

SIA „JOKER LTD.”
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles Duck of Luck noteikumi
Casino Technology spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.

5 cilindri, 25 izmaksas līniju spēļu automāts.

Spēles laimesta kopsumma ir līdz 96.19%.

Azartspēļu automātā izmantojamie maksāšanas līdzekļi

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

| | |
|-----------------|----------|
| Minimālā likme | 0.01 EUR |
| Maksimālā likme | 5.00 EUR |

Spēles norises apraksts

Izmaksu noteikumi

- Jums tiek izmaksāts laimests tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.
Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Regulāro izmaksu apraksts

Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

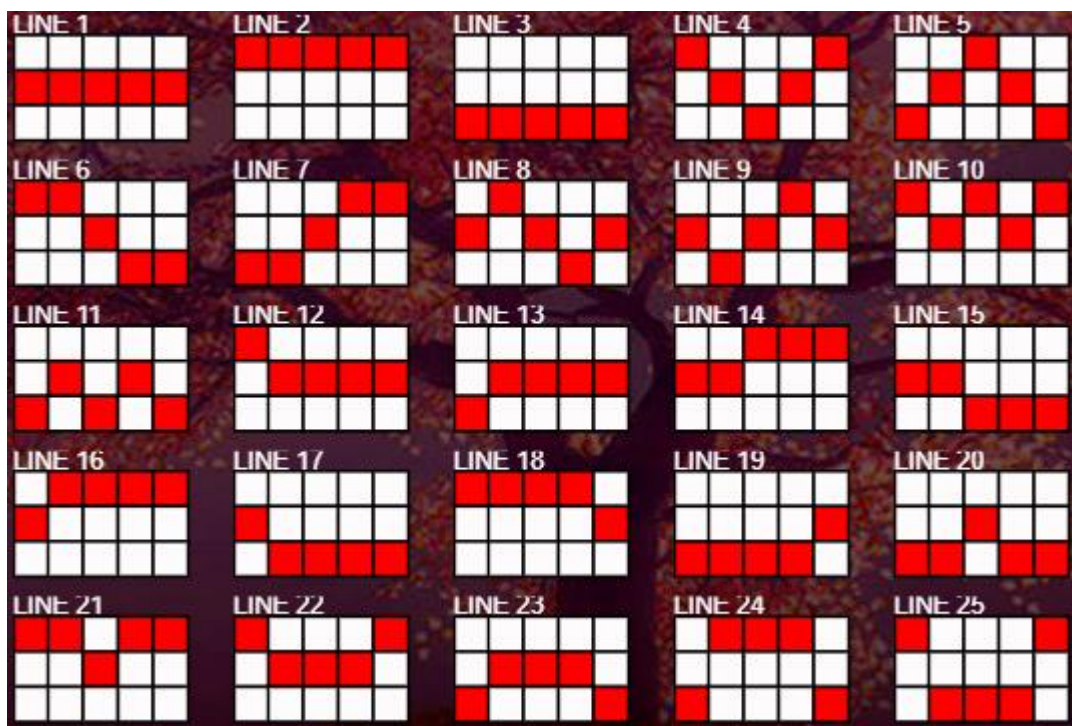
- Simboliem jābūt līdzās uz aktīvas izmaksas līnijas.
- Visi laimesti sākas ar galējo kreiso ruļļi un izmaksā no kreisās puses uz labo tikai blakus esošajos ruļļos, izņemot izkļedes, kas maksā jebkurā pozīcijā.
- Regulārās Izmaksas parādītas Izmaksu attēlos. Izmaksas parādītas par likmi 0.25 EUR. Palielinot likmi, proporcionāli palielinās līniju izmaksas:

| | | | |
|-----------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|
|  | 5: 25.00 4: 5.00 3: 1.25 | | |
|  | 5: 100.00 4: 12.50 3: 2.50 2: 0.10 | | |
|  | 5: 7.50 4: 1.00 3: 0.30 2: 0.05 |  | 5: 12.50 4: 7.50 3: 0.40 2: 0.05 |
|  | 5: 2.50 4: 0.40 3: 0.05 |  | 5: 7.50 4: 1.00 3: 0.30 2: 0.05 |
|  | 5: 2.50 4: 0.25 3: 0.05 |  | 5: 2.50 4: 0.40 3: 0.05 |
|  | 5: 2.50 4: 0.25 3: 0.05 |  | 5: 2.50 4: 0.25 3: 0.05 |

Izmaksu Līniju Apraksts.

Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām uz aktīvajām izmaksas līnijām.

Līnijas, kas redzamas attēlā, parāda iespējamās izmaksas līniju formas:



Spēles norise

Vispārējie noteikumi

1. Spēle notiek uz 25 izmaksas līnijām.
2. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.








Simbols “Duck”



- Simbols “Duck” ir simbols, kas aizstāj visus citus simbolus.
- Laimesti tiek piešķirti, ja jebkurā vietā parādās trīs (3), četri (4) vai pieci (5) “Duck” simboli jebkurā pozīciju.


Bezmaksas spēles režīms

- Trīs vai vairāk “Duck” simboli  aktivizē 12 bezmaksas spēles.
- Trīs vai vairāk “Duck” simboli  bezmaksas spēļu laikā maksā tikai laimestus un nedod nekādas papildu bezmaksas spēles.


- Katrs “Duck” simbols , kas parādās ekrānā bezmaksas spēļu laikā, atbilst simbolam. 
- Spēlētājs bezmaksas spēļu laikā savāc punktus  un saņem šādus laimestus:
 - Ja spēlētājs savāc 26 simbolus  vai vairāk: laimests ir 600 reizinātājs ar kopējā likme.
 - Ja spēlētājs savāc no 21 līdz 25 : laimests ir 12 bezmaksas spēles, un spēlētājs sāk vākt  simbolus no 0.
 - Ja spēlētājs savāc no 13 līdz 20 simboliem : laimests ir 3 reizinātājs ar kopējā likme.

Dubultošanas noteikumi

Spēles beigās ar laimestu, kas ir 10 reizes mazāks par kopējo likmi, spēlētājs var palielināt

laimēto summu, pārejot uz dubultošanas režīmu, nospiežot pogu X2 . Atverot to ekrānā centrā parādās aizvērtā karte. Spēlētājam jāuzmin kārts krāsa - sarkanā/melnā vai uzvalks, nospiežot atbilstošo pogu. Ja spēlētājs uzminēja krāsu, viņa liktā summa tiek reizināta ar 2, un, ja viņš uzminēja uzvalku, tad reizinājums notiek ar 4. Ja spēlētājs neuzminēja kārts krāsu vai uzvalku, viņš zaudē visu likmes summu.

Spēlētājs jebkurā laikā var iziet no dubultošanas režīma un paņemot laimestu atgriezties spēlē,

nospiežot pogu . Spēlētājs var riskēt ar pusi no pašreizējā laimesta nospiežot pogu



Dubultošana ir paredzēta tikai līdz 50 reizinājumiem no kopējas likmes. Ja šis limits tiek pārsniegts, spēlētājs automātiski saņem laimestu un atgriežas galvenajā spēlē.

Spēles vadība

Lai spēlētu, rīkojieties šādi:

1. Lai paaugstinātu vai pazeminātu likmes vērtību, lietojiet “**Bet**” izvēlni:



2. Klikšķiniet uz “Start”:



Ruļļi sāk griezties ar jūsu izvēlēto likmi.

Automātiskais vadības režīms:

- Lai ruļļi sāktu griezties automātiski turiet pogu START 2 sekundes.

- Lai apstādinātu automātisko režīmu ir jānospiež poga STOP



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*, bet nepārsniedz 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.