

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

Spēles veids – tiešsaistes bingo videospēle ar Live dīleri.
Spēles laimesta kopsumma ir 95.97%.

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	900.00 EUR

Spēles norises apraksts

Vegas Ball Bonanza tiek spēlēta ar 1-9 biļetēm un rotējošu mehānismu, kurā ir 30 bumbiņas ar numuriem no 1 līdz 30, kas tiek izlozētas pēc nejaušības principa.

Katra biļete ar režģa konfigurāciju 3x3 ietver 9 nejauši izkārtotus skaitļus. Ja skaitļi ir saskaņoti un izveido vertikālu vai horizontālu līniju, spēlētājs iegūst laimestu.

Vienā biļetē varat sakrāt līdz 4 līnijām vai arī iegūt izkārtojumu FULL HOUSE, saņemot laimestu, kas ir spēlētāja likmes reizinājums 250x apmērā.

Papildus parastajām bumbiņām spēlē ir arī divas bonusa bumbiņas: STAR bumbiņa un WILD bumbiņa. Abas bumbiņas darbojas kā īpaša bonusa funkcija, kas palielina spēlētāja iespējas iegūt laimestu.

Vegas Ball Bonanza ilgst līdz brīdim, kad tiek izlozētas 9 parastās bumbiņas, ja bonusa izspēles rezultātā netiek izlozētas papildu bumbiņas. Bonusa bumbiņas neietekmē parasto izlozēto bumbiņu skaitu.

Spēles norise un noteikumi

- Kad likmju likšanai atvēlētais laiks ir atvērts, spēlētājam ir jāiegādājas spēles biļeti, kurai būs spēlētāja atlasītā vērtība, noklikšķinot uz tās vai pieskaroties tai.



- Pēc tam, kad spēlētājs ir iegādājies pirmo biļeti, viņš var pievienot papildu biļetes un izmainīt to vērtību laikā, kamēr likmju likšanai atvēlētais laiks ir atvērts. Atlasītā biļetes vērtība tiks automātiski piemērota visām spēlētāja biļetēm.
- Izvēlētās biļetes tiks apgrieztas atklātā veidā un atklās skaitļus, kas pēc nejaušības principa būs izkārtoti 3 vertikālās kolonnās. Katra kolonna ietver noteiktus skaitļus, kas ir saistīti ar maisīšanas ierīcē esošajām bumbiņām, un tā ir attiecīgi noteikta ar šādām krāsām:
 - Pa kreisi (zaļā krāsā): 1 – 10
 - Centrā (baltā krāsā): 11 – 20
 - Pa labi (dzeltenā krāsā): 21 – 30

×		
3	16	29
8	11	23
1	20	21

- Lai kādu no biļetēm anulētu, spēlētājam ir jānoklikšķina uz tās vai arī jāpieskaras tai vēlreiz. Tā parādīsies aizklātā veidā, un uz tās tiks ģenerēti jauni nejaušie skaitļi.
- Ja spēlētājs vēlas, lai uz kādas no viņa biļetēm tiktu ģenerēts jauns skaitļu komplekts, jānoklikšķina uz atlasītās biļetes vai arī jāpieskaras tai divreiz.
- Kad likmju likšanai atvēlētais laiks ir beidzies, un likmes ir aizvērtas, bumbiņu maisīšanas ierīce sāk pēc kārtas izlozēt bumbiņas.

2	14	21
5	11	23
1	20	22

- Visi ar izlozētajām bumbiņām saskaņotie skaitļi spēlētāja biļetē tiek aptumšoti.

2	14	21
5	11	23
1	20	22

- Ja biļetē, lai aizpildītu izkārtojumu, iztrūkst tikai viens skaitlis, to apvelk.

2	14	21
5	11	23
1	20	22

- Pilnībā aizpildītus izkārtojumus attēlo acumirkļī.
- Izlozētās bumbiņas uz ekrāna tiek atjauninātas un attēlotas automātiski.



- Tiklīdz kādai no spēlētāja biļetēm ir aizpildīts izkārtojums, tiek automātiski aprēķināts laimests, kas tiek atjaunināts lauciņā Kopējais laimests.

BONUSA FUNKCIJA

Bonusa reizinātāji

- Kad likmes ir aizvērtas, pēc nejaušības principa tiek ģenerēti 3–5 Laimīgie skaitļi un tiem piešķir Bonusa reizinātājus 2x, 3x, 5x, 10x, 20x vai 50x apmērā.



- Laimīgie skaitļi, kas parādās spēlētāja biļetēs, tiek izcelti un attēlo attiecīgi piešķirtos bonusa reizinātājus. Ja izlozētās bumbiņas skaitlis sakrīt ar kādu no laimīgajiem skaitļiem, reizinātāji tiek aktivizēti.

1	11 ^{3x}	23
4	13	24
3	12	26 ^{2x}

Piemērs: Attēlotā biļete ietver divus laimīgos skaitļus “11” un “26”, kas ir attiecīgi saistīti ar Bonusa reizinātājiem 2 x un 3 x apmērā.



Brīdī, kad laimīgais skaitlis “11” ir saskaņots ar skaitli, kas ir attēlots uz izlozētās bumbiņas, saistītais reizinātājs ar vērtību 2 x aktivizējas un pārtop par **Biļetes reizinātāju**.



Ja laimīgais skaitlis “26” ir saskaņots ar izlozēto bumbiņu, saistītais reizinātājs ar vērtību 3 x aktivizējas un sareizina esošo Biļetes reizinātāju ($3 \times 2 = 6x$).

STAR bumbiņa



- Brīdī, kad ir izlozēta STAR bumbiņa, biļetē acumirkļi aktivizējas visi bonusa reizinātāji un tos apvieno ar Biļetes reizinātāju.

WILD bumbiņa



- WILD bumbiņa iedarbina bonusa rata griezienu, kas pēc nejaušības principa nosaka papildu parasto bumbiņu skaitu diapazonā no 1 līdz 4, kuras ir jāizlozē pašreizējā spēles kārtā, lai palielinātos iespējas iegūt laimestu.

Spēles iznākums



- Kad spēles kārtā būs beigusies, spēlētāja kopējais laimests tiks automātiski aprēķināts un attēlots ekrānā.

Likmes un izmaksu koeficienti

Laimests tiek izmaksāts saskaņā ar izmaksu tabulu, ja ir aizpildīts vismaz viens izkārtojums. Izmaksu var palielināt ar bonusa reizinātājiem.

Izkārtojums	Izmaksa
1 līnija	1:1
2 līnijas	5:1
3 līnijas	20:1
4 līnijas	60:1
Full House (aizpildīta visa biļete)	250:1

Spēles vadība

-  **Spēles informācijas indikators**
informē par spēles statusu.
- Kad parādās ziņojums “**JŪSU LIKMES, LŪDZU**”, spēlētājs var sākt likt likmes. Indikatora josla zaļā krāsā attēlos atlikušo laiku, kas samazināsies virzienā pa kreisi.
 Lai uzliktu likmi, jāatlasa biļetes vērtību. Noklikšķinot uz bultiņām vai pieskaroties tām, palielinās vai samazinās biļešu vērtība. Jāņem vērā, ka atlasītā vērtība tiks piemērota visām biļetēm.
-  Noklikšķinot uz biļetes vērtības **Likmes lauciņa** vai pieskaroties tam, atvērsies darbību izvēlne, kas dos iespēju no iepriekš fiksētām likmēm atlasīt vēlamo biļetes vērtību.
-  Pogas **ATKĀRTOT** un **ATSAUKT** ir maināmas. Poga Atkārtot ļauj atkārtot to pašu likmi, kuru spēlētājs uzlika iepriekšējā spēles kārtā.

-  Atkārtoti noklikšķinot uz pogas **ATSAUKT** vai pieskaroties tai, var pa vienai noņemt biļetes pretējā secībā, kā tās tika pievienotas.
-  Noklikšķinot uz pogas **ATSVaidzināt** vai pieskaroties tai, spēlētāja atlasītajām biļetēm tiek ģenerēts jauns skaitļu komplekts.
-  Poga **PIRKT VISAS** ļauj ar vienu klikšķi/pieskārienu vienlaicīgi iegādāties visas biļetes. Skaitlis pogas iekšpusē parāda atlikušo biļešu skaitu.
-  Ja ir atlasītas visas biļetes, tad poga **PIRKT VISAS** pārtop par pogu **ATCELT VISAS**.
-  **Atlikuma indikators** parāda pieejamos naudas līdzekļus un valūtu.
-  **Kasiera** poga iemaksām un izmaksām atvērs kasiera logu.
-  **Kopējās likmes indikators** parāda pašreizējā spēles kārtā uzlikto visu likmju kopējo vērtību.
-  **Automātiskās spēles** funkcija dod iespēju izvēlēto spēles kārtu laikā automātiski atkārtot savas likmes.

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.