

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

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
9 cilindru un 1 - 7 rindu spēļu automāts bez tradicionālajām izmaksu līnijām.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.42%.

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	24 €

Spēles norises apraksts

Izmaksu noteikumi

- Laimests tiek izmaksāts par vismaz 5 vienādu, horizontāli, vertikāli vai pa diagonāli savstarpēji savienotu simbolu kombinācijām laukumā.
- Laimesta apmēru nosaka kopējais vienādo, savienoto simbolu skaits laukumā grieziņa beigās.
- Katram simbolam izmaksu tabulā ir piešķirta vērtība tā parādīšanās reizei.
- Vērtība sākas no 1. līmeņa un spēles laikā, griezienos, atkārtotajos griezienos un nejauši aktivizētās funkcijās, var pieaugt līdz 5. līmenim.
- Kad veidojas laimesta kombinācijas, laimējošie simboli tajās izmaksā un pēc tam notiek atkārtotais grieziens, atklājot jaunus simbolus tajās pašās pozīcijās.

Spēles norise un noteikumi

- Spēlē ir vairākas papildus funkcijas, kas var tikt aktivizētas spēles laikā un pilnā apmērā izskaidrotas zemāk.



- Šiem simboliem nav vērtības un tie nevar veidot laimesta kombinācijas.

MONĒTU simbolu noteikumi



- Kad parādās simboli, tie saņem nejaušu vērtību no iepriekš noteiktas kopas.

- Iespējamās vērtības ir: 1x, 2x, 3x, 4x, 5x, 10x, 15x, 20x, 25x, 50x, 100x, 250x vai 500x no pamatlikmes apmēra.

ĪPAŠO simbolu noteikumi

- Laukuma vidējā pozīcijā var nejauši parādīties 4 īpašie simboli.
- Kad tie parādās, pašreizējam griezienam tiek piemērots modifikators.
- Laimestu gadījumā, kad laimējošie simboli veic atkārtoto griezienu, arī modifikatoru simboli vidējā pozīcijā veic atkārtoto griezienu, lai atklātu jaunu rezultātu.



- **Zaļās raganas** simbols var nejauši parādīties parastajā vai uzlabotajā versijā.
- Kad tas parādās parastajā versijā, visu laukumā esošo monēta simbolu vērtības tiek savāktas un izmaksātas.
- Savāktie monētu simboli pēc tam veic atkārtoto griezienu un pārvēršas nejaušos izmaksu simbolos.
- Kad parādās uzlabotā versija, pirms savākšanas no 1 līdz 5 papildu monētu simboliem ar nejaušām vērtībām nejauši tiek pievienoti pozīcijām, kuras pašlaik aizņem tukšais simbols, ja ir pieejama vismaz viena šāda pozīcija.
- Pēc tam visu laukumā esošo monētu simbolu vērtības tiek savāktas un izmaksātas.
- Kad tiek uzgriezts šis simbols bezmaksas griezienu laikā, ja tas ir uzlabots, tas vispirms pievieno monētu simbolus un pēc tos savāc.
- Kopējā savāktā summa tiek pievienota arī monētas simbolam, kuram pirms savākšanas bija visaugstākā vērtība.
- Šis monētas simbols paliek uz laukuma, līdz tas tiek savākts, līdz tiek uzgriezts jauns monētas simbols ar augstāku vērtību, kas ieņem tā vietu un paliek uz laukuma, vai līdz bezmaksas griezienu beigām.



- **Sarkanās raganas** simbols var nejauši parādīties parastajā vai uzlabotajā versijā.
- Kad tiek uzgriezta parastā versija, tā paaugstina nejauša laimesta simbola līmeni līdz nākamajam līmenim.
- Līmeņa paaugstinājums attiecas uz pašreizējo rezultātu un turpmākajiem rezultātiem pēc laimesta simbolu atkārtotā griezienu.
- Kad tiek uzgriezta uzlabotā versija, tā paaugstina visu laimesta simbolu līmeni par vienu līmeni.
- Līmeņu paaugstinājumi attiecas uz pašreizējo rezultātu un turpmākajiem rezultātiem pēc laimesta simbolu atkārtotā griezienu.
- Bezmaksas griezienu laikā šī simbola radītie līmeņa palielinājumi saglabājas līdz raunda beigām.

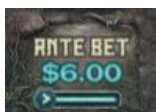
- 
Dzeltenās raganas simbols var nejauši parādīties parastajā vai uzlabotajā versijā.
- Kad tiek uzgriezta parastā versija, līdz 5 tukšiem laukiem ekrānā pārvēršas nejaušos simbolos, ja ir pieejams pietiekami daudz tukšu lauku.
- Kad tiek uzgriezta uzlabotā versija, visi tukšie lauki ekrānā pārvēršas nejaušos simbolos.
- 
Zilās raganas simbols var nejauši parādīties parastajā vai uzlabotajā versijā.

- Kad parādās parastā versija, laukuma vidējā pozīcija kļūst par  simbolu.
- Kad parādās uzlabotā versija, laukuma vidējā pozīcija kļūst par  simbolu, un 2 papildu  simboli tiek pievienoti nejaušās pozīcijās laukumā.
-  Simbols aizstāj visus izmaksu simbolus, izņemot , , , , , , , , , , ,  un ,  simbolus, lai veidotu laimesta kombinācijas.

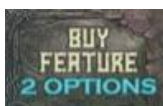
BEZMAKSAS GRIEZIENU funkcijas noteikumi

- Uzgriežot 3, 4, 5 vai 6  simbolus, tie aktivizēti, attiecīgi, 12, 16, 20 vai 24 bezmaksas griezieni.
- Raunda laikā visi raganu simboli un ar tiem saistītie modifikatori ir pieejami un var parādīties nejauši.
- Raunda laikā uzgriežot 2 vai vairāk  simbolus, tiek atkārtoti aktivizēta funkcija un iegūti 2 papildu bezmaksas griezieni par katru  simbolu.
- 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.

ANTE LIKMES funkcijas noteikumi

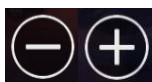


- Spēlētājam ir iespēja izvēlēties likmes reizinātāju.
- Spēles noteikumi mainās atkarībā no izvēlētas likmes.
- Iespējamie reizinātāji ir:
 - o Likmes reizinātājs 60x - iespēja aktivizēt bezmaksas griezienus ir 7x lielāka;
 - o Likmes reizinātājs 20x - normāls spēles režīms.



- Spēlētājam pamatspēlē ir iespēja iegādāties bezmaksas griezienu funkciju par cenu 100x no likmes apmēra.
- Spēlētājam pamatspēlē ir iespēja iegādāties arī super bezmaksas griezienu funkciju, kurā laukuma vidējā pozīcijā neparādās tukšie simboli, par cenu 200x no likmes apmēra.

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.