

SIA „JOKER LTD”
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles Bass Boss MegaWays noteikumi
Evolution Malta Limited spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
6 cilindru, 2 - 7 rindu un līdz pat 117 649 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.

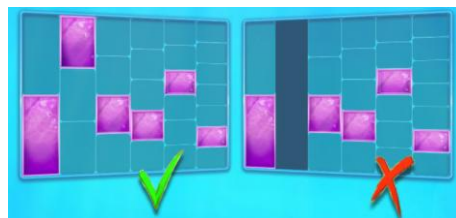
Minimālā likme	0.20 EUR
Maksimālā likme	5.00 EUR

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.
- 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 simboliem uz blakus esošiem cilindriem, kur pirmais simbols atrodas uz 1. cilindra.

								
x6 = 2.5 x5 = 1.25 x4 = 0.5 x3 = 0.3	x6 = 0.75 x5 = 0.5 x4 = 0.35 x3 = 0.2	x6 = 0.5 x5 = 0.3 x4 = 0.2 x3 = 0.15	x6 = 0.4 x5 = 0.25 x4 = 0.15 x3 = 0.1	x6 = 0.25 x5 = 0.15 x4 = 0.1 x3 = 0.05	x6 = 0.25 x5 = 0.15 x4 = 0.1 x3 = 0.05	x6 = 0.2 x5 = 0.15 x4 = 0.1 x3 = 0.05	x6 = 0.2 x5 = 0.15 x4 = 0.1 x3 = 0.05	x6 = 0.2 x5 = 0.15 x4 = 0.1 x3 = 0.05

Spēles norise un noteikumi

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

CILINDRU SABRUKŠANAS funkcijas noteikumi

- Pēc katra grieziņa gan pamatspēlē, gan bezmaksas griezienu laikā, tiek izmaksāti laimesti par laimējošām kombinācijām, bet visi laimējošie simboli pazūd no laukuma.
- Atlikušie simboli krīt uz leju, bet tukšās vietas ieņem no augšas krītošie simboli.
- Cilindru bruksana turpināsies, kamēr vairs nebūs laimīgo kombināciju.
- Visi laimesti tiek ieskaitīti spēlētāja kontā pēc tam, kad pirmā grieziņa izraisītā bruksana ir beigusies.

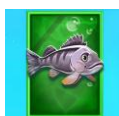
KĒRIENA funkcijas noteikumi



- Virs cilindriem sēž makšķernieks, kas nejaušos raundos izmet savu makšķeres auklu ūdenī grieziņa laikā vai, kad grieziens beidzies, lai noķertu zivi.
 - Makšķernieka pludiņš tiks novietots virs nejauši izvēlēta cilindra un savāc visas zivis attiecīgajā cilindrā.
 - Nejauši, griezienā vai cilindru sabrukšanā, kurā neveidojas laimesta kombinācijas, makšķernieks var izmest auklu pār cilindru ar zivju simboliem vai speciālajiem simboliem, lai tos noķertu.
 - Makšķernieks var arī nejaušā kārtā pirms makšķerauklas izmešanas izbērt zivju barību.
- Tā rezultātā uz cilindriem parādīsies vairākas PELEKĀS un ZILĀS zivis un spēlētājam ir garantēts, ka tiks noķerta vismaz viena no ZIVĪM.

ZIVJU SCATTER simbolu noteikumi

- ZIVJU SCATTER simboli var parādīties visās laukuma pozīcijās, izņemot uz apakšējā horizontālā cilindra.
- ZIVJU SCATTER simboli neveido laimesta kombinācijas, bet katrs no tiem satur tūlītēju naudas balvu, kas tiek attēlota kā likmes reizinātājs.
- Ir divu veidu ZIVS SCATTER simboli:



- o **PELEKĀS ZIVS** reizinātāji var būt – 0.5x, 1x, 2x vai 3x;



- o **5x, 6x, 7x OR 10x** **ZILĀS ZIVS** reizinātāji var būt - 5x, 6x, 7x vai 10x.

- Ja makšķernieks noķer šīs ZIVIS, tiek piešķirta tūlītējā naudas balva.

UZLABOTĀ PLUDINA funkcijas noteikumi

- Pamatspēles laikā pludiņam var tikt piemērots nejaušs reizinātājs.
- Visām zivīm, kas tiek noķertas, kad uz pludiņa atrodas reizinātājs, tiks piemērots šis tūlītējās balvas reizinātājs, kas tiks reizināts ar attiecīgo vērtību.

HORIZINOTĀLĀ CILINDRA funkcijas noteikumi

- Zem pamata cilindru laukuma atrodas viens horizontāls cilindrs.
- Uz tā var parādīties visi maksājošie simboli un papildus tiem īpaši simboli:



- o **15x, 20x, 25x OR 30x** **ZAĻĀ ZIVS** - tā ir 1x2 pozīciju izmērā un satur reizinātāju 15x, 20x, 25x vai 30x no likmes apmēra;



- o **50x, 75x, 100x OR 200x** **ORANŽĀ ZIVS** - tā ir 1x3 pozīciju izmērā un satur reizinātāju 50x, 75x, 100x vai 200x no likmes apmēra;



- o **500x, 750x, 1000x OR 2000x** **ZELTA ZIVS** - tā ir 1x4 pozīciju izmērā un satur reizinātāju 500x, 750x, 1000x vai 2000x no likmes apmēra;



- o **SCHOOL** **ZIVS SKOLAS** simbols - kad makšķernieks noķer šo simbolu, tas transformē visus simbolus cilindrā virs sevis (ieskaitot sevi) uz PELEKĀS vai ZILĀS ZIVS simboliem. Visi simboli, ko nomainīja ZIVS SKOLAS simbols, pēc tam tiek noķerti;




- o **BOOM!** **ZEMŪDENS MĪNAS** simbols - kad makšķernieks noķer šo simbolu, tas eksplodē un makšķernieks savāc visas balvas no visiem ZIVJU simboliem laukumā. Attiecīgās balvas tiek izmaksātas;



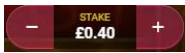


- o **CONTEST SPINS** **INSTANT CONTEST griezienu** simbols - kad makšķernieks noķer šo simbolu, uzreiz tiek aktivizēti CONTEST griezieni.


CONTEST GRIEZIENU funkcijas noteikumi



- Ja uz cilindriem (izņemot horizontālo cilindru) parādās 3 vai vairāk **CONTEST griezienu** simboli, tiek aktivizēts bonusa raunds, kas piešķir noteiktu skaitu CONTEST griezienu atkarībā no uzgriezto simbolu skaita:
 - 3 CONTEST griezienu simboli - 10 bezmaksas griezieni;
 - 4 CONTEST griezienu simboli - 15 bezmaksas griezieni;
 - 5 CONTEST griezienu simboli - 20 bezmaksas griezieni;
 - 6 CONTEST griezienu simboli - 25 bezmaksas griezieni.
 - Papildus tam, ja makšķernieks noķer INSTANT CONTEST griezienu simbolu, tiek aktivizēti vēl 10 CONTEST griezieni.
 - CONTEST griezienu laikā makšķernieks katrā griezienā iemet savu makšķeres auklu ūdenī.
 - CONTEST griezienu laikā parādās progresa josla, kas uzskaita noķerto zivju skaitu.
 - Progresa joslai ir 4 līmeņi un katrā no tiem jānoķer noteikts zivju skaits, lai to sasniegtu.
 - Katrs jauns līmenis piešķir papildu 8 CONTEST griezienus un peldošu REIZINĀTĀJU:
 - 1. līmenis: jānoķer 12 zivis un tiek piešķirts x2 reizinātājs;
 - 2. līmenis: jānoķer 13 zivis un tiek piešķirts x3 reizinātājs;
 - 3. līmenis: jānoķer 14 zivis un tiek piešķirts x5 reizinātājs;
 - 4. līmenis: jānoķer 15 zivis un tiek piešķirts x10 reizinātājs.
 - Reizinātājs saglabājas līdz bonusa raunda beigām.
-
-  Spēlētājam ir iespēja iegādāties CONTEST griezienu funkciju par cenu x110 no likmes apmēra.

Spēles vadība

1.  Lai paaugstinātu vai pazeminātu griezienu vērtību, jāizmanto **STAKE** izvēlni.
2.  Klikšķinot uz **SPIN** pogas, cilindri sāk griezties ar spēlētāja izvēlēto likmi.
3.  Nospiežot **AUTO** ikonu, spēlētājs var izvēlēties griezienu skaitu automātiskajā režīmā.

4.  Nospiežot **TURBO** ikonu, cilindri sāks griezties paātrinātajā 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. 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.