

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

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.  
6 cilindru, 4 rindu un 4096 izmaksu līniju spēļu automāts.  
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.47%.

**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.

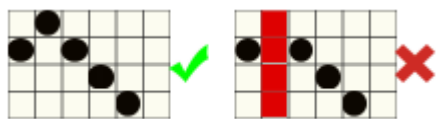
Minimālā likme	0,20 €
Maksimālā likme	12 €

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 simbolu noteikumi**



- Šis ir 1x4 pozīciju simbols.
- To var uzgriezt tikai uz 2., 3., 4. un 5. cilindra.





- Tas aizstāj visus citus simbolus, izņemot  un  simbolu, lai veidotu laimesta kombinācijas.
- Katru reizi, kad tas tiek uzgriezts, tam var būt nejaušs 4x vai 8x reizinātājs.
- Reizinātājs tiek piemērots visām laimesta kombinācijām, kas to šķērso.
- Ja vairāki reizinātāji ir daļa no vienas laimesta kombinācijas, tad tie tiek saskaitīti kopā.



- Šis ir 2x4 pozīciju simbols.
- To var uzgriezt tikai uz 3. un 4. cilindra.





- Tas aizstāj visus citus simbolus, izņemot  un  simbolu, lai veidotu laimesta kombinācijas.
- Katru reizi, kad tas tiek uzgriezts, tam var būt nejaušs 8x, 16x, 32x vai 64x reizinātājs.
- Reizinātājs tiek piemērots visām laimesta kombinācijām, kas to šķērso.
- Ja vairāki reizinātāji ir daļa no vienas laimesta kombinācijas, tad tie tiek saskaitīti kopā.



- Šis ir 1x1 pozīcijas simbols.
- To var uzgriezt tikai uz 2., 3., 4. un 5. cilindra.



- Tas aizstāj visus citus simbolus, izņemot  un  simbolu, lai veidotu laimesta kombinācijas.



- Šis simbols var parādīties tikai tad, ja  simbols pārveido augstas vērtības simbolu.

### ĀKA simbola noteikumi




- Simbolu var uzgriezt tikai uz 1. un 6. cilindra.
- Katru reizi, kad tas tiek uzgriezts, tas savāc visus augstas izmaksu vērtības simbolus savā rindā, pārvēršot sevi par atbilstošu augstas vērtības simbolu vai tādu pašu simbolu kopu.




- Tāpat, tas pārvērš šos augstas vērtības simbolus par 1x1 simboliem.




- Ja  simbols pāriet pāri jebkuram no WILD simboliem, tas dubulto šī simbola reizinātāju.

### SCATTER un SUPER SCATTER simbolu noteikumi




-  simbolu var uzgriezt uz 2., 3., 4. un 5. cilindra.




-  simbolu var uzgriezt uz 6. cilindra.

### BEZMAKSAS GRIEZIENU funkcijas noteikumi




- Uzgriežot 3 vai vairāk  simbolus, tiek aktivizēti bezmaksas griezieni.




- Uzgriežot 3  simbolus un 1  simbolu, tiek aktivizēta super bezmaksas griezienu funkcija.
- Pirms raunda sākuma tiek izspēlēta puzzles papildspēle.




- Puzzles papildspēlē augstas izmaksu vērtības simboli  var pārvērsties par WILD simboliem, kad ar augstāk norādīto simbolu saistītais cilindrs ir vertikāli aizpildīts ar puzzles gabaliņiem.
- Tie aizstāj visus simbolus nākamajā raundā.
- Nākamā raunda laikā tie var parādīties uz 2., 3., 4. un 5. cilindra.
- Puzzles papildspēle sākas ar 3 atkārtotajiem griezieniem.
- Katru reizi, kad uz ekrāna tiek uzgriezts PUZZLES gabals, tiek piešķirts papildu atkārtotais grieziens un +1 bezmaksas grieziens tiks piešķirts nākamajam raundam.





- Papildspēles laikā uz 1. vai 6. cilindra var nejauši uzgriezt 1 vai 2  simbolus.



- Jebkurš uzgriežtais  simbols var parādīties arī nākamajā bezmaksas griezienu raundā uz visu raunda garumu nejaušā pozīcijā katrā griezienā.



- Ja raunds tika aktivizēts ar  simbolu, puzzles papildspēlē tiek garantēta 2  simbolu uzgriešana, kas tiks piešķirti nākamajai super bezmaksas griezienu funkcijai.

- Puzles papildspēlē uz 1. vai 6. cilindra var parādīties +1x reizinātājs.



- Katrs palielina minimālo reizinātāju, kuru var uzgriezt 1x4 simbolam nākamā raunda laikā.
- Raunds beidzas, kad atkārtoto griezienu vairs nav vai kad puzles gabali pilnībā nosedz 2., 3., 4. un 5. cilindru.
- Ja puzles gabali pilnībā nosedz 2., 3., 4. un 5. cilindru, tiek piešķirts maksimālais laimests un papildspēle beidzas.
- Bezmaksas griezienu vai super bezmaksas griezienu raunds sākas ar 6 bezmaksas



griezieniem, plus papildu 2 griezieniem par katru simbolu pēc trešā.

- Par katru iepriekšējās puzles papildspēles laikā uzgriezto PUZLES gabalu tiek piešķirts 1 papildu bezmaksas grieziens.
- Papildspēles laikā jaunie WILD simboli, kas tika pārvērsti puzles papildspēles laikā, var parādīties uz 2., 3., 4. un 5. cilindra.



- Katru reizi, kad simbols pāriet pāri augstas izmaksu vērtības simbolam, kas tika

pārvērsts par WILD, tas pārvērš to atpakaļ par 1x1 un dubulto tā pašreizējo reizinātāju.

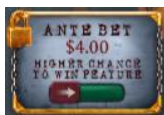


- Funkcijas laikā tiek izmantoti īpaši cilindri.
- Ja spēles laikā spēlētājs sasniedz maksimālo spēles laimestu, spēle nekavējoties apstājas, spēlētājam tiek piešķirts laimests un visi atlikušie griezieni tiek atcelti.



- Spēlētājam pamatspēlē ir iespēja iegādāties nejaušu bezmaksas griezienu vai super bezmaksas griezienu funkcijas bonusu par cenu 75x no kopējās likmes apmēra.
- Spēlētājam pamatspēlē ir iespēja iegādāties arī garantētu super bezmaksas griezienu funkcijas bonusu par cenu 150x no kopējās likmes apmēra.




### **ANTE LIKMES funkcija**



- Spēlētājam ir iespēja izvēlēties likmes reizinātāju.
- Spēles noteikumi mainās atkarībā no izvēlētās likmes.
- Iespējamie reizinātāji ir:

- o Likmes reizinātājs 40x - ANTE LIKME - iespēja aktivizēt bezmaksas griezienu funkciju 4x 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 €, 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](mailto: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.