

SIA „JOKER.LV”
reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544
Spēles Happy Ape noteikumi
HABANERO SYSTEMS B.V spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5 cilindru, 4 rindu un 15 izmaksu līniju spēļu automāts.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.70%.

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	0.15 EUR
Maksimālā likme	75.00 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 blakus uz blakus esošiem cilindriem.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā cilindra.

	5 \$5 4 \$2.50 3 \$0.20		5 \$4 4 \$2 3 \$0.15		5 \$3 4 \$1 3 \$0.10		5 \$0.75 4 \$0.50 3 \$0.05		5 \$0.50 4 \$0.15 3 \$0.05		5 \$0.30 4 \$0.10 3 \$0.03
			5 \$2 4 \$0.75 3 \$0.10						5 \$0.20 4 \$0.10 3 \$0.03		

Izmaksu līniju apraksts



Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām no kreisās uz labo pusi. Simboliem jāatrodas līdzās uz konkrētas līnijas.

Spēles norise un noteikumi

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



- WILD** simbols aizstāj visus simbolus, izņemot  simbolu.



- 2 vai vairāk izkaisītie  simboli piešķir laimestu, ko sareizina ar kopējo likmi un pieskaita līniju laimestiem.

LĀDES simbola balvas



- LĀDES** simbols atrodas virs katra cilindra visu griezienu laikā.



- Ja uz cilindriem parādās  simbols, tiek atslēgta , kas atrodas virs attiecīgā cilindra un piešķirta balva.
- LĀDĒ var būt šādas balvas:



- o **x2** - sareizina visas balvas ar x2;



- o **x3** - sareizina visas balvas ar x3;

- o Visi reizinātāji tiek sareizināti viens ar otru, t.i., x2 un x3 sareizina visas balvas ar x6 utt.;



- o **↔** - līniju laimestus izmaksā par secīgiem simboliem no kreisā malējā cilindra uz labo pusi un no labā malējā cilindra uz kreiso pusi;

o **SCATTER**;
o **WILD**.

- **x2**, **x3** un  balvu gadījumā  simbols tiek aizstāts ar nejauši izvēlētu simbolu.
- **SCATTER** balvas gadījumā  simbols tiek aizstāts ar  simbolu.
- **WILD** balvas gadījumā  simbols tiek aizstāts ar  simbolu.
- **SCATTER** balva neparādās bezmaksas griezienu laikā.

BANĀNU SVAIDĪŠANAS funkcijas noteikumi

- **Banānu svaidīšanas** funkcija tiek aktivizēta pēc nejaušības principa, kad cilindri apstājušies.
-  2 - 6 tiek iemesti nejaušās cilindru pozīcijās, un tad tiek aprēķināti laimesti.

TRAKOJOŠĀ PĒRTIKA funkcijas noteikumi

- **Trakojošā pērtiķa** funkcija tiek aktivizēta pēc nejaušības principa jebkurā griezienā bez laimesta.
- Pērtiķis notrauc no cilindriem 3 - 6 nejauši atlasītus simbolus.
- Atlikušie simboli nobirst no cilindriem, un tukšās pozīcijas tiek aizpildītas ar jauniem simboliem.
- Šajā funkcijā tiek garantēts laimests.

BEZMAKSAS GRIEZIENU funkcijas noteikumi

- Funkciju aktivizē 3 vai vairāk  simboli jebkurā pozīcijā.
- Par katru  simbolu jebkurā pozīcijā piešķir 4 bezmaksas griezienus.

- Maksimālais bezmaksas griezienu skaits ir 36.



- simbols neparādās bezmaksas griezienu laikā.
- Bezmaksas griezienu laikā katrā griezienā parādās vismaz 1  simbols.
- Bezmaksas griezienus spēlē ar aktivizējušās spēles līnijām un likmes līmeni.
- Funkciju nevar aktivizēt atkārtoti.

Džekpota sacensību noteikumi

Uzkrāšanas fāze

1. Džekpota summa sākas no €0.00.
2. Daļa no katras veiktās likmes tiek novirzīta džekpotam.
3. Džekpota displejā būs redzama informācija par laiku, kas atlicis līdz nākamajām sacīkstēm, džekpota summu un uzreiz pēc Izmaksas fāzes – arī informācija par pēdējo laimēto džekpotu.
4. Šīs fāzes laikā aktivizēt džekpotu nav iespējams.

Sacīkšu fāze

1. Sacīkšu fāzes ilgums norādīts spēles iebūvētajos noteikumos (kas ir atrodami spēles loga kreisajā apakšējā stūrī):



2. Arī tagad daļa no katras veiktās likmes tiek novirzīta džekpotam.
3. Džekpots garantēti aktivizēsies līdz Sacīkstes beigām.
4. Džekpota displejā būs redzama informācija par laiku, kad sacīkstes beigsies, un džekpota summu.

Izmaksas fāze

1. Izmaksas fāze sākas, kad tiek aktivizēts džekpots.
2. Spēlētājiem, kas veikuši likmes vistuvāk brīdim, kad aktivizējies džekpots, sacīkstēs tiks piešķirtas finiša vietas.
3. Katrs spēlētājs sacīkstēs var iegūt tikai vienu vietu.
4. Pēc tam, kad laimesti par visām vietām ir izmaksāti, džekpots tiek atiestatīts uz sākotnējo summu un tiek atkārtoti uzsākta uzkrāšanas fāze.

Laimestu izmaksas tabula

1. Izmaksu tabula (atkarībā no džekpota iestatījumiem) parādīta spēles iebūvētajos noteikumos (kas ir atrodami spēles loga kreisajā apakšējā stūrī):



Cita informācija

1. Minimālā likme, lai kvalificētos džekpota izmaksai, ir norādīta džekpota logā.
2. Džekpota laiks tiks noteikts pēc servera laika un tiks parādīts saskaņā ar spēlētāja ierīces laiku.
3. Vietas, par kurām netiek izmaksāti laimesti, pāriet uz nākamo notikumu.
4. Ja notikumi nav plānoti, pārnesto summu patur kazino.
5. Ja nav nākamā notikuma, summu patur operators.

Visi džekpota noteikumi

1. Džekpota noteikumi ir spēkā tikai tad, ja džekpots ir aktivizēts un redzams.
2. Daļa no katras veiktās likmes tiek novirzīta džekpotiem.
3. Džekpota summa mainās līdz ar katru likmi.
4. Džekpotiem nav griestu vai augšējā limita.
5. Ja tiek laimēts džekpots, serverī tas tiks atiestatīts uz sākotnējo vērtību.
6. Džekpota laimesta summa ir džekpota vērtība uz servera, kas noapaļota līdz 2 decimāldaļām.
7. Džekpota laimesti tiek summēti ar citiem laimestiem.

Džekpota savienojuma pārtraukuma politika

1. Ja savienojuma pārtraukums notiek jebkurā spēles brīdī, džekpota summa netiks atjaunināta līdz nākamajai debeta darbībai.
2. Ja serveris ir saņēmis veikto likmi, džekpotu vēl joprojām ir iespējams laimēt un laimesti tiks atspoguļoti spēlētāja konta atlikumā uzreiz pēc tam, kad tiks atjaunots savienojums.

Spēles vadība



1. Lai paaugstinātu vai pazeminātu griezienu vērtību, jāizmanto **LIKMES LĪMENIS** un **MONĒTA** izvēlni.



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



3. Nospiežot **AUTO SPĒLES** 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.