

LIVE spēles FIRST PERSON LIGHTNING BACCARAT 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 Baccarat</i> |
| Spēles veids | Video slots (galda spēle) paredzēts 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 (€) | 1 |
| Max likmes vērtība (€) | 100 |

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:

Spēles „First Person Baccarat” mērķis ir uzminēt, vai paša spēlētāja vai baņķiera kāršu kopējā vērtība būs tuvāka 9.

Spēles noteikumi

First Person Golden Wealth Baccarat tiek spēlēta ar astoņām standarta 52 karšu kavām. Kāršu vērtības ir šādas:

- Dūžiem ir 1 punkta vērtība.
- Kārtis no 2 līdz 9 atbilst to norādītajai vērtībai.
- Desmitnieku, kalpu, karaļu un dāmu vērtība ir 0 punkti.

Pēc katras kāršu sajaušanas pirmās kārtis atmet. No jaunas kāršu izdales mašīnas vispirms izvelk vienu atklātu kārti. Atmesto kāršu skaits ir atkarīgs no pirmās izvilktās kārts vērtības. Šajā kāršu atmešanas procedūrā desmitnieku un figūru kāršu vērtība ir 10 un tiks atmestas 10 kārtis. Kārtis atmet, ievietojot tās atmesto kāršu turētājā.

Bakarā svarīgas ir tikai kāršu punktu vērtības, mastiem (erceni, pīķi, kreiči vai kāravi) nav nozīmes. Lai saņemtu kārtis, spēlētājam jāliek likme uz savu (Player) vai baņķiera (Banker) uzvaru raundā ar kāršu

kopējo vērtību, kas tuvāka 9. Spēlētājs savu likmi var likt arī uz to, ka spēles raunds beigsies ar neizšķirtu (Tie) – gadījumā, ja spēlētāja un baņķiera kopējā kāršu vērtība ir vienāda.

Turklāt jūs varat izdarīt likmi arī uz spēlētāja/baņķiera pāri (P/B Pair), kas laimēs, ja spēlētājam/baņķierim pirmās divas izdalītās kārtis veidos pāri.

Katrai no jūsu izdarītajām likmēm tiks pievienota 20% zelta maksa. Piemēram, ja jūsu likme ir 5, piemērotā 20% zelta maksa būs 1, tādējādi jūsu kopējā likme būs 6. Kopējā likmes vērtība būs redzama jūsu ekrānā.

20%

Zibens raunds

Kad visas jūsu likmes būs pieņemtas, sāksies zibens raunds. Zibens raunda laikā no virtuālās 52 kāršu kavas nejaušā kārtībā tiek izvilktas viena līdz piecas zibens kārtis. Tad šīm zibens kārtīm tiek nejaušā kārtā piešķirti zibens reizinātāji – 2x, 3x, 4x, 5x vai 8x. Ja jūsu likme laimē un ietver kārti/kārtis, kas ir starp izvēlētajām zibens kārtīm, jūsu laimests tiks reizināts ar kārtij/kārtīm piešķirto zibens reizinātāju.

Jums būs iespēja laimēt vēl vairāk, ja vienā likmes pozīcijā tiks izdalītas divas vai vairāk zibens kārtis. Šie reizinātāji tiks reizināti, un jūsu laimests tiks reizināts ar kopējo reizinātāju! Jūsu sākotnējā likme tiks pievienota jūsu laimestiem. Ja laimīgā kāršu roka neietvers nevienu no atklātajām zibens kārtīm, tiks izmaksāts parasts laimests. Sīkāku informāciju par laimestiem skatiet sadaļā „Laimesti“.

Pēc zibens raunda gan spēlētājam, gan baņķierim tiek izdalītas divas kārtis.

Katras rokas vērtība tiek aprēķināta, noņemot desmitu ciparu rokā, kuras vērtība pārsniedz 10. Piemēram, rokas, ko veido 7 un 9, vērtība Bakarā ir tikai 6 (jo $16-10 = 6$). Tāpat – kārts ar bildīti plus devītnieka vērtība būs 9.

Ja spēlētājs vai baņķieris saņem sākotnējo divu kāršu roku ar vērtību 8 vai 9 („dabīgs“ 8 vai 9), papildu kārtis netiks izdalītas.

Ja spēlētāja un baņķiera sākotnējo divu kāršu roku vērtības ir 0–7, tiek ņemts vērā „trešās kārts noteikums“, lai noteiktu, vai kādam no dalībniekiem ir nepieciešams izdalīt trešo kārti. Spēlētājam vienmēr ir pirmais gājiens.

Spēlētāja roka

| | |
|-------------------------------------|---------------------------------------|
| Spēlētāja sākotnējā divu kāršu roka | |
| 0-1-2-3-4-5 | Spēlētājs velk trešo kārti. |
| 6-7 | Spēlētājs gaida. |
| 8–9 („dabīga“ roka) | Nevienam netiek izdalīta trešā kārts. |

Baņķiera roka

| Baņķiera sākotnējā divu kāršu roka | Spēlētāja trešās izvilktās kārts vērtība | | | | | | | | | | |
|------------------------------------|--|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Nav trešās kārts | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 0 | V | V | V | V | V | V | V | V | V | V | V |
| 1 | V | V | V | V | V | V | V | V | V | V | V |
| 2 | V | V | V | V | V | V | V | V | V | V | V |
| 3 | V | V | V | V | V | V | V | V | V | S | V |
| 4 | V | S | S | V | V | V | V | V | V | S | S |
| 5 | V | S | S | S | S | V | V | V | V | S | S |
| 6 | S | S | S | S | S | S | S | V | V | S | S |
| 7 | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S |
| 8 | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S |
| 9 | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S | S |

V – velk; S – stāv

Ja spēlētāja roka paliek uz 6 vai 7, tad baņķiera rokai ar kopējo vērtību 3, 4 vai 5 ir jāvelk kārts, bet baņķierim ar kopējo roku 6 tā ir jāatstāj.

Pievienojieties galdam tieši, noklikšķinot uz tā vai vairāku spēļu panelī noklikšķinot/pieskaroties ikonai

„Pievienoties“ uz galda, kam vēlaties pievienoties. Izvēlētais galds tiks iezīmēts.

Lai pamestu galdu, noklikšķiniet/pieskarieties ikonai „Pamest“.

Vispirms varat veidot un novērot tendences un saņemt vairākas rokas bez maksas. Vairāku spēļu panelī noklikšķiniet/pieskarieties pogai „+1“, lai saņemtu bezmaksas aizklātās kārtis vai nu uz konkrēta galda vai uz visiem galdiem vienlaicīgi. Vai, spēlējot pie galda, izmantojiet pogu „+1“, lai izveidotu ceļus pie konkrētā galda.



Kad izdalīts noteikts skaits roku, maksimālais likmju limits dažādām papildlikmēm var tikt samazināts.

Sašķirojiet galdus pēc garākās uzvaru sērijas izvēlētajā ceļā. Kad ir pabeigts spēles raunds vai izdalītas bezmaksas rokas, tiek iezīmēta šķirošanas poga, lai informētu, ka galdus var atkal sašķirot.

Jebkurā brīdī sajaučiet kārtis kāršu izdales mašīnā, lai notīrītu spēles modeļus pie sava galda vai visiem galdiem vienlaicīgi vairāku spēļu panelī vai spēlējot pie galda.

Sadaliet kavu, pārvietojot sarkano sadalītājkārti virs kavas.

SADALĪT KAVU

Lai aizvērtu vairāku spēļu paneli, noklikšķiniet/pieskarieties galda pogai. 

Noklikšķiniet/pieskarieties tai vēlreiz, lai paneli atkal atvērtu. 

Noklikšķiniet/pieskarieties bultas ikonai, lai atgrieztos Bakaras zālē. 

Papildlikmes

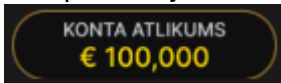
| Papildlikme | Apraksts |
|-------------|---|
| P Pair | Laimests, ja pirmās divas spēlētājam izdalītās kārtis ir pāris. |
| B Pair | Laimests, ja pirmās divas baņķierim izdalītās kārtis ir pāris. |

Likmju izdarīšana

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 Golden Wealth Baccarat € 1 – 100

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



ČIPU DISPLEJS ļauj jums izvēlēties vērtību katram čipam, ar ko vēlaties izdarīt likmi. Ir pieejami tikai tie čipi, kuru nominālvērtību sedz jūsu pašreizējais konta atlikums.



Kad esat izvēlējušies čipu, izdriest savu likmi, vienkārši noklikšķinot/pieskaroties atbilstošajai likmes pozīcijai uz spēles galda. Katru reizi, kad jūs noklikšķināt/pieskarieties 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/pieskarieties pogai IZDALĪT, lai sāktu kāršu izdali.



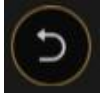
Kad esat izdarījis jebkādu likmi, kļūst pieejama poga DUBULTOT (2x). Katru reizi noklikšķinot/pieskaroties pogai, visas likmes tiek dubultotas, līdz tiek sasniegts maksimālais limits. Atcerieties, ka, lai dubultotu VISAS izdarītās likmes, jums jābūt pietiekamam konta atlikumam.



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.

Taustiņu saišnes

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

| TAUSTIŅŠ | FUNKCIJA |
|-----------------------------------|--|
| Ciparu taustiņi no 1 uz augšu | Izvēlieties vēlamo 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. Nospiediet ATSTARPES TAUSTIŅU otrreiz, lai divkāršotu savu likmi. |
| 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: <ul style="list-style-type: none">• izietu no pilnekrāna režīma;• aizvērtu uznirstošo logu (vēstures, palīdzības, iestatījumu logu utt.) |

Rezultāts

Spēlētāja vai baņķiera 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.

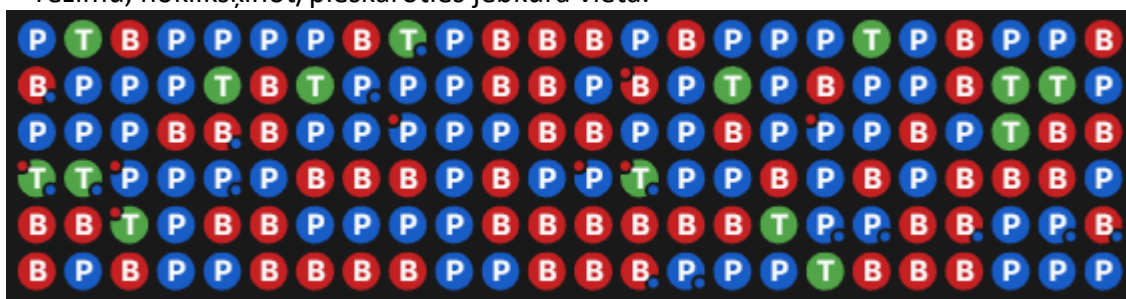
PĒRĻU CEĻŠ (BEAD ROAD) un LIELAIS CEĻŠ (BIG ROAD) attēlo katra iepriekšējā raunda rezultātus, savukārt Lielās acs ceļš (Big Eye Road), Mazais ceļš (Small Road) un Tarakānu ceļš (Cockroach Road) attēlo spēles modeļus, kas tiek atvasināti no LIELĀ CEĻĀ.

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. Ap šūnu apvilks zelta riņķis nozīmē, ka raunds tika uzvarēts ar zelta kārti.

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.

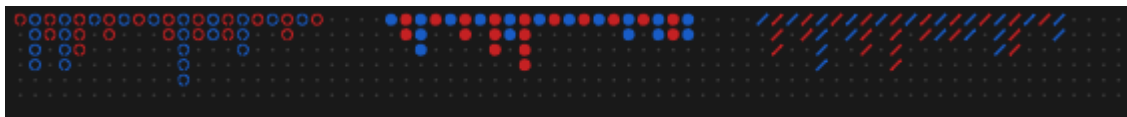
Ja divi vai vairāki secīgi raundi noslēdzas ar neizšķirtu, skaitlis uz līnijas norādīs neizšķirtu skaitu.

Raundi ar zelta kārti tiek reģistrēti ar zilām vai sarkanām šūnām, atkarībā no tā, kura roka ir uzvarējusi, un ap šūnu apvilktu zelta riņķi. Raundi ar zelta kārtīm, kas noslēdzas ar neizšķirtu, tiek reģistrēti ar zelta šūnām, kurām cauri ir novilkta zaļa līnija.



ATVASINĀTIE CEĻI

Īstiem Bakaras 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 zilā krāsa neatbilst baņķiera un spēlētāja uzvarām, un nav iespējams noteikt neizšķirtus vai pārus. Atvasinātajos ceļos sarkani ieraksti nozīmē atkārtosanos, savukārt zili 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:

Baņķieris – baņķiera uzvaru skaits līdz šim.

Spēlētājs – spēlētāja uzvaru skaits līdz šim.

Neizšķirts – neizšķirtu raundu skaits līdz šim.

Baņķieris (Pāris): baņķiera pāru skaits līdz šim.

Spēlētājs (Pāris): spēlētāja pāru skaits līdz šim.



CEĻU PĀRBAUDES TABULA

Ceļu pārbaudes tabulā parādīta ikona, kas tiks pievienota trīs atvasinātajiem ceļiem, ja nākamo raundu uzvarēs baņķieris vai spēlētājs. Klikšķiniet uz baņķiera (B) vai spēlētāja (P) pogas, lai redzētu ikonu, kas

tiks pievienota ceļiem, ja nākamo raundu uzvarēs baņķieris vai spēlētājs.



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 |
|--------|---|
| Player | 1 – 512:1 |
| Banker | 1 – 512:1 Ja baņķieris laimē, tiek atgriezti 95% no jūsu baņķiera likmes |
| Tie | 5 – 1 310 720:1 |
| P Pair | 9 – 576:1 |
| B Pair | 9 – 576:1 |

Maksimālais laimests vienā spēles raundā ir ierobežots. Detalizētu informāciju skatiet likmju limitu tabulā.

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

Optimālais spēles izmaksas (RTP) procents First Person Golden Wealth Baccarat spēlē ir 98,76%. Turpmāk sniegtajā tabulā redzami spēles izmaksu procenti dažādām papildlikmēm.

| Likme | Spēles izmaksa |
|--------|----------------|
| Player | 98,76% |
| Banker | 98,59% |
| Tie | 94,51% |
| B Pair | 88,35% |
| P Pair | 88,35% |

RTP ir balstīts uz maksimālo likmi, kas uzlikta uz individuālu likmi.

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.