

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

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
6 cilindru, 5 rindu un līdz pat 1 000 000 izmaksu līniju spēļu automāts.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.09%.

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.
- 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 uz aktīvajām izmaksu līnijām no kreisās uz labo pusi.

				
6 1.00 5 0.50 4 0.30 3 0.20	6 1.00 5 0.50 4 0.30 3 0.20	 6 3.00	6 1.50 5 1.00 4 0.50 3 0.30	6 3.00 5 2.00 4 1.00 3 0.50
				
6 0.50 5 0.40 4 0.30 3 0.10	6 0.50 5 0.40 4 0.30 3 0.10	6 0.50 5 0.40 4 0.30 3 0.10	6 0.50 5 0.40 4 0.30 3 0.10	6 0.50 5 0.40 4 0.30 3 0.10

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, lai veidotu laimesta kombinācijas.
- 6 WILD simboli piešķir laimestu saskaņā ar izmaksu tabulu.

ZIBŠŅU RĀMJU funkcijas noteikumi



- Kad laukumā izveidojas laimesta kombinācija, attiecīgās simbolu pozīcijas tiek iezīmētas ar **ZIBŠŅA RĀMJIEM**.
- **ZIBŠŅA RĀMJI** paliek fiksēti savās pozīcijas un visi laimesta simboli ar rāmjiem atklās jaunus simbolus.
- Ja izveidojas secīgi laimesti, arī jaunās pozīcijas tiek izgaismotas un **ZIBŠŅU RĀMJI** atkal atklāj jaunus simbolus.
- Tā tas turpinās līdz vairs neveidojas jaunas laimesta kombinācijas.
- **ZIBŠŅU RĀMJOS** nevar parādīties bezmaksas griezienu SCATTER simboli.

MAINĀS simbola noteikumi



- Kad laukuma vienlaikus ar **ZIBŠŅA RĀMJIEM** parādās arī **MAINĀS SCATTER** simbols, tas aktivizējas pēc tam, kad beigusies laimīgo kombināciju izveide.
- Kad **MAINĀS** simbols ir aktivizēts, tas atklāj 1 izmaksas simbolu.
- Visi simboli, kuriem ir **ZIBŠŅU RĀMJI**, ieskaitot **MAINĀS** simbolu, tiek aizstāti ar **MAINĀS** simbola atklāto simbolu.

- Jaunie laimesti, kas veidojas no MAINAS simbola darbības, neatklāj jaunus simbolus.
- Vienlaikus laukumā var parādīties viens MAINAS simbols.
- Kad pabeigtas visas aizstāšanas un piešķirti attiecīgie laimesti, visi ZIBŠŅU RĀMJI tiek noņemti no laukuma pirms nākamā griezienu.
- Bezmaksas griezienu SCATTER simbols nevar parādīties vienlaikus ar MAINAS vai sadalošo MAINAS simbolu.

RETRO ATDZIMŠANAS funkcijas noteikumi



- Uzgriežot vienlaicīgi 3 **bezmaksas griezienu SCATTER** simbolus pamatspēles laikā, tiek aktivizēta **retro atdzimšanas** funkcija un 10 bezmaksas griezieni.
- Šīs funkcijas laikā darbojas visas pamatspēles mehānikas un papildus tam ir palielinātas iespējas uzgriezt MAINAS simbolus.
- Uzgriežot papildus bezmaksas griezienu SCATTER simbolus funkcijas laikā, tiek piešķirti papildu bezmaksas griezieni:
 - 2 bezmaksas griezienu SCATTER simboli piešķir +2 bezmaksas griezienus;
 - 3 bezmaksas griezienu SCATTER simboli piešķir +4 bezmaksas griezienus.

SŪCĒJSITIENA funkcijas noteikumi

- Uzgriežot vienlaicīgi 4 bezmaksas griezienu SCATTER simbolus pamatspēles laikā, tiek aktivizēta **sūcējsitiens** bezmaksas griezienu funkcija ar 10 bezmaksas griezieniem.



- Funkcijas laikā darbojas visas retro atdzimšanas funkcijas mehānikas un papildus tam, laukumā var parādīties **sadalošies MAINAS** simboli.
- Sadalošie MAINAS simboli tiek aktivizēti, kad uz laukuma ir arī ZIBŠŅU RĀMJI.
- Kad aktivizēti, sadalošie MAINAS simboli aizstās visus ZIBŠŅU RĀMJOS esošos simbolus, ieskaitot sevi, ar 1 vienādu izmaksas simbolu.
- Sadalošais MAINAS simbols papildus sadala visus ZIBŠŅU RĀMJUS un sevi mazākajā iespējamajā izmērā, lai radītu papildus laimesta simbolus.
- Jaunie simboli, kas izveidoti pēc aizstāšanas un sadalīšanas, vairs netiek sadalīti mazākos simbolos.
- Jaunie laimesti, kas veidojas no MAINAS vai sadalošā MAINAS simbola, neatklās jaunus simbolus.
- Vienlaikus laukumā var parādīties tikai 1 MAINAS vai sadalošais MAINAS simbols.
- Uzgriežot papildus bezmaksas griezienu SCATTER simbolus funkcijas laikā, tiek piešķirti papildu bezmaksas griezieni:
 - 2 bezmaksas griezienu SCATTER simboli piešķir +2 bezmaksas griezienus;
 - 3 bezmaksas griezienu SCATTER simboli piešķir +4 bezmaksas griezienus.

TOKIJAS DATU DRIFTA funkcijas noteikumi

- Uzgriežot vienlaicīgi 5 bezmaksas griezienu SCATTER simbolus pamatspēles laikā, tiek aktivizēta **Tokijas datu drifta** funkcija ar 10 bezmaksas griezieniem.
- Šīs funkcijas laikā darbojas visas sūcējsitiēna funkcijas mehānikas un papildus tam, katra bezmaksas griezienu laikā parādās 1 MAINĀS vai sadalošais MAINĀS simbols.
- Bezmaksas griezienu SCATTER simboli funkcijas laikā neparādās.
- 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 katrā griezienā aktivizēt papildspēles par cenu 3x no likmes apmēra;
 - o griezienu ar vismaz vienu laimestu un 1 MAINĀS simbolu par cenu 100x no likmes apmēra;
 - o RETRO ATDZIMŠANAS funkciju par cenu 100x no likmes apmēra;
 - o SŪCĒJSITIENA 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 „Balance”.

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.