

SIA „JOKER.LV”
reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544
Spēles Pyramid Riddles Cleopatra Jumboways noteikumi
EGT Digital EOOD spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.

6 cilindru, 2 - 8 rindu un līdz pat 200 704 izmaksu līniju spēļu automāts.

Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir no 96.30%.

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.

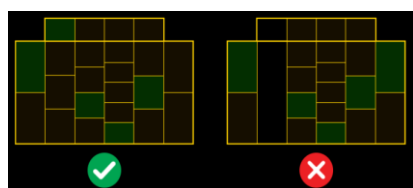
Minimālā likme	0,20 €
Maksimālā likme	24 €

Spēles norises apraksts

Izmaksu noteikumi

- Tiek izmaksāts laimests tikai par lielāko katra simbola laimesta kombināciju.
- Laimesta kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi, izņemot SCATTER simbola laimestus.
- Laimesta simboliem jāatrodas uz blakus esošiem cilindriem.
- Laimestu kombinācijas tiek reizinātas ar likmes reizinātāju.

Izmaksu līniju noteikumi



Laimesta kombinācijas var saturēt tikai vienu simbolu katrā no blakus esošajiem cilindriem. Aprēķinot laimestus, simboli no augšējā horizontālā cilindra tiek skaitīti kā papildinājumi attiecīgajiem cilindriem zem tā 2. - 5. cilindram. Spēlē ir pieejami 324 līdz 200 704 laimestu veidi.

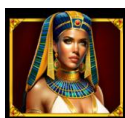
Laimestu veids katram griezienam ir atkarīgs no simbolu izvietojuma un skaita laukumā katrā griezienā.

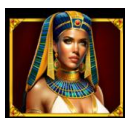
Spēles norise un noteikumi

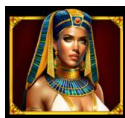
- Spēlē ir vairākas papildus funkcijas, kas var tikt aktivizētas spēles laikā un pilnā apmērā izskaidrotas zemāk.

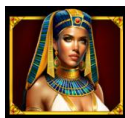

- Spēles laukums sastāv no 6 vertikāliem cilindriem, kas kustas no augšas uz leju, un 1 horizontāla cilindra, kas kustas no labās uz kreiso pusi.
- Simbolu skaits uz 1. - 6. cilindra ir mainīgs un tiek izvēlēts nejauši pirms katra griezienu griezienu laika.
- 1. un 6. cilindrs var saturēt no 2 līdz 7 simboliem, bet 2. - 5. cilindrs no 3 līdz 8 simboliem katrs.

WILD simbola noteikumi

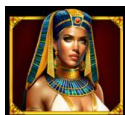


-  simbols parādās uz 2., 3., 4., 5., 6. un horizontālā cilindra gan pamatspēles, gan bezmaksas griezienu laikā.




-  simbols aizstāj visus citus simbolus, izņemot  simbolu, lai veidotu laimesta kombinācijas.




-  simbols dubulto visus laimestus, kuru daļa tas ir.

SCATTER simbola noteikumi



-  simbols parādās uz 1., 2., 3., 4., 5. un 6. cilindra.




- 3 un vairāk  simboli piešķir laimestu saskaņā ar izmaksu tabulu un aktivizē bezmaksas griezienus.

CILINDRU SABRUKŠANAS funkcijas noteikumi

- Pēc katras pamatspēles vai bezmaksas griezienu funkcijas tiek izmaksātas laimīgās



kombinācijas un visi laimējošie simboli pazūd no laukuma, izņemot  simbolu.

- Atlikušie simboli krīt uz laukuma apakšu, bet tukšas pozīcijas uz 6 vertikālajiem cilindriem aizpilda no augšas krītošie simboli.
- Ja tukša pozīcija izveidojas uz horizontālā cilindra, tukšo vietu aizpilda simbols no labās puses.
- Cilindru sabrukšana turpināsies, kamēr vairs nebūs laimīgo kombināciju vai arī tiks sasniegts maksimālais laimests.



- simbolu laimesti tiek izmaksāti cilindru sabrukšanas beigās.

ATKĀRTOTO GRIEZIENU funkcijas noteikumi

- Katra pamatspēles vai bezmaksas griezienu beigās nejauši var tikt aktivizēts atkārtotais grieziens, ja izpildās šādi nosacījumi:
 - pamatspēlē izmaksa ir mazāka par likmes apmēru;
 - DOUBLE BONUS CHANCE spēlē izmaksa ir mazāka par likmes apmēru;
 - BUY BONUS bezmaksas griezienā izmaksa ir mazāka par pamatlikmi;
 - simbolu skaits uz malējā kreisā cilindra ir 5 vai vairāk.
- Šādā gadījumā četri simboli no horizontālā augšējā cilindra pazūd un to pozīcijas aizpilda jauni simboli, sniedzot iespēju izveidot jaunas laimīgās kombinācijas.
- Atkārtotais grieziens var tikt aktivizēts tikai vienu reizi pamatspēles vai bezmaksas griezienu laikā.

BEZMAKSAS GRIEZIENU funkcijas noteikumi




- 3, 4, 5 vai 6 simboli laukumā aktivizē bezmaksas griezienu funkciju ar papildu laimesta reizinātāju.
- Sākotnējais bezmaksas griezienu skaits ir 5 ar reizinātāju x2.
- Pirms bezmaksas griezienu sākuma tiek atvērts jauns bonusa ekrāns, lai iegūtu papildu bezmaksas griezienus un lielāku laimestu reizinātāju raunda laikā.
- Spēlētājs vienu pēc otras atver 12 dārgumu lādes, un tajās paslēptās iespējamās balvas ir papildu bezmaksas griezieni vai laimesta reizinātāja palielinājums:

Additional FREE SPINS			Win multiplier increased by:						
FS +2	FS +2	FS +3	+1x	+2x	+2x	+3x	+5x	+5x	+5x

- Balvas vērtība no katras atvērtās lādes tiek pieskaitīta attiecīgi sākotnējam bezmaksas griezienu skaitam vai reizinātāja vērtībai.
- Tas turpinās, līdz tiek atvērta lāde bez balvas.
- Tad nekavējoties sākas bezmaksas griezienu funkcija ar līdz tam sasniegto griezienu skaitu un reizinātāja vērtību.



- Ja bezmaksas griezienu laikā parādās 3  simboli, spēlētājs laimē vēl 5 bezmaksas griezienus ar x2 reizinātāju.
- Pēc tam vēlreiz tiek atvērts bonusa ekrāns, lai iegūtu papildu bezmaksas griezienu skaitu un lielāku laimestu reizinātāju.
- Atverot lādi bez balvas, visi jauniegūti bezmaksas griezieni un reizinātāju vērtības tiek pieskaitītas pašreizējām, un bezmaksas griezieni turpinās ar sasniegto kopējo skaitu un laimestu reizinātāju.
- Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar to pašu likmi un likmes reizinātāju, kas tos aktivizēja.
- Bezmaksas griezienu laikā tiek izmantots īpašs cilindru komplekts.
- Ja spēlētājs spēles laikā sasniedz maksimālo spēles laimestu, spēle nekavējoties beidzas, spēlētājam tiek piešķirts laimests un visi atlikušie griezieni tiek atcelti.

BUY BONUS funkcijas noteikumi



- Spēlētājam ir iespēja iegādāties DOUBLE BONUS CHANCE aktivizēšanas iespēju par cenu x1.25 no likmes apmēra.
- Spēlētājam ir iespēja iegādāties bezmaksas griezienus par cenu x100 no likmes apmēra.
- *Funkcija var nebūt pieejama visām likmes vērtībām.*

CLOVER CHANCE džekpota noteikumi

- **CLOVER CHANCE džekpots** ir vairāku nominālu progresīvais džekpots ar šādiem četriem līmeņiem (no augstākā līdz zemākajam):



















- CLOVER CHANCE džekpotu var laimēt tikai CLOVER CHANCE funkcijas laikā.
- CLOVER CHANCE funkcijas laikā var laimēt tikai viena līmeņa džekpotu.
- CLOVER CHANCE funkcija tiek aktivizēta pēc nejaušības principa, pamatspēles vai bonusa spēles beigās.
- Vispirms tiek izmaksāts laimests no griezienu, kas aktivizēja CLOVER CHANCE funkciju, un pēc tam sakas funkcijas izspēle.




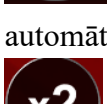
CLOVER CHANCE funkcijas noteikumi

- Funkcijas laikā, spēlētājs izvēlas starp 15 lādēm un kolekcijā dažādus simbolus.

- 12 lādes satur    vai  pērļu simbolus, kuru krāsa atbilst džekpota līmenim, kas tiks piešķirts.

- Pārējās lādes satur īpašus augstākā līmeņa āboliņu simbolus -   vai .
- Savācot kādu no   vai  simboliem, spēlētājs tiek virzīts uz nākamo džekpota līmeni, ja ir savākti visi 3 attiecīgie pārļu simboli:
 - o **GRAND** džekpota līmenis tiek piešķirts, ja ir savākti 3  simboli VAI, ja ir savākti 3  simboli un  simbols;
 - o **MAJOR** džekpota līmenis tiek piešķirts, ja ir savākti 3  simboli VAI, ja ir savākti 3  simboli un  simbols;
 - o **MINOR** džekpota līmenis tiek piešķirts, ja ir savākti 3  simboli VAI, ja ir savākti  simboli un  simbols;
 - o **MINI** džekpota līmenis tiek piešķirts, ja ir savākti 3  simboli.
- Laimesti no CLOVER CHANCE funkcijas tiek izmaksāti tikai funkcijas beigās.
- Funkcijas laikā netiek izmaksāti izmaksu līniju laimesti.

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.
4.  Nospiežot **GAMBLE** ikonu, spēlētājs iegūst iespēju dubultot laimestu.

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 €, izmaksā nekavējoties;
- 2) pārsniedz 720 €, bet nepārsniedz 14 300 €, izmaksā 24 stundu laikā;
- 3) pārsniedz 14 300 €, 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.