

SIA „JOKER.LV”
reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544
Spēles AFK Airport Security noteikumi
Nolimit City Limited spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5 cilindru, 3 rindu un 243 izmaksu līniju spēļu automāts.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.07%.

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.

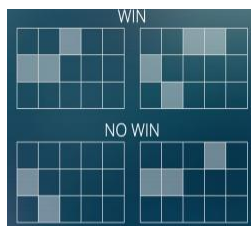
Minimālā likme	0,20 €
Maksimālā likme	6 €

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 līdzās uz aktīvas izmaksu līnijas.
- Vismaz vienam no kombinācijas simboliem jāatrodas uz 1. cilindra.

Izmaksu līniju apraksts



Laimesti tiek piešķirti no kreisās uz labo pusi par blakus esošo simbolu kombinācijām.

Spēles norise un noteikumi

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

-  Simbols aizstāj visus simbolus, izņemot  simbolu, lai veidotu laimesta kombinācijas.

FUNKCIJU simbolu noteikumi



- Virs spēles laukuma atrodas funkciju josla, kurā parādās dažādi funkciju simboli.
- Spēlē ir 12 dažādas funkcijas, kas var nejauši tikt aktivizētas.
- Jebkuras no funkcijām var aktivizēties pamatspēles laikā.
- Kad funkcijas aktivizējas, tās tiek aktivizētas sekojošā secībā:

- o  - kad aktivizējas, 1 vai 2 nejauši zemas izmaksu vērtības simbolu veidi neparādīsies uz cilindriem;
- o  - kad aktivizējas, 1 vai 2 zemas izmaksu vērtības simboli tiek izvēlēti un to vienības tiek aizstātas ar nejauši izvēlētu augstas izmaksu vērtības simbolu;
- o  - kad aktivizējas, parādās 3 līdz 6 mistērijas simboli un atklāj nejaušus izmaksu simbolus. Visi mistērijas simboli atklās vienādus simbolus;
- o  - kad aktivizējas, visi  simboli, kas ir laukumā, izpletīsies pa attiecīgo cilindru to pilnībā aizpildot;
- o  - kad aktivizējas, kāds no parastajiem izmaksu simboliem tiek izvēlēts un visas tā vienības laukumā iegūst x3, x5, x8 vai x10 reizinātāju;
- o  - kad aktivizējas, kāds no parastajiem izmaksu simboliem tiek izvēlēts un visas tā vienības laukumā tiek sadalītas uz pusēm;
- o  - kad aktivizējas, nejauši tiek izvēlēts 1., 2. vai 3. cilindrs un visi tā simboli, izņemot  simbolu, tiek sadalīti uz pusēm;

- o  - kad aktivizējas, 1 vai 2 parastie izmaksu simboli laukumā tiek aizstāti ar  simboliem un blakus esošie simboli tiek sadalīti uz pusēm, izņemot  simbolu;
- o  - kad aktivizējas, visi simboli, kas neveido laimesta kombinācijas, tiek sajaukti vietām, izņemot  simbolu. Simboli saglabā savus reizinātājus un izmērus pēc sajukšanas;
- o  - kad aktivizējas, 1, 2 vai 3 parastie izmaksu simboli tiek aizstāti ar  simboliem;
- o  - kad aktivizējas, tiek atklāts nejaušs reizinātājs un tas tiek piemērots visiem laimestiem. Iespējamās reizinātāju vērtības ir x3, x5, x8 vai x10;
- o  - kad aktivizējas, visi laimesti tiek izmaksāti divos virzienos.

EKONOMISKĀS KLASES GRIEZIENU funkcijas noteikumi

- Uzgriežot 3  simbolus, tiek aktivizēti 7 ekonomiskās klases griezieni.
- Griezieni sākas ar 1 nejauši izvēlētu funkciju, kas ir aktīva visu griezienu laiku.
- Jebkura cita aktivizēta funkcija piešķir +1 griezienu un arī paliek aktīva visu griezienu laiku.

BIZNESA KLASES GRIEZIENU funkcijas noteikumi

- Uzgriežot 4  simbolus, tiek aktivizēti 7 biznesa klases griezieni.
- Griezieni sākas ar 2 nejauši izvēlētām funkcijām, kas ir aktīvas visu griezienu laiku.
- Jebkura cita aktivizēta funkcija piešķir +1 griezienu un arī paliek aktīva visu griezienu laiku.

PIRMĀS KLASES GRIEZIENU funkcijas noteikumi



- Uzgriežot 5  simbolus, tiek aktivizēti 7 pirmās klases griezieni.
- Griezieni sākas ar 3 nejauši izvēlētām funkcijām, kas ir aktīvas visu griezienu laiku.
- Jebkura cita aktivizēta funkcija piešķir +1 griezienu un arī paliek aktīva visu griezienu laiku.
- Ja spēles laikā spēlētājs sasniedz spēles maksimālo laimestu, spēle nekavējoties apstājas, spēlētājam tiek piešķirts laimests un visi atlikušie griezieni tiek atcelti.

PAPILDUS GRIEZIENA funkcijas noteikumi

- Spēlētājam var tikt piedāvāta iespēja iegādāties papildu griezienu pēc bonus raunda beigām.
- Papildu grieziens saglabās iepriekšējā raunda funkcijas.
- Papildu griezienu izmaksas tiek aprēķinātas, balstoties uz aktīvajām funkcijām.
- Ja papildu griezienu cena ir mazāka vai vienāda ar iepriekšējā griezienā iegūto laimestu, tad tiek piedāvāta papildu griezienu iespēja.



NOLIMIT BOOSTER funkcijas iespējas



- Iegādājoties **BONUS BOOSTER**, spēlētājam ir garantēts  simbols uz 2. cilindra. Funkcijas maksa ir 1.4x no likmes apmēra.
- Iegādājoties **3-MILE HIGH CLUB**, spēlētājam ir garantēts grieziens ar vismaz 3 funkcijām. Funkcijas maksa ir 12x no likmes apmēra.
- Iegādājoties **12-MILE HIGH CLUB**, spēlētājam ir garantēts grieziens ar visām 12 funkcijām. Funkcijas maksa ir 4500x no likmes apmēra.



NOLIMIT BONUS BUY funkcijas iespējas

- Spēlētājam ir iespēja iegādāties jebkuru bonusa funkciju, un tā cena ir atkarīga no likmes vērtības un no izvēlēta bonusa veida.
 - **EKONOMISKĀS KLASES GRIEZIENU** funkcijas maksa ir 80x no likmes apmēra.
 - **BIZNESA KLASES GRIEZIENU** funkcijas maksa ir 240x no likmes apmēra.
 - **PIRMĀS KLASES GRIEZIENU** funkcijas maksa ir 500x no likmes apmēra.
 - **LUCKY DRAW (50% / 30% / 20%)** funkcijas maksa ir 212x no likmes apmēra.
- Noslēdzoties bonusam, iegūtais laimests tiek pievienots kopējai bilancei.

-  Spēlē ir pieejama jauna **ACTION SPINS papildspēle**, kuras laikā spēlētājs var ātri spēlēt lielu skaitu griezienu raundu.
- Griezieni norisinās ārkārtīgi ātrajā režīmā.
- *Šī funkcija var nebūt pieejama pie dažiem operatoriem.*

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.