

SIA „JOKER.LV”
reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544
Spēles Lolla's World noteikumi
Fazi d.o.o. spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5 cilindru, 4 rindu un 40 izmaksu līniju spēļu automāts.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 95.48%.

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	0.40 EUR
Maksimālā likme	60.00 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.

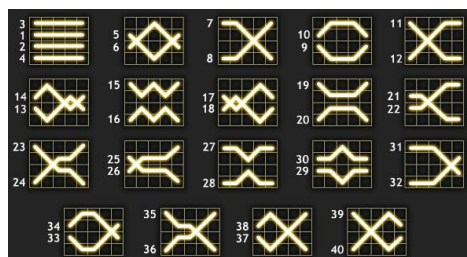
Regulāro izmaksu apraksts

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.

								
Scatter								
x5: 10.00	x5: 3.00	x5: 1.00	x5: 1.00	x5: 2.00	x5: 2.00	x5: 1.00	x5: 1.00	x5: 200.00
x4: 2.00	x4: 1.00	x4: 0.40	x4: 0.40	x4: 0.80	x4: 0.80	x4: 0.40	x4: 0.40	x4: 8.00
x3: 0.60	x3: 0.40	x3: 0.08	x3: 0.08	x3: 0.20	x3: 0.20	x3: 0.08	x3: 0.08	x3: 0.80
x2: 0.04								

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 simbolus, lai veidotu laimīgas kombinācijas.
- Tas var parādīties pilnībā vai tikai daļēji uz 2., 3. un 4. cilindriem.



- 3 un vairāk **SCATTER** simboli jebkurās pozīcijās izmaksā laimestu, saskaņā ar izmaksu tabulu.

Džekpotu noteikumi

- MYSTERY JACKPOT balvas ir norādītas uz ekrāna un tās veido fiksētas balvas un palielinājumi.
- Jebkura pamatspēles grieziņa sākumā noteikts procents no naudas summas tiek novirzīts uz džekpota balvu, tas pieaug un spēlētājam var tikt piešķirts džekpots.
- Iespēja laimēt progresīvo džekpotu palielinās līdz ar attiecīgā grieziņa likmes summu.
- Džekpota summa, kas izkritīs, tiek izvēlēta pēc nejaušības principa ar vienmērīgu sadalījumu starp minimālo un maksimālo džekpota vērtību.
- Tiesības laimēt džekpotu ir tam spēlētājam, kurš pēc likmes uzlikšanas pirmais sasniedz nejauši izvēlēto džekpota izmaksas summu.

Spēles vadība



1. Lai paaugstinātu vai pazeminātu grieziņa vērtību, jāizmanto **BET** izvēlni.

2.  Klikšķinot uz **START** pogas, cilindri sāk griezties ar spēlētāja izvēlēto likmi.
3.  Nospiežot **AUTO** ikonu, 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 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.