

SIA „JOKER.LV”
reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544
Spēles Starlight Jackpots Captain's Catch [Linked] noteikumi
Greentube Malta Ltd spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5 cilindru, 3 rindu un 243 izmaksu līniju spēļu automāts.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 94.11%.

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	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 uz blakus esošiem cilindriem.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.

	x2	x3	x4	x5		x3	x4	x5
	\$ 0.10	\$ 0.20	\$ 0.30	\$ 0.50		\$ 0.12	\$ 0.20	\$ 0.24
	\$ 0.08	\$ 0.16	\$ 0.28	\$ 0.40		\$ 0.12	\$ 0.20	\$ 0.24
	\$ 0.08	\$ 0.16	\$ 0.28	\$ 0.40		\$ 0.08	\$ 0.16	\$ 0.20
	x2	x3	x4	x5		x3	x4	x5
	\$ 0.04	\$ 0.16	\$ 0.24	\$ 0.28		\$ 0.08	\$ 0.16	\$ 0.20
	\$ 0.04	\$ 0.16	\$ 0.24	\$ 0.28		\$ 0.04	\$ 0.12	\$ 0.16
						\$ 0.04	\$ 0.12	\$ 0.16

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 visus simbolus, izņemot KAPTEIŅA SAVĀKŠANAS, NAUDAS, ZELTA ZIVS, ASTOŅKĀJA un DŽEKPOTA simbolus, lai veidotu laimīgās kombinācijas.
- WILD simbols var parādīties uz 2., 3., 4. un 5. cilindra.

KAPTEIŅA SAVĀKŠANAS funkcijas noteikumi



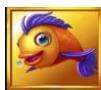
- Uzgriežot **KAPTEIŅA SAVĀKŠANAS** simbolu tiek aktivizēta savākšanas funkcija.
- Funkcijas laikā visas naudas vērtības, kas atrodas laukumā tiek savāktas un izmaksātas.
- Vienlaikus var parādīties arī vairāki KAPTEIŅA SAVĀKŠANAS simboli.
- KAPTEIŅA SAVĀKŠANAS simboli var parādīties tikai uz 1. un 5. cilindra.
- Bezmaksas griezienu laikā KAPTEIŅA SAVĀKŠANAS simbols var parādīties arī uz uzlabotajiem cilindriem.

NAUDAS ZIVJU simbolu noteikumi

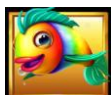
- **NAUDAS ZIVJU** simboli var parādīties uz visiem pamata cilindriem gan bezmaksas griezienu laikā, gan pamatspēlē, bet tie neparādās uz uzlabotajiem cilindriem.



- **MAZĀS NAUDAS ZIVS** vērtība var būt līdz x9 no likmes apmēra.



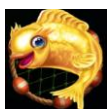
- **VIDĒJĀS NAUDAS ZIVS** vērtība var būt no x10 līdz x50 no likmes apmēra.



- **LIELĀS NAUDAS ZIVS** vērtība var būt x100 un vairāk no likmes apmēra.
- NAUDAS ZIVJU simbolu vērtības ir: x0.5, x1, x1.5, x2, x2.5, x3, x3.5, x4, x5, x6, x7, x8, x9, x10, x12, x15, x20, x25, x50, x100 un x250 no likmes apmēra.

BEZMAKSAS GRIEZIENU funkcijas noteikumi

- Bezmaksas griezieni tiek spēlēti ar pamatspēles kopējo likmi.



- Kad uz laukuma parādās **ZELTA ZIVS** simbols, tas tiek savākts tīklā.
- ZELTA ZIVIS var parādīties tikai uz 1. un 5. cilindra.
- ZELTA ZIVS simbols uz 1. cilindra tiks pievienots tīklam kreisajā pusē un 5. cilindra ZELTA ZIVIS - tīklam labajā pusē.
- Vācot ZELTA ZIVIS tīklā, zivju daudzums tīklā var tik ļoti palielināties, ka vienā brīdī nejauši tīkls pārplīst.
- Ja tīkls saplīst, spēlētājam tiek piešķirti 5 bezmaksas griezieni.
- Abi tīkli var saplīst arī vienlaikus un piešķirt 10 bezmaksas griezienus.
- Katru reizi, kad tīkls ir saplīsis un bezmaksas griezieni ir noslēgušies, tīkls tiek salabots un zivis tiek atgrieztas zemākajā līmenī.



- Ja uz laukuma parādās **+1 simbols**, spēlētājam tiek piešķirts 1 bezmaksas grieziens.



- Ja uz parastajiem cilindriem tiek uzgriezts **ASTONKĀJA** simbols, tiek atbloķēti uzlabotie cilindri.
- ASTONKĀJA simbols var parādīties tikai uz parastajiem cilindriem un tikai bezmaksas griezienu laikā.
- KAPTEIŅA SAVĀKŠANAS simbols var parādīties uz visiem 5 uzlabotajiem cilindriem.
- KAPTEIŅA SAVĀKŠANAS simbolu laimesti var tikt reizināti, ja uz atbloķētiem uzlabotajiem cilindriem parādās reizinātāju simboli.
- Ja parādās vairāki reizinātāju simboli, to vērtības tiek saskaitītas un tad piemērotas KAPTEIŅA SAVĀKŠANAS simbola laimestam.
- Šie reizinātāji reizina tikai KAPTEIŅA SAVĀKŠANAS simbolu laimestus.
- Uz uzlabotajiem cilindriem parādās tikai KAPTEIŅA SAVĀKŠANAS, x2 REIZINĀTĀJA, x3 REIZINĀTĀJA, +1 grieziens, MINI džekpota, MINOR džekpota, MAJOR džekpota un GRAND džekpota simboli.
- Atbloķētie uzlabotie cilindri neveido izmaksu līniju laimestu daļas.

STARLIGHT DŽEKPOTU funkcijas noteikumi

- Džekpotus iespējams laimēt tikai bezmaksas griezienu laikā, kad tie parādās uz uzlabotajiem cilindriem.
- Lai iegūtu konkrēta džekpota vērtību jāsavāc 3 vienādi šī džekpota simboli.



- **GRAND** džekpota vērtība sākas ar 1000x no pamatspēles kopējās likmes apmēra.



- **MAJOR** džekpota vērtība sākas ar 200x no pamatspēles kopējās likmes apmēra.

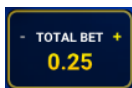


- **MINOR** džekpota vērtība ir 25x no pamatspēles kopējās likmes apmēra.



- **MINI** džekpota vērtība ir 10x no pamatspēles kopējās likmes apmēra.
- GRAND un MAJOR džekpotus var laimēt tikai vienu reizi katrā bonus spēlē.
- MINI un MINOR džekpotus var laimēt vairāk nekā vienu reizi katrā bonus spēlē.
- 0.125% no katras likmes summas tiek novirzīts GRAND džekpotam.
- 0.375% no katras likmes summas tiek novirzīts MAJOR džekpotam.
- Džekpotiem nav maksimālās vērtības ierobežojuma.
- Spēlētāji, kas spēlē ar maksimālo likmi, var laimēt visu džekpotu.
- Spēlētāji ar mazākām likmēm laimēs proporcionālu daļu no kopējā džekpota atbilstoši uzliktajai likmei.
- Katrs progresīvais džekpots ir balvu fonds, kas sastāv tikai no visu attiecīgo spēlētāju iemaksām.
- Katram balvas kombinācijas aprēķinam (progresīvais + pamatspēles balva) spēle parāda iespējamo laimestu, kas vienāds ar pieejamā progresīvā džekpota vērtību pie pašreizējās likmes + pamatspēles balvu.
- Kad progresīvais džekpots tiek laimēts, attiecīgais laimests tiek izmaksāts no progresīvā džekpota balvu fonda un piešķirts uzvarētājam.
- Atlikušais balvu fonds tiek saglabāts nākamajiem progresīvajiem laimestiem, pievienojot visas jaunās iemaksas.
- Summa, uz kuru spēlētājs var pretendēt, tiek parādīta džekpotu bankās ekrāna malās.
- Divi spēlētāji vienlaicīgi nevar laimēt džekpotu.
- Ja šķietami notiek vienlaicīgi laimesti, spēles tiek datētas ar laika zīmogu, un džekpotu saņem tas, kurš pirmais aktivizējis laimestu.
- Ja šī spēle tiek izņemta no spēļu piedāvājuma, spēlētāja iemaksa džekpotiem tiks pārnesta uz citu sertificētu spēli ar līdzīgiem džekpotiem

Spēles vadība



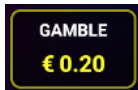
1. Lai paaugstinātu vai pazeminātu grieziena vērtību, jāizmanto **TOTAL BET** izvēlni.



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



3. Nospiežot **AUTO** ikonu, cilindri sāk griezties automātiskajā režīmā.



4. Nospiežot **GAMBLE** ikonu, spēlētājs iegūst iespēju dubultot laimestu.

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.