

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

Spēles veids – tiešsaistes ruletes videospēle ar LIVE dīleri.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir no 95.10% līdz 97.30%.

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	5000.00 EUR

Spēles norises apraksts

“**Fireball Roulette**” ir aizraujošs spēļu šovs, kas apvieno “Roulette” un “Lightning Storm” elpu aizraujošo “Fireball” bonusa spēles pieredzi. Katrā galvenās spēles raundā no trim līdz septiņiem nejauši izvēlētiem skaitļiem tiek izraudzīti kā bonusa skaitļi, dodot jums iespēju piedalīties “Fireball” bonusa raundā. Turklāt katrs bonusa skaitlis var iegūt 2x–20x reizinātāju un palielināt bonusa raundā gūto laimestu.

Spēles mērķis ir prognozēt skaitli, uz kura apstāsies bumbiņa, liekot vienu vai vairākas likmes uz konkrētu skaitli. Uz rata ir skaitļi no 1 līdz 36, kā arī viena 0 (nulle).

Spēles norise un noteikumi

Likmju likšanas posms

Pirms likmju likšanas laika beigām lieciet likmes uz vienu vai vairākām likmju pozīcijām. Likmes uz konkrētiem skaitļiem vai līnijām starp tiem sauc par Iekšējām likmēm, bet likmes, kas liktas ārpus skaitļu režģa, sauc par Ārējām likmēm. Lai piedalītos Bonusa spēlē, ir jālaimē ar Vienkāršo likmi, kas nosedz Bonusa skaitli. Varat likt likmi arī uz likmju pozīcijas “Ugunsbumbas ķērājs”, lai nodrošinātu, ka likme tiek uzlikta uz visiem Bonusa skaitļiem.

Iekšējās likmes:

- “Straight Up” jeb Vienkāršā likme – novietojiet jūsu čipu uz jebkura atsevišķa skaitļa (tostarp nulles).
- “Split” jeb Dalītā likme – novietojiet čipu uz līnijas starp jebkuriem diviem skaitļiem, vai nu vertikālā vai horizontālā virzienā.
- “Street” jeb Ielas likme – novietojiet čipu jebkuras skaitļu virknes beigās. Šī likme nosedz trīs skaitļus.
- “Corner” jeb Stūra likme – novietojiet čipu stūrī (centrālā krustošanās vietā), kur satiekas četri skaitļi. Likme nosedz visus četrus skaitļus.
- “Line” jeb Līnijas likme – novietojiet čipu divu rindu galā, divu rindu krustošanās vietā. Līnijas likme nosedz visus skaitļus abās rindās, kopā sešus skaitļus.

Ārējās likmes:

- Kolonnas likme – novietojiet čipu vienā no lodziņiem kolonnas beigās, kas apzīmēti ar “2 to 1” un nosedz visus 12 skaitļus šajā kolonnā. Neviena kolonnas likme neattiecas uz nulli.
- Duča likme – novietojiet čipu vienā no trīs lodziņiem, kas apzīmēti ar “1st 12”, “2nd 12” vai “3rd 12”, lai nosegtu 12 skaitļus blakus lodziņam.
- Sarkans/Meln – novietojiet čipu sarkanajā vai melnajā lodziņā, lai nosegtu 18 sarkanos vai 18 melnos skaitļus. Neviena no šīm likmēm neattiecas uz nulli.
- Pāra/Nepāra – novietojiet čipu uz viena no šiem lodziņiem, lai nosegtu 18 pāra vai 18 nepāra skaitļus. Neviena no šīm likmēm neattiecas uz nulli. 1/18/19-36 – novietojiet čipu vienā no šiem lodziņiem, lai nosegtu pirmo vai otro 18 skaitļu kopu. Neviena no šīm likmēm neattiecas uz nulli.

Ugunsbumbas ķērājs

Uzlieciet savu likmi uz likmju pozīcijas “Ugunsbumbas ķērājs”, lai automātiski nosegtu visus Bonusa skaitļus. Ja uz Bonusa skaitļa jau ir uzlikta likme, abas likmes tiek saskaitītas. Lūdzu, ņemiet vērā, ka vajag pietiekamu konta atlikumu, lai uzliktu likmi “Ugunsbumbas ķērājs”.

Likme	Maksa
Ugunsbumbas ķērājs	jūsu likmes summa x13,6

Galvenā spēle

Pēc likmju likšanas laika beigām automātiskais ruletes rats iegriež bumbiņu, kamēr dīleris pavēl sviru, lai aktivizētu spēļu automātu, kas ģenerē kopējo bonusa skaitļu skaitu attiecīgajam raundam. Bonusa skaitļi dod jums iespēju piedalīties bonusa spēlē un tiek piešķirti nejauši izvēlētam likmju pozīcijām pa visu likmju režģi. Atkarībā no spēļu automāta griezienu trīs līdz septiņas nejauši izvēlētas likmju pozīcijas tiek apšaudītas ar zibens uguns lodēm, pārvēršot tās plūstošā lavā.

	0.50	6	9	12	0.50	18	21	24	0.50	30	33	36	2 ^{TO} 1
0	2	0.50	8	0.50	14	0.50	20	0.50	26	0.50	32	0.50	2 ^{TO} 1
1	4	0.50	10	13	16	0.50	22	25	28	0.50	34	2 ^{TO} 1	
1 ST 12				2 ND 12				3 RD 12					
1-18		EVEN		◆		◇		ODD		19-36			

Šīm likmju pozīcijām var tikt piešķirts nejaušs reizinātājs no 2x līdz 20x, kas dod jums iespēju palielināt bonusa raunda reizinātājus.

Galū galā bumbiņa apstājas vienā no numurētajām iedaļām un tiek noteikts laimējušais skaitlis. Jūs laimējat ar attiecību 25:1, ja esat uzlicis Vienkāršo likmi uz konkrēto skaitli. Ja esat uzlicis Vienkāršo likmi uz kādu no bonusa skaitļiem un bumbiņa apstājas uz tā, jūs pārejat uz bonusa raundu.

Bonusa raunds

Caurspīdīgā kastē, kurā uz grīdas ir režģis ar reizinātāju nodalījumiem, tiek raidīta bumba. Režģī ir 149 nodalījumi ar parastiem un dubultiem reizinātājiem. Ja bumba piezemējas uz parastā reizinātāja, tas ir jūsu spēles raunda reizinātājs. Ja bumba piezemējas uz dubultā reizinātāja, visi parastie reizinātāji režģī divkāršojas, un bumba tiek raidīta vēlreiz. Ja laimējušais bonusa skaitlis saņēma reizinātāju galvenajā spēlē, visi režģī esošie parastie reizinātāji pirms bonusa spēles raunda sākuma tiek reizināti ar piešķirto reizinātāju. Maksimālais bonusa reizinātājs ir ierobežots līdz 2500x. Kad visi parastie reizinātāji ir sasnieguši 2500x, visi dubultie reizinātāji tiek aizstāti ar 2500x reizinātājiem.

Laimesti

Jūsu laimests ir atkarīgs no izdarītās likmes veida.

IEKŠĒJĀS LIKMES		ĀRĒJĀS LIKMES	
LIKMES VEIDS	LAIMESTS	LIKMES VEIDS	LAIMESTS
Vienkāršā	25–2499:1	Kolonna	2:1
Dalītā	17:1	Ducis	2:1
Iela	11:1	Sarkans/Melns	1:1
Stūris	8:1	Pāra/Nepāra	1:1
Līnija	5:1	1–18/19–36	1:1

Spēles izmaksa

Optimālā teorētiskā spēles izmaksa (RTP) par Vienkāršo likmi ir 97.00%.

Likmes “Ugunsbumbas ķērājs” optimālā teorētiskā spēles izmaksa (RTP) ir 95.10%.

Optimālā teorētiskā RTP visām citām likmēm ir 97.30%.

Rata sektori

Likmes uz **Rata sektoriem** ir visā pasaulē pazīstamas sarežģītas likmes, kuras liek ruletes spēles eksperti. Tādas likmes kā **likmes uz Kaimiņiem** liek, izmantojot ruletes sacīkšu trasi, kas attēlo skaitļus nevis tā, kā tie parādās uz ruletes galda, bet — uz ruletes rata.





Ruletes rats ar vienu nulli ir sadalīts četros galvenajos sektoros, kas atbilst galda laukuma daļām. Šo sektoru tradicionālie nosaukumi ir **Zero, Voisins, Orphelins** un **Tiers**.

Likme		Žetonu izvietošana
Zero	Nullei tuvākie skaitļi – 12, 35, 3, 26, 0, 32 un 15. Likme sastāv no 4 žetoniem – 3 žetoni tiek likti uz daļījumiem un 1 žetons uz Straight ip.	<ul style="list-style-type: none">• 1 žetons uz 0/3 split• 1 žetons uz 12/15 split• 1 žetons uz 26 straight up• 1 žetons uz 32/35 split
Voisins	Septiņpadsmit skaitļi, kas atrodas starp 22 un 25 (ieskaitot) uz rata.	<ul style="list-style-type: none">• 2 žetoni uz 0/2/3 street• 1 žetons uz 4/7 split• 1 žetons uz 12/15 split• 1 žetons uz 18/21 split• 1 žetons uz 19/22 split• 2 žetoni uz 25/26/28/29 corner• 1 žetons uz 32/35 split

Orphelins	Tiek likti 5 žetoni uz četrām “split” un “straight up”.	<ul style="list-style-type: none"> • 1 žetons uz 1 straight-up • 1 žetons uz 6/9 split • 1 žetons uz 14/17 split • 1 žetons uz 17/20 split • 1 žetons uz 31/34 split
Tiers	Divpadsmit skaitļi, kas atrodas pretējā rata pusē starp 27 un 33, ieskaitot 27 un 33. 6 žetoni tiek novietoti uz 6 sadalījumiem.	<ul style="list-style-type: none"> • 1 žetons uz 5/8 split • 1 žetons uz 10/11 split • 1 žetons uz 13/16 split • 1 žetons uz 23/24 split • 1 žetons uz 27/30 split • 1 žetons uz 33/36 split

Likme uz kaimiņiem

 3 	Kaimiņi/Neighbours	Ar šo pogu spēlētājs var izvēlēties sacīkšu trasē izvēlētā skaitļa blakus esošos skaitļus (skaitļus, kas atrodas blakus esošajiem skaitļiem abās trases izvēlētā skaitļa pusēs), un uz šiem skaitļiem esošajiem skaitļiem automātiski tiks uzlikta likme.	Līdzinās likmei Straight up
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------

Iecienītās likmes

Papildu funkcija “Iecienītās likmes” ļauj spēlētājam saglabāt iecienīto likmi vai dažādu likmju roku, lai tās būtu ērtāk izdarīt turpmākajos raundos pie jebkura ruletes galda. Spēlētājs var saglabāt un rediģēt sarakstu ar līdz 30 iecienītajām likmēm ar dažādiem nosaukumiem.











Lai atvērtu iecienīto likmju izvēlni, spēlētājam jānoklikšķina pogā “IECIENĪTĀS LIKMES”.

Speciālās likmes – Finale en plein, Finale a cheval un pilnās likmes

- **FINALES EN PLEIN** likmes ir viena skaitļa likmes uz visiem skaitļiem, kas beidzas ar konkrēto ciparu. Tāpēc šī likme var nosegt trīs vai četrus skaitļus. Liekot likmi uz jebkuru skaitli Finales en Plein sadaļā, žetoni tiek uzlikti šādi:

- ✓ Finales en Plein 0 — 4 žetonu likme uz 0, 10, 20 un 30;
 - ✓ Finales en Plein 1 — 4 žetonu likme uz 1, 11, 21 un 31;
 - ✓ Finales en Plein 2 — 4 žetonu likme uz 2, 12, 22 un 32;
 - ✓ Finales en Plein 3 — 4 žetonu likme uz 3, 13, 23 un 33;
 - ✓ Finales en Plein 4 — 4 žetonu likme uz 4, 14, 24 un 34;
 - ✓ Finales en Plein 5 — 4 žetonu likme uz 5, 15, 25 un 35;
 - ✓ Finales en Plein 6 — 4 žetonu likme uz 6, 16, 26 un 36;
 - ✓ Finales en Plein 7 — 3 žetonu likme uz 7, 17 un 27;
 - ✓ Finales en Plein 8 — 3 žetonu likme uz 8, 18 un 28;
 - ✓ Finales en Plein 9 — 3 žetonu likme uz 9, 19 un 29.
- **FINALES A CHEVAL** arī ir franču iedvesmotas likmes vienas nulles Ruletē, kas ļauj likt likmes uz divu skaitļu pāriem, kas beidzas ar vienu un to pašu ciparu.
Liekot likmi uz jebkuriem skaitļiem Finales a Cheval sadaļā, žetoni tiek uzlikti šādi:
- ✓ Finales a Cheval 0/3 — 4 žetonu likme uz divu skaitļu pāriem 0/3, 10/13, 20/23 un 30/33;
 - ✓ Finales a Cheval 1/4 — 4 žetonu likme uz divu skaitļu pāriem 1/4, 11/14, 21/24 un 31/34;
 - ✓ Finales a Cheval 2/5 — 4 žetonu likme uz divu skaitļu pāriem 2/5, 12/15, 22/25 un 32/35;
 - ✓ Finales a Cheval 3/6 — 4 žetonu likme uz divu skaitļu pāriem 3/6, 13/16, 23/26 un 33/36;
 - ✓ Finales a Cheval 4/7 — 4 žetonu likme uz divu skaitļu pāriem 4/7, 14/17, 24/27, ietverot viena skaitļa likmi uz 34;
 - ✓ Finales a Cheval 5/8 — 4 žetonu likme uz divu skaitļu pāriem 5/8, 15/18, 25/28, ietverot viena skaitļa likmi uz 35;
 - ✓ Finales a Cheval 6/9 — 4 žetonu likme uz divu skaitļu pāriem 6/9, 16/19, 26/29, ietverot viena skaitļa likmi uz 36;
 - ✓ Finales a Cheval 7/10 — 3 žetonu likme uz divu skaitļu pāriem 7/10, 17/20 un 27/30;
 - ✓ Finales a Cheval 8/11 — 3 žetonu likme uz divu skaitļu pāriem 8/11, 18/21 un 28/31;
 - ✓ Finales a Cheval 9/12 — 3 žetonu likme uz divu skaitļu pāriem 9/12, 19/22 un 29/32.
- **PILNĀ LIKME** ir maksimāla seguma likme, kas šādi uzliek visas Iekšējās likmes uz konkrētu skaitli:
- ✓ 1 žetonu uz viena skaitļa likmēm;
 - ✓ 2 žetonus uz katru divu skaitļu pāri;
 - ✓ 3 žetonus uz līniju;
 - ✓ 4 žetonus uz katru stūri;
 - ✓ 6 žetonus uz katru Sešlīniju.

Spēles vadība

-  **Spēles informācijas indikators** informē par spēles statusu.
-  Klasiskajā skatā **LUKSOFORS** informē par spēles raunda pašreizējo statusu un parāda, kad spēlētājs var likt likmi (zaļā gaisma), kad likmju likšanas laiks ir gandrīz beidzies (dzeltenā gaisma) un kad likmju likšanas laiks ir beidzies (sarkanā gaisma).
-  **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.
-  Poga **ATKĀRTOT** ļauj atkārtot tās pašas likmes, ko spēlētājs uzlika spēles iepriekšējā raundā. Šī poga ir pieejama tikai, kad ir novietots pirmais čips.
-  Poga **DUBULTOT** dubulto visas spēlētāja uzliktās likmes. Katrs klikšķis/pieskāriens dubulto spēlētāja likmes, līdz ir sasniegts maksimālais limits.
-  Poga **ATSAUKT** noņem pēdējo uzlikto likmi. Šī poga ir pieejama tikai likmju likšanas laikā. Kad likmes ir aizvērtas, uzliktās likmes vairs nevar atsaukt vai mainīt. Atkārtoti noklikšķinot uz pogas ATSAUKT vai pieskaroties tai, cita pēc citas tiek noņemtas likmes, sākot ar pēdējo uzlikto likmi.
-  Indikators **KOPĒJĀ LIKME** uzrāda visu pašreizējā raundā izdarīto likmju kopējo summu.
-  **Automātiskās spēlēšanas** panelī spēlētājs var sākt automātisko spēlēšanu, izvēloties raundu skaitu, kuros viņš vēlas atkārtot savas likmes.

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.