

SIA „JOKER LTD”
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles **Thunder Roulette** noteikumi
Extreme Games d.o.o. spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes ruletes videospēle.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 97.52%.

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 €
Maksimālā likme	5 000 €

Spēles norise un noteikumi

- Ruletes spēles mērķis ir paredzēt skaitli, skaitļu diapazonu un/vai skaitļa krāsu, uz kura pēc ruletes rata apstāšanās nokritīs bumbiņa.
- Lai spēlētu, novietojiet žetonus uz spēles galda un uzsāciet ruletes griezienu.
- Ruletes ratā ir skaitļi no **1 līdz 36**, kā arī **0** lauks.

Thunder funkcija

- Thunder ir īpaša funkcija, kurā pirms griezienu nejauši tiek piešķirti reizinātāji atsevišķiem skaitļiem (no 1 līdz 5 reizinātāji uz konkrētiem laukumiem).
- Reizinātāji tiek piešķirti pēc likmju izvietošanas un pirms griezienu sākšanas, kad tiek nospiesta starta poga.
- Iespējamie reizinātāji:
 - x50 (49:1)
 - x100 (99:1)
 - x200 (199:1)
 - x300 (299:1)
 - x400 (399:1)
 - līdz x500 (499:1) par vienu skaitli
- Jūs uzvarat reizinātāju, ja esat veicis likmi uz konkrētu skaitli (**straight bet**), un šim skaitlim ir piešķirts Thunder reizinātājs, un bumbiņa apstājas tieši uz šī skaitļa.

- Split likmes, stūru likmes (Corners) un citas iekšējās likmes netiek iekļautas Thunder reizinātāja iegūšanai.
- Ārējās likmes arī nav iekļautas šajā funkcijā.
- Thunder reizinātājs aizstāj standarta izmaksu par konkrēto skaitli.
- Tas **netiek summēts** ar parasto izmaksu — tiek piemērots tikai Thunder reizinātājs.

Likmju veidi

- Likmes iedala divās galvenajās kategorijās: **Iekšējās likmes** (Inside Bets) un **Ārējās likmes** (Outside Bets).
- Šos likmju veidus iespējams kombinēt.

Iekšējās likmes (Inside Bets)

- Uz konkrētu skaitli (likme tiek novietota attiecīgā skaitļa laukumā).
- Uz vairākiem skaitļiem (likme tiek novietota uz robežas vai krustpunkta starp skaitļu laukumiem).

Ārējās likmes (Outside Bets)

- Uz sarkaniem vai melniem skaitļiem.
- Uz zemajiem vai augstajiem skaitļiem:
 - **Low (zemie)** – skaitļi no 1 līdz 18;
 - **High (augstie)** – skaitļi no 19 līdz 36.
- Uz dučiem (**Dozens**) – pirmais, otrais vai trešais ducis.
- Uz kolonnām (**Columns**) – viena no trim 12 skaitļu kolonnām.

Izmaksas

Likmes veids	Izmaksa
Konkrēts skaitlis (Straight Up)	29:1 – 499:1
Divi blakus esoši skaitļi (Split)	17:1
Trīs secīgi skaitļi (Street)	11:1
Trīs skaitļi, no kuriem viens ir 0	11:1
Četri skaitļi (Corner)	8:1
Seši skaitļi (Six Line)	5:1

Likmes veids	Izmaksa
Likme uz 12 skaitļiem (Dozens vai Columns)	2:1
Likme uz 18 skaitļiem (Red, Black, Low, High, Odd, Even)	1:1

Īpašās likmes (Special Bets)

- Īpašās likmes ir iepriekš definēti likmju komplekti, kas automātiski izvieto žetonus uz noteiktām ruletes galda pozīcijām.

Voisins du Zéro (Lielā sērija) – 9 žetoni

- Aptver 17 skaitļus, tostarp 22, 25 un skaitļus starp tiem tajā ruletes rata pusē, kur atrodas 0.
- Likmes tiek izvietotas šādi:
 - 2 žetoni uz trim skaitļiem: **0-2-3**
 - 1 žetons uz skaitļiem: **4-7**
 - 1 žetons uz skaitļiem: **12-15**
 - 1 žetons uz skaitļiem: **18-21**
 - 1 žetons uz skaitļiem: **19-22**
 - 2 žetoni uz četriem skaitļiem: **25-26-28-29**
 - 1 žetons uz skaitļiem: **32-35**

Tiers du Cylindre (Mazā sērija) – 6 žetoni

- Aptver kopumā 12 skaitļus, tostarp 27, 33 un skaitļus starp tiem pretējā ruletes rata pusē attiecībā pret 0.
- Likmes tiek izvietotas šādi:
 - 1 žetons uz skaitļiem: **5-8**
 - 1 žetons uz skaitļiem: **10-11**
 - 1 žetons uz skaitļiem: **13-16**
 - 1 žetons uz skaitļiem: **23-24**
 - 1 žetons uz skaitļiem: **27-30**
 - 1 žetons uz skaitļiem: **33-36**

Orphelins à Cheval – 5 žetoni

- Likmes tiek izvietotas šādi:

- 1 žetons uz skaitļa **1**
- 1 žetons uz skaitļiem: **6-9**
- 1 žetons uz skaitļiem: **14-17**
- 1 žetons uz skaitļiem: **17-20**
- 1 žetons uz skaitļiem: **31-34**

Jeu Zéro (Zero Spiel) – 4 žetoni

- Aptver sešus skaitļus, kas atrodas tuvu 0 sektoram, kā arī pašu 0.
- Iekļautie skaitļi: **12-35-3-26-0-32-15**
- Likmes tiek izvietotas šādi:
 - 1 žetons uz skaitļiem: **0-3**
 - 1 žetons uz skaitļiem: **12-15**
 - 1 žetons uz skaitli: **26**
 - 1 žetons uz skaitļiem: **32-35**

Likmes uz kaimiņu skaitļiem (Neighbor Bets)

- Lai veiktu likmes uz blakus esošajiem ruletes rata skaitļiem, izmantojiet navigācijas pogas – **(skaitlis) +**.
- Skaitlis vidū norāda, cik kaimiņu skaitļi katrā pusē tiks iekļauti likmē attiecībā pret izvēlēto skaitli.
- Minimālais kaimiņu skaits: **0**
- Maksimālais kaimiņu skaits: **9**
- Likme automātiski tiek izvietota uz izvēlēto skaitli un attiecīgo skaitu tam blakus esošo skaitļu uz ruletes rata.

Izlase (Favorites)

- Pēc likmju iestatīšanas iespējams tās saglabāt sadaļā **Favorites** un vēlāk ar vienu klikšķi automātiski izvietot uz spēles galda, izmantojot savas iecienītākās kombinācijas.
- Saglabātās izlases likmes var jebkurā brīdī dzēst.
- Sadaļā **Favorites** ir pieejama arī papildu funkcija – **speciālās likmes (Special Bets)**.

Speciālās likmes (Special Bets)

Finale en plein

- **Finale en plein 0** – 4 žetoni aptver: 0-10-20-30 (pa vienam žetonam uz katru)

- **Finale en plein 1** – 4 žetoni aptver: 1-11-21-31 (pa vienam žetonam uz katru)
- **Finale en plein 2** – 4 žetoni aptver: 2-12-22-32 (pa vienam žetonam uz katru)
- **Finale en plein 3** – 4 žetoni aptver: 3-13-23-33 (pa vienam žetonam uz katru)
- **Finale en plein 4** – 4 žetoni aptver: 4-14-24-34 (pa vienam žetonam uz katru)
- **Finale en plein 5** – 4 žetoni aptver: 5-15-25-35 (pa vienam žetonam uz katru)
- **Finale en plein 6** – 4 žetoni aptver: 6-16-26-36 (pa vienam žetonam uz katru)
- **Finale en plein 7** – 3 žetoni aptver: 7-17-27 (pa vienam žetonam uz katru)
- **Finale en plein 8** – 3 žetoni aptver: 8-18-28 (pa vienam žetonam uz katru)
- **Finale en plein 9** – 3 žetoni aptver: 9-19-29 (pa vienam žetonam uz katru)

Finale à cheval

- **Finale à cheval 0/3** – 4 žetoni aptver: 0/3, 10/13, 20/23, 30/33 (pa vienam žetonam uz katru)
- **Finale à cheval 1/4** – 4 žetoni aptver: 1/4, 11/14, 21/24, 31/34 (pa vienam žetonam uz katru)
- **Finale à cheval 2/5** – 4 žetoni aptver: 2/5, 12/15, 22/25, 32/35 (pa vienam žetonam uz katru)
- **Finale à cheval 3/6** – 4 žetoni aptver: 3/6, 13/16, 23/26, 33/36 (pa vienam žetonam uz katru)
- **Finale à cheval 4/7** – 4 žetoni aptver: 4/7, 14/17, 24/27, 34 (pa vienam žetonam uz katru)
- **Finale à cheval 5/8** – 4 žetoni aptver: 5/8, 15/18, 25/28, 35 (pa vienam žetonam uz katru)
- **Finale à cheval 6/9** – 4 žetoni aptver: 6/9, 16/19, 26/29, 36 (pa vienam žetonam uz katru)
- **Finale à cheval 7/10** – 3 žetoni aptver: 7/10, 17/20, 27/30 (pa vienam žetonam uz katru)
- **Finale à cheval 8/11** – 3 žetoni aptver: 8/11, 18/21, 28/31 (pa vienam žetonam uz katru)
- **Finale à cheval 9/12** – 3 žetoni aptver: 9/12, 19/22, 29/32 (pa vienam žetonam uz katru)

Izložu vēsture

- Izložu vēstures josla sākuma ekrānā parāda pēdējo izložu rezultātus.
- Pēdējais izkritušais skaitlis tiek attēlots kreisajā pusē un izcelts ar taisnstūra ietvaru.

Statistika

- Lai iegūtu detalizētāku analīzi, nospiediet statistikas ikonu.
- Statistikā iespējams analizēt:
 - “karstos” un “aukstos” skaitļus pēc to atkārtotības biežuma;
 - ārējo likmju statistiku;
 - plašāku skaitļu vēstures analīzi.

Spēles vadība

Poga	Apraksts
CHIP	Nospiežot uz žetoniem, tiek atvērta žetonu izvēlne ar dažādām vērtībām. Izvēloties žetonu un noklikšķinot uz likmju galda, tas tiek novietots attiecīgajā laukā.
UNDO	Atsauc pēdējo veikto darbību un noņem pēdējo uzlikto likmi.
CLEAR	Noņem visas uz spēles galda izvietotās likmes.
REPEAT	Atkārtot iepriekšējā raunda likmes, ja funkcija ir aktīva un kontā ir pietiekami līdzekļi.
SWITCH	Pārslēdz starp parasto likmju galdu un speciālo likmju galdu (Zero, Orphelins u.c.).
AUTO PLAY	Ļauj automātiski atkārtot iepriekš uzliktās likmes noteiktu skaitu griezienu. Funkcija ir atkarīga no konta atlikuma un uz galda izvietoto žetonu vērtības.
SPIN	Uzsāk ruletes griezienu. Griezienu iespējams uzsākt arī bez veiktām likmēm.
STOP	Aptur ruletes griešanos un nekavējoties parāda rezultātu.

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 €, 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. 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.