

SIA „JOKER LTD.”

Spēles **Elements: The Awakening** noteikumi
Net Entertainment Malta Services Limited spēles
programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5 cilindri un 20 laimestu kombinācijas.
Spēles laimesta kopsumma ir 96.02%.

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	100.00 EUR

Spēles norises apraksts**Aktīvo spēles līniju izvēle**

Spēlē ir aktīvas 20 fiksētās spēles līnijas.

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.

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 „VIEW PAYS” 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 laimējušas 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 (Griezīnu 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” simboli

Simbols aizvieto visus simbolus.
Wild simboli var parādīties tikai uz 2., 3., 4. un 5. ruļļa.

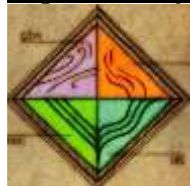
Režīma " Lavīna " noteikumi

1. Simboli sakrīt kolonnās, nevis griežas.
2. Laimējusī izmaksas līnija aizsāks Lavīnu.
3. Simboli laimesta kombinācijās uzsprāgst un pazūd, atstājot vietu otrai simbolu Lavīnai, sniedzot lielāku laimestu iespēju.
4. Bezmaksas kritienu režīmi, ko aizsāk Lavīnas laimests, sākas, kad vairs nav pieejamu laimestu un Lavīnas funkcija beidzas
5. Lavīnas turpinās, līdz vairs nav neviena laimesta.

Papildfunkcijas „Lavīnas mērītājs” noteikumi

Lavīnas mērītājs galvenajā spēlē piepildās par vienu iedaļu pēc katra veiksmīga Lavīnas kritiena, kurā ir vismaz viens izmaksas līnijas laimests. Maksimālais Lavīnu skaits ir 4. Lavīnas mērītājā attēlotā krāsa atbilst konkrētā kritiena galvenā elementa krāsai.

2. Lavīnas turpinās, līdz laimesti beidzas. Katrs jaunais spēles grieziens sākas ar tukšu Lavīnas mērītāju.

Papildfunkcijas „Energijas mērītājs” noteikumi

1. Galvenajā spēlē ir elementu Energijas mērītājs, kas attēlo galveno (laimējošāko) elementu. Energijas mērītāja iedaļa, kurā ir visvairāk enerģijas, parāda, kurš Bezmaksas kritienu režīms sāksies, ja tiks aktivizēti Bezmaksas kritieni.

2. Energijas mērītājs ir sadalīts četrās daļās - katrai daļai atbilst viens elements. Iedaļa piepildās pēc izmaksas līnijas laimesta.

3. Spēles laikā taustiņš "Spin" pārvēršas par Enerģijas mērītāju, kas piepildās ar enerģiju no viena vai vairākiem laimējušajiem Elementiem, kas atbilst simboliem, kas veido izmaksas līniju kombinācijas. Lavīnas mērītājā attēlotā krāsa parāda konkrētā grieziņa galvenā elementa krāsu.
4. Ja 2 elementu enerģijas apjoms ir vienāds, Bezmaksas kritienu režīms tiks izvēlēts pēc nejaušības principa.
5. Katrs jaunais spēles grieziens sākas ar tukšu Enerģijas mērītāju.

Bonusa spēles „Bezmaksas kritieni” Noteikumi

1. 4 vai vairāk secīgas Lavīnas spēles griezienā aktivizē vienu no Bezmaksas kritienu režīmiem.
2. Bezmaksas kritieni tiek izspēlēti ar to pašu likmi, kā griezienā, kas aizsāka Bezmaksas kritienus.
3. Ir četri atsevišķi Bezmaksas kritienu režīmi - **Uguns vētras režīms, Gaisa vētras režīms, Zemes vētras režīms un Ūdens vētras režīms.**
4. Wild simboli aizvieto jebkuru simbolu visos Bezmaksas kritienu režīmos.
5. Katrā Bezmaksas kritienu režīmā Aizstājēj simbolam ir unikāla papildfunkcija.
6. Katrs Bezmaksas kritienu režīms nodrošina 10 Bezmaksas kritienus.
7. Kad Bezmaksas kritieni beigušies, kopējais laimests no Bezmaksas kritieniem tiek pieskaitīts tā grieziņa laimestiem, kurā tika aktivizēti Bezmaksas kritieni.

Uguns vētras režīma noteikumi.

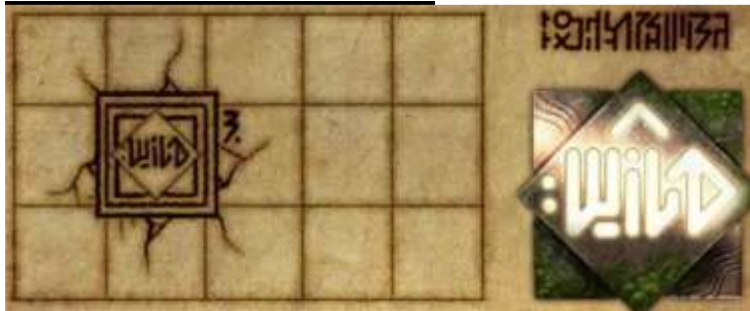


1. Uguns vētras Wild simbols parādās Uguns vētras režīmā uz 2., 3. un 4. ruļļa, un tas var izplesties no 1. līdz 5. rullim.
2. Uguns vētras Wild simbols var uz ruļļiem kolonnās izplesties jebkurā virzienā, pārvēršot divus blakus esošus simbolus par Wild simboliem, sniedzot iespēju iegūt lielāku laimestu.

Gaisa vētras režīma noteikumi



1. 2 Gaisa vētras Wild simboli pēc pirmā Bezmaksas kritiena pēc nejaušības principa iekrīt ruļļos un paliek tur visa Gaisa vētras režīma garumā.
2. Pēc pirmā kritiena Wild simboli katra kritiena vai Lavīnas laikā pēc nejaušības principa pārvietojas uz blakus esošu pozīciju ruļļos.
3. Pirms pārvietošanās pa ruļļiem Wild simboli griežas, norādot virzienu, kurā pārvietosies.

Zemes vētras režīma noteikumi

1. Zemes vētras Wild simboli parādās Zemes vētras režīmā uz 2., 3. un 4. ruļļa, un tas var izplesties no 1. līdz 5. rullim.
2. Zemes vētras Wild simboli paliek uz ruļļiem, līdz tie iekļauti vienā vai vairākās laimējušās izmaksas līnijās, trīs Lavīnās vai līdz brīdim, kad vairs nav laimestu.

Ūdens vētras režīma noteikumi

1. Ūdens vētras Wild simboli parādās Ūdens vētras režīmā uz 2., 3. un 4. ruļļa.
2. Ūdens vētras Wild simbols veido Wild grupu, kas izplešas vertikāli, nokļājot visu rulli, un pārvērš simbolus par Wild.

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. 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.