

SIA „JOKER.LV”
reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544
Spēles Starlight Jackpots Bison Rush [Linked] noteikumi
Greentube Malta Ltd spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5 cilindru, 3 - 4 rindu un 576 izmaksu līniju spēļu automāts.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 94.11%.

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	0,10 €
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.
- Simboliem jābūt uz blakus esošiem cilindriem.

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  simbolus, lai veidotu laimīgās kombinācijas.
-  Simbols parādās uz 2., 3., 4. un 5. cilindra.




- Pamatspēles vai bezmaksas griezienu laikā nejauši var tikt aktivizēta *Stampede* funkcija, kuras rezultātā ekrānā parādās  simboli un vismaz viens  simbols.

BIZONA SAVĀKŠANAS funkcijas noteikumi




- Uzgriežot  simbolu, tiek aktivizēta savākšanas funkcija.
- Visas redzamās naudas vērtības tiek savāktas un izmaksātas.
- Vienā spēles raundā var parādīties vairāk nekā viens  simbols.
-  Simboli pamatspēlē un bezmaksas griezienos var parādīties tikai uz 1. un 5. cilindra.
-  Simboli pamatspēlē un bezmaksas griezienos var parādīties uz 2., 3. un 4. cilindra.
-  Simboli ar zilām vērtībām ir parastie monētu simboli, un tiem var būt šādas vērtības: x0.2, x0.5, x1, x1.5, x2, x2.5, x3, x3.5, x4, x5, x6, x7, x8, x9.
-  Simboli ar sarkanām vērtībām ir augstvērtīgie monētu simboli, un tiem var būt šādas vērtības: x10, x12, x15, x20, x25.
-  Simboli ar zaļām vērtībām ir visaugstākās vērtības monētu simboli, un tiem var būt šādas vērtības: x50, x100, x250.
- Visas  simbolu vērtības ir pamatspēles kopējās likmes reizinājumi.
- Monētu kaudzes augstuma izmaiņām virs spēles laukuma ir tikai izklaidējošs nolūks, un tās nenorāda uz bezmaksas griezienu aktivizēšanas iespējamību.

ATKĀRTOTO GRIEZIENU funkcijas noteikumi





-  Simbola parādīšanās kādā no rāmjiem aktivizēs atkārtotā griezienu funkciju.
- Tiklīdz atkārtotais grieziens ir aktivizēts, visi redzamie  ,  un  simboli tiek nofiksēti savās vietās, un cilindri griežas no jauna.
- Ja atkārtotā griezienu laikā parādās vēl viens  simbols, tiek piešķirts vēl viens papildu atkārtotais grieziens.

- Visi redzamie  vai  simboli tiek izmaksāti atkārtoto griezienu raundu beigās.
- Zelta krāsas atkārtoto griezienu rāmji pamatspēles laikā atrodas 1. un 5. cilindra centrālajās pozīcijās.
- Bezmaksas griezienu laikā atkārtoto griezienu rāmji paplašinās, nosedzot visas simbolu vietas uz 1. un 5. cilindra.
- Ja vienā spēles raundā jebkurā no rāmjiem parādās vairāki  simboli, tiek piešķirts tikai viens atkārtotais grieziens.

BEZMAKSAS GRIEZIENU funkcijas noteikumi

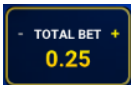


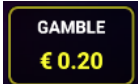
-  Simbols parādās uz 2., 3. un 4. cilindra.
- Uzgriežot 3  simbolus, tiek piešķirti 8 bezmaksas griezieni.
- Bezmaksas griezienu funkcija tiek izspēlēta ar pamatspēles kopējo likmi.
- Ja bezmaksas griezienu laikā tiek uzgriezti vēl 3  simboli, tiek piešķirti 8 papildus bezmaksas griezieni.

STARLIGHT DŽEKPOTU funkcijas noteikumi

- Džekpotus iespējams laimēt tikai bezmaksas griezienu funkcijas laikā.
- Džekpotu simboli var parādīties uz 2., 3. un 4. cilindra.
- Lai iegūtu konkrēta džekpota vērtību jāsavāc 3 vienādi šī džekpota simboli.
-  **GRAND** džekpota vērtība sākas ar 1000x no pamatspēles kopējās likmes apmēra.
-  **MAJOR** džekpota vērtība sākas ar 200x no pamatspēles kopējās likmes apmēra.
-  **MINOR** džekpota vērtība ir 25x no pamatspēles kopējās likmes apmēra.
-  **MINI** džekpota vērtība ir 10x no pamatspēles kopējās likmes apmēra.
- GRAND un MAJOR džekpotus var laimēt tikai vienu reizi bonus spēles laikā.
- MINI un MINOR džekpotus var laimēt vairākas reizes bonus spēles laikā.
- 0.125% no katras likmes summas tiek novirzīts GRAND džekpotam.
- 0.375% no katras likmes summas tiek novirzīts MAJOR džekpotam.
- Džekpotiem nav maksimālās vērtības ierobežojuma.

- Spēlētāji, kas spēlē ar maksimālo likmi, var laimēt visu džekpotu.
- Spēlētāji ar mazākām likmēm laimēs proporcionālu daļu no kopējā džekpota atbilstoši uzliktajai likmei.
- Katrs progresīvais džekpots ir balvu fonds, kas sastāv tikai no visu attiecīgo spēlētāju iemaksām.
- Katram balvas kombinācijas aprēķinam (progresīvais + pamatspēles balva) spēle parāda iespējamo laimestu, kas vienāds ar pieejamā progresīvā džekpota vērtību pie pašreizējās likmes + pamatspēles balvu.
- Kad progresīvais džekpots tiek laimēts, attiecīgais laimests tiek izmaksāts no progresīvā džekpota balvu fonda un piešķirts uzvarētājam.
- Atlikušais balvu fonds tiek saglabāts nākamajiem progresīvajiem laimestiem, pievienojot visas jaunās iemaksas.
- Summa, uz kuru spēlētājs var pretendēt, tiek parādīta džekpotu bankās ekrāna malās.
- Divi spēlētāji vienlaicīgi nevar laimēt džekpotu.
- Ja šķietami notiek vienlaicīgi laimesti, spēles tiek datētas ar laika zīmogu, un džekpotu saņem tas, kurš pirmais aktivizējis laimestu.
- Ja šī spēle tiek izņemta no spēļu piedāvājuma, spēlētāja iemaksa džekpotiem tiks pārnesta uz citu sertificētu spēli ar līdzīgiem džekpotiem.

Spēles vadība

1.  Lai paaugstinātu vai pazeminātu grieziena 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 „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.