

SIA „JOKER LTD”
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles **Serengeti Kings** noteikumi
NetEnt Product Services Ltd, spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5 cilindru, 4 rindu un 26 izmaksu līniju spēļu automāts.
Spēles laimesta kopsumma ir 96.20%.

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.

Mīnīmālā likme	0.10 EUR
Maksimālā likme	100.00 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.

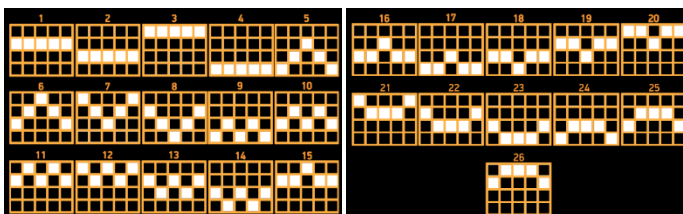
Regulāro izmaksu apraksts

Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

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

	5 €0.50 4 €0.20 3 €0.10		5 €0.50 4 €0.20 3 €0.10		5 €0.10 4 €0.06 3 €0.03		5 €0.10 4 €0.06 3 €0.03		5 €0.10 4 €0.06 3 €0.03
	5 €0.30 4 €0.15 3 €0.07		5 €0.30 4 €0.15 3 €0.07		5 €0.10 4 €0.06 3 €0.03		5 €0.10 4 €0.06 3 €0.03		
	5 €0.20 4 €0.10 3 €0.06		5 €0.20 4 €0.10 3 €0.06						

Izmaksu Līniju Apraksts



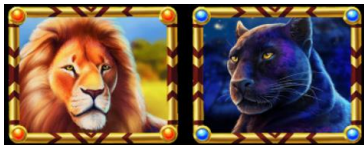
Laimests tiek izmaksāts par laimīgajām kombinācijām no kreisās uz labo pusi. Simboliem jāatrodas līdzās uz konkrētas līnijas.

Spēles norise un noteikumi

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

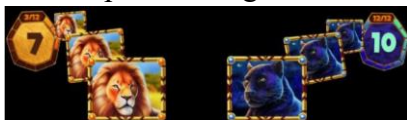


- **WILD** simbols aizstāj visus simbolus, izņemot SCATTER simbolus, lai veidotu laimīgas kombinācijas.



- Spēle tiek uzsākta no sākuma ar Lauvas griezieniem, un tad ar Panteras griezieniem.

- Katrai spēlei ir 12 griezieni.



- Griezienu laikā visi Lauvas un Panteras simboli, kas parādās uz laukuma, tiek savākti **skaitītājos**.

- Veicot 12. Lauvas griezienu, Lauvas simboli netiek savākti un **Lauvas funkcija** tiek aktivizēta.
- Lauvas funkcijas laikā visi Lauvas simboli no Lauvas skaitītājā tiek izvietoti uz laukuma pēc nejaušības principa, kad cilindri apstājas.
- Veicot 12. Panteras griezienu, Panteras simboli netiek savākti un **Panteras funkcija** tiek aktivizēta.
- Panteras funkcijas laikā visi Panteras simboli no Panteras skaitītājā tiek izvietoti uz laukuma pēc nejaušības principa, kad cilindri apstājas.



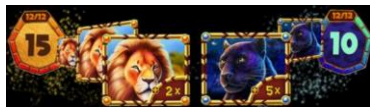
- Ja Lauvas simbols tiek novietots virs Panteras simbola vai otrādi, tiek izveidots WILD simbols.
- Ja Lauvas simbols vai Panteras simbols tiek novietots virs viena un tā paša simbola vai WILD simbola, tiek pievienota +1 vienība klāt pie simbola reizinātāja uz laukumiem.




- Katras līnijas likmes sākuma reizinātājs ir x1.
- Visi reizinātāji no katras laimīgas līnijas simbola, tiek pievienoti sākotnējam reizinātajam un visi laimesti no tās līnijas likmes tiek reizināti ar izveidoto reizinātāju.






- 3 un vairāk **SCATTER** simboli jebkurās pozīcijās uz laukuma aktivizē 12 bezmaksas griezienus.
- Ja bezmaksas griezieni tika aktivizēti ar 3 SCATTER simboliem, bezmaksas griezieni tiek uzsākti ar 0 simboliem Lauvas un Panteras skaitītājā.
- Ja bezmaksas griezieni tika aktivizēti ar 4 SCATTER simboliem, bezmaksas griezieni tiek uzsākti ar to pašu simbolu skaitu Lauvas un Panteras skaitītāja, kā pirms bezmaksas griezienu uzsākšanas.
- Ja bezmaksas griezieni tika aktivizēti ar 5 SCATTER simboliem, bezmaksas griezieni tiek uzsākti ar to pašu simbolu skaitu Lauvas un Panteras skaitītāja, kā pirms bezmaksas griezienu uzsākšanas un + 5 simboli Lauvas un Panteras skaitītājā.



- Bezmaksas griezienu laikā visi Lauvas un Panteras simboli, kas paradās uz laukuma, tiek savākti Lauvas un Panteras **skaitītājā**.
- Pēdējā bezmaksas griezienā visi savāktie simboli Lauvas un Panteras skaitītājā tiek izvietoti uz laukuma pēc nejaušības principa, kad cilindri apstājas.

- bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi, ar kādu tika aktivizēti.
-  Spēlētājs var iegādāties bezmaksas griezienu bonusu jebkurā brīdī par summu, kas ir atkarīga no likmes apmēra un izvēlēta SCATTER simbolu skaita.
- Noslēdzoties bezmaksas griezieniem, iegūtie laimesti tiek pievienoti kopējai bilancei.

Spēles vadība

1.  Lai paaugstinātu vai pazeminātu griezienu vērtību, jāizmanto **BET** izvēlni.
2.  Klikšķinot uz **SPIN** pogas, cilindri sāk griezties ar spēlētāja izvēlēto likmi.
3.  Nospiežot **AUTO** ikonu, 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.