

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

Spēles veids – tiešsaistes kāršu videospēle.  
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir no 99.00%.

**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	1000.00 EUR

Spēles norises apraksts

**First Person HiLo** ir ātra spēle, kurā spēlētājs var minēt, vai nākamās izdalītās kārts vērtība būs augstāka, zemāka vai tāda pati kā pašreizējās kārts vērtība.

Spēles norise un noteikumi

**1. Likmju likšana**

Spēle sākas ar likmju likšanu un ar sākotnējo nejauši izvēlēto kārti uz galda. Pirms spēles raunda sākšanas, spēlētājs var mainīt sākotnējo kārti tik reizi, cik vēlas.



Spēlētājs izvēlas likmes summu un noklikšķina SPĒLĒT, lai sāktu spēles galveno raundu.

**2. Galvenais spēles raunds**

Noklikšķinot uz SPĒLĒT, spēlētājam tiek piedāvātas divas iespējas prognozēt nākamās kārts vērtību: “ZEMĀKA VAI TĀDA PATI” un “AUGSTĀKA VAI TĀDA PATI”.

Izņēmums ir tikai dūzis, kur ir iespējas “ZEMĀKA” un “TĀDA PATI”, un 2, kur ir iespējas “TĀDA PATI” un “AUGSTĀKA”.

Katrai iespējai ir pievienots laimesta piedāvājums (pirms noapaļošanas), ko spēlētājs saņem, ja uzmin pareizi.

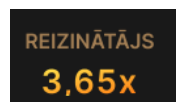


Kad spēlētājs ir izdarījis savu izvēli, uz galda virs sākotnējās kārts tiek izdalīta vēl viena kārts. Ja minējums ir nepareizi, tiek zaudēta likme un spēles raunds beidzas.

Ja uzminēts pareizi, spēlētājs saņem savu laimestu, noklikšķinot uz pogas “IZŅEMT NAUDU” vai izsaka prognozi par nākamo kārti.

Uz jaunajām izvēles iespējām būs norādītas jaunas laimestu vērtības. Katra jauna kārts tiek izdalīta no jaunas kāršu kavas.

Konkrētā spēles raunda kopējo reizinātāju var redzēt ekrāna sadaļā “Informācija par raundu”.



Spēles raunds turpinās tik ilgi, kamēr spēlētājs izdara pareizas izvēles un palielina savu laimestu. Spēles raunds beidzas, kad tiek nospiesta poga “IZŅEMT NAUDU” un saņemts laimests vai izdarīta nepareiza izvēle.

Pogu IZŅEMT NAUDU var izmantot, tikai izdarot izvēli, un tā kļūst pieejama pēc pirmā pareizā minējuma.



### Laimestu izmaksa

Likme	Laimests
Galvenā	0,08:1–12,00:1

Laimestu piedāvājumi tiek aprēķināti kā laimestu tabulas reizinātājs un netiek noapaļoti līdz brīdim, kad spēlētājs pieņem šādu lēmumu.

Laimesti tiek noapaļoti saskaņā ar spēles *Noapaļošanas noteikumiem*, un tie ir redzami uz pogas “IZŅEMT NAUDU”.

Reizinātājs ir atkarīgs no rezultāta varbūtības – ja varbūtība ir liela, reizinātājs ir mazāks, bet, ja varbūtība ir maza, reizinātājs ir lielāks.

Spēles optimālais teorētiskās spēles izmaksas (RTP) procents ir 99.00% pirmajai kārtij un 100.00% visiem pareizajiem minējumiem par turpmākajām kārtīm.

Maksimālais laimests vienā spēles raundā ir ierobežots. Ja abu izvēļu laimesti pārsniedz maksimālo spēles laimestu, ir pieejama tikai poga “IZŅEMT NAUDU”.

## Noapalošana

Spēlētāja laimesti vienmēr tiek noapaļoti uz augšu vai uz leju līdz tuvākajai mazākajai valūtas vienībai, nepārsniedzot divus ciparus aiz komata, izmantojot nejaušu skaitļu ģenerēšanas pieeju.

Šī metode ievieš nejaušības elementu noapaļošanas procesā. Tas notiek šādi:

- Vispirms neatbalstītā decimāldaļa tiek pārveidota (šeit pasvītota skaidrības labad) par sešciparu skaitli (t. i., simtiem tūkstošu). *Piemēram*, 1,263 kļūst par 300 000, 5,23568696 kļūst par 568 696, 4,25034 kļūst par 34 000.
- Otrajā solī tiek ģenerēts nejaušs skaitlis no 1 līdz 1 000 000.
- Visbeidzot, ja konvertētais sešciparu skaitlis ir lielāks par nejauši ģenerēto skaitli vai vienāds ar to, valūtas vienība tiek noapaļota uz augšu. Ja tas ir mazāks, valūtas vienība tiek noapaļota uz leju.

*Piemērs: pieņemsim, ka otrajā solī tiek nejauši ģenerēts skaitlis 500 000. Šajā gadījumā mūsu piemēra skaitļi tiek noapaļoti uz augšu vai uz leju šādi: 1,263 noapaļotu uz leju, jo 300 000 ir mazāks par 500 000, 5,23568696 noapaļotu uz augšu, jo 568 696 ir lielāks par 500 000, un 4,25034 noapaļotu uz leju, jo 34 000 ir mazāks par 500 000.*

## Spēles vadība

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

**First Person HiLo 1–2000 €**

**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.



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



- 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.



- 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.



- Poga **SPELĒT** uzsāk spēles raundu ar uzliktajām likmēm.



- 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](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.