

SIA „JOKER LTD.”
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles Dj Psycho noteikumi
Nolimit City Limited, spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
 4x4 laukuma spēļu automāts bez tradicionālajām izmaksu līnijām.
 Spēles laimesta kopsumma ir no 94.09%.

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 EUR
Maksimālā likme	8.00 EUR

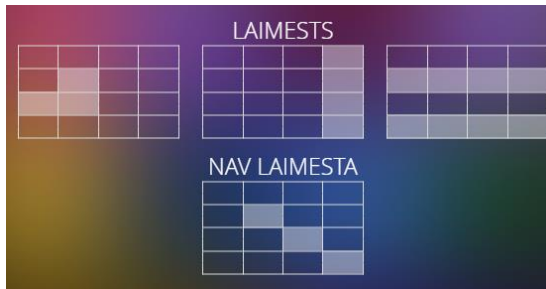
Spēles norises apraksts

Izmaksu noteikumi

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas vismaz no 3 vienādiem horizontāli vai vertikāli blakus esošiem simboliem.

									
40+ 254.20	40+ 150	40+ 130	40+ 110	40+ 100	40+ 90	40+ 80	40+ 70	40+ 50	40+ 40
37-39 150	37-39 130	37-39 110	37-39 90	37-39 70	37-39 60	37-39 40	37-39 35	37-39 30	37-39 25
34-36 120	34-36 100	34-36 80	34-36 60	34-36 40	34-36 30	34-36 25	34-36 15	34-36 10	34-36 8.00
31-33 90	31-33 70	31-33 20	31-33 15	31-33 10	31-33 9.00	31-33 8.00	31-33 7.00	31-33 6.00	31-33 4.00
28-30 45	28-30 25	28-30 15	28-30 12	28-30 8.00	28-30 6.50	28-30 5.50	28-30 5.00	28-30 4.00	28-30 3.00
25-27 30	25-27 15	25-27 12	25-27 9.00	25-27 5.00	25-27 4.00	25-27 2.80	25-27 2.50	25-27 2.20	25-27 2.00
22-24 20	22-24 10	22-24 8.00	22-24 6.00	22-24 3.00	22-24 2.00	22-24 1.50	22-24 1.10	22-24 1.00	22-24 0.90
19-21 15	19-21 8.50	19-21 6.00	19-21 4.00	19-21 2.00	19-21 1.50	19-21 1.00	19-21 0.85	19-21 0.75	19-21 0.65
16-18 10	16-18 6.00	16-18 4.00	16-18 2.00	16-18 1.50	16-18 0.80	16-18 0.70	16-18 0.60	16-18 0.45	16-18 0.40
13-15 5.00	13-15 2.80	13-15 2.80	13-15 1.10	13-15 0.75	13-15 0.50	13-15 0.40	13-15 0.35	13-15 0.30	13-15 0.25
10-12 2.50	10-12 1.35	10-12 1.00	10-12 0.60	10-12 0.50	10-12 0.45	10-12 0.35	10-12 0.28	10-12 0.25	10-12 0.20
9 1.00	9 0.65	9 0.55	9 0.50	9 0.40	9 0.30	9 0.18	9 0.15	9 0.14	9 0.13
8 0.70	8 0.45	8 0.35	8 0.30	8 0.25	8 0.15	8 0.15	8 0.12	8 0.10	8 0.09
7 0.50	7 0.35	7 0.30	7 0.20	7 0.18	7 0.12	7 0.10	7 0.09	7 0.08	7 0.07
6 0.40	6 0.30	6 0.25	6 0.15	6 0.14	6 0.10	6 0.08	6 0.07	6 0.06	6 0.05
5 0.30	5 0.25	5 0.20	5 0.13	5 0.11	5 0.07	5 0.05	5 0.04	5 0.04	5 0.03
4 0.25	4 0.20	4 0.15	4 0.11	4 0.09	4 0.05	4 0.04	4 0.03	4 0.03	4 0.02
3 0.20	3 0.15	3 0.10	3 0.08	3 0.05	3 0.04	3 0.03	3 0.02	3 0.02	3 0.01

Izmaksu Līniju Apraksts



Laimīgās kombinācijas veidojas vismaz no 3 vienādiem horizontāli vai vertikāli blakus esošiem simboliem.

Spēles norise un noteikumi

- Spēlē ir vairākas papildus funkcijas, kas var tikt aktivizētas spēles laikā un pilnā apmērā izskaidrotas zemāk.
- **Kaskādes griezienu funkcijas noteikumi:** Ja pamatspēles vai bezmaksas griezienu laikā ir izveidojusies laimīgā kombinācija, visi laimējošie simboli tiek novākti no laukuma un tie tiek aizstāti no augšas ar jauniem simboliem.
- Pārveidotais lauks tiek atkārtoti novērtēts un laimīgās kombinācijas tiek izmaksātas.
- Kaskādes griezienu funkcija turpinās līdz nerodas jaunas laimīgās kombinācijas.



- **CROSSED SYMBOLS:** Kad parastais simbols tiek ietekmēts ar kādu no speciālajiem simboliem, tas tiek pārsvītrots un tam tiek piešķirta papildus vērtība un tas vienlaicīgi attēlo 2 dažādus simbolus.
- Kad parastais vidējās vērtības simbols tiek ietekmēts ar speciālo simbolu pirmo reizi, tam papildus tiek piešķirta cita vidējās vērtības simbola vērtība.
- Kad parastais zemas vērtības simbols tiek ietekmēts ar speciālo simbolu pirmo reizi, tam papildus tiek piešķirta cita zemas vērtības simbola vērtība.
- Ja parastais simbols tiek atkārtoti ietekmēts ar kādu no speciālajiem simboliem viena griezienu ietvaros, tas pārvēršas par WILD simbolu.
- WILD simboli aizvieto jebkuru parasto simbolu, lai veidotu laimīgās kombinācijas.
- Uz spēles laukuma var parādīties **speciālie simboli**, kas ar savām funkcijām ietekmē parastos simbolus vai laimesta reizinātāju:



- pārvēršas par WILD simbolu un palielina laimesta reizinātāju vismaz par +1;



- pārsvītros simbolus, kas atrodas pa labi un pa kreisi, kā arī zem un virs šī simbola;



- pārsvītros simbolus, kas atrodas pa diagonāli no šī simbola;



- var tikt aktivizēti tikai, ja uz spēles laukuma atrodas 2 šādi simboli. Kad tie ir aktivizēti, tiek iezīmēts īsākais ceļš starp šiem simboliem un visi simboli uz ceļa tiek pārsvītroti;



- pārvēršas par WILD simbolu un savā rindā reizina simbolu lielumu ar 2.



- **BEAT BAR** uzrāda visu krāsaino simbolu reizinātāju progresu.
- Katru reizi, kad viena grieziena ietvaros izveidojas laimīgā kombinācija no vienas krāsas simboliem, attiecīgās krāsas skalā aizpildīts viens iedalījums.
- Katra pamatspēles grieziena sākumā visu krāsu progresi tiek atiestatīti.
- Katra grieziena sākumā no 1 līdz 5 krāsām tiek izvēlētas kā bezmaksas griezienu aktivizētāji.



- Pamatspēles laikā, ja viena grieziena ietvaros viena vai vairākas BEAT BAR izvēlētas krāsas sasniedz x3 reizinātāju, tiek aktivizēti 5 **GEES! SPINZ** bezmaksas griezieni.
- Ja GEES! SPINZ bezmaksas griezienu laikā kādas citas krāsas reizinātājs sasniedz x3, tiek piešķirti +2 bezmaksas griezieni.
- Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi, ar kādu tika aktivizēti.
- Noslēdzoties bezmaksas griezieniem, iegūtie laimesti tiek pievienoti kopējai bilancei.



- **PSYCHO SPINZ** bezmaksas griezieni tiek aktivizēti, ja GEES! SPINZ bezmaksas griezienu laikā visu krāsu simboli ir sasnieguši x5 reizinātājus.
- Ja visu krāsu simboli ir sasnieguši x5 reizinātājus viena pamatspēles grieziena ietvaros, spēlētājam tiek piešķirti 17 PSYCHO SPINZ bezmaksas griezieni.
- Bezmaksas griezienu laikā laimesta reizinātājs netiek atiestatīts pēc katra grieziena.

- PSYCHO SPINZ bezmaksas griezienu laikā, ja uz spēles laukuma ir izveidojusies laimīgā kombinācija, kaskādes ietekmē uz spēles laukuma garantēti parādīsies kāds no speciālajiem simboliem.
- Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi, ar kādu tika aktivizēti.
- Noslēdzoties bezmaksas griezieniem, iegūtie laimesti tiek pievienoti kopējai bilancei.


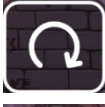



- **XBET opcijas** aktivizēšana palielina kopējās likmes apmēru 3.35 reizes un neietekmē simbolu izmaksas.
- Ar aktīvu XBET opciju tiek 3 reizes palielināta iespēja laimēt GEES! SPINZ bezmaksas griezienus un 7 reizes tiek palielināta iespēja laimēt PSYCHO SPINZ bezmaksas griezienus.



- Spēlētājam ir iespēja iegādāties jebkuru no bonusa funkcijām un tā maksa ir atkarīga no likmes vērtības un no izvēlētās bonusa funkcijas.

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