

**SIA „JOKER LTD”**  
**reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251**  
**Spēles Crab Trap noteikumi**  
Evolution Malta Limited spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.

6 cilindru, 4 rindu spēļu automāts bez tradicionālajām izmaksu līnijām.

Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.07%.

**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	100.00 EUR

Spēles norises apraksts

**Izmaksu noteikumi**



- Spēli spēlē ar izkaisīto simbolu kombinācijām un dažādām likmes vērtībām.
- 5 vai vairāki lielo laimestu simboli, 6 vai vairāki vidējo laimestu simboli un 7 vai vairāki mazo laimestu simboli, kas parādās jebkurā vietā uz laukuma pamatspēlē vai bezmaksas griezienu laikā, piešķir izkaisīto simbolu laimestu.
- Vienlaikus tiek pievienoti dažādu simbolu kombināciju izkaisīto simbolu laimesti.
- Izmaksā tikai lielāko laimestu par izkaisīto simbolu kombināciju.

Lielo laimestu simboli				Vidējo laimestu simboli			
							
9+	1,00 €	9+	1,00 €	9+	0,80 €	9+	0,80 €
8	0,50 €	8	0,50 €	8	0,40 €	8	0,40 €
7	0,25 €	7	0,25 €	7	0,20 €	7	0,20 €
6	0,10 €	6	0,10 €	6	0,10 €	6	0,10 €
5	0,04 €	5	0,04 €				
Mazo laimestu simboli							
							
10+	0,80 €	10+	0,80 €	10+	0,80 €	10+	0,80 €
9	0,40 €	9	0,40 €	9	0,40 €	9	0,40 €
8	0,20 €	8	0,20 €	8	0,20 €	8	0,20 €
7	0,10 €	7	0,10 €	7	0,10 €	7	0,10 €

### Spēles norise un noteikumi

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

### Atkārtotu griezienu noteikumi

#### BLUE BOAT simboli un RED BOAT simboli



- (BLUE BOAT) simboli var parādīties jebkurā vietā uz laukuma parasto griezienu laikā pamatspēlē un bezmaksas griezienu laikā.



- Katrs (BLUE BOAT) simbols pievieno TRAP rāmi savai pozīcijai un 1 līdz 5 TRAP rāmjus nejaušās pozīcijās, kurām nav TRAP rāmju.



- (RED BOAT) simbols var parādīties uz 4. cilindra parasto griezienu laikā pamatspēlē un uz 3. cilindra bezmaksas griezienu laikā.

- Pamatspēlē tas parādās, ja uz laukuma ir 5 vai vairāk TRAP rāmji, un piešķir atkārtoto griezienu, savukārt bezmaksas griezienu laikā, atkārtots grieziens tiek piešķirts ikreiz, kad



parādās simbols.

- Atkārtots grieziens tiek piešķirts arī parastā griezienu beigās pamatspēlē vai bezmaksas



griezienu laikā, ja uz laukuma ir simbols un visās laukuma pozīcijās ir TRAP rāmji.



- Ja un parādās vienlaicīgi, piešķir atkārtotus griezienus pēc tam,



kad simbols ir pievienojis TRAP rāmjus.

- Atkārtoto griezienu laikā uz laukuma nevar parādīties izkaisīto simbolu laimestu kombinācijas, un laimesti tiek piešķirti tikai par CRAB simboliem.
- *Kad likme tiek mainīta, visi TRAP rāmji tiek saglabāti ar likmi un pazūd no laukuma.*
- *Kad likme tiek mainīta atpakaļ, tie tiek atjaunoti kopā ar likmi.*
- *Saglabātie dati pēc noteikta laika vairs nav pieejami.*

### CRAB simboli



- CRAB simboli var parādīties pamatspēlē, kā arī atkārtoto un bezmaksas griezienu laikā.
- Atsevišķi CRAB simboli var parādīties jebkurā vietā uz laukuma, 2x2 milzu CRAB simboli var parādīties uz 1.–2. un 4.–5. cilindra, bet 3x3 milzu CRAB simboli var parādīties uz 1.–3. un 4.–6. cilindra.
- Milzu CRAB simboli var būt redzami pilnībā vai daļēji atkarībā no tā, kā uzgriežas cilindri.
- Katram uz laukuma redzamajam CRAB simbolam tiek piešķirta vērtība saskaņā ar šādu tabulu:
  - Atsevišķs CRAB simbols: 1x, 2x, 5x vai 10x no likmes apmēra;
  - 2x2 milzu CRAB simbols: 10x, 20x, 50x vai 100x no likmes apmēra;
  - 3x3 milzu CRAB simbols: 100x, 200x, 500x vai 1000x no likmes apmēra.

- Ja atkārtoto griezienu laikā CRAB simbols parādās pozīcijā ar TRAP rāmi, tiek piešķirts vēl viens atkārtotais grieziens.
- Ja atkārtotā griezienu laikā pozīcijās ar TRAP rāmjiem neparādās neviens CRAB simbols, atkārtotie griezieni beidzas.
- CRAB simboli, kas atkārtoto griezienu laikā vai atkārtoto griezienu aktivizējušā griezienu laikā parādās pozīcijās ar TRAP rāmjiem, paliek uz laukuma līdz atkārtoto griezienu beigām.
- Milzu CRAB simbols paliek uz laukuma, ja tas parādās vismaz vienā pozīcijā ar TRAP rāmi.
- Atkārtoto griezienu beigās, pirms tiek aprēķināti CRAB simbolu laimesti, 2x2 un 3x3 milzu CRAB simboli, kas aizņem vienu vai vairākas pozīcijas bez TRAP rāmja, pārvēršas attiecīgi par 4 vai 9 atsevišķiem CRAB simboliem, katrs ar nejauši izvēlētu vērtību, kas līdzvērtīga likmei, kas sareizināta no 1 līdz 10 reizēm.
- Milzu CRAB simboli, kas nav pilnībā redzami, pārvēršas par 2, 3 vai 6 atsevišķiem CRAB simboliem.
- Atkārtoto griezienu beigās visi CRAB simboli pozīcijās ar TRAP rāmjiem piešķir laimestus atbilstoši to vērtībai.
- TRAP rāmji pozīcijās ar CRAB simboliem pazūd no laukuma, bet TRAP rāmji pozīcijās bez CRAB simboliem paliek uz laukuma.

### **Bezmaksas griezienu noteikumi**

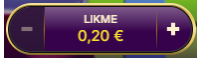




- 3, 4, 5 vai 6+ SCATTER simboli, kas pamatspēlē parādās jebkur uz laukuma, aktivizē attiecīgi 5, 7, 10 vai 15 bezmaksas griezienus.
- bezmaksas griezienu laikā var parādīties arī SCATTER simboli, kas tiek skaitīti skaitītājā, un par katrām 3 SCATTER simboliem tiek piešķirts 1 papildu bezmaksas grieziens.
- TRAP rāmji, kas bija uz laukuma tā griezienu beigās, kas aktivizēja bezmaksas griezienus, paliek uz laukuma bezmaksas griezienu sākumā.
- Ja vienlaicīgi tiek piešķirti bezmaksas un atkārtotie griezieni, atkārtotie griezieni tiek izspēlēti pirms bezmaksas griezienu sākuma.
- bezmaksas griezienu beigās no laukuma pazūd visi TRAP rāmji, un spēle atgriežas pie pamatspēles, kurā cilindriem tiek pievienoti 4 TRAP rāmji.
- Atkārtotus griezienus var aktivizēt bezmaksas griezienu laikā, un tie tiek izspēlēti pirms nākamā bezmaksas griezienu sākuma.
- Kad atkārtotie griezieni beidzas, TRAP rāmji nepazūd un paliek uz laukuma līdz bezmaksas griezienu beigām.
- Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi, ar kādu tie tika aktivizēti.
- Noslēdzoties bezmaksas griezieniem, iegūtais laimests tiek pieskaitīts kopējai bilancei.



- Spēlētājam ir iespēja iegādāties bezmaksas griezienu bonusu par summu, kas ir vienāda ar 50x no likmes vērtības.

### Spēles vadība

1.  Lai paaugstinātu vai pazeminātu likmes vērtību, jāizmanto **LIKME** izvēlni.
2.  Klikšķinot uz **GRIEZT** pogas, cilindri sāk griezties ar spēlētāja izvēlēto likmi.
3.  Nospiežot **AUTO** ikonu, spēlētājs var izvēlēties nosacījumus spēles automātiskajam režīmam.

### 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](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.