

SIA „JOKER LTD”
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles **Feel the Beat** noteikumi
HGMT Ltd spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5 cilindru, 5 rindu un 27 izmaksu līniju spēļu automāts.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.20%.

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	0.10 EUR
Maksimālā likme	100.00 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.

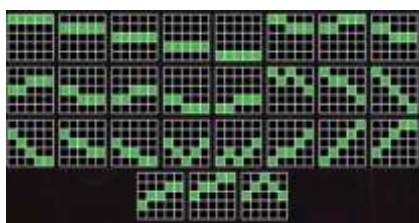
Regulāro izmaksu apraksts

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 no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā cilindra.

	5 €1.60 4 €0.40 3 €0.08		5 €1.60 4 €0.40 3 €0.08		5 €1.60 4 €0.40 3 €0.08		5 €1.60 4 €0.40 3 €0.08
	5 €7.20 4 €2.40 3 €1.20		5 €12.00 4 €4.00 3 €1.60		5 €14.40 4 €4.80 3 €2.00		
	5 €24.00 4 €6.00 3 €2.40		5 €32.00 4 €8.00 3 €3.20				
			5 €32.00				

Izmaksu līniju apraksts



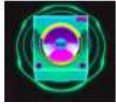
Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām uz aktīvajām izmaksas līnijām no kreisās puses un laimestu, kas izveidojies bonusa spēles laikā.

Spēles norise un noteikumi

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



- **X** simbols aktivizējas, kad ir parādījies laimests uz spēles laukuma.
- Kad tas aktivizējas, tas rāda reizinātāju, kurš attēlosies virs spēles laukuma.
- Iespējamie reizinātāji, ko piešķir X simbols ir: 2x, 3x, 4x, 5x, 6x, 7x, 8x, 9x, 10x, 15x, 20x, 25x, 50x, 100x, 150x, 200x.
- Piešķirtais reizinātājs attiecas uz visiem laimestiem šajā griezienā.
- Ja X simbols ir daļa no izmaksas līnijas, kurā tas tiks aizvietots SPEAKER MECHANIC funkcijas darbībā, tad X simbols būs aizvietots pēc tā, kādu reizinātāja vērtību tas piešķirs griezienam.



- Izkrītot vismaz 2 **SPEAKER** simboliem dažādos cilindros, aktivizēsies **SPEAKER MECHANIC** funkcija.
- Funkcijas laikā visi simboli, ieskaitot WILD, FS un SPEAKER simbolus, uz aktīvās izmaksas līnijas tiks savienoti izmaksas līnijā un aizvietoti ar maksājošu simbolu.
- Visi aizvietotie simboli tiek aizvietoti ar vienādiem simboliem.
- Funkcija aktivizējas tikai tad, ja abi SPEAKER simboli izkrīt uz dažādiem cilindriem.
- Ja 2 SPEAKER simboli izkrīt uz viena cilindra, tie apgriežas un aizpilda pozīcijas starp tiem vertikāli, lai veidotu vairāk laimīgo kombināciju.
- Pamatspēles laikā SPEAKER MECHANIC aizpilda simbolus tikai ar maksājošiem simboliem.
- Gadījumā, ja FS simbols tika aizvietots ar citu simbolu SPEAKER MECHANIC funkcijas laikā, tas tāpat piedalās bezmaksas griezienu funkcijas aktivizēšanā.





- Izkrītot 3 **FS** simboliem pamatspēles griezienā, tiek aktivizēti 10 bezmaksas griezieni.
- Funkcijas laikā ir lielāka iespēja aktivizēt papildus funkcijas.
- Funkcijas laikā SPEAKER MECHANIC ir iespēja aizvietot simbolus ar WILD simboliem.
- Izkrītot papildus 2 vai 3 FS simboliem funkcijas laikā, tiek piešķirti papildus 2 vai 4 griezieni attiecīgi.
- Izkrītot 4 FS simboliem pamatspēles griezienā, tiek aktivizēti 10 bezmaksas griezieni.
- Šīs funkcijas laikā kopējais reizinātājs virs spēles laukuma var paaugstināties.
- Katru reizi izkrītot X simbolam, tā reizinātājs tiek pievienots kopējam reizinātājam.
- Funkcijas laikā SPEAKER MECHANIC ir iespēja aizvietot simbolus ar WILD simboliem.
- Izkrītot papildus 2 vai 3 FS simboliem funkcijas laikā, tiek piešķirti papildus 2 vai 4 griezieni attiecīgi.
- Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar to pašu griezienu vērtību kā spēlēts līdz tam.
- Noslēdzoties bezmaksas griezieniem, iegūtie laimesti tiek pievienoti kopējai bilancei.



- Spēlētājam ir iespēja iegādāties jebkuru bonusa spēli.
- Maksa ir atkarīga no likmes vērtības un izvēlēta bonusa.
- Darbojas visi minētie noteikumi.

Spēles vadība

1.  Lai paaugstinātu vai pazeminātu griezienu vērtību, jāizmanto **BET** izvēlni.
2.  Klikšķinot uz **SPIN** pogas, cilindri sāk griezties ar spēlētāja izvēlēto likmi.



3. Nospiežot **AUTO** 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.