

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

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.  
6 cilindru, 3 rindu un no 25 līdz 101 izmaksu līniju spēļu automāts.  
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.63%.

**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.
- Laimestu izmaksā no kreisās uz labo pusi vai no labās uz kreiso pusi, atkarībā no tā, kurš laimests ir lielāks.

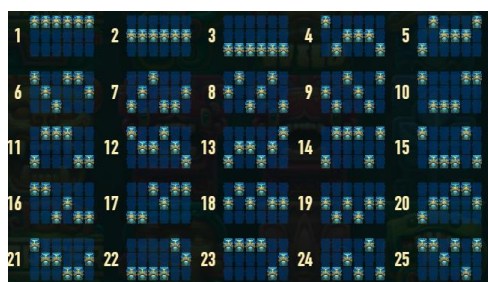
**Regulāro izmaksu apraksts**

Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

- Simboliem jābūt uz blakus esošiem cilindriem.
- Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā cilindra.

	6 \$15 5 \$5 4 \$0.80 3 \$0.05		6 \$6 5 \$4 4 \$0.70 3 \$0.05		6 \$3 5 \$1.50 4 \$0.60 3 \$0.04		6 \$1.50 5 \$1 4 \$0.40 3 \$0.02		6 \$1 5 \$0.60 4 \$0.20 3 \$0.02		6 \$0.60 5 \$0.40 4 \$0.07 3 \$0.01		6 \$25 5 \$5 4 \$0.50 3 \$0.25		6 \$25 5 \$7 4 \$1 3 \$0.07
---	---	---	--	---	---	---	---	---	---	--	--	---	---	---	--------------------------------------

## Izmaksu līniju apraksts



Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas. Laimestu izmaksā no kreisās uz labo pusi vai no labās uz kreiso pusi, atkarībā no tā, kurš laimests ir lielāks.

Papildlīniju izmaksu līnijas:




## Spēles norise un noteikumi

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

## PAPILDLĪNIJU SPĒLES funkcijas noteikumi



- Katrs grieziens sākas ar pirmajām 25 laimestu līnijām.
- Laimests uz 5+ laimestu līnijām atbloķē laimestu līnijas 26. - 40.
- Laimests uz 20+ laimestu līnijām atbloķē laimestu līnijas 41. - 50.
- Laimests uz 25+ laimestu līnijām atbloķē laimestu līnijas 51. - 60.
- Laimests uz 40+ laimestu līnijām atbloķē laimestu līnijas 61. - 70.
- Laimests uz 50+ laimestu līnijām atbloķē laimestu līnijas 71. - 90.
- Laimests uz 70+ laimestu līnijām atbloķē laimestu līnijas 91. - 101.





- **WILD** simbols aizstāj visus simbolus, izņemot  simbolu.
- WILD simbols parādās tikai uz 1., 3. un 5.cilindra.



- **SCATTER** simbola laimestus sareizina ar kopējo likmi un laimestus pieskaita līniju laimestiem.
- SCATTER simbols piešķir laimestus jebkur.
- **TOTEM TOWER** funkcijas darbības laikā jebkurš cilindrs, uz kura ir tikai vienādas


krāsas augstas vai zemas izmaksu vērtības simbolu, piemēram,  un  (izņemot



 simbolu) kombinācijas, pirms laimestu piešķiršanas tiek pilnībā aizpildīts ar  simboliem.

### **BEZMAKSAS GRIEZIENU funkcijas noteikumi**



- Ja jebkurās pozīcijās parādās 3, 4, 5 vai 6  simboli, spēlētājam tiek piešķirti 10, 15, 25 vai 100 bezmaksas griezieni attiecīgi.
- Funkciju var aktivizēt atkārtoti.
- Bezmaksas griezienus spēlē ar aktivizējušās 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 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](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.