

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

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5 cilindru, 4 rindu un 25 izmaksu līniju spēļu automāts
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.98%.

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.

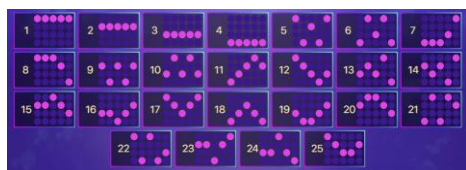
Minimālā likme	0,50 €
Maksimālā likme	50 €

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.

Spēles norise un noteikumi

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

WILD simbola noteikumi

-  Simbols aizstāj visus simbolus, izņemot  simbolu, lai veidotu laimesta kombinācijas.
- 5  simboli piešķir laimestu saskaņā ar izmaksu tabulu.
-  Simbols parādotes aizņem 1, 2, 3 vai 4 pozīcijas uz cilindra un izplešas, lai nosegtu to pilnībā.
- Pamatspēlē  simbola reizinātājs ir:
 - o 1 pozīcija - x1;
 - o 2 pozīcijas - x2;
 - o 3 pozīcijas - x4;
 - o 4 pozīcijas - x8.
- Atkarībā no simbola izmēra, bezmaksas griezienu funkcijā  simbola reizinātājs ir:
 - o 1 pozīcija - x2;
 - o 2 pozīcijas - x4;
 - o 3 pozīcijas - x8;
 - o 4 pozīcijas - x16.
- Visas  simbola reizinātāja vērtības laimesta kombinācijā, tiek pievienotas pamata reizinātājam x1.

SCATTER simbola noteikumi

-  Simboli piešķir laimestus jebkurās pozīcijās.
- 3 un vairāk  simboli piešķir laimestu saskaņā ar izmaksu tabulu.



- Simbolu laimesti tiek reizināti ar kopējo likmi.

BEZMAKSAS GRIEZIENU funkcijas noteikumi



- 3, 4 vai 5 simboli aktivizē, attiecīgi, 8, 12 vai 25 bezmaksas griezienus.



- Bezmaksas griezienu laikā simbols tiek fiksēts uz 1 griezienu, saglabājot savu reizinātāja vērtību.



- Tiek piešķirts papildu grieziens, ja pēdējā griezienā parādās simbols.
- Bezmaksas griezienus var aktivizēt atkārtoti.
- Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tos aktivizējušo likmi un līnijām.



- Atkārtoti aktivizējot funkciju 3, 4 vai 5 simboli piešķir, attiecīgi, 5, 10 vai 20 bezmaksas griezienus.

PIRKŠANAS funkcijas noteikumi

- Lai atvērtu pirkšanas funkcijas uznirstošo izvēlni, uz ekrāna jānospiež attiecīgā poga.
- 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.
- Iespējas aktivizēt bezmaksas griezienu funkciju ir paaugstinātas.



- Iespējas uzgriezt simbolu ir palielinātas.

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.

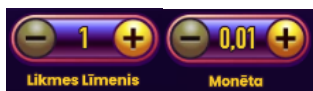
Visi džekpota noteikumi

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 €, izmaksā nekavējoties;
- 2) pārsniedz 720 €, bet nepārsniedz 14 300 €, izmaksā 24 stundu laikā;

3) pārsniedz 14 300 €, 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.