

**SIA „JOKER LTD”**  
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251  
Spēles **Orient Story Deluxe** 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 97.20%.

**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	40.00 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.

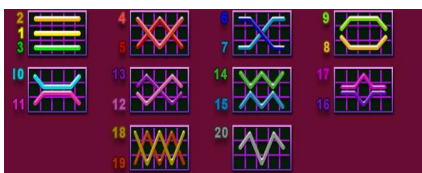
**Regulāro izmaksu apraksts**

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• 15.00 FUN 4• 2.40 FUN 3• 1.20 FUN	 5• 6.00 FUN 4• 1.20 FUN 3• 0.60 FUN	 5• 90.00 FUN 4• 4.50 FUN 3• 1.80 FUN
 5• 2.40 FUN 4• 0.60 FUN 3• 0.15 FUN	 5• 2.40 FUN 4• 0.60 FUN 3• 0.15 FUN	

## Izmaksu līniju apraksts




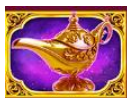
Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām uz aktīvajām izmaksu līnijām no kreisās uz labo pusi.

## Spēles norise un noteikumi

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



- **WILD** simbols aizstāj visus simbolus, izņemot  **LAMPAS** simbolu.
- 3 vai vairāk WILD simboli veido laimestu saskaņā ar izmaksu tabulu.



- **LAMPAS** simbols var parādīties uz 1., 3. un 5.cilindra pamatspēlē un uz visiem cilindriem bezmaksas griezienu laikā.
- LAMPAS simbols aktivizē balvu, kas atrodas virs cilindra, uz kura tas parādījies.
- LAMPAS simbols aizstāj visus citus simbolus.

## DINAMISKO CILINDRU BALVU noteikumi

- LAMPAS simbols aktivizē balvu virs cilindra uz kura tas parādījies, ja tās ir aktīvas.
- Aktīvās balvas pamatspēlē atrodas virs 1., 3. un 5.cilindra.
- Visas balvas virs cilindriem ir aktīvas bezmaksas griezienu laikā.
- Iespējamās balvas:
  - o **Naudas balva** - pamatspēles laikā naudas balva var tikt piešķirta tikai virs 1., 3. un 5.cilindra. Bezmaksas griezienu laikā naudas balva var tikt piešķirta virs visiem cilindriem. Naudas balvas apmērs ir nejaušs griezienu likmes reizinātājs. LAMPAS simbols piešķir naudas balvu, ja tas parādās uz cilindra virs kura šī balva atrodas. Ja ir aktīva SLEPENĀS ATSLĒGAS funkcija, reizinātājs tiek balstīts uz pamata likmi bez 25% funkcijas likmes palielinājuma;
  - o **Paplašinātā simbola atkārtotais grieziens** - ja virs cilindra, uz kura atrodas LAMPAS simbols, parādās kāds simbols, tas kļūst par paplašināto simbolu. Paplašinātie simboli var būt visi simboli, izņemot LAMPAS simbolu. Laimējot šo balvu, attiecīgais simbols izpletīsies pa 2., 3. un 4.cilindru. Pamatspēles un bezmaksas griezienu laikā paplašinātais simbols paliek fiksēts savā pozīcijā un tiek piešķirts 1 atkārtotais grieziens. Visas balvas virs cilindriem kļūst neaktīvas atkārtotā griezienu laikā;

- o **Bezmaksas griezieni** - bezmaksas griezieni var tikt aktivizēti tikai kā balva virs cilindriem. Ja bezmaksas griezienu laikā parādās LAMPAS simbols zem paplašinātā simbola balvas, tas aktivizē 1 atkārtoto griezienu ar attiecīgo paplašināto simbolu. Ja atkārtoti tiek aktivizēta bezmaksas griezienu balva, attiecīgais jauno bezmaksas griezienu skaits tiek pievienots jau esošajiem griezieniem. Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar aktivizējošā griezienu likmi un līnijām. Bezmaksas griezienu laikā tiek izmantoti īpašie cilindri.

### **BEZMAKSAS GRIEZIENU pirkšanas noteikumi**



- Spēlētājam ir iespēja iegādāties **bezmaksas griezienu funkciju** ar 4 dažādām variācijām: nejaušs paplašinošais simbols + 3 bezmaksas atkārtotie griezieni, 10, 12 vai 15 bezmaksas griezieni. Funkcijas cena atkarīga no izvēlētā bonusa veida:
  - o 3 bezmaksas atkārtotie griezieni + paplašinošais simbols - x37.5 no likmes apmēra;
  - o 10 bezmaksas griezieni - x52 no likmes apmēra;
  - o 12 bezmaksas griezieni - x62.4 no likmes apmēra;
  - o 15 bezmaksas griezieni - x78 no likmes apmēra.

### **SLEPENĀS ATSLĒGAS funkcijas noteikumi**



- Spēlētājam ir iespēja atslēgt cilindru balvas virs 2. un 4. cilindra pamatspēles laikā, ieslēdzot atslēgšanas funkciju laukuma malā. Lai to izdarītu, spēlētājs liek likmi, kas ir par 25% lielāka nekā viņa noklusējuma kopējā likme pamata spēlē.
- 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.





### **GAMBLE funkcijas noteikumi**



- Uzvarot pamatspēlē, spēlētājam tiek dota iespēja piedalīties **GAMBLE** papildspēlē.

- GAMBLE papildspēles laikā spēlētājam ir jāuzmin kārts, kas leļupvērsta 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 kavu 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 mastu kārtis.
9. Spēlētājs iegūst atklātā, 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.