

SIA „JOKER LTD”
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles **Shining Crown** noteikumi
EGT Digital EOOD spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5 cilindru, 3 rindu un 10 izmaksu līniju spēļu automāts.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.37%.

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.

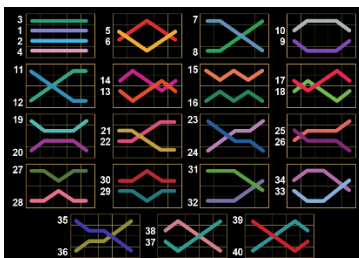
Regulāro izmaksu apraksts

Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

- Simboliem jābūt līdzās uz aktīvas izmaksu līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā cilindra.

				
x5 50.00 _{EGT}	x5 7.00 _{EGT}	x5 7.00 _{EGT}	x5 1.50 _{EGT}	x5 1.50 _{EGT}
x4 2.50 _{EGT}	x4 1.20 _{EGT}	x4 1.20 _{EGT}	x4 0.30 _{EGT}	x4 0.30 _{EGT}
x3 0.50 _{EGT}	x3 0.40 _{EGT}	x3 0.40 _{EGT}	x3 0.10 _{EGT}	x3 0.10 _{EGT}
x2 0.10 _{EGT}				
				
x5 2.00 _{EGT}	x5 1.50 _{EGT}	x5 1.50 _{EGT}	SCATTER	SCATTER
x4 0.40 _{EGT}	x4 0.30 _{EGT}	x4 0.30 _{EGT}	x5 10.00 _{EGT}	Anywhere on 1st, 3rd and 5th reels only.
x3 0.20 _{EGT}	x3 0.10 _{EGT}	x3 0.10 _{EGT}	x4 2.00 _{EGT}	
			x3 0.50 _{EGT}	x3 2.00 _{EGT}

Izmaksu līniju apraksts



Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām uz aktīvajām izmaksu līnijām no kreisās uz labo pusi.

Spēles norise un noteikumi



- **WILD** simbols aizstāj visus simbolus, izņemot abus SCATTER simbolus, lai veidotu laimīgas kombinācijas.
- Tas parādās tikai uz 2., 3. un 4. cilindriem.
- Ja WILD simbols var izveidot laimīgo kombināciju, tas izplešas uz visu cilindru un visi simboli tajā tiek pārvērsti WILD simbolos.



- 3, 4 vai 5 **SCATTER** simboli jebkurās pozīcijās uz laukuma izmaksā laimestu, saskaņā ar izmaksu tabulu.



- 3 **STAR SCATTER** simboli uz 1., 3. un 5. cilindriem izmaksā laimestu, saskaņā ar izmaksu tabulu.

CLOVER CHANCE džekpota noteikumi

- **CLOVER CHANCE džekpots** ir vairāku nominālu progresīvais džekpots ar šādiem četriem līmeņiem (no augstākā līdz zemākajam):






- CLOVER CHANCE džekpotu var laimēt tikai CLOVER CHANCE funkcijas laikā.
- CLOVER CHANCE funkcijas laikā var laimēt tikai viena līmeņa džekpotu.
- CLOVER CHANCE funkcija tiek aktivizēta pēc nejaušības principa, pamatspēles vai bonusa spēles beigās.
- Vispirms tiek izmaksāts laimests no griezienu, kas aktivizēja CLOVER CHANCE funkciju, un pēc tam sakas funkcijas izspēle.




CLOVER CHANCE funkcijas noteikumi




- Funkcijas laikā, spēlētājs izvēlas starp 15 lādēm un kolekcionē dažādus simbolus.





- 12 lādes satur    vai  pērļu simbolus, kuru krāsa atbilst džekpota līmenim, kas tiks piešķirts.

- Pārējās lādes satur īpašus augstākā līmeņa āboliņu simbolus -   vai .




- Savācot kādu no   vai  simboliem, spēlētājs tiek virzīts uz nākamo džekpota līmeni, ja ir savākti visi 3 attiecīgie pērļu simboli:

- **GRAND** džekpota līmenis tiek piešķirts, ja ir savākti 3  simboli VAI ja ir savākti 3  simboli un  simbols;

- **MAJOR** džekpota līmenis tiek piešķirts, ja ir savākti 3  simboli VAI ja ir savākti 3  simboli un  simbols;

- **MINOR** džekpota līmenis tiek piešķirts, ja ir savākti 3  simboli VAI ja ir savākti  simboli un  simbols;
- **MINI** džekpota līmenis tiek piešķirts, ja ir savākti 3  simboli.
- Laimesti no CLOVER CHANCE funkcijas tiek izmaksāti tikai funkcijas beigās.
- Funkcijas laikā netiek izmaksāti izmaksu līniju laimesti.

Spēles vadība

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