

SIA „JOKER.LV”
reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544
Spēles Mega Roulette 3000 noteikumi
Arrise Solutions (Malta) Limited spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes Ruletes videospēle ar Live dīleri
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir no 97.30% līdz 97.50%.

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	5 000.00 EUR

Spēles norises apraksts

Mega Roulette 3000 paceļ klasisko Mega Roulette pieredzi jaunā līmenī ar vairāk laimīgajiem skaitļiem, lielākiem reizinātājiem un vēl lielāku laimestu gūšanas potenciālu.

Spēles mērķis ir prognozēt, uz kura skaitļa bumbiņa apstāsies, liekot vienu vai vairākas likmes uz konkrēto skaitli. Uz rata ir skaitļi no 0 līdz 36. Spēlētājs laimē, ja uzlicis likmi, kas nosedz konkrēto skaitli. Laimesti ir atkarīgi no uzlikto likmju veida.

Papildus visiem standarta ruletes likmju laimestiem, katrā spēles raundā ekrānā tiek attēloti nejauši atlasīti **Mega laimīgie skaitļi**, dodot spēlētājam iespēju iegūt laimestu, kas līdz pat 3000x pārsniedz viena skaitļa likmi.

Spēles norise un noteikumi

Spēles sākums

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**.



- 26 150x** Pēc tam bumbiņa tiek iegriezta ruletes ratā saskaņā ar ruletes derīga grieziņa noteikumiem. Kad beidzas likmju likšanas taimera laika atskaite, pēc nejaušības principa tiek atlasīti no 1 līdz 8 Mega laimīgajiem skaitļiem, kas piedāvā Mega reizinātājus no 50x līdz pat 3000x.
- 13 50x**
- 21 500x**

Kad bumbiņa apstājas vienā no rata numurētajām iedaļām, laimējušais skaitlis tiek izcelts un attēlots ekrānā.

Ja kāda no spēlētāja likmēm nosedz laimējušo skaitli, spēlētājs laimē saskaņā ar ruletes laimestu tabulu.

Ja laimējušais skaitlis ir viens no Mega laimīgajiem skaitļiem un to nosedz spēlētāja viena skaitļa likme, šī viena skaitļa likme saņem MEGA LAIMESTU, nevis parasto laimestu.

Spēlētāja laimesta summa tiek norādīta laimesta paziņojumā.

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:

Likmes veids	Apraksts
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:

Likmes veids	Apraksts
Kolonna jeb Column	Spēlētājs liek likmi uz vienu no lauciņiem, kas apzīmēti ar “2:1”, kolonnu beigās, lai nosegtu visus divpadsmit konkrētās kolonnas skaitļus. Nulli nenosedz neviena 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.

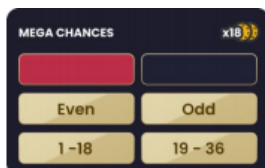
Mega Roulette 3000 spēlē ir pieejami divi Īpašo likmju veidi - **Mega likmes** un **Klasiskās Īpašās likmes**.

Mega likmes - grupu likmes, kas radītas īpaši Mega Roulette 3000 spēlei un ļauj spēlētājam uzlikt likmes ātrāk un tādējādi palielināt izredzes iegūt MEGA LAIMESTU. Ar vienu klikšķi vienlaicīgi var uzlikt žetonus uz vairākām viena skaitļa likmēm.

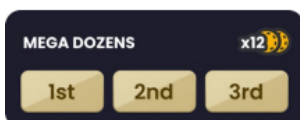
Mega likmes ir sadalītas 4 kategorijās:

- **MEGA VIENLĪDZĪGAS LIKMES** – spēlētājam jānoklikšķina uz attiecīgās likmju pozīcijas, lai uzliktu likmi uz 18 skaitļiem: sarkans/ melns, pāra/nepāra un (1–18)/(19–36). Atšķirībā no tradicionālajām Ruletes Vienlīdzīgām likmēm, Mega vienlīdzīgas

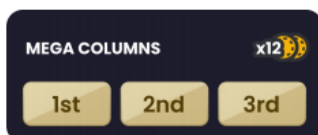
likmes ļauj uzlikt likmi uz visiem 18 skaitļiem, uzliekot viena skaitļa likmi uz katru skaitli.



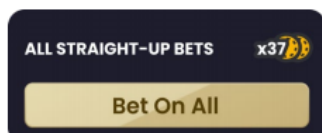
- **MEGA DUČI** - jāuzklikšķina kādai no Mega duču likmju pozīcijām, lai nosegtu visus 12 konkrētā duča skaitļus. Atšķirībā no tradicionālajām ruletes Duča likmēm, Mega duči ļauj nosegt visus 12 skaitļus ar viena skaitļa likmi uz katra skaitļa.



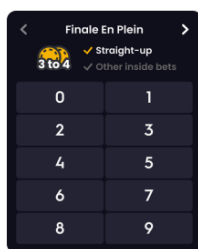
- **MEGA KOLONNAS** – jānoklikšķina uz kādas no Mega kolonnu likmju pozīcijām, lai nosegtu visus 12 konkrētās kolonnas skaitļus. Atšķirībā no tradicionālajām Ruletes Kolonnas likmēm Mega kolonnas ļauj nosegt visus 12 skaitļus ar viena skaitļa likmi uz katru skaitli.



- **LIKME UZ VISIEM** – jānoklikšķina uz pogas, lai likmju likšanas laikā nosegtu visus 37 skaitļus. Likmes tiks uzliktas ar spēlētāja izvēlēto žetonu vērtību.

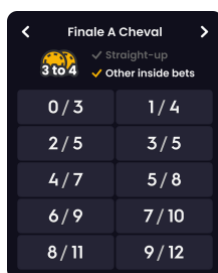


Klasiskās Īpašās likmes šajā spēlē ir *Finales en Plein*, *Finales a Cheval* un *Pilnā likme*.



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

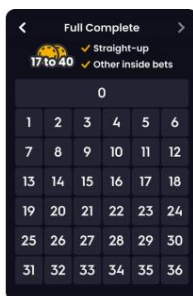
- ✓ Finales en Plein 0 — 4 žetonu likme uz 0, 10, 20 un 30;
- ✓ Finales en Plein 1 — 4 žetonu likme uz 1, 11, 21 un 31;
- ✓ Finales en Plein 2 — 4 žetonu likme uz 2, 12, 22 un 32;
- ✓ Finales en Plein 3 — 4 žetonu likme uz 3, 13, 23 un 33;
- ✓ Finales en Plein 4 — 4 žetonu likme uz 4, 14, 24 un 34;
- ✓ 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** 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.



- **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	19 - 2999:1
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

Mega Roulette 3000 viena skaitļa likmju teorētiskais spēlē ieguldītās naudas atmaksas procents (RTP) ir 97.50 %.

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 „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.