

**SIA „JOKER.LV”**  
**reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544**  
**Spēles European Roulette with Dynamic Paytable noteikumi**  
Euro Games Technology Ltd.spēles programma

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

Spēles laimesta kopsumma ir 97.30%

**Azartspēļu automātā izmantojamie maksāšanas līdzekļi**

Naudu savā spēlētāja kontā var ieskaitīt izmantojot kādu no trim iemaksas metodēm: (i) internetbanka, (ii) bankas karte vai (iii) bankas pārskaitījums

Minimālā likme	0.10 EUR
Maksimālā likme	4000.00 EUR

**Spēles apraksts**

Ruletes spēles mērķis ir prognozēt skaitli, uz kura apstāsies bumbiņa, izdarot vienu vai vairākas likmes, kas nosedz konkrētu skaitli. Uz rata ir skaitļi no 1 līdz 36, kā arī viena 0 (nulle). 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 krustošanās 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.

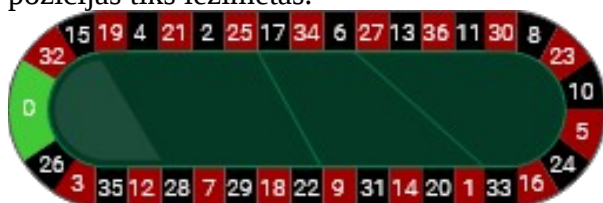
- Sarkans/Meln – novietojiet čipu sarkanajā vai melnajā lodziņā, lai nosegtu 18 sarkanos vai 18 melnos skaitļus. Neviena no šīm likmēm neattiecas uz nulli.
- Pāris/Nepāris – novietojiet čipu vienā no šiem lodziņiem, lai nosegtu 18 pāra vai 18 nepāra numurus. Neviena no šīm likmēm neattiecas uz nulli.
- 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

Uzklikšķiniet/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 izvēlētā skaitļa un skaitļiem, kas atrodas tam blakus labajā un kreisajā pusē. Uzklīkšķiniet/pieskarieties apļveida „-“ vai „+“ pogai, lai palielinātu vai samazinātu kaimiņu kopu pa labi un pa kreisi no izvēlētā skaitļa.

#### 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

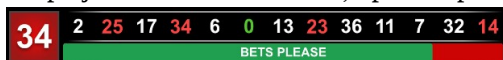
### Pilnās likmes

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.

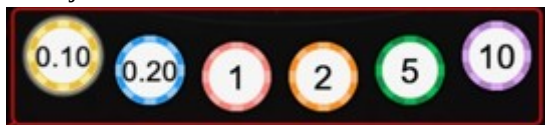


Kreisajā pusē ir redzams pēdējā pabeigtā raunda rezultāts. Melnie skaitļi ir attēloti baltā krāsā, bet sarkanie skaitļi ir attēloti sarkanā krāsā.


### Statistika

Uzklīkšķiniet/pieskarieties pogai STATISTIKA , lai skatītu līdz pat 500 pēdējo spēles raundu laimīgo skaitļu diagrammu.

### Likmju izdarīšana



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

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 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.

BET  
1 028.00 EUR

#### Skana

Nospiežot pogu SKAŅA, tiek izslēgtas/ieslēgtas visas spēles skaņas.



## IZMAKSU TABULA

- Jūsu laimests ir atkarīgs no izdarītās likmes veida.

### IEKŠĒJĀS LIKMES

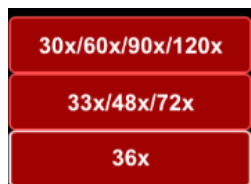
LIKMES VEIDS	LAIMESTS
Straight Up	35:1
Split	17:1
Street	11:1
Corner	8:1
Five	6:1

### 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

### DINNAMISKĀS IZMAKSU TABULAS NOTEIKUMI

Dinamiskās izmaksu tabulas funkcija ruletē, piedāvā spēlētājam alternatīvas izmaksu noteikumus un iespēju lielākiem laimestiem. Dinamisko izmaksu funkciju var ieslēgt nospiežot pogu **36X**. Izvēloties 36x no izvelnes netiek veiktas nekādas izmaiņas klasiskajai ruleteij un tiek izslēgta dinamiskās ruletes funkcija. Kad tiek izvēlēta viena no dinamiskās ruletes funkcijām,



tiek izvēlēti skaitļi ar lielākiem laimestiem. Izvēlētie skaitļi, un to kopējais skaits, un izmaksu reizinātājs tiek nejauši izvēlēts, un tiek attēlots uzreiz, kad parādās uzraksts “No more bets” (likmes netiek pieņemtas). Kad dinamiskā izmaksu funkcija ir aktīva visi laimesti tiek izmaksāti attiecībā no izmaksu tabulas:

36x		33x/48x/72x				30x/60x/90x/120x				
STRAIGHT UP	36x	STRAIGHT UP	33x	48x	72x	STRAIGHT UP	30x	60x	90x	120x
SPLIT	18x	SPLIT	16.5x	24x	36x	SPLIT	15x	30x	45x	60x
STREET	12x	STREET	11x	16x	24x	STREET	10x	20x	30x	40x
CORNER	9x	CORNER	8.25x	12x	18x	CORNER	7.5x	15x	22.5x	30x
BASKET	9x	BASKET	8.25x	12x	18x	BASKET	7.5x	15x	22.5x	30x
LINE	6x	LINE	5.5x	8x	12x	LINE	5x	10x	15x	20x
COLUMN	3x	COLUMN	3x	3x	3x	COLUMN	3x	3x	3x	3x
DOZEN	3x	DOZEN	3x	3x	3x	DOZEN	3x	3x	3x	3x
LOW/HIGH	2x	LOW/HIGH	2x	2x	2x	LOW/HIGH	2x	2x	2x	2x
EVEN/ODD	2x	EVEN/ODD	2x	2x	2x	EVEN/ODD	2x	2x	2x	2x
RED/BLACK	2x	RED/BLACK	2x	2x	2x	RED/BLACK	2x	2x	2x	2x

### BONUSA SPĒLE "JACKPOT CARDS"

"Jackpot cards" bonusa spēle var tikt uzsākta pēc jebkura grieziena pēc nejaušības principa Spēlētājam tiek piedāvātas 12 aizklātas kārtis.

Klikšķinot uz kārtīm, tās tiek atvērtas. Spēle beidzas, kad tiek atklātas 3 vienādas mastis kārtis. Spēlētājs iegūst atklātajai kāršu mastis atbilstošu džekpotu.

Džekpota laimestu nevar dubultot, uzklikšķinot "GAMBLE".

Džekpotu vērtības parādītas ekrāna augšdaļā: Bonusa spēle "Jackpot cards" ir progresīvie džekpoti, kas nozīmē, ka no katras spēles likmes 1% tiek pieskaitīta džekpotu uzkrājumam vienādās 0.25% proporcijās katram džekpotam.

### 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 [office@joker.lv](mailto:office@joker.lv). Pretenzijas var iesniegt arī telefoniski biroja darba laikā no plkst. 8:00 līdz 16:30 pa tālr. 25757544, 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.