

SIA „JOKER LTD”
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles **Before Time Runs Out** noteikumi
HABANERO SYSTEMS B.V spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5 cilindru, 4 rindu spēļu automāts bez tradicionālajām izmaksu līnijām.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 94.22%.

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	0.15 EUR
Maksimālā likme	30.00 EUR

Spēles norises apraksts

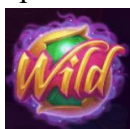
Izmaksu noteikumi

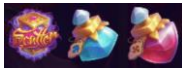
- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Laimestus izmaksā par jebkurām horizontālām vai vertikālām vienādu simbolu līnijām.
- Vienā rindā vai kolonnā var būt vairāk nekā viens laimests.
- Laimesti var krustoties vai pārklāties vienā un tajā pašā rindā vai kolonnā.

 5 2 500 4 200 3 25	 5 1 000 4 100 3 25	 5 300 4 50 3 10	 5 30 4 15 3 5	 5 15 4 10 3 3	 5 10 4 5 3 3
	 5 100 4 30 3 10	 5 2 500 4 200 3 25	 5 30 4 5 3 2		

Spēles norise un noteikumi














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

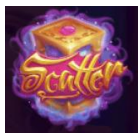



- **WILD** simbols aizstāj visus simbolus, izņemot  simbolus, lai veidotu laimīgas kombinācijas.






















- Tas parādās tikai uz 2. un 4. cilindriem.

- **Divkaujas funkcijas noteikumi:**

- Divcīņas izspēlē, kad cilindri ir apstājušies un vēl nav piešķirti laimesti,  simbols var parādīties vai nu uz 1. vai 5. cilindra, taču ne uz abiem vienlaicīgi;
-  simboli parādās uz 2.-4. cilindriem;
- Divkauja sākas, ja jebkurā griezienā parādās  simbols un 1 vai vairāk  simboli;
-  simbols pārvietojas uz augšu vai uz leju un pēc tam pa kreisi vai pa labi, līdz tas atrodas blakus  simbolam, un tad sākas divkauja;
- Līdz 3 simboli var pārvērsties par WILD simboliem pozīcijās, pa kurām  pārvietojas katrā divkaujā;
- Ja divkaujā uzvar  , 2 laukumā redzami simboli pārvēršas par WILD simboliem un  tiek noņemts no laukuma;
- Ja divkaujā uzvar  ,  tiek noņemts no laukuma;
- Divkauja turpinās, līdz uz laukuma vairs nav neviena  vai  simbola.



- 3, 4 vai 5 **SCATTER** simboli jebkurās pozīcijās uz laukuma pamatspēlē aktivizē 10, 20 vai 50 bezmaksas griezienus attiecīgi.
- Pēc katras divkaujas, kurā uzvar  , smilšu pulkstenim tiek pievienots dārgakmens.
- Kad piešķirti visi 6 dārgakmeņi, bezmaksas griezieni tiek pabeigti un spēlētājs saņem balvu.
- Bezmaksas griezienu bonusu nevar aktivizēt atkārtoti.

-  un  simboli parādās tikai bezmaksas griezienu laikā un nepiešķir laimestus.
- Spēlētājs saņem +1 papildus bezmaksas griezienu, ja  pārvietojas pāri  simbolam, kurš pēc tam kļūst par WILD simbolu.
- Spēlētājs saņem +5 papildus bezmaksas griezienus, ja  pārvietojas pāri  simbolam, kurš pēc tam kļūst par WILD simbolu.
- Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi, ar kādu tie tika aktivizēti.
- Noslēdzoties bezmaksas griezieniem, iegūtie laimesti tiek pieskaitīti kopējai bilancei.
- Monētu atkārtoto griezienu funkcijas noteikumi:**
 - Funkcija tiek aktivizēta, ja pamatspēles laikā parādās 4 vai vairāk  un  un  simboli;
 - Funkcijas sākumā 3   un  tiek fiksēti savās pozīcijās līdz atkārtoto griezienu beigām;
 - Atkārtoto griezienu funkcijas laikā parādās tikai   un  un tukši simboli;
 - Ja uzgriežas vēl viens   vai  simbols, arī tas tiek fiksēts līdz atkārtoto griezienu beigām;
 - Atkārtoto griezienu funkcija beidzas, ja   vai  vērtība ir augstāka nekā pārējām monētām;
 - Ja neviena monēta nav uzvarējusi (nav nevienas augstākās vērtības monētas), tiek piešķirts papildus atkārtotais grieziens;
 - Atkārtotie griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi, ar kādu tie tika aktivizēti;
 - Funkciju nav iespējams aktivizēt atkārtoti;
 - Noslēdzoties atkārtotiem griezieniem, iegūtie laimesti tiek ieskaitīti kopējai bilancei.
- Divkaujas funkciju un bezmaksas griezienu bonusu nevar aktivizēt vienlaicīgi.
- Monētu atkārtoto griezienu funkciju un bezmaksas griezienu bonusu nav iespējams aktivizēt vienlaicīgi.

- Divkaujas funkcijas laikā,  un  simboli var tikt aizstāti ar WILD simboliem, un attiecīgās funkcijas var netikt aktivizētas.
- Divkaujas funkcijas laikā,   un  simboli var tikt aizstāti ar WILD simboliem, un attiecīgā Monētu atkārtoto griezienu funkcija var netikt aktivizēta.

Džekpota sacensību noteikumi

Uzkrāšanas fāze

1. Džekpota summa sākas no €0.00.
2. Daļa no katras veiktās likmes tiek novirzīta džekpotam.
3. Džekpota displejā būs redzama informācija par laiku, kas atlicis līdz nākamajām sacīkstēm, džekpota summu un uzreiz pēc Izmaksas fāzes – arī informācija par pēdējo laimēto džekpotu.
4. Šīs fāzes laikā aktivizēt džekpotu nav iespējams.

Sacīkšu fāze

1. Sacīkšu fāzes ilgums norādīts spēles iebūvētajos noteikumos (kas ir atrodami spēles loga kreisajā apakšējā stūrī):



2. Arī tagad daļa no katras veiktās likmes tiek novirzīta džekpotam.
3. Džekpots garantēti aktivizēsies līdz Sacīkstes beigām.
4. Džekpota displejā būs redzama informācija par laiku, kad sacīkstes beigsies, un džekpota summu.

Izmaksas fāze

1. Izmaksas fāze sākas, kad tiek aktivizēts džekpots.
2. Spēlētājiem, kas veikuši likmes vistuvāk brīdim, kad aktivizēties džekpots, sacīkstēs tiks piešķirtas finiša vietas.
3. Katrs spēlētājs sacīkstēs var iegūt tikai vienu vietu.
4. Pēc tam, kad laimesti par visām vietām ir izmaksāti, džekpots tiek atiestatīts uz sākotnējo summu un tiek atkārtoti uzsākta uzkrāšanas fāze.

Laimestu izmaksas tabula

1. Izmaksu tabula (atkarībā no džekpota iestatījumiem) parādīta spēles iebūvētajos noteikumos (kas ir atrodami spēles loga kreisajā apakšējā stūrī):



Cita informācija

1. Minimālā likme, lai kvalificētos džekpota izmaksai, ir norādīta džekpota logā.
2. Džekpota laiks tiks noteikts pēc servera laika un tiks parādīts saskaņā ar spēlētāja ierīces laiku.
3. Vietas, par kurām netiek izmaksāti laimesti, pāriet uz nākamo notikumu.
4. Ja notikumi nav plānoti, pārnesto summu patur kazino.
5. Ja nav nākamā notikuma, summu patur operators.

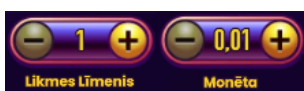
Visi džekpota noteikumi

1. Džekpota noteikumi ir spēkā tikai tad, ja džekpots ir aktivizēts un redzams.
2. Daļa no katras veiktās likmes tiek novirzīta džekpotiem.
3. Džekpota summa mainās līdz ar katru likmi.
4. Džekpotiem nav griestu vai augšējā limita.
5. Ja tiek laimēts džekpots, serverī tas tiks atiestatīts uz sākotnējo vērtību.
6. Džekpota laimesta summa ir džekpota vērtība uz servera, kas noapaļota līdz 2 decimāldaļām.
7. Džekpota laimesti tiek summēti ar citiem laimestiem.

Džekpota savienojuma pārtraukuma politika

1. Ja savienojuma pārtraukums notiek jebkurā spēles brīdī, džekpota summa netiks atjaunināta līdz nākamajai debeta darbībai.
2. Ja serveris ir saņēmis veikto likmi, džekpotu vēl joprojām ir iespējams laimēt un laimesti tiks atspoguļoti spēlētāja konta atlikumā uzreiz pēc tam, kad tiks atjaunots savienojums.

Spēles vadība



1. Lai paaugstinātu vai pazeminātu grieziena vērtību, jāizmanto **LIKMES LĪMENIS** un **MONĒTA** izvēlni.



2. Klikšķinot uz **GRIEZT** pogas, cilindri sāk griezties ar spēlētāja izvēlēto likmi.



3. Nospiežot **AUTO SPĒLES** 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 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.