

SIA „JOKER LTD”
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles **Four Divine Beasts** noteikumi
HABANERO SYSTEMS B.V spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5 cilindru, 3 rindu un 243 izmaksu līnijas spēļu automāts.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.67%.

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	0.30 EUR
Maksimālā likme	60.00 EUR

Spēles norises apraksts

Izmaksu noteikumi

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko vienādo simbolu laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Laimestu izmaksā no kreisās uz labo pusi par vienādajiem simboliem.

Regulāro izmaksu apraksts

Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:


- Simboliem jābūt blakus uz blakus esošiem cilindriem.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā cilindra.



Spēles norise un noteikumi

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



- **WILD** simbols aizstāj visus simbolus, izņemot  simbolu.
- WILD simbols parādās pamatspēlē uz 3., 4. un 5. cilindra.
- WILD laimestus pieskaita citiem laimestiem.



- Simbols parādās tikai pamatspēlē uz 2., 3., 4. un 5. cilindra.




- Simbols piešķir laimestu jebkurā pozīcijā.





- Simbola laimestus sareizina ar kopējo likmi un laimestus pieskaita līniju laimestiem.



DEBESZILĀ PŪKA BEZMAKSAS GRIEZIENU funkcijas noteikumi

- Spēlētājam piešķir 7 bezmaksas griezienus, ja uz 1. cilindra parādās pilnais 

simbols un jebkur citur parādās 3 vai vairāk  simboli.

-  simbols var parādīties vienreiz uz 1., 2. vai 3. cilindra.

- Jebkurš  simbols, kas parādās laimīgajā kombinācijā, pirms laimestu piešķiršanas tiek izplests pa cilindru.

-  simboli darbojas kā  simboli.
- Funkciju nevar aktivizēt atkārtoti.


DEBESZILĀ PŪKA ATKĀRTOTO GRIEZIENU funkcijas noteikumi

- Pamatspēles laikā pēc nejaušības principa tiek aktivizēti 2 atkārtotie griezieni.





-  simbols var parādīties vienreiz uz 1., 2. vai 3. cilindra.



- Jebkurš  simbols, kas parādās laimīgajā kombinācijā, pirms laimestu piešķiršanas tiek izplests pa cilindru.



-  simboli darbojas kā  simboli.
- Funkciju nevar aktivizēt atkārtoti.

UGUNSSARKANĀ PUTNA BEZMAKSAS GRIEZIENU funkcijas noteikumi



- Spēlētājam tiek piešķirti 7 bezmaksas griezieni, ja uz 1. cilindra parādās pilnais




simbols un jebkur citur parādās 3 vai vairāk  simboli.





-  Simbols var parādīties vienreiz uz 2 vai 3. cilindra.



-  Simbols paplašināsies vēl par 1 - 6 pozīciju (-ām) jebkurā virzienā no parādīšanās pozīcijas, vertikāli vai horizontāli, no pēdējā paplašinātā simbola pozīcijas.




-  Simboli piešķir laimestus un darbojas kā  simboli.
- Funkciju nevar aktivizēt atkārtoti.

UGUNSSARKANĀ PUTNA ATKĀRTOTO GRIEZIENU funkcijas noteikumi

- Pamatspēles laikā pēc nejaušības principa tiek aktivizēti 2 atkārtotie griezieni.



-  Simbols var parādīties vienreiz uz 1., 2. vai 3. cilindra.



- Simbols paplašināsies vēl par 1 pozīciju(-ām) jebkurā virzienā no parādīšanās pozīcijas, vertikāli vai horizontāli, no pēdējā paplašinātā simbola pozīcijas.





- Simboli piešķir laimestus un darbojas kā Wild simboli.
- Funkciju nevar aktivizēt atkārtoti.


BALTĀ TĪGERA BEZMAKSAS GRIEZIENU funkcijas noteikumi



- Spēlētājam tiek piešķirti 7 bezmaksas griezieni, ja uz 1. cilindra parādās pilnais

simbols un jebkur citur parādās 3 vai vairāk  simboli.

- Pirmā bezmaksas griezienu laikā nejaušās pozīcijās vienmēr parādās 2  simboli.


- Katrā bezmaksas griezienā ikviens  simbols pārvietosies par 1 pozīciju vertikāli vai horizontāli, nešķērsojot un neaizņemot vienu un to pašu pozīciju.




- Simboli darbojas kā Wild simboli.
- Funkciju nevar aktivizēt atkārtoti.

BALTĀ TĪGERA ATKĀRTOTO GRIEZIENU funkcijas noteikumi

- Pamatspēles laikā pēc nejaušības principa tiek aktivizēti 2 atkārtotie griezieni.

- Pirmā atkārtotā griezienu laikā nejaušās pozīcijās vienmēr parādās 2  simboli.

- Katrā atkārtotajā griezienā ikviens  simbols pārvietosies par 1 pozīciju vertikāli vai horizontāli, nešķērsojot un neaizņemot vienu un to pašu pozīciju.




- Simboli darbojas kā Wild simboli.

- Funkciju nevar aktivizēt atkārtoti.

MELNĀ BRUNURUPUČA BEZMAKSAS GRIEZIENU funkcijas noteikumi




- Spēlētājam tiek piešķirti 7 bezmaksas griezieni, ja uz 1. cilindra parādās pilnais

simbols un jebkur citur parādās 3 vai vairāk  simboli.




- Simbols var parādīties vienreiz uz 2. vai 3. cilindra.



- Pirms laimestu piešķiršanas  simbols tiks izplests pa papildu 2 vai 3 pozīcijām pa labi.



- Simboli darbojas kā  simboli.
- Funkciju nevar aktivizēt atkārtoti.

MELNĀ BRUNURUPUČA ATKĀRTOTO GRIEZIENU funkcijas noteikumi

- Pamatspēles laikā pēc nejaušības principa tiek aktivizēti 2 atkārtotie griezieni.




- Simbols var parādīties vienreiz uz 2. vai 3. cilindra.



- Pirms laimestu piešķiršanas  simbols tiks izplests par papildu 2 pozīcijām pa labi.



- Simboli darbojas kā  simboli.
- Funkciju nevar aktivizēt atkārtoti.

- Bezmaksas griezienu un atkārtoto griezienu funkcijas nevar aktivizēt vienas izspēles laikā.
- Atkārtotos griezienus spēlē ar aktivizējošās spēles kombināciju skaitu un likmes līmeni.
- Bezmaksas griezienus spēlē ar aktivizējošās spēles laimestu kombināciju skaitu un likmi.

Džekpota sacensību noteikumi

Uzkrāšanas fāze

1. Džekpota summa sākas no €0.00.
2. Daļa no katras veiktās likmes tiek novirzīta džekpotam.
3. Džekpota displejā būs redzama informācija par laiku, kas atlicis līdz nākamajām sacīkstēm, džekpota summu un uzreiz pēc Izmaksas fāzes – arī informācija par pēdējo laimēto džekpotu.
4. Šīs fāzes laikā aktivizēt džekpotu nav iespējams.

Sacīkšu fāze

1. Sacīkšu fāzes ilgums norādīts spēles iebūvētajos noteikumos (kas ir atrodami spēles loga kreisajā apakšējā stūrī):



2. Arī tagad daļa no katras veiktās likmes tiek novirzīta džekpotam.
3. Džekpots garantēti aktivizēsies līdz Sacīkstes beigām.
4. Džekpota displejā būs redzama informācija par laiku, kad sacīkstes beigsies, un džekpota summu.

Izmaksas fāze

1. Izmaksas fāze sākas, kad tiek aktivizēts džekpots.
2. Spēlētājiem, kas veikuši likmes vistuvāk brīdīm, kad aktivizēties džekpots, sacīkstēs tiks piešķirtas finiša vietas.
3. Katrs spēlētājs sacīkstēs var iegūt tikai vienu vietu.
4. Pēc tam, kad laimesti par visām vietām ir izmaksāti, džekpots tiek atiestatīts uz sākotnējo summu un tiek atkārtoti uzsākta uzkrāšanas fāze.

Laimestu izmaksas tabula

1. Izmaksu tabula (atkarībā no džekpota iestatījumiem) parādīta spēles iebūvētajos noteikumos (kas ir atrodami spēles loga kreisajā apakšējā stūrī):



Cita informācija

1. Minimālā likme, lai kvalificētos džekpota izmaksai, ir norādīta džekpota logā.

2. Džekpota laiks tiks noteikts pēc servera laika un tiks parādīts saskaņā ar spēlētāja ierīces laiku.
3. Vietas, par kurām netiek izmaksāti laimesti, pāriet uz nākamo notikumu.
4. Ja notikumi nav plānoti, pārnesto summu patur kazino.
5. Ja nav nākamā notikuma, summu patur operators.

Visi džekpota noteikumi

1. Džekpota noteikumi ir spēkā tikai tad, ja džekpots ir aktivizēts un redzams.
2. Daļa no katras veiktās likmes tiek novirzīta džekpotiem.
3. Džekpota summa mainās līdz ar katru likmi.
4. Džekpotiem nav griestu vai augšējā limita.
5. Ja tiek laimēts džekpots, serverī tas tiks atiestatīts uz sākotnējo vērtību.
6. Džekpota laimesta summa ir džekpota vērtība uz servera, kas noapaļota līdz 2 decimāldaļām.
7. Džekpota laimesti tiek summēti ar citiem laimestiem.

Džekpota savienojuma pārtraukuma politika

1. Ja savienojuma pārtraukums notiek jebkurā spēles brīdī, džekpota summa netiks atjaunināta līdz nākamajai debeta darbībai.
2. Ja serveris ir saņēmis veikto likmi, džekpotu vēl joprojām ir iespējams laimēt un laimesti tiks atspoguļoti spēlētāja konta atlikumā uzreiz pēc tam, kad tiks atjaunots savienojums.

Spēles vadība



1. Lai paaugstinātu vai pazeminātu griezienu vērtību, jāizmanto **LIKMES LĪMENIS** un **MONĒTA** izvēlni.



2. Klikšķinot uz **GRIEZT** pogas, cilindri sāk griezties ar spēlētāja izvēlēto likmi.



3. Nospiežot **AUTO SPĒLES** 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.