

SIA „JOKER LTD”
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles 243 Christmas Fruits noteikumi
The Holdings a.s. spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5 cilindru, 3 rindu un 5 izmaksu līniju spēļu automāts.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 95.02%.

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	0.50 EUR
Maksimālā likme	100.00 EUR

Spēles norises apraksts

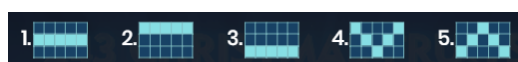
Izmaksu noteikumi

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.
- Simboliem jābūt līdzās uz aktīvas izmaksu līnijas.
- Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā cilindra.

 5 40x 4 20x 3 10x	 5 24x 4 12x 3 6x	 5 4x 4 3x 3 2x	 5 4x 4 3x 3 2x
 5 16x 4 8x 3 4x	 5 16x 4 8x 3 4x	 5 3x 4 2x 3 1x	 5 3x 4 2x 3 1x

Izmaksu līniju apraksts

Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām uz aktīvajām izmaksu līnijām no kreisās uz labo pusi.



Kad WILD simbols parādās uz 2., 3. vai 4. cilindra un veido laimesta kombināciju, laimesta kombināciju skaits mainās no 5 uz 243, aktivizējot atkārtotā griezienu funkciju.



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 aizvieto visus simbolus, lai veidotu laimesta kombinācijas.
- WILD simbols uz 2., 3. vai 4. cilindra aktivizē arī atkārtoto griezienu funkciju.

WILD ATKĀRTOTO GRIEZIENU funkcijas noteikumi

- Pamatspēlē, ja WILD simbols parādās tikai uz 2., 3. un 4. cilindra, spēle pāriet *Criss Cross* režīmā, un 5 laimestu līnijas tiek aizstātas ar 243 veidiem kā laimēt, kā arī tiek aktivizēta atkārtoto griezienu funkcija, kas palīdz palielināt laimestus.
- Šajā režīmā, kad tiek izveidotas laimesta kombinācijas, tās eksplodē, atbrīvojot vietu jauniem simboliem un vēl vienam atkārtotajam griezienam.
- Laimesta reizinātājs sākas ar x1 un palielinās ar katru jaunu atkārtoto griezienu, līdz sasniedz maksimālo x5.
- Pēc tam funkcija beidzas neatkarīgi no tā, vai ir laimests vai nav.
- Atkārtoto griezienu skaits nav atkarīgs no WILD simbolu skaita, kas parādās uz laukuma.
- Tomēr, lai aktivizētu atkārtoto griezienu funkciju, ir nepieciešams vismaz viens WILD simbols uz 2., 3. vai 4. cilindra kā daļa no laimesta kombinācijas.
- Atkārtoto griezienu laikā WILD simbols darbojas tikai kā aizstājējs visiem pārējiem simboliem.

GAMBLE funkcijas noteikumi

- **GAMBLE** funkcija tiek aktivizēta pēc katra laimesta, ja tas tiek piedāvāts.
- Spēlētājam ir iespēja savākt esošo laimestu vai izmantot GAMBLE funkciju, lai to dubultotu.
- Spēlētājam ir jāmin kārts krāsa.
- Kārts tiek atvērta un ja minējums ir pareizs, laimests tiek dubultots.
- Ja rezultāts netiek uzminēts, laimests tiek anulēts.

- GAMBLE funkcijā automātiskajā spēles režīmā ir pieejamas trīs opcijas COLLECT WIN – saņemt laimestu, GAMBLE WIN - minēt kārtis vai TAKE HALF – saņemt pusi no laimesta.
- Izvēloties TAKE HALF opciju, puse no laimesta tiek izmaksāta, bet puse tiek atstāta spēlē, kuru var izmantot GAMBLE opcijā vēlāk.
- Iespēja TAKE HALF vairs nav pieejama, kad attiecīgā puse ir sadalīta divos skaitļos ar diviem cipariem aiz komata.
- Ja spēlētāja laimests ir lielāks par operatora noteikto GAMBLE limitu, funkcija netiek piedāvāta.

QUICKX funkcijas noteikumi



- **QuickX** ir funkcija, kas garantē, ka spēlētājs uzreiz nonāk atkārtoto griezienu režīmā, spēlējot ar reizinātāju, kuru izvēlas funkcijas sākumā.
- Spēlētājs var izvēlēties reizinātāju no x1 līdz x5.
- Atkārtotajos griezienos, kas tiek spēlēti ar x1 līdz x4, spēlētāji var pakāpeniski paaugstināt reizinātāja vērtību līdz x5, izmantojot to pašu likmi, ar kuru tika aktivizēta *QuickX* funkcija.
- Ja tiek izvēlēts x5 reizinātājs, pāreja uz nākamo līmeni nav iespējama.
- Lai spēlētu *QuickX* funkciju, spēlētājiem ir jāiegādājas attiecīgais reizinātājs:
 - x1 reizinātājs - 20x no likmes apmēra;
 - x2 reizinātājs - 40x no likmes apmēra;
 - x3 reizinātājs - 60x no likmes apmēra;
 - x4 reizinātājs - 80x no likmes apmēra;
 - x5 reizinātājs - 100x no likmes apmēra.

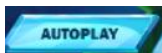
Spēles vadība



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.