

SIA „JOKER LTD”
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles **Gang Wars [Buy Bonus]** noteikumi
Greentube Malta Ltd spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5 cilindru, 4 rindu un 25 izmaksu līniju spēļu automāts.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 95.00%.

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	0.25 EUR
Maksimālā likme	200.00 EUR

Spēles norises apraksts

Izmaksu noteikumi

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas, izņemot SCATTER simbolu laimestus.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.

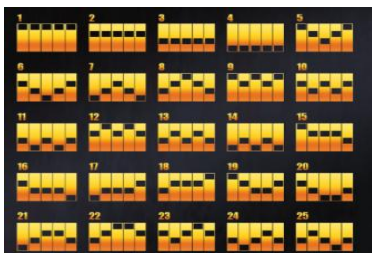
Regulāro izmaksu apraksts

Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

- Simboliem jābūt uz blakus esošiem cilindriem.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.
- Vismaz vienam simbolam ir jābūt attēlotam uz pirmā cilindra.

 5x: 200.00 4x: 4.00 3x: 0.80	 5x: 4.00 4x: 2.00 3x: 0.40	 5x: 2.00 4x: 0.60 3x: 0.32	 5x: 2.00 4x: 0.60 3x: 0.32	 5x: 2.00 4x: 0.60 3x: 0.32
 5x: 2.00 4x: 0.60 3x: 0.32	 5x: 1.00 4x: 0.40 3x: 0.20	 5x: 1.00 4x: 0.40 3x: 0.20	 5x: 1.00 4x: 0.40 3x: 0.20	 5x: 1.00 4x: 0.40 3x: 0.20

Izmaksu līniju apraksts





Laimesti tiek piešķirti no kreisās uz labo pusi par blakus esošo simbolu kombinācijām.

Spēles norise un noteikumi

- Spēlē ir vairākas papildus funkcijas, kas var tikt aktivizētas spēles laikā un pilnā apmērā izskaidrotas zemāk.

BONUS simbolu noteikumi

-  SCATTER simbols var parādīties tikai uz 1., 3. un 5.cilindra.
-  WILD simbols aizstāj visus simbolus, izņemot SCATTER simbolu, lai veidotu laimīgās kombinācijas.
- 3 un vairāk WILD simboli piešķir laimestu saskaņā ar izmaksu tabulu.

MISTĒRIJAS GRUPĒTO SIMBOLU funkcijas noteikumi



- **MISTĒRIJAS GRUPĒTIE SIMBOLI** var parādīties 1, 2, 3 vai 4 simbolu augstumā uz jebkura cilindra pamatspēlē.
- Jebkurš maksājamo simbols, izņemot OG simbolu, var tikt atklāts MISTĒRIJAS GRUPĒTAJOS SIMBOLOS.
- Griezienu beigās MISTĒRIJAS GRUPĒTIE SIMBOLI tiek vienlaicīgi atklāti un visi atklāj viena veida simbolu.
- Jebkura jauna laimesta līnija, kas izveidojas, atklājoties MISTĒRIJAS GRUPĒTAJĒM SIMBOLIEM, tiek izmaksāta.

MISTĒRIJAS GRUPĒTO SIMBOLU ATKĀRTOTO GRIEZIENU noteikumi

- MISTĒRIJAS GRUPĒTO SIMBOLU ATKĀRTOTIE GRIEZIENI var tikt aktivizēti nejauši jebkurā pamatspēles griezienā.

- Kad aktivizēts atkārtotais grieziens, visi cilindri, kas satur MISTĒRIJAS GRUPĒTOS SIMBOLUS, tiek fiksēti savā vietā un pārējiem cilindriem tiek piešķirts 1 atkārtotais grieziens.
- Atkārtotajā griezienā uz attiecīgajiem cilindriem var parādīties parastie simboli un papildus MISTĒRIJAS GRUPĒTIE SIMBOLI.
- Atkārtotā griezienu beigās MISTĒRIJAS GRUPĒTIE SIMBOLI atklāj savu simbolu.
- Ja simboli veido jaunus laimestus, tie tiek aprēķināti un piešķirti spēlētājam.
- WILD simbols var parādīties kā MISTĒRIJAS GRUPĒTAIS SIMBOLS tikai atkārtotā griezienu laikā.

BANDU KARU funkcijas noteikumi

- **BANDU KARU** funkcija tiek aktivizēta, uzgriežot 3 SCATTER simbolus uz 1., 3. un 5.cilindra.
- BANDU KARU bonus spēle sākas ar 10 bezmaksas griezieniem, kas tiek izspēlēti ar funkciju aktivizējošo likmi.
- Spēles laukums tiek sadalīts 5 daļās - četros stūros un vidējais cilindrs bez krāsas.



- Katrai bandai ir savs stūris ar 4 laukumiņiem un sava krāsa.
- Krāsas pulksteņrādītāja virzienā, sākot no kreisā augšējā stūra ir - dzeltena, sarkana, zila un zaļa.
- Vidējam cilindram nav krāsa un tas tiek saukts par MAIN STREET šīs bonus funkcijas laikā.
- Ārpus spēles laukuma, blakus katram stūrim atrodas bandas līderis.
- Katram bandas līderim ir piešķirts nejaušs reizinātājs funkcijas sākumā.
- Iespējamie reizinātāji ir x2, x5, x7 un x10.
- Kad tiek izdarīts grieziens, katram BANDAS simbolam, kas parādās būs reizinātājs.
- Iespējamie BANDAS simbolu reizinātāji ir: +1, +2, +3, +4, +5, +6, +7, +8, +9, +10, +11, +12, +13, +14, +15, +20, +25, +50, +75 un +100.
- BANDAS simbols maina tās pozīcijas krāsu, kur parādījies griezienā, uz savējo.
- Pēc tam attiecīgās bandas līderis savāc BANDAS simbola reizinātāju.
- BANDU KARU funkcija turpinās, kamēr beidzas bezmaksas griezieni.

UZVARA BANDU KARU funkcijā

- BANDU KAROS uzvar tā banda, kuras krāsā ir visvairāk pozīciju (teritorijas) spēles laukumā un spēlētājam tiek piešķirts tikai attiecīgās uzvarētājbandas reizinātājs.

- Ja bandai ir augstāks reizinātājs nekā bandai ar lielāku teritoriju, tā netiek atzīta par uzvarētāju un spēlētājam netiek piešķirts attiecīgais reizinātājs.
- Spēlētājam tiek piešķirts reizinātājs, ja šai bandai ir arī vislielākā teritorija spēles laukumā.
- Ja divām vai vairāk bandām ir vienāds teritoriju daudzums, par uzvarētāju tiek atzīta tā banda, kuras līderim ir augstāks reizinātājs.
- Funkcijas laikā, līderis ar lielāko reizinātāju tie atzīmēts ar kroni virs tā.
- Funkcijas beigās netiek piešķirti neuzvarējušo bandu līderu reizinātāji.
- Spēlē nav iespējams, ka vairāki bandu līderi tiktu atzīti par uzvarētājiem.

MISTĒRIJAS simbola noteikumi

- MISTĒRIJAS simbols 1x1 pozīciju izmērā var parādīties tikai uz krāsainajiem spēles laukumiem BANDU KARU funkcijas laikā.
- BANDU KARU funkcijas laikā var parādīties vairāki MISTĒRIJAS simboli un tiem parādoties var būt vērtības +2, +5 vai +10 vai reizinātāja vērtība x2.
- Mistērijas simbola vērtība tiek pievienota attiecīgās krāsas, uz kuras simbols parādījās, bandas līdera reizinātājam, palielinot vai reizinot to.
- *Piemēram*, ja MISTĒRIJAS simbols parādījās uz sarkanās teritorijas, tā vērtība tiek piešķirta sarkanās bandas līderim, ja uz dzeltenā - dzeltenās banda līderim utml.
- MISTĒRIJAS simboli nepaliek fiksēti savās vietās pēc parādīšanās.

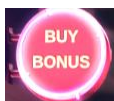
MAIN STREET funkcijas noteikumi

- Ja kāda no bandām pārņem vidējo cilindru savā teritorijā, nokļājot tā 4 pozīcijas ar attiecīgo krāsu, spēlētājam tiek piešķirti +3 bezmaksas griezieni.
- MAIN STREET pārņemšana var notikt 3 reizes BANDU KARU funkcijas laikā.

BANDU NONEMŠANAS funkcijas noteikumi

- Bandas var tikt noņemtas no cilindriem, ja neviena no pozīcijām laukumā nav bandas krāsā.
- Ja notiek kādas bandas noņemšana, attiecīgās bandas līdera reizinātājs tiek iespējami vienlīdzīgi sadalīts starp pārējiem bandu līderiem.




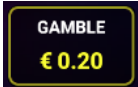
BONUS IEGĀDES funkcijas noteikumi



- Spēlētājam ir iespēja iegādāties **NEW BLOOD** bonusu par cenu 64x no likmes apmēra. NEW BLOOD bonusa laikā BANDU simbolu reizinātāju vērtības ir +1, +2, +3, +4, +5, +6, +7, +8, +9, +10, +11, +12, +13, +14, +15, +20, +25, +50, +75 un +100.
- Spēlētājam ir iespēja iegādāties **RIOT RAID** bonusu par cenu 120x no likmes apmēra. RIOT RAID bonusa laikā BANDU simbolu reizinātāju vērtības ir +2, +3, +4, +6, +8, +10, +12, +13, +14, +15, +16, +18, +20, +25, +30, +40, +50, +75, +80 un +100.

- Spēlētājam ir iespēja iegādāties **CAN YOU DIG IT** bonusu par cenu 160x no likmes apmēra. CAN YOU DIG IT bonusa laikā BANDU simbolu reizinātāju vērtības ir +3, +5, +6, +8, +10, +15, +18, +20, +22, +25, +28, +30, +35, +45, +60, +75, +80, +90 un +100.
- Visas bonus iegādes funkcija ir vienādas, atšķiras tikai reizinātāju vērtības un jo dārgāks bonus, jo iespēja iegūt lielākus laimestus ir augstāka.

Spēles vadība

1.  Lai paaugstinātu vai pazeminātu grieziena vērtību, jāizmanto **TOTAL BET** izvēlni.
2.  Klikšķinot uz **START** pogas, cilindri sāk griezties ar spēlētāja izvēlēto likmi.
3.  Nospiežot **AUTO** ikonu, cilindri sāk griezties automātiskajā režīmā.
4.  Nospiežot **GAMBLE** ikonu, spēlētājs iegūst iespēju dubultot laimestu.

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”.

Laimestu, kas:

- 1) nepārsniedz 720 EUR, izmaksā nekavējoties;
- 2) pārsniedz 720 EUR, bet nepārsniedz 14 300 EUR, izmaksā 24 stundu laikā;
- 3) pārsniedz 14 300 EUR, 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.