

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

Spēles veids – tiešsaistes laimes rata videospēle ar LIVE dīleri.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir no 96.47% līdz 96.99%.

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	0.10 EUR
Maksimālā likme	100.00 EUR

Spēles norises apraksts

- **Candy Wheel** ir aizraujoša spēļu šova spēle, kas sastāv no milzu rata ar 50 dažādu vērtību sektoriem un 6 dažādām likmju sektoru **biļetēm**.

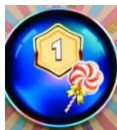


- Spēli vada spēles vadītājs, kurš paziņo laimīgo sektoru un nodrošina izklaidējošu spēles norisi.
- Spēles mērķis ir paredzēt nākamā raunda laimīgo sektoru.
- Spēles laikā no dažādiem leņķiem tiek parādīts un spēlētājam tiešsaistē ir redzams arī spēles rats, kas griežas.
- Spēle piedāvā arī papildfunkcijas - *Candy Ticket* un dinamiskos reizinātājus, kas dod spēlētājam izredzes uz lielākiem laimestiem.

LIKMJU LIKŠANAS FĀZES noteikumi

- Lai sāktu likt likmes, spēlētājam jāizvēlas žetona vērtība.
- Pēc tam jāizvēlas pozīcija, uz kuras likt izvēlēto likmi.
- Izvēlēto žetonu var likt uz vienas vai vairākām likmju biļetēm, kā arī ir pieejama opcija “BET ON ALL TICKETS”, kas uzliek likmi uz visām likmju biļetēm.
- Likmju biļetes piešķir laimestus saskaņā ar izmaksu tabulu.
- Lai piedalītos spēlē, spēlētājam pa priekšu jāizvēlas un tad jānovieto izvēlēta likme.
- To var izdarīt tikai likmju likšanas fāzē.

- Pēc tam, kad beigusies likmju likšanas fāze, likmes likt vairs nevar.
- Spēlētājs var noņemt esošo likmi pirms beidzies laiks likmju likšanas indikatorā.



- Kad spēles vadītājs iegriež ratu un likmju likšanas laiks ir beidzies, rata vidū ekrānā sāksies papildus spēle.
- Katrā papildu spēles raundā tiek izvēlēts vai nu papildu reizinātājs, *Candy Ticket* vai spēles logo (kas nepiešķir nekādu papildfunkciju griezienam).
- Atkarībā no tā, cik precīzs ir bijis spēlētāja minējums un likmes veids, spēlētājam tiek piešķirts attiecīgs laimests un, ja iegūta, *Candy Ticket* funkcija nākamajam spēles raundam.

CANDY TICKET funkcijas noteikumi



- *Candy Ticket* ir papildfunkcija, kas spēlētājiem piedāvā aizraujošu iespēju saņemt bezmaksas atkārtotu likmi.
- Šī funkcija parādās nejauši un piešķir **KONFEKTI** vienai no pieejamajām likmju biļetēm.
- Ikviens spēlētājs, kurš veic likmi šajā sektorā, automātiski saņem bezmaksas likmi nākamajam raundam ar tādu pašu vērtību, tajā pašā sektorā, neatkarīgi no tā, vai tiek iegūta uzvara vai zaudējums.



- Spēlētāja žetons kļūst rozā un pārvietojas uz biļetes labo pusi, un spēlētāji var veikt papildu likmes nākamajai kārtai tajā pašā biļetē.

DINAMISKO REIZINĀTĀJU funkcijas noteikumi



- Spēle dod iespēju spēlētājiem iegūt papildu reizinātājus, tādējādi dodot iespēju palielināt savus laimestus.
- Reizinātājs un sektors tiek aktivizēti nejauši un parādīti ekrānā.
- Ja spēlētājs ir veicis likmi šajā sektorā, viņa laimests tiks reizināts ar attiecīgo reizinātāju.
- Iespējamie reizinātāji ir: 2x, 5x, 10x un 25x.

AUTOMĀTISKĀS LIKMES ATKĀRTOŠANAS funkcijas noteikumi

- **Automātiskās likmes atkārtotības** funkcija sniedz spēlētājiem iespēju atkārtot izvēlēto likmi.
- Kad funkcija ir ieslēgta, spēle pāriet automātiskajā režīmā, kurā likmes tiek veiktas automātiski noteiktam spēļu skaitam.
- Nospiežot pogu, spēlētājam tiek lūgts izvēlēties spēļu skaitu funkcijas režīmam un pēc tam jānospiež poga START.

- Spēli šajā brīdī varēs uzsākt tikai tad, ja spēlētājam ir iepriekšēja vai pašreizēja likme un konta atlikums, kas sedz pirmās kārtas likmi.
- Jebkurā laikā šo funkciju var izslēgt, nospiežot pogu STOP (šī poga ir aktīva tikai tad, kad spēle atrodas automātiskās likmes atkārtotāšanas režīmā).
- Funkcija automātiski apstāsies, ja atlikums būs nepietiekams, lai segtu nākamo likmi, vai ja spēlētājs uzsāks *JACKPOT CARDS* papildspēli.

Bonusa spēle JACKPOT CARDS

1. Pēc jebkura griezienu pēc nejaušības principa var tikt uzsākta **bonusa spēle JACKPOT CARDS**.
2. Spēlētājam tiek piedāvātas 12 aizklātas kārtis.
3. Klikšķinot uz kārtīm, tās tiek atvērtas.
4. Spēle beidzas, kad tiek atklātas 3 vienādas masts kārtis.
5. Spēlētājs iegūst atklātajai kāršu masts atbilstošu džekpotu.
6. Džekpota laimestam netiek piedāvāta GAMBLE funkcija.
7. Džekpotu vērtības parādītas ekrāna augšdaļā:




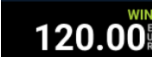
8. Bonusa spēle JACKPOT CARDS ir progresīvie džekpoti, kas nozīmē, ka daļa no katras spēles likmes tiek pieskaitīta džekpotu uzkrājumam vienādās proporcijās katram džekpotam.

Laimestu izmaksa

- Likme, kurai nav piemērots neviens reizinātājs, tiek izmaksāta standarta apmērā (tabulā).
- Likme, kurai ir piemērots papildu reizinātājs, tiek izmaksāta atbilstoši dinamiskajam reizinātājam.
- Izmaksa ir atkarīga no tā, vai likmei ir piemērots papildu reizinātājs.

Likmes biļetes veids	Izmaksa
1	1 - 25:1
2	2 - 50:1
5	5 - 125:1
10	10 - 250:1
20	20 - 500:1
40	40 - 1000:1

Spēles vadība

-  Šajā spēles laukumā redzama minimālā un maksimālā likme, kas pieejama šim spēles galdam.
-  Spēlētājam ir 6 žetoni ar dažādām likmju vērtībām, no kurām var izvēlēties. Izvēloties kādu no iespējamajiem variantiem, spēlētājs aktivizē uzrādīto vērtību. Uzliekot to, spēlētājs var mainīt likmes vērtību.
-  Šī poga uzliks izvēlēto žetona vērtību uz visām likmju biļetēm.
-  Poga **DOUBLE** dubulto pašreizējās likmes vērtību.
-  Poga **REPEAT** atkārti iepriekšējās spēles likmes.
-  Nospiežot pogu **UNDO**, tiks noņemta pēdējā likme vai noņemti žetoni pretēji to izvietojuma secībai. Ar ātru divkāršu klikšķi no spēles laukuma tiks noņemtas visas pašreizējās likmes.
-  **ATLIKUŠĀ LAIKA INDIKATROS** uzrāda to, cik daudz laika atlicis, lai spēlētājs uzliktu / noņemtu savas likmes.
-  **AUTO REBET** poga ļauj spēlētājam atkārtot izvēlētas likmes automātiskās likmes atkārtošanos režīmā.
-  Laukā **BALANCE** tiek parādīts pašreizējais atlikums.
-  Laukā **WIN** rāda spēlē laimēto summu.
-  Laukā **BET** rāda pašreizējās likmes summu.

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 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.