

SIA „JOKER LTD.”
Spēles **Joker 40** noteikumi
SYNOT W,a.s. spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5 cilindri un 40 spēles līnijas.
Spēles laimesta kopsumma svārstās no 96% līdz 97%.

Azartspēļu automātā izmantojamie maksāšanas līdzekļi

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

Minimālā likme	0.50 EUR
Maksimālā likme	20.00 EUR

Spēles norises apraksts

Aktīvo spēles līniju izvēle

Aktīvās spēles līnijas spēlētājs izvēlas ar taustiņu „Lines” palīdzību, vai arī spēles ekrāna sānos.

Likmes summas izvēle



Ar taustiņa palīdzību izvēlas kredītpunktu skaitu, kuru liks uz vienu spēles gājienu. Viena spēles gājiena likme būs redzama „BET” logā, tāpat kā kopējā likmju summa visai spēlei būs redzama „BET” logā.

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.

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 gājenam, 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: „AUTO START”. Automāts sāks pats automātiski spēlēt līdz beigsies kredītpunkti vai tiks nospiesta poga „AUTO START”. Automātisko spēļu laikā tās notiek ar tādu pašu likmi, ar kādu veikts pēdējais gājiens pirms funkcijas aktivizēšanas.

„Wild” simbols



Simbols

aizvieto visus simbolus, izņemot



simbolu.

Papildspēles

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. Lai iegūtu laimestu kopējā kredītu kontā jānospiež poga „COLLECT”.

Bezmaksas spēles

Ja ekrānā uz jebkura cilindra izkrīt 3 vai vairāk griezieni.



simboli, tiek piešķirti bezmaksas



Par 3

simboliem, tiek piešķirti 10 bezmaksas griezieni.



Par 4

simboliem, tiek piešķirti 20 bezmaksas griezieni.



Par 5

simboliem, tiek piešķirti 30 bezmaksas griezieni.

Bezmaksas spēlē ir aktīvas pamatspēlē izvēlētās līnijas un likmes.

Bezmaksas spēlēs iespējams laimēt papildus bezmaksas spēles

Papildspēlē laimētie kredītpunkti summējas ar kopējiem spēlētāja rīcībā esošajiem kredītpunktiem.

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.