

SIA „JOKER LTD”
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles Cash Connection - Charming Lady's Boom Coins [Linked] noteikumi
Greentube Malta Ltd spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5 cilindru, 3 rindu un 10 izmaksu līniju spēļu automāts.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 95.00%.

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	0,20 €
Maksimālā likme	50 €

Spēles norises apraksts

Izmaksu noteikumi

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas un par lielāko SCATTER simbolu kombināciju.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi, izņemot SCATTER simbolu laimestus.
- Simboliem jābūt līdzās uz aktīvas izmaksu līnijas.
- Vismaz vienam no kombinācijas simboliem jāatrodas uz 1. cilindra.

Izmaksu līniju apraksts




Laimesti tiek izmaksāti par kombinācijām uz blakus esošiem cilindriem no kreisās uz labo pusi.

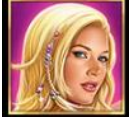
Spēles norise un noteikumi


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

WILD simbola noteikumi



- Simbols aizstāj visus simbolus, izņemot  simbolu, lai veidotu laimesta kombinācijas.




- Ja  simbols ir daļa no laimesta kombinācijas, laimests tiek dubultots.




- 2 un vairāk  simboli piešķir laimestu saskaņā ar izmaksu tabulu.

ŠARMANTĀS DĀMAS MONĒTU funkcijas noteikumi




- 6 vai vairāk  simboli aktivizē šarmantās dāmas monētu funkciju ar 6 vai vairāk sākotnējiem griezieniem.
- Katrs papildu simbols, kas piedalījās funkcijas aktivizēšanā, piešķir vienu papildu sākotnējo griezienu.
- Funkcija tiek izspēlēta uz 7 cilindriem, kur katram ir 5 atsevišķas griešanās pozīcijas.
- Cilindri tiek skaitīti no kreisās uz labo pusi: pamatspēlē 1. cilindrs ir kreisajā malā un 5. cilindrs labajā malā, savukārt funkcijas laikā 7. cilindrs ir labajā malā.





- Funkcija sākas ar 2  simboliem uz 3. un 5. cilindra.
- Funkcijas laikā, ja parādās jebkādi simboli, tie tiek fiksēti savās pozīcijās un pārvērsti par



-  simbolu, un automātiski pārgrupēti, lai nodrošinātu labākos iespējamus funkcijas laimestus.
- Katra pozīcija var būt daļa tikai no viena funkcijas laimesta.



- Katrs  un  simbols, kas parādās uz cilindriem, piešķir spēlētājam attiecīgu daudzumu papildu funkcijas griezienu.







- Funkcijas laikā ir iespējams laimēt  un  džekpotu vienu reizi.



- Nav iespējams laimēt abus ( un ) džekpotus vienas funkcijas laikā.



- Tomēr ir iespējams laimēt  un  džekpotus, katru līdz pat 3 reizēm vienā funkcijā.

-  Džekpots tiek laimēts, kad spēlētājs vienas funkcijas laikā iegūst 3  simbolus.
-  Džekpots tiek laimēts, kad spēlētājs vienas funkcijas laikā iegūst 3  simbolus.
- Funkcija ir pabeigta, kad vairs nav palicis neviens grieziens vai kad visas 35 pozīcijas ir aizpildītas.
- Funkcijas beigās visi laimesti tiek saskaitīti un izmaksāti spēlētājam.





DŽEKPOTA funkcijas noteikumi

- 0.95% no spēlētāja likmes nonāk tieši spēles džekpota uzkrājumā.
- 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 palikusī 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.

Spēles vadība

1.  Lai paaugstinātu vai pazeminātu griezienu vērtību, jāizmanto **TOTAL BET** izvēlni.
2.  Klikšķinot uz **START** pogas, cilindri sāk griezties ar spēlētāja izvēlēto likmi.
3.  Nospiežot **AUTO** ikonu, cilindri sāk griezties automātiskajā režīmā.
4.  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 €, izmaksā nekavējoties;
- 2) pārsniedz 720 €, bet nepārsniedz 14 300 €, izmaksā 24 stundu laikā;
- 3) pārsniedz 14 300 €, 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.