

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

Spēles veids – tiešsaistes ruletes videospēle ar automātisko ruletes ratu.
Spēles laimesta kopsumma ir no 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.

| | |
|-----------------|-------------|
| Mīnīmālā likme | 0.10 EUR |
| Maksimālā likme | 5000.00 EUR |

Spēles norises apraksts

Likmju likšanas laikā likmes jāliek uz Auto Mega Roulette galda izkārtojuma, kurā ir attēlotas visas standarta likmju pozīcijas.



Kad likmju likšana ir atvērta, spēlētājam ir jāizvēlas žetona vērtību un jāuzliek žetons 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 automātiski iegriezta ratā. Kad likmju likšanas laiks beidzas, pēc nejaušības principa tiek izvēlēti no 1 līdz 5 **MEGA laimīgajiem skaitļiem**, kas piedāvā **MEGA reizinātājus**, sākot no 50x (mīnīmālais) līdz 500x (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 MEGA laimīgajiem skaitļiem un to nosedz spēlētāja viena skaitļa likme, viņš saņem MEGA LAIMESTU.

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.

Iekšējās likmes:

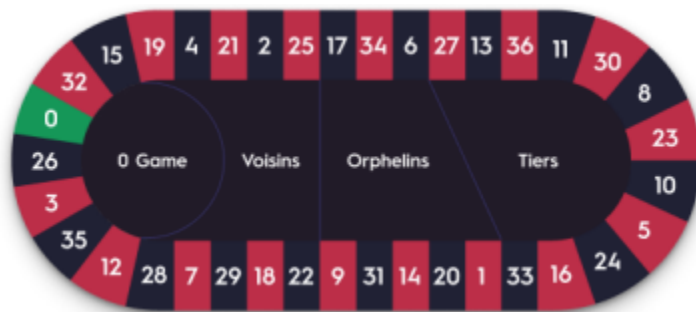
| Likmes veids | Apraksts |
|----------------------------------|---|
| Viena skaitļa jeb Straight up | Likme attiecas tikai uz vienu skaitli (tostarp “0”) |
| Divu skaitļu jeb Split | Spēlētājs var veikt likmi uz diviem skaitļiem, kas atrodas blakus uz galda vertikāli vai horizontāli, vai arī likt likmi 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, lieli 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 rutiņas 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 trase ir sadalīta šādos sektoros: **0 spēle**, kas ir ietverta **Voisins du Zero** sektorā; **Tiers du Cylindre** un **Orphelins**.

| 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 dalījumiem 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

| | | | |
|---|--------------------|---|--------------------------------|
|  | 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 |
|---|--------------------|---|--------------------------------|

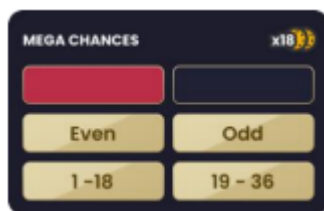
Īpašās likmes

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

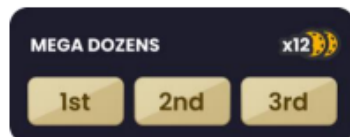
Īpašajām likmēm, vienā gājienā spēlētāja izvēlētās vērtības žetoni tiek uzlikti uz vairākiem skaitļiem.

Auto Mega Roulette ir pieejami divi Īpašo likmju veidi - **MEGA likmes** un **Klasiskās Īpašās likmes**.

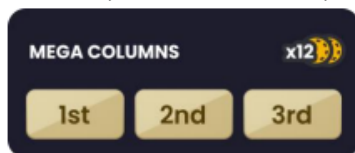
- **MEGA likmes** – grupu likmes, kas radītas īpaši Auto Mega Ruletei, ļauj spēlētājam uzlikt likmes ātrāk un tādējādi palielināt savas izredzes iegūt MEGA LAIMESTU. Ar vienu klikšķi/pieskārienu vienlaicīgi var uzlikt žetonus uz vairākām viena skaitļa likmēm. MEGA likmes ir sadalītas 4 kategorijās:



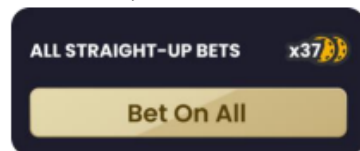
- **MEGA VIENLĪDZĪGAS LIKMES** - noklikšķinot uz attiecīgās likmju pozīcijas / pieskaroties tai, var uzlikt likmi uz 18 skaitļiem: sarkans/ melns, pāra/nepāra un (1–18)/(19–36). Atšķirībā no tradicionālajām Ruletes Vienlīdzīgām likmēm, MEGA vienlīdzīgas likmes ļauj uzlikt likmi uz visiem 18 skaitļiem, uzliekot viena skaitļa likmi uz katru skaitli.



- **MEGA DUČI** - noklikšķinot uz kādas no MEGA duču likmju pozīcijām / pieskaroties tai, var nosegt visus 12 konkrētā duča skaitļus. Atšķirībā no tradicionālajām Ruletes Duča likmēm, MEGA duči ļauj nosegt visus 12 skaitļus ar viena skaitļa likmi uz katru skaitli.

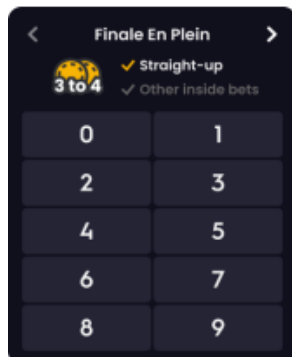


- **MEGA KOLONNAS** - noklikšķinot uz kādas no MEGA kolonnu likmju pozīcijām / pieskaroties tai, var nosegt visus 12 konkrētās kolonnas skaitļus. Atšķirībā no tradicionālajām Ruletes Kolonnas likmēm, MEGA kolonnas ļauj nosegt visus 12 skaitļus ar viena skaitļa likmi uz katru skaitli.



- **LIKME UZ VISIEM** - noklikšķinot uz pogas / pieskaroties tai, likmju likšanas laikā var nosegt visus 37 skaitļus. Likmes tiks uzliktas ar spēlētāja izvēlēto žetona vērtību.

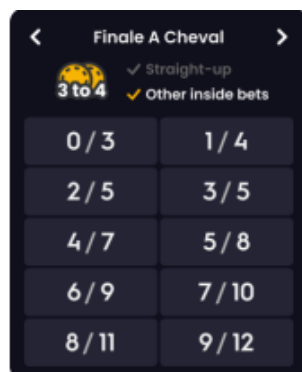
- **Klasiskās īpašās likmes:** ir pieejamas šādas īpašās likmes – Finales en Plein, Finales a Cheval un Pilnā likme.



- **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 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.

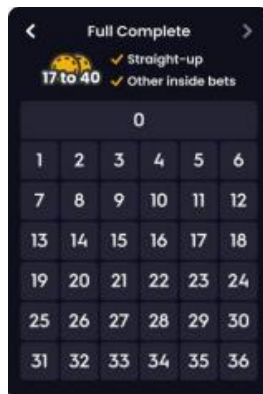


- **FINALES A CHEVAL** arī ir franču iedvesmotas likmes vienas nulles Ruletē, kas ļauj likt likmes uz divu skaitļu pāriem, kas beidzas ar vienu un to pašu ciparu.

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.

Likmes un izmaksas koeficienti

Laimesti ir atkarīgi no uzliktās likmes veida.

| LIKMES VEIDS | NOSEDZ | LAIMESTS |
|----------------|-------------|----------|
| Viens skaitlis | 1 skaitli | 29-499:1 |
| 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 vadība

- 
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 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 PIENĒMTAS**”, informējot, ka visas uzliktās likmes ir pieņemtas un piedalīsies spēles raundā.



- 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 **ATKARTOT** ļauj atkārtot tās pašas likmes, ko spēlētājs uzlika spēles iepriekšējā raundā. Tiklīdz tiek noklikšķināta poga **ATKĀRTOT**, tiek iespējotas pogas **Dubultot** un **Atsaukt**.



- 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.

Balance

€980.00

- **Bilances indikators** parāda pieejamos naudas līdzekļus un valūtu.



- Poga **Kasieris** atvērš Kasiera logu naudas iemaksai un izmaksai.

Total Bet

€10.00

- **Kopējās likmes indikators** parāda pašreizējā spēles kārtā uzlikto visu 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 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.