

SIA „JOKER.LV”
reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544
Spēles Dragons Playground noteikumi
Evolution Malta Limited spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
6 cilindru, 4 rindu un 4096 izmaksu līniju spēļu automāts.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.18%.

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.

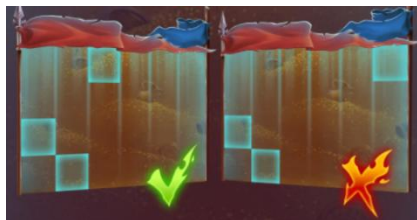
Minimālā likme	0.10 EUR
Maksimālā likme	10.00 EUR

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.
- Simboliem ir jābūt uz blakus esošiem cilindriem.
- Vismaz vienam simbolam ir jābūt attēlotam uz pirmā cilindra.

Izmaksu līniju apraksts



Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām no kreisās uz labo pusi. Simboliem jāatrodas uz blakus esošiem cilindriem.

				
x6 = €1.00	x6 = €0.50	x6 = €0.40	x6 = €0.30	
x5 = €0.25	x5 = €0.20	x5 = €0.15	x5 = €0.12	
x4 = €0.12	x4 = €0.10	x4 = €0.08	x4 = €0.06	
x3 = €0.08	x3 = €0.06	x3 = €0.05	x3 = €0.04	
				
x6 = €0.25	x6 = €0.20	x6 = €0.15	x6 = €0.12	x6 = €0.10
x5 = €0.10	x5 = €0.08	x5 = €0.06	x5 = €0.05	x5 = €0.04
x4 = €0.05	x4 = €0.04	x4 = €0.03	x4 = €0.02	x4 = €0.02
x3 = €0.03	x3 = €0.02	x3 = €0.02	x3 = €0.01	x3 = €0.01

Spēles norise un noteikumi

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

AVALANCHE funkcija



- Laimesta kombinācijās ietilpstošie simboli pazūd, atbrīvojot vietu jauniem simboliem, kuri iekrīt tukšajās vietās, potenciāli veidojot jaunas laimesta kombinācijas.

LIESMAS



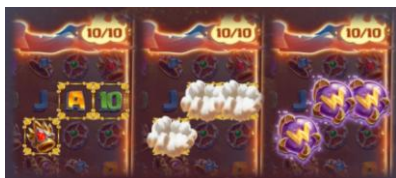
- Uzgriežot simbolus, kad dod laimestus, virs tiem var būt liesma.

- Ar liesmu iezīmēto un iznīcināto simbolu pozīcijas tiek izveidoti rāmji, vai, ja attiecīgajā pozīcijā jau ir rāmis, tas tiek izveidots citā, nejauši atlasītā pozīcijā.

RĀMJI

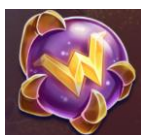
- Rāmji tiek izveidoti, kad tiek iznīcināts ar liesmu iezīmēts simbols, kas dod laimestu.

CIKLA RAUNDI



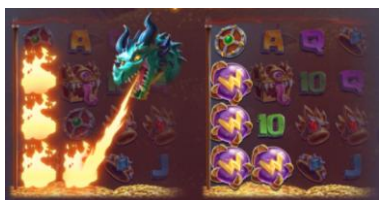
- Katrā pamatspēles 10. griezienā visi izveidotie rāmji tiek pārvērsti par WILD simboliem.

WILD symbols



- WILD simbolu iespējams uzgriezt tikai cikla raundu vai pūķa elpas funkcijas laikā, un tas aizstāj visos pārējos simbolus, izņemot SCATTER simbolu.
- Simboli, kuri ir aizstāti ar WILD simboliem, tiek ieskaitīti kā simboli, kas veido lielāko laimesta kombināciju atbilstoši laimestu tabulai.
- Ja laimesta kombinācijā ir tikai WILD simboli, par šo kombināciju piešķir tikai 6 WILD simbolu laimesta kombinācijai atbilstošu summu.

PŪKA ELPA

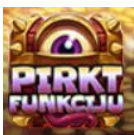


- Pēc nejaušības principa var aktivizēties pūķi, pievienojot laukumam WILD simbolus.
- Tas var notikt jebkurā griezienā, izņemot 10. griezienu, kura laikā tiek aktivizēts cikla raundu funkcija.

Bezmaksas griezieni

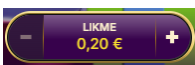


- 3 vai vairāk SCATTER simboli jebkurās pozīcijās uz laukuma piešķir 10 bezmaksas griezienus, bet par katru SCATTER simbolu virs 3 nepieciešamajiem simboliem piešķirto bezmaksas griezienu skaits tiek palielināts par 4.
- 3 vai vairāk SCATTER simboli jebkurās pozīcijās uz laukuma bezmaksas griezienu laikā piešķir vēl 5 bezmaksas griezienus par katru SCATTER simbolu, bet par katru SCATTER simbolu virs 3 nepieciešamajiem simboliem piešķirto bezmaksas griezienu skaits tiek palielināts par 2.
- Pēc AVALANCHE funkcijas izspēles katrā bezmaksas griezienā visas atlikušās liesmas tiek noņemtas un pašreizējā griezienā izveidotie rāmji tiek pārvērsti par WILD simboliem.
- Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi, ar kādu tie tika aktivizēti.
- Noslēdzoties bezmaksas griezieniem, iegūtie laimesti tiek ieskaitīti kopējā bilanci.



- Spēlētājam ir iespēja iegādāties bezmaksas griezienu bonusu par summu, kas ir vienāda ar 50x no likmes apmēra.

Spēles vadība



1. Lai paaugstinātu vai pazeminātu likmes vērtību, jāizmanto **LIKME** izvēlni.
2.  Klikšķinot uz **GRIEZT** pogas, cilindri sāk griezties ar spēlētāja izvēlēto likmi.
3.  Nospiežot **AUTO** ikonu, spēlētājs var izvēlēties nosacījumus spēles automātiskajam režīmam.

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.