

SIA „JOKER LTD”
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles **Lock and Pop** noteikumi
Evolution Malta Limited spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5 cilindru, 3 rindu un 20 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	0.20 EUR
Maksimālā likme	36.00 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.
- Simboliem ir jābūt blakus uz aktīvās izmaksu līnijas.
- Vismaz vienam simbolam ir jābūt attēlotam uz pirmā cilindra.

	5 1,50 € 4 0,50 € 3 0,25 €		5 1,25 € 4 0,40 € 3 0,20 €		5 1,00 € 4 0,30 € 3 0,15 €		5 0,20 € 4 0,10 € 3 0,05 €		5 0,20 € 4 0,10 € 3 0,05 €
	5 0,40 € 4 0,20 € 3 0,10 €		5 0,40 € 4 0,20 € 3 0,10 €		5 0,20 € 4 0,10 € 3 0,05 €				

Izmaksu līniju apraksts



Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām no kreisās uz labo pusi. Simboliem jāatrodas uz blakus esošiem cilindriem.

Spēles norise un noteikumi

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

WILD simboli



- WILD simboli var parādīties jebkur uz laukuma pamatspēlē.
- WILD simboli aizstāj visus simbolus, izņemot PRIZE simbolu.
- Aizstājot ar WILD simboliem, tiek izmaksāta likmju līnijas lielākā iespējamā laimesta kombinācija saskaņā ar Laimestu tabulu.

PRIZE simboli



- PRIZE simboli, kuru vērtība ir no 0.5x līdz 1000x no likmes apmēra, var parādīties jebkur uz laukuma pamatspēlē.
- Ja pamatspēlē jebkur uz laukuma parādās 6 vai vairāk PRIZE simboli, tie aktivizē bezmaksas griezienus.

Bezmaksas griezieni

- 6 vai vairāk PRIZE simboli, kas pamatspēlē parādās jebkur uz laukuma, aktivizē bezmaksas griezienus un kļūst par STICKY PRIZE simboliem. STICKY PRIZE simboli paliek uz laukuma līdz raunda beigām vai līdz brīdim, kad tiek aktivizēta LOCK AND POP BONUS funkcija.

- Bezmaksas griezienu sākotnējais skaits ir 7, un, aktivizējot bezmaksas griezienus, uz laukuma esošie PRIZE simboli tiek pārnesti uz bezmaksas griezieniem un paliek uz laukuma, kļūstot par STICKY PRIZE simboliem. Ja PRIZE simboli, kas aktivizēja bezmaksas griezienus, aizpilda vienu vai vairākus cilindrus, tie bezmaksas griezienu sākumā, pirms pirmā bezmaksas griezienu izspēles, aktivizē atbilstošu skaitu LOCK AND POP BONUS funkciju.
- Bezmaksas griezienu laikā katra laukuma pozīcija griežas atsevišķi, un uz laukuma var parādīties tikai STICKY PRIZE simboli, kuru vērtība ir no 0.5x līdz 1000x no likmes apmēra. Turklāt, kad kādu cilindru aizpilda STICKY PRIZE simboli, apakšējā rindā zem spēles laukuma tiek aktivizēta viena no 10 LOCK AND POP BONUS funkcijām.

LOCK AND POP BONUS funkcija

- Ja bezmaksas griezienu laikā kādā griezienā vienu vai vairākus cilindrus aizpilda STICKY PRIZE simboli, tiek aktivizētas to attiecīgās pozīcijas apakšējā rindā, un katrā no tām tiek atklāta atšķirīga nejauši izvēlēta LOCK AND POP BONUS funkcija.
- Virs un zem 5 cilindru, 3 rindu spēles laukuma ir vēl divas papildu rindas: augšējā rinda ir rezervēta katra cilindra STICKY PRIZE simbolu vērtību apkopošanai bezmaksas griezienu laikā, bet apakšējā rinda ir rezervēta LOCK AND POP BONUS funkcijām.



- LOCK AND POP BONUS funkcija ir aktīva tikai attiecīgajā cilindrā. Kad funkcijas darbība beidzas, no laukuma tiek noņemti STICKY PRIZE simboli un to vērtības tiek pievienotas augšējās rindas kolekcijai; funkcijas pozīcija apakšējā rindā tiek aizvērta, un sākas nākamais grieziens (ja bezmaksas griezienu skaitītājā ir atlikuši griezieni).
- Ja viena griezienu laikā tiek aktivizēta vairāk nekā viena LOCK AND POP BONUS funkcija, tās tiek izspēlētas virzienā no kreisā malējā cilindra uz labo malējo cilindru. Bezmaksas griezieni atsākas tikai pēc tam, kad ir beigušās visas konkrētajā griezienā aktivizētās LOCK AND POP BONUS funkcijas.
- Vienā griezienā tiek piešķirta viena LOCK AND POP BONUS funkcija uz katru apakšējo cilindru.



- **RETRIGGER funkcija** piešķir 3 papildu bezmaksas griezienus;

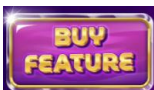
-  **ADDER funkcija** visiem STICKY PRIZE simboliem attiecīgajā cilindrā pievieno nejauši izvēlētu vērtību no 1x līdz 2x no likmes apmēra;
-  **MAGNET funkcija** kopē to STICKY PRIZE simbolu vērtības, kas atrodas uz cilindriem vertikāli blakus MAGNET cilindram abās pusēs. Katra nokopētā vērtība tiek pievienota atbilstošajai pozīcijai attiecīgajā cilindrā.
-  Katrā pozīcijā attiecīgajā cilindrā **SUPER MAGNET funkcija** kopē to STICKY PRIZE simbolu vērtības, kas atrodas tajā pašā pozīcijā uz visiem pārējiem cilindriem. Šīs kopētās vērtības tiek pievienotas katrai atbilstošajai pozīcijai SUPER MAGNET cilindrā.
-  **TOPPER funkcija** atrod STICKY PRIZE simbolu ar lielāko vērtību attiecīgajā cilindrā un kopē šo vērtību. Šī kopētā vērtība aizstāj visu šajā cilindrā esošo STICKY PRIZE simbolu vērtību.
-  **BLASTER funkcija** visiem STICKY PRIZE simboliem attiecīgajā cilindrā pievieno nejauši izvēlētu vērtību no 1x līdz 2x no likmes apmēra. Šajā cilindrā esošo STICKY PRIZE simbolu vērtības tiek pievienotas augšējās rindas kolekcijai; pēc tam 3 nejauši izvēlētas tukšās pozīcijas jebkur uz laukuma tiek aizpildītas ar BLASTER vērtību.
-  **DUPLICATOR funkcija** izveido otru spēles laukumu, kurā tiek atveidoti visi uz laukuma esošie STICKY PRIZE simboli, kā arī 3 papildu cilindri bez simboliem. Dublētais spēles laukums griežas horizontāli. Ja šis dublētais spēles laukums nonāk uz esošā laukuma, dublētie STICKY PRIZE simboli var aizpildīt tukšos cilindrus vai arī tikt novietoti virs STICKY PRIZE simboliem, kas jau atrodas uz laukuma; šajā gadījumā abu simbolu vērtības tiek saskaitītas kopā.
-  **BIG BANG funkcija** dubulto visu STICKY PRIZE simbolu vērtību attiecīgajā cilindrā. Šīs dubultotās vērtības tiek pievienotas augšējās rindas kolekcijai. Pēc tam tiek dubultota arī jaunā kopējā vērtība augšējās rindas kolekcijā.
-  **SUPER COLLECTOR funkcija** savāc visu attiecīgajā cilindrā esošo STICKY PRIZE simbolu vērtības, pievienojot tās augšējās rindas kolekcijai. Kopējās vērtības, kas

savāktas visās pārējās augšējās rindas kolekcijās, pēc tam tiek pievienotas šīs funkcijas augšējās rindas kolekcijai.



- **HAMMER funkcija** savāc visu attiecīgajā cilindrā esošo STICKY PRIZE vērtības un pievieno tās augšējās rindas kolekcijā. Pēc tam kolekcijas jaunā vērtība tiek pievienota katrai HAMMER cilindra pozīcijai. Visbeidzot, šajā cilindrā esošo STICKY PRIZE simbolu jaunās vērtības vēlreiz tiek pievienotas augšējās rindas kolekcijai.

- Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi, ar kādu tie tika aktivizēti.
- Noslēdzoties bezmaksas griezieniem, iegūtie laimesti tiek pievienoti kopējai bilancei.



- Spēlētājam ir iespēja iegādāties bezmaksas griezienus par summu, kas ir vienāda ar 60x no likmes apmēra.

Spēles vadība

1. A purple button with a minus sign on the left, 'LIKME 0,20 €' in the center, and a plus sign on the right. Lai paaugstinātu vai pazeminātu likmes vērtību, jāizmanto **LIKME** izvēlni.
2. A green circular button with a white arrow and the text 'GRIEZT'. Klikšķinot uz **GRIEZT** pogas, cilindri sāk griezties ar spēlētāja izvēlēto likmi.
3. A purple circular button with a white arrow and the text 'AUTO'. 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 „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.