

SIA „JOKER LTD.”
Spēles **Hell Mania** noteikumi
SYNOT W, a.s. spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5 cilindri un 5 spēles līnijas.
Spēles laimesta kopsumma svārstās no 88% 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.



Minimālā likme	0.20 EUR
Maksimālā likme	100.00 EUR
Maksimālais laimests	110000.00 EUR

Spēles norises apraksts

Aktīvo spēles līniju izvēle


Spēlei ir 5 fiksētas spēles līnijas.

Likmes summas izvēle

Ar taustiņu   palīdzību izvēlas kredītpunktu skaitu, kuru liks uz vienu spēles gājienu. 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 taustiņa   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 „Paytable” var apskatīties laimējošo simbolu kombināciju un laimestu tabulu, atbilstošu izvēlētai likmei.

Laimējošās kombinācijas skaita no kreisās uz labo pusi un no labās uz kreiso.

Ja uz vienas spēles līnijas ir divas laimējušās kombinācijas, kredītpunktus piešķir tikai par vērtīgāko kombināciju.

Visas vienā spēles gājienu iegūtās laimestu kombinācijas summējas.

Laimestu summa redzama logā „WIN”.

Noslēdzoties spēles gājienu, 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




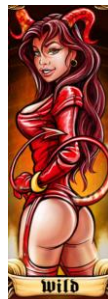
Iespējams izvēlēties spēles papildiezīmu: “” automāts sāks pats automātiski spēlēt līdz

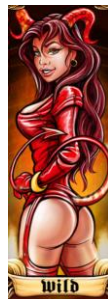


beigsies kredītpunkti vai tiks nospiesta poga „”. Automātisko spēļu laikā tās notiek ar tādu pašu likmi, ar kādu veikts pēdējais gājiens pirms funkcijas aktivizēšanas.

„Wild” simbols




 simbols aivieto visus pārējos simbolus un izplēšas pa visu rulli , ja veido laimīgu kombināciju.



Papildspēles

Laimesta dubultošana



Pamatspēles laimesta gadījumā nospiežot pogu , ir iespējams divkārtot laimestu. Nospiežot pogu “HALVE” ir iespējams uz pusi samazināt summu ar kuru riskēt. Spēles ekrānā rādās viena kārts, kurai, uzminot krāsu, laimests tiek dubultots. Gadījumā, ja spēlētājs neuzmin krāsu, laimests tiek zaudēts. 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.