

SIA „JOKER.LV”
reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544
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.

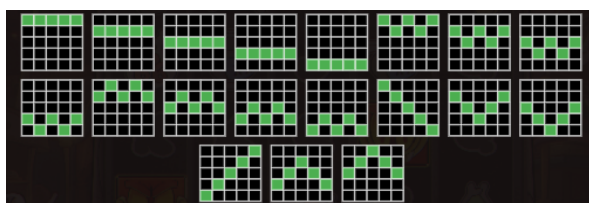
Minimālā likme	0,10 €
Maksimālā likme	50 €

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


grieziena, 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.

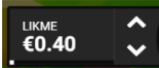


- Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi, ar kādu tika aktivizēti.
- Ja spēles laikā spēlētājs sasniedz spēles maksimālo laimestu, spēle nekavējoties apstājas, spēlētājam tiek piešķirts laimests un visi atlikušie bezmaksas griezieni tiek atcelti.

-  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 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.