

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

Spēles veids – tiešsaistes videospēle ar laimes ratu un spēles vadītāju.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 97.10%.

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	5000.00 EUR

Spēles norises apraksts

Ice Fishing ir jautra un interaktīva spēle, kas aizved spēlētāju ledainā piedzīvojumā, lai noķertu zivi ar vislielāko reizinātāju.

Spēlē ir virtuāls 53 segmentu laimes rats, dažādi reizinātāji un aizraujoša bonusa spēle ar reizinātājiem.

Spēles mērķis ir uzminēt, uz kura segmenta apstāsies laimes rats katra grieziņa beigās. Grieziņa laikā uz rata tiek izvietoti nejauši izraudzīti reizinātāji, kas nosedz dažādus rata segmentus.

Spēles norise un noteikumi

1. Likmju likšana

Spēlētājs var likt likmi uz vienas vai vairākām likmju pozīcijām, uz kurām, viņaprāt, apstāsies laimes rats.

Likmju likšanas iespējas ir sekojošas:

- 1. lapiņas likmju pozīcija (nosedz 23 rata segmentus);
- 2. lapiņas likmju pozīcija (nosedz 23 rata segmentus);
- *Lil' Blues* bonusa likmju pozīcija (nosedz 4 rata segmentus);
- *Big Oranges* bonusa likmju pozīcija (nosedz 2 rata segmentus);
- *Huge Reds* bonusa likmju pozīcija (nosedz 1 rata segmentu).

Spēlētājs var izvēlēties arī likmi uz visiem bonusiem, lai uzliktu izvēlēto likmi uz visām trim bonusa spēles likmju pozīcijām.



Katrā raundā dažādi rata segmenti var saņemt dažādus reizinātājus, kas reizina laimestus, ja rats apstājas uz kāda lapiņas segmenta, vai bonusa spēles reizinātājus, ja rats apstājas uz kāda no bonusa segmentiem.

1. lapiņas un 2. lapiņas likmju pozīcijās katrs rata segments var pēc nejaušības principa iegūt reizinātāju no 3x līdz 10x, kas attiecīgi palielina laimestus.

Piemēram, ja uz 1.lapiņas segmenta, kura laimesta attiecība parasti ir 1:1, parādās 10x reizinātājs, jaunā laimesta attiecība ir 9:1.

Bonusa spēles likmju pozīcijās nejaušs reizinātājs no 2x līdz 10x attiecas uz visiem atbilstošā bonusa veida rata segmentiem un palielina bonusa spēlē parādījušos zivju reizinātājus.

Piemēram, ja uz Lil' Blues likmes veida uzgriežas 10x reizinātājs, visi zivju reizinātāji tiek reizināti ar 10, pirms spēles vadītājs sāk izmaksājerēt zivis.

Kad likmju likšanas laiks beidzas, tiek iegriezts rats.

2. Rata grieziens

Kad laimes rats apstājas, rādītājs norāda uz laimējušo rata segmentu.

Spēlētājs laimē, ja ir uzlicis likmi uz attiecīgās likmju pozīcijas, un likme tiek attiecīgi reizināta. Ja rats apstājas uz 1. lapiņas vai 2. lapiņas segmenta, spēlētājs saņem tūlītēju laimestu atbilstoši laimestu izmaksu tabulai.

Ja rats apstājas uz jebkāda veida bonusa segmenta, spēlētājs pāriet uz attiecīgo bonusa spēli.

Visi spēlētāji var vērot bonusa spēli, taču piedalīties un laimēt var tikai tie spēlētāji, kuri ir uzlikuši likmi uz attiecīgā veida bonusa simbola.

3. Bonus spēle

Ice Fishing bonusa spēlē spēlētājs dodas ceļojumā, lai noķertu zivi ar vislielāko reizinātāju. Zivis peld ledainajos ūdeņos, un katrai no tām ir pievienots reizinātājs.

Zivīm pievienoto reizinātāju vērtība ir atkarīga no bonusa simbola veida, kas aktivizēja bonusa spēli: *Lil' Blues* - līdz 100x, *Big Oranges* - līdz 200x, *Huge Reds* – līdz 500x.

Ja bonusa spēles segments saņēma reizinātāju rata griezienā, visi zivīm pievienotie reizinātāji tiek reizināti ar piešķirto reizinātāju un zivis izskatās vēl iespaidīgāk.

Spēles vadītājs lēnām tin makšķeraklu un ar katru vilcienu atklājas arvien lielāka zivs daļa, jo tās izmērs un pievienotais reizinātājs ar katru mirkli pieaug.

Izvelkot zivi pilnībā, tiek atklāta galīgā reizinātāja vērtība un noslēdzas bonusa spēles raunds. Spēlētāja likme tiek reizināta ar noķertās zivs reizinātāja vērtību.

Laimestu izmaksa

Likmes veids	Laimests
1. lapiņa	1 - 9:1
2. lapiņa	1 - 9:1
<i>Lil` Blues</i>	Līdz 250 000 EUR
<i>Big Oranges</i>	Līdz 250 000 EUR
<i>Huge Reds</i>	Līdz 250 000 EUR

Spēlētāja sākotnējā likme tiek pieskaitīta laimestam.

Maksimālais laimests vienā spēles raundā ir ierobežots.

Spēlētājam jāņem vērā, ka jebkuri darbības traucējumi anulē spēles raundu un visas iespējamās izmaksas par šo raundu.


Optimālais teorētiskās spēles izmaksas (RTP) procents ir 97.10%, pamatojoties uz 1. lapiņas vai 2. lapiņas likmi. Zemāk redzams katras likmes RTP % atsevišķi bez maksimālā laimesta ierobežojuma.

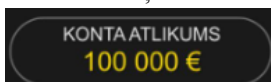
Likmes veids	RTP%
1. lapiņa	97.10%
2. lapiņa	97.10%
<i>Lil` Blues</i>	95.69%
<i>Big Orange</i>	95.60%
<i>Huge Reds</i>	95.17%

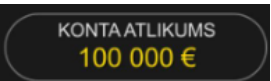
Spēlētāji var iegūt "laimestu", kas pārsniedz maksimālo, taču tādā situācijā faktiskais laimests tiek samazināts līdz maksimālajam.

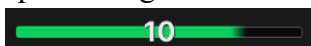
Ierobežojuma rezultātā spēlētājiem, kas liek maksimālo likmi, ir šādi RTP%: *Lil` Blues* - 95.15%, *Big Oranges* - 95.00%, *Huge Reds* - 94.55%.


Spēles vadība

-  Panelis **LIK MJU LIMITI** parāda pie galda atļautos minimālos un maksimālos likmju limitus, kuri var ik pa laikam mainīties. Spēlētājs var atvērt sadaļu **LIK MJU LIMITI**, lai pārbaudītu pašreizējos limitus.




-  Lai piedalītos spēlē, spēlētājam jābūt pietiekami daudz līdzekļiem, lai spētu nosegt savas likmes. Savu pašreizējo **KONTA ATLIKUMU** var apskatīt uz ekrāna.




-  **TAIMERIS** informē par likmju likšanai atlikušo laiku. Kad laiks beidzas, likmju likšana tiek aizvērta un likmes vairs netiek pieņemtas.



-  **LUKSAFORS** informē par spēles raunda pašreizējo statusu un parāda, kad varat likt likmi (**ZAĻA** gaismā), kad likmju likšanas laiks ir gandrīz beidzies (**DZELTENA** gaismā) un kad likmju likšanas laiks ir beidzies (**SARKANA** gaismā).




-  **ŽETONU DISPLEJS** ļauj spēlētājam izvēlēties vērtību katram čipam, ar ko viņš vēlas izdarīt likmi. Ir pieejami tikai tie čipi, kuru nominālvērtība sedz spēlētāja pašreizējais konta atlikums.

Kad spēlētājs ir izvēlējis žetonu, viņš veic savu likmi, vienkārši noklikšķinot/pieskaroties atbilstošajai likmes pozīcijai uz spēles galda.


Katru reizi, kad spēlētājs noklikšķina/pieskaras likmes pozīcijai, tā likmes vērtība palielinās par izvēlēto žetona vērtību vai arī līdz maksimālajam limitam, kas noteikts izvēlētajai likmei.

Kad spēlētājs izdarījis likmi līdz maksimālajam limitam, šai likmei netiks pieņemti papildu līdzekļi, un virs spēlētāja likmes parādīsies ziņa, ka ir veikta maksimālā likme.




-  Poga **ATKĀRTOT** ļauj atkārtot tās pašas likmes un automātiskās laimestu izmaksas reizinātājus, ko spēlētājs uzlika spēles iepriekšējā raundā. Šī poga ir pieejama tikai, pirms ir novietots pirmais žetons.



-  Poga **DUBULTOT** dubulto visas spēlētāja uzliktās likmes. Katrs klikšķis/pieskāriens dubulto spēlētāja likmes, līdz ir sasniegts maksimālais limits. Poga kļūst pieejama tikai tad, kas ir uzlikt jebkāda likme.



-  Poga **ATSAUKT** noņem pēdējo uzlikto likmi. Spēlētājs var vairākkārt klikšķināt/pieskarties pogai **ATSAUKT**, lai noņemtu likmes pa vienai, pretēji to uzlikšanas secībai. Turot nospiestu **ATSAUKT** pogu, var noņemt visas likmes vienlaikus.



-  Indikators **KOPĒJĀ LIKME** uzrāda visu pašreizējā raundā izdarīto likmju kopējo summu.

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.