

SIA „JOKER.LV”
reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544
Spēles Book of Ra deluxe 10 noteikumi
Greentube Alderney spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5 ruļļu, 4 rindu, kā arī 5 ruļļu un 12 rindu papildus laukā, 100 izmaksas līniju spēļu automāts
Spēles laimesta kopsumma svārstās no 88% līdz 97%.

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.

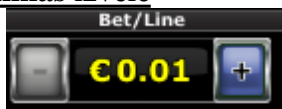
Minimālā likme	0.20 EUR
Maksimālā likme	40.00 EUR

Spēles norises apraksts

Aktīvo spēles līniju izvēle

Spēlei ir 10 spēles līnijas. Līniju skaitu var mainīt no 1 līdz 10 ar taustiņu “+” vai “-”

Likmes summas izvēle



Ar taustiņu palīdzību izvēlas kredītpunktu skaitu, kuru tiks uz vienu spēles gājienu.

Kopējā likmju summa visai spēlei būs redzama „BET” logā.

Ja spēlētājam pieejamo kredītpunktu skaits ir mazāks par kopējo likmju summu visai spēlei, tā ir jāsamazina ar taustiņa “-” palīdzību.

Cilindru aktivizēšana

Lai uzsāktu spēli, spēlētājam jānospiež taustiņš “START” un cilindri sāk griezties.

Cilindru apstāšanās

Pēc 2 – 3 sekundēm cilindri automātiski apstājas.

Laimests

Nospiežot taustiņu „Paytable” var apskatīties laimējošo simbolu kombināciju un laimestu tabulu, atbilstošu izvēlētai likmei.

Laimējošās kombinācijas skaita no kreisās uz labo pusi un no labās uz kreiso.

Ja uz vienas spēles līnijas ir divas laimējušās kombinācijas, kredītpunktus piešķir tikai par vērtīgāko kombināciju.

Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Visas vienā spēles gājienā iegūtās laimestu kombinācijas summējas.

Laimestu summa redzama logā „WIN”.

Noslēdzoties spēles gājienam, iegūtais laimests tiek pieskaitīts spēlētāja jau esošajiem kredītpunktiem. Aizverot spēles logu, viss laimests tiek pārskaitīts uz spēlētāja kontu sadaļā „Balance”.

Lai iegūtu šos līdzekļus, savā bankas kontā jāizmanto bankas pārskaitījuma metode.

Spēles papildiezīmes

Iespējams izvēlēties spēles papildrežīmu: “**AUTOPLAY**” automāts sāks pats automātiski spēlēt līdz beigsies kredītpunkti vai tiks nospiesta poga „**AUTOPLAY**”. Automātisko spēļu laikā tās notiek ar tādu pašu likmi, ar kādu veikts pēdējais gājiens pirms funkcijas aktivizēšanas.

Spēles norise

Spēlē ir 2 papildus funkcijas, kas var tikt aktivizētas spēles laikā: aizstājējsimboli un bezmaksas griezienu bonusa spēle.

Aizstājēj simbols aizstāj jebkuru no spēles simboliem izņemot “Scatter” bonusa simbolu. Lai aizstājēj simbols pildītu savu funkciju, tam jāatrodas uz aktīvas izmaksu līnijas starp vienādiem spēles simboliem. Tiek izmaksāts tikai augstākais iespējamais laimests no katras kombinācijas, kas ietver aizstājēj simbolu.

Aizstājēj simboliem pilnībā nokļājot kādu no pamatlauka ruļļiem aizstājēj simboli nokļāj arī blakus esošā spēles lauka attiecīgo spēles rulli.

Bonusa spēle tiek aktivizēta 3, vai vairāk “Scatter” simboliem parādoties jebkur uz spēles lauka.

Sākoties bonusa spēlei spēlētājs iegūst 8 bezmaksas griezienus par 3 “Scatter” simboliem ar x2 kopējās likmes bonusu.

Aktivizējot bonusu ar 4 “Scatter” simboliem tiek piešķirti 12 griezieni ar x5 kopējās likmes bonusu, 5 “Scatter” simboli piešķir 20 bezmaksas griezienus ar x20 kopējās likmes bonusu.

Bonusa spēles laikā izkrīt 3, vai vairāk “Scatter” simboliem spēlētājs saņem papildus bezmaksas griezienus.



Bonusa spēles sākumā “Grāmata” pēc nejaušības principa izvēlas īpašu simbolu, kas bonusa laikā kalpos kā īpašais simbols.

Bezmaksas griezienu laikā, ja uz ruļļiem ir izkrituši vismaz 2 vai 3 (atkarībā no simbola veida) šie īpašie simboli, tad šis simbols tiek izvietots pa visu konkrēto rulli, un izmaksā laimestu par kombināciju uz jebkuriem ruļļiem pēc izvēlētām līnijām.

Bonusa spēles bezmaksas griezieni tiek veikti ar to pašu griezienu vērtību kā spēlēts līdz bonusa spēles sākumam. Spēles beigās atsevišķs logs uzrāda līdz šim iegūto laimestu bezmaksas spēles laikā.

Visi bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar to pašu griezienu vērtību kā spēlēts līdz tam.

Noslēdzoties bonusa spēlei iegūtie laimesti tiek pievienoti kopējai spēles bilancei.

Jums tiek izmaksāts laimests tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.

Laimesta dubultošana

Pamatspēles laimesta gadījumā nospiežot pogu “GAMBLE”, ir iespējams divkārtot laimestu. Spēles ekrānā rādās viena kārts, kurai, uzminot krāsu, laimests tiek dubultots. Gadījumā, ja spēlētājs neuzmin krāsu, laimests tiek zaudēts. Krāsu var minēt līdz piecām reizēm. Lai iegūtu laimestu kopējā kredītu kontā jānospiež poga “COLLECT”.

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 „Balance”

Laimesta minimālā izmaksa ir 10 EUR, tas tiek apstiprināts 1 darbdienu laikā un nonāk spēlētāja bankas kontā 1-3 darbdienu laikā. Laimestiem jābūt saskaņā ar Noteikumiem.

Laimestu, kas:

- 1) nepārsniedz 720 *euro*, izmaksā nekavējoties;
- 2) pārsniedz 720 *euro* nepārsniedz 14 300 *euro* izmaksā 24 stundu laikā;
- 3) pārsniedz 14 300 *euro*, 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.