

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

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.  
5 cilindru, 4 rindu un 30 izmaksu līniju spēļu automāts.  
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 95.79%.

**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.

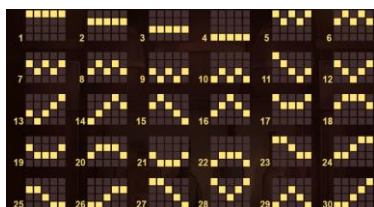
Minimālā likme	0.10 EUR
Maksimālā likme	30.00 EUR

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.
- Simboliem jābūt līdzās uz aktīvas izmaksu līnijas.
- Vismaz vienam no kombinācijas simboliem jāatrodas uz 1. cilindra.

**Izmaksu līniju apraksts**



Laimests tiek piešķirti no kreisās uz labo pusi par vienādiem simboliem uz blakus esošiem cilindriem, kur pirmais simbols atrodas uz 1. cilindra.

x5 = 5 x4 = 2 x3 = 1	x5 = 3 x4 = 1.5 x3 = 0.8	x5 = 2.5 x4 = 1.2 x3 = 0.6	x5 = 2 x4 = 1 x3 = 0.5	x5 = 1.5 x4 = 0.8 x3 = 0.4	x5 = 1.2 x4 = 0.6 x3 = 0.3	x5 = 0.8 x4 = 0.4 x3 = 0.2	x5 = 0.5 x4 = 0.2 x3 = 0.1

## Spēles norise un noteikumi

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

### MONĒTU WILD simbolu noteikumi



- **MONĒTU** simboli ir **WILD** simboli, kas aizstāj visus maksājošos simbolus, lai veidotu laimesta kombinācijas.
- **MONĒTU** simboli parādās tikai uz vidējā cilindra.
- Visiem **MONĒTU** simboliem ir reizinātājs to mugurpusē.
- **MONĒTAS** simbols apgriezīsies, ja tas būs daļa no laimesta kombinācijas.
- Ja **MONĒTAS** simbols parādās ar reizinātāju jau redzamu, visas laimesta līnijas, kas veidojas ar šo **MONĒTAS** simbolu, saņems attiecīgo reizinātāju.
- Vienā griezienā var parādīties vairāki **MONĒTU** simboli.
- Maksimālā reizinātāja vērtība, ko iespējams iegūt no **MONĒTAS** simbola ir x50.

### LODES GRIEZIENU funkcijas noteikumi



- **LODES griezienu** simbols ir **SCATTER** simbols.
- 3 **LODES** griezienu simboli uz 1., 3. un 5. cilindra aktivizē 6 - 8 lodes griezienus.
- Funkcijas laikā uz vidējā cilindra ir garantēts vismaz viens **MONĒTAS** simbols katrā griezienā.
- Kad funkcijas laikā parādās **MONĒTAS** simbols ar reizinātāju, tā vērtība tiek pievienota pieaugošam kopējam laimesta reizinātājam, kurš tiek piemērots visiem laimestiem.
- Kopējais reizinātājs tiek atiestatīts, kad beidzas lodes griezienu funkcija.
- **LODES** griezienu **SCATTER** simboli neparādās funkcijas laikā un nav iespējams iegūt papildu griezienus funkcijas laikā.

### DUBULTU VAI NEKO funkcijas noteikumi



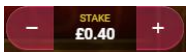



- Kad beidzas lodes griezienu funkcija, spēlētājs var izvēlēties - savākt vai riskēt (*gamble*) ar lodes griezienu laimestu.
- Ja spēlētājs izvēlas riskēt, parādās un tiek izmesta **MONĒTA**, kurai viena puse ir tukša, bet otrā ir uzraksts "DOUBLE".

- Ja MONĒTA uzkrīt ar uzrakstu “DOUBLE” uz augšu, spēlētāja laimests tiek dubultots un funkcija beidzas.
- Ja MONĒTA uzkrīt ar tukšo pusi uz augšu, laimests no lodes grieziena funkcijas tiek zaudēts.

### OTRĀS IESPĒJAS funkcijas noteikumi

- Nejauši, pamatspēles laikā, ja viena vai vairākas MONĒTAS tiek apgrieztas, bet neatklāj reizinātāju, var tikt aktivizēta otrās iespējas funkcija, kas MONĒTAS apmetīs vēlreiz, lai atklātu reizinātāju.
- Ja arī pēc otrās iespējas funkcijas aktivizēšanas, MONĒTA uzrāda tukšo pusi, var aktivizēties nejauša otrā iespēja, lai uzņemtu MONĒTU uz “DOUBLE” pusi.

### Spēles vadība

1.  Lai paaugstinātu vai pazeminātu grieziena 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 paātrinātajā 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.