

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

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.  
5 cilindru, 3 rindu un 243 izmaksu līniju spēļu automāts.  
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 95.56%.

**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.

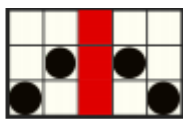
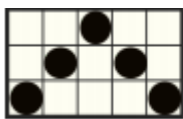
Minimālā likme	0,20 €
Maksimālā likme	12 €

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 simbola noteikumi**

- 
 simbols aizstāj visus citus simbolus, izņemot , , ,  vai  simbolus, lai veidotu laimesta kombinācijas.
-  simbols parādās uz 2., 3. un 4. cilindra.







### NAUDAS simbola noteikumi

-  simbolu var uzgriezt uz 1., 2., 3. vai 4. cilindra.
- Katru reizi, kad tiek uzgriezts šis simbols, tam tiek piešķirta nejauša vērtība no iepriekš definēta diapazona.
- Iespējamās vērtības: 2x, 3x, 4x, 5x, 6x, 8x, 10x, 12x, 15x, 20x, 25x, 30x, 40x, 50x, 60x, 80x, 100x, 200x vai 500x no pamata likmes apmēra.

### SAVĀKŠANAS simbola noteikumi

-  simbolu var uzgriezt tikai uz 5. cilindra.
- Katru reizi, kad tas tiek uzgriezts kopā ar  simboliem, visu  simbolu vērtības uz ekrāna tiek savāktas un izmaksātas.



### SCATTER simbolu noteikumi

- ,  vai  simboli var parādīties uz visiem cilindriem.
- Katru reizi, kad tie tiek uzgriezti, tie tiek savākti podos ar atbilstošajiem simboliem, kas atrodas virs cilindriem.
- Nejauši, kad tiek uzgriezts viens, divi vai trīs šie simboli, bezmaksas griezienu funkcija var tikt aktivizēta ar viena, divu vai trīs modifikatoru kombināciju, kas atbilstoša  ,  vai  simboliem, kas tika uzgriezta šajā griezienā.

- Savākšana ir tikai vizuāls attēlojums izklaides nolūkiem.

### **BEZMAKSAS GRIEZIENU funkcijas noteikumi**

- Raunds sākas ar 6 bezmaksas griezieniem.

- Raunda laikā jebkuru uzgriezto  simbolu vērtība tiek izmaksāta bez vajadzības uzgriezt  simbolu uz 5. cilindra.

- Kad bezmaksas griezienu laikā ir aktīvs  modifikators, reizinātāji x2 un x3 tiek pievienoti uz 1. un 2. cilindra papildus jebkādam reizinātājam, kas jau atrodas uz cilindriem.




- Reizinātāji tiek piemēroti visu  simbolu vērtībām, kas uzgriezti uz šiem cilindriem.

- Kad bezmaksas griezienu laikā ir aktīvs  modifikators, reizinātāji x3, x5 un x3 tiek pievienoti uz 2., 3. un 4. cilindra papildus jebkādam reizinātājam, kas jau atrodas uz cilindriem.

- Reizinātāji tiek piemēroti visu  simbolu vērtībām, kas uzgriezti uz šiem cilindriem.

- Kad bezmaksas griezienu laikā ir aktīvs  modifikators, reizinātāji x3 un x2 tiek pievienoti uz 5. un 4. cilindra papildus jebkādam reizinātājam, kas jau atrodas uz cilindriem.

- Reizinātāji tiek piemēroti visu  simbolu vērtībām, kas uzgriezti uz šiem cilindriem.

- Raunda laikā var tikt nejauši uzgriezti ,  vai  simboli, kas var nejauši atkārtoto aktivizēt funkciju un piešķirt 3 papildu bezmaksas griezienus.
- Modifikatori, kas nebija aktīvi funkcijas laikā, pievieno reizinātājus tiem atbilstošajiem cilindriem, kad tie tiek nejauši aktivizēti papildspēles laikā.



- Kad visi , vai simbolu modifikatori ir aktīvi bezmaksas griezienu laikā, uz 3. cilindra tiek iestatīts x10 reizinātājs, kas papildina jebkuru reizinātāju, kas jau ir uz cilindriem.



- Katru reizi, kad jebkur uz cilindriem funkcijas laikā tiek uzgriezts simbols, tas tiek savākts podā virs cilindriem, kas atzīmēts ar atbilstošo simbolu.
- Nejauši, kad viens vai vairāki simboli tiek savākti podā, 3 līdz 6 pozīcijām uz ekrāna nejauši tiek pievienots x2, x3 vai x5 reizinātājs, kas reizina pozīcijā esošo reizinātāju un tiek piešķirti 3 papildu bezmaksas griezieni.
- Maksimālais reizinātājs, ko var sasniegt pozīcija, ir x100 000.
- Savākšana ir tikai vizuāls attēlojums izklaides nolūkiem.
- 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 bezmaksas griezienu funkcijas bonusu par cenu 100x no kopējās likmes apmēra.
- Spēlētājam pamatspēlē ir iespēja iegādāties arī super bezmaksas griezienu funkcijas bonusu par cenu 400x no kopējās likmes apmēra. Raunds tiek aktivizēts ar visiem 3 aktīvajiem modifikatoriem un tiek garantēts, ka zivs pods tiks aktivizēts vismaz vienu reizi nejaušā bezmaksas griezienā un tas pievienos nejaušus reizinātājus x2, x3 vai x5 apmērā uz visām 15 pozīcijām ekrānā.

## ĪPAŠO LIKMJU funkcija



- Spēlētājam ir iespēja izvēlēties likmes reizinātāju.
- Spēles noteikumi mainās atkarībā no izvēlētas likmes.
- Iespējamie reizinātāji ir:
  - o Likmes reizinātājs 400x - **SUPER GRIEZIENS** - spēlējot ar šo likmi, katrā griezienā var nejauši aktivizēties jebkurš pods skaits un pievienot reizinātājus to saistītajiem cilindriem. Ja tiek aktivizēts zivs pods, tas nejauši pievieno 3, 4, 5 vai 6 reizinātājus






nejauši noteiktā x2, x3 vai x5 apjomā nejaušās pozīcijās jebkur uz ekrāna.



Simbolu vērtība tiek savākta bez vajadzības uz 5. cilindra uzgriezt simbolu. Likmes laikā SCATTER simbolus nevar uzgriezt un nevar aktivizēt bezmaksas griezienu funkciju;

- o Likmes reizinātājs 60x - **ANTE LIKME** - iespēja aktivizēt bezmaksas griezienu funkciju ir 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.