

SIA „JOKER LTD”
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles **Bow of Artemis** noteikumi
Pragmatic Play Ltd. spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
8x8 laukuma spēļu automāts bez tradicionālajām izmaksu līnijām.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir no 94.04%.

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	0.20 EUR
Maksimālā likme	12.00 EUR

Spēles norises apraksts

Izmaksu noteikumi

- Laimesti tiek izmaksāti par vismaz 5 simbolu bloku, kurā simboli ir savienoti horizontāli vai vertikāli.
- Laimesta summu nosaka kopējais vienādo simbolu skaits blokā.
- Par katru laimējošo kombināciju tiek izmaksāts tikai lielākais laimests.

						
25+ 20000 20-24 4000 15-19 1000 12-14 500 9-11 250 8 100 7 50 6 30 5 20	25+ 10000 20-24 2000 15-19 500 12-14 250 9-11 150 8 50 7 25 6 15 5 10	25+ 6000 20-24 1000 15-19 300 12-14 150 9-11 75 8 25 7 15 6 10 5 6	25+ 3000 20-24 500 15-19 200 12-14 100 9-11 50 8 15 7 10 6 6 5 5	25+ 2000 20-24 400 15-19 150 12-14 75 9-11 40 8 12 7 8 6 5 5 4	25+ 1500 20-24 300 15-19 100 12-14 50 9-11 30 8 10 7 6 6 4 5 3	25+ 1000 20-24 200 15-19 75 12-14 40 9-11 20 8 7 7 4 6 3 5 2

Spēles norise un noteikumi

- **Cilindru sabrukšanas funkcija:**
 - Pēc katra grieziņa tiek izmaksātas laimīgās kombinācijas un visi laimējošie simboli pazūd no laukuma.

- Atlikušie simboli krīt uz laukuma apakšu, bet tukšas pozīcijas aizpilda no augšas krītošie simboli.
- Cilindru sabrukšana turpināsies, kamēr vairs nebūs laimīgo kombināciju.
- Visi laimesti tiek ieskaitīti spēlētāja bilancē pēc tam, kad pirmā griezienu izraisītā brūkšana ir beigusies.



- **WILD** simbols aizstāj visus simbolus, lai veidotu laimīgas kombinācijas.
- Tas parādās tikai WILD PACK un LUCKY WILDS papildspēļu laikā.
- Viens WILD simbols var veidot vairākas laimējošas kombinācijas ar dažādiem simboliem.
- Pamatspēlē, jebkura griezienu laikā, aiz standarta simboliem var parādīties īpaši **krāsas marķējumi**.
- Katru reizi, kad uz marķētās vietas tiek gūts laimests, tiek uzsākta **īpaša griezienu papildspēle**, kas ir atkarīga no marķējuma krāsas:



- **Brūnā** atzīme aktivizē **THE CHASE papildspēli**. Pēc visu cilindru sabrukšanu beigām, laukums tiek attīrīts no visiem simboliem un uz laukuma parādās jauni simboli.



- **Zilganzaļā** atzīme aktivizē **WILD PACK papildspēli**. Pēc visu šī griezienu rezultātā izraisīto sabrukšanu beigām, pēc nejaušības principa, visi viena veida simboli uz laukuma pārvēršas par WILD simboliem.



- **Violetā** atzīme aktivizē **BIG GAME HUNTER papildspēli**. Pēc šī griezienu izraisītās sabrukšanas beigām, nejaušās vietās uz laukuma parādās 2x2 lieli viena simbola bloki.




- **Sarkanā** atzīme aktivizē **COLOSSAL GAME papildspēli**. Pēc šī griezienu izraisītās sabrukšanas beigām, nejaušā vietā uz laukuma parādās 3x3, 4x4 vai 5x5 liels viena simbola bloks.






- **Zilā** atzīme aktivizē **LUCKY WILDS papildspēli**. Pēc visu griezienu cilindru sabrukšanas beigām, uz laukuma nejauši izvēlētās vietās nejauši parādās no 5 līdz 15 WILD simboliem.



- **Zaļā** atzīme aktivizē **POWER papildspēli**. Pēc visu cilindru sabrukšanas beigām, uz laukuma nejauši izvēlētās vietās parādās no 10 līdz 30 nejauši izvēlēta maksas simbola kopijas.
- Ja viena griezienu laikā tiek laimētas vairākas papildspēles, tās tiks izspēlētas sekojošā fiksētā secībā: THE CHASE, WILD PACK, BIG GAME HUNTER, COLOSSAL GAME, LUCKY WILDS un, visbeidzot, POWER.
- Pēc katra griezienu brūkšanas rezultātā uzsprāgušo simbolu skaits tiek saskaitīts, uzpildot **HUNT metru**.
- Pēc noteikta simbolu skaita sasniegšanas, tiek aktivizēts **HUNT bonuss**.
- Metrs tiek atiestatīts atpakaļ uz nulli, kad laimestu veidojošie simboli vairs neuzsprāgst brūkšanas rezultātā.
- Pamatspēles laikā sakrājot punktus ar cilindru sabrukšanas un papildspēļu palīdzību, tiek uzsākts HUNT bonusa 1. līmenis.
- Ir jāsakrāj vismaz 105 punkti, lai aktivizētu bonusu bez sākuma reizinātāja, tad, ja aktivizējošā griezienā ir savākti 130, 155 vai 185 punkti, bonuss sākas ar reizinātāju x2, x3 vai x5.
- Reizinātājs tiek piemērots visiem laimestiem bonusa laikā.
- HUNT bonuss sākas pēc tam, kad visas esošā griezienu izraisītās cilindru brūkšanas un papildspēles beidzas.
- Bonusa laikā visos līmeņos visi griezienu modifikatori tiek garantēti izspēlēti noteiktā secībā reizi līmenī.
- Spēlētājam ir jāsakrāj nepieciešamo simbolu skaitu katrā līmenī, lai pārietu uz **nākamā līmeni**:
 - **2. līmenis** - sakrājot 140 laimējošos simbolus 1. līmeņa laikā, tiek sasniegts nākamais līmenis un pieskaitīts +x1 reizinātājs pie kopējā reizinātāja. Ja 1. līmeņa laikā tiek sakrāti 165, 190 vai 220 laimējošie simboli, tad kopējam reizinātājam tiek pieskaitīts +x2, +x3 vai +x5.
 - **3. līmenis** - sakrājot 140 laimējošos simbolus 2. līmeņa laikā, tiek sasniegts nākamais līmenis un pieskaitīts +x1 reizinātājs pie kopējā reizinātāja. Ja 1. līmeņa laikā tiek sakrāti 170, 190 vai 220 laimējošie simboli, tad kopējam reizinātājam tiek pieskaitīts +x2, +x3 vai +x5.
 - **4. līmenis** - sakrājot 152 laimējošos simbolus 3. līmeņa laikā, tiek sasniegts nākamais līmenis un pieskaitīts +x1 reizinātājs pie kopējā reizinātāja. Ja 1. līmeņa laikā tiek sakrāti 190, 200 vai 220 laimējošie simboli, tad kopējam reizinātājam tiek pieskaitīts +x2, +x3 vai +x5.

- **5. līmenis** - sakrājot 152 laimējošos simbolus 4. līmeņa laikā, tiek sasniegts nākamais līmenis un pieskaitīts +x1 reizinātājs pie kopējā reizinātāja. Ja 1. līmeņa laikā tiek sakrāti 190, 200 vai 220 laimējošie simboli, tad kopējam reizinātājam tiek pieskaitīts +x2, +x3 vai +x5.
- Bonuss beidzas, ja nav sakrāts pietiekams laimējošo simbolu skaits, kas ļauj spēlētājam pāriet uz nākamo līmeni, vai visas 5. līmeņa papildspēles ir izspēlētas.
- Noslēdzoties bonusam, iegūtie laimesti tiek pieskaitīti kopējai bilancei.
- Ja bonusa laikā kopējā laimesta summa sasniedz spēles maksimālā laimesta apmēru, tad bonuss nekavējoties beidzas, spēlētājam tiek izmaksāts maksimālais spēles laimests un visi atlikušie bezmaksas griezieni tiek atcelti.
-  Spēlētājam ir iespēja iegādāties HUNT bonusu par summu, kas ir vienāda ar 100x no likmes apmēra.

Spēles vadība

1.  Lai paaugstinātu vai pazeminātu griezienu vērtību, jāizmanto **BET** izvēlni.
2.  Klikšķinot uz **SPIN** pogas, cilindri sāk griezties ar spēlētāja izvēlēto likmi.
3.  Nospiežot **AUTO** ikonu, spēlētājs var izvēlēties griezienu skaitu automātiskajā režīmā.

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.