

SIA „JOKER LTD”
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles Diamond Link: Mighty Cleopatra [Linked] noteikumi
Greentube Malta Ltd spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5 cilindru, 3 rindu un 25 izmaksu līniju spēļu automāts.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 95.01%.

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	0.25 EUR
Maksimālā likme	100.00 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, izņemot SCATTER laimestus.

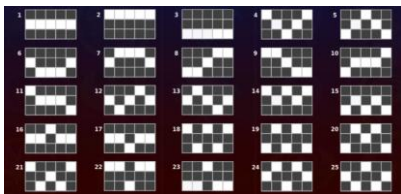
Regulāro izmaksu apraksts

Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

- Simboliem jābūt uz blakus esošiem cilindriem.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā cilindra.

SYMBOL PAYS				
				
5x: € 50.00 4x: € 8.00 3x: € 2.00 2x: € 0.40	5x: € 50.00 4x: € 8.00 3x: € 2.00 2x: € 0.40	5x: € 6.00 4x: € 2.40 3x: € 0.80	5x: € 6.00 4x: € 2.40 3x: € 0.80	5x: € 3.00 4x: € 1.20 3x: € 0.60
				
5x: € 3.00 4x: € 1.20 3x: € 0.60	5x: € 2.00 4x: € 1.00 3x: € 0.40	5x: € 1.20 4x: € 0.60 3x: € 0.20	5x: € 1.20 4x: € 0.60 3x: € 0.20	

Izmaksu līniju apraksts



Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām no kreisās uz labo pusi.

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 SCATTER simbolu, lai veidotu laimīgās kombinācijas.
- 2 un vairāk WILD simboli piešķir laimestu saskaņā ar izmaksu tabulu.

DIMANTU simbolu noteikumi

- Ja tiek uzgriezti 5 DIMANTU simboli jebkurās pozīcijās, tiek aktivizēts atkārtotais grieziens, kura laikā DIMANTU simboli paliek fiksēti savās pozīcijās.



ZILAIS,



ROZĀ,




BERSKERA,



MAJOR,

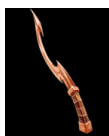


MINOR un  MINI DIMANTU simboli ir citādas parastā DIMANTA simbola versijas un aizstāj to.

- Uz DIMANTA simboliem var tikt attēlotas naudas vērtības 0.6x, 0.8x, 1x, 1.2x, 1.4x, 2x, 3x, 4x, 4.8x, 6x, 10x, 12x, 14x, 16x, 20x, 22x vai 24x no kopējās likmes apmēra.

- BERSKERA DIMANTA simbols parādās ar reizinātāja vērtību 2x.
- BERSKERA DIMANTA simbolam nav nekāda efekta pamatspēles laikā, tas aktīvi darbojas tikai DIAMOND LINK funkcijas laikā.
- DIMANTU simboli ir SCATTER simboli un tie piešķir laimestus jebkurās pozīcijās, un to laimesti tiek pievienoti regulāro izmaksu līniju laimestiem.

ZOBENU simbolu noteikumi



- **BRONZAS** un **SUDRABA ZOBENA** simboli var nejauši parādīties jebkurās pozīcijās uz cilindriem ikvienā griezienā kopā ar DIMANTA simboliem.
- Vienā griezienā var parādīties tikai viens ZOBENA simbols.
- BRONZAS un SUDRABA ZOBENI var parādīties tikai pamatspēles laikā.
- Ja BRONZAS ZOBENS trāpa ZILAJAM DIMANTAM, tā vērtība acu mirklī tiek piešķirta spēlētājam.
- Ja SUDRABA ZOBENS trāpa ZILAJAM DIMANTAM, tas pa priekšu dubulto DIMANTA vērtību un tad to uzreiz izmaksā spēlētājam.
- Ja BRONZAS vai SUDRABA ZOBENI trāpa BERSKERA DIMANTAM, tā reizinātāja vērtība tiek palielināta par +1.
- BRONZAS un SUDRABA ZOBENI nevar trāpīt MINI, MINOR vai MAJOR džekpota DIMANTIEM.

DIAMOND LINK funkcijas noteikumi

- Ja vienā griezienā tiek iegūti 6 vai vairāk DIMANTU simboli, tiek aktivizēta DIAMOND LINK™ funkcija.
- Visi ZILIE DIMANTU simboli no pamatspēles tiek pārvērsti par ROZĀ DIMANTIEM.
- Funkcija sākas ar 3 bezmaksas griezieniem.
- MINI, MINOR vai MAJOR džekpota DIAMNTU parādīšanās funkcijas laikā jebkurās pozīcijās uz cilindriem, aktivizē attiecīgā džekpota piešķiršanu funkcijas beigās.
- Ja visas 15 pozīcijas tiek aizpildītas ar DIMANTU simboliem, tiek aktivizēts un nekavējoties piešķirts GRAND džekpots un funkcijas darbība beidzas.
- GRAND džekpots tiek piešķirts papildus funkcijas laimestiem.
- Visi DIMANTU simboli, kas parādās funkcijas laikā tiek fiksēti savās pozīcijās līdz funkcijas beigām.
- Visas skaitliskās vērtības uz DIMANTU simboliem tiks izmaksātas funkcijas beigās, izņemot BERSKERA DIMANTA vērtību.
- Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar to pašu likmi un līnijām, kas tos aktivizēja.
- Bezmaksas griezienu skaitītājs tiek atiestatīts atpakaļ uz 3 katru reizi, kad laukumā parādās jauns DIMANTA simbols.

- Gadījumā, ja gan GRAND, gan MAJOR džekpoti tiek piešķirti funkcijas laikā, tiek piešķirts redzamais MAJOR džekpota apjoms (pamata laimests + progresīvais) un no GRAND džekpota tiek piešķirts tikai pamata laimests.
- Funkcijas beigās, kad saskaitītas DIMANTU simbolu vērtības, BERSKERA DIMANTA simbola reizinātājs netiek ņemts vērā aprēķinot funkcijas kopējo laimestu.

BERSKERA DIMANTA simbola noteikumi



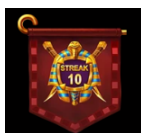
- **DIAMOND LINK** funkcijas laikā **BERSKERA DIMANTA** simbols met zibens bultas uz nejaušām pozīcijām, katru reizi, kad parādās jauni DIMANTU simboli.
- Ja vienā griezienā parādās divi DIMANTU simboli, BERSKERA simbols izmetīs divas zibens bultas uz nejaušām pozīcijām.
- Ja zibens bulta trāpa pozīcijai ar ROZĀ DIMANTU, ROZĀ DIMANTA vērtība tiks reizināta ar BERSKERA DIMANTA simbola vērtību.
- Ja izmestā zibens bulta trāpa pašam BERSKERA DIMANTAM, tā reizinātāja vērtība tiek palielināta par +1.
- Zibens bultas nevar trāpīt MINI, MINOR un MAJOR džekpotu DIMANTIEM.
- BERSKERA DIMANTS var maksimāli palielināt ROZĀ DIMANTA vērtību līdz 1000x no spēlētāja likmes apmēra.
- **DIAMOND LINK** funkcijas laikā ir iespējams tikai viens BERSKERA DIMANTS.

ZELTA ZOBENA simbola noteikumi



- **ZELTA ZOBENA** simbols var parādīties tikai **DIAMOND LINK** funkcijas laikā.
- **ZELTA ZOBENS** var tikt izmests uz nejaušu pozīciju laukumā un paliek tur fiksēts līdz **DIAMOND LINK** funkcijas beigām.
- Ja vienlaikus uz laukuma ir gan **BERSKERA DIMANTS**, gan **ZELTA ZOBENS**, **BERSKERA DIMANTS** izmetīs vismaz divas zibens bultas katru reizi, kad parādīsies **DIMANTA** simboli.
- Viena bulta trāpīs **ZELTA ZOBENA** pozīcijai, otra - nejaušai pozīcijai.
- Ja vienā pozīcijā atrodas **ROZĀ DIMANTS** un **ZELTA ZOBENS**, **ROZĀ DIMANTA** vērtība tiek reizināta ar **BERSKERA DIMANTA** vērtību katru reizi, kad **ZELTA ZOBENAM** trāpa zibens bulta.
- **ZELTA ZOBENA** simbols var parādīties laukumā **DIAMOND LINK** funkcijā arī bez **BERSKERA DIMANTA** simbola.
- **ZELTA ZOBENS** nevar parādīties MINI, MINOR un MAJOR džekpotu DIMANTU pozīcijās.

UZVARU MĒRĪTĀJA noteikumi



- **UZVARU MĒRĪTĀJS** ir spēles vizuāls efekts un tas neietekmē spēles iznākumu.
- Uz MĒRĪTĀJA redzamais skaitlis palielinās par +1 pēc 24 stundām un spēlētājam ir diennakts, lai atgrieztos spēlē.
- Ja spēlētājs neatgriežas, skaitlis tiek atiestatīts uz 1.
- Ja spēlētājs atgriežas spēlē vairākas reizes 24 - 48 stundu laikā, MĒRĪTĀJA skaitlis palielinās tikai pirmajā atgriešanās reizē.

DŽEKPOTA funkcijas noteikumi

- 1.0% no spēlētāja likmes nonāk tieši spēles džekpota uzkrājumā.
- Ja spēlētājs spēlē ar maksimālo likmi, tas var pretendēt uz visu džekpotu; zemākas likmes saņem proporcionālu daļu.
- Katrs progresīvais džekpots tiek veidots no spēlētāju iemaksām.
- Par katru piemērotu kombināciju (progresīvais + pamata laimests) tiek parādīts kopējais laimests.
- Laimējot džekpotu, summa tiek noņemta no džekpota fonda un izmaksāta spēlētājam.
- Pāri palikušī summa paliek fondā un tiek papildināta ar jaunām iemaksām.
- Potenciālais laimests ir redzams džekpota rādītājā.



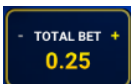


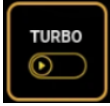
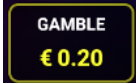
- Tikai viens spēlētājs var laimēt džekpotu vienlaikus – vienlaicīgu laimestu gadījumā priekšroka ir tam, kurš to aktivizējis pirmais.
- Ja spēle tiek izņemta no piedāvājuma, džekpota iemaksas tiks pārnestas uz citiem līdzīgiem sertificētiem spēļu džekpotiem.
- Spēles džekpotam ir nemainīgas sākuma vērtības un kad džekpots tiek laimēts, tā vērtība tiek atiestatīta uz sākotnējo.

GAMBLE funkcijas noteikumi



- Spēlētājam, nepārsniedzot spēlē noteikto laimesta apmēru, ir iespēja izmantot GAMBLE opciju pēc katra laimesta, vai savākt esošo summu un turpināt spēli.
- GAMBLE opcija nav pieejama, ja tiek spēlēta autospēle.
- Laimēti, kuri ir saistīti ar bonusa spēles griezieniem un džekpota laimestiem nevar tikt izmantoti GAMBLE opcijai.

Spēles vadība

-  Lai paaugstinātu vai pazeminātu griezienu vērtību, jāizmanto **TOTAL BET** izvēlni.
-  Klikšķinot uz **START** pogas, cilindri sāk griezties ar spēlētāja izvēlēto likmi.
-  Nospiežot **AUTO** ikonu, cilindri sāk griezties automātiskajā režīmā.
-  Nospiežot **TURBO** ikonu, ruļļi sāk griezties paātrinātājā režīmā.
-  Nospiežot **GAMBLE** ikonu, spēlētājs iegūst iespēju dubultot laimestu.

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 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.