

SIA „JOKER.LV”
reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544
Spēles Miami Mayhem noteikumi
HGMT Ltd spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5 cilindru, 4 rindu un 14 izmaksu līniju spēļu automāts.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.35%.

Azartspēļu automātā izmantojamie maksāšanas līdzekļi

Naudu savā spēlētāja kontā var ieskaitīt izmantojot kādu no trim iemaksas metodēm: (i) internetbanka, (ii) bankas karte vai (iii) bankas pārskaitījums.

Minimālā likme	0.10 EUR
Maksimālā likme	100.00 EUR

Spēles norises apraksts

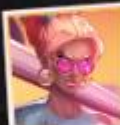
Izmaksu noteikumi

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.
- Simboliem jābūt līdzās uz aktīvas izmaksu līnijas.
- Vismaz vienam no kombinācijas simboliem jāatrodas uz 1. cilindra.

Izmaksu līniju apraksts



Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām uz aktīvajām izmaksas līnijām no kreisās uz labo pusi.

10	J	Q	K	A
5 2,00 4 1,00 3 0,40	5 2,00 4 1,00 3 0,40	5 2,00 4 1,00 3 0,40	5 2,00 4 1,00 3 0,40	5 2,00 4 1,00 3 0,40
				
5 6,00 4 2,00 3 1,00	5 8,00 4 3,00 3 1,20	5 10,00 4 4,00 3 1,40	5 15,00 4 5,00 3 2,00	5 20,00 4 10,00 3 4,00
				
5 20,00			5 20,00	

Spēles norise un noteikumi

- Spēlē ir vairākas papildus funkcijas, kas var tikt aktivizētas spēles laikā un pilnā apmērā izskaidrotas zemāk.

WILD simbola noteikumi



- **WILD** simbols aizstāj jebkuru parasto simbolu, lai veidotu laimīgās kombinācijas.
- 5 WILD simboli piešķir laimestu saskaņā ar izmaksu tabulu.

PAPLAŠINĀTO CREW CILINDRU funkcijas noteikumi



- Kad tiek uzgriezts **CREW** simbols, tas izpletīsies pa visu attiecīgo cilindru, ja pēc izplešanās būs daļa vismaz no vienas laimesta kombinācijas.
- Izplešoties CREW simbols atklās kādu no pieciem komandas dalībniekiem.
- Katram cilindram ir atbilstošs viens komandas dalībnieks un tikai tas var tikt attēlots uz attiecīgā cilindra.



- 1. cilindrs - Spokainais Gordo;
- 2. cilindrs - Roksija Riza;
- 3. cilindrs - Vinnijs Vaiss;
- 4. cilindrs - Lola la Reina;
- 5. cilindrs - Djego el Fuego.

- Izplestie CREW cilindri skaitās kā WILD simboli visās to nosegtajās pozīcijās.
- Kad CREW simbols izplešas, tas var būt vienkārši WILD simbols vai arī atklāt reizinātāja vērtības: 2x, 3x, 4x, 5x, 10x, 15x, 20x, 25x, 50x vai 100x.
- Reizinātāja vērtība tiks piemērota visam attiecīgajam cilindram.
- Ja laimesta kombinācijā ir vairāk kā viens CREW cilindrs, reizinātāju vērtības pa priekšu tiks saskaitītas no kreisās uz labo pusi un tad piemērotas laimestam.
- Vienā griezienā uz viena cilindra var parādīties tikai viens CREW simbols.
- 5 CREW simboli piešķir laimestu saskaņā ar izmaksu tabulu.

MISIJAS funkcijas noteikumi



- Misijas funkcija tiek aktivizēta, kad tiek uzgriezts **WANTED** simbols.
- Kad funkcija tiek aktivizēta, tiek aktivizēts arī WANTED līmeņu skaitītājs, tiek piešķirts misijas mērķis un piešķirti 3 atkārtotie griezieni.
- Katras misijas sākumā 1 augstas izmaksu vērtības simbols tiek izvēlēts par misijas mērķi un tiek attēlots laukuma malā.
- Lai izpildītu misiju, spēlētājam ar 3 atkārtotajiem griezieniem jāuzgriež laimesta kombinācija, kas satur izvēlēto misijas mērķa simbolu.
- Izpildot vienu misiju, tiek aktivizēta nākamā, WANTED līmeņu skaitītājs aizpildās par vismaz 1 iedaļu un atkārtot griezienu skaits tiek atiestatīts uz 3.
- Kad WANTED skaitītājs ir sasniedzis 5. līmeni, tas paliek šajā līmenī, bet var tikt aktivizētas citas misijas ar atkārtotajiem griezieniem, kamēr kāda misija netiek izpildīta.



- WANTED līmeņu skaitītājs atrodas laukuma malā un atspoguļo esošo līmeni.
- Katra jauna misija sākas ar 0 iedegtām zvaigznēm.
- Ar katru WANTED līmeņa paaugstināšanos, palielinās arī minimālā CREW cilindru vērtība.
- Misijas 0.līmenī, paplašinātie CREW cilindri ir WILD simboli, bet sasniedzot augstākus līmeņus WANTED skaitītājā, pieaug to minimālā reizinātāju vērtība:
 - o 1. līmenis - minimālais reizinātājs x2;
 - o 2. līmenis - minimālais reizinātājs x5;
 - o 3. līmenis - minimālais reizinātājs x10;

- o 4. līmenis - minimālais reizinātājs x15;
 - o 5. līmenis - minimālais reizinātājs x25.
- Ja ir iztērēti visi atkārtotie griezieni pirms misija izpildīta, misija ir izgāzusies un funkcija beidzas un WANTED līmeņu skaitītājs tiek atiestatīts uz 0.
 - Laimesti par misijām tiek piešķirti funkcijas beigās.
 - CREW cilindri netiks noteikti kā misijas mērķi.
 - Misiju laikā neparādās bezmaksas griezienu simboli.

SITIENA funkcijas noteikumi



- Uzgriežot vienlaicīgi 3 **bezmaksas griezienu SCATTER** simbolus pamatspēles laikā, tiek aktivizēti 10 bezmaksas griezieni.
- Funkcijas laikā spēkā ir visas pamatspēles mehānikas un papildus tam ir lielāka iespēja, ka parādīsies CREW simboli.
- Funkcijas laikā WANTED līmeņu skaitītājs būs progresīvs un 1 misija tiks aktivizēta jau funkcija sākumā.
- Pabeigtās misijas aktivizēs jaunas misijas un paaugstinās WANTED līmeņus par 1 soli.
- Misijas atkārtotie griezieni netiek piešķirti funkcijas laikā.
- Uzgriežot papildu bezmaksas griezienu SCATTER simbolus funkcijas laikā, tiek piešķirti papildu bezmaksas griezieni:
 - o 2 bezmaksas griezienu SCATTER simboli piešķir 2 papildu griezienus;
 - o 3 bezmaksas griezienu SCATTER simboli piešķir 4 papildu griezienus.

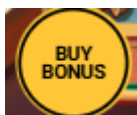
ŠKIRAMIES funkcijas noteikumi

- Uzgriežot vienlaicīgi 4 bezmaksas griezienu SCATTER simbolus pamatspēles laikā, tiek aktivizēta šī 10 bezmaksas griezienu funkcija.
- Funkcijas laikā ir aktīvas visas SITIENA funkcijas mehānikas un papildus tam, laukuma malā parādās  **HAOSA JOSLA**.
- HAOSA JOSLĀ ir 1 nodalījums katram no 5 cilindriem.
- Ja tiek iegūta laimesta kombinācija ar paplašināto CREW cilindru, tiek piešķirts laimests un HAOSA JOSLA savāc un uzglabā šo paplašināto CREW cilindru attiecīgajā nodalījumā zem cilindra, uz kura tas parādījās, līdz bonusa beigām.
- Pēc pēdējā bezmaksas griezienu HAOSA JOSLA aktivizējas un iedarbina CREW griezienu, kur visi uzglabātie CREW cilindri atkal tiek aktivizēti, un uz attiecīgajiem cilindriem, kur tie tika uzglabāti, tiek piešķirti jauni laimesti.
- CREW cilindru reizinātāja vērtība ir atkarīga no aktīvā WANTED līmeņa.
- Katrs HAOSA JOSLAS nodalījums var uzglabāt tikai 1 CREW cilindru.
- Vienlaikus uz laukuma var parādīties maksimums 5 CREW cilindri.

- Ja funkcijas beigās nav uzglabātu CREW cilindru, HAOSA JOSLA neaktivizējas.
- Uzgriežot papildu bezmaksas griezienu SCATTER simbolus funkcijas laikā, tiek piešķirti papildu bezmaksas griezieni:
 - o 2 bezmaksas griezienu SCATTER simboli piešķir 2 papildu griezienus;
 - o 3 bezmaksas griezienu SCATTER simboli piešķir 4 papildu griezienus.

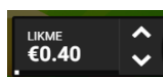
GET LIT! funkcijas noteikumi

- Uzgriežot vienlaicīgi 5 bezmaksas griezienu SCATTER simbolus pamatspēles laikā, tiek aktivizēta šī 10 bezmaksas griezienu funkcija.
- Funkcijas laikā ir spēkā visas SITIENA funkcijas mehānikas un katra griezienā ir garantēts vismaz 1 CREW simbols.
- Papildus tam, WANTED līmeņu skaitītājs atradīsies 5. līmenī visu funkcijas laiku, palielinot iespējas uzgriezt CREW cilindrus ar augstiem reizinātājiem.
- GET LIT! funkcijas laikā nenotiek misiju aktivizācija.
- Funkcijas laikā neparādās bezmaksas griezienu simboli.
- Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi, ar kādu tika aktivizēti.
- Ja spēles laikā spēlētājs sasniedz spēles maksimālo laimestu, spēle nekavējoties apstājas, spēlētājam tiek piešķirts laimests un visi atlikušie bezmaksas griezieni tiek atcelti.



- Spēles laikā spēlētājam ir iespēja iegādāties vairākas papildu funkcijas:
 - o 5 reizes lielāku iespēju aktivizēt bezmaksas griezienu funkcijas par cenu 3x no likmes apmēra;
 - o griezienu ar vismaz 2 paplašinātajiem CREW cilindriem par cenu 50x no likmes apmēra;
 - o griezienu ar vismaz vienu WANTED simbolu un misijas funkcijas aktivizāciju par cenu 50x no likmes apmēra;
 - o SITIENA funkciju par cenu 100x no likmes apmēra;
 - o ŠĶIRAMIES funkciju par cenu 300x no likmes apmēra.
- Iegādājoties papildu funkcijas darbojas visi minētie noteikumi.

Spēles vadība



1. Lai paaugstinātu vai pazeminātu griezienu vērtību, jāizmanto **BET** izvēlni.



2. Klikšķinot uz **SPIN** pogas, cilindri sāk griezties ar spēlētāja izvēlēto likmi.



3. Nospiežot **AUTO** ikonu, spēlētājs var izvēlēties griezienu skaitu automātiskajā režīmā.

Spēles beigas

Spēle beidzas, ja spēlētāja rīcībā vairs nav kredītpunktu, vai arī spēlētājs vēlas beigt spēli.

Laimesta saņemšanas norise

Lai saņemtu laimestu savā bankas kontā, ir attiecīgi jāaizver spēles logs un jāpārskaita nauda no spēlētāja konta sadaļas „Bilance”.

Laimestu, kas:

- 1) nepārsniedz 720 EUR, izmaksā nekavējoties;
- 2) pārsniedz 720 EUR, bet nepārsniedz 14 300 EUR, izmaksā 24 stundu laikā;
- 3) pārsniedz 14 300 EUR, izmaksā 30 dienu laikā un ne vairāk kā divos maksājumos; pirmo maksājumu 30% apmērā no laimesta izmaksā 15 dienu laikā, bet otro maksājumu 70% apmērā izmaksā ne vēlāk kā 30 dienu laikā.

Pretenziju izskatīšanas kārtība

Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad pēc attiecīgās spēles par to var iesniegt sūdzību: - biroja darba laikā no plkst. 8:00 līdz 16:30 personīgi uzņēmuma birojā Rīgā, Katrīnas ielā 12; - nosūtīt rakstiskā formā uz uzņēmuma biroju Rīgā, Katrīnas ielā 12, LV-1045; - nosūtīt uz e-pastu office@joker.lv. Pretenzijas var iesniegt arī telefoniski biroja darba laikā no plkst. 8:00 līdz 16:30 pa tālr. 25757544, izņemot pretenzijas, kas ir saistītas ar naudas līdzekļu atgūšanu, tiek izskatītas rakstiski iesniegtā formā. Sūdzības tiek izskatītas 15 dienu laikā un uz tām tiek sniegta atbilde.