

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

Spēles veids – tiešsaistes šova spēle ar Live dīleri.

Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir no 96.95% līdz 97.47%.

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	0,10 €
Maksimālā likme	12 000 €

Spēles norises apraksts

Color Game Bonanza ir strauja spēles šova tiešraide, kur pa spēles laukumu tiek noripināti trīs krāsaini metamie kauliņi.

Spēles mērķis ir prognozēt, kādas krāsas būs redzamas uz uzmetajiem metamajiem kauliņiem. Spēlētājs laimē, ja uz viena, diviem vai visiem trīs metamajiem kauliņiem tiek uzmetta izvēlētajā krāsa. Jo vairāk metamo kauliņu atbilst spēlētāja izvēlētajai krāsai, jo lielāka ir balva. Ja atbilst viens vai divi metamie kauliņi, spēlētājs saņem tūlītēju laimestu, bet, ja atbilst visi trīs metamie kauliņi, tiek aktivizēts bonusa raunds, kurā var laimēt lielākas balvas, tostarp 3000x milzu džekpotu.

Spēles norise un noteikumi

Spēles sākums

Color Game Bonanza spēlē ar trīs vienādiem metamajiem kauliņiem, kuru skaldnes ir sešās dažādās krāsās: dzeltenā, baltā, violetā, zilā, sarkanā un zaļā.

Spēlētājs var likt likmi uz vienu vai vairākām krāsām, uzliekot žetonus uz sešām atbilstošajām likmju pozīcijām.

Katra likmju pozīcija attēlo reāllaika statistiku par šo krāsu konkrētajā spēles raundā: likmju licēju skaitu, kopējo likmju summu un kopējo likmju procentuālo daļu uz šo krāsu.



Kad beidzas likmju likšanas laiks, spēles vadītājs atlaiž metamos kauliņus no turētāja, no kurienes tie ripo lejup pa spēles laukumu saskaņā ar derīga metiena procedūru.

Kad metamie kauliņi apstājas, uzmetās krāsas nosaka konkrētā spēles raunda laimējušo rezultātu.

Ja spēlētājs ir uzlicis likmi uz krāsu, kas ir uzņemta ar vienu vai vairākiem metamajiem kauliņiem, spēlētājs saņem laimestu saskaņā ar laimestu tabulu.

Ja ar visiem trīs metamajiem kauliņiem uzņemta vienāda krāsa, tiek aktivizēts bonusa rats.

Bonusa rata funkcijas noteikumi



Spēlētājs kvalificējas bonusa rata griezienam, ja ir uzlicis likmi uz laimējušo krāsu. Uz bonusa rata ir 54 segmenti ar 5x, 10x, 15x, 20x, 25x, 50x reizinātāja balvām un viens džekpota segments.

Spēles vadītājs iegriež bonusa ratu. Ja tas apstājas uz reizinātāja balvas segmenta, spēlētājam tiek piešķirts attiecīgais laimesta reizinātājs. Spēlētāja kopējais laimests tiek attēlots ekrānā, un bonusa raunds beidzas. Ja bonusa rats apstājas uz džekpota segmenta, tiek aktivizēts džekpota rats, un spēlētājam tiek dota iespēja spēlēt par vēl lielākām balvām, tostarp 3000x milzu

džekpotu.

Džekpota rata funkcijas noteikumi



Spēlētājs kvalificējas džekpota rata griezienam, ja spēlējot bonusa ratu, tas apstājas uz džekpota segmenta.

Uz džekpota rata ir 54 segmenti ar šādām reizinātāju balvām: 50x, 100x, 200x lielais džekpots, 500x mega džekpots un 3000x milzu džekpots.

Spēles vadītājs iegriež džekpota ratu, un tiek piešķirts reizinātājs, uz kura tas apstājas. Spēlētāja kopējais laimests tiek attēlots ekrānā.

Automātiskās spēles funkcija

Funkcija automātiskā spēle dod iespēju automātiski atkārtot likmes izvēlētā skaitā spēles raundu.

Lai aktivizētu funkciju, spēlētājam jāliek likmes un jānoklikšķina uz  pogas.

Atveras logs automātiskā spēle, kurā var atlasīt spēļu raundu skaitu, kurā vēlas atkārtot likmi.

Atkarībā no operatora jurisdikcijas var būt pieejami daži papildu iestatījumi.

Kad spēlētājs noklikšķina uz pogas SĀKT vai pieskaras tai, sākas automātiskā spēle.

Atlasīto automātiskās spēles raundu skaits kā indikators ir attēlots uz  pogas.

Atlikušo automātiskās spēles raundu skaits automātiski atjauninās.

Kad automātiskā spēle ir sākusies, savas likmes var mainīt likmju likšanas laikā, uz laukuma uzliekot papildu žetonus.

Lai apturētu automātiskās spēles funkciju, spēlētājam jāatver automātiskās spēles logs un jānoklikšķina uz pogas PĀRTRAUKT.

Automātiskās spēles funkcija tiek automātiski apturēta šādos gadījumos:

- Izvēlētais Automātiskās spēles raundu skaits sasniedz 0. Spēlētāju par to informē ekrāna ziņa.
- Spēlētāja bilance ir nepietiekama, lai turpinātu automātisko spēli;
- Stājas spēkā viens vai vairāki automātiskās spēles pārtraukšanas apstākļi: - samazinās bilance, palielinās bilance, vai viens laimests pārsniedz iestatījumos iestatīto vērtību.

Spēles izmaksa

Ja spēlētāja likme nosedz laimējušo krāsu, laimesti tiek izmaksāti atbilstoši laimestu tabulai.

Iznākums	Laimests
Vienkāršs - 1 metamā kauliņa sakritība	1:1
Divkāršs - 2 metamo kauliņu sakritība	2:1
Trīskāršs - 3 metamo kauliņu sakritība	BONUS

Color Game Bonanza optimālais teorētiskais spēlē ieguldītās naudas atmaksas procents (RTP) ir 97.47%. Veicot maksimālo likmi, laimesti, kas pārsniedz maksimālā laimesta limitu, tiks ierobežoti. Veicot maksimālo likmi, optimālais teorētiskais spēlē ieguldītās naudas atmaksas procents (RTP) ir 96.95%.

Spēles vadība

- **Galda nosaukums** norāda uz galdu, pie kura šobrīd spēlētājs spēlē, un Galda limiti parāda pie konkrētā galda atļautās minimālās un maksimālās likmes. Noklikšķinot uz šīs vietas vai pieskaroties tai, atveras logs Likmju limiti un laimesti, kur redzams katra likmes veida minimums un maksimums, kā arī laimesta koeficients.



- **SPĒLES INFORMĀCIJAS INDIKATORS** informē par spēles statusu. Kamēr ir attēlots ziņojums taimeris spēlētājs var likt un mainīt likmes.



- **ŽETONU EKRĀNĀ** var izvēlēties žetonu vērtību, ar kuriem spēlētājs vēlas likt likmes. Pieejamas tikai tās žetonu vērtības, kuras var nosegt ar spēlētāja pašreizējo bilanci.

- 
 Poga **ATKĀRTOT** ļauj atkārtot tās pašas likmes, ko spēlētājs uzlika spēles iepriekšējā raundā.
- 
 Poga **DUBULOT** dubulto visas spēlētāja uzliktās likmes. Katrs klikšķis/pieskāriens dubulto spēlētāja likmes, līdz ir sasniegts maksimālais limits.
- 
 Poga **ATSAUKT** noņem spēlētāja pēdējo uzlikto likmi. Šī poga ir pieejama tikai likmju likšanas laikā. Kad likmes ir aizvērtas, uzliktās likmes vairs nevar atsaukt vai mainīt.
- 
 Indikators **KOPĒJĀ LIKME** parāda visu pašreizējā spēles raundā uzlikto likmju kopējo vērtību.
- 
 Funkcija **AUTOMĀTISKĀ SPĒLE** dod iespēju automātiski atkārtot likmes izvēlētajā skaitā spēles raundu.

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 „Balance”.

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.