

SIA „JOKER.LV”
reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544
Spēles **Treasure Island** noteikumi
Arrise Solutions (Malta) Limited spēles programma

Spēles veids – interaktīva reāllaika laimes rata spēle.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.58%.

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	5000.00 EUR

Spēles norises apraksts

Treasure Island ir aizraujošs spēļu šovs, kurā spēlētājs nokļūst uz vientuļas salas un galvenais uzdevums ceļojumā ir atrast apslēptus dārgumus. Spēle norisinās, griežot lielu, vertikālu 54 sektoru naudas ratu ar sešām aizraujošām bonusa spēlēm. Spēles mērķis ir paredzēt, uz kura segmenta rats apstāsies.

Spēles norise un noteikumi



- Uz rata ir 54 segmenti, un uz katra no tiem var būt viens vai vairāki dārgakmeņi, bonusa funkcija vai bonusa spēle.
- Par visiem bonusiem spēlētājs saņem dārgakmeņus. Dārgakmeņu laimesti dažādos spēles raundos atšķiras.
- Spēlētājam jāliek likmes uz likmju pozīcijām, uz kurām, viņaprāt, apstāsies rats.
- Visas likmju pozīcijas likmju likšanas izkārtojumā atbilst vienam vai vairākiem rata segmentiem.

- Ir pieejamas šādas **likmju pozīcijas**:



- Topāzi (dzelteni), smaragdi (zaļi) un rubīni (sarkani);
- WILD COLLECTOR un GREAT SCAVENGER bonusa funkcijas;
- JOHN SILVER'S LOOT, BEN'S LOST MARBLES, BILLY BONES' MAP un CAPTAIN FLINT'S TREASURE bonusa spēles.

- Katrā spēles raundā visu trīs dārgakmeņu likmju pozīcijās sākotnēji ir norādīti **reizinātāji**, kurus tiem var piešķirt:



- Topāzs – x1-x5;
- Smaragds – x1-x20;
- Rubīns – x3-x50.

- Kad likmes ir uzliktas un slēgtas, dārgakmens reizinātāja vērtība tiek noteikta pēc nejaušības principa ar mini spēļu automātu, ko iegriež studijā. Pēc tam piešķirtās reizinātāja vērtības tiek automātiski atjauninātas likmju pozīcijās. Šo vērtību izmanto, lai aprēķinātu spēlētāja parastos un bonusa laimestus.
- Ja rats apstājas uz segmenta ar vienu vai vairākiem dārgakmeņiem, likmes, kas uzliktas uz katras likmju pozīcijas, kura atbilst šiem dārgakmeņiem, iegūst laimestu, kas vienāds ar attiecīgā veida dārgakmeņu skaitu, reizinātu ar dārgakmeņu reizinātāju. Visām laimējušajām likmju pozīcijām tiek arī atmaksāta sākotnējā likme.
- **Bonusa funkcijas** ir ātras bonusa spēles. To balva tiek atklāta, kamēr rats griežas, un tiek piešķirta, tiklīdz rats apstājas uz konkrētās bonusa funkcijas.



• **WILD COLLECTOR bonusa funkcija:**

- Pēc likmju slēgšanas ap ratu tiek izgaismotas vairākas lampiņas. Izceltā diapazona lielums katrā spēlē ir atšķirīgs.
- Ja rats apstājas uz WILD COLLECTOR segmenta, un spēlētāja likme nosedz to, spēlētājs savāc visus dārgakmeņus, kas atrodas izceltajā zonā.
- WILD COLLECTOR dod iespēju savākt tikai dārgakmeņus no dārgakmeņu sektoriem.
- Katrs savāktais dārgakmens atmaksā spēlētāja likmi, kas reizināta ar attiecīgo dārgakmens reizinātāju.
- Spēlētāja sākotnējā likme tiek papildus izmaksāta vienu reizi bonusa spēlē.
- Kopējais iegūtais laimests ir attēlots uz ekrāna redzamajā paziņojumā par laimestu.



GREAT SCAVENGER bonusa funkcija:

- Pēc likmju slēgšanas, uz katra mini spēļu automāta iedegas līdz 6 lampiņām.
- Katra iedegtā lampiņa simbolizē attiecīgā veida dārgakmeni un tiek piešķirta, ja rats apstājas uz GREAT SCAVENGER segmenta.
- Aktivizējot GREAT SCAVENGER, to dārgakmeņu ruļļi, kuru vērtība vēl nav sasniegusi maksimālo vērtību, var atkārtoti iegriezties pēc nejaušības principa, piešķirot attiecīgajam dārgakmenim lielāku vērtību.
- Ja rats apstājas uz GREAT SCAVENGER segmenta, un spēlētāja likme nosedz to, katra veida savāktie dārgakmeņi tiek saskaitīti kopā, reizināti ar spēlētāja likmi un attiecīgi ar dārgakmeņiem piešķirto reizinātāju.
- Spēlētāja sākotnējā likme tiek papildus izmaksāta vienu reizi bonusa spēlē.
- Kopējais iegūtais laimests ir attēlots uz ekrāna redzamajā paziņojumā par laimestu.

Bonusa spēles

1. **JOHN SILVER'S LOOT bonusa spēle** aktivizējas, ja rats apstājas uz "JOHN SILVER'S LOOT" segmenta. To spēlē ar lototronu, kurā ir 40 bumbiņas:



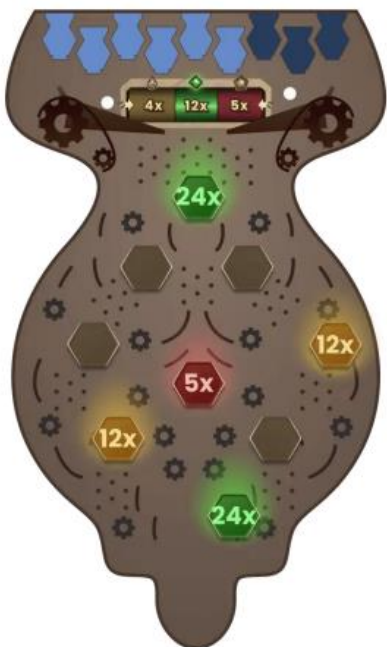
- ✓ 10 dzeltenas bumbiņas un 6 melnas bumbiņas, uz kurām ir dzeltens dārgakmens; katra bumbiņa simbolizē vienu topāzu.
- ✓ 10 zaļas bumbiņas un 3 melnas bumbiņas, uz kurām ir zaļš dārgakmens; katra bumbiņa simbolizē vienu smaragdu.

- ✓ 10 sarkanas bumbiņas un viena melna bumbiņa, uz kuras ir sarkans dārgakmens; katra bumbiņa simbolizē vienu rubīnu.

- Šajā bonusa spēlē automātam ir trīs ruļļi, no kuriem katrs atbilst citam dārgakmens veidam un kuros ir reizinātāji līdz 20x.
- Uz katra ruļļa reizinātāji tiek reizināti ar attiecīgā dārgakmens vērtību.
- Reizēm daži ruļļi bonusa spēles sākumā var atkārtoti iegriezties pēc nejaušības principa, piešķirot attiecīgajam dārgakmenim lielāku vērtību šajā bonusa raundā.
- Lototrons pēc nejaušības principa izlozē līdz 10 bumbiņām.
- Katra dārgakmens krāsas bumbiņa samazina atlikušo izlozējamo bumbiņu skaitu par 1, savukārt melna bumbiņa samazina šo skaitu par 5.
- Skaitītājs rāda izlozēto bumbiņu skaitu un krāsu.
- Blakus lototronam ir skaitītājs, kas attēlo pašreizējo JOHN SILVER'S LOOT bonusa kopējo laimestu, kas mainās ar katru izlozēto bumbiņu.
- Zemāk redzamajos desmit krāsainajos gredzenos ir redzams kopsavilkums par savāktajiem dārgakmeņiem un norādītas atlikušās izlozes.



- Ja spēlētāja likme nosedz JOHN SILVER'S segmentu, katra veida savāktie dārgakmeņi tiek saskaitīti kopā, reizināti ar spēlētāja likmi un attiecīgi ar dārgakmeņiem piešķirto reizinātāju.
 - Spēlētāja sākotnējā likme tiek papildus izmaksāta vienu reizi bonusa spēlē.
 - Kopējais iegūtais laimests ir attēlots uz ekrāna redzamajā paziņojumā par laimestu.
2. **BEN'S LOST MARBLES bonusa spēli** spēlē ar "Pachinko" tipa ierīci, kas atgādina pinbola spēles. Tiek mesti trīs metamie kauliņi, lai noteiktu, cik spainīšu ar marmora bumbiņām tiks iebērti ierīcē.



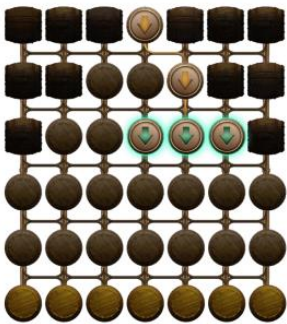
- Katram metamajam kauliņam ir trīs skaldnes ar skaitli 1, divas skaldnes ar skaitli 2 un viena skaldne ar skaitli 3.
- Pirmajos sešos spainīšos ir 5 marmora bumbiņas, bet pēdējos trijos – 10 marmora bumbiņas.
- Ierīcē ir deviņi nodalījumi, no kuriem pieci pēc nejaušības principa tiek aktivizēti katrā bonusa raundā.
- Sākoties bonusa spēlei, katrs aktivizētais nodalījums iekrāsojas kāda dārgakmeņa krāsā.
- Katrā nodalījumā var satilpt līdz 10 marmora bumbiņām, un marmora bumbiņa, kas nonāk konkrētajā nodalījumā, kļūst par attiecīgās krāsas dārgakmeni.
- “Pachinko” ierīces mini spēļu automātā ir norādītas dārgakmeņu sākotnējās vērtības.
- Reizēm daži ruļļi var griezties atkārtoti un piešķirt attiecīgajam dārgakmenim līdz pat 4 reizēm lielāku vērtību par sākotnējo.

- Marmora bumbiņas, kas neiekrīt nevienā no aktivizētajiem nodalījumiem, tiek atmetas, un balvas netiek piešķirtas.
- Ja rats apstājas uz BEN'S LOST MARBLES segmenta, katra veida savāktie dārgakmeņi tiek saskaitīti kopā, reizināti ar spēlētāja likmi un attiecīgi ar dārgakmeņiem piešķirto reizinātāju.
- Spēlētāja sākotnējā likme tiek papildus izmaksāta vienu reizi bonusa spēlē.
- Kopējais iegūtais laimests ir attēlots uz ekrāna redzamajā paziņojumā par laimestu.



3. Ja rats apstājas uz **BILLY BONES** kartes **bonusa**, uz ekrāna parādās dārgumu karte, kurā slēpjas dažādas balvas.
 - Bonusa spēles sākumā tiek atklāti lādē paslēptie lielie dārgumi.
 - Papildus dārgakmeņu balvām BILLY BONES kartē ir paslēptas arī trīs atslēgas, kas ļauj spēlētājam atslēgt lādi un iegūt lielo laimestu.

- Kopumā spēlētājam ir piecas izvēles, lai noklikšķinātu / pieskartos izvēlētajiem kartes lauciņiem.
- Kad ir pagājis izvēļu izdarīšanas laiks, kartē tiek atklātas visas apslēptās lietas, un spēlētājs saņem atbilstošās balvas no izvēlētajiem kartes lauciņiem.
- Ja spēlētājs savlaicīgi nav pieņēmis lēmumu, tiek pieņemts automātiskais lēmums, un atlikušās izvēles tiek automātiski veiktas spēlētāja vietā.
- Ja spēlētājs neatrod lādi, viņš saņem vienu dārgakmeni par katru atrasto atslēgu.
- Spēlētāja sākotnējā likme tiek papildus izmaksāta vienu reizi bonusa spēlē.
- Kopējais iegūtais laimests ir attēlots uz ekrāna redzamajā laimesta paziņojumā.



4. Ja rats apstājas uz **CAPTAIN FLINT'S TREASURE bonusa segmenta**, spēlētājs nokļūst pazemes alā, kurā sešos līmeņos ir izvietotas mucas.
- Lai iegūtu pēc iespējas vairāk dārgumu, spēlētājam ir uzmanīgi jāvirzās lejup pa līmeņiem, izvēloties drošas mucas.






- Dažas mucas ir slazdi, kuros slēpjas galvaskauss – atrodot to, ceļojums lejup apstājas, un spēlētāja izvēles zem šī līmeņa tiek atmestas.
- Spēlētājam ir jāizvēlas kādu mucu, lai virzītos lejup.
- Zaļās bultiņas norāda, kuras mucas var izvēlēties. Ja spēlētājs savlaicīgi nav pieņēmis lēmumu, tiek pieņemts automātiskais lēmums, un atlikušās izvēles tiek automātiski veiktas spēlētāja vietā.
- Visi savāktie dārgakmeņi tiek reizināti ar spēlētāja likmi un attiecīgi ar piešķirto dārgakmens reizinātāju.
- Spēlētāja sākotnējā likme tiek papildus izmaksāta vienu reizi bonusa spēlē.
- Kopējais iegūtais laimests ir attēlots uz ekrāna redzamajā paziņojumā par laimestu.

Likmes un izmaksu koeficienti

Laimesti ir atkarīgi no uzliktās likmes veida.

Sektora nosaukums	Sektoru skaits	Laimesti
Topāzs	21	1-10:1
Smaragds	14	1-40:1
Rubīns	8	3-100:1
Wild Collector	3	2-900:1
Great Scavenger	4	4-450:1
John Silver's Loot	2	2-10 000:1
Ben's Lost Marbles	3	4-10 000:1
Billy Bones' Map	2	5-16 000:1
Captain Flint's Treasure	1	10-15 000:1

Spēles vadība

- **Galda nosaukums** norāda uz galdu, pie kura šobrīd spēlētājs spēlē, un Galda limiti parāda pie konkrētā galda atļautās minimālās un maksimālās likmes. Noklikšķinot uz šīs vietas vai pieskaroties tai, atveras logs Likmju limiti un laimesti, kur redzams katra likmes veida minimums un maksimums, kā arī laimesta koeficients.
-  **Spēles informācijas indikators** informē par spēles statusu.
- Kamēr ir attēlots ziņojums “**JŪSU LIKMES, LŪDZU**”, spēlētājs var sākt likt likmes. Indikators zaļā krāsā attēlo atlikušo laiku, kas samazinās virzienā uz kreiso pusi.
-  Kad ir atlikušas likmju likšanas laika pēdējās 5 sekundes, statuss nomainās uz “**PĒDĒJĀS LIKMES**”.
-  Kad likmju likšanas laiks beidzas, parādās ziņojums “**LIKMES PĀRTRAUKTAS**”, un visas likmju pozīcijas kļūst neaktīvas. Spēles statuss tad uzrāda “**LIKMES PIENĒMTAS**”, informējot, ka visas uzliktās likmes ir pieņemtas un piedalīsies spēles raundā.

- 

Čipu ekrānā var izvēlēties čipu vērtību, ar kuriem spēlētājs vēlas likt likmes. Pieejamas tikai tās čipu vērtības, kuras var nosegt ar spēlētāja pašreizējo bilanci.
- 

Spēlētājam jānoklikšķina pogu **LIKT UZ VISIEM** vai jāpieskaras tai, lai vienlaicīgi uzliktu likmi uz visu likmju veidu lauciņiem. Likmes tiks uzliktas ar spēlētāja atlasīto žetona vērtību.
- 

Poga **ATKĀRTOT** ļauj atkārtot tās pašas likmes, ko spēlētājs uzlika spēles iepriekšējā raundā.
- 

Poga **DUBULOT** dubulto visas spēlētāja uzliktās likmes. Katrs klikšķis/pieskāriens dubulto spēlētāja likmes, līdz ir sasniegts maksimālais limits.
- 

Poga **ATSAUKT** noņem spēlētāja pēdējo uzlikto likmi. Šī poga ir pieejama tikai likmju likšanas laikā.
- 

Funkcija **AUTOMĀTISKĀ SPĒLE** dod iespēju izvēlēto spēles kārtu laikā automātiski atkārtot savas likmes.

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.