

SIA „JOKER LTD.”
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles **Ready 4 Bets** noteikumi
CASIMI s.r.o. spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5 cilindru, 3 rindu spēļu un 11 izmaksu līniju spēļu automāts.
Spēles laimesta kopsumma ir no 95.89%.

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	100.00 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:

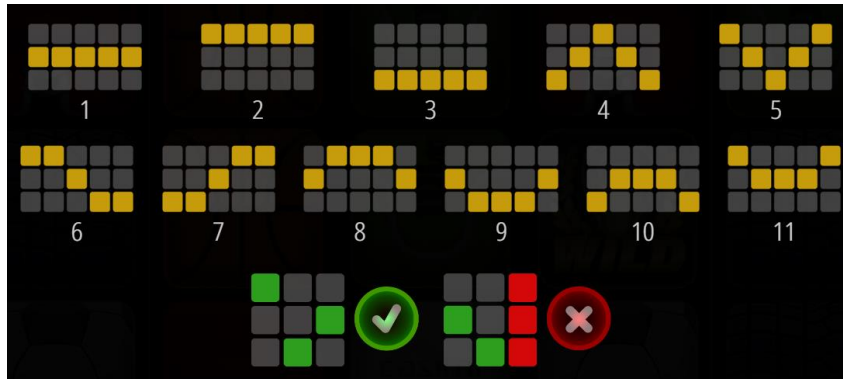
- Simboliem jābūt līdzās uz katra spēles cilindra.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā cilindra.

	5	4	3		5	4	3
	20×	10×	6×		6×	4×	3×
	15×	8×	5×		5×	3×	2×
	10×	6×	4×		4×	2×	1×
	8×	5×	3×		4×	2×	1×

Izmaksu Līniju Apraksts

Spēlē ir 27 laimesta veidi – *criss cross* – pamatspēlē un 2x27 laimesta veidi – *criss cross* – bezmaksas griezienos.

Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām no kreisās uz labo pusi. Simboliem jāatrodas līdzās uz konkrētas līnijas.



Spēles norise un noteikumi

Vispārējie noteikumi

- Pamata spēlē ir nejauši kustīgs 3x3 logs, kurā ir iespējams izmantot 27 laimīgās kombinācijas dažādos virzienos.



- Spēlē ir 2 papildus funkcijas: WILD simbols un bezmaksas griezienu bonuss.
- WILD simbols aizstāj visus citus simbolus, izņemot SCATTER simbolu. Tas var parādīties uz 2. un 4. cilindra.



- Lai WILD simbols pildītu savu funkciju, tam jāatrodas uz aktīvas izmaksu līnijas starp vienādiem spēles simboliem.
- Ja uz laukuma parādās 3, 4 vai 5 SCATTER simboli, tiek aktivizēti bezmaksas griezieni atbilstoši laimestu tabulai.



3 SCATTER simboli aktivizē 10 bezmaksas griezienus,
4 SCATTER simboli aktivizē 15 bezmaksas griezienus,
5 SCATTER simboli aktivizē 25 bezmaksas griezienus.

- Bezmaksas griezienu laikā spēles laukums tiek sadalīts divos krustojošos laukos un katrā no tiem ir 27 laimestu veidi – *criss cross*.
- Pirms bezmaksas griezienu sākuma uz veiksmes rata tiek izlozēta naudas balva (1 – HOME > AWAY, 0 – HOME = AWAY, 2 – HOME < AWAY) ar nejaušu koeficientu.
- Bezmaksas griezienu laikā spēles laukumā nejauši parādās SCORE simbols, kura vērtība (1, 2, 3 vai 5) tiek pievienota bonusa reizinātājam (HOME / FAVORITE vai AWAY / RIVAL) saskaņā ar attiecīgo spēles lauka daļu (vidējais cilindrs pievieno abus rezultātus).
- Ja beigās rezultāts sakrīt ar likmi pirms bezmaksas griezienu sākuma, spēlētājs laimē likmes summu, kas reizināta ar dotās naudas balvas bonusa reizinātāju un tās koeficientu.
- Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar to pašu griezienu vērtību kā spēlēts līdz tam.
- Noslēdzoties bezmaksas griezieniem, iegūtie laimesti tiek pievienoti kopējai bilancei.

RISKA SPĒLE



Poga, lai atvērtu **GAMBLE** bonusa spēli.

Spēlētājs var izspēlēt riska spēli ar jebkuru laimestu, kas nepārsniedz maksimālo laimestu. Riska spēles funkcijā tiek izmantotas kārtis, un ir jāuzmin nākamās atklātās kārts krāsa. Ja minējums ir pareizs, laimests tiek dubultots; ja minējums ir nepareizs, laimests tiek zaudēts.

Laimestu var izmantot riska spēlē, līdz ir izteikts nepareizs minējums vai ir sasniegts ierobežojums.

Savācot laimestu, tiek apturēta riska spēles funkcija.

Spēles vadība



Izmantojot **LIKME** pogas simbolu, spēlētājs atver izvēlni, kurā iestata likmes summu. Šī likme spēles laikā nemainās, ja vien spēlētājs to nemaina.



Izmantojiet **START** pogu, lai sāktu spēli.



Nospiežot **STOP** pogu, spēle tiek paātrināta.



Poga **AUTOSTART** atver autospēles izvēlni, kur iespējams iestatīt automātiskās spēles kārtas un spēles ierobežojumus, kas aptur automātisko spēli.



Autospēli var apturēt, nospiežot pogu **AUTOSTOP**, izbeidzot automātisko griezienu skaitu, vai arī tas beigsies, kad KREDĪTS būs nepietiekams.

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”.

Laimesta minimālā izmaksa ir 10 *EUR*, tas tiek apstiprināts 1 darbdienu laikā un nonāk spēlētāja bankas kontā 1-3 darbdienu laikā. Laimestiem jābūt saskaņā ar Noteikumiem. 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.