

Spēles norise un noteikumi

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

WILD simbola noteikumi



- **WILD** simbols var parādīties tikai uz 2., 3. un 4.cilindra.
- Pamatspēlē WILD simbols aizstāj visus simbolus, izņemot SCATTER simbolu, lai veidotu laimesta kombinācijas.
- Bezmaksas griezienu laikā WILD simbols aizstāj visus simbolus uz sava cilindra, izņemot SCATTER simbolu, lai veidotu laimesta kombinācijas.
- Bezmaksas griezienu laikā 1, 2 vai 3 WILD simboli uz 2., 3. un 4. cilindra piešķir atkārtoto griezienu.
- Ja atkārtotā griezienu laikā parādās jauns WILD simbols, tiek piešķirts vēl viens atkārtotais grieziens.
- Var tikt piešķirti līdz 3 atkārtotajiem griezieniem.

SCATTER simbola noteikumi



- 3 SCATTER simboli piešķir laimestu saskaņā ar izmaksu tabulu.
- SCATTER simbols var parādīties uz 2., 3. un 4. cilindra.
- SCATTER simbolu laimesti ir neatkarīgi un tiek pieskaitīti kopējam laimestam.

BEZMAKSAS GRIEZIENU funkcijas noteikumi

- 3 SCATTER simboli piešķir 10 bezmaksas griezienus.
- Kad bezmaksas griezienu laikā WILD simbols parādās uz 2., 3. vai 4. cilindra, tas izplešas pa savu cilindru un paliek izpleties līdz attiecīgā griezienu beigām.
- Bezmaksas griezienus nevar aktivizēt atkārtoti.
- Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tos aktivizējušo likmi un līnijām.
- Bezmaksas griezienu laikā tiek izmantoti īpaši cilindri.
- Pēc bezmaksas griezienu beigām, kopējais laimests, kas tajos iegūts, var tikt izspēlēts GAMBLE funkcijā, ja laimesta vērtība ir mazāka vai vienāda ar spēlē noteikto.

BIER O' METER funkcijas noteikumi



- **BIER O' METER** ir alus tvertne spēles laukuma malā.
- Spēles sākumā tvertne ir tukša un tās piepildīšanai nepieciešamais soļu skaits ir nejaušs.
- Pamatspēles laikā tikai tie WILD simboli, kuri ir daļa no laimīgās kombinācijas, var piepildīt tvertni.
- Bezmaksas griezienu laikā visi WILD simboli var piepildīt tvertni.
- Kad tvertne ir pilna, spēlētājam tiek piešķirts 1 LAIMĪGAIS ALUS RATA grieziens.
- Ja WILD simboli piepilda tvertni precīzi, sākas LAIMĪGĀ ALUS RATA funkcija un spēlētājs tiek atgriezts pamatspēlē ar tukšu tvertni.
- Ja WILD simboli pārpilda tvertni, sākas LAIMĪGĀ ALUS RATA funkcija un spēlētājs tiek atgriezts pamatspēlē ar jau uzpildītu tvertni par tik daudz soļiem, cik tā tika pārpildīta iepriekš.



- **LAIMĪGAIS ALUS RATS** ir sadalīts 8 sektoros.
- 2 sektori satur kopējās likmes reizinātāju 12x.
- 2 sektori satur kopējās likmes reizinātāju 15x.
- 4 sektori katrs satur vienu kopējās likmes reizinātāju 10x, 25x, 50x vai 100x.
- Ja alus tvertne nav tukša un spēlētājs maina savu spēles likmi, spēles progress tiek zaudēts līdz tiek spēlēts ar šo pašu likmi.



- Spēlētājam ir iespēja iegādāties LAIMĪGĀ ALUS RATA funkciju ar 1 griezienu par cenu 16x no kopējās likmes apmēra.
- Spēlētājam ir iespēja iegādāties bezmaksas griezienu funkcijas bonusu par cenu 100x 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. 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 kārtu 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

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. 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.