

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

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.

Bumbiņu krišanas spēļu automāts.

Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.65%.

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	125.00 EUR

Spēles norises apraksts

Izmaksu noteikumi














-   un  laimestus sareizina ar likmes apmēru.
- Visus laimestus sareizina ar esošo spēles reizinātāju.
- Katra grieziena sākumā spēles reizinātājs tiek atiestatīts līdz x1.
- Dažādu kombināciju laimesti tiek saskaitīti kopā.
- 11 vai vairāk simboli jebkurā kombinācijā piešķir laimestu **10 no** par katru papildu simbolu saskaņā ar izmaksu tabulu.
- Laimestus atbilstoši izmaksu tabulai veido visi viena veida simboli, kas saskaras.




		
10 + 4,50	10 + 2,40	10 + 0,40
9 + 2,40	9 + 1	9 + 0,25
8 + 1,50	8 + 0,70	8 + 0,15
7 + 0,60	7 + 0,30	7 + 0,10
6 + 0,20	6 + 0,12	6 + 0,06
5 + 0,07	5 + 0,05	5 + 0,03

Spēles norise un noteikumi



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

- Katrā spēles raundā fizikas likumu iedarbībā no augšas izkrīt     un  simboli.
- Katrā raundā var izkrist līdz 45 simboliem.
- Laimestus piešķir, kad saskaņā ar fizikas likumu visi simboli ir miera stāvoklī.
- Visi viena veida simboli, kas saskaras, piešķir laimestu atbilstoši laimestu tabulai.
- Ja izveidojas laimīgās kombinācijas, visi laimējušie simboli tiek noņemti, sākas papildu raunds, kurā izkrīt bumbiņas, un spēles reizinātājs palielinās par +1.
-  **WILD** simbols aizstāj visus simbolus, izņemot  simbolu.
- WILD simboli nepiešķir laimestu un var būt tikai citu kombināciju elements.
- WILD simboli var ietilpt vairākās kombinācijās.
- 3 vai vairāk  simboli piešķir laimestus saskaņā ar izmaksu tabulu.
-  Simbola laimestus sareizina ar kopējo likmi un pieskaita citiem laimestiem.
-  Simbols piešķir laimestus jebkur.
-  Simboli piešķir laimestu tikai tad, kad nav iespējamās citas laimīgās kombinācijas.

ĪPAŠO SIMBOLU laimesti

- Jebkuri   vai  simboli, kas parādās laimīgajā kombinācijā, piešķir papildu laimestu.
- Katrs nākamais īpašais simbols sareizina iepriekšējā īpašā simbola laimestu ar x2.
- Īpašo simbolu reizinātāja limits ir 2 000 000x likmes apmērs.

BEZMAKSAS GRIEZIENU funkcijas noteikumi

- Kad jebkurā pozīcijā parādās 3  simboli, tiek piešķirti 8 bezmaksas griezieni.
- Spēlētājs saņem papildu +4 bezmaksas griezienus par katru papildu  simbolu jebkurā pozīcijā.
- Ja pēc bezmaksas griezienu funkcijas izspēles nav laimestu, sākas bezmaksas spēle **PAPILDIESPĒJA!**, un reizinātājs palielinās par +1, līdz iegūts laimests.

- Funkciju nevar aktivizēt atkārtoti.
- Bezmaksas griezienus spēlē ar aktivizējušās spēles 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 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 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.