

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

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.  
5 cilindri un 10 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	0.10 EUR
Maksimālā likme	20.00 EUR



**Spēles norises apraksts**

**Aktīvo spēles līniju izvēle**

Spēlei ir 27 nemaināmas aktīvās spēles līnijas.

**Likmes summas izvēle**



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


Vienas līnijas likme būs redzama „BET” logā, tāpat kā 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 gājenam, 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 papildiezīmu: „”. Automāts sāks pats automātiski spēlēt

līdz beigsies kredītpunkti vai tiks nospiesta poga „”. Automātisko spēļu laikā tās notiek ar tādu pašu likmi, ar kādu veikts pēdējais gājiens pirms funkcijas aktivizēšanas.

### „Wild” simbols




Simbols

aizvieto visus simbolus, izņemot




### “Mystery” simbols

Par 3 vai vairāk  simboliem jebkura pozīcijā spēlētājs saņem nejaušo (izklīdēto) laimestu. Laimesta lielums var sasniegt līdz pat 250 reizes no likmes vērtības..

### Papildspēles

#### Laimesta dubultošana

Pamatspēles laimesta gadījumā nospiežot pogu , 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 .

### 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”

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](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.

**Dokuments parakstīts elektroniski ar drošu elektronisko parakstu.**