

APSTIPRINU
SIA „Joker Ltd.”
Direktora vietniece juridiskajos jautājumos
L. Libeka
Rīgā

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

Spēles veids – tiešsaistes galda videospēle, paredzēta spēlēšana viedierīcēs un personālos datoros

Spēles laimesta kopsumma ir:

Blekdžeks – 99.29%.

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	1.00 EUR
Maksimālā likme	2000.00 EUR

Spēles apraksts

Blackjack mērķis ir iegūt augstāku karšu vērtību nekā virtuālajam dīlerim, bet nepārsniedzot 21.

Labākā roka ir blekdžeks – kad pirmo divu izdalīto kāršu summa ir tieši 21.

- Spēle tiek spēlēta ar 8 kavām.
- Kārtis tiek sajauktas pirms katras spēles.
- Dīleris vienmēr paliek uz 17.
- Dubultojušie likmi jebkurai no divām sākotnējām kārtīm.
- Sadaliet sākotnējās kārtis ar vienādu vērtību.
- Tikai viena sadalīšana katrā rokā.
- Viena kārts tiek izdalīta katram sadalītajam dūzim.
- Pēc sadalīšanas (Split) likmi nevar dubultot (Double Down).
- 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

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. Ņemiet 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 izdala 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. Ņemiet 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, piķa 2 + kārava 3 + ercena 4.
- Flush – viena masta kārtis ne secībā, piemēram, kārava 2, 6 un 10.

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.

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.

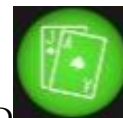


Ja jūsu balance ir pārāk liela, lai to

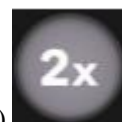
parādītu čipu displejā, parādīsies ČIPU PLĀKSNE.



Kad esat izvēlējis čipu, izdariat savu likmi, vienkārši noklikšķinot/pieskaroties atbilstošajai likmes pozīcijai uz spēles galda. Katru reizi, kad jūs noklikšķināt/pieskaroties likmes pozīcijai, jūsu likmes vērtība palielinās par izvēlēto 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.



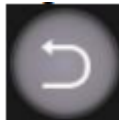
Pēc tam, kad esat izdarījis derīgu likmi, noklikšķiniet/pieskaroties pogai IZDALĪT TAGAD, lai sāktu kāršu izdali.



Kad esat izdarījis 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 savas likmes no galda, turot nospiestu pogu **ATSAUKT** aptuveni 3 sekundes. Ņemiet vērā, ka likmes iespējams atsaukt tikai pirms esat noklikšķinājis/pieskāries pogai **IZDALĪT TAGAD**.

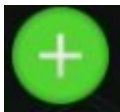
Indikators **KOPĒJĀ LIKME** uzrāda visu pašreizējā raundā izdarīto likmju kopējo summu.



Pieņemt lēmumu

Saņēmot 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:



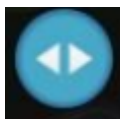
ŅEMT KĀRTI: zaļa poga ar „+” zīmi.



PALIKT: sarkana poga ar „-“ zīmi.



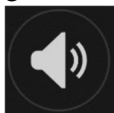
DUBULTOT: dzeltena poga ar „2x” zīmi.



SADALĪT: zila poga ar pretēji vērstu bultiņu zīmi.

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 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 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.

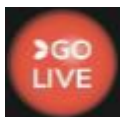
Atvienošanās politika

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 Spēlēt LIVE (ja tā ir pieejama), iespējams nospiegt jebkurā laikā no jebkuras blekdžeka spēles, kas nav tiešsaistē.

Rezultāts

Ja jūsu rokas summa pārsniedz 21, jūs zaudējat spēli (bust), kā arī šīs rokas likmi.

Kad visi spēlētāji ir veikuši gājienus, dīleris atklāj savas aizklātās kārtis vērtību. Dīlerim jāņem papildu kārtis ar roku 16 vai mazāk punktu vērtībā un jāpaliek uz „mīkstās“ rokas 17 vai vairāk punktu vērtībā. (Atcerieties, ka „mīksta“ roka iekļauj dūzi ar vērtību 11.)

Jūs uzvarat, ja jūsu rokas gala vērtība ir tuvāka 21 nekā dīlera roka vai ja dīlera roka pārsniedz 21. Ja jūsu rokas vērtība ir tāda pati kā dīlerim, spēles raunds beidzas ar neizšķirtu (push), un jūsu likme tiek atgriezta.

Blekdžeks ir iespējams tikai, izmantojot divas kārtis sākotnējā divu karšu rokā. Roka ar vērtību 21, kas izveidota no sadalīta pāra, netiek uzskatīta par blekdžeku. Tāpēc blekdžeks pārspēj jebkuru roku ar vērtību 21, kas izveidota no sadalīta pāra.

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.

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.

Dokuments parakstīts elektroniski ar drošu elektronisko parakstu.