

SIA „JOKER LTD.”
Spēles **Shooting Stars** noteikumi
Greentube Alderney spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5 cilindri un 10 spēles līnijas.
Spēles laimesta kopsumma svārstās no 88% līdz 97%.

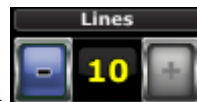
Azartspēļu automātā izmantojamie maksāšanas līdzekļi

Naudu savā spēlētāja kontā var ieskaitīt izmantojot kādu no trim iemaksas metodēm: (i) Swedbank vai SEB internetbanka, (ii) bankas karte vai (iii) bankas pārskaitījums.

Minimālā likme	0.01 EUR
Maksimālā likme	50.00 EUR

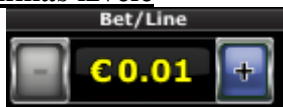
Spēles norises apraksts

Aktīvo spēles līniju izvēle



Spēlei ir 10 spēles līnijas. Līniju skaitu var mainīt ar pogu

Likmes summas izvēle



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

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 “START” 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 un no labās uz kreiso.

Ja uz vienas spēles līnijas ir divas laimējušās kombinācijas, kredītpunktus piešķir tikai par vērtīgāko kombināciju. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Visas vienā spēles gājienā iegūtās laimestu kombinācijas summējas.

Laimestu summa redzama logā „WIN”.

Noslēdzoties spēles gājienam, iegūtais laimests tiek pieskaitīts spēlētāja jau esošajiem kredītpunktiem. Aizverot spēles logu, viss laimests tiek pārskaitīts uz spēlētāja kontu sadaļā „Balance”.

Lai iegūtu šos līdzekļus, savā bankas kontā jāizmanto bankas pārskaitījuma metode.

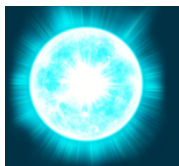
Spēles papildiezīmes

Iespējams izvēlēties spēles papildrežīmu: “**AUTOPLAY**” automāts sāks pats automātiski spēlēt līdz beigsies kredītpunkti vai tiks nospiesta poga „**AUTOPLAY**”. Automātisko spēļu laikā tās notiek ar tādu pašu likmi, ar kādu veikts pēdējais gājiens pirms funkcijas aktivizēšanas.

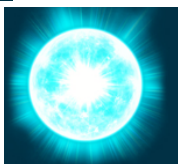
„Wild” simbols



simbols aizvieto jebkuru simbolu un izplēšas pa visām ruļļa pozīcijām.



simbols var izkrist tikai uz 2., 3 un 4 ruļļa.



1 vai vairāki simboli uz 2., 3 un 4 ruļļa aktivizē “**Shooting star bonusu**”.

Pēc laimīgas kombinācijas spēlētājam tiek piešķirts atkārtots grieziens. Grieziena laikā rullis ar



paliek nofiksēts, bet pārējie ruļļi griežas.



Laimesta dubultošana

Pamatspēles laimesta gadījumā nospiežot pogu “**GAMBLE**”, ir iespējams divkāršot laimestu. Spēles ekrānā rādās viena kārts, kurai, uzminot krāsu, laimests tiek dubultots. Gadījumā, ja spēlētājs neuzmin krāsu, laimests tiek zaudēts. Krāsu var minēt līdz piecām reizēm. Lai iegūtu laimestu kopējā kredītu kontā jānospiež poga “**COLLECT**”.

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.

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.