

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

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle ar tiešraides spēles šova elementiem.

Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.04%.

**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	0.10 EUR
Maksimālā likme	500.00 EUR

**Spēles norises apraksts**

Spēles mērķis ir kvalificēties tiešraides spēles šova posmam. Spēlētāji griež kvalifikācijas automātu, lai savāktu 3 SCATTER simbolus, uzkrātu reizinātājus un kvalificētos PACHINKO bonusa raundam.

Spēlētājiem ir arī iespēja palielināt savus reizinātājus Papildināšanas posmā pirms PACHINKO bonusa raunda sākuma, lai iegūtu vēl lielākus laimestus.

**Spēles norise un noteikumi**

Spēlē ir trīs posmi – kvalifikācija, papildināšana un PACHINKO bonusa raunds.

**1. Kvalifikācija**

Spēle sākas ar kvalifikācijas posmu, ko spēlē ar piecu cilindru, trīs rindu spēļu automātu ar 10 fiksētām laimestu līnijām, vienu SCATTER simbolu un septiņiem laimestu simboliem (J, Q, K, A, ķirši, zvans, WILD).

Lai kvalificētos PACHINKO bonusa raundam, vienā griezienā ir jāuzgriež 3 SCATTER simboli. SCATTER simboli var piešķirt vai nepiešķirt reizinātājus. Ja SCATTER simbols atrodas augšējā rindā, nākamajā griezienā tas tiek novirzīts uz vidējo rindu; ja SCATTER simbols atrodas vidējā rindā, nākamajā griezienā tas tiek novirzīts uz apakšējo rindu; ja SCATTER simbols atrodas apakšējā rindā, nākamajā griezienā tas pazīd.

Ja kvalifikācijas posmā spēlētājs maina savas likmes vērtību, savākie SCATTER simboli tiek noņemti un saglabāti ar sākotnējo likmes vērtību, un SCATTER kolekcija tiek atiestatīta līdz nullei. Nākamreiz, kad spēlētājs izmanto sākotnējo likmes vērtību, savākie SCATTER simboli tiek atjaunoti kopā ar likmi.

Kad spēlētājs ir veiksmīgi kvalificējies, visi SCATTER reizinātāji tiek saskaitīti kopā un izmantoti PACHINKO bonusa raundā, lai aprēķinātu galīgos reizinātājus. SCATTER simbolu reizinātāju vērtība var būt līdz 10x.

Spēlētāji joprojām var saņemt laimestus par laimestu kombinācijā, kas tiek izmaksāti saskaņā ar laimestu tabulu.

Kvalifikācijas automātā ir šādi **griezīnu režīmi**:

- Normāls grieziens (pēc noklusējuma):
  - Normālā režīmā izvēlēta likme kļūst par spēlētāja pamata likmi, un to izmanto, lai aprēķinātu spēlētāja laimestus.
- XXXtreme grieziens:
  - XXXtreme griezienu režīma aktivizēšana palīdz spēlētājam kvalificēties ātrāk, garantējot vienu vai divus SCATTER simbolus katrā griezienā par paaugstinātu griezienu likmes summu.
  - XXXtreme griezienu režīma aktivizēšanas maksa ir 15x no spēlētāja pamata likmes un garantē vienu SCATTER simbolu, kā arī palielina iespēju iegūt SCATTER reizinātājus.



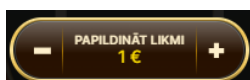
- Funkcijas iegāde:
  - Funkcija iegādes aktivizēšanas maksa ir 75x no pamata likmes un piešķir 3 garantētus SCATTER simbolus un kvalificēšanos PACHUNKO bonusa spēlei.
  - Funkcijas iegāde var arī piešķirt nejaušus reizinātājus.

## 2. Papildināšana

Pēc tam, kad spēlētāji ir kvalificējušies PACHINKO bonusa raundam un gaida tā sākšanos, viņiem ir iespēja palielināt reizinātājus par papildus maksu, griežot papildināšanas automātu.

Papildināšanas posmā ir 16 cilindru automāts, kur katrs no 16 lauciņiem ir atsevišķs cilindrs, kā arī 16 sektori apakšā ar virtuālām vērtībām atkarībā no spēlētāja likmes izvēlētajā likmē – jo lielāka ir likme, jo lielākas ir reizinātāja iespējas (vērtības ir no 2x līdz 10 000x). Spēle neļaus spēlētājam pārsniegt maksimālo papildināšanas reizinātāju, neļaujot likt lielāku likmi.

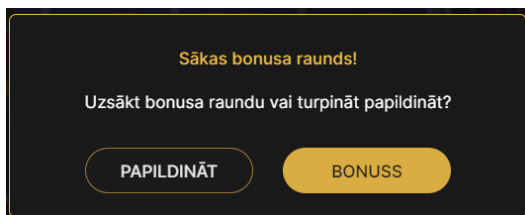
Griežot papildināšanas automātu, minimālā papildināšanas likme ir vienāda ar likmi, ar kurusspēlētājs kvalificējas (pamata likme).



Izvēloties palielināt papildināšanas limes summu, spēlētājs palielina arī reizinātāju vērtību. Reizinātāji pārvietojas uz sektoru zem cilindra un var pēc nejaušības principa krāties zem vertikālā cilindra.

Kad papildināšanas laiks beidzas, spēlētājs tiek pārcelts uz PACHINKO bonusa raundu.

Ja spēlētājs kvalificējas papildināšanas posmam 10 sekundes pirms PACHINKO bonusa raunda sākuma, 5 sekundes pirms taimera laika beigām uz ekrana parādās paziņojums:



Ja netiek pieņemts lēmums, spēlētājs automātiski nonāk PACHINKO bonusa raundā.

## 3. PACHINKO bonusa raunds

Kad sākas PACHINKO bonusa raunds, spēlētāji var vērot tiešraides šovu, ko vada spēles vadītājs. PACHINKO bonusa spēlē ir reizinātāju siena, kuras augšdaļā ir pēc nejaušības principa noteikta ripas krišanas zona, bet apakšdaļā – 16 pēc nejaušības principa noteikti reizinātāji. Ripa pēc nejaušības principa tiek iemesta kaur kur starp 4. un 12. zonu.

PACHINKO bonusa raunda laikā visiem spēlētājiem vienlīdzīgi tiek ģenerēti **PACHINKO reizinātāji**. PACHINKO reizinātāju vērtības ir no 10x līdz 200x un tās ir kopīgas visiem spēlētājiem.

Pēc PACHINKO reizinātāju saņemšanas, visi reizinātāji (SVATTER, papildināšanas un PACHINKO) tiek aprēķināti kopā (PACHINKO reizinātāji x SCATTER reizinātāji) + papildināšanas reizinātāji = galīgie reizinātāji.

Galīgie reizinātāji ir atsevišķi parādīti katrā PACHINKO zonā.

Pēc tam spēles vadītājs iemet ripu no milzu PACHINKO sienas nejauši izvēlētā krišanas zonā. Uz spēlētāja likmi tiek attiecināts reizinātājs, kas atrodas zonā, kurā ripa iekrita, un tas nosaka spēlētāja laimesta galīgo summu.

Tomēr, ja ripa iekrīt DOUBLE zonā, aktivizējas **DOUBLE EVENT** – ripa tiek iemesta atkārtoti, un visas balvas uz reizinātāju sienas ir daudz vērtīgākas.

PACHINKO reizinātāji tiek dubultoti un pēc tam tiek pārrēķināti galīgie reizinātāji: (dubultotie PACHINKO reizinātāji x SCATTER reizinātāji) + papildināšanas reizinātāji = galīgie reizinātāji.

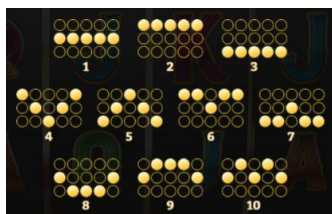
DOUBLE EVENT var aktivizēt tikai vienu reizi PACHINKO bonusa raunda laikā.

Ja DOUBLE EVENT sākas, kamēr spēlētāji gaida PACHINKO bonusa raundu papildināšanas posmā, taimeris tiek atiestatīts, un spēlētājam ir vairāk laika palielināt papildināšanas reizinātāju.

Bonusa spēle beidzas, kad ripa nonāk zonā ar reizinātāju.

### Laimestu izmaksa

**Kvalifikācijas automāta laimestu līnijas** tiek izmaksātas uzreiz, ja vien spēlētājs nekvalificējas. Ja spēlētājs kvalificējas un tajā pašā griezienā iegūst vienu vai vairākas laimestu līnijas, to laimests tiek apstrādāts pēc PACHINKO bonusa raunda.










Kvalifikācijas automātam ir 10 fiksētas laimestu līnijas.

Laimīgo līniju laimesti tiek izmaksāti, ja nepārtrauktā secībā ir vismaz 3 simboli, kas atbilst kādam izkārtojuma, sākot no kreisā malējā cilindra līdz labajam malējam cilindram.

Tiek izmaksāts tikai laimīgas līnijas lielākais kombinācijas laimests, pat ja uz konkrētas laimīgas līnijas ir vairāku veidu kombinācijas.

Vienā griezienā var izveidoties viena vai vairākas laimestu līnijas. Vienlaicīgi laimesti uz dažādām laimīgām līnijām tiek saskaitīti kopā.

Spēlētāja sākotnējā likme netiek atgriezta papildus laimestam.

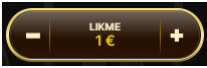


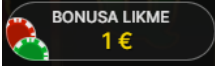
Simbols	Laimests
	<ul style="list-style-type: none"><li>• x5 = 20x</li><li>• x4 = 10x</li><li>• x3 = 5x</li></ul>
	<ul style="list-style-type: none"><li>• x5 = 20x</li><li>• x4 = 10x</li><li>• x3 = 5x</li></ul>
	<ul style="list-style-type: none"><li>• x5 = 12x</li><li>• x4 = 6x</li><li>• x3 = 2x</li></ul>
	<ul style="list-style-type: none"><li>• x5 = 3x</li><li>• x4 = 1.5x</li><li>• x3 = 0.6x</li></ul>
	<ul style="list-style-type: none"><li>• x5 = 2.5x</li><li>• x4 = 1.3x</li><li>• x3 = 0.5x</li></ul>
	<ul style="list-style-type: none"><li>• x5 = 2x</li><li>• x4 = 1x</li><li>• x3 = 0.4x</li></ul>
	<ul style="list-style-type: none"><li>• x5 = 1.5x</li><li>• x4 = 0.7x</li><li>• x3 = 0.3x</li></ul>

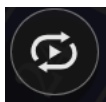
**PACHINKO bonusa raunda laimests** tiek aprēķināts, pamatojoties uz pamata likmi un bonusa spēles laikā iegūto galīgo reizinātāju.

Galīgo reizinātāju aprēķina šādi:

- Iegūtais SCATTER reizinātājs x PACHINKO bonusa spēles reizinātājs;
- Tad tiek pieskaitīti kopējie papildināšanas reizinātāji;
- Visbeidzot, pašreizējais reizinātājs tiek reizināts ar pamata likmes vērtību.

### Spēles vadība

-  Lai palielinātu vai samazinātu likmi, jāizmanto izvēlni **LIKME**.
-  Poga **TURBO** palielina ātrumu un saīsina griešanas laiku.
-  Indikators **KOPĒJĀ LIKME** uzrāda visu pašreizējā raundā izdarīto likmju kopējo summu.
-  Indikators **BONUSA LIKME** parāda likmes apjomu, ar kuru spēlētājs ir kvalificējies (pamata likme) un kas tiks izmantota, lai aprēķinātu PACHINKO bonusa raunda laimestu.



- **Automātiskās spēlēšanas** panelī spēlētājs var sākt automātisko spēlēšanu, izvēloties raundu skaitu, kuros viņš vēlas atkārtot savas likmes.

### 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.