

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

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
6 cilindru un 6 rindu spēļu automāts bez tradicionālajām izmaksu līnijām.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 95.70%.

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	20.00 EUR

Spēles norises apraksts

Izmaksu noteikumi

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas par vismaz 10 vienādu simbolu kombinācijām jebkurās pozīcijās uz laukuma.
- Laimesta vērtība ir atkarīga no kopējā uzgriežto vienādo simbolu skaita griezienu beigās.

							
15+35 12+15 10+7.5	15+20 12+10 10+2.5	15+12.5 12+5 10+2	15+10 12+2 10+1.5	15+8 12+1.5 10+1	15+5 12+1.2 10+0.7	15+2.5 12+0.9 10+0.3	15+1.5 12+0.6 10+0.1

Spēles norise un noteikumi

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

Cilindru sabrukšanas funkcijas noteikumi:

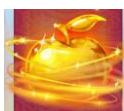
- o Pēc katra griezienu gan pamatspēlē, gan bezmaksas griezienu laikā, tiek izmaksāti laimesti par laimējošām kombinācijām, bet visi laimējošie simboli pazūd no laukuma.

- o Atlikušie simboli krīt uz leju, bet tukšās vietas ieņem no augšas krītošie simboli.
- o Cilindru bruksana turpināsies, kamēr vairs nebūs laimīgo kombināciju.
- o Visi laimesti tiek ieskaitīti spēlētāja kontā pēc tam, kad pirmā griezienu izraisītā bruksana ir beigusies.

VEIKSMES KOKA funkcijas noteikumi

- Virs spēles cilindriem atrodas ābele - VEIKSMES KOKS, kurā ir āboli un tie var nokrist jebkurā brīdī.
- Griezienu sākumā ābele var tikt sapurināta un aktivizēta.
- Aktivizēšanas gadījumā, uz cilindriem pirms simbolu parādīšanās nokrītīs viena vai divu veidu ābolu simboli.
- Dažkārt, ābele var aktivizēties arī pēc nelaimējuša griezienu vai cilindru sabrukšanas beigās.
- Šajos gadījumos ābele vienmēr nometīs ZELTA ĀBOLU, bet iespējams nokrist arī DIMANTA ĀBOLIEM.

ZELTA ĀBOLA simbola noteikumi



- **ZELTA ĀBOLA** simbols tiek aktivizēts no VEIKSMES KOKA.
- Visi ZELTA ĀBOLI, kas nokrituši uz cilindriem atklās vienādu maksājošo simbolu.
- Vienā ābeles aktivizācijā uz cilindriem var nokrist līdz pat 10 ZELTA ĀBOLIEM.

DIMANTA ĀBOLA simbola noteikumi



- **DIMANTA ĀBOLA** simbols tiek aktivizēts no VEIKSMES KOKA.
- Visi DIMANTA ĀBOLI, kas nokrituši uz cilindriem atklās nejaušu reizinātāju.
- Kad pēc DIMANTA ĀBOLU nokrišanas veidojas laimests, attiecīgais reizinātājs tiek saglabāts virs cilindriem.
- Vairāki reizinātāji tiek saskaitīti un piemēroti visiem uzkrātajiem laimestiem griezienu beigās.
- Pirmais reizinātājs, kas parādās šādu griezienu laikā, kļūst par kopējo reizinātāju, un visi nākamie reizinātāji tiek pieskaitīti esošajam.
- Reizinātāji vienmēr tiek atiestatīti nākamajā griezienā.
- Vienā ābeles aktivizācijā uz cilindriem var nokrist līdz 3 DIMANTA ĀBOLIEM.
- DIMANTA ĀBOLIEM var būt reizinātāji x2, x3, x5, x7, x10, x15, x20, x25, x50, x100.

BEZMAKSAS GRIEZIENU funkcijas noteikumi

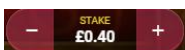


- Kad uz cilindriem parādās 3 vai vairāk **bezmaksas griezienu SCATTER** simboli, tiek aktivizēts bonusa raunds ar 10, 12 vai 15 bezmaksas griezieniem — attiecīgi par 3, 4 vai 5 bezmaksas griezienu SCATTER simboliem.
- VEIKSMES KOKS aktivizējas tāpat kā parasto griezienu laikā, taču ar lielāku iespējamību aktivizēties biežāk.
- Ja bezmaksas griezienu laikā parādās vēl 3 bezmaksas griezienu SCATTER simboli, tiek piešķirti papildus 5 griezieni, kas tiek pieskaitīti atlikušajiem bonusa griezieniem.



- Spēlētājam ir iespēja iegādāties bezmaksas griezienu funkciju par cenu 70x no likmes apmēra.
- Spēlētājam ir iespēja iegādāties arī ZELTA ĀBOLU bonusu par cenu 3x no likmes apmēra.
- Spēlētājam ir iespēja iegādāties DIMANTA ĀBOLU bonusu par cenu 15x no likmes apmēra.

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 „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.