

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

Spēles veids – tiešsaistes automātiskā kauliņu videospēle.
 Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 97.22%.

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.

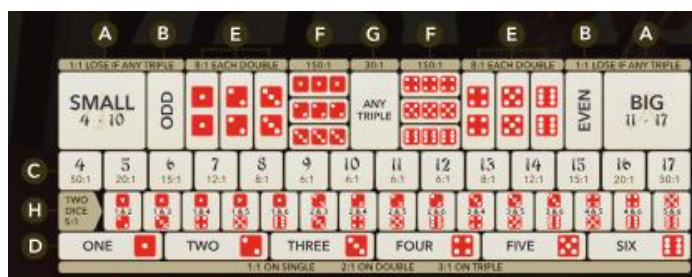
Minimālā likme	0.20 EUR
Maksimālā likme	2500.00 EUR

Spēles norises apraksts un noteikumi

First Person Super Sic Bo ir aizraujoša spēle, ko spēlē ar trīs parastiem metamajiem kauliņiem ar punktu vērtībām no 1 līdz 6. Spēles mērķis ir prognozēt trīs metamo kauliņu rezultātu.

Kad spēlētājs ir uzlicis visas likmes, viņam jānoklikšķina uz pogas “SPĒLĒT”, lai aktivizētu kauliņu kratītāju. Kamēr kauliņi tiek kratīti, dažām likmju pozīcijām – no nulles līdz vairākām – pēc nejaušības principa tiek piešķirti reizinātāji, pirms kauliņi apstājas un kļūst zināms rezultāts. Ja spēlētājs uzlicis likmi uz likmes pozīcijas ar piemēroto reizinātāju, viņa likme tiek attiecīgi reizināta.

Likmju veidi



Pie galda spēlētājs var likt vairāku veidu likmes, un katra veida likmei ir savs laimests. Spēlētāja likme tiek atgriezta papildus viņa laimestam.

- ✓ **A. Small/Big (Maza/Liela)** – likme uz to, vai trīs metamo kauliņu kopējā summa būs maza (4-10) vai liela (11-17). laimesta attiecība ir 1:1, bet šīs likmes zaudē jebkurai “trīskāršajai” likmei.

- ✓ **B. Even/Odd (Pāra/Nepāra)** – likme uz to, vai trīs metamo kauliņu kopējā summa būs pāra vai nepāra. Laimesta attiecība ir 1:1, bet šīs likmes zaudē jebkurai “trīskāršajai” likmei.
- ✓ **C. Total (Kopā)** – likme uz jebkuras no 14 likmju pozīcijām, kas marķētas ar skaitļiem 4-17. “Kopā” ir trīs metamo kauliņu kopējā summa, izņemot 3 un 18. Spēlētājs laimē, ja trīs metamo kauliņu kopējā summa kopā veido skaitli, uz kuru viņš izdarīja savu likmi. Izmaksa ir atkarīga no kopējā laimesta.
- ✓ **D. Single (Vienkārša)** – likme uz jebkuras no sešām likmju pozīcijām, kas marķētas ar ONE (VIENS), TWO (DIVI), THREE (TRĪS), FOUR (ČETRI), FIVE (PIECI) un SIX (SEŠI), norādot 6 metamā kauliņa vērtības.
 - Ja 1 no 3 kauliņiem ir ar vērtību, uz kuru spēlētājs izdarīja likmi, viņš saņem laimestu attiecībā 1:1.
 - Ja 2 no 3 kauliņiem ir ar vērtību, uz kuru spēlētājs izdarīja likmi, viņš saņem laimestu attiecībā 2:1.
 - Ja visi 3 kauliņi ir ar vērtību, uz kuru spēlētājs izdarīja likmi, viņš saņem laimestu attiecībā 3:1.
- ✓ **E. Double (Divkārša)** – likme uz jebkuras no sešām divkārši marķētajām likmju pozīcijām. Lai laimētu, 2 no 3 kauliņiem jāuzrāda viena vērtība. Laimesta attiecība ir 8:1. Spēlētājam jāņem vērā, ka laimests nemainās neatkarīgi no tā, vai 2 vai 3 kauliņi ir ar vienādu vērtību.
- ✓ **F. Triple (Trīskārša)** – likme uz jebkuras no sešām trīskārši marķētajām likmju pozīcijām. Lai uzvarētu, visiem 3 kauliņiem jābūt ar vienādu izvēlēto vērtību, un laimesta attiecība ir 150:1.
- ✓ **G. Any Triple (Jebkura trīskārša)** – spēlētājam jāizdara likme šajā lodzinā, lai vienlaicīgi visas sešas dažādas trīskāršās likmes. Lai uzvarētu, visiem trīs metamajiem kauliņiem jābūt ar vienādu vērtību, un spēlētājs laimē attiecībā 30:1.
- ✓ **H. Kombinācija** – spēlētājs uzliek likmi uz jebkuru vai visām 15 iespējamajām divu metamo kauliņu kombinācijām. Laimesta attiecība ir 5:1.

Kad spēlētājs ir uzlicis likmes un sākas spēles raunds, pēc nejaušības principa tiek izceltas likmju pozīcijas, uzrādot reizinātos laimestus.

Laimīgie skaitļi

LAIMĪGO SKAITĻU displejs parāda pēdējos laimīgos skaitļus.

Pēdējā pabeigtā raunda rezultāts ir redzams kreisajā pusē: trīs metamo kauliņu punktu kopsumma attēlota augšējā rindā, tai seko trīs atsevišķo kauliņu vērtības.

3	6	6	6	6	6	15	15	15	3
1	3	3	3	3	3	6	6	6	1
1	2	2	2	2	2	5	5	5	1
1	1	1	1	1	1	4	4	4	1

Statistika

Zemāk redzamajā *grafikā* laimējušie skaitļi ir parādīti Mazo (S), Lielo (B) un Trīskāršo (T) rezultātu izkārtojumos. Katra šūna atspoguļo iepriekšējā raunda rezultātu. Paša pirmā raunda rezultāts ir reģistrēts augšējā kreisajā stūrī.

Šis pārskats var palīdzēt spēlētājam prognozēt turpmāko raundu rezultātus.



Zem grafika var apskatīt pēdējo 50 raundu Mazo, Lielo un Trīskāršo likmju statistiku.



Laimesti

Spēlētāja laimests ir atkarīgs no izdarītās likmes veida. Laimestu diapazons ir atkarīgs no tā, vai likmei, ko izdarīja spēlētājs uz kādu sevis izvēlēto likmes pozīciju, ir piemērots reizinātājs. Ja reizinātāja nav, tad tiek izmaksāts standarta laimests. Spēlētāja likme tiek atgriezta papildus viņa laimestam.

LIKME	LAIMESTS
Mazs/Liels	1:1
Pāris/Nepāris	1:1
Divkāŗša	8 – 87:1
Trīskāŗšs	150 – 999:1
Jebkura trīskāŗša	30 – 87:1
Kopā 4 vai 17	50 – 499:1
Kopā 5 vai 16	20 – 249:1
Kopā 6 vai 15	15 – 87:1
Kopā 7 vai 14	12 – 29:1
Kopā 8 vai 13	8 – 24:1
Kopā 9 vai 12	6 – 49:1
Kopā 10 vai 11	6 – 24:1
Kombinācija	5 – 24:1
Vienkāŗša:	
• Vienkāŗša	1:1
• Divkāŗša	2 – 19:1
• Trīskāŗšs	3 – 87:1

Spēles izmaksa

Optimālais teorētiskās spēles izmaksas (RTP) procents Maza/Liela un Pāra/Nepāra likmēm ir 97.22%, bet citām likmēm tas ir līdz 95.02%.

Likmju izdarīšana

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

First Person Super Sic Bo **0,20 – 2500 €**

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 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.

-  Tiklīdz tiek parādīts katra raunda rezultāts, ekrānā parādās poga **ATKĀRTOT LIKMES UN SPĒLĒT**.
-  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.