



УКРАЇНА

(19) UA

(11) 81252

(13) C2

(51) МПК (2006)

G07F 17/32

G07C 15/00

G06Q 50/00

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ
І НАУКИ УКРАЇНИДЕРЖАВНИЙ ДЕПАРТАМЕНТ
ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ
ВЛАСНОСТІОПИС
ДО ПАТЕНТУ НА ВІНАХІД

(54) РОЗВАЖАЛЬНА ГРАЛЬНА СИСТЕМА "ТЕЛЕЛОТО"

1

2

(21) а200500267

(22) 25.04.2003

(24) 25.12.2007

(86) РСТ/BG03/00024, 25.04.2003

(31) 106817

(32) 12.06.2002

(33) BG

(31) 107719

(32) 14.04.2003

(33) BG

(72) ІВАНОВ ВЕНЦИСЛАВ СТОЯНОВ

(73) ІВАНОВ ВЕНЦИСЛАВ СТОЯНОВ

(56) US 5403999, 04.04.1995

ES 2142252 A1, 01.04.2000

US 4251075, 17.02.1981

FR 922486, 10.06.1947

US 4332385, 01.06.1982

US 4974847, 04.12.1990

US 4813676, 21.03.1989

FR 795869, 24.03.1936

US 6295342 B1, 25.09.2001

(57) 1. Розважальна гральна система "телелото", яка містить телекомунікаційний засіб, установлений для здійснення ставок кожним учасником, засіб, установлений таким чином, щоб кожен учасник зробив ставки і ввів реєстраційні дані перед початком проведення гри, засіб, установлений для проведення розіграшів для визначення призів, та установлений таким чином, що для кожного розіграшу використовується і розподіляється різна частина зареєстрованих ставок, комп'ютерно-цифрова система для

генерації індивідуального реєстраційного номера (IPN) у вигляді комбінації цифр та/або літер і запису голосу учасника, засоби, установлені для того, щоб у випадку, коли IPN вже було згенеровано, учасник, після прослуховування голосового привітання, вводив свій IPN, та пристрої типу "лабіринт", установлені для розподілення розіграних призів, яка **відрізняється** тим, що пристрої типу "лабіринт" складаються з похилої дошки (1) з плоскою поверхнею, що має ігрові поля, які визначені бар'єрами (2) на її поверхні, орієнтованими по лініях, причому бар'єри (2) на різних лініях зміщені один відносно одного, а внизу дошки (1) виконані покажчики для уловлювання куль і визначення виграного призу.

2. Розважальна гральна система "телелото" за п. 1, яка **відрізняється** тим, що кожен учасник робить ставки за допомогою телефонного дзвінка, причому ставка учасника представлена принаймні частиною вартості телефонного дзвінка.

3. Розважальна гральна система "телелото" за п. 1, яка **відрізняється** тим, що учасник має можливість впливати на розмір призу через кількість своїх ставок, яка відповідає кількості дзвінків зазначеного учасника.

4. Розважальна гральна система "телелото" за будь-яким з пп. 1-3, яка **відрізняється** тим, що ігри типу "лабіринт" проводяться з 10 кулями для кожного учасника, а приз виграє кожен учасник, якому удалося потрапити принаймні двома кулями в той самий покажчик.

Винахід відноситься до розважальної гральної системи "телелото", що дозволяє брати участь у ній будь-якому числу гравців, яка може знайти застосування в індустрії розваг при проведенні лотерей, теле- або радіо-вікторин і інших видів ігор зі ставками тину тоталізатора.

Лотереї є дуже популярними та цікавими іграми, сутність яких зазвичай полягає в тому, що гравець обирає групу чисел (ставку), з більшої групи можливих чисел, і після оплати такої ставки

гравці, що вгадали визначену кількість або всі з номерів, що випали в результаті розіграшу, беруть участь у розподілі виграшів.

Як недолік відомих ігор тину тоталізатора треба зазначити той факт, що такі види ігор звичайно проводять у букмекерських конторах, казино і подібних закладах, тобто, учасникам потрібно йти у визначене місце і там робити свої ставки. Такі ігри не можна вважати командними чи колективними, оскільки учасники не можуть грати

(13) C2

(11) 81252

(19) UA

між собою, тобто один проти одного, а грають з казино або букмекерами. У цих іграх прибуток організаторів не фіксується. Він практично необмежений і може сягати 100% або навіть більше. Прибуток залежить від результатів самих гравців, що досить часто пов'язані з упередженням чи шахрайським розміщенням даних, фактів, а також від різних махінацій або маніпуляцій.

З [патенту № 2014108-C1, RU] відома гра лото, заснована на принципі лотереї. Перед початком гри кожен учасник повинен зробити свої ставки, зареєструвавши при цьому конкретний номер та / або додаткове цифрове та / або літерне позначення з платіжного документа, що має реальне покриття і номінальна сума платежу по якому пропорційна зробленим ставкам. По одному з варіантів гри кожен учасник повинний зареєструвати інформацію про спосіб ведення гри і номер та / або додаткове цифрове та / або літерне позначення платіжного документа, номінальна сума якого дорівнює 10% вартості зроблених ставок. Гра проводиться за правилами, що дозволяють дворазове перевищення виграшем учасника суми зроблених ставок.

Інша гра відома з публікації [патенту № 94018736-A1-RU]. Ця гра проводиться з кулями. Для цієї гри використовується корпус, заповнений кулями з різним маркуванням. Корпус має рухливу нижню частину, що може обертатися. Передбачено засіб для випадкового вибору ігрових елементів, тобто куль, що дозволяє також періодично витягати кулі з корпусу через спеціальний отвір у стінці корпусу. Засіб для випадкового вибору має спіралеподібний направляючий елемент і стрижень, причому направляючий елемент встановлений співвісно на рухливому нижньому елементі таким чином, щоб випадкова куля могла була виштовхнута по спіралеподібному направляючому елементу.

Недоліком описаної відомої гри є складна конструкція пристрою, а також обмежені можливості для досягнення динаміки, високого ступеня видовищності і великого набору комбінацій.

Відомою грою є "тоталізатор", що заснований на тому принципі, що перед початком гри кожен учасник повинен зробити свої ставки і зареєструвати свої інформаційні дані. Виграші визначаються при наступному жеребкуванні, і витягнуті номери, що співпадають зі зробленими ставками, визначають індивідуальні реєстраційні номери, що виграли, а також розмір виграного призу.

З патенту США 5 403 999 відома телекомунікаційна система для проведення лотереї. Зокрема в цьому патенті розкривається спосіб використання загальнодоступної комутованої мережі для участі в лотереї і отримання інформації про виграші за допомогою телефонного дзвінку. Можливе здійснення способу за даним винаходом передбачає реалізацію лотерейної гри, що проводиться наступним чином:

Потенційний учасник набирає код доступу до лотереї і зв'язується з системою комутації платних дзвінків, до якої підключений комплекс мережних

послуг. Завдяки автоматичному визначенню номеру телефону користувача передається системі комутації платних дзвінків, яка має комплекс мережних послуг, що включає систему оголошень, за допомогою якої користувач отримує інструкції, а також рекламні повідомлення оплачувані спонсорами. Далі, база даних використовується для зберігання даних про права користувачів на участь у лотереї та для накопичення даних про рахунки. Учасник вводить свою лотерейну ставку за допомогою сигналів тонального набору (DTMF), що генеруються за допомогою кнопок телефону, або голосом, після цього вводяться дані про ціну і з рахунку учасника знімається відповідна сума. Після цього, активується управляючий процесор, який генерує випадковий лотерейний номер, що його потім порівнюють з контрольним номером лотереї, що був згенерований при обранні лотереї. У випадку, коли ці номери збігаються, або майже збігаються, відразу робиться запис на печатному пристрої і учасника повідомляють про виграш повідомленням, при цьому додаткова інформація як то прізвище та / або адреса учасника записуються оператором.

Описаний вище спосіб проведення лотерейної гри з використанням телефонної мережі має наступні недоліки: відома лотерейна гра може бути визначена в групі моментальних ігор на гроші, де учасника відразу повідомляють про те виграє він чи ні, таким чином нівелюючи привабливість гри. Такі ігри не мають для учасників того хвилювання, що виникає при очікуванні результату, і таким чином мають меншу популярність. Іншим елементом, що впливає на привабливість гри є "особистий момент" у грі, оскільки повідомлення про виграш отримує лише сам учасник, і таким чином про його виграш не може дізнатися велика кількість людей, як то друзі та родичі. В той же час, гра відбувається таким чином, що учасники грають для того щоб виграти якийсь фіксований приз, що також має негативний вплив на привабливість гри, бо якщо можна виграти менший або більший приз тоді грати цікавіше. Стосовно технічного забезпечення лотереї слід зазначити, що використання тієї самої системи і для реєстрації ставок і для визначення переможців можна розглядати як значний недолік, що значно погіршує довіру до гри. Крім того, в цій системі наявні деякі вимоги що значно ускладнюють технічну реалізацію такої лотереї на практиці, а саме - вимога наявності кредитної картки, автоматичне визначення номеру, потреба у пошуку або наданні "першої частини інформації", "другої частини інформації".

Метою винаходу є створення розважальної гри типу "телелото", що відрізняється добре розробленими структурою і привабливістю гри, що дозволяє швидко, легко і зручно призначати ставки, а також організувати проведення гри різними способами й у різних варіантах для того, щоб її можна було проводити з великим числом ігрових комбінацій і варіантів. Завдяки цьому комплексно створюються умови видовищності, привабливості, зручності і дається шанс виграти

приз для кожного учасника. Ще однією метою винаходу є зменшення або повне виключення особистої зацікавленості організаторів гри в прибутку від конкретних учасників завдяки застосуванню принципу формування призу як суми комісійних платежів. У цьому випадку результати гри не впливають на розмір отриманого призу. Таким чином, прибуток, одержуваний організаторами, є фіксованим і завжди дорівнює попередньо встановленому відсотку (%) від загальної суми зроблених ставок.

Ця мета досягається завдяки грі "телелото", у якій кожен учасник через комунікаційний пристрій зв'язується з телефонною системою платних дзвінків і вводить реєстраційні дані, при цьому комп'ютерна цифрова система генерує індивідуальний реєстраційний номер, що потім порівнюється з випадковим виграшним номером після чого визначаються призи.

За даним винаходом, ставка формується в залежності від тривалості дзвінка учасника, а виграші визначаються шляхом проведення серії відкритих розіграшів у електронних засобах масової інформації. При цьому, під час кожного розіграшу розігрується і розподіляється різна частина зареєстрованих ставок за допомогою пристроїв генерування випадкових чисел.

Відповідно до іншого варіанту гри "телелото", для того щоб зробити свої ставки, учасники використовують телекомунікаційний засіб. Після прослуховування мовного вітання учасник вводить свій індивідуальний реєстраційний номер (IPN), комбінацію цифр та / або знаків і реєстраційні дані, а комп'ютерна база даних реєструє відповідність між IPN і ідентифікатором файлу, що містить мовний файл, що містить дані учасника. Для визначення переможців проводяться розіграші з використанням жеребкувальної машини для випадкових чисел (ЖМВЧ), а для визначення розмірів призу використовується пристрій типу "лабіринт".

Також, розважальна гра "телелото" характеризується тим, що ставка учасника представлена принаймні частиною вартості телефонного дзвінка.

Призи при третьому розіграші визначаються за допомогою спеціалізованого програмного забезпечення, що вибирає випадкове число серед індивідуальних чисел учасників, що зробили свої ставки.

Обраному в такий спосіб учаснику надається право зіграти на лабіринтовому пристрої і за допомогою телекомунікаційного засобу давати команди про свої ходи по ігрових полях у виді лабіринту. Потрапивши в місце із зазначеною на ньому сумою, учасник виграє цю суму як приз. У лабіринтовому пристрої, що використовується для визначення призів третього розіграшу, теж мають ігрові поля, що можуть обертатися. Ігрове поле, з якого починається гра, позначено стрілками, що вказують три можливі напрямки для ходу вперед, а інші ігрові поля позначені одно- і двонаправленими стрілками, що вказують можливі напрямки для наступних ходів учасника. На деяких кінцевих ігрових полях знаходиться п-на кількість

показчиків з попередньо фіксованою і зазначеною сумою призу.

Переваги пропонованої гри "телелото" стають очевидними завдяки виразній привабливості та високим ступенем видовищності під час визначення виграшів в процесі всіх розіграшів. В цій грі забезпечується легкий доступ до лотереї, бо учаснику достатньо зв'язатися з телефонною системою надання платних послуг та ввести реєстраційні дані, при цьому не потрібна кредитна картка і не потрібна можливість автоматичного визначення номеру, в той же час інформація про розміщену ставку передається безпосередньо учаснику. Згадані привабливість та видовищність обумовлюються вдалим поєднанням легкого розміщення ставки за допомогою телефонної системи для надання платних послуг та використання мультимедійних засобів для визначення переможців. Проведення ігри, особливо в частині розіграшів для визначення переможців проводиться в формі телевізійного шоу, на очах багатьох глядачів, при цьому переможець може поділитися своєю радістю і успіхом з іншими.

Правила визначення виграшів створюють умови для виникнення несподіваних ситуацій, бо існує можливість, коли виграє велика кількість учасників. Це є результатом того. Що виграші розподіляються по схемі, що залежить від збору, тобто від кількості дзвінків, при цьому не існує ніяких обмежень на кількість дзвінків від одного учасника. Гра проводиться за умов привабливості і видовищності, що обумовлені великою кількістю ігрових комбінацій та розміром можливих виграшів під час усіх розіграшів. Гру відрізняють легкий доступ і виникнення непередбачених ситуацій під час її проведення. Цій грі притаманна видовищність при проведенні всіх розіграшів завдяки великому числу комбінацій способів її ведення. Описані вище правила дозволяють кожному учаснику впливати на розмір призу в даному розрзаті за допомогою особистої ставки, а також вигравати більше за раз в одному циклі, задаючи число ставок. Гру відрізняють динамізм, простота і справедливість, доброта і чесність, що знімають у гравців будь-які внутрішні обмеження або подавлені настрої. В ігри "Лабіринт" чи "Сяйво Ра", у які грають на описаних пристроях, можна грати і як в окремі ігри в такому ж послідовному порядку або в сполученні з іншими іграми.

Приклад проведення пропонованої розважальної гри "телелото" приведений на прикладених фігурах, де:

Фіг.1 являє собою вид спереду ігрової дошки пристрою для визначення призів при третьому розрзаті.

Фіг.2 являє собою приблизну схему розташування ігрових полів фіг.1 з вказаними одно- і двонаправленими стрілками для руху до виграшних зон.

Фіг.3 являє собою загальний вид ігрової дошки пристрою для визначення призів.

Фіг.4 являє собою схему обробки дзвінків. На фіг.5 наведена схема 1-го розрзату. На фіг.6

наведена схема 2-го розтрату. На фіг.7 наведена схема 3-го розтрату. На фіг.8 наведена схема 4-го розтрату.

Опис переважного варіанту здійснення

Нижче наведено опис приблизного проведення пропонованої гри, що не обмежує спосіб проведення, при зміні послідовності різних розіграшів. У той же час цілком зберігаються властивий цій грі вже згадані видовищність, привабливість і легкість, з якою робляться ставки.

Розважальна гра "телелото" складається з чотирьох різних стадій - розіграшів, які необхідно пройти. З огляду на зростаюче число учасників і привабливість гри, ці стадії можна проводити відразу ж одна за інший або через встановлені проміжки часу.

По одному приблизному варіанту проведення гри вона починається після того, як за допомогою будь-якого засобу зв'язку направляється довільне число дзвінків, що реєструються комунікаційно-комп'ютерною системою. Кожен учасник після надання своїх інформаційних даних, пов'язаних з реєстрацією, і після того, як він зробив свої ставки, вважається звичайним учасником, а вищевказана комп'ютерна система випадковим чином генерує індивідуальний, наприклад п'ятизначний, номер.

За правилами пропонованої гри, для того щоб зробити свої ставки, учасники використовують телекомунікаційний засіб (фіг.4). Після прослуховування мовного вітання 104 вони вводять свій індивідуальний реєстраційний номер (ПН) 105 - комбінацію цифр та / або знаків - і реєстраційні дані, і комп'ютерна база даних 106 реєструє відповідність між ПН і ідентифікатором файлу, який містить мовний файл, що містить дані учасника.

Цей п'ятизначний номер дозволяє брати участь у розподілі призів у розтратах з першого по третій, котрі проводяться після закінчення часу, відведеного для того, щоб робити ставки. Через зазначений час проводиться четвертий розіграш призів, у якому беруть участь усі звичайні учасники зареєстровані у зазначений час незалежно від того, чи приймали вони участь в розподілі призів в попередніх трьох розтратах. Цикл коли робляться ставки зручно зробити 24-годинним, шляхом щоденного проведення першого, другого і третього розіграшів, а цикл для четвертого розтрату зручно проводити на щотижневій основі (тобто, раз у тиждень).

При першому і другому розтратах розподіляються різні частини ставок, що були зроблені тільки для щоденного циклу гри.

Перший розіграш починається з використанням пристроїв для визначення щасливих номерів (по принципу випадковості), наприклад, барабанів, у яких під дією стиснутого повітря крутяться кулі, позначені цифрами від 0 до 9. У цьому конкретному випадку використовуються три барабани з 10 кулями в кожному. Для одержання трьох різних цифр (цифри одиниць, десятків, сотень) тризначного числа один за іншим витягуються три кулі (по одному з кожного барабана). Для визначення призів при першому розтраті використовуються три барабани (фіг.5), і

отримане число 111 вводиться в комп'ютерну електронну систему 112, що візуалізує всі ІРН за активний час гри з останніми трьома цифрами, то збігаються з витягнутим тризначним числом 115. Переможці розподіляють між собою рівні частини виплати по першому розіграшу. Всі учасники, то зробили

ставки і яким був виданий створений п'ятизначний індивідуальний номер, останні три цифри якого збігаються з витягнутим тризначним числом, розподіляють між собою рівні частини суми, обговореної як відсоток (%) від запланованих призів.

Другий розтрат починається з використанням чотирьох барабанів, у яких під дією стиснутого повітря крутяться кулі, позначені цифрами від 0 до 9. Для одержання чотирьох різних цифр чотиризначного числа один за іншим витягуються чотири кулі (по одному з кожного барабана). Для визначення призів у другому розтраті використовуються чотири барабани (фіг.6), і отримане число 118 вводиться в комп'ютерну електронну систему 119, що візуалізує всі ГРН за активний час гри з останніми чотирма цифрами, що збігаються з витягнутим чотиризначним числом 122. Переможці розподіляють між собою рівні частини виплати по другому розтраті. Всі учасники з дійсними ставками, останні чотири цифри індивідуальних номерів яких збігаються з витягнутим чотиризначним числом, розподіляють між собою рівні частини суми, обговореної для розподілу як призи, що представляє відсоток (%) від ставок, зроблених для другого розтрату.

Третій розтрат починається з використанням спеціалізованого програмного забезпечення, що вибирає, по принципу випадковості, число серед індивідуальних номерів учасників, зареєстрованих для щоденного циклу. Обраному в такий спосіб учаснику надається право взяти участь у розподілі призів третього розтрату за допомогою пристрою "лабіринт". Призи третього розтрату (фіг.7) визначаються за допомогою спеціалізованого програмного забезпечення, призначеного для вибору випадкового дзвінку від учасників, що зробили свої ставки 125, із програванням відповідного голосового файлу 127. Після перевірки дійсності даних у записі 129 із гравцем установлюється телефонний зв'язок 130, і йому надається право зіграти на лабіринтовому пристрої і за допомогою телекомунікаційного засобу давати команди про свої ходи по ігрових полях у лабіринті. Потрапивши в точку із зазначеною на ній сумою, учасник вирає цю суму як приз 131. Посередник у грі зв'язується з цим учасником по телефону, і останній дає команди, як ходити по лабіринтовому пристрої. У лабіринтовому пристрої, що використовується для визначення призів третього розіграшу, теж мають ігрові поля, що можуть обертатися. Ігрове поле, з якого починається гра, позначено стрілками, що вказують три можливі напрямки для ходу вперед, а інші ігрові поля позначені одно- і двонаправленими стрілками, що вказують можливі напрямки для наступних ходів учасника. На деяких кінцевих ігрових полях знаходиться n-на кількість

показчиків з попередньо фіксованою і зазначеною сумою призу.

Лабіринт - це дошка з ігровими полями, позначеними знаками - числами, літерами або їх комбінацією. У прикладі проведення гри показана дошка з 54 ігровими полями. Збоку від відповідних розташованих по краях ігрових полів розташовані показники з попередньо встановленим призом, що є відсотком (%) від загальної суми, зібраної зі ставок за день, наприклад, 10%, 20%, 30%, 40%, 50% і джек-пот (JP).

Проведення гри завжди починається з ігрового поля, позначеного як "початок", з якого можна ходити в трьох напрямках: відповідно "вліво", "вправо" або "вниз". Всі інші ігрові поля позначені одно- і двонаправленими стрілками, що вказують можливі напрямки ходів, учасник може давати команди робити такі ходи. Коли відкрите двонаправлене ігрове поле (тобто, поле з двома можливими напрямками ходів), учасник вибирає і вказує напрямок, у якому він хоче зробити хід. Коли відкрите одностороннє ігрове поле, напрямок вже показаний, і посередник у грі відкриває наступне ігрове поле сам. Ціль гри полягає в тому, щоб потрапити на ігрове поле, розташоване на краю, проти якого зазначений приз, і виграти зазначену суму. При досягненні призового поля третій розіграш закінчується.

Різниця між призом, виграним учасником, і сумою, що розподіляється в щоденному циклі на призи третього розіграшу, додається до суми джек-поту наступного дня.

У тому випадку, якщо з учасником, обраним гравцем на початку гри, зв'язок установити не вдається, можна вибирати максимум двох учасників і зв'язуватися з ними по телефону, щоб ті діяли як гравці на лабіринтовому пристрої.

Раз у тиждень проводиться гра "Сяйво Ра", у якій визначаються призи четвертого розрату. Для визначення призів при четвертому розраті використовуються п'ять барабанів (фіг.8), і отримане число 134 вводиться в комп'ютерну електронну систему 135, що візуалізує всі ПН за активний час гри з останніми п'ятьма цифрами, що збігаються з витягнутим п'ятизначним числом 138, із програванням файлів із записом відповідного голосу 139. Після перевірки дійсності даних у записі 141 із гравцем встановлюють телефонний зв'язок 142. Призи четвертого розрату визначаються за допомогою пристрою "Клондайк". Воно являє собою похилу дошку з плоскою поверхнею. Ігрове поле має розташовані на ньому бар'єри, причому бар'єри на різних лініях зміщені один відносно одного, а внизу дошки виконані показники для уловлювання ігрових елементів - куль, що вказують приз. Взяти участь у грі можуть всі учасники циклів протягом цього тижня. Для визначення призів використовують пристрій лабіринтового типу, що називається "Клондайк".

Проведення гри починається з використанням пристрою для витягування чисел по випадковому закону, у даному конкретному випадку - з п'яти барабанів з кулями, позначеними цифрами від 0 до 9. Витягаються п'ять куль (по одному з кожного барабана), що складають п'ятизначне число. Всі

учасники, що зробили ставки під індивідуальним номером, що збігається з витягнутим у такий спосіб п'ятизначним числом, одержують право брати участь у розподілі призів четвертого розрату.

Для визначення призів використовують пристрій "Клондайк". Він складається з похилої дошки (1) з обмежуючою рамкою (2) по краях. На ігровому полі (3), утвореному таким чином, мають бути закріплені бар'єри (4), розташовані в лінію (5), причому бар'єри (4) однієї лінії зміщені щодо бар'єрів (4) попередньої лінії. На нижньому кінці ігрової дошки (1) мають бути показники (6) у виді кишень, що заздалегідь вказують суму призу. Переважно, число кишень (6) дорівнює, принаймні, 5. У цьому конкретному випадку їхнє число дорівнює 9, причому в центрі розташована кишень з найбільшим призом, а кишень (6) по обох сторони від нього призначені для менших призів.

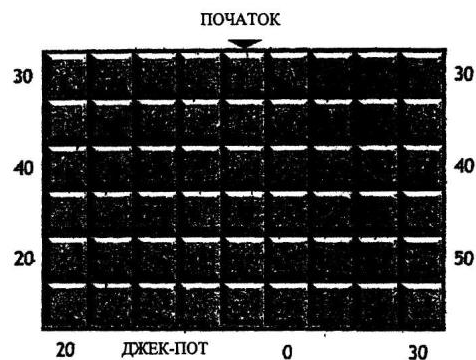
За правилами гри "Сяйво Ра", кожен учасник має право використовувати 10 фігур для конкурсу - куль одного кольору, що він вставляє в пристрій. Кулі, що хаотично скачуються між бар'єрами (4), попадають у кишень, що вказують розмір призу. Нова куля вставляється в пристрій тільки після того, як попередня куля закінчила рух.

Якщо число учасників більш одного, кидається жереб для визначення послідовності гри, тобто, порядку, у якому кожен з них буде вставляти нові кулі.

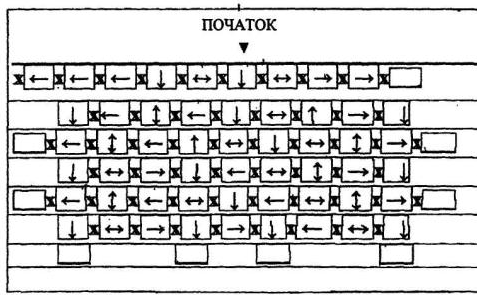
Приз - "супер джек-пот" або будь-який інший - одержує учасник, якому вдалося потрапити двома кулями в одну кишень, і на цьому його участь у грі закінчується. Інші учасники продовжують грати доти, доки не використають всі свої кулі (10 штук) або поки не виграють. У випадку виграшу "супер джек-поту" одним з учасників, інші учасники можуть одержати втішні призи.

Різниця між виграними сумами і сумою, розподіленою на призи тижневого циклу гри, додається до суми "супер джек-поту" на наступну тиждень.

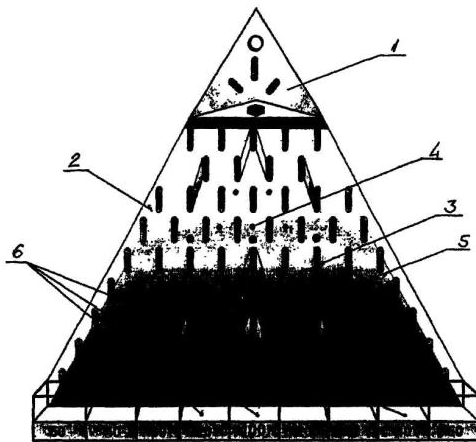
Обоє описані вище пристрою - "лабіринт" і "Клондайк" - можна використовувати як окремі ігри або спільно - у такому, або зворотному порядку.



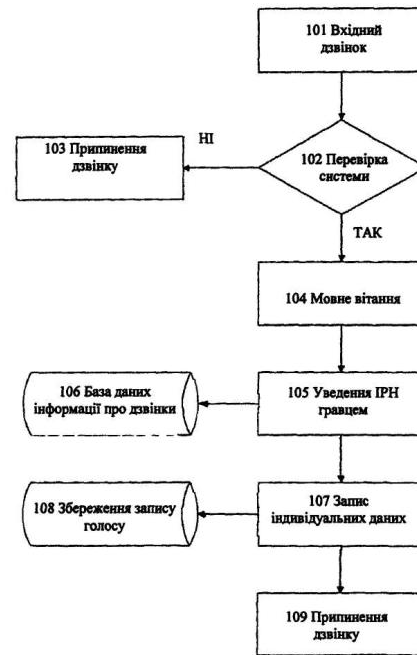
Фиг. 1



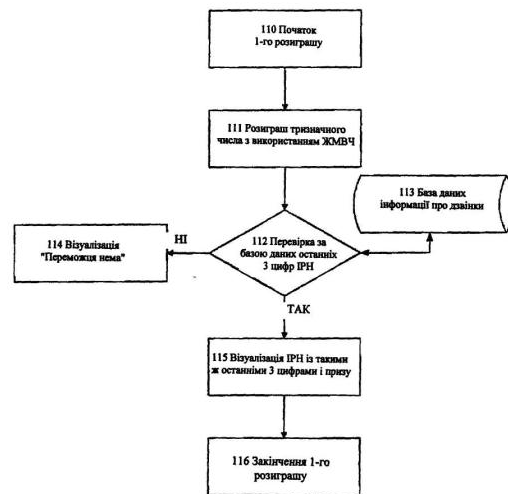
Фіг. 2



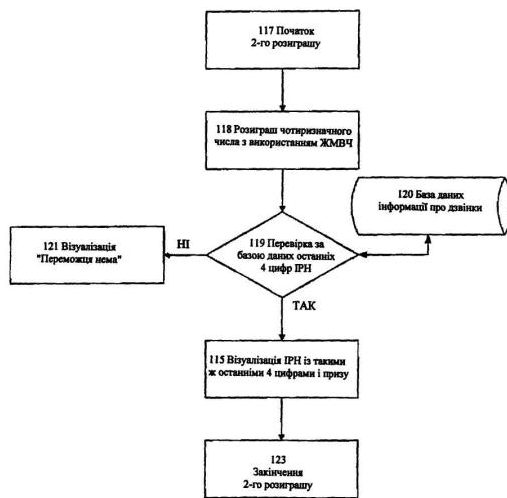
Фіг. 3



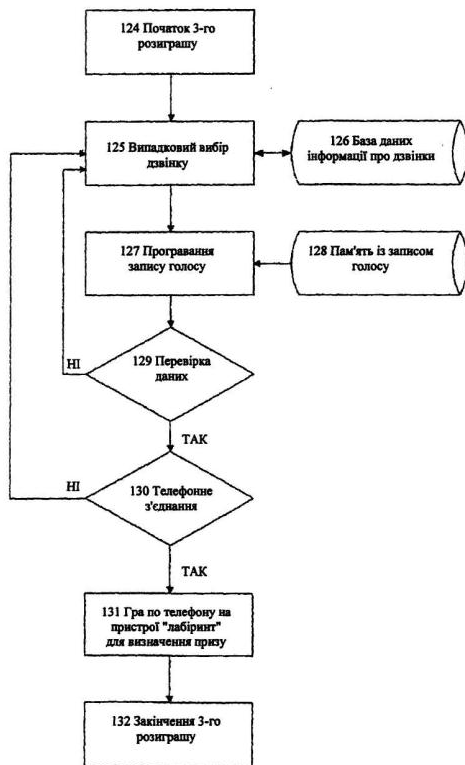
Фіг. 4



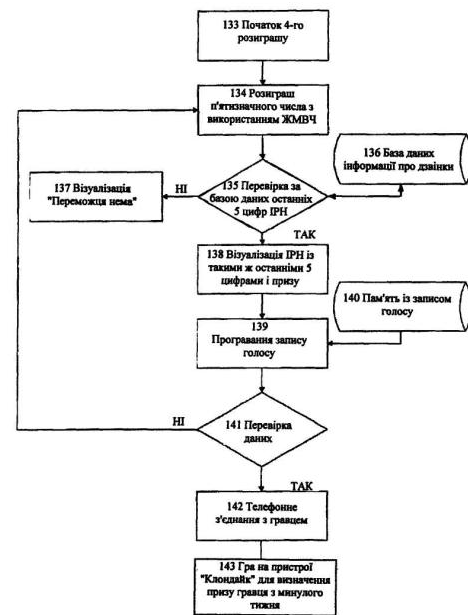
Фіг. 5



Фіг. 6



Фіг. 7



Фіг. 8