

SIA „JOKER.LV”
reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544
Spēles Clover Flames noteikumi
Endorphina Limited spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5x5 laukuma spēļu automāts bez tradicionālajām izmaksu līnijām.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.10%.

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	1.00 EUR
Maksimālā likme	100.00 EUR

Spēles norises apraksts

Izmaksu noteikumi

- Visas balvas tiek piešķirtas par vienādu simbolu kombinācijām.
- Tiek skaitīti visi simboli jebkurā pozīcijā; ja uz laukuma ir pietiekoši daudz vienādu simbolu, tie izveido laimesta kombināciju.
- Tiek izmaksāts tikai vērtīgākais identisku simbolu skaita laimests.
- Visi laimesti tiek summēti.

	12+ €50.00 10-11x €25.00 8-9x €10.00		12+ €25.00 10-11x €10.00 8-9x €2.50		12+ €15.00 10-11x €5.00 8-9x €2.00
	12+ €12.00 10-11x €2.00 8-9x €1.00		12+ €8.00 10-11x €1.20 8-9x €0.80		12+ €5.00 10-11x €1.00 8-9x €0.50
	12+ €4.00 10-11x €0.90 8-9x €0.40		12+ €2.00 10-11x €0.75 8-9x €0.25		5x €50.00 4x €5.00 3x €2.00

Spēles norise un noteikumi

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

CILINDRU SABRUKŠANAS funkcija:



- Ja uz laukuma tiek uzgriezts pietiekami daudz parasto simbolu, tie izveido laimesta kombināciju, piešķir izmaksu un pazūd, iedarbinot laimestu piešķirošu kaskādi.
- Virs šīm pozīcijām esošie simboli nokrīt atstarpēs, pēc tam pārējās tukšās vietas tiek piepildītas ar no augšas krītošiem jauniem simboliem.
- Ja jaunie kaskādē iegūtie simboli izveido jaunu parasto laimestu, tad laimējošā kaskāde turpinās.
- BONUS simboli, kas parādās uz laukuma, tiek izspēlēti uzreiz, pirms turpinās laimestu piešķirošā kaskāde (ja to ir pietiekami daudz).

Bezmaksas griezieni



- 3 vai vairāk uz laukuma izkaisītie BONUS simboli aktivizē bezmaksas griezienus.
- BONUS simboli parādās gan pamata spēlē, gan bezmaksas griezienu laikā.
 - 5 BONUS simboli aktivizē 20 bezmaksas griezienus;
 - 4 BONUS simboli aktivizē 15 bezmaksas griezienus;
 - 3 BONUS simboli aktivizē 10 bezmaksas griezienus.
- Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi, ar kādu tie tika aktivizēti.
- Bezmaksas griezienu laikā ir iespējams gūt papildus bezmaksas griezienus.

CLOVER TIME bonusa spēle



- Vismaz 6 uz laukuma izkaisīti ZELTA ĀBOLIŅA simboli aktivizē CLOVER TIME bonusa spēli.

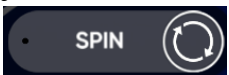
- Ja ZELTA ĀBOLIŅI parādās tikai uz viena vai diviem cilindriem, spēlētājam joprojām ir iespēja laimēt bonusa spēli – pēc nejaušības principa tie var aktivizēt ĀBOLIŅA SVĒTĪBAS bonusu.
- ĀBOLIŅA SVĒTĪBAS bonusa izspēles laikā ZELTA ĀBOLIŅI pēc nejaušības principa parādās uz laukuma, lai aktivizētu bonusa spēli, kā ierasts.
- Bonusa spēles laikā pamata spēles laukums kļūst par 5x5 pozīciju režģi, kur katrā cilindra pozīcijā ir ZELTA ĀBOLIŅA simboli ir tukši lauciņi.
- ZELTA ĀBOLIŅA simboli, kas parādās uz laukuma, paliek savās vietās, savukārt tukši lauciņi turpina griezties.
- Aktivizācijas ZELTA ĀBOLIŅA simboli (kopā ar uz tiem norādītajām balvām) tiek pārceļti uz atbilstošajām bonusa spēles režģa pozīcijām.
- Uz katra ZELTA ĀBOLIŅA simbola ir attēlota balva, kas piešķirs tālāk norādīto:



- MAX JACKPOT (piešķir 150x no kopējās likmes)
- MID JACKPOT (piešķir 50x no kopējās likmes)
- MIN JACKPOT (piešķir 20x no kopējās likmes)
- Parastā balva (piešķir 1x, 2x, 3x, 4x, 5x, 6x, 7x, 8x, 10x, 12x vai 15x no kopējās likmes)

- Uz ZELTA ĀBOLIŅA simboliem norādītās balvas var laimēt tikai bonusa spēles laikā.
- Bonusa spēle sākas ar 3 mēģinājumiem kas norādīti īpašajā indikatorā. Katra cilindra iegriešana izmanto 1 mēģinājumu.
- Ja uz laukuma parādās viens vai vairāki ZELTA ĀBOLIŅI, mēģinājumu skaits tiek atiestatīts uz to sākotnējo vērtību.
- Bonusa spēle turpinās, līdz beidzas visi mēģinājumi, vai arī visas pozīcijas ir noklātas ar ZELTA ĀBOLIŅA simboliem.
- Ja spēlētājam bonusa spēles laikā izdosies sakrāt 25 ZELTA ĀBOLIŅA simbolus, viņš saņems papildu balvu – ULTRA JACKPOT (piešķir 1000x no kopējās likmes).
- Laimesti par ZELTA ĀBOLIŅA simboliem tiek saskaitīti un izmaksāti bonusa spēles beigās.
- Bonusa spēle tiek spēlēta ar tādu pašu likmi, ar kādu tika aktivizēta.
- To nevar laimēt vēlreiz, kamēr tā ir aktivizēta.

Spēles vadība

1.  Lai paaugstinātu vai pazeminātu griezienu vērtību, jāizmanto **BET** izvēlni.
2.  Klikšķinot uz **SPIN** pogas, cilindri sāk griezties ar spēlētāja izvēlēto likmi.

3.  Nospiežot **AUTO** ikonu, cilindri sāk griezties automātiskajā režīmā.
4.  Nospiežot **TURBO** ikonu, cilindri sāk griezties paātrinātajā režīmā.
5.  Nospiežot **GAMBLE** ikonu, spēlētājs iegūst iespēju dubultot laimestu.

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.