

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

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.  
3 cilindru, 3 rindu un 5 izmaksu līniju spēļu automāts.  
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.35%.

**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	0,05 €
Maksimālā likme	40 €

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.
- Simboliem jābūt uz blakus esošiem cilindriem.
- Izmaksu līniju laimesti tiek reizināti ar likmes reizinātāju.
- Laimesti tiek izmaksāti pēc WILD simbola paplašināšanās.

**Izmaksu līniju apraksts**



Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām uz aktīvajām izmaksu līnijām no kreisās uz labo pusi.

Spēles norise un noteikumi

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

## REIZINĀTĀJA funkcijas noteikumi

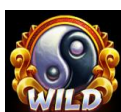


- Ja laukumā visas pozīcijas ir aizpildītas ar laimesta simboliem, visi izmaksu līniju laimesti tiek reizināti ar x10.
- Tas attiecas gan uz pamatspēli, gan atkārtoto griezienu funkciju.

## WILD simbola noteikumi



- simbols aizstāj visus simbolus savā pozīcijā, lai veidotu laimesta kombinācijas.



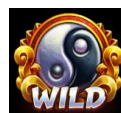
- simbols parādās uz visiem cilindriem.



- 3 simboli piešķir laimestu saskaņā ar izmaksu tabulu.

## ATKĀRTOTO GRIEZIENU funkcijas noteikumi

- Jebkura pamatspēles griezienu laikā, kamēr cilindri griežas, nejauši var tikt aktivizēta atkārtotā griezienu funkcija.



- Kad funkcija ir aktīva, cilindri tiek aizpildīti tikai ar simboliem, tukšām



pozīcijām un nejauši izvēlētu simbolu, kas nav

- Pēc cilindru apstāšanās, ja uz ekrāna parādās viens vai vairāki papildu tā paša veida simboli



- un/vai nejauši izvēlētais simbols, visi cilindri griežas vēlreiz, kamēr jau parādījušies simboli paliek fiksēti savās pozīcijās.

- Funkcija beidzas, kad pēc nākamā atkārtotā griezienu vairs neparādās jauni papildu



simboli ( un/vai nejauši izvēlētais simbols) vai kad visas tukšās pozīcijas uz ekrāna ir aizpildītas.

- Atkārtoto griezienu laimesti tiek izmaksāti pēc bonusa beigām.





















## 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 -   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.
-  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.