

SIA „JOKER LTD.”
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251

Spēles Snakes & Ladders Live noteikumi

Pragmatic Play spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes kāršu videospēle ar Live dīleri.

Spēles laimesta kopsumma ir 96.30%

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	0.10 EUR
Maksimālā likme	4500.00 EUR

Ievads

Tiešraides Snakes & Ladders ir enerģisks ātra tempa spēļu šovs, kas tiek spēlēts ar metamajiem kauliņiem. Sacensību stila galda spēles bonusi atgādina klasisku un pazīstamu tematiku, taču pievieno jaunu akcentu, kas veido aizraujošu spēles pieredzi.

Tiešraides Snakes & Ladders mērķis ir uzminēt četru metamo kauliņu metiena iznākuma vērtības. Uzliekot likmi uz laimējušās kombinācijas, saņemsiet attiecīgajai likmei atbilstošu izmaksu.

Spēle piedāvā pamatspēli, ko izspēlē ar četriem metamajiem kauliņiem, kas ir apzīmēti ar šādiem spēles simboliem: dimants, zvaigzne, SL (Snakes & Ladders bonuss) un ST (Čūskas totēma bonuss). Ja ir aktivizēts Snakes & Ladders bonuss, tiek mests piektais metamais kauliņš, lai noskaidrotu Snakes & Ladders bonusa veidu: zelta, sudraba vai bronzas.

Spēlē ir pieejami trīs Snakes & Ladders bonusa varianti. Visi no tiem tiek izspēlēti uz laukuma ar konfigurāciju 8x8, kurā ir izvietoti numurēti lauciņi, kas ir piepildīti ar reizinātāju balvām. Bronzas, sudraba un zelta bonusi piešķir attiecīgi 2, 3 vai 5 metienus. Pārvietošanās tālāk pa laukumu notiek, studijā metot milzu metamo kauliņu. Pa laukumu pēc nejaušības principa ir izkaisītas čūsku, kāpņu, PowerUP un seifu vērtības, kas palīdz vai arī aizkavē ceļojumu līdz galda galvenās balvas saņemšanai. Balvu veido reizinātājs, kas ir attēlots uz lauciņa, kurā pēc pēdējā kauliņu metiena apstājās simbols, vai arī pēdējā seifa vērtība (atkarībā no tā, kura vērtība ir lielāka).

Čūskas totēms ir 18 lauciņu bonuss, kas ir sadalīts trīs līmeņos ar sešiem lauciņiem katrā, skaitot no apakšas uz augšu. Katrā lauciņā kā balva ir attēlots reizinātājs vai Snakes & Ladders

bonuss. Viens milzu kauliņa metiens piešķir balvu, kas ir attēlota uz pašreizējā līmeņa atbilstošā lauciņa.

Uzmetot sešnieku, notiek pāreja uz nākamo līmeni, un par jaunā līmeņa sasniegšanu balvā tiek piešķirts viens papildu metiens. Uzmetot sešnieku vēlreiz, notiek pāreja uz jaunu līmeni, un par augstākā līmeņa sasniegšanu balvā tiek piešķirts viens papildu metiens.

Kā spēlēt

Likmju likšanai paredzētajā laikā lieciet likmes uz Tiešraides Snakes & Ladders likmju likšanas laukuma. Spēlē atbilstoši metamo kauliņu kombinācijām ir pieejamas šādas septiņas likmju likšanas izvēles iespējas: Dimanti, zvaigznes, zvaigžņu un dimantu kombinācija, čūskas totēma bonuss, Snakes & Ladders bronzas bonuss, Snakes & Ladders sudraba bonuss un Snakes & Ladders zelta bonuss.



Pēc tam, kad likmes ir uzliktas un pieņemtas, spēles vadītājs uzsāk četru metamo kauliņu metienu, kas tiek veikts saskaņā ar tālākajā sadaļā izskaidroto Tiešraides Snakes & Ladders derīga metiena noteikumu.

Ja vismaz uz diviem kauliņiem uzkrīt simbols SL, tad aktivizējas Snakes & Ladders bonuss, un automātiski tiek mests piektais kauliņš. Tiek noskaidrotas un ekrānā izceltas laimējušās kombinācijas.

Ja jūsu likme ietilpst laimējušajā kombinācijā, saskaņā ar tālāk attēloto sadaļu Likmes un izmaksas tiek izmaksāts laimests.

Likmes un izmaksu koeficienti

Pamatspēle

Varat likt likmes uz jebkuru no šādiem septiņiem spēles likmju lauciņiem: Dimanti, zvaigznes, zvaigžņu un dimantu kombinācija, čūskas totēma bonuss, Snakes & Ladders bronzas bonuss, Snakes & Ladders sudraba bonuss un Snakes & Ladders zelta bonuss.

Jūsu likme:

- Laimēs, ja ar metamajiem kauliņiem ir uzņemta viena no kombinācijām, kas ir attēlota uz likmes lauciņa.
- Zaudēs, ja ar metamajiem kauliņiem uzņemtajā kombinācijā neietver uz likmes lauciņa attēloto minimālo simbolu komplektu.

Tajā pašā spēles kārtā varat nosegt visus septiņu likmju veidus.

Tiešraides Snakes & Ladders piedāvā šādas izmaksas:

Kauliņu kombinācija	Simboli	Izmaksa
Dimanti	Jebkuri 2 dimanti	1:1
	Jebkuri 3 dimanti	2:1
	4 dimanti	5:1
Zvaigznes	Jebkuras 2 zvaigznes	2:1
	Jebkuras 3 zvaigznes	5:1
	4 zvaigznes	20:1
Zvaigžņu un dimantu kombinācija	2 zvaigznes + 2 dimanti	5:1
	Zvaigzne + 3 dimanti	8:1
	3 zvaigznes + dimants	20:1
Čūskas totēms	Jebkuri 3 ST	3 –10 000:1
Bronzas Snakes & Ladders	Jebkuri 2 (vai vairāk) SL + bronzas	2 –10 000:1
Sudraba Snakes & Ladders	Jebkuri 2 (vai vairāk) SL + sudraba	2 –10 000:1
Zelta Snakes & Ladders	Jebkuri 2 (vai vairāk) SL + zelta	2 –10 000:1

Laimējušās likmes tiek izmaksātas saskaņā ar izmaksu koeficientiem. Likmju lauciņiem, kuriem izmaksa mainās atkarībā no simbolu skaita, tiek izmaksāta tikai vērtīgākās kombinācijas izmaksa.

Bonusa spēļu izmaksa ir attēlota diapazonā, un tā ir atkarīga no šo bonusa spēļu iznākumiem. Jūsu likme tiek atgriezta kopā ar laimestu.

Spēles kārtas (ieskaitot jebkādu bonusu) maksimālajai izmaksai ir noteikts ierobežojums. Lai iegūtu detalizētu informāciju, aplūkojiet spēles sadaļu Likmju limiti un izmaksas. Pēc tam, kad ir sasniegta maksimālā izmaksa, spēle turpinās pamatspēles režīmā, un kopējai izmaksai tiek piemērots ierobežojums spēles beigās.

Bonusa spēles Snakes & Ladders bonusi



Ja vismaz ar diviem kauliņiem pamatspēlē uzkrīt simbols SL, tad aktivizējas Snakes &



Ladders bonuss.

Tiek mests piektais metamais kauliņš, lai noskaidrotu Snakes & Ladders bonusa veidu:

- Zelta: aktivizē Snakes & Ladders Zelta bonusu ar pieciem milzu kauliņa metieniem.
- Sudraba: aktivizē Snakes & Ladders Sudraba bonusu ar trim milzu kauliņa metieniem.

- Bronzas: aktivizē Snakes & Ladders Bronzas bonusu ar diviem milzu kauliņa metieniem.



Lai kvalificētos Snakes & Ladders bonusa saņemšanai, likmei jābūt uzliktai uz to bonusa veidu, kas atbilst piektā kauliņa metiena iznākumam.

Visi Snakes & Ladders bonusi tiek izspēlēti studijā uz lauciņu laukuma ar konfigurāciju 8x8.

Uz laukuma ir izvietoti šādi īpašie simboli:

Čūskas



Spēles gaitā nokļūstot uz lauciņa ar čūskas galvu, jūs pārvietosities lejup uz lauciņu, kurā atrodas čūskas aste. Uz laukuma vienmēr ir izklaidus izvietotas sešas čūskas.

Kāpnes



Spēles gaitā nokļūstot uz lauciņa ar kāpņu apakšdaļu, jūs pārvietosities līdz kāpņu augšdaļai. Uz laukuma vienmēr ir izklaidus izvietotas sešas kāpnes.

Reizinātāji

Reizinātāji uz laukuma ir izvietoti pēc nejaušības principa. Spēles gaitā nokļūstot uz lauciņa ar reizinātāju, tiek garantēta reizinātāja vērtībai atbilstoša izmaksa.



Pārvietojoties tālāk pa laukumu, reizinātāji pieaug. Lūdzu, ņemiet vērā, ka reizinātāji netiek uzkrāti. Jūs saņemat izmaksu atbilstoši reizinātājam, kas bija attēlots uz pēdējā lauciņa, uz kura bijāt nokļuvis. Ja esat nokļuvis uz lauciņa bez reizinātāja, tad tiks piešķirta izmaksa atbilstoši pēdējam lauciņam ar reizinātāju.

Seifa lauciņi

Seifa lauciņi ir apzīmēti ar slēdzeni, un tie ir izvietoti šādos lauciņos: 8., 16., 24., 32., 40., 48. un 56. Seifa lauciņš kļūst aktīvs, ja nokļūstat uz tā vai pārlecat attiecīgajam seifa lauciņam pāri.



Ja attiecīgās bonusa spēles beigās pašreizējais bonusa reizinātājs ir mazāks par vērtīgākā aktivizētā seifa lauciņa reizinātāju, tā vietā tiek piešķirta vērtīgākā aktivizētā seifa lauciņa balva.

PowerUP lauciņi



Nokļūstot uz PowerUP lauciņa, visi laukuma reizinātāji palielināsies.

PowerUP lauciņš var tikt aktivizēts tikai vienreiz — brīdī, kad esat uz tā nokļuvis pirmoreiz. Vienā bonusa kārtā var tikt aktivizēti maksimāli tikai trīs PowerUP lauciņi.

Uz laukuma pieejamo PowerUP lauciņu skaits ir atkarīgs no simbolu skaita, kas aktivizēja šo bonusu:

- 2 simboli SL: bonuss tiek izspēlēts uz laukuma ar 2 PowerUP lauciņiem
- 3 simboli SL: bonuss tiek izspēlēts uz laukuma ar 4 PowerUP lauciņiem
- 4 simboli SL: bonuss tiek izspēlēts uz laukuma ar 6 PowerUP lauciņiem

Visi laukuma lauciņi ir numurēti, lai varētu sekot līdz kustībai.

Pārvietošanās tālāk pa laukumu notiek, metot milzu metamo kauliņu, un jūs pārvietojaties pa laukumu par tāda skaita lauciņiem uz priekšu, kas atbilst kauliņa metiena iznākumam. Ja metiena iznākums ir seši, jūs saņemat papildu metienu.

Bonusa kārtā ir beigusies, kad ir veikti visi kauliņu metieni.

Čūskas totēma bonuss



Ja vismaz ar trim kauliņiem pamatspēlē uzkrīt simbols ST, tad aktivizējas Čūskas totēma bonuss.

Lai kvalificētos Čūskas totēma bonusa saņemšanai, likmei jābūt uzliktai uz likmes lauciņa



ST.

Čūskas totēma bonuss tiek izspēlēts studijā uz čūskas totēma. Čūskas totēms ir sadalīts trīs līmeņos, un katru no tiem veido seši lauciņi. Katrs lauciņš atbilst kādam no milzu metamā kauliņa skaitļiem, sākot no mazākā uz lielāko.

6. un 12. lauciņam ir divpadsmit šķautnes, savukārt visiem pārējiem lauciņiem — sešas. Visas šķautnes ir apzīmētas ar balvām.

Kad Čūskas totēma bonuss ir aktivizēts, visi lauciņi sāk griezties un apstājas ar vienu no vidējām šķautnēm. Katra lauciņa vidējo šķautņu vērtības tiek izceltas un attēlo attiecīgās bonusa kārtas iespējamās balvas.

Balvas ir šādas:

Reizinātāji



Spēles gaitā nokļūstot uz lauciņa ar reizinātāju, attiecīgais reizinātājs tiek piešķirts, tiklīdz ir beigusies bonusa izspēle.

Snakes & Ladders

Daži no Čūskas totēma lauciņiem ietver Snakes & Ladders zelta, sudraba vai bronzas simbolus.



Spēles gaitā nokļūstot uz lauciņa ar Snakes & Ladders bonusu, bonusa spēles izspēle pārvietojas uz Snakes & Ladders laukumu, kur saņemsiet balvu, izspēlējot Snakes & Ladders bonusu.

Snakes & Ladders bonusa izspēlei tiek piemēroti tie paši noteikumi, kas atbilst gadījumam, ja spēle tiktu aktivizēta pamatspēles laikā, taču kvalificējas tikai tie spēlētāji, kuri ir uzlikuši likmi uz Čūskas totēma bonusu.

Atkarībā no tā, kurā Čūskas totēma līmenī bijāt brīdī, kad tika aktivizēts Snakes & Ladders bonuss, daži PowerUP lauciņi var būt aktivizēti iepriekš:

- 1. līmenis (no 1. līdz 5. lauciņam): nav iepriekš aktivizētu PowerUP lauciņu
- 2. līmenis (no 7. līdz 11. lauciņam): viens iepriekš aktivizēts PowerUP lauciņš

- 3. līmenis (no 13. līdz 17. lauciņam): divi iepriekš aktivizēti PowerUP lauciņi

Balvas reizinātāji

Ja uz 6. lauciņa attēlotā balva ir reizinātājs, tad:

- Uz no 7. līdz 11. lauciņam attēlotais jebkuras vērtības reizinātājs tiek sareizināts ar 6. lauciņa reizinātāju.
- Uz 12. lauciņa attēlotais reizinātājs tiek summēts ar 6. lauciņa reizinātāju.

Ja uz 12. lauciņa attēlotā balva ir reizinātājs, tad:

- Uz no 13. līdz 18. lauciņam attēlotais jebkuras vērtības reizinātājs tiek sareizināts ar 12. lauciņa reizinātāju.

Tiek piešķirts viens milzu metamā kauliņa metiens, kā arī pirmā Čūskas totēma līmeņa rezultāts. Spēles gaitā nokļūstot uz sestā lauciņa, tiek piešķirts viens papildu metiens, kā arī balva no 7.–12. līmeņa.

Spēles gaitā nokļūstot uz divpadsmitā lauciņa, tiek piešķirts viens papildu metiens, kā arī balva no 13.–18. līmeņa.

Pēdējās laimētās kombinācijas

Pēdējās laimējušās kombinācijas ir attēlotas ekrāna apakšdaļā, kur kreisajā pusē ir parādīta un izcelta pēdējā laimējušā kombinācija.



Spēlē ir iespējama vairāk nekā viena laimējušā kombinācija. Visas spēles kārtas laimējušās kombinācijas ir attēlotas vienā blokā. Bonusa kombinācijām bonusa balva ir attēlota blakus bonusa simbolam.

Nospiediet pogu **Statistika** vai pieskarieties tai, lai apskatītu detalizētāku statistiku par līdz 500 pēdējām spēles kārtām.



Likmju veikšana

Galda nosaukums norāda uz galdu, pie kura šobrīd spēlējat, un Galda limiti parāda attiecīgā galda atļautās minimālās un maksimālās likmes.

Noklikšķinot uz šīs vietas vai pieskaroties tai, atvērsies logs Likmju limiti un izmaksas, parādot katra likmes veida minimumu un maksimumu, kā arī izmaksas koeficientu.

Spēles informācijas indikators jūs informēs par spēles statusu.

Kamēr ir attēlots ziņojums “JŪSU LIKMES, LŪDZU”, varat sākt likt likmes. Indikators zaļā krāsā attēlos atlikušo laiku, kas samazināsies virzienā uz kreiso pusi.

Kad būs atlikušas likmju likšanas laika pēdējās piecas sekundes, statuss nomainīsies uz “PĒDĒJĀS LIKMES”, un indikators kļūs oranžs.

Kad likmju likšanai paredzētais laiks ir beidzies, tiek attēlots ziņojums “LIKMES PĀRTRAUKTAS”, un visi likmju likšanas lauciņi kļūst neaktīvi. Spēles statuss tad uzrādīs “LIKMES PIENĒMTAS”, informējot par to, ka visas uzliktās likmes ir pieņemtas un piedalīsies spēles kārtā.

Žetonu ekrānā varat izvēlēties žetonu vērtību, ar kuriem vēlaties likt likmes. Pieejamas tikai tās žetonu vērtības, kuras var nosegt ar jūsu pašreizējo atlikumu.

Noklikšķiniet pogu LIKT UZ VISIEM vai pieskarieties tai, lai vienlaicīgi uzliktu likmi uz visu likmju veidu lauciņiem. Likmes tiks uzliktas ar jūsu atlasīto žetona vērtību.

Poga Atkārtot ļauj atkārtot tās pašas likmes, kuras uzlikāt iepriekšējā spēles kārtā. Tiklīdz esat noklikšķinājis pogu Atkārtot vai arī pieskāries tai, tiek iespējotas pogas Dubultot un Atsaukt.

Poga Dubultot dubulto visas jūsu uzliktās likmes. Katrs klikšķis dubulto jūsu likmes, līdz ir sasniegts maksimālais limits.

Poga Atsaukt noņem jūsu pēdējo uzlikto likmi. Šī poga ir pieejama tikai likmju likšanai paredzētajā laikā. Kad likmes ir aizvērtas, uzliktās likmes nav iespējams atsaukt vai mainīt. Atkārtoti noklikšķinot uz pogas Atsaukt vai pieskaroties tai, viena pēc otras tiek noņemtas likmes, sākot ar pēdējo uzlikto likmi.

Atlikuma indikators parāda jums pieejamos naudas līdzekļus un valūtu. Atlikumam jābūt pietiekamam, lai nosegtu visas jūsu uzliktās likmes.

Ja atlikums pēc likmju likšanas, laimestu izmaksām vai zaudējumiem nav atjaunināts, lūdzu, atsvaidziniet savu spēli vai noklikšķiniet uz tastatūras taustiņa F5 vai pieskarieties tam.

Kasiera poga iemaksām un izmaksām atvērš kasiera logu. Mobilajās ierīcēs kasiera poga ir izvietota spēles izvēlnē.

Kopējās likmes indikators parāda pašreizējā spēles kārtā visu uzlikto likmju kopējo vērtību.

Spēles ID numurs ir jebkuras spēles unikālais identifikators. Laika indikators parāda jūsu pašreizējo vietējo laiku.

Gadījumos, ja jums rodas jautājumi un ir vēlme sazināties ar klientu atbalsta komandu, lūdzu, kā atsauci izmantojiet spēles ID numuru (vai arī uzņemiet spēles numura ekrānu uzņēmumu).

Automātiskā spēle

Funkcija Automātiskā spēle dod iespēju izvēlēto spēles kārtu laikā automātiski atkārtot savas likmes. Lai aktivizētu funkciju Automātiskā spēle, lieciet likmes un noklikšķiniet uz pogas Automātiskā spēle vai arī pieskarieties tai.

Tad atvērsies logs Automātiskā spēle, kurā varēsiet vienkārši atlasīt spēļu kārtu skaitu, kurās vēlaties, lai jūsu likme tiktu uzlikta atkārtoti. Atkarībā no jūsu kazino jurisdikcijas var būt pieejami daži no papildu iestatījumiem.

Pēc pogas Sākt noklikšķināšanas vai pieskaršanās sāksies Automātiskā spēle. Atlasīto automātiskās spēles kārtu skaits tiks attēlots uz pogas Modificēt autom. spēli kā indikators. Atlikušo automātiskās spēles kārtu skaits tiks automātiski atjaunināts.

Kad automātiskā spēle ir sākusies, jūs savas likmes varat modificēt likmju likšanas laikā, uz laukuma uzliekot papildu žetonus.

Lai automātisko spēles funkciju apturētu, atveriet automātiskās spēles logu un noklikšķiniet uz pogas Apturēt.

Automātiskā spēle tiek automātiski apturēta šādos gadījumos:

1. Izvēlēto automātiskās spēles kārtu skaits sasniedz 0. Jūs informēs ekrāna ziņa.
2. Jūsu atlikums ir nepietiekams, lai turpinātu automātisko spēli.
3. Stājas spēkā viens vai vairāki automātiskās spēles apturēšanas apstākļi (ja piemērojami): samazinās bilance, palielinās bilance vai viens laimests pārsniedz izvēlēto vērtību.

Spēles iznākums

Spēles kārtas laimējušās kombinācijas uz likmju likšanas laukuma ir izceltas. Ja esat laimējis, ekrānā ir attēlots jūsu laimests. Saraksts Uzvarētāji ir attēlots vienlaicīgi un parāda iesaukas visiem tiem spēlētājiem, kuri pēdējā spēles kārtā pie pašreizējā galda ir uzvarējuši. Laimesta summa ir attēlota spēlētāju valūtā.

Navigācija

Foajē poga var tikt nospiesta jebkurā laikā no jebkuras spēles. Tā ļauj viegli mainīt galdu, izvēlēties jebkuru citu tiešraides spēli vai vienkārši atstāt galdu. Jūs netiksiet noņemts no pašreizējā galda līdz brīdim, kad būsiet izvēlēties jaunu galdu, kuram pievienoties, tāpēc foajē var izmantot, lai, paliekot pie pašreizējā galda, pārlūkotu citas spēles. Kad esat nokļuvis foajē lapā, lūdzu, noklikšķiniet uz pogas Atgriezties pie Spēles, lai izietu no foajē un atgrieztos pie sava atvērtā galda.

Noklikšķinot uz Tērzēšanas pogas, atveras tērzēšanas logs, kur var nosūtīt ziņojumus spēles vadītājam un citiem spēlētājiem. Spēles vadītājs sazināsies ar jums tiešajā ēterā un atbildēs uz jebkādiem jautājumiem, kas attiecas uz spēli.

Ja vēlaties runāt ar mūsu Tiešraides Klientu Atbalsta Komandu, lūdzu, izvēlieties attiecīgo tērzētavu, noklikšķinot uz pogas Atbalsts, kur jums palīdzēs privāti.

Tērzēšanas ziņojumus visu laika periodu pārrauga īpašs studijas personāls. Ja sazinā pie galda ar spēles vadītāju un/vai citiem spēlētājiem lietojat nepiemērotu vai rupju valodu vai piesārņojat tērzētavu ar nevajadzīgiem ziņojumiem, jebkurš tērzēšanas ziņojums var tikt izdzēsts, un jūsu tērzēšanas funkcija var tikt bloķēta.

Noklikšķinot uz pogas Skaņas regulēšana, atveras slīdnis, kas pie jūsu galda ļauj mainīt skaņas stiprumu. Noklikšķinot uz pogas Skaņas regulēšana, spēlei izslēdzas skaņa - pēc tam šī poga pārtop par ikonu "Skaņa izslēgta".

Spēle pēc noklusējuma atveras ar izslēgtu skaņu. Lūdzu, noklikšķiniet uz pogas Skaņa izslēgta, lai ieslēgtu skaņu. Pēc tam ikona pārtop par pogu Skaņas regulēšana.

Noklikšķinot uz pogas Spēles instrukcija, atveras logs, kas detalizēti parāda jūsu darbības mūsu Live kazino. Tas pēc noklusējuma atver jūsu vēsturi Šodien. Savu vēsturi var apskatīt arī par iepriekšējām dienām, izvēloties cilni Iepriekš.

Izvēlieties no saraksta to spēles kārtu, kuru apskatīt detalizēti, tostarp visas savas uzliktās likmes.

Jūsu Tiešraides Snakes & Ladders spēles kārtas detalizēta vēsture ir parādīta logā Vēsture, kur tā ir sadalīta divās daļās: spēles kārtas informācija un informācija par likmēm.

Noklikšķinot uz pogas Spēles Instrukcija, atveras tas palīdzības logs, kurā atrodaties patlaban.

Noklikšķinot uz pogas Iestatījumi, atveras Iestatījumu logs, kas ļauj izmainīt šādas izvēles:

- Pārvaldīt video kvalitāti.
- Pārvaldīt spēles skaņas.
- Mainīt interfeisa valodu.

Noklikšķinot uz pogas Klasiskais Skats, spēles skats tiek mainīts uz Klasisko režīmu, kurā video rāda nelielā rāmī.

Ja interneta savienojums ir lēns vai nestabils, spēles interfeiss var automātiski nomainīties uz klasisko režīmu. Šādā gadījumā video tiek automātiski iestatīts uz zemu video izšķirtspēju.

Noklikšķinot uz pogas Pilnekrāns, tiek palaists Pilnekrāna režīms un spēle un/vai foajē aizpilda visu ekrānu. Lai izietu no šī režīma, vēlreiz noklikšķiniet uz pogas vai arī uz tastatūras nospiediet “Esc” taustiņu.

Tiešraides Snakes & Ladders derīga metiena noteikums

Laimējušais simbols tiek uzskatīts par derīgu tikai tad, ja metiens ir uzskatīts par derīgu. Metiens ir derīgs, ja:

Pēc pēdējā iznākuma noskaidrošanas milzu metamā kauliņa kratītājiem ir jākratās vismaz četras sekundes.

Ja metiens nav apstiprināts kā derīgs, tas ir “Nav metiena” gadījums. Paziņo “Nav metiena”, ja:

- Kratītājs kratās mazāk par četrām sekundēm.
- Kauliņš ir iestrēdzis uz malas.
- Gadījušies fiziski traucējumi, kas ietekmējuši kratīšanas darbību.
- Gadījušies mehāniski traucējumi, kas ietekmējuši kauliņu kratītājus vai pašu kauliņu.

Ja noticis gadījums “Nav metiena”, tad saskaņā ar standarta darbības procedūrām tiek aktivizēts atkārtots metiens.

Jūsu likmes paliek uzliktas līdz brīdim, kamēr ir veikts derīgs metiens.

Spēles neērtības

Jebkuras tehniskas kļūmes vai cilvēka kļūdas gadījumā par to nekavējoties tiek paziņots Maiņas Vadītājam.

Ja spēles procesā notiek jebkāda kļūda, spēles kārtu īslaicīgi aptur, un tiek informēts maiņas vadītājs. Ekrāna ziņa informē par to, ka problēma tiek risināta.

Ja maiņas vadītājs var nekavējoties atrisināt kļūdu, tad spēles kārtu turpina kā parasti.

Ja tūlītējs atrisinājums nav iespējams, tad spēles kārtu anulē un visu spēlētāju, kuri piedalījās šajā spēles kārtā, sākotnējās likmes tiek atgrieztas.

Ja laiks, kurā tiek likmes, ir beidzies, sistēma var noraidīt likmi, kas nav uzlikta laikā, neatbilst galda minimumam vai maksimumam vai arī citu darījuma problēmu dēļ.

Ja liekat likmi, kas ir mazāka par galda minimālo likmes limitu, to parāda kā neaktīvu žetonu. Par to informēs mazs rīka padoma logs virs jūsu likmes. Kad likmju likšanas laiks ir beidzies, visus neaktīvos žetonus noraida.

Ja jūsu likme pārsniedz jebkuru maksimālo likmes limitu, to automātiski koriģē, un par to informēs mazs rīka padoma logs virs likmes.

Ja spēle beidzas ar jūsuprāt nekorektu iznākumu vai jebkuru citu neatbilstību dēļ, lūdzu, sazinieties ar kazino klientu atbalsta centru, nosaucot Spēles ID numuru.

Savienojuma pārtraukuma noteikumi

Pragmatic Play Live kazino pakalpojumi tiek nodrošināti internetā, no kura dažkārt varat tikt atvienots. Tas rada potenciālas problēmas spēles plūsmai un jūsu lietotāja pieredzei.

Lai samazinātu negaidītu savienojuma pārtraukumu ietekmi, brīdī, kad pazūd savienojums ar spēles serveri, uz ekrāna parādīsies ziņojums par atkārtota savienojuma izveidi.

Savienojuma pārtraukuma gadījumā piemēro šādus kļūdu risinājumu noteikumus:

- Ja savienojums pārtrūkst pirms uz ekrāna parādās ziņojums “LIKMES PĀRTRAUKTAS”, un serveris vēl nebija pieņēmis likmes, tās netiks atskaitītas no bilances, un jūs nepiedalīsities šajā spēles kārtā. Kad savienojums izveidots, lūdzu, pārbaudiet savu bilanci un nekavējoties informējiet savu kazino operatoru, ja ir radusies kāda problēma.

- Ja savienojums pārtrūkst pēc tam, kad uz ekrāna parādās ziņojums “LIKMES PĀRTRAUKTAS”, un serveris bija pieņēmis likmes, spēle turpināsies kā parasti, un visi laimesti tiks apstrādāti atbilstoši spēles iznākumam neatkarīgi no savienojuma pārtraukuma.

Pēc tam, kad noticis savienojuma pārtraukums, lūdzu, pārbaudiet savus laimestus Vēstures logā un, ja ir radušās kādas šaubas par spēles iznākumu, lūdzu, sazinieties ar tiešā atbalsta darbiniekiem pašā spēlē vai kazino klientu atbalsta centru, nosaucot spēles ID numuru un detalizēti paskaidrojot konkrētās spēles problēmu. Ja savienojums ar galdu no Studijas ir pārtrūcis ilgāk nekā piecas minūtes, spēle tiek anulēta. Ja mēs noskaidrojam, ka jūs būtu laimējis šajā spēles kārtā, tad laimests tiks ieskaitīts jūsu kontā.

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”

Laimesta minimālā izmaksa ir 10 EUR, tas tiek apstiprināts 1 darbdienu laikā un nonāk spēlētāja bankas kontā 1-3 darbdienu laikā. Laimestiem jābūt saskaņā ar Noteikumiem. Laimestu, kas:

1) nepārsniedz 720 *euro*, izmaksā nekavējoties;

- 2) pārsniedz 720 *euro* , bet nepārsniedz 14 300 *euro* izmaksā 24 stundu laikā;
- 3) pārsniedz 14 300 *euro*, 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.