

SIA „JOKER LTD”

reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251

Spēles Synottip Candy Palace – Branded Game (Operator Synottip) noteikumi
Amusnet Interactive Ltd. spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.

6 cilindru, 5 rindu spēļu automāts bez tradicionālajām izmaksu līnijām.

Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.45%.

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

- Laimesti tiek izmaksāti par vismaz 8 vienādiem simboliem jebkurās pozīcijās uz laukuma.
- Laimesta summu nosaka kopējais vienādo simbolu skaits uz laukuma grieziņa beigās.
- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.

 12+ 10.00 EUR 11 5.00 EUR 10 5.00 EUR 9 2.00 EUR 8 2.00 EUR	 12+ 2.40 EUR 11 0.40 EUR 10 0.40 EUR 9 0.30 EUR 8 0.30 EUR	 12+ 2.00 EUR 11 0.30 EUR 10 0.30 EUR 9 0.20 EUR 8 0.20 EUR	
 12+ 5.00 EUR 11 2.00 EUR 10 2.00 EUR 9 0.50 EUR 8 0.50 EUR	 12+ 3.00 EUR 11 1.00 EUR 10 1.00 EUR 9 0.40 EUR 8 0.40 EUR	 12+ 1.60 EUR 11 0.24 EUR 10 0.24 EUR 9 0.16 EUR 8 0.16 EUR	 12+ 1.00 EUR 11 0.20 EUR 10 0.20 EUR 9 0.10 EUR 8 0.10 EUR
 SCATTER 6+ 100.00 EUR 5 5.00 EUR 4 3.00 EUR		 12+ 0.80 EUR 11 0.18 EUR 10 0.18 EUR 9 0.08 EUR 8 0.08 EUR	 12+ 0.40 EUR 11 0.15 EUR 10 0.15 EUR 9 0.05 EUR 8 0.05 EUR

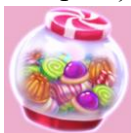
Spēles norise un noteikumi

- Cilindru sabrukšanas funkcija:
 - Pēc katra grieziņa tiek izmaksātas laimīgās kombinācijas un visi laimējošie simboli pazūd no laukuma.

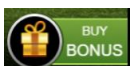
- Atlikušie simboli krīt uz laukuma apakšu, bet tukšas pozīcijas aizpilda no augšas krītošie simboli.
- SCATTER un reizinātāja simboli paliek uz laukuma līdz visu brūkšanu beigām.
- Cilindru sabrukšana turpināsies, kamēr vairs nebūs laimīgo kombināciju.
- Visi laimesti tiek ieskaitīti spēlētāja bilanci pēc tam, kad pirmā griezienu izraisītā brūkšana ir beigusies.



- 4 vai vairāk **SCATTER** simboli jebkurās pozīcijās uz laukuma aktivizē 12 bezmaksas griezienus.
- Bezmaksas griezienu laikā, uzgriežot 3 un vairāk SCATTER simbolus, spēlētājam tiek piešķirti papildus 6 bezmaksas griezieni.



- Bezmaksas griezienu laikā, pēc nejaušības principa uz laukuma var parādīties **reizinātājs**.
- Reizinātāja iespējamā vērtība ir no x2 līdz x100.
- Brūkšanas beigās visi reizinātāji tiek saskaitīti un to kopējā vērtība tiek reizināta ar brūkšanu kopējo laimestu.
- Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar to pašu likmi, ar kādu tie tika aktivizēti.
- Noslēdzoties bezmaksas griezieniem, iegūtie laimesti tiek pievienoti kopējai bilancei.



- Spēlētājam ir iespēja jebkurā brīdī pamatspēlē iegādāties bezmaksas griezienu bonusu par summu, kas ir vienāda ar 80x no likmes apmēra.

Bonusa spēle JACKPOT CARDS



Pēc jebkura griezienu pēc nejaušības principa var tikt uzsākta **bonusa spēle JACKPOT CARDS**.

Spēlētājam tiek piedāvātas 12 aizklātas kārtis.

Klikšķinot uz kārtīm, tās tiek atvērtas.

Spēle beidzas, kad tiek atklātas 3 vienādas masts kārtis.

Spēlētājs iegūst atklātajai kāršu masts atbilstošu džekpotu.



Džekpota laimestam netiek piedāvāta GAMBLE funkcija.

Džekpotu vērtības parādītas ekrāna *augšdaļā*:






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

Laimesta dubultošana

- Laimesta gadījumā, spēlētājam ir iespēja izmantot **GAMBLE iespēju**, nospiežot uz  pogu vai savākt esošo laimestu un turpināt spēli, nospiežot .
- Spēlētājam ir nepieciešams uzminēt, kādas krāsas kārts tiks atklāta.
- Kārts apakšā ir parādīts, cik vēl ir palikuši mēģinājumi minēt kārts krāsu.
- Ja krāsa ir uzminēta pareizi, laimests tiek dubultots, bet ja krāsa nav uzminēta, tad laimests tiek anulēts.

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**, 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. 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.