

SIA „JOKER LTD”
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles **Better Barn 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.

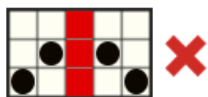
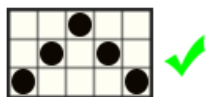
Minimālā likme	0,20 €
Maksimālā likme	3 €

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.
- Simboliem jābūt līdzās uz blakus esošiem cilindriem.
- Vismaz vienam no kombinācijas simboliem jāatrodas uz 1. cilindra.

Izmaksu līniju apraksts



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

Spēles norise un noteikumi

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

WILD simbols



- simbolu aizstāj visus citus simbolus, izņemot



simbolus, lai veidotu laimīgas kombinācijas.


- To var uzgriezt uz 2., 3. un 4. cilindra.

SCATTER simbols



- simbolu var uzgriezt uz visiem cilindriem.


- Kad tiek uzgriezti 1, 2, 3, 4 vai 5  simboli, tie tiek savākti ligzdā spēles augšdaļā.

- Nejauši, kad notiek savākšana, nejaušs  simbolu skaits, kas ir pietiekams BEZMAKSAS GRIEZIENU papildspēles aktivizēšanai, tiek pievienots nejaušās pozīcijās uz ekrāna.


- Savākšana ir tikai vizuāls attēlojums izklaides nolūkiem.


Bezmaksas griezieni





- Uzgriežot 6 vai vairāk  simbolus, tiek aktivizēts BEZMAKSAS GRIEZIENU raunds.
- Raunds sākas ar 6 bezmaksas griezieniem.



- Kad raunds sākas, visus  simbolus, kas aktivizēja papildspēli, pozīcijas tiek atzīmētas ar no salmiem izveidotu kvadrātu.


- Raunda laikā, katru reizi, kad laukā tiek uzgriezts  simbols, tas tiks atzīmēts ar salmu kvadrātu, ja tas vēl nav marķēts, vai kvadrāts tiks pakāpeniski uzlabots līdz kokam un tad ķieģelim.

- Ja  simbols tiek uzgriezts pozīcijā, kas jau ir atzīmēta ar ķieģeli, nejauša pozīcija uz ekrāna tiek uzlabota līdz nākamajai atzīmei atbilstoši vērtības secībai.


- Ja  simboli tiek uzgriezti, kad visas pozīcijas uz ekrāna ir atzīmētas ar ķieģeli,

uzlabojumi nenotiek, un par katru no šiem  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 salmu olu ligzdām un mājām, un lapsa uznāk uz ekrāna un atklāj nejaušas naudas balvas aiz katra priekšmeta.
- Balvas ir atkarīgas no mājas veida.
- Iespējamās salmu olu ligzdu vērtības ir: 0.4x, 0.6x, 0.8x un 1x kopējā likme.
- Iespējamās koka māju vērtības ir: 1.2x, 1.5x, 1.75x, 2.5x, 3x, 3.5x, 5x, MINI par 8x, 2x MINI par 16x kopējo likmi vai MINOR par 40x kopējo likmi.
- Iespējamās ķieģeļu māju vērtības ir: 6x, 9x, 10x, 12x, 15x, 30x, 60x, 120x, 150x, MINI par 8x, 2x MINI par 16x kopējās likmes, MINOR par 40x, 2x MINOR par 80x, MAJOR par 500x, GRAND par 5000x kopējās likmes.

- Uzgriežot 3 vai vairāk  simbolus raunda laikā, tiek atkārtoti uzsākta papildspēle un tiek piešķirts 1 papildus bezmaksas grieziens.

RATA BONUSS

-  simbolu var uzgriezt uz visiem cilindriem.



- simbolu var uzgriezt tikai uz 5. cilindra.



- simbolu var uzgriezt tikai uz 5. cilindra.



- Uzgriez 3 vai vairāk simbolus pamatspēlē, lai aktivizētu RATA BONUSU, kurā nejauša balva tiek atklāta ar standarta rata palīdzību.



- Uzgriez 2 vai vairāk un simbolus pamatspēlē, lai aktivizētu nejauši ar LIELĀKU RATU tieši atklātu balvu.



- Uzgriez 2 vai vairāk un simbolus pamatspēlē, lai aktivizētu nejauši ar LABĀKU RATU tieši atklātu balvu.

- Visi bonusa rati pastāv tikai kā grafisks attēlojums tikai izklaides nolūkiem.



- Kad pamatspēlē uzgriezto simbolu skaits ir mazāks par pietiekamu, tie tiek savākti vēdzirnavās spēles augšdaļā.









- Nejauši, kad notiek savākšana, nejaušs simbolu skaits, kas ir pietiekams RATA BONUSA papildspēles aktivizēšanai, tiek pievienots nejaušās pozīcijās uz ekrāna.



- Kad pamatspēlē uzgriezto vai simbolu skaits ir mazāks par pietiekamu, lai aktivizētu papildspēli, tie tiek savākti vēdzirnavās spēles augšdaļā.





- Nejauši, kad notiek savākšana, nejaušs simbolu skaits, kas ir pietiekams RATA BONUSA papildspēles aktivizēšanai, tiek pievienots nejaušās pozīcijās uz ekrāna.

- Savākšana ir tikai vizuāls attēlojums izkļādes nolūkiem.
- Iespējamās balvas, kas var tikt atklātas uz standarta rata, ir:
 - **ZELTA OLAS PĀRĒKŠĒLE**: Kad tā tiek atklāta, uz ekrāna var tikt uzgriezti lieli 2x2, 3x3, 5x3 vai divi 2x2  simboli, un tiek piešķirta BEZMAKSAS GRIEZIENU papildspēle ar sākuma atzīmēm uz visām pozīcijām, kuras nosedz lielais  simbols.
 - **DZIRNAVU PĀRĒKŠĒLE**: Kad tā tiek atklāta,  simboli, kas tika uzgriezti, lai aktivizētu balvu, virzās uz priekšu līdz ekrāna labajai malai, atstājot aiz sevis atzīmes līdz tie pametīs ekrānu. Ja vairāki  simboli šķērso vienus un tos pašus laukus, tie uzlabo lauku līdz nākamajai atzīmei. Pēc tam tiek aktivizēta BEZMAKSAS GRIEZIENU papildspēle ar atzīmētajām vietām.
 - **KŪTS PĀRĒKŠĒLE**: Kad tā tiek atklāta,  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  simboli uzreiz atzīmē savu pozīciju ar ķieģeļa atzīmi.
 - **NEJAUŠS DŽEKPOTS**: Nejaušs MINI, MINOR, MAJOR vai GRAND džekpots tiek piešķirts uzreiz.
 - **LIELĀKS RATS**: Kad tas tiek atklāts, spēle atklāj jaunu balvu no lielāka rata.


LIELĀKS RATS



- LIELĀKU RATU var aktivizēt pamatspēlē, kad tiek uzgriezti 2  un 1  simbols, kad LIELĀKA RATA balva tiek atklāta uz standarta rata vai, kad tas tiek nejauši piešķirts no savākšanas vējdzirnavās spēles augšdaļā.
- LIELĀKS RATS var atklāt šādas balvas:

- **LIELĀKAS ZELTA OLAS PĀPILDSPĒLE**: Nākamais BEZMAKSAS GRIEZIENU raunds tiek spēlēts uz 5x6 režģa. Pirms raunda sākuma tiek pievienotas trīs jaunas simbolu rindas uz jau esošajām pamata rindām. Kad tas tiek atklāts, uz ekrāna var tikt uzgriezti




vismaz divi lieli 2x2, 3x3, 5x3  simboli, un tiek piešķirta BEZMAKSAS GRIEZIENU papildspēle ar sākuma atzīmēm uz visām pozīcijām, kuras nosedz lielais




 simbols.

- **LIELĀKU VĒJDZIRNAVU PĀPILDSPĒLE**: Nākamais BEZMAKSAS GRIEZIENU raunds tiek spēlēts uz 5x6 režģa. Pirms raunda sākuma tiek pievienotas trīs jaunas simbolu rindas uz jau esošajām pamata rindām, bet RATA vai ZELTA RATA simboli tiek dublēti




jaunajās rindās tajās pašās pozīcijās kā sākotnējā rezultātā. Kad tas tiek atklāts,  simboli, kas tika uzgriezti, lai aktivizētu balvu, ripo uz priekšu līdz ekrāna labajai malai,




atstājot aiz sevis atzīmes līdz tie pametīs ekrānu. Ja vairāki  simboli šķērso vienus un tos pašus laukus, tie uzlabo lauku līdz nākamajai atzīmei. Pēc tam tiek aktivizēta BEZMAKSAS GRIEZIENU papildspēle ar atzīmētajām vietām.

- **LIELĀKAS KŪTS PĀPILDSPĒLE**: Nākamais BEZMAKSAS GRIEZIENU raunds tiek spēlēts uz 5x6 režģa. Pirms raunda sākuma tiek pievienotas trīs jaunas simbolu rindas uz jau esošajām pamata rindām, bet RATA vai ZELTA RATA simboli tiek dublēti jaunajās



rindās tajās pašās pozīcijās kā sākotnējā rezultātā. Kad tas tiek atklāts,  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 uzgriezti





 simboli uzreiz atzīmē savu pozīciju ar ķieģeļa atzīmi.




- **NEJAUŠS DŽEKPOTS:** Tiek piešķirts nejaušs MAJOR, GRAND vai SUPER (25 000x kopējā likme) džekpots.
- **LABĀKS RATS:** Kad tas tiek atklāts, spēle tālāk atklāj jaunu balvu no labāka rata.

LABĀKS RATS




- LABĀKU RATU var aktivizēt pamatspēlē, kad tiek uzgriezti 2  un 1  simbols, kad LABĀKA RATA balva tiek atklāta uz LIELĀKA rata vai, kad tas tiek nejauši piešķirts no savākšanas vējdzirnavās spēles augšdaļā.
- Balvas, kuras var atklāt LABĀKS RATS, ir LIELĀKAS ZELTA OLAS PĀPILDSPĒLE, LIELĀKU VĒJDZIRNAVU PĀPILDSPĒLE, LIELĀKAS KŪTS PĀPILDSPĒLE un šādas:
 - **ZELTA ZOSS PĀPILDSPĒLE:** Sekojošais BEZMAKSAS GRIEZIENU raunds tiek spēlēts 5x6 režģī. Pirms raunda sākumā uz virs pamata simboliem tiek pievienota trīs jaunu



simbolu rinda, jaunās rindās dublējot visus ,  vai  simbolus jaunajās rindās tādās pašās pozīcijās kā sākotnējais rezultāts. Kad parādās



 simboli, tie paaugstina atzīmi attiecīgajā pozīcijā līdz augstākajam līmenim. Šajā raundā ir iespējams jauns atzīmes līmenis - zelta atzīme. Iespējamās zelta atzīmes balvas ir: 15x, 20x, 25x, 30x, 35x, 50x, 60x, 75x, 120x, 150x, MINOR par 40x, 2x MINOR par 80x, MAJOR par 500x vai GRAND par 5000x. BONUSA simboli, kas aktivizēja

papildspēli, pārvēršas zelta atzīmē raunda sākumā un katrs uzgriezts raunda laikā, pārvēršas par nejaušu zelta atzīmi.



simbols, kas tiek

- **LABĀKAS ZELTA OLAS PAPILDSPĒLE**: Sekojošais BEZMAKSAS GRIEZIENU raunds tiek spēlēts 5x6 režģī. Pirms raunda sākumā uz virs pamata simboliem tiek



pievienota trīs jaunu simbolu rinda, jaunās rindās dublējot visus



vai simbolus jaunajās rindās tādās pašās pozīcijās kā sākotnējais rezultāts. Šī



raunda laikā var parādīties jauni simboli ar bultiņām uz tiem. Kad tiek uzgriezti



simboli, tie uzlabo atzīmi pozīcijā par vienu līmeni. Kad tiek uzgriezti



simboli ar bultiņām, tie nejauši uzlabo atzīmi pozīcijā par diviem vai trim līmeņiem. Šajā raundā ir iespējams jauns atzīmes līmenis - zelta atzīme. Iespējamās zelta atzīmes balvas ir: 15x, 20x, 25x, 30x, 35x, 50x, 60x, 75x, 120x, 150x, MINOR par 40x, 2x MINOR par

80x, MAJOR par 500x vai GRAND par 5000x. Ja



simboli tiek uzgriezti, kad

visas pozīcijas uz ekrāna ir atzīmētas ar zeltu, uzlabojumi nenotiek, un par katru no šiem



simboliem tiek piešķirta papildu 15x kopējās likmes balva.

- **LABĀKAS KŪTS PAPILDSPĒLE** - Sekojošais BEZMAKSAS GRIEZIENU raunds tiek spēlēts 5x6 režģī. Pirms raunda sākumā uz virs pamata simboliem tiek pievienota trīs



jaunu simbolu rinda, jaunās rindās dublējot visus

,

vai

simbolus jaunajās rindās tādās pašās pozīcijās kā sākotnējais rezultāts. Pirms raunda sākuma vismaz 2 lieli 2x2, 3x3 vai 5x3 ķieģeļu mājas simboli tiek uzgriezti uz ekrāna.

Raunds sākas ar visām pozīcijām, kas ir nosegtas ar šiem lielajiem simboliem ar ķieģeļa atzīmi jau vietā. Šajā raundā ir iespējams jauns atzīmes līmenis - zelta atzīme. Iespējamās zelta atzīmes balvas ir: 15x, 20x, 25x, 30x, 35x, 50x, 60x, 75x, 120x, 150x, MINOR par 40x, 2x MINOR par 80x, MAJOR par 500x vai GRAND par 5000x.

- **NEJAUŠS DŽEKPOTS** - Tiek piešķirts nejaušs SUPER (25 000x kopējā likme) vai BEST (35 000x kopējā likme) džekpots.
- Ja spēles laikā spēlētājs sasniedz maksimālo spēles laimestu, spēle nekavējoties apstājas, spēlētājam tiek piešķirts laimests un visi atlikušie griezieni tiek atcelti.



- Spēlētājam ir iespēja jebkurā brīdī iegādāties spēles papildspēles:
 - Par summu 50x no likmes apmēra var aktivizēt RATA BONUSA papildspēli;
 - Par summu 150x no likmes apmēra var aktivizēt LIELĀKA RATA BONUSA papildspēli tiešā veidā;
 - Par summu 200x no likmes apmēra var aktivizēt LABĀKA RATA BONUSA papildspēli tiešā veidā.

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 €, izmaksā nekavējoties;

2) pārsniedz 720 €, bet nepārsniedz 14 300 €, izmaksā 24 stundu laikā;

3) pārsniedz 14 300 €, 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.