

**SIA „JOKER LTD”**  
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251  
Spēles **Sakura Masks** noteikumi  
Evolution Malta Limited spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.  
5 cilindru, 3 rindu un 20 izmaksu līniju spēļu automāts.  
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 95.74%.

**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 | 8.00 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.

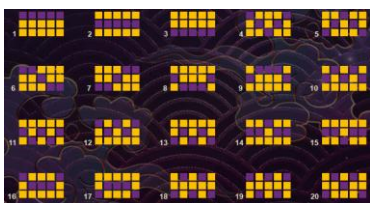
**Regulāro izmaksu apraksts**

Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

- Simboliem jābūt uz blakus esošiem cilindriem.
- Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā cilindra.



## Izmaksu līniju apraksts



Laimesti tiek piešķirti no kreisās uz labo pusi par blakus esošo simbolu kombinācijām. Simboliem jābūt uz blakus esošiem cilindriem.

## Spēles norise un noteikumi

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



- **WILD** simbols aizstāj visus maksājošos simbolus un ir simbols, kas veido lielāko laimesta kombināciju uz vienas laimesta līnijas.

## SAKURA WILD simbola noteikumi



- **SAKURA WILD** ir 1x3 laukumu izmēra SUPER WILD simbols, kas var parādīties tikai uz vidējā cilindra pilnā izmērā.
- **SAKURA WILD** simbols tiek skaitīts kā 3 **SAKURA MASKU** simboli, kad par to tiek piešķirta balva.
- Ja uz cilindriem parādās **SAKURA WILD** simbols, pastāv iespēja, ka var tikt uzgriezti līdz pat 7 **SAKURA MASKU** simboli.

## SAKURA MASKU un BALVU KĀPNU funkcijas noteikumi



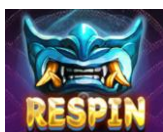
- 3 vai vairāk jebkāda veida **SAKURA MASKU** simboli uz laukuma jebkādās pozīcijās piešķir naudas balvu.
- Balvas, kas ir likmes reizinātāji, ir attēlotas balvu kāpnēs virs cilindriem kā monetāras vērtības.

| Maska | Multiplicators |
|-------|----------------|
| 10    | 5.000x         |
| 9     | 2.000x         |
| 8     | 500x           |
| 7     | 100x           |
| 6     | 40x            |
| 5     | 15x            |
| 4     | 5x             |
| 3     | 1x             |

- Lai iegūtu attiecīgo balvu ir nepieciešams attiecīgs uzgriezto **SAKURA MASKU** simbolu skaits:

- o 3 SAKURA MASKU simboli - likmes reizinātājs 1x;
  - o 4 SAKURA MASKU simboli - likmes reizinātājs 5x;
  - o 5 SAKURA MASKU simboli - likmes reizinātājs 15x;
  - o 6 SAKURA MASKU simboli - likmes reizinātājs 40x;
  - o 7 SAKURA MASKU simboli - likmes reizinātājs 100x;
  - o 8 SAKURA MASKU simboli - likmes reizinātājs 500x;
  - o 9 SAKURA MASKU simboli - likmes reizinātājs 2000x;
  - o 10 SAKURA MASKU simboli - likmes reizinātājs 5000x.
- Ja uz vidējā cilindra neatrodas SAKURA WILD simbols, pastāv iespēja viena griezienu laikā uzgriezt pat līdz 10 SAKURA MASKU simboliem.

### **ATKĀRTOTO GRIEZIENU SAKURA MASKAS simbola noteikumi**



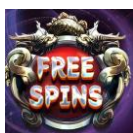
- **Atkārtoto griezienu SAKURA MASKAS** simbols aktivizē atkārtoto griezienu, kad tas tiek uzgriezts.
- Atkārtotā griezienu laikā uz cilindriem paliek fiksēti visi SAKURA MASKU simboli un SAKURA WILD simbols, ja tāds uzgriezts.
- Tikai viens atkārtoto griezienu simbols var parādīties viena griezienu laikā.
- Ja laimestu līnijas veidojas, kad tiek uzgriezts atkārtoto griezienu simbols, pa priekšu tiek veikta laimestu izmaksa un tad piešķirts atkārtotais grieziens.
- Ja pēc atkārtotā griezienu veidojas jauni laimesti, tie tiks izmaksāti, un pēc tam tiks piešķirta naudas balva par kopējo griezienu laikā savāktu SAKURA MASKU simbolu skaitu.

### **REIZINĀTĀJA SAKURA MASKAS simbola noteikumi**



- **Reizinātāja SAKURA MASKAS** simbols var parādīties ar x2 vai x3 reizinātāju.
- Reizinātājs tiek piemērots jebkurai balvai, kas tiek sasniegta balvu kāpnēs tajā pašā griezienā.
- Vienā griezienā var parādīties tikai viena reizinātāja maska.

### **BEZMAKSAS GRIEZIENU SAKURA MASKAS simbola noteikumi**



- Uzgriežot 3 **bezmaksas griezienu SAKURA MASKAS** simbolus uz 1., 3. un 5. cilindra, tiek aktivizēti 8 bezmaksas griezieni.

- Pamatspēles laikā bezmaksas griezienu simboli nevar parādīties vienlaikus ar SAKURA WILD simbolu.
- Bezmaksas griezienu laikā 2 bezmaksas griezienu simboli uz 1. un 5. cilindra piešķir atkārtotu funkcijas aktivizāciju ar 5 papildu bezmaksas griezieniem.
- Bezmaksas griezienu sākumā SAKURA WILD tiek fiksēts uz vidējā cilindra un paliek tur līdz bonusa raunda beigām.



- Spēlētājam ir iespēja iegādāties bezmaksas griezienu bonusu ar garantētu iespēju, ka tiks uzgriezti 3 bezmaksas griezienu simboli un uzsākta bonusa spēle par cenu 50x no likmes apmēra.
- Spēlētājam ir iespēja iegādāties arī SAKURA MASKS bonusu ar garantētu iespēju, ka tiks uzgriezti vismaz 3 jebkādu masku simboli par cenu 5x no likmes apmēra.

### Spēles vadība

1. Lai paaugstinātu vai pazeminātu griezienu vērtību, jāizmanto **STAKE** izvēlni.
2. Klikšķinot uz **SPIN** pogas, cilindri sāk griezties ar spēlētāja izvēlēto likmi.
3. Nospiežot **AUTO** ikonu, spēlētājs var izvēlēties griezienu skaitu automātiskajā režīmā.
4. Nospiežot **TURBO** ikonu, cilindri sāks griezties paātrinātājā 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](mailto: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.