

# SIA „Olybet Latvia”

Kronvalda bulv.3, Rīgā, LV-1010, tel. 67892975

Spēles „Deuces Wild” noteikumi  
Net Entertainment spēles programma

**Spēles veids:** tiešsaistes spēļu automātu spēle.

**Spēles laimesta procents:** šai spēlei ir 97.97%.

**Azartspēļu automātā izmantojamie maksāšanas līdzekļi:**

Naudu savā kontā un tālāk attiecīgās spēles bilancē spēlētājs var ieskaitīt no: sava bankas konta, kā tiešo maksājumu vai izmantojot banklink pakalpojumus; bankas kartes.

**Minimālā likme vienam spēles gājienam:** 1 kredītpunkts.

**Maksimālā likme vienam spēles gājienam:** 5 kredītpunkti.

**Maksimālais laimests pamatspēlē:** 4 000 kredītpunkti.

## Spēles apraksts

“Deuces Wild” spēlē laimesta kombinācijas tiek veidotas pamatojoties uz pokera kombinācijām ar izņēmumu, ka visi divnieki ir kā “WILD” simboli, kas var aizvietot jebkuru visnepieciešamāko simbolu kombinācijas izveidošanai.

Spēlē tiek izmatota viena kāršu kāva, kas tiek sajaukta pirms katras izspēles.

### Īpašās kombinācijas






Neatkarīgi no parastajām kombinācijām (Three of a kind, Straight, Flush, Full house, Four of a kind, Straight flush, Royal straight flush) ir arī īpašās kombinācijas:

- **5 of a Kind.** Visas piecas vienādas kārtis vai kopā ar divnieka kārti.
- **Royal Straight Flush.** Royal straight flush kombinācija, kurā ir arī divnieka kārts.
- **Natural Royal Flush.** Royal straight flush kombinācija bez divniekiem.
- **Four Deuces.** Četri divnieki.

### Spēlē izmantotās pokera kombinācijas

Kombinācijas aprakstītas secībā no pašas spēcīgākās uz vājāko.

| Kombinācija/<br>roka | Apraksts  | Piemērs   |
|----------------------|---|---|
| Natural royal flush  | Vienādas masts A, K, Q, J, 10 bez divnieka (“WILD” simbola) |  |
| Four Deuces          | Četri divnieki.   |   |
| Royal Straight Flush | Vienādas masts A, K, Q, J, 10 arī ar divnieku.              |  |
| Five of a kind       | Piecas vienādas kārtis, starp kurām viena ir divi (“WILD”)  |  |
| Straight Flush       | 5 vienādas masts, secīgu kāršu kombinācija.                 |  |

|                 |  |   |
|-----------------|--|---|
| Four of a Kind  | Četras vienādas kārtis.  |   |
| Full House      | Trīs vienādas kārtis (dūži, desmit utt.) un divas vienādas kārtis. |  |
| Flush           | Piecas vienas mastu kārtis.  |  |
| Straight        | Piecas dažādu mastu, secīgas kārtis.                               |  |
| Three of a Kind | Trīs vienādas kārtis un divas dažādas kārtis.                      |  |

## Spēles norise

### “Deuces Wild” 1 rokas/izspēles spēlēs

#### Likmes izvēle

Lai izvēlētos likmi no 1 līdz 5 kredītpunktiem ir jāspiež **“BET LEVEL”** poga. Izvēlēta likme ir redzama sadaļā **“BET”**. Spēlētāja kredītpunkti ir redzami spēles ekrāna sadaļā **“COINS”**.

#### Kredītpunktu vērtības izvēle

Kredītpunktu vērtību var mainīt spiežot uz bultiņām sadaļā **“COIN VALUE”**.

Lai veiktu pirmo izspēli ir jāizvēlas likme un jānospiež **“DEAL”** poga. Tiek izdalītas 5 kārtis. Vīrs tām kārtīm, kuras veido kombinācijas automātiski parādās uzraksts **„HOLD”**, kas nozīmē, ka tās netiks nomainītas (ja spēlētājs neizvēlas savādāk). Lai paturētu vēlamās kārtis ir jānospiež vai nu uz kārts vai uz attiecīgā cipara uz datora klaviatūras (no 1 līdz 5). Vīrs izvēlētajām kārtīm parādīsies uzraksts **“HOLD”**. Pēc tam, kad ir izvēlētas kārtis, kuras spēlētājs vēlas paturēt, jānospiež poga **“DRAW”**. Tiek izdalītas papildus kārtis. Pēc kāršu izdalīšanas otro reizi uz ekrāna redzamās kārtis arī veido laimesta kombināciju. Ja izdalītās kārtis neveido kombinācijas, laimests netiek saņemts. Nospēlējušās kombinācijas ir redzamas uz ekrāna un laimests par tām parādās sadaļā **“WIN”**.

### “Deuces Wild” vairāku roku/izspēļu spēlēs

#### Likmes izvēle

Lai izvēlētos likmi ir jānospiež **“BET LEVEL”** poga. Izvēlēta likme ir redzama sadaļā **“BET”**.

#### Kredītpunktu vērtības izvēle

Kredītpunktu vērtību var mainīt spiežot uz bultiņām sadaļā **“COIN VALUE”**.

Lai veiktu pirmo izspēli ir jāizvēlas likme un jānospiež **“DEAL”** poga. Tiek izdalītas 5 kārtis. Vīrs tām kārtīm, kuras veido kombinācijas automātiski parādās uzraksts **„HOLD”**, kas nozīmē, ka tās netiks nomainītas (ja spēlētājs neizvēlas savādāk). Lai paturētu vēlamās kārtis ir jānospiež vai nu uz kārts vai uz attiecīgā cipara uz datora klaviatūras (no 1 līdz 5). Vīrs izvēlētajām kārtīm parādīsies uzraksts **“HOLD”**. Pēc tam, kad ir izvēlētas kārtis, kuras spēlētājs vēlas paturēt katrā no ekrānā redzamajām rokām/izspēlēm ir

jānospiež poga **“DRAW”**. Tiek izdalītas papildus kārtis katrai rokai/izspēlei. Pēc kāršu izdalīšanas otro reizi uz ekrāna redzamās kārtis arī veido laimesta kombinācijas visās izspēlēs/rokās. Ja izdalītās kārtis neveido kombinācijas laimests, netiek saņemts. Nospēlējušās kombinācijas ir redzamas uz ekrāna un laimesti par tām parādās sadaļā **“WIN”**.

## Spēles papildiezīmes

### “Minēšanas” funkcija

Katru reizi, kad spēlētājs iegūst laimesta kombināciju viņam ir iespēja dubultot laimestu minēšanas spēlē. To aktivizē ar pogu **“GAMBLE”**. Ja spēlētājs vēlas paņemt iegūto laimestu un turpināt spēli, tad viņam ir jānospiež poga **“COLLECT”**. Spēles izvēlnē nospiežot uz uzgriežņa atslēgas simbola, spēlētājs var izvēlēties aktivizēt minēšanas funkciju katru reizi, kad izkrīt laimesta kombinācija nospiežot **“ALWAYS GAMBLE”**, vai deaktivizēt šo funkciju.

Izvēloties **“GAMBLE”** pēc laimesta kombinācijas vai **“ALWAYS GAMBLE”** uzstādījumu sadaļā pēc laimesta kombinācijas atveras jauna sadaļa. Tajā ir redzama viena aizklāta kārte. Spēlētājs var izvēlēties:

- **Minēt aizvērtās kārts mast krāsu** – sarkana (**“RED”**) vai melna (**“BLACK”**) uzspiežot uz attiecīgās krāsas pogas. Ja spēlētājs uzmin kārts krāsu, tad viņa iepriekš gūtais laimests tiek divkāršots.
- **Minēt aizvērtās kārts masti:** jāizvēlas viena no ekrānā redzamajām kārts mastīm. Ja spēlētājs uzmin kārts masti, tad iepriekš gūtais laimests tiek četrkāršots.

Ir iespējams turpināt minēšanu tik ilgi, kamēr spēlētājs laimē vai arī, ja spēlētājs izlemj paņemt laimestu, nospieš **“COLLECT”** un atgriezties pamatspēlē.

Ja spēlētājs neuzmin aizvērtās kārts masti vai krāsu, tad iepriekšējā izspēlē iegūtais laimests tiek zaudēts.

Katrā izspēlē tiek izmantota jauna kāršu kāva.

### Izmaksu tabula

Izmaksu tabula vienas rokas/izspēles spēlēs ir redzama uz ekrāna. Lai redzētu izmaksu tabulu vairāku roku/izspēļu spēlēs ir jāizvēlas **“PAYTABLE”** uz spēles ekrāna.

### Spēles uzstādījumi

Lai piekļūtu spēles uzstādījumiem ir jānospiež uzgriežņa atslēgas simbols (blakus skaļruņa simbolam) uz spēles ekrāna:

- **Sound effects.** Ieslēdz vai atslēdz skaņas efektus spēles laikā.
- **Fast play.** Ieslēdz vai atslēdz ātrāku spēli.
- **Always gamble.** Pie jebkura laimesta automātiski tiek aktivizēta minēšanas funkcija.
- **Never gamble.** Atslēdz automātisko minēšanas funkciju.
- **Game history.** Ļauj apskatīt spēles vēsturi.

**Piezīme:** Dažās spēlēs var nebūt visu uzskaitīto spēļu uzstādījumu.

## **Spēles beigas**

Spēle beidzas, ja spēlētāja rīcībā vairs nav kredītpunktu vai ir izspēlēta pamatspēle un visas papildspēles, vai spēlētājs vēlas beigt spēli. Lai saņemtu laimestu, pārskaita naudu uz savu kontu, izmantojot vienu no pieejamajiem transakciju veidiem.

### **Laimesta saņemšanas norise**

Lai saņemtu laimestu savā spēļu kontā, ir jāaizver attiecīgās spēles logs un jāveic naudas transakcija no konta sadaļas „CASHIER”.

Lai saņemtu laimestu uz savu personīgo finanšu iestādes kontu spēlētājam ir jāizmanto viens no šiem naudas transakcijas/pārskaitījuma veidiem:

- uz bankas kontu ar tiešu maksājumu vai izmantojot banklink pakalpojumus,
- uz bankas karti.

Laimestiem nav izmaksu limita. Tie tiek izmaksāti nākamajā dienā pēc transakcijas pieprasīšanas. Pirmā šāda transakcija var aizņemt ilgāku laiku, līdz 10 darba dienām.

Izmaksā tos laimestus, kas ir laimēti saskaņā ar tiešsaistes spēlē esošajiem spēles noteikumiem un laimējošo kombināciju tabulu.

Spēles programmas funkcionāla bojājuma, elektronisku vai manipulēšanas ar spēļu automātu programmu rezultātā uz spēles ekrāna parādījusies 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.

### **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 Kronvalda bulvārī 3., Rīgā, 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.