

**SIA „JOKER LTD”**  
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251  
Spēles **Bounty Raid 2** noteikumi  
Evolution Malta Limited spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.  
5 cilindru, 4 rindu un 20 izmaksu līniju spēļu automāts.  
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 95.68%.

**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	50.00 EUR

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.

**Regulāro izmaksu apraksts**

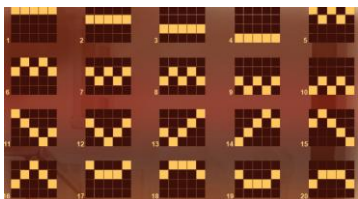
Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

- Simboliem jābūt uz blakus esošiem cilindriem.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā cilindra.



 x5 = 8 x4 = 4 x3 = 2	 x5 = 6 x4 = 3 x3 = 1.5	 x5 = 5 x4 = 2.5 x3 = 1.2	 x5 = 4 x4 = 2 x3 = 1	 x5 = 3 x4 = 1.5 x3 = 0.8
 x5 = 2.5 x4 = 1.2 x3 = 0.6	 x5 = 2 x4 = 1 x3 = 0.4	 x5 = 1.5 x4 = 0.6 x3 = 0.3	 x5 = 1 x4 = 0.4 x3 = 0.2	

## Izmaksu līniju apraksts

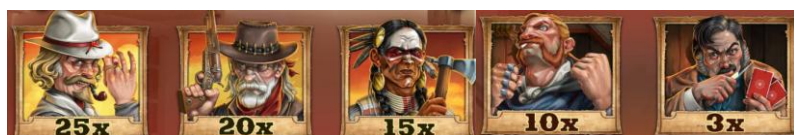


Laimesti tiek piešķirti no kreisās uz labo pusi par blakus esošo simbolu kombinācijām. Simboliem jābūt uz blakus esošiem cilindriem.

## Spēles norise un noteikumi

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

## BANDĪTU simbolu noteikumi



## **BANDĪTU SCATTER**

- simboli satur likmes reizinātāju balvas, kas tiek parādītas naudas vērtībās.
- Simboli piešķir balvas tikai tad, kad ŠERIFA simbols parādās tajā pašā griezienā vai bonusa raunda beigās, ko aktivizē ATLĪDZĪBAS MEDNIECE.
- Vienā griezienā var parādīties vairāki BANDĪTU simboli.
- Kad parādās BANDĪTA simbols, tas var palikt uz ekrāna līdz 5 griezieniem.
- Kamēr simbols ir bloķēts, BANDĪTA reizinātāja balva pieaug ar katru griezienu par nejaušu summu — 10%, 20%, 30%, 40% vai 50% no tā sākotnējās vērtības.
- Kad BANDĪTU simboli parādās blakus cits citam, BANDĪTS ar augstāko atlīdzību pārnes savu balvu visiem blakus esošajiem BANDĪTU simboliem, ja tajā pašā griezienā parādās arī ŠERIFA vai ATLĪDZĪBAS MEDNIECES simboli.
- Atlīdzība tiek pārnesta arī visiem citiem blakus esošajiem BANDĪTU simboliem, arī tad, ja kāds no tiem, saņemot palielinājumu savā atlīdzībā, paliek bloķēts ekrānā vismaz vēl vienu griezienu.
- Pēc tam, kad bloķētie BANDĪTU simboli saņem augstāku atlīdzību no cita BANDĪTA, to atlīdzība pieaug par tādiem pašiem procentiem, bet no jaunās sākotnējās vērtības BANDĪTAM, kurš piešķir atlīdzību:
  - I BANDĪTS – sākotnējā balva ir 1x līdz 3x no likmes apmēra;
  - II BANDĪTS – sākotnējā balva ir 4x līdz 10x no likmes apmēra;
  - III BANDĪTS – sākotnējā balva ir 11x līdz 15x no likmes apmēra;
  - IV BANDĪTS – sākotnējā balva ir 16x līdz 20x no likmes apmēra;
  - V BANDĪTS – sākotnējā balva ir 21x līdz 25x no likmes apmēra.

- Visi BANDĪTU simboli ir redzami sākotnējās maksimālās atlīdzības lapā, kas atrodas izmaksu izvēlnē, ar attiecīgajām maksimālajām sākotnējām atlīdzībām.



### ŠERIFA simbola noteikumi



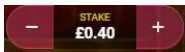

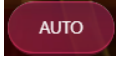

- ŠERIFA SCATTER simbols ir nemaksājošs simbols, kas var parādīties uz jebkura cilindra, izņemot vidējo, un tas noķer visus tai brīdī redzamos BANDĪTUS uz cilindriem, lai piešķirtu to apvienotās balvas.
- Vienlaikus uz cilindriem var parādīties tikai viens ŠERIFA simbols.
- Kad parādās ŠERIFA simbols, tas nekavējoties piešķir visu BANDĪTU simbolu apvienoto balvu, kas ir redzami uz cilindriem, un atbloķē visus bloķētos BANDĪTU simbolus.
- ŠERIFA un ATLĪDZĪBAS MEDNIEKA simboli nevar parādīties vienā griezienā.

### ATLĪDZĪBAS MEDNIECES simbola noteikumi



- ATLĪDZĪBAS MEDNIECES simbols ir nemaksājošs 1x4 pozīciju SCATTER simbols, kas parādās pilnā izmērā tikai uz vidējā cilindra un bloķē visus BANDĪTU simbolus uz cilindriem, lai aktivizētu HOLD & RESPIN bonusa raundu ar 3 atkārtotajiem griezieniem, kuros uz cilindriem var parādīties tikai BANDĪTU simboli.
- Uz cilindriem vienlaikus var parādīties tikai viens ATLĪDZĪBAS MEDNIECES simbols.
- Ja jauni BANDĪTU simboli parādās HOLD & RESPIN funkcijas laikā, bezmaksas atkārtoto griezienu skaits tiek atiestatīts uz 3.
- Pēc griezienu, kurā neparādās jauni BANDĪTU simboli, ATLĪDZĪBAS MEDNIECE var nejauši izšaut savu ieroci un atjaunot atkārtoto griezienu skaitu uz 3.
- Visi BANDĪTU simboli, kas ir bloķēti laikā, kad parādās ATLĪDZĪBAS MEDNIECE, tiek pārnesti uz bonusa raundu, taču paliks uz ekrāna tikai līdz raunda beigām.
- Bonusa raunds beidzas, kad 3 atkārtotu griezienu laikā nav parādījušies jauni BANDĪTI un ATLĪDZĪBAS MEDNIECE nav atiestatījusi atkārtoto griezienu skaitu, vai arī kad ekrāns tiek aizpildīts ar BANDĪTU simboliem.
- Bonusa raunda beigās spēlētājam tiek piešķirta visu BANDĪTU simbolu apvienotā balva.

## Spēles vadība

-  Lai paaugstinātu vai pazeminātu grieziena vērtību, jāizmanto **STAKE** izvēlni.
-  Klikšķinot uz **SPIN** pogas, cilindri sāk griezties ar spēlētāja izvēlēto likmi.
-  Nospiežot **AUTO** ikonu, spēlētājs var izvēlēties griezienu skaitu automātiskajā režīmā.
-  Nospiežot **TURBO** ikonu, cilindri sāks griezties paātrinātājā 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 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](mailto: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.