

**SIA „JOKER.LV”**  
**reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544**  
**Spēles Andar Bahar noteikumi**  
**Pragmatic Play spēles programma**

Spēles veids – tiešsaistes Ruletes videospēle ar Live dīleri.  
Spēles laimesta kopsumma ir no 97.01% līdz 97.84%.

**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: Andar, Bahar, Pirmās 3, Pirmā kārts uz Andar lauciņa, Pirmā kārts uz Bahar lauciņa un liela daudzuma papildlikmju.

Kamēr uz ekrāna ir redzams ziņojums „JŪSU LIKMES, LŪDZU”, ir atļauts likt likmes vai modificēt tās. Tas notiks, tiklīdz būs izdalīta džokera kārts.

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

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

Kad likmju likšanas laiks ir beidzies, dīleris izdala pa vienai kārtij uz katra no lauciņiem šādā secībā: pirmo kārti uz Andar lauciņa un otro — uz Bahar lauciņa. Šajā secībā kāršu izdale turpinās līdz brīdim, kad kāds no lauciņiem saņem kārti, kurai ir tāda pati vērtība kā džokeram.

Ja izdalītā kārts uz kāda no lauciņiem (Andar vai Bahar) ir pielīdzināta džokera kārtij, spēles kārtā ir beigusies.

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, izņem ārā atlikušās kārtis no kāršu izdales kurpes un ievieto tās kāršu sajaukšanas iekārtā. No šīs iekārtas

dīleris izņem jau sajauktu kāršu kavu un atver likmes nākamajai spēles kārtai.

### Kāršu vērtības

Spēli spēlē ar vienu standarta kāršu kavu, kurā ir 52 kārtis.

Šajā spēlē kāršu vērtībai nav nozīmes, izņemot brīdi, kad kāds no lauciņiem (Andar vai Bahar) saņem kārti, kas ir džokera (kazino) kārts vērtībā (piem., džokera kārts ir karalis. Kārtis tiek dalītas uz Andar un Bahar lauciņiem tik ilgi, kamēr kāda no pusēm arī saņem karali. Šajā brīdī spēle ir beigusies).

Kārts vērtībai vai mastam (krāsai) ir nozīme tikai tad, ja liek likmi uz papildlikmes „**Pirmās 3**”.

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

Andar Bahar spēlē ir divu dažādu veidu pamatlikmes, kuras var likt atbilstoši diviem iespējamajiem spēles Andar Bahar iznākumiem: **Andar** uzvar (kārts uz Andar lauciņa ir džokera kārts vērtībā), **Bahar** uzvar (kārts uz Bahar lauciņa ir džokera kārts vērtībā).

Mazliet lielāka iespēja uzvarēt ir tam lauciņam, kas saņem kārti pirmais (šajā gadījumā Andar), to parāda arī izmaksa.

Laimējušo likmi uz **Andar** izmaksā 0,9:1.

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

Likmju likšana uz Andar un arī Bahara lauciņa var būt pretēju likmju bloķēšana.

### Papildlikmes

Lai padarītu jūsu Andar Bahar spēles pieredzi aizraujošāku un iegūtu lielākus un biežākus laimestus, mēs piedāvājam vairāku veidu papildlikmes.

Uz Andar Bahar galda ir pieejamas divas dažādas papildlikmju iespējas:

Pirmā papildlikmju iespēja ir balstīta uz trīs kāršu kombināciju: džokera kārts un pirmās divas izdalītās kārtis (viena uz Andar un otra uz Bahar lauciņa), kuras būs pazīstamas arī kā „Pirmās 3”. Kombināciju nosaukumi ir līdzīgi kā pokeri:

- **Straight Flush** — trīs secīgas viena masta kārtis (piem., pīķa desmitnieks, kalps un dāma).
- **Straight** — trīs secīgas, bet dažādu mastu kārtis (piem., dūzi var izmantot, lai iegūtu

kombinācijas: Straight ar dūzi, 2 un 3 VAI Straight ar dāmu, karali un dūzi).

- **Flush** — trīs dažādas vērtības, bet tā paša masta kārtis (piem., kreiča 2, 6 un karalis).

Piezīme:

Ja pirmā izdalītā kārts uz Andar lauciņa ir džokera kārts vērtībā, tad likmes, kas uzliktas uz papildlikmes lauciņa „**Pirmās 3**”, atgriež.

Spēlētājs drīkst likt likmes uz papildlikmju lauciņiem pat tad, ja nav uzlikta pamatlikme.

Izmaksu aprēķina, likmi sareizinot ar kombinācijas veida koeficientu. Izmaksu tabula vienai kavai ir redzama zemāk:

Kombinācija	Izmaksa
Straight Flush	120:1
Straight	8:1
Flush	5:1

Otrā papildlikmju iespēja ļauj spēlētājam paredzēt kopējo izdalīto kāršu skaitu, kuras saņems abi lauciņi (Andar un Bahar) līdz brīdim, kad kāds no tiem saņem kārti džokera (kazino) kārts vērtībā.

Iespējamās šādas papildlikmes:

- Pirmā kārts uz Andar lauciņa — uzvar, ja pirmā kārts uz Andar lauciņa ir džokera kārts vērtībā.
- Pirmā kārts uz Bahar lauciņa — uzvar, ja pirmā kārts uz Bahar lauciņa ir džokera kārts vērtībā.
- 1 pret 5
- 6 pret 10
- 11 pret 15
- 16 pret 25
- 26 pret 30
- 31 pret 35
- 36 pret 40
- 41 pret 49

Izmaksu aprēķina, likmi sareizinot ar kombinācijas veida koeficientu. Izmaksu tabula vienai kavai ir redzama zemāk:

Kombinācija	Izmaksa
-------------	---------

Pirmā kārts uz Andar lauciņa	15:1
Pirmā kārts uz Bahar lauciņa	15,5:1
1 pret 5	2,5:1
6 pret 10	3,5:1
11 pret 15	4,5:1
16 pret 25	3,5:1
26 pret 30	14,5:1
31 pret 35	24,5:1
36 pret 40	49:1
41 pret 49	119:1

### Likmju likšana

**Liekot likmes**, lūdzu, pievērsiet uzmanību zemāk minētajiem ekrāna elementiem, lai pārļiecinātos, 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 minimālo un maksimālo limitu, kā arī izmaksas koeficientus.

Andar Bahar 1 € to 1.000 € ▼

**Spēles Informācijas Indikators** informē par spēles statusu, likmju veikšanai atlikušo laiku un jūsu likmju statusu.

PLACE YOUR BETS - 10

„**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.

Ziņojums „**DALA**” parādās, kad dīleris dala sākotnējās kārtis un papildu kārtis.

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 spēles kārtā, papildiniet savu

bilanci ar naudas līdzekļiem.

Ja spēle ir īslaicīgi slēgta 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 apskatītu visas iespējamās žetonu vērtības, noklikšķiniet uz žetona ekrāna apakšējā daļā zem pogām **Atkārtot**, **Dubultot** un **Atsaukt**. 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 bloķētas 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, pārliedcinieties, 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 ekrānuzņēmums ar to.

### Automātiskā spēle

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



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

Kamēr automātiskās spēles logs ir atvērts, automātisko spēli var uzsākt tajā spēles kārtā, kad funkcija tika ierosināta vai arī jebkurā no nākamajām spēles kārtām. Automātiskās spēles funkcija sāk darboties, nospiežot pogu **Sākt**. 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. Aktivizējas viens vai vairāki Pārtraukt automātisko spēli gadījumi (ja piemērojami): 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 „Balance”

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. 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.