

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

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.

5 cilindru, 3-4-5-4-3 rindu un 20 izmaksu līniju spēļu automāts.

Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.06%.

**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.

Mīnīmālā likme	0.10 EUR
Maksimālā likme	6.00 EUR

Spēles norises apraksts

**Izmaksu noteikumi**

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.
- Simboliem ir jābūt blakus uz aktīvās izmaksu līnijas.
- Vismaz vienam simbolam ir jābūt attēlotam uz pirmā cilindra.

 5 0,50 € 4 0,25 € 3 0,10 €	 5 0,50 € 4 0,25 € 3 0,10 €	 5 0,25 € 4 0,10 € 3 0,05 €	 5 0,09 € 4 0,06 € 3 0,03 €	 5 0,09 € 4 0,06 € 3 0,03 €	 5 0,06 € 4 0,04 € 3 0,02 €
 5 0,25 € 4 0,10 € 3 0,05 €	 5 0,12 € 4 0,08 € 3 0,04 €	 5 0,12 € 4 0,08 € 3 0,04 €	 5 0,06 € 4 0,04 € 3 0,02 €	 5 0,04 € 4 0,02 € 3 0,01 €	

## Spēles norise un noteikumi

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

### PAW, HOT PAW, WILD simboli un Rāmji

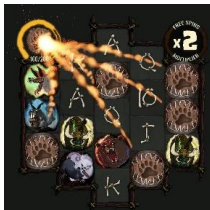


- Pamatspēlē var parādīties PAW, HOT PAW, WILD simboli, kā arī Rāmji un Aktīvie rāmji.
- Uzgriežot uz laukuma PAW simbolu, tā pozīcija tiek atzīmēta ar lamatu formas Rāmi, pirms tas pazūd no laukuma.
- PAW simbols var pēc nejaušības principa pārvērsties par HOT PAW simbolu, un, kad tas notiek, tā Rāmis kļūst par Aktīvo rāmi.

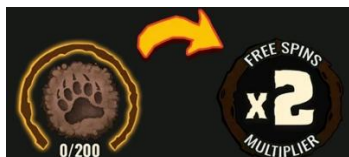


- Nākamā griezienu beigās pozīcija ar Aktīvo rāmi kļūst par WILD simbolu.
- Visi Aktīvajam rāim blakus esošie Rāmji, kā arī blakus esošās pozīcijas ar Rāmjiem arī kļūst par WILD simboliem.
- Rāmji un Aktīvie rāmji paliek uz laukuma, līdz tie pārvēršas par WILD simboliem vai sākas bezmaksas griezieni.
- WILD simboli pazūd no laukuma nākamā griezienu sākumā.
- WILD simboli aizstāj visus simbolus, izņemot RABID RANDY simbolu.
- Aizstājot ar WILD simboliem, tiek izmaksāta likmju līnijas lielākā iespējamā laimesta kombinācija saskaņā ar Laimestu tabulu.

### Bezmaksas griezienu reizinātājs un simbolu skaitītājs



- Ikreiz, kad pamatspēlē PAW simbols uzgriežas pozīcijā bez Rāmja vai Aktīvā rāmja, PAW simbols tiek savākts un pazūd no laukuma, un simbolu skaitītājā tiek pievienots 1 punkts.
- Ja PAW simbols uzgriežas pozīcijā ar Rāmi vai Aktīvo rāmi, PAW simbols tiek savākts un pazūd no laukuma, un simbolu skaitītājā pēc nejaušības principa tiek pievienots punktu skaits no 1 līdz 4.



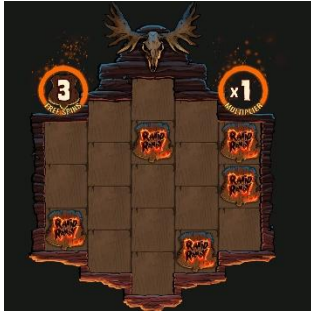
- Katru reizi, kad simbolu skaitītājs sasniedz 200 punktus, bezmaksas griezienu reizinātājs laukuma augšējā labajā pusē pakāpeniski palielinās šādā secībā: x1, x2, x3, x5, x7, x10, x12, x15, x20, x30, x40, x50, x75, x100, x200, x300, x500, x750, x1000.
- Pēc katra palielinājuma simbolu skaitītājs atiestatās uz 0.
- Ja punktu skaits pārsniedz 200, bezmaksas griezienu reizinātājs palielinās, un punktu starpība tiek pieskaitīta simbolu skaitītājam, kad tas atiestatās uz 0.
- bezmaksas griezienu reizinātāju var palielināt pamatspēles laikā, un to attiecina tikai bezmaksas griezienu beigās.
- Kad bezmaksas griezieni beidzas, bezmaksas griezienu reizinātājs atiestatās uz x1, bet simbolu skaitītājs saglabā to pašu punktu skaitu, kāds bija spēles raunda laikā, kurā tika aktivizēti bezmaksas griezieni.
- Ja bezmaksas griezienu reizinātājs pamatspēlē sasniedz x1000, simbolu skaitītājs paliek pilns, un līdz brīdim, kad tiek aktivizēti bezmaksas griezieni, tajā vairs netiek pievienoti punkti. Šādā gadījumā, kad bezmaksas griezieni beidzas, bezmaksas griezienu reizinātājs atiestatās uz x1, un simbolu skaitītājs atiestatās uz 0.
- Kad likme tiek mainīta, kopā ar likmi tiek saglabāts arī bezmaksas griezienu reizinātājs, skaitītājā savāktie simboli, kā arī Rāmju, HOT PAW simbolu un Aktīvo rāmju pozīcijas.
- Rāmji, Aktīvie rāmji un HOT PAW simboli pazūd no laukuma, un bezmaksas griezienu reizinātājs un simbolu skaitītājs atiestatās uz to sākuma vērtībām. Kad likme tiek nomainīta atpakaļ, tie tiek atjaunoti kopā ar likmi.
- *Saglabātie dati pēc noteikta laika vairs nav pieejami.*

### Bezmaksas griezieni



- 3 **RABID RANDY** simboli, kas pamatspēlē parādās uz 2., 3. un 4. cilindra, aktivizē bezmaksas griezienus.

- bezmaksas griezienu sākotnējais skaits ir 3.

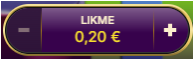



- Pirms pirmā bezmaksas griezienu visas pozīcijas ar Rāmjiem un Aktīvajiem rāmjiem, kas spēles raunda laikā, kurā tika aktivizēti bezmaksas griezieni, nepārvērtās par WILD simboliem, paliek uz laukuma kā TROPHY simboli un bezmaksas griezienu beigās atklāj nejaušu balvu, kas ir no 0.5x līdz 50x no likmes apmēra.
- Bezmaksas griezienu laikā katra tukšā pozīcija uz laukuma griežas atsevišķi.



- Bezmaksas griezienu laikā uz laukuma var uzgriezt tikai **TROPHY** simbolus, kas piešķir nejaušu balvu, kas ir no 0.5x līdz 50x no likmes apmēra.
- Katru reizi, kad parādās TROPHY simbols, tas paliek uz laukuma līdz bezmaksas griezienu beigām, un bezmaksas griezienu skaits atiestatās uz 3.
- Bezmaksas griezieni beidzas, kad bezmaksas griezienu skaitītājs sasniedz 0 vai visas pozīcijas ir aizpildītas.
- Bezmaksas griezienu beigās bezmaksas griezienu kopējais laimests (visu uz laukuma esošo TROPHY simbolu laimestu kopsūma) tiek reizināts ar pamatspēlē iegūto bezmaksas griezienu reizinātāju.
- Ja visas pozīcijas uz laukuma ir aizpildītas, tiek piešķirts papildu reizinātājs x2, un galīgā bezmaksas griezienu reizinātāja vērtība tiek dubultota.
- Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi, ar kādu tie tika aktivizēti.
- Noslēdzoties bezmaksas griezieniem, iegūtie laimesti tiek pievienoti kopējai bilancei.

### 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.