

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

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
4 cilindru, 6 rindu un 1296 izmaksu līniju spēļu automāts.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.04%.

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.

Mīnimalā likme	0.20 EUR
Maksimālā likme	32.00 EUR

Spēles norises apraksts

Izmaksu noteikumi

- Ja jebkurā pozīcijā uz trim vai vairākiem blakus esošiem cilindriem, no kreisā malējā cilindra līdz labajam malējam cilindram bez atstarpēm, ir vienādi simboli, tiek piešķirts likmju ceļa laimests.
- Papildu likmju ceļu laimesti izveidojas, ja uz tiem pašiem cilindriem parādās papildu simbola eksemplāri, kas veido garākā likmju ceļa laimestu.
- Tiek izmaksāts laimests tikai par simbola visgarāko kombināciju.
- Vienlaicīgi laimesti uz dažādiem likmju ceļiem tiek saskaitīti.

							
4 0,20 € 3 0,04 €	4 0,15 € 3 0,04 €	4 0,10 € 3 0,04 €	4 0,10 € 3 0,04 €	4 0,04 € 3 0,01 €	4 0,04 € 3 0,01 €	4 0,04 € 3 0,01 €	4 0,04 € 3 0,01 €



Garākā “J” simbolu laimesta kombinācija ir 4 simboli uz 1.–4. cilindra. Laimējušo likmju ceļu skaits tiek aprēķināts, reizinot “J” simbolu skaitu uz katra no šiem cilindriem: $3 \times 1 \times 1 \times 3 = 9$ laimējuši likmju ceļi.



Kad WILD simboli veido atsevišķu laimesta kombināciju, laimējušo likmju ceļu skaitu aprēķina, atņemot tikai WILD simbolu laimējošos likmju ceļus no standarta aprēķina, kas ietver “J” simbolus un WILD simbolus uz 1.–4. cilindra. Par WILD simboliem, kas veido laimesta kombināciju, laimestu izmaksā tikai vienreiz. Šajā gadījumā aprēķins ir šāds: $(2+2) \times (0+2) \times (0+3) \times (2+2) - (2 \times 2 \times 3 \times 2) = 72$ laimējuši likmju ceļi.

Spēles norise un noteikumi

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

AVALANCHE funkcija

- Uz laukuma uzgriezts likmju ceļa laimests aizsāk AVALANCHE funkciju.
- Simboli laimesta kombinācijās pazūd, dodot vietu jaunai simbolu AVALANCHE.
- Funkcija turpinās, līdz uz laukuma vairs nav laimestu.

TWISTER SPINNERS



- TWISTER SPINNERS var parādīties jebkur uz laukuma pamatspēlē un bezmaksas griezienu laikā.
- Kad uz laukuma tiek uzgriezts TWISTER SPINNER, tas aktivizē TWISTER SPINNER ratu, kas sastāv no 4 ķermeņu daļu iedaļām, un katrā iedaļā ir 4 krāsas.

- Katra ķermeņa daļa simbolizē cita veida WILD simbolu, un katra krāsa simbolizē WILD simbola intensitāti.
- Ja uz laukuma tiek uzgriezti vairāki TWISTER SPINNER simboli, tiek aktivizēts viens TWISTER SPINNER rats, ko griež vienu reizi par katru uz laukuma uzgriezto TWISTER SPINNER simbolu.
- WILD simboli aizstāj visus simbolus, izņemot SCATTER simbolus un citus WILD simbolus.
- Aizstājot ar WILD simboliem, tiek izmaksāta likmju ceļa lielākā iespējamā laimesta kombinācija saskaņā ar Laimestu tabulu.
- Laimesti tiek aprēķināti pēc tam, kad ir aktivizēti visi TWISTER SPINNER simboli un izvietoti visi WILD simboli.

Ķermeņa daļa	Darbība
Kreisā kāja 	Pārveido TWISTER SPINNER par UZLABOTO WILD un visus viena veida mazo laimestu simbolus uz laukuma par vidējo laimestu simboliem atkarībā no TWISTER SPINNER krāsas. Visi viena veida mazo laimestu simboli mainās, un šī funkcija neietekmē jaunos nokritušos simbolus.
Labā kāja 	Pārveido TWISTER SPINNER par REIZINĀTĀJA WILD , kura vērtība ir atkarīga no TWISTER SPINNER krāsas (zila – 2, zaļa – 3, dzeltena – 4, sarkana – 5). REIZINĀTĀJA WILD reizina likmju ceļu skaitu, kas iet caur to, ar reizinātāja vērtību. Vairākas REIZINĀTĀJA WILD vērtības tiek reizinātas.
Kreisā roka 	Pārveido TWISTER SPINNER par NEJAUŠU WILD un izvieto uz laukuma vairāk NEJAUŠU WILD simbolu atkarībā no TWISTER SPINNER krāsas (zila – 2, zaļa – 3, dzeltena – 4, sarkana – 5 NEJAUŠIE WILD simboli uz laukuma). NEJAUŠOS WILD simbolus nevar novietot uz citiem WILD vai SCATTER simboliem. Divus NEJAUŠOS WILD simbolus nevar novietot vienā pozīcijā.
Labā roka 	Pārveido TWISTER SPINNER par BLOĶĒTU WILD , kas paliek laukumam noteikta AVALANCHE skaita ilgumā, kas var notikt, atkarībā no TWISTER SPINNER krāsas (zila – 2, zaļa – 3, dzeltena – 4, sarkana – 5). BLOĶĒTIE WILD negarantē noteiktu VALANCHE skaitu, taču paliek uz laukuma noteiktā AVALANCHE skaita ilgumā vai mazāk (ja uz laukuma vairs nav laimestu). AVALANCHE laikā BLOĶĒTIE WILD var pārvietoties uz leju un pazust no laukuma pēc noteiktā AVALANCHE skaita, ko nosaka krāsa. BLOĶĒTIE WILD nepaliek uz laukuma starp griezieniem.

Bezmaksas griezieni



- 3 vai 4 SCATTER simboli, kas pamatspēlē parādās jebkur uz laukuma, aktivizē 6 vai 11 bezmaksas griezienus, savukārt 2, 3 vai 4 SCATTER simboli, kas parādās uz laukuma bezmaksas griezienu laikā, piešķir attiecīgi 1, 2 vai 4 papildu bezmaksas griezienus, kad ir beigušās visas AVALANCHE.
 - Bezmaksas griezieni sākumā spēles laukumā parādās progresīvs reizinātājs x1, kas palielinās par +x1 par katru TWISTER SPINNER, kas uzgriežas uz laukuma.
 - Visi laimesti tiek reizināti ar pašreizējā progresīvā reizinātāja vērtību, un šī vērtība palielinās, pirms tiek veikti jebkādi laimestu novērtējumi konkrētās AVALANCHE laikā.
 - Progresīvais reizinātājs paliek uz spēles laukuma līdz bezmaksas griezienu beigām.
 - Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi, ar kādu tie tika aktivizēti.
 - Noslēdzoties bezmaksas griezieniem, iegūtie laimesti tiek pievienoti kopējai bilancei.
-  Spēlētājam ir iespēja iegādāties bezmaksas griezienu bonusu par summu, kas ir vienāda ar 100x 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.