

SIA „JOKER.LV”
reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544
Spēles Archangels: Salvation noteikumi
Net Entertainment Malta Services Limited spēles
programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
6 cilindri un 100 izmaksas līnijas
Spēles laimesta kopsumma ir 96.81%.

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	0.40 EUR
Maksimālā likme	200.00 EUR

Spēles norises apraksts

Aktīvo spēles līniju izvēle

Spēlē ir aktīvas 100 spēles līnijas. Līniju skaitu mainīt nevar.

Likmes summas izvēle

Ar taustiņa „COIN VALUE” palīdzību izvēlas kredītpunktu skaitu, kuru liks uz vienu spēles līniju. Vienas līnijas likme būs redzama „BET” logā, tāpat kā kopējā likmju summa visai spēlei būs redzama „BET” logā. Klikšķinot uz ikonas “MAX BET”, aktivizējas visas izmaksas līnijas, liekot uz tām maksimālo monētu skaitu ar jūsu izvēlēto monētas vērtību un tiek iegriezti ruļļi.

Ja spēlētājam pieejamo kredītpunktu skaits ir mazāks par kopējo likmju summu visai spēlei, tā ir jāsamazina ar taustiņu „LINES” vai „BET LEVEL” palīdzību.

Cilindru aktivizēšana

Lai uzsāktu spēli, spēlētājam jānospiež taustiņš „SPIN” un cilindri sāk griezties.

Cilindru apstāšanās

Pēc 2 – 3 sekundēm cilindri automātiski apstājas.

Laimests

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

Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi. Ja uz vienas spēles līnijas ir divas laimējušās kombinācijas, kredītpunktus piešķir tikai par vērtīgāko kombināciju.

Visas vienā spēles gājienā iegūtās laimestu kombinācijas summējas.

Laimestu summa redzama logā „WIN”.

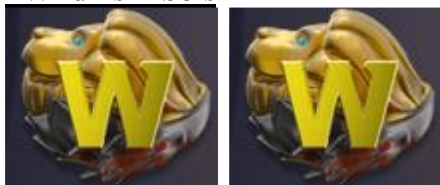
Noslēdzoties spēles gājenam, iegūtais laimests tiek pieskaitīts spēlētāja jau esošajiem kredītpunktiem. Aizverot spēles logu, viss laimests tiek pārskaitīts uz spēlētāja kontu sadaļā „Balance”.

Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Spēles papildiezīmes

Nospiežot AUTOPLAY ikonu, jūs varat izvēlēties: Sadaļā number of rounds (Griezīenu skaits). Izvēlies, cik reizes pēc kārtas ruļļi griezīsies Automātiskajā režīmā. Sadaļā Stop autoplay (Grieziena apturēšanas iestatījumi). Jūs varat izvēlēties vienu no iespējam, kad apturēt Automātisko režīmu: Jebkura laimesta gadījumā/Ja tiek iegūti Bezmaksas kritieni/Ja kādā griezienā laimests pārsniedz.../Ja kredīts palielinās par .../Ja kredīts samazinās par ...

“Wild” simbols



1. Milzu Wild ir 2x2 Wild simbolu grupa.
2. Milzu Wild parādās tikai pamatspēles laikā.
3. Parastie Wild parādās tikai *Hell* un *Heaven* papildspēju laikā.
4. Wild aizstāj jebkuru simbolu, izņemot Scatter simbolu.

Heaven papildspējas noteikumi

1. *Heaven* papildspēja tiek uzsākta, ja Milzu Wild apstājas augšējajā spēlēs laukuma daļā (2 augšējās rindas pamatspēlē).



2. Ja Milzu Wild augšējajā spēles laukuma daļā parādās pilnībā, uz spēles laukuma parādās 4 papildus Wild simbolu grupas.

3. Ja Milzu Wild simbols augšējajā laukuma daļā parādās daļēji, uz spēles laukuma parādās 2 papildus parasto Wild simbolu grupas.
4. Wild simbolu grupas sastāv no 3 līdz 5 simboliem.
5. Parasto Wild simbolu grupas nevar parādīties augšējajā izceltajā spēles laukuma daļā.
6. Ja kāds no Wild simboliem parādās apakšējā izceltajā spēles laukuma daļā, tiek uzsākta *Hell* papildiespēja.

Hell papildiespējas noteikumi



1. *Hell* papildiespēja tiek uzsākta, ja Milzu Wild simbols apstājas apakšējā izceltajā (2 apakšējās rindas pamatspēlē) spēles laukuma daļā.
2. Ja Milzu Wild simbol apakšējā izceltajā laukuma daļā parādās pilnībā, uz spēles laukuma parādās 16 papildus Wild simboli.
3. Ja Milzu Wild simbols apakšējā izceltajā laukuma daļā parādās daļēji, uz spēles laukuma parādās 8 papildus Wild simboli.
4. Wild simboli nevar parādīties apakšējā izceltajā spēles laukuma daļā.
5. Ja kāds no Wild simboliem parādās augšējajā izceltajā spēles laukuma daļā, tiek uzsākta *Heaven* papildiespēja.

Bezmaksas griezienu bonusa spēles noteikumi



1. 3 vai vairāk simboli uzsāk Bezmaksas griezienu bonusa spēli.

2. Atkarībā no Izkaisīto simbolu skaita uz spēles laukuma tiek piešķirti:
 - a. Par 3 Scatter simboliem - 10 bezmaksas griezieni.
 - b. Par 4 Scatter simboliem - 15 bezmaksas griezieni.
 - c. Par 5 Scatter simboliem - 20 bezmaksas griezieni.
 - d. Par 6 Scatter simboliem - 25 bezmaksas griezieni.
3. Ja Bezmaksas griezieni tiek aktivizēti vienlaicīgi ar *Hell* vai *Heaven* papildiespēju, papildiespēja tiks izspēlēta vispirms.
4. Bonusa spēles laikā nevar iegūt papildus bezmaksas griezienus.

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* līdz 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.