

**SIA „JOKER LTD.”**  
Spēles **Emoji Planet** noteikumi  
Net Entertainment Malta Services Limited spēles  
programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.

6 cilindri un grupu izmaksu princips

Spēles laimesta kopsumma ir 96.48%.

**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**

**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 ...

**Grupu izmaksu sistēma “Cluster Pays”**

1. Simbolu grupu veido vienādi simboli, kas saskaras ar kopīgu malu horizontāli vai vertikāli.
2. Izmaksas tiek veiktas par Simbolu grupām, kas sastāv no 5 vai vairāk simboliem.

**Wild simbols**

1. Wild simboli var parādīties jebkur uz ruļļiem.
2. Wild simbols aizvieto jebkuru simbolu.

**“Emoji” papildspēle**

1. Spēle piedāvā 5 “Emoji” mērītājus, kas parādīti pa labi no spēles laukuma:



2. Par katru uzsprāgušu laimējošas grupas simbolu, atbilstošais “Emoji” mērītājs palielinās par vienu vienību.

3. Wild simboli, kas piedalās kombināciju veidošanā netiek uzskaitīti “Emoži” mērītājos.
4. Katru reizi, kad kāds “Emoži” mērītājs uzpildās par 12 vienībām, atbilstošā “Emoži” papildiespēja tiek aktivizēta.
- Aktivizētās papildiespējas tiek izspēlētas, kad beidzas “Avalanche” papildiespēja un vairs neparādās neviens grupu laimests.
- Skaitlis uz “Emoži” mērītāja norāda, cik reizes šis “Emoži” mērītājs ir uzpildīts.
5. Ja 2 vai vairāk “Emoži” mērītāji tiek aktivizēti vienā griezienā, atbilstošās papildiespējas tiek aktivizētas šādā kārtībā:



- a. “Bomb Feature” papildiespēja – tiek uzspridzināti 8 nejauši simboli, par katru tiek piešķirts nejaušs monētu laimests (5-100 monētas)



- b. “Pizza Feature” papildiespēja – spēles laukumā parādās 3x3 nejauša simbolu (izņemot Wild simbolu) grupa



- c. “Kiss Mark Feature” papildiespēja – laukumā nejaušās vietās parādās 3 Sticky Wild simboli. Katram simbolam ir 3 “dzīvības”. Katru reizi, kad Sticky Wild simbols piedalās laimējošas grupu kombinācijas veidošanā, tas zaudē vienu “dzīvību”. Kad visas “dzīvības” ir zaudētas, Sticky Wild simbols uzsprāgst.



- d. “Rocket Feature” papildiespēja – uz viena no ruļļiem un virs tā parādās 10 Wild simboli. Pēc izmaksām “Avalanche” papildiespēja turpinās līdz visi Wild simboli ir sakrituši uz ruļļa



- e. “Two Hearts Feature” papildiespēja – tiek iedarbināta, kad visas citas “Emoži” papildiespējas ir beigušās. Viss kopējais laimests tiek reizināts ar papildus izmaksu reizinātāju, kas vienāds ar “Two Hearts” mērītāja vērtību +1.

### 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](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.