

**SIA „JOKER LTD.”**  
**reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251**  
Spēles **Dragon Tiger** noteikumi  
Pragmatic Play spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes Ruletes videospēle ar Live dīleri.  
Spēles laimesta kopsomma ir 96,27%.

**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	5000.00 EUR

Spēles vadība

**Lai spēlētu, rīkojieties šādi:**

Lai sāktu spēli, izvēlieties likmes lielumu, žetonu panelī noklikšķinot uz žetona, pēc tam noklikšķiniet uz kādas no savām izvēlēm: Pūķis, tīģeris, Neizšķirts vai Neizšķirts Mastā.

Kamēr uz ekrāna ir redzams ziņojums „**JŪSU LIKMES, LŪDZU**”, ir atļauts likt likmes vai modificēt tās.

Likmes liek tam paredzētajā laikā līdz brīdim, kad dīleris paziņo: „**LIKMES PĀRTRAUKTAS**”.

Jūsu likmju kopējā summa ir redzama lauciņā **Kopējā Likme**.

Dīleris izdala vienu kārti, kas tiek nodedzināta, un pēc tam nākamās **divas kārtis** šādā secībā: pirmo kārti pūķim, bet otro — tīģerim. Kad likmju likšanai paredzētais laiks ir beidzies, dīleris atklāj pūķim un tīģerim izdalītās divas kārtis.

Kad Live dīleris katrai rokai ir izdalījis kārtis un atklājis tās, spēles kārtā ir beigusies. Uzvar tā puse, kurai kārts vērtība ir augstāka. Ja kāršu vērtība ir vienāda, tad spēli atzīst par neizšķirtu.

Laimējušās likmes lauciņi tiek iezīmēti uz spēles lietotāja interfeisa. Ja kāda no jūsu likmēm atrodas uz laimējušo likmju lauciņiem, tad jūs saņemat laimestu saskaņā ar to, kāda veida likmes uzlikāt. Jūsu laimesta summa būs redzama laimesta ziņojumā.

Kad spēles kārtā ir beigusies, dīleris savāc visas uz galda esošās atklātās kārtis, ievieto tās plauktiņā ar nomestajām kārtīm un atver likmes nākamajai spēles kārtai.

## Kāršu vērtības

Spēli spēlē ar astoņām standarta kāršu kavām un katrā no tām ir 52 kārtis.

Pamata Dragon Tiger spēlē būtiska ir tikai katras kārts skaitliskā vērtība, un kāršu mastīm (erceni, pīķi, kreiči vai kāravi) nav nozīmes.

Kārtis	A	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K
Punkti	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

## Pamatlikmes

Dragon Tiger spēlē ir trīs dažādu veidu pamatlikmes, kuras var likt atbilstoši trim iespējamiem iznākumiem: **Pūķis** uzvar, **Tīģeris** uzvar un uz **Neizšķirtu** uzliktā likme uzvar (tas notiek, ja kārtīm pūķa un tīģera pusēs ir vienāda punktu summa). Pastāv arī **Neizšķirts Mastā**, kam ir līdzīgs iznākums kā parastajam neizšķirtam (kārtīm abās pusēs ir vienāda punktu summa), taču kārtīm ir jābūt vienā mastā.

Likmes var likt uz UI grafiskā spēles laukuma norādītajiem lauciņiem. Dragon Tiger spēlē pūķa likmes lauciņš ir tradicionāli iekrāsots sarkanā krāsā, tīģera lauciņš ir dzeltenā, bet neizšķirta un neizšķirta mastā lauciņš — zaļā krāsā.

Laimējušo likmi uz **Pūķi** izmaksā **1:1**.

Laimējušo likmi uz **Tīģeri** izmaksā **1:1**.

Laimējušo likmi uz **Neizšķirtu** izmaksā **11:1** un **Neizšķirtu Mastā** — **50:1**. Turklāt neizšķirta gadījumā jūs zaudējat tikai pusi no savas uz pūķi vai tīģeri uzliktās likmes.

Likmju likšana uz pūķa un arī tīģera lauciņa var būt pretēju likmju bloķēšana.

## Papildlikmes

Lai padarītu jūsu Dragon Tiger spēles pieredzi aizraujošāku un iegūtu lielākus un biežākus laimestus, mēs piedāvājam vairāku veidu papildlikmes:

- Liela
- Maza
- Pāra
- Nepāra
- Sarkana
- Melna

## Liels un Mazs

Papildlikme **Liels** laimē, ja attiecīgajai pusei ir izdalīta kārts ar punktu vērtību 8 vai vairāk, un zaudē, ja tā ir 6 vai mazāk.

Papildlikme **Mazs** laimē, ja attiecīgajai pusei ir izdalīta kārts ar punktu vērtību 6 vai mazāk, un zaudē, ja tā ir 8 vai vairāk. Laimējušo likmi uz Lielu vai Mazu kārti izmaksā **1:1**.

#### Papildlikme Nepāra un Pāra

Papildlikmes **Nepāra** laimē ar šādu kārts vērtību: A, 3, 5, 9, J un K.

Papildlikmes **Pāra** laimē ar šādu kārts vērtību: 2, 4, 6, 8, 10 un Q.

Laimējušo likmi uz Nepāra vai Pāra kārti izmaksā 1:1.

#### Papildlikme Sarkans un Melns

Papildlikme **Sarkans** laimē, ja attiecīgajai pusei ir izdalīta sarkana kārts.

Papildlikme **Melns** laimē, ja attiecīgajai pusei ir izdalīta melna kārts.

Laimējušo likmi uz Sarkanu vai Melnu kārti izmaksā 1:1.

**Piezīme:** Liela/Maza, Nepāra/Pāra, Sarkana/Melna zaudē, ja izdalītās kārts skaitliskā vērtība ir 7.

Jebkurā pusē liekot papildlikmes uz Lielu, Mazu, Nepāra, Pāra, Sarkanu un Melnu kārti, pastāv daži ierobežojumi:

- Likmju likšana uz „Lielas” un „Mazas” vai „Nepāra”, „Pāra”, „Sarkanas” un „Melnas” kārts lauciņa abās pusēs tajā pašā spēles kārtā var būt pretēju likmju bloķēšana.  
*Piemēram, likmes likšanu tīģera pusē uz pāra un nepāra kārti var ierobežot, savukārt likmes Tīģera pusē uz pāra kārti un Pūķa pusē uz nepāra kārti neierobežo.*
- Pēc tam, kad no vienas kāršu izdales kurpes ir izspēlētas 50 spēles kārtas, papildlikmes „Liels”/„Mazs”, „Nepāra”/„Pāra” un „Sarkans”/„Melns” tiek atspējotas.

#### Likmju likšana

**Liekot likmes**, lūdzu, pievērsiet uzmanību zemāk minētajiem ekrāna elementiem, lai pārliecinātos, ka jūsu likmes ir uzliktas laikā un apstiprinātas veiksmīgi.

**Galda Nosaukums** norāda galdu, pie kura šobrīd spēlējat, un **Galda Limiti** parāda pie galda atļautās minimālās un maksimālās likmes. Noklikšķinot šajā vietā, atveras **Likmju Limitu un Izmaksu** logs, kas parāda katra likmes veida minimuma un maksimālo limitu, kā arī izmaksas koeficientus.

**Spēles informācijas indikators** informē par spēles statusu, likmju veikšanai atlikušo laiku, likmju statusu, laimējušo skaitli utt.

„**JŪSU LIKMES, LŪDZU**” parādās, lai informētu, kad drīkst sākt likt likmes. Indikatorjosla parāda atlikušo laiku zaļā krāsā, kas samazināsies virzienā pa kreisi. „**PĒDĒJĀS LIKMES**” parādās, kad likmju veikšanai ir atlikušas vien piecas sekundes. Šis indikators iekrāsosies oranžā krāsā.

„**LIKMES PĀRTRAUKTAS**” nozīmē, ka likmju likšanai paredzētais laiks ir beidzies, un visas likmju pozīcijas kļūst neaktīvas.

Ja pašreizējā spēles kārtā neesat uzlicis nevienu likmi, parādās ziņojums „**GAIDIET NĀKAMO SPĒLES KĀRTU**”. Kad šī spēles kārtā ir beigusies, likmes var likt nākamajā kārtā.

Statusa joslas ziņojums „**ZEMA BALANCE**” nozīmē to, ka jūsu atlikums ir nepietiekams, lai nosegtu uz galda atļauto minimālo likmi. Lai varētu piedalīties spēlē, papildiniet savu bilanci ar naudas līdzekļiem.

Ja spēle ir īslaicīgi slēgta rata tīrīšanas, dīlera kļūmes, iekārtas kļūmes vai citu neparedzētu apstākļu dēļ, parādās ziņojums „**SPĒLE IR APTURĒTA**”.

**Žetonu ekrāns** ļauj izvēlēties žetonu vērtību, ar kuriem vēlaties likt likmes. Lai aplūkotu visas pieejamās žetonu vērtības, pieskarieties žetonu ekrānam. Pieejamas tikai tās žetonu vērtības, kuras var izmantot ar jūsu pašreizējo atlikumu.



**Poga Atkārtot** ļauj atkārtot to pašu likmi vai tās pašas likmes, kuru(-as) likāt pie pašreizējā galda iepriekšējā spēles kārtā. Noklikšķinot uz pogas Atkārtot, tiek iespējotas pogas Dubultot un Atsaukt.



Noklikšķinot uz **pogas Dubultot**, jūsu likme, kuru uzlikāt uz pieejamās likmes pozīcijas, tiek dubultota. Katrs klikšķis jūsu likmi dubulto.



Noklikšķinot uz **pogas Atsaukt**, jūsu pēdējā izdarītā likme tiek noņemta. Šī poga ir pieejama tikai laikā, kad tiek veiktas likmes. Kad likmes ir aizvērtas, uzliktās likmes nav iespējams atsaukt

vai mainīt. Atkārtoti noklikšķinot uz pogas Atsaukt, likmes tiek viena pēc otras noņemtas, sākot ar pēdējo uzlikto likmi vai pēdējām uzliktajām likmēm.



**Bilances indikators** parāda jūsu pieejamos līdzekļus un valūtu. Uz darbvirsmas un mobilajās ierīcēs tas vienmēr ir redzams spēles loga apakšā.

Lūdzu, pārlicinieties, ka pirms spēles uzsākšanas jūsu bilance ir pietiekama, lai nosegtu likmes.

Ja bilance nav atjaunota pēc likmju uzlikšanas vai pēc tam, kad redzams laimesta ziņojums, lūdzu, mēģiniet pārlūkā atsvaidzināt spēles logu vai noklikšķiniet uz jūsu tastatūras taustiņa F5.

**Kasiera poga** (ja tāda ir), kas uz darbvirsmas atrodas blakus Bilances pogai, atver kasiera logu, kurā var veikt iemaksas un izmaksas. Mobilajās ierīcēs Kasiera poga atrodas spēles izvēlnē.



**Kopējās Likmes indikators** parāda visu šajā spēles kārtā uzlikto likmju pašreizējo summu. Tas vienmēr ir redzams spēles loga apakšā.

**Spēles ID numurs** parāda jebkuras spēles unikālo identifikatoru — pašreizējās spēles ID numuru. Tas atrodas blakus spēles nosaukumam. **Laika indikators** parāda jūsu pašreizējo vietējo laiku.

12:36 ID:1234567890

Ja ir kādi jautājumi vai vēlēšanās sazināties ar **Klientu Atbalstu**, vienmēr **jāpieraksta spēles ID numurs** vai arī jāuzņem ekrānu uzņēmums ar to.

### Automātiskā spēle

**Automātiskās spēles funkcija** dod iespēju izvēlēto spēles kārtu laikā automātiski atkārtot savas likmes. Lai aktivizētu automātiskās spēles funkciju, uzliediet savas likmes un nospiediet **pogu Automātiskā spēle**.



Šī darbība atver **logu Automātiskā spēle**, kur var atrast visus iespējamus iestatījumus, kas palīdz uzsākt automātiskās spēles funkciju. Atkarībā no jūsu kazino jurisdikcijas dažas konfigurācijas

var būt obligātas.

Nospiežot pogu Sākt, automātiskās spēles funkcijas atskaite sākas nākamajā kārtā. Atlikušo automātiskās spēles kārtu skaits ir redzams uz pogas **Modificēt automātisko spēli**.



Kad automātiskā spēle ir sākusies, jūs savas likmes varat modificēt likmju likšanas laikā, uz laukuma uzliekot papildu žetonus.

**Lai apstādinātu Automātiskās spēles funkciju**, atveriet automātiskās spēles logu un nospiediet pogu **Pārtraukt**.

Automātiskās spēles funkcija **apstāsies automātiski** šādos gadījumos:

1. Izvēlēto automātiskās spēles kārtu skaits sasniedz 0. Jūs informēs ekrāna ziņa.
2. Jūsu atlikums ir nepietiekams, lai turpinātu automātisko spēli.
3. Notiek viens vai vairāki gadījumi, kuras nepieciešams Pārtraukt automātisko spēli (ja attiecināms): atlikums samazinās, atlikums palielinās vai viens laimests pārsniedz izvēlēto vērtību.

#### 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”

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](mailto:joker@joker.lv). Pretenzijas var iesniegt arī telefoniski biroja darba laikā no plkst. 8:00 līdz 16:30 pa tālr. 67321251, izņemot pretenzijas, kas ir saistītas ar naudas līdzekļu atgūšanu, tiek izskatītas rakstiski iesniegtā formā. Sūdzības tiek izskatītas 15 dienu laikā un uz tām tiek sniegta atbilde.