

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

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5 cilindru, 4 rindu un 50 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	0,20 €
Maksimālā likme	3 €

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






1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30
31	32	33	34	35
36	37	38	39	40
41	42	43	44	45
46	47	48	49	50

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


-  simbols aizstāj visus citus simbolus, izņemot ,  un  SCATTER simbolus, lai veidotu laimesta kombinācijas.
- 3 un vairāk  simboli piešķir laimestu saskaņā ar izmaksu tabulu.


SCATTER simbolu noteikumi

- Pamatspēlē uz ekrāna var parādīties trīs veidu SCATTER simboli.

- Kad tiek uzgriezts  SCATTER simbols, tas tiek savākts zilā kristāla bumbā, kas atrodas ekrāna augšdaļā.
- Katru reizi, kad tas tiek savākts, tas var nejauši aktivizēt atkārtoto griezienu funkciju ar UZLABOJUMA modifikatoru, kurā parādās zonas un uzlabo uz ekrāna esošo NAUDAS simbolu vērtību.

- Kad tiek uzgriezts  SCATTER simbols, tas tiek savākts rozā kristāla bumbā, kas atrodas ekrāna augšdaļā.
- Katru reizi, kad tas tiek savākts, tas var nejauši aktivizēt atkārtoto griezienu funkciju ar MISTĒRIJAS modifikatoru, kas pievieno iespēju uzgriezt rozā NAUDAS simbolus atkārtoto griezienu raunda laikā, raunda sākumā iestatot nejaušu vērtību.

- Kad tiek uzgriezts  SCATTER simbols, tas tiek savākts zaļā kristāla bumbā, kas atrodas ekrāna augšdaļā.
- Katru reizi, kad tas tiek savākts, tas var nejauši aktivizēt atkārtoto griezienu funkciju ar


PAPILDU modifikatoru, kas var nejauši pievienot  simbolus laukumā raunda laikā.

- Savākšana notiek griezienu beigās un ja tiek aktivizēta atkārtoto griezienu funkcija, nejaušā kārtā tiek aktivizēti viens, divi vai trīs modifikatori.
- Nākamais atkārtoto griezienu raunds tiek spēlēts ar visiem modifikatoriem, ar kuriem tas tika aktivizēts.

- Savākšana ir tikai vizuāls attēlojums izklaides nolūkiem.
- Ja vienlaicīgi tiek uzgriezti 4 vai vairāk jebkādas krāsas SCATTER simboli, tiek garantēta atkārtoto griezienu funkcijas aktivizēšana.

SPOKU ATKĀRTOTO GRIEZIENU funkcijas noteikumi



-  simbols var parādīties tikai atkārtoto griezienu funkcijas laikā.
- Katru reizi, kad tas tiek uzgriezts, tam tiek piešķirta nejauša vērtība no iepriekš definēta diapazona.
- Iespējamās vērtības: 0.6x, 1x, 1.25x, 1.75x, 2x, 2.75x, 3.25x, 5x, 6.25x, 8.75x, 10x, 12.5x, 20x, 26.25x, 32.5x, 62.5x, 125x vai 1250x no pamata likmes apmēra.
- Kad raunds sākas, parastie simboli pazūd, bet uz cilindriem paliek tikai tukšie un



simboli.

- Raunds sākas 5x4 laukumā un vēl viena rinda tiek atklāta, kad uz laukuma parādās 8, 12,


16 vai 20




simboli.

- Maksimālais laukuma izmērs ir 5x8.
- Raunds sākas ar 3 atkārtotajiem griezieniem.




- Visi  simboli, kas tiek uzgriezti, paliek uz ekrāna līdz raunda beigām.



- Katru reizi, kad tiek uzgriezts vismaz viens  simbols, atkārtoto griezienu skaits tiek atiestatīts uz 3.
- Raunds turpinās līdz brīdim, kad tiek pabeigti visi atkārtotie griezieni.
- Ja raunds tika nejauši aktivizēts ar UZLABOJUMA modifikatoru, nejauši laukumā var parādīties 2x2, 3x3 vai 4x4 rāmji.




- Rāmju iekšpusē esošo  simbolu vērtības tiek uzlabotas ar nejaušu vērtību.
- Iespējamās uzlabojumu vērtības: 0.3x, 0.6x, 1x, 1.25x, 1.75x, 2x, 2.75x, 3.25x, 5x, 6.25x, 8.75x, 10x, 12.5x, 20x, 32.5x, 62.5x, 125x, 1250x vai 5750x no pamata likmes apmēra.


- Ja raunds tika nejauši aktivizēts ar MISTĒRIJAS modifikatoru, raunda laikā var uzgriezt

ROZĀ



simbolus.

- Pēc pirmā atkārtotā griezienu, tiek noteikta nejauša visu ROZĀ  simbolu vērtība.

- Līdz raunda beigām šī vērtība ir visiem ROZĀ  simboliem.
- Iespējamās vērtības: 5.25x, 6.75x, 8x, 10x, 12.5x, 20x, 32.5x, 45x, 125x, 250x, 1250x vai 5750x no pamata likmes apmēra.
- Ja raunds tika nejauši aktivizēts ar PAPILDU modifikatoru, raunda laikā nejauši




simboli ar nejaušām vērtībām var tikt pievienoti nejaušās pozīcijās uz laukuma.

- Raunds beidzas, kad atkārtoto griezienu vairs nav vai kad visas pozīcijas uz ekrāna ir

aizpildītas ar



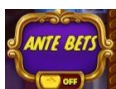
simboliem.

- Raunda beigās visu uz ekrāna esošo  simbolu vērtības tiek saskaitītas un izmaksātas.
- 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 trīskāršo spoku atkārtoto griezienu funkcijas bonusu par cenu 300x no kopējās likmes apmēra.




ANTE LIKME funkcija



- Spēlētājam ir iespēja izvēlēties likmes reizinātāju.
- Spēles noteikumi mainās atkarībā no izvēlētas likmes.
- Iespējamie reizinātāji ir:
 - o Likmes reizinātājs 500x - **JEBKURI 2** - 2 vai vairāk jebkuras krāsas SCATTER simboli garantēti aktivizēs atkārtoto griezienu funkciju;

- o Likmes reizinātājs 100x - **JEBKURI 3** - 3 vai vairāk jebkuras krāsas SCATTER simboli garantēti aktivizē atkārtoto griezienu funkciju;
- 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 €, izmaksā nekavējoties;
- 2) pārsniedz 720 €, bet nepārsniedz 14 300 €, izmaksā 24 stundu laikā;
- 3) pārsniedz 14 300 €, 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.