

SIA „JOKER LTD”
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles **SugarVille 1000** 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 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	0,20 €
Maksimālā likme	4 €

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.

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 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 x1024.
- 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




-  simbols var parādīties uz visiem cilindriem.




- 3 vai vairāk  simboli aktivizē bezmaksas griezienu funkciju.



- 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.
- Ja spēlētājs sasniedz spēles maksimālo laimestu, spēle nekavējoties pastājas, spēlētājam tiek piešķirts laimests un visi atlikušie laimesti tiek atcelti.

BUY BONUS funkcijas noteikumi



- Spēlētājam ir iespēja iegādāties dubultotu bonusa aktivizēšanas iespēju par cenu x1.25 no likmes apmēra.
- Spēlētājam ir iespēja iegādāties bezmaksas griezienus par cenu x100 no likmes apmēra.
- Spēlētājam ir iespēja iegādāties super bezmaksas griezienu funkciju par cenu x500 no likmes apmēra, kuru laikā reizinātāja sākotnējā vērtība ir x2.
- *Funkcija var nebūt pieejama visām likmes vērtībām.*







CLOVER CHANCE džekpota noteikumi








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




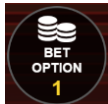


- CLOVER CHANCE džekpotu var laimēt tikai CLOVER CHANCE funkcijas laikā.
- CLOVER CHANCE funkcijas laikā var laimēt tikai viena līmeņa džekpotu.
- CLOVER CHANCE funkcija tiek aktivizēta pēc nejaušības principa, pamatspēles vai bonusa spēles beigās.
- Vispirms tiek izmaksāts laimests no griezienu, kas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