

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

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
3 cilindru, 3 rindu un 5 izmaksu līniju spēļu automāts.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.50%.

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	0.01 EUR
Maksimālā likme	2.00 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.



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 simbolu noteikumi



- **WILD** un **WILD REIZINĀTĀJA** simboli aizstāj visus citus simbolus, izņemot NAUDAS un SAVĀKŠANAS simbolus, lai veidotu laimesta kombinācijas.
- Katru reizi, kad viens vai vairāki WILD REIZINĀTĀJA simboli veido laimesta kombināciju, laimests tiek reizināts 5x.
- 3 WILD vai 3 WILD REIZINĀTĀJA simboli piešķir laimestu saskaņā ar izmaksu tabulu.

NAUDAS simbola noteikumi



- **NAUDAS** simbolu var uzgriezt uz 1. un 3. cilindra.
- Katru reizi, kad tas tiek uzgriezts, tam tiek piešķirta nejauša vērtība no iepriekš definēta diapazona.
- Iespējamās vērtības ir: 1x, 2x, 3x, 5x, 7x, 10x, 15x, MINI (25x no kopējās likmes apmēra), MINOR (50x no kopējās likmes apmēra), MAJOR (150x no kopējās likmes apmēra) vai MEGA (2000x no kopējās likmes apmēra).

SAVĀKŠANAS simbola noteikumi



- **SAVĀKŠANAS** simbolu var uzgriezt tikai uz 2. cilindra.
- Katru reizi, kad tiek uzgriezts SAVĀKŠANAS simbols kopā ar vismaz vienu NAUDAS simbolu, NAUDAS simbola vērtība tiek savākta un piešķirta.
- Pamatspēles griezienu laikā simboli uz 1. un 3. cilindra var nejauši pārvērsties par izmaksu simboliem, WILD simboliem vai NAUDAS simboliem.

ATKĀRTOTO GRIEZIENU funkcijas noteikumi




- Uzgriežot vismaz 1 SAVĀKŠANAS simbolu kopā ar 1 NAUDAS simbolu uz 1. un 3. cilindra, tiek aktivizēta atkārtoto griezienu funkcija.
- Pirms raunda sākuma nejaušās pozīcijās uz ekrāna var tikt pievienoti NAUDAS, WILD, WILD REIZINĀTĀJA un SAVĀKŠANAS simboli.
- Katrai pozīcijai uz 1. un 3. cilindra ir 1x pamata reizinātājs.

- Ja WILD vai WILD REIZINĀTĀJU simboli atrodas laukumā aktivizējošā griezienu laikā, to pozīcijas tiks atzīmētas un 1x reizinātājs tiks pievienots par vienu WILD simbolu un 5x reizinātājs par WILD REIZINĀTĀJA simbolu.
- Ja WILD vai WILD REIZINĀTĀJA simboli tiek nejauši pievienoti pozīcijās ar spēles gaitā uzgrieztiem WILD vai WILD REIZINĀTĀJA simboliem, jaunpievienotie simboli pievienos un atbilstoši reizinās reizinātāja vērtību, kas jau atrodas šajās pozīcijās.
- Ja atkārtoto griezienu laikā WILD simbols tiek uzgriezts atzīmētajā pozīcijā, tiek pievienots 1x reizinātājs.
- Ja atkārtoto griezienu laikā WILD REIZINĀTĀJA simbols tiek uzgriezts atzīmētajā pozīcijā, reizinātājs tiek reizināts 5x.
- Reizinātājs tiek piemērots katram NAUDAS simbolam, kas tiek uzgriezts šajā pozīcijā, un pozīcija paliek atzīmēta līdz raunda beigām.
- Maksimālā vērtība, ko var sasniegt reizinātājs, ir x1000.
- Pirms raunds sākas, visu NAUDAS simbolu vērtības savāc SAVĀKŠANAS simbols.
- Raunds sākas ar 3 atkārtotajiem griezieniem un tiek izspēlēts uz 3x3 simbolu laukuma.
- Katru reizi, kad tiek uzgriezts NAUDAS, SAVĀKŠANAS vai WILD simbols, skaitītājs tiek atiestatīts atpakaļ uz 3.
- Raunda laikā simboli izzūd un uz ekrāna paliek tikai SAVĀKŠANAS simboli un atzīmētās pozīcijas, ja tādas ir.
- Tāpat raunda laikā griežas un apstājas tikai tukšās pozīcijas, NAUDAS, SAVĀKŠANAS un WILD simboli.
- Raunds beidzas, kad atkārtotie griezieni beigušies.
- Atkārtoto griezienu laikā tiek izmantoti īpaši cilindri.
- 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 atkārtoto griezienu funkcijas bonusu par cenu 200x 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.