

SIA „JOKER.LV”
reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544
Spēles **Lucky 77** noteikumi
SYNOT W, a.s. spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5 cilindru, 4 rindu un 20 izmaksu līniju spēļu automāts.
Spēles laimesta kopsumma ir no 96.08%.

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.

Mīnīmālā likme	0.10 EUR
Maksimālā likme	200.00 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.

IZMAKSAS TABULA


Simbols	Divi kopā	Apraksts	x kopējā likme (10x)	x kopējā likme (9x)	x kopējā likme (8x)	x kopējā likme (7x)	x kopējā likme (6x)	x kopējā likme (5x)
---------	-----------	----------	----------------------------	---------------------------	---------------------------	---------------------------	---------------------------	---------------------------


	Dzeltens 7	10x	5x	4x	3x	2x	1x
---	------------	-----	----	----	----	----	----

	Sarkans 7	6x	4x	3x	2.4x	1.6x	0.8x
---	-----------	----	----	----	------	------	------


	Zils 7	5x	3x	2x	1.2x	0.8x	0.4x
---	--------	----	----	----	------	------	------


Simbols	Apraksts	x kopējā likme (5x)	x kopējā likme (4x)	x kopējā likme (3x)
---------	----------	------------------------	------------------------	------------------------


	Arbūzs	1x	0.6x	0.4x
---	--------	----	------	------


	Vīnogu	0.8x	0.6x	0.4x
---	--------	------	------	------

	Plūme	0.6x	0.4x	0.2x
---	-------	------	------	------

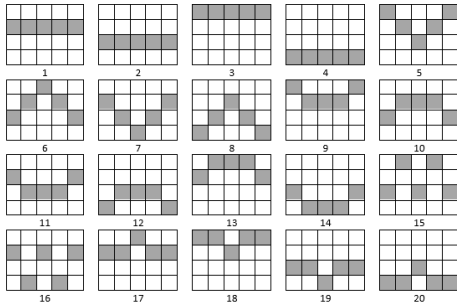
	Apelsīns	0.6x	0.4x	0.2x
---	----------	------	------	------

	Citronu	0.4x	0.2x	0.1x
---	---------	------	------	------

	Ķirsis	0.4x	0.2x	0.1x
---	--------	------	------	------

	BAR	0.4x	0.2x	0.1x
---	-----	------	------	------

Izmaksu līniju apraksts



Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām no kreisās uz labo pusi. Simboliem jāatrodas līdzās uz konkrētas līnijas.

Spēles norise un noteikumi

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



- **WILD** simbols aizstāj jebkuru simbolu, izņemot BONUS simbolu. Tas tiek izmaksāts kā viens simbols.



- Kad uz vidējā cilindra parādās 4 **BONUS** simboli, tiek paliek fiksēti savās vietās un tiek piešķirts viens atkārtotais grieziens.
- Jebkurš jauns BONUS simbols, kas parādās uz laukuma, arī paliek fiksēts savā vietā un piešķir vēl vienu atkārtotu griezienu.
- Atkārtoto griezienu izspēle beidzās, ja uz laukuma vairs neparādās neviens jauns BONUS simbols vai viss spēles laukums ir aizpildīts ar BONUS simboliem, tādējādi aktivizējot bezmaksas griezienu bonusu.
- 20 BONUS simboli piešķir 20 bezmaksas griezienus.
- Bezmaksas griezienu laikā pilnībā ar identiskas krāsas septiņnieku simboliem piepildītais vidējais cilindrs kļūst fiksēts un aktivizē atkārtotu griezienu.
- Jebkurš jauns identiskās krāsas septiņnieka simbols paliek fiksēts savā vietā un aktivizē vēl vienu atkārtotu griezienu.
- Atkārtotie griezieni beidzās, kad uz laukuma vairs neparādās neviens jauns septiņnieku simbols vai spēlētājs laimē ar septiņnieku simboliem pilnībā aizpildītu laukumu.
- Bezmaksas griezienu bonusu var aktivizēt atkārtoti.
- Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar to pašu likmi, ar kādu tie tika aktivizēti.

RISKA SPĒLE

Spēlētājs var izspēlēt riska spēli ar jebkuru laimestu, kas nepārsniedz maksimālo laimestu. Riska spēles funkcijā tiek izmantotas kārtis, un ir jāuzmin nākamās atklātās kārts krāsa. Ja minējums ir pareizs, laimests tiek dubultots; ja minējums ir nepareizs, laimests tiek zaudēts.


Laimestu var izmantot riska spēlē, līdz ir izteikts nepareizs minējums vai ir sasniegts ierobežojums.

Savācot laimestu, tiek apturēta riska spēles funkcija.

Spēlētājs var izmantot opciju **DALĪT UZ PUSĒM**, lai ieskaitītu pusi laimesta atlikumā un spēlētu riska spēli ar atlikušo daļu.

SYNOT Progressive Bonus (SYNOT progresīvais bonuss)

SYNOT Progressive Bonus ir četru līmeņu progresīvais bonuss. Katru progresīvo līmeni atspoguļo simbols:

1. level		Bronze
<hr/>		
2. level		Silver
<hr/>		
3. level		Gold
<hr/>		
4. level		Diamond

Katrā SYNOT Progressive Bonus līmeņa logā ir redzams (no kreisās uz labo pusi): līmeņa simbols, cipariskā vērtība, valūta.



Lai apskatītu Progressive Bonus vēsturi, uzbīdīet kursoru vai pieskarieties līmeņa logam, un tajā tiks atspoguļota šāda informācija: lielākais laimests un tā iegūšanas datums, kopējais laimestu skaits, pēdējais laimests un tā iegūšanas datums.

Katra spēlētāja likme palielina Progressive Bonus līmeņu vērtību.

Šis pieaugums tiek aprēķināts, pamatojoties uz spēlētāja pašreizējās likmes procentuālo daļu. No spēlētāja likmes netiek noņemta nekāda summa. Bonuss tiek aktivizēts nejausi pēc laimestu saņemšanas no vienas pabeigtas spēles. Aktivizēts Progressive Bonus garantē viena bonusa līmeņa laimestu. Bonuss tiek izspēlēts papildus pamata spēlei, un tā netiks

aizvērta. Autoplay funkcija apstāsies, kad tiks aktivizēts Progressive Bonus. Spēle atgriezīsies pamata spēlē pēc bonusa piešķiršanas.

Bonus game aizved spēlētāju pie Progressive Bonus rata, kuru spēlētājs iegriež, lai iegūtu 1 no 4 bonusa līmeņiem.



Cilindram apstājoties, attiecīgais līmeņa simbols norādīs, kuru līmeni esat laimējis. Augstākas likmes palielina iespēju aktivizēt Progressive Bonus game.

Jebkurai likmei ir tainīga iespēja laimēt Progressive Bonus game augstāko līmeni. Iespēja aktivizēt Progressīvo bonusa spēli palielinās līdz ar likmes lielumu. Ikviens veiktais grieziens var rezultēties ar maksimālā līmeņa laimestu!

Ja ir piešķirts viens no SYNOT Progressive Bonus līmeņiem, visi spēlētāji, kas spēlē SYNOT Progressive Bonus zīmola spēles par to tiks informēti savos ekrānos: Laimējušais līmenis mirgos, norādot laimēto summu, un pēc tam tiek iestatīts uz tā jauno vērtību.

Lēns interneta savienojums var radīt kavēšanos un uzrādīt novecojušas Progressive Bonus vērtības. Progressive Bonus game tiek atgūta, ja pārtrūkst savienojums.

SYNOT Progressive Bonus nav pieejams, ja Progressive Bonus līmeņa vērtības uzrāda "INT ERR".

Vienlaicīgs SYNOT Progressive Bonus laimests nav iespējams, bet kad viens spēles raunds pieprasa noteiktu SYNOT Progressive Bonus laimestu, tiek nodrošināts, ka neviens cits spēles raunds nevar pieprasīt to pašu laimestu.

SYNOT Progressive Bonus neturpināšanas gadījumā visi SYNOT Progressive Bonus līmeņi tiek dzēsti.

SYNOT Progressive Bonus nevar aktivizēt SYNOT bezmaksas griezienu vai bonusu spēļu laikā.

Spēles vadība



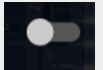
Ar pogu **IZVĒLNE** tiek atvērta spēles izvēlne.



Ar pogu **SPĒLES VĒSTURE** tiek atvērta lapa Spēles vēsture.



SETTINGS poga atver Iestatījumu izvēlni.



QUICK SPIN pārslēdz automātisku ātras ruļļu apturēšanas ieslēgšanu un izslēgšanu.



Ar pogu **PALĪDZĪBA** tiek atvērta lapa Palīdzība.



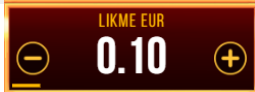
Ar pogu **IZMAKSAS TABULA** tiek atvērta izmaksas tabula.



Nospiežot pogu **SĀKUMS**, spēle tiek aizvērta un kredīti netiek savākti un iekļauti atlikumā, ja savākšana ir iespējama.



Laukā **ATLIKUMS** tiek rādīts pašreizējais atlikums.



Izmantojot vadīklu **LIKME**, tiek parādīta pašreizējā likmes summa, un to var izmantot likmes pielāgošanai.



Laukā **LAIMESTS** tiek parādītas visas pašreizējā spēles raundā laimētās izmaksas.



Ar pogu **MAKSIMĀLĀ LIKME** var pielāgot likmi līdz maksimālajam iestatījumam atbilstoši jūsu konta atlikumam.



Ar pogu **RISKA SPĒLE** tiek aktivizēta riska spēles funkcija. Tā ir pieejama laimesta gadījumā, izņemot, ja ir sasniegts ierobežojums.



Ar pogu **GRIEZT** var spēlēt, izmantojot pašreizējo likmes iestatījumu.



Ar pogu **APTURĒT** var ātri apturēt rullīšus. Šī poga ir pieejama, kad griežas rullīši.



Ar pogu **SĀKT**, tiek aktivizēta Free Spins funkcija.



Ar pogu **ATPAKAĻ**, tiek atsākta pamata spēle.

ATSTARPES TAUSTIŅU var izmantot kā pogu **GRIEZT**, **APTURĒT**, **SĀKT** vai **ATPAKAĻ**.



Ar pogu **AUTOMĀTISKĀ SPĒLE** tiek atvērti automātiskās spēles iestatījumi.



Izmantojot pogu **AUTOMĀTISKĀS SPĒLES APTURĒŠANA**, tiek apturēta automātiskā spēle.



Ar pogu **SAVĀKT** laimests tiek ieskaitīts jūsu atlikumā.
Pieejams pēc katra laimesta, izņemot, ja ir ieslēgta
automātiskā spēle, kā arī riska spēles laikā.
Ar pogu **SKAŅA** var mainīt skaņas līmeni.



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.