

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

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
6 cilindru un 6 rindu spēļu automāts bez tradicionālajām izmaksu līnijām.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 95.66%.

Azartspēļu automātā izmantojamie maksāšanas līdzekļi

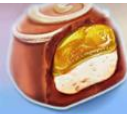
Naudu savā spēlētāja kontā var ieskaitīt izmantojot kādu no trim iemaksas metodēm: (i) internetbanka, (ii) bankas karte vai (iii) bankas pārskaitījums.

Minimālā likme	0.10 EUR
Maksimālā likme	50.00 EUR

Spēles norises apraksts

Izmaksu noteikumi

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo viena veida simbolu kombināciju.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no vismaz 10 vienādiem simboliem laukumā.
- Kopējais griezienu laimests tiek aprēķināts par kopējo vienādo simbolu skaitu laukumā griezienu beigās.

							
25+20 23+10 20+7 16+5 13+3 10+1.5	25+10 23+4 20+3 16+2.5 13+1.7 10+1.2	25+7 23+3.5 20+2.7 16+2.2 13+1.5 10+1	25+5 23+3 20+2.5 16+2 13+1.2 10+0.7	25+3 23+2 20+1.5 16+1.2 13+0.8 10+0.5	25+2 23+1.5 20+1.2 16+1 13+0.5 10+0.3	25+1.5 23+1.2 20+1 16+0.7 13+0.4 10+0.2	25+1.2 23+1 20+0.6 16+0.4 13+0.2 10+0.1

Spēles norise un noteikumi

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

CILINDRU SABRUKŠANAS funkcijas noteikumi

- Pēc katra griezienu laimesta tiek izmaksāti laimesti par laimējošām kombinācijām, bet visi laimējošie simboli pazūd no laukuma un to vietās iebirst jauni simboli.

- Cilindru bruksana turpināsies, kamēr vairs nebūs laimīgo kombināciju.
- Visi laimesti tiek ieskaitīti spēlētāja kontā pēc tam, kad pirmā griezienu izraisītā bruksana ir beigusies.

PINJATU funkcijas noteikumi



- Virs cilindriem ir novietotas trīs atšķirīgas **poniju pinjatas** – mazā pinjata, lielā pinjata un superpinjata.
- Jo lielāka pinjata, jo lielākas balvas tā piešķir.
- Pamatspēles laikā pinjatas ir aizmigušas, taču tās var nejauši aktivizēties un piešķirt nejaušu reizinātāju.
- Reizinātājs tiek piemērots griezienu beigās visiem attiecīgā griezienu laimestiem.
- Pinjatas var piešķirt sekojošus reizinātājus:

- o mazā pinjata - 2x, 3x un 5x;
- o lielā pinjata - 6x, 7x un 10x;
- o superpinjata - 11x, 12x un 15x.

SALDO GRIEZIENU funkcijas noteikumi



- 3 vai vairāk **saldo griezienu SCATTER** simboli uz ekrāna aktivizē 10 saldus griezienus, un katrs papildu SCATTER simbols virs minimāli nepieciešamajiem 3 piešķir vēl +2 griezienus.
- 3 vai vairāk saldo griezienu SCATTER simboli funkcijas laikā piešķir funkcijas atkārtotu aktivizēšanu, piešķirot vēl 5 saldus griezienus, un katrs papildu SCATTER simbols piešķir +2 papildu griezienus.
- Funkcijas laikā pinjatas tiek aktivizētas ar speciālu progresu joslu.
- Jebkurš pinjatu piešķirtais reizinātājs tiek uzkrāts un tiek piemērots visiem atlikušajiem saldo griezienu laimestiem.
- Maksimālais reizinātājs, ko var uzkrāt pinjatas saldo griezienu funkcijas laikā, ir 30x.
- Reizinātājs tiek atiestatīts pēc bonusa raunda beigām.

PROGRESA JOSLAS funkcijas noteikumi

- Saldo griezienu funkcijas laikā pinjatas tiek aktivizētas, kad spēlētājs aizpilda kādu no progresu joslas sadaļām, kas redzama zem pinjatām.
- Progresu josla tiek aizpildīta ar simboliem, kas piedalās laimestā.
- Tai ir trīs līmeņi, kas atbilst trim pinjatām.
- Kad pinjata tiek aktivizēta, tā parādās ekrāna vidū, un spēlētājam tā ir jāsit.

- Kad pinjata tiek sist, tā piešķir nejaušu reizinātāju un katrs nākamais sitiens šo reizinātāju palielina par nejaušu vērtību.
- Kad pinjata tiek sasista, tiek piešķirts gala reizinātājs.
- Ja pinjata ir aktivizēta, bet spēlētājs to divu minūšu laikā nesit, tā automātiski piešķirs tādu pašu reizinātāju, kādu piešķirtu manuālas sasišanas gadījumā.
- Progresu josla tiek atiestatīta pēc bonusa raunda beigām.



- Spēlētājam ir iespēja iegādāties dažādus funkciju bonusus par papildus maksu:
 - o mazās pinjatas bonusu par cenu 5x no likmes apmēra;
 - o lielās pinjatas bonusu par cenu 10x no likmes apmēra;
 - o superpinjatas bonusu par cenu 15x no likmes apmēra;
 - o saldo griezienu funkcijas bonusu par cenu 80x no likmes apmēra.

Spēles vadība

1. Lai paaugstinātu vai pazeminātu griezienu vērtību, jāizmanto **STAKE** izvēlni.
2. Klikšķinot uz **SPIN** pogas, cilindri sāk griezties ar spēlētāja izvēlēto likmi.
3. Nospiežot **AUTO** ikonu, spēlētājs var izvēlēties griezienu skaitu automātiskajā režīmā.
4. Nospiežot **TURBO** ikonu, cilindri sāks griezties paātrinātajā 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 „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.