

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

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5 cilindru, 4 rindu un 20 izmaksu līniju spēļu automāts.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 95.53%.

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.

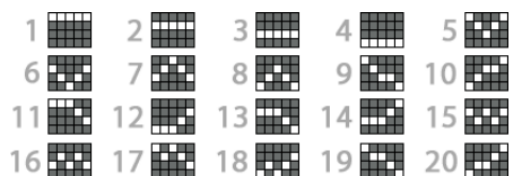
Minimālā likme	0,20 €
Maksimālā likme	12 €

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 simbola noteikumi

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

SCATTER simbola noteikumi

-  Simbolu var uzgriezt pamatspēlē uz 1., 3. un 5. cilindra.

REIZINĀTĀJU funkcijas noteikumi


- Virs spēles laukuma ir īpaša rindā, kurā atrodas 5 reizinātāji.





- Katrā griezienā šiem reizinātājiem ir nejauša vērtība.
- Iespējamās reizinātāju vērtības ir : x1, x2, x3, x5, x10, x25, x50 un x100.

SAVĀKŠANAS simbolu noteikumi

- Spēlē ir trīs dažādi savākšanas simboli un katram no tiem ir savas funkcijas.


- Savākšanas  simbola vērtība pamatspēlē vienmēr ir 1x no pamtlīkmes.
- Ikreiz, kad tas parādās pamatspēlē, reizinātājs, kas atrodas īpašajā rindā virs attiecīgā cilindra, sareizina simbola vērtību, un laimests tiek izmaksāts.

- Šim savākšanas  simbolam iespējamās reizinātāja vērtības ir: x2, x3, x5, x10, x25, x50 vai x100.
- Ikreiz, kad tas parādās pamatspēlē, tā vērtība tiek reizināta ar vērtību, kas redzama īpašajā rindā virs cilindra, iegūtais rezultāts tiek reizināts ar pamatlīkmi un izmaksāts.

- Šim savākšanas  simbolam iespējamās naudas vērtības ir: 2x, 3x, 5x, 10x, 25x, 50x vai 100x no pamatlīkmes.


- Ikreiz, kad tas parādās pamatspēlē, visi reizinātāji, kas atrodas īpašajā rindā virs cilindriem, tiek saskaitīti kopā, sareizināti ar simbola vērtību, un kopējā summa tiek izmaksāta.


ATKĀRTOTO GRIEZIENU funkcijas noteikumi


- Uzgriežot 3  simbolus, tiek aktivizēta atkārtoto griezienu funkcija ar 3 griezieniem.
- Funkcija sākas ar īpašo rindu, kas parāda x1 reizinātāju virs katra cilindra un 5x4 laukumu,







kas satur tikai ,  un  simbolus, kā arī tukšās pozīcijas.

- Katru reizi, kad tiek uzgriezts vismaz viens ,  un  simbols, atkārtoto griezienu skaits tiek atiestatīts uz 3.

- Katru reizi, kad tiek uzgriezts  simbols, tas savu nejaušo vērtību pieskaita pie reizinātāja no īpašās rindas, kas atrodas virs cilindra, uz kuras tas ir.
- Iespējamās vērtības: +1x, +2x, +3x, +4x, +5x, +6x, +7x, +8x, +9x, +10x, +15x, +20x, +50x un +100x no pamatlikmes.

- Katru reizi, kad tiek uzgriezts  simbols, tas ar savu nejaušo vērtību reizina ar reizinātāju no īpašās rindas, kas atrodas virs cilindra, uz kuras tas ir.
- Iespējamās vērtības ir: x2, x3, x4, x5, x6, x7, x8, x9 vai x10.

- Katru reizi, kad tiek uzgriezts  simbols, tas savāc visus reizinātājus no visām īpašās rindas pozīcijām augšdaļā un tad pieskaita šo vērtību reizinātājam no īpašās rindas uz cilindra, uz kuras tas atrodas.
- Funkcijas beigās pieci reizinātāji īpašajā rindā tiek saskaitīti kopā, lai izveidotu gala reizinātāju, kas tiek reizināts ar pamata likmi.
- Pēc tam tiek izmaksāta gala vērtība.

- Ja vienlaicīgi tiek uzgriezti 2 vai vairāk dažādi ,  un  simboli, to vērtības tiek saskaitītas šādā prioritātes secībā: ,  un  simbols.
- Raunds beidzas, kad atkārtoto griezienu vairs nav.




- 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 atkārtoto griezienu funkcijas bonusu par cenu 100x no kopējās likmes apmēra.
- Spēlētājam pamatspēlē ir iespēja iegādāties arī super atkārtoto griezienu funkcijas bonusu par cenu 500x no kopējās likmes apmēra.

ĪPAŠO LIKMJU funkcija



- Spēlētājam ir iespēja izvēlēties likmes reizinātāju.
- Spēles noteikumi mainās atkarībā no izvēlētas likmes.
- Iespējamie reizinātāji ir:
 - o Likmes reizinātājs 200x - **SUPER GRIEZIENS** - spēlējot ar aktīvu šo likmi, reizinātāji no īpašās rindas var iegūt nejaušu vērtību x10, x25, x50 vai x100 apmērā. Pastāv lielāka iespēja uzgriezt uz ekrāna jebkuru no ,  un  simboliem. Atkārtoto griezienu funkciju nevar aktivizēt;
 - o Likmes reizinātājs 60x - **ANTE LIKME** - spēlējot ar šo likmi, iespēja aktivizēt atkārtoto griezienu funkciju 5x lielāka;
 - 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.