

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

Spēles veids – tiešsaistes kāršu videospēle ar LIVE dīleri.  
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir no 92.08% līdz 98.80%.

**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 €
Maksimālā likme	5 000 €

Spēles norises apraksts

**Amazing Baccarat** ir *Speed Baccarat* uzlabotā spēles versija, kurā ir klasiskās *Baccarat* spēles noteikumi, un tajā ir laimīgās kārtis ar reizinātājiem, kas palielina laimestus.

Spēles mērķis ir prognozēt, kura puse (spēlētājs vai baņķieris) uzvar ar roku, kuras vērtība ir tuvāk 9.

Papildus pamatlikmēm un papildlikmēm - spēlētāja pāris un baņķiera pāris, spēlētājs var likt arī papildlikmi lieliskie 8, kas ir unikāla likme šajā spēlē.

Spēles norise un noteikumi

**Spēles sākums**

Lai spēlētu, spēlētājam jāatlasa likmes summa un jāuzliek to uz vienas vai vairākām pamatlikmēm: spēlētājs, baņķieris vai neizšķirts.

Pēc tam spēlētājs var likt papildlikmes: spēlētāja pāris, baņķiera pāris vai lieliskie 8.

Spēlētāja likmēm tiek pieskaitīta maksa 20 % apmērā.

Piemēram, ja spēlētāja likme ir 10, tad papildus maksa ir 2, un kopējā likme ir 12.

Maksa nav iekļauta minimālajos un maksimālajos likmju limitos.

Spēlētājs var likt un mainīt likmes, kamēr nav beigusies likmju likšanas taimera laika atskaite.

Kad raunda likmju likšana ir slēgta, tiek nejauši izvēlētas 5 laimīgās kārtis un parādītas ekrānā.

Fonā tiek attēlots atbilstošs monētu skaits, atklājot nejaušas reizinātāju vērtības: 2x, 3x, 5x, 8x, 10x, 20x, 50x, 100x vai 200x.



Pēc tam dīleris izdala sākotnējās 4 kārtis šādā secībā: 1. un 3. kārti spēlētāja pusē un 2. un 4. kārti baņķiera pusē.

Ja kādai no pusēm ir nepieciešama trešā kārts, tad dīleris saskaņā ar *Trešās Kārts Noteikumu*, kas paskaidrots tālāk, izdala papildu kārti.

Kad katrai rokai ir izdalītas visas nepieciešamās kārtis, spēles raunds noslēdzas.

Uzvar puse, kuras rokas vērtība ir tuvāk 9.

Ja abu roku vērtība ir vienāda, spēles raunds beidzas ar neizšķirtu.

Laimējušās likmju pozīcijas tiek izceltas, un spēlētājs saņem laimestu atbilstoši uzlikto likmju veidam.

Ja uzvarošajā rokā ir viena laimīgā kārts, reizinātājs tiek piemērots spēlētāja pamata laimestam.

Ja uzvarošajā rokā ir vairāk nekā viena laimīgā kārts, reizinātāji tiek saskaitīti, un to kopsumma tiek piemērota spēlētāja pamata laimestam.

Kopējie laimesti tiks attēloti ekrānā.

Kad spēles raunds ir beidzies, visas uz galda esošās kārtis tiek savāktas un atmestas, un tiek atvērtas likmes nākamajam spēles raundam.

### **Kāršu vērtības**

Spēli spēlē ar astoņām standarta 52 kāršu kavām.

Spēlē būtiska ir tikai katras kārts skaitliskā vērtība – kāršu mastiem (erceni, pīķi, kreiči vai kāravī) nav nozīmes.

Kārtis	A	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K
Punkti	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	0	0	0

Spēlētāja un baņķiera puses vērtību aprēķina, saskaitot kāršu punktus.

Maksimālais iespējamais punktu skaits ir 9.

Katras rokas vērtība tiek aprēķināta, atmetot desmitu skaitu rokā, kuras vērtība ir 10 vai vairāk.

*Piemērs:*

$$5 + 5 = 10 - 10 = 0$$

$$8 + 7 = 15 - 10 = 5$$

$$J + K = 0$$

$$1 + 5 + 8 = 14 - 10 = 4$$

$$8 + Q = 8$$

$$9 + 9 = 18 - 10 = 8$$

## Trešās kārts noteikumi

Ir trīs gadījumi, kad spēles raunds beidzas pēc 4 kāršu izdalīšanas (Mazā roka) un papildu kārtis nav nepieciešamas:

- spēlētāja vai baņķiera pirmo 2 kāršu kopsumma ir 8 vai 9 punkti (Dabiskā roka);
- spēlētājam ir 6 punkti, un baņķierim ir 7 punkti vai otrādi;
- neizšķirts ar 6, 7, 8 vai 9 punktiem.

Ja spēlētājs un baņķieris saņem sākotnējo divu kāršu roku, kuras vērtība ir 0–7, tiek ņemts vērā Trešās kārts noteikums, lai noteiktu, vai kādai no rokām jāizdala trešā kārts.

Spēlētājam vienmēr daļa pirmajam.

Lai spēlētājs saņemtu papildu kārti:

Ja Spēlētāja divu kāršu kopsumma ir:	Iznākums
0, 1, 2, 3, 4, 5	Spēlētājs saņem trešo kārti
6, 7	Spēlētājs nesaņem trešo kārti
8, 9 (Dabisks)	Neviena roka nesaņem trešo kārti

Lai baņķieris saņemtu papildu kārti:

Baņķiera sākotnējās divas kārtis	Spēlētājam izdalītās trešās kārts vērtība										
	Nav trešās kārtis	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
2	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	N	S
4	S	N	N	S	S	S	S	S	S	N	N
5	S	N	N	N	N	S	S	S	S	N	N
6	N	N	N	N	N	N	N	S	S	N	N
7	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
8	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
9	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N

*S – saņem; N – nesaņem*

Ja spēlētāja pirmo divu kāršu kopsumma ir 6 vai 7 punkti, bet baņķiera pirmo divu kāršu kopsumma ir 0, 1, 2, 3, 4 vai 5 punkti, baņķierim jāizdala papildu kārts.

## Pamatlikmju noteikumi

Pamatlikmes ir “spēlētājs”, “baņķieris” un “neizšķirts”.

Uzvar roka ar lielāko kāršu kopējo vērtību.

Ja spēlētāja un baņķiera roku kāršu vērtība ir vienāda, tas ir neizšķirts, un spēlētājs laimē, ja likme ir uzlikta uz neizšķirtu.

Likmes var likt uz likmju režģa, kas attēlots ekrānā.

Laimesta koeficients uz likmes spēlētājs ir 1–600:1.

Laimesta koeficients uz likmes baņķieris ir 1–600:1.

Ja Baņķieris uzvar, tiek atgriezti tikai 95 % no spēlētāja baņķiera likmes.

Laimesta koeficients uz likmes neizšķirts ir 5,5–6600:1.

Neizšķirta gadījumā likmes uz spēlētāju un baņķieri nezaudē un tiek atgrieztas.

Liekot likmes uz spēlētāja un baņķiera likmju pozīcijām, pretējās likmes var tikt bloķētas.

### **Papildlikmju noteikumi**

Papildus pamatlikmēm pēc izvēles var likt arī papildlikmes.

Liekot papildlikmes, vispirms obligāti jāuzliek pamatlikme.

Vienā spēles raundā varat uzlikt jebkuru papildlikmi vai tās visas.

Papildlikmes ir: spēlētāja pāris, baņķiera pāris vai lieliskie 8.

Uz visām papildlikmēm attiecas likmju limiti.

Maksimālajām papildlikmēm var piemērot papildu ierobežojumus pēc noteikta raundu skaita.

Šī summa nepārsniegs iestatītu procentuālo vērtību no kopējās galvenās likmes.

*Spēlētāja pāris un Baņķiera pāris*

Spēlētāja pāra papildlikme laimē, ja spēlētāja rokas divas sākotnējās kārtis veido pāri, savukārt baņķiera pāra papildlikme laimē, ja baņķiera rokas divas sākotnējās kārtis veido pāri. Gan spēlētāja, gan baņķiera rokā tiek ņemts vērā jebkura veida pāris:

- perfekts pāris – divas identiskas kārtis (piemēram, divi ercena kungi);
- vienkrāsains pāris – divas vienādas vērtības un krāsas, bet atšķirīgu mastu kārtis (piemēram, ercena piecnieks un kārava piecnieks);
- jaukts pāris – divas atšķirīgu mastu un krāsu, bet vienādas vērtības kārtis (piemēram, pīķa septiņnieks un kārava septiņnieks).

Laimesta koeficients uz jebkuru Spēlētāja vai Baņķiera pāra likmi ir 10–4000:1.

*Lieliskie 8*

Papildlikme Lieliskie 8 laimē, ja rezultāts ir neizšķirts, kad abu roku vērtība ir 8.

Laimesta koeficients uz papildlikmi “Lieliskie 8” ir 55–66 000:1.

### **Baccarat Multiplay spēles režīma noteikumi**

*Baccarat Multiplay* režīms ļauj vienlaicīgi spēlēt pie vairākiem *Baccarat* galdiem vienā logā.

Pie katra galda varat sekot līdzī spēles gaitai, analizēt spēles statistiku un atlasīt spēlētāja vēlmēm atbilstošus ceļus izkārtojuma.

## Baccarat Multiplay režīma aktivizācija

Baccarat *Multiplay* režīmu, kas pieejams mobilajās ierīcēs un datorā, var aktivizēt no *Baccarat Foajē* vai jebkura *Baccarat* galda.

Lai aktivizētu šo režīmu no Foajē, vienkārši jānoklikšķina / jāpieskaras pogai “Spēlēt tagad”. Foajē logs tiks aizstāts ar logu, kurā būs redzami visi *Multiplay* režīmam pieejamie *Baccarat* galdi.

Aktivizējot *Multiplay* režīmu, spēlētājs redz sarakstu ar visiem tobrīd pieejamajiem *Baccarat* galdiem.

Lai aktivizētu *Baccarat Multiplay* režīmu no tobrīd atvērtā galda, jānoklikšķina / jāpieskaras

 MULTIPLAY režīma ikonai.

*Multiplay* režīms tad tiek atvērts mazā lodziņā.

Lai aizvērtu *Multiplay* režīma logu, jānoklikšķina / jāpieskaras X.

Kad *Baccarat Multiplay* režīms ir aktivizēts, atveras *Multiplay* panelis ar divām cilnēm: visi galdi un *Good Roads*.



Cilne “**Visi galdi**” atveras automātiski, parādot visus pieejamos *Baccarat* galdus, pie kuriem var novērot ceļu tendences un šķirot galdus pēc garākajām sērijām.

Cilnē “**Good Roads**” galdi ir attēloti, balstoties uz iespējamajiem noklusējuma vai pielāgotajiem laimestu sēriju izkārtojumiem.

Ja kāds no monitorētajiem *Baccarat* galdiem atbilst kādam no izkārtojumiem, kam spēlētājs seko, tas parādās šajā cilnē.

Tiklīdz galda laimestu sērija vairs neatbilst spēlētāja iestatītajiem izkārtojumiem, tā tiek izņemta no cilnes *Good Roads*.

Liekot likmes cilnē “Visi galdi”, cilnē “*Good Roads*” tiek attēlots paziņojums, ja parādās galds, kas atbilst kādam no jūsu izkārtojumiem.

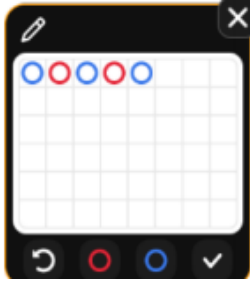
Izkārtojumu iestatījumus un preferences var konfigurēt *Good Roads* iestatījumos.

*Good Roads* iestatījumos ir divas sadaļas:

- Noklusējuma – 12 priekšiestatīti izkārtojumi. Šos izkārtojumus nevar rediģēt un dzēst;
- Pielāgoti – šeit varat pievienot līdz 9 paša izveidotiem izkārtojumiem

**Pielāgotu *Good Roads* veidotājs** ļauj spēlētājam izveidot un saglabāt pielāgotus sēriju izkārtojumus uz 6x8 *Big Road* režģiem, kā arī sekot izkārtojumiem.

Lai pievienotu pielāgotu izkārtojumu, jāuzklikšķina/jāpieskaras “Izveidot jaunu”.






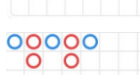

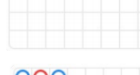



Pirmais spēlētāja izveidotais izkārtojums parādās kā “Mans 1. izkārtojums”. Spēlētājs var mainīt nosaukumu, saglabāt, dzēst un rediģēt izkārtojumus, izmantojot vadības elementus, kas attēloti uz režģa.

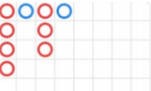
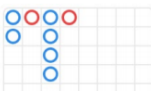
Uzklīkšķinot/pieskaroties pogai “baņķieris” (sarkana) un “spēlētājs” (zila), lai atzīmētu iznākumus pielāgotajā ceļu izkārtojumā.

Uzklīkšķinot/pieskaroties pogai “atsaukt”, tiek atceltas pēdējās izmaiņas, un pirms izešanas jāpārlicinās, ka spēlētājs ir saglabājis (ķeksīša simbols) savu izkārtojumu.

### Good Roads izsekošana

*Multiplay* funkcija ļauj sekot līdz 9 pielāgotiem izkārtojumiem un šādiem 12 noklusējuma Good Roads:

-  Streak Spēlētājs;
-  Streak Baņķieris;
-  Ping Pong Spēlētājs;
-  Ping Pong Baņķieris;
-  One Two Spēlētājs;
-  One Two Baņķieris;
-  Sandwich Spēlētājs;
-  Sandwich Baņķieris;
-  Separated Spēlētājs;
-  Separated Baņķieris;

-  Switch Spēlētājs;
-  Switch Baņķieri.

## Good Roads automātiskās likmes noteikumi



*Good Roads* automātiska likme ļauj automātiski likt likmes uz atlasītu sakritību skaitu, izmantojot noklusējuma vai pielāgotus izkārtojumus.

Lai iestatītu automātiskas likmes funkciju, jāuzklikšķina/jāpieskaras pogai “Automātiska likme”.

Spēlētāja pielāgotie izkārtojumi parādās pirms noklusējuma ceļiem, un pēdējais saglabātais izkārtojums tiek iepriekš atlasīts automātiski.

Spēlētājam jāizvēlas vienu izkārtojumu un jāliek sava likmi uz spēlētāju, baņķieri vai neizšķirtu.

Pēc tam jāizvēlas vienu no automātiskās likmes opcijām: 10, 25 vai 100 sakritības.

Uzklikšķinot/pieskaroties vienai no opcijām, tiek ieslēgta automātiskās likmes funkcija.

Liekot likmes uz spēlētāja un baņķiera likmju pozīcijām, pretējās likmes var tikt bloķētas.

Spēlētāja atlasītais sakritību skaits tiek attēlots kā indikators uz automātiskās likmes pogas.

Atlikušais sakritību skaits tiek automātiski atjaunināts.

*Good Roads* automātiskas likmes funkcija tiek automātiski pārtraukta šādos gadījumos:

- atlasītais automātiskas likmes sakritību skaits sasniedz 0. Par to informē ekrānā redzams paziņojums;
- spēlētāja bilance ir nepietiekama, lai turpinātu izmantot automātiskās likmes funkciju.

## Likmju likšanas noteikumi



Likmes var likt pie jebkura galda uz pamatlikmju pozīcijām spēlētājs, baņķieris un neizšķirts, kamēr nav beigusies likmju likšanas taimera laika atskaite.

Citas papildlikmes var iespējot, izmantojot papildu iestatījumus.

Galda kopējā likme ir norādīta blakus galda limitiem pēc žetona uzlikšanas uz jebkuras likmju pozīcijas.

Katra galda *Multiplay* spēles paneļa kreisajā apakšējā stūrī ir norādīts minimālās likmes limits.

Žetonu ekrānā var izvēlēties žetonu vērtību, ar kuriem likt likmes. Pieejamas tikai tās žetonu vērtības, kuras var nosegt ar spēlētāja pašreizējo bilanci.

Poga atkārtot ļauj atkārtot tās pašas likmes, kas bija uzliktas spēles iepriekšējā raundā.

Tiklīdz tiek noklikšķināta poga atkārtot, tiek iespējotas pogas dubultot un atsaukt.

### **Spēles izmaksa**

Atbilstoši spēlētāja likmes optimālajai stratēģijai *Amazing Baccarat* spēles optimālais teorētiskais spēlē ieguldītās naudas atmaksas procents (RTP) ir 98.80 %.

LIKMES VEIDS	RTP
Spēlētājs	98,80 %
Baņķieris	98,74 %
Neizšķirts	93,48 %

Papildlikmju teorētiskais spēlē ieguldītās naudas atmaksas procents (RTP):

LIKMES VEIDS	RTP
Spēlētāja pāris	92,16 %
Baņķiera pāris	92,16 %
Lieliskie 8	93,52 %

Veicot maksimālo pamatlikmi, laimesti, kas pārsniedz maksimālā laimesta limitu, tiks ierobežoti.

Optimālais teorētiskais spēlē ieguldītās naudas atmaksas procents (RTP), liekot maksimālo likmi uz Spēlētāju ir 98.75 %, uz baņķieri ir 98.69 % un uz neizšķirtu ir 93.33 %, uz Spēlētāja pāri ir 92.08 %, uz Baņķiera pāri ir 92.08 % un uz Lieliskajiem 8 ir 93.36 %.

### **Spēles plāni**

*Baccarat* tendences un rezultātu sērijas tiek reģistrētas uz “ceļiem”.

Šie attēli, kuros attēloti iepriekšējo raundu rezultāti un citi statistikas dati par pašreizējo kāršu izdales kasti, var kalpot kā ceļvedis un palīdzēt jums prognozēt nākamo raundu rezultātus. Iepriekšējie spēļu rezultāti negarantē un neietekmē turpmāko spēļu rezultātus.

*Baccarat* plāns sākas, kad tiek izdalītas kārtis pirmajam jaunās kāršu izdales kastes spēles raundam, un turpinās līdz brīdim, kad parādās sadalošā kārts.

Kad tiek izdalīta pēdējā kāršu izdales kastes roka, visi pašreizējie plāna ieraksti tiek dzēsti.

Kad tiek iesākta jauna kāršu izdales kaste, process sākas no sākuma.

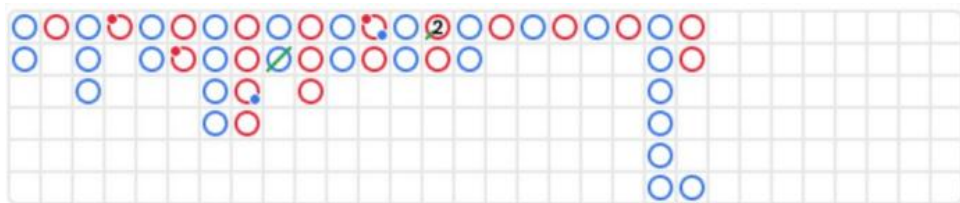
Ir pieejami pieci tradicionālie ceļi - *Big Road*, *Big Eye Boy*, *Small Road*, *Cockroach Road* un *Bead Plate*.

**Big Road** ir galvenais ceļš, no kura atvasinās visi pārējie ceļi.

*Big Road* simboli:

Ikonas						
Nozīme	Spēlētāja uzvara	Baņķiera uzvara	Neizšķirts pēc Baņķiera uzvaras	2 secīgi Neizšķirti	Uzvarēja Spēlētāja pāris	Uzvarēja Baņķiera pāris

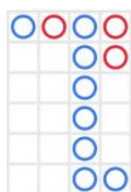
Kad tiek iesākta kāršu izdales kaste, pirmais rezultāts tiek ierakstīts *Big Road* augšējā kreisajā stūrī. Ja nākamais rezultāts attiecas uz to pašu pusi kā pirmais, tas tiek ierakstīts zem tā. Pretējā gadījumā tiek uzsākta jauna kolonna, un tā tas turpinās visā kāršu izdales kastes izspēles gaitā. Tā rezultātā *Big Road* kļūst par tukšu aplīšu kolonnām, kur zilie aplīši apzīmē spēlētāju, bet sarkanie – baņķieri.



Neizšķirts uz *Big Road* netiek attēlots atsevišķā šūnā, bet gan vienkārši kā zaļa līnija pāri pēdējam rezultātam.

Ja ir vairāki neizšķirti, blakus zaļajai līnijai ir attēlots neliels skaitlis, kas norāda neizšķirtu skaitu.

Ja neizšķirts ir noticis pirms baņķiera vai spēlētāja uzvaras, neizšķirta zaļā līnija tiek attēlota režģa augšējā kreisajā malējā šūnā, un, kad ir zināms pirmais baņķiera vai spēlētāja rezultāts, šis aplis tiek attēlots tajā pašā šūnā zem neizšķirta līnijas.



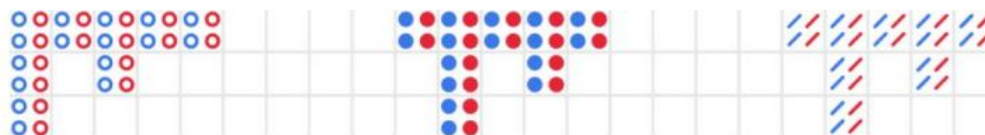
Ja baņķieris vai spēlētājs uzvar vairāk nekā sešas reizes pēc kārtas, to sauc par “pūķi”. Tādējādi populāra *Baccarat* stratēģija ir “sekot pūķim” un ņemt vērā šo tendenci, liekot likmes.

**Big Eye Boy, Small Road un Cockroach Road** ir atvasināti no *Big Road* un attēlo tā dažādos izkārtojumus.

Atvasinātie ceļi kalpo kā “prognozēšanas ceļi” un parāda, vai ir bijuši kādi izteikti izkārtojumi. Atvasinātos ceļus veido sarkani un zili simboli: *Big Eye Boy* veido tukši aplīši, *Small Road* veido pildīti aplīši, bet *Cockroach Road* veido slīpsvītras.

Sarkanie un zilie simboli neapzīmē baņķieri un spēlētāju.

Sarkanā krāsa liecina par izteiktu rezultātu izkārtojumu, bet zilā – ka kāršu izdales kaste ir “saraustīta”, bez izteikta rezultātu izkārtojuma.



Atvasinātie ceļi nesākas pašā kāršu izdales kastes sākumā, tie sākas ar roku, kas seko pirmajai rokai *Big Road* otrajā, trešajā un ceturtajā kolonnā:

- *Big Eye Boy* gadījumā: otrais rezultāts otrajā kolonnā;
- *Small Road* gadījumā: otrais rezultāts trešajā kolonnā;
- *Cockroach Road* gadījumā: otrais rezultāts ceturtajā kolonnā.

Kad sākas atvasinātais ceļš, pēc katras rokas šim ceļam tiek pievienots papildu sarkans vai zils simbols.

Noklikšķinot / pieskaroties uz jebkura atvasinātā ceļa, lai pietuvinātu ceļa saturu.

## Bead Plate

*Bead Plate* precīzi attēlo katru kāršu izdales kastes roku.

Neizšķirts ir attēlots atsevišķā *Bead Plate* šūnā un apzīmēts ar zaļu aplīti.

<b>Ikonas</b>						
<b>Nozīme</b>	Spēlētājs uzvar	Baņķieris uzvar	Uzvar Neizšķirts pēc baņķiera Bzvaras	Divi secīgi Neizšķirti	Spēlētāja Pāris uzvar	Baņķiera Pāris uzvar

Pirmais simbols parādās režģa augšējā kreisajā stūrī, un ceļš tiek aizpildīts vertikāli uz leju caur visām sešām kolonnas šūnām.

Jauna kolonna tiek uzsākta, tiklīdz iepriekšējā kolonna ir aizpildīta, neatkarīgi no katras rokas rezultāta.

Noklikšķinot / pieskaroties *Bead Plate* statistikas zonai, spēlētājs redz rezultātus, kas apzīmēti ar burtiem, kuri atbilst uzvarētāja rezultātam (spēlētājs, baņķieris, neizšķirts), vai ar skaitļiem, kas atbilst uzvarētāja rokas vērtībai.



## Plāna zondēšana (pievienot spēlētāju, pievienot baņķieri)

Plāna zondēšana palīdz spēlētājiem prognozēt nākamā raunda iznākumu.

Tā parāda *Big Road*, *Big Eye Boy*, *Small Road*, *Cockroach Road* un *Bead Plate* tendences, ja tiktu pievienots spēlētāja vai baņķiera rezultāts.

Noklikšķinot / pieskaroties pogai  , ir iespējams apskatīt tendences, ja nākamais rezultāts būtu attiecīgi spēlētāja vai baņķiera uzvara. Simboli uz pogām apzīmē pēdējo simbolu katrā atvasinātajā ceļā.

## 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 taimeris spēlētājs var likt un mainīt likmes.



- **ŽETONU EKRĀNĀ** var izvēlēties žetonu vērtību, ar kuriem spēlētājs vēlas likt likmes. Pieejamas tikai tās žetonu 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. Kad likmes ir aizvērtas, uzliktās likmes vairs nevar atsaukt vai mainīt.

-  Indikators **KOPĒJĀ LIKME** parāda visu pašreizējā spēles raundā uzlikto likmju kopējo vērtību.
-  Funkcija **AUTOMĀTISKĀ SPĒLE** dod iespēju automātiski atkārtot likmes izvēlētā skaitā spēles raundu.

### 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 „Balance”.

Laimestu, kas:

- 1) nepārsniedz 720 €, izmaksā nekavējoties;
- 2) pārsniedz 720 €, bet nepārsniedz 14 300 €, izmaksā 24 stundu laikā;
- 3) pārsniedz 14 300 €, 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.