

SIA „JOKER LTD”
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles **Waltz Beauty** noteikumi
Habanero Systems Limited spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
6 cilindru, 4 rindu un 25 - 50 izmaksu līniju spēļu automāts.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.66%.

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.

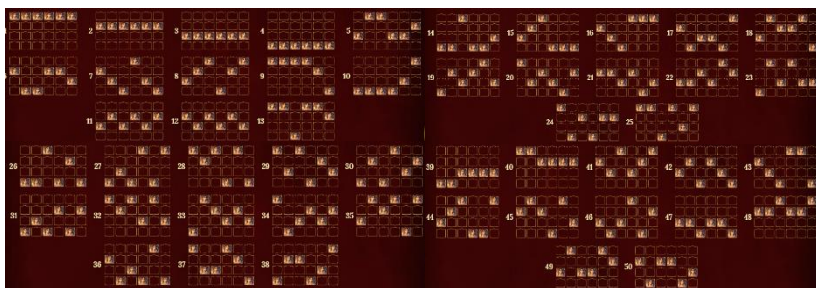
Regulāro izmaksu apraksts

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.

 6 ₣10 5 ₣4 4 ₣0,60 3 ₣0,15	 6 ₣4 5 ₣1,50 4 ₣0,50 3 ₣0,10	 6 ₣3 5 ₣1 4 ₣0,40 3 ₣0,08	 6 ₣0,75 5 ₣0,40 4 ₣0,15 3 ₣0,05	 6 ₣0,50 5 ₣0,25 4 ₣0,10 3 ₣0,05	 6 ₣0,25 5 ₣0,15 4 ₣0,10 3 ₣0,02	 6 ₣0,25 5 ₣0,15 4 ₣0,10 3 ₣0,02
 6 ₣1,50 5 ₣0,75 4 ₣0,25 3 ₣0,08						

Izmaksu līniju apraksts






Laimesti tiek piešķirti no kreisās uz labo pusi par blakus esošo simbolu kombinācijām. Simboliem jābūt uz blakus esošiem cilindriem.


Spēles norise un noteikumi

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



-  simbols var aizstāt visus simbolus, izņemot  un  simbolus.




-  simbols parādās uz 2. - 5.cilindra.




-  simbols neveido laimestus.



-  simbols laimestus sareizina ar kopējo likmi un piešķir tos jebkur.




- **KRISTĀLA ROZES** funkcijas laikā jebkuru  simbolu iespējams uzgriezt ar x1, x2 vai x3 reizinātāju.




- Visi  reizinātāji tiek pieskaitīti esošajam spēles reizinātājam.

- Visus laimestus sareizina ar pašreizējās spēles reizinātāju.



- **BRIESMOŅA** funkcijas laikā  simbols parādās kā simbolu virknes uz visiem cilindriem.




- Pirms laimestu piešķiršanas visi uz ekrāna esošie  simboli tiek aizstāti ar vienādu,

nejauši atlasītu simbolu, kas nav  ,  ,  vai  simbols



- Ja jebkurā pozīcijā tiek uzgriezti 3, 4, 5 vai 6 Scatter simboli, tiek piešķirti attiecīgi 10, 20, 30 vai 100 **bezmaksas griezieni**.
- Bezmaksas griezienu funkcijas reizinātājs sākas ar x1.
- Funkcijas laikā reizinātājs netiek atiestatīts.
- Bezmaksas griezienu laikā ir iespējams gūt papildus bezmaksas griezienus.
- Spēlētājam ir iespēja spēlēt **Papildlīniju spēles**, kur katrs grieziens sākas ar 25 laimestu līnijām un laimests uz 15+ laimestu līnijām atbloķē laimestu līnijas 26 - 50.
- Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi, ar kādu tie tika aktivizēti.
- Noslēdzoties bezmaksas griezieniem, iegūtie laimesti tiek pievienoti kopējai bilancei.

- Spēlētājam ir iespēja izmantot **PIRKŠANAS FUNKCIJU**, ko var aktivizēt nospiežot pogu uz ekrāna, lai parādītu funkcijas cenu.
- Uznirstošais logs parāda PIRKŠANAS FUNKCIJAS likmes nosacījumus.
- Parādīsies 3 - 6 SCATTER simboli un tie tiks izspēlēti saskaņā ar bezmaksas griezienu funkcijas noteikumiem.
- Spēlētājam ir iespēja ieslēgt vai izslēgt **SUPERLIKMES** darbību, nospiežot uz slīdpogas.
- Kad slīdpoga ir ieslēgta, SUPERLIKMES poga uz ekrāna parāda katras likmes cenu.
- SUPERLIKMES uznirstošajā logā redzami sākotnējās likmes nosacījumi.
- Funkcijas darbības laikā ir lielākas iespējas aktivizēt bezmaksas griezienu funkciju.

- Funkcijas laikā  simbols parādās biežāk.

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. 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.