

SIA „JOKER LTD”
 reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
 Spēles **Anaconda Gold** noteikumi
 Arrise Solutions (Malta) Limited spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
 6 cilindru, 4 rindu un līdz pat 262 144 izmaksu līniju spēļu automāts.
 Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.54%.

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	0.20 EUR
Maksimālā likme	12.00 EUR

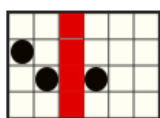
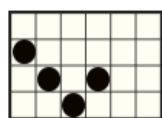
Spēles norises apraksts

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.
- Kombināciju pirmajam simbolam jāatrodas uz 1. cilindra.



Izmaksu līniju apraksts



Laimesti tiek piešķirti no kreisās uz labo pusi par blakus esošu simbolu kombinācijām. Spēles laukums var pieaugt līdz 6x8 pozīcijām spēles laikā. Atkarībā no laukuma lieluma, spēlē ir 4096 laimesta līnijas un maksimālais

laimesta iespēju skaits ir 262 144. Visi simboli, kas piešķir izmaksas, var tikt uzgriezti kā milzu simboli 2x2, 3x3, 4x4, 5x5 vai 6x6 pozīcijās. Kad tiek uzgriezti milzu simboli, tie sašķaida visus simbolus, uz kuriem tie uzkrīt (izņemot citus laukuma apakšdaļā izvietotos milzīgos simbolus), aizstājot pozīciju virs tiem ar jaunajiem simboliem, kas nokrita no augšas.

Spēles norise un noteikumi

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

CILINDRU SABRUKŠANAS funkcijas noteikumi

- Pēc katra grieziena tiek izmaksāti laimesti par laimējošām kombinācijām, bet visi laimējošie simboli pazūd no laukuma, izņemot SCATTER simbolus.
- Atlikušie simboli krīt uz leju, bet tukšās vietas ieņem no augšas krītošie simboli.
- Cilindru bruksana turpināsies, kamēr vairs nebūs laimīgo kombināciju.
- Visi laimesti tiek ieskaitīti spēlētāja kontā pēc tam, kad pirmā grieziena izraisītā bruksana ir beigusies.
- Pēc katras cilindru sabrukšanas simbolu laukums paplašinās par vienu rindu uz augšu līdz maksimālajam laukuma izmēram 6x8.
- Pēc visu viena grieziena bruksanu beigām, spēles laukums tiek atiestatīts atpakaļ uz 6x4.

WILD simbola noteikumi



- **WILD** simbols aizstāj visus simbolus, izņemot SCATTER, NAUDAS, SAVĀKŠANAS un ANAKONDAS simbolus, lai veidotu laimesta kombinācijas.
- Nejaušā kārtā tas var izpleties un mainīt zem tā esošās pozīcijas uz WILD simboliem.
- WILD simbolu var uzgriezt uz 2., 3., 4., 5. un 6. cilindra.

ĪPAŠO simbolu noteikumi



- Katru reizi, kad tiek uzgriezts **NAUDAS** simbols, tam tiek piešķirta nejauša vērtība no iepriekš definēta diapazona.
- **NAUDAS** simbola iespējamās vērtības: 1x, 2x, 3x, 4x, 5x, 6x, 7x, 8x, 9x, 10x, 25x, 50x vai 100x no kopējās likmes apmēra.



- Katru reizi, kad tiek uzgriezts **SAVĀKŠANAS** simbols, tas savāc un piešķir visas vērtības, kas atrodas uz **NAUDAS** simboliem.
- Pēc piešķiršanas, **SAVĀKŠANAS** un **NAUDAS** simboli eksplodē kā daļa no cilindru sabrukšanām.



- Ja jebkurā vietā uz ekrāna tiek uzgriezti divi **ANAKONDAS** simboli, tie izveido savienojumu pa nejaušu ceļu, mainot visus simbolus, pa kuriem tas iet, uz vienādu nejaušu maksas simbolu vai **NAUDAS** simboliem ar nejaušām vērtībām.
- Ja ceļš šķērso milzu simbolu, tas pārvēršas par simbolu, kas ir nejauši izvēlēts šai transformācijai.

BEZMAKSAS GRIEZIENU funkcijas noteikumi






- Uzgriežot 3, 4, 5 vai 6 **SCATTER** simbolus jebkurās pozīcijās, tiek aktivizēti, attiecīgi, 10, 15, 20 vai 25 bezmaksas griezieni.
- Raunda laikā laukums nepalielinās ar katru laimestu, bet tā vietā ik katras 3 cilindru sabrukšanas, kas notiek bezmaksas griezienos, laukums palielinās par vienu horizontālo rindu.
- Laukuma lielums netiek atiestatīts visā raunda garumā.
- Uzgriežot 3, 4, 5 vai 6 **SCATTER** simbolus, tiek atkārtoti aktivizēti bezmaksas griezieni ar, attiecīgi, 10, 15, 20 vai 25 papildu bezmaksas griezieniem.
- Bezmaksas griezienu laikā tiek izmantoti īpaši cilindri.
- Ja spēles laikā spēlētājs sasniedz maksimālo spēles laimestu, spēle nekavējoties apstājas, spēlētājam tiek piešķirts laimests un visi atlikušie griezieni tiek atcelti.



- Spēlētājam pamatspēlē ir iespēja iegādāties bezmaksas griezienu funkcijas bonusu par cenu 100x no kopējās likmes apmēra.

Spēles vadība

1.  Lai paaugstinātu vai pazeminātu griezienu vērtību, jāizmanto **BET** izvēlni.
2.  Klikšķinot uz **SPIN** pogas, cilindri sāk griezties ar spēlētāja izvēlēto likmi.
3.  Nospiežot **AUTO** ikonu, 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.