

SIA „JOKER LTD.”
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles First Person Baccarat noteikumi
Evolution gaming spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes galda videospēle, paredzēta spēlēšana viedierīcēs un personālos datoros

Spēles laimesta kopsumma ir 98.76%

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	1.00 EUR
Maksimālā likme	1000.00 EUR

Spēles apraksts

Spēles „First Person Baccarat“ mērķis ir uzminēt, vai paša spēlētāja vai baņķiera kāršu kopējā vērtība būs tuvāka 9.

Spēles noteikumi

„First Person Baccarat“ spēlē ar astoņām standarta 52 kāršu kavām. Kāršu vērtības ir šādas:

- Dūžiem ir 1 punkta vērtība.
- Kārtis no 2 līdz 9 atbilst to norādītajai vērtībai.
- Desmitnieku, kalpu, karaļu un dāmu vērtība ir 0 punkti.

Pēc katras kāršu sajaukšanas pirmās kārtis atmet. No jaunas kāršu izdales mašīnas vispirms izvelk vienu atklātu kārti. Atmesto kāršu skaits ir atkarīgs no pirmās izvilktais kārts vērtības. Šajā kāršu atmešanas procedūrā desmitnieku un figūru kāršu vērtība ir 10 un tiks atmestas 10 kārtis. Kārtis atmet, ievietojot tās atmesto kāršu turētājā.

Bakarā svarīgas ir tikai kāršu punktu vērtības, mastiem (erceni, pīķi, kreiči vai kāravi) nav nozīmes. Lai saņemtu kārtis, spēlētājam jāliek likme uz savu (Player) vai baņķiera (Banker) uzvaru raundā ar kāršu kopējo vērtību, kas tuvāka 9. Spēlētājs savu likmi var likt arī uz to, ka spēles raunds beigsies ar neizšķirtu (Tie) – gadījumā, ja spēlētāja un baņķiera kopējā kāršu vērtība ir vienāda.

Gan spēlētājam, gan baņķierim izdala divas kārtis.

Bakarā tiek izdalītas divas kāršu rokas: viena spēlētājam un viena baņķierim.

Ja spēlētāja un baņķiera kārtīm ir vienāda vērtība, raunds noslēdzas ar neizšķirtu. Uzvar likmes, kas liktas uz neizšķirtu, un likmes, kas izdarītas uz spēlētāju un baņķieri, tiek atgrieztas.

Katras rokas vērtība tiek aprēķināta, noņemot desmitu ciparu rokā, kuras vērtība pārsniedz 10.

Piemēram, rokas, ko veido 7 un 9, vērtība Bakarā ir tikai 6 (jo 16-10 = 6). Tāpat – kārts ar bildīti plus devītnieka vērtība būs 9.

Ja spēlētājs vai baņķieris saņem sākotnējo divu kāršu roku ar vērtību 8 vai 9 („dabīgs“ 8 vai 9), papildu kārtis netiks izdalītas.

Ja spēlētāja un baņķiera sākotnējo divu kāršu roku vērtības ir 0–7, tiek ņemts vērā „trešās kārts noteikums“, lai noteiktu, vai kādam no dalībniekiem ir nepieciešams izdalīt trešo kārti. Spēlētājam vienmēr ir pirmais gājiens.

Spēlētāja roka

Spēlētāja sākotnējā divu kāršu roka	
0-1-2-3-4-5	Spēlētājs velk trešo kārti.
6-7	Spēlētājs gaida.
8-9 („dabīga“ roka)	Nevienam netiek izdalīta trešā kārts.

Baņķiera roka

Baņķiera sākotnējā divu kāršu roka	Nav trešās kārts	Spēlētāja trešās izvilktas kārts vērtība										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
0	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
1	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
2	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
3	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	S	V
4	V	S	S	V	V	V	V	V	V	V	S	S
5	V	S	S	S	S	V	V	V	V	V	S	S
6	S	S	S	S	S	S	S	V	V	S	S	S
7	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
8	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
9	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

V – velk; S – stāv

Ja spēlētāja roka paliek uz 6 vai 7, tad baņķiera rokai ar kopējo vērtību 3, 4 vai 5 ir jāvelk kārts, bet baņķierim ar kopējo roku 6 tā ir jāatstāj.

Uzvar tas, kura roka ir pēc iespējas tuvāka 9.

„First Person Baccarat“ spēlē Bakaras zālē. Kad esat ienācis zālē, ekrānā atveras vairāku spēļu panelis.

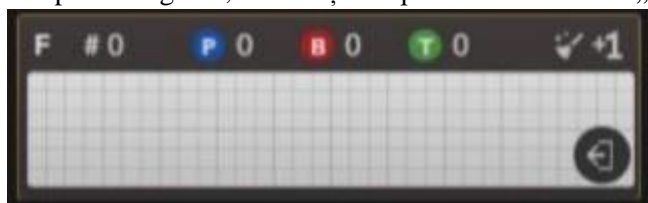
Lai tūlīt sāktu spēlēt, izvēlieties, pie kuras Bakaras kāršu izdales mašīnas spēlēsiet. Pārslēdziet variantu „Bakara bez komisijas“, noklikšķinot /pieskaroties pogai.



Pievienojieties galdam tieši, noklikšķinot uz tā vai vairāku spēļu panelī noklikšķinot/pieskaroties ikonai „Pievienoties“ uz galda, kam vēlaties pievienoties. Izvēlētais galds tiks iezīmēts.



Lai pamestu galdu, noklikšķiniet/pieskarieties ikonai „Pamest“.



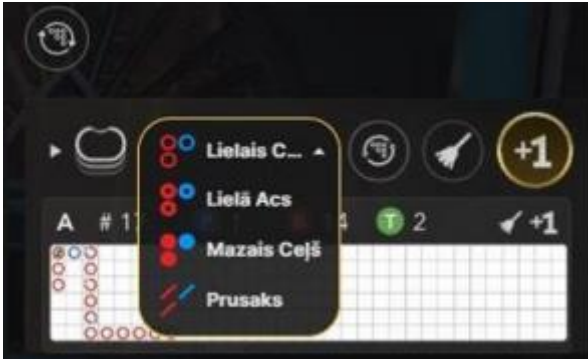
Vispirms varat veidot un novērot tendences un saņemt vairākas rokas bez maksas. Vairāku spēļu


panelī noklikšķiniet/pieskarieties pogai „+1“, lai saņemtu bezmaksas aizklātās kārtis vai nu uz konkrēta galda vai uz visiem galdiem vienlaicīgi. Vai, spēlējot pie galda, izmantojiet pogu „+1“, lai izveidotu ceļus pie konkrētā galda.




Kad izdalīts noteikts skaits roku, maksimālais likmju limits dažādām papildlikmēm var tikt samazināts.


Sašķirojiet galdus pēc garākās uzvaru sērijas izvēlētajā ceļā. Kad ir pabeigts spēles raunds vai izdalītas bezmaksas rokas, tiek iezīmēta šķirošanas poga, lai informētu, ka galdus var atkal sašķirot.




Jebkurā brīdī sajauciet kārtis kāršu izdales mašīnā, lai notīrītu spēles modeļus pie sava galda vai visiem galdiem vienlaicīgi vairāku spēļu panelī vai spēlējot pie galda. 
Sadaliet kavu, pārvietojot sarkano sadalītājkārti virs kavas.



Lai aizvērtu vairāku spēļu paneli, noklikšķiniet/pieskarieties galda pogai. 

Noklikšķiniet/pieskarieties tai vēlreiz, lai paneli atkal atvērtu. 

Noklikšķiniet/pieskarieties bultas ikonai, lai atgrieztos Bakaras zālē. 

Papildlikmes

Papildlikme	Apraksts
P Pair	Laimests, ja pirmās divas spēlētājam izdalītās kārtis ir pāris.
B Pair	Laimests, ja pirmās divas baņķierim izdalītās kārtis ir pāris.
Perfect Pair	Laimests 25:1, ja baņķierim vai spēlētājam kā pirmās tiek izdalītas divas identiskas kārtis (vērtības un masta izteiksmē). Laimests 200:1, ja gan baņķierim, gan spēlētājam kā pirmās tiek izdalītas divas identiskas kārtis (vērtības un masta izteiksmē).
Either Pair	Laimests, ja baņķiera vai spēlētāja kārti ir pāris.
Super 6*	Laimests 15:1, ja baņķieris uzvar ar rezultātu 6. Lai izdarītu papildlikmi, lūdzu, vispirms izdariet galveno likmi (spēlētājs/baņķieris/neizšķirts).
P Bonus	Laimests, kad spēlētājs uzvar raundu ar „dabīgo” 8 vai 9 vai ar vismaz četrus punktus pārsvaru.
B Bonus	Laimests, kad baņķieris uzvar raundu ar „dabīgo” 8 vai 9 vai ar vismaz četrus punktus pārsvaru.

*Šī papildlikme ir pieejama variantā „Bakara bez komisijas”.

Likmju veikšana

Panela LIKMJU LIMITI virsraksts uzrāda pie galda atļautos maksimālos un minimālos likmju limitus. Lai piedalītos spēlē, jums jābūt pietiekami daudz līdzekļu, lai spētu nosegt savas likmes. Jūs varat redzēt savu pašreizējo konta atlikumu BILANCES ekrānā.


ČIPU DISPLEJS tiek dinamiski atjaunināts, lai atspoguļotu jūsu faktisko bilanci. Tas ļauj jums izvēlēties vērtību katram čipam, ar ko vēlaties izdarīt likmi. Ir atļauts izmantot čipus tikai ar nominālvērtību, kas atbilst jūsu pašreizējam konta atlikumam.



Kad esat izvēlējis čipu, izdariet savu likmi, vienkārši noklikšķinot/pieskaroties atbilstošajai likmes pozīcijai uz spēles galda. Katru reizi, kad jūs noklikšķināt/pieskaroties likmes pozīcijai, jūsu likmes vērtība palielinās par izvēlēto čipa vērtību vai arī līdz maksimālajam limitam, kas noteikts izvēlētajai likmei. Kad esat izdarījis likmi līdz maksimālajam limitam, šai likmei netiks pieņemti papildu līdzekļi, un virs jūsu likmes parādīsies ziņa, ka esat izdarījis maksimālo likmi.

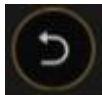
Pēc tam, kad esat izdarījis derīgu likmi, noklikšķiniet/pieskaroties pogai IZDALĪT, lai sāktu kārtu izdali.



Kad esat izdarījis likmi, kļūst pieejama poga DUBULTOT (2x) . Katru reizi noklikšķinot/pieskaroties pogai, visas likmes tiek dubultotas, līdz tiek sasniegts maksimālais limits. Atcerieties, ka, lai dubultotu VISAS izdarītās likmes, jums jābūt pietiekamam konta atlikumam.



Poga ATKĀRTOT ļauj jums atkārtot visas likmes, ko izdarījāt iepriekšējā raundā. Šī poga ir pieejama tikai, kad ir novietots pirmais čips.



Poga ATSAUKT atsauc pēdējo izdarīto likmi.

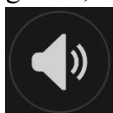
Jūs varat klikšķināt/pieskarties ATSAUKT pogai atkārtoti, lai pa vienai atsauktu likmes pretēji to izdarīšanas secībai. Jūs varat atsaukt visas savas likmes no galda, turot nospiestu pogu ATSAUKT aptuveni 3 sekundes. Nemiet vērā, ka likmes iespējams atsaukt tikai pirms esat noklikšķinājis/pieskāries pogai IZDALĪT TAGAD.

Indikators KOPĒJĀ LIKME uzrāda visu pašreizējā raundā izdarīto likmju kopējo summu.



Skana

Nospiežot pogu SKAŅA, tiek izslēgtas/ieslēgtas visas spēles skaņas un balss. Nemiet vērā, ka, mainot galdus, skaņa tiks automātiski ieslēgta.



Jūs varat mainīt skaņas iestatījumus, noklikšķinot/pieskaroties pogai IESTATĪJUMI un izvēloties cilni SKAŅA.

Spēļu vēsture

Nospiežot pogu VĒSTURE, tiks atvērts logs, kas parāda visus aktīvos spēļu raundus, kuros esat piedalījies, kā arī šo raundu rezultātus.



Jūs varat pārskatīt savu iepriekšējo spēļu aktivitāti, apskatot jūsu:

- KONTA VĒSTURI – parāda jūsu pilno konta vēsturi kā datumu, spēļu, likmju summu un laimestu sarakstu. Saraksta augšgalā ir redzams visnesenāk pabeigtais spēles raunds.
- SPĒĻU VĒSTURI – parāda vēsturi konkrētai spēlei, noklikšķinot/pieskaroties spēlei SPĒLES kolonnā.

Iestatījumi

Nospiežot pogu IESTATĪJUMI, tiek atvērta lietotājam maināmu iestatījumu izvēlne.



Jūsu izvēlētie iestatījumi tiks uzreiz piemēroti un saglabāti jūsu profilā. Saglabātie iestatījumi tiks automātiski ielādēti, pieslēdzoties no jebkuras ierīces.

Jūs varat mainīt iestatījumus, lai mainītu jūsu vispārīgos spēles iestatījumus.

Iestatījumi tiek organizēti vairākās IESTATĪJUMU loga galvenajās cilnēs:

Kļūdu apstrāde

Ja spēlē, azartspēļu sistēmā vai spēles procedūrā radusies kāda kļūda, spēles raunds tiks īslaicīgi apturēts, kamēr dīleris informēs maiņas vadītāju. Jūs un citi spēlētāji tiksiet informēti čatā vai ar

ekrānā uznirstošu ziņojumu, ka problēma tiek risināta. Ja maiņas vadītājs var nekavējoties atrisināt kļūdu, spēles raunds turpināsies kā parasti. Ja tūlītējs risinājums nav iespējams, spēles raunds tiks atcelts, un sākotnējās likmes tiks atmaksātas visiem spēlētājiem, kuri piedalījās spēles raundā.

Atvienošanās politika

Ja jūs tiek atvienots no spēļu raunda, visas izdarītās likmes paliek spēkā un tiek izspēlētas jūsu prombūtnes laikā. Kad savienojums tiek atjaunots, jūs varat apskatīt likmju rezultātus vēstures logā.

Kāršu jaukšana

Kārtis tiks sajauktas pirms katra spēles raunda.

Vairāk spēļu

Pogu „Spēlēt Live“ var izvēlēties jebkurā laikā Bakaras zālē vai pie jebkura „First Person Baccarat“



galda.

Noklikšķinot/pieskaroties pogai „Spēlēt Live“, nonāksiet pie „Live Baccarat“ vai „Bakara bez komisijas“ galda, kur varēsiet baudīt neatkārtojamu tiešsaistes kazino. Noklikšķinot/pieskaroties šai pogai Bakaras zālē, nonāksiet „Live Baccarat“ foajē.

Rezultāts

Spēlētāja vai baņķiera uzvaru sērijas un tendences, izmantojot konkrētu kāršu izdales kasti („kurpi“), tiek reģistrētas dažādās rezultātu tabulās. Šie iepriekšējo raundu rezultātu un citu statistikas lielumu attēlojumi, kas attiecas uz pašreizējo kāršu izdales kasti, var jums palīdzēt prognozēt nākamo raundu rezultātus.

PĒRĻU CEĻŠ (BEAD ROAD) un LIELAIS CEĻŠ (BIG ROAD) attēlo katra iepriekšējā raunda rezultātus, savukārt Lielās acs ceļš (Big Eye Road), Mazais ceļš (Small Road) un Tarakānu ceļš (Cockroach Road) attēlo spēles modeļus, kas tiek atvasināti no LIELĀ CEĻA.

Ceļi un kāršu izdales kastu statistika vienmēr tiek dzēsta, sākot izmantot jaunu kāršu izdales kasti.

PĒRĻU CEĻŠ

Katra šūna PĒRĻU CEĻĀ atspoguļo iepriekšējā raunda rezultātu. Paša pirmā raunda rezultāts ir reģistrēts augšējā kreisajā stūrī. Nolasiet kolonnu līdz pašai lejai; pēc tam sāciet no augšas nolasīt pa labi blakus esošo kolonnu un turpiniet tādā pašā veidā. Sarkanā krāsā iekrāsota šūna apzīmē baņķiera uzvaru. Zilā krāsā iekrāsota šūna apzīmē spēlētāja uzvaru. Zaļā krāsā iekrāsota šūna apzīmē neizšķirtu. Sarkans punkts šūnas augšējā kreisajā stūrī nozīmē, ka baņķierim bija pāris. Zils punkts šūnas apakšējā labajā stūrī šūnas nozīmē, ka spēlētājam bija pāris.

Jūs varat mainīt „pērļu ceļa“ attēlojumu no angļu valodas uz vienkāršotu ķīniešu valodu vai arī rezultātu režīmu, noklikšķinot/pieskaroties jebkurā vietā.



LIELAJĀ CEĻĀ

LIELAJĀ CEĻĀ pirmā raunda rezultāts tiek reģistrēts augšējā kreisajā stūrī.

Jauna kolonna tiek izveidota katru reizi, kad baņķiera uzvaru sēriju nomaina spēlētāja uzvaru sērija, vai otrādi.

Šūna ar sarkanu kontūru apzīmē baņķiera uzvaru. Šūna ar zilu kontūru apzīmē spēlētāja uzvaru. Neizšķirts tiek reģistrēts kā zaļa līnija cauri iepriekšējā raunda šūnai. Ja pirmais raunds beidzas ar neizšķirtu, vispirms parādīsies zaļa līnija, un ap līniju parādīsies sarkana vai zila kontūra, tiklīdz spēlētājs vai baņķieris uzvarēs raundu.

Ja divi vai vairāki secīgi raundi noslēdzas ar neizšķirtu, skaitlis uz līnijas norādīs neizšķirtu skaitu.

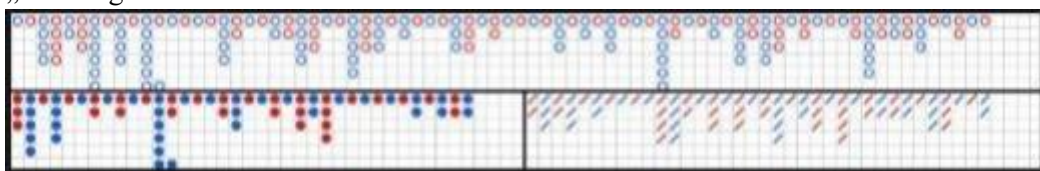


ATVASINĀTIE CEĻI

Īstiem Bakaras entuziastiem ir iekļauts arī „Lielās acs ceļš“ (Big Eye Road), „Mazais ceļš“ (Small Road)

un „Tarakānu ceļš“ (Cockroach Road), lai attēlotu spēles modeļus, kas atvasināmi no LIELAJĀ CEĻĀ iepriekš reģistrētajiem rezultātiem. „Lielās acs ceļš“ izmanto aplū kontūras, „Mazais ceļš“ izmanto pildītus aplū, bet „Tarakānu ceļš“ izmanto šķērsvītras. Tomēr šajos atvasinātajos ceļos sarkanā un zilā krāsa neatbilst baņķiera un spēlētāja uzvarām, un nav iespējams noteikt neizšķirtus vai pārus.

Atvasinātajos ceļos sarkani ieraksti nozīmē atkārtosanos, savukārt zili ieraksti apzīmē neparedzamāku, „nemierīgāku“ kāršu izdales kasti



Atvasinātie ceļi nesākas līdz ar pašu kāršu izdales sākumu. Tie sākas ar kārtīm, kas seko pirmajai rokai LIELĀ CEĻĀ otrajā, trešajā un ceturtajā kolonnā. Tiklīdz sākas atvasinātais ceļš, pēc katra raunda tiek pievienots papildu sarkans vai zils simbols.

KĀRŠU IZDALES KASTES STATISTIKA

Pamatojoties uz pašreizējo kāršu izdales kasti, jums tiek parādīta šāda statistika:

Kopā – līdz šim pabeigto raundu skaits. Baņķieris – baņķiera uzvaru skaits līdz šim.

Spēlētājs – spēlētāja uzvaru skaits līdz šim. Neizšķirts – neizšķirtu raundu skaits līdz šim. Baņķieris

(Pāris): baņķiera pāru skaits līdz šim. Spēlētājs (Pāris): spēlētāja pāru skaits līdz šim.

#	381
P	166
B	176
	39
	49
	34

CEĻU PĀRBAUDES TABULA Ceļu pārbaudes tabulā parādīta ikona, kas tiks pievienota trīs atvasinātajiem ceļiem, ja nākamo raundu uzvarēs baņķieris vai spēlētājs. Klikšķiniet uz baņķiera (B) vai spēlētāja (P) pogas, lai redzētu ikonu, kas tiks pievienota ceļiem, ja nākamo raundu uzvarēs baņķieris vai spēlētājs.



IZMAKSU TABULA

Optimālais spēles izmaksas (RTP) procents spēlē „First Person Baccarat” ir 98,76%, liekot likmi uz spēlētāja uzvaru variantā „Bakara bez komisijas”.

Turpmāk sniegtajā tabulā redzami spēles izmaksu procenti dažādām papildlikmēm.

Papildlikme	Spēles izmaksa
B Pair	89,64%
P Pair	89,64%
Perfect Pair	91,95%
Either Pair	86,29%
Super 6”	86,18%
P Bonus	97,35%
B Bonus	90,63%

** Pieejams variantā „Bakara bez komisijas”

Jūsu laimests ir atkarīgs no izdarītās likmes veida.

LIKME	LAIMESTS
Player	1:1
Banker	*1:1 0,5:1, kad bankieris uzvar ar 6
Tie	8:1
P Pair	11:1
B Pair	11:1
Perfect Pair	Viens pāris: 25:1 Divi pāri: 200:1
Either Pair	5:1
Super 6”	15:1
P Bonus/B Bonus	Kāršu roku attiecības <ul style="list-style-type: none">• „Nedabīga” roka uzvar ar 9 punktiem, 30:1• „Nedabīga” roka uzvar ar 8 punktiem, 10:1• „Nedabīga” roka uzvar ar 7 punktiem, 6:1• „Nedabīga” roka uzvar ar 6 punktiem, 4:1• „Nedabīga” roka uzvar ar 5 punktiem, 2:1• „Nedabīga” roka uzvar ar 4 punktiem, 1:1• „Dabīga” uzvara, 1:1

Lūdzu, ņemiet vērā, ka jebkādi darbības traucējumi anulē spēles raundu un visus iespējamus laimestus šajā raundā. Likmes tiks atgrieztas.

* Laimests par bankiera uzvaru variantā „Bakara bez komisijas”

** Pieejams variantā „Bakara bez komisijas”

Spēles beigas

Spēle beidzas, ja spēlētāja rīcībā vairs nav līdzekļu bilancē, 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”

Laimesta minimālā izmaksa ir 10 EUR, tas tiek apstiprināts 1 darbdienu laikā un nonāk spēlētāja bankas kontā 1-3 darbdienu laikā. Laimestiem jābūt saskaņā ar Noteikumiem.

Laimestu, kas:

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