

**SIA „JOKER LTD.”**  
**Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251**  
Spēles **Gorilla Kingdom** noteikumi  
Net Entertainment Malta Services Limited spēles  
programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle  
5 cilindri un 1024 izmaksu līnijas  
Spēles laimesta kopsumma ir 96.03%.

**Azartspēļu automātā izmantojamie maksāšanas līdzekļi**

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


Minimālā likme	0.10 EUR
Maksimālā likme	350.00 EUR

Spēles norises apraksts

**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. Klikšķinot uz ikonas “MAX BET”, aktivizējas visas izmaksas līnijas, liekot uz tām maksimālo monētu skaitu ar jūsu izvēlēto monētas vērtību un tiek iegriezti ruļļi. 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  un tad „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.

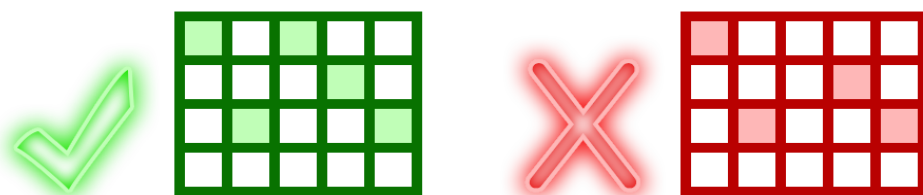
Aizverot spēles logu, viss laimests tiek pārskaitīts uz spēlētāja kontu sadaļā „Balance”.

Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

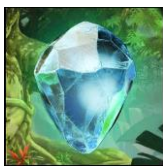
### Spēles papildiezīmes

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 ...

### Izmaksu līnijas



### “Scatter” simbols



3 vai vairāki “Scatter” simboli parādies jebkur uz ruļļiem pamat spēles laikā aktivizē bezmaksas griezienus:

3 “Scatter” simboli = 10 bezmaksas griezieni

4 “Scatter” simboli = 15 bezmaksas griezieni

5 “Scatter” simboli = 20 bezmaksas griezieni

Kad 2 vai vairāki “Scatter” simboli parādās uz ruļļiem bezmaksas griezienu laikā, tas piešķir spēlētājam papildus bezmaksas griezienus:

2 “Scatter” simboli = 3 papildus bezmaksas griezieni

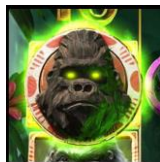
3 “Scatter” simboli = 10 papildus bezmaksas griezieni

4 “Scatter” simboli = 15 papildus bezmaksas griezieni

5 “Scatter” simboli = 20 papildus bezmaksas griezieni

Divi papildus bezmaksas griezieni tiek pievienoti katru reizi, kad dzīvnieku panelis tiek aizpildīts.

### Simbolu transformācijas noteikumi



1. Bezmaksas griezienu laikā, Gorillas simbols var parādīties pēc nejaušības principa un tiks pārveidots Gorillas maskas simbolā uz ruļļiem.



2. Kad Gorillas maska ir uz ruļļiem, tā atstāj rullī Gorillas simbolu un pazūd, aizpildot vienu slotu dzīvnieku paneli.
3. Dzīvnieku paneļu secība vienmēr ir nemainīga, sloti aizpildās no apakšas uz augšu sākot ar Leoparda slotiem.



4. Totēma akmens atspoguļo 4. dažādas fāzes no dzīvnieku transformācijas uz ruļļiem.



Kad visi 6 sloti no dzīvnieku paneļa ir aizpildīti, visi simboli, kas atspoguļo dzīvnieku no tā paneļa pārveidojas Gorilla simbolā uz ruļļiem. Kad ir aizpildīti visi 24 sloti, totēma akmens pazūd no ekrāna.

### 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*, bet nepārsniedz 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.

**Dokuments parakstīts elektroniski ar drošu elektronisko parakstu.**