

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

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
6 cilindru un 5 rindu spēļu automāts bez tradicionālajām izmaksu līnijām.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.26%.

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

- Laimīgās kombinācijas veidojas par 8 vai vairāk vienādu simbolu kombinācijām jebkurās laukuma pozīcijās.

	10	J	Q	K	A
16+	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
14-15	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25
12-13	0.10	0.10	0.10	0.10	0.10
10-11	0.05	0.05	0.05	0.05	0.05
9	0.02	0.02	0.02	0.02	0.02
8	0.01	0.01	0.01	0.01	0.01

					
16+	2.00	2.00	3.00	3.00	5.00
14-15	0.50	0.50	0.75	0.75	1.50
12-13	0.20	0.20	0.30	0.30	0.50
10-11	0.10	0.10	0.15	0.15	0.25
9	0.05	0.05	0.07	0.07	0.15
8	0.03	0.03	0.05	0.05	0.10

Izmaksu līniju apraksts



Laimīgās kombinācija veidojas par vismaz 8 vienādiem simboliem jebkurās laukuma pozīcijās.

Spēles norise un noteikumi

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

Cilindru sabrukšanas funkcijas noteikumi:

- o Pēc katra grieziņa gan pamatspēlē, gan bezmaksas grieziņu laikā, tiek izmaksāti laimesti par laimējošām kombinācijām, bet visi laimējošie simboli, pazūd no laukuma.
- o Atlikušie simboli pabīdās, bet tukšās vietas ieņem jauni simboli.
- o Cilindru bruksana turpināsies, kamēr vairs nebūs laimīgo kombināciju.
- o Visi laimesti tiek ieskaitīti spēlētāja kontā pēc tam, kad pirmā grieziņa izraisītā bruksana ir beigusies.

KOPĒJĀ LAIMESTA SKAITĪTĀJA noteikumi

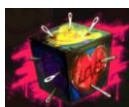
- Katra grieziņa laikā visi laimesti tiek atzīmēti virs spēles laukuma kopējā laimesta skaitītājā.
- Katrs aktivizētais KLAUNA REIZINĀTĀJA simbols tiek pievienots pie kopējā laimesta skaitītāja grieziņa beigās un tad kopējā reizinātāja vērtība tiek piemērota kopējam grieziņa laimestam.

ADATU KASTĪTES simbola noteikumi

- ADATU KASTĪTES simbols tiek aktivizēts pēc visu laimestu pievienošanas pie kopējā laimesta skaitītāja.
- ADATU KASTĪTES simbols novāc visus attiecīgos laimīgos simbolus no spēles laukuma, atbrīvojot vietu jauniem simboliem.
- Spēlē ir divu veidu ADATU KASTĪTES simboli - zemo simbolu un augsto simbolu.



- **Zemo simbolu ADATU KASTĪTES** simbols novāc visus zemās izmaksu vērtības simbolus no spēles laukuma un izmaksā laimestu 0.1x no pamatlikmes par katru novākto simbolu.



- **Augstās vērtības ADATU KASTĪTES** simbols novāc visus augstas izmaksu vērtības simbolus no spēles laukuma un izmaksā laimestu 0.5x no pamatlikmes par katru novākto simbolu.

KLAUNU REIZINĀTĀJU simbolu noteikumi



- **KLAUNU REIZINĀTĀJU** simbols tiek aktivizēts griezienu beigās, ja tika izveidota vismaz viena laimesta kombinācija.
- Pievienojošais **KLAUNA REIZINĀTĀJA** simbols var parādīties ar vērtību 2x, 3x, 4x, 5x, 10x, 15x, 20x, 25x, 50x, 100x, 250x vai 500x.
- Pievienojošais reizinātājs tiek pievienots pie esošā reizinātāja kopējā laimesta skaitītājā.
- Reizinošais **KLAUNA REIZINĀTĀJA** simbols var parādīties ar vērtību x2, x3, x4, x5, x10 vai x20.
- Reizinošais reizinātājs sareizina esošo reizinātāju kopējā laimesta skaitītājā.

LESTERA NAUDAS KARUSELA BEZMAKSAS GRIEZIENU funkcijas noteikumi



- Uzgriezot vienlaicīgi trīs **bezmaksas griezienu SCATTER** simbolus pamatspēles laikā, tiek aktivizēta **LESTERA NAUDAS KARUSEĻA** 10 bezmaksas griezienu funkcija.
- Funkcijas laikā iespēja saņemt **KLAUNU REIZINĀTĀJA** simbolus ar labākiem reizinātājiem ir lielāka.



- Funkcijas laikā var parādīties speciālais **BOUNTY BALONU** skaitītājs, kura vērtība ir vienāda ar kopējo reizinātāju no kopējā laimesta skaitītāja.
- Funkcijas laikā visi aktivizētie reizinātāji, kuri tiek pievienoti kopējā laimesta skaitītājam, tiek glabāti arī **BOUNTY BALONU** skaitītājā.
- Reizinātāja vērtība **BOUNTY BALONU** skaitītājā tiek palielināta, kamēr neparādās



EPISKAIS ADATU KASTĪTES simbols.

- Parādoties **EPISKAJAI ADATU KASTĪTEI**, **BOUNTY BALONA** skaitītāja vērtība tiek pievienota pie kopējā laimesta skaitītāja un **BOUNTY BALONA** skaitītāja uzkrāšana sākas no jauna (no nulles).
- Papildus, **EPISKAIS ADATU KASTĪTES** simbols novāc no spēles laukuma visus laimesta simbolus, gan zemas izmaksu vērtības, gan augstas izmaksu vērtības.
- Izmaksas par novāktiem laimesta simboliem ir līdzīgas kā apvienojot augsto un zemo simbolu **ADATU KASTĪŠU** simbolus un tiek piešķirts **BOUNTY BALONA** reizinātājs.
- Uzgriezot papildus **SCATTER** simbolus vienlaicīgi tiek pievienoti papildus griezieni:
 - o 2 bezmaksas griezienu **SCATTER** simboli pievieno +2 griezienus;
 - o 3 bezmaksas griezienu **SCATTER** simboli pievieno +4 griezienus.

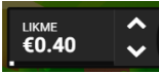


JESTERA DŽEKPOTA BEZMAKSAS GRIEZIENU funkcijas noteikumi

- Uzgriežot vienlaicīgi četrus bezmaksas griezienu SCATTER simbolus pamatspēles laikā, tiek aktivizēta JESTERA DŽEKPOTA 10 bezmaksas griezienu funkcija.
- Šī funkcija ir līdzīga LESTERA NAUDAS KARUSEĻA bezmaksas griezienu funkcijai.
- JESTERA DŽEKPOTA funkcijas laikā atkārtota BOUNTY BALONU skaitītāja uzkrāšana sākas no pēdējā savāktā reizinātāja vērtības.
- Uzgriežot papildus bezmaksas griezienu SCATTER simbolus vienlaicīgi tiek pievienoti papildus griezieni:
 - o 2 bezmaksas griezienu SCATTER simboli pievieno +2 griezienus;
 - o 3 bezmaksas griezienu SCATTER simboli pievieno +4 griezienus.
- Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi, ar kādu tika aktivizēti.
- Ja spēles laikā spēlētājs sasniedz spēles maksimālo laimestu, spēle nekavējoties apstājas, spēlētājam tiek piešķirts laimests un visi atlikušie bezmaksas griezieni tiek atcelti.



- Spēles laikā spēlētājam ir iespēja iegādāties vairākas papildu funkcijas:
 - o 5 reizes lielāku iespēju aktivizēt bezmaksas griezienu funkcijas par cenu 3x no likmes apmēra;
 - o griezienu ar garantētu KLAUNA REIZINĀTĀJA un ADATU KASTĪTES simbolu par cenu 50x no likmes apmēra;
 - o LESTERA NAUDAS KARUSEĻA funkciju par cenu 70x no likmes apmēra;
 - o JESTERA DŽEKPOTA funkciju par cenu 200x no likmes apmēra.
- Iegādājoties papildu funkcijas 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.