

SIA „JOKER LTD.”
Spēles **Cherry Bomb** noteikumi
Gold Foxx Ltd spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5 cilindri un 10 izmaksu līnijas.
Spēles laimesta kopsumma svārstās no 97% līdz 98%.



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.

Mīnīmālā likme vienai līnijai	0.03 EUR
Maksimālā likme vienai līnijai	3.00 EUR
Maksimālā likme visām līnijām	30.00 EUR

Spēles norises apraksts

Aktīvo spēles līniju izvēle

Aktīvās spēles līnijas spēlētājs izvēlas ar taustiņu „Lines”  un  palīdzību.


Likmes summas izvēle

Ar taustiņa „Bet per Line” palīdzību izvēlas kredītpunktu skaitu, kuru liks uz vienu spēles līniju. Ar taustiņa „Max bet” palīdzību uzreiz var likt maksimālo likmi uz aktīvajām spēles līnijām.

Vienas līnijas likme būs redzama „Bet per line” 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 per Line” palīdzību.


Cilindru aktivizēšana

Lai uzsāktu spēli, spēlētājam jānospiež taustiņš  un cilindri sāk griezties.

Cilindru apstāšanās

Pēc 2 – 3 sekundēm cilindri automātiski apstājas.

Laimests

Nospiežot taustiņu „PAY”  var apskatīties laimējošo simbolu kombināciju un laimestu tabulu, atbilstošu izvēlētai likmei.
Laimējošās kombinācijas skaita no kreisās uz labo pusi.

„2-Way Pay” opcijas laikā arī no labās uz kreiso pusi.
Ja uz vienas spēles līnijas ir divas laimējušās kombinācijas, kredītpunktus piešķir tikai par vērtīgāko kombināciju.

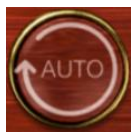
Visas vienā spēles gājienā iegūtās laimestu kombinācijas summējas.

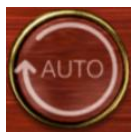
Laimestu summa redzama logā „WIN”.

Noslēdzoties spēles gājienam, 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



Nospiežot pogu  iespējams izvēlēties spēles papildrežīmu „AUTOPLAY”. „AUTOPLAY” režīmā ir jāizvēlas automātisko spēļu skaits un jānospiež taustiņš „START”. Pirms automātiskās spēles palaišanas spēlētājam ir iespēja izvēlēties līnijas kredītpunktu daudzumu, līniju skaitu un griezienu skaitu. Automāts sāks pats automātiski spēlēt līdz beigsies kredītpunkti vai tiks nospiesta



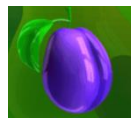
poga „STOP”

„Wild” simbols



Simbols

aizvieto visus simbolus, izņemot simbolu



3 vai vairāk

simboli veido laimīgu kombināciju un aktivizē „2-Way Pay” opciju.

Nākamajiem 10 griezieniem laimesti tie rēķināti ka no kreisās uz labos pusi, tā arī no labās uz kreiso.

„Scatter” simboli

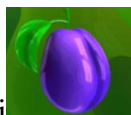


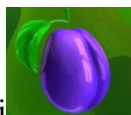
Ja izkrīt 3 un vairāk simboli

, tad tie aktivizē bezmaksas griezienu funkciju un spēlētājs saņem laimestu.

Papildspēles

Bezmaksas griezieni



Ja jebkurā vietā uz cilindra izkrīt 3 vai vairāk simboli , spēlētājs iegūst 10 bezmaksas griezienus.

Bezmaksas griezienu laikā ir aktīvas pamatspēlē izvēlētās līnijas un likmes.

Bezmaksas griezienu laikā var iegūt bezmaksas griezienus.

„2-Way Pay“ funkcija



Ja „2-Way Pay“ funkcijas laikā izkrīt 3 vai vairāk šī simboli, spēlētājs iegūst papildus 10 bezmaksas griezienus.

Iegūstot bezmaksas griezienus „2-Way Pay“ opcijas laikā, no sākuma tiks izspēlēti bezmaksas griezieni un pēc tam tiks aktivizēti atlikušie „2-Way Pay“ griezieni.



Ja „2-Way Pay“ funkcijas laikā izkrīt 3 vai vairāk šī simboli, spēlētājs iegūst 10 papildus „2-Way Pay“ griezienus.

„2-Way Pay“ funkcijas laikā var mainīt spēles aktīvas līnijas un likmes.

Izvērstais simbols

Pirms bezmaksas griezienu palaišanas, pēc nejaušības principa tiek izvēlēts izvērstais simbols,



izņemot šos un šos simbolus.

Ja 3 vai vairāk izvērstie simboli izkritīs uz 3 dažādiem rulliņiem, tad izvērstais simbols vērsies vertikāli plašumā pa visu rulli un spēlētājs saņems laimestu par visiem simboliem aktīvās spēles līnijās.

„Wild“ simbols neizvieto izvērsto simbolu bezmaksas griezienu laikā.

Laimesta dubultošana

Laimesta gadījumā, nospiežot pogu „GAMBLE”, ir iespējams divkārtot laimestu. Spēlētājam piedāvā uzminēt kāds simbols izkritīs uz rullīša. Ja spēlētājs neuzmin simbolu, laimests tiek zaudēts. Minēt ir iespējams līdz 10 reizēm vai kad tiek sasniegts 10000 kredītpunktu. Lai iegūtu laimestu kopējā kredītu kontā jānospiež poga „COLLECT”.

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 „Balance”

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 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.