

**SIA „JOKER LTD.”**  
**reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251**  
Spēles **Space Wars 2 Powerpoints** noteikumi  
NetEnt Product Services Ltd, spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.  
6x6 laukuma spēļu automāts bez tradicionālajām izmaksu līnijām.  
Spēles laimesta kopsumma ir no 96.05%.

**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	100.00 EUR

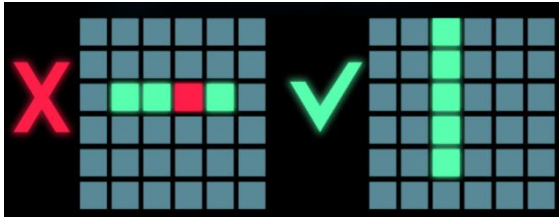
Spēles norises apraksts

**Izmaksu noteikumi**

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Laimests tiek piešķirts par vismaz 3 horizontālā vai vertikālā līnijā izvietotiem simboliem.

HIGH AWARD SYMBOLS	MEDIUM AWARD SYMBOLS	LOW AWARD SYMBOLS
		
8 240	8 160	8 80
7 210	7 140	7 70
6 180	6 120	6 60
5 150	5 100	5 50
4 120	4 80	4 40
3 90	3 60	3 30
1 30	1 20	1 10

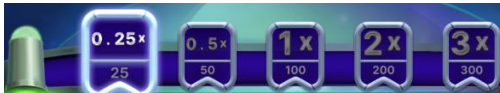
## Izmaksu Līniju Apraksts



Laimests tiek piešķirts par vismaz 3 horizontālā vai vertikālā līnijā izvietotiem simboliem.

## Spēles norise un noteikumi

- Spēlē ir vairākas papildus funkcijas, kas var tikt aktivizētas spēles laikā un pilnā apmērā izskaidrotas zemāk.
- Ja pamatspēles vai bezmaksas griezienu laikā ir izveidojusies laimīgā kombinācija, visi laimējošie simboli pazūd no laukuma un tie tiek aizstāti no augšas ar jauniem simboliem.
- Pārveidotais lauks tiek atkārtoti novērtēts un laimīgās kombinācijas tiek izmaksātas.
- Kaskādes griezienu funkcija turpinās līdz nerodas jaunas laimīgās kombinācijas.



### **POWERPOINTS funkcija**

- Katra laimīgā kombinācija, kas izveidojas uz laukuma, piešķir punktus saskaņā ar izmaksu tabulu un piemērotajiem reizinātājiem.
- Kad visi laimesti ir aprēķināti, punkti tiek pievienoti skaitītājam virs spēles laukuma.
- Katra griezienu beigās tiek izmaksāts laimests, kas ir balstīts uz sakrāto punktu skaitu un šim punktu skaitam attiecināmo likmes reizinātāju (attēlā redzams, ka 200 punkti izmaksā laimestu 2x no likmes apmēra).
- Pamatspēles laikā skaitītājs tiek atiestatīts pēc katra griezienu.
- Bezmaksas griezienu laikā skaitītājs uzkrāj punktus līdz bezmaksas griezienu beigām.



- **WILD** simbols aizvieto jebkuru citu simbolu, izņemot MULTIPLIER WILD, COLUMN BLASTER, ROW BLASTER, ZAPPER un BOMB simbolus, lai veidotu laimīgās kombinācijas.
- WILD simbols parādās uz laukuma vienā no brīvajām vietām, kad pazūd kombinācija no 3 simboliem un pirms ir sākusies kaskāde.



- **MULTIPLIER WILD** simbols parādās uz laukuma tikai bezmaksas griezienu laikā un uz tā tiek norādīts reizinātājs x2, x3, x4, x5, x10 vai x25.

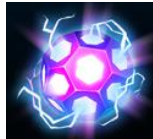
- MULTIPLIER WILD aizvieto jebkuru citu simbolu, izņemot WILD, COLUMN BLASTER, ROW BLASTER, ZAPPER un BOMB simbolus, lai veidotu laimīgās kombinācijas.
- Atkarībā no simbolu skaita laimīgajā kombinācijā, pēc kombinācijas pazušanas no laukuma un pirms kaskādes, uz laukuma parādās **īpašie simboli**, kas piešķir **speciālās funkcijas**:



- **COLUMN/ROW BLASTER** simbols parādās uz laukuma vienā no brīvajām vietām, kad pazūd kombinācija no 4 simboliem un pirms ir sākusies kaskāde;

Visi simboli uz attiecīga cilindra vai līnijas, izņemot WILD un funkciju simbolus, tiek novākti no laukuma;

Visi punkti par funkcijas novāktajiem simboliem tiek pievienoti skaitītājam.



- **ZAPPER** simbols parādās uz laukuma vienā no brīvajām vietām, kad pamatspēles laikā pazūd kombinācija no 5 vai 6 simboliem un pirms ir sākusies kaskāde;

Parādās uz laukuma vienā no brīvajām vietām, kad bezmaksas griezienu laikā pazūd kombinācija no 5 līdz 8 simboliem un pirms ir sākusies kaskāde;

Pamatspēles un bezmaksas griezienu laikā funkcija izvēlas no 1 līdz 4 simbolu veidiem un noņem šos simbolus no spēles laukuma;

Izvēlēto simbolu veidu skaits ir atkarīgs no tā, cik novāktie simboli aktivizēja funkciju;

Visi punkti par funkcijas novāktajiem simboliem tiek pievienoti skaitītājam.



- **BOMB** simbols parādās uz laukuma vienā no brīvajām vietām, kad uz spēles laukuma izveidojas krusteniska laimīga kombinācija no vienādiem simboliem;

Visi simboli, izņemot WILD un funkciju simbolus, kas ir horizontāli, vertikāli vai diagonāli savienoti ar BOMB funkciju, tiek novākti no laukuma;

Visi punkti par funkcijas novāktajiem simboliem tiek pievienoti skaitītājam.

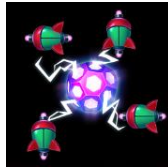
- Jau uz laukuma uz blakus pozīcijām atrodas dažādi speciālo funkciju simboli, **to īpašības tiek kombinētas**.



- **COLUMN/ROW BLASTER + BOMB** kombinācija no šīm divām funkcijām novāc no laukuma visus simbolus uz attiecīgās rindas vai cilindra, kā arī no 2 attiecīgajām rindām/cilindriem pa labi un pa kreisi vai no augšas un no apakšas;  
Visi punkti par funkcijas novāktajiem simboliem tiek pievienoti skaitītājam;  
Ja funkcija tiek aktivizēta uz pirmā vai pēdējā cilindra, tiek papildus novākti simboli tikai no viena blakus cilindra;  
Ja funkcija tiek aktivizēta uz pirmās vai pēdējās rindas, tiek papildus novākti simboli tikai no vienas blakus rindas.



- **ZAPPER + BOMB**  
No 1 līdz 3 simbolu veidiem tiek izvēlēti un kopā ar ZAPPER simbolu pārvērsti par BOMB simboliem;  
Visi simboli, izņemot WILD un funkciju simbolus, kas ir horizontāli, vertikāli vai diagonāli savienoti ar BOMB funkciju, tiek novākti no laukuma;  
Visi punkti par funkcijas novāktajiem simboliem tiek pievienoti skaitītājam.



- **ZAPPER + COLUMN/ROW BLASTER**  
No 1 līdz 3 simbolu veidiem tiek izvēlēti un kopā ar ZAPPER simbolu pārvērsti par COLUMN/ROW BLASTER simboliem;  
Visi simboli uz attiecīga cilindra vai līnijas, izņemot WILD un funkciju simbolus, tiek novākti no laukuma;  
Visi punkti par funkcijas novāktajiem simboliem tiek pievienoti skaitītājam.



- Bezmaksas griezieni tiek aktivizēti, ja pamatspēles laikā, viena griezienu ietvaros, ir savākti 1000 un vairāk punkti.
- Bezmaksas griezienu skaits ir atkarīgs no sakrāto punktu skaita.
- Bezmaksas griezienu laikā spēles laukums izplešas līdz 8 rindu augstumam.

- bezmaksas griezienu laikā, tiek piešķirts no +1 līdz +3 papildus bezmaksas grieziens, ja ir sasniegti 1400, 2800, 4200, 5600, 7000 un 8400 punkti uz skaitītāja.
- Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi, ar kādu tika aktivizēti.



- Bezmaksas griezienu bonusu iespējams aktivizēt jebkurā brīdī un tā cena ir atkarīga no izvēlētajā bezmaksas griezienu skaita un likmes apmēra.
- Noslēdzoties bezmaksas griezieniem iegūtie laimesti tiek pievienoti kopējai bilancei.

### Spēles vadība

1. Lai paaugstinātu vai pazeminātu griezienu vērtību, jāizmanto zemāk redzamo izvēlni:



2. Klikšķinot uz **SPIN** pogas, cilindri sāk griezties ar spēlētāja izvēlēto likmi.



3. Nospiežot **AUTO** ikonu, spēlētājs var izvēlēties griezienu skaitu **AUTO** 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.