

**SIA „JOKER LTD.”**  
**reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251**  
**Spēles Big Bass Splash noteikumi**  
PragmaticPlay Ltd spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.

5 cilindri un 10 fiksētas spēles līnijas.

Spēles laimesta kopsumma ir 96.71%.



**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 EUR
Maksimālā likme	250.00 EUR

**Likmes summas izvēle**




Uzspiežot uz lauciņa   var izvēlēties kredītpunktu skaitu, kuru liks uz vienu spēles gājieni.

Kopējā likmju summa visai spēlei būs redzama spēles BET logā.

Ja spēlētājam pieejamo kredītpunktu skaits ir mazāks par kopējo likmju summu visai spēlei, tā ir jāsamazina ar taustiņa “-” palīdzību.

**Cilindru aktivizēšana**



Lai uzsāktu spēli, spēlētājam jānospiež taustiņš “SPIN”  un cilindri sāk griezties.

**Cilindru apstāšanās**

Pēc 2 – 3 sekundēm cilindri automātiski apstājas.

**Laimests**

Laimējošās kombinācijas skaita no kreisās uz labo pusi blakus esošajos cilindros, izņemot Scatter simbolus. Ja uz vienas spēles līnijas ir divas laimējušās kombinācijas, kredītpunktus piešķir tikai par vērtīgāko kombināciju.

Visas vienā spēles gājienā iegūtās laimestu kombinācijas summējas.

Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Laimestu summa redzama logā „WIN”.


Noslēdzoties spēles gājienam, iegūtais laimests tiek pieskaitīts spēlētāja jau esošajiem kredītpunktiem. Aizverot spēles logu, viss laimests tiek pārskaitīts uz spēlētāja kontu sadaļā „Bilance”.

Ja spēles laikā notiek savienojuma pārtraukumus, atkārtoti pieslēdzoties spēlei, lietotājs varēs to turpināt no momenta, kad spēle tika pārtraukta.

Ja spēle tiek pārtraukta neatkarīgi no lietotāja iemeslu dēļ un savienojums nevar tikt atjaunots, spēle skaitās pabeigta un lietotājam tiks atgriezta nenoslēgtā griezienu summa.

Lai iegūtu šos līdzekļus, savā bankas kontā jāveic izmaksa.

**Spēles papildiezīmes**

Iespējams izvēlēties spēles papildrežīmu: “**AUTOPLAY**”  automāts sāks pats automātiski spēlēt līdz beigsies kredītpunkti vai tiks nospiesta poga “stop”. Automātisko spēļu laikā tās notiek ar tādu pašu likmi, ar kādu veikts pēdējais gājiens pirms funkcijas aktivizēšanas.

## SPĒLES NOTEIKUMI

Laimestu maksā par simboliem no kreisās puses uz labo, sākot no kreisās malas uz blakus esošām spolēm.



5 - 2000  
4 - 200  
3 - 50  
2 - 5



5 - 100  
4 - 25  
3 - 2



5 - 1000  
4 - 150  
3 - 30



5 - 100  
4 - 25  
3 - 2



5 - 500  
4 - 100  
3 - 20



5 - 50  
4 - 10  
3 - 2



5 - 500  
4 - 100  
3 - 20



5 - 50  
4 - 10  
3 - 2



5 - 200  
4 - 50  
3 - 10



5 - 50  
4 - 10  
3 - 2



Šis ir WILD simbols.  
Tas parādās uz visām spolēm BEZMAKSAS GRIEZIENU raunda laikā.  
Tas aizstāj visus simbolus izņemot SCATTER simbolu.



Šis ir SCATTER simbols.  
Tas parādās uz visām spolēm.

## NAUDAS SIMBOLS



Arī zivs simboli ir NAUDAS simboli. Katra griezienu laikā zivij tiek piešķirta nejauša vērtība, kuru ir iespējams iegūt BEZMAKSAS GRIEZIENU papildspēles laikā.

## BEZMAKSAS GRIEZIENI

Uzgriez 3 vai vairāk SCATTER simbolus, lai uzsāktu BEZMAKSAS GRIEZIENU papildspēli.

5x SCATTER simboli piešķir 20 bezmaksas griezienus. 4x SCATTER simboli piešķir 15 bezmaksas griezienus. 3x SCATTER simboli piešķir 10 bezmaksas griezienus.

Pamatspēles laikā, katru reizi, kad 2 SCATTER simboli tiek uzgriezti bez trešā, pastāv iespēja, ka trešais simbols parādīsies uz ekrāna nejaušas papildspēles rezultātā:

- Nejauši, ja SCATTER simbols uz ekrāna var pāriet par vienu pozīciju zemāk, nepametot spoļu zonu, tiek aktivizēts atkārtotais grieziens, kura laikā spoles ar SCATTER simboliem pāriet par vienu pozīciju uz leju, bet spoles bez SCATTER simboliem tiek grieztas atkārtoti.

- Nejaušā kārtā āķis var pavilkt uz augšu vienu no spolēm, lai atklātu citu SCATTER simbolu.

Pirms raunda sākumā nejauši tiek izvēlēti 0 līdz 5 modifikatori, kas tiek piemēroti nākamajam raundam:

- VAIRĀK ZIVJU - Vairāk zivju simbolu atrodas uz spolēm nākamā bezmaksas griezienu raunda laikā
- VAIRĀK ZVEJNIEKU - Vairāk WILD simbolu atrodas uz spolēm nākamā bezmaksas griezienu raunda laikā
- VAIRĀK DINAMĪTU, ĀĶU UN RAĶEŠŠĀVĒJU - Raunda laikā pieaug iespēja uzgriezt dinamītu, āķi vai raķešmetēja papildspēli.

SĀKT NO 2. LĪMEŅA - Raunds sākas no 2. līmeņa progresīvās papildspēles ietvaros.

- +2 GRIEZIENI - Nākamais raunds sākas ar 2 papildu bezmaksas griezieniem no sākumā un vēl 2 papildu griezieni tiek pievienoti katram atkārtojumam.

BEZMAKSAS GRIEZIENU papildspēles laikā katrs WILD simbols apkopo arī visu uz ekrāna redzamo NAUDAS simbolu vērtības.

Visi papildspēles laikā uzgriezti WILD simboli tiek krāti līdz raunda beigām.

Katrs 4. sakrātais WILD simbols uzsāk papildspēli atkārtoti, piešķirot 10 papildu bezmaksas griezienus un NAUDAS simbolu reizinātājs pieaug 2x otrajā līmenī, 3x trešajā līmenī un 10x ceturtajā līmenī.

Atkārtotie griezieni tiek izspēlēti pēc tam, kad beidzas pirmo bezmaksas griezienu partija. Reizinātājs tiek piemērots atkārtoti iegūtajiem griezieniem.

Pēc ceturta līmeņa papildspēli atkārtot vairs nav iespējams.

Nejauši, kad uz ekrāna ir zvejnieka simboli, bet nav zivju, bezmaksas griezienu beigās, zivs NAUDAS simboli var parādīties nejaušās pozīcijās dinamīta griezienu papildspēles rezultātā.

Nejauši, kad uz ekrāna ir zivju simboli, bet nav zvejnieka, bezmaksas griezienu beigās parādīsies āķis, kas vilks uz augšu nejauši izvēlētu spoli, lai uz ekrāna būtu zvejnieka simboli.

Nejaušā veidā, kad uz ekrāna ir zvejnieka simboli, bet zivju nav, bezmaksas griezienu beigās var parādīties raķešmetēja animācija, kas mainīs visus uz ekrāna redzamos simbolus uz citiem simboliem, izņemot zvejnieka simbolu.

Papildspēles laikā tiek izmantotas īpašas spoles.

## MAKSIMĀLAIS LAIMESTS

Maksimālā laimesta summa ir ierobežota līdz likmei, kas reizināta ar 5,000x. Ja kopējā laimesta summa BEZMAKSAS GRIEZIENU RAUNDA laikā sasniedz 5,000x, raunds nekavējoties beidzas, laimests tiek piešķirts un atlikušie bezmaksas griezieni tiek atcelti.

## PIRKT BEZMAKSAS GRIEZIENUS

BEZMAKSAS GRIEZIENU RAUNDU var uzsākt pamatspēles laikā, nopērkot to par summu, kas vienāda ar 100x kopējo likmi.

Pērkot BEZMAKSAS GRIEZIENU raundu, aktivizējošā griezienu laikā var nejaušā kārtā uzgriezt 3, 4 vai 5 SCATTER simboli.

### SPĒLES NOTEIKUMI

**NEPAREDZAMĪBA** 

Augstas neparedzamības spēlēs vidēji izmaksā laimestus retāk, taču iespēja gūt lielus laimestus īsā laika sprīdī ir augstāka

Laimestu izmaksā par simboliem no kreisās puses uz labo izvēlētajās izmaksas līnijās.  
Visi laimesti tiek reizināti ar likmi katrā rindā.

Visas vērtības ir izteiktas kā aktuālie laimesti monētās.

Izmaksā tikai augstāko laimestu rindā.

Laimējot vairākās izmaksu rindās, visus laimestus pievieno kopējam laimestam.

1  2  3  4  5   
6  7  8  9  10 

ATSTARPES un ENTER taustiņus uz tastatūras var izmantot, lai sāktu un apturētu griezienu.

Teorētiskais šīs spēles RTP ir 96.71%

Spēles RTP, izmantojot "PIRKT BEZMAKSAS GRIEZIENUS" ir 96.71%

Darbības traucējumi anulē visas izmaksas un spēles.

MINIMĀLĀ LIKME: 0.10 €

MAKSIMĀLĀ LIKME: 250.00 €

### 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”

Laimesta minimālā izmaksa ir 10 EUR, tas tiek apstiprināts 1 darbdienu laikā un nonāk spēlētāja bankas kontā 1-3 darbdienu laikā. Laimestiem jābūt saskaņā ar Noteikumiem. Laimestu, kas:

- 1) nepārsniedz 720 *euro*, izmaksā nekavējoties;
- 2) pārsniedz 720 *euro*, bet nepārsniedz 14 300 *euro* izmaksā 24 stundu laikā;
- 3) pārsniedz 14 300 *euro*, 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 office@joker.lv. Pretenzijas var iesniegt arī telefoniski biroja darba laikā no plkst. 8:00 līdz 16:30 pa tālr. 25757544, 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.