

LIVE spēles FIRST PERSON LIGHTNING BLACKJACK 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 Lightning Blackjack</i>
Spēles veids	LIVE galda spēle, paredzēta spēlēšanai skārienjūtīgās mobilās ierīces (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 (€)	5
Max likmes vērtība (€)	1000

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 5€, kas ir vienas minimālas likmes apmērs.

5. Spēles norise:

First Person Lightning Blackjack mērķis ir iegūt augstāku kāršu vērtību nekā virtuālajam dīlerim, taču nepārsniedzot 21. Labākā roka ir blekdžeks – pirmo divu izdalīto kāršu summa ir tieši 21. Jūs spēlējat tikai pret virtuālo dīleri, nevis pret citiem spēlētājiem, un jums ir iespēja laimēt reizinātājus, kas palielina jūsu laimestus 2–25 reizes!

- Spēli spēlē ar 8 kavām.
- Kārtis tiek sajauktas pirms katras spēles.
- Dīleris vienmēr paliek uz 17.
- Dīleris pārbauda blekdžeku uz dūzi.
- Dubultojiet likmi uz jebkurām divām sākotnējām kārtīm.
- Sadaliet sākotnējās kārtis ar vienādu vērtību.
- Tikai viena sadalīšana katrā rokā.
- Katram sadalītajam dūzim tiek izdalīta viena kārts.
- Pēc sadalīšanas nevar dubultot likmi.
- Ja dīleris parāda dūzi, tiek piedāvāta apdrošināšana.
- Blekdžeka laimesta attiecība ir 3:2.
- Apdrošināšanas laimesta attiecība ir 2:1.
- Ja dīlerim un spēlētājam ir neizšķirts, likmes tiek atgrieztas.

Spēles noteikumi

Spēle tiek spēlēta ar 8 standarta 52 kāršu kavām. Kāršu vērtības ir šādas:

- Kārtis no 2 līdz 10 atbilst to nominālvērtībai.
- Katra kalpa, dāmas un karaļa vērtība ir 10 punkti.
- Dūžu vērtība ir 1 vai 11 punkti, atkarībā no tā, kas ir izdevīgāk rokai. Ņemiet vērā, ka „mīksta“ roka ietver dūzi ar 11 punktu vērtību.

Kad esat uzlikuši likmes, noklikšķiniet/pieskarieties pogai „IZDALĪT TAGAD”, lai sāktu dalīt kārtis. Virtuālais dīleris atklātā veidā izdala vienu kārti spēlētājam un vienu kārti sev. Tad virtuālais dīleris spēlētājam atklāj otru kārti, taču virtuālā dīlera otrā kārts paliek aizklāta. Blakus jūsu kārtīm ir parādīta jūsu sākotnējās rokas kopējā vērtība.

Blekdžeks

Ja jūsu sākotnējās divu kāršu rokas vērtība ir tieši 21, jums ir blekdžeks!

“Lightning” - Zibens maksas noteikumi

Jūs veicat papildu obligāto 100 % Zibens maksu no katras sākotnējās likmes. Tā dod iespēju nākamajā rokā laimēt reizinātāju. Zibens maksa neattiecas uz „Dubultot” un „Sadalīt”.

Reizinātāji

Ja uzvarat kādā raundā, nākamā raunda laimests būs palielināts.

Reizinātāji tiek parādīti katrā raundā, kad likmju likšana ir pabeigta. Reizinātāji attiecas uz jūsu nākamo roku, ja uzvarat ar „17 un zemāk”, 18, 19, 20, 21 vai blekdžeku. Katra no šīm rokām uzvaras gadījumā pēc nejaušības principa aktivizē reizinātāju no 2x līdz 25x. Ja esat laimējuši reizinātāju, bet jums ir jāpamet spēle, reizinātāju varēsiet izmantot nākamajā spēles raundā 180 dienu laikā.

Ja spēlētājam ir reizinātājs 5x un viņš uzvar ar 10 € likmi, tā tiek reizināta ar 5x, kā rezultātā laimests ir 50 €. Spēlētājs arī saņem atpakaļ savu sākotnējo likmi.

Ja spēlētājs ir laimējis reizinātāju, taču neuzliek likmi nākamajā raundā un izlemj pamest spēli, spēlētājs var atgriezties jebkurā brīdī 180 dienu laikā, un reizinātājs joprojām būs redzams spēlētāja likmju pozīcijā. Reizinātājs sedz jūsu likmi tikai Zibens maksas apmērā, kuru samaksājāt raundā, kurā ieguvāt reizinātāju. Ja uzliekat lielāku likmi, tās daļai, kas pārsniedz Zibens maksu, tiek piemērota standarta blekdžeka laimesta attiecība.

Ja izmantojat iespēju „Sadalīt” un abas rokas uzvar, reizinātāju laimē labākās rokas rezultāts.

Visi laimesti ar reizinātāju ir iekļauti reizinātājā. Piemēram, ja jums ir blekdžeks un reizinātājs, tiek attiecināts tikai reizinātājs.

Neizšķirta gadījumā jūs atgūsiet galveno likmi, bet zaudēsiet Zibens maksu un reizinātāju.

Apdrošināšanas gadījumā Zibens maksa un reizinātājs tiek zaudēts.

Apdrošināšana

Ja virtuālā dīlera atklātā kārts ir dūzis, jums tiek dota iespēja iegādāties apdrošināšanu, lai kompensētu risku, ka virtuālais dīleris varētu iegūt blekdžeku – pat tad, ja jums pašam ir blekdžeks. Apdrošināšanas summa ir vienāda ar pusi no jūsu galvenās likmes, bet apdrošināšanas likme tiek piemērota atsevišķi no likmes uz jūsu roku. Pēc tam virtuālais dīleris pārbauda, vai aizklātā kārts veido blekdžeku. Ja blekdžeka nav, rounds turpinās. Ja virtuālajam dīlerim ir blekdžeks, bet jums nav, virtuālā dīlera roka uzvar. Ja gan jums, gan dīlerim ir blekdžeks, spēle beidzas ar neizšķirtu, un jūsu likme tiek atgriezta. Ņemiet vērā, ka gadījumā, ja virtuālā dīlera atklātā kārts ir 10 vai kārts ar attēlu, jums nebūs dota iespēja iegādāties apdrošināšanu, un virtuālais dīleris nepārbaudīs aizklāto kārti, lai noskaidrotu, vai ir iegūts blekdžeks. Dīleris pārbauda blekdžeku uz dūzi.

Ja virtuālā dīlera atklātā kārts ir dūzis, spēle pārbauda, vai aizklātā kārts ir kārts ar attēlu vai 10 un

virtuālajam dīlerim ir blekdžeks. Ja virtuālajam dīlerim ir blekdžeks, virtuālā dīlera roka uzvar. Ja gan jums, gan virtuālajam dīlerim ir blekdžeks, spēle beidzas ar neizšķirtu, un jūsu likme tiek atgriezta. Ja virtuālajam dīlerim nav blekdžeka, raunds turpinās.

Dubultot, ņemt kārti vai palikt

Ja virtuālajam dīlerim pēc divu sākotnējo kāršu pārbaudīšanas nav blekdžeka, spēlētājiem tiek dota iespēja uzlabot savu roku vērtības, izvēloties ņemt papildu kārtis.

Ja jūsu sākotnējās rokas vērtība nav 21, jūs varat izvēlēties dubultot likmi. Tādā gadījumā jūs dubultosiet likmi, un jūsu rokai tiks izdalīta tikai viena papildu kārts. Vai jūs varat izlemt ņemt papildu kārti, ko pievienot jūsu rokas vērtībai. Jūs varat ņemt vairāk nekā vienu papildu kārti, līdz izlemsiet palikt, tiklīdz būsiet apmierināts ar savas rokas vērtību.

Sadalīt

Ja jūsu sākotnēji izdalītās kārtis ir ar vienādu vērtību, jūs varat izlemt sadalīt pāri, lai iegūtu divas atsevišķas rokas, kurām katrai ir atsevišķa likme, kas vienāda ar galveno likmi. Kad abām jūsu rokām ir izdalīta otrā kārts, jūs varat uzlabot šo roku vērtību, nolemjot ņemt papildu kārtis. Tiklīdz esat apmierināts ar savu roku vērtību, jūs varat izvēlēties palikt. Tomēr, sadalot sākotnējo dūžu pāri, jūs saņemsiet tikai vienu papildu kārti katrai rokai bez iespējas ņemt papildu kārtis.

Rezultāts

Ja jūsu rokas summa pārsniedz 21, jūs zaudējat spēli un šīs rokas likmi.

Kad ir pieņemti lēmumi par visām rokām, virtuālais dīleris atklāj savu aizklāto kārti. Virtuālajam dīlerim jāņem papildu kārts ar roku 16 vai mazāk punktu vērtībā un jāpaliek uz „mīkstās“ rokas 17 vai vairāk punktu vērtībā. (Atcerieties, ka „mīksta“ roka ietver dūzi ar 11 punktu vērtību.)

Jūs uzvarat, ja jūsu rokas gala vērtība ir tuvāka 21 nekā virtuālā dīlera rokas vērtība vai ja dīleris pārsniedz 21. Ja jūsu un dīlera roku vērtība ir vienāda, spēles raunds beidzas ar neizšķirtu, un jūsu likme tiek atgriezta.

Blekdžeku var veidot tikai divas kārtis sākotnējā divu kāršu rokā. Roka ar vērtību 21, kas izveidota no sadalīta pāra, netiek uzskatīta par blekdžeku. Tāpēc blekdžeks pārspēj jebkuru roku ar vērtību 21, kas izveidota no sadalīta pāra.

Laimesti

- Blekdžeka laimests ir 3:2–25:1.
- Uzvarošās rokas laimests ir 1–25:1.
- Ja dīlerim ir blekdžeks, apdrošināšanas laimests ir 2:1.

Jūsu laimests ir atkarīgs no uzliktās likmes veida.

Laimējamie reizinātāji:

- Uzvarošā roka – 2x–15x
- Blekdžeks – 6x–25x

Spēlējot Blackjack raundu ar reizinātāju, optimālā stratēģija iesaka uzlikt likmi, kas vienāda ar iepriekšējās Zibens maksas apmēru. Samazinot likmi nākamajā raundā, reizinātājs tiks piemērots tikai daļai no iepriekšējās Zibens maksas.

Atvērt stratēģiju jaunā logā

Lūdzu, ņemiet vērā, ka jebkādi darbības traucējumi anulē spēles raundu un visus iespējamus laimestus šajā raundā. Savukārt visi reizinātāji, ko laimējat iepriekšējā raundā, būs pieejami līdz 180 dienām.

Spēles izmaksa

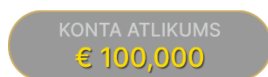
Optimālais teorētiskais izmaksas procents ir:

- Blekdžeks – 99.29 %.

Panelis LIKMJU LIMITI parāda pie galda atļautos maksimālos un minimālos likmju limitus, kuri var ik pa laikam mainīties. Atveriet sadaļu „Likmju limiti“, lai pārbaudītu jūsu pašreizējos limitus.

First Person Lightning Blackjack € 5 – 1,000

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



ČIPU DISPLEJS tiek dinamiski atjaunināts, lai atspoguļotu jūsu faktisko bilanci. Tas ļauj jums izvēlēties katra likmes čipa vērtību. Ir pieejami tikai tie čipi, kuru nominālvērtību sedz jūsu pašreizējā bilance.



Kad esat izvēlējušies čipu, izdariet savu likmi, vienkārši noklikšķinot/pieskaroties atbilstošajai likmes pozīcijai uz spēles galda. Katru reizi, kad jūs noklikšķināt/pieskaroties likmes pozīcijai, jūsu likmes vērtība palielinās par izvēlēto 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.

Pēc tam, kad esat uzlicis derīgu likmi, noklikšķiniet/pieskaroties pogai „IZDALĪT TAGAD“, lai sāktu kāršu dalīšanu.



Poga ATKĀRTOT (REBET) ļauj jums atkārtot visas likmes, ko izdarījāt iepriekšējā raundā. Šī poga ir pieejama pēc katra spēles raunda. Pogu ATKĀRTOT nomainīs poga IZDALĪT TAGAD, ja izvēlēsieties jaunas likmes vai noklikšķināsiet uz/pieskarsieties pogai ATKĀRTOT.



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.



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.

Ņemiet vērā, ka likmes var atsaukt tikai pirms esat noklikšķinājis/pieskāries pogai „IZDALĪT TAGAD“.



Indikators KOPĒJĀ LIKME uzrāda visu pašreizējā raundā izdarīto likmju kopējo summu.



Pieņemiet lēmumu

Saņemot pirmās divas kārtis, jūs varat pieņemt sākotnējo lēmumu par savu roku. Izvēles iespējas (Ņemt kārti, Palikt, Dubultot, Sadalīt) tiks parādītas pie jūsu vietas, un būs aktivizētas tikai tās iespējas, kas tobrīd ir pieejamas.

Izvēles iespējas ir apzīmētas šādi:

KĀRTI: zaļa poga ar „+“ zīmi.



PALIKT: sarkana poga ar „-“ zīmi.



DUBULTOT: dzeltena poga ar „2x” zīmi.



SADALĪT: zila poga ar pretēji vērstu bultiņu zīmi.



Skaņa

Nospiežot pogu SKAŅA, tiek izslēgtas/ieslēgtas visas spēles skaņas un balss. Ņemiet vērā, ka, mainot galdus, skaņa tiks automātiski ieslēgta.



Jūs varat mainīt skaņas iestatījumus, noklikšķinot/pieskaroties pogai IESTATĪJUMI.

Spēļu vēsture

Nospiežot pogu VĒSTURE, tiks atvērts logs, kas parāda visus aktīvos spēļu raundus, kuros esat piedalījušies, 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 atvērš 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 spēļu lietošanu un to, kā noteikt ierobežojumus savām spēļu sesijām.



Atvienošanās politika

Ja atvienošanās notiek pēc tam, kad likme ir uzlikta, 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 20 minūtes periodā, tiek pieņemts šāds automātisks lēmums, un spēles raunds tiek pabeigts:

ja jūsu rokas kāršu kopējā vērtība ir 11 vai mazāk – KĀRTI

ja jūsu rokas kāršu kopējā vērtība pārsniedz 11 – PALIKT

Lūdzu, ņemiet vērā, ka pat tad, ja esat pie galda, taču nespēlējat (neuzliekat/nemaināt savu likmi un nenoklikšķināt/nenospiežat pogu „DALĪT” vai nepieņemat lēmumu), to uzskata par atvienošanos.

Kāršu jaukšana

Kārtis tiks sajauktas pirms katra spēles raunda.

Taustiņu saīsnas

Taustiņu saišnes var izmantot, lai ātri veiktu noderīgas spēles funkcijas.

TAUSTIŅŠ	FUNKCIJA
Ciparu taustiņi no 1 uz augšu	Izvēlieties vēlamu čipu no čipu displeja. Taustiņš „1” atbilst visvairāk pa kreisi izvietotajam čipam ar mazāko vērtību. Taustiņš „2” izvēlas čipu ar nākamo augstāko vērtību, un tā tālāk.
ATSTARPES TAUSTIŅŠ	Atkārtojiet savu pēdējo likmi. Lai sāktu spēli, nospiediet ATSTARPES TAUSTIŅU otru reizi.
CTRL+Z (CMD+Z), DELETE, BACKSPACE	Atceliet pēdējo likmi. Turiet nospiestu 3 sekundes, lai atceltu visas izdarītās likmes.
ESC	Kad tas iespējams, ESC taustiņu var izmantot, lai: izietu no pilnekrāna režīma; aizvērtu uznirstošo logu (vēstures, palīdzības, iestatījumu logu utt.)

6. 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.

7. 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.

8. 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.