

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

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5 cilindru, 3 rindu un 243 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 tim iemaksas metodēm: (i) internetbanka, (ii) bankas karte vai (iii) bankas pārskaitījums.

Minimālā likme	0.20 EUR
Maksimālā likme	14.00 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 kombinācijas simboliem jāatrodas uz 1. cilindra.



5 - 60
4 - 15
3 - 5



5 - 40
4 - 10
3 - 5



5 - 30
4 - 5
3 - 4



5 - 20
4 - 5
3 - 2



5 - 10
4 - 4
3 - 2



5 - 5
4 - 4
3 - 2



5 - 5
4 - 4
3 - 2



5 - 5
4 - 4
3 - 2



5 - 5
4 - 4
3 - 2

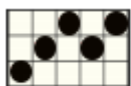


5 - 4
4 - 2
3 - 1



5 - 4
4 - 2
3 - 1

Izmaksu līniju apraksts



Laimesti tiek piešķirti no kreisās uz labo pusi par blakus esošu simbolu kombinācijām.

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 aizstāj visus citus simbolus, izņemot SCATTER, RATA un RATA UZLABOŠANAS simbolus, lai veidotu laimesta kombinācijas.
- WILD simbols var parādīties uz 2., 3. un 4. cilindra.

BEZMAKSAS GRIEZIENU funkcijas noteikumi



- Uzgriežot 6 vai vairāk **SCATTER** simbolus jebkurās laukuma pozīcijās, tiek aktivizēti 6 bezmaksas griezieni.
- Kad raunds sākas, visu SCATTER simbolu, kas aktivizēja papildspēli, pozīcijas tiek atzīmētas ar bronzas pūķa atzīmi.
- Raunda laikā, katru reizi, kad laukumā tiek uzgriezts SCATTER simbols, tā pozīcija tiks atzīmēta ar bronzas pūķa zīmi, ja tā vēl nav atzīmēta, vai arī pozīcija tiks pakāpeniski uzlabota līdz sudrabam un tad zeltam.
- Ja SCATTER simbols tiek uzgriezts pozīcijā, kas jau ir atzīmēta ar zeltu, nejauša pozīcija uz ekrāna tiek uzlabota līdz nākamajai atzīmei atbilstoši vērtības secībai.
- Ja SCATTER simboli tiek uzgriezti, kad visas pozīcijas uz ekrāna ir atzīmētas ar zeltu, uzlabojumi nenotiek, un par katru no šiem SCATTER simboliem tiek piešķirta nejauša papildus balva 10x, 12x, 15x, 25x, 75x, 100x vai 250x no kopējās likmes apmērā.
- Šīs atzīmes paliek savās vietās līdz raunda beigām.
- Uzgriežot 3 vai vairāk SCATTER simbolus raunda laikā, tiek laimēts 1 papildu bezmaksas grieziens.
- Raunda beigās, pēc visu bezmaksas griezienu pabeigšanas, atzīmētajās pozīcijās būs nejaušas naudas balvas.
- Jo vairāk pūķa atzīmju, jo lielākas balvas.
- **Bronzas** pūķa atzīmju iespējamās vērtības ir: 0.5x, 1x, 1.5x un 2x no kopējās likmes apmēra.
- **Sudraba** pūķa atzīmju iespējamās vērtības ir: 2x, 3x, 4x, 5x, 6x, 7x, 8x, 10x, MINI (10x no kopējās likmes apmēra), 12x, 15x, 20x, MINOR (50x no kopējās likmes apmēra), MAJOR (1000x no kopējās likmes apmēra) vai GRAND (8000x no kopējās likmes apmēra).

- **Zelta** pūķa atzīmju iespējamās vērtības ir: 10x, MINI (10x no kopējās likmes apmēra), 12x, 15x, 20x, 25x, MINOR (50x no kopējās likmes apmēra), 75x, 100x, 250x, MAJOR (1000x no kopējās likmes apmēra) vai GRAND (8000x no kopējās likmes apmēra).
- Papildspēles laikā tiek izmantoti īpaši cilindri.

RATA BONUS funkcijas noteikumi



- **RATA** simbolu var uzgriezt uz visiem cilindriem.





- **RATA UZLABOJUMA** simbolu var uzgriezt tikai uz 5. cilindra.
- 3 vai vairāk RATA simboli vai vismaz 2 RATA simboli un 1 RATA UZLABOJUMA simbols izmaksā 1x no kopējās likmes apmēra.
- Pamatspēlē ekrāna augšdaļā ir redzams rats, un tas tiek izmantots, lai atklātu RATA balvas.
- Šis rats ir tikai vizuāls attēlojums izklaides nolūkiem.
- Uzgriežot 3 vai vairāk RATA simbolus pamatspēlē, tiek aktivizēta nejauši atklāta balva no rata.
- Iespējamās balvas, kuras var tikt atklātas:
 - **tīģera vārti** - kad tiek atklāta šī balva, tiek piešķirta bezmaksas griezienu funkcija ar papildu bezmaksas griezienu, kurā var tikt uzgriezti lieli 2x2, 3x3, 4x3, 5x3 vai divi 2x2 SCATTER simboli, un tiek piešķirta bezmaksas griezienu funkcija ar sākuma atzīmēm uz visām pozīcijām, kuras nosedz lielais SCATTER simbols;
 - **pūķa sauciens** - kad tiek atklāta šī balva, tiek piešķirta bezmaksas griezienu funkcija, kurā pūķi, kas sākās no RATA simboliem, kas tika uzgriezti, lai aktivizētu balvu, virzās uz priekšu līdz ekrāna labajai malai, atstājot aiz sevis atzīmes līdz tie pametīs ekrānu. Ja vairāki PŪĶA simboli šķērso vienus un tos pašus laukumus, tie uzlabo pozīcijas līdz nākamajai atzīmei. Pēc tam tiek aktivizēta bezmaksas griezienu funkcija ar atzīmētajām vietām;
 - **spožais rēciens** - kad tiek atklāta šī balva, tiek piešķirta bezmaksas griezienu funkcija, kurā RATA simboli, kas tiek uzgriezti, lai piešķirtu laimestu, pārvēršas par zelta atzīmēm, pēc tam tiek aktivizēta bezmaksas griezienu funkcija ar šīm atzīmētajām vietām. Bezmaksas griezienu laikā, kas tika aktivizēti šādā veidā, visi jaunie uzgriezti SCATTER simboli uzreiz atzīmē savu pozīciju ar zelta atzīmi;
 - **nejaušs džekpots** - kad tiek uzgriezta šī balva, tūlītēji tiek piešķirts nejauši izvēlēts džekpots - MINI, MINOR, MAJOR vai GRAND;
 - **rata uzlabojums** - kad tiek atklāta šī balva, spēle atklāj jaunu balvu no jauna super rata.
- Uzgriežot 2 vai vairāk RATA simbolus kopā ar RATA UZLABOJUMA simbolu uz 5. cilindra vai atklājot rata uzlabojuma balvu rata bonus funkcijas laikā, tiek aktivizēta super rata funkcija.


- Super rata funkcija var atklāt šādas balvas:
 - o **super rata tīģera vārti** - nākamais bezmaksas griezienu raunds tiek spēlēts uz 5x6 pozīciju laukuma. Pirms raunda sākuma tiek pievienotas trīs jaunas simbolu rindas zem jau esošajām pamata rindām. Kad tas notiek, uz ekrāna var tikt uzgriezti vismaz divi lieli 2x2, 3x3, 4x3, 5x3 pozīciju SCATTER simboli, un tiek piešķirta bezmaksas griezienu funkcija ar sākuma atzīmēm uz visām pozīcijām, kuras nosedz lielais SCATTER simbols;
 - o **super rata pūķa sauciens** - nākamais bezmaksas griezienu raunds tiek spēlēts uz 5x6 pozīciju laukuma. Pirms raunda sākuma tiek pievienotas trīs jaunas simbolu rindas zem jau esošajām pamata rindām, bet visi simboli tiek dublēti jaunajās rindās tajās pašās pozīcijās kā sākotnējā rezultātā. Kad tas notiek, RATA simboli, kas tika uzgriezti, lai aktivizētu balvu, virzās uz priekšu līdz ekrāna labajai malai, atstājot aiz sevis atzīmes līdz tie pametīs ekrānu. Ja vairāki PŪĶA simboli šķērso vienus un tos pašus laukumus, tie uzlabo pozīcijas līdz nākamajai atzīmei. Pēc tam tiek aktivizēta bezmaksas griezienu funkcija ar atzīmētajām vietām;
 - o **super rata spožais rēciens** - nākamais bezmaksas griezienu raunds tiek spēlēts uz 5x6 pozīciju laukuma. Pirms raunda sākuma tiek pievienotas trīs jaunas simbolu rindas zem jau esošajām pamata rindām, bet visi simboli tiek dublēti jaunajās rindās tajās pašās pozīcijās kā sākotnējā rezultātā. Kad tas notiek, RATA simboli, kas tiek uzgriezti, lai piešķirtu laimestu, pārvēršas par zelta atzīmēm. Pēc tam tiek aktivizēta bezmaksas griezienu funkcija ar šīm atzīmētajām vietām. Bezmaksas griezienu funkcijas laikā, kas tika aktivizēta šādā veidā, visi jaunie uzgriezti SCATTER simboli uzreiz atzīmē savu pozīciju ar zelta atzīmi;
 - o **nejaušs džekpots** - tūlītēji tiek piešķirts nejauši izvēlēts džekpots - MAJOR vai GRAND.
- Kad spēlētājs sasniedz spēlē noteikto maksimālo 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 50x no kopējās likmes apmēra.
- Spēlētājam pamatspēlē ir iespēja iegādāties arī rata bonus funkciju ar nejauši izvēlētu balvu 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.