

SIA „JOKER.LV”
reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544
Spēles Case Closed noteikumi
Evolution Malta Limited spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5 cilindru, 4 rindu un 50 izmaksu līniju spēļu automāts.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.02%.

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	50.00 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.

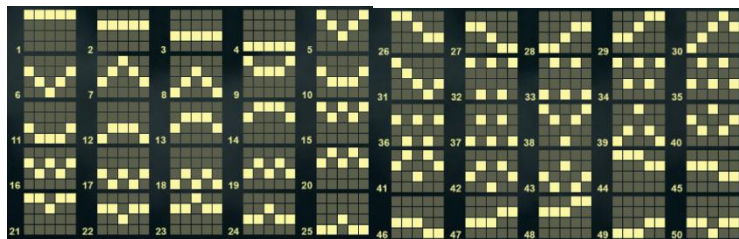
Regulāro izmaksu apraksts

Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

- Simboliem jābūt uz blakus esošiem cilindriem.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā cilindra.

				A	K	Q	J	10
x5 = 400 x4 = 4 x3 = 1 x2 = 0.2	x5 = 100 x4 = 2 x3 = 0.8 x2 = 0.1	x5 = 20 x4 = 1.5 x3 = 0.6	x5 = 10 x4 = 1.2 x3 = 0.4	x5 = 6 x4 = 1 x3 = 0.3	x5 = 6 x4 = 1 x3 = 0.3	x5 = 4 x4 = 0.8 x3 = 0.2	x5 = 4 x4 = 0.8 x3 = 0.2	x5 = 4 x4 = 0.8 x3 = 0.2

Izmaksu līniju apraksts



Laimesti tiek piešķirti no kreisās uz labo pusi par blakus esošo simbolu kombinācijām. Simboliem jābūt uz blakus esošiem cilindriem.

Spēles norise un noteikumi

Nopratināšanas funkcijas un pavedienu SCATTER simbolu noteikumi

- Pa kreisi no laukuma ir redzami 3 aizdomās turamo silueti.
- Katram no tiem atbilst likmes reizinātāju balvas, kas ir atspoguļotas kā šo simbolu naudas balvas, kuras mainās katrā griezienā.
- Iespējamās balvas var būt vienādas ar šādiem reizinātājiem:
 - Pirmais aizdomās turamais: 5x, 10x vai 15x;
 - Otrais aizdomās turamais: 25x, 30x, 40x, 50x vai 75x;
 - Trešais aizdomās turamais: 100x, 150x, 250x, 350x vai 500x.



- Kad sakrāti 7 **pavedienu SCATTER** simboli, sākas nopratināšanas funkcija.
- Pavedienu SCATTER simbolus var uzgriezt tikai uz 2., 3. un 4. cilindriem.
- Vispirms vienmēr tiek nopratināts pirmais aizdomās turamais.
- Katra nopratināšana var būt veiksmīga vai neveiksmīga. Rezultāts ir nejaušs.
- Par veiksmīgu nopratināšanu tiek izmaksāta balva, kas funkcijas laikā norādīta uz aizdomās turamā bildes, un tad tiek nopratināts nākamais aizdomās turamais.
- Funkcija beidzas, kad visi aizdomās turamie ir veiksmīgi nopratināti, vai pēc pirmās neveiksmīgās nopratināšanas.
- Visās veiksmīgajās nopratināšanās sakrātā summu tiek izmaksāta funkcijas beigās.

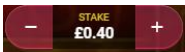
Lietu un pierādījumu SCATTER simbolu noteikumi

- Pa labi no laukuma ir redzamas 3 lietu mapes.



- Uzgriežot **pierādījumu SCATTER** simbolus, spēlētājs pietuvojas lietu atrisinājumam.
- Lai atrisinātu katru lietu, jāuzgriež 10 pierādījumu SCATTER simboli.
- Pierādījumu SCATTER simbolus var uzgriezt tikai uz vidējā cilindra.
- Vienā griezienā var uzgriezt tikai vienu pierādījumu SCATTER simbolu un nevar uzgriezt vairāk par 3 jebkuriem SCATTER simboliem.
- Pirmās lietas atrisināšana garantē, ka pirmā nopratināšana vienmēr būs veiksmīga, un piešķir balvu pēc nopratināšanas funkcijas aktivizācijas.
- Otrās lietas atrisināšana samazina nopratināšanas funkcijas aktivizācijai nepieciešamo pavedienu skaitu no 7 līdz 5.
- Trešās un pēdējās lietas atrisināšanas atbloķē ceturto aizdomās turamo, un par tā veiksmīgu nopratināšanu piešķir likmes reizinātāju 2000x.
- Ceturtais aizdomās turamais tiks nopratināts tikai tad, ja nopratināšanas funkcijas laikā tika veiksmīgi nopratināti visi iepriekšējie aizdomās turamie.

Spēles vadība

1.  Lai paaugstinātu vai pazeminātu griezienu vērtību, jāizmanto **STAKE** izvēlni.
2.  Klikšķinot uz **SPIN** pogas, cilindri sāk griezties ar spēlētāja izvēlēto likmi.
3.  Nospiežot **AUTO** ikonu, spēlētājs var izvēlēties griezienu skaitu automātiskajā režīmā.
4.  Nospiežot **TURBO** ikonu, cilindri sāks griezties paātrinātajā 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 „Balance”.

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.