

Azartspēles organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruna numurs

SIA "Olybet Latvia"

Reģ. Nr. 44103143645

Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010, tel. 67892975

Spēles nosaukums un veids

Live Speed Blackjack

Spēļu automātu spēle

Ražotājs: Pragmatic Play Ltd

Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 5 EUR

Maksimālā likme 5000 EUR

Spēles noteikumi

Live Speed Blackjack ir populāra kazino finansēta spēle, kas nozīmē, ka spēlētāji sacenšas pret kazino, nevis viens pret otru. Spēlē pie galdā atļauts sēdēt līdz septiņiem spēlētājiem. Dīleris katram spēlētājam izdala pa divām atklātajām kārtīm un divas sev, no kurām viena ir atklāta, bet otra — aizklāta („hole card”).

Spēles mērķis ir ar kāršu kombināciju tikt tuvāk 21 nekā dīleris, vajadzības gadījumā ņemot papildu kārtis, bet nepārsniedzot 21 („Par daudz”). Jebkura kāršu kombinācija („roka”), kas pārsniedz 21, automātiski zaudē dīlerim neatkarīgi no dīlera kombinācijas. Bet, ja ar sākotnējām divām kārtīm esat ieguvis summu 21, tad tas ir pazīstams kā „Blackjack”, un nekas jūs neapturēs uzvarēt šajā spēles kārtā!

Spēles Iestatījumi

- Live Speed Blackjack spēlē ar astoņām kāršu kavām un katrā no tām ir 52 kārtis.
- Dīlerim jāņem kārts uz 16 un jāapstājas uz visiem 17
- Spēlētājs var dubultot likmi uz jebkurām no divām sākotnējām kārtīm.
- Pēc dubultošanas saņem tikai vienu kārti.
- Dubultot atļauts tikai sākotnējās kārtis.
- Spēlētājs var sadalīt divas sākotnējās kārtis ar vienu vērtību.
- Spēlētājs var sadalīt uz katra lauciņa tikai vienu reizi.
- Spēlētājs var sadalīt dūžus.
- Spēlētājs nedrīkst ņemt papildu kārtis uz sadalītajiem dūžiem.
- Ja dīlera atklātā kārts ir dūzis, tad tiek piedāvāta apdrošināšana.
- Blackjack izmaksā 3 pret 2.
- Apdrošināšanu izmaksā 2 pret 1.
- Ja spēlētājam un dīlerim ir vienādas vērtības kāršu kombinācija, paziņo neizšķirtu.

Kā Spēlēt

Lai sāktu spēli, **ieņemiet vietu pie galda**, izvēlieties savas likmes lielumu un **uzlieciet to** uz atzīmētā lauciņa, uzklikšķinot uz tā. Sākas likmju likšanas laiks, kurā jūs varat likt jebkuras papildlikmes vai modificēt savu sākotnējo likmi. Ja cits spēlētājs ir uzsācis spēles kārtu, jūs varat piedalīties spēlē un likt likmes tik ilgi, kamēr uz ekrāna ir redzams ziņojums „**JŪSU LIKMES, LŪDZU**”.

Jūsu kopējā likme ir redzama logā „**Kopējā Likme**”.

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

Kad likmju likšanai paredzētais laiks ir beidzies, dīleris sāk dalīt kārtis, sākot ar spēlētāju tūlīt pa kreisi, tad katram spēlētājam pēc kārtas un visbeidzot sev. Otru kārti daļa tādā pašā manierē: atklātās kārtis izdala katram spēlētājam, savukārt dīleris saņem kārti aizklātā veidā.

Kad visas kārtis ir izdalītas, spēlētājiem savām rokām ir **jāizvēlas iespējas** (Ņemt, Palikt, Dubultot vai Sadalīt), sākot ar pirmo spēlētāju no dīlera pa kreisi līdz pēdējam pulkstenrādītāja kustības virzienā.

Pēc tam, kad visi spēlētāji ir pieņēmuši lēmumus, dīleris atver savu aizklāto kārti un daļa sev papildu kārtis, ievērojot uz galda virsmas redzamo noteikumu: „Dīlerim jāņem kārts uz 16 un jāpaliek uz visiem 17”. Tas nozīmē to, ka, ja dīlera rokas vērtība ir 16 vai mazāk, viņš dalīs sev papildu kārtis.

Ja dīlera atvērtā kārts ir dūzis, tad visiem spēlētājiem, kas piedalās spēlē, pirms visām iepriekš minētajām iespējām piedāvā **Apdrošināšanas** iespēju. Kad apdrošināšanas likmju likšanas laiks ir beidzies, tiek pārbaudīts, vai dīlerim ir Blackjack. Ja dīlerim ir Blackjack, spēles kārtā pārceļas uz gala iznākuma posmu. Ja dīlerim nav Blackjack, spēles kārtā pārceļas uz Blackjack iespēju posmu.

Kad dīleris pabeidz dalīt kārtis sev saskaņā ar iepriekš minēto noteikumu, spēles kārtā pārceļas uz gala iznākuma posmu, kur dīlera roku salīdzina ar katra spēles dalībnieka rokām, noskaidrojot uzvarētāju(-us).

Kad spēles kārtā ir beigusies, dīleris savāc visas uz galda esošās kārtis, ievieto tās plauktiņā ar nomestajām kārtīm un atver likmes nākamajai spēles kārtai.

Kāršu Vērtības

Live Blackjack spēlē ar astoņām kāršu kavām un katrā no tām ir 52 kārtis, turklāt katrai kārtij ir sava vērtība. Spēlētāja rokas kopējo kāršu vērtību sauc par „rokas punktiem”, un tas ļauj noskaidrot to, vai uzvar spēlētāja vai dīlera roka.

- 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 un 9 ir tāda vērtība, kāda tā ir norādīta uz kārts.
- Desmitnieka, kalpa, dāmas un karaļa punktu vērtība ir 10.
- Dūža punktu vērtība var būt 1 vai 11. To izvēlas spēlētājs. Parasti vērtības izvēli nosaka kāršu kombinācija, un spēles kārtas laikā tā var mainīties atkarībā no saņemto papildu kāršu vērtības.

Kāršu kombināciju piemēri:

$7 + 4\spadesuit = 11$, $5 + 10 = 15$, $K\heartsuit + Q = 20$, $A + 5\heartsuit = 6$ vai 16 un $A\heartsuit + 10 = BJ$

Jebkurš dūzis kombinācijā ar desmitnieku, kalpu, dāmu vai karali ir spēles labākā kombinācija un to sauc par **Blackjack**.

Kombināciju, kur dūzis ir kopā ar jebkuru kārti ar vērtību starp 2 un 9, sauc par „**mīksto roku**”, jo dūža vērtība šajā gadījumā var būt 1 vai 11. Piemēram, $A + 5\heartsuit = 6$ vai 16 .

Pamata Blackjack spēlē kāršu mastīm nav nozīmes.

Vietu Ieņemšana

Lai apsēstos pie galda, lūdzu, izvēlieties brīvu vietu (lauciņu), kas atzīmēts ar ikonu „**Sēdēt Šeit**”, un noklikšķiniet uz tās vai pieskarieties tai. Brīvu vietu var ieņemt jebkurā spēles posma brīdī.



Ja ir pieejama **Vairāku Vietu Iespēja**, jūs varat ieņemt vairāk nekā vienu vietu, nospiežot uz ikonas Vairākas vietas. Maksimāli atļauto vietu skaits ir norādīts loga **Likmju Limiti un Izmaksas** apakšējā daļā. Kad esat ieņēmis maksimāli atļauto vietu skaitu, pārējās brīvās vietas jums kļūst nepieejamas.



Tiklīdz jūs ieņemat vietu, tā skatā nomainās uz aizņemtu lauciņu, kā parādīts zemāk.

Likmju likšanas laikā pamatlikmes pozīcija tiek animēta (tā mirgo), norādot uz to, kur jāliek pamatlikme.

Jūsu iesauka (dzeltenā krāsā) zem lauciņa norāda jūsu vietu.

Virš lauciņa ir redzama poga X. Noklikšķinot uz tās, jūs varat atstāt savu vietu. Ja esat uzlicis pamatlikmi, tad aktīvās spēles kārtas laikā savu vietu atstāt nedrīkst.



Likmju Likšana

Liekot likmes, lūdzu, pievērsiet uzmanību zemāk minētajiem ekrāna elementiem, lai pārliecinātos, 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.

Live Blackjack £1 to £75,000

Spēles Informācijas Indikators ekrāna vidū informē par spēles kārtas statusu un jūsu likmju statusu, kā arī parāda norādījumu ziņojumus par veicamajām darbībām.

Please place your bets 12

„**JŪSU LIKMES, LŪDZU**” parādās, lai informētu, kad drīkst sākt likt likmes. Indikatorjosla parāda atlikušo laiku zaļā krāsā, kas sam azināsies 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.

Kad likmju likšanai paredzētais laiks būs beidzies, saņemsit ziņojumu „**LIKMES PIENĒMTAS**”, kas norādīs uz to, ka likmes ir pieņemtas un piedalīsies spēles kārtā. Savādāk gadījumos, kas paskaidroti šīs rokasgrāmatas sadaļā „[Spēles Neērtības](#)”, saņemsit ziņojumu „**DAĻA LIKMJU NAV PIENĒMTAS**” vai

„**LIKMES NORĀIDĪTAS**”.

Ziņojums „**DALA**” parādās tad, kad dīleris dala sākotnējās kārtis un spēles kārtas beigās, kad tās dala sev.

Uz ekrāna parādās ziņojums „**LŪDZU, IEŅĒMIET VIETU**”, kad pievienojaties galdam, un ir pieejama vieta(-as), kur apsēsties.

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 BILANCE**” nozīmē to, ka jūsu atlikums ir nepietiekams, lai nosegtu uz galda atļauto minimālo likmi. Lai varētu piedalīties spēlē, 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**”.

Ja spēles kārtā ir atcelta neparedzētu apstākļu dēļ, un tūlītējs risinājums nav iespējams, parādās statusa joslas ziņojums „**SPĒLE ATCELTA**”. Plašāku informāciju par gadījumiem, kad „Spēle atcelta”, meklējiet šīs rokasgrāmatas sadaļā „Spēles Neērtības”.

Funkcija DALA TAGAD dod iespēju pārtraukt likmju likšanas laiku tajā brīdī, kad esat pabeidzis likt savas likmes, kā arī lūgt dīlerim sākt dalīt kārtis. Šī poga ir pieejama tikai laikā, kad tiek veiktas likmes un, ja pie galda sēž viens vai maksimums divi spēlētāji. Ja viens spēlētājs aizņem divas vai vairāk vietas, tad tas skaitās kā viens spēlētājs.

Poga Dala tagad uz darbvirsmas parādās zem Spēles informācijas indikatora, bet mobilajās ierīcēs blakus virtuālajai vietai.



DEAL NOW

Pēc tam, kad esat noklikšķinājis uz pogas Dala tagad, un likmju likšanas laiks ir beidzies, vairs nav iespējams mainīt vai atsaukt savas likmes.

Ja pie galda atrodas kāds cits spēlētājs, jums var palūgt pagaidīt, kamēr visi pabeidz likt likmes.

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 iespējotas 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, pārliedzinieties, 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, kur ā 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.

ID: 1234567890 12:35:56

Ja ir kādi jautājumi vai vēlēšanās sazināties ar **Klientu Atbalstu**, vienmēr jāpieraksta spēles ID numurs vai arī jāuzņem ekrānuzņēmums ar to.

Blackjack Iespējas

Virš lauciņiem, kuriem izdala kārtis, mazā taisnstūrī parādās attiecīgās rokas vērtības punkti. Tā

spēlētāja vieta, kuram pienācis brīdis izvēlēties li kmes iespēju, iezīmējas, un kāršu kombinācijas vērtības punkti ir norādīti dzeltenā krāsā, kā arī animējas (~~mirgo~~).

12

Ja pirmās divas kārtis ir dūzis un desmitnieks, kalps, dāma vai karalis, tad jūsu roka veido dabisku Blackjack. Jums nav jāizvēlas likmes iespēju, jo šī ir labākā iespējamā kāršu spēles kombinācija.



Visiem spēlētājiem, kuri pie galda ir saņēmuši sākotnējās kārtis, piedāvā izvēlēties vienu no zemāk paskaidrotajām iespējām.

Iespēja Palikt nozīmē tūlītēju pāreju uz spēles kārtas nākamo posmu — iznākumu — nelūdzot papildu kārtis un neieguldot papildu līdzekļus. Spēlētāji pamatā izvēlas šo iespēju tad, kad viņi ir apmierināti ar savas rokas punktiem. Ja iespēju izvēles laikā jūs neizvēlaties nevienu iespēju, spēle automātiski izvēlas iespēju Palikt.



Iespēja Ņemt nozīmē mēģinājumu uzlabot savas rokas punktus, savām sākotnējām divām kārtīm pievienojot vēl vienu. Kad ir izvēlēta iespēja Ņemt, dīleris no kāršu izdales kurpes izvelk jaunu kārti un izdala to jūsu lauciņam. Šo izvēli drīkst izdarīt vairākas reizes līdz brīdim, kad pieņemat lēmumu Palikt

vai rokas punkti sastāda 21. Ja kāršu punktu summa ir 22 vai vairāk (Par daudz), rokas likme tiek automātiski zaudēta.



Dubultot ir vienreizēja iespēja, kas atkarībā no jūsu pirmajām divām kārtīm var būt statistiski labvēlīga. Tas nozīmē dubultot savu likmi, pretī saņemot vienu papildu kārti. Pēc dubultošanas vairāk iespēju šai rokai nepiedāvā, un spēles kārtā vai nu pāriet pie nākamā spēlētāja, vai arī dīleris dala kārtis sev.



Iespēju Sadalīt piedāvā, ja jūsu sākotnējās divas kārtis ir ar vienu un to pašu vērtību, tostarp jebkuras divas kārtis desmit punktu vērtībā. Izvēloties iespēju Sadalīt, jūs liekat likmi, kas ir vienāda ar pamatlikmi, un sākotnējās kārtis tiek sadalītas divās atsevišķās rokās. Katrai jaunajai rokai dīleris automātiski izdala otru kārti. Tad jūs uz vienas vai abām jaunajām rokām varat lūgt izdalīt jaunu kārti vai arī palikt uz vietas.



Sadalot dūžus, katrs dūzis saņem tikai vienu papildu kārti.

Ja sadalītais dūzis saņem kārti desmit punktu vērtībā, tad to skaita par 21, nevis Blackjack.

Pēc tam, kad savai rokai esat izvēlēties vēlamu iespēju, blakus jūsu iesaukai parādās mini ikoniņa, kas uzrāda šo iespēju.

Agro Lēmumu funkcija ļauj izvēlēties rokai iespēju, negaidot tās kārtu. Darbvirsmas versijā vienkārši noklikšķiniet zem sava lauciņa uz vēlamās iespējas un, kad pienāks jūsu kārtā, dīleris reaģēs

saskaņā ar jūsu izvēli. Mobilajās ierīcēs agrie lēmumi ir pieejami tādā pašā formātā kā parastie lēmumi.



Automātiski Palikt

Mūsu Live kazino jums ir iespēja pieņemt ātrākus lēmumus, aktivizējot **funkciju Automātiski Palikt**. To var konfigurēt **Iestatījumu logā Automātiski Palikt**, lietojot vienkāršu slīdni. Kad funkcija Automātiski Palikt ir aktivizēta, tā acumirkļi izvēlas iespēju Palikt, ja jūsu kārtis ir ar vienādu vai lielāku vērtību nekā pirms tam izvēlēta vērtība.

Iestatījumus, kas aktīvās spēles kārtas laikā veikti funkcijai Automātiski Palikt, piemēro nākamajā spēles kārtā, kurā piedalīsities.

Automātiski Palikt neapstādinās kāršu izdali, ja:

- jūsu rokai ir pieejama iespēja **Sadalīt** (sākotnējās kārtis veido pāri);
- jums ir izdalīta „**mīkstā roka**”.

Kad jūsu rokai ir piemērots Automātiski Palikt, tad blakus jūsu iesaukai parādās mini ikoniņa Automātiski Palikt.



Apdrošināšana

Apdrošināšana ir īpaša likme, lai apdrošinātu savu roku pret iespējamo dīlera Blackjack, un to ir iespējams uzlikt tajā gadījumā, ja **Dīlera pirmā kārts ir Dūzis**. Apdrošināšanas likmei jāstāda precīzi **pusi no jūsu lauciņā novietotās sākotnējās likmes vērtības** un tā laimē ar koeficientu 2 pret 1, ja dīlera otrā kārts ir desmit punktu vērtībā.

Lai varētu nopirkt apdrošināšanu, visiem spēlētājiem pie galda tiek dots papildu laiks. Noklikšķiniet uz **Jā**, ja vēlaties to darīt uz visiem saviem lauciņiem.



Blakus iesaukai uz visām apdrošinātajām rokām parāda **ikonu „Apdrošināts”**.



Noklikšķiniet uz **Nē**, ja nevēlaties savai rokai pirkt apdrošināšanu. Ja attiecīgajā apdrošināšanas pirkšanas laikā neesat izvēlējis Jā vai Nē, tad pēc noklusējuma tiek izvēlēta iespēja Nē.



Kad apdrošināšanas laiks ir beidzies, dīleris paziņo vai viņam ir Blackjack vai nav. Ja dīlerim ir Blackjack, spēles kārtā ir beigusies. Apdrošinātās likmes saņem laimestu.

Ja dīlerim nav Blackjack, spēles kārtā turpinās kā parasti. Šajā gadījumā apdrošināšanas likmes tiek zaudētas, bet jūs ar savu roku joprojām varat spēles kārtā uzvarēt.

Spēles Iznākums

Kad spēles kārtā visi spēlētāji un dīleris ir pabeiguši savas darbības, spēles serveris katrai rokai izrēķina iznākumu.

Jūsu spēles kārtas laimesta summa būs redzama laimesta ziņojumā.

Laimē visas rokas, kurām ir vairāk punktu nekā dīlerim. Ja dīlerim ir „Par daudz”, tad visi spēlētāji, kas piedalās spēlē, laimē, izņemot tos spēlētājus, kuriem bijis „Par daudz” pirms dīlera.

Lūdzu, ņemiet vērā: 21 ar divām kārtīm (Blackjack) ir stiprāks par 21 ar sadalītajiem dūžiem un 21 ar trim vai vairāk kārtīm.

Blakus katrai no laimējušajām rokām (tostarp sadalītajām rokām) būs redzama ikona „**Laimē**”.



Spēlētāji, kuriem uz rokas ir Blackjack, automātiski **laimē**, izņemot gadījumu, ja arī dīlerim ir Blackjack. Tādu spēles kārtu pazīst kā **neizšķirts**.

Visas rokas ar vienādu punktu skaitu kā dīlerim tiek klasificētas par **Neizšķirtu**. Tas nozīmē, ka tajā rokā neesat savu naudu ne laimējis, ne arī zaudējis, un likme tiek ieskaitīta atpakaļ jūsu bilancē.



Ja rokas punktu vērtība pārsniedz 21, tā automātiski zaudē un to atzīmē ar ikonu „**Par Daudz**”. Šo ikonu nepiemēro dīlera rokai.



Ja rokas punktu vērtība ir zemāka nekā dīlerim, tā spēles kārtā zaudē, un uzvar dīleris. Blakus katrai no zaudējušajām rokām būs redzama ikona „**Nav Laimesta**”.



Blackjack Izmaksas un RTP

Laimējušās rokas un tās rokas, kurās ir paziņots neizšķirts, izmaksā tā, kā paskaidrots zemāk. Šī informācija ir parādīta logā **Likmju Limiti un Izmaksas**.

Visas laimējušās rokas ar punktu skaitu, kas ir lielāks nekā dīlerim, izmaksā 1 pret 1.

Visas laimējušās rokas ar Blackjack izmaksā 3 pret 2.

Laimējušās apdrošināšanas likmes izmaksā 2 pret 1.

Neizšķirta gadījumā likmes vērtību ieskaita atpakaļ bilancē.

Blackjack spēles **RTP (Teorētiskais Spēlē Ieguldītās Naudas Atmaksas Procents)** ir **99,28 %**.

Aizspēle

Blackjack funkcija **Aizspēle** ļauj pie galda likt likmes uz citu spēlētāju rokām. Jūs novērtējat stiprumu kādai no galveno spēlētāju rokām un liekat attiecīgu likmi. Ja spēlētājs laimē, tad arī jūs laimējat.

Lēmumu par šo roku pieņem tas spēlētājs, kas spēlē pie galda ar savu pamatlikmi. Lai spēlētu kā aizspēlētājs jebkuram citam spēlētājam, likmju likšanas laikā uzlieciet likmes uz īpaši norādīta lauciņa, kas atzīmēts ar „**Aizspēle**”.



Mobilajās ierīcēs likmes pozīcija Aizspēle atrodas lauciņiem pāri.



Likmes Aizspēles **Izmaksa** ir tāda pati kā Blackjack pamatlikmei.

Aizspēles likmju galda limiti ir norādīti logā **Likmju Limiti un**

Izmaksas.

Aizspēlētāja likmi uz citu spēlētāju lauciņiem drīkst likt pat tad, ja esat uzlicis pats savu pamatlikmi, taču uz savas rokas likt aizspēlētāja likmi nedrīkst.

Laimētāja Simbols, kas atrodas blakus spēlētāja iesaukai, palīdz identificēt visveiksmīgākos spēlētājus ar ilgāko uzvaru sēriju. Skaitlis zvaigznes iekšā norāda šajā lauciņā secīgi laimētu spēļu kārtu skaitu. Ja spēlētājs zaudē spēles kārtā, tad laimētāja simbols šim lauciņam tiek zaudēts neatkarīgi no tā, cik daudz secīgas spēles kārtas pirms tam ir laimētas.



Likt aizspēlētāja likmes aiz jebkura spēlētāja drīkst neierobežots skaits spēlētāju. Lai redzētu, cik daudz spēlētāju izvēlētajā lauciņā liek likmes kā aizspēlētāji, un kopējo šo likmju summu, novelciet pāri lauciņa uzrakstam Aizspēle.

Ja likmju likšanas laiks ir beidzies, un galvenais spēlētājs galu galā izvēlas nepiedalīties spēles kārtā, tad jūsu Aizspēles likmi var nepieņemt. Noraidītās likmes ieskaita atpakaļ jūsu bilancē.

Aizspēlētāja likmi drīkst likt aiz jebkura spēlētāja pie galda, bet spēlētājs, kas uzlicis pamatlikmi, **Iestatījumu logā** Aizspēle izvēlēs var atspējot aizspēlētāju likmju likšanas iespējas.

Iesauka lauciņa apakšā identificē spēlētāju, kas pieņem lēmumus šajā rokā, piem., Ņemt, Palikt, Sadalīt un Dubultot. Pēc noklusējuma Aizspēles iestatījumi ir konfigurēti tā, lai sekotu galvenā spēlētāja darbībām. Kāršu dubultošanas vai sadalīšanas gadījumos attiecīgo summu atskaita no jūsu bilances. Tomēr jūs varat mainīt šīs izvēles **Iestatījumu** loga **Aizspēle cilnē**. Jaunās izvēles piemēro, sākot no nākamās spēles kārtas, kurā piedalīsities, un tās saglabājas jūsu konta iestatījumos.

Ja tiek piedāvāta apdrošināšanas iespēja, tad jūs savai Aizspēle likmei varēsiet izvēlēties apdrošināšanas iespēju.

Ja spēlētājs, aiz kura liekat aizspēlētāja likmi, izlemj dubultot, un jūs esat nodzēsis atzīmi „**Dubultot manu likmi, kad galvenais spēlētājs dubulto**”, tad jūsu rokai izdala trešo kārti, piemērojot iespēju Ņemt, taču jūs vairs nevarēsiet ņemt nevienu papildu kārti.

Ja spēlētājs, aiz kura liekat aizspēlētāja likmi, izlemj sadalīt, un jūs esat nodzēsis atzīmi „**Dubultot manu likmi, lai nosegtu abas rokas, kad galvenais spēlētājs sadala**”, tad jūsu likmi piemēro tikai pirmajai sadalītajai rokai.

Papildlikmes

Ar papildlikmju iespējām jūs varat uzlabot savu izklaides pieredzi un potenciāli arī savus finansiālos resursus pat tad, ja spēles kārtā zaudējat pamatlikmi. Papildlikmes liek uz gala rezultātu nevis rokas iznākumu.



Salīdzinot ar Blackjack parastajām izmaksām, papildlikmju izmaksas ir relatīvi augstas, tāpēc parasti šo likmju minimālie un maksimālie limiti ir zemāki.

Papildlikmes drīkst likt likmju likšanas laikā, bet tikai pēc tam, kad savā lauciņā esat uzlicis pamatlikmi.

Papildlikmju apraksts un izmaksas ir parādītas logā **Likmju Limiti un Izmaksas**.

Uz katra Live Blackjack galda ir pieejamas divas dažādas papildlikmju iespējas:

Perfektie Pāri (PP) ir papildlikme, kuru liek pirms kāršu izdales. Ja pirmās divas kārtis veido pāri, tad tā dod iespēju laimēt papildu naudu. Ir trīs dažādi pāru veidi:

Perfekts Pāris — divas identiskas kārtis (piem., divas ercena dāmas);

Vienkrāsains Pāris — divas vienas un tās pašas vērtības un krāsas kārtis, bet dažādā mastī (piem., ercena divnieks un kārava divnieks)

Jaukts Pāris — divas vienas un tās pašas vērtības kārtis, bet dažādās krāsās (piem., pīķa divnieks un kārava divnieks)

Lai laimētu papildlikmi Perfekts pāris, pirms kāršu izdales saskaņā ar galda limitiem uzlieciet likmi uz īpaši norādīta lauciņa, kas atzīmēts ar „PP”.

Laimējušās papildlikmes parāda tūlīt pēc tam, kad katram lauciņam, kas piedalās spēles kārtā, tiek izdalītas divas sākotnējās kārtis.

Dīlera roka laimējušo PP roku neietekmē.

Izmaksu aprēķina, jūsu likmi sareizinot ar attiecīgā pāra veida koeficientu. Kavām **Izmaksu ir** **astotām** **tabula** **redzam**a zemāk:

Kombinācija	Izmaksa
Perfekts pāris	25 pret 1
Vienkrāsains pāris	12 pret 1
Jaukts pāris	6 pret 1
Nav pāra	-1

Citiem

Perfektajiem pāriem **Teorētiskais Spēlē Ieguldītās Naudas Atmaksāas Procents ir 95,90** %.

vārdiem sākot, kazino priekšrocība ir 4,1 %.

Divdesmit-Viens-Plus-Trīs (21+3) ir papildu likme, kur divas no vispopulārākajām kazino kāršu spēlēm apvienojas vienā (Blackjack un pokers). Tā balstās uz trīs kāršu kombināciju, ko veido dīlera atklātā kārts un divas jūsu rokas sākotnējās kārtis, kas kopā izveido pokera kombināciju no trim kārtīm.

Katra kombinācijas veida vērtība ir šāda:

Vienmasts Trijniēks — trīs vienas un tās pašas vērtības un masta kārtis (piem., trīs ercena dūži);

Vienas Masts Strīts — trīs secīgas viena masta kārtis (piem., pīķa desmitnieks, kalps un dāma);

Trīs Vienādi — trīs vienas un tās pašas vērtības kārtis (piem., ercena dāma, kārava dāma un kreīča dāma);

Strīts — trīs secīgas, bet dažādu mastu kārtis (dūzi var izmantot, lai iegūtu kombinācijas: Straight ar dūzi, 2 un 3 vai Straight ar dāmu, karali un dūzi);

Viena Masts — trīs dažādas vērtības, bet tā paša masta kārtis (piem., kreīča 2, 6 un karalis).

Lai laimētu papildlikmi 21+3, pirms kāršu izdales saskaņā ar galda limitiem uzlieciet likmi uz īpaši norādīta lauciņa, kas atzīmēts ar „21+3”.

Laimējušās papildlikmes parāda tūlīt pēc tam, kad katram lauciņam, kas piedalās spēles kārtā, tiek izdalītas divas sākotnējās kārtis.

Gadījumā, ja jūsu roka sastāda divas laimējušās kombinācijas, izmaksā tikai augstāko no tām.

Izmaksu aprēķina, jūsu likmi sareizinot ar kombinācijas veida koeficientu. Izmaksu tabula kāvām **astotām** ir **redzama** zemāk:

Kombinācija	Izmaksa
Vienmasts Trijnieks	100 pret 1
Vienas Masts Strīts	40 pret 1
Trīs Vienādi	30 pret 1
Strīts	10 pret 1
Viena Masts	5 pret 1
Nav kombinācijas	-1

Navigācijas Vadīklas

Foajē poga var tikt nospiesta jebkurā laikā no jebkuras spēles. Tā ļauj viegli mainīt galdu, izvēlēties jebkuru citu tiešraides spēli vai vienkārši atstāt galdu. Jūs netiksiet noņemts no pašreizējā galda līdz brīdim, kad būsiet izvēlējies jaunu galdu, kuram pievienoties, tāpēc foajē var izmantot, lai, paliekot pie pašreizējā galda, pārlūkotu citas spēles. Kad esat nokļuvis foajē lapā, lūdzu, noklikšķiniet uz pogas **Atgriezties pie Spēles**, lai izietu no foajē un atgrieztos pie sava atvērtā galda.



Noklikšķinot uz **Tērzēšanas pogas**, atveras tērzēšanas logs, kur var nosūtīt ziņojumus dīlerim un citiem spēlētājiem. Mūsu dīleri sazināsies ar jums tiešajā ēterā un atbildēs uz jebkuriem jautājumiem, kas attiecas uz spēli.



Ja vēlaties runāt ar mūsu **Tiešraides Klientu Atbalsta Komandu**, lūdzu, izvēlieties attiecīgo tērzētavu, noklikšķinot uz **pogas Atbalsts**, kur jums palīdzēs privāti.



Ja tērzēšanas logs paliek pārāk pilns, jūs varat paslēpt citu spēlētāju ziņojumus, šo izvēli izvēloties

Iestatījumu logā.

Tērzēšanas ziņojumus visu laika periodu pārrauga īpašs studijas personāls. Ja saziņā pie galda ar dīleri un/vai citiem spēlētājiem lietojat nepiemērotu vai rupju valodu vai piesārņojat tērzētavu ar nevajadzīgiem ziņojumiem, jebkurš tērzēšanas ziņojums var tikt izdzēsts, un jūsu tērzēšanas funkcija var tikt bloķēta.

Noklikšķinot uz **Skaņas Regulēšanas pogas**, atveras slīdnis, kas pie jūsu galda ļauj izmainīt skaņas stiprumu. Noklikšķinot uz Skaņas regulēšanas pogas, spēlei izslēdzas skaņa — pēc tam tā pārveidojas par ikonu „Skaņa izslēgta”.



Spēle pēc noklusējuma atveras ar izslēgtu skaņu. Lūdzu, noklikšķiniet uz **pogas Skaņa izslēgta**, lai ieslēgtu skaņu. Pēc tam ikona pārveidosies par **Skaņas regulēšanas** pogu.



Noklikšķinot uz **Vēstures pogas**, atveras logs, kas detalizēti parāda jūsu darbības mūsu Live kazino. Tas pēc noklusējuma atver jūsu vēsturi **Šodien**. Savu vēsturi var apskatīt arī par iepriekšējām dienām, izvēloties cilni **Iepriekš**.



Izvēlieties no saraksta to spēles kārtu, kuru apskatīt detalizēti, tostarp visas savas uzliktās likmes.

Detalizēta Live Blackjack spēles vēsture parādās Spēlētāja vēstures logā un ir sadalīta divās daļās: spēles informācija un informācija par likmēm.

Noklikšķinot uz **pogas Spēles instrukcija**, atveras tas palīdzības logs, kurā atrodaties patlaban.



Noklikšķinot uz **pogas Iestatījumi**, atveras **Iestatījumu logs**, kas ļauj iestatīt vēlamās iespējas:

- a) **Cilnē Vispārīgi** ir pieejamas šādas iespējas:



- Pārvaldīt video kvalitāti.
- Pārvaldīt spēles skaņas.
- Rādīt vai paslēpt citu spēlētāju tērzēšanu.
- Mainīt interfeisa valodu.

- b) **Cilnē Aizspēle** jums tiks lūgts pieņemt lēmumu vai, kad spēlējat kā aizspēlētājs, vēlaties sekot vai atsekot galvenā spēlētāja darbībām;
- c) **Cilnē Automātiski Palikt** var piekļūt informācijai par šo funkciju. Slīdnis ļauj iestatīt vēlamo Automātiski Palikt vērtību un aktivizēt to vai arī šo funkciju izslēgt.

Noklikšķinot uz **pogas Klasiskais ska ts**, spēles skats tiek mainīts uz **klasisko režīmu**, kurā video rāda nelielā rāmī. Virtuālais galds ir redzams zem video, un katram lauciņam tiek parādītas grafiskās kārtis.



Ja interneta savienojums ir lēns vai nestabils, spēles interfeiss var automātiski nomainīties uz klasisko režīmu. Šādā gadījumā video tiek automātiski iestatīts uz **zemu video izšķirtspēju**.

Noklikšķinot uz **pogas Pilnekrāns**, tiek palaists **Pilnekrāna** režīms, un spēle un/vai foajē aizpilda visu ekrānu. Lai izietu no šī režīma, vēlreiz noklikšķiniet uz pogas, vai arī uz savas tastatūras nospiediet „Esc” taus tiņu.



Kāršu Jaukšana un Kāršu Maiņa

Kavu jaukšana notiek, kad no kāršu izdales kurpes tiek izņemta sadalošā kārts, un spēles kārta ir pabeigta.

Kad spēles laikā parādās sadalošā kārts, to noņem un roku pabeidz. Dīleris paziņo „**Kurpes pēdējā roka**”. Kad šī roka ir pabeigta, kārtis vairs nedala līdz brīdim, kad nomaina kāršu izdales kurpi vai sajauc kārtis.

Saskaņā ar ieviesto kārtību kārtis jauc (samaisa) kāršu maisītājs uz papildu galda vai dīleris uz spēles galda.

Kāršu maiņas process pie katra kāršu galda notiek vienreiz diennaktī. Tomēr kārtis ir jānomaina arī šādos gadījumos:

- Galdu atvēra pēc laika, kurā nenotika nekādas darbības;
- Pie galda nebija pieejama videoplūsma;
- Spēles kārtas laikā uz grīdas nokrita vairāk nekā trīs kārtis;
- Kāršu izdales kurpē atrodas kārts ar bojātu svītrkodu.

Kārtība, kādā notiek pieteikšanās uz laimestu un kādā to izsniedz

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

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.

Izmaksātos 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 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.

Terminš, līdz kuram azartspēles dalībnieks var pieteikties uz laimestu

Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti no 720 euro līdz 14300 euro tiek izmaksāti 24 stundu laikā. Laimesti, kuri pārsniedz 14300 euro izmaksā azartspēles noteikumos apstiprinātā kārtībā ne vēlāk kā 30 dienu laikā un ne vairāk kā divos maksājumos.

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”

06.10.2022.