

SIA „JOKER LTD.”
Spēles **Puppet Show** noteikumi
KAJOT spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.

5 cilindri un 27/81/234 spēles līnijas.

Spēles laimesta kopsумma 95%.

Azartspēļu automātā izmantojamie maksāšanas līdzekļi

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

Minimālā likme	0.10 EUR
Maksimālā likme	100.00 EUR


Spēles norises apraksts

Aktīvo spēles līniju izvēle

Spēlei ir 27 spēles līnijas. Spēlēs gaitā ir iespējams iegūt papildus laimīgas spēles līnijas. Pie 3 laimīgiem simboliem līniju skaits palielinās līdz 81 līnijai, 5 laimīgo līniju gadījumā līniju skaits palielinās līdz 234.

Likmes summas izvēle




Nospiežot  spēlētājs izvēlas likmes summu un līnijas reizinātāju, kuru liks uz vienu spēles gājieni.

Kopējā likmju summa visai spēlei būs redzama „BET” logā.

Cilindru aktivizēšana

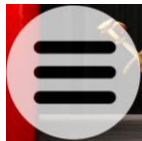


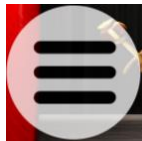
Lai uzsāktu spēli, spēlētājam jānospiež taustiņš  un cilindri sāk griezties.

Cilindru apstāšanās

Pēc 2 – 3 sekundēm cilindri automātiski apstājas.

Laimests



Nospiežot taustiņu  un “i” var apskatīties laimējošo simbolu kombināciju un laimestu tabulu, atbilstošu izvēlētai likmei.

Laimējošās kombinācijas skaita no kreisās uz labo pusi un no labās uz kreiso.

Ja uz vienas spēles līnijas ir divas laimējušās kombinācijas, kredītpunktus piešķir tikai par vērtīgāko kombināciju.

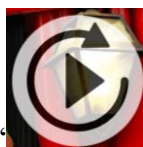
Visas vienā spēles gājienā iegūtās laimestu kombinācijas summējas.


Laimestu summa redzama logā „WIN”.

Noslēdzoties spēles gājienam, iegūtais laimests tiek pieskaitīts spēlētāja jau esošajiem kredītpunktiem. Aizverot spēles logu, viss laimests tiek pārskaitīts uz spēlētāja kontu sadaļā „Balance”.

Lai iegūtu šos līdzekļus, savā bankas kontā jāizmanto bankas pārskaitījuma metode.

Spēles papildiezīmes



Iespējams izvēlēties spēles papildiezīmi: “Autoplay” ar “” simbolu. Automāts sāks pats automātiski spēlēt līdz beigsies kredītpunkti, sāksies vai beigsies bezmaksas griezieni vai tiks nospiesta poga „STOP”.

„Wild simbols



simbols aizvieto visus simbolus izņemot



un



simbolus.

“Scatter simbols”




Ja jebkurā vieta uz cilindriem izkritīs 3, 4 vai 5  simboli, spēlētājs saņem 10, 20 vai 40 bezmaksas griezienus.

Bezmaksas griezienu laikā ir aktīva pamatspēlē izvēlēta likmes summa.

Bezmaksas griezienu laikā var iegūt bezmaksas griezienus.

“Mistērijas” bonusa spēle



3, 4 vai 5  simboli aktivizē Mistērijas bonusa spēli.

Spēlētājs izvēlas vienu no 3 Mistērijas simboliem un saņem nejaušo laimestu.

“Tetris” režīms

Laimesta gadījumā Līnija tiek aizvietota ar simboliem, kuri atrodas vienu pozīciju augstāk un laimesta reizinātājs šajā gadījumā var pieaugt līdz par x5.

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”

Laimesta minimālā izmaksa ir 10 EUR, tas tiek apstiprināts 1 darbdienu laikā un nonāk spēlētāja bankas kontā 1-3 darbdienu laikā. Laimestiem jābūt saskaņā ar Noteikumiem.

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 joker@joker.lv. Pretenzijas var iesniegt arī telefoniski biroja darba laikā no plkst. 8:00 līdz 16:30 pa tālr. 67321251, 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.