

SIA „JOKER LTD”
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles Big Bass Halloween Splash 1000 noteikumi
Arrise Solutions (Malta) Limited spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5 cilindru, 3 rindu un 10 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	0,10 €
Maksimālā likme	6 €

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 aktīvas izmaksu līnijas.
- 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 simbolu noteikumi

-  Simbols aizstāj visus citus simbolus, izņemot simbolus, lai veidotu laimesta kombinācijas.  un 
-  Simbols parādās uz visiem cilindriem tikai bezmaksas griezienu laikā.

NAUDAS simbola noteikumi

- Katrā griezienā  simboli iegūst nejaušu naudas vērtību, ko iespējams iegūt bezmaksas griezienu laikā.
- Iespējamās vērtības: 2x, 5x, 10x, 15x, 20x, 25x, 50x vai 1000x no pamata likmes apmēra.

SCATTER simbola noteikumi

-  Simbols parādās uz visiem cilindriem.
- Katru reizi, kad pamatspēles laikā tiek uzgriezti 2  simboli, tie tiek sakrāti katlā, kas atrodas blakus laukumam.
- Kad tas notiek, nejaušā kārtā var tikt aktivizēta bezmaksas griezienu funkcija.
- Savākšana ir tikai vizuāls attēlojums izklaides nolūkiem.

BEZMAKSAS GRIEZIENU funkcijas noteikumi

- Uzgriežot 3, 4 vai 5  simbolus, tiek aktivizēti, attiecīgi, 10, 15 vai 20 bezmaksas griezieni.
- Pamatspēles laikā, katru reizi, kad 2  simboli tiek uzgriezti bez trešā, pastāv iespēja, ka trešais simbols parādīsies uz ekrāna nejaušas papildspēles rezultātā:



- o nejauši, ja simbols uz laukuma var pāriet par vienu pozīciju zemāk, nepametot



cilindru zonu, tiek aktivizēts atkārtotais grieziens, kura laikā cilindri ar



simboliem pāriet par vienu pozīciju uz leju, bet cilindri bez simboliem tiek griezti atkārtoti;

- o pēc sākotnējā griezienu rezultāta, nejaušā kārtā uz ekrāna var parādīties vēl viens



simbols.

- Pirms raunda sākuma spēlētājam jāizvēlas vienu no 6 ķirbjiem, lai atklātu bezmaksas griezienu uzlabojumus vai *balvas nav* opciju.
- Iespējamie uzlabojumi:



- o **vairāk zvejnieku** - vairāk simbolu atrodas uz cilindriem nākamā bezmaksas griezienu raunda laikā;
- o **sāc no 2. līmeņa** - progresīvajā papildspēlē raunds sākas no 2. līmeņa;



- o **vairāk zivju** - vairāk simbolu atrodas uz cilindriem nākamā bezmaksas griezienu raunda laikā;
- o **vairāk gardumu** - raunda laikā pieaug iespēja uzgriezt gardumus vai izjokošu, zirnekļa vai raķeššāvēja papildspēli;
- o **+2 bezmaksas griezieni** - nākamais raunds sākas ar 2 papildu bezmaksas griezieniem, un katrā atkārtotā aktivizēšanā tiek pievienoti vēl 2 griezieni.



- Parastās bezmaksas griezienu funkcijas laikā katrs simbols apkopo arī visu uz



laukuma redzamo simbolu vērtības.



- Visi funkcijas laikā uzgrieztie simboli tiek krāti līdz raunda beigām.



- Katrs 4. sakrātais



bezmaksas griezienus un 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.



- Simbolu iespējams nejauši uzgriezt tikai uz 5. cilindra bezmaksas griezienu funkcijā.
- Katru reizi, kad tas tiek uzgriezts, tiek parādīti 6 ķirbji, lai atklātu 1 no iespējamajiem raunda uzlabojumiem vai *balvas nav* opciju.
- Ja tiek atklāts uzlabojums, tas sākas no nākamā griezienu.
- Atklājot uzlabojumu, tiek garantēts, ka pašreizējā līmenī pēc atklāšanas tiks izspēlēti vismaz 5 bezmaksas griezieni.



- Nejauši, kad uz laukuma ir simboli, bet nav , bezmaksas griezienu



beigās, simboli var parādīties nejaušās pozīcijās ar gardumus vai izjokošu papildspēles rezultātā.



- Nejauši, kad uz laukuma ir simboli, bet nav simboli, bezmaksas griezienu beigās parādīsies zirnekļi, kas vilks augšu nejauši izvēlētu cilindru, lai uz



laukuma būtu simboli.



- Tāpat nejauši, kad uz laukuma ir simboli, bet nav simboli, bezmaksas griezienu beigās var parādīties bazukas animācija, kas visus laukumā esošos



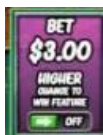
simbolus, izņemot simbolus, pārvērš citos simbolos.

- Funkcijas laikā tiek izmantoti īpaši cilindri.
- Ja spēles laikā spēlētājs sasniedz maksimālo spēles laimestu, spēle nekavējoties apstājas, spēlētājam tiek piešķirts laimests un visi atlikušie griezieni tiek atcelti.



- Spēlētājam pamatspēlē ir iespēja iegādāties bezmaksas griezienu funkcijas bonusu par cenu 100x no kopējās likmes apmēra.
- Spēlētājam pamatspēlē ir iespēja iegādāties super bezmaksas griezienu funkcijas bonusu par cenu 450x no kopējās likmes apmēra.

ANTE LIKMES funkcija



- Spēlētājam ir iespēja izvēlēties likmes reizinātāju.
- Spēles noteikumi mainās atkarībā no izvēlētas likmes.
- Iespējamie reizinātāji ir:
 - o Likmes reizinātājs 15x - **ANTE LIKME**, kuras laikā iespēja aktivizēt bezmaksas griezienus ir augstākā un uz cilindriem ir vairāk  simbolu. Iespēja iegādāties bezmaksas griezienu funkciju ir atspējota;
 - o Likmes reizinātājs 10x - normāls spēles režīms.

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 „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.