

**SIA „JOKER LTD”**  
**reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251**  
**Spēles 100 Shiny Hit noteikumi**  
**EGT Digital EOOD spēles programma**

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.  
5 cilindru, 4 rindu un 100 izmaksu līniju spēļu automāts.  
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 95.84%.

**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	1.00 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.
- Vismaz vienam simbolam ir jābūt attēlotam uz pirmā cilindra.

 x5 50.00 <sub>EGT</sub> x4 2.50 <sub>EGT</sub> x3 0.50 <sub>EGT</sub> x2 0.10 <sub>EGT</sub>	 x5 7.00 <sub>EGT</sub> x4 1.20 <sub>EGT</sub> x3 0.40 <sub>EGT</sub>	 x5 7.00 <sub>EGT</sub> x4 1.20 <sub>EGT</sub> x3 0.40 <sub>EGT</sub>	 x5 2.00 <sub>EGT</sub> x4 0.40 <sub>EGT</sub> x3 0.20 <sub>EGT</sub>	 x5 1.50 <sub>EGT</sub> x4 0.30 <sub>EGT</sub> x3 0.10 <sub>EGT</sub>	 x5 1.50 <sub>EGT</sub> x4 0.30 <sub>EGT</sub> x3 0.10 <sub>EGT</sub>
 x5 1.50 <sub>EGT</sub> x4 0.30 <sub>EGT</sub> x3 0.10 <sub>EGT</sub>	 x5 1.50 <sub>EGT</sub> x4 0.30 <sub>EGT</sub> x3 0.10 <sub>EGT</sub>	 SCATTER x5 100.00 <sub>EGT</sub> x4 20.00 <sub>EGT</sub> x3 5.00 <sub>EGT</sub>	 SCATTER Anywhere on 1st, 3rd and 5th reels only. x3 20.00 <sub>EGT</sub>		

## Spēles norise un noteikumi

-  simbols aizstāj visus simbolus, izņemot  un  simbolus, lai veidotu laimīgas kombinācijas.
- Tas parādās tikai uz 2., 3. un 4. cilindriem.
- 3, 4 vai 5  simboli jebkurās pozīcijās uz laukuma izmaksā laimestu, saskaņā ar izmaksu tabulu.
- 3  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 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 3  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](mailto: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.