

SIA „JOKER LTD.”
Spēles **Koi Princess** noteikumi
Net Entertainment Malta Services Limited spēles
programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5 cilindri un 20 izmaksu līnijas
Spēles laimesta kopsumma ir 96%.

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	0.20 EUR
Maksimālā likme	200.00 EUR

Spēles norises apraksts

Aktīvo spēles līniju izvēle

Spēlē ir aktīvas 20 fiksētās spēles līnijas.

Likmes summas izvēle

Ar taustiņa „COIN VALUE” palīdzību izvēlas kredītpunktu skaitu, kuru liks uz vienu spēles līniju. Vienas līnijas likme būs redzama „BET” logā, tāpat kā kopējā likmju summa visai spēlei būs redzama „BET” logā.

Ja spēlētājam pieejamo kredītpunktu skaits ir mazāks par kopējo likmju summu visai spēlei, tā ir jāsamazina ar taustiņu „LINES” vai „BET LEVEL” palīdzību.

Cilindru aktivizēšana

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

Cilindru apstāšanās

Pēc 2 – 3 sekundēm cilindri automātiski apstājas.

Laimests

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

Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi. 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 gājenam, iegūtais laimests tiek pieskaitīts spēlētāja jau esošajiem kredītpunktiem. Aizverot spēles logu, viss laimests tiek pārskaitīts uz spēlētāja kontu sadaļā „Balance”.

Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Spēles papildiezīmes

Nospiežot AUTOPLAY ikonu, jūs varat izvēlēties: Sadaļā number of rounds (Griezīnu skaits). Izvēlies, cik reizes pēc kārtas ruļļi griezīsies Automātiskajā režīmā. Sadaļā Stop autoplay (Grieziena apturēšanas iestatījumi). Jūs varat izvēlēties vienu no iespējam, kad apturēt Automātisko režīmu: Jebkura laimesta gadījumā/Ja tiek iegūti Bezmaksas kritieni/Ja kādā griezienā laimests pārsniedz.../Ja kredīts palielinās par .../Ja kredīts samazinās par ...

“Wild” simbols



Simbols parādās jebkur uz ruļļiem un aizvieto visus simbolus, izvieto jebkuru simbolu, izņemot Bonusa simbolu. Kombinācijām no Wild simboliem ir izmaksas.

Bonusa likmes papildiespējas noteikumi



1. Bonusa likmi var aktivizēt vai deaktivizēt pirms katra griezienu.
2. Uzsākot spēli bonusa likme ir deaktivizēta.
3. Aktivizējot Bonusa likmi, griezienu likme tiek dubultota.
4. Aktivizējot Bonusa likmi, tiek palielināta nejaušo 1 griezienu papildiespēju un Bonusa iespējas izkrišanas varbūtība, kā arī palielinātas Bonusa Rata izmaksu vērtības, kā arī palielinās Drošā laimesta izmaksas.
5. Bonusa likme nemaina līniju izmaksas.

Nejaušo 1 griezienu papildiespēju noteikumi



1. Katrā pamatspēles griezienā pēc nejaušības principa var tikt aktivizēta viena no 4 Nejaušām 1 griezienu papildiespējām.
2. Spēlētājs var izvēlēties vienu no piedāvātajām zivīm, zem kuras paslēpta kāda no Nejaušām 1 griezienu papildiespējām.
3. Iespējamās Nejaušās 1 griezienu papildiespējas ir:
 - a. Garantēts 5 simbolu laimests. Spēlētājs iegūst 1 griezienu ar garantētu 5 simbolu izmaksu. Simbols, par kuru tiks veikta izmaksa tiek noskaidrots pēc nejaušības principa, griežot 5 simbolu ratu:



b. Nejaušie Wild simboli. Spēlētājs saņem vienu griezienu ar 4-9 nejaušajiem Wild simboliem:




c. Wild simbolu ruļļi. Spēlētājs iegūst vienu griezienu, griezienu laikā 2-5 ruļļi pārvēršas par ruļļiem uz kuriem ir tikai Wild simboli:



d. Var tikt aktivizēta Bonusa spēle.

Bonusa spēles noteikumi.



1. Ja uz ruļļiem 1., 3. un 5. parādās  simboli, tiek uzsākta Bonusa spēle.
2. Ja uz ruļļiem 1., 3. un 5. parādās tikai 2 bonusa simboli ir līnijas laimesta izmaksa, un pēc nejaušības principa uz trešā ruļļa var tikt ievilkts 3. bonusa simbols. Tiek uzsākta Bonusa spēle.
3. Lai izvēlētos vienu no 4 Bonusa spēles iespējām, spēlētājam jāspiež uz Bonusa spēles rata. Rats pēc nejaušības principa apstāsies uz vienas no 4 iespējām:



4. Bonusa spēles 4 iespējas ir:
5. Garantētu laimestu bezmaksas griezieni:



- a. Sākotnēji tiek piešķirti 10 bezmaksas griezieni.
- b. Bezmaksas griezienu sesijas laikā katrs laimests būs vismaz tikpat liels (vai lielāks) kā lielākais laimests, kas iegūts visā bezmaksas griezienu sesijas laikā.

- c. Pirmajā griezienā laimests būs vismaz tikpat liels (vai lielāks) kā spēlētāja likme griezienā, kas uzsāka Bonusa spēli.
- d. Griezienos 1-5 uz ruļļiem 1.,2.vai 3. parādās viens papildus Wild simbols. Pēc 5.grieziena uz ruļļiem 3.,4.vai 5.parādās vēl viens papildus Wild simbols. Šie Wild simboli maina pozīciju katrā griezienā.
- e. Pēc katra bezmaksas griezienu laimests tiek novērtēts.
- f. Ja laimests ir mazāks par garantēto laimestu, tiek piešķirts garantētais laimests.
- g. Ja laimests ir lielāks par garantēto laimestu, tiek piešķirts jaunais iegūtais laimests un tiek piešķirts 1 papildus bezmaksas grieziens.
6. Wild simbolu ruļļu bezmaksas griezieni:



- a. Tiek piešķirti 10 bezmaksas griezieni.
- b. Katrā griezienā 1-5 ruļļi pēc nejaušības principa var pārvērsties ruļļos uz kuriem ir tikai Wild simboli.
7. Monētu laimests:



- a. Spēlētājam tiek piešķirts nejaušs laimests robežās no x15 līdz x30. Reizinātājs tiek piemērots likmei, kas uzsāka Bonusa spēli.
8. Bonusa rats:



- a. Bonusa rats ir papildus bonusa spēle, kurā var iegūt monētu laimestus un aktivizēt 2 Bonusa spēles iespējas (Garantētu laimestu bezmaksas griezienus un Wild simbolu ruļļu bezmaksas griezienus).
- b. Bonusa rats sastāv no 3 līmeņiem ar 12 lauciņiem katrā.
- c. Lai grieztu Bonusa ratu, spēlētājs met metamo kauliņu.
- d. x2,x3 un x5 piešķir monētu laimestus – sākotnējā likme reizināta ar iegūto reizinātāju.
- e. “Double-up” simbols dubulto visus uz Bonusa rata attēlotos monētu laimestu reizinātājus. Pēc “Double-up” simbola aktivizēšanas, tas pārvēršas par Bultas simbolu.
- f. “Collect” simbols nozīmē Bonusa spēles beigas.
- g. Bultas simbols pārvieto Bonusa ratu par vienu līmeni uz iekšu. Ja tiek aktivizēts Bultas simbols 3.līmenī, tiek piešķirts Jackpot laimests.
- h. Jackpot laimests ir reizinātājs ar kuru tiek reizināta likme, kas uzsāka Bonusa spēli. Jackpot laimests tiek aprēķināts pēc nejaušības principa, katru reizi uzsākot Bonusa spēli. Laimesta vērtība var būt no x25 līdz x250.

i. Kad tiek aktivizēts Jackpot laimests, Bonusa spēle beidzas.
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. Laimestu, kas:

- 1) nepārsniedz 720 *euro*, izmaksā nekavējoties;
- 2) pārsniedz 720 *euro* līdz 14 300 *euro* izmaksā 24 stundu laikā;
- 3) pārsniedz 14 300 *euro*, 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 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.