

**SIA „JOKER LTD.”**  
Spēles **Booming 7** noteikumi  
Gold Foxx Ltd spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.  
3 cilindri un 9 izmaksu līnijas.  
Spēles laimesta kopsumma svārstās no 97% līdz 98%.

**Azartspēļu automātā izmantojamie maksāšanas līdzekļi**

Naudu savā spēlētāja kontā var ieskaitīt izmantojot kādu no trim iemaksas metodēm: (i) Swedbank internetbanka, (ii) bankas karte vai (iii) bankas pārskaitījums.

Mīnīmālā likme vienai līnijai	0.03 EUR
Maksimālā likme vienai līnijai	3.00 EUR
Maksimālā likme visām līnijām	27.00 EUR

Spēles norises apraksts

**Aktīvo spēles līniju izvēle**

Aktīvās spēles līnijas spēlētājs izvēlas ar taustiņu „Lines” palīdzību.

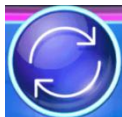
**Likmes summas izvēle**

Ar taustiņa „Bet per Line” palīdzību izvēlas kredītpunktu skaitu, kuru liks uz vienu spēles līniju. Ar taustiņa „Max bet” palīdzību uzreiz var likt maksimālo likmi uz aktīvajām spēles līnijām.

Vienas līnijas likme būs redzama „Bet per line” logā, tāpat kā kopējā likmju summa visai spēlei būs redzama „BET” logā.

Ja spēlētājam pieejamo kredītpunktu skaits ir mazāks par kopējo likmju summu visai spēlei, tā ir jāsamazina ar taustiņu „Lines” vai „Bet per Line” palīdzību.

**Cilindru aktivizēšana**




Lai uzsāktu spēli, spēlētājam jānospiež taustiņš  un cilindri sāk griezties.

**Cilindru apstāšanās**

Pēc 2 – 3 sekundēm cilindri automātiski apstājas.

**Laimests**



Nospiežot taustiņu „PAY”  var apskatīties laimējošo simbolu kombināciju un laimestu tabulu, atbilstošu izvēlētai likmei.

Laimējošās kombinācijas skaita no kreisās uz labo pusi.

„2-Way Pay” opcijas laikā arī no labās uz kreiso pusi.

Ja uz vienas spēles līnijas ir divas laimējošās kombinācijas, kredītpunktus piešķir tikai par vērtīgāko kombināciju.

Visas vienā spēles gājienā iegūtās laimestu kombinācijas summējas.


Laimestu summa redzama logā „WIN”.

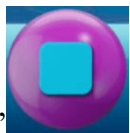
Noslēdzoties spēles gājienam, iegūtais laimests tiek pieskaitīts spēlētāja jau esošajiem kredītpunktiem. Aizverot spēles logu, viss laimests tiek pārskaitīts uz spēlētāja kontu sadaļā „Bilance”.

Lai iegūtu šos līdzekļus savā bankas kontā, jāizmanto bankas pārskaitījuma metode.

## Spēles papildiezīmes



Nospiežot pogu  iespējams izvēlēties spēles papildrežīmu „AUTOPLAY”. „AUTOPLAY” režīmā ir jāizvēlas automātisko spēļu skaits un jānospiež taustiņš „START”. Pirms automātiskās spēles palaišanas spēlētājam ir iespēja izvēlēties līnijas kredītpunktu daudzumu, līniju skaitu un griezienu skaitu. Automāts sāks pats automātiski spēlēt līdz beigsies kredītpunkti vai tiks nospiesta



poga „STOP”.


## „Wild” simbols



Simbols

aizvieto visus simbolus, izņemot simbolu




3 vai vairāk  simboli veido laimīgu kombināciju un aktivizē „2-Way Pay” opciju.

Nākamajiem 10 griezieniem laimesti tie reķināti ka no kreisās uz labos pusi, tā arī no labās uz kreiso.

„2-Way Pay” opcijas laikā var iegūt papildus 10 griezienus ar to pašu funkciju.

## „Scatter” simboli




Ja izkrīt 3 un vairāk simboli , tad tie aktivizē bezmaksas griezienu funkciju un spēlētājs saņem laimestu.

## Papildspēles

### Bezmaksas griezieni



Ja jebkurā vietā uz cilindra izkrīt 3 vai vairāk simboli , spēlētājs iegūst 10 bezmaksas griezienus.

Bezmaksas griezienu laikā ir aktīvas pamatspēlē izvēlētās līnijas un likmes.

Bezmaksas griezienu laikā var iegūt bezmaksas griezienus.

### „2-Way Pay“ funkcija



Ja „2-Way Pay“ funkcijas laikā izkrīt 3 vai vairāk šādi simboli, spēlētājs iegūst papildus 10 bezmaksas griezienus.

Iegūstot bezmaksas griezienus „2-Way Pay“ opcijas laikā, no sākuma tiks izspēlēti bezmaksas griezieni un pēc tam tiks aktivizēti atlikušie „2-Way Pay“ griezieni.



Ja „2-Way Pay“ funkcijas laikā izkrīt 3 vai vairāk šādi simboli, spēlētājs iegūst 10 papildus „2-Way Pay“ griezienus.

Bezmaksas griezienu un „2-Way Pay“ laikā nevar izmantot laimesta dubultošanas funkciju.

„2-Way Pay“ funkcijas laikā var mainīt spēles aktīvas līnijas un likmes.

### Laimesta dubultošana

Laimesta gadījumā, nospiežot pogu „GAMBLE”, ir iespējams divkāršot laimestu. Spēlētājam piedāvā uzminēt kāds simbols izkritīs uz ruļļa. Ja spēlētājs neuzmin simbolu, laimests tiek zaudēts. Minēt ir iespējams līdz 10 reizēm vai kad tiek sasniegts 10000 kredītpunktu. Lai iegūtu laimestu kopējā kredītu kontā jānospiež poga „COLLECT”.

### 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”

Laimesta minimālā izmaksa ir 10 EUR, tas tiek apstiprināts 1 darbdienu laikā un nonāk spēlētāja bankas kontā 1-3 darbdienu laikā. Laimestiem jābūt saskaņā ar Noteikumiem.

### 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.