

**SIA „JOKER LTD”**  
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251  
Spēles **5x6 Fruity Shots** noteikumi  
EGT Digital EOOD spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.  
6 cilindru un 5 rindu spēļu automāts bez tradicionālajām izmaksu līnijām.  
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir no 96.30%.

**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 €
Maksimālā likme	12 €

Spēles norises apraksts

**Izmaksu noteikumi**

- Laimīgās kombinācijas veidojas no vismaz 8 vienādiem simboliem laukumā.
- Tiek izmaksāts laimests tikai par lielāko laimesta kombināciju.
- Laimesta kombināciju vērtības tiek reizinātas ar likmes reizinātāju.

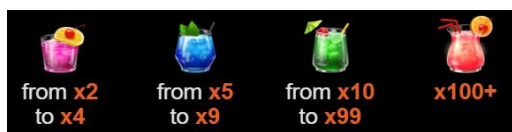
Spēles norise un noteikumi

- Spēlē ir vairākas papildus funkcijas, kas var tikt aktivizētas spēles laikā un pilnā apmērā izskaidrotas zemāk.

**CILINDRU SABRUKŠANAS funkcijas noteikumi**

- Pēc katra laimesta tiek izmaksātas laimīgās kombinācijas un visi laimējošie simboli pazūd no laukuma, izņemot REIZINĀTĀJA simbolus.
- Tukšās pozīcijas tiek aizpildītas ar no augšas krītošiem simboliem.
- Cilindru sabrukšana un attiecīgo laimestu izmaksa turpināsies, kamēr vairs nebūs laimīgo kombināciju.
- Pēc katras veiksmīgas cilindru sabrukšanas ar laimesta kombināciju, ja tās laikā uz laukuma atrodas REIZINĀTĀJA simbols, tā vērtība palielinās par 1.
- Attiecīgā raunda kopējais laimests no visām kombinācijām, tiek reizināts ar visu reizinātāju summu, kas tobrīd atrodas laukumā.

## REIZINĀTĀJA funkcijas noteikumi



- REIZINĀTĀJU simboli parādās uz visiem cilindriem.
- REIZINĀTĀJU simbolu vērtības ir no x2 līdz x500.
- REIZINĀTĀJU simbolu vērtības palielinās par 1 pēc katras secīgas laimesta kombinācijas iegūšanas, kamēr tie atrodas laukumā.
- Simboli maina savu krāsu atkarībā no to vērtības (attēlā).








## CLOVER CHANCE džekpota noteikumi








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




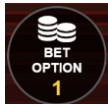


- CLOVER CHANCE džekpotu var laimēt tikai CLOVER CHANCE funkcijas laikā.
- CLOVER CHANCE funkcijas laikā var laimēt tikai viena līmeņa džekpotu.
- CLOVER CHANCE funkcija tiek aktivizēta pēc nejaušības principa, pamatspēles vai bonusa spēles beigās.
- Vispirms tiek izmaksāts laimests no grieziņa, kas 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:
  - 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 €, izmaksā nekavējoties;
- 2) pārsniedz 720 €, bet nepārsniedz 14 300 €, izmaksā 24 stundu laikā;

3) pārsniedz 14 300 €, 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.