

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

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.

7 cilindru un 7 rindu spēļu automāts bez tradicionālajām izmaksu līnijām.

Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir no 95.80%.

**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**

- Laimīgās kombinācijas veidojas no vismaz 5 blakus esošiem, vienādiem simboliem blokos, kas savienoti horizontāli un/ vai vertikāli.
- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju katrā blokā.
- Laimesti par laimīgo simbolu kombinācijām tiek aprēķināti saskaņā ar izmaksu tabulu, ņemot vērā bloka simbolu skaitu un veidu, un tām tiek piemērots attiecīgais bloka reizinātājs.
- Bloka reizinātājs ir visu bloka atzīmēto pozīciju reizinātāju summa.
- Gadījumā, ja blokā nav atzīmētu reizinātāja pozīciju, kopējais reizinātājs ir 1.
- Laimestu kombināciju izmaksas tiek reizinātas ar likmes reizinātāja vērtību.


						
15+ 6 000.00 <sub>EGT</sub>	15+ 4 000.00 <sub>EGT</sub>	15+ 3 000.00 <sub>EGT</sub>	15+ 1 600.00 <sub>EGT</sub>	15+ 1 200.00 <sub>EGT</sub>	15+ 1 000.00 <sub>EGT</sub>	15+ 800.00 <sub>EGT</sub>
14 3 000.00 <sub>EGT</sub>	14 2 400.00 <sub>EGT</sub>	14 1 600.00 <sub>EGT</sub>	14 800.00 <sub>EGT</sub>	14 600.00 <sub>EGT</sub>	14 480.00 <sub>EGT</sub>	14 400.00 <sub>EGT</sub>
13 1 500.00 <sub>EGT</sub>	13 1 200.00 <sub>EGT</sub>	13 800.00 <sub>EGT</sub>	13 400.00 <sub>EGT</sub>	13 320.00 <sub>EGT</sub>	13 240.00 <sub>EGT</sub>	13 200.00 <sub>EGT</sub>
12 600.00 <sub>EGT</sub>	12 500.00 <sub>EGT</sub>	12 400.00 <sub>EGT</sub>	12 200.00 <sub>EGT</sub>	12 140.00 <sub>EGT</sub>	12 120.00 <sub>EGT</sub>	12 100.00 <sub>EGT</sub>
11 300.00 <sub>EGT</sub>	11 240.00 <sub>EGT</sub>	11 180.00 <sub>EGT</sub>	11 120.00 <sub>EGT</sub>	11 100.00 <sub>EGT</sub>	11 80.00 <sub>EGT</sub>	11 60.00 <sub>EGT</sub>
10 200.00 <sub>EGT</sub>	10 160.00 <sub>EGT</sub>	10 120.00 <sub>EGT</sub>	10 80.00 <sub>EGT</sub>	10 60.00 <sub>EGT</sub>	10 50.00 <sub>EGT</sub>	10 40.00 <sub>EGT</sub>
9 100.00 <sub>EGT</sub>	9 80.00 <sub>EGT</sub>	9 60.00 <sub>EGT</sub>	9 50.00 <sub>EGT</sub>	9 40.00 <sub>EGT</sub>	9 30.00 <sub>EGT</sub>	9 20.00 <sub>EGT</sub>
8 80.00 <sub>EGT</sub>	8 60.00 <sub>EGT</sub>	8 50.00 <sub>EGT</sub>	8 40.00 <sub>EGT</sub>	8 30.00 <sub>EGT</sub>	8 20.00 <sub>EGT</sub>	8 16.00 <sub>EGT</sub>
7 70.00 <sub>EGT</sub>	7 50.00 <sub>EGT</sub>	7 40.00 <sub>EGT</sub>	7 30.00 <sub>EGT</sub>	7 20.00 <sub>EGT</sub>	7 16.00 <sub>EGT</sub>	7 12.00 <sub>EGT</sub>
6 60.00 <sub>EGT</sub>	6 40.00 <sub>EGT</sub>	6 30.00 <sub>EGT</sub>	6 20.00 <sub>EGT</sub>	6 16.00 <sub>EGT</sub>	6 12.00 <sub>EGT</sub>	6 10.00 <sub>EGT</sub>
5 40.00 <sub>EGT</sub>	5 30.00 <sub>EGT</sub>	5 20.00 <sub>EGT</sub>	5 16.00 <sub>EGT</sub>	5 12.00 <sub>EGT</sub>	5 10.00 <sub>EGT</sub>	5 8.00 <sub>EGT</sub>

## Spēles norise un noteikumi



- **SCATTER** simbols var parādīties uz visiem cilindriem.
- 3 vai vairāk SCATTER simboli aktivizē bezmaksas griezienu funkciju.

### Cilindru sabrukšanas funkcijas noteikumi (ar reizinātāju):


- Pēc katras pamatspēles vai bezmaksas griezienu funkcijas tiek izmaksātas laimīgās kombinācijas un visi laimējošie simboli pazūd no laukuma, izņemot  simbolu.
- Atlikušie simboli krīt uz laukuma apakšu, bet tukšas pozīcijas aizpilda no augšas krītošie simboli.
- Cilindru sabrukšana turpināsies, kamēr vairs nebūs laimīgo kombināciju vai arī tiks sasniegts maksimālais laimests.


### PIEAUGOŠO REIZINĀTĀJU funkcijas noteikumi

- Katru reizi, kad sabrūk laimīgā simbolu kombinācija, to pozīcijas laukumā tiek atzīmētas.
- Ja vēl viena simbolu kombinācija secīgi sabrūk tajā pašā vietā, tai tiek piemērots reizinātājs x2.
- Katru reizi, kad vienā un tajā pašā vietā sabrūk jauna laimīgā kombinācija, reizinātāja vērtība dubultojas. Maksimālā vērtība, ko tas var sasniegt ir x128.
- Reizinātāja vērtība tiek piemērota visām laimīgajām kombinācijām, kas parādās vienā un tajā pašā pozīcijā.
- Ja tiek aktivizēts vairāk kā viens reizinātājs vienas laimīgās kombinācijas laikā, reizinātāji tiek saskaitīti.
- Pamatspēles laikā visas atzīmētās pozīcijas ar reizinātājiem paliek savās vietās, kamēr uz laukuma vairs neparādās jaunas laimīgās kombinācijas, un tās pazūd, kad spēles raunds beidzas.


### BEZMAKSAS GRIEZIENU funkcijas noteikumi




- Ja uz laukuma pamatspēlē parādās 3, 4, 5, 6 vai 7  simboli, tie aktivizē attiecīgi 10, 12, 15, 20 vai 30 bezmaksas griezienus.
- Bezmaksas griezienu laikā visas atzīmētās reizinātāju pozīcijas paliek savās vietās līdz funkcijas beigām un to vērtība var pieaugt sekojošo cilindru sabrukšanas rezultātā.

- Bezmaksas griezienu laikā 3, 4, 5, 6 vai 7  simboli aktivizē 10, 12, 15, 20 vai 30 jaunus bezmaksas griezienus, kuri tiek pievienoti jau esošajam bezmaksas griezienu skaitam.
- Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar aktivizējošo likmes apmēru un likmes reizinātāju.

### **BUY BONUS funkcijas noteikumi**

- Spēlētājam ir iespēja iegādāties bezmaksas griezienus par cenu x100 no likmes apmēra.
- Ja tiek iegādāti bezmaksas griezieni, nākamajā griezienā 3, 4, 5, 6 vai 7  simboli nejauši parādīsies uz laukuma un aktivizēs attiecīgi 10, 12, 15, 20 vai 30 bezmaksas griezienus.
- Maksimālais likmes apmērs ar kuru var iegādāties papildfunkciju ir mazāks vai vienāds ar 4000 EGT.
- Spēlētājs var izvēlēties papildfunkcijas apmēru mainot likmes vērtību (*funkcija var nebūt iespējama visām likmes vērtībām*).
- BUY BONUS funkcija nav iespējama, ja ir aktivizēta dubultā iespēja laimēt bezmaksas griezienus.

### **DUBULTO BEZMAKSAS GRIEZIENU IESPĒJAS funkcijas noteikumi**

- Spēlētājs var dubultot savu iespēju aktivizēt bezmaksas griezienus, izvēloties šo opciju spēles ekrānā.
- Funkcijas cena ir x1.25 no likmes apmēra.
- Ja funkcija tiek aktivizēta, nākamā griezienu laikā cilindri satur vairāk  simbolu, kas dubulto iespēju aktivizēt 10, 12, 15, 20 vai 30 bezmaksas griezienus.
- Funkcijas darbības laikā tiek izmantoti īpaši cilindri.
- Pamatspēļu vai bezmaksas griezienu laikā maksimālais laimests ir x5000 no likmes apmēra.
- Ja pamatspēles laikā kopējais laimests sasniedz x5000 no likmes apmēra vai bezmaksas griezienu raunda laikā kopējais laimests sasniedz x5000 no likmes apmēra, spēle uzreiz beidzas, un spēlētājam tiek piešķirts laimests.
- Bezmaksas griezienu funkcijas gadījumā spēlētājam tiek atcelti visi atlikušie bezmaksas griezienu raundi.

## 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 -   vai .

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

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




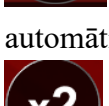
- o **MAJOR** džekpota līmenis tiek piešķirts, ja ir savākti 3  simboli VAI ja ir savākti 3  simboli un  simbols;

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

- o **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.
-  4. Nospiežot **GAMBLE** ikonu, spēlētājs iegūst iespēju dubultot laimestu.

## 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.