

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

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5 cilindru, 3 rindu un 25 izmaksu līnijas spēļu automāts.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir no 95.18% līdz 96.59%.

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	0.25 EUR
Maksimālā likme	50.00 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, ja vien nav norādīts citādi.
- Spēles maksimālo RTP var sasniegt izvēloties burvi, kuram ir vairāk uzvarētu divcīņu, un

ja to skaits ir vienāds - izvēloties  burvi.

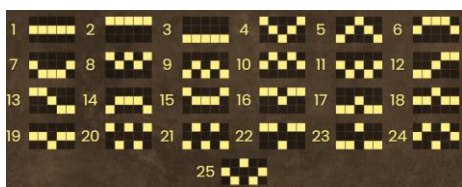
Regulāro izmaksu apraksts

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.

					
5 €3.50 4 €1.20 3 €0.30	5 €3 4 €0.80 3 €0.20	5 €2.40 4 €0.60 3 €0.15	5 €1 4 €0.10 3 €0.05	5 €0.80 4 €0.10 3 €0.05	5 €0.60 4 €0.10 3 €0.05
					
5 €1.80 4 €0.50 3 €0.10	5 €1.20 4 €0.40 3 €0.10		5 €0.50 4 €0.10 3 €0.05		

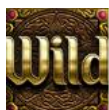
Izmaksu līniju apraksts





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

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  un  simbolus.


DIVCĪŅU funkcijas noteikumi



- Divcīņa tiek aktivizēta, kad attiecīgi  un  parādās uz 1. un 5. cilindriem.
- Parādās rats un atklāj 5 iespējamās WILD simbola izkārtojuma kombinācijas:





- Rats griežas, lai izvēlētos tikai vienu WILD kombināciju.
- Pamatspēles laikā pirmais burvis, kurš trīsreiz iesit, ir uzvarētājs.
- Bezmaksas griezienu laikā izvēlētajam burvim ir garantēta uzvara jebkurā divcīņā ar vienu sitienu.
- Pēc divkaujas pabeigšanas izvēlēta WILD kombinācija tiks novietota nejaušā vietā uz cilindriem.

- Ja  ir uzvarējušais burvis, tad visas uzvaras tiek reizinātas ar x3.







- Ja  ir uzvarējušais burvis, tad visas uzvaras tiek reizinātas ar x2.

- Ja burvis uzvar 15 divcīņas, kā norādīts attiecīgi ar  un  indikatoriem laukuma

malās, par  un  burvi, nākamais grieziens piešķir WILD kombināciju un visas

uzvaras reizina ar atbilstošo burvja reizinātāju. Ja šajā pašā griezienā tiek aktivizēta arī divcīņas funkcija, reizinātāji tiek sareizināti savā kopā un skaitītājs tiek atiestatīts uz 0.

BEZMAKSAS GRIEZIENU funkcijas noteikumi

- Spēlētājam tiek piešķirti 10 bezmaksas griezieni, kad uz 2. un 4. cilindra pamatspēles un bezmaksas griezienu laikā parādās attiecīgi  un  simboli.
- Pirms bezmaksas griezienu sākuma spēlētājam jāizvēlas  vai  simbols priekš  vai  burvja attiecīgi.
- Bezmaksas griezienu laikā tiek garantēta divcīņa.
- Laimestu izmaksā tikai par garāko laimīgo kombināciju katrā līnijā no kreisās uz labo vai no labās uz kreiso pusi atkarībā no tā, kurš laimests ir lielāks.
- Bezmaksas griezienus spēlē ar aktivizējošās spēles līnijām un likmes apmēru.

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 aktivizējies 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.

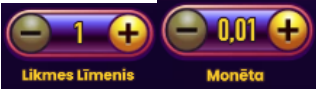


Visi džekpota noteikumi

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

-  Lai paaugstinātu vai pazeminātu griezienu vērtību, jāizmanto **LIKMES LĪMENIS** un **MONĒTA** izvēlni.
-  Klikšķinot uz **GRIEZT** pogas, cilindri sāk griezties ar spēlētāja izvēlēto likmi.
-  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.