

LIVE spēles FIRST PERSON DRAGON TIGER noteikumi

1. Azartspēļu organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruna numurs:

SIA „Olybet Latvia”, Kronvalda bulv.3, Rīga, LV-1010, tel. 67892975

2. Spēles nosaukums un veids:

Spēles nosaukums	<i>First Person Dragon Tiger</i>
Spēles veids	Video slots (galda spēle) paredzēts spēlēšanai skārienjūtīgās mobilās ierīcēs (mob. telefons, planšete) un personālos datoros.
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>Evolution Gaming, SIA Evolution Latvia</i>

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	1
Max likmes vērtība (€)	15000

4. Kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē:

- Dalībniekam ir jābūt reģistrētam olybet.lv
- Dalībniekam jāpieslēdzas savam OlyBet spēles kontam.
- Lai sāktu spēli, dalībnieka spēles kontā ir jābūt vismaz 1€, kas ir vienas minimālas likmes apmērs.

5. Spēles norise:

“First Person Dragon Tiger” ir unikāla, vienkārša un dinamiska spēle, ko varat spēlēt savā tempā. Izdriet likmes un noklikšķiniet/pieskarieties pogai IZDALĪT, lai jums tiktu izdalītas kārtis. Ja vēlaties, varat vispirms pieprasīt vairākas bezmaksas rokas un vērot spēles tendences, kas palīdzēs prognozēt turpmāko raundu rezultātus. Noklikšķiniet/pieskarieties pogai „+1”, un jums tiks izdalīta bezmaksas roka.



Spēles mērķis ir uzminēt, vai augstāku kārti izvilks un līdz ar to uzvarēs pūķis (Dragon) vai tīģeris (Tiger). Varat arī likt likmes uz to, vai pūķim un tīģerim izdalītās kārtis būs vienādas, kas nozīmē neizšķirtu (Tie).

Spēles noteikumi

„Dragon Tiger” mērķis ir prognozēt, kura no kārtīm – pūķa vai tīģera – uzvarēs, vai arī būs neizšķirts.

- Kārtis tiek izdalītas no kāršu izdales kastes ar 8 kavām (džokeri nav iekļauti)
- Lieciet likmi uz pūķa, tīģera vai neizšķirta, vai arī neizšķirta mastā
- Viena atklāta kārts tiek izdalīta Pūķim un Tīģerim
- Kāršu vērtības no zemākās uz augstāko: dūzis ar vērtību 1 ir zemākais, tam seko 2 un tā tālāk, bet karalis ir augstākā kārts (A– 2–3–4–5–6–7–8–9–10–J–Q–K)

- Ja pūķa un tīģera kārtīm ir vienādas vērtības un tām ir arī viens masts, ko sauc par neizšķirtu mastā, tiek atgriezta puse no jūsu galvenās likmes (pūķa/tīģera likmes) un uzvaras laimests ir 50:1
- Augstākā kārts uzvar, un laimests ir 1:1
- Neizšķirta gadījumā puse no jūsu galvenās likmes (pūķa/tīģera likmes) tiek atgriezta, bet uzvaras laimests ir 11:1

Likmju izdarīšana

Paneļa LIKMJU LIMITI virsraksts uzrāda pie galda atļautos maksimālos un minimālos likmju limitus. Atveriet sadaļu „Likmju limiti“, lai pārbaudītu jūsu pašreizējos limitus.

First Person Dragon Tiger € 1 - 3000

Lai piedalītos spēlē, jums jābūt pietiekami daudz līdzekļu, lai spētu nosegt savas likmes. Jūs varat apskatīt savu pašreizējo KONTA ATLIKUMU jūsu ekrānā.

KONTA ATLIKUMS
€ 100,000

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/pieskaroties 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.

Kad esat izdarījis likmi, noklikšķiniet/pieskaroties pogai IZDALĪT, lai sāktu kāršu izdali.



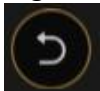
Kad esat izdarījis jebkādu likmi, kļūst pieejama poga DUBULTOT (2x). Katru reizi noklikšķinot/pieskaroties pogai, visas likmes tiek dubultotas, līdz tiek sasniegts maksimālais limits. Atcerieties, ka, lai dubultotu VISAS izdarītās likmes, jums jābūt pietiekamam konta atlikumam.



Poga ATKĀRTOT ļauj atkārtot visas iepriekšējā spēles raundā izdarītās likmes. Šī poga ir pieejama pēc katra spēles raunda.



Poga ATSAUKT atsauc pēdējo izdarīto likmi.



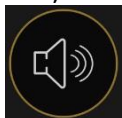
Jūs varat klikšķināt/pieskarties ATSAUKT pogai atkārtoti, lai pa vienai atsauktu likmes pretēji to

izdarīšanas secībai. Jūs varat atsaukt visas likmes, turot nospiestu ATSAUKT pogu. Indikators KOPĒJĀ LIKME uzrāda visu pašreizējā raundā izdarīto likmju kopējo summu.



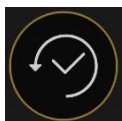
Skana

Nospiežot pogu SKAŅA, tiks izslēgtas/ieslēgtas visas spēles skaņas. Ņemiet vērā, ka, nomainot galdus, skaņa tiks automātiski ieslēgta.



Spēļu vēsture

Nospiežot pogu VĒSTURE, tiks atvērts logs, kas parāda visus spēļu raundus, kuros esat piedalījies, kā arī šo raundu rezultātus.



Jūs varat pārskatīt savu iepriekšējo spēļu aktivitāti, apskatot jūsu:

- KONTA VĒSTURI – parāda jūsu pilno konta vēsturi kā datumu, spēļu, likmju summu un laimestu sarakstu. Saraksta augšgalā ir redzams visnesenāk pabeigtais spēles raunds.
- SPĒĻU VĒSTURI – parāda vēsturi konkrētai spēlei, noklikšķinot/pieskaroties spēlei SPĒLES kolonnā.

Iemaksas un izmaksas

Poga KASIERIS atvērs kasiera/bankas logu, lai veiktu naudas iemaksas un izmaksas.



Atbildīga spēlēšana

Poga ATBILDĪGA SPĒLĒŠANA ļauj piekļūt lapai, kurā sniegta atbildīgas spēlēšanas politika. Šī lapa sniedz noderīgu informāciju un saites saistībā ar atbildīgu tiešsaistes azartspēļu lietošanu, un tajā pastāstīts, kā noteikt ierobežojumus savām spēļu sesijām.



Atvienošanās politika

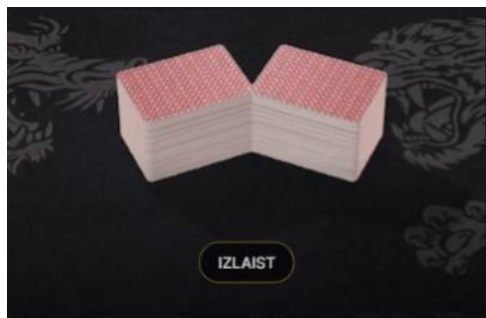
Ja atvienošanās notiek pēc tam, kad likme ir izdarīta, taču pirms noklikšķināta/nospiesta poga IZDALĪT TAGAD, jūsu likme tiks atgriezta pēc savienojuma atjaunošanas.

Ja savienojums tiek zaudēts pēc tam, kad noklikšķināta/nospiesta poga IZDALĪT TAGAD lēmuma pieņemšanas laikā, spēle tiks atsākta pēc savienojuma atjaunošanas. Ja savienojums netiek atjaunots {gameAutoResolveDelay} periodā, tiek pieņemts automātisks lēmums – Palikt – un spēle tiek pabeigta.

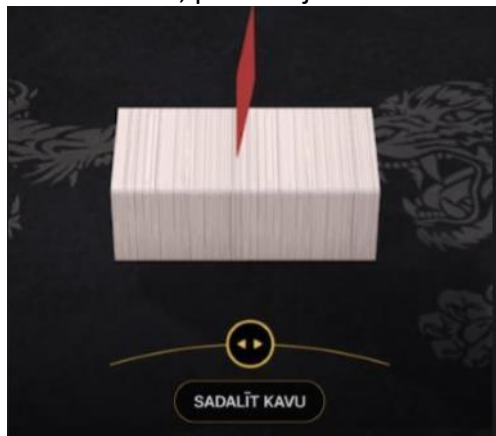
Kāršu jaukšana

Kārtis tiks sajauktas, kad izdalīta kavas sadalītājkārts vai esat izvēlēties notīrīt visus ceļus.

Kad būsiet noklikšķinājis/pieskāries šai pogai, visi ceļi tiks notīrīti un kārtis tiks sajauktas.
Lai ātrāk atgrieztos spēlē, izlaidiet kāršu jaukšanas animāciju. Noklikšķiniet/pieskarieties pogai IZLAIST.



Sadaliet kavu, pārvietojot sarkano sadalītājkārti virs kavas.



Vairāk spēļu

Pogu „Spēlēt Live“ var izvēlēties jebkurā laikā jebkurā „First Person Dragon Tiger“ spēlē.



Noklikšķinot/pieskaroties pogai „Spēlēt Live“, nonāksiet pie „Live Dragon Tiger“ galda, kur varēsiet baudīt neatkārtojamo tiešsaistes kazino.

Rezultāts

„Pūķa vai tīģera uzvaru sērijas un tendences, izmantojot konkrētu kāršu izdales kasti („kurpi“), tiek reģistrētas dažādās rezultātu tabulās. Šie iepriekšējo raundu rezultātu un citu statistikas lielumu attēlojumi, kas attiecas uz pašreizējo kāršu izdales kasti, var jums palīdzēt prognozēt nākamo raundu rezultātus.

PĒRĻU CEĻŠ (BEAD ROAD) un LIELAIS CEĻŠ (BIG ROAD) attēlo katra iepriekšējā raunda rezultātus, savukārt Lielās acs ceļš (Big Eye Road), Mazais ceļš (Small Road) un Tarakānu ceļš (Cockroach Road) attēlo spēles modeļus, kas tiek atvasināti no LIELĀ CEĻA.

Ceļi un kāršu izdales kastu statistika vienmēr tiek dzēsta, sākot izmantot jaunu kāršu izdales kasti..

PĒRĻU CEĻŠ

Katra šūna PĒRĻU CEĻĀ atspoguļo iepriekšējā raunda rezultātu. Paša pirmā raunda rezultāts ir reģistrēts augšējā kreisajā stūrī. Nolasiet kolonnu līdz pašai lejai; pēc tam sāciet no augšas nolasīt pa

labi blakus esošo kolonnu un turpiniet tādā pašā veidā. Sarkanā krāsā iekrāsota šūna apzīmē baņķiera uzvaru. Zilā krāsā iekrāsota šūna apzīmē spēlētāja uzvaru. Zaļā krāsā iekrāsota šūna apzīmē neizšķirtu. Sarkans punkts šūnas augšējā kreisajā stūrī nozīmē, ka baņķierim bija pāris. Zils punkts šūnas apakšējā labajā stūrī šūnas nozīmē, ka spēlētājam bija pāris.

Jūs varat mainīt „pērļu ceļa“ attēlojumu no angļu valodas uz vienkāršotu ķīniešu valodu vai arī rezultātu režīmu, noklikšķinot/pieskaroties jebkurā vietā.



LIELAIS CEĻŠ

LIELAJĀ CEĻĀ pirmā raunda rezultāts tiek reģistrēts augšējā kreisajā stūrī.

Jauna kolonna tiek izveidota katru reizi, kad baņķiera uzvaru sēriju nomaina spēlētāja uzvaru sērija, vai otrādi.

Šūna ar sarkanu kontūru apzīmē baņķiera uzvaru. Šūna ar zilu kontūru apzīmē spēlētāja uzvaru.

Neizšķirts tiek reģistrēts kā zaļa līnija cauri iepriekšējā raunda šūnai. Ja pirmais raunds beidzas ar neizšķirtu, vispirms parādīsies zaļa līnija, un ap līniju parādīsies sarkana vai zila kontūra, tiklīdz spēlētājs vai baņķieris uzvarēs raundu.

Ja divi vai vairāki secīgi raundi noslēdzas ar neizšķirtu, skaitlis uz līnijas norādīs neizšķirtu skaitu.



ATVASINĀTIE CEĻI

Īstiem „Dragon Tiger“ entuziastiem ir iekļauts arī „Lielās acs ceļš“ (Big Eye Road), „Mazais ceļš“ (Small Road) un „Tarakānu ceļš“ (Cockroach Road), lai attēlotu spēles modeļus, kas atvasināmi no LIELAJĀ CEĻĀ iepriekš reģistrētajiem rezultātiem. „Lielās acs ceļš“ izmanto apļu kontūras, „Mazais ceļš“ izmanto pildītus apļus, bet „Tarakānu ceļš“ izmanto šķērsvītras. Tomēr šajos atvasinātajos ceļos sarkanā un dzeltenā krāsa neatbilst pūka un tīģera uzvarām, un nav iespējams noteikt neizšķirtus. Atvasinātajos ceļos sarkani ieraksti nozīmē atkārtosanos, savukārt dzeltenie ieraksti apzīmē neparedzamāku, „nemierīgāku“ kāršu izdales kasti..



Atvasinātie ceļi nesākas līdz ar pašu kāršu izdales sākumu. Tie sākas ar kārtīm, kas seko pirmajai rokai LIELĀ CEĻĀ otrajā, trešajā un ceturtajā kolonnā. Tiklīdz sākas atvasinātais ceļš, pēc katra raunda tiek pievienots papildu sarkans vai zils simbols.

KĀRŠU IZDALES KASTES STATISTIKA

Pamatojoties uz pašreizējo kāršu izdales kasti, jums tiek parādīta šāda statistika:

– līdz šim pabeigto raundu skaits.

Pūķis – pūķa uzvaru skaits līdz šim.

Tīģeris – tīģera uzvaru skaits līdz šim.

Neizšķirts – neizšķirtu raundu skaits līdz šim



CEĻU PĀRBAUDES TABULA

Ceļu pārbaudes tabulā parādīta ikona, kas tiks pievienota trīs atvasinātajiem ceļiem, ja nākamo raundu uzvarēs pūķis vai tīģeris. Klikšķiniet uz pūķa (D) vai tīģera (T) pogas, lai redzētu ikonu, kas tiks pievienota ceļiem, ja nākamo raundu uzvarēs pūķis vai tīģeris.



6. Nosacījumi, kuriem iestājoties dalībnieks saņem laimestu, un laimestu lielums [arī laimestu attiecība pret dalības maksu (likmi)]:

Jūsu laimests ir atkarīgs no izdarītās likmes veida.

LIKME	LAIMESTS
PŪĶIS	1:1
TĪĢERIS	1:1
NEIZŠĶIRTS	11:1
NEIZŠĶIRTS MASTĀ	50:1

Lūdzu, ņemiet vērā, ka jebkādi darbības traucējumi anulē spēles raundu un visus iespējamus laimestus šajā raundā. Likmes tiks atgrieztas.

Optimālais teorētiskās spēles izmaksas procents:

- Galvenā likme (PŪĶIS/TĪĢERIS) – 96,27%
- NEIZŠĶIRTS – 89,64%
- NEIZŠĶIRTS MASTĀ – 86,02%

7. Kārtība, kādā notiek pieteikšanās uz laimestu un kādā to izsniedz:

Spēle beidzas, ja spēlētāja rīcībā vairs nav kredītpunktu, vai spēlētājs pats vēlas beigt spēli. Lai saņemtu laimestu savā spēļu kontā, ir jāaizver attiecīgās spēles logs un jāveic naudas transakcija no konta sadaļas „Kase”. Spēles programmas funkcionāla bojājuma, elektronisku vai manipulēšanas ar spēļu automātu programmu rezultātā uz spēles ekrāna tiks parādīta informācija - nav spēles laimests un izmaksāts netiek. Sarežģītāku bojājumu gadījumā vai šaubu gadījumā par manipulēšanu ar spēļu programmām, laimesta izmaksas tiek veiktas pēc tam, kad tiek veikta spēles pārbaude un darbinieki ir pārliecinājušies par iepriekšminēto apstākļu neesamību. Laimestu izmaksā ar pārskaitījumu uz dalībnieka norādītu kontu bankā.

8. Termiņš, līdz kuram azartspēles dalībnieks var pieteikties uz laimestu:

Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos apstiprinātā kārtībā ne vēlāk kā 30 dienu laikā kopš laimesta pieteikšanas brīža un ne vairāk kā divos maksājumos.

9. Kur dalībnieks var vērsties pretenziju gadījumā, kā arī pretenziju izskatīšanas kārtība:

Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju un sniedz rakstveida atbildi.

SIA „Olybet Latvia”

19.03.2021.