

**SIA „JOKER.LV”**  
**reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544**  
**Spēles 5 Leprechaun Roll 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 95.98%.

**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.

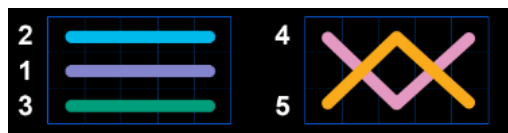
Minimālā likme	0,05 €
Maksimālā likme	40 €

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 VIOLETIE, DZELTENIE, ORANŽIE vai SARKANIE METAMĀ KAULIŅA simboli, izmaksu līniju laimesti tiek reizināti ar x5.
- Ja laukumā parādās 12 vienādi VIOLETIE, DZELTENIE, ORANŽIE vai SARKANIE METAMĀ KAULIŅA simboli uz 1., 2., 3. un 4. cilindra, izmaksu līniju laimesti tiek reizināti ar x4.
- Ja laukumā parādās 9 vienādi VIOLETIE, DZELTENIE, ORANŽIE vai SARKANIE METAMĀ KAULIŅA 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, lai veidotu laimesta kombinācijas.



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

## 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 grieziena, kas aktivizēja CLOVER CHANCE funkciju, un pēc tam sakas funkcijas izspēle.

## CLOVER CHANCE funkcijas noteikumi

- Funkcijas laikā, spēlētājs izvēlas starp 15 lādēm un kolekcionē 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 pērļu 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.