



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	First Person XXXtreme Lightning Baccarat
Spēles veids	Tiešsaistes spēļu automātu video spēle.
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukums	Evolution Malta Limited

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 1,00 EUR

Maksimālā likme 1000,00 EUR

RTP 90.45% - 98.68%

Spēles apraksts

1. SPĒLES NOTEIKUMI

Spēles mērķis

Spēles First Person XXXtreme Lightning Baccarat mērķis ir prognozēt, vai Player(spēlētāja) vai Banker (kazino pārstāvja) rokas vērtība būs tuvāka 9 un uzvarēs.

Spēles noteikumi

First Person XXXtreme Lightning Baccarat tiek spēlēta ar astoņām standarta 52 kāršu kavām. Kāršu vērtības ir šādas:

- Dūži ir kārtis ar zemāko – 1 punkta – vērtību.
- Kārtis no divnieka līdz deviņniekam atbilst to nominālvērtībai.
- Desmitnieku, kalpu, dāmu un kungu vērtība ir 0 punkti.

Pēc katras kāršu sajaušanas pirmās kārtis atmet. No jaunas kāršu izdales kastes vispirms izvelk vienu atklātu kārti. Atmesto kāršu skaits ir atkarīgs no pirmās izvilktais kārtis vērtības. Šajā kāršu atmešanas procedūrā desmitnieku un attēlukāršu vērtība ir 10, kā rezultātā tiek 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.

Pirms kāršu izdalīšanas jums jāliek likme uz Player vai Banker uzvaru raundā ar rokas kopējo vērtību, kas tuvāka 9. Jūs varat arī likt likmi uz to, ka raunds beigsies ar neizšķirtu – gadījumā, ja Player un Banker roku vērtība ir vienāda.

Jūs varat likt likmi arī uz Player/Banker Pair (P/B Pair), kas laimē, ja Player/Banker pirmās divas izdalītās kārtis veido pāri.

Katrai no jūsu uzliktajām likmēm tiek pievienota 50 % maksa. Piemēram, ja jūsu likme ir 5 €, piemērotā 50 % maksa ir 2,50 €, tādējādi jūsu kopējā likme ir 7,50 €. Kopējā likmes vērtība ir redzama jūsu ekrānā.

XXXtreme zibens raunds

Kad jūsu likmes ir pieņemtas, sākas XXXtreme zibens raunds. No virtuālas 52 kāršukavas pēc nejaušības principa tiek izvilktas no četrām līdz astoņām zibens kārtīm. Tad šīm zibens kārtīm pēc nejaušības principa tiek piešķirti zibens reizinātāji no 2x līdz 10x. Ja jūsu likme laimē un ietver vismaz vienu kārti, kas ir starp izvēlētajām zibens kārtīm, jūsu laimests tiek reizināts ar katrai kārtij piešķirto zibens reizinātāju.

Jums ir iespēja laimēt vēl vairāk, ja vienā likmju pozīcijā tiek izdalītas divas vai vairāk zibens kārtis. Šie reizinātāji summējas, un jūsu laimests tiek reizināts ar reizinātāju kopsummu! Jūsu sākotnējā likme tiek papildus pievienota jūsu laimestiem. Ja laimējusi roka neietver nevienu no atklātajām zibens kārtīm, tiek izmaksāts parastslaimests. Sīkāku informāciju par laimestiem skatiet sadaļā „Laimesti”.

Pēc XXXtreme zibens raunda gan Player, gan Banker tiek izdalītas divas kārtis.

Ja Player un Banker rokām ir vienāda vērtība, raunds noslēdzas ar neizšķirtu. Laimē likmes uz neizšķirtu, bet likmes uz Player un Banker tiek atgrieztas. Maksa par atgrieztajām likmēm uz Player un Banker netiek atgriezta.

Katras rokas vērtība tiek aprēķināta, atmetot desmitu ciparu rokā, kuras vērtība ir 10 vai vairāk. Piemēram, rokas, ko veido 7 un 9 ($7 + 9 = 16$), vērtība bakarā ir tikai 6 ($16 - 10 = 6$). Līdzīgi, attēla kārts plus devītnieka vērtība ir 9 ($0 + 9 = 9$).

Ja Player vai Banker saņem sākotnējo divu kāršu roku ar vērtību 8 vai 9 („dabīgs” 8 vai 9), papildu kārtis netiek izdalītas.

Ja Player un Banker sākotnējo divu kāršu roku vērtības ir 0–7, tiek ņemts vērā Trešā kārts noteikums, lai noteiktu, vai kādam no dalībniekiem ir jāizdala trešā kārts. Player vienmēr ir pirmais gājieni.

Pēc XXXtreme zibens raunda gan Player, gan Banker tiek izdalītas divas kārtis.

Ja Player un Banker rokām ir vienāda vērtība, raunds noslēdzas ar neizšķirtu. Laimēlikmes uz neizšķirtu, bet likmes uz Player un Banker tiek atgrieztas. Maksa paratgrieztajām likmēm uz Player un Banker netiek atgriezta.

Katras rokas vērtība tiek aprēķināta, atmetot desmitu ciparu rokā, kuras vērtība ir 10vai vairāk. Piemēram, rokas, ko veido 7 un 9 ($7 + 9 = 16$), vērtība bakarā ir tikai 6 ($16 - 10 = 6$). Līdzīgi, attēla kārts plus devītnieka vērtība ir 9 ($0 + 9 = 9$).

Ja Player vai Banker saņem sākotnējo divu kāršu roku ar vērtību 8 vai 9 („dabīgs” 8vai 9), papildu kārtis netiek izdalītas.

Ja Player un Banker sākotnējo divu kāršu roku vērtības ir 0–7, tiek ņemts vērā Trešāskārts noteikums, lai noteiktu, vai kādam no dalībniekiem ir jāizdala trešā kārts. Player vienmēr ir pirmais gājiens.

Player roka											
Player sākotnējā divu kāršu roka											
0-1-2-3-4-5						Player velk trešo kārti.					
6-7						Player paliek.					
8-9 ("dabīga" roka)						Nevienai rokai netiek izdalīta trešā kārts.					

Banker roka											
Banker sākotnējā divu kāršu roka	Player trešās izvēlētais 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

V – velk; S – stāv

Ja Player roka paliek uz 6 vai 7, tad Banker rokai ar kopējo vērtību 3, 4 vai 5 ir jāņem kārts, bet Banker ar kopējo roku 6 ir jāpaliek.

Uzvar tas, kura roka ir pēc iespējas tuvāka 9. Jūs varat veidot ceļus savam galdam un novērot tendences, izdalot vairākas rokas bez maksas. Vienkārši noklikšķiniet uz pogas „+1” / pieskarieties tai, un bez maksas tiks izdalītas atklātas kārtis. Kad izdalīts noteikts skaits bezmaksas roku, turpmāk izdalītas aizklātas kārtis.

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

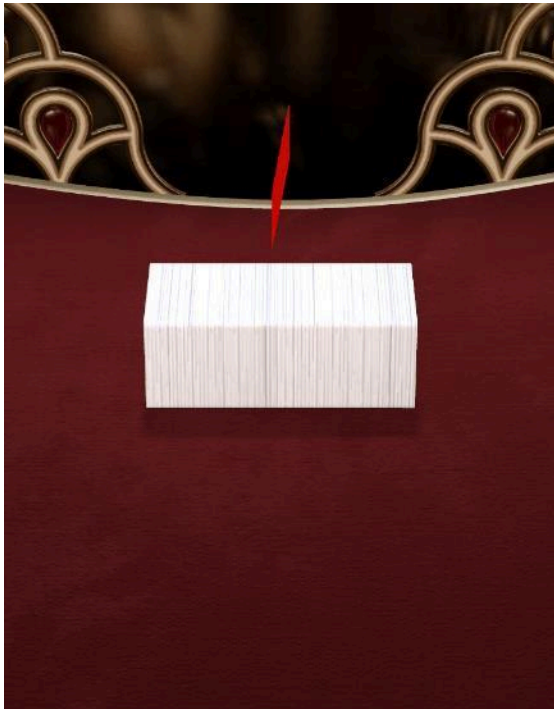
Jebkurā brīdī sajauciet kārtis kāršu izdales kastē, lai notīrītu spēles izkārtojumus pie sava galda.

Kad būsi noklikšķinājis uz šīs pogas / pieskaries tai, visi ceļi tiks notīrīti, un kārtis tiks sajauktas.

Lai ātrāk atgrieztos spēlē, izlaidiet kāršu jaukšanas animāciju. Noklikšķiniet uz pogas „IZLAIST” / pieskarieties tai.



Sadaliet kavu, pārvietojot sadalītājkārti virs kavas.



Papildlikmes

Papildlikme	Apraksts
P Pair	Laimests, ja pirmās divas Player izdalītās kārtis ir pāris.
B Pair	Laimests, ja pirmās divas Banker izdalītās kārtis ir pāris.

Laimesti

Jūsu laimests ir atkarīgs no uzliktās likmes veida.

LIKME	LAIMESTS
Player	1–1000:1
Banker	1–1000:1* * Ja Banker uzvar, tiek atgriezti 97 % no jūsu Banker likmes
Tie	2,85:1 (līdz 500 000 €)
P Pair	8–800:1
B Pair	8–800:1

Jūsu maksimālais laimests vienā spēles rundā ir ierobežots. Detalizētu informāciju skatiet tabulā „Likmju limiti”.

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

Rezultātu tabulas

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 rādītāju attēlojumi, kas attiecas uz pašreizējo kāršu izdales kasti, var jums palīdzēt prognozēt nākamo raundu rezultātus.

BIG ROAD (LIELAIS CEĻŠ) attēlo katra iepriekšējā raunda rezultātus, savukārt DERIVED ROADS (ATVASINĀTIE CEĻI) – Big Eye Road (Lielās acs ceļš), Small Road (Mazais ceļš) un Cockroach Road (Tarakānu ceļš) – attēlo spēles izkārtojumus, kas tiek atvasināti no BIG ROAD.

Ceļi un kāršu izdales kastu statistika vienmēr tiek dzēsta, sākot izmantot jaunu kāršu izdales kasti.

PĒRĻU CEĻŠ

Katra BEAD ROAD (PĒRĻU CEĻA) šūna atspoguļo iepriekšējā raunda rezultātu. Paša pirmā raunda rezultāts ir fiksēts augšējā kreisajā stūrī. Nolasiet kolonnu līdz pašai apakšai; pēc tam sāciet no augšas nolasīt pa labi blakus esošo kolonnu un turpiniet tādā pašā veidā. Sarkanā krāsā iekrāsota šūna apzīmē Banker uzvaru. Zilā krāsā iekrāsota šūna apzīmē Player uzvaru. Zaļā krāsā iekrāsota šūna apzīmē neizšķirtu. Sarkans punkts šūnas apakšējā labajā stūrī nozīmē, ka Banker bija pāris, savukārt zils punkts šūnas augšējā kreisajā stūrī nozīmē, ka Player bija pāris. Ap šūnu apvilktšzelts riņķis nozīmē, ka raunds tika uzvarēts ar zibens kārti. Ja zibens reizinātājs bija 8 vai lielāks, riņķis ir gaiši sarkanā krāsā.

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.

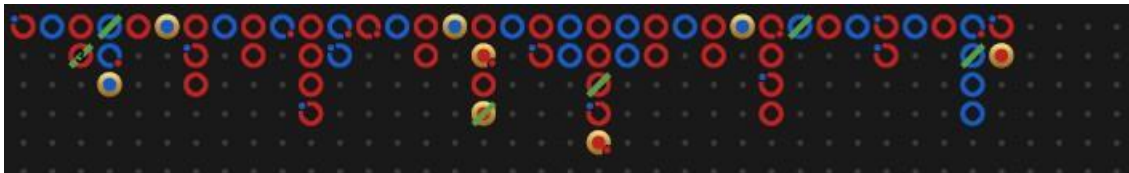
Jauna kolonna tiek izveidota katru reizi, kad baņķiera uzvaru sēriju nomainaspēlētāja uzvaru sērija vai otrādi.

Šūna ar sarkanu kontūru apzīmē baņķiera uzvaru. Šūna ar zilu kontūru apzīmēspēlētāja uzvaru.

Neizšķirts tiek reģistrēts kā zaļa līnija cauri iepriekšējā raunda šūnai. Ja pirmaisraunds 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.

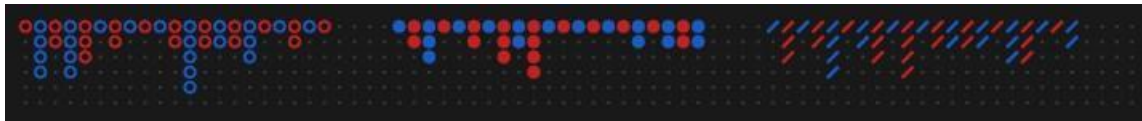
Zibens reizinātāja ietekmēts spēles rezultāts ir iezīmēts ar zelta krāsas aplīti. Jazibens reizinātājs bija 8 vai lielāks, aplītis ir gaiši sarkanā krāsā.



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 izkārtojumu, kas atvasināti no LIELAJĀ CEĻĀ iepriekš reģistrētajiem rezultātiem. "Lielās acs ceļš" izmanto aplū kontūras, "Mazais ceļš" izmanto pildītus aplū, bet "Tarakānu ceļš" izmanto

šķērsvītras. Tomēr šajos atvasinātajos ceļos sarkanā un zilā krāsā 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 CEĻA 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:

- Kopā — līdz šim pabeigto raundu skaits.
- Spēlētājs — spēlētāja uzvaru skaits līdz šim.
- Baņķieris — baņķiera 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

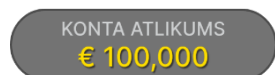
Ceļu pārbaudes tabulā parādīta ikona, kas tiks pievienota trīs atvasinātajiem ceļiem, ja nākamo raundu uzvarēs baņķieris vai spēlētājs. Klikšķiniet uz baņķiera (B) vai spēlētāja (P) pogas, lai redzētu ikonu, kas tiks pievienota ceļiem, ja nākamo raundu uzvarēs baņķieris vai spēlētājs.



Likmju veikšana

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

Lai piedalītos spēlē, jābūt pietiekami daudz līdzekļu, lai spētu nosegt savas likmes. Savu pašreizējo KONTA ATLIKUMU var apskatīt ekrānā.



TAIMERIS informē, cik laika atlicis likmes veikšanai. Kad laiks ir pagājis, likmes vairs netiek pieņemtas.



ČIPU DISPLEJS ļauj izvēlēties vērtību katram čipam, ar ko vēlies veikt likmi. Ir pieejami tikai tie čipi, kuru nominālvērtību sedz pašreizējais konta atlikums.



Kad esi izvēlējis čipu, veic savu likmi, vienkārši noklikšķinot vai pieskaroties atbilstošajai likmes pozīcijai uz spēles galda. Tāda pati likme tiks automātiski veikta visās vietās pie galda. Datorā tas attiecas uz galveno likmi; planšetdatorā un viedtālrunī – uz galveno likmi un papildlikmēm. Katru reizi, kad tiek nospiesta likmes pozīcija, likmes vērtība palielinās par izvēlēta čipa vērtību vai arī līdz maksimālajam limitam, kas noteikts izvēlētajai likmei. Kad likme ir veikta līdz maksimālajam limitam, tai likmei netiks pieņemti papildu līdzekļi, un virs likmes parādīsies ziņa, ka ir veikta maksimālā likme.

Poga ATKĀRTOT ļauj atkārtot visas likmes, kas tika veiktas iepriekšējā raundā. Šī poga ir pieejama tikai, kad ir novietots pirmais čips.



Poga DUBULTOT (2x) ļauj ātri dubultot likmi līdz pat maksimālajam limitam. Šī poga tiek aktivizēta pēc tam, kad ir veikta jebkāda likme.



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.



Čats

Jūs varat tērzēt ar spēļu šova vadītāju/spēles prezentētāju un citiem spēlētājiem. Ievadiet savu ziņu ČATA laukā. Lai publicētu ziņu, nospiediet taustiņu Enter vai bultiņas pogu laukā.

Ja spēlētāji čatā apvainos spēles prezentētāju vai citus spēlētājus, vai izmantos nepiedienīgu un/vai necenzētu leksiku, viņiem tiks liegta iespēja izmantot čatu.

Izmantojiet ČATA pogu, lai palielinātu vai arī lai aizvērtu čata logu.



Jūs varat mainīt čata loga izmēru un pārvietot to jebkurā vietā uz ekrāna. Spēles numurs

Katrs spēles raunds tiek identificēts ar unikālu SPĒLES NUMURU.

21:10:10

Šis numurs atspoguļo, kad spēles raunds uzsākts saskaņā ar GMT (*stundas: minūtes: sekundes*). Lūdzu, izmantojiet šo spēles numuru atsaucēm (vai arī uzņemiet spēles numura ekrānšāviņu), ja vēlaties sazināties ar klientu atbalsta dienestu saistībā ar konkrētu raundu.

Skaņa

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



Jūs varat mainīt skaņas iestatījumus, noklikšķinot/pieskaroties pogai IESTATĪJUMI un izvēloties cilni SKAŅA.

Spēļu vēsture

Nospiežot pogu VĒSTURE, tiks atvērts logs, kas parāda visus aktīvos spēļu raundus, kuros esat piedalījušies, kā arī šo raundu rezultātus.



Jūs varat pārskatīt savu iepriekšējo spēļu aktivitāti, apskatot jūsu:

- KONTA VĒSTURI – parāda jūsu pilno konta vēsturi kā datumu, spēļu, likmju summu un laimestu sarakstu. Saraksta augšgalā ir redzams visnesenāk pabeigtais spēles raunds.
- SPĒĻU VĒSTURI – parāda vēsturi konkrētai spēlei, noklikšķinot/pieskaroties spēlei SPĒLES kolonnā.

Iestatījumi

Nospiežot pogu IESTATĪJUMI, tiek atvērta lietotājam maināmu iestatījumu izvēlne.

Jūsu izvēlētie iestatījumi tiks uzreiz piemēroti un saglabāti jūsu profilā. Saglabātie iestatījumi tiks automātiski ielādēti, pieslēdzoties no jebkuras ierīces.

Jūs varat mainīt jūsu vispārīgos un spēles iestatījumus.



VISPĀRĪGI

Jūs varat paslēpt/parādīt citu spēlētāju čata ziņas.

VIDEO

Jūsu video kvalitāte tiek pielāgota automātiski, taču jūs varat manuāli mainīt video kvalitāti, izvēloties konkrētu straumēšanas kvalitāti.

SKAŅA

Jūs varat izslēgt/ieslēgt savu PREZENTĒTĀJA BALSĪ un SPĒLES SKAŅU, kā arī noregulēt skaļumu.

BET BEHIND

Jūs varat norādīt jūsu BET BEHIND stratēģiju un liegt citiem spēlētājiem izdarīt BET BEHIND likmes uz jums.

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 spēļu lietošanu un to, kā noteikt ierobežojumus savām spēļu sesijām.



Kļūdu apstrāde

Ja spēlē, sistēmā vai spēles procedūrā radīsies kāda kļūda, spēles raunds tiks īslaicīgi apturēts, kamēr spēļu šova vadītājs/spēles prezentētājs

informēs apkalpošanas vadītāju. Jūs un citi spēlētāji tiksiet informēti čatā vai ar ekrānā uznirstošu ziņojumu, ka problēma tiek risināta. Ja vadītājs varēs nekavējoties atrisināt kļūdu, spēles raunds turpināsies kā parasti. Ja tūlītējs risinājums nebūs iespējams, spēles raunds tiks atcelts, un sākotnējās likmes tiks atmaksātas visiem spēlētājiem, kuri piedalījās spēles raundā.

Atvienošanās politika

Ja jūs tiekat atvienoti no spēļu raunda, visas izdarītās likmes paliek spēkā un tiek izspēlētas jūsu prombūtnes laikā. Kad savienojums tiek atjaunots, jūs varat apskatīt likmju rezultātus vēstures logā.

Kāršu jaukšana

Spēle turpinās, līdz tiek izdalīta speciālā (cut) kārts. Pēc tam dīleris vai kāršu uzskaites operators sajauc kārtis.

Ja ir pieejams kāršu sajaukšanas galds, tad pie galda tiek izmantotas divas kāršu izdales kastes ar divām spēļu kāršu kavām. Šādā gadījumā dīleris nomaina kāršu izdales kartes un jaukšanu veic kāršu uzskaites operators pie jaukšanas galda, kamēr dīleris turpina vadīt spēles raundu.

Vairāk spēļu

Pogu FOAJĒ, iespējams nospiegt jebkurā laikā no jebkuras spēles.



Tā ļauj jums vienkārši nomainīt spēles galdu vai izvēlēties jebkuru citu aktīvo spēli. Jūs netiksiet izslēgti no esošās spēles, kamēr nebūsiat izvēlējušies jaunu spēli/galdu, kurai vēlaties pievienoties. Jūs varat izmantot FOAJĒ, lai pārlūkotu citas spēles, kamēr joprojām spēlējat pašreizējo spēli.

Vairāku spēļu spēlēšana

Ja jūs izbaudāt nepārtrauktu aktivitāti, jūs varat pievienoties vairākiem spēļu galdiem un tad vienlaicīgi tos visus apskatīt un spēlēt vienā pārlūka logā!

Kad esat pievienojušies vismaz vienam spēles galdam, noklikšķiniet uz FOAJĒ. Foajē vai spēlē noklikšķiniet uz pogas +GALDS, kas saistīta ar attiecīgo galdu, lai tam pievienotos. Daži galdi var nebūt pieejami vairāku spēļu spēlēšanai, līdz ar to nebūs redzama poga +GALDS.



Pēc tam, kad esat pievienojušies vairākiem galdiem, jums būs iespēja mainīt pārlūka logu kopumā, taču jūs nevarēsiet mainīt katru spēles galda logu atsevišķi.

Jūs varat pamest jebkuru galdu, neietekmējot savu klātbūtni pie citiem galdiem, kuriem esat pievienojušies. Lai pamestu galdu, noklikšķiniet pogu X.

Lūdzu, ņemiet vērā:

- pievienojoties vienam un tam pašam galdam no citas ierīces/pārlūka, jūs automātiski pamestīsiet šo galdu.
- Ja noklikšķināt tieši uz galda ikonas, nevis pogas +GALDS, jūs vienkārši *pārslēgsiet* galdus, nevis pievienosities izvēlētajam (- iem) galdam *papildus* galdam, kuram esat pievienojušies iepriekš.

Mēs iesakām pievienoties tikai tik daudz galdiem, cik ļauj ekrāns, lai varētu veikt likmes apzināti un precīzi.

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.

TAUSTIŅŠ	FUNKCIJA
ATSTARPES TAUSTIŅŠ	Atkārtojiet savu pēdējo likmi. Lai sāktu spēli, nospiediet ATSTARPES TAUSTIŅU otru reizi.

CTRL+Z (CMD+Z), DELETE, BACKSPACE	Atceliet pēdējo likmi. Turiet nospiestu 3 sekundes, lai atceltu visas izdarītās likmes.
ESC	Kad tas iespējams, ESC taustiņu var izmantot, lai: • izietu no pilnekrāna režīma; • aizvērtu uzniestošo logu (vēstures, palīdzības, iestatījumu logu utt.)

Kārtība, kādā notiek pieteikšanās uz laimestu un kādā to izsniedz Laimests tiek automātiski ieskaitīts klienta SPELET.LV kontā Terminā, 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.