

SIA „JOKER LTD”
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles 81 Crystal Fruits noteikumi
The Holdings a.s. spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
4 cilindru, 3 rindu un 7 izmaksu līniju spēļu automāts.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 95.13%.

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.

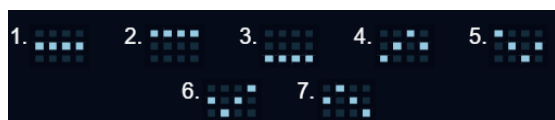
Minimālā likme	0.50 EUR
Maksimālā likme	100.00 EUR

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.

Izmaksu līniju apraksts



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

							
4 40x	4 12x	4 8x	4 8x	4 3x		4 2x	
3 10x	3 6x	3 4x	3 4x	3 2x		3 1x	

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.
- Ja WILD simbols ir daļa no laimesta kombinācijas, tas aktivizē atkārtoto griezienu funkciju, kurā 7 izmaksu līnijas nomainās uz 81.

WILD ATKĀRTOTO GRIEZIENU funkcijas noteikumi

- Pamatspēlē, kad uz jebkura cilindra parādās WILD simbols, tas aktivizē atkārtoto griezienu funkciju, kurā 7 laimestu līnijas nomaina 81 izmaksu veids.
- Kad atkārtoto griezienu laikā tiek izveidotas laimīgās kombinācijas, tās uzsprāgst, atbrīvojot vietu jauniem simboliem un vēl vienam atkārtotajam griezienam.
- Laimesta reizinātājs sākas ar x2 un palielinās ar katru jaunu atkārtoto griezienu, līdz sasniedz maksimālo x5 reizinātāju.
- Atkārtoto griezienu skaits ir neierobežots, un tie beidzas, kad uz cilindriem vairs nav nevienas laimīgās 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 iespēja minēt kārts krāsu (reizina laimestu x2) vai kārts mastu (reizina laimestu x4).
- Kārts tiek atvērta un ja minējums ir pareizs, laimests tiek dubultots/četrkāršots.
- Ja rezultāts netiek uzminēts, laimests tiek anulēts.
- Spēlē darbojas arī Džokera kārts, kas aizstāj abas kāršu krāsas.
- 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 x2 līdz x5.
- Iegādājoties jebkuru no reizinātāja līmeņiem, spēlētājam ir garantēts, ka tiks sasniegts vismaz attiecīgais iegādātais reizinātāja līmenis.
- Lai spēlētu *QuickX* funkciju, spēlētājiem ir jāiegādājas attiecīgais reizinātājs:
 - o x2 reizinātājs - 30x no likmes apmēra;
 - o x3 reizinātājs -60x no likmes apmēra;
 - o x4 reizinātājs - 90x no likmes apmēra;
 - o x5 reizinātājs - 120x no likmes apmēra.

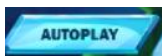
Spēles vadība



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 automatiskajā 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.