

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

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5 cilindru, 4 rindu un 30 izmaksu līniju spēļu automāts.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 95.70%.

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.

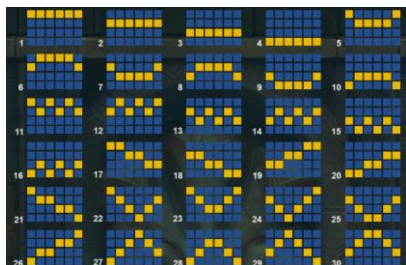
Minimālā likme	0.10 EUR
Maksimālā likme	10.00 EUR

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 jābūt līdzās uz aktīvas izmaksu līnijas.
- Vismaz vienam no kombinācijas simboliem jāatrodas uz 1. cilindra.

Izmaksu līniju apraksts



Laimests tiek piešķirti no kreisās uz labo pusi par vienādiem simboliem uz blakus esošiem cilindriem, kur pirmais simbols atrodas uz 1. cilindra.

							
x6 = 30 x5 = 15 x4 = 5 x3 = 2.5	x6 = 20 x5 = 10 x4 = 3 x3 = 1.5	x6 = 12 x5 = 6 x4 = 2 x3 = 1	x6 = 6 x5 = 3 x4 = 1 x3 = 0.5	x5 = 1.5 x4 = 0.5 x3 = 0.2	x5 = 1.2 x4 = 0.4 x3 = 0.2	x5 = 1 x4 = 0.3 x3 = 0.1	x5 = 0.6 x4 = 0.2 x3 = 0.1

Spēles norise un noteikumi

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

ZELTA MONĒTU un PROGRESA JOSLAS noteikumi



- Kamēr nav atbloķēti visi SERPENT WILD uzlabojumi, **ZELTA MONĒTAS** var parādīties jebkura simbola apakšējā labajā stūrī uz cilindriem.
- Ja tās parādās vienā griezienā ar SERPENT WILD, tās tiek savāktas un pievienotas SERPENT WILD **progresā joslai** laukuma malā.
- Savācot 30 ZELTA MONĒTAS, tiek atbloķēts 1. uzlabojums.
- Savācot 60 ZELTA MONĒTAS, tiek atbloķēts 2. uzlabojums.
- Savācot 90 ZELTA MONĒTAS, tiek atbloķēts 3. uzlabojums.
- Līdz brīdim, kad visi 3 iespējamie SERPENT WILD uzlabojumi ir atbloķēti, progresā josla atrodas cilindru laukuma labajā pusē un uzrāda savāktu ZELTA MONĒTU progresu.
- Kad visi 3 SERPENT WILD uzlabojumi ir atbloķēti, progresā josla pārvēršas par 6. cilindru, uz kura nevar parādīties kāršu simboli.

SERPENT WILD simbola noteikumi



- Vienlaikus var parādīties viens **SERPENT WILD** simbols uz 1., 2., 3., 4. vai 5. cilindra.
- WILD simbols aizvieto visus maksājošos simbolus, lai veidotu laimesta kombinācijas.
- Kad ZELTA MONĒTAS tiek pievienotas SERPENT WILD progresā joslai, var tikt atbloķēti 3 uzlabojumi:
 - o 1. uzlabojums - pārvērš SERPENT WILD par 1x4 pozīciju super simbolu;
 - o 2. uzlabojums - piešķir nejaušu reizinātāju (iespējamās vērtības: x2, x3 vai x5);
 - o 3. uzlabojums - pārvērš SERPENT WILD par fiksētu WILD, kas paliek uz cilindriem līdz tas piedalās vismaz 1 laimestā, kam seko neveiksmīgs grieziens. Katrs secīgs laimests palielina laimesta reizinātāju par +1. SERPENT WILD simbols tiek atbloķēts pēc pirmā neveiksmīgā griezienu, kas noticis pēc vismaz 1 laimesta izveidošanas. Kamēr SERPENT WILD ir fiksēts, ja tas atrodas uz 5. cilindra un vēl nav piedalījies laimestā, tas var nejauši pārvietoties uz vienu no pirmajiem četriem cilindriem.

REIZINĀTĀJA AKMENS funkcijas noteikumi

- Ja uz cilindriem ir SERPENT WILD simbols ar reizinātāju, bet tas neveido laimestu, tas var saglabāt savu reizinātāju REIZINĀTĀJA AKMENĒ virs cilindriem.

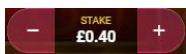
- Nākamreiz, kad SERPENT WILD simbols parādīsies, tas atgūs saglabāto reizinātāju un pievienos to savam esošajam reizinātājam.

SERPENT ATKĀRTOTO GRIEZIENU funkcijas noteikumi



- Ja SERPENT WILD simbols parādās uz cilindriem, bet neveido laimestu, tas var atzīmēt vienu simbolu tipu uz cilindriem.
 - Visi šī tipa simboli tiek fiksēti, un tiek aktivizēts atkārtotais grieziens.
 - Atkārtotie griezieni turpināsies, kamēr uz cilindriem turpinās parādīties jauni izvēlēta tipa simboli.
- Tikai laimestu līnijas, kas sastāv no izvēlēta simbolu tipa, tiks izmaksātas pēc funkcijas beigām.

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 „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.