

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

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.  
5 cilindru un 3 rindu spēļu automāts bez tradicionālajām izmaksu līnijām.  
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	0.15 EUR
Maksimālā likme	75.00 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.

**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.

 5 €0.80 4 €0.20 3 €0.04	 5 €0.60 4 €0.15 3 €0.04	 5 €0.40 4 €0.12 3 €0.03	 5 €0.25 4 €0.10 3 €0.03	 5 €2.50 4 €0.50 3 €0.13	 5 €1.50 4 €0.30 3 €0.07	 5 €1.20 4 €0.25 3 €0.05
 3 €0.15	 3 €1.95	 5 €2.50				

## Izmaksu līniju apraksts





Simboliem jābūt blakus uz blakus esošiem cilindriem. Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.



## 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.
- WILD simbols parādās tikai uz 2., 3. un 4.cilindra.





-  un  simbolu laimesti tiek reizināti ar kopējo likmi un pieskaitīti kopējam laimestam.




-  un  simboli piešķir laimestus jebkur un katrs atsevišķi.




-  un  simboli var parādīties tikai uz 2., 3. un 4.cilindra.
- Ja visi ekrānā redzami simboli ir laimestu simboli, tiek piešķirta papildu **SCOPE** laimesta izmaksa x25 no kopējās likmes.





## BEZMAKSAS GRIEZIENU funkcijas noteikumi




- Ja uz 2., 3. un 4. cilindra parādās  simbols, spēlētājam tiek piešķirti 13 bezmaksas griezieni ar reizinātāju x1.





- Ja uz 2., 3. un 4. cilindra parādās  simbols, spēlētājam tiek piešķirti 13 bezmaksas griezieni ar reizinātāju x5.


-  un  simboli nevar aktivizēt vienu un to pašu griezienu.
-  un  simboli neparādās bezmaksas griezienu laikā.
- Funkciju nevar aktivizēt atkārtoti.
- Bezmaksas spēles spēlē ar aktivizējošās spēles likmi.

### VIETU funkcijas noteikumi






- Spēlē ir pieejamas vairākas vietu funkcijas, kuras var mainīt nospiežot  ikonu.
- Atbloķētās vietas tiek saglabātas.
- **DŽENOVA vietas funkcija:**

- o  pēc nejaušības principa atklāj x1, x2 vai x3 reizinātāju.
- o  simbola reizinātāji reizina jebkuru laimestu kombināciju.
- o Pēc pirmās DŽENOVA bezmaksas griezienu funkcijas pabeigšanas, tiek atbloķēta MILĀNA kā vienīgā jaunā spēles vieta.
- o Dženova paliek atbloķēta tikai pēc pirmās VENĒCIJA bezmaksas griezienu funkcijas noslēgšanas.
- o Pirmoreiz spēlējot SCOPA spēli, DŽENOVA būs vienīgā atbloķētā vieta.







- **MILĀNA vietas funkcija:**

- o Jebkurš  simbols, kas parādās laimīgajā kombinācijā, pirms laimestu piešķiršanas, izplešas pa cilindru.
- o Pēc pirmās MILĀNA bezmaksas griezienu funkcijas pabeigšanas, tiek atbloķēta NEAPOLE kā vienīgā spēles vieta.
- o MILĀNA paliek atbloķēta tikai pēc pirmās VENĒCIJA bezmaksas griezienu funkcijas noslēgšanas.





- **NEAPOLE vietas funkcija:**

- o Par katra  simbola  šanos nejaušs simbols, kas nav  vai  simboli, tiek mainīts uz  simbolu pirms laimestu piešķiršanas, ieskaitot simbolus 1. un 5. cilindrā. .
- o Pēc pirmās NEAPOLES bezmaksas griezienu funkcijas pabeigšanas, tiek atbloķēta TOSKĀNA kā vienīgā spēles vieta.
- o NEAPOLE paliek atbloķēta tikai pēc pirmās VENĒCIJA bezmaksas griezienu funkcijas noslēgšanas.

- **TOSKĀNA vietas funkcija:**

- o    un  simboli var nejauši mainīties uz  simboliem pirms tiek piešķirti laimesti, ieskaitot simbolus 1. un 5. cilindrā, un papildus citiem  nosēšanās gadījumiem.
- o Pēc pirmās TOSKĀNA bezmaksas griezienu funkcijas pabeigšanas, tiek atbloķēta VENĒCIJA kā vienīgā spēles vieta.
- o TOSKĀNA paliek atbloķēta tikai pēc pirmās VENĒCIJA bezmaksas griezienu funkcijas noslēgšanas.

- **VENĒCIJA vietas funkcija:**

- o Tiek garantēts, ka katru spēles griezienu viens  simbols nolaižas uz 2., 3. vai 4. cilindra pamataspēles laikā, papildus citiem  piezēmējumiem.
- o Tiek garantēts, ka katru spēles griezienu divi  simboli nolaižas uz 2., 3. vai 4. cilindra bezmaksas griezienu laikā, papildus citiem  piezēmējumiem.
- o Pēc pirmās VENĒCIJA bezmaksas griezienu funkcijas pabeigšanas, visas atrašanās vietas paliek atbloķētas.

## 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](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.