

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

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5 cilindru, 3 rindu un 10 izmaksu līniju spēļu automāts.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 95.52%.

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	0,05 €
Maksimālā likme	22,50 €

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  Laimesti tiek piešķirti no kreisās uz labo pusi par
6  7  8  9  10  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  simbolus, lai veidotu laimesta kombinācijas.
-  Simbols parādās uz visiem cilindriem bezmaksas griezienu laikā.

SCATTER simbola noteikumi

-  Simbols parādās uz visiem cilindriem.
- Katru reizi, kad pamatspēlē tiek uzgriezti 2  simboli, nejauši 1, 2 vai 3 pašreiz uz laukuma esošie simboli var pārvērsties par  simboliem, lai aktivizētu papildspēli.
- Uzgriežot 3, 4 vai 5  simbolus jebkurā vietā uz laukumā, tiek aktivizēta papildspēle.
- Pirms raunda sākuma tiek piešķirta nejauša papildspēle, kas tiks izvēlēta no divām iespējamajām opcijām: bezmaksas griezieni vai *Hold & Spin* funkcija.

NAUDAS simbola noteikumi

- Katra griezienu laikā  simboliem tiek piešķirta nejauša vērtība, kuru ir iespējams iegūt bezmaksas griezienu laikā.
- Iespējamās vērtības: 2x, 5x, 10x, 15x, 20x, 25x, 50x vai 500x no pamatlīkmes apmēra.

BEZMAKSAS GRIEZIENU funkcijas noteikumi

- Ja papildspēli aktivizēja 3, 4 vai 5  simboli, tad tiek piešķirti, attiecīgi, 10, 15 vai 20 bezmaksas griezieni.



- Funkcijas laikā katrs

simbols apkopo arī visu uz ekrāna redzamo



simbolu vērtības.



- Visi papildspēles laikā uzgrieztie simboli tiek krāti līdz raunda beigām.



- Katrs 4. savāktais simbols atkārtoti aktivizē papildspēli un piešķir vēl 10 bezmaksas griezienus.
- Ar katru nākamo atkārtoto aktivizēšanu laimesta reizinātājs pieaug secīgi līdz 2x, 5x un 10x.
- Atkārtoti aktivizētie bezmaksas griezieni tiek izspēlēti pēc tam, kad ir pabeigta iepriekšējo bezmaksas griezienu partija.
- Pirms sākas atkārtoti aktivizētās partijas izspēle, pašreizējās partijas pēdējam bezmaksas griezienam tiek aktivizēts atšķirīgs modifikators.
- Pirmajā atkārtoti aktivizēto bezmaksas griezienu partijā tiek aktivizēts "atnes laimestu" modifikators, un visi simboli uz nejaušas laimesta līnijas tiek mainīti par viena nejauši izvēlēta maksas simbola vienībām.
- Otrajā atkārtoti aktivizēto bezmaksas griezienu partijā tiek aktivizēts "nedrīkst laizīt" modifikators, un nejaušs uz ekrāna esošo simbolu skaits tiek mainīts par nejauši izvēlēta maksas simbola vienībām.
- Trešajā atkārtoti aktivizēto bezmaksas griezienu partijā tiek aktivizēts "vari to izrakt" modifikators, un nejauši simboli uz ekrāna tiek pārvērsti katrs trīs naudas vērtībās, kas pēc tam tiek savāktas un izmaksātas.
- Iespējamās vērtības ir 1x, 2x, 3x, 5x, 10x, 20x, 50x vai 100x no pamatlikmes apmēra.
- Pēc trešās atkārtotās aktivizēšanas papildspēli atkārtoti aktivizēt vairs nav iespējams.



- Nejauši, kad uz ekrāna ir

simbols, bet nav



simbolu, nejaušās pozīcijās



uz ekrāna var tikt pievienoti nejauši simboli ar nejaušām vērtībām.

- Papildspēles laikā tiek izmantoti īpaši cilindri.

HOLD & SPIN funkcijas noteikumi



- Simbolam katrā griezienā tiek piešķirta nejauši izvēlēta naudas vērtība no iepriekš noteiktas kopas.
- Iespējamās vērtības: 0.4x, 1x, 2x, 4x vai 10x no pamatlikmes apmēra.



- Ja papildspēle tika aktivizēta ar 3, 4 vai 5  simboliem, vispārīgais sākuma reizinātājs par laukumu, kas ir aizpildīts ar simboliem, tiek noteikts x1, x3 vai x10 apmērā.



- Papildspēles laikā parastie cilindri pazūd, griežas un apstājas tikai  simboli un tukšie laukumi.



- Raunds sākas ar nejaušu vērtību  simbolu skaitu uz laukuma.



- Raunds sākas ar 3 atkārtotajiem griezieniem, un katru reizi, kad parādās  simbols, to skaits tiek atiestatīts uz 3.



- Visi  simboli, kas parādās, paliek uz laukuma līdz raunda beigām.
- Raunds beidzas, kad vairs nav atkārtoto griezienu.



- Kad raunds beidzas, visu uz laukuma esošo  simbolu vērtība tiek saskaitīta kopā un izmaksāta.

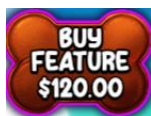


- Ja laukums ir aizpildīts ar  simboliem, visu  simbolu vērtības tiek saskaitītas kopā un reizinātas ar noteikto reizinātāju.
- Pēc tam laukums tiek notīrīts no simboliem, nejaušās pozīcijās uz ekrāna tiek pievienotas



 un papildspēle sākas atkal, tagad ar augstāku noteikto reizinātāju no šī saraksta: x2, x3, x5, x10 un x25.

- Ja tiek sasniegts x25, tas paliek nemainīgs uz visiem nākamajiem atkārtojumiem šajā raundā.
- Papildspēles 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 papildspēli ar 3, 4 vai 5  simboliem par cenu 120x no kopējās likmes apmēra.



- Spēlētājam pamatspēlē ir iespēja iegādāties super papildspēles funkciju ar 4



vai 5 simboliem par cenu 500x no kopējās likmes apmēra.

ANTE LIKMES funkcija



- Spēlētājam ir iespēja izvēlēties likmes reizinātāju.
- Spēles noteikumi mainās atkarībā no izvēlētas likmes.
- Iespējamie reizinātāji ir:
 - o Likmes reizinātājs 10x - **ANTE LIKME**, kuras laikā iespēja aktivizēt bezmaksas griezienus ir dubultota un uz cilindriem ir vairāk  simboli;
 - o Likmes reizinātājs 5x - 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.