

**SIA „JOKER LTD”**  
**reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251**  
Spēles **Light, Camera, Cash!** noteikumi  
Evolution Malta Limited spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.

3x3 laukuma un 3 izmaksu līniju spēļu automāts.

Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.09%.

**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	6.00 EUR

Spēles norises apraksts

**Izmaksu noteikumi**



Katra grieziņa un/vai atkārtotā griezienā kopējo laimestu izsaka kā pašreizējās likmes reizinātāju.

Reizinātājs ir vienāds ar skaitli, kas izveidojas jebkurā aktīvā laimesta līnijā.

**Izmaksu līniju apraksts**



Katra rinda tiek uzskatīta par laimesta līniju. Otrā un trešā laimesta līnija piedalās spēlē tikai tad, ja atkārtotā grieziņa funkcijas laikā tiek aktivizētas tām atbilstošās rindas.

Spēles norise un noteikumi

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

**Laimestu kombinācijas**

- Spēlē ir 3 laimestu līnijas — viena katrā rindā.
- Uz laukuma iespējams uzgriezt tikai skaitļu simbolus, dimanta simbolu un xCILINDRA SCATTER simbolu. Spēlētājs var uzgriezt šādus skaitļu simbolus - 0, 00, 1, 2, 5 un 10.
- Skaitlis “10” var parādīties tikai uz pirmā cilindra un “00” — tikai uz pēdējā cilindra.
- Dimanta simbolu uzskata par tukšu pozīciju.
- Katra grieziņa un/vai atkārtotā grieziņa kopējo laimestu izsaka kā pašreizējās likmes reizinātāju. Reizinātāju izveido skaitļi, kas tiek uzgriezti jebkurā aktīvā laimesta līnijā. Vienā laimesta līnijā uzgriezti skaitļi tiek savienoti, savukārt skaitļi uz dažādām laimestu līnijām tiek saskaitīti.



### Atkārtotā grieziņa funkcija

- Sākotnēji ir aktīva tikai vidējā laimesta līnija. Ja uz tās uzgriež laimesta kombināciju, ko veido skaitļu simboli, tiks aktivizēts atkārtotais grieziens un augšējā rinda, kur ir otrā laimesta līnija. Ja jebkurā aktīvā laimesta līnijā uzgriež laimesta kombināciju, ko veido skaitļu simboli, vēlreiz tiks aktivizēts atkārtotais grieziens un trešā rinda, kur ir trešā laimesta līnija. Pēc otrā atkārtotā grieziņa vairs nav iespējams iegūt citus atkārtotos griezienus.
- Atkārtotie griezieni beidzas, kad vairs netiek uzgriezti jauni skaitļu simboli.

### xCILINDRA funkcija



- xCILINDRA funkcija tiek aktivizēta, ja tajā pašā griezienā vai atkārtotajā griezienā bonusa simbols tiek uzgriezts kopā ar skaitļu simboliem. Bonusa simbols aktivizēs xCILINDRA funkciju, pat ja tas tiks uzgriezts neaktīvās laimestu līnijās, ja vien kopā ar to uzgriezti skaitļu simboli ir aktivizējuši šo funkciju uz aktīvajām laimestu līnijām. Bonusa simbols ir SCATTER simbols.

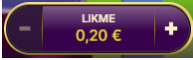




- **xCILINDRA** funkcijas laikā pēc nejaušības principa tiek piešķirts viens no **reizinātājiem**, kas pieejami **xCILINDRA** funkcijas laikā virs parastajiem cilindriem. Ir iespējami šādi reizinātāji - x2, x3, x5, x10, x20 un x50.



- Ar **xCILINDRA** funkcijas laikā iegūto reizinātāju sareizina laimestu, kas iegūts, uzgriezot bonusa SCATTER simbolu. Viena grieziņa un/vai atkārtotā grieziņa laikā iespējams uzgriezt tikai vienu SCATTER simbolu.

### Spēles vadība

1.  Lai paaugstinātu vai pazeminātu likmes vērtību, jāizmanto **LIKME** izvēlni.
2.  Klikšķinot uz **GRIEZT** pogas, cilindri sāk griezties ar spēlētāja izvēlēto likmi.
3.  Nospiežot **AUTO** ikonu, spēlētājs var izvēlēties nosacījumus spēles automātiskajam režīmam.

### 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](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.