

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

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5 cilindru, 4 rindu un 15 izmaksu līniju spēļu automāts.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 95.57%.

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	0,15 €
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

1  2  3  4  5  Laimesti tiek piešķirti no kreisās uz labo pusi par
6  7  8  9  10  blakus esošu simbolu kombinācijām.
11  12  13  14  15 

Spēles norise un noteikumi

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

WILD simbolu noteikumi

-  un  simboli aizstāj visus citus simbolus, izņemot  simbolu, lai veidotu laimesta kombinācijas.
- 3 un vairāk  simboli piešķir laimestu saskaņā ar izmaksu tabulu.
- Katru reizi, kad tiek uzgriezts  simbols, tas pievieno no 1 - 6  simboliem nejaušās pozīcijās un arī pats pārvēršas par  simbolu.
- Katru reizi, kad tiek uzgriezts  simbols, tas pievieno no 1 - 6  simboliem nejaušās pozīcijās un katram no tiem ir nejaušs reizinātājs, kas tiek piemērots visiem laimestiem, kuros piedalās šis simbols.
- Arī pats  simbols pārvēršas par  simbolu.
- Ja vairāki reizinātāji ir daļa no vienas laimesta kombinācijas, tie tiek saskaitīti.
- Iespējamās reizinātāju vērtības ir: 2x, 3x, 4x, 5x, 6x, 7x, 8x, 9x, 10x, 15x, 20x, 25x, 50x, 100x, 200x vai 1000x.
- Ja laukums ir pilns ar  simboliem un uz laukuma jātiek pievienoti vēl  simboliem, tā vietā, lai pievienotu papildus  simbolus, par katru atlikušo  simbolu nejaušā pozīcijā laukumā tiek pievienots +1x reizinātājs, bet par katru palikušo  simbolu nejaušā pozīcijā tiek pievienots nejaušas vērtības reizinātājs.
- Ja vienā griezienā tiek uzgriezts gan  , gan  simbols, pa priekšu tiek aktivizēts  un tad  simbols.

SCATTER simbola noteikumi

-  Simbols var parādīties uz 1., 3. un 5. cilindra.

- 3  simboli piešķir 1x no kopējās likmes apmēra.

ATKĀRTOTO GRIEZIENU funkcijas noteikumi

- Uzgriežot 3  simbolus, tiek aktivizēta atkārtoto griezienu funkcija.
- Kad raunds sākas, parastie simboli pazūd un parādās tikai , ,  un tukšie simboli.
- Raunda sākumā uz laukuma tiek pievienota rinda ar 7 simboliem ar nejaušām naudas vērtībām.
- Iespējamās pamatlīkmes reizinātāju vērtības ir:

									
1000x	500x	250x	100x	50x, 25x	20x, 15x	10x, 9x, 8x	7x, 6x	5x, 4x	3x, 2x

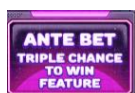
- Raunds sākas ar 3 atkārtotajiem griezieniem.
- Katru reizi, kad tiek uzgriezts ,  vai  simbols, tas tiek fiksēts savā pozīcijā līdz raunda beigām un atkārtoto griezienu skaits tiek atiestatīts uz 3.
- Katru reizi, kad raunda laikā tiek uzgriezts  simbols, tas nejauši paņem no 1 - 6 naudas vērtībām no rindas un kļūst par  simbolu ar vērtību, kas vienāda ar savāktu naudas vērtību summu.
- Katru reizi, kad raunda laikā tiek uzgriezts  simbols, tas vispirms nejauši paņem no 1 - 6 naudas vērtībām no rindas un tad pievieno visu pašlaik savāktu vērtību visiem uz laukuma esošajiem  simboliem un pēc tam pārvēršas par  simbolu.
- Katru reizi, kad raunda laikā tiek uzgriezts  simbols, tas paņem visas  simbolu vērtības no laukumā esošajiem  simboliem.

- Pēc tam visi  simboli paņem 1 - 6 jaunas naudas vērtības.
-  Simbols paliek laukumā ar iepriekš savākto vērtību.
- Kad vienā griezienā tiek uzgriezti vairāki , ,  simboli, to savākšanas prioritātes ir:  →  → .
- Raunds beidzas, kad beigušies atkārtotie griezieni vai arī laukums aizpildīts ar simboliem.
- Kad raunds beidzas, visu uz laukuma esošo  simbolu vērtība tiek saskaitīta un izmaksāta.
- 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 atkārtoto griezienu funkcijas bonusu par cenu 120x no kopējās likmes apmēra.
- Spēlētājam pamatspēlē ir iespēja iegādāties super atkārtoto griezienu funkcijas bonusu par cenu 400x 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 30x - **ANTE LIKME**, kuras laikā iespēja aktivizēt atkārtotos griezienus ir 3x augstāka un uz cilindriem ir vairāk  simboli;
 - o Likmes reizinātājs 15x - 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.