

**SIA „JOKER LTD”**  
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251  
Spēles Clover Islands noteikumi  
Amusnet Interactive Ltd. spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.  
5 cilindru, 3 rindu un 20 izmaksu līniju spēļu automāts.  
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.64%.

**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 EUR
Maksimālā likme	100.00 EUR

Spēles norises apraksts





**Izmaksu noteikumi**

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas, izņemot SCATTER simbolu laimestus.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.

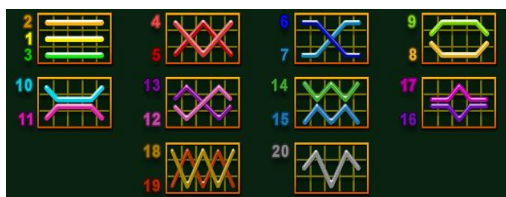
**Regulāro izmaksu apraksts**

Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

- Simboliem jābūt līdzās uz aktīvas izmaksu līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā cilindra.

 5 • 7.50 FUN 4 • 4.50 FUN 3 • 1.50 FUN 2 • 0.06 FUN	 5 • 6.00 FUN 4 • 3.00 FUN 3 • 0.60 FUN	 5 • 15.00 FUN 4 • 6.00 FUN 3 • 1.80 FUN 2 • 0.06 FUN
 5 • 4.50 FUN 4 • 1.50 FUN 3 • 0.30 FUN	 5 • 3.00 FUN 4 • 0.30 FUN 3 • 0.15 FUN	

## Izmaksu līniju apraksts



Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām uz aktīvajām izmaksu līnijām 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.

## SCATTER simbolu noteikumi



- **LEPRIKONA SCATTER** simbols var parādīties jebkurā pozīcijā uz cilindriem.
- **LEPRIKONA SCATTER** simbols aktivizē **ĀBOLA LAPIŅU SALU** bonus funkciju.



- **KATLA SCATTER** simbols var parādīties uz 2., 3. un 4. cilindra.
- **KATLA SCATTER** aktivizē **ZELTA KATLU** bonus funkciju.



- **LĀDES SCATTER** simbols var parādīties jebkurā pozīcijā uz cilindriem.
- **LĀDES SCATTER** simbols aktivizē **LAIMĪGĀS LĀDES** bonus funkciju.

- Pamatspēles laikā spēlētājam ir iespēja uzgriezt vairākus bezmaksas griezienus.
- Spēlētājs nevar ietekmēt to vērtību un mēģinājumu skaitu.
- Bezmaksas griezienu laikā nevar tikt aktivizēta **JACKPOT CARDS** papildspēle.

## WILD simbola noteikumi



- **WILD** simbols var parādīties uz visiem cilindriem.
- **WILD** simbols aizstāj visus simbolus, izņemot **SCATTER** simbolus.
- 2 un vairāk **WILD** simboli piešķir laimestu saskaņā ar izmaksu tabulu..

## ĀBOLA LAPINŪ SALU bonus funkcijas noteikumi



- 3, 4 vai 5 LEPRIKONA SCATTER simboli aktivizē ĀBOLA LAPINŪ SALU bonus funkciju.
- Funkcija dod iespēju spēlētājam griezt laimes ratu.
- Laimes rats ir sadalīts 8 sektoros, kur 6 no sektoriem piešķir spēlētājam soļu skaitu reizinātāju takā, bet 2 no sektoriem ir savākšanas sektori.
- Katram solim reizinātāju takā ir sava reizinātāja vērtība.
- Kopā ir 24 reizinātāji un tiek netiek saskaitīti.
- Reizinātāju laimesti tiek reizināti ar kopējo spēles likmi.
- Bonus spēle beidzas, kad spēlētājs sasniedz un laimē lielāko reizinātāju takā vai arī uzgriež ratā savākšanas sektoru.

## ZELTA KATLA bonus funkcijas noteikumi




- 3 KATLA SCATTER simboli uz 2., 3. un 4.cilindra aktivizē ZELTA KATLA funkciju.
- Ir trīs veidu KATLI - bronzas, sudraba un zelta un tie var piešķirt kopējās likmes reizinātāju līdz pat 500x.

## LAIMĪGĀS LĀDES bonus funkcijas noteikumi



- 3, 4 vai 5 LĀDES SCATTER simboli jebkurās pozīcijās uz cilindriem aktivizē LAIMĪGĀS LĀDES funkciju, kas ir izvēles tipa bonuss.
- Kad parādās attiecīgie simboli, uz tiem parādās paziņojums PICK ME:
  - o Ja uz cilindriem parādās 3 LĀDES SCATTER simboli balva var būt no 2x līdz 25x no kopējās likmes apmēra;
  - o Ja uz cilindriem parādās 4 LĀDES SCATTER simboli balva var būt no 5x līdz 40x no kopējās likmes apmēra;
  - o Ja uz cilindriem parādās 5 LĀDES SCATTER simboli balva var būt no 40x līdz 100x no kopējās likmes apmēra.

-  Spēlētājam ir iespēja iegādāties bonus funkcijas:

- o ĀBOLA LAPIŅU SALAS bonusu par cenu 25x no kopējās likmes apmēra;
- o ZELTA KATLA bonusu par cenu 80x no kopējās likmes apmēra;
- o LAIMĪGĀS LĀDES bonusu par cenu 5x no kopējās likmes apmēra.





### GAMBLE funkcijas noteikumi



- Uzvarot pamatspēlē, spēlētājam tiek dota iespēja piedalīties **GAMBLE** papildspēlē.
- GAMBLE papildspēles laikā spēlētājam ir jāuzmin kārts, kas lejuvērsta atrodas uz spēles laukuma, krāsa "RED" vai "BLACK".
- Ja spēlētājs ir uzminējis krāsu, likme dubultojas un minēšana turpinās ar citām kārtīm tādā pašā veidā līdz brīdim, kad minējums nav pareizs.
- GAMBLE papildspēlē iegūtais laimests tiek pievienots spēles kopējam laimestam.
- Papildspēles GAMBLE mēģinājumu skaits var būt no 1 - 5, atkarībā no spēles uzstādījumiem.

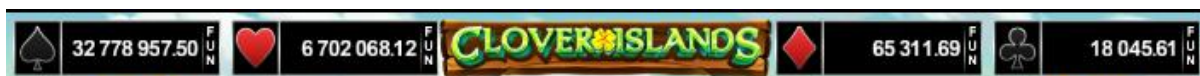
### Bonusa spēle JACKPOT CARDS

1. Pēc jebkura griezienu pēc nejaušības principa var tikt uzsākta **bonusa spēle JACKPOT CARDS**.
2. JACKPOT CARDS ir četru līmeņu papildspēle, kurā katrs kāršu kavas simbols atspoguļo kādu līmeni:

- o  - pirmais līmenis (zemākā vērtība);
- o  - otrais līmenis;
- o  - trešais līmenis;
- o  - ceturtais līmenis (augstākā vērtība).




3. Uzsākot JACKPOT CARDS papildspēli, spēlētājam tiek piešķirts viens no 4 līmeņiem.
4. Sākoties papildspēlei, pamatspēle netiek pārtraukta.
5. Iemaksas katrā līmenī tiek aprēķinātas, pamatojoties uz procentiem no spēlētāja likmes.
6. Spēlētājam tiek piedāvātas 12 aizklātas kārtis.
7. Klikšķinot uz kārtīm, tās tiek atvērtas.

8. Spēle beidzas, kad tiek atklātas 3 vienādas masts kārtis.
9. Spēlētājs iegūst atklātāja, kāršu mastam atbilstošu džekpotu.
10. Džekpota laimestam netiek piedāvāta GAMBLE funkcija.
11. Džekpotu vērtības parādītas ekrāna *augšdaļā*:



12. Bonusa spēle JACKPOT CARDS ir progresīvie džekpoti, kas nozīmē, ka daļa no katras spēles likmes tiek pieskaitīta džekpotu uzkrājumam vienādās proporcijās katram džekpotam.

### Spēles vadība

1.  Klikšķinot uz **SPIN** pogas, cilindri sāk griezties ar spēlētāja izvēlēto likmi.
2.  Lai paaugstinātu vai pazeminātu griezienu vērtību, jāizmanto **BET** izvēlni.
3.  Nospiežot **AUTOPLAY** pogu, spēlētājs var izvēlēties griezienu skaitu automātiskajā režīmā.

### 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](mailto: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.