

SIA „JOKER.LV”
reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544
Spēles **Timber Stacks** noteikumi
Pragmatic Play Ltd, spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5x5 laukuma un līdz pat 100 000 izmaksu līniju spēļu automāts.
Spēles laimesta kopsumma ir no 95.06%.

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	300.00 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.

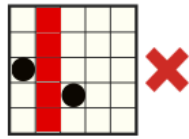
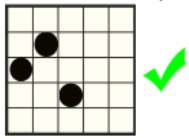
Regulāro izmaksu apraksts

Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

- Simboliem jābūt uz blakus esošiem cilindriem.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā cilindra.

 5 - 200 4 - 60 3 - 20	 5 - 80 4 - 30 3 - 12	 5 - 40 4 - 20 3 - 10	 5 - 30 4 - 16 3 - 8	 5 - 30 4 - 16 3 - 8
 5 - 20 4 - 10 3 - 4	 5 - 20 4 - 10 3 - 4	 5 - 16 4 - 8 3 - 2	 5 - 16 4 - 8 3 - 2	 5 - 16 4 - 8 3 - 2

Izmaksu Līniju Apraksts



Spēle sākas ar 5x5 laukumu, kas atsevišķos griezienos nejausā kārtā var izplesties līdz 10x5 maksimālajam laukumam.

Laimesti tiek piešķirti no kreisās uz labo pusi par blakus esošo simbolu kombinācijām. Maksimālajā laukuma izmērā 10x5 apmērā maksimālais laimesta kombināciju skaits ir 100 000.

Spēles norise un noteikumi

- Spēlē ir vairākas papildus funkcijas, kas var tikt aktivizētas spēles laikā un pilnā apmērā izskaidrotas zemāk.
- **Cilindru sabrukšana:** Brūkošas papildspēles laikā pēc katra griezienu tiek izmaksāti laimesti par laimējošām kombinācijām, bet visi laimējošie simboli pazūd no laukuma. Atlikušie simboli krīt uz leju, bet tukšās vietas ieņem no augšas krītošie simboli. Cilindru brukšana turpināsies, kamēr vairs nebūs laimīgo kombināciju. Visi laimesti tiek ieskaitīti spēlētāja kontā pēc tam, kad pirmā griezienu izraisītā brukšana ir beigusies.
- Pēc katra griezienu vai brukšanas, ja uz laukuma vairs nav laimīgo kombināciju, pastāv nejausa iespēja, ka tiks aktivizēta **Pieaugošā laukuma izmēra papildspēle.**
- Kad tā notiek, vēl viena tukšu simbolu rinda tiek pievienota laukuma apakšdaļā, un nejaus cilindrs tiek atlasīts krišanai uz leju:
 - Ja 1. vai 2. cilindrs tiek atlasīts krišanai, visi uz tā esošie simboli krīt virzienā pa labi, pievienojot uz cilindra esošos simbolus, no apakšas līdz augšanai, tik daudzās pozīcijās, cik ir tukšas pozīcijas apakšdaļā. Pēc tam jauni simboli krīt lejā, lai aizpildītu nokritušo cilindru.
 - Ja 3. cilindrs tiek atlasīts krišanai, visi uz tā esošie simboli krīt nejausā virzienā pa labi vai pa kreisi, pievienojot uz cilindra esošos simbolus, no apakšas līdz augšanai, tik daudzās pozīcijās, cik ir tukšas pozīcijas apakšdaļā. Pēc tam jauni simboli krīt lejā, lai aizpildītu nokritušo cilindru.
 - Ja 4. vai 5. cilindrs tiek atlasīts krišanai, visi uz tā esošie simboli krīt virzienā pa kreisi, pievienojot uz cilindra esošos simbolus, no apakšas līdz augšanai, tik daudzās pozīcijās, cik ir tukšas pozīcijas apakšdaļā. Pēc tam jauni simboli krīt lejā, lai aizpildītu nokritušo cilindru.
 - Pēc visām viena griezienu izraisītajām brukšanām laukums tiek atiestatīts uz 5x5.



- **WILD** simbols aizstāj visus simbolus, izņemot SCATTER simbolu, lai veidotu laimīgas kombinācijas.
- Tas parādās tikai uz 2., 3. un 4. cilindriem.



- 4 vai 5 **SCATTER** simboli aktivizē 8 vai 10 bezmaksas griezienus attiecīgi.
- Bezmaksas griezienu laikā Pieaugošā laukuma izmēra papildspēle ir pieejama un tā norisinās tāpat kā pamatspēlē.
- Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar to pašu griezienu vērtību kā spēlēts līdz tam.
- Bezmaksas griezienu bonusu var aktivizēt jebkurā brīdī par summu, kas ir vienāda ar 120x no likmes apmēra.
- Noslēdzoties bezmaksas griezieniem, iegūtie laimesti tiek pievienoti kopējai bilancei.

Spēles vadība

1. Lai paaugstinātu vai pazeminātu griezienu vērtību, jāizmanto zemāk redzamo izvēlni:



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



3. Nospiežot **AUTO** ikonu, spēlētājs var izvēlēties griezienu skaitu automātiskajā režīmā.



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.