

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 **Jack and The Mystery Monsters** noteikumi
SYNOT W, a.s. spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5 cilindri un 15 spēles līnijas.
Spēles laimesta kopsumma svārstās no 88.24% līdz 98.08%.

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	0.12 EUR
Maksimālā likme	80.00 EUR

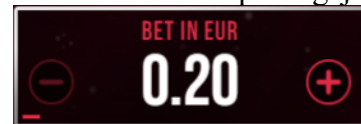
Spēles norises apraksts



Aktīvo spēles līniju izvēle

Spēlei ir 15 fiksētas izmaksu 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, Scatter simboli tiek izmaksāti jebkurā ekrāna pozīcijā.

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

Visas vienā spēles gājienā iegūtās laimestu kombinācijas summējas.

Tehnisko traucējumu gadījumā gājiens un gājiena laimests tiek atcelti.

Laimestu summa redzama logā „WIN”.

Noslēdzoties spēles gājenam, iegūtais laimests tiek pieskaitīts spēlētāja jau esošajiem



kredītpunktiem, nospiežot pogu . 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 papildrežīmu: “Autoplay” ar “” simbolu. Automāts sāks pats automātiski spēlēt līdz beigsies kredītpunkti, sāksies vai beigsies bezmaksas



griezieni vai tiks nospiesta poga „”.

Wild simbols



Laimesti, kuros ir Wild simbols, tiek reizināti ar x2.

Wild simbola laimesti netiek reizināti.



Aizstājēj simbols aizstāj visus simbolus, izņemot bonusa , bezmaksas griezienu



un Scatter simbolus.

“Bonusa” simbols



Par 3 bonus simboliem jebkurā vietā uz 3., 4. un 5. cilindra, vienlaicīgi, tiek piešķirta bonusa spēle.

Bonus spēle norisinās 2 vietās. 1. vietā spēlētājs izvēlas 1 no 5 priekšmetiem, lai atklātu savu balvu. 2. vietā spēlētājs izvēlas 1 no 2 priekšmetiem, lai atklātu reizinātāju, ar kuru tiks reizināta 1. vietā iegūtā balva. Reizinātājs var būt no x10 – x200.

Bezmaksas griezieni

Ja, jebkurā vietā, uz 1., 2. un 3. cilindra vienlaicīgi apstājās 3 bezmaksas griezinu



simboli, tiek piešķirti 10 bezmaksas griezieni.



Bezmaksas griezienu laikā Wild simbols aizstāj visus simbolus, izņemot



Scatter simbolu, un parādās uz 2. un 4. cilindra.

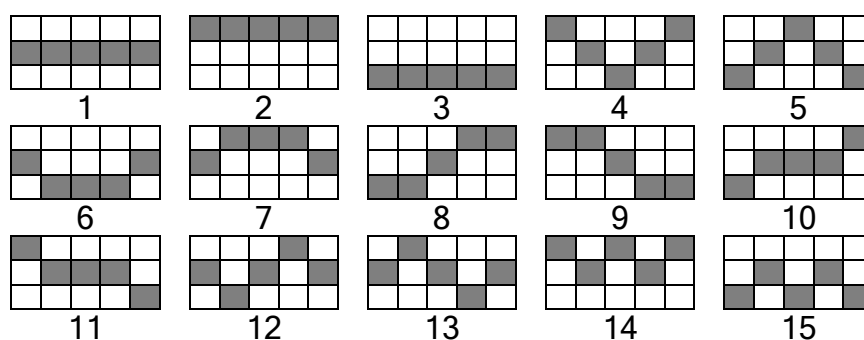
Bezmaksas griezienu reizinātājs sākas ar x1. Par katru Wild simbolu, kas parādās uz cilindriem bezmaksas griezienu laikā, Bezmaksas griezienu reizinātājs tiek palielināts par x1, līdz pat x21. Bezmaksas griezienu reizinātājs tiek piemērots Bezmaksas griezienu beigās un attiecas uz visiem Bezmaksas griezienu laimestiem.

Bezmaksas griezienus var atkārtoti aktivizēt.

Bezmaksas griezienu tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi, kāda bija spēkā raundā, kad tika aktivizēti Bezmaksas griezieni.

Bezmaksas griezienu laikā nevar spēlēt riska spēli


Izmaksu līnijas:



Papildspēles

Laimesta dubultošana



Pamatspēles laimesta gadījumā nospiežot pogu , ir iespējams divkāršot 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 bilancē 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 „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.