

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

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5 cilindru, 3 - 5 rindu un 20 izmaksu līniju spēļu automāts.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.13%.

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	200.00 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 jāatrodas uz blakus esošiem cilindriem.
- Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā cilindra.

Spēles norise un noteikumi

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

KEPAS un WILD simbolu noteikumi



- Kad **KEPAS** simbols parādās uz cilindriem, tā pozīcija tiek atzīmēta ar slazda formas rāmi, pirms simbols pazūd no cilindriem.
- **KEPAS** simbols var nejauši pārvērsties par **KARSTO KEPU** un tad tā rāmis kļūst par aktīvo rāmi.

- Nākamā grieziena beigās pozīcija ar aktīvo rāmi pārvēršas par **WILD** simbolu.
- Visi rāmji, kas atrodas blakus aktīvajam rāimim, kā arī blakus esošās pozīcijas ar rāmjiem, arī pārvēršas par WILD simboliem.
- Rāmji un aktīvie rāmji paliek uz cilindriem, līdz tie pārvēršas par WILD simboliem vai sākas bezmaksas griezieni.
- WILD simboli pazūd no cilindriem pirms nākamā grieziena sākuma.
- WILD simboli aizstāj visus simbolus, izņemot RABID RANDY simbolu, lai veidotu laimesta kombinācijas.
- Kad WILD simboli aizstāj citus simbolus, tiek izmaksāta simbolu laimestu lielākā kombinācija saskaņā ar izmaksu tabulu.

REIZINĀTĀJA un UZKRĀŠANAS SKAITĪTĀJA funkcijas noteikumi



- Kad ĶEPAS simbols pamatspēlē parādās uz lauciņa bez rāmja vai aktīvā rāmja, tas tiek savākts, pazūd no cilindriem un pievieno 1 punktu uzkrāšanas skaitītājam laukuma kreisajā augšējā stūrī.
- Ja ĶEPAS simbols parādās uz lauciņa, kur jau ir rāmis vai aktīvais rāmis, tas arī tiek savākts un pazūd, bet šoreiz pievieno no 1 līdz 4 punktiem uzkrāšanas skaitītājam.
- Katru reizi, kad uzkrāšanas skaitītājs sasniedz 200 punktus, bezmaksas griezienu reizinātājs, kas atrodas ekrāna augšējā labajā stūrī, palielinās šādā secībā: $x1 \rightarrow x2 \rightarrow x3 \rightarrow x5 \rightarrow x7 \rightarrow x10$.
- Pēc katras palielināšanās skaitītājs tiek atiestatīts uz 0.
- Ja punktu skaits pārsniedz 200, reizinātājs tiek palielināts, un liekais punktu skaits tiek pārnest uz jauno skaitītāju.
- Bezmaksas griezienu reizinātājs var tikt uzlabots pamatspēles laikā, taču tas tiek piemērots tikai pēc bezmaksas griezienu beigām.
- Kad bezmaksas griezieni beidzas, reizinātājs tiek atiestatīts uz $x1$, bet uzkrāšanas skaitītājs saglabā punktus, kas bija tajā brīdī, kad bezmaksas griezieni tika aktivizēti.
- Ja bezmaksas griezienu reizinātājs sasniedz $x10$ pamatspēles laikā, uzkrāšanas skaitītājs paliek pilns, un jauni punkti vairs netiek pievienoti, līdz tiek aktivizēti bezmaksas griezieni.
- Pēc bezmaksas griezienu beigām reizinātājs tiek atiestatīts uz $x1$, un uzkrāšanas skaitītājs tiek atiestatīts uz 0.
- Kad likme tiek mainīta, kopā ar likmi tiek saglabāts arī bezmaksas griezienu reizinātājs, skaitītājā savāktie simboli, kā arī rāmju, KARSTĀS ĶEPAS simbolu un aktīvo rāmju pozīcijas.
- Rāmji, aktīvie rāmji un KARSTĀS ĶEPAS simboli pazūd no cilindriem, un bezmaksas griezienu reizinātājs un simbolu skaitītājs tiek atiestatīti uz to sākuma vērtībām.
- Kad likme tiek nomainīta atpakaļ, tie tiek atjaunoti kopā ar likmi.

BEZMAKSAS GRIEZIENU funkcijas noteikumi



- 3 RABID RANDY simboli, kas parādās uz 2., 3. un 4. cilindra pamatspēles laikā, aktivizē bezmaksas griezienus.
- Sākotnējais bezmaksas griezienu skaits ir 3.
- Pirms pirmā bezmaksas griezienu visas pozīcijas ar rāmjiem un aktīvajiem rāmjiem, kas nepārvērtās par WILD simboliem tajā spēles raundā, kurā tika aktivizēti bezmaksas



griezieni, paliek uz cilindriem kā TROFEJU simboli.

- Katrs TROFEJAS simbols piešķir nejaušu balvu no 0.5x līdz 50x no likmes apmēra, kas tiek izmaksāta bezmaksas griezienu beigās.
- Bezmaksas griezienu laikā katra tukšā pozīcija uz cilindriem griežas atsevišķi.
- Bezmaksas griezienu laikā uz cilindriem var parādīties tikai TROFEJU simboli, un katrs no tiem piešķir nejaušu balvu no 0.5x līdz 50x no likmes apmēra.
- Katru reizi, kad TROFEJAS simbols parādās, tas paliek uz cilindriem līdz bezmaksas griezienu beigām, un bezmaksas griezienu skaitītājs tiek atiestatīts atpakaļ uz 3.
- Bezmaksas griezieni beidzas, kad griezienu skaitītājs sasniedz 0 vai visas pozīcijas uz cilindriem ir aizpildītas.
- Bezmaksas griezienu beigās kopējais laimests tiek reizināts ar bezmaksas griezienu reizinātāju, kas tika izveidots pamatspēlē.
- Ja visas pozīcijas uz cilindriem tiek aizpildītas, tiek piešķirts papildu x2 reizinātājs, un kopējā bezmaksas griezienu reizinātāja vērtība tiek dubultota.
- Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi kā raunds, kurā funkcija tika aktivizēta.
- Bezmaksas griezienu beigās funkcijas kopējais laimests tiek pieskaitīts tā raunda laimestiem, kas aktivizēja bezmaksas griezienus, un spēle atgriežas pie attiecīgā raunda.



- Spēlētājam ir iespēja iegādāties arī dažādas spēles bonus funkcijas:
 - o bezmaksas griezieni - par cenu 25x no likmes apmēra spēlētājs var iegādāties 3 bezmaksas griezienus;
 - o bezmaksas griezienu reizinātājs - par cenu 75x no likmes apmēra spēlētājs var iegādāties bezmaksas griezienu funkciju ar nejaušu reizinātāja vērtību 1x, 2x, 3x, 5x, 7x vai 10x.

Spēles vadība

1. Lai paaugstinātu vai pazeminātu griezienu vērtību, jāizmanto **BET** izvēlni.
2. Klikšķinot uz **SPIN** pogas, cilindri sāk griezties ar spēlētāja izvēlēto likmi.

3. Nospiežot **AUTO** ikonu, cilindri sāk griezties automātiskajā režīmā.

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. 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.