



Azartspēļu organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruna numurs:

SIA "NIKS"

Reģ. Nr. 40003029864

Adrese: Tērbatas iela 73, LV-1001, Rīga, Latvija Tel : (+371) 60000069

Spēles nosaukums un veids:

Spēles nosaukums	Mega Baccarat
Spēles veids	Kāršu spēle
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukums	PragmaticPlay Ltd

Kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē:

1. Dalībniekam ir jābūt reģistrētam SPELET.LV
2. Dalībniekam jāpieslēdzas savam SPELET.LV spēles kontam.
3. Lai sāktu spēli, dalībnieka spēles kontā ir jābūt summai vismaz vienas minimālas likmes apmērā.

Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.20 EUR

Maksimālā likme 3000,00 EUR

Saturs

Ievads	2
Kā spēlēt	2
Kāršu vērtības	3
Trešās kārts noteikums	4
Baccarat pamatlikmes	4
Baccarat spēles papildlikmes	5
Likmju likšana	6
Teorētiskais spēlē ieguldītās naudas atmaksas procents	8
Baccarat spēles rīcības plāni	9
Navigācijas vadīklas	12
Situācijas bez iznākuma	15
Kāršu jaukšana un kāršu maiņa	15
Spēles neērtības	15
Savienojuma pārtraukuma noteikumi	16

levads

Mega Baccarat ir jauns klasiskās Baccarat spēles variants ar standarta noteikumiem. Tajā ir ieviests Mega raunds ar Mega reizinātājiem, kas sākas, ja kauliņu metiena rezultāts ir 8 vai 9, palielinot jūsu izredzes laimēt vairāk.

Baccarat ir viena no senākajām un populārākajām kazino spēlēm pasaulē. Vienkāršo, taču aizraujošo spēli ir īpaši iecienījuši spēlētāji, kuri spēlē ar augstām likmēm, un spēlētāji no Āzijas.

Baccarat spēles mērķis ir paredzēt, kurš uzvarēs (spēlētājs vai baņķieris) ar roku, kuras vērtība ir vis-tuvāk 9.

Kā spēlēt

Lai sāktu spēli, izvēlieties likmes lielumu, žetonu panelī noklikšķinot uz žetona, pēc tam noklikšķiniet uz kādas no savām izvēlēm: Spēlētājs, baņķieris vai neizšķirts.

Kamēr redzams ziņojums „**JŪSU LIKMES, LŪDZU**”, ir atļauts likt likmes vai modificēt tās.

Katrai jūsu uzliktajai likmei tiks pieskaitīta Mega maksa 20% apmērā. Piemēram, ja jūsu likme ir 10, tad piemērotā Mega maksa ir 2, un jūsu kopējā likme būs 12.

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

PĀRTRAUKTAS”. Jūsu likmju kopējā summa parādās lauciņā **Kopējā Likme**.

Mega Kārta

Kad jūsu likmes ir pieņemtas, visiem likmju lauciņiem tiek piemēroti nejauši Mega reizinātāji no 2x līdz 100x. Pēc tam metamo kauliņu kratītājs sāk kratīties, lai noteiktu, vai šī spēles kārta būs Mega kārta.

Ja kauliņu metiena iznākums ir 8 vai 9, tiek izspēlēta Mega kārta, un tiek aktivizēti reizinātāji. Izmaksas tiek atjauninātas, reizinot attiecīgajiem likmju lauciņiem piešķirtos Mega reizinātājus. Ja jūsu likmes laimē, jūs saņemat laimestu saskaņā ar atjaunināto augstāko izmaksu likmi. Sākotnējā likme tiks pieskaitīta jūsu laimestam. Jums būs iespēja laimēt vēl vairāk, ja laimēsiet ar divām vai vairākām likmēm.

Standarta kārta

Ja kauliņu metiena iznākums nav 8 vai 9, tiek izspēlēta parasta spēles kārta, un reizinātāji pazūd. Ja jūsu likmes laimē, jums tiek piešķirtas parastās izmaksas.

Dīleris izdala **četras sākotnējās kārtis** šādā secībā: pirmo un trešo spēlētājam, bet otro un ceturto – baņķierim. Pēc tam, kad likmju likšanai paredzētais laiks ir beidzies, dīleris noskenē/parāda spēlētājam un baņķierim izdalītās četras sākotnējās kārtis, sākot ar spēlētāja kārtīm.

Ja kādai no pusēm ir nepieciešama trešā kārta, tad dīleris saskaņā ar [Trešās Kārts Noteikumu](#), kas paskaidrots tālāk, izdala papildu kārti.

Kad dīleris katrai rokai ir izdalījis visas nepieciešamās kārtis, spēles kārta ir beigusies. Tā puse, kurai kāršu punktu summa ir vistuvāk 9, uzvar. Ja punktu summa ir vienāda, tad spēli atzīst par neizšķirtu.

Uz spēles lietotāja interfeisa laimējušās likmes lauciņi iezīmējas. Ja kāda no jūsu likmēm atrodas uz laimējušo likmju lauciņiem, tad saskaņā ar to, kāda veida likmes uzlikāt, jūs saņemat laimestu. Jūsu laimesta summa būs redzama laimesta ziņojumā.

Kad spēles kārta ir beigusies, dīleris savāc visas atklātās kārtis, kas atrodas uz galda, ievieto tās plauktiņā ar nomestajām kārtīm un atver likmes nākamajai spēles kārtai.

Kāršu vērtības

Spēli spēlē ar astoņām standarta kāršu kavām un katrā no tām ir 52 kārtis.

Pamata Baccarat spēlē būtiska ir tikai katras kārts skaitliskā vērtība, un kāršu mastīm (erceni, pīķi, kreiči vai kāravi) nav nozīmes.

Kārtis	A	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K
Punkti	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	0	0	0

Spēlētāja un baņķiera punktus rēķina, saskaitot kopā kāršu vērtību.

Baccarat spēlē maksimālais iespējamais punktu skaits ir 9. Ja kopējā punktu summa ir desmit vai vairāk, tad desmit punktus atņem, bet atlikušos skaita kā baccarat punktus,

piem.,

$$5 + 5 = 10 - 10 = 0$$

$$8 + 7 = 15 - 10 = 5$$

$$J + K = 0$$

$$1 + 5 + 8 = 14 - 10 = 4$$

$$8 + Q = 8$$

$$9 + 9 = 18 - 10 = 8$$

Trešās kārts noteikums

Pastāv trīs gadījumi, kad spēles kārta pēc četrus kāršu izdales („mazā” roka) bez papildu kārtīm ir beigusies:

- Kad spēlētāja vai baņķiera pirmo divu kāršu kopējā punktu summa ir 8 vai 9 („dabiskā” roka);
- Kad spēlētājam ir 6 punkti, baņķierim 7 punkti un otrādi;
- Kad spēlē ar 6, 7, 8 vai 9 punktiem ir neizšķirts.

Ja spēlētājs un baņķieris sākotnējās divas kārtis saņem 0-7 punktu vērtībā, tad vēršas pie „Trešās Kārts Noteikuma”, lai noskaidrotu, vai kādai no rokām vai arī abām no tām ir jāizdala trešā kārta. Pirmais to vienmēr saņem spēlētājs.

Ja spēlētājam jāņem kārta:

Ja spēlētāja divu kāršu punktu summa ir:	Darbība
0, 1, 2, 3, 4, 5	Spēlētājam jāņem kārta
6, 7	Spēlētāja rokai jāpaliek uz vietas
8, 9 („dabiskā” roka)	Abām rokām jāpaliek uz vietas

Ja baņķierim jāņem kārta:

Baņķiera sākotnējās divas kārtis	Spēlētājam izdalītās trešās kārtes						
	Neņem trešo kārti	0	1	2	3	4	5
0	J	J	J	J	J	J	J
1	J	J	J	J	J	J	J
2	J	J	J	J	J	J	J
3	J	J	J	J	J	J	J
4	J	N	N	J	J	J	J
5	J	N	N	N	N	J	J
6	N	N	N	N	N	N	N
7	N	N	N	N	N	N	N
8	N	N	N	N	N	N	N
9	N	N	N	N	N	N	N

J – Jāņem; N – Neņem

Ja Spēlētāja pirmo divu kāršu kopējā punktu summa ir 6 vai 7, bet baņķiera pirmo divu kāršu kopējā punktu summa ir 0, 1, 2, 3, 4 vai 5 punkti, tad baņķierim jāņem papildu kārta.

Baccarat pamatlikmes

Baccarat spēlē ir trīs dažāda veida pamatlikmes, kuras var likt atbilstoši trim iespējamiem iznākumiem:

miem: **Spēlētājs uzvar** (spēlētājam ir lielāka kāršu punktu summa), **Baņķieris uzvar** un **uz Neizšķirtu uzliktā likme uzvar** (ja kārtīm spēlētāja un baņķiera pusēs ir vienāda punktu summa).

Likmes var likt uz spēlētāja interfeisa grafiskā spēles laukuma lauciņiem. Baccarat spēlē lauciņš, kur spēlētājs liek likmi, tradicionāli ir iekrāsots zilā krāsā, baņķiera lauciņš ir sarkanā, bet neizšķirta lau- ciņš – zaļā krāsā.

Laimējušo likmi uz **Spēlētāju** izmaksā **1-100:1**.

Laimējušo likmi uz **Baņķieri** izmaksā **1-100:1***.

Laimējušo likmi uz **Neizšķirtu** izmaksā **8-800:1**. Neizšķirta gadījumā likmes uz spēlētāju un baņķieri nezaudē un paliek uz vietas.

*** Ja uzvar Baņķieris, tad 95 % no jūsu likmes uz Baņķieri tiek atgriezti.**

Likmju likšana uz spēlētāja un arī baņķiera lauciņa var būt pretēju likmju bloķēšana.

Baccarat spēles papildlikmes

Lai padarītu jūsu Baccarat spēles pieredzi aizraujošāku un iegūtu lielākus un biežākus laimestus, mēs piedāvājam vairāku veidu papildlikmes:

- Spēlētāja pāris
- Baņķiera pāris

Spēlētāja Pāris un Baņķiera Pāris

Papildlikme **Spēlētāja pāris** laimē, ja spēlētāja rokas sākotnējās divas kārtis veido pāri, savukārt pa- pildlikme **Baņķiera pāris** laimē, ja baņķiera rokas divas sākotnējās kārtis veido pāri. Spēlētāja un baņ- ķiera rokām ņem vērā jebkāda veida pāri:

- **Perfekts Pāris** – divas identiskas kārtis (piem., divi ercena karaļi).
- **Vienkrāsains Pāris** – divas kārtis ar vienu un to pašu vērtību/burtu un krāsu, bet dažādā mastā (piem., ercena 5 un kārava 5).
- **Jaukts Pāris** – divas kārtis ar vienu un to pašu vērtību/burtu, bet dažādās krāsās un dažādā mastā (piem., pīķa 7 un kārava 7).

Laimējušā likme uz jebkāda veida spēlētāja vai baņķiera pāri izmaksā **10-1000:1**.

Vienā un tajā pašā spēles kārtā var likt abas vai tikai vienu papildlikmi uz Spēlētāja pāri vai Baņķiera pāri.

Uz Spēlētāja pāri vai Baņķiera pāri var likt likmes, neliekot obligāto pamatlikmi.

*** Pēc 50 spēles kārtām papildlikmes Spēlētāja pāris un Baņķiera pāris tiek atspējotas.**

**** Maksimālā iespējamā izmaksa Mega kārtā ir 500 000 € (vai līdzvērtīga summa citā valūtā).**

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.



Spēles Informācijas Indikators informē par spēles statusu, likmju veikšanai atlikušo laiku un jūsu likmju statusu.

PLACE YOUR BETS - 10

„JŪSU LIKMES, LŪDZU” parādās, lai informētu, kad drīkst sākt likt likmes. Indikatorjosla parāda atlikušo laiku zaļā krāsā, kas samazināsies 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 PIŅĒMTAS”, 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 PIŅĒMTAS” vai „LIKMES NORAIĀDĪTAS”.

Ziņojums „TIEK KRATĪTI KAULIŅI” tiek parādīts, kad kauliņu kratītājs sāk kratīties.

Ziņojums „KAULIŅU IZNĀKUMS” tiek parādīts, kad ir redzams kauliņu kratīšanas rezultāts.

Ziņojums „MEGA KĀRTA” tiek parādīts, kad kauliņu kratītāja iznākums ir 8 vai 9 un tiek izspēlēta Mega kārta.

Ziņojums „DALA” parādās, kad dīleris dala sākotnējās kārtis un papildu kārtis.

Ja pašreizējā spēles kārtā neesat uzlicis nevienu likmi, parādās ziņojums „GAIDIET NĀKAMO SPĒLES KĀRTU”. Kad šī spēles kārta ir beigusies, likmes var likt nākamajā kārtā.

Statusa joslas ziņojums „ZEMA BALANCE” 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 kārta ir atcelta neparedzētu apstākļu dēļ un tūlītējs risinājums nav iespējams, parādās sta- tusa joslas ziņojums „SPĒLE ATCELTA”. Plašāku informāciju par gadījumiem, kad „Spēle atcelta”, meklējiet šīs rokasgrāmatas sadaļā „[Spēles Neērtības](#)”.

Žetonu Ekrāns ļauj izvēlēties žetonu vērtību, ar kuriem vēlaties likt likmes. Lai apskatītu visas iespē- jamās žetonu vērtības, noklikšķiniet uz žetona ekrāna apakšējā daļā zem pogām **Atkārtot**, **Dubultot** un **Atsaukt**. Pieejamas ir tikai tās žetonu vērtības, kuras var izmantot ar jūsu pašreizējo atlikumu.



Poga Ekrāna iestatījumi ļauj pielāgot ceļu iestatījumus.



Poga Atkārtot ļauj atkārtot to pašu likmi vai tās pašas likmes, kuru(-as) likāt pie pašreizējā galda ie- priekšējā 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, uzliktais likmes nav iespējams atsaukt vai mainīt. At- kārtoti noklikšķinot uz pogas **Atsaukt**, likmes tiek viena pēc otras noņemtas, sākot ar pēdējo uzlikto likmi vai pēdējām uzliktajām likmēm.



Nospiežot/pieskaroties pogai **Mega kārtas statistika**, var apskatīt detalizētāku statistiku par līdz pat 500 iepriekšējām Mega kārtām.



Bilances indikators parāda jūsu pieejamos līdzekļus un valūtu. Uz darbvirsmas un mobilajās ierīcēs tas vienmēr ir redzams spēles loga apakšā.

Lūdzu, pārliecinieties, ka pirms spēles uzsākšanas jūsu balance ir pietiekama, lai nosegtu likmes.

Ja balance 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, kurā 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.

12:36 ID:1234567890

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

Teorētiskais spēlē ieguldītās naudas atmaksas procents

Baccarat spēles teorētiskais RTP:

Likmes veids	Teorētiskais spēlē ieguldītās naudas atmaksas procents
Spēlētājs	98,79 %
Banķieris	98,54 %
Neizšķirts	95,00 %

Atbilstoši optimālajai spēlētāja likmes stratēģijai Baccarat spēles optimālais teorētiskais spēlētāja ieguldītās naudas atmaksas procents ir 98,76 %.

Papildlikmju teorētiskais RTP:

Likmes veids	Teorētiskais spēlētāja ieguldītās naudas atmaksas procents
Spēlētāja pāris	97,00 %
Baņķiera pāris	97,00 %

Baccarat spēles rīcības plāni

Baccarat spēles tendences tiek apkopotas uz „ceļiem”, kas ir ilustrēti spēles izdales kurpes rezultātu attēlojumi. Šie ceļi palīdz spēlētājiem ātri novērtēt spēles vēsturi, identificēt tendences un mēģināt paredzēt iznākumus nākotnē.

Baccarat spēles statistikas ceļš sākas tad, kad no jaunās kāršu izdales kurpes izdala pirmo spēles kārtu, un tas turpinās līdz brīdim, kad parādās sadalošā kārts. Kad kāršu izdales kurpes pēdējā spēles kārtā ir izdalīta, visus pašreizējos datus no rīcības plāna izdzēš.

Sākot kāršu dalīšanu no jaunās kāršu izdales kurpes, process sākas no jauna.

Ir pieejami pieci tradicionālie ceļi:

- Lielais ceļš
- Lielacainais zēns
- Mazais ceļš
- Tarakānu ceļš
- Pērļu plāksne

Lielais ceļš

Lielais ceļš ir galvenais ceļš, no kura tiek atvasināti visi pārējie ceļi. Tas ir režģveida ceļš, ko dziļumā vienmēr veido sešas rindas, bet platumā – daudzas kolonnas.

Simboli, kas atrodas uz Lielā ceļa:

Ikonas						
Nozīme	Spēlētāja uzvar	Baņķieris uzvar	Uzvar Neizšķirts	Divi secīgi Neizšķirti	Spēlētāja Pāris uzvar	Baņķiera Pāris uzvar

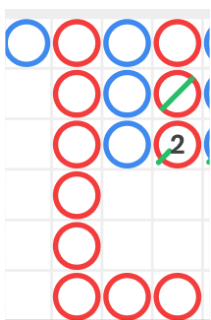
			pēc baņķiera uzvaras			
--	--	--	-------------------------	--	--	--

Sākot dalīt kārtis no jaunas kāršu izdales kurpes, pirmais rezultāts parādās Lielā ceļa kreisajā augšējā stūrī. Ja otrajā iznākumā uzvar tā pati puse, kura pirmajā, tad iznākumu ieraksta apakšā zem pirmā. Ja uzvar otra puse, tad rezultāts parādās jaunas kolonnas augšā, un šādi process turpinās visas kāršu izdales kurpes laikā. Rezultātā Lielais ceļš kļūst par kolonnu rindām ar dažādu krāsu tukšiem aplīšiem ar minimums vienu aplīti kolonnā un neierobežotu rindu daudzumu platumā: zilie aplīši apzīmē spēlētāja uzvaru, bet sarkanie – baņķiera.



Uz Lielā ceļa **Neizšķirts** netiek atzīmēts atsevišķā šūnā, bet vienkārši kā zaļa šķērsvītra pāri pēdējam iznākumam. Vairāku neizšķirtu gadījumā blakus zaļajai šķērsvītrai parādās mazs skaitlis, kas norāda uz neizšķirtu skaitu. Ja iznākums ir neizšķirts vēl pirms uzvarējis baņķieris vai spēlētājs, tad zaļā neizšķirta šķērsvītra parādās uz režģa kreisā augšējā stūra šūnā, un, kad uzzina pirmo baņķiera vai spēlētāja spēles iznākumu, tad konkrētās krāsas aplītis parādās tajā pašā šūnā zem neizšķirta šķērsvītras.

Ja baņķieris vai spēlētājs uzvar sešas secīgas reizes, un ekrāna vertikālajā kolonnā vairs nav vietas, tad šo gadījumu sauc par „**pūķi**”. Populāra Baccarat spēles stratēģija ir „sekot pūķim” un, izdarot likmes, ņemt vērā šo tendenci.



Mega kārta uz ceļiem

Mega kārtas būs attēlotas uz Lielā ceļa kā zelta krāsas aplī.

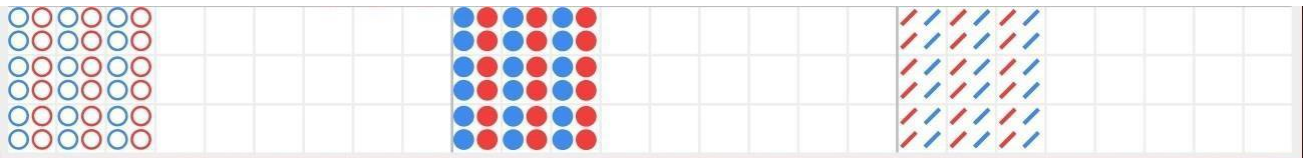


Atvasinātie ceļi

Visi ceļi („Lielacainais Zēns”, „Mazais Ceļš” un „Tarakānu Ceļš”) ir atvasināti no Lielā ceļa un izskaidro tā dažādās sistēmas. Atvasinātie ceļi precīzi nepastāsta, kas ir noticis pirms tam, taču tie pasaka, vai ir notikuši sistēmiski gadījumi, tāpēc tos pazīst arī kā „pareģojošos ceļus”.

Atvasinātos ceļus veido sarkani un zili simboli: tukši aplīši „Lielacainā zēna” ceļam, pilni aplīši „Mazajam ceļam” un slīpsvītras – „Tarakānu ceļam”.

Sarkanie un zilie simboli, kas veido atvasinātos ceļus, neattiecas uz bankieri vai spēlētāju. **Sarkans** parasti nozīmē to, ka ir kāda sistēma, taču **zils** nozīmē to, ka kāršu izdales kurpe ir „juceklīga” un nav sistēmiska.



Katrs rīcības plāns atzīmē spēles iznākumus, izmantojot dažādas sistēmas. Konkrētāk, atšķirība izpaužas sākumpunktā un uz Lielā ceļa atzīmētajos iznākumos:

- **Lielacainajam Zēnam:** otrais iznākums otrajā kolonnā;
- **Mazajam Ceļam:** otrais iznākums trešajā kolonnā;
- **Tarakānu Ceļam:** otrais iznākums ceturtajā kolonnā.

Kad atvasinātais ceļš sākas, pēc katras rokas tam pievieno papildu sarkanu vai zilu simbolu.

Noklikšķinot uz jebkura no atvasinātajiem ceļiem, attēls tiek pietuvināts ceļa saturam.

Pērļu Plāksne

Pērļu Plāksne ir kāršu izdales kurpes katras rokas precīzs attēlojums. **Neizšķirta iznākums** tiek parādīts Pērļu plāksnes ceļa atsevišķā šūnā un apzīmēts ar zaļu aplīti.

Ikonas					
Nozīme	Spēlētājs uzvar	Baņķieris uzvar	Uzvar Neizšķirts	Spēlētāja Pāris uzvar	Baņķiera Pāris uzvar

Pirmais simbols parādās režģveida ceļa kreisajā augšējā stūrī, un ceļš piepildās vertikāli uz leju cauri visām sešām kolonnas šūnām. Kad viena kolonna ir aizpildīta, tad neatkarīgi no katras rokas iznā- kuma, sāk pildīties nākamā kolonna.

Noklikšķinot/pieskaroties Pērļu plāksnes statistikas lauciņam, var redzēt iznākumus, kas uzrādās ar burtiem, kuri atbilst laimējušajiem iznākumiem (spēlētājs, baņķieris, neizšķirts) vai ar cipariem, kas atbilst laimējušo roku punktu summām.

ājam, Jautāt Baņķierim)

īdz paredzēt nākamās spēles kārtas iznākumu. Ja pievieno spēlētāja vai baņķiera spēles iznākumu, tad tā parāda, kādas būs tendences Lielajā ceļā, Lielacainā zēna ceļā, Mazajā ceļā, Tarakānu ceļā un Pērļu plāksnē.

Nospiediet **pogu Jautāt spēlētājam**, lai apskatītu ceļus gadījumā, ja nākamais iznākums ir spēlētāja uzvara, vai nospiediet pogu **Jautāt baņķierim**, lai redzētu, kā tie izskatīsies, ja nākamais iznākums ir baņķiera uzvara.



Simboli uz pogām attēlo aktuālo pēdējo simbolu katrā no atvasinātajiem ceļiem.

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 izvēlēties 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.

All Games

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.



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 ne- vajadzīgiem 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. Jūsu Live Baccarat spēles kārtas detalizēta vēsture parādās **Vēstures logā** un ir sadalīta divās daļās: spēles kārtas 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 izvēles:

Cilnē Vispārīgi ir pieejamas šādas iespējas:



- Videoplūsma: Ieslēgts/Izslēgts.
- Pārvaldīt video kvalitāti.
- Pārvaldīt spēles skaņas.
- Mainīt interfeisa valodu.

- **Ekrāna cilnē** ir pieejamas šādas izvēles iespējas:
- Parādīt likmju likšanas statistiku
- Iespējot/atspējot statistiku tumšajā režīmā

Noklikšķinot uz **pogas Klasiskais Skats**, 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 tastatūras nospiediet „Esc” taustiņu.



Situācijas bez iznākuma

Spēles rezultāts ir derīgs tikai tad, ja abi metamie kauliņi līdzeni apstājas kauliņu

kratītājā. Situāciju uzskata par tādu, kurai “Nav iznākuma”, ja:

- kauliņi balstās slīpi pret kauliņu kratītāja kupolu;
- viens kauliņš balstās slīpi pret citu kauliņu;
- viens kauliņš apstājas uz cita kauliņa.

Šādā gadījumā spēles raunds tiek apturēts un pēc tam atcelts, un jums tiek atgrieztas sākotnējās likmes.

Kāršu jaukšana un kāršu maiņa

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

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

Spēles neērtības

Jūs esat personīgi atbildīgs par savu likmju pareizu izvietojumu uz jebkura Baccarat spēles galda.

Jebkuras tehniskas kļūmes vai cilvēka kļūdas gadījumā par to nekavējoties tiek paziņots **Mainas Va- dītājam**.

Ja spēles procesā notiek jebkāda kļūda, spēles kārtu īslaicīgi aptur, un tiek informēts maiņas vadītājs. Ekrāna ziņa informē par to, ka problēma tiek risināta.

Ja Maiņas Vadītājs var nekavējoties atrisināt kļūdu, (piem., kāršu atkārtotu skenēšanu, kāršu novie- tošanu pareizajās pozīcijās utt.), tad spēles kārtā tiek turpināta kā parasti.

Ja tūlītējs atrisinājums nav iespējams, tad spēles kārtu anulē un visu spēlētāju, kuri piedalījās šajā spēles kārtā, sākotnējās likmes tiek atgrieztas.

Ja laiks, kurā liek likmes, ir beidzies, **sistēma var noraidīt likmi**, kas nav uzlikta laikā, neatbilst galda minimumam vai maksimumam vai arī citu darījuma problēmu dēļ.

Ja liekat likmi, kas ir mazāka par galda minimālo likmes limitu, to parāda kā neaktīvu žetonu. Par to informēs mazs rīka padoma logs virs jūsu likmes. Kad likmju likšanas laiks ir beidzies, visus neaktīvos žetonus noraida.

Ja jūsu likme pārsniedz jebkuru maksimālo likmes limitu, to automātiski koriģē, un par to informēs mazs rīka padoma logs virs likmes.

Ja spēle beidzas ar jūsu prāt **nekorektu iznākumu** vai jebkuru citu neatbilstību dēļ, lūdzu, sazinieties ar kazino klientu atbalsta centru, nosaucot **Spēles ID numuru**.

Savienojuma pārtraukuma noteikumi

Pragmatic Play Live kazino pakalpojumi tiek nodrošināti internetā, no kura dažkārt varat tikt atvienots. Tas rada potenciālas problēmas spēles plūsmai un jūsu lietotāja pieredzei.

Lai samazinātu negaidītu savienojuma pārtraukumu ietekmi, brīdī, kad pazūd savienojums ar spēles serveri, uz ekrāna parādīsies ziņojums par atkārtota savienojuma izveidi.

Savienojuma pārtraukuma gadījumā piemēro šādus kļūdu risinājumu noteikumus:

- Ja savienojums pārtrūkst **pirms** uz ekrāna parādās ziņojums „**LIKMES PĀRTRAUKTAS**”, un serveris vēl nebija pieņēmis likmes, tās netiks atskaitītas no bilances, un jūs nepiedalīsities šajā spēles kārtā. Kad savienojums izveidots, lūdzu, pārbaudiet savu bilanci un nekavējoties informējiet savu kazino operatoru, ja ir radusies kāda problēma.
- Ja savienojums pārtrūkst **pēc tam**, kad uz ekrāna parādās ziņojums „**LIKMES PĀRTRAUKTAS**”, un serveris bija pieņēmis likmes, spēle turpināsies kā parasti, un visi laimesti tiks apstrādāti atbilstoši spēles iznākumam neatkarīgi no savienojuma pārtraukuma.

Pēc tam, kad noticis savienojuma pārtraukums, lūdzu, pārbaudiet savus laimestus **Vēstures logā** un, ja ir radušās kādas šaubas par spēles iznākumiem, lūdzu, sazinieties ar tiešo atbalstu pašā spēlē vai kazino klientu atbalsta centru, nosaucot **Spēles ID numuru** un detalizēti paskaidrojot konkrētās spēles problēmu.

Ja savienojums ar galdu no Studijas ir pārtrūcis ilgāk nekā piecas minūtes, spēle tiek anulēta.

Ja mēs noskaidrojam, ka jūs būtu laimējis šajā spēles kārtā, tad laimests tiks ieskaitīts jūsu kontā ar

Kazino Klientu Atbalsta Centra palīdzību.

Kārtība, kādā notiek pieteikšanās uz laimestu un kādā to izsniedz Laimests tiek automātiski ieskaitīts klienta SPELET.LV kontā Termins, līdz kuram azartspēles dalībnieks var pieteikties uz laimestu

Laimestus, kas nepārsniedz 720 EUR izmaksā nekavējoties pēc izmaksas pieprasījuma. Laimestus no 720 EUR līdz 14300 EUR izmaksā 24 stundu laikā. Laimestus, kuri pārsniedz 14300 EUR, izmaksā ne vēlāk kā 30 dienu laikā un ne vairāk kā divos maksājumos.

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 SIA „NIKS”, Tērbatas iela 73, Rīgā, LV-1001, norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi.

Tāpat iespējams sazināties, atverot klientu atbalsta čatu mājāslapā vai rakstot uz support@spelet.lv epasta adresi.

15 dienu laikā SIA „NIKS” izskata pretenziju un sniedz rakstveida atbildi. Cita informācija, kuru azartspēles organizētājs uzskata par nepieciešamu.