

SIA „JOKER LTD”
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles **First Person Dragon Tiger** noteikumi
Evolution Malta Limited spēles programma


Spēles veids – tiešsaistes automātiskā kāršu videospēle.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.27%.

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	5000.00 EUR

Spēles norise

“**First Person Dragon Tiger**” ir unikāla, vienkārša un dinamiska spēle, ko var spēlēt savā tempā. Spēlētājam jāizdara likmes un jānoklikšķina/jāpieskaras pogai “IZDALĪT”, lai viņam tiktu izdalītas kārtis. Ja spēlētājs vēlas, viņš var vispirms pieprasīt vairākas bezmaksas rokas un vērot spēles tendences, kas palīdzēs prognozēt turpmāko raundu rezultātus. Spēlētājam jānoklikšķina/jāpieskaras pogai , un viņam tiks izdalīta bezmaksas roka.

Spēles mērķis ir uzminēt, vai augstāku kārti izvilks un līdz ar to uzvarēs pūķis (Dragon) vai tīģeris (Tiger). Var arī likt likmes uz to, vai pūķim un tīģerim izdalītās kārtis būs vienādas, kas nozīmē neizšķirtu (Tie).

Spēles norises noteikumi

Spēles mērķis ir prognozēt, kura no kārtīm – pūķa vai tīģera – uzvarēs, vai arī būs neizšķirts.

- Kārtis tiek izdalītas no kāršu izdales kastes ar 8 kavām (džokeri nav iekļauti).
- Spēlētājam jāliek likmi uz pūķa, tīģera vai neizšķirta, vai arī neizšķirta mastā.
- Viena atklāta kārts tiek izdalīta Pūķim un Tīģerim.
- Kāršu vērtības no zemākās uz augstāko: dūzis ar vērtību 1 ir zemākais, tam seko 2 un tā tālāk, bet karalis ir augstākā kārts (A– 2–3–4–5–6–7–8–9–10–J–Q–K).
- Ja pūķa un tīģera kārtīm ir vienādas vērtības un tām ir arī viens masts, ko sauc par neizšķirtu mastā, tiek atgriezta puse no spēlētāja galvenās likmes (pūķa/tīģera likmes) un uzvaras laimests ir 50:1.

- Augstākā kārts uzvar, un laimests ir 1:1.
- Neizšķirta gadījumā puse no spēlētāja galvenās likmes (pūķa/tīģera likmes) tiek atgriezta, bet uzvaras laimests ir 11:1.

Izmaksu noteikumi

LIKME	LAIMESTS
PŪĶIS *	1 : 1
TĪĢERIS *	1 : 1
NEIZŠĶIRTS	11 : 1
NEIZŠĶIRTS MASTĀ	50 : 1

Spēlētāja laimests ir atkarīgs no izdarītās likmes veida.

*Ja iznākums ir “NEIZŠĶIRTS” vai “NEIZŠĶIRTS MASTĀ”, spēlētājs saņems atpakaļ pusi no galvenās likmes.

Spēlētājam jāņem vērā, ka jebkādi darbības traucējumi anulē spēles raundu un visus iespējamus laimestus šajā raundā. Likmes tiek atgrieztas.

Likmju izdarīšana

- Paneļa “**LIKMJU LIMITI**” virsraksts parada minimālos un maksimālos atļautos likmju limitus katrā likmju pozīcijā.

First Person Dragon Tiger 1–5000 €

KONTA ATLIKUMS
100 000 €

- Lai piedalītos spēlē, spēlētājam jābūt pietiekami daudz līdzekļu, lai spētu nosegt savas likmes. Savu pašreizējo **KONTA ATLIKUMU** var apskatīt uz ekrāna.







- **ČIPU DISPLEJS** ļauj izvēlēties vērtību katram čipam, ar ko spēlētājs vēlas izdarīt likmi. Ir pieejami tikai tie čipi, kuru nominālvērtību sedz spēlētāja pašreizējais konta atlikums.

Kad spēlētājs ir izvēlējis čipu, viņam jāizdara savu likmi, vienkārši noklikšķinot/pieskaroties atbilstošajai likmes pozīcijai uz spēles galda.

Katru reizi, kad spēlētājs noklikšķina/pieskaras likmes pozīcijai, likmes vērtība palielinās par izvēlēto čipa vērtību vai arī līdz maksimālajam limitam, kas noteikts izvēlētajai likmei.

Kad spēlētājs ir izdarījis likmi līdz maksimālajam limitam, šai likmei netiks pieņemti papildu līdzekļi, un virs likmes parādīsies ziņa, ka spēlētājs ir izdarījis maksimālo likmi.

- 
 Kad spēlētājs ir izdarījis derīgu likmi, viņam jānoklikšķina/jāpieskaras pogai “**DALĪT**”, lai sāktu kāršu izdali.
- 
 Kad spēlētājs ir izdarījis jebkādu likmi, kļūst pieejama poga **DUBULTOT (2x)**. Katru reizi noklikšķinot/pieskaroties pogai, visas likmes tiek dubultotas, līdz tiek sasniegts maksimālais limits.
- 
 Poga **ATKĀRTOT LIKMES** ļauj atkārtot visas likmes, ko spēlētājs izdarīja iepriekšējā raundā. Šī poga ir pieejama pēc katra spēles raunda.
- 
 Poga **ATSAUKT** noņem pēdējo uzlikto likmi.

Spēlētājs var klikšķināt/pieskarties **ATSAUKT** pogai atkārtoti, lai pa vienai atsauktu likmes pretēji to izdarīšanas secībai. Spēlētājs var atsaukt visas likmes, turot nospiestu **ATSAUKT** pogu.

- 
 Indikators **KOPEJĀ LIKME** uzrāda visu pašreizējā raundā izdarīto likmju kopējo summu.

Kāršu jaukšana

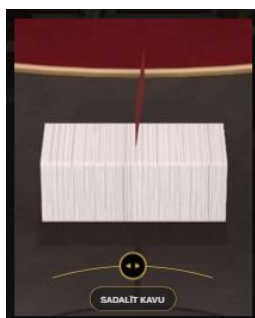
Kārtis tiks sajauktas, kad izdalīta kavas sadalītājkārts vai spēlētājs ir izvēlējis notīrīt visus ceļus.

Kad spēlētājs būs noklikšķinājis/pieskaries  pogai, visi ceļi tiks notīrīti un kārtis tiks sajauktas. Lai ātrāk atgrieztos spēlē, spēlētājs var izlaist kāršu jaukšanas animāciju.

Spēlētājam jānoklikšķina/jāpieskaras pogai **IZLAIST**.



Spēlētājs var sadalīt kavu, pārvietojot sarkano sadalītājkārti virs kavas.



Rezultātu tabulas

Pūķa vai tīģera 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 spēlētājam palīdzēt prognozēt nākamo raundu rezultātus.

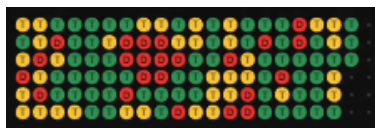
PĒRĻU CEĻŠ (BEAD ROAD) un LIELAIS CEĻŠ (BIG ROAD) attēlo katra iepriekšējā raunda rezultātus, savukārt Lielās acs ceļš (Big Eye Road), Mazais ceļš (Small Road) un Tarakānu ceļš (Cockroach Road) attēlo spēles modeļus, kas tiek atvasināti no LIELĀ CEĻA.

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. Spēlētājam jānolasa kolonnu līdz pašai lejai; pēc tam viņš var sākt no augšas nolasīt pa labi blakus esošo kolonnu un turpināt tādā pašā veidā. Sarkanā krāsā iekrāsota šūna apzīmē pūķa uzvaru. Dzeltenā krāsā iekrāsota šūna apzīmē tīģera uzvaru. Zaļā krāsā iekrāsota šūna apzīmē neizšķirtu.

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



LIELAIS CEĻŠ

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 pūķa uzvaru. Šūna ar dzeltenu kontūru apzīmē tīģera uzvaru.

Neizšķirts tiek reģistrēts kā zaļa līnija cauri iepriekšējā raunda šūnai. Ja pirmais raunds beidzas ar neizšķirtu, vispirms parādīsies zaļa līnija, un, tiklīdz pūķis vai tīģeris uzvarēs raundu, ap līniju parādīsies sarkana vai dzeltena kontūra.

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



ATVASINĀTIE CELI

Īstiem „Dragon Tiger“ 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 apļu kontūras, „Mazais ceļš“ izmanto pildītus apļus, bet „Tarakānu ceļš“ izmanto šķērsvītras. Tomēr šajos atvasinātajos ceļos sarkanā un dzeltenā krāsa neatbilst pūķa un tīģera uzvarām, un nav iespējams noteikt neizšķirtus. Atvasinātajos ceļos sarkani ieraksti nozīmē atkārtosanos, savukārt dzeltenie 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 dzeltenais simbols.

KĀRŠU IZDALES KASTES STATISTIKA

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

- # – līdz šim pabeigto raundu skaits.
- Pūķis – pūķa uzvaru skaits līdz šim.
- Tīģeris – tīģera uzvaru skaits līdz šim.
- Neizšķirts – neizšķirtu raundu skaits līdz šim.

123 26 38 59

CEĻU PĀRBAUDES TABULA

Ceļu pārbaudes tabulā parādīta ikona, kas tiks pievienota trīs atvasinātajiem ceļiem, ja nākamo raundu uzvarēs pūķis vai tīģeris. Spēlētājam jāklikšķina uz pūķa (D) vai tīģera (T) pogas, lai redzētu ikonu, kas tiks pievienota ceļiem, ja nākamo raundu uzvarēs pūķis vai tīģeris.



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.