

**SIA „JOKER LTD”**  
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251  
Spēles **Red Rascal** noteikumi  
HGMT Ltd spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.  
5 cilindru, 5 rindu un 19 izmaksu līniju spēļu automāts.  
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.34%.

**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.

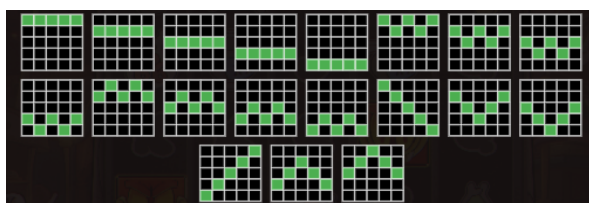
Minimālā likme	0,10 €
Maksimālā likme	50 €

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**







Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām uz aktīvajām izmaksu līnijām no kreisās uz labo pusi.



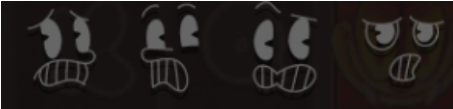
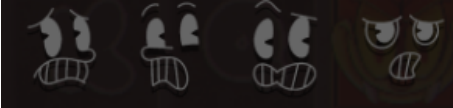




Spēles norise un noteikumi

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

**WILD simbola noteikumi**

-  Simbols parādās laukumā tikai tad, kad ir aktīvs WILD režīms.
-  Simbols aizstāj visus simbolus, lai veidotu laimesta kombinācijas.
-  5 simboli piešķir laimestu saskaņā ar izmaksu tabulu.
-  Simboli neparādās atkārtoto griezienu laikā.


### REZGALA ATKĀRTOTO GRIEZIENU funkcijas noteikumi

- Kad vienā griezienā parādās 3 vai vairāki  simboli, tie tiek fiksēti savās pozīcijās un aktivizē atkārtoto griezienu pēc tam, kad aprēķināti visi griezienu laimesti.
- Atkārtotā griezienu laikā var parādīties tikai  un  simboli.
-  Simboli ir nemaksājoši simboli, un tiem nav nekādas ietekmes.
- Visi  simboli, kas parādās atkārtoto griezienu laikā, tiek fiksēti savās vietās.
- Atkārtotie griezieni turpinās līdz brīdim, kad vairs neparādās jauni  simboli vai vairs nav brīvu pozīciju.
- Kad  simboli izvietojas kvadrāta formā (2x2, 3x3, 4x4 vai 5x5), tie apvienojas, izveidojot milzu simbolu.
- Ja tiek izveidots 5x5  simbols, nekavējoties tiek piešķirts maksimālais laimests.



- Kad tiek aktivizēts atkārtotais grieziens, ārpus spēles laukuma parādās svārsts ar diviem režīmiem: monētas un WILD.
- Svārsts nejauši sāk darboties vienā no režīmiem un pēc tam katrā atkārtotajā griezienā pārslēdzas turp un atpakaļ, mainoties starp abiem režīmiem.
- Kad atkārtoto griezienu funkcija beidzas, tiek aktivizēts izvēlētais režīms.
- Katrā jaunā atkārtoto griezienu funkcijā svārsts sāks darboties nejauši izvēlētajā režīmā.



- Kad aktivizējas **monētu režīms**, tas visus spēles laukumā esošos  un milzu



simbolus pārvērš par monētām.

- Visas monētas tiek izmaksātas kā spēlētāja likmes reizinājums.



- Vērtības ir: 0.2x, 0.5x, 1x, 2x, 3x, 4x.



- Vērtības ir: 5x, 10x, 15x, 20x



- Vērtības ir: 25x, 50x, 100x, 250x, 500x.

- Katram milzu monētas simbolam ir monētas vērtība, un tas saņem arī papildu reizinātāju.
- Šīs abas vērtības tiek sareizinātas, lai izveidotu galīgo likmes reizinātāja vērtību šim simbolam.
- 2x2 milzu monētas simbolu minimālā vērtība ir 5x, un papildu reizinātājs ir no x2 līdz x100.
- 3x3 milzu monētas simbolu minimālā vērtība ir 10x, un papildu reizinātājs ir no x3 līdz x100.
- 4x4 milzu monētas simbolu minimālā vērtība ir 25x, un papildu reizinātājs ir no x4 līdz x100.



- Kad aktivizējas WILD režīms, tas visus  un milzu  simbolus pārvērš par




simboliem.




- Visi milzu  simboli saņem arī pievienošu reizinātāju:


- o 2x2 milzu  simbolu vērtības ir no 2x līdz 100x;
- o 3x3 milzu  simbolu vērtības ir no 3x līdz 100x;
- o 4x4 milzu  simbolu vērtības ir no 4x līdz 100x.

- Kad visi  simboli ir pārvērsti par  simboliem, tiek aktivizēts parastais grieziens, kura laikā visi  simboli paliek savās vietās un cilindros parādās arī parastie izmaksu simboli.


- Kad milzu  simboli piedalās laimesta kombinācijā, laimesta vērtība tiek reizināta ar norādīto vērtību.



- Ja vienā laimīgajā kombinācijā piedalās vairāk nekā viens milzu  simbols, to vērtības vispirms tiek saskaitītas un tikai pēc tam piemērotas laimestam.
- Tiklīdz ir aktivizēts svārsta režīms un piešķirti laimesti, atkārtoto griezienu funkcija beidzas.

### **DUMPIM GATAVI funkcijas noteikumi**



- Uzgriežot 3  simbolus pamatspēlē, tiek aktivizēta šī 8 bezmaksas griezienu funkcija.
- Funkcijas laikā darbojas visas pamatspēles mehānikas, tikai papildus tam ir paaugstinātas


izredzes uzgriezt  simbolus.

- Uzgriežot papildus  simbolus funkcijas laikā, tiek piešķirti papildu bezmaksas griezieni:

- o  2 simboli piešķir +2 bezmaksas griezienus;
- o  3 simboli piešķir +4 bezmaksas griezienus.


### **PĒC TUMSAS funkcijas noteikumi**


- Uzgriežot 4  simbolus pamatspēlē, tiek aktivizēta šī 10 bezmaksas griezienu funkcija.
- Šīs funkcijas laikā darbojas visas pamatspēles mehānikas, un turklāt, ja griezienu laikā parādās mazāk nekā 3  simboli, šie simboli tiek saglabāti popkorna spainī ārpus spēles laukuma līdz funkcijas beigām.



- Pēdējā bezmaksas griezienu laikā visi saglabātie  simboli tiek pievienoti spēles laukumam.

- Ja laukumam tiek pievienoti 3 vai vairāk  simboli, tiek aktivizēta atkārtoto griezienu funkcija.

- Maksimālais uzkrājams  simbolu skaits ir 25.


-  Simboli, kas aktivizē atkārtoto griezienu funkciju vai parādās tās laikā, netiks saglabāti spainī.

- Uzgriežot papildus  simbolus funkcijas laikā, tiek piešķirti papildu bezmaksas griezieni:

- o  2 simboli piešķir +2 bezmaksas griezienus;
- o  3 simboli piešķir +4 bezmaksas griezienus.

## NAKTS IEKURŠANAS funkcijas noteikumi



- Uzgriežot 5  simbolus pamatspēlē, tiek aktivizēta šī 10 bezmaksas griezienu funkcija.
- Šīs funkcijas laikā darbojas visas pamatspēles mehānikas, un papildus tam, katrā griezienā



parādās vismaz 4  simboli.


- Svārsts ir redzams visu laiku - pirmajā bezmaksas griezienā tas sāks darboties vienā no diviem režīmiem un pēc tam katrā nākamajā griezienā pārslēgsies turp un atpakaļ.
- Svārsts aktivizēs un piešķirs izvēlēto režīmu, katrā bezmaksas griezienā, transformējot




visus laukumā esošos  simbolus.

- Šajā funkcijā atkārtotie griezieni netiek aktivizēti.



- Uzgriežot papildus  simbolus funkcijas laikā, tiek piešķirti papildu bezmaksas griezieni:



- o 2  simboli piešķir +2 bezmaksas griezienus;



- o 3  simboli piešķir +4 bezmaksas griezienus.


- Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi, ar kādu tika aktivizēti.
- Ja spēles laikā spēlētājs sasniedz spēles maksimālo laimestu, spēle nekavējoties apstājas, spēlētājam tiek piešķirts laimests un visi atlikušie bezmaksas griezieni tiek atcelti.



- Spēles laikā spēlētājam ir iespēja iegādāties vairākas papildu funkcijas:

- o 10 reizes lielāku iespēju aktivizēt papildspēles par cenu 5x no likmes apmēra;



- o griezienu ar vismaz 3  simboliem par cenu 25x no likmes apmēra;

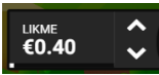




- o griezienu ar vismaz 10  simboliem par cenu 100x no likmes apmēra;

- o DUMPIM GATAVI funkciju par cenu 80x no likmes apmēra;

- o PĒC TUMSAS funkciju par cenu 200x no likmes apmēra.
- Iegādājoties papildu funkcijas darbojas visi minētie noteikumi.

### 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](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.