

APSTIPRINU
SIA „Joker Ltd.”
Direktora vietniece juridiskajos jautājumos
I. Lauce
Rīgā

SIA „JOKER LTD.”
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles American Roulette noteikumi
Evolution gaming spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes Ruletes videospēle ar Live dīleri, paredzēta spēlēšana viedierīcēs un personālos datoros
Spēles laimesta kopsumma ir 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 | 0.20 EUR |
| Maksimālā likme | 5000.00 EUR |

Spēles apraksts

„American Roulette” spēles mērķis ir prognozēt skaitli, uz kura apstāsies bumbiņa, izdarot vienu vai vairākas likmes, kas nosedz konkrētu skaitli. Uz Amerikāņu ruletes rata ir skaitļi no 1 līdz 36, kā arī viena 0 (nulle) un divkāršā nulle (00).

Pēc tam, kad likmju izdarīšanas laiks ir beidzies, bumbiņa tiek iegriezta ruletes ratā. Beigās bumbiņa apstāsies kādā no rata numurētajām kabatām. Jūs laimējat, ja esat izdarījis likmi, kas nosedz šo konkrēto skaitli.

Likmju veidi

Pie ruletes galda jūs varat izdarīt daudz un dažādus likmju veidus. Likmes var nosegt vienu skaitli vai

noteiktu skaitļu diapazonu, un katram likmes veidam ir sava laimesta attiecība.

Likmes, kas tiek izdarītas uz likmju zonas numurētajām vietām vai uz līnijām starp tām, sauc par iekšējām likmēm, savukārt likmes, kas izdarītas uz īpašiem lodziņiem zem un blakus galvenajam režģim, sauc par ārējām likmēm.

IEKŠĒJĀS LIKMES:

- Straight Up jeb vienkāršā likme – novietojiet jūsu čipu uz jebkura atsevišķa skaitļa (tostarp nulles).
- Split Bet jeb dalītā likme – novietojiet čipu uz līnijas starp jebkuriem diviem skaitļiem, vai nu vertikālā vai horizontālā virzienā.
- Street Bet jeb ielas likme – novietojiet čipu jebkuras skaitļu virknes beigās. „Street“ likme nosedz trīs skaitļus.
- Corner Bet jeb stūra likme – novietojiet čipu stūrī (centrālā krustošanās vietā), kur satiekas četri skaitļi. Likme nosedz visus četrus skaitļus.

- Line Bet jeb līnijas likme – novietojiet čipu divu rindu galā, divu rindu krustojšanās vietā. Līnijas likme nosedz visus skaitļus abās rindās, kopā sešus skaitļus.

ĀRĒJĀS LIKMES:

- Kolonnas likme – novietojiet čipu vienā no lodziņiem kolonnas beigās, kas apzīmēti ar „2 to 1“ un nosedz visus 12 skaitļus šajā kolonnā. Neviena kolonnas likme neattiecas uz nulli.
- Duča likme – novietojiet čipu vienā no trīs lodziņiem, kas apzīmēti ar „1st 12“, „2nd 12“ vai „3rd 12“, lai nosegtu 12 skaitļus blakus lodziņam.
- Sarkans/Meln – novietojiet čipu sarkanajā vai melnajā lodziņā, lai nosegtu 18 sarkanos vai 18 melnos skaitļus. Neviena no šīm likmēm neattiecas uz nulli.
- Pāris/Nepāris – novietojiet čipu vienā no šiem lodziņiem, lai nosegtu 18 pāra vai 18 nepāra numurus. Neviena no šīm likmēm neattiecas uz nulli.
- 1–18/19–36 – novietojiet čipu vienā no šiem lodziņiem, lai nosegtu pirmo vai otro 18 skaitļu kopu. Neviena no šīm likmēm neattiecas uz nulli.

Kaimiņu likmes

Uzklīkšķiniet/pieskarieties pogai KAIMIŅU LIKMES, lai apskatītu īpašu ovālu vai trases formas likmju zonu, kas ļauj vienkāršāk uzlikt kaimiņu likmes un citas speciālās likmes. Noklikšķiniet/pieskarieties šai pogai, lai aizvērtu/atkārtoti atvērtu šo funkciju.



Katra likme attiecas uz atšķirīgu skaitļu kopu un piedāvā dažādu laimestu attiecību. Likmju pozīcijas tiks iezīmētas.



Tiers du Cylindre

Šī likme kopumā aptver 12 skaitļus, iekļaujot 27, 33 un skaitļus, kas atrodas starp tiem ruletes rata malā, kura atrodas pretēji nullei. 6 čipi tiek novietoti šādi:

- 1 čips uz 5/8 „Split“ likmi
- 1 čips uz 10/11 „Split“ likmi
- 1 čips uz 13/16 „Split“ likmi
- 1 čips uz 23/24 „Split“ likmi
- 1 čips uz 27/30 „Split“ likmi
- 1 čips uz 33/36 „Split“ likmi

Orphelins a Cheval

Šī likme kopumā aptver 8 skaitļus divos ruletes rata segmentos, ko neaptver iepriekš minētās likmes voisins du zero un tiers du cylindre. 5 čipi tiek novietoti šādi:

- 1 čips uz 1 („Straight Up“ likme)
- 1 čips uz 6/9 „Split“ likmi
- 1 čips uz 14/17 „Split“ likmi
- 1 čips uz 17/20 „Split“ likmi
- 1 čips uz 31/34 „Split“ likmi

Voisins du Zero

Šī likme kopumā aptver 17 skaitļus, iekļaujot 22, 25 un skaitļus, kas atrodas starp tiem ruletes rata malā, kura iekļauj nulli. 9 čipi tiek novietoti šādi:

- 2 čipi uz 0/2/3 „Street“ likmi
- 1 čips uz 4/7 „Split“ likmi
- 1 čips uz 12/15 „Split“ likmi
- 1 čips uz 18/21 „Split“ likmi
- 1 čips uz 19/22 „Split“ likmi
- 2 čipi uz 25/26/28/29 „Corner“ likmi
- 1 čips uz 32/35 „Split“ likmi

Jeu Zero

Šī likme aptver nulli un 6 skaitļus nulles tuvumā uz ruletes rata: 12, 35, 3, 26, 0, 32 un 15. 4 čipi tiek novietoti šādi:

- 1 čips uz 0/3 „Split“ likmi
- 1 čips uz 12/15 „Split“ likmi
- 1 čips uz 26 („Straight Up“ likme)
- 1 čips uz 32/35 „Split“ likmi

Kaimiņu likme nosedz konkrētu skaitli, kā arī citus skaitļus, kas atrodas tā tiešā tuvumā uz ruletes rata.

Lai novietotu kaimiņu likmi, noklikšķiniet/pieskarieties konkrētam skaitlim trases formas likmju zonā.

Čips tiks novietots uz izvēlēta skaitļa un skaitļiem, kas atrodas tam blakus labajā un kreisajā pusē.

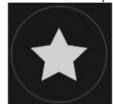
Uzklikšķiniet/pieskarieties apļveida „-“ vai „+“ pogai, lai palielinātu vai samazinātu kaimiņu kopu pa labi un pa kreisi no izvēlēta skaitļa.

IECIENĪTĀS LIKMES

Papildu funkcija „Iecienītās likmes“ ļauj jums saglabāt iecienīto likmi vai dažādu likmju roku, lai tās būtu ērtāk izdarīt turpmākajos raundos pie jebkura ruletes galda. Jūs varat saglabāt un rediģēt sarakstu ar līdz 15 iecienītajām likmēm ar dažādiem nosaukumiem.

SAGLABĀT IECIENĪTO LIKMI

Lai atvērtu iecienīto likmju izvēlni, noklikšķiniet/pieskarieties pogai IECIENĪTĀS LIKMES. Vēlreiz noklikšķiniet/pieskarieties pogai, lai aizvērtu šo funkciju.



Kad esat izdarījis savu iecienīto likmi vai likmju roku uz ruletes galda, noklikšķiniet/pieskarieties saitei SAGLABĀT PĒDĒJO LIKMI iecienīto likmju izvēlnē. Šai likmei tiks piedāvāts noklusējuma nosaukums, taču jūs varat ievadīt vieglāk atpazīstamu nosaukumu. Pēc tam jūs varat saglabāt un pievienot šo likmi jūsu iecienīto likmju sarakstam, noklikšķinot/pieskaroties pogai SAGLABĀT vai nospiežot taustiņu Enter.



IZDARĪT IECIENĪTO LIKMI

Ja vēlaties izdarīt kādu no iecienītajām likmēm ruletes likmju izdarīšanas laikā, atveriet iecienīto likmju izvēlni, lai apskatītu visu iepriekš saglabāto likmju sarakstu. Tās tiks sarindotas hronoloģiskā secībā, sākot ar pirmo saglabāto iecienīto likmi. Jūs varat uzvirzīt kursoru virs jebkuras likmes sarakstā, lai apskatītu, kā čipi tiks novietoti uz ruletes galda. Uzklikšķiniet/pieskarieties vēlamās likmes nosaukumam, lai uzliktu to uz galda. Jūs varat arī pavairot (divkārsot, trīskāršot, četrkārsot...) jebkuras iecienītās likmes summu, noklikšķinot/pieskaroties tās nosaukumam vairāk nekā vienu reizi.

IECIENĪTĀS LIKMES PĀRSAUKŠANA VAI DZĒŠANA



Kad ir atvērta iecienīto likmju izvēlne, jūs varat noklikšķināt/pieskarties pogai REDĪĢĒT, lai dzēstu vai pārsauktu jebkuru likmi sarakstā.

Pārsauciet jebkuru likmi sarakstā, vispirms noklikšķinot/pieskaroties pelēkajam tekstlodziņam, kas ieskauj tās pašreizējo nosaukumu. Pēc tam jūs varat ievadīt jaunu nosaukumu un saglabāt to, noklikšķinot/pieskaroties pogai SAGLABĀT vai nospiežot tastatūras taustiņu Enter. Dzēsiet jebkuru likmi, kuru nevēlaties paturēt iecienīto likmju sarakstā, noklikšķinot/pieskaroties tās attiecīgajai pogai DZĒST.



Kad esat beidzis rediģēt jūsu iecienīto likmju sarakstu, noklikšķiniet/pieskarieties pogai SAGLABĀT iecienīto likmju izvēlnes augšējā labajā stūrī vai arī noklikšķiniet/pieskarieties pogai IECIENĪTĀS LIKMES.

SPECIĀLĀS LIKMES

Iecienīto likmju otrajā cilnē jūs varat vieglāk izdarīt Finale en plein un Finale a cheval likmes.

Finale en Plein

- Finale en plein 0 – 4 čipu likme nosedz 0+10+20+30, katru ar vienu čipu
- Finale en plein 1 – 4 čipu likme nosedz 1+11+21+31, katru ar vienu čipu
- Finale en plein 2 – 4 čipu likme nosedz 2+12+22+32, katru ar vienu čipu
- Finale en plein 3 – 4 čipu likme nosedz 3+13+23+33, katru ar vienu čipu
- Finale en plein 4 – 4 čipu likme nosedz 4+14+24+34, katru ar vienu čipu
- Finale en plein 5 – 4 čipu likme nosedz 5+15+25+35, katru ar vienu čipu
- Finale en plein 6 – 4 čipu likme nosedz 6+16+26+36, katru ar vienu čipu
- Finale en plein 7 – 3 čipu likme nosedz 7+17+27, katru ar vienu čipu
- Finale en plein 8 – 3 čipu likme nosedz 8+18+28, katru ar vienu čipu
- Finale en plein 9 – 3 čipu likme nosedz 9+19+29, katru ar vienu čipu

Finale a Cheval

- Finale a cheval 0/3 – 4 čipu likme nosedz 0/3+10/13+20/23+30/33, katru ar vienu čipu
- Finale a cheval 1/4 – 4 čipu likme nosedz 1/4+11/14+21/24+31/34, katru ar vienu čipu
- Finale a cheval 2/5 – 4 čipu likme nosedz 2/5+12/15+22/25+32/35, katru ar vienu čipu
- Finale a cheval 3/6 – 4 čipu likme nosedz 3/6+13/16+23/26+33/36, katru ar vienu čipu
- Finale a cheval 4/7 – 4 čipu likme nosedz 4/7+14/17+24/27+34, katru ar vienu čipu
- Finale a cheval 5/8 – 4 čipu likme nosedz 5/8+15/18+25/28+35, katru ar vienu čipu

- Finale a cheval 6/9 – 4 čipu likme nosedz 6/9+16/19+26/29+36, katru ar vienu čipu
- Finale a cheval 7/10 – 3 čipu likme nosedz 7/10+17/20+27/30, katru ar vienu čipu
- Finale a cheval 8/11 – 3 čipu likme nosedz 8/11+18/21+28/31, katru ar vienu čipu
- Finale a cheval 9/12 – 3 čipu likme nosedz 9/12+19/22+29/32, katru ar vienu čipu

Pilnās likmes

Pilnā likme uzliek visas iekšējās likmes uz konkrētu skaitli.

Piemēram, pilnā likme uz skaitli 36 novietos 18 čipus, lai to pilnībā nosegtu turpmāk parādītajā veidā: 1 čips uz vienkāršo jeb Straight-uplikmi uz 36, 2 čipi uz katras no dalītajām jeb Splitlikmēm 33/36 un 35/36, 3 čipi uz Streetlikmes 34/35/36, 4 čipi uz 32/33/35/36 stūra jeb Cornerlikmes un 6 čipi uz līnijas jeb Line likmes 31/32/33/34/35/36.

Laimīgie skaitļi

Displejs LAIMĪGIE SKAITĻI parāda pēdējos laimīgos skaitļus.



Kreisajā pusē ir redzams pēdējā pabeigtā raunda rezultāts. Melnie skaitļi ir attēloti baltā krāsā, bet sarkanie skaitļi ir attēloti sarkanā krāsā.

Statistika

Uzklikšķiniet/pieskarieties pogai STATISTIKA, lai skatītu līdz pat 500 pēdējo spēles raundu laimīgo skaitļu diagrammu. Izmantojiet bīdāmo pogu, lai mainītu apskatāmo spēļu raundu skaitu.

Novietojot kursoru virs jebkuras statistikas diagrammas daļas, tiek iezīmēta pozīcija uz likmju galda, kurā tiktu novietots čips. Vienkārši noklikšķiniet/pieskarieties likmei, lai novietotu čipu.

Likmju veikšana

Paneļa LIKMJU LIMITI virsraksts uzrāda pie galda atļautos maksimālos un minimālos likmju limitus. Lai piedalītos spēlē, jums jābūt pietiekami daudz līdzekļu, lai spētu nosegt savas likmes. Jūs varat redzēt savu pašreizējo konta atlikumu BILANCES ekrānā.

LUKSOFORS informē jūs par pašreizējo spēles raunda statusu un parāda jums, kad jūs varat izdarīt likmi (ZAĻĀ gaisma), kad likmes izdarīšanas laiks ir gandrīz beidzies (DZELTENA gaisma) un kad likmes izdarīšanas laiks ir beidzies (SARKANA gaisma).



ČIPU DISPLEJS ļauj jums izvēlēties vērtību katram čipam, ar ko vēlaties izdarīt likmi. Ir atļauts izmantot čipus tikai ar nominālvērtību, kas atbilst jūsu pašreizējam konta atlikumam.



Kad esat izvēlējis čipu, izdariet savu likmi, vienkārši noklikšķinot/pieskaroties atbilstošajai likmes pozīcijai uz spēles galda. Katru reizi, kad jūs noklikšķināt/pieskarieties likmes pozīcijai, jūsu likmes vērtība palielinās par izvēlēta čipa vērtību vai arī līdz maksimālajam limitam, kas noteikts izvēlētajai likmei. Kad esat izdarījis likmi līdz maksimālajam limitam, šai likmei netiks pieņemti papildu līdzekļi, un virs jūsu likmes parādīsies ziņa, ka esat izdarījis maksimālo likmi.

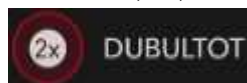
PIEZĪME: lūdzu, nesamaziniet pārlūkprogrammu un neatveriet citu cilni pārlūkā, kamēr nav beidzies likmju izdarīšanas laiks un esat uz galda izdarījis likmes. Šādas darbības tiks interpretētas kā spēles pamešana, tāpēc jūsu likmes konkrētajā raundā tiks noraidītas.

Poga **GRIEZT** ļauj jums un citiem spēlētājiem negaidīt, kamēr beigsies normālais likmju izdarīšanas laiks. Kad esat izdarījis likmi, jūs varat noklikšķināt/pieskarties pogai **GRIEZT**. Rats tiek iegriezts, tiklīdz visi spēlētāji pie galda ir noklikšķinājuši/pieskarušies pogai **GRIEZT**.

Ja pie galda ir vairāk nekā noteikts spēlētāju skaits, poga **GRIEZT** nav redzama, un rats tiek iegriezts tikai tad, kad ir beidzies normālais likmju izdarīšanas laiks.



Kad esat izdarījis jebkādu likmi, kļūst pieejama poga **DUBULTOT (2x)**. Katru reizi noklikšķinot/pieskaroties pogai, visas likmes tiek dubultotas, līdz tiek sasniegts maksimālais limits. Atcerieties, ka, lai dubultotu **VISAS** izdarītās likmes, jums jābūt pietiekamam konta atlikumam.



Poga **ATKĀRTOT** ļauj jums atkārtot visas likmes, ko izdarījāt iepriekšējā raundā. Šī poga ir pieejama tikai, kad ir novietots pirmais čips.



Poga **ATSAUKT** atsauc pēdējo izdarīto likmi.

Jūs varat klikšķināt/pieskarties **ATSAUKT** pogai atkārtoti, lai pa vienai atsauktu likmes pretēji to izdarīšanas secībai. Jūs varat atsaukt visas likmes, turot nospiestu **ATSAUKT** pogu.



Indikators **KOPĒJĀ LIKME** uzrāda visu pašreizējā raundā izdarīto likmju kopējo summu.



Čats

Jūs varat tērzēt ar dīleri un citiem spēlētājiem. Ievadiet savu ziņu **ČATA** laukā. Lai publicētu ziņu, nospiediet taustiņu Enter vai bultiņas pogu laukā. Izmantojiet **ČATA** pogu, lai palielinātu vai arī lai aizvērtu čata logu. Jūs varat mainīt čata loga izmēru un pārvietot to jebkurā vietā uz ekrāna.



Dzeramnauda

Dzeramnauda ļauj pateikties dīlerim par lielisku servisu, ko viņš/viņa ir sniedzis/sniegusi. Lai atstātu dīlerim dzeramnaudu, noklikšķiniet/pieskarieties uz dzeramnaudas ikonas izvēlnē, lai atvērtu dzeramnaudas paneli.



Novietojiet čipus uz dzeramnaudas pozīcijas tādā vērtībā, kādu vēlaties atstāt dzeramnaudu. Noklikšķiniet/pieskarieties pogai „Apstiprināt“, lai nosūtītu dzeramnaudu.

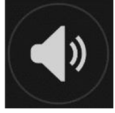
Spēles numurs

Katrs spēles raunds tiek identificēts ar unikālu **SPĒLES NUMURU**.

Šis numurs atspoguļo, kad spēles raunds uzsākts saskaņā ar GMT (stundas: minūtes: sekundes). Lūdzu, izmantojiet šo spēles numuru atsaucēm (vai arī uzņemiet spēles numura ekrānšāviņu), ja vēlaties sazināties ar klientu atbalsta dienestu saistībā ar konkrētu raundu.

Skana

Nospiežot pogu SKAŅA, tiek izslēgtas/ieslēgtas visas spēles skaņas un balss. Ņemiet vērā, ka, mainot galdus, skaņa tiks automātiski ieslēgta.



Jūs varat mainīt skaņas iestatījumus, noklikšķinot/pieskaroties pogai IESTATĪJUMI un izvēloties cilni SKAŅA.

Spēļu vēsture

Nospiežot pogu VĒSTURE, tiks atvērta logs, kas parāda visus aktīvos spēļu raundus, kuros esat piedalījies, kā arī šo raundu rezultātus.



Jūs varat pārskatīt savu iepriekšējo spēļu aktivitāti, apskatot jūsu:

- KONTA VĒSTURI – parāda jūsu pilno konta vēsturi kā datumu, spēļu, likmju summu un laimestu sarakstu. Saraksta augšgalā ir redzams visnesenāk pabeigtais spēles raunds.
- SPĒĻU VĒSTURI – parāda vēsturi konkrētai spēlei, noklikšķinot/pieskaroties spēlei SPĒLES kolonnā.

Iestatījumi

Nospiežot pogu IESTATĪJUMI, tiek atvērta lietotājam maināmu iestatījumu izvēlne.



Jūsu izvēlētie iestatījumi tiks uzreiz piemēroti un saglabāti jūsu profilā. Saglabātie iestatījumi tiks automātiski ielādēti, pieslēdzoties no jebkuras ierīces.

Jūs varat mainīt iestatījumus, lai mainītu jūsu vispārīgos spēles iestatījumus.

Iestatījumi tiek organizēti vairākās IESTATĪJUMU loga galvenajās cilnēs:

Kļūdu apstrāde

Ja spēlē, azartspēļu sistēmā vai spēles procedūrā radusies kāda kļūda, spēles raunds tiks īslaicīgi apturēts, kamēr dīleris informēs maiņas vadītāju. Jūs un citi spēlētāji tiksiet informēti čatā vai ar ekrānā uznirstošu ziņojumu, ka problēma tiek risināta. Ja maiņas vadītājs var nekavējoties atrisināt kļūdu, spēles raunds turpināsies kā parasti. Ja tūlītējs risinājums nav iespējams, spēles raunds tiks atcelts, un sākotnējās likmes tiks atmaksātas visiem spēlētājiem, kuri piedalījās spēles raundā.

Atvienošanās politika

Ja jūs tiek atvienots no spēļu raunda, visas izdarītās likmes paliek spēkā un tiek izspēlētas jūsu prombūtnes laikā. Kad savienojums tiek atjaunots, jūs varat apskatīt likmju rezultātus vēstures logā.

Vairāk spēļu

Pogu FOAJĒ (ja tā ir pieejama), iespējams nospiegt jebkurā laikā no jebkuras spēles.

Tā ļauj jums vienkārši nomainīt spēles galdu vai izvēlēties jebkuru citu aktīvo spēli. Jūs netiksiet izslēgti no esošās spēles, kamēr nebūsit izvēlēties jaunu spēli/galdu, kurai vēlaties pievienoties. Jūs varat izmantot FOAJĒ, lai pārlūkotu citas spēles, kamēr joprojām spēlējat pašreizējo spēli.

Vairāku spēļu spēlēšana

Ja jūs izbaudāt nepārtrauktu aktivitāti, jūs varat pievienoties vienlaicīgi četriem spēļu galdiem un tos visus apskatīt vienā pārlūka logā!

Kad esat pievienojies vismaz vienam spēles galdam, noklikšķiniet uz FOAJĒ. Foajē vai spēlē noklikšķiniet uz pogas +GALDS, kas saistīta ar attiecīgo galdu, lai tam pievienotos. (Daži galdi var nebūt pieejami vairāku spēļu spēlēšanai, līdz ar to nebūs redzama poga +GALDS.)

Pēc tam, kad esat pievienojies vairākiem galdiem, jums būs iespēja mainīt pārlūka logu kopumā, taču jūs nevarēsiet mainīt katru spēles galda logu atsevišķi.

Jūs varat pamest jebkuru galdu, neietekmējot savu klātbūtni pie citiem galdiem, kuriem esat pievienojies.

Lai pamestu galdu, noklikšķiniet pogu X.

Lūdzu, ņemiet vērā:

- pievienojoties vienam un tam pašam galdam no citas ierīces/pārlūka, jūs automātiski pamestīsiet šo galdu.

- Ja noklikšķināt tieši uz galda ikonas, nevis pogas +GALDS, jūs vienkārši pārslēgsiet galdus, nevis pievienosieties izvēlētajam galdam papildus galdam, kuram esat pievienojies iepriekš.

Mēs iesakām jums pievienoties tikai tik daudz galdiem, cik ļauj jūsu ekrāns, lai jūs varētu izdarīt likmes apzināti un precīzi.

Taustiņu saišnes

Taustiņu saišnes var izmantot, lai ātri veiktu noderīgas spēles funkcijas.

| TAUSTIŅŠ | FUNKCIJA |
|-------------------------------|--|
| Ciparu taustiņi no 1 uz augšu | Izvēlieties vēlamo čipu no čipu displeja. Taustiņš „1“ atbilst visvairāk pa kreisi izvietotajam čipam ar mazāko vērtību. Taustiņš „2” izvēlas čipu ar nākamo augstāko vērtību, un tā tālāk. |
| ATSTARPES TAUSTIŅŠ | Atkātojiet savu pēdējo likmi. Nospiediet ATSTARPES TAUSTIŅU otrreiz, lai divkāršotu savu likmi. |
| CTRL+Z (CMD+Z) | Atceliet pēdējo likmi. |
| DELETE | Atceliet pēdējo likmi. Turiet taustiņu DELETE nospiešu 3 sekundes, lai atceltu visas izdarītās likmes. |
| ESC | Kad tas iespējams, ESC taustiņu var izmantot, lai: <ul style="list-style-type: none">• izietu no pilnekrāna režīma;• aizvērtu uznirstošo logu (vēstures, palīdzības, iestatījumu logu utt.)• Atveriet FOAJĒ. |

6. Nosacījumi, kuriem iestājoties dalībnieks saņem laimestu, un laimestu lielums [arī laimestu attiecība pret dalības maksu (likmi)]:

Optimālais teorētiskās spēles izmaksas procents ir 94.74%.

IZMAKSU TABULA

- Jūsu laimests ir atkarīgs no izdarītās likmes veida.

IEKŠĒJĀS LIKMES

| LIKMES VEIDS | LAIMESTS |
|--------------|----------|
| Straight Up | 35:1 |
| Split | 17:1 |

| | |
|--------|------|
| Street | 11:1 |
| Corner | 8:1 |
| Five | 6:1 |

ĀRĒJĀS LIKMES

| LIKMES VEIDS | LAIMESTS |
|---------------|----------|
| Kolonna | 2:1 |
| Ducis | 2:1 |
| Sarkans/Melns | 1:1 |
| Pāris/Nepāris | 1:1 |
| 1-18/19-36 | 1:1 |

Spēles beigas

Spēle beidzas, ja spēlētāja rīcībā vairs nav līdzekļu bilancē, 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”

Laimesta minimālā izmaksa ir 10 EUR, tas tiek apstiprināts 1 darbdienu laikā un nonāk spēlētāja bankas kontā 1-3 darbdienu laikā. Laimestiem jābūt saskaņā ar Noteikumiem. Laimestu, kas:

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

Spēles **Blackjack** noteikumi
Evolution gaming spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes Ruletes videospēle ar Live dīleri, paredzēta spēlēšana viedierīcēs un personālos datoros

Spēles laimesta kopsumma:

- Blekdžeks – 99.47
- Perfektu pāru likme – 95,90%.
- 21+3 likme – 96,30%.

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

| | |
|-----------------|-------------|
| Minimālā likme | 0.10 EUR |
| Maksimālā likme | 1000.00 EUR |

Spēles apraksts

Blekdžeka mērķis ir iegūt augstāku karšu vērtību nekā dīlerim, taču nepārsniedzot 21. Labākā roka blekdžekā – pirmo divu izdalīto kāršu summa ir tieši 21. Jūs spēlējat tikai pret dīleri, nevis pret citiem spēlētājiem.

- Spēle tiek spēlēta ar 8 kāršu kavām.
- Dīleris vienmēr paliek uz 17.
- Dubultojiet likmi jebkurai no 2 sākotnējām kārtīm.
- Pēc sadalīšanas (Split) likmi nevar dubultot (Double Down).
- Sadaliet sākotnējās kārtis ar vienādu vērtību.
- Tikai viena sadalīšana katrā rokā.
- Viena kārts tiek izdalīta katram sadalītajam dūzim.
- Ja dīleris parāda dūzi, tiek piedāvāta apdrošināšana.
- Blekdžeka laimests ir 3:2.
- Apdrošināšanas laimests ir 2:1.
- Ja dīlerim un spēlētājam ir neizšķirts, likmes tiek atgrieztas.

Spēles noteikumi

Spēli vada dīleris, un tajā var piedalīties līdz 7 spēlētājiem, kas sēž pie blekdžeka galda.

Spēle tiek spēlēta ar 8 standarta 52 kāršu kavām. Kāršu vērtības ir šādas:

- Kārtis no 2–10 atbilst to nominālvērtībai.
- Katra kalpa, karaļa un dāmas vērtība ir 10 punkti.
- Dūži vērtība ir 1 vai 11 punkti, atkarībā no tā, kas ir izdevīgāk rokai. Nemiet vērā, ka „mīksta“ roka iekļauj dūzi ar vērtību 11.

Ir pieejamas piecas rokas. Jūs varat likt likmes uz vienu vai vairākām rokām. Pēc tam, kad esat izdarījis likmes, noklikšķiniet/pieskarieties pogai IZDALĪT TAGAD, lai sāktu kāršu izdali. Kāršu izdāle sākas no kāršu izdales kastei tuvākā spēlētāja un turpinās pulksteņrādītāja virzienā, beidzot ar virtuālo dīleri. Katram spēlētājam un virtuālajam dīlerim tiek izdalīta viena atklāta kārts. Pēc tam katram spēlētājam tiek izdalīta otra atklāta kārts, bet pēdējā kārts aizklātā veidā tiek izdalīta virtuālajam dīlerim. Blakus katra spēlētāja kārtīm ir parādīta sākotnējās rokas vērtība.

Blekdžeks

Ja jūsu sākotnējās divu kāršu rokas vērtība ir tieši 21, jums ir blekdžeks!

Apdrošināšana

Ja virtuālā dīlera atklātā kārts ir dūzis, jums tiek dota iespēja iegādāties apdrošināšanu, lai kompensētu risku, ka virtuālais dīleris varētu iegūt blekdžeku – pat tad, ja jums pašam ir blekdžeks. Apdrošināšanas summa ir vienāda ar pusi no jūsu galvenās likmes, bet apdrošināšanas likme tiek piemērota atsevišķi no likmes uz jūsu roku. Pēc tam virtuālais dīleris pārbauda, vai aizklātā kārts veido blekdžeku. Ja blekdžeka nav, raunds turpinās. Ja virtuālajam dīlerim ir blekdžeks, bet jums nav, virtuālā dīlera roka uzvar. Ja gan jums, gan dīlerim ir blekdžeks, spēle beidzas ar neizšķirtu (push), bet jūsu likme tiek atgriezta. Nemiet vērā, ka, ja virtuālā dīlera atklātā kārts ir 10 vai kārts ar attēlu, jums nebūs dota iespēja iegādāties apdrošināšanu, un virtuālais dīleris nepārbaudīs aizklāto kārti, lai noskaidrotu, vai ir iegūts blekdžeks.

Dubultot, ņemt kārti vai palikt

Ja virtuālajam dīlerim pēc divu sākotnējo kāršu pārbaudīšanas nav blekdžeka, spēlētājiem tiek dota iespēja uzlabot savu roku vērtības, izvēloties saņemt papildu kārtis.

Ja jūsu sākotnējās rokas vērtība nav 21, jūs varat izvēlēties dubultot likmi. Tādā gadījumā jūs dubultosiet likmi, un jūsu rokai tiks izdalīta tikai viena papildu kārts. Alternatīvi, jūs varat izlemt paņemt papildu kārti, ko pievienot jūsu rokas vērtībai. Jūs varat paņemt vairāk nekā vienu papildu kārti, līdz izlemsiet palikt, tiklīdz būsiet apmierināts ar jūsu rokas vērtību.

Sadalīt

Ja jūsu sākotnēji izdalītās kārtis ir ar vienādu vērtību, jūs varat izlemt sadalīt pāri, lai iegūtu divas atsevišķas rokas, kurām katrai ir atsevišķa likme, kas vienāda ar jūsu galveno likmi. Kad abām rokām ir izdalīta otrā kārts, jūs varat uzlabot šo roku vērtību, nolemjot paņemt kārti. Tiklīdz esat apmierināts ar jūsu roku vērtību, jūs varat izvēlēties palikt. Tomēr, ja jūs sadalāt sākotnējo dūžu pāri, jūs saņemsiet tikai vienu papildu karti katrai rokai bez iespējas ņemt papildu kārti.

Papildlikmes

Šī blekdžeka spēle iekļauj arī papildlikmes – Perfekti pāri un 21+3. Jūs varat izdarīt papildlikmes kopā ar savu galveno blekdžeka likmi. Jums ir iespēja laimēt ar jebkuru papildlikmi neatkarīgi no tā, vai uzvarat vai zaudējat ar blekdžeka likmi.

Perfekti pāri

Perfektu pāru likme sniedz jums iespēju uzvarēt, ja pirmās divas kārtis ir jebkāds pāris – piemēram, divas dāmas, divi dūži vai divi trijnieki. Ir trīs pāru veidi ar atšķirīgiem laimestiem:

- Perfekts pāris – vienāds masts, piemēram, divi pīķa dūži.
- Vienkrāsains pāris – dažādi vienas krāsas masti, piemēram, kārava 2 + ercena 2.
- Jaukts pāris – dažādu krāsu dažādi masti, piemēram, ercena 10 + kreiča 10.

21+3

21+3 papildlikme sniedz jums iespēju laimēt, ja jūsu pirmās divas kārtis, kā arī dīlera atklātā kārts iekļauj jebkuru no šādām laimīgajām rokām (līdzīgi pokeram) ar dažādiem laimestiem:

- Suited Trips – trīs identiskas kārtis, piemēram, 3 ercena dāmas.
- Straight Flush – secīgas viena masta kārtis, piemēram, kārava 10, kalps un dāma.
- Three of a Kind – vienāda vērtība, bet dažādi masti, piemēram, jebkuri 3 dažādi karaļi.
- Straight – secīgas dažādu mastu kārtis, piemēram, pīķa 2 + kārava 3 + ercena 4.
- Flush – viena masta kārtis ne secībā, piemēram, kārava 2, 6 un 10.

„Bet Behind“ funkcija

„Bet Behind“ funkcija ļauj jums izdarīt likmi uz roku, kas izdalīta citam spēlētājam. Jūs dalīsieties ar šī cita spēlētāja rokas galarezultātu. Laimesti par „Bet Behind“ likmēm ir tādi paši kā parastajām likmēm.

Jūs varat veikt „Bet Behind“ likmi neatkarīgi no tā, vai sēžat pie blekdžeka galda un grasāties izspēlēt arī savu roku. Tomēr, jūs nevarat veikt „Bet Behind“ likmi uz savu roku.



Lieciet likmi jebkurā aktivizētajā „Bet Behind“ pozīcijā pie cita spēlētāja vietas, kamēr likmju izdarīšanas laiks ir atvērts. Novietojiet kursoru virs jebkuras „Bet Behind“ pozīcijas, lai apskatītu kopējo spēlētāju skaitu, kuri ir izdarījuši „Bet Behind“ likmes, tostarp likmju kopējo summu. Ja jūs veicat „Bet Behind“ likmi, un spēlētājs attiecīgajā vietā nolēmj nepiedalīties raundā, jūsu likme tiks nekavējoties atmaksāta.

Segvārds, kas parādīts pie katras blekdžeka galda vietas identificē spēlētāju, kurš pieņem visus lēmumus attiecībā uz konkrēto kāršu roku. Tomēr jūs varat izlemt, vai likt apdrošināšanas likmi, ja dīlera atklātā kārts ir dūzis. Jūs varat arī jau iepriekš izlemt, vai dubultot savu likmi, kad spēlētājs, uz kuru esat izdarījis „Bet Behind“ likmi, izvēlas dubultot likmi vai sadalīt kārtis.

Jūs varat vēlāk mainīt šos iestatījumus, noklikšķinot/pieskaroties iestatījumu pogai un izvēloties „BET BEHIND“ cilni. Jūs varat arī izņemt atzīmi no lodziņa ATĻAUT CITIEM SPĒLĒTĀJIEM LIKT UZ MANI „BET BEHIND“ LIKMI, ja vēlaties aizliegt citiem spēlētājiem iespēju izdarīt uz jums „Bet Behind“ likmi.

Veiksmīgo spēlētāju ikona palīdz noteikt, kuriem no spēlētājiem pie jūsu blekdžeka galda ir garākā uzvaru sērija.



Skaitlis zelta medaļā norāda spēlētāja pēc kārtas uzvarēto raundu skaitu. Ņemiet vērā, ka, tiklīdz veiksmīgais spēlētājs zaudē raundu, viņš vai viņa zaudēs arī zelta medaļas ikonu.

Ieņemt vietu



Uzklikšķiniet/pieskarieties pogai SĒDĒT ŠEIT, virs brīvās vietas, kuru vēlaties ieņemt. Kad esat ieņēmis vietu pie galda, zem vietas būs redzams jūsu ekrāna vārds. Ja vēlaties atstāt savu vietu, noklikšķiniet/pieskarieties pogai „X“ pie jūsu vietas. Ja esat neaktīvs un neizdarāt likmi divos vai vairāk raundos pēc kārtas, jūs zaudēsiet savu vietu.

Likmju veikšana

Panela LIKMJU LIMITI virsraksts uzrāda pie galda atļautos maksimālos un minimālos likmju limitus. Lai piedalītos spēlē, jums jābūt pietiekami daudz līdzekļu, lai spētu nosegt savas likmes. Jūs varat redzēt savu pašreizējo konta atlikumu BILANCES ekrānā.

LUKSOFORS informē jūs par pašreizējo spēles raunda statusu un parāda jums, kad jūs varat izdarīt likmi (ZAĻA gaisma), kad likmes izdarīšanas laiks ir gandrīz beidzies (DZELTENA gaisma) un kad likmes izdarīšanas laiks ir beidzies (SARKANA gaisma).



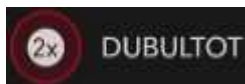
ČIPU DISPLEJS ļauj jums izvēlēties vērtību katram čipam, ar ko vēlaties izdarīt likmi. Ir atļauts izmantot čipus tikai ar nominālvērtību, kas atbilst jūsu pašreizējam konta atlikumam.



Kad esat izvēlējis čipu, izdariet savu likmi, vienkārši noklikšķinot/pieskaroties atbilstošajai likmes pozīcijai uz spēles galda. Katru reizi, kad jūs noklikšķināt/pieskarieties likmes pozīcijai, jūsu likmes vērtība palielinās par izvēlēta čipa vērtību vai arī līdz maksimālajam limitam, kas noteikts izvēlētajai likmei. Kad esat izdarījis likmi līdz maksimālajam limitam, šai likmei netiks pieņemti papildu līdzekļi, un virs jūsu likmes parādīsies ziņa, ka esat izdarījis maksimālo likmi.

PIEZĪME: lūdzu, nesamaziniet pārlūkprogrammu un neatveriet citu cilni pārlūkā, kamēr nav beidzies likmju izdarīšanas laiks un esat uz galda izdarījis likmes. Šādas darbības tiks interpretētas kā spēles pamešana, tāpēc jūsu likmes konkrētajā raundā tiks noraidītas.

Kad esat izdarījis jebkādu likmi, kļūst pieejama poga DUBULTOT (2x). Katru reizi noklikšķinot/pieskaroties pogai, visas likmes tiek dubultotas, līdz tiek sasniegts maksimālais limits. Atcerieties, ka, lai dubultotu VISAS izdarītās likmes, jums jābūt pietiekamam konta atlikumam.



Poga ATKĀRTOT ļauj jums atkārtot visas likmes, ko izdarījāt iepriekšējā raundā. Šī poga ir pieejama tikai, kad ir novietots pirmais čips.



Poga ATSAUKT atsauc pēdējo izdarīto likmi.

Jūs varat klikšķināt/pieskarties ATSAUKT pogai atkārtoti, lai pa vienai atsauktu likmes pretēji to izdarīšanas secībai. Jūs varat atsaukt visas likmes, turot nospiestu ATSAUKT pogu.

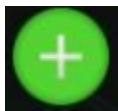
Indikators KOPĒJĀ LIKME uzrāda visu pašreizējā raundā izdarīto likmju kopējo summu.



Pieņemt lēmumu

Saņemot pirmās divas kārtis, jūs varat veikt pirmo lēmumu attiecībā uz jūsu roku. Lēmumu pieņemšanas iespējas (Ņemt kārti, Palikt, Dubultot, Sadalīt) tiks parādītas pie jūsu vietas, un būs aktivizētas tikai tās iespējas, kas jums pašlaik ir pieejamas.

Iespējamās izvēles ir apzīmētas šādi:



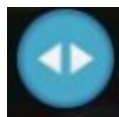
ŅEMT KĀRTI: zaļa poga ar „+“ zīmi.



PALIKT: sarkana poga ar „-“ zīmi.



DUBULTOT: dzeltena poga ar „2x“ zīmi.



SADALĪT: zila poga ar pretēji vērstu bultiņu zīmi.

Čats

Jūs varat tērzēt ar dīleri un citiem spēlētājiem. Ievadiet savu ziņu ČATA laukā. Lai publicētu ziņu, nospiediet taustiņu Enter vai bultiņas pogu laukā. Izmantojiet ČATA pogu, lai palielinātu vai arī lai aizvērtu čata logu. Jūs varat mainīt čata loga izmēru un pārvietot to jebkurā vietā uz ekrāna.



Dzeramnauda

Dzeramnauda ļauj pateikties dīlerim par lielisku servisu, ko viņš/viņa ir sniedzis/sniegusi. Lai atstātu dīlerim dzeramnaudu, noklikšķiniet/pieskarieties uz dzeramnaudas ikonas izvēlnē, lai atvērtu dzeramnaudas paneli.



Novietojiet čipus uz dzeramnaudas pozīcijas tādā vērtībā, kādu vēlaties atstāt dzeramnaudu.

Noklikšķiniet/pieskarieties pogai „Apstiprināt“, lai nosūtītu dzeramnaudu.

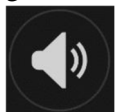
Spēles numurs

Katrs spēles raunds tiek identificēts ar unikālu SPĒLES NUMURU.

Šis numurs atspoguļo, kad spēles raunds uzsākts saskaņā ar GMT (stundas: minūtes: sekundes). Lūdzu, izmantojiet šo spēles numuru atsaucēm (vai arī uzņemiet spēles numura ekrānšāviņu), ja vēlaties sazināties ar klientu atbalsta dienestu saistībā ar konkrētu raundu.

Skaņa

Nospiežot pogu SKAŅA, tiek izslēgtas/ieslēgtas visas spēles skaņas un balss. Ņemiet vērā, ka, mainot galdus, skaņa tiks automātiski ieslēgta.



Jūs varat mainīt skaņas iestatījumus, noklikšķinot/pieskaroties pogai IESTATĪJUMI un izvēloties cilni SKAŅA.

Spēļu vēsture

Nospiežot pogu VĒSTURE, tiks atvērts logs, kas parāda visus aktīvos spēļu raundus, kuros esat piedalījies, kā arī šo raundu rezultātus.



Jūs varat pārskatīt savu iepriekšējo spēļu aktivitāti, apskatot jūsu:

- KONTA VĒSTURI – parāda jūsu pilno konta vēsturi kā datumu, spēļu, likmju summu un laimestu sarakstu. Saraksta augšgalā ir redzams visnesenāk pabeigtais spēles raunds.
- SPĒĻU VĒSTURI – parāda vēsturi konkrētai spēlei, noklikšķinot/pieskaroties spēlei SPĒLES kolonnā.

Iestatījumi

Nospiežot pogu IESTATĪJUMI, tiek atvērta lietotājam maināmu iestatījumu izvēlne.



Jūsu izvēlētie iestatījumi tiks uzreiz piemēroti un saglabāti jūsu profilā. Saglabātie iestatījumi tiks automātiski ielādēti, pieslēdzoties no jebkuras ierīces.

Jūs varat mainīt iestatījumus, lai mainītu jūsu vispārīgos spēles iestatījumus.

Iestatījumi tiek organizēti vairākās IESTATĪJUMU loga galvenajās cilnēs:

Kļūdu apstrāde

Ja spēlē, azartspēļu sistēmā vai spēles procedūrā radusies kāda kļūda, spēles raunds tiks īslaicīgi apturēts, kamēr dīleris informēs maiņas vadītāju. Jūs un citi spēlētāji tiksiet informēti čatā vai ar ekrānā uznirostošu ziņojumu, ka problēma tiek risināta. Ja maiņas vadītājs var nekavējoties atrisināt kļūdu, spēles raunds turpināsies kā parasti. Ja tūlītējs risinājums nav iespējams, spēles raunds tiks atcelts, un sākotnējās likmes tiks atmaksātas visiem spēlētājiem, kuri piedalījās spēles raundā.

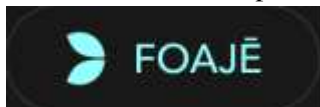
Atvienošanās politika

Ja jūs tiek atvienots no spēļu raunda, visas izdarītās likmes paliek spēkā un tiek izspēlētas jūsu prombūtnes laikā. Kad savienojums tiek atjaunots, jūs varat apskatīt likmju rezultātus vēstures logā.

Vairāk spēļu

Pogu FOAJĒ (ja tā ir pieejama), iespējams nospiegt jebkurā laikā no jebkuras spēles.

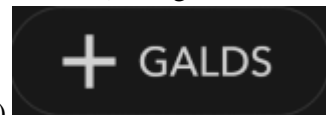
Tā ļauj jums vienkārši nomainīt spēles galdu vai izvēlēties jebkuru citu aktīvo spēli. Jūs netiksiet izslēgts no esošās spēles, kamēr nebūsit izvēlēties jaunu spēli/galdu, kurai vēlaties pievienoties. Jūs varat izmantot FOAJĒ, lai pārlūkotu citas spēles, kamēr joprojām spēlējat pašreizējo spēli.



Vairāku spēļu spēlēšana

Ja jūs izbaudāt nepārtrauktu aktivitāti, jūs varat pievienoties vienlaicīgi četriem spēļu galdiem un tos visus apskatīt vienā pārlūka logā!

Kad esat pievienojies vismaz vienam spēles galdam, noklikšķiniet uz FOAJĒ. Foajē vai spēlē noklikšķiniet uz pogas +GALDS, kas saistīta ar attiecīgo galdu, lai tam pievienotos. (Daži galdi var nebūt



pieejami vairāku spēļu spēlēšanai, līdz ar to nebūs redzama poga +GALDS.)

Pēc tam, kad esat pievienojies vairākiem galdiem, jums būs iespēja mainīt pārlūka logu kopumā, taču jūs nevarēsiet mainīt katru spēles galda logu atsevišķi.

Jūs varat pamest jebkuru galdu, neietekmējot savu klātbūtni pie citiem galdiem, kuriem esat pievienojies.

Lai pamestu galdu, noklikšķiniet pogu X.

Lūdzu, ņemiet vērā:

- pievienojoties vienam un tam pašam galdam no citas ierīces/pārlūka, jūs automātiski pametīsiet šo galdu.
 - Ja noklikšķināt tieši uz galda ikonas, nevis pogas +GALDS, jūs vienkārši pārslēgsiet galdus, nevis pievienosieties izvēlētajam galdam papildus galdam, kuram esat pievienojies iepriekš.
- Mēs iesakām jums pievienoties tikai tik daudz galdiem, cik ļauj jūsu ekrāns, lai jūs varētu izdarīt likmes apzināti un precīzi.

IZMAKSU TABULA

- Blekdžeka laimests ir 3:2.
- Uzvarošās rokas laimests ir 1:1.
- Ja dīlerim ir blekdžeks, apdrošināšanas laimests ir 2:1.

Perfekti pāri

| Roka | Laimests |
|--------------------|-----------------|
| Perfekts pāris | 25:1 |
| Vienkrāsains pāris | 12:1 |
| Jaukts pāris | 6:1 |

21+3

| Roka | Laimests |
|-----------------|-----------------|
| Suited Trips | 100:1 |
| Straight Flush | 40:1 |
| Three of a Kind | 30:1 |
| Straight | 10:1 |
| Flush | 5:1 |

Lūdzu, ņemiet vērā, ka jebkādi darbības traucējumi anulē spēles raundu un visus iespējamus laimestus šajā raundā.

Taustiņu saišnes

Taustiņu saišnes var izmantot, lai ātri veiktu noderīgas spēles funkcijas.

| TAUSTIŅŠ | FUNKCIJA |
|-------------------------------|--|
| Ciparu taustiņi no 1 uz augšu | Izvēlieties vēlamo čipu no čipu displeja. Taustiņš „1“ atbilst visvairāk pa kreisi izvietotajam čipam ar mazāko vērtību. Taustiņš „2” izvēlas čipu ar nākamo augstāko vērtību, un tā tālāk. |
| ATSTARPES TAUSTIŅŠ | Atkārojiet savu pēdējo likmi. Nospiediet ATSTARPES TAUSTIŅU otrreiz, lai divkāršotu savu likmi. |
| CTRL+Z (CMD+Z) | Atceliet pēdējo likmi. |
| DELETE | Atceliet pēdējo likmi. Turiet taustiņu DELETE nospiestu 3 sekundes, lai atceltu visas izdarītās likmes. |
| ESC | Kad tas iespējams, ESC taustiņu var izmantot, lai: <ul style="list-style-type: none"> • izietu no pilnekrāna režīma; • aizvērtu uznirstošo logu (vēstures, palīdzības, iestatījumu logu utt.) • Atveriet FOAJĒ. |

Spēles beigas

Spēle beidzas, ja spēlētāja rīcībā vairs nav līdzekļu bilancē, 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”

Laimesta minimālā izmaksa ir 10 EUR, tas tiek apstiprināts 1 darbdienu laikā un nonāk spēlētāja bankas kontā 1-3 darbdienu laikā. Laimestiem jābūt saskaņā ar Noteikumiem. Laimestu, kas:

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

Spēles **Baccarat** noteikumi Evolution gaming spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes galda videospēle, paredzēta spēlēšana viedierīcēs un personālos datoros
Spēles laimesta kopsumma ir 98.94%

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 | 1.00 EUR |
| Maksimālā likme | 10000.00 EUR |

Spēles apraksts

Spēles „Baccarat” mērķis ir uzminēt, vai paša spēlētāja vai baņķiera kāršu kopējā vērtība būs tuvāka 9.

Spēles noteikumi

Spēli vada dīleris, un to spēlē ar astoņām standarta 52 kāršu kavām. Kāršu vērtības ir šādas:

- Dūžiem ir 1 punkta vērtība.
- Kārtis no 2 līdz 9 atbilst to norādītajai vērtībai.
- Desmitnieku, kalpu, karaļu un dāmu vērtība ir 0 punkti.

Bakarā svarīgas ir tikai kāršu punktu vērtības, mastiem (erceni, pīķi, kreiči vai kāravi) nav nozīmes.

Lai saņemtu kārtis, spēlētājam jāliek likme uz savu vai baņķiera uzvaru ar kāršu kopējo vērtību, kas tuvāka 9. Spēlētājs savu likmi var likt arī uz to, ka spēles raunds beigsies ar neizšķirtu (Tie) – gadījumā, ja spēlētāja un baņķiera kopējā kāršu vērtība ir vienāda.

Dīleris sāk dalīt kārtis, izdalot divas kārtis gan spēlētājam, gan baņķierim.

Bakarā tiek izdalītas divas kāršu rokas: viena spēlētājam un viena baņķierim.

Ja spēlētāja un baņķiera kārtīm ir vienāda vērtība, raunds noslēdzas ar neizšķirtu. Uzvar likmes, kas liktas uz neizšķirtu, un likmes, kas izdarītas uz spēlētāju un baņķieri, tiek atgrieztas.

Katras rokas vērtība tiek aprēķināta, noņemot desmitu ciparu rokā, kuras vērtība pārsniedz 10.

Piemēram, rokas, ko veido 7 un 9, vērtība Bakarā ir tikai 6 (jo $16-10 = 6$). Tāpat – kārts ar bildīti plus devītnieka vērtība būs 9.

Ja spēlētājs vai baņķieris saņem sākotnējo divu kāršu roku ar vērtību 8 vai 9 („dabīgs” 8 vai 9), papildu kārtis netiks izdalītas.

Ja spēlētāja un baņķiera sākotnējo divu kāršu roku vērtības ir 0–7, tiek ņemts vērā „trešās kārts noteikums”, lai noteiktu, vai kādam no dalībniekiem ir nepieciešams izdalīt trešo kārti. Spēlētājam vienmēr ir pirmais gājiens.

Spēlētāja roka

| | |
|-------------------------------------|---------------------------------------|
| Spēlētāja sākotnējā divu kāršu roka | |
| 0-1-2-3-4-5 | Spēlētājs velk trešo kārti. |
| 6-7 | Spēlētājs gaida. |
| 8–9 („dabīga” roka) | Nevienam netiek izdalīta trešā kārts. |

Baņķiera roka

| Baņķiera sākolnējā divu kāršu roka | Spēlētāja trešas izvilktas kārts vērtība | | | | | | | | | | |
|------------------------------------|--|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Nav trešas kārts | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 0 | V | V | V | V | V | V | V | V | V | V | V |
| 1 | V | V | V | V | V | V | V | V | V | V | V |
| 2 | V | V | V | V | V | V | V | V | V | V | V |
| 3 | V | V | V | V | V | V | V | V | V | S | V |
| 4 | V | S | S | V | V | V | V | V | V | S | S |
| 5 | V | S | S | S | S | V | V | V | V | S | S |
| 6 | S | S | S | S | S | S | S | V | V | S | S |
| 7 | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S |
| 8 | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S |
| 9 | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S |

V – velk; S – stāv

Ja spēlētāja roka paliek uz 6 vai 7, tad baņķiera rokai ar kopējo vērtību 3, 4 vai 5 ir jāvelk kārts, bet baņķierim ar kopējo roku 6 tā ir jāatstāj.

Uzvar tas, kura roka ir pēc iespējas tuvāka 9.

Papildlikmes

| Papildlikme | Apraksts |
|------------------|---|
| Spēlētāja pāris | Laimests, ja pirmās divas spēlētājam izdalītās kārtis ir pāris. |
| Baņķiera pāris | Laimests, ja pirmās divas baņķierim izdalītās kārtis ir pāris |
| Perfekts pāris | Laimests 25:1, ja baņķierim vai spēlētājam kā pirmās tiek izdalītas divas identiskas kārtis (vērtības un masta izteiksmē). Laimests 200:1, ja gan baņķierim, gan spēlētājam kā pirmās tiek izdalītas divas identiskas kārtis (vērtības un masta izteiksmē). |
| Jebkurš pāris | Laimests, ja baņķiera vai spēlētāja kāršu roka ir pāris |
| Spēlētāja bonuss | Laimests, kad spēlētājs uzvar raundu ar „dabīgo“ 8 vai 9 vai ar vismaz četru punktu pārsvaru. |
| Baņķiera bonuss | Laimests, kad baņķieris uzvar raundu ar „dabīgo“ 8 vai 9 vai ar vismaz četru punktu pārsvaru. |

Likmju veikšana

Panela LIKMJU LIMITI virsraksts uzrāda pie galda atļautos maksimālos un minimālos likmju limitus. Lai piedalītos spēlē, jums jābūt pietiekami daudz līdzekļu, lai spētu nosegt savas likmes. Jūs varat redzēt savu pašreizējo konta atlikumu BILANCES ekrānā.

LUKSOFORŠ informē jūs par pašreizējo spēles raunda statusu un parāda jums, kad jūs varat izdarīt likmi (ZAĻĀ gaisma), kad likmes izdarīšanas laiks ir gandrīz beidzies (DZELTENA gaisma) un kad likmes izdarīšanas laiks ir beidzies (SARKANA gaisma).



ČIPU DISPLEJS tiek dinamiski atjaunināts, lai atspoguļotu jūsu faktisko bilanci. Tas ļauj jums izvēlēties vērtību katram čipam, ar ko vēlaties izdarīt likmi. Ir atļauts izmantot čipus tikai ar nominālvērtību, kas atbilst jūsu pašreizējam konta atlikumam.

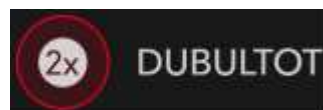


Kad esat izvēlējis čipu, izdariet savu likmi, vienkārši noklikšķinot/pieskaroties atbilstošajai likmes pozīcijai uz spēles galda. Katru reizi, kad jūs noklikšķināt/pieskaroties likmes pozīcijai, jūsu likmes vērtība palielinās par izvēlēta čipa vērtību vai arī līdz maksimālajam limitam, kas noteikts izvēlētajai likmei. Kad esat izdarījis likmi līdz maksimālajam limitam, šai likmei netiks pieņemti papildu līdzekļi, un vairs jūsu likmes parādīsies ziņa, ka esat izdarījis maksimālo likmi.

PIEZĪME: lūdzu, nesamaziniet pārlūkprogrammu un neatveriet citu cilni pārlūkā, kamēr nav beidzies likmju izdarīšanas laiks un esat uz galda izdarījis likmes. Šādas darbības tiks interpretētas kā spēles pamešana, tāpēc jūsu likmes konkrētajā raundā tiks noraidītas.

Poga DUBULTOT (2x) ļauj jums ātri dubultot jūsu likmi līdz pat maksimālajam limitam. Šī poga tiek aktivizēta pēc tam, kad esat izdarījis jebkādu likmi.

Jūs varat dubultot likmi tikai vienu reizi



Poga ATKĀRTOT ļauj jums atkārtot visas likmes, ko izdarījāt iepriekšējā raundā. Šī poga ir pieejama tikai, kad ir novietots pirmais čips.



Poga ATSAUKT atsauc pēdējo izdarīto likmi.



Jūs varat klikšķināt/pieskarties ATSAUKT pogai atkārtoti, lai pa vienai atsauktu likmes pretēji to izdarīšanas secībai. Jūs varat atsaukt visas likmes, turot nospiestu ATSAUKT pogu.

Indikators KOPĒJĀ LIKME uzrāda visu pašreizējā raundā izdarīto likmju kopējo summu.



Likmju statistika

Tiek parādīta kopējā uz noteiktu likmes pozīciju uzlikta likme, kā arī spēlētāju skaits, kas izdarījuši likmes uz šo pozīciju.

Tiek parādīta arī visu uz banķieri, spēlētāju vai neizšķirtu uzlikto likmju procentuālā attiecība.

Jūs varat šo statistiku paslēpt sadaļā „Spēles iestatījumi“.

Spēles numurs

Katrs spēles raunds tiek identificēts ar unikālu SPĒLES NUMURU.

Šis numurs atspoguļo, kad spēles raunds uzsākts saskaņā ar GMT (stundas: minūtes: sekundes). Lūdzu, izmantojiet šo spēles numuru atsaucēm (vai arī uzņemiet spēles numura ekrānšāviņu), ja vēlaties sazināties ar klientu atbalsta dienestu saistībā ar konkrētu raundu.

Čats

Jūs varat tērzēt ar dīleri un citiem spēlētājiem. Ievadiet savu ziņu ČATA laukā. Lai publicētu ziņu, nospiediet taustiņu Enter vai bultiņas pogu laukā.

Izmantojiet ČATA pogu, lai palielinātu vai arī lai aizvērtu čata logu.



Jūs varat mainīt čata loga izmēru un pārvietot to jebkurā vietā uz ekrāna

Skaņa

Nospiežot pogu SKAŅA, tiek izslēgtas/ieslēgtas visas spēles skaņas un balss. Ņemiet vērā, ka, mainot galdus, skaņa tiks automātiski ieslēgta.



Jūs varat mainīt skaņas iestatījumus, noklikšķinot/pieskaroties pogai IESTATĪJUMI un izvēloties cilni SKAŅA.

Spēļu vēsture

Nospiežot pogu VĒSTURE, tiks atvērts logs, kas parāda visus aktīvos spēļu raundus, kuros esat piedalījies, kā arī šo raundu rezultātus.



Jūs varat pārskatīt savu iepriekšējo spēļu aktivitāti, apskatot jūsu:

- KONTA VĒSTURI – parāda jūsu pilno konta vēsturi kā datumu, spēļu, likmju summu un laimestu sarakstu. Saraksta augšgalā ir redzams visnesenāk pabeigtais spēles raunds.
- SPĒĻU VĒSTURI – parāda vēsturi konkrētai spēlei, noklikšķinot/pieskaroties spēlei SPĒLES kolonnā.

Iestatījumi

Nospiežot pogu IESTATĪJUMI, tiek atvērta lietotājam maināmu iestatījumu izvēlne.



Jūsu izvēlētie iestatījumi tiks uzreiz piemēroti un saglabāti jūsu profilā. Saglabātie iestatījumi tiks automātiski ielādēti, pieslēdzoties no jebkuras ierīces.

Jūs varat mainīt iestatījumus, lai mainītu jūsu vispārīgos spēles iestatījumus.

Iestatījumi tiek organizēti vairākās IESTATĪJUMU loga galvenajās cilnēs:

Kļūdu apstrāde

Ja spēlē, azartspēļu sistēmā vai spēles procedūrā radusies kāda kļūda, spēles raunds tiks īslaicīgi apturēts, kamēr dīleris informēs maiņas vadītāju. Jūs un citi spēlētāji tiksiet informēti čātā vai ar ekrānā uznirstošu ziņojumu, ka problēma tiek risināta. Ja maiņas vadītājs var nekavējoties atrisināt kļūdu, spēles raunds turpināsies kā parasti. Ja tūlītējs risinājums nav iespējams, spēles raunds tiks atcelts, un sākotnējās likmes tiks atmaksātas visiem spēlētājiem, kuri piedalījās spēles raundā.

Atvienošanās politika

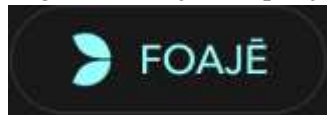
Ja jūs tiek atvienots no spēļu raunda, visas izdarītās likmes paliek spēkā un tiek izspēlētas jūsu prombūtnes laikā. Kad savienojums tiek atjaunots, jūs varat apskatīt likmju rezultātus vēstures logā.

Kāršu jaukšana

Kārtis tiks sajauktas pirms katra spēles raunda.

Vairāk spēļu

Pogu FOAJĒ (ja tā ir pieejama), iespējams nospiegt jebkurā laikā no jebkuras spēles galda.

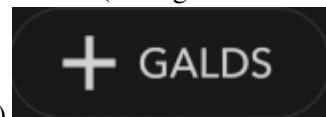


Tā ļauj jums vienkārši nomainīt spēles galdu vai izvēlēties jebkuru citu aktīvo spēli. Jūs netiksiet izslēgts no esošās spēles, kamēr nebūsit izvēlēties jaunu spēli/galdu, kurai vēlaties pievienoties. Jūs varat izmantot FOAJĒ, lai pārlūkotu citas spēles, kamēr joprojām spēlējat pašreizējo spēli.

Vairāku spēļu spēlēšana

Ja jūs izbaudāt nepārtrauktu aktivitāti, jūs varat pievienoties vienlaicīgi četriem spēļu galdiem un tos visus apskatīt vienā pārlūka logā!

Kad esat pievienojies vismaz vienam spēles galdam, noklikšķiniet uz FOAJĒ. Foajē vai spēlē noklikšķiniet uz pogas +GALDS, kas saistīta ar attiecīgo galdu, lai tam pievienotos. (Daži galdi var nebūt



pieejami vairāku spēļu spēlēšanai, līdz ar to nebūs redzama poga +GALDS.)

Pēc tam, kad esat pievienojies vairākiem galdiem, jums būs iespēja mainīt pārlūka logu kopumā, taču jūs nevarēsiet mainīt katru spēles galda logu atsevišķi.

Jūs varat pamest jebkuru galdu, neietekmējot savu klātbūtni pie citiem galdiem, kuriem esat pievienojies.

Lai pamestu galdu, noklikšķiniet pogu X.

Lūdzu, ņemiet vērā:

- pievienojoties vienam un tam pašam galdam no citas ierīces/pārlūka, jūs automātiski pamestīsiet šo galdu.
- Ja noklikšķināt tieši uz galda ikonas, nevis pogas +GALDS, jūs vienkārši pārslēgsiet galdus, nevis pievienosities izvēlētajam galdam papildus galdam, kuram esat pievienojies iepriekš.

Mēs iesakām jums pievienoties tikai tik daudz galdiem, cik ļauj jūsu ekrāns, lai jūs varētu izdarīt likmes apzināti un precīzi.

Rezultāts

Spēlētāja vai baņķiera uzvaru sērijas un tendences, izmantojot konkrētu kāršu izdales kasti („kurpi“), tiek reģistrētas dažādās rezultātu tabulās. Šie iepriekšējo raundu rezultātu un citu statistikas lielumu attēlojumi, kas attiecas uz pašreizējo kāršu izdales kasti, var jums palīdzēt prognozēt nākamo raundu rezultātus.

PĒRĻU CEĻŠ (BEAD ROAD) un LIELAIS CEĻŠ (BIG ROAD) attēlo katra iepriekšējā raunda rezultātus, savukārt Lielās acs ceļš (Big Eye Road), Mazais ceļš (Small Road) un Tarakānu ceļš (Cockroach Road) attēlo spēles modeļus, kas tiek atvasināti no LIELĀ CEĻA.

Ceļi un kāršu izdales kastu statistika vienmēr tiek dzēsta, sākot izmantot jaunu kāršu izdales kasti.

PĒRĻU CEĻŠ

Katra šūna PĒRĻU CEĻĀ atspoguļo iepriekšējā raunda rezultātu. Paša pirmā raunda rezultāts ir reģistrēts augšējā kreisajā stūrī. Nolasiet kolonnu līdz pašai lejai; pēc tam sāciet no augšas nolasīt pa labi blakus esošo kolonnu un turpiniet tādā pašā veidā. Sarkanā krāsā iekrāsota šūna apzīmē baņķiera uzvaru. Zilā krāsā iekrāsota šūna apzīmē spēlētāja uzvaru. Zaļā krāsā iekrāsota šūna apzīmē neizšķirtu. Sarkans punkts šūnas augšējā kreisajā stūrī nozīmē, ka baņķierim bija pāris. Zils punkts šūnas apakšējā labajā stūrī šūnas nozīmē, ka spēlētājam bija pāris.

Jūs varat mainīt „pērļu ceļa“ attēlojumu no angļu valodas uz vienkāršotu ķīniešu valodu vai arī

rezultātu režīmu, noklikšķinot/pieskaroties jebkurā vietā.



LIELAIS CEĻŠ

LIELAJĀ CEĻĀ pirmā raunda rezultāts tiek reģistrēts augšējā kreisajā stūrī.

Jauna kolonna tiek izveidota katru reizi, kad baņķiera uzvaru sēriju nomaina spēlētāja uzvaru sērija, vai otrādi.

Šūna ar sarkanu kontūru apzīmē baņķiera uzvaru. Šūna ar zilu kontūru apzīmē spēlētāja uzvaru.

Neizšķirts tiek reģistrēts kā zaļa līnija cauri iepriekšējā raunda šūnai. Ja pirmais raunds beidzas ar neizšķirtu, vispirms parādīsies zaļa līnija, un ap līniju parādīsies sarkana vai zila kontūra, tiklīdz spēlētājs vai baņķieris uzvarēs raundu.

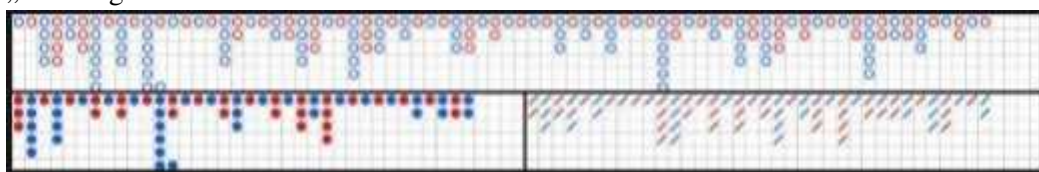
Ja divi vai vairāki secīgi raundi noslēdzas ar neizšķirtu, skaitlis uz līnijas norādīs neizšķirtu skaitu.



ATVASINĀTIE CEĻI

Īstiem Bakarar entuziastiem ir iekļauts arī „Lielās acs ceļš“ (Big Eye Road), „Mazais ceļš“ (Small Road) un „Tarakānu ceļš“ (Cockroach Road), lai attēlotu spēles modeļus, kas atvasināmi no LIELAJĀ CEĻĀ iepriekš reģistrētajiem rezultātiem. „Lielās acs ceļš“ izmanto aplū kontūras, „Mazais ceļš“ izmanto pildītus aplū, bet „Tarakānu ceļš“ izmanto šķērsvītras. Tomēr šajos atvasinātajos ceļos sarkanā un zilā krāsa neatbilst baņķiera un spēlētāja uzvarām, un nav iespējams noteikt neizšķirtus vai pārus.

Atvasinātajos ceļos sarkani ieraksti nozīmē atkārtotošanos, savukārt zili ieraksti apzīmē neparedzamāku, „nemierīgāku“ kāršu izdales kasti



Atvasinātie ceļi nesākas līdz ar pašu kāršu izdales sākumu. Tie sākas ar kārtīm, kas seko pirmajai rokai LIELĀ CEĻĀ otrajā, trešajā un ceturtajā kolonnā. Tiklīdz sākas atvasinātais ceļš, pēc katra raunda tiek pievienots papildu sarkans vai zils simbols.

KĀRŠU IZDALES KASTES STATISTIKA

Pamatojoties uz pašreizējo kāršu izdales kasti, jums tiek parādīta šāda statistika:

Kopā – līdz šim pabeigto raundu skaits.

Baņķieris – baņķiera uzvaru skaits līdz šim.

Spēlētājs – spēlētāja uzvaru skaits līdz šim.

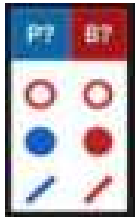
Neizšķirts – neizšķirtu raundu skaits līdz šim.

Baņķieris (Pāris): baņķiera pāru skaits līdz šim.

Spēlētājs (Pāris): spēlētāja pāru skaits līdz šim.

| | |
|---|-----|
| # | 381 |
| B | 176 |
| P | 166 |
| T | 39 |
| | 34 |
| | 49 |

CEĻU PĀRBAUDES TABULA Ceļu pārbaudes tabulā parādīta ikona, kas tiks pievienota trīs atvasinātajiem ceļiem, ja nākamo raundu uzvarēs baņķieris vai spēlētājs. Klikšķiniet uz baņķiera (B) vai spēlētāja (P) pogas, lai redzētu ikonu, kas tiks pievienota ceļiem, ja nākamo raundu uzvarēs baņķieris vai spēlētājs.



IZMAKSU TABULA

Nosacījumi, kuriem iestājoties dalībnieks saņem laimestu, un laimestu lielums [arī laimestu attiecība pret dalības maksu (likmi)]:

Optimālais spēles izmaksas (RTP) procents Bakarā ir 98,94%*

Turpmāk sniegtajā tabulā redzami spēles izmaksu procenti dažādām papildlikmēm:

| Papildlikme | Spēles izmaksa |
|--------------------|-----------------------|
| Baņķiera pāris | 89,64% |
| Spēlētāja pāris | 89,64% |
| Perfekts pāris | 91,95% |
| Jebkurš pāris | 86,29% |
| Spēlētāja bonuss | 97,35% |
| Baņķiera bonuss | 90,63% |

*RTP balstīts uz baņķiera likmju optimālu stratēģiju

Jūsu laimests ir atkarīgs no izdarītās likmes veida.

| LIKME | LAIMESTS |
|---------------------------|--|
| Spēlētājs | 1:1 |
| Baņķieris | 0,95:1 (tiek ieturēta 5% komisijas maksa) |
| Neizšķirts | 8:1 |
| Spēlētāja pāris | 11:1 |
| Baņķiera pāris | 11:1 |
| Perfekts pāris | Viens pāris: 25:1 Divi pāri: 200:1 |
| Jebkurš pāris | 5:1 |
| Spēlētāja/baņķiera bonuss | Kāršu roku attiecības „Nedabīga“ roka uzvar ar 9 punktiem, 30:1 „Nedabīga“ roka uzvar ar 8 punktiem, 10:1 „Nedabīga“ roka uzvar ar 7 punktiem, 6:1 „Nedabīga“ roka uzvar ar 6 punktiem, 4:1 „Nedabīga“ roka uzvar ar 5 punktiem, 2:1 „Nedabīga“ roka uzvar ar 4 punktiem, 1:1 „Dabīga“ uzvara, 1:1 „Dabīgs“ neizšķirts, likmes tiek atgrieztas |

Lūdzu, ņemiet vērā, ka jebkādi darbības traucējumi anulē spēles raundu un visus iespējamus laimestus šajā raundā.

Taustiņu saišnes

Taustiņu saišnes var izmantot, lai ātri veiktu noderīgas spēles funkcijas.

| TAUSTIŅŠ | FUNKCIJA |
|-------------------------------|--|
| Ciparu taustiņi no 1 uz augšu | Izvēlieties vēlamo čipu no čipu displeja. Taustiņš „1“ atbilst visvairāk pa kreisi izvietotajam čipam ar mazāko vērtību. Taustiņš „2” izvēlas čipu ar nākamo augstāko vērtību, un tā tālāk. |
| ATSTARPES TAUSTIŅŠ | Atkārtojiet savu pēdējo likmi. Nospiediet ATSTARPES TAUSTIŅU otrreiz, lai divkāršotu savu likmi. |
| CTRL+Z (CMD+Z) | Atceliet pēdējo likmi. |
| DELETE | Atceliet pēdējo likmi. Turiet taustiņu DELETE nospiešu 3 sekundes, lai atceltu visas izdarītās likmes. |
| ESC | Kad tas iespējams, ESC taustiņu var izmantot, lai: <ul style="list-style-type: none"> • izietu no pilnekrāna režīma; • aizvērtu uznirstošo logu (vēstures, palīdzības, iestatījumu logu utt.) • Atveriet FOAJĒ. |

Spēles beigas

Spēle beidzas, ja spēlētāja rīcībā vairs nav līdzekļu bilancē, 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”

Laimesta minimālā izmaksa ir 10 EUR, tas tiek apstiprināts 1 darbdienu laikā un nonāk spēlētāja bankas kontā 1-3 darbdienu laikā. Laimestiem jābūt saskaņā ar Noteikumiem. Laimestu, kas:

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

Detalizētākus noteikumus var atrast spēlē nospiežot pogu ar jautājuma zīmi.