

SIA „JOKER.LV”
reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544
Spēles Three Bandits: Shoot 'n' Spin [Buy Bonus] noteikumi
Greentube Malta Ltd spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5 cilindru, 4 rindu un 20 izmaksu līniju spēļu automāts.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 95.00%.

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.

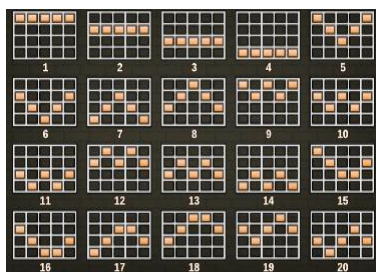
Minimālā likme	0.20 EUR
Maksimālā likme	30.00 EUR

Spēles norises apraksts

Izmaksu noteikumi

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas un par lielāko SCATTER simbolu kombināciju.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi un no labās uz kreiso pusi, izņemot SCATTER simbolu laimestus.
- Simboliem jābūt uz blakus esošiem cilindriem.

Izmaksu līniju apraksts



Laimesti tiek piešķirti no kreisās uz labo pusi un no labās uz kreiso pusi par blakus esošu simbolu kombinācijām.

				
5x: € 20.00 4x: € 5.00 3x: € 2.50	5x: € 10.00 4x: € 3.75 3x: € 1.50	5x: € 5.00 4x: € 2.50 3x: € 0.50	5x: € 5.00 4x: € 2.50 3x: € 0.50	5x: € 1.50 4x: € 1.00 3x: € 0.40
				
5x: € 1.25 4x: € 0.75 3x: € 0.25	5x: € 1.25 4x: € 0.75 3x: € 0.25	5x: € 1.00 4x: € 0.50 3x: € 0.10	5x: € 1.00 4x: € 0.50 3x: € 0.10	

Spēles norise un noteikumi

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

SCATTER simbolu noteikumi



- **NAUDAS** simboli ir **SCATTER** simboli.
- NAUDAS SCATTER simboli tiek uzkrāti un var aktivizēt attiecīgos seifus un to funkcijas.
- Ja vienlaikus parādās vairāki NAUDAS SCATTER simboli, var tikt aktivizēta kombinēta funkcija, kuras laikā tiek apvienotas attiecīgo seifu funkcijas.
- NAUDAS SCATTER simboli parādās tikai pamatspēlē.

SEIFU noteikumi



- SEIFU simbolu vizuāla lieluma palielināšanās nav saistīta ar iespēju aktivizēt attiecīgā seifa funkcijas vai balvu apmēru.
- Seifu funkcijas tiek aktivizētas pēc nejaušības principa, kad parādās attiecīgās krāsas NAUDAS SCATTER simboli, neatkarīgi no SEIFA izmēra.

WILD simbola noteikumi



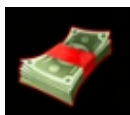
- **WILD** simbols aizstāj visus simbolus, izņemot SCATTER simbolus, lai veidotu laimīgās kombinācijas.

- 3 un vairāk WILD simboli piešķir laimestu saskaņā ar izmaksu tabulu.



- Ārpus spēles laukuma atrodas skaitītājs, kas norāda dienu skaitu kopš pēdējās laupīšanas un tas kalpo kā vizuāls spēles elements.
- Skaitītājs atgriežas nulles pozīcijā, kad tiek aktivizēta kāda no funkcijām, izņemot tad, ja funkcija tiek iegādāta.
- Skaitītājs nekādi neietekmē spēles gaitu un iespējas iegūt laimestus.

SHOOT 'N' SPIN funkcijas noteikumi



- **SARKANAIS NAUDAS SCATTER** simbols var aktivizēt *Shoot 'n' Spin* funkciju, kas piešķir 10 bezmaksas griezienus.



- Funkcijas laikā var parādīties mērķi, kas piešķir vērtību, ja tajos trāpa ar **SUDRABA LODI**.



- SUDRABA LODES un **CILINDRI** tiek savākti no kreisā malējā cilindra pirms parādās mērķu simboli.
- CILINDRU simbolu vērtība ir 5 lodes.



- Vienam mērķim var trāpīt vairākas reizes.
- Ja ir mazāk LOŽU nekā mērķu, LODES trāpīs nejauši izvēlētiem mērķiem.
- Ja mērķu skaits ir vienāds ar LOŽU skaitu, katram mērķim tiks trāpīts vienu reizi.
- Ja LOŽU ir vairāk nekā mērķu, bet mazāk nekā divreiz vairāk, katram mērķim tiks trāpīts vienu reizi.
- Atlikušās LODES atkārtoti tēmēs pa tiem pašiem mērķiem, līdz LODES beigsies.
- Ja ir tieši divreiz, trīsreiz, četrreiz (utt.) vairāk LOŽU nekā mērķu, katram mērķim tiks trāpīts attiecīgi divas, trīs, četras (utt.) reizes.
- Kad visi bezmaksas griezieni ir izspēlēti, laimesti tiek saskaitīti un spēle atgriežas pamata režīmā.
- Iespējamās mērķu vērtības ir: x0.25, x0.5, x0.75, x1, x1.5, x2, x2.5, x3, x4, x5, x6, x7, x8, x10, x15, x20, x25, x50, x75 un x100 no kopējās likmes apmēra.
- Kamēr *Shoot 'n' Spin* funkcija vai jebkuras kombinācijas, kas to ietver, ir aktīva, tiek attēlots **mērķu bonusa skaitītājs**.
- Mērķu bonusa skaitītājs parāda, cik atsevišķiem mērķiem līdz šim ir trāpīts.
- Tiek skaitīts tikai pirmais trāpījums katram mērķim un tikai tad, ja mērķim trāpīts ar SUDRABA LODI.
- Par 25 trāpītiem mērķiem tiek piešķirts laimests 5x no likmes apmēra, bet par 30 trāpītiem mērķiem laimests 100x no likmes apmēra.

- bezmaksas griezieni tiek spēlēti ar to pašu likmi kā grieziens, kas tos aktivizēja.
- Bezmaksas griezienus funkcijas laikā atkārtoti laimēt nevar.

DŽEKPOTA GRIEZIENU funkcijas noteikumi



- **ZILAS NAUDAS SCATTER** var aktivizēt **džekpota griezienu** funkciju, kas piešķir 10 bezmaksas griezienus.



(SKELETA),



(GRAND),



(MAJOR),



(MAXI),



(MINOR) un



(MINI)

- **ATSLĒGAS** simboli, kas papildina attiecīgos džekpota skaitītājus, kuri redzami uz slēdzenēm virs cilindriem.
- Skaitlis uz katras slēdzenes norāda, cik attiecīgā veida **ATSLĒGU** ir nepieciešams, lai atvērtu slēdzeni un saņemtu džekpotu.
- Katra slēdzene sākas ar skaitli 5.
- Tiklīdz slēdzene ir atvērta un džekpots ir piešķirts, slēdzene atkal aizveras un skaitlis atgriežas uz 5.
- Funkcijas laikā slēdzenes var tikt atvērtas vairākas reizes.
- **SKELETA ATSLĒGA** samazina visu slēdzeņu skaitītājus par vienu vienību.
- Kad visi bezmaksas griezieni ir izspēlēti, laimesti tiek saskaitīti un spēle atgriežas pamatspēlē.

REIZINĀTĀJA funkcijas noteikumi

- **ZALAIS NAUDAS SCATTER** simbols var aktivizēt **reizinātāja** funkciju, piešķirot 10 bezmaksas spēles.



- Funkcijas laikā simboli, kuriem trāpa **ZELTA LODE** pārvēršas par **WILD** simboliem.
- Pēc tam, kad simboli uz cilindriem ir apstājušies, no labās puses pēdējā cilindra var tikt savāktas līdz pat **4 ZELTA LODĒM**.
- **ZELTA LODES** var būt parastas vai arī tām var būt x2 vai x3 reizinātājs.
- Simbols, kuram trāpa **ZELTA LODE** ar reizinātāju, pārvērtīsies par **WILD** simbolu, kuram pievienots attiecīgais reizinātājs.
- Ja **ZELTA LODE** trāpa **WILD** simbolam, tas saņem lodes reizinātāju, kuram pieskaitīts 1.
- *Piemēram: ja WILD simbolam trāpa ZELTA LODE ar x3, tas kļūst par WILD ar reizinātāju x4.*
- Vienam simbolam **ZELTA LODE** var trāpīt vienu reizi.
- Kad visi bezmaksas griezieni ir izspēlēti, laimesti tiek savākti un spēle atgriežas pamatspēlē.

- Ja vienā laimīgajā kombinācijā parādās divi vai vairāk WILD simboli ar reizinātājiem, to vērtības tiek sareizinātas savā starpā.

SHOOT 'N' SPIN un DŽEKPOTA GRIEZIENU APVIENOTĀS funkcijas noteikumi

- Kad vienlaikus uz cilindriem parādās SARKANAIS un ZILS NAUDAS SCATTER simbols, var aktivizēties *Shoot 'n' Spin* un džekpota griezienu funkciju apvienojums, kas piešķir 10 bezmaksas griezienus.
- Funkcijas laikā abas mehānikas darbojas vienlaicīgi: savāktās SUDRABA LODES tiek izmantotas, lai trāpītu mērķiem, savukārt visas ATSLĒGAS, kas parādās uz cilindriem, tiek automātiski pievienotas slēdzenēm virs cilindriem.
- Kad visi bezmaksas griezieni ir izspēlēti, laimesti tiek savākti un spēle atgriežas pamatspēlē.
- Kamēr *Shoot 'n' Spin* funkcija vai jebkuras kombinācijas, kas to ietver, ir aktīva, tiek attēlots mērķu bonusa skaitītājs.
- Tas rāda, cik daudz atsevišķu mērķu ir trāpīts līdz šim.
- Tiek skaitīts tikai pirmais trāpījums pa katru mērķi un tikai tad, ja tas veikts ar SUDRABA LAODI.
- Par 25 trāpītiem mērķiem tiek piešķirts laimests 5x no likmes apmēra, bet par 30 mērķiem - 100x no likmes apmēra.

SHOOT 'N' SPIN un REIZINĀTĀJA APVIENOTĀS funkcijas noteikumi

- Kad vienlaikus parādās SARKANAIS un ZAĻAIS NAUDAS SCATTER simbols, var aktivizēties *Shoot 'n' Spin* un reizinātāja funkciju apvienojums, kas piešķir 10 bezmaksas spēles.
- Funkcijas laikā abu funkciju mehānikas tiek apvienotas, taču nedaudz atšķirīgā veidā.
- ZELTA LODES tiek savāktas no labā pēdējā cilindra, un jebkurš mērķis, kuram trāpa ZELTA LODE, tiks reizināts ar uz LODES norādīto vērtību (iespējami tikai x2 un x3 reizinātāji).
- Kad ZELTA LOŽU munīcija beidzas, tiek izmantotas SUDRABA LODES no kreisās puses pirmā cilindra, lai trāpītu mērķiem un savāktu to vērtību.
- Ir iespējams, ka mērķim trāpa ZELTA LODE, bet ne SUDRABA LODE.
- Tādā gadījumā mērķa vērtība netiks savākta.
- Ja vienam mērķim trāpa vairākas ZELTA LODES, to reizinātāji tiek sareizināti savā starpā.
- ZELTA LODES var trāpīt vienam mērķim vairākas reizes.
- Attiecībā uz to, kuri mērķi tiek izvēlēti mērķēšanai, tiek piemēroti tie paši noteikumi, kas SUDRABA LODĒM, kuri uzskaitīti *Shoot 'n' Spin* funkcijas noteikumos.
- Kad visi bezmaksas griezieni ir izspēlēti, laimesti tiek savākti un spēle atgriežas pamatspēlē.
- Kamēr *Shoot 'n' Spin* funkcija vai jebkuras kombinācijas, kas to ietver, ir aktīva, tiek attēlots mērķu bonusa skaitītājs.
- Tas rāda, cik daudz atsevišķu mērķu līdz šim ir trāpīts.

- Tiek skaitīts tikai pirmais trāpījums pa katru mērķi un tikai tad, ja mērķim trāpīts ar SUDRABA LODI.
- Par 25 trāpītiem mērķiem tiek piešķirts laimests 5x no likmes apmēra, bet par 30 mērķiem - 100x no likmes apmēra.

REIZINĀTĀJA un DŽEKPOTA GRIEZIENU APVIENOTĀS funkcijas noteikumi

- Kad vienlaikus uz cilindriem parādās ZIL AIS un ZAĻ AIS NAUDAS SCATTER simbols, var aktivizēties reizinātāja un džekpota griezienu apvienotā funkcija, kas piešķir 10 bezmaksas griezienus.
- Funkcijas laikā abu funkciju mehānikas tiek apvienotas.
- Visas ATSLĒGAS, kas parādās, tiek savāktas, un pēc tam var tikt izmantotas ZELTA LODES, lai trāpītu simboliem, pārvēršot tos par WILD simboliem.
- Savāktās ATSLĒGAS savās vietās atstāj tukšus simbolus.
- ZELTA LODES var trāpīt šiem tukšajiem simboliem un pārvērst tos par WILD simboliem.
- Kad visi bezmaksas griezieni ir izspēlēti, laimesti tiek savākti un spēle atgriežas pamatspēlē.

VISU FUNKCIJU APVIENOTĀS funkcijas noteikumi

- Kad vienlaikus uz cilindriem parādās ZAĻ AIS, SARKANAIS un ZIL AIS NAUDAS SCATTER simbols, var tikt aktivizēts visu trīs funkciju apvienojums, kas piešķir 10 bezmaksas griezienus.
- Funkcijas laikā visu trīs funkciju mehānikas tiek apvienotas.
- Mērķiem var trāpīt ar savāktajām ZELTA LODĒM, lai palielinātu to vērtību, un pēc tam trāpīt ar SUDRABA LODĒM, lai savāktu atlīdzības.
- Jebkuras ATSLĒGAS, kas parādās uz cilindriem, arī tiek pievienotas slēdzenēm virs cilindriem.
- Ja vienam mērķim trāpa vairākas ZELTA LODES, to reizinātāji tiek sareizināti savā starpā.
- Kad izspēlēti visi bezmaksas griezieni un visi laimesti tiek savākti, spēle atgriežas pamatspēlē.
- Kamēr *Shoot 'n' Spin* funkcija vai jebkuras kombinācijas, kas to ietver, ir aktīva, tiek attēlots mērķu bonusa skaitītājs.
- Tas rāda, cik daudz atsevišķu mērķu līdz šim ir trāpīts.
- Tiek skaitīts tikai pirmais trāpījums pa katru mērķi un tikai tad, ja mērķim trāpīts ar SUDRABA LODI.
- Par 25 trāpītiem mērķiem tiek piešķirts laimests 5x no likmes apmēra, bet par 30 mērķiem - 100x no likmes apmēra.

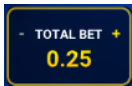
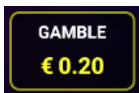


- Spēlētājam pamatspēlē ir iespēja iegādāties spēles funkcijas:

- o nejausu vienu funkciju par cenu 50x no kopējās likmes apmēra;

- o nejaušas divas funkcijas par cenu 100x no kopējās likmes apmēra;
- o visas trīs funkcijas par cenu 150x no kopējās likmes apmēra;
- o jebkuru nejaūšu funkciju skaitu par cenu 70x no kopējās likmes apmēra.

Spēles vadība

1.  Lai paaugstinātu vai pazeminātu grieziena vērtību, jāizmanto **TOTAL BET** izvēlni.
2.  Klikšķinot uz **START** pogas, cilindri sāk griezties ar spēlētāja izvēlēto likmi.
3.  Nospiežot **AUTO** ikonu, cilindri sāk griezties automātiskajā režīmā.
4.  Nospiežot **GAMBLE** ikonu, spēlētājs iegūst iespēju dubultot laimestu.

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 office@joker.lv. Pretenzijas var iesniegt arī telefoniski biroja darba laikā no plkst. 8:00 līdz 16:30 pa tālr. 25757544, 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.