

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

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle bez tradicionālajām izmaksu līnijām.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.58%.

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

- Spēles laukumā simboli pārvietojas pa iepriekš izveidotiem celiņiem, un laimesti tiek izmaksāti, kad simboli apstājas.
- Vienā celiņā blakus esošu simbolu laimestus izmaksā atbilstoši laimestu tabulai.
- Katrā celiņā tiek izmaksāts tikai lielākais katras laimējušās kombinācijas laimests.
- Ja laimējošajā kombinācijā ir vairāk simbolu nekā norādīts laimestu tabulā, par katru papildu simbolu piešķir maksimālo laimestu.

13	13	13	13	13	13	9
12	12	12	12	12	12	8
11	11	11	11	11	11	7
10	10	10	10	10	10	6
9	9	9	9	9	9	5
8	8	8	8	8	8	4
7	7	7	7	7	7	3
6	6	6	6	6	6	
5	5	5	5	5	5	
13	13	13	13	13	13	9
12	12	12	12	12	12	8
11	11	11	11	11	11	7
10	10	10	10	10	10	6
9	9	9	9	9	9	5
8	8	8	8	8	8	4
7	7	7	7	7	7	3
6	6	6	6	6	6	
5	5	5	5	5	5	

Spēles norise un noteikumi

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

KASKĀDES funkcijas noteikumi

- Laimējošie simboli tiek aizstāti ar jauniem un/vai esošiem simboliem.
- Kaskādes turpinās, līdz vairs nav jaunu laimestu.
- Spēles reizinātājs palielinās pēc katras jaunas kaskādes spēles raundā, līdz sasniegts maksimālais reizinātājs.
- Ja nav jaunu laimestu, reizinātājs tiek atiestatīts sākotnējā vērtībā.

PAMATSPĒLES noteikumi

- Sākotnējās kaskādes reizinātājs ir x1.
- Otrās kaskādes reizinātājs ir x2.
- Trešās kaskādes reizinātājs ir x3.
- Ceturtās un jebkuru turpmāko kaskāžu reizinātājs ir x5.
- Uz abiem pamatspēles celiņiem var parādīties 40 simboli.

- Pamatspēlē, sākot ar otro kaskādi, 2 nejauši simboli uz ekrāna tiek aizstāti ar simbolu.



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

-  **SCATTER** simbola laimestus sareizina ar kopējo likmi un laimestus pieskaita citiem laimestiem.
- SCATTER piešķir laimestus jebkur.
- SCATTER simboli piešķir laimestu tikai tad, kad nav iespējamās citas laimējošas kombinācijas.

BEZMAKSAS GRIEZIENU funkcijas noteikumi

- Kad jebkur parādās 3, 4, 5, 6, 7 vai 8  simboli, tiek piešķirti attiecīgi 10, 25, 50, 100, 250 vai 500 bezmaksas griezieni.

- Kad jebkur parādās 9 vai vairāk  simboli, tiek piešķirti 1000 bezmaksas griezieni.
- Funkciju var aktivizēt atkārtoti.
- Bezmaksas griezienus spēlē ar aktivizējošās spēles likmi.
- Sākotnējās kaskādes reizinātājs ir x1.
- Otrās kaskādes reizinātājs ir x3.
- Trešās kaskādes reizinātājs ir x5.
- Ceturtās kaskādes reizinātājs ir x9.
- Piektās un jebkuru turpmāko kaskāžu reizinātājs ir x15.

- bezmaksas griezienu funkcijas laikā uz diviem ārējiem celiņiem var parādīties 21 simbols, bet uz diviem iekšējiem celiņiem – 16 simboli.
- Bezmaksas griezienu funkcijas laikā, sākot ar otro kaskādi, 4 nejauši simboli uz ekrāna tiek

aizstāti ar  simbolu.

PIRKŠANAS funkcija



- Lai atverot pirkšanas funkcijas uznirstošo izvēlni, uz ekrāna jānospiež poga
- Katras iespējas cena ir parādīta pirkšanas funkcijas uznirstošajā izvēlnē.
- Ja funkcija tiek aktivizēta, to nopērkot, vispirms tiks pabeigta pamatspēle un tad ieslēgta funkcija.

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 brīdīm, 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 „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.