

SIA „JOKER.LV”
reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544
Spēles **American Roulette** noteikumi
Evolution Malta Ltd spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes Ruletes videospēle ar Live dīleri.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 92.11% - 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	0.20 EUR
Maksimālā likme	2000.00 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 divkārsā 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.

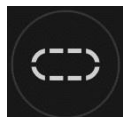
- **Corner Bet** jeb stūra likme – novietojiet čipu stūrī (centrālā krustošanās vietā), kur satiekas četri skaitļi. Likme nosedz visus četrus skaitļus.
- **Line Bet** jeb līnijas likme – novietojiet čipu divu rindu galā, divu rindu krustošanās vietā. Līnijas likme nosedz visus skaitļus abās rindās, kopā 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/Melns** – 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.



1. 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

2. 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

3. 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

4. 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.

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

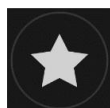
IECIENĪTĀS LIKMES

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.



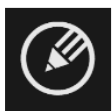
Kad esat izdarījis savu iecienīto likmi vai likmju roku uz ruletes galda, noklikšķiniet/pieskarieties saitei SAGLABĀT PĒDĒJO LIKMI iecienīto likmju izvēlnē. Šai likmei tiks piedāvāts noklusējuma nosaukums, taču jūs varat ievadīt vieglāk atpazīstamu nosaukumu. Pēc tam jūs varat saglabāt un pievienot šo 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. Uzklīkšķiniet/pieskarieties vēlamās likmes nosaukumam, lai uzliktu to uz galda. Jūs varat arī pavairot (divkāršot, trīskāršot, četrkāršot...) jebkuras iecienītās likmes summu, noklikšķinot/pieskaroties tās nosaukumam vairāk nekā vienu reizi.

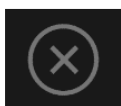
IECIENĪTĀS LIKMES PĀRSAUKŠANA VAI DZĒŠANA



Kad ir atvērta iecienīto likmju izvēlne, jūs varat noklikšķināt/pieskarties pogai REDIĢĒT, 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.

1. 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

2. 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.

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 (ZAĻA gaismā), kad likmes izdarīšanas laiks ir gandrīz beidzies (DZELTENA gaismā) un kad likmes izdarīšanas laiks ir beidzies (SARKANA gaismā).

IZDARIET LIKMES

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, 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 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

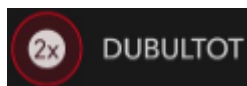
laiks. Kad esat izdarījis likmi, jūs varat noklikšķināt/pieskarties pogai GRIEZT. Rats tiek iegriezts, tiklīdz visi spēlētāji pie galda ir noklikšķinājuši/pieskarušies pogai GRIEZT.

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.



IZMAKSU TABULA

Jūsu laimests ir atkarīgs no izdarītās likmes veida.

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

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”.

Laimestu, kas:

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