

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

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.

7x7 laukuma spēļu automāts bez tradicionālajām izmaksu līnijām.

Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.04%.

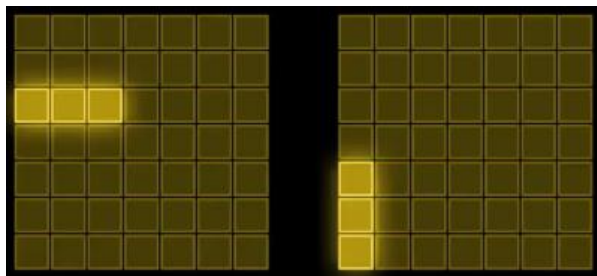
Azartspēļu automātā izmantojamie maksāšanas līdzekļi

Naudu savā spēlētāja kontā var ieskaitīt izmantojot kādu no trim iemaksas metodēm: (i) internetbanka, (ii) bankas karte vai (iii) bankas pārskaitījums.

Minimālā likme	0.20 EUR
Maksimālā likme	36.00 EUR

Spēles norises apraksts

Izmaksu noteikumi



- 3 vai vairāk vienādi simboli, kas parādās vertikālā vai horizontālā līnijā bez atstarpēm jebkur uz laukuma, piešķir laimestu.
 - Vienlaicīgi laimesti par dažādām simbolu kombinācijām tiek saskaitīti.
 - Izmaksā tikai lielāko laimestu par katru kombināciju.
- Pamatspēles laikā spēles funkcijas aktivizē arī izkaisīto simbolu kombinācijas, kad 1 vai vairāki simboli parādās jebkur uz laukuma, piešķir izkaisīto simbolu laimestu.

Sarkanā grupa  7 0,21 € 7 0,10 € 7 0,07 € 6 0,21 € 6 0,10 € 6 0,07 € 5 0,21 € 5 0,10 € 5 0,07 € 4 0,21 € 4 0,10 € 4 0,07 € 3 0,20 € 3 0,08 € 3 0,05 €			Izkaisito simbolu laimesta vērtības Sarkanā grupa  41+ 0,50 € 41+ 0,22 € 41+ 0,15 € 36-40 0,30 € 36-40 0,21 € 36-40 0,14 € 31-35 0,28 € 31-35 0,20 € 31-35 0,13 € 26-30 0,25 € 26-30 0,15 € 26-30 0,12 € 21-25 0,24 € 21-25 0,13 € 21-25 0,11 € 16-20 0,23 € 16-20 0,11 € 16-20 0,09 € 11-15 0,22 € 11-15 0,10 € 11-15 0,08 € 6-10 0,21 € 6-10 0,09 € 6-10 0,07 € 1-5 0,20 € 1-5 0,08 € 1-5 0,05 €		
Zilā grupa  7 0,19 € 7 0,09 € 7 0,06 € 6 0,19 € 6 0,09 € 6 0,06 € 5 0,19 € 5 0,09 € 5 0,06 € 4 0,19 € 4 0,09 € 4 0,06 € 3 0,18 € 3 0,08 € 3 0,05 €			Zilā grupa  41+ 0,40 € 41+ 0,21 € 41+ 0,14 € 36-40 0,27 € 36-40 0,20 € 36-40 0,13 € 31-35 0,26 € 31-35 0,19 € 31-35 0,12 € 26-30 0,21 € 26-30 0,14 € 26-30 0,11 € 21-25 0,20 € 21-25 0,13 € 21-25 0,10 € 16-20 0,19 € 16-20 0,11 € 16-20 0,08 € 11-15 0,18 € 11-15 0,10 € 11-15 0,07 € 6-10 0,17 € 6-10 0,09 € 6-10 0,06 € 1-5 0,16 € 1-5 0,08 € 1-5 0,05 €		
Zaļā grupa  7 0,15 € 7 0,09 € 7 0,06 € 6 0,15 € 6 0,09 € 6 0,06 € 5 0,15 € 5 0,09 € 5 0,06 € 4 0,15 € 4 0,09 € 4 0,06 € 3 0,14 € 3 0,07 € 3 0,05 €			Zaļā grupa  41+ 0,30 € 41+ 0,20 € 41+ 0,13 € 36-40 0,26 € 36-40 0,19 € 36-40 0,12 € 31-35 0,25 € 31-35 0,18 € 31-35 0,11 € 26-30 0,17 € 26-30 0,13 € 26-30 0,10 € 21-25 0,16 € 21-25 0,12 € 21-25 0,09 € 16-20 0,15 € 16-20 0,11 € 16-20 0,08 € 11-15 0,14 € 11-15 0,10 € 11-15 0,07 € 6-10 0,13 € 6-10 0,09 € 6-10 0,06 € 1-5 0,12 € 1-5 0,08 € 1-5 0,05 €		

Spēles norise un noteikumi

Griezienu mehānisms

7	8	9	10	11	12	13
6	29	30	31	32	33	14
5	28	43	44	45	34	15
4	27	42	49	46	35	16
3	26	41	48	47	36	17
2	25	40	39	38	37	18
1	24	23	22	21	20	19

- Simboli uz laukuma parādās spirālē pulksteņrādītāja kustības virzienā, kas sākas apakšējā kreisajā stūrī un beidzas centrā.
- Jebkurš laimests aizsāk AVALANCHE funkciju.
- Simboli laimesta kombinācijās pazūd, bet atlikušie simboli pārvietojas, sekojot norādītajam virzienam, lai aizpildītu tukšās pozīcijas, un kreisajā apakšējā stūrī parādās jauni simboli.
- Kad visas pozīcijas ir aizpildītas, laimesti tiek novērtēti vēlreiz.
- AVALANCHE funkcija turpinās, līdz vairs nav laimestu.

WILD simboli



- WILD simbolam var būt x1 vai x2 reizinātājs, atkarībā no aktivizētās funkcijas.
- Ja WILD x2 simbols tiek novietots virs WILD x1 simbola, tas aizvieto WILD x1 simbolu. Ja laimestam atbilst vairāk nekā viens reizinātājs, tad tiek piemērots tikai lielākais reizinātājs.
- WILD simboli aizstāj visus simbolus tikai laimesta sakritības gadījumā, izņemot DRAGON simbolus un FREE SPINS KEY simbolu. Aizstājot ar WILD simboliem, tiek izmaksāta lielākā iespējamā laimesta kombinācija saskaņā ar laimestu tabulu.

WILD funkcijas un DRAGON funkcija

- Pamatspēles laikā laimesta sakritība ar 3 vai vairāk simboliem bez WILD simbola uz laukuma aktivizē vienu no šīm funkcijām: WILD x1 funkciju, WILD x2 funkciju vai DRAGON funkciju.
- Tiklīdz laimesta sakritība atstāj spēles laukumu, un visi attiecīgie laimesti ir novērtēti, simbolus, kas veidoja laimesta sakritību, aizstāj WILD simbols vai DRAGON simbols:

○ WILD x1 funkcija

- ✓ Aktivizē 3 simbolu laimesta sakritība. Laimesta sakritību aizstāj WILD x1 simbols vidus pozīcijā pirms atkal sākas AVALANCHE.

○ WILD x2 funkcija

- ✓ Aktivizē 4 simbolu laimesta sakritība. Laimesta sakritību aizstāj WILD x2 simbols pirms atkal sākas AVALANCHE.
- ✓ Vertikālajā laimesta sakritībā WILD x2 simbols tiek novietots otrajā pozīcijā no apakšas. Horizontālajā laimesta sakritībā WILD x2 simbols tiek novietots otrajā pozīcijā no labās puses.
- ✓ Ja rindā parādās 3, 4, 5, 6 vai 7 WILD simboli un tie nespēj izveidot laimesta kombināciju ar citu simbolu, tie aizstāj simbolu ar lielāko laimestu saskaņā ar laimestu tabulu.

○ FRAGON funkcija

- ✓ Aktivizē 5 vai vairāk simbolu laimesta sakritība. Laimesta sakritību aizstāj DRAGON simbols pirms atkal sākas AVALANCHE.



- ✓ DRAGON simbolam var būt x1, x2 vai x5 reizinātājs. DRAGON simbola reizinātājs un krāsa ir atkarīga no laimesta sakritības garuma un simbolu krāsu grupas (zila, sarkana vai zaļa), ko aizstāj DRAGON simbols.

Dragon funkcija	Darbība
Dragon x1 	Aktivizē laimesta sakritība ar 5 simbollem. Laimesta sakritību aizstāj Dragon simbols ar x1 reizinātāju.
Dragon x2 	Aktivizē 6 simbolu laimesta sakritība. Laimesta sakritību aizstāj Dragon simbols ar x2 reizinātāju.
Dragon x5 	Aktivizē 7 simbolu laimesta sakritība. Laimesta sakritību aizstāj Dragon simbols ar x5 reizinātāju.

- ✓ Kad DRAGON simbols tiek novietots uz laukuma, visi simboli, kuri tajā brīdī atrodas uz laukuma un ir no tās pašas krāsu grupas kā DRAGON simbols, ja tādi simboli ir, tiek pārveidoti par tāda paša tipa laimesta sakritības simbolu, kas aktivizēja DRAGON funkciju, veidojot izkaisīto simbolu laimestu. Ja uz laukuma ir vairāk par vienu DRAGON simbolu, katrs to reizinātājs tiek piemērots tikai tiem izkaisīto simbolu laimestiem, ko veidoja tas pats DRAGON simbols.

Piemērs: Laimesta sakritība ar 7 simboliem zaļajā grupā tiek aizvietota ar zaļu DRAGON x5 simbolu vidus pozīcijā, un laimesta sakritība ar 6 simboliem zilajā grupā tiek aizvietota ar zilu DRAGON x2 simbolu.

Zaļš DRAGON x5 simbols pārveido visus uz laukuma esošos simbolus zaļajā grupā par tāda paša tipa simbolu, kas aktivizēja zaļo DRAGON x5 simbolu. Zils DRAGON x2 simbols pārveido visus

uz laukuma esošos simbolus zilajā grupā par tāda paša tipa simbolu, kas aktivizēja zilo DRAGON x2 simbolu.

Šīs divas transformācijas aktivizē divus izkaisīto simbolu laimestus. Zaļais izkaisīto simbolu laimests tiek reizināts ar 5, un zilo izkaisīto simbolu laimests tiek reizināts ar 2.



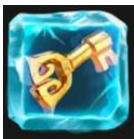
- ✓ Zaļais DRAGON simbols pārveido simbolus zaļajā grupā. Zilais DRAGON simbols pārveido simbolus zilajā grupā. Sarkanais DRAGON simbols pārveido simbolus sarkanajā grupā.
- ✓ Ja uz laukuma virs WILD simbola parādās DRAGON simbols, tas aizstāj WILD simbolu.

RANDOM WILDS funkcija



- Izkaisīto simbolu laimests uz laukuma aktivizē RANDOM WILD funkciju.
- Kad izkaisīto simbolu laimests atstāj spēles laukumu un laimesti tiek novērtēti, DRAGON simboli uz laukuma pēc nejaušības principa novieto no 2 līdz 4 WILD simboliem virs simboliem, kas tajā brīdī atrodas uz laukuma. Šiem WILD simboliem var būt x2, x3, x5 vai x10 reizinātājs.
- WILD simboli, kurus uz laukuma novieto RANDOM WILD funkcija, nevar atrasties pozīcijā, kurā jau atrodas WILD simbols, DRAGON simbols vai FREE SPINS KEY simbols. Ja uz laukuma nav pietiekami daudz atbilstošu pozīciju, WILD simbolus, kurus novieto RANDOM WILD funkcija, tiek novietoti tikai tiem atbilstošajās pozīcijās.
- Kad uz laukuma tiek novietoti WILD simboli, atkal sākas AVALANCHE.

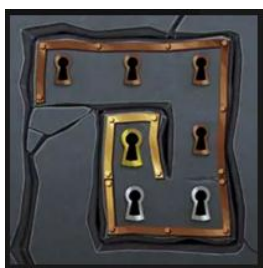
FREE SPINS KEY simbols



- FREE SPINS KEY simbols var parādīties tikai pamatspēlē, un katra grieziena sākumā tas atrodas laukuma apakšējā kreisajā stūrī. FREE SPINS KEY simbols, kas AVALANCHE rezultātā sasniedz laukuma centru, aktivizē bezmaksas griezienus.
- FREE SPINS KEY simbolu nevar noņemt no laukuma vai pārveidot par citu simbolu, izmantojot vienu no funkcijām.

Bezmaksas griezienu noteikumi

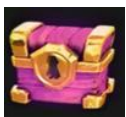
- Kad FREE SPINS KEY simbols sasniedz bronzas, sudraba vai zelta zonu uz laukuma pēc AVALANCHE, bezmaksas griezieni tiek aktivizēti, un DRAGON simbols tiek novietots bezmaksas griezienu laukuma centrā.



- Bronzas zonā ir četri bronzas krāsas atslēgu caurumi, un tā aktivizē 5 bezmaksas griezienus un zaļu DRAGON simbolu. Sudraba zonā ir divi sudraba krāsas atslēgu caurumi, un tā aktivizē 8 bezmaksas griezienus un zilu DRAGON simbolu. Zelta zona atrodas laukuma centrā, kur atrodas zelta krāsas atslēgas caurums, un tā aktivizē 10 bezmaksas griezienus un sarkanu DRAGON simbolu.
- Turklāt bezmaksas griezienu reizinātājs tiek aktivizēts brīdī, kad tiek uzsākti bezmaksas griezieni, un katra grieziena sākumā tas tiek iestatīts uz x1.
- Bezmaksas griezienu laikā uz laukuma var parādīties tikai divu veidu simboli: dārgakmeņu simboli un akmeņu simboli.



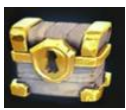
- Pēc katra grieziena sākuma DRAGON simbols centrā pārveido visus parastos simbolus par vienu nejauši izvēlētu krāsas grupas simbolu, radot izkaisīto simbolu laimestu.
- Pirms izkaisīto simbolu laimesta novērtēšanas akmens simboli uz laukuma tiek iznīcināti, un skaitļi uz tiem var atklāt dažādas dārgumu lādes. Kad uz laukuma izkrīt dārgumu lādes, tās tiek atvērtas šādā secībā:



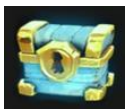
- **Reizinātāja** dārgumu lāde



- **Cash Prize** dārgumu lāde



- **Free Spins** dārgumu lāde



- **Extra Dragon** simbola dārgumu lāde

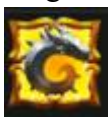
- Katra reizinātāja dārgumu lāde piešķir reizinātāju x1, x2, x5 vai x10. Atklātie reizinātāji tiek nekavējoties pieskaitīti bezmaksas griezienu reizinātāja vērtībai.
- Katra monētas dārgumu lāde piešķir naudas balvu, kuras vērtība ir vienlīdzīga likmei, kas sareizināta 0.25, 0.5 vai 1 reizes.
- Katra Extra Free Spin dārgumu lāde piešķir 3 papildu bezmaksas griezienus, kas tiek nekavējoties pieskaitīti pie bezmaksas griezienu kopējā skaita bezmaksas griezienu skaitītājā.
- Katra Extra Dragon dārgumu lāde piešķir nejaušu papildu DRAGON simbolu, kas aizpilda visas tukšās pozīcijas uz laukuma ar parastiem simboliem (katrs DRAGON simbols piešķir simbolus no tās pašas krāsu grupas). DRAGON simbols pārveido simbolus, kas atrodas uz laukuma, tāda paša tipa simbolā, kas radīja izkaisīto simbolu laimestu.
- Tiklīdz visas dārgumu lādes ir atklājušas savas balvas, un uz laukuma vairs nav neviena laimesta, šī grieziena laimesti tiek novērtēti (izkaisīto simbolu laimestu vērtība + piešķirto naudas balvu vērtība, reizināta ar tā brīža bezmaksas griezieni reizinātāju), un tad sākas nākamais grieziens (ja ir kas atlicis bezmaksas griezienu skaitītājā).
- Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi, ar kādu tie tika aktivizēti.
- Noslēdzoties bezmaksas griezieniem, iegūtie laimesti tiek pievienoti kopējai bilancei.

ELEVATE FEATURE funkcija

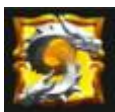
- Spēles funkcijas var aktivizēt ar Elevate Feature. Katrā spēles raundā ar Elevate Feature var aktivizēt vienu no šādām funkcijām:



- **WILD HUNT:** likmei par summu 5x no likmes apmēra, katra griezienu laikā tik garantēta vismaz viena laimesta kombinācija;



- **SINGLE DRAGON:** likmei par summu 10x no likmes apmēra, viens DRAGON simbols tiks garantēti aktivizēts pamatspēles laikā;



- **DOUBLE DRAGON:** likmei par summu 50x no likmes apmēra, pamatspēles laikā tiks garantēti aktivizēti divi DRAGON simboli;

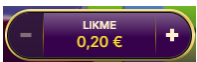


- **GOLD, SILVER, BRONZE:** likmei par summu 100x, FREE SPINS KEY simbols garantēti parādīsies vienā no trim zonām: zelta, sudraba vai bronzas. Kad ar ELEVATE FEATURE tiek aktivizēta GOLD, SILVER, BRONZE funkcija, tiek izspēlēts viens pamatspēles grieziens bez laimesta sakritības, kura laikā FREE SPINS KEY simbols tiek novietots vienā no trim zonām uz laukuma;



- **GOLD ZONE:** likmei par summu 300x no likmes apmēra, FREE SPINS KEY simbols garantēti parādīsies zelta zonā. Kad ar ELEVATE FEATURE tiek aktivizēta GOLD ZONE funkcija, tiek izspēlēts viens pamatspēles grieziens bez laimesta sakritības, kura laikā FREE SPINS KEY simbols tiek novietots zelta zonā uz laukuma.

Spēles vadība

1.  Lai paaugstinātu vai pazeminātu likmes vērtību, jāizmanto **LIKME** izvēlni.
2.  Klikšķinot uz **GRIEŽT** 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 „Balance”.

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.