

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

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle ar tiešraides spēles šova elementiem.

Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir no 96.00%.

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	1500.00 EUR

Spēles norises apraksts

Balloon Race ir krāsains spēļu automāts un tiešraides spēļu šova apvienojums. Šīs trīs posmu spēles mērķis ir kvalificēties tiešraides spēles šovam, kurā uzvar balons, kas pirmais sasniedz finišu.

Vispirms spēlētājam ir jāgriež Kvalifikācijas automāts, lai savāktu 3 SCATTER simbolus, 3 WILD simbolus, kas izplešas, vai abu šo simbolu kombināciju. Tādējādi spēlētājs var kvalificēties BALLOON RACE bonusa raundam.

Pirms sākas sacīkstes, spēlētājam ir arī iespēja palielināt savus reizinātājus Papildināšanas posmā. BALLOON RACE bonusa raunds piedāvā iespēju iegūt vēl lielākus laimestus.

Spēles norise un noteikumi

Spēlē ir trīs posmi – Kvalifikācija, Papildināšana un BALLOON RACE bonusa raunds.

1. Kvalifikācija

Spēle sākas ar Kvalifikācijas posmu, ko spēlē ar 5 cilindru, 3 rindu spēļu automātu ar 10 fiksētām laimestu līnijām, vienu SCATTER simbolu, vienu WILD simbolu, kas izplešas, un septiņiem laimestu simboliem (10, J, Q, K, A, Bronzas godalga, Sudraba godalga).

Mērķis ir iegūt jebkuru 3 simbolu komplektu – SCATTER simbolus vai WILD simbolus, kas izplešas. WILD simbols, kas izplešas, var aizstāt jebkuru citu simbolu pa

visu cilindru, izņemot SCATTER. SCATTER simbolos var būt papildus reizinātāji, kas palielina spēlētāja kopējo laimestu. WILD simboli, kas izplešas, palielina spēlētāja izredzes uz kombināciju. Piemēram, derīga kvalifikācijas kombinācija var būt 2 SCATTER simboli un 1 WILD simbols, kas izplešas.



Pēc veiksmīgas kvalifikācijas, visi spēlētāja savāktie reizinātāji (2x-10x) tiek saskaitīti un izmantoti BALLOON RACE bonusa raundā, lai aprēķinātu galīgos reizinātājus.

Spēlētājs joprojām var saņemt laimestus par laimestu kombinācijā, kas tiek izmaksātas saskaņā ar Laimestu tabulu.

Kvalifikācijas automātam ir trīs **griezīnu režīmi**:

- Normāls grieziens (pēc noklusējuma):
- XXXtreme grieziens;
- Super XXXtreme grieziens.

Lai grieztu Kvalifikācijas automātu, spēlētājam ir jāizvēlas likmes summu un jāspiež poga GRIEZT.



Normāla griezienu režīmā izvēlēta likme kļūst par spēlētāja pamata likmi, un tā tiks izmantota laimestu aprēķināšanai.

Jebkura **XXXtreme griezienu režīma** aktivizēšana palīdzēs spēlētājam kvalificēties ātrāk, par paaugstinātu griezienu likmes summu katrā griezienā, garantējot 1-2 SCATTER simbolus vai WILD simbolus, kas izplešas.



XXXtreme grieziena režīma aktivizēšana maksā piecreiz vairāk par pamata likmi. Šis režīms garantē 1 SCATTER vai WILD simbolu, kas izplešas, un palielina iespēju iegūt labākus reizinātājus.

Super XXXtreme grieziena režīma aktivizēšana maksā 50 reižu vairāk par pamata likmi. Šis režīms garantē 2 SCATTER vai WILD simbolus, kas izplešas, un palielina iespēju iegūt labākus reizinātājus.

Laimesti tiek aprēķināti, izmantojot pamata likmi.

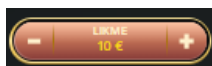


2. Papildināšana

Kad spēlētājs ir kvalificējies BALLOON RACE bonusa raundam un gaida tā sākumu, viņš var piedalīties **Papildināšanas posmā**. Noklikšķinot uz pogas PAPANLINAĀT, tiek palaisti 3-6 baloni (ne vairāk kā divi no katras krāsas), un katrā balonā ir iespējama Papildināšanas vērtība. Baloniem ceļoties augšup, tie var vai nu pārsprāgst, vai sasniegt augšpusi, kur attiecīgā balona bonusa vērtība tiek pieskaitīta attiecīgajam finiša mērķim. Šīs vērtības tiek pievienotas bonusa spēš kopējai bonusa vērtībai.



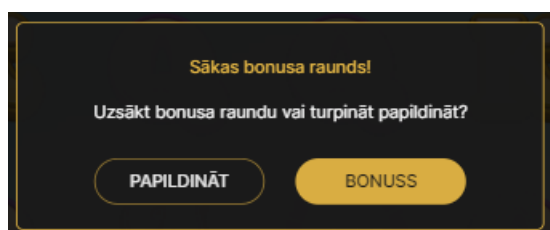
Lai grieztu un palaistu Papildināšanas balonus, minimālā Papildināšanas likme ir vienāda ar pamata likmi, ar kuru spēlētājs kvalificējies.



Izvēloties palielināt Papildināšanas likmes summu, spēlētājs palielina arī reizinātāju vērtību.

Kad Papildināšanas laiks beidzas, spēlētājs nonāk BALLOON RACE bonusa raundā.

Ja spēlētājs kvalificējies Papildināšanas posmam 15 sekundes pirms BALLOON RACE bonusa raunda sākuma (Kvalifikācijas posma animāciju dēļ taimera laiks var atšķirties 2-5 sekundes), uz ekrāna parādās uznirstošais paziņojums.



Spēlētājam jānoklikšķina uz pogas BONUSS, lai pievienotos BALLOON RACE bonusa raundam, vai PAPILDINĀT, lai paliktu Papildināšanas posmā un gaidītu nākamo bonusa raundu.

Ja netiek pieņemts lēmums, spēlētājs automātiski nonāk BALLOON RACE bonusa raundā.

3. BALLOON RACE bonusa raunds

Bonusa spēlē ir lototrona iekārta un 80 bumbiņas dzeltenā, violetā, zaļā un sarkanā krāsā, kā arī dažādi reizinātāji, kas gaida gaisa balonus finišā. Sākoties sacensībām, krāsainas bumbiņas tiek izlozētas pēc nejaušības principa. Kad bumbiņa ir izlozēta, atbilstošās krāsas balons paceļas vienu soli uz augšu. Šis process atkārtojas, lototronam nepārtraukti izlozējot dažādu krāsu bumbiņas, un baloniem ceļoties augšup atbalstoši izlozētajām krāsām.

Balonu mērķis ir pirmajam uzlidot 5 pozīcijas līdz finišam. Kad pēc 5 atkārtojumiem viens balons sasniedz finišu, sacensības beidzas. Uzvarētāja balona krāsa nosaka visu spēlētāju laimestu.

Kad pirmais gaisa balons ir sasniedzis finišu, visi reizinātāji (SCATTER, Papildināšanas un bonusa raunda) tiek aprēķināti kopā: (SCATTER reizinātāji * bonusa raunda reizinātāji) + papildināšanas reizinātāji = galīgie reizinātāji.

Laimestu izmaksa

Kvalifikācijas automāta laimestu līniju izmaksā uzreiz, ja vien spēlētājs nekvalificējas. Ja viņš kvalificējas un vienā griezienā iegūst vienu vai vairākas laimestu līnijas, to laimests tiek apstrādāts pēc BALLOON RACE bonusa raunda.



Kvalifikācijas automātam ir 10 fiksētas

laimestu līnijas.








Laimīgo līniju laimesti tiek izmaksāti, ja nepārtrauktā secībā ir vismaz 3 simboli, kas atbilst kādam izkārtojumam, sākot no kreisā malējā cilindra līdz labajam malējam cilindram.

Tiek izmaksāts tikai laimīgas līnijas lielākais kombinācijas laimests, pat ja uz konkrētas laimīgas līnijas ir vairāku veidu kombinācijas.

Vienā griezienā var izveidoties viena vai vairākas laimestu līnijas. Vienlaicīgi laimesti uz dažādām laimīgām līnijām tiek saskaitīti kopā.

Spēlētāja sākotnējā likme netiek atgriezta papildus laimestam.

Summa, kas tiek izmaksāta, balstoties uz pamata likmi, ir atkarīga no savākto simbolu veida un skaita un tiek parādīta ekrānā uzreiz pēc griezienu.

Simbols	Laimests
	<ul style="list-style-type: none"> • x3 = 0.1x • x4 = 0.3x • x5 = 1x
	<ul style="list-style-type: none"> • x3 = 0.2x • x4 = 0.5x • x5 = 1.3x
	<ul style="list-style-type: none"> • x3 = 0.3x • x4 = 0.8x • x5 = 1.5x
	<ul style="list-style-type: none"> • x3 = 0.4x • x4 = 1x • x5 = 2x
	<ul style="list-style-type: none"> • x3 = 0.5x • x4 = 1.5x • x5 = 3x
	<ul style="list-style-type: none"> • x3 = 1.5x • x4 = 5x • x5 = 10x
	<ul style="list-style-type: none"> • x3 = 4x • x4 = 7,5x • x5 = 15x

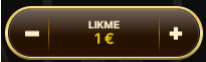



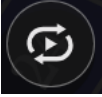
BALLOON RACE bonusa raunda laimests tiek aprēķināts, pamatojoties uz pamata likmi un bonusa spēles raunda laikā iegūto galīgo reizinātāju.

Uzvarētāja krāsas **galīgo reizinātāju** aprēķina šādi:

- Spēlētāja kopējais SCATTER reizinātājs tiek reizināts ar BALLOON RACE reizinātāju (*piemēram*, $8x * 10x = 80x$)
- Tad tiek pieskaitīts kopējais Papildināšanas reizinātājs (*piemēram*, $80x + 21x = 101x$)

- Pēc tam spēlētājs redz galīgo reizinātāju visu četru gaisa balonu finišā.
- Kad BALLOON RACE gaisa balonu sacīkstes ir beigušās un uzvarētāja gaisa balons ir sasniedzis finišu, uzvarētāja galīgais reizinātājs tiek reizināts ar spēlētāja pamata likmes summu (*piemēram*, $412 * 2.00 \text{ €} = 824 \text{ €}$).
- Visi laimesti no Kvalifikācijas automāta pēc tam tiek pievienoti BALLOON RACE raunda laimestam (*piemēram*, $824 \text{ €} + 5 \text{ €} = 829 \text{ €}$).

Spēles vadība

-  Lai palielinātu vai samazinātu likmi, jāizmanto izvēlni **LIKME**.
-  Poga **TURBO** palielina ātrumu un saīsina griešanas laiku.
-  Indikators **KOPĒJĀ LIKME** uzrāda visu pašreizējā raundā izdarīto likmju kopējo summu.
-  Indikators **BONUSA LIKME** parāda likmes apjomu, ar kuru spēlētājs ir kvalificējies (pamata likme) un kas tiks izmantota, lai aprēķinātu PACHINKO bonusa raunda laimestu.
-  **Automātiskās spēlēšanas** panelī spēlētājs var sākt automātisko spēlēšanu, izvēloties raundu skaitu, kuros viņš vēlas atkārtot savas likmes.

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.