

SIA „JOKER LTD”
 reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
 Spēles Shivering Strings 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 96.62%.

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.

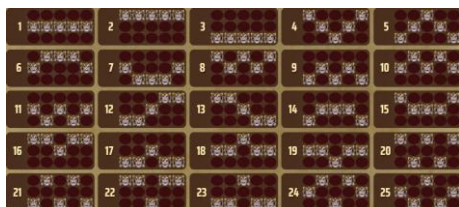
Minimālā likme	0.25 EUR
Maksimālā likme	50.00 EUR

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.
- Simboliem jābūt līdzās uz aktīvas izmaksu līnijas.
- Vismaz vienam no kombinācijas simboliem jāatrodas uz 1. cilindra.

Izmaksu līniju apraksts



Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām no kreisās uz labo pusi. Simboliem jāatrodas uz blakus cilindriem.

5 €750 4 €250 3 €12.50	5 €375 4 €150 3 €7.50	5 €75 4 €20 3 €2	5 €62.50 4 €15 3 €2	5 €750
5 €250 4 €62.50 3 €3.50	5 €150 4 €37.50 3 €2.50	5 €50 4 €10 3 €1.50	5 €37.50 4 €5 3 €1.50	5 €6,250 4 €250 3 €37.50

Spēles norise un noteikumi

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

WILD simbola noteikumi




- **WILD** simbols aizstāj visus simbolus, izņemot SCATTER un +1 simbolus, lai veidotu laimīgās kombinācijas.
- 5 WILD simboli piešķir laimestu saskaņā ar izmaksu tabulu.

SCATTER simbola noteikumi



- **SCATTER** simboli piešķir laimestus jebkurās pozīcijās.
- 3 vai vairāk SCATTER simboli piešķir laimestu saskaņā ar izmaksu tabulu.

MAKABRE MASKARĀDES funkcijas noteikumi

- **Makabre maskarādes** funkcija tiek aktivizēta, kad parādās  simbols.
- Funkcijas laikā leļļu meistars pārkārto simbolus, lai izveidotu laimesta kombinācijas, un

pārvērš  simbolu par WILD simbolu pirms laimestu izmaksas.

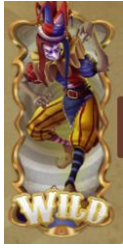
BEZMAKSAS GRIEZIENU funkcijas noteikumi

- 3, 4 vai 5 SCATTER simboli piešķir 10, 20 vai 50 bezmaksas griezienus, attiecīgi.



- Katrs **+1** simbols, kas parādās, piešķir +1 bezmaksas griezienu.
- Bezmaksas griezienus var aktivizēt atkārtoti.
- Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tos aktivizējošā griezienu likmes līmeni.

MARIONEŠU MARŠA funkcijas noteikumi



- Marionešu marša funkcija aktivizējas, kad bezmaksas griezienu laikā tiek uzgriezts WILD simbols.
- Leļļu meistars pārveido WILD simbolu par **1x3 pozīciju WILD** simbolu, kas pārvietojas pa kreisi katrā bezmaksas griezienā, kamēr pamet laukumu.
- WILD simboli, kas pārvērsti makabre maskarādes funkcijas laikā, netiek tālāk pārvērsti par 1x3 pozīciju WILD simboliem.

PIRKŠANAS funkcija



- Lai atvērtu pirkšanas funkcijas uznirstošo izvēlni, uz ekrāna jānospiež poga
- Ja funkcija tiek aktivizēta, to nopērkot, vispirms tiks pabeigta pamatspēle un tad ieslēgta funkcija.
- Nopērkot funkciju, uz laukuma parādīsies 3 - 5 SCATTER simboli un tiks izspēlēti bezmaksas griezieni pēc augstāk aprakstītajiem noteikumiem.

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.
- SUPERLIKMES funkcijas laikā WILD un tā paplašinātās versijas simbols parādās biežāk bezmaksas griezienu laikā.

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.

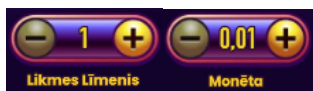
Visi džekpota noteikumi

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. 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.