

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

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5 cilindru, 3 rindu un 5 izmaksu līniju spēļu automāts.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.27%.

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 €
Maksimālā likme	10 €

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.
- Simboliem jābūt uz blakus esošiem cilindriem.
- Izmaksu līniju laimesti tiek reizināti ar likmes reizinātāju.
- Laimesti tiek izmaksāti pēc WILD simbola paplašināšanās.

Izmaksu līniju apraksts



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

Spēles norise un noteikumi

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

REIZINĀTĀJU funkcijas noteikumi



- Ja laukumā parādās 15 vienādi ZELTA, VIOLETĀS, ZILĀS vai ZAĻĀS MONĒTAS simboli, izmaksu līniju laimesti tiek reizināti ar x5.
- Ja laukumā parādās 12 vienādi ZELTA, VIOLETĀS, ZILĀS vai ZAĻĀS MONĒTAS simboli uz 1., 2., 3. un 4. cilindra, izmaksu līniju laimesti tiek reizināti ar x4.
- Ja laukumā parādās 9 vienādi ZELTA, VIOLETĀS, ZILĀS vai ZAĻĀS MONĒTAS simboli uz 1., 2. un 3. cilindra, izmaksu līniju laimesti tiek reizināti ar x3.
- Tiek piemērots tikai lielākais reizinātājs.

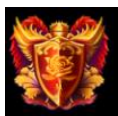
WILD simbola noteikumi



- simbols aizstāj visus simbolus savā cilindrā, izņemot



simbolus, lai veidotu laimesta kombinācijas.




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


BELL LINK džekpota funkcijas apraksts un noteikumi


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


GRAND 173 245.91	MAJOR 3 980.68	MINOR 500.00	MINI 100.00
----------------------------	--------------------------	------------------------	-----------------------


- 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:


- o  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;


- o  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;


- o  simbols var parādīties ekrānā vairākas reizes pamatspēles un BELL LINK


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

- o  simbols var parādīties ekrānā vairākas reizes pamatspēles un BELL LINK

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

- o  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.



- o  simbols var parādīties ekrānā tikai vienu reizi pamatspēles laikā.

BELL LINK BEZMAKSAS GRIEZIENU funkcijas noteikumi


- BELL LINK džekpota funkcija tiek aktivizēta, ja kopējais




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

- Ja laukumā aktivizējošā griezienu laikā ir  simbols, tiek aktivizēti  BELL LINK bezmaksas griezieni.










-  BELL LINK bezmaksas griezieni tiek izspēlēti uz 4x5 pozīciju laukuma.
- Ja visas 20 pozīcijas ir aizpildītas ar ZVANU simboliem, visas redzamās balvas tiek reizinātas ar x4, izņemot MAJOR un GRAND džekpota līmeņus.
- Ja laukumā ir no 15 līdz 19 ZVANU simboliem, pēc pēdējā BELL LINK bezmaksas griezienu, visi redzamie laimesti tiek reizināti ar x2, izņemot džekpota līmeņus MAJOR un GRAND.




- Ja nav aktivizēti  bezmaksas griezieni, funkcija tiek izspēlēta 5x3 pozīciju laukumā un pilns laukums ar 15 ZVANU simboliem reizina visus laimestus ar x2, izņemot MAJOR un GRAND džekpota līmeņus.



- Visi      un  simboli, kas aktivizēja BELL LINK bezmaksas griezienus, paliks fiksēti savās pozīcijās līdz BELL LINK bezmaksas griezienu beigām.
- BELL LINK bezmaksas griezienu laikā uz laukuma parādās tikai ZVANU simboli.
- BELL LINK bezmaksas griezienu laikā, katrs jauns ZVANA simbols ekrānā atjauno atlikušo bezmaksas griezienu skaitu uz 3.
- BELL LINK bezmaksas griezieni beidzas, ja beidzas bezmaksas griezieni vai viss ekrāns ir aizpildīts ar ZVANU simboliem.




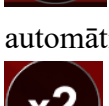
- Ja BELL LINK bezmaksas griezienu beigās laukuma ir mazāk kā 3  simboli, tie



pārvēršas par  simboliem ar nejaušu naudas vērtību no 50x līdz 100x no kopējās likmes apmēra.

- Pēc tam tiek izmaksātas visas redzamās ZVANU simbolu balvas.
- Funkcija tiek izspēlēta ar to aktivizējošo likmi.

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.