

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

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5 cilindru, 3 rindu un 25 izmaksu līniju spēļu automāts
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.73%.

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.

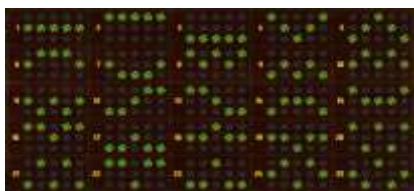
Regulāro izmaksu apraksts

Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

- Simboliem jābūt uz blakus esošiem cilindriem.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi. Vismaz vienam simbolam ir jābūt attēlotam uz pirmā cilindra.

 ±625,00 ±150,00 ±12,50	 ±250,00 ±75,00 ±12,50	 ±37,50 ±12,50 ±2,50	 ±25,00 ±7,50 ±2,50	 ±625,00 ±150,00 ±12,50
 ±150,00 ±50,00 ±7,50	 ±75,00 ±25,00 ±5,00	 ±12,50 ±5,00 ±2,50	 ±62,50	

Izmaksu līniju apraksts



Laimesti tiek piešķirti no kreisās uz labo pusi par blakus esošo simbolu kombinācijām.

Spēles norise un noteikumi

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



- **WILD** simbols aizstāj visus simbolu, izņemot SCATTER simbolu.
- 3 un vairāk WILD simboli piešķir laimestu saskaņā ar izmaksu tabulu.





- **SCATTER** simbolus iespējams uzgriezt tikai pamatspēlē tikai uz 1., 3. un 5.cilindra.
- 3 SCATTER simboli piešķir laimestus ikvienā pozīcijā un tos sareizina ar kopējo likmi.

KARTES funkcijas noteikumi


- Kartes funkcija tiek aktivizēta, ja jebkurā pamatspēles laimīgajā kombinācijā parādās




simbols.



-  LEPRIKONS pārvietosies par vienu lauciņu ikreiz, kad parādīsies  simbols.
- Ja ir pieejami vairāki virzieni, pēc nejaušības principa tiks izvēlēts viens no tiem.







-  nevar atgriezties lauciņā, kur viņš jau ir atradies iepriekš.






-  pozīcija tiek saglabāta katrai likmes konfigurācijai.

- Neatkarīgi no likmes konfigurācijas  sāks  lauciņā un pārvietosies jebkurā nejauši izvēlētā virzienā.




- Ja  apstājas uz  lauciņa, tiek aktivizēta **garantētā WILD bezmaksas griezienu** funkcija.

- Ja  apstājas uz  lauciņa, tiek piešķirta balva – 10,000x kopējai likmei.
- Jebkura griezienu laikā, jebkurā nejauši izvēlētajā kartes pozīcijā tiek piešķirti nejauši naudas

balvu reizinātāji, kas redzami uz  simbola – 1x, 2x, 5x, 20x vai 100x un sareizināti ar kopējo likmi.

- Ja  apstājas uz  lauciņa (naudas balva), tiek piešķirta attiecīgā balva un sareizināta ar kopējo likmi.

GARANTĒTĀ WILD BEZMAKSAS GRIEZIENU funkcijas noteikumi

- Visas kartes funkcijas ietvaros tiek piešķirti 7 bezmaksas griezieni.
- Katra griezienu laikā uz ekrāna divas reizes parādīsies  simbols, taču ne uz blakus esošiem cilindriem.
- Pirms laimestu piešķiršanas  simbols izpletīsies un pārklās cilindrus.
- Šīs funkcijas laikā nevar parādīties citi  simboli.
- Garantētā WILD bezmaksas griezienu funkcija un **bloķēto laimestu bezmaksas griezienu** funkcija nevar tikt aktivizētas vienā un tajā pašā griezienā.
- Funkciju nevar aktivizēt atkārtoti.
- Bezmaksas griezienus izspēlē ar aktivizējošā griezienu līnijām un likmes līmeni.

BLOĶĒTO LAIMESTU BEZMAKSAS GRIEZIENU funkcijas noteikumi

- Ja uz 1., 3. un 5. cilindra tiek uzgriezti  simboli, tiek piešķirti 7 bezmaksas griezieni.
- Pēc katra griezienu, laimesta kombinācijas paliek fiksētas savās pozīcijās un paliek bloķētas uz visu funkcijas laiku.
- Simbolu, kas atrodas uz 5 cilindra un 2 rindas, nav iespējams bloķēt.

- Garantēto WILD bezmaksas griezienu funkciju un bloķēto laimestu bezmaksas griezienu funkciju nav iespējams aktivizēt vienlaicīgi.
- Funkciju nevar aktivizēt atkārtoti.
- Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi, ar kādu tie tika aktivizēti.
- Noslēdzoties bezmaksas griezieniem, iegūtie laimesti tiek pievienoti kopējai bilancei.

PIRKŠANAS funkcija



- Lai atverot pirkšanas funkcijas uznirstošo izvēlni, uz ekrāna jānospiež poga .
- Katras iespējas cena ir parādīta pirkšanas funkcijas uznirstošajā izvēlnē.
- Ja funkcija tiek aktivizēta, to nopērkot, vispirms tiks pabeigta pamatspēle un tad ieslēgta funkcija.

SUPERLIKMES funkcija

- Spēlētājam ir iespēja ieslēgt vai izslēgt **SUPERLIKME** darbību, nospiežot uz slīdpogas.
- Kad slīdpoga ir ieslēgta, SUPERLIKME poga uz ekrāna parāda katras likmes cenu.
- SUPERLIKME uznirstošajā logā redzami sākotnējās likmes nosacījumi.
- Funkcijas darbības laikā ir lielākas iespējas aktivizēt bezmaksas griezienu funkciju.
- Abu bezmaksas spēļu funkciju ietvaros tiek piešķirtas 9 bezmaksas spēles.
- Izredzes, ka kartē tiks aktivizēta 10 000x balva kopējai likmei, ir paaugstinātas.



- Uzklikšķinot **KARTES** ikonai, spēlētājs var redzēt kartes funkcijas pārskatu un LEPRIKONA virzības progresu attiecīgajai likmes konfigurācijai.

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 grieziena 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.