

**SIA „JOKER LTD”**  
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251  
Spēles **Brick House Bonanza** noteikumi  
Arrise Solutions (Malta) Limited spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.  
5 cilindru, 3 rindu un 243 izmaksu līniju spēļu automāts.  
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.50%.

**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**

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- 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 no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā cilindra.



5 - 40  
4 - 8  
3 - 3



5 - 25  
4 - 7  
3 - 3



5 - 20  
4 - 5  
3 - 2



5 - 15  
4 - 4  
3 - 1



5 - 7  
4 - 3  
3 - 1



5 - 4  
4 - 2  
3 - 1



5 - 4  
4 - 2  
3 - 1



5 - 4  
4 - 2  
3 - 1



5 - 4  
4 - 2  
3 - 1

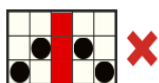
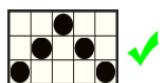


5 - 3  
4 - 2  
3 - 1



5 - 3  
4 - 2  
3 - 1

## 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.



- **WILD** simbols aizstāj visus citus simbolus, izņemot SCATTER un RATA simbolus.
- WILD simbolu var uzgriezt uz 2., 3. un 4.cilindra.



- **SCATTER** simbolu var uzgriezt uz visiem cilindriem.

## BEZMAKSAS GRIEZIENU funkcijas noteikumi

- Ja tiek uzgriezti 6 vai vairāk SCATTER simboli, tiek aktivizēts bezmaksas griezienu raunds.
- Raunds sākas ar 6 bezmaksas griezieniem.
- Kad raunds sākas, visu SCATTER simbolu, kas aktivizēja papildspēli, pozīcijas tiek atzīmētas ar kvadrātu, kas veidots no salmiem.
- Raunda laikā, katru reizi, kad uz laukuma tiek uzgriezts SCATTER simbols, tā pozīcija tiks atzīmēta ar salmu kvadrātu, ja tā vēl nav marķēta, vai arī, ja kvadrāts jau marķēts ar salmiem, tas tiks pakāpeniski uzlabots uz koka un tad ķieģeļa līmeni.
- Ja SCATTER simbols tiek uzgriezts pozīcijā, kas jau ir atzīmēta ar ķieģeli, nejauša pozīcija uz ekrāna tiek uzlabota līdz nākamajai atzīmei atbilstoši vērtības secībai.
- Ja SCATTER simboli tiek uzgriezti, kad visas pozīcijas uz ekrāna ir atzīmētas ar ķieģeli, uzlabojumi nenotiek, un par katru no šiem SCATTER simboliem tiek piešķirta papildu 10x kopējās likmes balva.
- Šīs atzīmes paliek savās vietās līdz raunda beigām.
- Raunda beigās, pēc visu bezmaksas griezienu beigām, atzīmētās pozīcijas pārvēršas par mājām un uz ekrāna parādās vilks, kas aizpūš visas mājas un atklāj nejaušas naudas balvas aiz katras mājas.
- Balvas ir atkarīgas no mājas veida:
  - o Iespējamās **salmu** namu vērtības ir: 0.6x, 1x un 1.5x kopējā likme;
  - o Iespējamās **koka** namu vērtības ir: 2x, 3x, 4x, 5x, 6x, MINI kā 12x, 2x MINI kā 24x kopējā likme vai MINOR kā 60x kopējā likme;

- o Iespējamās **ķieģeļu** namu vērtības ir: 10x, 15x, 20x, 25x, 100x, 250x, MINI kā 12x, 2x MINI kā 24x kopējā likme, MINOR kā 60x, MAJOR kā 500x, GRAND kā 5000x kopējā likme.
- Uzgriežot 3 vai vairāk SCATTER simbolus raunda laikā, tiek atkārtoti uzsākta papildspēle un iegūts 1 papildu bezmaksas grieziens.

### RATA papildspēles funkcijas noteikumi



- **RATA** simbolu var uzgriezt uz visiem cilindriem.
- Uzgriežot 3 vai vairāk RATA simbolus pamatspēlē, tiek aktivizēta nejauši atklāta balva.
- Iespējamās balvas, kuras var atklāt:
  - o **Mega bankas papildspēle** - kad tiek atklāta šī balva, uz ekrāna var tikt uzgriezti lieli 2x2, 3x3, 3x5 vai divi 2x2 SCATTER simboli, un tiek piešķirta bezmaksas griezienu papildspēle ar sākuma atzīmēm uz visām pozīcijām, kuras nosedz lielais SCATTER simbols;
  - o **Dzirnavu papildspēle** - kad tiek atklāta šī balva, RATA simboli, kas tika uzgriezti, lai aktivizētu balvu, virzās uz priekšu līdz ekrāna labajai malai, atstājot aiz sevis atzīmes līdz tie pametīs ekrānu. Ja vairāki RATA simboli šķērso vienus un tos pašus laukus, tie uzlabo lauku līdz nākamajai atzīmei. Pēc tam tiek aktivizēta bezmaksas griezienu papildspēle ar atzīmētajām vietām;
  - o **Ķieģeļu nama papildspēle** - kad tiek atklāta šī balva, RATA simboli, kas tiek uzgriezti, lai piešķirtu laimestu, pārvēršas par ķieģeļa atzīmēm, pēc tam tiek aktivizēta bezmaksas griezienu papildspēle ar atzīmētajām vietām. Bezmaksas griezienu papildspēles laikā, kas tika aktivizēta šādā veidā, visi jaunie uzgrieztie SCATTER simboli uzreiz atzīmē savu pozīciju ar ķieģeļa atzīmi;
  - o **Nejaušs džekpots** - nejaušs MINI, MINOR, MAJOR vai GRAND džekpots tiek piešķirts uzreiz.
- Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti uz īpašiem cilindriem.
- Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar to pašu griezienu vērtību kā spēlēts līdz tam.
- Noslēdzoties bezmaksas griezieniem, iegūtie laimesti tiek pievienoti kopējai bilancei.
- Ja bezmaksas griezienu 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.






- Pamatspēlē spēlētājam ir iespēja iegādāties bezmaksas griezienu spēli, kuras cena ir vienāda ar 100x no likmes apmēra. Pērkot bezmaksas griezienu papildspēli, aktivizējošā griezienu laikā, spēlētājam ir garantēts nejauši izvēlēts skaits ( 6 līdz 15) SCATTER simbolu skaits.



- Spēlētājam ir iespēja iegādāties arī RATA papildspēli par cenu, kas ir vienāda ar 200x no likmes apmēra, kuras aktivizējošā griezienu laikā tiek nejauši atklāta **mega bankas, dzirnavu, ķieģeļu nama** vai **nejauša džekpota** balva.

### 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](mailto: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.