

**SIA „JOKER LTD”**  
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251  
Spēles **Road Kill** noteikumi  
Nolimit City Limited spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.  
5 cilindru, 3 rindu un 99 izmaksu līniju spēļu automāts.  
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.05%.

**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	0.20 EUR
Maksimālā likme	100.00 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.

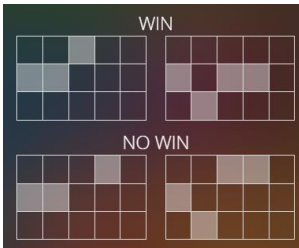
**Regulāro izmaksu apraksts**

Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

- Simboliem jābūt uz blakus esošiem cilindriem.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā cilindra.

									
5 <b>1.50</b>	5 <b>1.00</b>	5 <b>0.50</b>	5 <b>0.40</b>	5 <b>0.30</b>	5 <b>0.30</b>	5 <b>0.25</b>	5 <b>0.20</b>	5 <b>0.15</b>	5 <b>0.10</b>
4 <b>0.20</b>	4 <b>0.16</b>	4 <b>0.10</b>	4 <b>0.08</b>	4 <b>0.08</b>	4 <b>0.07</b>	4 <b>0.06</b>	4 <b>0.06</b>	4 <b>0.05</b>	4 <b>0.05</b>
3 <b>0.10</b>	3 <b>0.08</b>	3 <b>0.07</b>	3 <b>0.06</b>	3 <b>0.06</b>	3 <b>0.05</b>	3 <b>0.04</b>	3 <b>0.04</b>	3 <b>0.03</b>	3 <b>0.02</b>

## Izmaksu līniju apraksts



Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām no kreisās uz labo pusi. Simboliem jāatrodas uz blakus esošiem cilindriem.

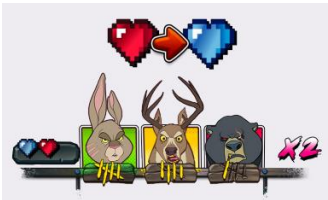
## Spēles norise un noteikumi

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



- **CALL TO ARMS** Ja uz laukuma parādās 2 SCATTER simboli, tiek aktivizēta **CALL TO ARMS** funkcija:

- Spēlētājam tiek piešķirtas 2 parastās sirdis un tiek uzsākti atkārtotie griezieni;
- Ja funkcijas laikā uz laukuma parādās trešais SCATTER simbols, tiek aktivizēta TEAM ASSEMBLE funkcija un tiek atjaunotas visas zaudētās sirdis.
- Funkcija beidzas, kad ir zaudētas visas sirdis.



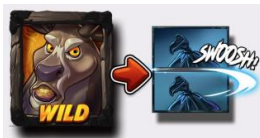
- Katru reizi, kad spēlē piedalās JUMPING WILD simboli, tiek aktivizēta **COLLECTOR** opcija.
- Ar katru no COLLECTOR skaitītājiem, kas ir izvietoti virs spēles laukuma, ir saistīts attiecīgās krāsas un veida JUMPING WILD simbols.
- Kad kāda no mašīnām ir apstādināta ar JUMPING WILD simbolu, attiecīgā COLLECTOR skaitītāja vērtība palielinās par +1.
- Ja COLLECTOR skaitītājs sasniedz savu maksimālo vērtību 5, tas aktivizē uzlabošanas funkciju un uzlabo attiecīgo JUMPING WILD simbolu.
- Kad ir aktivizēta uzlabošanas funkcija, tiek uzlabota viena no sirdīm līdz bruņotai sirdij.

- PAPA BEAR, DEER JOE un FRED THE RABBIT ir **JUMPING WILD** simboli, un starp raundiem var pārvietoties uz nejauši izvēlētām pozīcijām uz 2., 3. un 4. cilindriem.
- JUMPING WILD simboli aizstāj jebkuru parasto simbolu, lai veidotu laimīgas kombinācijas.
- **JUMPING WILD simboli spēlē ir:**



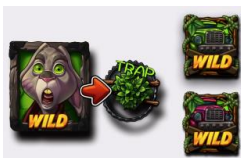
○ **PAPA BEAR simboli:**

- ✓ Kad šis simbols ir aktīvs, tiek aktivizēts laimesta reizinātājs;
- ✓ Katrā otrajā griezienā mēģina pārvietoties par vienu soli jebkurā virzienā;
- ✓ Var bloķēt mašīnu vienu reizi, bojājot to par 2 punktiem no kreisās un no labās puses;
- ✓ Katru reizi, kad mašīna tiek apstādināta, palielina laimesta reizinātāju un savu COLLECTOR skaitītāju par +1;
- ✓ Ja šī simbola attiecīgais COLLECTOR skaitītājs sasniedz vērtību 5, PAPA BEAR simbols saņem x2 reizinātāju, kas tiek piemērots katras kombinācijas laimestam, kura daļa ir PAPA BEAR simbols.



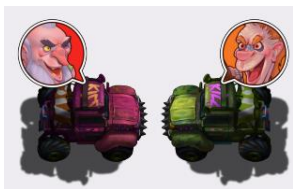
○ **DEER JOE simboli:**

- ✓ Uzvedas kā SPLIT WILD simbols tikai tad, ja tas bloķē mašīnu;
- ✓ Katrā griezienā mēģina pārvietoties par 1 soli jebkurā virzienā;
- ✓ Var bloķēt mašīnu vienu reizi, bojājot to par 1 punktu no kreisās un no labās puses;
- ✓ Katru reizi, kad mašīna tiek apstādināta, DEER JOE simbols sadala divos simbolos visus simbolus, kas atrodas vienā rindā un virzienā, no kura parādījās mašīna;
- ✓ Ja šī simbola attiecīgais COLLECTOR skaitītājs sasniedz vērtību 5, DEER JOE simbols, katru reizi, kad tiek aktivizēts, sadala simbolus visās rindās.



○ **FRED THE RABBIT simboli:**

- ✓ Katrā griezienā pārvietojas uz nejauši izvēlētu pozīciju uz 2., 3. vai 4. cilindriem;
- ✓ Var bloķēt mašīnu vairākas reizes, bojājot to par 1 punktu no kreisās un no labās puses;
- ✓ Katru reizi, kad mašīna tiek apstādināta, FRED THE RABBIT simbols atstāj savā pozīcijā WILD simbolu un pats pārvietojas uz jaunu pozīciju.
- ✓ Ja FRED THE RABBIT simbola attiecīgais COLLECTOR skaitītājs ir sasniedzis vērtību 5:
  - Pirmā lēciena simbols atstāj savā sākotnējā pozīcijā lamatas;
  - Lamatas var apstādināt mašīnu vienu reizi un, ja mašīna tika apstādināta vai bojāta, lamatas pārvēršas par WILD simbolu;
  - Ja lamatas neapstādina un nebojā mašīnu, tās tiek noņemtas no spēles laukuma pirms cilindru apstāšanās.



- **Mašīnu simboli** tiek aktivizēti tikai, ja uz spēles laukuma ir aktīvi JUMPING WILD simboli, un mašīnu simboli aktivizējas tikai starp griezieniem.
- Uz spēles laukuma var parādīties 2 veidu mašīnu simboli:
  - **Zalā HILLY mašīna:**
    - ✓ 1 bojājuma punkts;
    - ✓ Vienmēr parādās pirmā katrā raundā;
    - ✓ Nepieciešams 1 bojājums, lai to apstādinātu.
  - **Sarkanā BILLY mašīna:**
    - ✓ 2 bojājuma punkti;
    - ✓ Parādās katrā 5. griezienā TEAM ASSEMBLE papildspējas laikā un katrā griezienā JUNKYARD ASSAULT papildspējas laikā;
    - ✓ Nepieciešami 2 bojājumi, lai to apstādinātu.
- Kad mašīna parādās spēlē, tā pārvietojas pāri laukumam, sākot no labās puses, nejauši izvēlētā rindā.
- Ja JUMPING WILD simbols bloķē mašīnu, tai tiek piešķirts 1 bojājuma punkts un ja bojājumu punktu skaits sasniedz 0, mašīna tiek apstādināta.
- Ja mašīnai izdodas šķērsot spēles laukumu bez apstāšanās, tā izvēlas jaunu rindu un virzās no kreisās puses uz labo.

- Veiksmīga mašīnas pārvietošanās no labās uz kreiso pusi un no kreisās uz labo pusi ievaino bruņoto sirdi vai noņem parasto sirdi.
- Funkcija beidzas, ja ir beigušās sirdis.



- **TEAM ASSEMBLE papildiespēja** tiek aktivizēta, ja pamatspēles vai CALL TO ARMS funkcijas laikā ir savākti 3 SCATTER simboli.
- Kad papildiespēja ir aktivizēta, tā piešķir 3 sirdis vai atjauno visas zaudētās sirdis.
- Tiek aktivizēta sarkanā mašīna, kas parādās kopā ar zaļo mašīnu katrā piektajā griezienā.
- Ja papildiespējas laikā visi 3 JUMPING WILD simboli ir aktivizēti, tiek piešķirta JUNKYARD ASSAULT papildiespēja.
- Papildiespēja beidzas, kad ir izmantotas visas sirdis.



- **JUNKYARD ASSAULT papildiespēja** tiek aktivizēta, ja visi 3 JUMPING WILD simboli tika uzlaboti.
- Kad šī papildiespēja ir aktivizēta, tā piešķir 3 sirdis vai atjauno visas zaudētās sirdis.
- Katrā griezienā parādās abas mašīnas.
- Individuālie COLLECTOR skaitītāji tiek aizstāti ar kopējo skaitītāju, kas sākas ar 0 un katru reizi, kad tas tiek aizpildīts, tas aktivizē ROADBLOCKS papildiespēju.
- Papildiespēja beidzas, kad ir izmantotas visas sirdis.






- **ROADBLOCKS papildiespēja** tiek aktivizēta, kad JUNKYARD ASSAULT skaitītājs sasniedz 20 bojājuma punktus.
- Papildiespējas sākumā tiek atjaunotas visas parastās sirdis un visi JUMPING WILD simboli nosedz pilnībā 2., 3. un 4. cilindru.
- Kad papildiespēja ir aktivizēta, parādās mašīnas, izvēlas rindas un atkarībā no izvēlētās rindas, tiek aktivizēta funkcija:
  - Augšējā rinda – tiek pievienots WILD simbols uz 5. cilindra;
  - Vidējā rinda – tiek sadalītas visas rindas uz 5. cilindra;

- Apakšējā rinda – 3x3 izmēra WILD simbolam tiek piemērots reizinātājs x2.
- Pēc laimestu izmaksām 3x3 izmēra WILD simbols sadalās atpakaļ JUMPING WILD simbolos un kopējais skaitītājs tiek atiestatīts uz 0.



- Spēlētājam ir iespēja iegādāties kādu no papildiespējām jebkurā brīdī un tās cena ir atkarīga no likmes vērtības un no izvēlēta papildiespējas veida.

### 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 „Balance”.

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.