

SIA „JOKER.LV”
reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544
Spēles 40 Wild Fire 6 noteikumi
Greentube Malta Ltd spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
6 cilindri un 40 spēles līnijas.
Spēles laimesta kopsumma svārstās no 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	0.20 EUR
Maksimālā likme	20.00 EUR

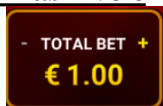
Spēles norises apraksts

Aktīvo spēles līniju izvēle


Spēlei ir 40 izmaksu līnijas.

Likmes summas izvēle



Ar taustiņu  palīdzību izvēlas kredītpunktu skaitu, kuru liks uz vienu spēles gājieni.

Kopējā likmju summa visai spēlei būs redzama „TOTAL BET” logā.

Ja spēlētājam pieejamo kredītpunktu skaits ir mazāks par kopējo likmju summu visai spēlei, tā ir jāsamazina ar taustiņa  palīdzību.

Cilindru aktivizēšana

Lai uzsāktu spēli, spēlētājam jānospiež taustiņš “START” un cilindri sāk griezties.

Cilindru apstāšanās

Pēc 2 – 3 sekundēm cilindri automātiski apstājas.

Laimests



Nospiežot taustiņu Menu - „Paytable and info”  var apskatīties laimējošo simbolu kombināciju un laimestu tabulu, atbilstošu izvēlētai likmei.

Laimējošās kombinācijas skaita no kreisās uz labo pusi un no labās uz kreiso, izņemot Scatter simbolus.

Ja uz vienas spēles līnijas ir divas laimējušās kombinācijas, kredītpunktus piešķir tikai par vērtīgāko kombināciju. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Visas vienā spēles gājienā iegūtās laimestu kombinācijas summējas.

Laimestu summa redzama logā „WIN”.

Noslēdzoties spēles gājienam, iegūtais laimests tiek pieskaitīts spēlētāja jau esošajiem kredītpunktiem. Aizverot spēles logu, viss laimests tiek pārskaitīts uz spēlētāja kontu sadaļā „Balance”.

Nepareiza darbība atceļ visas likmes un laimestus.

Spēles papildiezīmes



Iespējams izvēlēties spēles papildiezīmi: “**AUTOPLAY**” automāts sāks pats automātiski spēlēt līdz beigsies kredītpunkti vai tiks nospiesta poga „**AUTOPLAY**”. Automātisko spēļu laikā tās notiek ar tādu pašu likmi, ar kādu veikts pēdējais gājiens pirms funkcijas aktivizēšanas.

Spēles norise

Laimesti tiek izmaksāti no kreisās uz labo pusi - Scatter sniedz izmaksu jebkurā pozīcijā. Zvaigznes simboli un monētu simboli ir Scatter simboli. Zvaigznes parādās tikai uz 2., 3., 4. un 5. cilindra. Āboliņa (Wild) simbols parādās tikai uz 2., 3., 4. un 5. simbola. Āboliņa (Wild) simbols izplešas un aizstāj visus citus simbolus uz tā paša cilindra, izņemot Scatter.

Spēlē ir 3 papildus funkcijas, kas var tikt aktivizētas spēles laikā:

Aizstājējsimbols, “Scatter” simboli un džekpota funkcija.

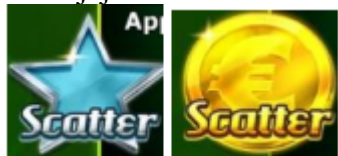


Aizstājējsimbols aizstāj visus spēles simbolus, izņemot “Scatter”.

Spēles laukumā aizstājējsimbols izplešas pa visu rulli.

Lai aizstājējsimbols pildītu savu funkciju, tam jāatrodas uz aktīvas izmaksu līnijas starp vienādiem spēles simboliem.

Tiek izmaksāts tikai augstākais iespējamais laimests no katras kombinācijas, kas ietver aizstājējsimbolu.



“Scatter” simboli sniedz laimesta izmaksas, atrodoties jebkur spēles laukumā.

Nelaimējuša griezienu laikā pēc nejaušības principa var aktivizēties džekpota funkcija.

Spēlētājam jāatklāj trīs vienādas kārtis, kas noteiks džekpota vērtību.

Džekpota dimanta funkcija

Džekpota dimanta funkcija izmanto četru līmeņu Diamond Mystery™ džekpotu. Katrs noslēpumu līmenis atklāj konkrētus dārgakmeņus.

Katra džekpota laimests ir atkarīgs no jūsu likmes. Bāzes laimests ir 5000 reižu lielāks par jūsu likmi dimanta džekpotā, 1250 reizes lielāks par jūsu likmi Sarkanā dārgakmens džekpotā, 200 reižu lielāku par jūsu likmi Zilā dārgakmens džekpotā un 50 reizes lielāks par jūsu likmi Zaļā dārgakmens džekpotā.

Zaļais dārgakmens - 1. līmenis (zemākā džekpota vērtībā)

Zilais dārgakmens - 2. līmenis

Sarkanais dārgakmens - 3. līmenis

Dimants - 4. un augstākais līmenis

Pēc aktivizēšanas spēlētājs tiek nogādāts džekpota kāršu spēlē, kur viņš / viņa var izvēlēties vienu no 12 kārtīm, kas ir vērstas uz leju Spēlētājs izvēlas kārtis, līdz tiek atklāti 3 atbilstoši dārgakmeņu simboli. Tiek piešķirts džekpota dimanta noslēpumu līmenis, kas atbilst atsegtajam dārgakmenim.

Laimesta dubultošana

Pamatspēles laimesta gadījumā nospiežot pogu "GAMBLE", ir iespējams divkāšot laimestu. Spēles ekrānā rādās viena kārts, kurai, uzminot krāsu, laimests tiek dubultots. Gadījumā, ja spēlētājs neuzmin krāsu, laimests tiek zaudēts. Krāsu var minēt līdz piecām reizēm. Lai iegūtu laimestu kopējā kredītu kontā jānospiež poga "COLLECT".

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 „Balance”

Laimesta minimālā izmaksa ir 10 EUR, tas tiek apstiprināts 1 darbdienu laikā un nonāk spēlētāja bankas kontā 1-3 darbdienu laikā. Laimestiem jābūt saskaņā ar Noteikumiem. Laimestu, kas:

- 1) nepārsniedz 720 *euro*, izmaksā nekavējoties;
- 2) pārsniedz 720 *euro* nepārsniedz 14 300 *euro* izmaksā 24 stundu laikā;
- 3) pārsniedz 14 300 *euro*, 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.