

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

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir no 96.10%.

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

- Burning Hot Instant ir tiešsaistes spēle ar tūlītējām balvām, kas tiek piešķirtas, pamatojoties uz reizinātājiem.
- Laimesta vērtība no katra atbilstošā simbola ir vienāda ar reizinātājs x likmes apmērs.
- Iespējamie reizinātāji pamatspēlē ir:

Vērtība valūtā	Kredītpunkti
0.05	5
0.10	10
0.20	20
0.30	30
0.40	40
0.50	50
0.70	70
1.00	100
1.50	150
2.00	200
3.00	300
5.00	500
10.00	1 000




50.00	5 000
100.00	10 000

- Iespējamie reizinātāji **BONUS** spēlē:

Pozīcija laukumā	Vērtība valūtā	Kredītpunkti
1	0.20	20
2	0.10	10
3	+1 metiens	+1 metiens
4	0.30	30
5	0.10	10
6	0.20	20
7	0.10	10
8	+1 metiens	+1 metiens
9	0.50	50
10	0.30	30
11	0.10	10
12	1.00	100
13	0.10	10
14	+2 metieni	+2 metieni
15	2.00	200

Spēles norise un noteikumi

- Nospiežot START pogu, simboli tiek sajaukti ar iespēju, ka tie simboli, kuri parādīsies uz laukuma, dos spēlētājam vai nu naudas laimestu, kas veidosies no simboliem, ja tie sakrītīs ar laimīgajiem simboliem vai arī iespēju spēlēt papildus BONUS spēli, ja parādīsies 3 BONUS simboli.
- **Spēlētāja simboli.** Spēles laukums sastāv no 12 tukšām pozīcijām. Katras spēles sākumā tukšie laukumi tiek aizpildīti ar dažādiem simboliem un gadījumā, ja kādi no tiem sakrīt ar laimīgajiem simboliem, katrs simbols veido attiecīgo laimestu.

- **Laimīgie simboli.** Spēles laukums sastāv no 4 tukšām pozīcijām. Katras spēles sākumā tie tiek aizpildīti ar dažādiem simboliem un gadījumā, ja kāds no laimīgajiem simboliem sakrīt ar spēlētāja simboliem, tiek laimēts laimests, kas norādīts zem katra atbilstošā simbola.
- **BONUS simboli.** Spēles laukums sastāv no 3 tukšām pozīcijām. Katrā jaunā spēlē, ja spēlētāja simbolu laukumā parādās  simbols, tas aizpilda vienu no trim tukšajām BONUS simbolu laukuma pozīcijām. Ja vienas spēles laikā visas trīs pozīcijas tiek aizpildītas ar  simboliem, tiek aktivizēta BONUS spēle.
-  Simboliem nepiemīt laimesta vērtības.

BONUS spēles funkcijas noteikumi

- BONUS spēle tiek aktivizēta, kad vienas spēles laikā 3  simboli aizpilda 3 tukšās BONUS simbolu pozīcijas laukumā.
- Sākot BONUS spēli, parādās jauns spēles laukums, kas ir 16 lauciņu galda spēles laukums ar metamo kauliņu.
- Pirmā pozīcija ir START laukums, bet pārējie 15 ir laimestu laukumi.
- Laimesti var būt naudas balvas vai papildu metieni.
- Spēlētājam ir 5 metamā kauliņa metieni un tas virzās pa spēles laukuma pozīcijām uz priekšu, pārvietojoties atkarībā no uzmetā kauliņa cipariem.
- Kad spēlētājs nonāk uz lauciņa ar laimestu, tas tiek pievienots kopējam BONUS spēles laimestam.
- Kad spēlētājs nonāk uz lauciņa ar papildu metieniem, to skaits tiek pievienots atlikušajam metienu skaitam BONUS spēlē.
- Kad spēlētājs veicis pilnu spēles apli, viņam tiek piešķirts reizinātājs, ko piemēro gala laimestam pēc BONUS spēles beigām.
- Par pilnu spēles apli tiek uzskatīts aplis, kad spēlētājs pēdējā metienā nonāk uz START lauciņa vai uz nākamā lauciņa aiz tā.
- Pēc katra pabeigtā raunda un jauna iesākumā, reizinātājs tiek palielināts par 1.
- BONUS spēles beigās, kad beigušies metamā kauliņa metieni, spēlētāja gala laimests tiek sareizināts ar reizinātāju, kas iegūts BONUS spēles laikā.
- Maksimālais laimests BONUS spēles laikā ir 500x likmes apmērs.
- Gadījumā, ja tiek sasniegts maksimālais spēles laimests pirms BONUS spēles beigām, spēlētājam tiek piešķirts laimests un atlikušie metieni tiek atcelti.














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 grieziena, 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 - .
- Savācot kādu no  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 „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.