

SIA „JOKER.LV”
reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544
Spēles Money Time noteikumi
Arrise Solutions (Malta) Limited spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes videospēle ar Live dīleri
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir no 96.25 līdz 96.56%.

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	4600.00 EUR

Spēles norises apraksts

Money Time ir dinamisks lielā rata spēles šovs ar papildu palielinātājiem un bonusa spēlēm, kas nodrošina unikālu un aizraujošu kazino pieredzi.

Spēles mērķis ir prognozēt, uz kura segmenta apstāsies *Money Time* rats.

Katrā spēles raundā vienam no likmju pozīcijas simboliem, kas redzams uz rata, var tikt piešķirts palielinātājs, kas palielina potenciālos laimestus.

Money Time rats piedāvā četras aizraujošas bonusa spēles, kas aktivizējas, kad rats apstājas uz attiecīgā segmenta.

Spēles norise un noteikumi

PAMATSPĒLE

Uz **Money Time rata** ir 54 segmenti, un katrs segments ir apzīmēts ar skaitļa simbolu (1, 2, 5, 10) vai bonusa spēles simbolu (*Cash Roll*, *Bank Heist*, *Coin Rush* vai *Money Time*).

Lai sāktu spēli, spēlētājam jāliek likmes uz likmju pozīciju simboliem, kas atbilst segmentiem, uz kuriem, viņaprāt, rats apstāsies.

Lai likme tiktu ieskaitīta, tas ir jāizdara atvēlētajā likmju likšanas laikā.





Rats tiek iegriezts, kad beidzas likmju likšanas laiks. Pēc tam tiek iegriezts virs rata esošais spēļu automāts (likmju pozīcijas palielinātājs), kas laimējušajai likmju pozīcijai var pievienot papildu 2x līdz 50x. Ja rats apstājas uz skaitļa simbola segmenta, visu laimējušo likmju laimesti tiek izmaksāti saskaņā ar laimestu tabulu un spēles raunds beidzas. Ja rats apstājas uz bonusa spēles segmenta, attiecīgo bonusa spēli spēlē visi spēlētāji, kas kvalificējas. Kad bonusa spēle beidzas, tiek piešķirti visi laimesti un spēles raunds beidzas.

Likmju pozīcijas palielinātājs



Katrā raundā likmju pozīcijas palielinātājs var piešķirt nejaušu reizinātāju vienai likmju pozīcijai.

Pēc likmju likšanas laika beigām virs *Money Time* rata griežas divi cilindri.

Uz viena cilindra ir redzami likmju pozīciju skaitļi un bonusa spēles, bet uz otra cilindra – iespējamie palielinātāja reizinātāji: 2x, 3x, 5x, 10x, 15x, 20x vai 50x.

Ja gan likmju pozīcijas simbols, gan palielinātāja simbols apstājas vienā līnijā cilindru centrā, tiek aktivizēts palielinātājs.

Ja cilindri neapstājas vienā līnijā, spēles raunds turpinās bez palielinātāja.

Pēc aktivizēšanas uz likmju pozīcijas tiek attēlota palielinātāja vērtība, kas reizina šīs likmju pozīcijas visus iespējamus laimestus, ja rats apstājas uz viena no tās segmentiem.

BONUSA SPĒLES

Cash Roll



Kad rats apstājas uz *Cash Roll* segmenta, tiek aktivizēta attiecīgā bonusa spēle.

Lai kvalificētos, spēlētājam jābūt uzliktai likmei uz *Cash Roll* likmju pozīcijas.

Cash Roll spēlē ar vienu metamo kauliņu ar sešām skaldnēm un sešiem atbilstoši numurētiem portfeliem, kuros ir reizinātāji.

Ja šajā bonusa spēlē tiek aktivizēts likmju pozīcijas palielinātājs, sākumā visi reizinātāji tiek attiecīgi palielināti.

Pirms bonusa spēles sākuma prožektors izgaismo vismaz vienu portfeli, piešķirot nejaušu palielinātāju līdz 10x, kas palielina portfeļa reizinātāju.

Lai noteiktu laimējušā portfeļa skaitli, tiek mests metamais kauliņš.

Kad bonusa spēle beidzas, likmes summa tiek reizināta ar laimēto balvu un tiek attēlots kopējais laimests.

Bank Heist



Kad rats apstājas uz *Bank Heist* segmenta, tiek aktivizēta attiecīgā bonusa spēle.

Lai kvalificētos, spēlētājam jābūt uzliktai likmei uz *Bank Heist* likmju pozīcijas.

Bank Heist spēlē uz 4x4 laukuma ar seifiem, kas ir numurēti ar skaitļiem no 1 līdz 16, un katrā seifā ir balva – reizinātājs vai sudraba palielinātājs.

Ja šajā bonusa spēlē tiek aktivizēts likmju pozīcijas palielinātājs, sākumā visi reizinātāji tiek attiecīgi palielināti.

Likmju pozīcijas palielinātājs nepalielina sudraba palielinātājus. Bonusa spēles sākas, kad lototrons izlozē bumbiņas ar numuriem no 1 līdz 16.

Izlozētās bumbiņas atver attiecīgos seifus un atklāj balvas.

Ja izlozētais skaitlis apzīmē seifu, kurā ir reizinātājs, balva tiek laimēta bonusa spēles beigās.

Ja izlozētais skaitlis atbilst seifam, kurā ir palielinātājs, visas reizinātāju vērtības tiek attiecīgi palielinātas, un tiek izlozēta vēl viena bumbiņa.

Katrā bonusa spēlē var būt 2 vai 3 palielinātāji, un spēli spēlē, līdz tiek izlozēts reizinātājs, kas beidz bonusa spēli.

Bonus spēlē var izlozēt ne vairāk kā četras bumbiņas.

Kad bonusa spēle beidzas, likmes summa tiek reizināta ar kopējo laimēto balvu un tiek attēlots kopējais laimests.

Coin Rush



Kad rats apstājas uz *Coin Rush* segmenta, tiek aktivizēta bonusa spēle.

Lai kvalificētos, spēlētājam jābūt uzliktai likmei uz *Coin Rush* likmju pozīcijas.

Coin Rush spēlē uz 8x8 laukuma, kas pildīts ar monētām, un katrai monētai ir reizinātāja balva.

Ja šajā bonusa spēlē tiek aktivizēts likmju pozīcijas palielinātājs, sākumā visi reizinātāji tiek attiecīgi palielināti.

Bonusa spēles sākumā, pirms monētas tiek apgrieztas un sajauktas, tiek ātri parādītas balvas.

Pēc tam spēlētājs izvēlas vienu monētu no sajauktā laukuma.

Ja spēlētājs neizvēlas atvēlētajā laikā, automātiski tiek izvēlēta monēta pēc nejaušības principa.

Visas monētas tiek apgrieztas, lai atklātu balvas.

Pēc atklāšanas pieci palielinātāja prožektoru pēc nejaušības principa pārvietojas pa balvām uz laukuma.

Katrs prožektors apstājas uz citas monētas un piešķir papildu 5x palielinātāju, attiecīgi palielinot balvu vērtības.

Kad ir piešķirti pieci palielinātāji, spēlētājs laimē izvēlētajā monētas reizinātāju, beidzot bonusa spēli.

Kad bonusa spēle beidzas, likmes summa tiek reizināta ar laimēto balvu un tiek attēlots kopējais laimests.

Money Time



Kad rats apstājas uz *Money Time* segmenta, tiek aktivizēta attiecīgā bonusa spēle.

Lai kvalificētos, spēlētājam jābūt uzliktai likmei uz *Money Time* likmju pozīcijas.

Money Time bonusa spēli spēlē zelta glabātavā ar milzīgu 54 segmentu ratu, kam ir trīs krāsainas sadaļas: sarkana, zaļa un zila.

Katrā krāsainajā sadaļā ir reizinātāju balvas un atkārtota griezienu simboli.



Ja šajā bonusa spēlē tiek aktivizēts likmju pozīcijas palielinātājs, sākumā visi reizinātāji tiek attiecīgi palielināti.

Spēlētājam jāizvēlas vienu no trim krāsām - sarkans, zaļš vai zils.

Ja spēlētājs neizvēlas krāsu atvēlētajā laikā, automātiski tiek izvēlēta krāsa pēc nejaušības principa.

Tad rats tiek iegriezts un kad tas apstājas, katras krāsas kopējās balvas lodziņam tiek pieskaitīti laimestu līnijas reizinātāji.

Ja rats apstājas uz atkārtota griezienu simbola kādā no krāsainajām sadaļām, rats tiek iegriezts atkārtoti.

Kad tiek piešķirts atkārtots grieziens, visi pārējie atkārtota griezienu simboli konkrētās krāsas sadaļā tiek izņemti no spēles.

Katra atkārtota griezienu laikā laimētie reizinātāji tiek pievienoti attiecīgās krāsas kopējās balvas lodziņam.

Ratu var atkārtoti iegriezt līdz 3 reizēm, kopā veicot ne vairāk kā 4 griezienus.

Ja rats neapstājas uz atkārtota griezienu simbola nevienā no krāsainajām sadaļām, bonusa spēle beidzas un spēlētājs laimē kopējo balvu, kas attēlota izvēlētajā krāsas sadaļā.

AUTOMĀTISKĀS SPĒLES funkcijas noteikumi



Funkcija dod iespēju automātiski atkārtot likmes izvēlētajā skaitā spēles raundu.

Lai aktivizētu funkciju, spēlētājs liek likmes un noklikšķina uz pogas **AUTOMĀTISKĀ SPĒLE**.

Atveras spēles logs, kurā var atlasīt spēļu raundu skaitu, kurā vēlas atkārtot likmi.

Var būt pieejami arī daži papildu iestatījumi.

Kad automātiskā spēle ir sākusies, savas likmes spēlētājs var mainīt likmju likšanas laikā, uz laukuma uzliekot papildu žetonus.

Lai apturētu automātiskās spēles funkciju, spēlētājam jāatver automātiskās spēles logs un jānoklikšķina uz pogas **PĀRTRAUKT**.

Automātiskās spēles funkcija tiek automātiski apturēta šādos gadījumos:

- Izvēlētais automātiskās spēles raundu skaits sasniedz 0;
- Spēles balance ir nepietiekama, lai turpinātu automātisko spēli;
- Stājas spēkā viens vai vairāki automātiskās spēles pārtraukšanas apstākļi: samazinās balance, palielinās balance vai viens laimests pārsniedz iestatījumos iestatīto vērtību.

Laimestu izmaksa

Ja spēlētāja likme nosedz segmentu, uz kura apstājas rats, laimesti tiek izmaksāti saskaņā ar laimestu tabulu.

Spēlētāja laimests ir norādīts ekrānā redzamajā paziņojumā par laimestu un ietver spēlētāja sākotnējo likmi.

Bonusa segmentu laimests ir atkarīgs no bonusa spēļu iznākuma.

Segments	Laimests
1	1-50:1
2	2-100:1
5	5-250:1
10	10-500:1
<i>Cash Roll</i>	1-5000:1
<i>Bank Heist</i>	3-40000:1
<i>Coin Rush</i>	5-25000:1
<i>Money Time</i>	10-29000:1

Kad ir sasniegts maksimālais spēles laimests, spēle turpinās kā ierasts, un kopējam laimestam spēles raunda beigās tiek piemērots maksimālās summas ierobežojums.

Money Time optimālais teorētiskais spēlē ieguldītās naudas atmaksas procents (RTP) ir **96.56 %**, pamatojoties uz bonusa spēles likmju pozīcijām.

Likmes veids	RTP %
1	96.54%
2	96.56%
5	96.56%
10	96.54%
Cash Roll	96.54 %
Bank Heist	96.30% - 96.56 %
Coin Rush	96.25% - 96.55%
Money Time	96.36 % - 96.56%

Spēles vadība

- **Galda nosaukums** norāda uz galdu, pie kura šobrīd spēlētājs spēlē, un Galda limiti parāda pie konkrētā galda atļautās minimālās un maksimālās likmes. Noklikšķinot uz šīs vietas vai pieskaroties tai, atveras logs Likmju limiti un laimesti, kur redzams katra likmes veida minimums un maksimums, kā arī laimesta koeficients.



- **SPĒLES INFORMĀCIJAS INDIKATORS** informē par spēles statusu un kamēr ir attēlots taimeris, spēlētājs var likt un mainīt savas likmes.



- **ŽETONU EKRĀNĀ** var izvēlēties žetonu vērtību, ar kuriem spēlētājs vēlas likt likmes. Pieejamas tikai tās žetonu vērtības, kuras var nosegt ar spēlētāja pašreizējo bilanci.



- Jānoklikšķina uz pogas **LIKME UZ VISIEM SKAITĻIEM** vai **LIKME UZ VISIEM BONUSIEM**, lai ar atlasīto žetona vērtību uzreiz nosegtu visas skaitļu vai bonusa spēļu likmju pozīcijas.



- Poga **ATKĀRTOT** ļauj atkārtot tās pašas likmes, ko spēlētājs uzlika spēles iepriekšējā raundā.



- Poga **DUBULOT** dubulto visas spēlētāja uzliktās likmes. Katrs klikšķis/pieskāriens dubulto spēlētāja likmes, līdz ir sasniegts maksimālais limits.

-  Poga **ATSAUKT** noņem spēlētāja pēdējo uzlikto likmi. Šī poga ir pieejama tikai likmju likšanas laikā.
-  **BILANCES INDIKATORS** parāda jums pieejamos naudas līdzekļus un valūtu. Bilancei jābūt pietiekamai, lai nosegtu visas jūsu uzliktās likmes.
-  Funkcija **AUTOMĀTISKĀ SPĒLE** dod iespēju izvēlēto spēles kārtu laikā automātiski 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 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.