

SIA „JOKER.LV”
reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544
Spēles Flaming Hot Extreme Bell Link noteikumi
EGT Digital EOOD spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5 cilindru, 4 rindu un 40 izmaksu līniju spēļu automāts.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.50%.

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	0.50 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.

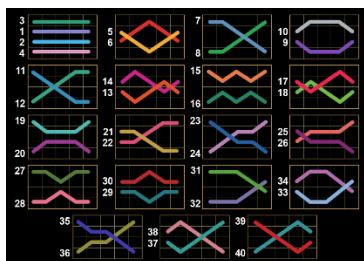
Regulāro izmaksu apraksts

Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

- Simboliem jābūt līdzās uz aktīvas izmaksu līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā cilindra.

 x5 2.00 _{EGT} x4 0.50 _{EGT} x3 0.10 _{EGT}	 x5 2.00 _{EGT} x4 0.50 _{EGT} x3 0.10 _{EGT}	 x5 1.00 _{EGT} x4 0.25 _{EGT} x3 0.05 _{EGT}	 x5 5.00 _{EGT} x4 1.50 _{EGT} x3 0.50 _{EGT} x2 0.05 _{EGT}	 x5 3.00 _{EGT} x4 1.00 _{EGT} x3 0.20 _{EGT}	 SCATTER x5 25.00 _{EGT} x4 5.00 _{EGT} x3 1.00 _{EGT}
 x5 1.00 _{EGT} x4 0.25 _{EGT} x3 0.05 _{EGT}	 x5 1.00 _{EGT} x4 0.25 _{EGT} x3 0.05 _{EGT}	 x5 1.00 _{EGT} x4 0.25 _{EGT} x3 0.05 _{EGT}			

Izmaksu līniju apraksts



Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām uz aktīvajām izmaksu līnijām no kreisās uz labo pusi.

Spēles norise un noteikumi



- **WILD** simbols aizstāj visus simbolus, izņemot SCATTER un zvaniņu simbolus, lai veidotu laimīgas kombinācijas.
- Tas parādās tikai uz 2., 3. un 4. cilindriem.



- 2, 3 vai 4 **SCATTER** simboli jebkurās pozīcijās uz laukuma aktivizē **atkārtoto griezienu funkciju**.
- Funkcijas laikā, cilindri ar SCATTER simboliem paliek fiksēti savās vietās, bet visi pārējie cilindri griežas atkārtoti.
- Ja atkārtotā griezienu laikā uz laukuma parādās jauns SCATTER simbols un kopējais SCATTER simbolu skaits ir mazāks par 5, tiek piešķirts vēl viens atkārtotais grieziens.
- Atkārtotie griezieni beidzas, ja uz laukuma nav parādījies jauns SCATTER simbols vai ja kopējais SCATTER simbolu skaits uz laukuma ir 5.
- 3, 4 vai 5 simboli jebkurās pozīcijās uz laukuma aktivizē 10, 20 vai 30 **bezmaksas griezienus** attiecīgi.
- Bezmaksas griezienu laikā ir iespējams gūt papildus bezmaksas griezienus.
- Atkārtotie un bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi, ar kādu tie tika aktivizēti.
- Noslēdzoties bezmaksas griezieniem, iegūtie laimesti tiek pievienoti kopējai bilancei.

BELL LINK džekpota funkcijas apraksts un noteikumi

- **BELL LINK džekpots** ir vairāku nominālu džekpots ar šādiem četriem līmeņiem (no augstākā līdz zemākajam):

GRAND	MAJOR	MINOR	MINI
7 500.81 _{EGT}	750.81 _{EGT}	50.00 _{EGT}	10.00 _{EGT}

- GRAND un MAJOR progresīvā džekpota vērtības tiek uzkrātas, pamatojoties uz likmēm, kuras ir veikuši visi spēlētāji, kuri spēlē BELL LINK spēles. MINI un MINOR līmeņa vērtības ir fiksētas un netiek uzkrātas.

- Katram džekpotam ir savs **atbilstošais simbols**:

- Simbols  var parādīties ekrānā līdz trīs reizēm pamatspēles vai BELL

LINK džekpota funkcijas laikā. 3  simboli jebkurā ekrāna pozīcijā pamatspēles laikā vai BELL LINK džekpota funkcijas laikā nekavējoties piešķir GRAND līmeni.

- Simbols  var parādīties ekrānā tikai vienu reizi pamatspēles vai BELL

LINK džekpota funkcijas laikā.  simbols jebkurā ekrāna vietā pamatspēles vai BELL LINK džekpota funkcijas laikā nekavējoties piešķir MAJOR līmeni.

- Simbols  var parādīties ekrānā vairākas reizes pamatspēles un BELL

LINK džekpota funkcijas laikā.  simbols piešķir MINOR līmeni tikai pēc BELL LINK džekpota funkcijas beigām.

- Simbols  var parādīties ekrānā vairākas reizes pamatspēles un BELL

LINK džekpota funkcijas laikā.  simbols piešķir MINI līmeni tikai pēc BELL LINK džekpota funkcijas beigām.

-  simbols var parādīties ekrānā vairākas reizes pamatspēles un BELL LINK

džekpota funkcijas laikā.  simbola vērtība tiek izmaksāta tikai BELL LINK džekpota funkcijas beigās.

- Iespējamā vērtība ir no 1x līdz 100x no likmes apmēra.



- simbols var parādīties ekrānā tikai vienu reizi pamatspēles laikā.

BELL LINK funkcijas aktivizēšana

- **BELL LINK džekpota funkcija** tiek aktivizēta, ja kopējais



un  simbolu skaits ekrānā ir 5 vai vairāk, piešķirot spēlētājam 3 BELL LINK bezmaksas griezienus.

- BELL LINK bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar speciāliem cilindriem, kur ir



aktīvi tikai  un  simboli.

- Visi zvaniņu simboli, kas aktivizēja BELL LINK bezmaksas griezienus, paliks fiksēti savās pozīcijās līdz BELL LINK bezmaksas griezienu beigām.

- BELL LINK bezmaksas griezienu laikā, katrs jauns  un



simbols ekrānā atjauno atlikušo BELL LINK bezmaksas griezienu skaitu uz 3.



- Ja uz spēles laukuma parādās  simbols, kas aktivizē BELL LINK džekpota funkciju, tad tiek aktivizēti BELL LINK bezmaksas griezieni.



-  BELL LINK bezmaksas griezieni tiek izspēlēti uz 4x5 matricas.
- Pilns ekrāns ar 20 zvaniņu simboliem reizina visus redzamos laimestus ar x4, izņemot MAJOR un GRAND džekpota līmeni.



- No 15 līdz 19 zvaniņu simboliem ekrānā pēc pēdējā  BELL LINK bezmaksas griezienu reizina visus redzamos laimestus ar x2, izņemot džekpota līmeņus MAJOR un GRAND.



- Ja  BELL LINK bezmaksas griezieni nav aktīvi, tad BELL LINK bezmaksas griezieni tiek spēlēti uz tādas pašas matricas izmēra (4x5) kā galvenajā spēlē.

- 4x5 matricā un pilns ekrāns ar 20 zvaniņu simboliem reizina visus redzamos laimestus ar x3, izņemot džekpota līmeņus MAJOR un GRAND.
- BELL LINK bezmaksas griezieni beidzas, ja:

- Ir izspēlēti visi BELL LINK bezmaksas griezieni;

- Ekrāns ir pilnībā piepildīts ar simboliem.



- Ja BELL LINK bezmaksas griezienu beigās  simbolu skaits uz ekrāna ir

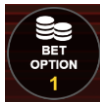
mazāks par 3, tie tiek pārveidoti par  simboliem ar nejaušām vērtībām, kas var būt no 50x vai 100x no likmes apmēra.

- Beidzoties BELL LINK bezmaksas griezieniem,  simbols tiek pārveidots

par  simbolu ar vērtību, kas ir 10x no likmes apmēra.

- Pēc tam visi zvaniņu simbolu laimesti tiek izmaksāti.
- BELL LINK bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi, ar kādu tie tika aktivizēti.
- Noslēdzoties BELL LINK bezmaksas griezieniem, iegūtie laimesti tiek pievienoti kopējai bilancei.

Spēles vadība

1.  Klikšķinot uz **SPIN** pogas, cilindri sāk griezties ar spēlētāja izvēlēto likmi.
2.  Lai paaugstinātu vai pazeminātu griezienu vērtību, jāizmanto **BET** izvēlni.
3.  Nospiežot **AUTOPLAY** pogu, 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.