

SIA „JOKER LTD”
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles **Le Bunny** noteikumi
HGMT Ltd spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.

6 cilindru un 5 rindu spēļu automāts bez tradicionālajām izmaksu līnijām.

Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.14%.

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, kad jebkurās laukuma pozīcijās parādās vismaz 5 vienādi, savstarpēji savienoti simboli.

Izmaksu līniju apraksts



Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām, kas veidojas no vismaz 5 vienādiem, savstarpēji savienotiem simboliem jebkurās pozīcijās laukumā.

					
12+	0.50	0.60	0.60	1.00	1.00
8-11	0.30	0.30	0.40	0.50	0.50
6-7	0.20	0.20	0.20	0.20	0.20
5	0.10	0.10	0.10	0.10	0.10

					
12+	3.00	3.00	5.00	10.00	25.00
8-11	1.00	1.00	3.00	5.00	5.00
6-7	0.50	0.50	1.00	2.50	2.50
5	0.30	0.30	0.50	1.00	1.00

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 visi laimējošie simboli pazūd no laukuma, bet tukšās vietas ieņem no augšas krītoši simboli.
- Cilindru sabrukšana turpināsies, kamēr vairs nebūs laimīgo kombināciju.
- Visi laimesti tiek ieskaitīti spēlētāja kontā pēc tam, kad pirmā grieziņa izraisītā brukšana ir beigusies.
- Spēlē darbojas arī super cilindru sabrukšana, kuras laikā visi tā veida simboli, kas veido laimesta kombināciju, tiek noņemti no laukuma un tukšās vietas aizpilda jauni simboli.



- **WILD** simbols aizstāj visus citus izmaksu simbolus, lai veidotu laimesta kombinācijas.

ZELTA RĀMJU funkcijas noteikumi



- Kad laukumā veidojas laimesta kombinācija, šo simbolu pozīcijas tiks izgaismotas ar **zelta rāmjiem**.



- Kad laukumā parādās **VARAVĪKSNES** simbols, tas aktivizē visus zelta rāmjus pēc tam, kad apkopotu laimesti.
- Aktivizēts zelta rāmis atklāj **īpašo** simbolu, kas var būt **BRONZAS**, **SUDRABA** vai **ZELTA MONĒTAS** simbols.
- Zelta rāmis var atklāt arī **GROZA**, **ZAĻO** vai **ZELTA ĀBOLLAPIŅU** simbolus vai kādu no **DŽEKPOTA OLU** simboliem.
- Visi **MONĒTU** simboli ir naudas balvas, kas tiek piešķirtas kā likmes reizinātāji:



- o **BRONZAS MONĒTA** var saturēt šādas vērtības: 0.2x, 0.5x, 1x, 2x, 3x vai 4x;



- o **SUDRABA MONĒTA** var saturēt šādas vērtības: 5x, 10x, 15x vai 20x;



- o **ZELTA MONĒTA** var saturēt šādas vērtības: 25x, 50x, 100x, 250x vai 500x.

- Kad visi zelta rāmji atklājušies, aktivizējas **ĀBOLLAPIŅU** simboli:



- o **ZALĀS ĀBOLLAPIŅAS** simbols reizinās visas **MONĒTU** vai esošās **GROZA** simbolu vērtības uz blakus esošajām pozīcijām ar kādu no reizinošajiem reizinātājiem - x2, x3, x4, x5, x10 vai x20;



- o **ZELTA ĀBOLLAPIŅAS** simbols reizinās visas **MONĒTU** vai esošās **GROZA** simbolu vērtības ar kādu no reizinošajiem reizinātājiem - x2, x3, x4, x5, x10 vai x20.

- Kad visi **ĀBOLLAPIŅU** simboli aktivizējušies un piemērojuši savus reizinātājus, aktivizēsies **GROZU** simboli:



- o **GROZU** simboli savāc un uzkrāj visas **MONĒTU** simbolu un citu aktivizēto **GROZU** simbolu vērtības. **GROZU** simboli aktivizējas no augšas uz leju un no kreisās uz labo pusi. **GROZU** simboli nesavāc **DŽEKPOTA OLU** simbolu vērtības. Kad

aktivizējies pēdējais GROZA simbols, zelta rāmji atklās jaunus īpašos simbolus, un atkārtojas augstāk aprakstītais process.

- Kad visas atklāšanas un aktivizācijas ir noslēgušās, visas MONĒTU un GROZU simbolu vērtības tiek apvienotas un reizinātas ar spēlētāja likmes apmēru, lai noteiktu gala laimestu.

DŽEKPOTA OLU simbolu noteikumi

- DŽEKPOTA OLU simboli var tikt uzgriezti laukumā vai tos var atklāt zelta rāmji.
- DŽEKPOTA OLU simboli piešķir 4 dažādas džekpotus, kuru vērtība atkarīga no spēlētāja likmes:



- o MINI - 10x no likmes apmēra;



- o MAJOR - 100x no likmes apmēra;



- o MEGA - 1 000x no likmes apmēra;



- o MAX - 20 000x no likmes apmēra.

- Spēlētājam aktuālās džekpotu vērtības ir redzamas spēles laukuma malā.
- DŽEKPOTA OLU simboli griezienā tiek aktivizēti, ja tie parādās kopā ar VARAVĪKSNES simboliem.
- Kad DŽEKPOTA OLAS simbolu atklāj zelta rāmis, tas tiek piešķirts, kad ir piešķirtas visas MONĒTU un GROZU simbolu vērtības.
- Vienā reizē var parādīties tikai viena katra DŽEKPOTA OLAS simbola vērtība, kas nozīmē, ka vienā griezienā var parādīties pat visas 4 džekpotu vērtības.
- DŽEKPOTA OLU vērtības tiek saskaitītas pirms piešķiršanas.
- Kad visi laimesti un naudas balvas ir piešķirtas, visi īpašie simboli un zelta rāmji tiek noņemti no laukuma pirms nākamā griezienu.

VEIKSMES BURVESTĪBAS funkcijas noteikumi



- Uzgriežot vienlaicīgi 3 bezmaksas griezienu SCATTER simbolus pamatspēles laikā, tiek aktivizēta veiksmes burvestības funkcija un 10 bezmaksas griezieni.

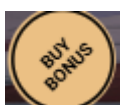
- Šī funkcija satur visas pamatspēles mehānikas un papildus tam, visi zelta rāmji ir progresīvi, kas nozīmē, ka tiek paliek laukumā līdz tos aktivizē VARAVĪKSNES simbols kad tas parādās.
- Minimālā MONĒTAS simbola vērtība ir 1x.
- Uzgriežot papildus bezmaksas griezienu SCATTER simbolus funkcijas laikā, tiek piešķirti papildu bezmaksas griezieni:
 - 2 bezmaksas griezienu SCATTER simboli piešķir +2 bezmaksas griezienus;
 - 3 bezmaksas griezienu SCATTER simboli piešķir +4 bezmaksas griezienus.

SALDUMU MAINAS funkcijas noteikumi

- Uzgriežot vienlaicīgi 4 bezmaksas griezienu SCATTER simbolus pamatspēles laikā, tiek aktivizēta **saldumu maiņas** 10 bezmaksas griezienu funkcija.
- Funkcijas laikā ir aktīvas visas veiksmes burvestības funkcijas mehānikas un papildus tam, visi zelta rāmji paliek laukumā līdz funkcijas beigām, arī tad, ja tos aktivizē VARAVĪKSNES simbols.
- Uzgriežot papildus bezmaksas griezienu SCATTER simbolus funkcijas laikā, tiek piešķirti papildu bezmaksas griezieni:
 - 2 bezmaksas griezienu SCATTER simboli piešķir +2 bezmaksas griezienus;
 - 3 bezmaksas griezienu SCATTER simboli piešķir +4 bezmaksas griezienus.

VARAVĪKSNES BAGĀTĪBU funkcijas noteikumi

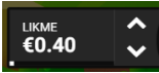


- Uzgriežot vienlaicīgi 5 bezmaksas griezienu SCATTER simbolus pamatspēles laikā, tiek aktivizēta **varavīksnes bagātību** funkcija un 10 bezmaksas griezieni.
- Šīs funkcijas laikā darbojas visas saldumu maiņas funkcijas mehānikas un papildus tam katrā griezienā ir garantēts 1 VARAVĪKSNES simbols un MONĒTU simboli atklājoties, vienmēr būs SUDRABA vai ZELTA.
- Uzgriežot papildus bezmaksas griezienu SCATTER simbolus funkcijas laikā, tiek piešķirti papildu bezmaksas griezieni:
 - 2 bezmaksas griezienu SCATTER simboli piešķir +2 bezmaksas griezienus;
 - 3 bezmaksas griezienu SCATTER simboli piešķir +4 bezmaksas griezienus.
- Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi, ar kādu tika aktivizēti.
- Ja spēles laikā spēlētājs sasniedz spēles maksimālo laimestu, spēle nekavējoties apstājas, spēlētājam tiek piešķirts laimests un visi atlikušie bezmaksas griezieni tiek atcelti.



- Spēles laikā spēlētājam ir iespēja iegādāties vairākas papildu funkcijas:

- o 5 reizes lielāku iespēju aktivizēt papildspēles par cenu 3x no likmes apmēra;
 - o griezienu ar vismaz vienu laimestu un 1 VARAVĪKSNES simbolu par cenu 60x no likmes apmēra;
 - o VEIKSMES BURVESTĪBAS funkciju par cenu 80x no likmes apmēra;
 - o SALDUMU MAINĀS funkciju par cenu 250x no likmes apmēra.
- Iegādājoties papildu funkcijas darbojas visi minētie noteikumi.

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 „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.