

**SIA „JOKER LTD”**  
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251  
Spēles Eye of Ra Roulette 2000x noteikumi  
Amusnet Interactive Ltd. spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes Ruletes videospēle ar Live dīleri.  
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir no 89.88% līdz 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.

Minimālā likme	0,10 €
Maksimālā likme	3 000 €

**Spēles norises apraksts**

Spēle **Eye of Ra Roulette 2000x** sastāv no rata ar 37 sektoriem (bumbiņas iedobēm) un bumbiņas, kas ar vienādu varbūtību var apstāties jebkurā no šiem sektoriem.

Skaitļi uz rata ir pārmaiņus iekrāsoti sarkanā un melnā krāsā. Papildus skaitļiem no 1 līdz 36, ratā ir arī zaļais “0”.

Kamēr rats griežas, bumbiņa var apstāties jebkurā sektorā - melnā vai sarkanā krāsā, ar pāra vai nepāra skaitli, vai arī uz “0”.

Spēlētājs var izvēlēties, kur novietot likmi - uz vienu konkrētu skaitli vai uz skaitļu sēriju, uz jebkuru krāsu utt.

**Eye of Ra Roulette 2000x** mērķis ir pareizi uzminēt, kurā sektorā apstāsies bumbiņa.



Spēle piedāvā video tiešraidi, kurā visos spēles posmos no dažādiem kameru leņķiem tiek rādīts rotējošs ruletes rats. Video tiešraide tiek rādīta fonā visas spēles laikā. Kad likmju veikšanas laiks ir beidzies, ruletes galds ekrāna apakšējā daļā saraujas, video tiešraide kļūst pilnībā redzama un rats sāk palēnināties, lai laimējušais skaitlis būtu viegli saskatāms. Pēc tam, kad laimējušais skaitlis ir noskaidrots, ruletes galds atkal palielinās savā sākotnējā izmērā.

Lai sāktu spēli, spēlētājam jānovieto vēlamā likme un jānospiež poga **START**. Tiek iegriezta bumbiņa, un kad tā apstājas uz kāda skaitļa, šis skaitlis tiek uzskatīts par laimējošo attiecīgajā rundā.

Atkarībā no likmes veida un prognozes precizitātes spēlētājs saņems laimestu.  
Pirms tiek nospiesta START poga, spēlētājs var noņemt pašreizējo likmi.

### Spēles norise un noteikumi

#### Dinamisko reizinātāju noteikumi

**Eye of Ra Roulette 2000x** nodrošina spēlētājam iespēju iegūt arī lielākus laimestu, izmantojot papildu dinamiskos reizinātājus.

Tie tiek atlasīti nejauši un parādīti uz galda tūlīt pēc tam, kad tiek paziņots "Likmes vairs netiek pieņemtas" (*No more bets*).



Reizinātāji uz konkrētiem skaitļiem (*straight up*) palielinās izmaksu jebkurai iekšējai likmei (*inside bet*), kas ietver attiecīgo skaitli.

Turklāt ir pieejami papildu reizinātāji arī ārējām likmēm (*outside bets*), kas palielinās šo likmju potenciālos laimestus.

Tāpēc visām ārējām likmēm tiks piemērota papildu maksa 20% apmērā.

Laukā **BET** tiks rādīta kopējā likmes summa, ieskaitot papildu maksu.

Visas uzvarošās likmes tiek izmaksātas saskaņā ar izmaksu tabulu.

#### Likmju likšanas noteikumi

Spēlei ir spēles vadītājs - dīleris, kurš iegriež ratu, iemet bumbiņu, paziņo laimējušos skaitļus un nodrošina izklaidi.

Spēlētājam vispirms ir jāizvēlas žetons. Pēc tam spēlētājam jāizvēlas, kur veikt likmi. To var veikt uz viena skaitļa vai vairākiem skaitļiem. Ir pieejama plaša likmju kombināciju izvēle, kas nodrošina atšķirīgas izmaksas saskaņā ar spēles noteikumiem.

Gadījumā, ja bilance ir nepietiekama, lai segtu pilnu likmi, žetoni tiks izvietoti daļēji, atbilstoši pieejamajai bilancei.

Likmes var likt fāzē "**Veiciet likmes, lūdzu**" (*Bet, please*). Pēc tam, kad dīleris ir iegriezis bumbiņu un tiek paziņota fāze "**Pēdējās likmes**" (*Final bets*), spēlētājam tiek dota pēdējā iespēja veikt likmes.

Kad pēdējo likmju veikšanas laiks beidzas, spēle pāriet fāzē "**Likmes vairs netiek pieņemtas**" (*No More Bets*), kuras laikā likmes vairs nevar veikt. Kad bumbiņa galu galā apstājas uz kāda skaitļa, šis skaitlis tiek uzskatīts par raunda laimējušo skaitli.

Atkarībā no likmes veida un prognozes pareizības, spēlētājs saņem laimestu.

Pirms indikatorā redzamā laika beigām spēlētājs var noņemt pašreizējo likmi.

**Eye of Ra Roulette 2000x** spēlē likmju galds ir organizēts rindās un kolonnās. Skaitlis “0” atrodas pašā skaitļu lauka sākumā. Visas likmes ir sadalītas divās galvenajās kategorijās – iekšējās un ārējās likmes. Katra likme var nosegt vienu skaitli vai noteiktu skaitļu diapazonu, un katram likmju veidam ir savs laimesta koeficients.

Likmes, kas uzliktas uz numurētajiem laukumiem vai uz līnijām starp tiem, sauc par **Iekšējām likmēm**, bet likmes, kas uzliktas uz īpašajiem laukumiem zem skaitļu zonas un tās sānos, sauc par **Ārējām likmēm**. Skaitļi, kas ir iekļauti, liekot likmi uz attiecīgās likmju pozīcijas, tiek izcelti.

Zemāk ir apkopoti dažādi likmju veidi un izmaksas:

Iekšējās likmes:

Likmes veids	Apraksts
Viena skaitļa jeb Straight up	Spēlētājs var likt likmi uz jebkuru skaitli (tostarp 0).
Divu skaitļu jeb Split	Spēlētājs var likt likmi uz līnijas starp jebkuriem diviem skaitļiem (piemēram, divi skaitļi 0/2, 16/17).
Līnijas likme jeb Street	Spēlētājs liek likmi, kas nosedz trīs skaitļus, kas atrodas viens otram blakus. Spēlētājs var veikt likmi arī uz šādām grupām: 0, 1 un 2 vai 0, 2 un 3.
Stūra likme jeb Corner	Spēlētājs var likt likmi četru skaitļu krustpunktā. Likme nosedz visus četrus skaitļus. Arī likmi uz 0, 1, 2, 3 uzskata par Stūra likmi.
Sešlīniju likme jeb Line bet	Spēlētājs var likt likmi, kas nosedz 6 skaitļus, un to var uzlikt uz divām blakus esošām rindām (t.s. “streets”).

Ārējās likmes:

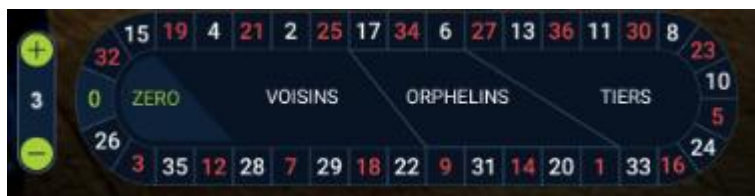
Likmes veids	Apraksts
Kolonna jeb Column	Šī likme sedz 12 skaitļus. Spēlētājs liek likmi uz 12 skaitļiem kādā no trim horizontālajām līnijām.
Ducis jeb Dozen	Šī likme sedz 12 skaitļus. Spēlētājs liek likmi uz vienu no trim skaitļu grupām, un likmi var izvietot uz lauciņiem <i>1st</i> , <i>2nd</i> vai <i>3rd</i> .

Lielie/ mazie skaitļi jeb Low / High	Šī likme sedz 18 skaitļus. Likme neattiecas uz 0, jo tas nav ne liels, ne mazs skaitlis. Spēlētājs var likt likmi uz pirmajiem 18 ( <i>low</i> ) vai pēdējiem 18 ( <i>high</i> ) skaitļiem un novietot to uz ārējiem lauciņiem 1 - 18 vai 19 - 36.
Pāra / nepāra jeb Even / Odd	Spēlētājs var likt likmi uz to, vai uzvaras skaitlis būs pāra vai nepāra, izvēloties attiecīgo <i>even</i> vai <i>odd</i> lauciņu. Skaitlis 0 nav ne pāra, ne nepāra.
Sarkans / melns jeb Red / Black	Spēlētājs var likt likmi uz lauciņu ar sarkanu vai melnu rombu un tādējādi likt likmi uz uzvarētāja skaitļa krāsu. Skaitlis 0 nav ne sarkans, ne melns.

### ANNOUNCES LIKMES

Spēlētājs var veikt likmes, ko sauc par **announces** - likmes uz skaitļiem ap rata sektoriem. Rata sektoru ārējā apļa skaitļi atkārto skaitļus uz ruletes rata, un katrs sektors atbilst konkrētai likmju kombinācijai, ko uz tā var izvietot.

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 izvietojums
<b>Zero</b>	Nullei tuvākie skaitļi - 12, 35, 3, 26, 0, 32 un 15. Likme sastāv no 4 žetoniem - 3 žetoni tiek likti uz <i>split</i> un 1 žetons uz <i>straight up</i> .	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 žetons uz 0/3 split;</li> <li>• 1 žetons uz 12/15 split;</li> <li>• 1 žetons uz 26 straight up;</li> <li>• 1 žetons uz 32/35 split.</li> </ul>
<b>Voisins</b>	Septiņpadsmit skaitļi, kas atrodas starp 22 un 25 (ieskaitot) uz rata.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 žetoni uz 0/2/3 street;</li> <li>• 1 žetons uz 4/7 split;</li> <li>• 1 žetons uz 12/15 split;</li> <li>• 1 žetons uz 18/21 split;</li> <li>• 1 žetons uz 19/22 split;</li> <li>• 2 žetoni uz 25/26/28/29 corner;</li> <li>• 1 žetons uz 32/35 split.</li> </ul>
<b>Orphelins</b>	Pieci žetoni tiek likti uz četriem <i>split</i> un vienu <i>straight-up</i> likmi.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 žetons uz 1 straight-up;</li> <li>• 1 žetons uz 6/9 split;</li> <li>• 1 žetons uz 14/17 split;</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 žetons uz 17/20 split;</li> <li>• 1 žetons uz 31/34 split.</li> </ul>
<b>Tiers</b>	Divpadsmit skaitļi, kas atrodas pretējā rata pusē starp 27 un 33, ieskaitot 27 un 33. 6 žetoni tiek novietoti uz 6 <i>split</i> .	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 žetons uz 5/8 split;</li> <li>• 1 žetons uz 10/11 split;</li> <li>• 1 žetons uz 13/16 split;</li> <li>• 1 žetons uz 23/24 split;</li> <li>• 1 žetons uz 27/30 split;</li> <li>• 1 žetons uz 33/36 split.</li> </ul>



### LIKME UZ KAIMINIEM

Ar šo pogu spēlētājs var izvēlēties kāda skaitļa kaimiņus uz ruletes rata (skaitļus, kas atrodas tieši blakus izvēlētajam skaitlim abās pusēs), un likme automātiski tiks uzlikta uz šiem kaimiņu skaitļiem.

### ĪPAŠĀS LIKMES

Golden Goal Roulette ir pieejamas īpašās likmes: **Finales en Plein**, **Finales a Cheval** un **Pilnā likme**:

- **Finales en Plein** likmes ir viena skaitļa likmes uz visiem skaitļiem, kas beidzas ar konkrēto ciparu. Tāpēc šī likme var nosegt līdz četriem skaitļiem.

Liekot likmi uz jebkuru skaitli *Finales en Plein* sadaļā, žetoni tiek uzlikti šādi:

- ✓ Finales en Plein 0 — 4 žetonu likme uz 0, 10, 20 un 30;
- ✓ Finales en Plein 1 — 4 žetonu likme uz 1, 11, 21 un 31;
- ✓ Finales en Plein 2 — 4 žetonu likme uz 2, 12, 22 un 32;
- ✓ Finales en Plein 3 — 4 žetonu likme uz 3, 13, 23 un 33;
- ✓ Finales en Plein 4 — 4 žetonu likme uz 4, 14, 24 un 34;
- ✓ Finales en Plein 5 — 4 žetonu likme uz 5, 15, 25 un 35;
- ✓ Finales en Plein 6 — 4 žetonu likme uz 6, 16, 26 un 36;
- ✓ Finales en Plein 7 — 3 žetonu likme uz 7, 17 un 27;
- ✓ Finales en Plein 8 — 3 žetonu likme uz 8, 18 un 28;
- ✓ Finales en Plein 9 — 3 žetonu likme uz 9, 19 un 29.

- **Finales a Cheval** ir likmes vienas nulles Ruletē, kas ļauj likt likmes uz divu skaitļu pāriem, kas beidzas ar vienu un to pašu ciparu.

Liekot likmi uz jebkuriem skaitļiem *Finales a Cheval* sadaļā, žetoni tiek uzlikti šādi:

- ✓ Finales a Cheval 0/3 — 4 žetonu viena skaitļa likme uz 0 un divu skaitļu pāriem 0/3, 10/13, 20/23 un 30/33;

- ✓ Finales a Cheval 1/4 — 4 žetonu likme uz divu skaitļu pāriem 1/4, 11/14, 21/24 un 31/34;
  - ✓ Finales a Cheval 2/5 — 4 žetonu likme uz divu skaitļu pāriem 2/5, 12/15, 22/25 un 32/35;
  - ✓ Finales a Cheval 3/6 — 4 žetonu likme uz divu skaitļu pāriem 3/6, 13/16, 23/26 un 33/36;
  - ✓ Finales a Cheval 4/7 — 4 žetonu likme uz divu skaitļu pāriem 4/7, 14/17, 24/27, ietverot viena skaitļa likmi uz 34;
  - ✓ Finales a Cheval 5/8 — 4 žetonu likme uz divu skaitļu pāriem 5/8, 15/18, 25/28, ietverot viena skaitļa likmi uz 35;
  - ✓ Finales a Cheval 6/9 — 4 žetonu likme uz divu skaitļu pāriem 6/9, 16/19, 26/29, ietverot viena skaitļa likmi uz 36;
  - ✓ Finales a Cheval 7/10 — 3 žetonu likme uz divu skaitļu pāriem 7/10, 17/20 un 27/30;
  - ✓ Finales a Cheval 8/11 — 3 žetonu likme uz divu skaitļu pāriem 8/11, 18/21 un 28/31;
  - ✓ Finales a Cheval 9/12 — 3 žetonu likme uz divu skaitļu pāriem 9/12, 19/22 un 29/32.
- **Pilnā likme** sedz visas iekšējās likmes uz konkrēta skaitļa. *Piemēram, pilnā likme uz skaitļa 9 izvietos 30 žetonus: 1 žetons uz straight-up, 6 žetoni uz split, 3 žetoni uz street, 8 žetoni uz corner, 12 žetoni uz line bet.*  
Liekot likmi uz jebkuru skaitli pilnās likmes likmju sadaļā, uz Ruletes likmju zonas tiek uzlikts noteikts žetonu skaits:
    - ✓ Pilnā likme uz 0 izvietos 17 žetonus;
    - ✓ Pilnā likme uz skaitļiem 1 un 3 izvietos pa 27 žetoniem katram;
    - ✓ Pilnā likme uz skaitļa 2 izmanto 36 žetonus;
    - ✓ Pilnā likme uz skaitļiem 34 un 36 izvietos pa 18 žetoniem katram;
    - ✓ Pilnā likme uz skaitli 35 izmanto 24 žetonus;
    - ✓ Pilnā likme uz skaitļiem 1. kolonnā (4 - 31) un 3. kolonnā (6 - 33) izvietos 30 žetonus uz katru skaitli;
    - ✓ Pilnā likme uz skaitļiem 2. kolonnā (5 - 32) izvietos 40 žetonus uz katru skaitli.

### Automātiskā likmes atkārtšanas funkcija



- Funkcija automātiskā likmes atkārtšana sniedz spēlētājiem iespēju atkārtot izvēlēto likmi.
- Kad funkcija ir ieslēgta, spēle pāriet automātiskajā režīmā, kurā likmes tiek veiktas automātiski noteiktam spēļu skaitam.
- Noklikšķinot uz šīs pogas, spēlētājam tiek lūgts izvēlēties spēļu skaitu funkcijai un pēc tam noklikšķināt uz pogas **START**.
- Funkciju var aktivizēt tikai tad, ja spēlētāja iepriekšējā vai pašreizējā likme un bilance sedz pirmā raunda likmi.

- Jebkurā brīdī funkciju var izslēgt, noklikšķinot uz pogas **STOP** (poga ir aktīva tikai tad, kad spēle atrodas automātiskajā režīmā).
- Funkcija apstāsies automātiski, ja spēlētāja bilance būs nepietiekama, lai segtu nākamo likmi, vai ja spēlētājs nokļūs *Jackpot Cards* papildspēlē.

### Laimestu izmaksa

Laimests ir atkarīgs no spēlētāja uzliktās likmes veida.

30x/50x/100x/200x/400x/1000x/2000x								
STRAIGHT UP	20x	30x	50x	100x	200x	400x	1000x	2000x
SPLIT	10x	15x	25x	50x	100x	200x	500x	1000x
STREET	7x	10x	17x	33x	67x	133x	333x	667x
CORNER	5x	7x	12x	25x	50x	100x	250x	500x
LINE	3x	5x	8x	17x	33x	67x	167x	333x

5x/7x/10x				
COLUMN	3x	5x	7x	10x
DOZEN	3x	5x	7x	10x
LOW/HIGH	2x	5x	7x	10x
EVEN/ODD	2x	5x	7x	10x
RED/BLACK	2x	5x	7x	10x

### Bonusa spēle JACKPOT CARDS

1. Pēc jebkura griezienu 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 vadība

-  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** atkārti iepriekšējās spēles likmes.
-  Nospiežot pogu **UNDO**, tiks noņemta pēdējā likme vai noņemti žetoni pretēji to izveidošanas secībai. Ar ātru divkāršu klikšķi no spēles laukuma tiks noņemtas visas pašreizējās likmes.
-  **ATLIKUŠĀ LAIKA INDIKATROS** uzrāda to, cik daudz laika atlicis, lai spēlētājs uzliktu / noņemtu savas likmes.
-  **AUTO REBET** poga ļauj spēlētājam atkārtot izvēlētas likmes automātiskajā spēles režīmā. Automātiskās spēles darbība tiek apturēta, ja spēlētājs uzsāk JACKPOT CARDS bonus spēli.
-  Laukā **BALANCE** tiek parādīts pašreizējais atlikums.
-  Laukā **WIN** redzama spēlē laimētā summa.
-  Laukā **BET** redzama pašreizējās likmes summu.

## 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](mailto: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.

**Dokuments parakstīts elektroniski ar drošu elektronisko parakstu.**