

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

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.  
5 cilindru, 3 rindu un 243 izmaksu līniju spēļu automāts.  
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 93.91%.

**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 laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Visas kombinācijas no kreisās uz labo pusi piešķir laimestu, ja visas kombinācijas no kreisās uz labo pusi piešķir lielāku laimestu, nekā visas kombinācijas no labās uz kreiso pusi; vai visas kombinācijas no labās uz kreiso pusi dod laimestu, ja visas kombinācijas no labās uz kreiso pusi piešķir lielāku laimestu, nekā visas kombinācijas no kreisās uz labo pusi.

<b>WILD</b> 5 200 4 75 3 25	 5 200 4 75 3 25	 5 200 4 75 3 25	 5 75 4 50 3 15
 5 75 4 25 3 10	 5 75 4 25 3 10	<b>A</b> 5 50 4 20 3 10	<b>K</b> 5 50 4 15 3 5
<b>Q</b> 5 50 4 15 3 5	<b>J</b> 5 50 4 10 3 5		

## 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 SCATTER simbolus, lai veidotu laimīgas kombinācijas.



- simbols parāda, pēc cik griezieniem tiks aktivizēta nākamā ilūzija.
- Šī simbola skaits var būt no 6 līdz 20 un tas tiek saglabāts katrai likmes konfigurācijai.
- Var aktivizēt tikai 1 ilūziju.
- Iespējamie **ilūziju** veidi ir:

- **Kristāla lodes ilūzija**

- ✓ Ja uz 1.-4. cilindra parādās tikai 2 SCATTER simboli, pirms laimestu piešķiršanas nejauši atlasīts simbols uz 5. cilindra tiks pārvērsts par SCATTER simbolu;
- ✓ Šai ilūzijai ir augstāka prioritāte nekā pārējām ilūzijām.

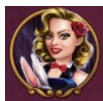
- **Kāršu mešanas ilūzija**

- ✓ Pirms laimestu piešķiršanas 2-6 kārtis tiek iemestas nejaušās pozīcijās uz laukuma;
- ✓ Visas kārtis pirms laimestu piešķiršanas pārvēršas par WILD simboliem;
- ✓ Kārtis nevar uzņemt uz WILD un SCATTER simboliem.

- **Sinhronizēto cilindru ilūzija**

- ✓ Jebkuri 2-5 cilindri tiks bloķēti un apstāsies uz vienādiem simboliem.

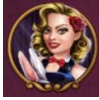
- **Izvērsto WILD simbolu ilūzija**



- ✓ Jebkurš simbols, kas parādās laukumā, pirms laimestu piešķiršanas



tiek izvērsti uz cilindru kā simbols;



- ✓ simboli funkcionē kā WILD simboli.

○ **Burvju cepures atkārtoto griezienu ilūzija**



- ✓ Viens simbols apstāties nejaušā pozīcijā un aktivizēs atkārtoto griezienu;



- ✓ Jebkurš simbols var dublēt par citu simbolu jebkurā virzienā vertikāli vai horizontāli un aktivizēt vēl vienu atkārtoto griezienu;



- ✓ Visi simboli paliek savās pozīcijās secīgo atkārtoto griezienu laikā;



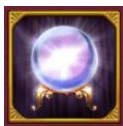
- ✓ Ja neviens simbols nedublējas, visi simboli pārvēršas par vienādu, nejauši atlasītu simbolu, kas nav WILD vai SCATTER simbols;



- ✓ simboli var dublēt ne vairāk kā 5 reizes;



- ✓ simboli nepiešķir laimestu;
- ✓ Atkārtoto griezienu laikā uz laukuma neparādās SCATTER simboli;
- ✓ Atkārtoto griezienu laikā ilūzijas nav aktīvas;
- ✓ Atkārtotie griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi, ar kādu tie tika aktivizēti.



- 3 un vairāk **SCATTER** simboli jebkurās pozīcijās uz laukuma pamatspēlē piešķir 12 bezmaksas griezienus.
- Bezmaksas griezienu laikā nav iespējams gūt papildus bezmaksas griezienus.
- Bezmaksas griezienu laikā ir aktīvas tikai šādas funkcijas: Kāršu mešana, Sinhronizētie cilindri un Izvērsto WILD simbolu ilūzijas.
- Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi, ar kādu tie tika aktivizēti.
- Noslēdzoties bezmaksas griezieniem, iegūtie laimesti tiek pieskaitīti kopējai bilancei.

## 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 brīdim, 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.

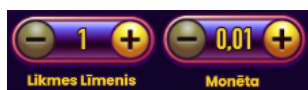
#### *Visi džekpota noteikumi*

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.

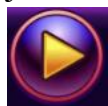
#### *Džekpota savienojuma pārtraukuma politika*

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 grieziena 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](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.