

APSTIPRINU
SIA „Joker Ltd.”
Direktora vietniece juridiskajos jautājumos
L. Libeka
Rīgā

SIA „JOKER LTD.”
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles **Crystal Land** noteikumi
Playson Limited spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
7x7 spēles lauks.
Spēles laimesta kopsumma svārstās no 95.20%.

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 EUR
Maksimālā likme	100.00 EUR

Spēles norises apraksts

Aktīvo spēles līniju izvēle



Nav līnijas.

Likmes summas izvēle

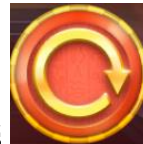
Ar taustiņu   palīdzību izvēlas kredītpunktu skaitu, kuru liks uz vienu spēles gājieni.

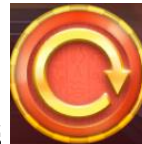
Bet
0.10

Kopējā likmju summa visai spēlei būs redzama „BET” logā.

Ja spēlētājam pieejamo kredītpunktu skaits ir mazāks par kopējo likmju summu visai spēlei, tā ir jāsamazina ar taustiņa   palīdzību.

Cilindru aktivizēšana




Lai uzsāktu spēli, spēlētājam jānospiež taustiņš  un cilindri sāk griezties.

Cilindru apstāšanās

Pēc 2 – 3 sekundēm cilindri automātiski apstājas.

Laimests

Nospiežot taustiņu „PAYTABLE”  var apskatīties laimējošo simbolu kombināciju un laimestu tabulu, atbilstošu izvēlētai likmei.

Laimējošās kombinācijas skaita no kreisās uz labo pusi.
Ja uz vienas spēles līnijas ir divas laimējušās kombinācijas, kredītpunktus piešķir tikai par vērtīgāko kombināciju.
Visas vienā spēles gājienā iegūtās laimestu kombinācijas summējas.
Laimestu summa redzama logā „WIN”.
Noslēdzoties spēles gājienu, iegūtais laimests tiek pieskaitīts spēlētāja jau esošajiem kredītpunktiem. Aizverot spēles logu, viss laimests tiek pārskaitīts uz spēlētāja kontu sadaļā „Bilance”.
Lai iegūtu šos līdzekļus, savā bankas kontā jāizmanto bankas pārskaitījuma metode.

Spēles papildiezīmes



Iespējams izvēlēties spēles papildrežīmu „AUTOPLAY”. Režīmā ir jāizvēlas automātisko spēļu skaits un jānospiež taustiņš „SPIN”. Automāts sāks pats automātiski spēlēt līdz beigsies kredītpunkti vai tiks nospiesta poga „STOP”. Automātisko spēļu laikā tās notiek ar tādu pašu likmi, ar kādu veikts pēdējais gājiens pirms funkcijas aktivizēšanas.

Kristālu funkcija

Spēlē nav izmaksu līniju. Spēles lauks ir 7x7 režģis. Laimesti tiek izmaksāti par 5 vai vairākiem vienādiem simboliem, kas izkārtoti blakus vertikāli un/vai horizontāli. Laimējušie simboli pazūd, un tukšajās šūnās iekrīt jauni simboli. Par vairākām viena un tā paša simbola kombinācijām, kas neatrodas blakus, ir atsevišķas izmaksas. Raunds ir pabeigts, kad spēles laukā vairs nav laimējošu kombināciju.

Daļa spēles lauka ir bloķēta. Laimējušajās kombinācijās var tikt izmantoti tikai tie simboli, kas nav bloķēti. Laimesti atbloķē spēles lauku no apakšas uz augšu, secīgi pēc katras rindas. Bumbu simboli nevar atbloķēt rindas.

Atbloķējot noteiktas rindas, tiek piešķirti papildu bonusi:

- atbloķējot visu spēles lauku, tiek sākts Bonus raunds;
- atbloķējot 5. rindu no apakšas, spēles laukā pēc nejaušības principa tiek izvietoti Ruby Wild simboli;
- atbloķējot 3. rindu no apakšas, spēles laukā pēc nejaušības principa tiek izvietoti Wild simboli.

Līmeņi un līmeņu Bonuss

Spēlē ir 3 atrašanās vietas. Tām ir atšķirīgs fons un nejauši piešķirta atrašanās vietas funkcija. Pārējā spēles mehānika ir saglabāta. Atrašanās vieta mainās, kad spēlētājs ir sakrājis pietiekami daudz kristālu, kas ietilpa laimējošā kombinācijā. Ar bumbu iznīcinātie simboli netiek uzkrāti.






Spēle ģenerē 9 unikālus līmeņus ar noteiktu savācamo kristālu skaitu. Kad šie 9 līmeņi ir pabeigti, 7., 8. un 9. līmenis turpina nepārtraukti pārslēgties saskaņā ar matemātikas modeli. Spēlētāji turpina vērot līmeņu skaita pieaugumu un redz atrašanās vietas izmaiņas.

Līmenis	Atrašanās vieta	Simbolu skaits, kas nepieciešams vietas nomainīšanai
1	1	240
2	2	360
3	3	480
4	1	600
5	2	720
6	3	840
7	1	960
8	2	960
9	3	960

Līmeņa laikā spēlētājs uzkrāj balvu, kas pieaug par 5% no laimestiem, kas iegūti tikai no simbolu veidotajām laimējošajām kombinācijām. Reizinātāji neietekmē balvas uzkrāšanu. Kad līmenis ir pabeigts, spēlētājs redz ratu, kurā attēlotas šādas darbības ar savākto balvu: - uzkrātās summas izņemšana; - uzkrātās summas dubultošana un izņemšana; - uzkrātās summas saglabāšana nākamajam līmenim.



Katrai atrašanās vietai ir sava funkcija: - pēc nejaušības principa tiek izvietoti 3 Wild simboli; - pēc nejaušības principa tiek izvietoti 3 Ruby Wild simboli; - viena tipa simbols tiek aizstāts ar cita tipa simbolu pēc nejaušības principa, izmantojot krāsošanas dzērienu. Atrašanās vietas funkciju var ierosināt, ja raundā nav laimējošu kombināciju.

Atrašanās vieta	Funkcija	Attēlojums	Funkcijas parādīšanās iespējamība
1	Pēc nejaušības principa tiek izvietoti 3 Wild simboli		4,27%
2	Pēc nejaušības principa tiek izvietoti 3 Ruby Wild simboli		5,16%
3	Viena tipa simbols tiek aizstāts ar cita tipa simbolu pēc nejaušības principa, izmantojot krāsošanas dzērienu		5,32%

Wild un Ruby Wild simboli



Aizstāj visus simbolus

6+ kombinācijas Bonuss

6 vai vairāk simbolu kombinācija spēles laukā ģenerē 1 Ruby Wild simbolu

Bumbas Simbols



Ja Ruby Wild simbols ietilpst laimējošā kombinācijā, tas tiek pārvērsts par bumbas simbolu. Bumbas simbols sprāgst un iznīcina simbolus, tostarp Ruby Wild, ja pēc jaunu simbolu nokrišanas nav laimējošu kombināciju. Bumbas simbols var iznīcināt simbolus ap sevi 2 veidos:

Bonusa raunds

Atbloķējot spēles lauku, tiek ierosināts Bonus raunds. Mērķis ir notīrīt spēles lauku, iznīcinot pēc iespējas vairāk simbolu. Bonus raunda laikā nekrīt jauni simboli. Katra zvaigzne palielina kopējā laimesta reizinātāju par 1. Lai iegūtu zvaigznes, spēlētājam ir jāatver dārgumu lādes. Aizsimboliem ir paslēptas 3 dārgumu lādes:



- mazajā dārgumu lādē ir paslēpta 1 zvaigzne (+1 pie kopējā laimesta reizinātāja);
- vidējā dārgumu lādē ir paslēpta 1–3 zvaigznes (+1, +2 vai +3 pie kopējā laimesta reizinātāja);
- lielajā dārgumu lādē ir paslēptas 2–4 zvaigznes (+2, +3 vai +4 pie kopējā laimesta reizinātāja).

Atveros visas lādes, spēlētāji iegūst maksimālo kopējā laimesta reizinātāju x9. Dārgumu lādes pēc nejaušības principa ir izvietotas katra Bonus raunda 4 apakšējās rindās.

Bonus raunda laikā ir pieejami būsteri:

- 3 krāsošanas dzērieni. Ja nav laimējošo kombināciju, krāsošanas dzēriens aizstāj viena tipa simbolu ar citu tāda tipa simbolu, kas jau atrodas spēles laukā;

- bumbu simboli, ja tādi ir. Visi spēles laukā esošie bumbu simboli sprāgst pēc krāsošanas dzērienu lietošanas.

Izmaksu līnijas:



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”

Laimesta minimālā izmaksa ir 10 EUR, tas tiek apstiprināts 1 darbdienu laikā un nonāk spēlētāja bankas kontā 1-3 darbdienu laikā. Laimestiem jābūt saskaņā ar Noteikumiem.

Laimestu, kas:

- 1) nepārsniedz 720 *euro*, izmaksā nekavējoties;
- 2) pārsniedz 720 *euro*, bet nepārsniedz 14 300 *euro* izmaksā 24 stundu laikā;
- 3) pārsniedz 14 300 *euro*, 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.

Dokuments parakstīts elektroniski ar drošu elektronisko parakstu.