

SIA „JOKER LTD”
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles **Return To The Feature** 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 96.80%.

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.

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 simbolam ir jābūt attēlotam uz pirmā cilindra.

 5 ₺2.50 4 ₺0.50 3 ₺0.08	 5 ₺1 4 ₺0.40 3 ₺0.05	 5 ₺0.75 4 ₺0.25 3 ₺0.04	 5 ₺0.30 4 ₺0.12 3 ₺0.03	 5 ₺0.20 4 ₺0.07 3 ₺0.02	 5 ₺0.12 4 ₺0.05 3 ₺0.01
 5 ₺0.60 4 ₺0.20 3 ₺0.03	 5 ₺0.06 4 ₺0.03 3 ₺0.01	 5 ₺5 4 ₺0.50 3 ₺0.08	 5 ₺12.50 4 ₺0.75 3 ₺0.25	 5 ₺25 4 ₺1.25 3 ₺0.25	

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



- **SCATTER** simbola laimestus sareizina ar kopējo likmi un laimestus pieskaita līniju laimestam.
- SCATTER piešķir laimestus jebkur.
- SCATTER simboli parādās tikai pamatspēles laikā.



- **ATTIŠANAS** simbola laimestus sareizina ar kopējo likmi un laimestus pieskaita līniju laimestiem.
- ATTIŠANAS simbols piešķir laimestus jebkur.
- ATTIŠANAS simbols parādās tikai pamatspēles laikā.

ATTIŠANAS funkcijas noteikumi






- simbols parādās tikai tad, kad saglabāta 1 vai vairāk bezmaksas griezienu funkcijas.






- 3, 4 un 5 simboli attiecīgi aktivizē 1, 2 un 3 pēc nejaušības principa atlasītas iepriekšējās bezmaksas griezienu funkcijas.
- Katrs iepriekšējo bezmaksas griezienu funkcijas raunds, kurā bija laimesti, tiek izspēlēts atkārtoti. Pēc nejaušības principa var tikt aktivizēti laimesti abos virzienos. Visi laimesti pēc nejaušības principa tiek dubultoti.
- Jebkurā likmes konfigurācijā tiek saglabātas līdz 7 bezmaksas griezienu funkcijām.
- Ja saglabātas 7 bezmaksas griezienu funkcijas, bezmaksas griezienu funkcija, kas saglabāta sarakstā pēdējā, tiek aizstāta ar augstāku bezmaksas griezienu funkciju.
- Pēc aktivizēšanas saglabātās bezmaksas griezienu funkcijas tiek izņemtas no saglabāto funkciju saraksta.




BEZMAKSAS GRIEZIENU funkcijas noteikumi


- Ja jebkurā pozīcijā parādās 3  simboli, spēlētājam tiek piešķirti 10 bezmaksas griezieni.
- Ja jebkurā pozīcijā parādās 4  simboli, spēlētājam tiek piešķirti 20 bezmaksas griezieni.
- Ja jebkurā pozīcijā parādās 5  simboli, spēlētājam tiek piešķirti 100 bezmaksas griezieni.
- Bezmaksas griezienus spēlē ar aktivizējošās spēles laimestu kombināciju skaitu un likmi.
- Funkciju nevar aktivizēt atkārtoti.

NAUDAS simbola noteikumi




-  NAUDAS simboli parādās tikai pamatspēlē.
- Jebkurš 1 vai 2  simboli piešķir balvu, kas redzama uz katra simbola.
- Iespējamās balvas ir likmes līmeņa reizinātāji: x2, x3, x5, x8, x18, x28, x58, x88, x188, x288, x588, x888, x1888, vai x2888.
- 3 vai vairāk  simboli jebkurā pozīcijā piešķir naudas atkārtoto griezienu funkciju.

NAUDAS ATKĀRTOTO GRIEZIENU funkcijas noteikumi

- Funkcijas sākumā tiek piešķirti 4 atkārtoti griezieni.
- Visi pārējie simboli tiek noņemti no cilindriem, un šīs funkcijas laikā var parādīties tikai  simboli vai tukši simboli.
- Ja funkcijas laikā parādās 1 vai vairāk  simboli, atkārtoto griezienu skaits tiek atiestatīts uz 4.
- Funkcija beidzas, kad izspēlēti visi atkārtoti griezieni vai uz ekrāna ir 15  simboli.

- Ja funkcijas beigās uz ekrāna ir 15  simboli, visi laimesti tiek sareizināti ar x10.
- Funkciju nevar aktivizēt atkārtoti.
- Atkārtotos griezienus spēlē ar aktivizējošās spēles kombināciju skaitu un likmes līmeni.
- Bezmaksas griezienu funkcija, attīšanas funkcija un naudas atkārtoto griezienu funkcija var tikt aktivizētas tikai atsevišķi.

PIRKŠANAS funkcijas noteikumi

- Lai atvērtu pirkšanas funkcijas uznirstošo izvēlni, uz ekrāna jānospiež poga .
- Spēlētājs var izvēlēties 3 vai 4 - 5  simbolus, pieskaroties attiecīgajai pogai, un aktivizēt bezmaksas griezienu funkciju.
- Nopirktie bezmaksas griezieni netiek izmantoti attīšanas funkcijas laikā.
- Spēlētājs var izvēlēties 3  simbolus, pieskaroties attiecīgajai pogai, un aktivizēt naudas atkārtoto griezienu funkciju.
- Katras iespējas cena ir parādīta pirkšanas funkcijas uznirstošajā izvēlnē.
- Ja spēlētājs aktivizē funkciju, to nopērkot, vispirms tiks pabeigta pamatspēle un tad ieslēgta funkcija.

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



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.