

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

Spēles veids – tiešsaistes Ruletes videospēle ar Live dīleri
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 92.11% līdz 94.74%.

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	0.10 EUR
Maksimālā likme	10 000.00 EUR

Spēles norises apraksts

Amerikāņu Ruleti spēlē, griežot mazu bumbiņu apaļā ratā ar trīsdesmit astoņām numurētām iedaļām. Kad bumbiņa apstājas kādā no tām, tiek noteikts laimējušais skaitlis. Ratā ir skaitļi no 1 līdz 36, kā arī viena nulle (0) un dubultā nulle (00).

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

00	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	2:1
0	2	5	8	11	14	17	20	23	26	29	32	35	2:1
	1	4	7	10	13	16	19	22	25	28	31	34	2:1
	1st 12			2nd 12			3rd 12						
	1-19	Even						Even	19-36				

Kad likmju likšana ir atvērta, spēlētājs izvēlas žetona vērtību un uzliek žetonu 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 **KOPĒJĀ LIKME**.

Spēles norise un noteikumi

Uz Ruletes galda var 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.

Zemāk ir apkopoti dažādi likmju veidi un izmaksas:

Iekšējās likmes:

Likmes veids	Apraksts
Viena skaitļa jeb Straight up	Spēlētājs var likt likmi uz jebkuru skaitli (tostarp "0 un 00").
Divu skaitļu jeb Split	Spēlētājs var likt likmi uz līnijas starp jebkuriem diviem skaitļiem (piemēram, divi skaitļi 0/2, 16/17).
Līnijas likme jeb Street	Spēlētājs var likt likmi uz jebkuras skaitļu rindas apakšējā galā Ārējo likmju pusē. Līnijas likme nosedz trīs skaitļus (piemēram, Līnija 7, 8, 9). Likmes, kas uzliktas 0, 1 un 2 vai 00, 2 un 3 krustpunktā, arī tiek uzskatītas par Līnijas likmēm.
Stūra likme jeb Corner/Basket	Spēlētājs var likt likmi četru skaitļu krustpunktā. Likme nosedz visus četrus skaitļus (piemēram, Stūris 5, 6, 8, 9). Arī likmi uz 0, 1, 2, 3 (0 un 1 apakšējā krustpunktā) uzskata par Stūra likmi.
Pieclīnijas likme	Spēlētājs var likt žetonus vietā, kur 0 un 1 saskaras ar ārējo likmju veikšanas režģa stūri. Pieclīnijas likme nosedz piecus skaitļus: 0, 00, 1, 2 un 3.
Sešlīniju likme jeb Line bet	Spēlētājs var likt likmi uz T veida krustojošām līnijām starp divām blakus esošām skaitļu līnijām. Sešlīnijas likme nosedz visus skaitļus abās rindās, kopā sešus skaitļus (piemēram, Sešlīnija 4, 5, 6, 7, 8, 9).

Ārējās likmes:

Likmes veids	Apraksts
Kolonna jeb Column	Spēlētājs liek likmi uz vienu no lauciņiem, kas apzīmēti ar "2:1", kolonnu beigās, lai nosegtu visus divpadsmit konkrētās kolonnas skaitļus. Nulli un dubulto nulli nenosedz neviena no kolonnām.
Ducis jeb Dozen	Spēlētājs liek likmi uz viena no trim lauciņiem, kas apzīmēti ar "1st 12", "2nd 12" un "3rd 12", lai nosegtu kādu no dučiem skaitļu diapazonā no 1 līdz 36. Nulli un dubulto nulli nenosedz neviens no dučiem.

Vienādu izredžu	Spēlētājs liek likmi uz viena no sešiem lauciņiem, lai nosegtu attiecīgos 18 skaitļus: Sarkans/melns, Pāra/nepāra, Mazie skaitļi (1–18) vai Lielie skaitļi (19–36). Nulli un dubulto nulli nenosedz neviens no šiem lauciņiem..
-----------------	---

LIKME UZ KAIMIŅIEM

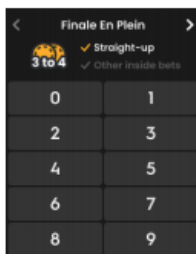
Likme uz kaimiņiem ir likme, kas nosedz konkrētu skaitli un divus tā tuvākos kaimiņus katrā pusē uz trases. Pēc noklusējuma kaimiņu skaits ir divi, taču to ir iespējams pielāgot.



Lai uzliktu Likmi uz kaimiņiem, spēlētājam jānoklikšķina uz kāda no skaitļiem uz rata. Uz šī skaitļa un tā kaimiņiem pa labi un pa kreisi tiks uzlikts pa vienam žetonam. Spēlētājs var mainīt kaimiņu skaitu katrā pusē no 1 līdz 9.

ĪPAŠĀS LIKMES

Amerikāņu Ruletē ir pieejamas 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 līdz pieciem skaitļiem.

Liekot likmi uz jebkuru skaitli Finales en Plein sadaļā, žetoni tiek uzlikti šādi:

- ✓ Finales en Plein 0 — 5 žetonu likme uz 0, 00, 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.

Finale A Cheval	
0/3	1/4
2/5	3/6
4/7	5/8
6/9	7/10
8/11	9/12

- **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 — 5 žetonu viena skaitļa likme uz 0 un divu skaitļu pāriem 00/3, 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.

Full Complete			
0	00		
1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20
21	22	23	24
25	26	27	28
29	30	31	32
33	34	35	36

- **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;
- ✓ 5 žetoni kā pieclīnijas likme (0, 00, 1, 2 un 3);
- ✓ 6 žetonus uz katru Sešlīniju.

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

- ✓ Pilnā likme uz 0, 00 — 18 žetonu likme;
- ✓ Pilnā likme uz 1 — 28 žetonu likme;
- ✓ Pilnā likme uz 2 — 42 žetonu likme;
- ✓ Pilnā likme uz 3 — 28 žetonu likme;
- ✓ Pilnā likme uz 4, 7, 10, 13, 16, 19, 22, 25, 28 un 31 — 30 žetonu likme;
- ✓ Pilnā likme uz 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23, 26, 29 un 32 — 40 žetonu likme;
- ✓ Pilnā likme uz 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30 un 33 — 30 žetonu likme ;
- ✓ Pilnā likme uz 34 — 18 žetonu likme;
- ✓ Pilnā likme uz 35 — 24 žetonu likme;
- ✓ Pilnā likme uz 36 — 18 žetonu likme.

Laimestu izmaksa

Laimests ir atkarīgs no spēlētāja uzliktās likmes veida.

Likmes veids	Nosedz	Izmaksa
Viens skaitlis	1 skaitli	35:1
Divi skaitļi	2 skaitļus	17:1
Līnija	3 skaitļus	11:1
Stūris	4 skaitļus	8:1
Pieclīnija	5 skaitļus	6:1
Sešlīnija	6 skaitļus	5:1
Kolonna vai Ducis	12 skaitļus	2:1
1-18/19-36	18 skaitļus	1:1
Pāra/nepāra	18 skaitļus	1:1
Sarkans/melns	18 skaitļus	1:1

Pieclīnijas likmes optimālais teorētiskais spēlētāja ieguldītās naudas atmaksas procents (RTP) ir 92,11 %.

Visu pārējo likmju optimālais teorētiskais spēlētāja ieguldītās naudas atmaksas procents (RTP) ir 94,74 %.


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.


-  **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.


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

-  Kad likmju likšanas laiks beidzas, parādās ziņojums **LIKMES PĀRTRAUKTAS**, un visas likmju pozīcijas kļūst neaktīvas. Spēles statuss tad uzrāda **LIKMES PIENEMTAS**, informējot, ka visas uzliktās likmes ir pieņemtas un piedalīsies spēles raundā.

-  **ŽETONU 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 raundā.

-  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.



- **BILANCES INDIKATORS** parāda jums pieejamos naudas līdzekļus un valūtu. Bilancei jābūt pietiekamai, lai nosegtu visas jūsu uzliktās likmes.



- 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.