

SIA „JOKER.LV”
reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544
Spēles Hot Hot Halloween noteikumi
HABANERO SYSTEMS B.V spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5x5 laukuma spēļu automāts bez tradicionālajām izmaksu līnijām.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.66%.

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 EUR
Maksimālā likme	100.00 EUR

Spēles norises apraksts

Izmaksu noteikumi

- Laimestus izmaksā par vienādiem simboliem, kas rindā atrodas blakus.
- Katrā rindā laimestu dod visas kombinācijas ar vismaz vienu simbolu, kas nav WILD simbols.
- Dažādu rindu laimesti tiek saskaitīti.
- Laimestus sareizina ar atlasīto likmes līmeni:
 - o 1 rinda reizina laimestu ar x1;
 - o 2 rinda reizina laimestu ar x2;
 - o 3 rinda reizina laimestu ar x3;
 - o 4 rinda reizina laimestu ar x2;
 - o 5 rinda reizina laimestu ar x1.

15	125 000	10	7 500	10	5 000	10	2 000	10	1 750	10	1 500
14	20 000	9	3 750	9	2 500	9	700	9	625	9	550
13	6 000	8	1 250	8	1 000	8	600	8	500	8	450
12	4 000	7	1 000	7	750	7	400	7	350	7	300
11	3 750	6	875	6	600	6	300	6	250	6	200
10	3 000	5	375	5	300	5	150	5	150	5	100
9	2 500	4	150	4	125	4	90	4	75	4	60
8	2 000	3	25	3	25	3	15	3	15	3	15
7	1 500										
6	750										
5	500										
4	200										
3	50										
10	4 000	10	2 500	10	2 250						
9	1 000	9	875	9	775						
8	875	8	750	8	650						
7	625	7	500	7	450						
6	500	6	375	6	325						
5	250	5	200	5	175						
4	125	4	125	4	100						
3	25	3	25	3	25						

Spēles norise un noteikumi

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



- WILD** simbols var parādīties tika uz 1., 2., 4. un 5.cilindra.
- WILD simbols nepiešķir laimestu.



- un simboli aizstāj jebkuru citu simbolu.

HOT HOT funkcijas noteikumi

- HOT HOT funkcija var tikt aktivizēta pēc nejaušības principa jebkurā griezienā.

- Ikviens ekrānā redzamais vai

simbols pēc nejaušības principa var pārvērsties par simbolu vai
 simboliem un atbilst 2
simboliem.

- Ikviens ekrānā redzamais  simbols pēc nejaušības principa var pārvērsties par  simbolu un atbilst 3 simboliem.

BEZMAKSAS GREIZIENU funkcijas noteikumi

- Ja 3 vai vairāk  simboli parādās uz cilindriem no kreisās uz labo vai no labās uz kreiso pusi (vismaz  un  uz 1. un 2. cilindra vai 4. un 5. cilindra), tiek aktivizēti 6 bezmaksas griezieni.
- Ja 3 vai vairāk  simboli parādās uz cilindriem no kreisās uz labo un no labās uz kreiso pusi (vismaz  un  uz 1. un 2. cilindra, kā arī  un  uz 4. un 5. cilindra), tiek aktivizēti 12 bezmaksas griezieni.
- Jebkurš laimējušā kombinācijā iekļauts simbols tiks bloķēts atlikušo bezmaksas griezienu laikā (izņemot aktivizējošo spēli).
- Bloķēti simboli var divkāršoties vai trīskāršoties un saglabājas līdz spēles beigām.
- Nejauši izvēlēta secībā var tikt bloķēti līdz 24 simboliem.
- Bezmaksas griezienus izspēlē ar aktivizējošās spēles likmi.
- Funkciju nevar aktivizēt atkārtoti.

Džekpota sacensību noteikumi

Uzkrāšanas fāze

1. Džekpota summa sākas no €0.00.
2. Daļa no katras veiktās likmes tiek novirzīta džekpotam.
3. Džekpota displejā būs redzama informācija par laiku, kas atlicis līdz nākamajām sacīkstēm, džekpota summu un uzreiz pēc Izmaksas fāzes – arī informācija par pēdējo laimēto džekpotu.
4. Šīs fāzes laikā aktivizēt džekpotu nav iespējams.

Sacīkšu fāze

1. Sacīkšu fāzes ilgums norādīts spēles iebūvētajos noteikumos (kas ir atrodami spēles loga kreisajā apakšējā stūrī):



2. Arī tagad daļa no katras veiktās likmes tiek novirzīta džekpotam.
3. Džekpots garantēti aktivizēsies līdz Sacīkstes beigām.
4. Džekpota displejā būs redzama informācija par laiku, kad sacīkstes beigsies, un džekpota summu.

Izmaksas fāze

1. Izmaksas fāze sākas, kad tiek aktivizēts džekpots.
2. Spēlētājiem, kas veikuši likmes vistuvāk brīdim, kad aktivizējies džekpots, sacīkstēs tiks piešķirtas finiša vietas.
3. Katrs spēlētājs sacīkstēs var iegūt tikai vienu vietu.
4. Pēc tam, kad laimesti par visām vietām ir izmaksāti, džekpots tiek atiestatīts uz sākotnējo summu un tiek atkārtoti uzsākta uzkrāšanas fāze.

Laimestu izmaksas tabula

1. Izmaksu tabula (atkarībā no džekpota iestatījumiem) parādīta spēles iebūvētajos noteikumos (kas ir atrodami spēles loga kreisajā apakšējā stūrī):



Cita informācija

1. Minimālā likme, lai kvalificētos džekpota izmaksai, ir norādīta džekpota logā.
2. Džekpota laiks tiks noteikts pēc servera laika un tiks parādīts saskaņā ar spēlētāja ierīces laiku.
3. Vietas, par kurām netiek izmaksāti laimesti, pāriet uz nākamo notikumu.
4. Ja notikumi nav plānoti, pārnesto summu patur kazino.
5. Ja nav nākamā notikuma, summu patur operators.

Visi džekpota noteikumi

1. Džekpota noteikumi ir spēkā tikai tad, ja džekpots ir aktivizēts un redzams.
2. Daļa no katras veiktās likmes tiek novirzīta džekpotiem.
3. Džekpota summa mainās līdz ar katru likmi.
4. Džekpotiem nav griestu vai augšējā limita.
5. Ja tiek laimēts džekpots, serverī tas tiks atiestatīts uz sākotnējo vērtību.
6. Džekpota laimesta summa ir džekpota vērtība uz servera, kas noapaļota līdz 2 decimāldaļām.
7. Džekpota laimesti tiek summēti ar citiem laimestiem.

Džekpota savienojuma pārtraukuma politika

1. Ja savienojuma pārtraukums notiek jebkurā spēles brīdī, džekpota summa netiks atjaunināta līdz nākamajai debeta darbībai.
2. Ja serveris ir saņēmis veikto likmi, džekpotu vēl joprojām ir iespējams laimēt un laimesti tiks atspoguļoti spēlētāja konta atlikumā uzreiz pēc tam, kad tiks atjaunots savienojums.

Spēles vadība



1. Lai paaugstinātu vai pazeminātu griezienu vērtību, jāizmanto **LIKMES LĪMENIS** un **MONĒTA** izvēlni.



2. Klikšķinot uz **GRIEZT** pogas, cilindri sāk griezties ar spēlētāja izvēlēto likmi.



3. Nospiežot **AUTO SPĒLES** 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 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.