

SIA „JOKER LTD”
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles Ra vs Osiris noteikumi
Arrise Solutions (Malta) Limited spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5 cilindru, 5 rindu un 15 izmaksu līniju spēļu automāts.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir no 95.51% līdz 95.53%.

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.

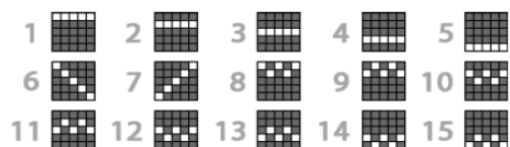
Minimālā likme	0,10 €
Maksimālā likme	4 €

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 jābūt līdzās uz aktīvas izmaksu līnijas.
- Vismaz vienam no kombinācijas simboliem jāatrodas uz 1. cilindra.

Izmaksu līniju apraksts



Laimesti tiek piešķirti no kreisās uz labo pusi par blakus esošu simbolu kombinācijām.

Spēles norise un noteikumi

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

RA un OSIRIS režīmu noteikumi

- Spēlei ir divi profili, kurus spēlētājs var izvēlēties: RA un OSIRIS.
- Atkarībā no izvēlēta profila, mainās spēles izskats, lai atbilstu attiecīgajam profilam.
- Spēlējot RA režīmā, iespēja aktivizēt bezmaksas griezienus ir lielāka, taču funkcijas raundu vidējais laimests ir mazāks.
- Spēlējot OSIRIS režīmā, iespēja aktivizēt bezmaksas griezienu papildspēli ir mazāka, taču funkcijas raundu vidējais laimests ir lielāks.

WILD simbola noteikumi

-  Simbols aizstāj visus citus simbolus, izņemot  un  simbolus, lai veidotu laimesta kombinācijas.
-  Simbols parādās uz visiem cilindriem.
- 3 un vairāk  simboli piešķir laimestu saskaņā ar izmaksu tabulu.

AUGOŠO WILD simbolu noteikumi

-  un  simboli parādās uz visiem cilindriem.
- Kad jebkurš no tiem parādās pamatspēlē vai bezmaksas griezienos un ja pēc tā paplašināšanās veidots kāds laimests, tas vertikāli paplašinās pa visu cilindru un iegūst nejaušu reizinātāju.
- Iespējamās reizinātāju vērtības ir: 2x, 3x, 4x, 5x, 6x, 7x, 8x, 9x, 10x, 15x, 20x, 25x, 50x, 100x, 250x, 500x vai 1000x.
- Reizinātājs tiek piemērots visām laimesta kombinācijām, kurās tas piedalās.
- Ja vienā un tajā pašā laimesta kombinācijā piedalās vairāk nekā viens  vai  simbols, to reizinātāji tiek saskaitīti.

BEZMAKSAS GRIEZIENU funkcijas noteikumi

- Uzgriežot 3, 4 vai 5  /  simbolus, tiek aktivizēti 6 bezmaksas griezieni ar minimālo nejaušo reizinātāju  /  simboliem, kas parādās raundā, attiecīgi 2x, 4x vai 8x.

- Pirms raunda sākuma vari riskēt, lai palielinātu  vai  minimālo reizinātāju nākamajā raundā, vai savākt pašreizējo vērtību un sākt raundu.
- Ja spēlētājs riskē, rats griežas un apstājas vai nu uz laimesta vai zaudējuma pozīcijas.
- Ja tas apstājas uz laimesta, pašreizējais minimālais reizinātājs pāriet uz nākamo augstāko vērtību iespējamo vērtību sarakstā.
- Ja tas apstājas uz zaudējuma, visi bezmaksas griezieni tiek zaudēti un raunds beidzas.
- Riskēt var tikai līdz 100x minimālajam reizinātājam.
- Katra riska soļa laimēšanas iespēja spēlē ir norādīta zem rata.
- Bezmaksas griezieni sākas, kad spēlētājs savāc pašreizējo minimālo reizinātāju vai kad ir sasniegts maksimums.

- Raunda laikā visi  vai  simboli ir arī kustīgi, kas nozīmē, ka, tiem parādoties, tie paplašinās, tiek izvēlēts nejaušs reizinātājs, un pēc tam spēle veic atkārtotus griezienus, kamēr kustīgie simboli katrā atkārtotajā griezienā pārvietojas vienu cilindru pa kreisi, virzienā uz 1. cilindru, saglabājot to pašu reizinātāju, kas nejauši tika noteikts to parādīšanās brīdī.
- Kad kustīgais simbols ir sasniedzis 1. cilindru, tas iziet no laukuma un šim simbolam vairs netiek aktivizēti papildu atkārtotie griezieni.

- Ja laukumā vienlaikus ir vairāki  vai  simboli, atkārtotie griezieni beidzas, kad tie visi ir pametuši laukumu.

- Uzgriežot 3, 4 vai 5  /  simbolus raunda laikā, tiek atkārtoti aktivizēti 6 papildu bezmaksas griezieni.
- Ar katru atkārtotu aktivizāciju minimālais reizinātājs no pašreizējās vērtības palielinās par

1, 2 vai 3 pozīcijām iespējamo vērtību sarakstā, ja uzgriezti attiecīgi 3, 4 vai 5  /  simboli.

- Ja kā minimālais reizinātājs tiek sasniegts 1000x, nākamās atkārtotās aktivizācijas minimumu nepalielinās un piešķirs tikai 6 papildu bezmaksas griezienus.
- Papildspēles laikā tiek izmantoti īpaši cilindri.
- Ja spēles laikā spēlētājs sasniedz maksimālo spēles laimestu, spēle nekavējoties apstājas, spēlētājam tiek piešķirts laimests un visi atlikušie griezieni tiek atcelti.

ĪPAŠO LIKMJU funkcija



-  Gan RA, gan OSIRIS režīmos spēlētājam ir iespēja izvēlēties likmes reizinātāju.

- Spēles noteikumi mainās atkarībā no izvēlētajā likmes.
- Iespējamie reizinātāji ir:

- o Likmes reizinātājs 200x - **SUPER GRIEZIENS 1 RA** - katrā griezienā tiek garantēts,

ka 1  /  simbols ar nejaušu reizinātāju parādīsies nejaušā pozīcijā laukumā

un paplašināsies, ja būs vismaz viena laimesta kombinācija. Pastāv iespēja, ka 

un  simboli kļūs par kustīgajiem simboliem;

- o Likmes reizinātājs 1000x - **SUPER GRIEZIENS 2 RA** - katrā griezienā tiek garantēts,

ka 1  /  simbols ar nejaušu reizinātāju un minimālo vērtību x8 parādīsies nejaušā pozīcijā laukumā un paplašināsies, ja laukumā veidosies vismaz viena laimesta

kombinācija.  un  simboli var nejauši kļūt par kustīgajiem simboliem un spēle veic atkārtotos griezienus, līdz tie pamet laukumu caur 1. cilindru, līdzīgi kā bezmaksas griezienu funkcijā;

- o Likmes reizinātājs 10 000x - **SUPER GRIEZIENS 3 RA** - katrā griezienā tiek

garantēts, ka 1  /  simbols ar nejaušu reizinātāju un minimālo vērtību x100 parādīsies nejaušā pozīcijā laukumā un paplašināsies, ja laukumā veidosies vismaz

viena laimesta kombinācija.  un  simboli var nejauši kļūt par kustīgajiem simboliem un spēle veic atkārtotos griezienus, līdz tie pamet laukumu caur 1. cilindru, līdzīgi kā bezmaksas griezienu funkcijā;

- o Likmes reizinātājs 400x - **SUPER GRIEZIENS 1 OSIRIS** - katrā griezienā tiek

garantēts, ka 1  /  simbols ar nejaušu reizinātāju parādīsies nejaušā pozīcijā laukumā un paplašināsies, ja būs vismaz viena laimesta kombinācija. Pastāv iespēja, ka

 un  simboli kļūs par kustīgajiem simboliem;

- o Likmes reizinātājs 2000x - **SUPER GRIEZIENS 2 OSIRIS** - katrā griezienā tiek

garantēts, ka 1  /  simbols ar nejaušu reizinātāju un minimālo vērtību x8 parādīsies nejaušā pozīcijā laukumā un paplašināsies, ja laukumā veidosies vismaz

viena laimesta kombinācija.  un  simboli var nejauši kļūt par kustīgajiem simboliem un spēle veic atkārtotos griezienus, līdz tie pamet laukumu caur 1. cilindru, līdzīgi kā bezmaksas griezienu funkcijā;

- o Likmes reizinātājs 10 000x - **SUPER GRIEZIENS 3 OSIRIS** - katrā griezienā tiek

garantēts, ka 1  /  simbols ar nejaušu reizinātāju un minimālo vērtību x100 parādīsies nejaušā pozīcijā laukumā un paplašināsies, ja laukumā veidosies vismaz

viena laimesta kombinācija.  un  simboli var nejauši kļūt par kustīgajiem simboliem un spēle veic atkārtotos griezienus, līdz tie pamet laukumu caur 1. cilindru, līdzīgi kā bezmaksas griezienu funkcijā;

- o Likmes reizinātājs 10x - normāls spēles režīms.



- Spēlētājam pamatspēlē ir iespēja iegādāties abu režīmu bezmaksas griezienu funkcijas:

- o RA režīmā par cenu 100x no kopējās likmes apmēra var iegādāties bezmaksas griezienu funkciju;
- o RA režīmā par cenu 250x no kopējās likmes apmēra var iegādāties super bezmaksas griezienu funkciju ar kustīgajiem simboliem un minimālo reizinātāja vērtību 8x;
- o OSIRIS režīmā par cenu 200x no kopējās likmes apmēra var iegādāties bezmaksas griezienu funkciju, kurā visi kustīgie simboli saņem minimālo reizinātāju 2x, 4x vai 8x;
- o OSIRIS režīmā par cenu 500x no kopējās likmes apmēra var iegādāties super bezmaksas griezienu funkciju, kurā visi kustīgie simboli saņem minimālo reizinātāja vērtību 8x.

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, spēlētājs var izvēlēties griezienu skaitu 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 €, izmaksā nekavējoties;
- 2) pārsniedz 720 €, bet nepārsniedz 14 300 €, izmaksā 24 stundu laikā;
- 3) pārsniedz 14 300 €, 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.