

SIA „JOKER LTD.”
Spēles **Karate Pig** noteikumi
Microgaming Software Systems Limited spēles
programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.

5 cilindri un 40 spēles līnijas.

Spēles laimesta kopsumma svārstās no 95% līdz 96%.

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	0.01 EUR
Maksimālā likme	2.00 EUR

Spēles norises apraksts

Aktīvo spēles līniju izvēle

Aktīvās spēles līnijas spēlētājs izvēlas ar taustiņu „Lines” palīdzību, vai arī spēles ekrāna sānos.

Likmes summas izvēle

Ar taustiņa „COINS” palīdzību izvēlas kredītpunktu skaitu, kuru liks uz vienu spēles līniju. Ar taustiņa „BET MAX” palīdzību uzreiz var likt maksimālo likmi uz aktīvajām spēles līnijām.

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 „COINS” 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 PAYOUT” 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 „Balance”.


Lai iegūtu šos līdzekļus, savā bankas kontā jāizmanto bankas pārskaitījuma metode.

Spēles papildiezīmes

Iespējams izvēlēties vienu no diviem spēles papildrežīmiem: (i) „EXPERT” un (ii) „AUTOPLAY”. „EXPERT” režīmā ir iespējams izvēlēties veikt 5 vai 10 gājienu automātiski. „AUTOPLAY” režīmā ir jāizvēlas automātisko spēļu skaits un jānospiež taustiņš „START”. Automāts sāks pats automātiski spēlēt līdz beigsies kredītpunkti vai tiks nospiesta poga „STOP”. Automātisko spēļu laikā tās notiek ar tādu pašu likmi, ar kādu veikts pēdējais gājiens pirms funkcijas aktivizēšanas.


„Wild” simbols

Simbols  aizvieto visus simbolus, izņemot  un  simbolus.

Izkrītot 3 vai vairāk  simboliem uz spēles līnijas tie veido kombināciju.

Papildspēles

Bezmaksas spēles

 Ja ekrānā uz 1. un 5. cilindra izkrīt  simboli, tiek piešķirtas 15 bezmaksas spēles. Visu kombināciju laimesti papildspēlē tiek dubultoti. Bezmaksas spēlē ir aktīvas pamatspēlē izvēlētās līnijas un likmes. Bezmaksas spēlēs iespējams laimēt papildus bezmaksas spēles. Tās laikā nevar tikt sāktas „**Karate**” papildspēle.

„Karate”

 Ja ekrānā izkrīt 3 vai vairāk  simboli, sākas papildspēle, kurai ir divi līmeņi

Pirmā līmeņa spēles:

„**Pork Chop**“ Ir attēlotas 6 mucas ar nejaušo laimestu, no kurām jāizvēlas 3.

Papildspēļu laikā laimesta līnijas koeficients tiek reizināts ar spēles likmi.
Papildspēlē laimētie kredītpunkti summējas ar kopējiem spēlētāja rīcībā esošajiem kredītpunktiem.

„Hammer” Ir attēloti 6 pārklāji. Zem katra pārklāja slēpjas nejaušs laimests.

Jums jāklikšķina uz pārklājiem, lai atklātu nejaušus bonusa laimestus, līdz atklājat „Stop”.

Par katru atlikušo pārklāju jums tiek piešķirta mierinājuma balva.

Visi bonusa spēlē attēlotie laimesti jau ir reizināti ar jūsu kopējo likmi. Tiek parādīts tikai bonusa laimesta lielums.

Jūs iegūstat visu atklāto bonusu summu.

Otrā līmeņa spēles.

Sastāv no trīs cīņu kārtām, katrā no tām attēlotas divas cīņas kombinācijas.

Zem katras kombinācijas apslēpts nejaušs bonusa laimests.

Visi bonusa spēlē attēlotie laimesti jau ir reizināti ar jūsu kopējo likmi.

Ja cūka uzvar cīņas kārtā, jums tiek piešķirts nejaušs bonusa laimests un pārejat nākamajā kārtā.

Ja cūka zaudē, jūs pārejat nākamajā kārtā.

Jūs iegūstat visu atklāto bonusu summu

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 info@synottip.lv.

Pretenzijas var iesniegt arī telefoniski biroja darba laikā no plkst. 8:00 līdz 16:30 pa tālr. 20200693, 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.