

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

Spēles veids – tiešsaistes automātiskā kāršu videospēle.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 98.85%.

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 norises apraksts un noteikumi

Spēles **First Person Golden Wealth Baccarat** ir prognozēt, vai spēlētāja vai baņķiera rokas vērtība būs tuvāka 9 un uzvarēs.

Spēle tiek spēlēta ar astoņām standarta 52 kāršu kavām. Kāršu vērtības ir šādas:

- Dūži ir kārtis ar zemāko – 1 punkta – vērtību;
- Kārtis no divnieka līdz deviņniekam atbilst to nominālvērtībai;
- Desmitnieku, kalpu, dāmu un kungu vērtība ir 0 punkti.

Pēc katras kāršu sajaukšanas pirmās kārtis atmet. No jaunas kāršu izdales kastes vispirms izvelk vienu atklātu kārti. Atmesto kāršu skaits ir atkarīgs no pirmās izvilktās kārts vērtības. Šajā kāršu atmešanas procedūrā desmitnieku un attēlu kāršu vērtība ir 10, kā rezultātā tiek atmestas 10 kārtis. Kārtis atmet, ievietojot tās atmesto kāršu turētājā.

Bakarā svarīgas ir tikai kāršu punktu vērtības, mastiem nav nozīmes.

Pirms kāršu izdalīšanas Spēlētājam jāliek likme uz Spēlētāja vai Baņķiera uzvaru raundā ar rokas kopējo vērtību, kas tuvāka 9. Spēlētājs var likt likmi uz to, ka raunds beigsies ar neizšķirtu (Tie) – gadījumā, ja Spēlētāja un Baņķiera roku vērtība ir vienāda.

Spēlētājs var likt likmi arī uz Spēlētāja/Baņķiera pāri (P/B Pair), kas laimēs, ja Spēlētājam/Baņķierim pirmās divas izdalītās kārtis veidos pāri.

Katrai no Spēlētāja uzliktajām likmēm tiek pievienota 20% maksa. Piemēram, ja spēlētāja likme ir 5, piemērotā 20% maksa ir 1, tādējādi spēlētāja kopējā likme ir 6. Kopējā likmes vērtība ir redzama ekrānā.

Zelta raunds

Kad spēlētāja likmes būs pieņemtas, sāksies zelta raunds. Zelta raunda laikā no virtuālās 52 kāršu kavas nejaušā kārtībā tiek izvilktas piecas **zelta kārtis**. Tad šīm zelta kārtīm tiek nejaušā kārtā piešķirti **zelta reizinātāji** – 2x, 3x, 4x, 5x vai 8x. Ja spēlētāja likme laimē un ietver kārti/kārtis, kas ir starp izvēlētajām zelta kārtīm, viņa laimests tiks reizināts ar kārtij/kārtīm piešķirto zelta reizinātāju.

Spēlētājam būs iespēja laimēt vēl vairāk, ja vienā likmes pozīcijā tiks izdalītas divas vai vairāk zelta kārtis. Šie reizinātāji tiks reizināti, un spēlētāja laimests tiks reizināts ar kopējo reizinātāju. Spēlētāja sākotnējā likme tiks pievienota viņa laimestiem. Ja laimīgā kāršu roka neietvers nevienu no atklātajām zelta kārtīm, tiks izmaksāts parasts laimests.

Pēc zelta raunda gan spēlētājam, gan baņķierim tiek izdalītas divas kārtis.

Ja spēlētāja un baņķiera rokām ir vienāda vērtība, raunds noslēdzas ar neizšķirtu. Uzvar likmes, kas liktas uz neizšķirtu, un likmes, kas liktas uz spēlētāju un baņķieri, tiek atgrieztas. Maksa par atgrieztajām likmēm uz spēlētāju un baņķieri netiek atgriezta.

Katras rokas vērtība tiek aprēķināta, nometot 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 sākolnējā divu kāršu roka	Spēlētāja trešās izvilktās kārts vērtība										
	Nav trešās kārts	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
1	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
2	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
3	V	V	V	V	V	V	V	V	V	S	V
4	V	S	S	V	V	V	V	V	V	S	S
5	V	S	S	S	S	V	V	V	V	S	S
6	S	S	S	S	S	S	S	V	V	S	S
7	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
8	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
9	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 jāpaliek.

Uzvar tas, kura roka ir pēc iespējas tuvāka 9.

Papildlikmes

Papildlikme	Apraksts
P Pair	Laimests, ja pirmās divas spēlētājam izdalītās kārtis ir pāris. Papildlikme nedrīkst pārsniegt 20 % no galvenās likmes kopsummas, ja ir izdalītas 312 kārtis.
B Pair	Laimests, ja pirmās divas baņķierim izdalītās kārtis ir pāris. Papildlikme nedrīkst pārsniegt 20 % no galvenās likmes kopsummas, ja ir izdalītas 312 kārtis.

Laimesti

Spēlētāja laimests ir atkarīgs no uzliktās likmes veida.

LIKME	LAIMESTS
Spēlētājs	1-512 : 1
Banker*	1-512 : 1
Tie	5 : 1 (līdz 500 000 €)
P Pair	9-576 : 1
B Pair	9-576 : 1

Ja baņķieris laimē, tiek atgriezti 95% no spēlētāja baņķiera likmes.

Maksimālais laimests vienā spēles raundā ir ierobežots. Detalizētu informāciju var apskatīt tabulā “Likmju limiti”.

Spēles izmaksa

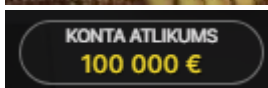
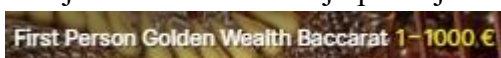
Optimālais spēles izmaksas (RTP) procents ir 98.85%.

Zemāk redzamajā *tabulā* attēloti dažādu papildlikmju spēles izmaksas procenti:

Likme	Spēles izmaksa
Spēlētājs	98,85 %
Baņķieris	98,69 %
Neizšķirts	93,36 %
B Pair	86 %
P Pair	86 %

Likmju izdarīšana

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



- 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 izvēlēta 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 **KOPĒJĀ LIKME** uzrāda visu pašreizējā raundā izdarīto likmju kopējo summu.

Kāršu jaukšana

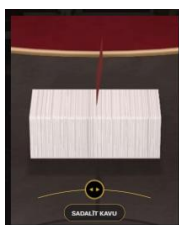
Kārtis tiks sajauktas, kad izdalīta kavas sadalītājkārts vai spēlētājs ir izvēlējis notīrīt visus ceļus.

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.



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.