

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

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5 cilindru, 3 rindu un 10 izmaksu līniju spēļu automāts.
Spēles laimesta kopsumma ir no 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	0.10 EUR
Maksimālā likme	60.00 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.

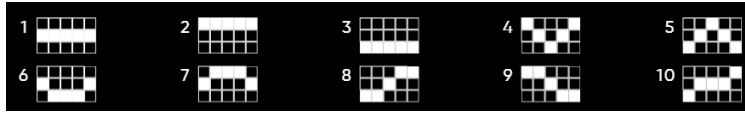
Regulāro izmaksu apraksts

Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

- Simboliem jābūt līdzās uz aktīvas izmaksu līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā cilindra.

 WILD 5x €1.80 4x €0.80 3x €0.30	 5x €1.00 4x €0.60 3x €0.20	 5x €0.60 4x €0.30 3x €0.15
 5x €0.50 4x €0.25 3x €0.10	 5x €0.50 4x €0.25 3x €0.10	 5x €0.40 4x €0.20 3x €0.10
 5x €0.25 4x €0.12 3x €0.08	 5x €0.25 4x €0.12 3x €0.08	

Izmaksu Līniju Apraksts



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


Spēles norise un noteikumi

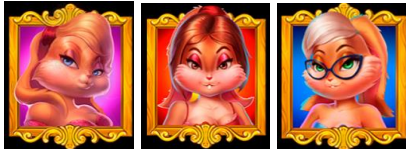
- Spēlē ir vairākas papildus funkcijas, kas var tikt aktivizētas spēles laikā un pilnā apmērā izskaidrotas zemāk.



- **WILD** simbols aizstāj visus simbolus, lai veidotu laimīgas kombinācijas.



- Kad uz 1. cilindra parādās  simbols, un uz 5. cilindra parādās kāds no



simboliem, tiek aktivizēta **bonusa spēle**.



- Bonusa spēles laikā uz laukuma parādās tikai **truša** simboli, kuri attēlo dažādu trušu skaitu.
- Izmaksas par trušu simboliem notiek bonusa spēles beigās.
- Bonusa spēle sākas ar 3 atkārtotiem griezieniem.
- Katru reizi, kad uz laukuma parādās jauns truša simbols, tas paliek fiksēts savā vietā, un griezienu skaits tiek atiestatīts uz 3.
- Atkārtotie griezieni turpināsies, kamēr uz laukuma vairs neparādīsies jauni truša simboli.
- Bonusa spēles beigās visi truši uz spēles laukuma tiek saskaitīti kopā un tiek izmaksāts laimests, saskaņā ar izmaksu tabulu:
 - 0-5 truša simboli piešķir laimestu 2x no likmes apmēra;
 - 6-8 truša simboli piešķir laimestu 9x no likmes apmēra;
 - 9-11 truša simboli piešķir laimestu 15x no likmes apmēra;
 - 12-14 truša simboli piešķir laimestu 25x no likmes apmēra;

- 15-17 truša simboli piešķir laimestu 35x no likmes apmēra;
- 18-20 truša simboli piešķir laimestu 45x no likmes apmēra;
- 21-23 truša simboli piešķir laimestu 55x no likmes apmēra;
- 24-26 truša simboli piešķir laimestu 75x no likmes apmēra;
- 27-29 truša simboli piešķir laimestu 200x no likmes apmēra;
- 30-35 truša simboli piešķir laimestu 500x no likmes apmēra;
- 36-41 truša simboli piešķir laimestu 1500x no likmes apmēra;
- 42 un vairāk truša simboli piešķir laimestu 4000x no likmes apmēra.



- Bonusa spēles laikā uz laukuma var parādīties **HAT simbols** ar trusi iekšā. Ja tas parādās uz spēles laukuma, tas paliek fiksēts savā vietā un atkārtoto griezienu skaits tiek atiestatīts uz 3.
- HAT simbols pēc nejaušības principa piešķir kādu no balvām:
 - BRONZE - piešķir laimestu 25x no likmes apmēra;
 - SILVER - piešķir laimestu 50x no likmes apmēra;
 - GOLD - piešķir 100x no likmes apmēra.

- HAT simbola balva tiek atklāta bonusa spēles beigās.
- HAT simbola trusis arī tiek pieskaitīts klāt visu trušu summai bonusa spēles beigās.
- Atkārtotie griezieni tiek izspēlēti ar to pašu likmi, ar kādu tika aktivizēti.
- Noslēdzoties bonusa spēlei, iegūtie laimesti tiek pievienoti kopējai bilancei.


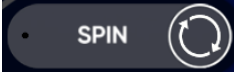

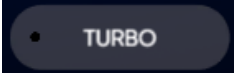


- Spēlētājam ir iespēja iegādāties bonusa spēli jebkurā brīdī, un tā summa ir atkarīga no spēlētāja likmes apmēra un izvēlētās bonusa opcijas.

RISKA SPĒLE

- Spēlētājam ir iespēja izmantot GAMBLE opciju pēc katra laimesta, vai savākt esošo summu un turpināt spēli.
- Uz spēles laukuma tiek parādīta atklāta jeb dīlera kārts un 4 aizklātas kārtis.
- Spēlētājam ir jāizvēlas viena no aizklātajām kārtīm.
- Ja izvēlētās kārts vērtība ir lielāka par dīlera kārti, laimests tiek dubultots.
- Ja izvēlētās kārts vērtība ir mazāka par dīlera kārti, laimests tiek anulēts.

Spēles vadība

-  Lai paaugstinātu vai pazeminātu grieziena vērtību, jāizmanto **BET** izvēlni.
-  Klikšķinot uz **SPIN** pogas, cilindri sāk griezties ar spēlētāja izvēlēto likmi.
-  Nospiežot **AUTO** ikonu, cilindri sāk griezties automātiskajā režīmā.
-  Nospiežot **TURBO** ikonu, cilindri sāk griezties paātrinātajā 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.