

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

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5 cilindru, 4-5-5-5-4 rindu un 2000 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.

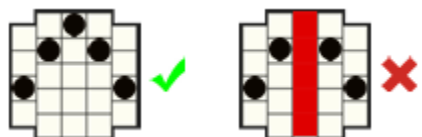
Minimālā likme	0,25 €
Maksimālā likme	1 €

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 blakus esošiem cilindriem.
- 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.

Cilindru sabrukšana


- Pēc katra grieziena tiek izmaksāti laimesti par laimējošām kombinācijām, bet visi laimējošie simboli pazūd.
- Atlikušie simboli krīt uz leju, bet tukšās vietas ieņem no augšas krītošie simboli.
- Cilindru bruksana turpināsies, kamēr vairs nebūs laimīgo kombināciju.
- Visi laimesti tiek ieskaitīti spēlētāja kontā pēc tam, kad pirmā grieziena izraisītā bruksana ir beigusies.

WILD simbols



-  simbols aizstāj visus simbolus, izņemot SCATTER simbolus, lai veidotu laimīgas kombinācijas.
- Tas parādās uz 2., 3. uz 4. cilindra.

Zelta simboli

- Nejauši, jebkura grieziena laikā, nejauši izvēlētas pozīcijās uz 2., 3. un 4. cilindra var parādīties standarta ar zeltu atzīmēti simboli.
- Ja ar zelta simboliem tiek veidotas laimestu kombinācijas, šie simboli pārvērtīsies par  simboliem nākamajā bruksanas reizē.


Brukšanas reizinātāji

- Pamatspēles laikā laimesta reizinātājs, kas tiek piemērots visiem pašreizējās bruksanas laimestiem, pieaug līdz 2x, 3x, 5x pēc katras bruksanas.
- Sākot ar 4. bruksanas reizi, reizinātājs saglabājas kā 5x visās nākamajās bruksanas reizēs.
- Reizinātājs tiek atiestatīts pēc visām bruksanas reizēm.


Bonusa monētas




-  simbolus ir iespējams uzgriezt uz 2., 3. un 4. cilindra.

-  simboliem ir nejauša vērtība, ko nevar piešķirt pamatspēlē un tie netiek reizināti ar reizinātāju.
- Iespējamās vērtības: 10x, 15x, 20x, 30x, 50x, 75x, 100x, 150x, 250x, 500x, 1000x, 5000x, 25 000x un 100 000x no likmes apmēra.
- Katru reizi, kad tie tiek uzgriezti, tie tiek savākti zilā, sarkanā vai violetā podā virs laukuma, kas ir saistīti ar 2., 3. un 4. cilindru.
- Nejauši, kad tas notiek, bezmaksas griezieni tiek aktivizēti nejauši ar vienu, diviem vai trīs aktīviem nejauši izvēlētiem podiem.
- Savākšana ir tikai vizuāls attēlojums izklaides nolūkiem.


Bezmaksas griezieni



- Kad sākas bezmaksas griezieni,  simbolu, kas aktivizēja bonusu, vērtības tiek piešķirtas un raunds sākas ar 8 bezmaksas griezieniem.
- Bezmaksas griezienos visi griezieni sāk ar 2x reizinātāju, kas tiek piemērots visām laimestu kombinācijām.
- Laimesta reizinātājs pašreizējai brukšanai pieaug līdz 4x, 6x un 10x pēc katras brukšanas.
- Sākot ar 4. brukšanas reizi, reizinātājs saglabājas kā 10x visās nākamajās brukšanas reizēs.
- Reizinātājs tiek atiestatīts uz 2x pēc visām brukšanas reizēm.
- Raunda laikā cilindri, kas saistīti ar podiem, kas aktivizēja bezmaksas griezienus, tiek uzskatīti par aktīviem, un visi uz tiem uzgriezti simboli tiek atzīmēti ar zeltu.

- Raunda laikā  simboli, kas nepiedalījās bezmaksas griezienu aktivizēšanā, var tikt uzgriezti uz cilindriem, kas nav aktīvi, un tie tiek savākti to attiecīgajos podos.
- Nejauši, kad tā notiek, bezmaksas griezienus var aktivizēt atkārtoti - tiek piešķirti 2 papildu bezmaksas griezieni un uz ar aktivizēto podu saistītā cilindra būs ar zeltu atzīmēti simboli, kas paliks līdz bezmaksas raunda beigām.

- Kad visi trīs cilindri tiek aktivizēti,  simbolus vairs nevar uzgriezt.

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.