

SIA „JOKER LTD.”
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles **Ultimate Roulette** noteikumi
Ezugi RO S.R.L, spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes Ruletes videospēle ar Live dīleri.

Spēles laimesta kopsumma ir no 97.30%.

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.

Mīnīmālā likme	0.20 EUR
Maksimālā likme	100000.00 EUR

Spēles norises apraksts

“Ultimate Roulette” spēlē likmes tiek tam paredzētajā laikā uz galda virsmas ar nosaukumu **ruletes laukums**, uz kura ir attēlotas visas standarta likmju pozīcijas.



Lai sāktu spēli, spēlētājam jāsaņem uzaicinājums **“BET, PLEASE”**. Tad ir jāizvēlas žetona vērtību, kuru viņš vēlas likt šajā griezienā, un uzlikt to uz atbilstošas spēļu galda likmes pozīcijas. Likmi var veikt uz vienu skaitli vai vairākiem skaitļiem. Ir pieejams plašs likmju kombināciju klāsts, par kurām saskaņā ar spēles noteikumiem tiek izmaksātas dažādas likmes.

Kad parādās paziņojums **“FINAL BETS”**, spēlētājam tiek piedāvāta pēdējā iespēja veikt likmes. Pēc tam, kad beidzas pēdējo likmju likšanai paredzētais laiks, parādās paziņojums **“NO MORE BETS”**, kuras laikā likmes vairs nevar veikt.

Kad bumbiņa galu galā piezemējas uz kāda skaitļa, šis skaitlis tiek uzskatīts par uzvarētāju šajā raundā. Atkarībā no likmju veida un prognozes pareizības, spēlētājs saņems laimestu. Pirms rādītāja laiks beidzas, spēlētājs var atcelt pašreizējo likmi.

Spēles norise un noteikumi

“Ultimate Roulette” uz spēles galda ir 3 rindas un 12 kolonnas. Skaitļu lauciņa pašā sākumā atrodas lauks ar skaitli “0”. Visas likmes ir sadalītas divās galvenajās kategorijās – iekšējās un ārējās likmes. Katra veida likme nosedz noteiktu skaitļu daļu, un katrai no tām ir savs izmaksas koeficients.

Likmes, kuras liek uz laukuma daļas ar skaitļiem vai uz līnijām starp tiem, sauc par **Iekšējām likmēm**, savukārt tās, kuras liek uz īpašajiem lauciņiem zemāk un pa kreisi no laukuma, sauc par **Ārējām likmēm**. Virzot peli pāri likmju pozīcijām uz laukuma, iezīmējas tie skaitļi, kas tiktu iekļauti, ja spēlētājs liktu likmi uz konkrētās pozīcijas. Zemāk ir apkopoti dažādi likmju veidi un izmaksas:

Iekšējās likmes:

Likmes veids	Apraksts
Viena skaitļa jeb Straight up	Likme attiecas tikai uz vienu skaitli (tostarp “0”)
Divu skaitļu jeb Split	Spēlētājs var veikt likmi uz diviem skaitļiem, kas atrodas blakus uz galda vertikāli vai horizontāli, vai arī likt likmi uz līnijas starp šiem diviem skaitļiem
Līnijas likme jeb Street	Likme attiecas uz trim skaitļiem, kas ir secīgi. Spēlētājs var likt likmes arī uz šādām grupām: 0, 1 un 2 vai 0, 2 un 3.
Stūra likme jeb Corner/Basket	Likme attiecas uz jebkuriem 4 skaitļiem, kas veido kvadrātu. Lai veiktu šo likmi, spēlētājam jāuzliek žetons uz četrus skaitļus kopīga stūra. Var likt likmes arī uz šādiem skaitļiem: 0, 1, 2 un 3.
Sešlīniju likme jeb Line bet	Šī likme attiecas uz T veida krustojuma līnijām starp divām pieguļošajām rindām ar trim skaitļiem. Sešlīniju likme nosedz visus skaitļus abās rindās — kopā sešus skaitļus (piem., Sešlīnija 4, 5, 6, 7, 8, 9).

Ārējās likmes:

Likmes veids	Apraksts
Kolonna jeb Column	Šī likme attiecas uz 12 skaitļiem. Šajā gadījumā spēlētājs liek likmes uz 12 skaitļiem jebkurā no trim horizontālajām līnijām.
Ducis jeb Dozen	Šī likme attiecas uz 12 skaitļiem. Spēlētājs liek likmes uz vienu no trim 12 skaitļu grupām un var likt likmi uz 1., 2. Un 3. lauciņa.
Mazo/lielo skaitļu jeb Low/High	Šī likme attiecas uz 18 skaitļiem. Likme netiek likta uz "0", jo tas netiek uzskatīts ne par lielo, ne par mazo skaitli. Mazie skaitļi ir no 1 līdz 18, lielie skaitļi ir no 19 līdz 36.
Pāra/nepāra jeb Even/Odd	Spēlētājs var likt likmi uz to, vai laimējušais skaitlis būs nepāra vai pāra, izvēloties attiecīgo lodziņu Odd vai Even. "0" nav ne pāra un ne nepāra skaitlis.
Sarkans/melns jeb Red/Black	Spēlētājs var likt likmi uz rētiņas ar sarkanu vai melnu rombveida zīmi – likme būs uz to, kādas krāsas laimīgais skaitlis tiks parādīts uz rata. "0" netiek uzskatīts ne par sarkanu, ne par melnu.

Likmes veids	Nosedz	Izmaksa
Viens skaitlis	1 skaitlis	28:1-2000:1
Divi skaitļi	2 skaitļi	17:1
Līnija	3 skaitļi	11:1
Stūris	4 skaitļi	8:1
Sešlīnija	6 skaitļi	5:1
Kolonna vai Ducis	12 skaitļi	2:1
1-18/19-36	18 skaitļi	1:1
Pāra/nepāra	18 skaitļi	1:1
Sarkans/melns	18 skaitļi	1:1

Rata sektori


Likmes uz **Rata sektoriem** ir visā pasaulē pazīstamas sarežģītas likmes, kuras liek ruletes spēles eksperti. Tādas likmes kā **likmes uz Kaimiņiem** liek, izmantojot ruletes sacīkšu trasi, kas attēlo skaitļus nevis tā, kā tie parādās uz ruletes galda, bet — uz ruletes rata.



Ruletes rats ar vienu nulli ir sadalīts četros galvenajos sektoros, kas atbilst galda laukuma daļām. Šo sektoru tradicionālie nosaukumi ir **Zero**, **Voisins**, **Orphelins** un **Tiers**.

Likme		Žetonu izvietošana
Zero	Nullei tuvākie skaitļi – 12, 35, 3, 26, 0, 32 un 15. Likme sastāv no 4 žetoniem – 3 žetoni tiek likti uz dalījumiem un 1 žetons uz Straight up.	<ul style="list-style-type: none"> • 1 žetons uz 0/3 split • 1 žetons uz 12/15 split • 1 žetons uz 26 straight up • 1 žetons uz 32/35 split
Voisins	Septiņpadsmit skaitļi, kas atrodas starp 22 un 25 (ieskaitot) uz rata.	<ul style="list-style-type: none"> • 2 žetoni uz 0/2/3 street • 1 žetons uz 4/7 split • 1 žetons uz 12/15 split • 1 žetons uz 18/21 split • 1 žetons uz 19/22 split • 2 žetoni uz 25/26/28/29 corner • 1 žetons uz 32/35 split
Orphelins	Tiek likti 5 žetoni uz četrām “split” un “straight up”.	<ul style="list-style-type: none"> • 1 žetons uz 1 straight-up • 1 žetons uz 6/9 split • 1 žetons uz 14/17 split • 1 žetons uz 17/20 split • 1 žetons uz 31/34 split
Tiers	Divpadsmit skaitļi, kas atrodas pretējā rata pusē starp 27 un 33, ieskaitot 27 un 33. 6 žetoni tiek novietoti uz 6 sadalījumiem.	<ul style="list-style-type: none"> • 1 žetons uz 5/8 split • 1 žetons uz 10/11 split • 1 žetons uz 13/16 split • 1 žetons uz 23/24 split • 1 žetons uz 27/30 split • 1 žetons uz 33/36 split

Likme uz kaimiņiem

	Kaimiņi/Neighbours	Ar šo pogu spēlētājs var izvēlēties sacīkšu trasē izvēlētā skaitļa blakus esošos skaitļus (skaitļus, kas atrodas blakus esošajiem skaitļiem abās trases izvēlētā skaitļa pusēs), un uz šiem skaitļiem esošajiem skaitļiem automātiski tiks uzlikta likme.	Līdzinās likmei Straight up
---	--------------------	---	--------------------------------

Ruletes īpašo reizinātāju funkcijas

Katrā spēles raundā ir 3 nejauši izvēlētu reizinātāju kategorijas, kas potenciāli var tikt izmantoti spēlē – **MAIN MULTIPLIERS** (galvenie reizinātāji), **EXTRA MULTIPLIERS** (papildus reizinātāji) un **SPREAD MULTIPLIERS** (izkliedes reizinātāji).

- MAIN MULTIPLIERS

Katrā raundā pēc likmju veikšanas laika beigām tiek atklāti galvenie reizinātāji. Pēc nejaušības principa tiek izvēlēti no 1 līdz 5 skaitļiem, un tiek piemēroti 50x, 100x, 150x, 250x, 500x, 750x vai 100x reizinātāji, kas kļūst par jaunajiem laimestu maksājumiem.

- EXTRA MULTIPLIERS



Spēlētājs var iegādāties no 1 līdz 3 papildu reizinātājus ar šādām vērtībām: x50, x100, x150, x250, x500, x750 un x1000.

Katrs no šiem reizinātājiem maksā 10% no spēlētāja sākotnējās (kopējās) likmes.



Izmaksas par papildus reizinātājiem būs norādīti zem katra papildus reizinātāja, kas atbilst spēlētāja kopējai likmei šajā raundā, kas ir reizināta ar x1, x2 vai x3.

Papildus reizinātājus var nejauši dubultot, iegūstot lielāko reizinātāja vērtību no x2000 no kopējās likmes.

- SPREAD MULTIPLIERS

Katrā spēles raundā ir 2% iespēja, ka viens no galvenajiem reizinātājiem izplatīsies uz līdz pat 3 blakus esošajiem skaitļiem likmju režģī. Ja tas notiek, tad viens galvenais reizinātājs


izplešas uz no 1 līdz 3 blakus esošajiem skaitļiem, kas tiks noteikti pēc nejaušības principa, un aizstās standarta laimesta reizinātāja vērtību no galvenā reizinātāja.

Piemērs: viens galvenais reizinātājs uz skaitļa 14 ar reizinātāja vērtību $\times 250$ var izplatīties uz diviem blakus esošajiem skaitļiem 10 un 17. Izmaksa par 10 un 17 tiks aizstāta ar reizinātāja vērtību $\times 250$ – tādu pašu kā skaitlim 14.

- Maksimālais laimests nevar būt lielāks par uzņēmuma noteiktu maksimālu laimestu spēlē.

Spēles vadība

-  Spēlētājam ir 6 žetoni ar dažādām likmju vērtībām, no kurām viņš var izvēlēties. Izvēloties kādu no iespējamajiem variantiem, spēlētājs aktivizē uzrādīto vērtību. Uzliekot to, spēlētājs var mainīt likmes vērtību.
-  Poga **DOUBLE** dubulto pašreizējās likmes vērtību.
-  Poga **REPEAT** atkārti iepriekšējās spēles likmes.
-  Nospiežot pogu **CLEAR** vienu reizi, tiks izdzēsta pēdējais izvietotais žetons. Atkārtoti nospiežot šo pogu, žetoni tiks dzēsti pretējā secībā, nekā tie ir izvietoti. Ar ātru divkārtu klikšķi no spēles laukuma tiks noņemtas visas pašreizējās likmes.
-  Ar pogu **SOUND** tiek ieslēgta/izslēgta spēles skaņa.
-  Poga **SCREEN SIZE CONTROL** vai nu paplašina, vai nu samazina ekrānu atkarībā no tā pašreizējā stāvokļa.
-  Poga **STATISTICS** parāda logu “Statistika”.

-  Poga **HELP** atver palīdzības logu.
-  Laukā **BALANCE/DENOMINATION** tiek parādīts pašreizējais atlikums.
-  Laukā **WIN** rāda spēlē laimēto summu.
-  Laukā **BET** rāda pašreizējās likmes summu.
-  Laukā **MIN/MAX BET IN GAME** tiek parādīti galda minimālās un maksimālās likmes iestatījumi.
-  Šajā joslā no kreisās uz labo pusi tiek parādīti pēdējie 10 izlozētie skaitļi to parādīšanas secībā, turklāt pēdējais izlozētais skaitlis ir vairāk palielināts. Izvēloties vienu no pēdējiem 15 skaitļiem, spēlētājs var atgūt likmi no spēles, kurā šis skaitlis tika izlozēts.
- Spēles informācijas indikators informē par spēles statusu, likmju veikšanai atlikušo laiku un spēlētāja likmju statusu.
 -  Paziņojums parādās, lai informētu, kad drīkst sākt likt likmes. Indikatora josla parāda atlikušo laiku zaļā krāsā, kas samazināsies virzienā pa kreisi. „FINAL BET” parādās, kad likmju veikšanai ir atlikušas vien piecas sekundes.
 -  Paziņojums nozīmē, ka likmju veikšanai paredzētais laiks ir beidzies, un visas likmju pozīcijas kļūst neaktīvas.

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.