

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

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5 cilindru, 4 rindu un 14 izmaksu līniju spēļu automāts.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.31%.

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.

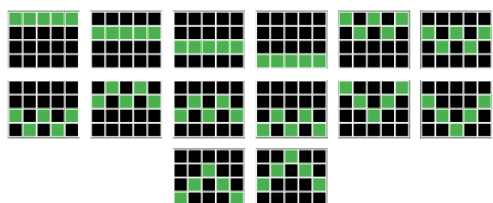
Minimālā likme	0,10 €
Maksimālā likme	100 €

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.

Spēles norise un noteikumi

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

WILD ACS simbola noteikumi

-  Simbols var parādīties tikai 4. rindā.
- Kad rinda ir nostabilizējusies, visi  simboli šauj 1 no 3 virzieniem: taisni uz augšu, pa diagonāli pa kreisi vai pa diagonāli pa labi.
-  Simboli tiek aktivizēti no kreisās puses uz labo pusi.
- Kad  šauj, katrs izmaksu simbols tās trajektorijā pārvēršas par  simbolu.
- Šie pārveidotie simboli var palikt kā  simboli vai atklāt pievienošu reizinātāja vērtību.
-  Simboli aizstāj visus izmaksu tabulas simbolus, lai veidotu laimesta kombinācijas.
- Reizinātāja vērtības, kas atklājas uz  simboliem, var būt: 2x, 3x, 4x, 5x, 6x, 7x, 8x, 9x, 10x, 15x, 20x, 25x, 50x, 100x, 200x.
- Aktivizētie  simboli pārvēršas par  simboliem.
- Ja vairāk nekā 1  reizinātāja simbols ir daļa no vienas un tās pašas laimesta kombinācijas, vērtības vispirms tiek saskaitītas, pirms tās tiek piemērotas laimestam.

ENERGIJAS LAUKU funkcijas noteikumi

- Laukumā ir 3 enerģijas lauki - kreisajā, augšējā un labajā malā.
- Ja  simbols tiek aktivizēts un trāpa enerģijas laukam,  simbols atsitas no enerģijas lauka un turpina citā virzienā tādā pašā leņķī.
-  Simbols turpina pārveidot izmaksu simbolus savā trajektorijā par  simboliem.

- Kad  simbols trāpa enerģijas laukam tieši,  tas atsitas atpakaļ pa to pašu ceļu, no kura nāca, pievienojot reizinātāja vērtības pārveidotajiem  simboliem.
- Ja  trāpa  simbolam, tiek pievienota reizinātāja vērtība.
- 5  simboli piešķir laimestu saskaņā ar izmaksu tabulu.
-  Simboli neparādās vienlaikus ar  simboliem.

EYECONIC funkcijas noteikumi

- Uzgriežot 3  simbolus pamatspēlē, tiek aktivizēta šī 10 bezmaksas griezienu funkcija.
- Šajā funkcijā darbojas visas pamatspēles funkcijas mehānikas, turklāt ir lielāka iespēja uzgriezt  simbolus.
- Uzgriežot papildus  simbolus funkcijas laikā, tiek piešķirti papildu bezmaksas griezieni:
 - o 2  simboli piešķir +2 bezmaksas griezienus;
 - o 3  simboli piešķir +4 bezmaksas griezienus.

NO - BRAINER funkcijas noteikumi

- Uzgriežot 4  simbolus pamatspēlē, tiek aktivizēta šī 10 bezmaksas griezienu funkcija.
- Šis bonus saglabā EYECONIC funkcijas mehāniku, turklāt katrs aktivizētais  simbols vienā griezienā šauj divos dažādos virzienos.



- Uzgriežot papildus  simbolus funkcijas laikā, tiek piešķirti papildu bezmaksas griezieni:

- o 2  simboli piešķir +2 bezmaksas griezienus;
- o 3  simboli piešķir +4 bezmaksas griezienus.

IT'S ELECTRIFYING funkcijas noteikumi



- Uzgriežot 5  simbolus pamatspēlē, tiek aktivizēta šī 10 bezmaksas griezienu funkcija.
- Šis bonus saglabā NO - BRAINER funkcijas mehāniku, turklāt katrā griezienā parādās

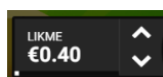
vismaz 1  simbols.

- Papildus  simbolus funkcijas laikā nevar uzgriezt.
- Ja spēles laikā spēlētājs sasniedz spēles maksimālo laimestu, spēle nekavējoties apstājas, spēlētājam tiek piešķirts laimests un visi atlikušie griezieni tiek atcelti.



- Spēles laikā spēlētājam ir iespēja iegādāties vairākas papildu funkcijas:
 - o 5x lielāku iespēju aktivizēt kādu bonus funkciju par cenu 3x no likmes apmēra;
 - o griezienu ar garantētiem vismaz 2  simboliem par cenu 100x no likmes apmēra;
 - o EYECONIC funkciju par cenu 50x no likmes apmēra;
 - o NO - BRAINER 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 €, 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.