

SIA „JOKER.LV”
reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544
Spēles Redline Rush noteikumi
Evolution Malta Limited spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5 cilindru, 3 rindu un 20 izmaksu līniju spēļu automāts.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 95.80%.

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	50.00 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.
- Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā cilindra.

 x5 = 125 Substitute for all paying symbols.	 x5 = 125 x4 = 12.5 x3 = 2.5	 x5 = 25 x4 = 5 x3 = 1	 x5 = 2.5 x4 = 1 x3 = 0.3	 x5 = 2.5 x4 = 1 x3 = 0.3	
 x5 = 5 x4 = 2.5 x3 = 0.8	 x5 = 3 x4 = 1.3 x3 = 0.5	 x5 = 3 x4 = 1.3 x3 = 0.5	 x5 = 2 x4 = 0.8 x3 = 0.2	 x5 = 2 x4 = 0.8 x3 = 0.2	 x5 = 2 x4 = 0.8 x3 = 0.2

Izmaksu līniju apraksts



Laimesti tiek piešķirti no kreisās uz labo pusi par blakus esošo simbolu kombinācijām. Simboliem jābūt uz blakus esošiem cilindriem.

Spēles norise un noteikumi

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



- **WILD** simbols aizstāj visus maksājošos simbolus un ir simbols, kas veido garāko laimesta kombināciju uz vienas laimesta līnijas.
- 5 WILD simboli piešķir laimestu saskaņā ar izmaksu tabulu.

Cilindru sabrukšanas funkcijas noteikumi:

- o Pēc katra griezienu gan pamatspēlē, gan bezmaksas griezienu laikā, tiek izmaksāti laimesti par laimējošām kombinācijām, bet visi laimējošie simboli pazūd no laukuma.
- o Atlikušie simboli krīt uz leju, bet tukšās vietas ieņem no augšas krītošie simboli.
- o Cilindru bruksana turpināsies, kamēr vairs nebūs laimīgo kombināciju.
- o Visi laimesti tiek ieskaitīti spēlētāja kontā pēc tam, kad pirmā griezienu izraisītā bruksana ir beigusies.

SPIDOMETRA funkcijas noteikumi



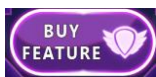
- **SPIDOMETRS** ar 5 līmeņiem atrodas virs cilindriem.
- Katrs laimests palielina ātrumu uz nākamo līmeni, aktivizējot atšķirīgu modifikatoru nākamajai cilindru sabrukšanai.
- Iespējamie modifikatori katram līmenim ir:
 - o **2. līmenis:** x2 laimesta reizinātājs tiek piemērots jebkuram laimestam šajā līmenī;
 - o **3. līmenis:** x3 laimesta reizinātājs tiek piemērots jebkuram laimestam šajā līmenī;
 - o **4. līmenis:** x5 laimesta reizinātājs tiek piemērots jebkuram laimestam šajā līmenī;
 - o **5. līmenis:** visi kāršu simboli tiek noņemti no cilindriem šī līmeņa cilindru sabrukšanai. x5 laimesta reizinātājs no 4. līmeņa saglabājas aktīvs arī šajā līmenī.

- Ja SPIDOMETRS sasniedz 3. līmeni vai augstāku vienā griezienā, raunds nebeidzas pēc neveiksmīgas cilindru sabrukšanas.
- Tā vietā tiek aktivizēta vēl viena cilindru sabrukšana ar zemāku SPIDOMETRA līmeni.
- Šī sabrukšana tiek izraisīta, noņemot visus simbolus no cilindriem, izņemot WILD un bezmaksas griezienu simbolus.
- Neveiksmīga cilindru sabrukšana 2. līmenī beidz raundu.

BEZMAKSAS GRIEZIENU funkcijas noteikumi



- 3, 4 vai 5 **bezmaksas griezienu** simboli jebkur uz cilindriem piešķir bezmaksas griezienu bonusa raundu ar attiecīgi 3, 6 vai 12 bezmaksas griezieniem.
- Bezmaksas griezienu raunds tiek izspēlēts ar pēdējo SPIDOMETRA līmeni, bez kāršu simboliem uz cilindriem un ar laimesta reizinātāju x5.
- Ja bezmaksas griezienu laikā tiek uzgriezti 3, 4 vai 5 bezmaksas griezienu simboli, atkārtoti tiek aktivizēti 3, 6 vai 12 bezmaksas griezieni attiecīgi.



- Spēlētājam ir iespēja iegādāties bezmaksas griezienu bonusu ar garantētu iespēju, ka tiks uzgriezti 3 bezmaksas griezienu simboli par cenu 80x no likmes apmēra.

Spēles vadība

1. Lai paaugstinātu vai pazeminātu griezienu vērtību, jāizmanto **STAKE** izvēlni.
2. Klikšķinot uz **SPIN** pogas, cilindri sāk griezties ar spēlētāja izvēlēto likmi.
3. Nospiežot **AUTO** ikonu, spēlētājs var izvēlēties griezienu skaitu automātiskajā režīmā.
4. Nospiežot **TURBO** ikonu, cilindri sāks 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 „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 office@joker.lv. Pretenzijas var iesniegt arī telefoniski biroja darba laikā no plkst. 8:00 līdz 16:30 pa tālr. 25757544, 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.