

SIA „JOKER.LV”
reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544
Spēles Boom City noteikumi

Pragmatic Play spēles programma

Spēles veids – interaktīva reāllaika laimes rata spēle.

Spēles laimesta kopsumma ir no 93,49% līdz 96.21%

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	3000.00 EUR

Spēles vadība

Lai spēlētu, rīkojieties šādi:

Spēlē Boom City likmēm jābūt uzliktām likmju likšanai paredzētajā laikā uz likmēm paredzētā laukuma, uz kura ir pieejamas sešas sienas lauciņiem atbilstošas likmju pozīcijas.



Lai sāktu spēli, sagaidiet, kad parādās uzaicinājums „JŪSU LIKMES, LŪDZU”, tad izvēlieties šajā griezienā uzliekamā žetona vērtību un uzlieciet žetonu uz atbilstošās spēļu galda likmes pozīcijas.

PLACE YOUR BETS – 10

Jūsu kopējā likme ir redzama logā „Kopējā likme”.

Likmes tiek tam paredzētajā laikā līdz brīdim, kad spēles vadītājs paziņo: „LIKMES PĀRTRAUKTAS”. Pēc tam likmes vairs nepieņem.

Spēle sākas brīdī, kad sāk kratīties abu kauliņu kratītāji. Katra kauliņa metiena iznākumu attēlo uz sienas redzamās līnijas, proti, dzeltenā krāsā ir vertikālā līnija un zilā krāsā — horizontālā. Šo divu līniju krustpunkts, ko nosaka kauliņu metiens, ir spēles iznākums. Kauliņu kratītāji pārstāj kratīties pa vienam. No sākuma apstājas dzeltenais, uz spēles interfeisa un videosienas iezīmējot

iznākumu. Nākamais apstājas zilais, un iznākums tiek iezīmēts jau minētajā veidā.

Ja kāda no jūsu likmēm atrodas uz laimējušā lauciņa, jūs saņemat laimestu saskaņā ar laimējušā simbola koeficientu, kas paskaidrots tālāk redzamajā sadaļā „Likmes un izmaksas”. Jūsu laimesta summa, kurā ir iekļauta arī jūsu sākotnējā likme, ir redzama laimesta ziņojumā ekrāna centrā.

Likmes un izmaksu koeficienti

Jūs varat likt likmes uz jebkuras no sešām likmju pozīcijām (1 x, 2 x, 5 x, Dice Battle, Lucky Drop un Boom or Bust), kura pēc jūsu domām varētu attēlot spēles raunda iznākumu. Jūsu likme:

- Laimē, ja metamo kauliņu kombinācija parāda lauciņu ar simbolu, uz kura ir uzlikta likme
- Zaudē, ja metamo kauliņu kombinācija parāda lauciņu ar simbolu, uz kura nav uzlikta likme
- Zaudē, ja metamo kauliņu kombinācija parāda lauciņu Zaudē

Vienā spēles raundā var nosegt visas sešas likmju pozīcijas.

Spēle Boom City piedāvā šādas izmaksas:

Lauciņš uz sienas	Lauciņu skaits	Izmaksa
1 x	11-14	1:1
2 x	7-10	2:1
5 x	3-7	5:1
Dice Battle	1-3	Saskaņā ar bonusa spēles iznākumu

Lucky Drop	0-2	Saskaņā ar bonusa spēles iznākumu
Boom or Bust	0-1	Saskaņā ar bonusa spēles iznākumu
PowerUP™	3	Saskaņā ar ģenerēto reizinātāju, kas variē no 2 x līdz 5 x Ja PowerUP™ izspēles notiek vairākas reizes pēc kārtas, tad visus šo izspēļu reizinātājus sareizina savā starpā.

aksimālā iespējamā izmaksa šajā spēlē ir atkarīga no tā, kura no sekojošajām vērtībām tiek sasniegta vispirms. Tā var būt 20 000:1 (20 000 x) vai arī līdzvērtīga valūtas summai 500 000 € apmērā, un pēc tam, kad maksimālās izmaksas vērtība ir sasniegta, standarta spēles / bonusa spēles turpinās pēc standarta spēles noteikumiem.

Gala izmaksu veic tikai pēc tam, kad spēles kārta ir beigusies.

Laimējušās likmes izmaksā saskaņā ar laimējušā lauciņa izmaksas koeficientiem, kas variē starp minimālo vērtību (skaitļa, kas attēlots uz lauciņa uz pašas sienas un laukuma, kur liek likmes) un maksimālo, kas atkarīga no bonusa spēlēm un PowerUP™ reizinātāja. Kopā ar laimestu atgriez arī jūsu likmi.

Kad uz sienas parādās lauciņš **PowerUP™**, notiek šādas darbības:

1. Visus lauciņus Zaudē nomaina ar lauciņiem 1 x (tas notiek tikai tad, ja pēc spēles raunda sākuma parādās pirmais PowerUP™ . Parādoties katram nākamajam PowerUP™, šos lauciņus uzskatīs par parastajiem 1 x lauciņiem un tiem piemēros visus tālāk norādītos noteikumus)
2. Katram uz sienas attēlotajam lauciņam pēc nejaušības principa piemēro reizinātāju, kas variē no 2 x līdz 5 x.
3. Spēle uzsāk jaunu metienu, uz kuru attiecas uz sienas atjauninātie reizinātāji.
 - Visas likmes paliek savās vietās, jaunas vai papildu likmes netiek pieņemtas.
 - Visi objekti paliek savās pozīcijās.
 - Uz sienas katram lauciņam atsevišķi tiek parādīts reizinātāja indikators.
 - Nākamā metiena iznākums noskaidro laimējušās likmes lielumu parastajā režīmā, bet iznākuma izmaksa tiks sareizināta ar PowerUP™ reizinātāju.
 - Ja metiena iznākums parāda lauciņu PowerUP™ vēlreiz, tad visas likmes paliek savās vietās un iepriekšējā metienā sareizināto izmaksu sareizina atkārtoti. Spēle uzsāk vēl vienu metienu, un tā turpinās līdz brīdim, kad metiena iznākums ir lauciņš, kurā ir attēlots

skaitlis vai bonusa spēle.

- Visas izmaksātās summas (gan skaitļu, gan bonusa spēļu) sareizina ar PowerUP™ reizinātāju.

Bonusa spēle Dice Battle



Ja esat uzlicis likmi uz likmes lauciņa „Dice Battle” un metiena iznākums ir Dice Battle, tad jūs kvalificējaties šim bonusa raundam.

Šajā bonusa spēlē jums nepieciešams izvēlēties vienu no gaidāmās metamo kauliņu kaujas pusēm (zelta vai zilo), kur katru no pusēm simbolizē nokrāsots kauliņu kratītājs. Spēles mērķis ir uzminēt, kurā no pusēm būs augstāks rezultāts.

Spēles raundam sākoties, katru kauliņu met trīs reizes (vienlaicīgi ar otru kauliņu) un bonusa spēles kārtas iznākumu nosaka rezultātu summa. Jo augstāks ir kopējais rezultāts, jo lielāku piešķir reizinātāju. Uzvarētāja puse saņem papildu bonusu, kas ir zaudētāja puses reizinātāja apmērā.

- Katrs uz metamā kauliņa attēlotais skaitlis vienlaicīgi nozīmē rezultātu un reizinātāja vērtību (piemēram, kauliņš ar sešiem uz tā attēlotajiem punktiem ir attiecīgās puses rezultāts un palielina kopējo reizinātāju 6 x apmērā, to pieskaitot pārējo kauliņa metienu iznākumiem).
- Trīs kauliņa metieni nosaka katras puses rezultātu un reizinātāja līmeni, šīs summas saskaitot.
- Spēles raunda uzvarētājs (tas nozīmē to pusi, kurā pēc trim metieniem ir augstāks rezultāts) saņem papildu reizinātāju, ko pieskaita galarezultātam, un tas ir zaudētāja puses galarezultāta apmērā.

- Ja abām pusēm ir vienādi rezultāti, tad to uzskata par neizšķirtu un abas puses saņem vienādu reizinātāju.

Puses izvēlēšanās

Jums jāizvēlas kurai no pusēm sekot, noklikšķinot uz UI paneļa vai pieskaroties UI panelim, kas attēlo zelta pusi un zilo pusi. Varat mainīt savu izvēli, kamēr nav beidzies **lēmuma pieņemšanas laiks**, noklikšķinot uz UI paneļa vai pieskaroties UI panelim.

MAKE YOUR DECISION - 9

Gadījumā, ja neesat pieņēmis lēmumu, spēle vienu no pusēm izvēlēsies **pēc nejaušības principa**.



Informācija par spēles raundu

Bonusa spēles raunda izspēles laikā informācija par tā gaitu un sekmēm ir attēlota UI panelī:

- Kauliņa vērtība pēdējā metienā
- Raunda numurs
- Kopējais rezultāts
- Kopējais reizinātājs



Mega laimesta izspēle

Šajā bonusa spēlē jums ir iespējams laimēt īpašu balvu, kas ir 500 x apmērā, ja ir izpildītas šādas prasības: izvēlētās puses katra kauliņa metiena iznākums ir sešu punktu vērtībā.

Bonusa spēles sākšanās pēc PowerUP™ metiena

Šajā bonusa spēlē iegūto laimesta summu sareizina ar PowerUP™ reizinātāju, ja spēle ir sākusies pēc tam, kad iepriekšējā metienā bijis aktivizēts lauciņš PowerUP™.



Ja esat uzlicis likmi uz likmes lauciņa „**Lucky Drop**” un kauliņu metiena iznākums ir **Lucky Drop**, tad jūs kvalificējaties šim bonusa spēles raundam.

Šajā bonusa spēlē metamo kauliņu sešu metienu laikā sešas kolonnas piepilda reizinātāji, kur katra kolonna norāda noteiktu metiena iznākumu no 1 līdz 6. Jo kolonnā vairāk uzkrājas kauliņa metienu iznākumu, jo lielāks kļūst reizinātājs. Gadījumā, ja kādā no kolonnām neuzkrājas neviens no kauliņa metienu iznākumiem, tad spēle piedāvā garantētus reizinātājus. Spēles mērķis ir uzminēt, kurā no kolonnām būs augstāks spēles kārtas iznākumu uzkrājums.

Spēles raundam sākoties, katru kauliņu met trīs reizes un, ņemot vērā šo metienu iznākumus, tiek noteikts katras kolonnas galarezultāts. Spēles raunda iznākumu katrai kolonnai nosaka pēc sešiem metieniem. Pēc katra metiena vienai no kolonnām pieskaita reizinātāju.

- Spēles raunda izspēle sākas ar katrai kolonnai piemērotu pamata reizinātāju — 5 x
- Reizinātāji samazinās, ja kauliņa metiena iznākums ir saistītais rezultāts
- Sekojošais reizinātājs ir lielāks par iepriekšējo

Kolonnas izvēlēšanās

Jums jāizvēlas vienu no sešiem kauliņa metiena iznākumiem, noklikšķinot uz UI paneļa vai pieskaroties UI panelim, kas attēlo kolonnas rezultātu. Varat mainīt savu izvēli, kamēr nav beidzies lēmuma pieņemšanas piedāvājuma laiks, noklikšķinot uz citas iespējas vai pieskaroties citai iespējai.

Gadījumā, ja neesat pieņēmis lēmumu, spēle vienu no iespējam izvēlēsies **pēc nejaušības principa**.



Izdarītā izvēle ir attēlota ekrāna kreisajā pusē ar metamā kauliņa simbolu.



Informācija par spēles raundu

Bonusa spēles raunda izspēles laikā informācija par tā gaitu un sekmēm ir attēlota UI panelī:

- Kauliņa vērtība pēdējā metienā
- Metiena kārtas numurs attiecībā pret kopējo metienu skaitu
- Pašreizējā reizinātāja līmenis



Bonusa spēles sākšanās pēc PowerUP™ metiena

Šajā bonusa spēlē iegūto laimesta summu sareizina ar PowerUP™ reizinātāju, ja spēle ir sākusies pēc tam, kad iepriekšējā metienā bijis aktivizēts lauciņš PowerUP™.



Ja esat uzlicis likmi uz likmes lauciņa „Boom or Bust” un kauliņu metiena iznākums ir **Boom or Bust**, tad jūs kvalificējaties šim bonusa spēles raundam.

Šajā bonusa spēlē ir nepieciešams sasniegt nākamos līmeņus, pieņemot lēmumus: saņemt piedāvāto naudu vai turpināt spēlēt, kas dod iespēju iegūt vērtīgāku izmaksu, vienlaikus uzņemoties lielāku risku. Spēles raunds sākas, pirms pirmā metiena nosakot ugunsdrošu reizinātāju, ko nav iespējams zaudēt. Atkarībā no pirmā metiena iznākuma tiek noteiktas un attēlotas reizinātāju vērtības.

Katra izspēlētā līmeņa iznākums tiek noteikts ar kauliņa metienu, kur metiena rezultāts atbilst līmeņa līnijas sektoram. Kauliņa metiens nosaka katra līmeņa izspēles lauciņu.

Bonusa spēlei ir astoņi līmeņi, kur katrā no līmeņiem ir seši lauciņi. Uz šiem lauciņiem attēlotās vērtības parādās pēc nejaušības principa, un katra no tām var būt šāda:



Reizinātājs — jo augstāks līmenis, jo lielāks reizinātājs ir pieejams.



Līmeni augstāk! — bonuss, kas var spēlētājus acumirkļi pārvietot 1–3 līmeņus augstāk un atļaut

nonākt reizinātāju laukā, kurā nav iespējams zaudēt.



Hiperlēciens — bonuss, kas spēlētājus pārvieto uz 6. līmeni, kurā nav iespējams zaudēt.



Drošs reizinātājs — bonuss, kas jūsu reizinātāju padara par ugunsdrošu un tam piešķir lielāku vērtību.



Zaudē — šī lauciņa aktivizēšana nozīmē tūlītēju zaudējumu, taču tā dod tiesības saņemt ugunsdrošo reizinātāju.

Spēles iznākums

Spēles kārtas laimējušais simbols uz laukuma būs uzskatāmi norādīts. Tas dod iespēju uz Boom City laukuma viegli identificēt laimējušo simbolu un saprast, vai uz tā atrodas jūsu laimējušie žetoni.



Ja esat uzvarētājs, tad jūsu laimesta summa ir redzama laimesta ziņojumā, kurā laimējušās likmes veids ir atzīmēts ar attiecīgo krāsu.



Laimētāju saraksts parādās tajā pašā brīdī, kad laimējušais skaitlis, un tajā ir redzamas visu

pēdējā spēles kārtā pie pašreizējā galda laimējušo spēlētāju iesaukas. Laimējušās summas norāda tajā valūtā, kādu esat izvēlējušies savā kontā.



Likmju likšana

Liekot likmes, lūdzu, pievērsiet uzmanību zemāk minētajiem ekrāna elementiem, lai pārlicinātos, ka jūsu likmes ir uzliktas laikā un apstiprinātas veiksmīgi.

Galda Nosaukums norāda galdu, pie kura šobrīd spēlējat, un **Galda Limiti** parāda pie galda atļautās minimālās un maksimālās likmes. Noklikšķinot šajā vietā, atveras **Likmju Limitu un Izmaksu** logs, kas parāda katra likmes veida minimuma un maksimālo limitu, kā arī izmaksas koeficientus.

Spēles informācijas indikators informē par spēles statusu, likmju veikšanai atlikušo laiku, likmju statusu, laimējušo skaitli utt.



„**JŪSU LIKMES, LŪDZU**” parādās, lai informētu, kad drīkst sākt likt likmes. Indikatorjosla parāda atlikušo laiku zaļā krāsā, kas samazināsies virzienā pa kreisi. „**PĒDĒJĀS LIKMES**” parādās, kad likmju veikšanai ir atlikušas vien piecas sekundes. Šis indikators iekrāsosies oranžā krāsā.

„**LIKMES PĀRTRAUKTAS**” nozīmē, ka likmju likšanai paredzētais laiks ir beidzies, un visas likmju pozīcijas kļūst neaktīvas.

Ja pašreizējā spēles kārtā neesat uzlicis nevienu likmi, parādās ziņojums „**GAIDIET NĀKAMO SPĒLES KĀRTU**”. Kad šī spēles kārtā ir beigusies, likmes var likt nākamajā kārtā.

Statusa joslas ziņojums „**ZEMA BILANCE**” nozīmē to, ka jūsu atlikums ir nepietiekams, lai nosegtu uz galda atļauto minimālo likmi. Lai varētu piedalīties spēlē, papildiniet savu bilanci ar naudas līdzekļiem.

Ja spēle ir īslaicīgi slēgta rata tīrīšanas, dīlera kļūmes, iekārtas kļūmes vai citu neparedzētu apstākļu dēļ, parādās ziņojums „**SPĒLE IR APTURĒTA**”.

Žetonu ekrāns ļauj izvēlēties žetonu vērtību, ar kuriem vēlaties likt likmes. Lai aplūkotu visas pieejamās žetonu vērtības, pieskarieties žetonu ekrānam. Pieejamas tikai tās žetonu vērtības, kuras var izmantot ar jūsu pašreizējo atlikumu.



Likmju likšanas laikā noklikšķinot/pieskaroties pogai **LIKT UZ VISIEM**, vienā spēles kārtā var nosegt visus sešus likmju veidus. Likmes tiek uzliktas jūsu izvēlētajā žetona vērtībā.



Poga Atkārtot ļauj atkārtot to pašu likmi vai tās pašas likmes, kuru(-as) likāt pie pašreizējā galda iepriekšējā spēles kārtā. Noklikšķinot uz pogas Atkārtot, tiek iespējotas pogas Dubultot un Atsaukt.



Noklikšķinot uz **pogas Dubultot**, jūsu likme, kuru uzlikāt uz pieejamās likmes pozīcijas, tiek dubultota. Katrs klikšķis jūsu likmi dubulto.



Noklikšķinot uz **pogas Atsaukt**, jūsu pēdējā izdarītā likme tiek noņemta. Šī poga ir pieejama tikai laikā, kad tiek veiktas likmes. Kad likmes ir aizvērtas, uzliktās likmes nav iespējams atsaukt vai mainīt. Atkārtoti noklikšķinot uz pogas Atsaukt, likmes tiek viena pēc otras noņemtas, sākot ar pēdējo uzlikto likmi vai pēdējām uzliktajām likmēm.



Bilances indikators parāda jūsu pieejamos līdzekļus un valūtu. Uz darbvirsmas un mobilajās ierīcēs tas vienmēr ir redzams spēles loga apakšā.

Lūdzu, pārliecinieties, ka pirms spēles uzsākšanas jūsu bilance ir pietiekama, lai nosegtu likmes.

Ja bilance nav atjaunota pēc likmju uzlikšanas vai pēc tam, kad redzams laimesta ziņojums, lūdzu, mēģiniet pārlūkā atsvaidzināt spēles logu vai noklikšķiniet uz jūsu tastatūras taustiņa F5.

Kasiera poga (ja tāda ir), kas uz darbvirsmas atrodas blakus Bilances pogai, atver kasiera logu, kurā var veikt iemaksas un izmaksas. Mobilajās ierīcēs Kasiera poga atrodas spēles izvēlnē.



Kopējās Likmes indikators parāda visu šajā spēles kārtā uzlikto likmju pašreizējo summu. Tas vienmēr ir redzams spēles loga apakšā.

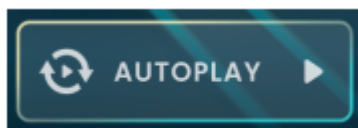
Spēles ID numurs parāda jebkuras spēles unikālo identifikatoru — pašreizējās spēles ID numuru. Tas atrodas blakus spēles nosaukumam. **Laika indikators** parāda jūsu pašreizējo vietējo laiku.

12:36 ID:1234567890

Ja ir kādi jautājumi vai vēlēšanās sazināties ar **Klientu Atbalstu**, vienmēr **jāpieraksta spēles ID numurs** vai arī jāuzņem ekrānuuzņēmums ar to.

Automātiskā spēle

Automātiskās spēles funkcija dod iespēju izvēlēto spēles kārtu laikā automātiski atkārtot savas likmes. Lai aktivizētu automātiskās spēles funkciju, uzlieciet savas likmes un nospiediet **pogu Automātiskā spēle**.



Šī darbība atver **logu Automātiskā spēle**, kur var atrast visus iespējamus iestatījumus, kas palīdz uzsākt automātiskās spēles funkciju. Atkarībā no jūsu kazino jurisdikcijas dažas konfigurācijas var būt obligātas.

Nospiežot pogu **Sākt**, automātiskās spēles funkcijas atskaite sākas nākamajā kārtā. Atlikušo automātiskās spēles kārtu skaits ir redzams uz pogas **Modificēt automātisko spēli**.



Kad automātiskā spēle ir sākusies, jūs savas likmes varat modificēt likmju likšanas laikā, uz laukuma uzliekot papildu žetonus.

Lai apstādinātu Automātiskās spēles funkciju, atveriet automātiskās spēles logu un nospiediet pogu **Pārtraukt**.

Automātiskās spēles funkcija **apstāsies automātiski** šādos gadījumos:

1. Izvēlēto automātiskās spēles kārtu skaits sasniedz 0. Jūs informēs ekrāna ziņa.
2. Jūsu atlikums ir nepietiekams, lai turpinātu automātisko spēli.
3. Notiek viens vai vairāki gadījumi, kuras nepieciešams Pārtraukt automātisko spēli (ja attiecināms): atlikums samazinās, atlikums palielinās vai viens laimests pārsniedz izvēlēto vērtību.

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. Laimestu, kas:

- 1) nepārsniedz 720 *euro*, izmaksā nekavējoties;
- 2) pārsniedz 720 *euro*, bet nepārsniedz 14 300 *euro* izmaksā 24 stundu laikā;
- 3) pārsniedz 14 300 *euro*, 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.