

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

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5 cilindru, 3 rindu un 20 izmaksu līniju spēļu automāts.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 95.55%.

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	24.00 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 - 600 4 - 160 3 - 20	 5 - 200 4 - 60 3 - 16	 5 - 120 4 - 50 3 - 14	 5 - 100 4 - 40 3 - 14	
 5 - 60 4 - 30 3 - 12	 5 - 60 4 - 30 3 - 12	 5 - 50 4 - 20 3 - 10	 5 - 50 4 - 20 3 - 10	 5 - 50 4 - 20 3 - 10

Izmaksu līniju apraksts

1 	2 	3 	4 	5 
6 	7 	8 	9 	10 
11 	12 	13 	14 	15 
16 	17 	18 	19 	20 

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 **MONĒTAS** simbolu, lai veidotu laimesta kombinācijas.
- **WILD** simbols parādās tikai uz 2., 3., 4. un 5. cilindra.

MONĒTAS simbola noteikumi



- Kad tiek uzgriezts **MONĒTAS** simbols, tas tiek savākts **MONĒTU** podā.
- Katra griezienu laikā tam tiek piešķirta nejauša vērtība no iepriekš definētas kopas.
- Iespējamās vērtības ir: 1x, 2x, 3x, 4x, 5x, 8x, 10x, 15x, 20x (MINI), 30x, 50x (MINOR), 100x, 200x vai 250x (MAJOR) no pamatlīkmes apmēra.
- Nejauši uz 1 vai vairākiem simboliem laukumā var parādīties rāmis.
- Katrs rāmis, kas parādās, tiek savākts rāmju podā.
- Šī savākšana ir tikai vizuāls spēles elements.

MONĒTAS ATKĀRTOTO GRIEZIENU funkcijas noteikumi

- Nejauši, kad tiek savākts **MONĒTAS** simbols, var tikt aktivizēta **monētas atkārtoto griezienu** funkcija.
- Šīs funkcijas laikā griežas tikai **MONĒTAS** simboli, un nejaušās vietās var parādīties rāmji.
- **MONĒTAS** simboli un rāmji paliek uz vietas līdz brīdim, kad uz laukuma apstājas 6 **MONĒTAS** simboli.
- Pēc funkcijas izspēles tiek aktivizēta naudas atkārtoto griezienu funkcija.

RĀMJA ATKĀRTOTO GRIEZIENU funkcijas noteikumi

- Nejauši, kad tiek savākts rāmis, var tikt aktivizēta **rāmju atkārtoto griezienu** funkcija.
- Šīs papildspēles laikā griežas tikai **MONĒTAS** simboli, un nejaušās vietās var parādīties rāmji.
- **MONĒTAS** simboli un rāmji paliek uz vietas līdz brīdim, kad uz laukuma parādās 6 rāmji.
- Pēc funkcijas izspēlēšanas tiek aktivizēta naudas atkārtoto griezienu funkcija.

MONĒTAS UN RĀMJA ATKĀRTOTO GRIEZIENU funkcijas noteikumi

- Nejauši, kad tiek savākts MONĒTAS simbols un rāmis, var tikt aktivizēta **monētas un rāmja atkārtoto griezienu** funkcija.
- Šīs funkcijas laikā griežas tikai MONĒTAS simboli, un nejaušās vietās var parādīties rāmji.
- MONĒTAS simboli un rāmji paliek uz vietas līdz brīdim, kad uz laukuma apstājas 6 MONĒTAS simboli un parādās 6 rāmji.
- Funkcijai tiek piešķirts nejaušs 2x, 3x, 4x, 5x, 6x, 8x vai 10x reizinātājs.
- Tas tiek piemērots visu MONĒTAS simbolu vērtībai raunda laikā un nākamajā naudas atkārtoto griezienu funkcijā.
- Pēc funkcijas izspēlēšanas tiek aktivizēta naudas atkārtoto griezienu funkcija.

NAUDAS ATKĀRTOTO GRIEZIENU funkcijas noteikumi

- Uzgriežot 6 vai vairāk MONĒTAS simbolus vai 6 rāmjus, tiek aktivizēta **naudas atkārtoto griezienu** funkcija ar 3 atkārtotajiem griezieniem.
- Papildspēli var aktivizēt arī atsevišķi monētas atkārtoto griezienu funkcijas beigās, rāmja atkārtoto griezienu funkcijas beigās vai monētas un rāmja atkārtoto griezienu funkcijas beigās.
- Šī funkcija sākas ar visiem MONĒTAS simboliem un rāmjiem no aktivizējoša griezienu, kas paliek vietās līdz raunda beigām.
- Raunda laikā griežas tikai MONĒTAS simboli un tukšās vietas.
- Rāmji var parādīties nejaušās pozīcijās.
- Visi jaunie MONĒTAS simboli un rāmji paliek vietās līdz raunda beigām un katru reizi, kad tā notiek, atkārtoto griezienu skaits tiek atiestatīts uz 3.
- Funkcijas laikā jebkura pozīcija, kas satur gan MONĒTAS simbolu, gan rāmi, kļūst aktīva.
- Ja raunda beigās ir 6 vai vairāk aktīvās pozīcijas, tiek atkārtoti aktivizēta naudas atkārtoto griezienu funkcija.
- Rāmji tiek notīrīti un MONĒTAS simboli aktīvajās pozīcijās paliek uz vietas nākamajam raundam.
- Ja raunds sākas no monētas un rāmja atkārtoto griezienu funkcijas, pēc katras atkārtotās aktivizēšanas tiek piešķirts 2x, 3x, 4x, 5x, 6x, 8x vai 10x reizinātājs, kas tiek piemērots visu MONĒTAS simbolu vērtībai un tiek piešķirts nākamajam raundam.
- Jaunais reizinātājs vienmēr būs vienāds vai lielāks par iepriekšējā raunda reizinātāju.
- MONĒTAS simbolam var būt īpaša vērtība.
- Par katru īpašo MONĒTAS simbolu uz ekrāna raunda beigās tā vērtība tiks noteikta ar īpašo simbolu atkārtoto griezienu funkciju.
- Šajā funkcijā var tikt uzgriezti un apstāties līdz 6 MONĒTAS simboliem ar nejaušām vērtībām.
- Tiek piešķirti 3 atkārtoti griezieni un katru reizi, kad tiek uzgriezts vēl 1 MONĒTAS simbols, tas paliek uz vietas un atiestata atkārtoto griezienu skaitu atpakaļ uz 3, bet griežas tikai MONĒTAS simboli un tukšās vietas.

- Papildspēle beidzas, kad vairs nav atkārtoto griezienu vai 6 pozīcijas ir aizpildītas ar MONĒTĀM.
- Kad funkcija beidzas, visu uz ekrāna esošo MONĒTU simbolu vērtības tiek saskaitītas kopā un šī summa kļūst par īpašā simbola vērtību.
- Ja funkcija beidzas ar 6 pozīcijām aizpildītām, tiek nejauši piešķirts reizinātājs, kas tiek piemērots kopējai vērtībai vai maksimālā laimesta summa.
- Iespējamie reizinātāji ir: 2x, 3x, 5x, 8x, 10x, 15x, 20x, 50x vai 100x.
- Naudas atkārtoto griezienu raunds beidzas, kad atkārtoto griezienu vairs nav vai visas 15 pozīcijas, kas satur MONĒTAS simbolu un rāmi, ir aizpildītas.
- Kad raunds beidzas, visu uz ekrāna esošo MONĒTAS simbolu vērtība tiek saskaitīta kopā un izmaksāta.
- Ja raunds beidzas ar visām 15 pozīcijām aizpildītām ar MONĒTAS simboliem, tiek piešķirta arī balva 2000x (GRAND) no pamatlikmes apmēra.
- Iespējamo atkārtojumu skaits nav ierobežots.
- Funkcijas 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 monētas un rāmja atkārtoto griezienu funkcijas bonusu par cenu 250x 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 600x - ANTE LIKME. Spēlējot ar aktīvu ANTE LIKMI, papildspēles var tikt aktivizētas šādi - uzgriežot 6 vai vairāk MONĒTAS simbolus vai rāmjus, tiek aktivizēta naudas atkārtoto griezienu funkcija. Uzgriežot 1, 2, 3, 4 vai 5 MONĒTAS simbolus, tiek aktivizēta monētas atkārtoto griezienu funkcija. Uzgriežot 1, 2, 3, 4 vai 5 rāmjus, tiek aktivizēta rāmju atkārtoto griezienu funkcija;
 - 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.