

SIA „JOKER LTD”
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles Golden Flaming Dragon [Buy Bonus] noteikumi
Greentube Malta Ltd spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5 cilindru, 3 - 5 rindu un 720 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	100 €

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 un no labās uz kreiso, izņemot SCATTER simbolu laimestus.
- Simboliem jābūt līdzās uz aktīvas izmaksu līnijas.
- Kombinācijas no 5 vienādiem simboliem tiek izmaksātas divreiz, pretējā gadījumā par katru laimesta veidu katrā virzienā tiek izmaksāts tikai lielākais laimests.

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  un citu burtu (L, A, M, E, S) simbolus un  simbolus, lai veidotu laimesta kombinācijas.



- **WILD** simbols var parādīties uz 2., 3. un 4. cilindra.

SCATTER simbolu noteikumi



- Uzgriežot 1 vai vairākus **F** un citu burtu (L, A, M, E, S) simbolus uz visiem 5 cilindriem, tiek aktivizēti bezmaksas griezieni ar reizinātāja bonusu.

REIZINĀTĀJA SKALAS noteikumi

- Reizinātāja skala sākas no 1x.
- Uzgriežot kādu no **F** simboliem uz četriem cilindriem, reizinātāja skala palielinās par 0.5x.
- Maksimālais sasniedzamais reizinātājs ir 20x.
- Pēc bezmaksas griezienu funkcijas ar reizinātāja bonusu, reizinātāja skala atgriežas uz 1x.
- Reizinātāja skalas progress ir piesaistīts kopējai likmei; ja kopējā likme tiek nomainīta uz citu likmi, kas spēlē līdz šim nav izmantota, reizinātāja skalas vērtība atgriezīsies pie tās attiecīgās sākuma vērtības.
- Ja kopējā likme tiek mainīta un vēlāk atkal izvēlēta iepriekšējā, jebkurš reizinātāja skalas progress, kas tika sasniegts ar šo konkrēto likmi, tiks atjaunots.

DŽEKPOTA LIESMU RATA funkcijas noteikumi

- Spēlē ir pieci džekpoti: GRAND, MAJOR, MAXI, MINOR un MINI.
- Katrs džekpots ir redzams virs viena no cilindriem.
- Visiem pieciem džekpotiem ir sākuma vērtība un maksimālā vērtība:
 - **GRAND** - sākas ar 1000x no kopējās likmes apmēra, maksimālā vērtība ir 5000x no kopējās likmes apmēra;
 - **MAJOR** - sākas ar 200x no kopējās likmes apmēra, maksimālā vērtība ir 1000x no kopējās likmes apmēra;
 - **MAXI** - sākas ar 50x no kopējās likmes apmēra, maksimālā vērtība ir 250x no kopējās likmes apmēra;
 - **MINOR** - sākas ar 10x no kopējās likmes apmēra, maksimālā vērtība ir 100x no kopējās likmes apmēra;
 - **MINI** - sākas ar 5x no kopējās likmes apmēra, maksimālā vērtība ir 75x no kopējās likmes apmēra.



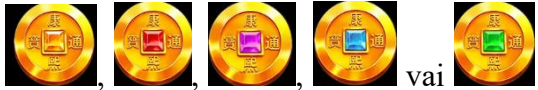
- Tiklīdz džekpots sasniedz savu maksimālo vērtību, jebkuras



vai monētas, kas nonāk uz attiecīgā cilindra, vairs nepalielina tā vērtību, taču tām joprojām ir iespēja aktivizēt džekpota liesmu ratu.



- vai monētu simboli var parādīties jebkurā vietā uz cilindriem.
- Džekpota monētas tiek pievienotas tām piesaistītajam džekpotam, kas atrodas virs attiecīgā cilindra.
- Katra monēta džekpota vērtībai pievieno 0.5x no kopējās likmes apmēra.
- Jebkura monēta, kas parādās uz cilindriem, var aktivizēt džekpota liesmu ratu, kas piešķir vienu garantētu džekpotu.




- vai monētas tiek pievienotas pūķa podam laukuma malā.
- Pūķa pods ir tikai vizualizācija un tas nepalielina džekpota liesmu rata aktivizēšanas iespējamību.



- Džekpota liesmu ratam ir 15 segmenti.
- To izmērs un izvietojums neatspoguļo konkrēto džekpotu iegūšanas iespējamību, tā ir tikai vizualizācija.
- Atgriežoties pamatspēlē, laimētā džekpota vērtība atgriežas pie attiecīgā džekpota sākuma vērtības.
- Visas pārējās džekpota vērtības paliek tādas pašas, kādas tās bija pirms džekpota liesmu rata aktivizēšanas.
- Džekpotu progress ir piesaistīts kopējai likmei - ja kopējā likme tiek nomainīta uz citu likmi, kas spēlē līdz šim nav izmantota, džekpotu vērtības atgriezīsies pie to attiecīgajām sākuma vērtībām.
- Ja kopējā likme tiek mainīta un vēlāk atkal izvēlēta iepriekšējā, jebkurš džekpota progress, kas tika sasniegts ar šo likmi, tiks atjaunots.

BEZMAKSAS GRIEZIENU funkcijas noteikumi

- bezmaksas griezieni tiek spēlēti ar tādu pašu likmi kā grieziens, kas tos aktivizēja.
- Aktivizēšanas brīdī katrs  un citu burtu (L, A, M, E, S) simbols uz cilindriem piešķir vienu bezmaksas griezienu, tādējādi var laimēt no 5 līdz 19 bezmaksas griezieniem.
- Pašreizējais pamatspēles reizinātājs no reizinātāja skalas tiek fiksēts un pārņemts uz bezmaksas griezieniem.
- Katrs laimests bezmaksas griezienos tiek reizināts ar pašreizējo reizinātāju, kas redzams reizinātāja skalā.

- bezmaksas griezienu laikā reizinātājs nevar palielināties.
- bezmaksas griezieni var tikt aktivizēti atkārtoti.
- bezmaksas griezienu laikā nevar aktivizēt džekpota liesmu ratu.
- Ja spēlētājs sasniedz spēlē noteikto maksimālo laimestu, spēle nekavējoties apstājas, spēlētājam tiek piešķirts laimests un visu atlikušie griezieni tiek atcelti.



- Spēlētājam ir iespēja iegādāties džekpota liesmu rata funkciju ar garantētu džekpotu par cenu 100x no kopējās likmes apmēra.
- Spēlētājam ir iespēja iegādāties arī bezmaksas griezienu funkciju ar reizinātāja bonusu par cenu 150x no kopējās likmes apmēra.

Spēles vadība



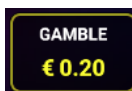
1. Lai paaugstinātu vai pazeminātu griezienu vērtību, jāizmanto **TOTAL BET** izvēlni.



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 „Balance”.

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.