

SIA „JOKER LTD”
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles **Rise of Fortuna** 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 96.28%.

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.

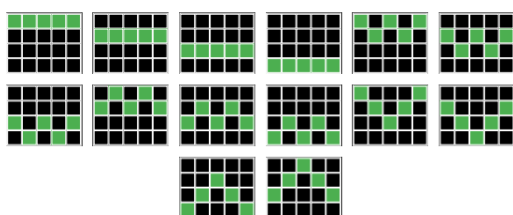
Minimālā likme	0,10 €
Maksimālā likme	100 €

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 simbola noteikumi


-  simbols aizstāj visus simbolus, lai veidotu laimesta kombinācijas.
- 5  simboli piešķir laimestu saskaņā ar izmaksu tabulu.

FORTŪNAS RATA funkcijas noteikumi

- Fortūnas simboli - ,  un  var parādīties 1., 3. un 5. cilindrā.
- Šie simboli var būt parastie - , super -  vai episkie - .
- Vienā cilindrā vienlaikus var parādīties tikai 1 no šiem simboliem.
- Kad simbols parādās, vispirms tiek aprēķināti visi parastie laimesti par izmaksu līnijām, pēc tam tiek aktivizēts fortūnas simbola līmenim atbilstošs fortūnas rats.
- Kad tiek aktivizēti fortūnas rati, tie sāk griezties.
- Kad rats apstājas, bulta norāda uz vienu no 12 segmentiem uz tā un šī segmenta vērtība tiek pievienota naudas balvu joslai virs laukuma.
- Ja bulta apstājas uz pieskaitāmā reizinātāja, tas tiek pieskaitīts naudas balvu joslai.
- Ja bulta apstājas uz reizinošā reizinātāja, tas tiek reizināts ar vērtību naudas balvu joslā.

-  Parastie fortūnas rati var saturēt šādas vērtības:
 - pieskaitāmie reizinātāji: 5x, 6x, 7x, 8x, 9x, 10x, 15x, 20x, 25x, 50x, 100x;
 - reizinošie reizinātāji: x2, x3, x4, x5, x10, x20.

-  Super fortūnas rati var saturēt šādas vērtības:
 - pieskaitāmie reizinātāji: 10x, 15x, 20x, 25x, 50x, 100x;
 - reizinošie reizinātāji: x3, x4, x5, x10, x20.

-  Episki fortūnas rati var saturēt šādas vērtības:
 - pieskaitāmie reizinātāji: 25x, 50x, 100x;

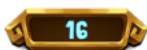
o reizinošie reizinātāji: x5, x10, x20.

- Visi fortūnas rati var saturēt vienu džekpota segmentu.



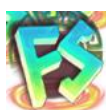
- Ja bulta apstājas uz džekpota segmenta, viena no šīm četrām džekpota balvām tiks izvēlēta no džekpota tabulas ārpus laukuma un pievienota naudas balvu joslai kā pieskaitāmais reizinātājs:

- o MINI: 25x;
- o MAJOR: 100x;
- o MEGA: 500x;
- o MAX WIN: 10 000x.

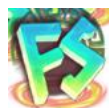


- Naudas balvu josla atrodas virs spēles laukuma.
- Ja laukumā ir viens fortūnas rats, naudas balvu josla savāc reizinātāju kā naudas balvu.
- Ja laukumā ir vairāki fortūnas rati, to vērtības tiek savāktas no kreisās uz labo pusi.
- Ja pirmajā fortūnas ratā tiek atklāts reizinošais reizinātājs, tas tiek uzskatīts par pieskaitāmo reizinātāju.
- Piemēram, ja trīs fortūnas rati uzrāda x3, 5x un x2 reizinātājus, gala izmaksas būs $(3+5)*2=16x$.
- Kad naudas balvu josla ir savākusi vērtības no katra rata, tiek piešķirta kopējā naudas balva.
- Naudas balvu josla tiek atiestatīta pēc katra griezienu.

VEIKSMES AMULETA funkcijas noteikumi



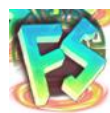
- Uzgriežot 3 simbolus pamatspēlē, tiek aktivizēta šī 10 bezmaksas griezienu funkcija.
- Funkcijas laikā darbojas visas pamatspēles mehānikas ar lielāku iespēju aktivizēt fortūnas ratus.



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



- o 2 simboli piešķir +2 bezmaksas griezienus;

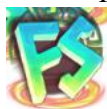


- o 3 simboli piešķir +4 bezmaksas griezienus.

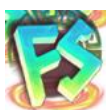
TĀ, KURA GRIEŽAS funkcijas noteikumi



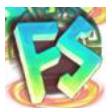
- Uzgriežot 4 simbolus pamatspēlē, tiek aktivizēta šī 10 bezmaksas griezienu funkcija.
- Šīs funkcijas laikā darbojas veiksmes amuleta funkcijas mehānikas, turklāt, visi aktivizētie fortūnas rati būs super vai episkie.



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

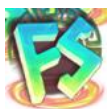


- o 2 simboli piešķir +2 bezmaksas griezienus;

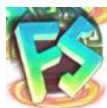


- o 3 simboli piešķir +4 bezmaksas griezienus.

VEIKSMES AKLUMA funkcijas noteikumi



- Uzgriežot 5 simbolus pamatspēlē, tiek aktivizēta šī 10 bezmaksas griezienu funkcija.
- Šīs funkcijas laikā darbojas visas “tā, kura griežas” funkcijas mehānikas, un papildus tam, katrā griezienā tiks aktivizēti 3 fortūnas rati.



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



- o 2 simboli piešķir +2 bezmaksas griezienus;



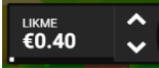


- o 3 simboli piešķir +4 bezmaksas griezienus.

- 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:
 - 5 reizes lielāku iespēju aktivizēt papildspēles par cenu 3x no likmes apmēra;
 - griezienu ar vismaz 1 aktivizētu fortūnas ratu par cenu 75x no likmes apmēra;
 - griezienu ar 3 super vai episkajiem fortūnas ratiem, kur katram ir džekpota segments par cenu 500x no likmes apmēra;
 - VEIKSMES AMULETA funkciju par cenu 50x no likmes apmēra;
 - TĀ, KURA GRIEŽAS funkciju par cenu 250x 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.