

**SIA „JOKER.LV”**  
**reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544**  
**Spēles Golden Flaming Dragon [Buy Bonus] noteikumi**  
Greentube Malta Ltd spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.  
5 cilindru, 3 - 5 rindu un 720 izmaksu līniju spēļu automāts.  
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 95.00%.

**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 €
Maksimālā likme	100 €

Spēles norises apraksts




**Izmaksu noteikumi**

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas un par lielāko SCATTER simbolu kombināciju.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi un no labās uz kreiso, izņemot SCATTER simbolu laimestus.
- Simboliem jābūt līdzās uz aktīvas izmaksu līnijas.
- Kombinācijas no 5 vienādiem simboliem tiek izmaksātas divreiz, pretējā gadījumā par katru laimesta veidu katrā virzienā tiek izmaksāts tikai lielākais laimests.

Spēles norise un noteikumi

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

**WILD simbola noteikumi**

-  simbols aizstāj visus simbolus, izņemot  un citu burtu ( L, A, M, E, S) simbolus un  simbolus, lai veidotu laimesta kombinācijas.



- **WILD** simbols var parādīties uz 2., 3. un 4. cilindra.

### SCATTER simbolu noteikumi



- Uzgriežot 1 vai vairākus **F** un citu burtu ( L, A, M, E, S) simbolus uz visiem 5 cilindriem, tiek aktivizēti bezmaksas griezieni ar reizinātāja bonusu.

### REIZINĀTĀJA SKALAS noteikumi

- Reizinātāja skala sākas no 1x.
- Uzgriežot kādu no **F** simboliem uz četriem cilindriem, reizinātāja skala palielinās par 0.5x.
- Maksimālais sasniedzamais reizinātājs ir 20x.
- Pēc bezmaksas griezienu funkcijas ar reizinātāja bonusu, reizinātāja skala atgriežas uz 1x.
- Reizinātāja skalas progress ir piesaistīts kopējai likmei; ja kopējā likme tiek nomainīta uz citu likmi, kas spēlē līdz šim nav izmantota, reizinātāja skalas vērtība atgriezīsies pie tās attiecīgās sākuma vērtības.
- Ja kopējā likme tiek mainīta un vēlāk atkal izvēlēta iepriekšējā, jebkurš reizinātāja skalas progress, kas tika sasniegts ar šo konkrēto likmi, tiks atjaunots.

### DŽEKPOTA LIESMU RATA funkcijas noteikumi

- Spēlē ir pieci džekpoti: GRAND, MAJOR, MAXI, MINOR un MINI.
- Katrs džekpots ir redzams virs viena no cilindriem.
- Visiem pieciem džekpotiem ir sākuma vērtība un maksimālā vērtība:
  - **GRAND** - sākas ar 1000x no kopējās likmes apmēra, maksimālā vērtība ir 5000x no kopējās likmes apmēra;
  - **MAJOR** - sākas ar 200x no kopējās likmes apmēra, maksimālā vērtība ir 1000x no kopējās likmes apmēra;
  - **MAXI** - sākas ar 50x no kopējās likmes apmēra, maksimālā vērtība ir 250x no kopējās likmes apmēra;
  - **MINOR** - sākas ar 10x no kopējās likmes apmēra, maksimālā vērtība ir 100x no kopējās likmes apmēra;
  - **MINI** - sākas ar 5x no kopējās likmes apmēra, maksimālā vērtība ir 75x no kopējās likmes apmēra.



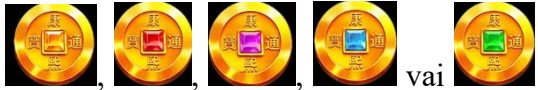
- Tiklīdz džekpots sasniedz savu maksimālo vērtību, jebkuras



vai monētas, kas nonāk uz attiecīgā cilindra, vairs nepalielina tā vērtību, taču tām joprojām ir iespēja aktivizēt džekpota liesmu ratu.



- vai monētu simboli var parādīties jebkurā vietā uz cilindriem.
- Džekpota monētas tiek pievienotas tām piesaistītajam džekpotam, kas atrodas virs attiecīgā cilindra.
- Katra monēta džekpota vērtībai pievieno 0.5x no kopējās likmes apmēra.
- Jebkura monēta, kas parādās uz cilindriem, var aktivizēt džekpota liesmu ratu, kas piešķir vienu garantētu džekpotu.




- vai monētas tiek pievienotas pūķa podam laukuma malā.
- Pūķa pods ir tikai vizualizācija un tas nepalielina džekpota liesmu rata aktivizēšanas iespējamību.



- Džekpota liesmu ratam ir 15 segmenti.
- To izmērs un izvietojums neatspoguļo konkrēto džekpotu iegūšanas iespējamību, tā ir tikai vizualizācija.
- Atgriežoties pamatspēlē, laimētā džekpota vērtība atgriežas pie attiecīgā džekpota sākuma vērtības.
- Visas pārējās džekpota vērtības paliek tādas pašas, kādas tās bija pirms džekpota liesmu rata aktivizēšanas.
- Džekpotu progress ir piesaistīts kopējai likmei - ja kopējā likme tiek nomainīta uz citu likmi, kas spēlē līdz šim nav izmantota, džekpotu vērtības atgriezīsies pie to attiecīgajām sākuma vērtībām.
- Ja kopējā likme tiek mainīta un vēlāk atkal izvēlēta iepriekšējā, jebkurš džekpota progress, kas tika sasniegts ar šo likmi, tiks atjaunots.

### **BEZMAKSAS GRIEZIENU funkcijas noteikumi**

- bezmaksas griezieni tiek spēlēti ar tādu pašu likmi kā grieziens, kas tos aktivizēja.
- Aktivizēšanas brīdī katrs  un citu burtu ( L, A, M, E, S ) simbols uz cilindriem piešķir vienu bezmaksas griezienu, tādējādi var laimēt no 5 līdz 19 bezmaksas griezieniem.
- Pašreizējais pamatspēles reizinātājs no reizinātāja skalas tiek fiksēts un pārņemts uz bezmaksas griezieniem.
- Katrs laimests bezmaksas griezienos tiek reizināts ar pašreizējo reizinātāju, kas redzams reizinātāja skalā.

- bezmaksas griezienu laikā reizinātājs nevar palielināties.
- bezmaksas griezieni var tikt aktivizēti atkārtoti.
- bezmaksas griezienu laikā nevar aktivizēt džekpota liesmu ratu.
- Ja spēlētājs sasniedz spēlē noteikto maksimālo laimestu, spēle nekavējoties apstājas, spēlētājam tiek piešķirts laimests un visu atlikušie griezieni tiek atcelti.



- Spēlētājam ir iespēja iegādāties džekpota liesmu rata funkciju ar garantētu džekpotu par cenu 100x no kopējās likmes apmēra.
- Spēlētājam ir iespēja iegādāties arī bezmaksas griezienu funkciju ar reizinātāja bonusu par cenu 150x no kopējās likmes apmēra.

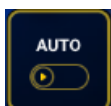
### Spēles vadība



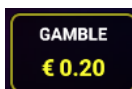
1. Lai paaugstinātu vai pazeminātu griezienu vērtību, jāizmanto **TOTAL BET** izvēlni.



2. Klikšķinot uz **START** pogas, cilindri sāk griezties ar spēlētāja izvēlēto likmi.



3. Nospiežot **AUTO** ikonu, cilindri sāk griezties 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 „Balance”.

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](mailto: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.