

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

Spēles veids – tiešsaistes kāršu videospēle ar virtuālo dīleri.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 99.56%.

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	2500.00 EUR

Spēles norise

First Person Lightning Blackjack spēles mērķis ir iegūt augstāku kāršu vērtību nekā virtuālajam dīlerim, taču nepārsniedzot 21. Labākā roka ir *blekdžeks* – pirmo divu izdalīto kāršu summa ir tieši 21. Spēlētājs spēlē tikai pret virtuālo dīleri, nevis pret citiem spēlētājiem, un viņam ir iespēja laimēt reizinātājus, kas palielina laimestus 2–25 reizes.

- Spēli spēlē ar 8 kavām.
- Kārtis tiek sajauktas pirms katras spēles.
- Dīleris vienmēr paliek uz 17.
- Dīleris pārbauda blekdžeku uz dūzi.
- Spēlētājs var dubultot likmi uz jebkurām divām sākotnējām kārtīm.
- Spēlētājs var sadalīt sākotnējās kārtis ar vienādu vērtību.
- Tikai viena sadalīšana katrā rokā.
- Katram sadalītajam dūzim tiek izdalīta viena kārts.
- Pēc sadalīšanas nevar dubultot likmi.
- Ja dīleris parāda dūzi, tiek piedāvāta apdrošināšana.
- Blekdžeka laimesta attiecība ir 3:2.
- Apdrošināšanas laimesta attiecība ir 2:1.
- Ja dīlerim un spēlētājam ir neizšķirts, likmes tiek atgrieztas.

Spēles noteikumi

Spēle tiek spēlēta ar 8 standarta 52 kāršu kavām. Kāršu vērtības ir šādas:

- Kārtis no 2 līdz 10 atbilst to nominālvērtībai.
- Katra kalpa, dāmas un karaļa vērtība ir 10 punkti.
- Dūžu vērtība ir 1 vai 11 punkti, atkarībā no tā, kas ir izdevīgāk rokai. Spēlētājam jāņem vērā, ka „mīksta“ roka ietver dūzi ar 11 punktu vērtību.

Kad spēlētājs ir uzlicis likmes, viņam jānoklikšķina/jāpieskaras pogai „IZDALĪT TAGAD”, lai sāktu dalīt kārtis. Virtuālais dīleris atklātā veidā izdala vienu kārti spēlētājam un vienu kārti sev. Tad virtuālais dīleris spēlētājam atklāj otru kārti, taču virtuālā dīlera otrā kārts paliek aizklāta. Blakus spēlētāja kārtīm ir parādīta viņa sākotnējās rokas kopējā vērtība.

Blackjack

Ja spēlētāja sākotnējās divu kāršu rokas vērtība ir tieši 21, spēlētājs gūst blekdžeku.

Zibens maksas noteikumi

Spēlētājs veic papildu obligāto 100 % Zibens maksu no katras sākotnējās likmes. Tā dod iespēju nākamajā rokā laimēt reizinātāju. Zibens maksa neattiecas uz „DUBULTOT” un „SADALĪT”.

Reizinātāji

Ja spēlētājs uzvar kādā raundā, nākamā raunda laimests būs palielināts.

Reizinātāji tiek parādīti katrā raundā, kad likmju likšana ir pabeigta. Reizinātāji attiecas uz spēlētāja nākamo roku, ja viņš uzvar ar „17 un zemāk”, 18, 19, 20, 21 vai blekdžeku. Katra no šīm rokām uzvaras gadījumā pēc nejaušības principa aktivizē reizinātāju no 2x līdz 25x. Ja spēlētājs ir laimējis reizinātāju, bet spēlētājam ir jāpamet spēle, reizinātāju viņš varēs izmantot nākamajā spēles raundā 180 dienu laikā.

Ja spēlētājam ir reizinātājs 5x un viņš uzvar ar 10 € likmi, tā tiek reizināta ar 5x, kā rezultātā laimests ir 50 €. Spēlētājs arī saņem atpakaļ savu sākotnējo likmi.

Ja spēlētājs ir laimējis reizinātāju, taču neuzliek likmi nākamajā raundā un izlemj pamest spēli, spēlētājs var atgriezties jebkurā brīdī 180 dienu laikā, un reizinātājs joprojām būs redzams spēlētāja likmju pozīcijā.

Reizinātājs sedz spēlētāja likmi tikai Zibens maksas apmērā, kuru viņš samaksāja raundā, kurā ieguva reizinātāju. Ja spēlētājs uzliek lielāku likmi, tās daļai, kas pārsniedz Zibens maksu, tiek piemērota standarta blekdžeka laimesta attiecība.

Ja spēlētājs izmantoja iespēju „SADALĪT” un abas rokas uzvar, reizinātāju laimē labākās rokas rezultāts.

Visi laimesti ar reizinātāju ir iekļauti reizinātājā. Piemēram, ja spēlētājam ir blekdžeks un reizinātājs, tiek attiecināts tikai reizinātājs.

Neizšķirta gadījumā spēlētājs atgūs galveno likmi, bet zaudēs Zibens maksu un reizinātāju.

Apdrošināšanas gadījumā Zibens maksa un reizinātājs tiek zaudēts.

Apdrošināšana

Ja virtuālā dīlera atklātā kārts ir dūzis, spēlētājam tiek dota iespēja iegādāties apdrošināšanu, lai kompensētu risku, ka virtuālais dīleris varētu iegūt blekdžeku – pat tad, ja pašam spēlētājam ir blekdžeks. Apdrošināšanas summa ir vienāda ar pusi no spēlētāja galvenās likmes, bet apdrošināšanas likme tiek piemērota atsevišķi no likmes uz spēlētāja roku. Pēc tam virtuālais dīleris pārbauda, vai aizklātā kārts veido blekdžeku. Ja blekdžeka nav, raunds turpinās. Ja virtuālajam dīlerim ir blekdžeks, bet spēlētājam nav, virtuālā dīlera roka uzvar. Ja gan spēlētājam, gan dīlerim ir blekdžeks, spēle beidzas ar neizšķirtu, un spēlētāja likme tiek atgriezta. Spēlētājam jāņem vērā, ka gadījumā, ja virtuālā dīlera atklātā kārts ir 10 vai kārts ar attēlu, spēlētājam nebūs dota iespēja iegādāties apdrošināšanu, un virtuālais dīleris nepārbaudīs aizklāto kārti, lai noskaidrotu, vai ir iegūts blekdžeks.

Dīleris pārbauda blekdžeku uz dūzi.

Ja virtuālā dīlera atklātā kārts ir dūzis, spēle pārbauda, vai aizklātā kārts ir kārts ar attēlu vai 10 un virtuālajam dīlerim ir blekdžeks. Ja virtuālajam dīlerim ir blekdžeks, virtuālā dīlera roka uzvar. Ja gan spēlētājam, gan virtuālajam dīlerim ir blekdžeks, spēle beidzas ar neizšķirtu, un spēlētāja likme tiek atgriezta. Ja virtuālajam dīlerim nav blekdžeka, raunds turpinās.

Dubultot, nemt kārti vai palikt

Ja virtuālajam dīlerim pēc divu sākotnējo kāršu pārbaudīšanas nav blekdžeka, spēlētājiem tiek dota iespēja uzlabot savu roku vērtības, izvēloties ņemt papildu kārtis.

Ja spēlētāja sākotnējās rokas vērtība nav 21, viņš var izvēlēties dubultot likmi. Tādā gadījumā viņš dubultos likmi, un viņa rokai tiks izdalīta tikai viena papildu kārts. Vai spēlētājs var izlemt ņemt papildu kārti, ko pievienot viņa rokas vērtībai. Spēlētājs var ņemt vairāk nekā vienu papildu kārti, līdz izlems palikt, tiklīdz būs apmierināts ar savas rokas vērtību.

Sadalīt

Ja spēlētāja sākotnēji izdalītās kārtis ir ar vienādu vērtību, viņš var izlemt sadalīt pāri, lai iegūtu divas atsevišķas rokas, kurām katrai ir atsevišķa likme, kas vienāda ar galveno likmi. Kad abām spēlētāja rokām ir izdalīta otrā kārts, viņš var uzlabot šo roku vērtību, nolemjot ņemt papildu kārtis. Tiklīdz spēlētājs ir apmierināts ar savu roku vērtību, viņš var izvēlēties palikt. Tomēr, sadalot sākotnējo dūžu pāri, spēlētājs saņems tikai vienu papildu kārti katrai rokai bez iespējas ņemt papildu kārtis.

Rezultāts

Ja spēlētāja rokas summa pārsniedz 21, viņš zaudē spēli un šīs rokas likmi. Kad ir pieņemti lēmumi par visām rokām, virtuālais dīleris atklāj savu aizklāto kārti. Virtuālajam dīlerim jāņem papildu kārts ar roku 16 vai mazāk punktu vērtībā un jāpaliek uz „mīkstās“ rokas 17 vai vairāk punktu vērtībā. Spēlētājam jāatceras, ka „mīksta“ roka ietver dūzi ar 11 punktu vērtību.

Spēlētājs uzvar, ja viņa rokas gala vērtība ir tuvāka 21 nekā virtuālā dīlera rokas vērtība vai ja dīleris pārsniedz 21. Ja spēlētāja un dīlera roku vērtība ir vienāda, spēles raunds beidzas ar neizšķirtu, un spēlētāja likme tiek atgriezta.

Blekdžeku var veidot tikai divas kārtis sākotnējā divu kāršu rokā. Roka ar vērtību 21, kas izveidota no sadalīta pāra, netiek uzskatīta par blekdžeku. Tāpēc blekdžeks pārspēj jebkuru roku ar vērtību 21, kas izveidota no sadalīta pāra.

Izmaksu noteikumi

Spēlētāja laimests ir atkarīgs no uzliktās likmes veida:

- Blekdžeka laimests ir 3 : 2 – 25 : 1;
- Uzvarošās rokas laimests ir 1-25 : 1;
- Ja dīlerim ir blekdžeks, apdrošināšanas laimests ir 2 : 1.

Laimējamie reizinātāji:

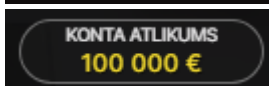
- Uzvarošā roka – 2x-15x

- Blekdžeks – 6x-25x

Likmju izdarīšana

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

First Person Lightning Blackjack 1–2500 €



- 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.



- Ja spēlētāja konta atlikums ir pārāk liels, lai to parādītu **ČIPU DISPLEJĀ**, parādīsies **ČIPU PLĀKSNE**.

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 **KOPEJĀ LIKME** uzrāda visu pašreizējā raundā izdarīto likmju kopējo 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 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.