

SIA „JOKER.LV”
reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544
Spēles Fruity Halloween noteikumi
Habanero Systems Limited spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
6 cilindru, 4 rindu spēļu automāts bez tradicionālajām izmaksu līnijām.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 93.99%.

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	0.25 EUR
Maksimālā likme	50.00 EUR

Spēles norises apraksts

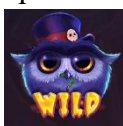
Izmaksu noteikumi

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Laimesti tiek izmaksāti par vismaz 8 vienādiem simboliem jebkurās pozīcijās uz laukuma.
- Laimesta summu nosaka kopējais vienādo simbolu skaits uz laukuma grieziņa beigās.

 12 30 € 9-11 3 € 8 0.20 €	 19-24 30 € 16-18 12.50 € 13-15 7.50 € 9-12 2.50 € 8 0.10 €	 19-24 22.50 € 16-18 10 € 13-15 6 € 9-12 2 € 8 0.08 €	 19-24 7.50 € 16-18 4 € 13-15 1.70 € 9-12 0.75 € 8 0.05 €	 19-24 6 € 16-18 3 € 13-15 1.40 € 9-12 0.50 € 8 0.03 €	 19-24 4 € 16-18 2 € 13-15 1.20 € 9-12 0.40 € 8 0.02 €
 19-24 17.50 € 16-18 7.50 € 13-15 4 € 9-12 1.75 € 8 0.07 €	 19-24 15 € 16-18 5 € 13-15 3 € 9-12 1.25 € 8 0.06 €	 19-24 2.50 € 16-18 1.50 € 13-15 1 € 9-12 0.35 € 8 0.01 €			

Spēles norise un noteikumi

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



- **WILD** simbols aizstāj visus simbolus, izņemot SCATTER simbolus, lai veidotu laimīgas kombinācijas.

- Pirms cilindru apstāšanās, uz laukuma var nejauši uzkrīst līdz pat 6 WILD simboliem.
- Katrs uzgrieztais WILD simbols dublējas uz citu pieejamu pozīciju.
- WILD simbolus iespējams uzgriezt vai dublēt ar reizinātājiem x2 un x3.
- Visi WILD simbolu reizinātāji tiek pieskaitīti **spēles reizinātājam**, kurš sākas ar x1.
- Līdz ar katru pamatspēli reizinātājs tiek atiestatīts uz x1.



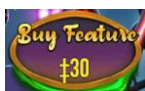
- 3, 4, 5 vai 6 **SCATTER** simboli jebkurās pozīcijās aktivizē 10, 25, 50 vai 100 **bezmaksas griezienus** attiecīgi.
- Bezmaksas griezienu laikā, spēles reizinātāja vērtība tiek uzkrāta, bet, kad bezmaksas griezieni ir izspēlēti, tas tiek atiestatīts uz x1.
- Bezmaksas griezienu laikā ir iespējams gūt papildus bezmaksas griezienus.
- Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi, ar kādu tie tika aktivizēti.
- Noslēdzoties bezmaksas griezieniem, iegūtie laimesti tiek pievienoti kopējai bilancei.



- **MONEY** simboli var parādīties tikai pamatspēlē.
- Uz katra MONEY simbola ir attēlota naudas balva.
- 4 vai vairāk MONEY simboli jebkurās pozīcijās aktivizē **MONEY RE-SPIN funkciju**.
- Funkcijas sākumā tiek piešķirti 3 atkārtotie griezieni.
- Visi pārējie simboli tiek noņemti no laukuma, un funkcijas laikā var parādīties tikai MONEY simboli vai tukši simboli.
- Ja funkcijas laikā uz laukuma parādās 1 vai vairāk MONEY simbols, atkārtoto griezienu skaits tiek atiestatīts uz 3.
- Funkcijas laikā nav iespējams gūt papildus atkārtotos griezienus.
- Atkārtotie griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi, ar kādu tie tika aktivizēti.
- Funkcija beidzas, kad ir izspēlēti visi atkārtotie griezieni vai uz laukuma ir 24 MONEY simboli.
- Visas simbolu naudas balvas tiek piešķirtas pēc funkcijas beigām.
- Ja funkcijas beigās uz laukuma ir redzami 24 MONEY simboli, spēlētājam tiek piešķirta īpaša naudas balva.



- Spēlētājam ir iespēja aktivizēt **SUPER BET opciju**, kuras laikā tiek palielināta iespēja laimēt bezmaksas griezienus.
- SUPER BET opcijas aktivizēšana dubulto kopējas likmes apmēru un neietekmē simbolu izmaksas.



- Spēlētājam ir iespēja iegādāties bezmaksas griezienu bonusu par summu, kas ir atkarīga no likmes apmēra.

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.

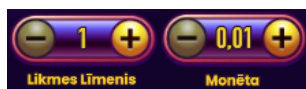
Visi džekpota noteikumi

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.

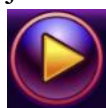
Džekpota savienojuma pārtraukuma politika

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 grieziena 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 „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.