

SIA „JOKER LTD”
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles **Lucky 6 Roulette** noteikumi
Arrise Solutions (Malta) Limited spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes ruletes videospēle ar Live dīleri.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir no 97.30% līdz 97.49%.

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.

Mīnīmālā likme	0.10 EUR
Maksimālā likme	5000.00 EUR

Spēles norises apraksts

Lucky 6 Roulette ir klasiskās ruletes spēles paveids. Papildus visiem standarta ruletes likmju veidiem, katrā spēles raundā uz ekrāna parādās seši nejauši izlozēti LUCKY skaitļi, dodot spēlētājam iespēju iegūt laimestu, kas līdz pat 2088x pārsniedz viena skaitļa likmi.

Spēles mērķis ir prognozēt, uz kura skaitļa bumbiņa apstāsies, liekot vienu vai vairākas likmes uz konkrēto skaitli. Spēlētājs laimē, ja viņš ir uzlicis likmi, kas nosedz konkrēto skaitli. Laimesta summa ir atkarīga no uzliktās likmes veida. Spēlētājs saņem LUCKY laimestu, ja likme nosedz kādu no LUCKY skaitļiem.



Lucky 6 Roulette spēlē likmes tiek uz galda virsmas ar nosaukumu **ruletes laukums**, uz kura ir attēlotas visas standarta likmju pozīcijas.

Kad likmju likšana ir atvērta, spēlētājam jāizvēlas čipa vērtību un jāuzliek čips uz vēlamajiem likmju lauciņiem likmju izkārtojumā. Likmes var likt likmju likšanas laikā līdz likmju slēgšanai. Pēc tam likmes vairs netiek pieņemtas.

Spēlētāja kopējā likme konkrētajā raundā ir redzama logā **“KOPĒJA LIKME”**.



Pēc tam bumbiņa tiek iegriezta ruletes ratā. Kad likmju likšanas laiks beidzas, pēc nejaušības principa tiek izvēlēti seši “**LUCKY SKAITĻI**”, kas piedāvā LUCKY reizinātājus, sākot no x50 (minimālais) līdz x2088 (maksimālais).

Kad bumbiņa apstājas vienā no rata numurētajām iedaļām, laimīgais skaitlis tiek izcelts un parādīts uz ekrāna. Ja kāda no spēlētāja likmēm nosedz laimējušo skaitli, viņš saņem laimestu, saskaņā ar ruletes laimestu tabulu. Ja laimējušais skaitlis ir arī viens no nejauši izvēlētajiem LUCKY skaitļiem un to nosedz spēlētāja viena skaitļa likme, viņš saņem LUCKY laimestu.

Likmes un izmaksu koeficienti

LIKMES VEIDS	NOSEDZ	LAIMESTS
Viens skaitlis	1 skaitli	19–2087:1
Divi skaitļi	2 skaitļus	17:1
Līnija	3 skaitļus	11:1
Stūris	4 skaitļus	8:1
Sešlīnija	6 skaitļus	5:1
Kolonna/ducis	12 skaitļus	2:1
Sarkans/melns	18 skaitļus	1:1
Pāra/nepāra	18 skaitļus	1:1
1–18/19–36	18 skaitļus	1:1

Spēles norise un noteikumi

Uz ruletes galda varat likt dažāda veida likmes. Katra likme var nosegt vienu skaitli vai noteiktu skaitļu diapazonu, un katram likmju veidam ir savs laimesta koeficients.

Likmes, kas uzliktas uz numurētajiem laukumiem vai uz līnijām starp tiem, sauc par **Iekšējām likmēm**, bet likmes, kas uzliktas uz īpašajiem laukumiem zem skaitļu zonas un tās sānos, sauc par **Ārējām likmēm**. Skaitļi, kas ir iekļauti, liekot likmi uz attiecīgās likmju pozīcijas, tiek izcelti.

Iekšējās likmes:

Likmes veids	Apraksts
Viena skaitļa jeb Straight up	Likme attiecas tikai uz vienu skaitli (tostarp “0”)
Divu skaitļu jeb Split	Spēlētājs var veikt likmi uz diviem skaitļiem, kas atrodas blakus uz galda vertikāli vai horizontāli, vai arī likt likmi uz līnijas starp šiem diviem skaitļiem
Līnijas likme jeb Street	Likme attiecas uz trim skaitļiem, kas ir secīgi. Spēlētājs var likt likmes arī uz šādām grupām: 0, 1 un 2 vai 0, 2 un 3.
Stūra likme jeb Corner/Basket	Likme attiecas uz jebkuriem 4 skaitļiem, kas veido kvadrātu. Lai veiktu šo likmi, spēlētājam jāuzliek žetons uz četrus skaitļus kopīga stūra. Var likt likmes arī uz šādiem skaitļiem: 0, 1, 2 un 3.
Sešlīniju likme jeb Line bet	Šī likme attiecas uz T veida krustojuma līnijām starp divām pieguļošajām rindām ar trim skaitļiem. Sešlīniju likme nosedz visus skaitļus abās rindās — kopā sešus skaitļus (piem., Sešlīnija 4, 5, 6, 7, 8, 9).

Ārējās likmes:

Likmes veids	Apraksts
Kolonna jeb Column	Šī likme attiecas uz 12 skaitļiem. Šajā gadījumā spēlētājs liek likmes uz 12 skaitļiem jebkurā no trim horizontālajām līnijām.
Ducis jeb Dozen	Šī likme attiecas uz 12 skaitļiem. Spēlētājs liek likmes uz vienu no trim 12 skaitļu grupām un var likt likmi uz 1., 2. Un 3. lauciņa.
Mazo/lielo skaitļu jeb Low/High	Šī likme attiecas uz 18 skaitļiem. Likme netiek likta uz “0”, jo tas netiek uzskatīts ne par lielo, ne par mazo skaitli. Mazie skaitļi ir no 1 līdz 18, lielie skaitļi ir no 19 līdz 36.

Pāra/nepāra jeb Even/Odd	Spēlētājs var likt likmi uz to, vai laimējušais skaitlis būs nepāra vai pāra, izvēloties attiecīgo lodziņu Odd vai Even. “0” nav ne pāra un ne nepāra skaitlis.
Sarkans/melns jeb Red/Black	Spēlētājs var likt likmi uz rūtiņas ar sarkanu vai melnu rombveida zīmi – likme būs uz to, kādas krāsas laimīgais skaitlis tiks parādīts uz rata. “0” netiek uzskatīts ne par sarkanu, ne par melnu.

Rata sektori

Likmes uz **rata sektoriem** ir ērts veids, kā ruletes spēlētāji var uzreiz uzlikt likmes uz liela rata sektora. Katra likme nosedz atšķirīgu skaitļu grupu un piedāvā dažādus laimestu koeficientus.



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 up.	<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

Likmes uz kaimiņiem

Likme uz kaimiņiem ir 5 čipu likme, kas nosedz konkrētu skaitli un divus tā tuvākos kaimiņus katrā pusē uz trases formas likmju zonas.

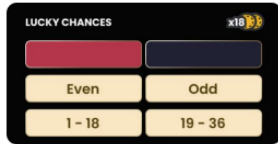
Lai uzliktu likmi uz kaimiņiem, spēlētājam jānoklikšķina / jāpieskaras kādam skaitlim uz rata. Uz šī skaitļa un tā kaimiņiem pa labi un pa kreisi tiks uzlikts pa vienam čipam.

Īpašās likmes

Īpašās likmes, kas pazīstamas kā “Final” vai “Finale” likmes, ļauj likt (viena skaitļa) likmes uz konkrētiem skaitļiem, kas beidzas ar vienu un to pašu ciparu. Uzliekot kādu no Īpašajām likmēm, vienā gājienā izvēlētās vērtības čipi tiek uzlikti uz vairākiem skaitļiem.

Ir pieejami divi Īpašo likmju veidi – **LUCKY likmes** un **Klasiskās Īpašās likmes**.

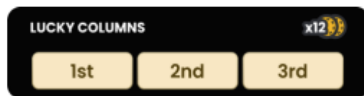
1. **LUCKY likmes** - grupu likmes, kas radītas īpaši Ruletei Lucky 6, ļauj spēlētājam uzlikt likmes ātrāk un tādējādi palielināt izredzes iegūt LUCKY laimestu. Ar vienu klikšķi/pieskārienu vienlaicīgi var uzlikt čipus uz vairākām viena skaitļa likmēm. LUCKY likmes ir sadalītas **4 kategorijās**:



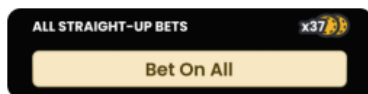
- **LUCKY vienlīdzīgās likmes** - jānoklikšķina / jāpieskaras attiecīgās likmju pozīcijai, lai uzliktu likmi uz 18 skaitļiem: Sarkans/Melns, Pāra/Nepāra un (1–18)/(19–36). Atšķirībā no tradicionālajām Ruletes vienlīdzīgām likmēm, LUCKY vienlīdzīgas likmes ļauj uzlikt likmi uz visiem 18 skaitļiem, uzliekot viena skaitļa likmi uz katru skaitli.



- **LUCKY duči** - jānoklikšķina / jāpieskaras kādai LUCKY duča likmes pozīcijai, lai nosegtu visus 12 konkrētā duča skaitļus. Atšķirībā no tradicionālajām Ruletes duča likmēm, LUCKY duči ļauj nosegt visus 12 skaitļus ar viena skaitļa likmi uz katru skaitli.



- **LUCKY kolonnas** - jānoklikšķina / jāpieskaras kādai LUCKY kolonnas likmes pozīcijai, lai nosegtu visus 12 konkrētās kolonnas skaitļus. Atšķirībā no tradicionālajām Ruletes kolonnas likmēm, LUCKY kolonnas ļauj nosegt visus 12 skaitļus ar viena skaitļa likmi uz katru skaitli.



- **Likme uz visiem** - jānoklikšķina / jāpieskaras pogai, lai likmju likšanas laikā nosegtu visus 37 skaitļus. Likmes tiks uzliktas ar spēlētāja izvēlēto čipu vērtību.

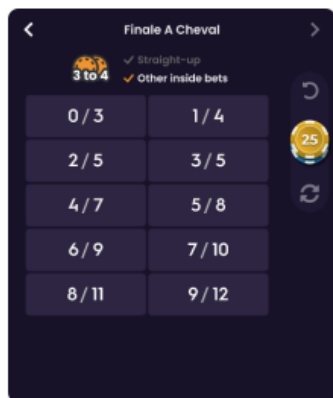
2. Klasiskās Īpašās likmes – Finales en Plein, Finales a Cheval un Pilnā likme.



- **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, čipi tiek uzlikti šādi:

- ✓ Finales en Plein 0 — 4 čipu likme uz 0, 10, 20 un 30
- ✓ Finales en Plein 1 — 4 čipu likme uz 1, 11, 21 un 31

- ✓ Finales en Plein 2 — 4 čipu likme uz 2, 12, 22 un 32
- ✓ Finales en Plein 3 — 4 čipu likme uz 3, 13, 23 un 33
- ✓ Finales en Plein 4 — 4 čipu likme uz 4, 14, 24 un 34
- ✓ Finales en Plein 5 — 4 čipu likme uz 5, 15, 25 un 35
- ✓ Finales en Plein 6 — 4 čipu likme uz 6, 16, 26 un 36
- ✓ Finales en Plein 7 — 3 čipu likme uz 7, 17 un 27
- ✓ Finales en Plein 8 — 3 čipu likme uz 8, 18 un 28
- ✓ Finales en Plein 9 — 3 čipu 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, čipi tiek uzlikti šādi:

- ✓ Finales a Cheval 0/3 — 4 čipu likme uz divu skaitļu pāriem 0/3, 10/13, 20/23 un 30/33
- ✓ Finales a Cheval 1/4 — 4 čipu likme uz divu skaitļu pāriem 1/4, 11/14, 21/24 un 31/34
- ✓ Finales a Cheval 2/5 — 4 čipu likme uz divu skaitļu pāriem 2/5, 12/15, 22/25 un 32/35
- ✓ Finales a Cheval 3/6 — 4 čipu likme uz divu skaitļu pāriem 3/6, 13/16, 23/26 un 33/36
- ✓ Finales a Cheval 4/7 — 4 čipu likme uz divu skaitļu pāriem 4/7, 14/17, 24/27, ietverot viena skaitļa likmi uz 34
- ✓ Finales a Cheval 5/8 — 4 čipu likme uz divu skaitļu pāriem 5/8, 15/18, 25/28, ietverot viena skaitļa likmi uz 35
- ✓ Finales a Cheval 6/9 — 4 čipu likme uz divu skaitļu pāriem 6/9, 16/19, 26/29, ietverot viena skaitļa likmi uz 36
- ✓ Finales a Cheval 7/10 — 3 čipu likme uz divu skaitļu pāriem 7/10, 17/20 un 27/30
- ✓ Finales a Cheval 8/11 — 3 čipu likme uz divu skaitļu pāriem 8/11, 18/21 un 28/31
- ✓ Finales a Cheval 9/12 — 3 čipu 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 čipu uz viena skaitļa likmēm;
- ✓ 2 čipus uz katru divu skaitļu pāri;
- ✓ 3 čipus uz līniju;
- ✓ 4 čipus uz katru stūri;
- ✓ 6 čipus uz katru sešlīniju.

Liekot likmi uz jebkuru skaitli Pilnās likmes likmju sadaļā, uz Ruletes likmju zonas tiek uzlikts noteikts čipu skaits:

- ✓ Pilnā likme uz 0 — 17 čipu likme
- ✓ Pilnā likme uz 1 — 27 čipu likme
- ✓ Pilnā likme uz 2 — 36 čipu likme
- ✓ Pilnā likme uz 3 — 27 čipu likme
- ✓ Pilnā likme uz 4, 7, 10, 13, 16, 19, 22, 25, 28 un 31 — 30 čipu likme
- ✓ Pilnā likme uz 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23, 26, 29 un 32 — 40 čipu likme
- ✓ Pilnā likme uz 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30 un 33 — 30 čipu likme
- ✓ Pilnā likme uz 34 — 18 čipu likme
- ✓ Pilnā likme uz 35 — 24 čipu likme
- ✓ Pilnā likme uz 36 — 18 čipu likme

Spēles vadība

- **Galda nosaukums** norāda uz galdu, pie kura šobrīd spēlētājs spēlē, un Galda limiti parāda pie konkrētā galda atļautās minimālās un maksimālās likmes. Noklikšķinot uz šīs vietas vai pieskaroties tai, atveras logs Likmju limiti un laimesti, kur redzams katra likmes veida minimums un maksimums, kā arī laimesta koeficients.

PLEASE PLACE YOUR BETS - 10

Spēles informācijas indikators

- informē par spēles statusu.
- Kamēr ir attēlots ziņojums “**JŪSU LIKMES, LŪDZU**”, spēlētājs var sākt likt likmes. Indikators zaļā krāsā attēlo atlikušo laiku, kas samazinās virzienā uz kreiso pusi.

LAST BETS - 5

- Kad ir atlikušas likmju likšanas laika pēdējās 5 sekundes, statuss nomainās uz “**PĒDĒJĀS LIKMES**”.

BETS ACCEPTED

- Kad likmju likšanas laiks beidzas, parādās ziņojums “**LIKMES PĀRTRAUKTAS**”, un visas likmju pozīcijas kļūst neaktīvas. Spēles statuss tad uzrāda “**LIKMES PIENĒMTAS**”, informējot, ka visas uzliktās likmes ir pieņemtas un piedalīsies spēles rundā.
- Kad pēc nejaušības principa ir izvēlēti LUCKY skaitļi un tiem atbilstošie LUCKY reizinātāji, statusa joslā parādās paziņojums “**LUCKY REIZINĀTĀJI**”.



- Čipu ekrānā var izvēlēties čipu vērtību, ar kuriem spēlētājs vēlas likt likmes. Pieejamas tikai tās čipu vērtības, kuras var nosegt ar spēlētāja pašreizējo bilanci.



- Poga **ATKĀRTOT** ļauj atkārtot tās pašas likmes, ko spēlētājs uzlika spēles iepriekšējā rundā.



- Poga **DUBULOT** dubulto visas spēlētāja uzliktās likmes. Katrs klikšķis/pieskāriens dubulto spēlētāja likmes, līdz ir sasniegts maksimālais limits.



- Poga **ATSAUKT** noņem spēlētāja pēdējo uzlikto likmi. Šī poga ir pieejama tikai likmju likšanas laikā.



- Funkcija **AUTOMĀTISKĀ SPĒLE** dod iespēju izvēlēto spēles kārtu laikā automātiski 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.