

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

Spēles veids – tiešsaistes kāršu videospēle.  
Spēles laimesta kopsumma ir no 98.68%.

**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	250.00 EUR

Spēles norise un noteikumi

Spēles **First Person XXXtreme Lightning Baccarat** mērķis 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 – 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 50% maksa. Kopējā likmes vērtība ir redzama ekrānā.

**50 %**

## XXXtreme zibens raunds

Kad Spēlētāja likmes ir pieņemtas, sākas XXXtreme zibens raunds. No virtuālas 52 kāršu kavas pēc nejaušības principa tiek izvilktas no četrām līdz astoņām **zibens kārtīm**. Tad šīm zibens kārtīm pēc nejaušības principa tiek piešķirti **zibens reizinātāji** no 2x līdz 10x, ja spēlētāja likme laimē un ietver vismaz vienu kārti, kas ir starp izvēlētajām zibens kārtīm, laimests tiek reizināts ar katrai kārtij zibens reizinātāju.

Spēlētājam ir iespēja laimēt vēl vairāk, ja vienā likmju pozīcijā tiek izdalītas divas vai vairāk zibens kārtis. Šie reizinātāji summējas, un laimests tiek reizināts ar reizinātāju kopsummu. Spēlētāja sākotnējā likme tiek papildus pievienota laimestam. Ja laimējusi roka neietver nevienu no atklātajām zibens kārtīm, tiek izmaksāts parasts laimests.

Pec XXXtreme zibens raunda gan Spēlētājam, gan Baņķierim tiek izdalītas divas kārtis.

Ja Spēlētāja un Baņķiera rokām ir vienāda vērtība, raunds noslēdzas ar neizšķirtu. Laimē likmes uz neizšķirtu, bet likmes uz Spēlētāju un Baņķieri netiek atgriezta.

Katras rokas vērtība tiek aprēķināta, atmetot desmitu ciparu rokā, kuras vērtība ir 10 vai vairāk. Piemēra,. Rokas, ko veido 7 un 9 ( $7+9=16$ ), vērtība bakarā ir tikai 6 (jo  $16-10=6$ )/ Līdzīgi, attēla kārts plus devītnieka vērtība ir 9 ( $0+9=9$ ).

Ja Spēlētājs vai Baņķieris saņem sākotnējo divu kāršu roku ar vērtību 8 vai 9 (“*natural*” 8 vai 9), papildu kārtis netiek izdalītas.

Ja Spēlētāja vai Baņķiera sākotnējo divu kāršu roku vērtības ir 0-7, tiek ņemts vērā Trešās kārts noteikums, lai noteiktu, vai kādam no dalībniekiem ir jāizdala trešā kārts. 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 paliek.
8-9 (“dabīga” roka)	Nevienai rokai netiek izdalīta trešā kārts.

## Bankiera roka

Baņķiera sākotnējā divu kāršu roka	Nav trešās kārts	Spēlētāja trešās izvilktās kārts vērtība									
		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 – veik; S – stāv

Ja Spēlētāja roka paliek uz 6 vai 7, tad Baņķiera rokai ar kopējo vērtību 3, 4 vai 5 jāņem kārts, bet Baņķierim ar kopējo roku 6 ir jāpaliek.

Uzvar tas, kura roka ir pēc iespējas tuvāka 9.

Spēlētājs var veidot ceļus savam galdam un novērot tendences, izdalot vairākas rokas



bez maksas. Noklikšķinot uz pogas, bez maksas tiks izdalītas atklātas kārtis. Kad izdalīts noteikts skaits bezmaksas roku, turpmāk tiks izdalītas aizklātas kārtis.

Jebkurā brīdī spēlētājs var sajaukt kārtis kāršu izdales kastē, lai notīrītu spēles



izkārtojumu pie sava galda. Nospiežot pogu, visi ceļi tiks notīrīti, un kārtis tiks sajauktas.

## 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.

*Piezīme:* tabulā ir sniegta informācija par izdalīto kāršu skaitu, pēc kura atbilstošā papildlikme nepārsniedz galveno likmi par norādīto procentuālo daļu.

## Laimesti

Spēlētāja laimests ir atkarīgs no uzliktās likmes veida.

- Spēlētājs: 1-1000:1
- Baņķieris: 1-1000:1\*
- Tie: 2.85:1
- P Pair: 8-800:1
- B Pair: 8-8000:1





\*Ja Baņķieris uzvar, tiek atgriezti 97% no spēlētāja Baņķiera likmes.



Jebkādi darbības traucējumi anulē spēles raundu un visus iespējamus laimestus šajā raundā. Likmes tiks atgrieztas.

Zemāk redzamajā tabulā attēloti dažādu papildlikmju RTP procenti.

Likme	Spēles izmaksa
Spēlētājs	98,68 %
Baņķieris	98,53 %
Neizšķirts	92,67 %
B Pair	90,45 %
P Pair	90,45 %

## Spēles vadība

-  **Čipu displejs** ļauj spēlētājam izvēlēties vērtību katram čipam, ar ko viņš vēlas izdarīt likmi. Ir pieejami tikai tie čipi, kuru nominālvērtība sedz spēlētāja pašreizējais konta atlikums.
-  Kad spēlētājs ir izdarījis likmi, viņam ir jānospiež poga **DALĪT**, lai sāktu kāršu izdali.
-  Poga **ATKĀRTOT** ļauj atkārtot tās pašas likmes, ko spēlētājs uzlika spēles iepriekšējā raundā. Šī poga ir pieejama pēc katra spēles raunda.
-  Poga **DUBULTOT** dubulto visas spēlētāja uzliktās likmes. Katrs klikšķis/pieskāriens dubulto spēlētāja likmes, līdz ir sasniegts maksimālais limits.

-  Poga **ATSAUKT** noņem pēdējo uzlikto likmi.
-  Indikators **KOPĒJĀ 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](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.