

SIA „Olybet Latvia”

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

Spēles „Roulette Advanced” noteikumi
Net Entertainment spēles programma

Spēles veids: tiešsaistes ruletes video spēle.

Spēles laimesta procents: šai spēlei ir 97.30%.

Tiešsaistes azartspēlē 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 vienai izspēlei: 1 EUR

Maksimālā likme vienai izspēlei („Straigh Up” likme): 10 EUR

Maksimālais laimests pamatspēlē („Straight Up” likmei): 350 EUR

Spēles apraksts

Spēle ir Eiropas ruletes spēles tiešsaistes versija un galvenais mērķis ir uzminēt pirms ruletes iegriešanas un bumbiņas mešanas, uz kura no 37 cipariem iegrieztā bumbiņa apstāsies. Uzminot uz kura tieši cipara bumbiņa apstāsies, spēlētāji saņems laimestu atbilstoši veiktajai likmei saskaņā ar laimestu koeficientiem, kas ir norādīti izmaksu tabulā.

Spēlētājs var veikt viena vai vairāku veidu likmes, ieskaitot parastās galdu likmes un īpašās likmes, kas tiek ierobežotas tikai ar galda un likmju veida limitiem. Tiklīdz spēlētājs ir veicis likmi un veicis gājienu - nospiedis “SPIN”, rulete tiek iegriezta. Bumbiņa ripo pretēji ruletes griešanās virzienam. Tā apstājas uz nejauši izvēlētiem cipariem.

Uz cipara, spēles galdā, uz kura ruletē izkrīt bumbiņa, tiek novietota figūra, ko sauc par “dolly”. Tāpat izkritušais cipars tiek parādīts uz nelielas sadaļas ekrāna spēlē. Visas veiktās likmes, kas liktas uz cipariem vai laukiem, kas nav izkrituši, tiek noņemtas no galda. Ja spēlētājs ir uzlicis likmi uz cipara, uz kura vēlāk izkrīt bumbiņa, viņš saņem laimestu atbilstoši izmaksu tabulai. Izmaksu tabula ir redzama peles kursoru novietojot uz lauku ar norādītu minimālo un maksimālo likmi.

Spēles norise

Jāizvēlas attiecīgās vērtības žetons, jānovieto uz laukiem, uz kuriem spēlētājs vēlas likt likmi, un jānospiež poga “SPIN”, jāsaņem, kad bumbiņa apstāsies uz kāda no cipariem.

Kā izvēlēties žetonu vērtību? Lai izvēlētos žetonu ar vēlamu vērtību, ir jāuzklikšķina uz viena no žetoniem, kas atrodas uz spēles ekrāna.

Veikt vienu vai vairākas likmes? Likmes ir iespējams likt ar žetoniem uz galda esošajiem laukiem vai uz īpašajām likmēm un likmju veidiem, kas ir blakus galdam.

Piezīme: Ja kopējā likme ir lielāka par maksimāli iespējamo galda likmi vai galda limitu, vai spēlētājam nav pietiekams kredītpunktu daudzums, lai veiktu likmi, tad šāda likmes netiks pieņemtas un izvietotas uz galda.

- **Galda likmes (“Inside” un “Outside” likmes, jeb iekšējās un ārējās likmes)**

Lai veiktu likmi uz galda ir, jāuzklikšķina uz jebkura likmju lauka uz spēles galda. Viens klikšķis uz galda esošajiem laukiem vai īpašajām likmēm un to veidiem, pievieno attiecīgajā laukā vienu pirms tam izvēlētas denominācijas žetonu.

Kad spēlētājs ar peles kursoru pārvietojas pa spēles galda cipariem un likmju sektoriem, tad parādās informācija par likmju veidiem un kāds ir laimests par attiecīgo kombināciju.

- **Īpašās likmes (īpašo likmju sadaļa, “Billboard” un “Racetrack” likmes)**

Lai veiktu likmes uz īpašajiem sektoriem, ir jāizvēlas attiecīgās vērtības žetons un jāuzklikšķina uz attiecīgās īpašās likmes lauka. Žetonu daudzums, kas atbilst izvēlētajai likmei, tiek novietots uz parasto likmju sadaļas uz galda, uz tās pašas līnijas uz kuras novietota likme.

Kad spēlētājs pārvieto peles kursoru pār īpašo likmju sadaļu, īpašās likmes tiek izceltas un parādās informācija par likmju lielumiem.

Piezīme: Lai palielinātu likmi par citu daudzumu ir, jāizvēlas attiecīgas vērtības žetons, uzklikšķinot uz tā un uzklikšķinot uz attiecīgu spēles lauku.

Likmes noņemšana

Lai noņemtu likmi, ir jāizvēlas žetons ar sarkanu krustu vidū un jāuzklikšķina uz attiecīgā spēles laukuma vai īpašo likmju laukuma.

Ruletes rata iegriešana

Lai iegrieztu ruletes ratu ir, jānospiež poga “**SPIN**”. Summa, kas atbilst veiktajai likmei pirms ruletes grieziena tiek noskaitīta no spēlētāja kredītpunktiem bilancē. Kad rulete apstājas un bumbiņa atrodas nelielā kabatiņā ar vienu no cipariem, tad tas ir laimīgais cipars. Uz spēles galda uz laimīgā cipara tiek novietota “**dolly**”.

Informācija par laimīgo ciparu

Laimīgais cipars tiek parādīts uz īpaša lauka spēles ekrānā, kopā ar informāciju par likmes veidu un informāciju vai spēlētājs ir ieguvis kādu laimestu. Laimesti tiek parādīti arī uz spēles ekrāna lejasdaļā un ir pievienoti kopējam kredītpunktu skaitam. Visas likmes, kas zaudēja tiek noņemtas no galda.

Atkārtota spēlēšana

Lai veiktu nākamo griezienu ar tādu pat likmi, ir jānospiež poga “**SAME BET**”. Lai veiktu jaunu likmi ir, jānospiež poga “**CLEAR BETS**” un tad jānospiež “**SPIN**” poga.

Īpašo likmju sadaļa

Šī sadaļa ļauj spēlētājam likt vairākas likmes vienlaicīgi uz jau izvēlētiem laukiem. Šī sadaļa atveras, kad tiek uzklikšķināts uz īpašo likmju sadaļas “**SPECIAL BETS**”. Kad sadaļa ir atvērta, tad ir iespējams veikt likmes, kas tur ir norādītas. Lai redzētu visu īpašo likmju sarakstu pēc tam, kad tiek veikts klikšķis uz sadaļas uzraksts “**SPECIAL BETS**”, ir jānospiež uz redzamajām sarkanajām bultiņām.

“Racetrack”

Tas dod iespēju likt likmes uz ruletes galda savādākā veidā. “**RACETRACK**” atrodas spēles ekrāna augšējā daļā un cipari uz tā ir izvietoti identiski tam, kā tie ir izvietoti uz ruletes

rata. Īpašās likmes nosedz ciparus, kas uz ruletes rata atrodas viens otram blakus un vienlaicīgi uz **“RACETRAK”**. Izmantojot tur norādīto informāciju var veikt trīs dažādas likmes: uz cipara un piecas īpašās likmes ieskaitot “kaimiņu” likmes.

Lai veiktu “kaimiņu” likmes ir jāizvēlas “kaimiņu” likmes uzstādījumi un jānorāda ciparu skaits katrā izvēlētajā cipara pusē (cipars 0 bloķē “kaimiņu” likmes un izvēlētie cipari no 1 līdz 9 norāda uz konkrētiem cipariem, kas tiks izvēlēti).

“Billboard” vai ziņojumu sadaļa

Saturs, kas tajā ir redzams ir atkarīgs no tā kādā stadijā ir spēle. Tajā ir redzami sadaļas noteikti cipari, iepriekš izkritušie cipari, izmaksas par laimestiem un kazino ruletes statistika. Papildus spēlētājam ir iespēja veikt likmes uz karstajiem un aukstajiem cipariem, kas redzami sadaļā – **“HOT”** un **“COLD”** cipariem.

“Billboard” numuru saraksts

Parāda iepriekšējos 14 izkritušos ciparus. Cipari sarkanajā krāsā norāda to, ka bija izkrituši cipari no sarkanajiem ruletes laukiem, cipari dzeltenajā krāsā ciparus, kas bija izkrituši no melnajiem ruletes laukiem un cipari zaļajā krāsā, ka bija izkritis **“ZERO”** - 0.

“Billboard” likmju režīmā

Parāda statistiku par visiem kazino esošo rulešu galdu izkritušajiem “karstajiem”, “aukstajiem”, pāra, nepāra, **“ZERO”**, sarkaniem, melniem un zaļiem cipariem.

- **“Karstie” cipari.** Parāda visbiežāk izkritušos ciparus un to, cik reizes tie ir, izkrituši pēdējo 500 izspēļu laikā.
- **“Aukstie” cipari.** Parāda visretāk izkritušos ciparus un izspēļu skaitu, kopš tie ir izkrituši pēdējo reizi.
- **Sarkanie/Melnie, Zaļie cipari.** Parāda procentuālā izteiksmē attiecības starp izkritušajiem sarkanajiem/melnajiem un zaļajiem cipariem pēdējo 500 izspēļu laikā.
- **Pāra/Nepāra/0 cipari.** Parāda procentuālā izteiksmē attiecības starp izkritušajiem pāra/nepāra vai ciparu 0 pēdējo 500 izspēļu laikā.

Piezīme: Visa šajā sadaļā pieejamā informācija tiek atjaunināta pēc katras izspēles, kad tiek noskaidrots laimīgais cipars.

“Billboard” rezultātu režīmā

Tiklīdz bumbiņa apstājas šajā sadaļā parādās izkritušais cipars un rezultāts.

Likmju apraksts un izmaksu koeficienti

Lai redzētu spēļu izmaksu struktūru peles kursors ir jānovieto uz **“MIN/MAX”** zīmes.

Zemāk redzamajā tabulā ir redzami likmju veidi, katras likmes apraksts un izmaksu koeficienti par laimestiem.

Likmju veidi	Apraksts	Izmaksa
Iekšējās likmes. Likmes, kas ir liktas uz konkrētiem cipariem vai līnijām starp cipariem, kas ir redzami galda iekšpusē.		
Straight	Likmes, kas veiktas uz konkrētu ciparu, ieskaitot 0. Ir jāliek likme attiecīgā cipara/kvadrāta vidū. Laimests tiek saņemts, ja bumbiņa ruletes ratā apstājas uz šī cipara.	35:1

Split	Likme uz diviem horizontāli un vertikāli galdā blakus esošajiem cipariem. Žetons ir jānovieto uz līnijas starp izvēlētajiem diviem cipariem. Laimests tiek saņemts, ja bumbiņa ruletes ratā apstājas uz viena no izvēlētajiem cipariem.	17:1
Three line (Street)	Likme tiek veikta uz vienu no cipariem no sāna un tā nosedz trīs ciparus horizontālā līnijā. Likme ir jāliek uz lauka, kas atšķir iekšējo un ārējo likmju laukus. Laimests tiek saņemts, ja bumbiņa ruletes ratā apstājas uz viena no trim izvēlētajiem cipariem.	11:1
Corner (Square)	Likme, kas tiek veikta pa vidu starp četriem blakus esošiem cipariem, piemēram, 11-12-14-15. Laimests tiek saņemts, ja bumbiņa ruletes ratā apstājas uz viena no četriem izvēlētajiem cipariem.	8:1
Six line	Likme, kas tiek veikta starp divām trīs ciparu rindām, galda ārējā pusē un horizontāli nosedz 6 ciparus. Piemēram, liekot likmi starp cipariem 25-30 no ārpuses. Laimests tiek saņemts, ja bumbiņa ruletes ratā apstājas uz viena no sešiem izvēlētajiem cipariem.	5:1
Ārējās likmes. Likmes, kas veiktas sadaļā ārpus cipariem galda iekšpusē.		
Left, Middle, Right (Kolonnas)	Likme tiek veikta uz 12 cipariem, kas atrodas uz vienas no trim kolonnām (kreisās, vidējās vai labās). Likme ir jāveic uz lauka uz kura ir uzrakstīts "2-1" kolonnas beigās. Laimests tiek saņemts, ja bumbiņa ruletes ratā apstājas uz viena no 12 izvēlētajiem cipariem.	2:1
1st 12, 2nd 12, 3rd 12 (Duči)	Likme, kas tiek veikta uz 12 cipariem, kas atrodas uz 3 blakus esošajām rindām. Likme ir jāveic uz lauka "1st 12", kas noklāj ciparus no 1 līdz 12; "2nd 12", kas noklāj ciparus 13 līdz 24 vai "3rd 12", kas noklāj ciparus no 25 līdz 36. Laimests tiek saņemts, ja bumbiņa ruletes ratā apstājas uz viena no 12 izvēlētajiem cipariem.	2:1
19-36 (High) vai 1-18 (Low)	Likmes uz pirmajiem 18 cipariem skaitās, kā likmes uz zemajiem cipariem "Low". Likme ir jāveic uz lauka "1-18", lai liktu likmi uz augstajiem cipariem "High" jāliek likme uz sadaļas "19-36". "Zero" netiek ieskaitīts zemajos ciparos.	1:1
Sarkanie vai melnie cipari	Likmes, kas tiek veiktas uz visiem sarkanajiem vai visiem melnajiem cipariem. Likmes ir jāliek uz sadaļām, ar rombu sarkanā vai melnā krāsā. "Zero" netiek skaitīts kā sarkans vai melns cipars.	1:1
Odd vai Even	Likme tiek veikta uz visiem pāra vai nepāra cipariem. Likme ir jāliek uz lauka ar uzrakstu "ODD" (nepāra) vai "EVEN"(pāra).	1:1
Īpašās likmes. Tiek veiktas sekojošās noteiktās likmes:		
Red Splits	Minimālā likme ir 4 žetoni uz "Split" likmēm ar vismaz vienu žetonu uz šādiem "Split" 9/12, 16/19, 18/21 un 27/30.	Izmaksa ir tāda pati kā "Split" likmei - 17:1
Black Splits	Minimālā likme ir žetoni ar septiņām "Split" likmēm, kurā pa vienam žetonam ir novietots uz šiem "Split" 8/11, 10/11, 10/13, 17/20, 26/29, 28/29 un 28/31.	Izmaksa ir tāda pati kā "Split" likmei - 17:1
Orphelin Plein	Minimālā likme ir astoņi žetoni uz šiem cipariem - 1, 6, 9, 14, 17, 20, 31 un 34.	Izmaksa ir tāda pati kā "Straight" likmei - 35:1

Finale Plein 0	Minimālā likme ir četri žetoni uz konkrētiem cipariem 0, 10, 20 un 30. Tie ir visi cipari, kuri beidzas ar 0.	Izmaksa ir tāda pati kā "Straight" likmei - 35:1
Finale Plein 1	Minimālā likme ir četri žetoni uz noteiktiem cipariem - 1, 11, 21 un 31.	Izmaksa ir tāda pati kā "Straight" likmei - 35:1
Finale Plein 2	Minimālā likme ir četri žetoni uz noteiktiem cipariem - 2, 12, 22 un 32.	Izmaksa ir tāda pati kā "Straight" likmei - 35:1
Finale Plein 3	Minimālā likme ir četri žetoni uz noteiktiem cipariem - 3, 13, 23 un 33.	Izmaksa ir tāda pati kā "Straight" likmei - 35:1
Finale Plein 4	Minimālā likme ir četri žetoni uz noteiktiem cipariem - 4, 14, 24 un 34.	Izmaksa ir tāda pati kā "Straight" likmei - 35:1
Finale Plein 5	Minimālā likme ir četri žetoni uz noteiktiem cipariem - 5, 15, 25 un 35.	Izmaksa ir tāda pati kā "Straight" likmei - 35:1
Finale Plein 6	Minimālā likme ir četri žetoni uz noteiktiem cipariem - 6, 16, 26 un 36.	Izmaksa ir tāda pati kā "Straight" likmei - 35:1
Finale Plein 7	Minimālā likme ir trīs žetoni uz noteiktiem cipariem - 7, 17 and 27.	Izmaksa ir tāda pati kā "Straight" likmei - 35:1
Finale Plein 8	Minimālā likme ir trīs žetoni uz noteiktiem cipariem - 8, 18 un 28.	Izmaksa ir tāda pati kā "Straight" likmei - 35:1
Finale Plein 9	Minimālā likme ir trīs žetoni uz noteiktiem cipariem - 9, 19 un 29.	Izmaksa ir tāda pati kā "Straight" likmei - 35:1
Finale Cheval/Plein 0/1	Minimālā likme ir 5 žetoni uz trīs "Split" likmēm uz 0/1, 10/11 un 20/21, un divām "Straight" likmēm uz cipariem 30 un 31.	Izmaksa ir tāda pati kā "Straight" likmei - 35:1, un "Split" likmei 17:1
Finale Cheval/Plein 1/2	Minimālā likme ir 5 žetoni uz trīs "Split" likmēm uz 1/2, 11/12 un 31/32, un divām "Straight" likmēm uz cipariem 21 un 22.	Izmaksa ir tāda pati kā "Straight" likmei - 35:1, un "Split" likmei 17:1
Finale Cheval/Plein 2/3	Minimālā likme ir 5 žetoni uz trīs "Split" likmēm uz 2/3, 22/23 un 32/33, un divām "Straight" likmēm uz cipariem 12 un 13.	Izmaksa ir tāda pati kā "Straight" likmei - 35:1, un "Split" likmei 17:1
Finale Cheval/Plein 3/4	Minimālā likme ir 6 žetoni uz divām "Split" likmēm uz 13/14 un 23/24, un četriem noteiktiem cipariem - 3, 4, 33, un 34.	Izmaksa ir tāda pati kā "Straight" likmei - 35:1, un "Split" likmei 17:1
Finale Cheval/Plein 4/5	Minimālā likme ir 5 žetoni uz trīs "Split" likmēm uz 4/5, 14/15 un 34/35, un divām "Straight" likmēm uz cipariem 24 un 25.	Izmaksa ir tāda pati kā "Straight" likmei - 35:1, un "Split" likmei

		17:1
Finale Cheval/Plein 5/6	Minimālā likme ir 5 žetoni uz trīs "Split" likmēm uz 5/6, 25/26 un 35/36, un divām "Straight" likmēm uz cipariem 15 un 16.	Izmaksa ir tāda pati kā "Straight" likmei - 35:1, un "Split" likmei 17:1
Finale Cheval/Plein 6/7	Minimālā likme ir 5 žetoni uz divām "Split" likmēm uz 16/17 un 26/27 un trīs "Straight" likmēm 6, 7, un 36.	Izmaksa ir tāda pati kā "Straight" likmei - 35:1, un "Split" likmei 17:1
Finale Cheval/Plein 7/8	Minimālā likme ir četri žetoni uz divām "Split" likmēm 7/8 un 17/18, un divām "Straight" likmēm 27 un 28.	Izmaksa ir tāda pati kā "Straight" likmei - 35:1, un "Split" likmei 17:1
Finale Cheval/Plein 8/9	Minimālā likme ir četri žetoni uz divām "Split" likmēm 8/9 un 28/29, un divām "Straight" likmēm 18 un 19.	Izmaksa ir tāda pati kā "Straight" likmei - 35:1, un "Split" likmei 17:1
Finale Cheval/Plein 9/10	Minimālā likme ir četri žetoni uz divām "Split" likmēm 19/20 un 29/30, un divām "Straight" likmēm 9 un 10.	Izmaksa ir tāda pati kā "Straight" likmei - 35:1, un "Split" likmei 17:1
Les Vousins Du zero	Minimālā likme ir deviņi žetoni ar likmēm 2 žetoni uz trīs rindu cipariem, kas katra horizontāli nosedz trīs ciparus 0/2/3; septiņiem žetoniem uz "Split" likmēm 4/7, 12/15, 18/21, 19/22, 25/28, 26/29, un 32/35.	Izmaksa ir tāda pati kā "Three line" likmei - 11:1, un "Split" likmei 17:1.
Tiers Du Cylindre	Minimālā likme ir seši žetoni uz sešām "Split" likmēm 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 un 33/36.	Izmaksa ir tāda pati kā "Split" likmei 17:1.
Finale Cheval 0/3	Minimālā likme ir četri žetoni uz četrām "Split" likmēm 0/3, 10/13, 20/23 un 30/33.	Izmaksa ir tāda pati kā "Split" likmei 17:1.
Finale Cheval 1/4	Minimālā likme ir četri žetoni uz četrām "Split" likmēm 1/4, 11/14, 21/24 un 31/34.	Izmaksa ir tāda pati kā "Split" likmei 17:1.
Finale Cheval 2/5	Minimālā likme ir četri žetoni uz četrām "Split" likmēm 2/5, 12/15, 22/25 un 32/35.	Izmaksa ir tāda pati kā "Split" likmei 17:1.
Finale Cheval 3/6	Minimālā likme ir četri žetoni uz četrām "Split" likmēm 3/6, 13/16, 23/26 un 33/36.	Izmaksa ir tāda pati kā "Split" likmei 17:1.
Finale Cheval 4/7	Minimālā likme ir trīs žetoni uz trim "Split" likmēm 4/7, 14/17 un 24/27.	Izmaksa ir tāda pati kā "Split" likmei 17:1.
Finale Cheval 5/8	Minimālā likme ir trīs žetoni uz trim "Split" likmēm 5/8, 15/18 un 25/28.	Izmaksa ir tāda pati kā "Split" likmei 17:1.
Finale Cheval 6/9	Minimālā likme ir trīs žetoni uz trim "Split" likmēm 6/9, 16/19 un 26/29.	Izmaksa ir tāda pati kā "Split"

		likmei 17:1.
Finale Cheval 7/10	Mīnīmālā likme ir trīs žetoni uz trim "Split" likmēm 7/10, 17/20 un 27/30.	Izmaksa ir tāda pati kā "Split" likmei 17:1.
Finale Cheval 8/11	Mīnīmālā likme ir trīs žetoni uz trim "Split" likmēm 8/11, 18/21 un 28/31.	Izmaksa ir tāda pati kā "Split" likmei 17:1.
Finale Cheval 9/12	Mīnīmālā likme ir trīs žetoni uz trim "Split" likmēm 9/12, 19/22 un 29/32.	Izmaksa ir tāda pati kā "Split" likmei 17:1.
"Racetrack" likmes. Iepriekš noteiktas "Straight" likmes uz cipariem, kas uz ruletes rata atrodas blakus un ir redzami uz ruletes rata.		
SERIE 0/2/3	Mīnīmālā likme ir 9 žetoni. No tiem viens tiek likts uz "Three line" cipariem 0/2/3 uz diviem žetoniem un septiņām "Split" likmēm 4/7, 12/15, 18/21, 19/22, 25/28, 26/29 un 32/35.	Izmaksa ir tāda pati kā "Three line" likmei - 11:1, un "Split" likmei 17:1.
SERIE 5/8	Mīnīmālā likme ir 6 žetoni uz sešām "Split" likmēm 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 un 33/36.	Izmaksa ir tāda pati kā "Split" likmei 17:1.
ORPH	Mīnīmālā likme ir 5 žetoni ar vienu žetonu uz "Straight" cipara 1 un četriem žetoniem uz "Split" likmēm 6/9, 14/17, 17/20 un 31/34.	Izmaksa ir tāda pati kā "Straight" likmei - 35:1, un "Split" likmei 17:1
ZERO	Mīnīmālā likme ir četri žetoni, no tiem trīs tiek veikti "Split" likmēm 0/3, 12/15, 32/35 un viens žetons uz "Straight" likmi, ciparu 26.	Izmaksa ir tāda pati kā "Straight" likmei - 35:1, un "Split" likmei 17:1
Neighbour bets (“kaimiņu” likmes)	Mīnīmālā likme ir trīs žetoni ar trīs "Straight" likmēm, kas nosedz ciparus blakus izvēlētajam ciparam no abām pusēm "Racetrack" sadaļā. Piemēram, ja spēlētājs uzstādījumos izvēlas, kas blakus izvēlētajam ciparam tiks noklāti 5 cipari no abā pusēm, tad kopsummā tiks noklāti 11 cipari. 5 cipari tiks noklāti pa labi un pa kreisi no izvēlēta cipara.	Izmaksa ir tāda pati kā "Straight" likmei - 35:1.
"Billboard" likmes. Kad šī sadaļa ir atvērta, tad ir iespējamās divu veidu likmes tieši šajā spēlē.		
"Hot" vai "karstie" cipari	Mīnīmālā likme ir četri žetoni uz četriem noteiktiem "karstajiem" cipariem uz cipariem, kas ir norādīti tabulas sadaļā.	Izmaksa ir tāda pati kā "Straight" likmei - 35:1.
"Cold" vai "aukstie" cipari	Mīnīmālā likme ir četri žetoni uz četriem noteiktiem "aukstajiem" cipariem uz cipariem, kas ir norādīti tabulas sadaļā.	Izmaksa ir tāda pati kā "Straight" likmei - 35:1.

Spēles uzstādījumi

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

- Audio. Ieslēdz vai izslēdz skaņu.
- **Fast play.** Aktivizē vai atslēdz ātrāku spēli.

- **Ambience sound.** Ieslēdz vai atslēdz fona audio mūziku.
- **Background music.** Ieslēdz vai izslēdz fona skaņas.
- **Sound effects.** Ieslēdz vai atslēdz skaņas efektus spēles laikā.
- **Special bets.** Ieslēdz vai izslēdz īpašo likmju izmantošanas iespēju.
- **Neighbour bets.** “Kaimiņu” likmes, aktivizē vai atslēdz iespēju likt “kaimiņu” likmes un nosaka ciparu skaitu, kas tiek automātiski noklāti no abām pusēm izvēlētajam ciparam (0 atslēdz kaimiņu likmes un 1 līdz 9 nosaka, cik attiecīgi cipari tiks noklāti no abām pusēm izvēlētajam ciparam).
- **Game history.** Ļauj apskatīt spēles vēsturi.

Piezīme: Dažās spēlēs var nebūt visu uzskaitīto spēļu uzstādījumu

„Autoplay” funkcija

Lai aktivizētu šo funkciju ir, jānospiež uz “**AUTOPLAY**” vai “**AUTO**” pogas spēles ekrānā un jāizvēlas “**ADVANCED SETTINGS**”. Tur ir šādas izvēles iespējas:

- **On any win.** Apstādina automātiskos gājienus pie jebkura laimesta.
- **If single win exceeds.** Apstādina automātiskos gājienus, kad laimesta summa pārsniedz vai sasniedz uzstādīto summu.
- **If cash increases by.** Apstādina automātiskos gājienus, ja to laikā laimestu summa pārsniedz norādīto.
- **If cash decreases by.** Apstādina automātiskos gājienus, ja to laikā zaudētā summa pārsniedz norādīto.

Papildus informācija

Minētās spēles iezīmes un uzstādījumi var būt atkarīgi no konkrētās kazino istabas lietošanas noteikumiem. Griežaties pie kazino istabas, lai noskaidrotu jautājumus par sekojošām lietām:

- Kā tiek risināti jautājumi par nepabeigtajām spēlēm.
- Laiks, pēc kāda neaktīvā spēlēšanas sesija tiek pārtraukta.

Tehnisku problēmu gadījumā, kas skar spēles programmnodrošinājumu un to tehnisko pusi, visi veiktie gājieni tiek anulēti un naudas līdzekļi, kas vēl nav izmantoti spēlēšanai, atgriezti spēlētājam.

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 3 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 netiek izmaksāts.

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 3 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.