

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

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
6 cilindru un 5 rindu spēļu automāts bez tradicionālajām izmaksu līnijām.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.26%.

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.

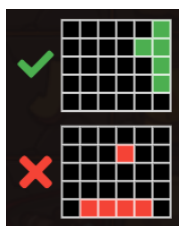
Minimālā likme	0,05 €
Maksimālā likme	50 €

Spēles norises apraksts

Izmaksu noteikumi

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas jebkurās laukuma vietās no vismaz 5 vienādiem, savstarpēji savienotiem simboliem.

Izmaksu līniju apraksts










Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām, kas veidojas no vismaz 5 savstarpēji savienotiem, vienādiem simboliem jebkurās pozīcijās laukumā.

Spēles norise un noteikumi







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







SLĀNU funkcijas noteikumi

- Kad izveidojas laimesta kombinācija, laimests tiek apstrādāts.
- Pēc tam visi attiecīgā veida regulārie izmaksu simboli, kas bija daļa no laimesta kombinācijas, tiek noņemti no laukuma, ieskaitot vienu laukuma slāni (*Layer*) aiz šiem simboliem.
- Parādās jauns slānis un tukšās vietas aizpilda jauni simboli.
- Šis process turpinās, līdz vairs neveidojas laimesta kombinācijas.
- Laukumam ir 3 slāņi, un katrā slānī var būt šādi simboli:















- o  **1. slānis:** zemas un augstas izmaksu vērtības simboli,  simboli un  simboli;
- o  **2. slānis:** zemas un augstas izmaksu vērtības simboli,  simboli un  simboli;
- o  **3. slānis:** zelta atklājumi ar īpašajiem simboliem.






























DINAMĪTA NONEMŠANAS funkcijas noteikumi

- Kad laukums ir nostabilizējies, pastāv iespēja, ka tiks izmesti 1 - 5  simboli.
- Kad uz laukuma parādās , tas ietekmē 2x2 pozīciju laukumu ap vietu, kur tas parādījies.
- Ietekmētie simboli tiek noņemti, ieskaitot vienu slāni aiz tiem.
- Parādās jauns slānis, un tukšās vietas aizpilda jauni simboli.
- Kad spēles tēls met , kas ietekmē  simbolu, šis  eksplodē, noņemot simbolus un vienu slāni 3x3 pozīciju laukumā ap to.
- Tas var izraisīt ķēdes reakciju, ja 3x3 zonā atrodas cits  simbols, kas eksplodē tālāk un atkal noņem simbolus un slāni.


- Ja divi  ietekmē vienu un to pašu pozīciju, tiek noņemts tikai viens laukuma slānis.
- Ja izveidojas jaunas laimesta kombinācijas, pastāv iespēja, ka spēles tēls uz laukuma uzmetīs vēl vairāk .
- Tas var turpināties tik ilgi, kamēr vaivs netiek gūtas jaunas laimesta kombinācijas.
- Mestie  vai  nevar ietekmēt  simbolus un 3. slāni.
-  simboli aizstāj visus simbolus, lai veidotu laimesta kombinācijas.









ZELTA ATKLĀŠANĀS funkcijas noteikumi

- Kad tiek sasniegts 3. slānis, šīs zelta pozīcijas atklāj īpašos simbolus pēc tam, kad visi regulārie laimesti un  ir apstrādāti.
- Īpašie simboli ir vai nu , ,  vai  simboli un tie var atklāt arī  simbolus un  vai  simbolus.
- Visas monētas ir naudas balvas, kas tiek izmaksātas kā spēlētāja likmes reizinājums:
 - o  vērtības: 1x, 2x, 3x, 4x;
 - o  vērtības: 5x, 6x, 7x, 8x, 9x, 10x;
 - o  vērtības: 20x, 30x, 40x, 50x;
 - o  vērtības: 100x, 150x, 250x, 500x.
- Kad visas zelta pozīcijas ir atklājuši savas vērtības, aktivizējas  un  simboli.


-  simboli reizina visas , ,  un  simbolu vērtības vai arī  tieši blakus esošās pozīcijās ar kādu no reizinošiem reizinātājiem - x2, x3, x4, x5, x10 vai x20.
-  simbols reizina visas , , ,  vai  simbolu vērtības laukumā ar kādu no reizinātājiem - x2, x3, x4, x5, x10 vai x20.
- Kad visi  un  simboli piemērojuši savus reizinātājus, aktivizējas  simboli.
-  simboli savāc visas , , ,  vai citu  simbolu vērtības un uzkrāj tās savā kopējā vērtībā.
-  simboli aktivizējas no augšas uz leju, no kreisās uz labo pusi.
- Kad  simbols ir aktivizējies, zelta pozīcijas atklās jaunus īpašos simbolus un augstāk aprakstītais process atkārtojas katram  simbolam laukumā.
- Kad visas atklāšanas un aktivizācijas beigušās, visas , , ,  un  simbolu vērtības tiek saskaitītas kopā un reizinātas ar spēlētāja likmi, lai iegūtu gala laimestu.

TOMB SERVICE funkcijas noteikumi

- Uzgriežot vienlaicīgi 3  simbolus pamatspēles laikā, tiek aktivizēta **Tomb Service** funkcija un 10 bezmaksas griezieni.
- Šīs funkcijas laikā spēlētājam tiek piedāvāta izvēle izspēlēt funkciju vai arī spēlēt riska spēli.
- Šajā bonusa spēlē tiek saglabāta pamatspēles mehānika un papildus tam ārpus laukuma būs redzams dinamīta savācējs.

- Katru reizi, kad  simbols ir daļa no laimesta kombinācijas, tas tiek pievienots dinamīta savācējam.
- Pēdējā bezmaksas griezienu laikā dinamīta savācējs aktivizēties pēc tam, kad būs apstrādāti visi regulārie izmaksu laimesti.
- Kad dinamīta savācējs aktivizējas, spēles tēls uz laukuma uzmetīs tik daudz , cik tika savākts.
- Kad visi  ir uzmeti un eksplodējuši, tiek apstrādāti jaunie laimesti un visi zelta atklājumi.
- Tiklīdz dinamīta savācējs ir aktivizējies, tas vairs nevar savākt jaunus  simbolus.
- Uzgriežot papildus  simbolus funkcijas laikā, tiek piešķirti papildu bezmaksas griezieni:
 - 2 bezmaksas griezienu SCATTER simboli piešķir +2 bezmaksas griezienus;
 - 3 bezmaksas griezienu SCATTER simboli piešķir +4 bezmaksas griezienus.
- Ja spēlētājs izvēlas riska spēli, tiks piešķirts 1 no 4 iespējamajiem rezultātiem:
 - nekavējoties piešķir bonusa uzlabojumu uz *Dig It* funkciju, kurā sākotnēji atkal tiek dota izvēle - vai nu spēlēt bonusa spēli, vai arī riskēt;
 -  tūlītēja naudas balva 1x, 2x, 3x vai 4x apmērā;
 -  tūlītēja naudas balva 5x, 6x, 7x, 8x, 9x vai 10x apmērā;
 -  tūlītēja naudas balva 20x, 30x, 40x vai 50x apmērā.
- Tiklīdz rezultāts ir piešķirts, *Tomb Service* funkcija beidzas.

DIG IT funkcijas noteikumi




- Uzgriežot vienlaicīgi 4  simbolus pamatspēles laikā, tiek aktivizēta *Dig It* 10 bezmaksas griezienu funkcija.

- Šīs funkcijas laikā spēlētājam atkal tiek piedāvāta izvēle izspēlēt funkciju vai arī spēlēt riska spēli.
- Funkcijas laikā ir aktīvas visas pamatspēles mehānikas un papildus tam, ārpus laukuma ir redzama sprādzienu josla.






- Katru reizi, kad no laukuma 1. un 2. slānī tiek noņemts simbols laimesta vai dēļ, josla aizpildās.
- Josla ir progresīva visas bonusa spēles laikā un starp bezmaksas griezieniem netiek atiestatīta, kamēr nav pilna.
- Tiklīdz josla ir pilna, tā atiestatās un var turpināt pildīties no jauna.



- Lai aizpildītu joslu un sasniegtu  veidu, nepieciešami 85 simboli, 100 simboli, lai sasniegtu , un 115 simboli, lai sasniegtu  līmeni.

- Kad sprādzienu josla ir pilna, tā aktivizējas, palielina minimālo monētu veidu, ko var atklāt nākamajā zelta atklājumā un piešķir 5 bezmaksas griezienus.



- Pirmajā joslas aktivizēšanas reizē minimālais monētu veids būs , pēc tam  un visbeidzot , katrā joslas aktivizēšanās reizē noņemot zemākās vērtības monētu veidus.

- Viena bezmaksas griezienu laikā nevar notikt vairāk kā viena joslas aktivizēšanās.



- Šajā funkcijā  simboli nevar parādīties.


- Ja spēlētājs izvēlas riska spēli, tiks piešķirts 1 no 8 iespējamajiem rezultātiem:


- viens iznākums nekavējoties piešķir bonusa uzlabojumu uz *Gold Digger* funkciju;
- divi iznākumi piešķir tūlītēju naudas balvu 5x, 6x, 7x, 8x, 9x vai 10x apmērā;
- četri iznākumi piešķir tūlītēju naudas balvu 20x, 30x, 40x vai 50x apmērā;
- viens iznākums piešķir tūlītēju naudas balvu 100x, 150x, 250x vai 500x apmērā.


- Kad piešķirts iznākums, *Dig It* funkcija beidzas.




GOLD DIGGER funkcijas noteikumi




- Uzgriežot vienlaicīgi 5  simbolus pamatspēles laikā, tiek aktivizēta *Gold Digger* funkcija un 10 bezmaksas griezieni.
- Šīs funkcijas laikā darbojas visas pamatspēles mehānikas.

- Šajā funkcijā tiek garantēts, ka spēles tēls uzmetīs 5  uz laukuma katrā bezmaksas griezienā pēc tam, kad būs apstrādāti visi regulārie laimesti.

- Kad visi  ir eksplodējuši, tiek apstrādāti jaunie laimesti un visi zelta atklājumi.

- Zelta atklājumu laikā monētu vērtības būs ,  un .


- Uzgriežot papildus  simbolus funkcijas laikā, tiek piešķirti papildu bezmaksas griezieni:

- o 2 bezmaksas griezienu SCATTER simboli piešķir +2 bezmaksas griezienus;
- o 3 bezmaksas griezienu SCATTER simboli piešķir +4 bezmaksas griezienus.

- 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.

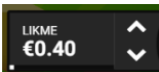



- Spēles laikā spēlētājam ir iespēja iegādāties vairākas papildu funkcijas:


- o 5 reizes lielāku iespēju aktivizēt papildspēles par cenu 3x no likmes apmēra;
- o griezienu ar garantētiem 1 - 5  simboliem par cenu 75x no likmes apmēra;
- o TOMB SERVICE funkciju par cenu 80x no likmes apmēra;
- o DIG IT funkciju par cenu 250x 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 €, izmaksā nekavējoties;
- 2) pārsniedz 720 €, bet nepārsniedz 14 300 €, izmaksā 24 stundu laikā;
- 3) pārsniedz 14 300 €, 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.