

SIA „JOKER LTD”
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles 3 **Magical Genies** noteikumi
SubTech Ltd. spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5 cilindru, 3 rindu un 10 izmaksu līniju spēļu automāts.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.11%.

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.

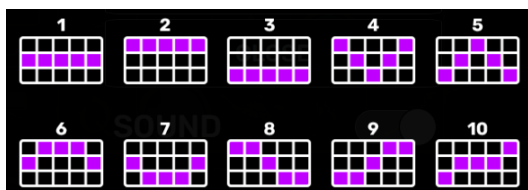
Minimālā likme	0,10 €
Maksimālā likme	100 €

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



Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām no kreisās uz labo pusi.

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 simbolus, izņemot , , , ,
,  vai  simbolus, lai veidotu laimesta kombinācijas.
- 3 un 4  simboli piešķir laimestu saskaņā ar izmaksu tabulu tikai tad, ja laukumā vienlaikus atrodas , ,  vai  simboli.

HOLD & HIT funkcijas noteikumi

15	10	16		MAJOR
	30	5	8	
5	7		15	41

- Uzgriežot 6 vai vairāk atbilstošus simbolus - jebkādas kombinācijas no , ,
, , ,  vai  simboliem, tiek aktivizēta *Hold & Hit* funkcija.
- Funkciju aktivizējošie simboli tiek fiksēti savās pozīcijās pārejas laikā uz bonus spēli un tiek piešķirti 3 griezieni.
- Funkcijas laikā parādās tikai , ,  un  simboli.
- Katrā griezienā tukšās pozīcijas var piešķirt kādu no īpašajiem , , 
vai  simboliem un balvas - x1, x2, x3, x4, x5, x7, x10 vai bonus džekpotus, kas atkarīgi no spēlētāja likmes apmēra.

- Jebkuras piešķirtās bonusa funkcijas ir saistītas ar ,  vai  simboliem, kas parādījās aktivizējošajā griezienā vai kurus bonusa spēles laikā atklāj




simbols.

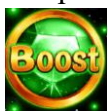
- Tiklīdz funkcija ir aktīva, tā var arī dabiski parādīties spēles laukumā.
- Uzgriežot jebkuru jaunu simbolu, griezienu skaits tiek atiestatīts uz 3.
- *Hold & Hit* funkcija beidzas, kad 3 griezienu laikā netiek uzgriezts neviens jauns atbilstošs simbols.
- Funkcija beidzas arī tad, kad uzkrātais laimesta apmērs sasniedz maksimālo x3000 reizinātāja vērtību vai arī visas 15 laukuma pozīcijas ir aizpildītas.
- Kad funkcija beidzas, kopējā uzkrātā vērtība no visiem simboliem tiek saskaitīta un piešķirta kā funkcijas laimests.

UZLABOŠANAS funkcijas noteikumi




- Bonus funkcijas laikā  simbols izvēlas nejaušu vērtību no x2, x3, x4, x5, x7 vai x10 no spēlētāja likmes apmēra un pievieno to visiem simboliem uz laukuma.




-  Simbols izvēlēto vērtību saglabā arī pats sev.

MULTI funkcijas noteikumi




- Bonus funkcijas laikā  simbols izvēlas nejaušu reizinātāja vērtību no x2, x3 vai x5 un piemēro to visiem simboliem uz laukuma.



- Pēc tam  simbols iegūst savu vērtību - izvēlētais reizinātājs tiek reizināts ar spēlētāja kopējo likmi.

SAVĀKŠANAS funkcijas noteikumi











- Bonus funkcijas laikā  simbols savāc visas vērtības no citiem laukumā esošajiem simboliem.




- Savāktā vērtība kļūst par  simbola vērtību.

MISTĒRIJAS funkcijas noteikumi


-  Simbols nejauši pārvēršas par , , , ,  vai  simbolu.
-  Simbols parādās tikai bonus funkcijas laikā.

DŽEKPOTU simbolu noteikumi

- Nejausa DŽEKPOTU simbolu parādīšanās spēles laikā var aktivizēt attiecīgo džekpotu.
- Iespējamie džekpoti un to vērtības ir:





o  MAJOR - x150 no likmes apmēra;

o  MINOR - x50 no likmes apmēra;

o  MINI - x20 no likmes apmēra.

- Aizpildot visas 15 laukuma pozīcijas, spēlētājam tiek piešķirts GRAND džekpots ar vērtību x3000 no likmes apmēra.




BONUS BLAST funkcijas noteikumi

- **Bonus Blast** funkcija var nejauši aktivizēties pamatspēles laikā pēc tam, kad iepriekšējos griezienos ir tikuši savākti īpašie ,  un  simboli.
- Katra veida īpašais simbols tiek uzskaitīts atsevišķi, un funkcija var aktivizēties tikai tad, kad uz cilindriem parādās vismaz viens īpašais simbols, un visi redzami īpašie simboli ir tāda veida, kas jau iepriekš ir tikuši savākti.
- Kad funkcija ir aktivizēta, uz cilindriem var parādīties papildu  un atbilstošā veida īpašie simboli, nodrošinot, ka parādās pietiekami daudz vai pat vairāk simbolu, lai aktivizētu bonus funkciju.



- Spēlētājam ir iespēja iegādāties *Hold & Hit* spēles bonus funkciju ar dažādu īpašo simbolu veidu skaitu:
 - ar 1 nejauši izvēlēta veida simbolu par cenu 90x no likmes apmēra;
 - ar 2 nejauši izvēlētiem simbolu veidiem par cenu 150x no likmes apmēra;
 - ar visiem 3 simbolu veidiem par cenu 240x 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, cilindri sāk griezties 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.