

SIA „JOKER LTD”
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles Speed Baccarat noteikumi
Amusnet Interactive Ltd. spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes kāršu videospēle ar LIVE dīleri.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir no 85.08% līdz 98.94%.

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	1 €
Maksimālā likme	5 000 €

Spēles norises apraksts

Spēle **Speed Baccarat** tiek spēlēta ar astoņām standarta 52 kāršu kāršu kavām un to vada dīleris, kurš daļa kārtis un paziņo rezultātu.

Spēles mērķis ir uzminēt uzvarētāja kombināciju, kas ir vistuvāk skaitlim 9 - spēlētāja kombināciju, baņķiera kombināciju vai vienādu vērtību - neizšķirtu.

Kārtis tiek sajauktas, kad tiek sasniegta griezējkarde (*cutting card*).

Spēle piedāvā arī vairākas papildlikmes, par kurām izmaksa tiek veikta saskaņā ar izmaksu tabulu.

Spēlei ir video tiešraides straumēšana, kas dažādās spēles fāzēs attēlo galdu no dažādiem kameras leņķiem.

Spēles norise un noteikumi

Spēles sākums

Lai spēlētu, spēlētājam jāizvēlas žetons un pēc tam jāizvēlas, kur izvietot likmi, pirms beidzas taimera laiks.

Spēlētājs var veikt savu likmi uz vēlamajām likmju pozīcijām - spēlētāja kombināciju, baņķiera kombināciju, neizšķirtu, spēlētāja pāri, baņķiera pāri, Super 6, spēlētāja bonusu vai baņķiera bonusu, *Natural 8* un *Natural 9*.

Ir iespējams veikt vairākas likmes uz dažādām likmju pozīcijām.

Spēle sākas, tiklīdz indikatorā atlikušais laiks ir beidzies.

Līdz tam brīdim spēlētājs var noņemt vai mainīt pašreizējo likmi.

Spēli dīleris sāk, izdalot pa divām kārtīm gan spēlētājam, gan baņķierim, sākot ar spēlētāju.

Tiek izdalītas divas kombinācijas: viena kombinācija spēlētājam un viena kombinācija baņķierim.

Kāršu vērtības

Kombinācijas kopējā punktu vērtība ir vienāda ar katras kārts vērtību summu.

Kombinācijas novērtēšanai tiek izmantots tikai summas pēdējais cipars.

Tas nodrošina, ka kopējais punktu skaits vienmēr būs skaitlis no 0 līdz 9.

Kāršu masti neietekmē kārts punktu vērtību.

Piemēram, ja no kāršu kavas tiek izvilkti 6 un 8, kombinācijas punktu vērtība ir 4 (t.i., $6 + 8 = 14$, kur pēdējais cipars 14 apzīmē punktus kombinācijā).

Nevar vienlaicīgi veikt likmi gan uz spēlētāju, gan uz baņķieri.

Kāršu punktu vērtības:

Kārtis	A	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K
Punkti	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	0	0	0

Sākotnējā divu kāršu kombinācija, kuru vērtība ir 8 vai 9 punkti, ir dabiska uzvara.

Ikreiz, kad spēlētājam un/vai baņķierim tiek izdalīta dabiskās uzvaras kombinācija, papildu kārtis vairs netiek dalītas.

Ja spēlētājs un baņķieris saņem sākotnējās divu kāršu kombinācijas, kuru vērtība ir 0 - 7 punkti, tiek izmantots "trešās kārts noteikums", lai noteiktu, vai trešā kārts ir jāizdala spēlētāja kombinācijai, baņķiera kombinācijai vai abām kombinācijām.

Trešā kārts vispirms tiek izdalīta spēlētājam.

Trešās kārts noteikumi

Lai **spēlētājs** saņemtu papildu kārti:

Ja Spēlētāja divu kāršu kopsumma ir:	Iznākums
0, 1, 2, 3, 4, 5	Spēlētājs saņem trešo kārti
6, 7	Spēlētājs nesaņem trešo kārti
8, 9 (Dabisks)	Neviena roka nesaņem trešo kārti

Lai **baņķieris** saņemtu papildu kārti:

Baņķiera sākotnējās divas kārtis	Spēlētājam izdalītās trešās kārts vērtība											
	Nav trešās kārts	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
0	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	
1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	
2	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	
3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	N	S	
4	S	N	N	S	S	S	S	S	S	N	N	
5	S	N	N	N	N	S	S	S	S	N	N	
6	N	N	N	N	N	N	N	S	S	N	N	
7	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	
8	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	
9	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	

S – saņem; N – nesaņem

Ja spēlētāja kombinācija paliek pie 6 vai 7 punktiem (*stands*), tad baņķiera kombinācijai tiks izvilktā trešā kārts, ja tās kopsumma ir 5 vai mazāk.

Pretējā gadījumā, ja baņķierim ir 6 vai 7 punkti, baņķieris papildu kārti neņem (*will stand*).

Papildlikmju noteikumi

Spēlētāja pāris - ja spēlētāja sākotnējās divas kārtis ir ar vienādu vērtību, kombināciju sauc par spēlētāja pāri.

Baņķiera pāris - ja baņķiera sākotnējās divas kārtis ir ar vienādu vērtību, kombināciju sauc par baņķiera pāri.

Super 6 - tiek izmaksāta, ja baņķiera kombinācija uzvar ar 6 punktu rezultātu. Šī papildlikme pieejama tikai tad, ja ir ieslēgts Super 6 režīms jeb *Commission Mode*. Super 6 papildu likmes veikšana kopā ar spēlētāja likmi netiek uzskatīta par pretēju likmju veikšanu.

Spēlētāja bonus - tiek izmaksāta, ja spēlētājs uzvar raundu ar dabisku 8 vai 9, vai ar vismaz četru punktu pārsvaru.

Baņķiera bonus - tiek izmaksāta, ja baņķieris uzvar raundu ar dabisku 8 vai 9, vai ar vismaz četru punktu pārsvaru.

Sākotnējās divas kārtis, kuru kopsumma ir 8 vai 9 punkti, tiek sauktas par "dabisku" uzvaru:

Spēlētāja Natural 8 - tiek izmaksāta, ja spēlētājam ir dabisks punktu skaits 8;

Baņķiera Natural 8 - tiek izmaksāta, ja baņķierim ir dabisks punktu skaits 8;

Spēlētāja Natural 9 - tiek izmaksāta, ja spēlētājam ir dabisks punktu skaits 9;

Baņķiera Natural 9 - tiek izmaksāta, ja baņķierim ir dabisks punktu skaits 9.

Kāršu sajaukšana

Kad tiek sasniegta griezējkarde (*cutting card*), kāršu kaste (*shoe*) ir jānomaina.

Spēles laikā kāršu jaucējs var jaukt kārtis un sagatavot jauno kāršu kasti, savukārt, ja kaste nav sajaukta, dīleris pats var veikt kāršu sajaukšanas procedūru.

Kāršu dedzināšana

Kāršu dedzināšanas procedūra tiek veikta pie katras kāršu kastes (*shoe*) nomaiņas.

Dīleris nomaina kāršu kasti, izvelk pirmo kārti un ļauj spēlētājiem to redzēt.

Pamatojoties uz šīs kārtis vērtību, dīleris izvelk attiecīgu papildu kāršu skaitu ar attēlu uz leju un sadedzina tās kopā ar sākotnējo kārti.

Šīs procedūras nolūkiem visām kārtīm ir tādas pašas vērtības kā *Baccarat* spēlē, izņemot 10, J, Q un K, kuru vērtība ir 10, nevis 0.

Tiklīdz kārtis ir sadedzinātas, spēle turpinās kā parasti.

Bonusa spēle JACKPOT CARDS

1. Pēc jebkura grieziņa pēc nejaušības principa var tikt uzsākta **bonusa spēle JACKPOT CARDS**.
2. Spēlētājam tiek piedāvātas 12 aizklātas kārtis.
3. Klikšķinot uz kārtīm, tās tiek atvērtas.
4. Spēle beidzas, kad tiek atklātas 3 vienādas masts kārtis.
5. Spēlētājs iegūst atklātajai kāršu masts atbilstošu džekpotu.
6. Džekpota laimestam netiek piedāvāta GAMBLE funkcija.
7. Džekpotu vērtības parādītas ekrāna *augšdaļā*:



8. Bonusa spēle JACKPOT CARDS ir progresīvie džekpoti, kas nozīmē, ka daļa no katras spēles likmes tiek pieskaitīta džekpotu uzkrājumam vienādās proporcijās katram džekpotam.

Spēles izmaksa

Laimesta apmērs ir atkarīgs no spēlētāja izvēlētās likmes.

Likmes veids	Izmaksa
Spēlētājs	1:1
Banķieris (no Commision mode)	1:1 vai 0.5:1, ja banķieris uzvar ar 6

Baņķieris (ar Commision mode)	0.95:1
Neizšķirts	8:1
Spēlētāja/baņķiera Natural 8	8:1
Spēlētāja/baņķiera Natural 9	8:1
Spēlētāja/baņķiera pāris	11:1
Super 6	16:1
Spēlētāja/baņķiera bonus	<i>natural win 1:1</i> <i>natural tie PUSH win by 9 non - natural 30:1</i> <i>win by 8 non - natural 10:1</i> <i>win by 7 non - natural 6:1</i> <i>win by 6 non - natural 4:1</i> <i>win by 5 non - natural 2:1</i> <i>win by 4 non - natural 1:1</i>

Spēlētāja bonus, baņķiera bonus un Super 6 nevar pārsniegt 50% no pamata likmēm.

Atkarībā no izvēlētās likmes veida, mainās arī spēles teorētiskais atdeves procents (RTP) % spēlētājam:

- likme spēlētājs - 98.76%;
- likme baņķieris (bez komisijas) - 98.94%;
- likme baņķieris (ar komisiju) - 98.54%;
- likme neizšķirts - 95.16%;
- likme spēlētājs/baņķieris Natural 8 - 85.08%;
- likme spēlētājs/baņķieris Natural 9 - 85.41%;
- likme spēlētājs/baņķieris pāris - 89.64%;
- likme Super 6 - 91.57%;
- likme spēlētāja/baņķiera bonus - 97.35%;
- likme spēlētāja bonus - 90.63%.

Spēles plāni

Baccarat rezultātu tabulas bieži sauc par ceļu kartēm (*roadmaps*).

Katru reizi, kad kārtis tiek sajauktas, rezultātu tabulas tiek dzēstas un sāktas no jauna.

Ir pieejami pieci tradicionālie ceļi - *Big Road*, *Bead Road*, *Derived Roads*, *Big Eye Boy*, *Small Road* un *Cockroach Pig*.

Big Road ir galvenā ceļu karte spēlē. Likumsakarība jeb raksts sākas no augšējā kreisā stūra.

Ja uzvaras pēc kārtas sekojošās spēlēs ir vienādas, raksts tiek fiksēts zem iepriekšējā rezultāta. Ja uzvaru secība mainās, raksts tiek fiksēts nākamās kolonnas augšpusē pa labi.

Big Road:



– spēlētāja uzvaras tiek fiksētas kā zili, tukši apli.



– baņķiera uzvaras tiek fiksētas kā sarkani, tukši apli.



– neizšķirts tiek fiksēts kā zaļa līnija pāri iepriekš paziņotajam (fiksētajam) rezultātam.



– uz spēlētāja vai baņķiera uzvaras simbola tiek uzlikts zils vai sarkans punkts, lai norādītu uz kāršu pāri spēlē. Zils punkts norāda uz spēlētāja pāri, savukārt sarkans punkts norāda uz baņķiera pāri.



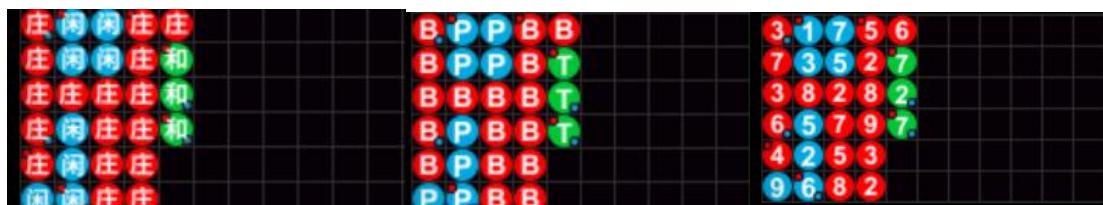
– dzeltenais aplis norāda, ka attiecīgā uzvara ir dabiski gūta (spēlētāja vai baņķiera sākotnējo divu kāršu vērtība bija 8 vai 9).

Bead Road

Bead road rezultātu tabulai ir sešas rindas.

Likumsakarība jeb raksts sākas no augšējā kreisā stūra un virzās uz leju pa katru kolonnu, pa vienai vietai.

Kad ir sasniegta kolonnas apakša, raksts turpinās no nākamās labās puses kolonnas augšdaļas. Spēlētājs var izvēlēties dažādus tabulas skatus, uz tiem uzklikšķinot.



Zilās pozīcijas - spēlētāja uzvaras, sarkanās - baņķiera uzvaras, zaļās - neizšķirts.

Derived Roads

Tās sauc par “atvasinātajiem ceļiem”, jo tās tiek atvasinātas no *Big Road*.

Big Eye Boy tiek fiksēts kā tukšs aplis, *Small Road* - kā aizpildīts aplis, bet *Cockroach Pig* – kā diagonāla līnija.

Big Eye Boy

Attēlo kombināciju pēc *Big Road* otrās kolonnas pirmās kombinācijas.



Small Road

Fiksē kombināciju pēc *Big Road* trešās kolonnas pirmās kombinācijas.



Cockroach Pig

Fiksē kombināciju pēc *Big Road* ceturtās kolonnas pirmās kombinācijas.

Sarkanā un zilā krāsa atvasinātajos ceļos neatbilst spēlētāja un baņķiera krāsai *Big Road* un *Bead Road* tabulās.

Tiek izmantota sarkanā krāsa, lai apzīmētu likumsakarību/secību (*sequence*), un zilā krāsa, lai atzīmētu haosu vai nepastāvību (*chaos / choppiness*).

Spēlētājs var pietuvināt un attālināt atvasināto ceļu tabulas skatu, uz tiem uzklikšķinot.



Spēles vadība

- **Baccarat 0.10 / 4000.00 EUR**  Šajā logā spēlētājs var redzēt minimālo un maksimālo likmes vērtību pie attiecīgā galda.



- Spēlētājam ir 6 žetoni ar dažādām likmju vērtībām, no kurām 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** atkārtο iepriekšējās spēles likmes.



- Nospiežot pogu **UNDO**, tiks noņemta pēdējā likme vai noņemti žetoni pretēji to izvietošanas secībai. Ar ātru divkāršu klikšķi no spēles laukuma tiks noņemtas visas pašreizējās likmes.



- **SUPER 6** - **Super 6 pārslēgs (No Commission mode)** - kad šis pārslēgs ir ieslēgts, spēlētājs nemaksā 5% komisijas maksu par uzvarošām baņķiera likmēm. Bezkomisijas režīmā izmaksa ir 1:1, izņemot gadījumus, kad baņķieris uzvar ar kopsummu 6, kas nodrošina izmaksu 0.5:1. Šis režīms ietver populāru papildlikmi, ko sauc par Super 6.



- **ATLIKUŠĀ LAIKA INDIKATROS** uzrāda to, cik daudz laika atlicis, lai spēlētājs uzliktu / noņemtu savas likmes.



- Laukā **BALANCE** tiek parādīts pašreizējais atlikums.



- Laukā **WIN** redzama spēlē laimētā summa.



- Laukā **BET** redzama pašreizējās likmes summu.



- **Prognožu ceļu tabula** veic prognozi nākamajam raundam. Tabulas parāda atvasināto ceļu simbolus nākamajam raundam gadījumā, ja uzvarēs spēlētājs vai ja uzvarēs baņķieris. 1 atbilst *Big Eye Boy* tabulai, 2 atbilst *Small Road* tabulai un 3 atbilst *Cockroach Pig* tabulai.

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 €, izmaksā nekavējoties;
- 2) pārsniedz 720 €, bet nepārsniedz 14 300 €, izmaksā 24 stundu laikā;
- 3) pārsniedz 14 300 €, 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.