

**SIA „JOKER LTD”**  
**reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251**  
**Spēles Opal Fruits noteikumi**  
**Evolution Malta Ltd spēles programma**

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.  
6 cilindru, 5 rindu un 5625 izmaksu līniju spēļu automāts.  
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.67%.

**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 EUR
Maksimālā likme	5.00 EUR

**Spēles norises apraksts**

**Izmaksu noteikumi**

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas, izņemot SCATTER laimestus.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.

**Regulāro izmaksu apraksts**

Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

- Simboliem jāatrodas uz blakus esošiem cilindriem.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā cilindra.

						
						
6 50	6 2	6 0.9	6 0.8	6 0.5	6 0.4	6 0.4
5 5	5 0.7	5 0.6	5 0.6	5 0.4	5 0.3	5 0.3
4 4	4 0.6	4 0.5	4 0.5	4 0.3	4 0.2	4 0.2
3 3	3 0.4	3 0.4	3 0.4	3 0.2	3 0.1	3 0.1
2 2						

## Izmaksu līniju apraksts



Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām no kreisās uz labo pusi. Simboliem jāatrodas uz blakus esošiem cilindriem.

## Spēles norise un noteikumi

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

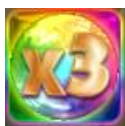
## Cilindru sabrukšanas funkcijas noteikumi:

- o Pēc katra grieziņa gan pamatspēlē, gan bezmaksas griezienu laikā, tiek izmaksāti laimesti par laimējošām kombinācijām, bet visi laimējošie simboli pazūd no laukuma, izņemot SCATTER simbolus.
- o Atlikušie simboli krīt uz leju, bet tukšās vietas ieņem no augšas krītošie simboli.
- o Papildu augšējam cilindram esošos simbolus nomaina no kreisās puses nākoši simboli, savukārt papildu cilindrā, kas atrodas zem laukuma - no labās puses nākoši simboli.
- o Cilindru brūkšana turpināsies, kamēr vairs nebūs laimīgo kombināciju.
- o Visi laimesti tiek ieskaitīti spēlētāja kontā pēc tam, kad pirmā grieziņa izraisītā brūkšana ir beigusies.

## WILD simbola noteikumi



- **WILD** simbols aizvieto jebkuru citu simbolu, izņemot SCATTER simbolu.
- WILD simbols var parādīties tikai papildu cilindros.



- Visi laimesti, kuru sastāvā ir **x3 WILD** tiek reizināti ar 3.
- x3 WILD simboli uz dažādiem cilindriem savstarpēji reizinās, bet uz viena cilindra - summējas.
- x3 WILD simboli parādās tikai pamatspēlē.

## PAPILDU CILINDRU noteikumi

- Zem un virs spēles laukuma 2., 3., 4. un 5. cilindra atrodas papildu cilindri.
- Šie cilindri pievieno papildu simbolus cilindriem zem un virs kuriem tie atrodas.

## SCATTER simbola noteikumi



- SCATTER simboli var parādīties uz jebkura no sešiem vertikālajiem cilindriem.
- 4 SCATTER simboli piešķir 10 bezmaksas griezienus.
- Papildu SCATTER simboli palielina bezmaksas griezienu laimesta reizinātāju.
- SCATTER simboli neparādās bezmaksas griezienu laikā.

## BEZMAKSAS GRIEZIENU funkcijas noteikumi

- Bezmaksas griezienu reizinātājs sākas ar 1 un pieaug ar cilindru sabrukšanu.
- Papildu SCATTER simbols sāk laimesta reizinātāju ar x5.
- Katrs nākamais SCATTER simbols palielina sākuma laimesta reizinātāju par x10.
- Katru reizi, kad laimesta reizinātājs sasniedz skaitu, kas dalās ar 10 (piemēram, x10, x20, x30 utt.), tiek piešķirti papildu 5 bezmaksas griezieni.
- Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi, ar kādu tika aktivizēti.
- Bezmaksas griezienu beigās tiek attēlots kopējais laimests par bonus raundu un laimests tiks ieskaitīts spēlētāja kontā.

## Spēles vadība



1. Lai paaugstinātu vai pazeminātu likmes vērtību, jāizmanto **STAKE** izvēlni.



2. Klikšķinot uz **SPIN** pogas, cilindri sāk griezties ar spēlētāja izvēlēto likmi.



3. Nospiežot **AUTO** ikonu, spēlētājs var izvēlēties nosacījums spēles automātiskajam režīmam.

## 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.