

SIA „JOKER LTD”
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles 5 Stones noteikumi
ADELL TRADING, a.s. spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5 cilindru, 3 rindu un 17 izmaksu līniju spēļu automāts.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 94.80%.

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	40.00 EUR

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.

Regulāro izmaksu apraksts

Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

- Simboliem jābūt līdzās uz aktīvas izmaksu līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā cilindra.



Izmaksu līniju apraksts



Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām no kreisās uz labo pusi. Simboliem jāatrodas uz blakus esošiem cilindriem.

Spēles norise un noteikumi



- **WILD** simbols aizstāj visus simbolus, lai veidotu laimīgas kombinācijas.
- Spēles laikā, uz katra no 4 cilindriem var parādīties savs unikāls simbols.
- Šie simboli tiek savākti un ievietoti akmeņos zem attiecīgā cilindra.
- Sakrājot 5 viena veida unikālus simbolus, tiek aktivizētas sekojošās **funkcijas**:



- **1. cilindrs – MULTI simbols:** pēc 5. simbola sakrāšanas, nākamais gūtais laimests tiks reizināts ar reizinātāju, kas ir norādīts uz akmens ($2x-8x$);



- **2. cilindrs – FREESPIN simbols:** pēc 5. simbola sakrāšanas, spēlētājam tiks piešķirts bezmaksas griezienu skaits (1-5), kas ir norādīts uz akmens;



- **3. cilindrs – MYSTERY simbols:** pēc 5. simbola sakrāšanas, spēlētājs saņems naudas balvu (no 25x līdz 500x no likmes apmēra);





- **4. cilindrs – WILD simbols:** pēc 5. simbola sakrāšanas, WILD simbolu skaits (1-5), kas ir norādīts uz akmens, tiks izvietots uz laukuma nejaušās pozīcijās.



- **5. cilindrs – MEGAWIN simbols:** pēc 5. simbola sakrāšanas, spēlētājam tiek piešķirts zelta simbolu laimests par 3, 4 vai 5 vienādiem simboliem.

- Kad kāds no akmeņiem ir aizpildīts ar 5 unikāliem simboliem, tiek aktivizēta attiecīgā funkcija, un pēc funkcijas izspēles, krāšanas process tiek atiestatīts uz 0 un sākas no jauna.

Spēles vadība

1.  Lai paaugstinātu vai pazeminātu grieziena vērtību, jāizmanto **BET** izvēlni.
2.  Klikšķinot uz **SPIN** pogas, cilindri sāk griezties ar spēlētāja izvēlēto likmi. Turot SPIN pogu, cilindri uzsāks 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 „Balance”.

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.