

**SIA „JOKER.LV”**  
**reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544**  
**Spēles Gates of Olympus Roulette noteikumi**  
**Arrise Solutions (Malta) Limited spēles programma**

Spēles veids – tiešsaistes ruletes videospēle ar LIVE dīleri.  
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir no 96.62% līdz 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	10 000.00 EUR

Spēles norises apraksts

**Gates of Olympus Roulette** apvieno divas iecienītas kazino spēles: klasisko ruleti un populāro spēļu automātu *Gates of Olympus*.

Papildus standarta likmju iespējām spēle piedāvā Laimīgo skaitļu reizinātājus, Palielinātāja raundus lielākiem laimestiem un ietver *Gates of Olympus* video spēļu automātu aizraujošā bonusa raundā.

**Spēles mērķis** ir pareizi prognozēt, kur uz rata bumbiņa apstāsies. Ja spēlētājs uzliek likmi, kas nosedz attiecīgo skaitli, tiek laimēts. Saņemtais laimests ir atkarīgs no uzliktās likmes veida.

Ja tiek uzlikta Viena skaitļa likme uz Laimīgā skaitļa un tā laimē, spēlētāja laimestu nosaka skaitļa reizinātāja vērtība.

Ja tiek uzlikta Viena skaitļa likme uz bonusa skaitļa un tā laimē, spēlētājs kvalificējas Bonusa raundam un laimests ir atkarīgs no bonusa raunda rezultātiem.

Spēles norise un noteikumi

**Spēles sākums**

Uz **Gates of Olympus Roulette** galda izkārtojuma ir attēlotas visas standarta likmju likšanas iespējas.

Spēlētājs atlasa žetonu vērtības un uzliek likmes uz vēlamajiem laukumiem uz ruletes galda izkārtojuma ar visām standarta likmju pozīcijām.

Spēlētājs var turpināt likt un mainīt savas likmes, līdz beidzas likmju likšanas taimera laika atskaite. Spēlētāja kopējā likme konkrētajā raundā ir redzama logā **KOPĒJĀ LIKME**.



Pēc tam bumbiņa tiek iegriezta ruletes ratā saskaņā ar ruletes derīga grieziena noteikumiem.

Kad rats griežas, 1 - 7 skaitļi tiek nejauši izvēlēti kā **Laimīgie skaitļi**. Katram izvēlētajam Laimīgajam skaitlim tiek piešķirta nejauša reizinātāja vērtība līdz 250x. Reizinātājs aizstāj standarta laimestu par Viena skaitļa likmēm, kas uzliktas uz konkrēto Laimīgo skaitli.

Tiek izvēlēts arī viens **Bonusa skaitlis**, kas aktivizē bonusa raundu, ja bumbiņa apstājas uz šī skaitļa.

Spēles raunda Bonusa skaitlis un Laimīgie skaitļi tiek attēloti studijā un arī izcelti uz likmju laukuma. Ja bumbiņa apstājas kāda skaitļa iedaļā, laimējušais skaitlis tiek attēlots ekrānā.

Ja kāda no spēlētāja likmēm nosedz laimējušo skaitli, spēlētājs saņem laimestu saskaņā ar ruletes laimestu tabulu. Laimesta kopsumma tiek parādīta laimesta paziņojumā, un raunds beidzas.

### Palielinātāja raundi



Īpašajos **Palielinātāja raundos** Bonusa skaitlis un daži Laimīgie skaitļi saņem palielinātāju - papildu reizinātāju x2, x3, x5 vai x10.

Konkrētā raunda palielinātāja vērtība ir attēlota zem Bonusa skaitļa.

Visi Laimīgie skaitļi, kas saņem palielinātāju, atbilstoši mainās, lai attēlotu palielināto reizinātāja vērtību.

### Laimīgie skaitļi

Katrā raundā 1 - 7 skaitļi tiek izvēlēti kā **Laimīgie skaitļi**, un katram no tiem tiek piešķirts nejaušs reizinātājs no 50x līdz 250x, kas aizstāj laimestu par Viena skaitļa likmēm. Ja bumbiņa apstājas kāda Laimīgā skaitļa iedaļā, visām Viena skaitļa likmēm, kas uzliktas uz laimējušo skaitli, tiek piešķirts reizinātājs, nevis standarta laimests. Visu citu veidu likmes, kas uzliktas uz Laimīgajiem skaitļiem, saņem tikai attiecīgā likmes veida standarta laimestu.

Palielinātāja raundā dažu Laimīgo skaitļu laimesti tiek reizināti ar palielinātāju, no x2 līdz x10, palielinot vērtības līdz 2500x.

### Bonusa raunds

Katrā spēles raundā viens nejaušs skaitlis tiek izvēlēts kā Bonusa skaitlis. Ja bumbiņa apstājas Bonusa skaitļa iedaļā, tiek aktivizēts **bonusa raunds**.



Lai kvalificētos Bonusa raundam, kas ir milzīgs 6x5 spēļu automāts, balstīts uz klasisko *Gates of Olympus* video spēļu automātu, spēlētājam ir jābūt uzliktai Viena skaitļa likmei uz laimējušo Bonusa skaitli.

Spēlētājs saņem 15 griezienus, lai palielinātu kopējā reizinātāja vērtību, kas ir attēlota zem spēles ekrāna. Maksimālais kopējais reizinātājs, ko var uzkrāt, ir 10 000x. Kad maksimālais limits ir sasniegts, visi atlikušie griezieni tiek zaudēti un bonusa raunds beidzas.

Ja bonusa raunds tiek aktivizēts Palielinātāja raunda laikā, palielinātājs tiek attiecināts uz Lavīnas reizinātāju katra grieziņa beigās.

### Bonusa raunda noteikumi

Laimesta vērtību nosaka kopējais viena veida simbolu skaits jebkurās pozīcijās uz spēles laukuma grieziņa beigās.

				
12-30 <b>50x</b> 10-11 <b>25x</b> 8-9 <b>10x</b>	12-30 <b>25x</b> 10-11 <b>10x</b> 8-9 <b>2,5x</b>	12-30 <b>15x</b> 10-11 <b>5x</b> 8-9 <b>2x</b>	12-30 <b>12x</b> 10-11 <b>2x</b> 8-9 <b>1,5x</b>	
				
12-30 <b>10x</b> 10-11 <b>1,5x</b> 8-9 <b>1x</b>	12-30 <b>8x</b> 10-11 <b>1,2x</b> 8-9 <b>0,8x</b>	12-30 <b>5x</b> 10-11 <b>1x</b> 8-9 <b>0,5x</b>	12-30 <b>4x</b> 10-11 <b>0,9x</b> 8-9 <b>0,4x</b>	12-30 <b>2x</b> 10-11 <b>0,75x</b> 8-9 <b>0,25x</b>
				
				6 <b>100x</b> 5 <b>5x</b> 4 <b>3x</b>



**SCATTER** simbolu var uzgriezt uz visiem cilindriem un tas piešķir laimestu jebkurā pozīcijā. Ja bonusa raundā uz cilindriem tiek uzgriezti 3 vai vairāki SCATTER simboli, tiek piešķirti 5 papildu griezieni.

### Lavīnas funkcija

Pēc katra grieziņa jebkuras laimesta simbolu kombinācijas vērtība tiek pieskaitīta Lavīnas reizinātājam, pirms simboli pazūd. Atlikušie simboli nokrīt ekrāna apakšā, un tukšās pozīcijas tiek aizpildītas ar simboliem, kas krīt no augšas.

Lavīnai nav ierobežojuma, un tā turpinās, kamēr vairs nav laimesta kombināciju. Lavīnas beigās Lavīnas reizinātāja summa tiek pievienota kopējam reizinātājam, un Lavīnas reizinātājs tiek atiestatīts uz nulli.

### Reizinātāja simboli



Reizinātāja simbolus var uzgriezt uz jebkura cilindra, un tiem ir nejauša vērtība: 2x, 3x, 4x, 5x, 6x, 8x, 10x, 12x, 15x, 20x, 25x, 50x, 100x, 250x vai 500x.

Visi reizinātāja simboli, kas tiek uzgriezti uz cilindriem lavīnas laikā, tiek saskaitīti un lavīnas beigās attiecināti uz Lavīnas reizinātāju.

Visas reizinātāja vērtības tiek pievienotas arī bonusa reizinātājam. Tā uzkrātā vērtība tiek attiecināta uz visiem turpmākajiem Lavīnas reizinātājiem nākamās lavīnas beigās.

Kad visi griezieni ir pabeigti, kopējais reizinātājs tiek piešķirts Viena skaitļa likmēm, kas uzliktas uz Bonusa skaitli.

Kopējā laimesta summa tiek parādīta laimesta paziņojumā, un bonusa raunds beidzas.

### **Likmju likšanas noteikumi**

Uz Ruletes galda var likt dažāda veida likmes. Katra likme var nosegt vienu skaitli vai noteiktu skaitļu diapazonu, un katram likmju veidam ir savs laimesta koeficients.

Likmes, kas uzliktas uz numurētajiem laukumiem vai uz līnijām starp tiem, sauc par **Iekšējām likmēm**, bet likmes, kas uzliktas uz īpašajiem laukumiem zem skaitļu zonas un tās sānos, sauc par **Ārējām likmēm**. Skaitļi, kas ir iekļauti, liekot likmi uz attiecīgās likmju pozīcijas, tiek izcelti.

Zemāk ir apkopoti dažādi likmju veidi un izmaksas:

### **Iekšējās likmes:**

<b>Likmes veids</b>	<b>Apraksts</b>
Viena skaitļa jeb Straight up	Spēlētājs var likt likmi uz jebkuru skaitli (tostarp 0).
Divu skaitļu jeb Split	Spēlētājs var likt likmi uz līnijas starp jebkuriem diviem skaitļiem (piemēram, divi skaitļi 0/2, 16/17).
Līnijas likme jeb Street	Spēlētājs var likt likmi uz jebkuras skaitļu rindas apakšējā galā Ārējo likmju pusē. Līnijas likme nosedz trīs skaitļus (piemēram, Līnija 7, 8, 9). Likmes, kas uzliktas 0, 1 un 2 vai 0, 2 un 3 krustpunktā, arī tiek uzskatītas par Līnijas likmēm.
Stūra likme jeb Corner/Basket	Spēlētājs var likt likmi četru skaitļu krustpunktā. Likme nosedz visus četrus skaitļus (piemēram, Stūris 5, 6, 8, 9). Arī likmi uz 0, 1, 2, 3 (0 un 1 apakšējā krustpunktā) uzskata par Stūra likmi.
Sešlīniju likme jeb Line bet	Spēlētājs var likt likmi uz T veida krustojošām līnijām starp divām blakus esošām skaitļu līnijām. Sešlīnijas likme nosedz visus skaitļus abās rindās, kopā sešus skaitļus (piemēram, Sešlīnija 4, 5, 6, 7, 8, 9).

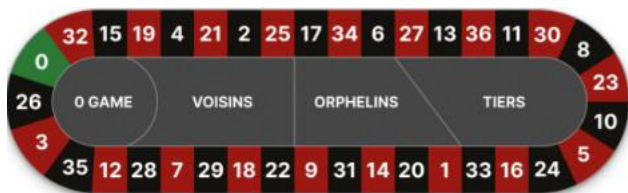
### **Ārējās likmes:**

<b>Likmes veids</b>	<b>Apraksts</b>
---------------------	-----------------

Kolonna jeb Column	Spēlētājs liek likmi uz vienu no lauciņiem, kas apzīmēts ar "2:1", kolonnu beigās, lai nosegtu visus divpadsmit konkrētās kolonnas skaitļus. Nulli nenosedz nevienu no kolonnām.
Ducis jeb Dozen	Spēlētājs liek likmi uz viena no trim lauciņiem, kas apzīmēti ar "1st 12", "2nd 12" un "3rd 12", lai nosegtu kādu no dučiem skaitļu diapazonā no 1 līdz 36. Nulli nenosedz neviens no dučiem.
Vienādu izredžu	Spēlētājs liek likmi uz viena no sešiem lauciņiem, lai nosegtu attiecīgos 18 skaitļus: Sarkans/melns, Pāra/nepāra, Mazie skaitļi (1 - 18) vai Lielie skaitļi (19 - 36). Nulli nenosedz neviens no šiem lauciņiem..

### Likmes uz rata sektoriem

Likmes uz Rata sektoriem ir ērts veids, kā Ruletes spēlētāji var uzreiz uzlikt likmes uz lielu rata sektoru. Katra likme nosedz atšķirīgu skaitļu grupu un piedāvā dažādus laimestu koeficientus.



Ruletes trase ir sadalīta šādos sektoros: 0 spēle, kas ir ietverta *Voisins du Zero* sektorā, *Tiers du Cylindre* un *Orphelins*.

***Voisins du Zero*** ir 9 žetonu likme, kas nosedz 17 skaitļus: nulli, septiņus skaitļus pa labi no tās un deviņus skaitļus pa kreisi no tās. Šis ir lielākais rata sektors, kas trases formas likmju zonā apzīmēts kā ***Voisins***. Žetoni tiek uzlikti šādi:

- 2 žetoni kā līnijas likme uz 0/2/3;
- pa 1 žetonam uz katriem šiem diviem skaitļiem: 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 un 32/35;
- 2 žetoni kā stūra likme uz 25/26/28/29.

***0 spēle*** ir 4 žetonu likme, kas nosedz nulli un tās tuvākos kaimiņu skaitļus. Žetoni tiek uzlikti šādi:

- 1 žetons kā viena skaitļa likme uz 26;
- pa 1 žetonam uz katriem šiem diviem skaitļiem: 0/3, 12/15 un 32/35.

***Tiers du Cylindre*** ir 6 žetonu likme, kas nosedz 12 skaitļus, kas ietver 27, 33 un starp tiem esošos skaitļus, kas uz trases formas likmju zonas ir apzīmēti kā ***Tiers***. Žetoni tiek uzlikti kā divu skaitļu likmes uz šiem 12 skaitļiem:

- 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 un 33/36.

**Orphelins** ir 5 žetonu likme, kas nosedz trases formas likmju zonas skaitļus, ko nenosedz *Voisins du Zero* un *Tiers du Cylindre* likmes. Žetoni tiek uzlikti šādi:

- 1 žetons kā viena skaitļa likme uz 1;
- pa 1 žetonam uz katriem šiem diviem skaitļiem: 6/9, 14/17, 17/20 un 31/34.

### Likme uz kaimiņiem

**Likme uz kaimiņiem** ir 5 žetonu likme, kas nosedz konkrētu skaitli un divus tā tuvākos kaimiņus katrā pusē uz trases. Pēc noklusējuma kaimiņu skaits ir divi, taču to ir iespējams pielāgot.

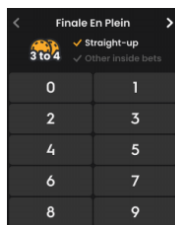


Lai uzliktu Likmi uz kaimiņiem, spēlētājam jānoklikšķina uz kāda no skaitļiem uz rata. Uz šī skaitļa un tā kaimiņiem pa labi un pa kreisi tiks uzlikts pa vienam žetonam. Spēlētājs var mainīt kaimiņu skaitu katrā pusē no 1 līdz 9.

### Īpašās likmes

Īpašās likmes, kas pazīstamas kā Final vai Finale likmes, ļauj likt (viena skaitļa) likmes uz konkrētiem skaitļiem, kas beidzas ar vienu un to pašu ciparu. Uzliekot kādu no Īpašajām likmēm, vienā gājienā spēlētāja izvēlētās vērtības žetoni tiek uzlikti uz vairākiem skaitļiem.

Spēlē ir pieejamas šādas **Klasiskās Īpašās likmes: *Finales en Plein*, *Finales a Cheval* un *Pilnā likme*.**



- **Finales en Plein** likmes ir viena skaitļa likmes uz visiem skaitļiem, kas beidzas ar konkrēto ciparu. Tāpēc šī likme var nosegt trīs vai četrus skaitļus. Liekot likmi uz jebkuru skaitli Finales en Plein sadaļā, žetoni tiek uzlikti šādi:

- ✓ Finales en Plein 0 — 4 žetonu likme uz 0, 10, 20 un 30;
- ✓ Finales en Plein 1 — 4 žetonu likme uz 1, 11, 21 un 31;
- ✓ Finales en Plein 2 — 4 žetonu likme uz 2, 12, 22 un 32;
- ✓ Finales en Plein 3 — 4 žetonu likme uz 3, 13, 23 un 33;
- ✓ Finales en Plein 4 — 4 žetonu likme uz 4, 14, 24 un 34;
- ✓ Finales en Plein 5 — 4 žetonu likme uz 5, 15, 25 un 35;
- ✓ Finales en Plein 6 — 4 žetonu likme uz 6, 16, 26 un 36;
- ✓ Finales en Plein 7 — 3 žetonu likme uz 7, 17 un 27;
- ✓ Finales en Plein 8 — 3 žetonu likme uz 8, 18 un 28;

- ✓ Finales en Plein 9 — 3 žetonu likme uz 9, 19 un 29.

Finales A Cheval	
0 / 3	1 / 4
2 / 5	3 / 6
4 / 7	5 / 8
6 / 9	7 / 10
8 / 11	9 / 12

- **Finales a Cheval** arī ir franču iedvesmotas likmes vienas nulles Ruletē, kas ļauj likt likmes uz divu skaitļu pāriem, kas beidzas ar vienu un to pašu ciparu.

Liekot likmi uz jebkuriem skaitļiem Finales a Cheval sadaļā, žetoni tiek uzlikti šādi:

- ✓ Finales a Cheval 0/3 — 4 žetonu likme uz divu skaitļu pāriem 0/3, 10/13, 20/23 un 30/33;
- ✓ Finales a Cheval 1/4 — 4 žetonu likme uz divu skaitļu pāriem 1/4, 11/14, 21/24 un 31/34;
- ✓ Finales a Cheval 2/5 — 4 žetonu likme uz divu skaitļu pāriem 2/5, 12/15, 22/25 un 32/35;
- ✓ Finales a Cheval 3/6 — 4 žetonu likme uz divu skaitļu pāriem 3/6, 13/16, 23/26 un 33/36;
- ✓ Finales a Cheval 4/7 — 4 žetonu likme uz divu skaitļu pāriem 4/7, 14/17, 24/27, ietverot viena skaitļa likmi uz 34;
- ✓ Finales a Cheval 5/8 — 4 žetonu likme uz divu skaitļu pāriem 5/8, 15/18, 25/28, ietverot viena skaitļa likmi uz 35;
- ✓ Finales a Cheval 6/9 — 4 žetonu likme uz divu skaitļu pāriem 6/9, 16/19, 26/29, ietverot viena skaitļa likmi uz 36;
- ✓ Finales a Cheval 7/10 — 3 žetonu likme uz divu skaitļu pāriem 7/10, 17/20 un 27/30;
- ✓ Finales a Cheval 8/11 — 3 žetonu likme uz divu skaitļu pāriem 8/11, 18/21 un 28/31;
- ✓ Finales a Cheval 9/12 — 3 žetonu likme uz divu skaitļu pāriem 9/12, 19/22 un 29/32.

Full Complete					
0					
1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36

- **Pilnā likme** ir maksimāla seguma likme, kas šādi uzliek visas Iekšējās likmes uz konkrētu skaitli:

- ✓ 1 žetonu uz viena skaitļa likmēm;

- ✓ 2 žetonus uz katru divu skaitļu pāri;
- ✓ 3 žetonus uz līniju;
- ✓ 4 žetonus uz katru stūri;
- ✓ 5 žetoni kā pieclīnijas likme (0, 00, 1, 2 un 3);
- ✓ 6 žetonus uz katru Sešlīniju.

Liekot likmi uz jebkuru skaitli Pilnās likmes likmju sadaļā, uz Ruletes likmju zonas tiek uzlikts noteikts žetonu skaits:

- ✓ Pilnā likme uz 0 — 17 žetonu likme;
- ✓ Pilnā likme uz 1 — 27 žetonu likme;
- ✓ Pilnā likme uz 2 — 36 žetonu likme;
- ✓ Pilnā likme uz 3 — 27 žetonu likme;
- ✓ Pilnā likme uz 4, 7, 10, 13, 16, 19, 22, 25, 28 un 31 — 30 žetonu likme;
- ✓ Pilnā likme uz 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23, 26, 29 un 32 — 40 žetonu likme;
- ✓ Pilnā likme uz 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30 un 33 — 30 žetonu likme ;
- ✓ Pilnā likme uz 34 — 18 žetonu likme;
- ✓ Pilnā likme uz 35 — 24 žetonu likme;
- ✓ Pilnā likme uz 36 — 18 žetonu likme.

### **Ruletes derīga griezienu noteikums**

Laimējušais skaitlis ir derīgs tikai tad, ja grieziens tiek atzīts par derīgu. Derīgs grieziens tiek definēts šādi:

*Lai grieziens tiktu uzskatīts par derīgu, Ruletes bumbiņa jāiegriež pretēji rata griešanās virzienam, un pirms apstāšanās bumbiņai jāveic vismaz trīs pilni griezieni no vietas, kur tā tika palaista ap ratu.*

Ja grieziens nav atzīts par derīgu, šo situāciju dēvē par “Nav griezienu” un tas var notikt šādos gadījumos:

- Bumbiņa veic mazāk nekā 3 pilnus apgriezienus ap ratu;
- Bumbiņa tiek iegriezta rata griešanās virzienā;
- Rats pārtrauc griezties griezienu laikā;
- Bumbiņa iesprūst kādā no rata iedaļu elementiem;
- Bumbiņa izlec no rata;
- Bumbiņa tiek nomesta pirms griezienu;
- Griezienu laikā ratā nonāk kāds svešķermenis.

Situācijā “Nav griezienu” bumbiņa tiek atkārtoti iegriezta saskaņā ar standarta procedūram. Spēlētāja likmes paliek spēkā, līdz tiek veikts derīgs grieziens.

## Laimestu izmaksa

Laimests ir atkarīgs no spēlētāja uzliktās likmes veida.

Likmes veids	Nosedz	Izmaksa
Viens skaitlis	1 skaitli	20 - 9999:1
Divi skaitļi	2 skaitļus	17:1
Līnija	3 skaitļus	11:1
Stūris	4 skaitļus	8:1
Sešlīnija	6 skaitļus	5:1
Kolonna vai Ducis	12 skaitļus	2:1
1-18/19-36	18 skaitļus	1:1
Pāra/nepāra	18 skaitļus	1:1
Sarkans/melns	18 skaitļus	1:1

**Gates of Olympus Roulette** viena skaitļa likmju optimālais teorētiskais spēlē ieguldītās naudas atmaksas procents (RTP) ir 97.30 %.

Veicot maksimālo Viena skaitļa likmi, laimesti, kas pārsniedz maksimālā laimesta limitu, tiks ierobežoti. Veicot maksimālo Viena skaitļa likmi, optimālais teorētiskais spēlē ieguldītās naudas atmaksas procents (RTP) ir 96.62 %.

Visu pārējo likmju teorētiskais spēlē ieguldītās naudas atmaksas procents (RTP) ir 97.30 %.

## Spēles vadība

- **Galda nosaukums** norāda uz galdu, pie kura šobrīd spēlētājs spēlē, un Galda limiti parāda pie konkrētā galda atļautās minimālās un maksimālās likmes. Noklikšķinot uz šīs vietas vai pieskaroties tai, atveras logs Likmju limiti un laimesti, kur redzams katra likmes veida minimums un maksimums, kā arī laimesta koeficients.







- **SPĒLES INFORMĀCIJAS INDIKATORS** informē par spēles statusu. Kamēr ir attēlots ziņojums taimeris spēlētājs var likt un mainīt likmes.



- **ŽETONU EKRĀNĀ** var izvēlēties žetonu vērtību, ar kuriem spēlētājs vēlas likt likmes. Pieejamas tikai tās žetonu vērtības, kuras var nosegt ar spēlētāja pašreizējo bilanci.



- Poga **ATKĀRTOT** ļauj atkārtot tās pašas likmes, ko spēlētājs uzlika spēles iepriekšējā raundā.

-  Poga **DUBULOT** dubulto visas spēlētāja uzliktās likmes. Katrs klikšķis/pieskāriens dubulto spēlētāja likmes, līdz ir sasniegts maksimālais limits.
-  Poga **ATSAUKT** noņem spēlētāja pēdējo uzlikto likmi. Šī poga ir pieejama tikai likmju likšanas laikā. Kad likmes ir aizvērtas, uzliktās likmes vairs nevar atsaukt vai mainīt.
-  Indikators **KOPĒJĀ LIKME** parāda visu pašreizējā spēles raundā uzlikto likmju kopējo vērtību.
-  Funkcija **AUTOMĀTISKĀ SPĒLE** dod iespēju automātiski atkārtot likmes izvēlētajā skaitā spēles raundu.

### 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 „Balance”.

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.