

SIA „JOKER LTD”
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles **Triple Pot Diamond** 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 95.48%.

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.
- Vismaz vienam no kombinācijas simboliem jāatrodas uz 1. cilindra.



5 - 300
4 - 100
3 - 50



5 - 200
4 - 60
3 - 30



5 - 150
4 - 50
3 - 25



5 - 100
4 - 40
3 - 20



5 - 75
4 - 30
3 - 15



5 - 50
4 - 20
3 - 10



5 - 50
4 - 20
3 - 10

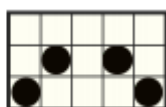
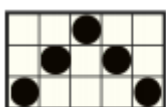


5 - 20
4 - 10
3 - 5



5 - 20
4 - 10
3 - 5

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, NAUDAS un SAVĀKŠANAS simbolus, lai veidotu laimesta kombinācijas.
- WILD simbolu var uzgriezt uz 2., 3 un 4. cilindra.

NAUDAS simbola noteikumi



- **NAUDAS** simbolu var uzgriezt uz 1, 2., 3. vai 4. cilindra.
- Katru reizi, kad tiek uzgriezts šis simbols, tam tiek piešķirta nejauša vērtība no iepriekš definēta diapazona.
- Iespējamās vērtības ir: 2x, 3x, 4x, 5x, 6x, 8x, 10x, 12x, 15x, 20x, 25x, 30x, 40x, 50x, 60x, 80x, 100x, 200x vai 500x no kopējās likmes apmēra.

SAVĀKŠANAS simbola noteikumi



- **SAVĀKŠANAS** simbolu var uzgriezt tikai uz 5. cilindra.
- Katru reizi, kad tas tiek uzgriezts kopā ar NAUDAS simboliem, visu NAUDAS simbolu vērtības uz ekrāna tiek savāktas un izmaksātas.

BEZMAKSAS GRIEZIENU funkcijas noteikumi



FĒNIKSA,



PŪKA un



TĪGERA SCATTER

- simbolus ir iespējams uzgriezt tikai uz 2., 3. un 4. cilindra.
- Katru reizi, kad tie tiek uzgriezti, tie tiek savākti podos, kas atzīmēti ar simbolu un atrodas virs laukuma.
- Nejauši, kad tiek uzgriezts viens, divi vai trīs SCATTER simboli, bezmaksas griezienu funkciju var aktivizēt ar viena, divu vai trīs modifikatoru kombināciju, kas atbilstoša SCATTER simboliem, kas tika uzgriezta šajā griezienā.

- Raunda laikā jebkuru uzgriezto NAUDAS simbolu vērtība tiek izmaksāta bez vajadzības uzgriezt SAVĀKŠANAS simbolu uz 5. cilindra.
- Savākšana ir tikai vizuāls attēlojums izklaides nolūkiem.
- Raunds sākas ar 6 bezmaksas griezieniem.
- Kad bezmaksas griezienos ir aktīvs **FĒNIKSA SCATTER modifikators**, raunda sākumā pozīcijai, kurā tas tika uzgriezts pamatspēlē, tiek pievienots x5 reizinātājs, bet x2 reizinātājs tiek pievienots visās blakus esošajās pozīcijās uz augšu, uz leju un diagonāli.
- Reizinātāji tiek piemēroti visu NAUDAS simbolu vērtībām, kas uzgriezti uz šiem cilindriem.
- Kad bezmaksas griezienos ir aktīvs **PŪĶA SCATTER modifikators**, raunda sākumā pozīcijā, kurā tas tika uzgriezts pamatspēlē, tiek pievienots x5 reizinātājs, bet x2 reizinātājs tiek pievienots visās blakus esošajās pozīcijās uz augšu, uz leju un diagonāli.
- Reizinātāji tiek piemēroti visu NAUDAS simbolu vērtībām, kas uzgriezti uz šiem cilindriem.
- Kad bezmaksas griezienos ir aktīvs **TĪGERA SCATTER modifikators**, raunda sākumā pozīcijā, kurā tas tika uzgriezts pamatspēlē, tiek pievienots x5 reizinātājs, bet x2 reizinātājs tiek pievienots visās blakus esošajās pozīcijās uz augšu, uz leju un diagonāli.
- Reizinātāji tiek piemēroti visu NAUDAS simbolu vērtībām, kas uzgriezti uz šiem cilindriem.
- FĒNIKSA, PŪĶA vai TĪGERA SCATTER simbolus var uzgriezt bezmaksas griezienu raunda laikā, un, kad tie tiek uzgriezti, tie var nejauši atkārtoti aktivizēt funkciju, piešķirot 3 papildu bezmaksas griezienus par katru SCATTER simbolu, kas veica nejaušo atkārtoto aktivizēšanu.
- Par katru SCATTER simbolu, kas veica atkārtoto aktivizēšanu, pozīcijā, kurā tas tika uzgriezts, tiek pievienots + x5 reizinātājs, bet + x2 reizinātājs tiek pievienots visām blakus uz augšu, uz leju un diagonāli esošajām pozīcijām.
- Rezultātā iegūtie reizinātāji tiks piemēroti NAUDAS simbolu vērtībām šajās pozīcijās, kas tiks sakrāti nākamajos bezmaksas griezienos.
- Bezmaksas griezienu laikā tiek izmantoti īpaši cilindri.
- Ja 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 ar 1, 2 vai 3 modifikatoriem par cenu 100x no kopējās likmes apmēra.
- Spēlētājam pamatspēlē ir iespēja iegādāties **super bezmaksas griezienu 1** funkcijas bonusu ar visiem 3 aktīviem modifikatoriem par cenu 200x no kopējās likmes apmēra.
- Spēlētājam pamatspēlē ir iespēja iegādāties arī **super bezmaksas griezienu 2** funkcijas bonusu ar visiem 3 aktīviem modifikatoriem par cenu 500x no kopējās likmes apmēra. Ja papildspēle tiek aktivizēta atkārtoti, jebkuri SCATTER simbolu pievienotie reizinātāji reizinās esošo reizinātāju savā pozīcijā, nevis pieskaitot tam, kā rezultātā var sasniegt maksimālo reizinātāju x5000 apmērā vienā pozīcijā.

ĪPAŠO LIKMJU funkcija



- Spēlētājam ir iespēja izvēlēties likmes reizinātāju.
- Spēles noteikumi mainās atkarībā no izvēlētas likmes.
- Iespējamie reizinātāji ir:
 - o Likmes reizinātājs 400x - **SUPER GRIEZIENA LIKMES** katrā griezienā nejaušās pozīcijās uz ekrāna tiek pievienoti nejauši reizinātāji. Reizinātāji tiek piemēroti NAUDAS simbolu, kas uzgriezti uz ekrāna, vērtībām. NAUDAS simbolu vērtības pamatspēlē tiek savāktas bez vajadzības uzgriezt SAVĀKŠANAS simbolu uz 5. cilindra. Šīs likmes laikā nevar uzgriezt SCATTER simbolus un aktivizēt bezmaksas griezienu funkciju;
 - o Likmes reizinātājs 40x - **ANTE LIKME** laikā iespēja aktivizēt bezmaksas griezienu funkciju ir 3x augstāka;
 - o Likmes reizinātājs 20x - normāls spēles režīms.

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.