

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

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
3x3 laukuma spēļu automāts bez tradicionālajām izmaksu līnijām.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.47%.

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	0.20 EUR
Maksimālā likme	60.00 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.

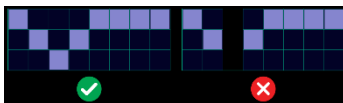
Regulāro izmaksu apraksts

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.

			
x8 6.00 _{EGT}	x8 2.00 _{EGT}	x8 1.50 _{EGT}	x8 1.00 _{EGT}
x7 4.00 _{EGT}	x7 1.00 _{EGT}	x7 0.80 _{EGT}	x7 0.50 _{EGT}
x6 2.00 _{EGT}	x6 0.60 _{EGT}	x6 0.60 _{EGT}	x6 0.40 _{EGT}
x5 1.00 _{EGT}	x5 0.40 _{EGT}	x5 0.40 _{EGT}	x5 0.30 _{EGT}
x4 0.50 _{EGT}	x4 0.30 _{EGT}	x4 0.30 _{EGT}	x4 0.20 _{EGT}
x3 0.20 _{EGT}	x3 0.15 _{EGT}	x3 0.15 _{EGT}	x3 0.10 _{EGT}
			
x8 2.50 _{EGT}	x8 1.00 _{EGT}	x8 1.00 _{EGT}	x8 1.00 _{EGT}
x7 1.20 _{EGT}	x7 0.50 _{EGT}	x7 0.50 _{EGT}	x7 0.50 _{EGT}
x6 0.60 _{EGT}	x6 0.40 _{EGT}	x6 0.40 _{EGT}	x6 0.40 _{EGT}
x5 0.40 _{EGT}	x5 0.30 _{EGT}	x5 0.30 _{EGT}	x5 0.30 _{EGT}
x4 0.30 _{EGT}	x4 0.20 _{EGT}	x4 0.20 _{EGT}	x4 0.20 _{EGT}
x3 0.15 _{EGT}	x3 0.10 _{EGT}	x3 0.10 _{EGT}	x3 0.10 _{EGT}

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.
- **ADDING REELS funkcijas noteikumi:**
 - Ja pamatspēlē tiek izveidota laimīga kombinācija, pa labi no spēles laukuma tiek pievienots jauns cilindrs pie ekrānā esošajiem cilindriem, un spēlētājam tiek piešķirts papildus grieziens.
 - Katra jauna secīga laimīgā kombinācija pievieno vēl vienu jaunu cilindru pa labi no pašreizējiem cilindriem.
 - Maksimālais papildus cilindru skaits, ko var pievienot pamatspēles laikā, ir 5.
 - Cilindru pievienošanas funkcija beidzas, ja uz laukuma vairs nav izveidojusies jauna secīga laimīgā kombinācija vai ir sasniegts maksimālais papildus cilindru skaits.
 - Laimesti tiek izmaksāti pēc visu papildus cilindru pievienošanas, un nākamās pamatspēles sākumā, laukuma izmērs tiek atiestatīts atpakaļ uz 3x3.





- **WILD** simbols aizstāj visus simbolus, izņemot  simbolu, lai veidotu laimīgas kombinācijas.
- Tas var parādīties tikai uz papildus 4., 5., 6., 7. un 8. cilindriem.



-  simbols parādās tikai uz 8. cilindra.
- Gadījumā, ja tiek izveidota laimīga kombinācija no 1. līdz 7. cilindram, no jebkuriem



vai  simboliem, tad  simbols pārveidojas šajā simbolā un reizina attiecīgo laimestu ar nejauši izvēlētu reizinātāju x2, x3, x4 vai x5.



- **MULTI REELS funkcijas noteikumi:**
 - Ja pamatspēlē ir izveidojusies laimīga kombinācija, pēc nejaušības principa var tikt pievienoti 2, 3, 4 vai 5 jauni cilindri pa labi no spēles laukuma ar garantētu WILD simbolu katrā no tiem, un spēlētājam tiks piešķirts papildus grieziens;
 - Katra jauna secīga laimīgā kombinācija pievieno jaunu cilindru pa labi no pašreizējiem cilindriem;
 - Funkcija turpināsies, līdz laukuma kopējā konfigurācija sasniedz maksimālo iespējamo skaitu - 8.
 - MULTI REELS funkcija var tikt aktivizēta tikai vienu reizi spēlē, un tikai tad, kad pašreizējā laukuma konfigurācija ir 3, 4, 5 vai 6 cilindri.





















CLOVER CHANCE džekpota noteikumi

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


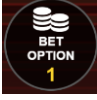



- CLOVER CHANCE džekpotu var laimēt tikai CLOVER CHANCE funkcijas laikā.
- CLOVER CHANCE funkcijas laikā var laimēt tikai viena līmeņa džekpotu.
- CLOVER CHANCE funkcija tiek aktivizēta pēc nejaušības principa, pamatspēles vai bonusa spēles beigās.
- Vispirms tiek izmaksāts laimests no griezienu, kas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

CLOVER CHANCE funkcijas noteikumi

- Funkcijas laikā, spēlētājs izvēlas starp 15 lādēm un kolekcijā 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.