

SIA „JOKER LTD.”
Spēles **Arcane Reel Chaos** noteikumi
Net Entertainment Malta Services Limited spēles
programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.

5 cilindri un 20 izmaksas līnijas

Spēles laimesta kopsumma ir 96.81%.

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	0.20 EUR
Maksimālā likme	200.00 EUR

Spēles norises apraksts

Aktīvo spēles līniju izvēle

Spēlē ir aktīvas 20 spēles līnijas. Līniju skaitu mainīt nevar.

Likmes summas izvēle

Ar taustiņa „COIN VALUE” 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. Klikšķinot uz ikonas “MAX BET”, aktivizējas visas izmaksas līnijas, liekot uz tām maksimālo monētu skaitu ar jūsu izvēlēto monētas vērtību un tiek iegriezti ruļļi.

Ja spēlētājam pieejamo kredītpunktu skaits ir mazāks par kopējo likmju summu visai spēlei, tā ir jāsamazina ar taustiņu „LINES” vai „BET LEVEL” palīdzību.

Cilindru aktivizēšana

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

Cilindru apstāšanās

Pēc 2 – 3 sekundēm cilindri automātiski apstājas.

Laimests

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

Laimīgās kombinācijas veidojas 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”.

Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Spēles papildiezīmes

Nospiežot AUTOPLAY ikonu, jūs varat izvēlēties: Sadaļā number of rounds (Griezīenu skaits). Izvēlies, cik reizes pēc kārtas ruļļi griezīsies Automātiskajā režīmā. Sadaļā Stop autoplay (Grieziena apturēšanas iestatījumi). Jūs varat izvēlēties vienu no iespējam, kad apturēt Automātisko režīmu: Jebkura laimesta gadījumā/Ja tiek iegūti Bezmaksas kritieni/Ja kādā griezienā laimests pārsniedz.../Ja kredīts palielinās par .../Ja kredīts samazinās par ...

“Wild” simbols

simbols aizvieto jebkuru simbolu, izņemot



simbolus.



simboli parādās jebkurā vietā uz ruļļiem pamatspēles un bezmaksas griezienu laikā.

Psyop's “Wild” simbolu noteikumi

1. Funkcija tiek aktivizēta pēc nejaušības principa pamatspēles laikā.
2. Kad Psyop parādās griezienu laikā, 3 “Wild” simboli pārklāj visu ruļli.
3. Funkcijas laikā “Wild” simboli parādās uz 2. vai 3..ruļļa.



Nulle.X S “Wild” simbolu noteikumi

1. Funkcija tiek aktivizēta pēc nejaušības principa pamatspēles laikā.
2. Kad Nulle.X parādās uz ruļļiem griezienu laikā, no 3 līdz 5 nejaušiem “Wild” simboli pārklāj spēles laukumu un veido laimīgas kombinācijas.



Flare reizinātāja funkcija

1. Kad Flare (uguns rats) parādās griezienu laikā, reizinātājs palielina līnijas likmes laimestu x3, x4 vai x5.
2. Funkcija tiek aktivizēta pēc nejaušības principa pamatspēles laika, pie laimīgas kombinācijas.



Hrono S atkārtoto griezienu noteikumi

1. Hrono funkcija aktivizē atkārtotos griezienus uz visiem 5.ruļļiem pēc griezienu bez laimīgas kombinācijas.
2. Atkārtotie griezieni tiks turpināti, līdz parādīsies laimīga kombinācija.
3. Par katru atkārtoto griezienu progresīvais reizinātājs palielina līnijas likmes laimestu no x2 līdz x10.
4. Ar katru jaunu atkārtoto griezienu reizinātājs palielinās par 1 vienību.

**Bezmaksas griezienu papildspēles noteikumi**

1. Bezmaksas griezienus uzsāk 3 vai vairāk simboli, kas pamatspēles laikā parādās uz 1., 3. un 5. ruļļiem.
2. Bezmaksas griezienu laikā varoņi cīnās ar ienaidnieku Deep Pockets.
3. Pastāv 4. spēles līmeņi.
4. Ja varonis izies cauri pēdējam līmenim, par to tiks pievienots papildus bonusa laimests.
5. Deep Pockets uzsāk spēli ar dažādiem veselības punktiem atkarībā no līmeņa:
 - 1. līmenī ir 2 veselības punkti un x1 laimesta reizinātājs
 - 2. līmenī ir 4 veselības punkti un x2 laimesta reizinātājs
 - 3. līmenī ir 5 veselības punkti un x3 laimesta reizinātājs
 - 4. līmenī ir 6 veselības punkti un x4 laimesta reizinātājs

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 jāizver 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* līdz 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.