

SIA „JOKER.LV”
reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544
Spēles Crazy Balls noteikumi
Evolution Malta Limited spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes bingo videospēle ar Live dīleri.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 94.84% - 96.10%.

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	1000.00 EUR

Spēles norises apraksts

Crazy Balls ir bingo stila tiešraides spēles šovs. Spēles galvenais mērķis ir panākt, ka izlozētās bumbiņas sakrīt ar skaitļiem uz kartītēm un aizpilda līnijas, lai laimētu.

Papildus spēlētājam ir iespēja piedalīties četrās bonusa spēlēs - COIN FLIP, CASH HUNT, PACHINKO un CRAZY TIME.

Spēles norise un noteikumi

Spēle sastāv no pamata spēles un četrām bonusa spēlēm - COIN FLIP, CASH HUNT, PACHINKO un CRAZY TIME.

1. Pamata spēle

Spēle sākas ar **likmju likšanu**.

Spēlētājs var izvēlēties likt likmi uz vienu līdz četrām parastajām kartītēm vai uz jebkuru no bonusa spēļu kartītēm. Pēc tam uz 5x5 lauciņu parastās/-ajām kartītes/-ēm, uz kurām uzlikta likme, pēc nejaušības principa tiek ģenerēti skaitļi no 1 līdz 60. Līdzīgi arī uz jebkuras bonusa spēles kartītes, uz kurām uzlikta likme, pēc nejaušības principa tiek ģenerēti trīs līdz pieci skaitļi:

- trīs skaitļi uz “COIN FLIP” kartītes;
- četri skaitļi uz “CASH HUNT” un “PACHINKO” kartītes;
- pieci skaitļi uz “CRAZY TIME” kartītes.

Katru parasto kartīti var pārslēgt no **Brīvā lauciņa kartītes** uz **Multi kartīti**:

- Brīvā lauciņa kartīte – centrālais lauciņš ir “brīvais lauciņš”, kas aizstāj izlozētu skaitli un palielina iespēju aizpildīt līniju.
- Multi kartīte – uz centrālā lauciņa ir garantēts reizinātājs, kas palielina iespēju iegūt lielāku laimestu, taču ir mazāka iespēja aizpildīt līniju.

Galvenā spēle sākas, kad ir beidzies likmju likšanas laiks.

Spēles vadītājs piespiež pogu, lai uz kartītēm ar spēlētāja izvēlētajām likmēm pēc nejaušības principa izvietotu žetonus (brīvos lauciņus) un reizinātājus. Žetons aizstāj izlozētu skaitli, savukārt reizinātājam ir iespēja palielināt laimestu. Visas kartītes var saņemt brīvos lauciņus un Multi kartīšu reizinātājus.

Reizinātāji aktivizējas, kad tiek izlozēta viena vai vairākas bumbiņas, kas atbilst kartītes skaitlim ar reizinātāju.

Var tikt ģenerēti trīs veidu **Multi kartīšu** reizinātāji:

- Standarta (10x vai 20x) – ja laimējušā līnijā ir skaitlis ar standarta reizinātāju uz kartītes, spēlētāja laimesti tiek reizināti ar šo vērtību. Vairāki standarta reizinātāji laimējušā līnijā pirms reizināšanas tiek saskaitīti kopā.
- Līnijas (20x vai 50x) – ja laimējušā līnijā ir visi skaitļi un līnijas reizinātājs, spēlētāja laimesti tiek reizināti ar šo vērtību. Laimējušās līnijas standarta reizinātāji pirms reizināšanas tiek pieskaitīti līnijas reizinātājam.
- Globālais (2x vai 3x) – ja tiek iegūts skaitlis ar globālo reizinātāju, laimests par visām līnijām šajā kartītē (ieskaitot jebkurus līnijas vai standarta reizinātājus) tiek reizināts ar šo vērtību. Laimējušajā līnijā nav jābūt ietvertam globālajam reizinātājam, un katrai kartītei var būt līdz diviem globālajiem reizinātājiem.

Kad visi žetoni un reizinātāji ir vietās, no lototona tiek izlozētas 20 no 60 numurētām bumbiņām. Ja izlozētās bumbiņas numurs sakrīt ar skaitli uz kādas no spēlētāja kartītēm, uz šī skaitļa automātiski tiek uzlikts žetons.

Ja spēlētājs aizpilda līniju uz kādas kartītes, šīs kartītes likme ir laimējusi.

2. Bonusa spēles

Liekot likmes uz COIN FLIP, CASH HUNT, PACHINKO un CRAZY TIME kartītēm spēlētājam ir iespēja piedalīties bonusa spēlēs.

Sakrājot visus skaitļus uz bonusa spēles kartītes, spēlētājs laimē attiecīgo likmi, un bonusa spēle sākas, tiklīdz lototons beidzis izlozēt visas 20 numurētās bumbiņas attiecīgajā spēles rundā.

Spēlētājs var likt likmes un piedalīties bonusa spēlēs neatkarīgi no tā, vai tiek liktas likmes uz parastajām kartītēm.

Ja tiek uzliktas likmes uz vairākām bonusa spēļu kartītēm un sakrāti visi visu kartīšu skaitļi, spēlētājs var piedalīties vairākās bonusa spēlēs vienā spēles raundā.

Turklāt bonusa spēles kartītēm var tikt piešķirti brīvie lauciņi un bonusa reizinātāji, kas reizina visus esošos bonusa kartītes reizinātājus (ja kartītei ir piešķirts reizinātājs). Maksimālais iespējamo papildu brīvo lauciņu skaits bonusa kartītēm ir:

- viens “COIN FLIP” spēlē;
- divi “CASH HUNT” un “PACHINKO” spēlēs;
- trīs “CRAZY TIME” spēlē.

Papildu reizinātāji var būt no 2x līdz 50x katrai bonusa kartītei.

Katrā raundā nav garantēti bonusa reizinātāji uz visām bonusa kartītēm.

Neatkarīgi no tā, vai spēlētāja likme aktivizē vienu vai vairākas bonusa spēles, bonusa spēles vienmēr spēlē šādā secībā: “COIN FLIP”, “CASH HUNT”, “PACHINKO” un “CRAZY TIME”.

COIN FLIP bonusa spēle

Šajā bonusa spēlē tiek mesta monēta, kurai viena puse ir sarkana, bet otra – zila. Pēc nejaušības principa monētas pusēm tiek piešķirti reizinātāji, kas ir redzami ekrānā.

Šajā bonusa spēlē var saņemt papildu bonusa reizinātājus, kas reizina esošos bonusa kartīšu reizinātājus. Jaunās reizinātāju vērtības tiek atjauninātas uz ekrāna.

Kad ir atklātas reizinātāju galīgās vērtības, spēles vadītājs iedarbina monētu metēju, lai sāktu monētas mešanu. Uzvar uz augšu vērstā monētas puse, un reizinātājs tiek attiecināts uz spēlētāja laimestu.

Dažreiz, ja ir piešķirti reizinātāji ar zemu vērtību, var tikt aktivizēta papildfunkcija “Glābējmetiens”, kuras laikā monēta tiek mesta vēlreiz.

CASH HUNT bonusa spēle

Šajā bonusa spēlē tiek ģenerēta un ekrānā parādīta 108 nejauši atlasītu reizinātāju siena.

Šī spēle var saņemt bonusa reizinātājus, kas tiek attiecināti uz visiem 108 reizinātājiem, kuri pēc tam tiek paslēpti aiz nejauši izraudzītiem simboliem un sajaukti. Sākoties laika atskaitei, spēlētājam jānomērķē uz simbolu, aiz kura, viņaprāt, slēpjas lielākais reizinātājs.

Pēc laika atskaites tiek izšauts lielgabals, atklāti visi aizklātie laukumi, un ir redzami laimētie reizinātāji.

Ja atvēlētajā laikā netika pieņemts lēmums vai rodas traucējumi, lēmums tiek pieņemts automātiski un pozīcija uz sienas tiek izvēlēta pēc nejaušības principa.

PACHINKO bonusa spēle

Šajā bonusa spēlē ir pieejama reizinātāju siena – no augšas pēc nejaušības principa krīt ripa (krišanas zonā), bet apakšā (piezemēšanās zonā) atrodas 16 nejauši reizinātāji. Ripu iemet pēc nejaušības principa no 4. līdz 13. zonai. Pirms ripas iemešanas visus reizinātājus sareizina ar

piešķirtajiem bonusa reizinātājiem. Vērojiet, kā ripa krīt lejup un trāpa spēlētāja laimīgajam reizinātājam.

Ja ripa trāpa “DOUBLE”, visi reizinātāji tiek dubultoti. Krišanas zona tiek sakārtota nejaušā secībā, un ripu iemet atkārtoti, līdz tā trāpa vienam no dubultotajiem reizinātājiem vai vēlreiz “DOUBLE”.

Ja ripa vairākas reizes trāpa DOUBLE un visi reizinātāji ir sasnieguši vērtību 10 000x, DOUBLE aizstāj ar reizinātāju 10 000x.

Dažreiz, ja ripa trāpījusi reizinātājam 2x, 3x vai 4x, var tikt aktivizēta papildfunkcija “Glābējkritiens”, kad krišanas zona tiek sakārtota nejaušā secībā, un ripu iemet atkārtoti. Glābējkritiena gadījumā visi reizinātāji, kas mazāki par iepriekšējo reizinātāju, kam ripa trāpīja, tiek palielināti līdz tā vērtībai.

CRAZY TIME bonusa spēle

Šī ir bonusa spēles pasaule, kurā ir gigantisks 64 segmentu rats ar trim rādītājiem un “Crazy Time” reizinātājiem. Ja tiek laimēts bonusa reizinātājs, ar to sareizina visas vērtības uz “Crazy Time” rata.

Spēlētājam jāpieņem lēmums un atvēlētājā laikā jāizvēlas zaļo, zilo vai dzelteni rādītāju.

Ja atvēlētājā laikā netiek pieņemts lēmums vai rodas traucējumi, lēmums tiek pieņemts automātiski un rādītājs tiek izvēlēts pēc nejaušības principa.

Tad spēles vadītājs iegriež ratu.

Kad rats apstājas, katrs rādītājs norāda uz citu segmentu. Spēlētājs laimē reizinātāju pie izvēlētajā rādītāja, un reizinātājs uzreiz tiek attiecināts uz spēlētāja laimestu.

Ja viens no rādītājiem apstājas uz “DOUBLE” segmenta, spēlētājiem, kuri izvēlējušies šo rādītāju, visu rata reizinātāju vērtības tiek dubultotas, un viņiem rats tiek iegriezts vēlreiz.

Ja rats daudz reižu pēc kārtas apstājas uz “DOUBLE” segmentiem un visas reizinātāja vērtības ir sasniegušas 20 000x, “DOUBLE” segmenti tiek aizstāti ar 20 000x reizinātājiem.

Laimestu izmaksa

Likmes pozīcija	Laimests
Brīvā lauciņa kartīte	2-39:1 par līniju
Multi kartīte	2-199:1 par līniju
Pachinko	Bonusa Spēle
Cash Hunt	Bonusa Spēle
Coin Flip	Bonusa Spēle
Crazy Time	Bonusa Spēle

Pamata laimests par katru laimējušo kartīti bez reizinātājiem ir 3x. Ja divas vai vairākas līnijas laimē bez reizinātājiem, to laimesti tiek saskaitīti.

- *piemēram*, ja spēlētāja kartīte laimē ar divām līnijām bez reizinātājiem, laimests par šo kartīti ir 6x.

Savukārt, ja uz laimējušās kartītes ir standarta vai līnijas reizinātājs, tas aizstāj pamata reizinātāju

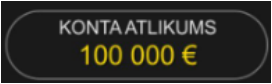



- *piemēram*, ja kartīte laimē ar līniju, kurā ir 10x reizinātājs, spēlētāja reizinātājs šai kartītei ir 10x.

Likme	RTP
Brīvā lauciņa kartīte	96.10%
Multi kartīte	96.10%
Pachinko	95.68%
Cash Hunt	96.09%
Coin Flip	96.49%
Crazy Time	95.54%

Piezīme: Spēles raunds turpinās, pat ja sasniegts maksimālā laimesta limits. Maksimālā laimesta limits tiek piemērots tikai spēles raunda beigās.

Jebkādi darbības traucējumi anulē spēles raundu un visus iespējamus laimestus šajā raundā. Likmes tiek atgrieztas.



Spēles vadība

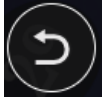
- 
 Lai piedalītos spēlē, spēlētājam jābūt pietiekami daudz līdzekļu, lai spētu nosegt savas likmes. Savu pašreizējo **KONTA ATLIKUMU** var apskatīt uz ekrāna.
- 
SPĒLES INFORMĀCIJAS INDIKATORS informē par spēles statusu.
- 
 Klasiskajā skatā **LUKSOFORS** informē par spēles raunda pašreizējo statusu un parāda, kad spēlētājs var likt likmi (zaļā gaisma), kad likmju likšanas laiks ir gandrīz beidzies (dzeltenā gaisma) un kad likmju likšanas laiks ir beidzies (sarkanā gaisma).
- 
ČIPU DISPLEJS ļauj spēlētājam izvēlēties vērtību katram čipam, ar ko viņš vēlas izdarīt likmi. Ir pieejami tikai tie čipi, kuru nominālvērtība sedz spēlētāja pašreizējais konta atlikums.

Kad spēlētājs ir izvēlējis čipu, tas veic savu likmi, vienkārši noklikšķinot/pieskaroties atbilstošajai likmes pozīcijai uz spēles galda.

Katru reizi, kad spēlētājs noklikšķina/pieskaras likmes pozīcijai, tā likmes vērtība palielinās par izvēlēta čipa vērtību vai arī līdz maksimālajam limitam, kas noteikts izvēlētajai likmei.

Kad spēlētājs izdarījis likmi līdz maksimālajam limitam, šai likmei netiks pieņemti papildu līdzekļi, un virs jūsu likmes parādīsies ziņa, ka esat izdarījis maksimālo likmi.

- 
 Poga **ATKĀRTOT** ļauj atkārtot tās pašas likmes, ko spēlētājs uzlika spēles iepriekšējā raundā. Šī poga ir pieejama tikai, kad ir novietots pirmais čips.
- 
 Poga **DUBULTOT** dubulto visas spēlētāja uzliktās likmes. Katrs klikšķis/pieskāriens dubulto spēlētāja likmes, līdz ir sasniegts maksimālais limits.



- Poga **ATSAUKT** noņem pēdējo uzlikto likmi. Šī poga ir pieejama tikai likmju likšanas laikā. Kad likmes ir aizvērtas, uzliktās likmes vairs nevar atsaukt vai mainīt. Atkārtoti noklikšķinot uz pogas ATSAUKT vai pieskaroties tai, cita pēc citas tiek noņemtas likmes, sākot ar pēdējo uzlikto likmi.



- Indikators **KOPĒJĀ LIKME** uzrāda visu pašreizējā raundā izdarīto likmju kopējo summu.

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.