

APSTIPRINU
SIA „Joker Ltd.”
Direktora vietniece juridiskajos jautājumos
L. Libeka
Rīgā

SIA „JOKER LTD.”
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles First Person Dream Catcher noteikumi
Evolution gaming spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes galda spēle, paredzēta spēlēšana viedierīcēs un personālos datoros
Spēles laimesta kopsomma ir 89,88%–95,65%

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	1.00 EUR
Maksimālā likme	2000.00 EUR

Spēles apraksts

rst Person Dream Catcher ir veiksmes spēle, kas tiek spēlēta, izmantojot lielu, vertikālu ratu. Rats ir sadalīts 54 vienādos sektoros, ko atdala tapas. 52 segmenti ir apzīmēti ar skaitli (1, 2, 5, 10, 20 un 40). Pārējie divi sektori – 2x reizinātājs un 7x reizinātājs – darbojas kā bonusu griezieni un reizina jūsu laimestu, ja uzvarat nākamajā griezienā. „Dream Catcher“ mērķis ir prognozēt, kurā numurētajā sektorā rats apstāsies pēc tā iegriešanas.

Spēles noteikumi

Novietojiet likmi uz skaitli, pie kura, jūsuprāt, apstāsies rats: 1, 2, 5, 10, 20 vai 40. Pēc tam, kad esat izdarījis likmes, noklikšķiniet/pieskarieties pogai GRIEZT, lai iegrieztu ratu. Kad rats apstājas, laimīgo sektoru norādīs indikators rata augšpusē. Ja rats apstājas pie numurētā sektora, uz kuru uzlikāt likmi, jūs laimējat. Visas likmes laimē ar attiecību, kas atbilst skaitlim laimīgajā sektorā: piemēram, laimīgais skaitlis 5 sniedz laimestu attiecībā 5 pret 1, laimīgais skaitlis 10 sniedz laimestu attiecībā 10 pret 1, un tā tālāk. Likme, kas izdarīta uz laimīgo sektoru, tiek atgriezta kopā ar laimestu.

Reizinātāji 2x un 7x

Ja rats apstājas kādā no reizinātāju sektoriem, kuri atzīmēti ar 2x vai 7x, visas jūsu likmes paliek spēkā, un nav atļautas jaunas likmes. Uzklīkšķiniet/pieskarieties pogai GRIEZT, lai iegrieztu ratu vēlreiz, bet griezienu rezultāts (1, 2, 5, 10, 20 vai 40) noteiks laimesta attiecību kā parasti, taču izredzes tiks reizināts divas vai septiņas reizes, atkarībā no tā, uz kura no reizinātājiem rats apstājās iepriekšējā griezienā.

Ja GRIEZT pogai nepieskaras/nenoklikšķina 5 sekunžu laikā, rats tiks iegriezts automātiski, līdz tas apstāsies uz kāda no numurētajiem sektoriem.

Ja rats apstājas pie numurētā sektora divas vai vairāk reizes pēc kārtas, tad visas likmes paliek spēkā, un reizinātāji tiek summēti: t.i., reizinātais laimests no iepriekšējā griezienu tiek vēlreiz reizināts! Rats

tiek atkal automātiski iegriezts, līdz tas apstājas uz kāda no numurētajiem sektoriem: 1, 2, 5, 10, 20 vai 40. (Piemēram, rats apstājas uz 2x, tad nākamajā griezienā tas apstājas uz 7x, un nākamajā griezienā uz skaitļa 5. Spēlētāja, kurš sākotnēji izdarīja likmi uz skaitli 5, laimests ir: $(5:1) \times 2 \times 7 = 70:1$. Secīgi reizinātāji var tikt uzgriezti neierobežotā skaitā līdz noklusētajam maksimālajam laimestam, kas parādīts likmju ierobežojumu panelī.

Likmju veikšana

Paneļa LIKMJU LIMITI virsraksts uzrāda pie galda atļautos maksimālos un minimālos likmju limitus. Atveriet sadaļu „Likmju limiti“, lai pārbaudītu jūsu pašreizējos limitus.

Lai piedalītos spēlē, jums jābūt pietiekami daudz līdzekļu, lai spētu nosegt savas likmes. Jūs varat apskatīt savu pašreizējo KONTA ATLIKUMU Jūsu ekrānā.

ČIPU DISPLEJS ļauj jums izvēlēties vērtību katram čipam, ar ko vēlaties izdarīt likmi. Ir atļauts izmantot čipus tikai ar nominālvērtību, kas atbilst jūsu pašreizējam konta atlikumam.



Kad esat izvēlējis čipu, izdariet savu likmi, vienkārši noklikšķinot/pieskaroties atbilstošajai likmes pozīcijai uz spēles galda. Katru reizi, kad jūs noklikšķināt/pieskarieties likmes pozīcijai, jūsu likmes vērtība palielinās par izvēlēta čipa vērtību vai arī līdz maksimālajam limitam, kas noteikts izvēlētajai likmei. Kad esat izdarījis likmi līdz maksimālajam limitam, šai likmei netiks pieņemti papildu līdzekļi, un virs jūsu likmes parādīsies ziņa, ka esat izdarījis maksimālo likmi.

Jūs varat arī noklikšķināt/pieskarties pogai LIKME UZ VISU, kas ļauj jums izdarīt likmi uz visām likmju pozīcijām. Jūsu izvēlēta čipa vērtība tiks novietota vienlaicīgi uz visām likmju pozīcijām.



Pēc tam, kad esat izdarījis derīgu likmi, noklikšķiniet/pieskarieties pogai GRIEZT, lai iegrieztu ratu.



Spēles laikā spēlētājam ir iespēja redzēt spēli no dažādiem skatpunktiem. Kameras stāvoklis mainās atbilstoši izvēlētajam ātruma režīmam. Spēlētājs var izvēlēties griešanas režīmu, izmantojot speciālu ātruma pogu, kas atver ātruma režīmu izvēlni.

Ir pieejami šādi griešanas režīmi:

Ātrs

Ātrākais režīms, kurā kamera nekustas, visi spēles elementi ir statiski.

Normāls

Klasisks spēles ātruma režīms, kurā rats griežas dabiski un ir dabiskas animācijas. Noklusējuma ātruma režīms, kas nozīmē, ka tas būs aktivizēts, līdz spēlētājs nolems mainīt ātruma režīmu.

Relaksēts

Lēns spēles ātruma režīms ar palēninātām spēļu animācijām un kameras kustībām.

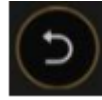
Lai paātrinātu rata griešanās ātrumu un uzzinātu rezultātu ātrāk, jūs varat apturēt ratu,



noklikšķinot/pieskaroties pogai STOP.



Kad esat izdarījis jebkādu likmi, kļūst pieejama poga DUBULTOT (2x). Katru reizi noklikšķinot/pieskaroties pogai, visas likmes tiek dubultotas, līdz tiek sasniegts maksimālais limits. Atcerieties, ka, lai dubultotu VISAS izdarītās likmes, jums jābūt pietiekamam konta atlikumam. Poga ATKĀRTOT ļauj jums atkārtot visas likmes, ko izdarījāt iepriekšējā raundā. Šī poga ir pieejama



tikai, kad ir novietots pirmais čips. Poga ATSAUKT atsauc pēdējo izdarīto likmi.

Jūs varat klikšķināt/pieskarties ATSAUKT pogai atkārtoti, lai pa vienai atsauktu likmes pretēji to izdarīšanas secībai. Jūs varat atsaukt visas likmes, turot nospiestu ATSAUKT pogu.

Indikators KOPĒJĀ LIKME uzrāda visu pašreizējā raundā izdarīto likmju kopējo summu.

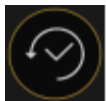


Skana

Nospiežot pogu SKAŅA, tiks izslēgtas/ieslēgtas visas spēles skaņas. Ņemiet vērā, ka, nomainot galdus, skaņa tiks automātiski ieslēgta.

Spēļu vēsture

Nospiežot pogu VĒSTURE, tiks atvērts logs, kas parāda visus spēļu raundus, kuros esat piedalījies, kā arī šo raundu rezultātus.



Jūs varat pārskatīt savu iepriekšējo spēļu aktivitāti, apskatot jūsu:

- KONTA VĒSTURI – parāda jūsu pilno konta vēsturi kā datumu, spēļu, likmju summu un laimestu sarakstu. Saraksta augšgalā ir redzams visnesenāk pabeigtais spēles raunds.
- SPĒĻU VĒSTURI – parāda vēsturi konkrētai spēlei, noklikšķinot/pieskaroties spēlei SPĒLES kolonnā.

Spēles numurs

Katrs spēles raunds tiek identificēts ar unikālu SPĒLES NUMURU.

Šis numurs atspoguļo, kad spēles raunds uzsākts saskaņā ar GMT (stundas: minūtes: sekundes).

Lūdzu, izmantojiet šo spēles numuru atsaucēm (vai arī uzņemiet spēles numura ekrānšāviņu), ja vēlaties sazināties ar klientu atbalsta dienestu saistībā ar konkrētu raundu

Atbildīga spēlēšana

Poga ATBILDĪGA SPĒLĒŠANA ļauj piekļūt lapai, kurā sniegta atbildīgas spēlēšanas politika. Šī lapa sniedz nodēriģu informāciju un saites saistībā ar atbildīgu tiešsaistes azartspēļu lietošanu, un tajā pastāstīts, kā noteikt ierobežojumus savām spēļu sesijām.

Atvienošanās politika

Ja atvienošanās notiek pēc tam, kad likme ir izdarīta, taču pirms noklikšķināta/nospiesta poga IZDALĪT

TAGAD, jūsu likme tiks atgriezta pēc savienojuma atjaunošanas.

Ja savienojums tiek zaudēts pēc tam, kad noklikšķināta/nospiesta poga IZDALĪT TAGAD lēmuma pieņemšanas laikā, spēle tiks atsākta pēc savienojuma atjaunošanas. Ja savienojums netiek atjaunots {gameAutoResolveDelay} periodā, tiek pieņemts automātisks lēmums – Palikt – un spēle tiek pabeigta.

Vairāk spēļu

Pogu „Spēlēt LIVE“ var izmantot jebkurā laikā.

Noklikšķinot/pieskaroties pogai „Spēlēt LIVE“, jūs nonāksiet tieši pie tiešsaistes „Dream Catcher“ galda.

Nosacījumi, kuriem iestājoties dalībnieks saņem laimestu, un laimestu lielums [arī laimestu attiecība pret dalības maksu (likmi)]: Jūsu laimests ir atkarīgs no izdarītās likmes veida.

-Optimālais teorētiskās spēles izmaksas (RTP) procents ir 95,65% (89,88%–95,65%).

- RTP balstīts uz optimālu stratēģiju ar likmēm uz skaitli 10.

Izmaksu tabula

Skaitlis uz rata	Segmentu skaits	Laimests
1	23	1:1
2	15	2:1
5	7	5:1
10	4	10:1
20	2	20:1
40	1	40:1
2x	1	Reizina nākamā laimīgā skaitļa laimestu ar 2
7x	1	Reizina nākamā laimīgā skaitļa laimestu ar 7

Maksimālais laimests vienā spēles raundā ir ierobežots. Detalizētu informāciju skatiet likmju limitu tabulā. Lūdzu, ņemiet vērā, ka jebkādi darbības traucējumi anulē spēles raundu un visus iespējamus laimestus šajā raundā.

Spēles beigas

Spēle beidzas, ja spēlētāja rīcībā vairs nav līdzekļu bilancē, 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.

Dokuments parakstīts elektroniski ar drošu elektronisko parakstu.