



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	Always 8 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 5000,00 EUR

RTP 84.62% - 98.29%

Spēles apraksts

Spēles mērķis

"Always 8 Baccarat" mērķis paliek uzticīgs oriģinālam — prognozēt, kurš no rokām, Spēlētājs vai Bankieris, uzvarēs, sasniedzot vērtību, kas ir vistuvākā 9. Tomēr šajā versijā Bankieris vienmēr sāk ar 8, kas izmaina parasto spēles gaitu.

Spēles noteikumi

Spēle tiek izspēlēta ar astoņiem standarta 52 kāršu kavām, kuras tiek sajauktas ar nepārtrauktas jaukšanas mehānismu. Svarīgas ir tikai katras kāršu skaitliskās vērtības.

Likmju veikšanas fāze

Pirms katras partijas spēlētāji var veikt likmes uz to, vai uzvarēs Spēlētāja vai Bankjera roka, kas būs vistuvāk vai vienāda ar 9. Ir iespējams likt likmi arī uz neizšķirtu, kas notiek, ja gan Spēlētājam, gan Bankierim ir vienāda vērtība.

Kāršu izdalīšana

Bankjera pirmā kārte vienmēr ir iepriekš noteikta un jau atrodas uz galda, kad sākas spēles partija.



Kad likmju veikšanas laiks ir beidzies, dīleris izdala divas kārtis Spēlētājam un vienu kārti Bankierim.

Rezultāts

Katra roka tiek vērtēta, atmetot desmitu skaitli no jebkuras vērtības, kas ir 10 vai vairāk. Piemēram, ja rokā ir 7 un 9, tā ir tikai 6 (jo $16 - 10 = 6$). Tāpat sejas kārts plus 9 būs vērtība 9.

Ja Spēlētājam vai Bankierim divu pirmo kāršu vērtība ir 8 vai 9 ("natural" 8 vai 9), papildu kārtis netiek izdalītas.

Ja Spēlētājs un Bankieris saņem pirmās divas kārtis ar vērtību 0–7, tiks izmantots "Trešās kārts noteikums", lai noteiktu, vai jāizdala papildu kārts.

Spēlētāja roka

- Vērtība 0-1-2-3-4-5: Spēlētājs velk trešo kārti.
- Vērtība 6-7: Spēlētājs stāv.
- Vērtība 8-9 (naturāls): Papildu kārtis netiek izdalīts. Bankiera

roka

[illegible][illegible]

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.

Uzvar tas, kura roka ir pēc iespējas tuvāka 9.

Sānu likmes

Spēlētāji var veikt papildu likmes:

- Spēlētāja pāris (P Pair): Izmaksā, ja Spēlētāja pirmās divas kārtis ir vienādas rangā.
- Baņķiera pāris (B Pair): Izmaksā, ja Baņķiera pirmais kārts (šajā gadījumā vienmēr 8) veido pāri ar otro kārti.

Piezīme: Sānu likmes nedrīkst būt lielākas par galveno likmju summu.

Izmaksas

Izmaksas ir atkarīgas no veiktās likmes veida:

- Spēlētājs: 1.48:1
- Baņķieris: 0.62:1
- Neizšķirts: 9:1
- P Pair: 11:1
- B Pair: 10:1

Piezīme: Jebkura tehniska kļūme anulē spēles partiju, un visas likmes tiek atgrieztas.

RTP (Return to Player)

Optimālā teorētiskā spēlētāja peļņa (RTP) ir 98.29%, pamatojoties uz baņķieri.

Likme	Teorētiskā spēlētāja peļņa
Spēlētājs	98.02%
Bankieris	98.29%
Neizšķirts	95.89%
Spēlētāja pāris (P pair)	89.64%
Bankiera pāris (B Pair)	84.62%

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.

Always 8 Baccarat €1–10,000

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

BALANCE
€100,000

Classic režīmā luksofors informē par pašreizējo spēles raunda statusu, norādot, kad Jūs varat veikt likmi (zaļā gaisma), kad likmju laiks ir gandrīz beidzies (dzeltenā gaisma) un kad likmju laiks ir beidzies (sarkanā gaisma).

PLACE YOUR BETS

ČIPU DISPLEJS ļauj jums izvēlēties vērtību katram čipam, ar ko vēlaties izdarīt likmi. Ir atļauts izmantot čipus tikai ar nominālvērtību, kas atbilst jūsu pašreizējam konta atlikumam.

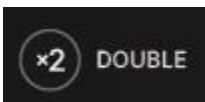


Kad esat izvēlējušies čipu, izdariet savu likmi, vienkārši noklikšķinot/pieskaroties atbilstošajai likmes pozīcijai uz spēles galda. Katru reizi, kad jūs noklikšķināt/pieskarieties likmes pozīcijai, jūsu likmes vērtība palielinās par izvēlēta čipa vērtību vai arī līdz maksimālajam limitam, kas noteikts 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.

Ar REPEAT varat atkārtot visas iepriekšējā spēles raunda likmes. Šī poga ir pieejama tikai pirms pirmā žetona likšanas.



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.

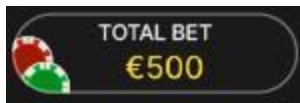


Poga ATSAUKT atsauc pēdējo izdarīto likmi.

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 Tiešsaistes atbalsta speciālistiem.

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

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

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 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 CEĻA.

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.

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.

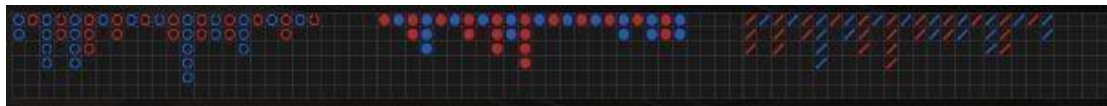
Ja divi vai vairāki secīgi raundi noslēdzas ar neizšķirtu, skaitlis uz līnijas norādīs neizšķirtu skaitu.



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 atkārtošanos, 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:

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.



Skaņa

Nospiežot pogu SKAŅA, tiek izslēgtas/ieslēgtas visas spēles skaņas un balss. Ņemiet vērā, ka, mainot galdus, skaņa tiks automātiski ieslēgta. Jūs varat mainīt skaņas iestatījumus, noklikšķinot/pieskaroties pogai IESTATĪJUMI.

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.

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.

Atvienošanās politika

Ja esat izdarījis likmi un noklikšķinājis/pieskāries pogai IZDALĪT un pazūd savienojums, pēc savienojuma atjaunošanas varat skatīt spēles iznākumu logā „Vēsture”.

Vairāk spēļu

Pogu „Spēlēt Live” var izvēlēties jebkurā laikā Bakaras zālē vai pie jebkura „First Person Baccarat” galda.

Noklikšķinot/pieskaroties pogai „Spēlēt Live“, nonāksiet pie „Live Baccarat“ vai „Bakara bez komisijas“ galda, kur varēsiet baudīt neatkārtojamu tiešsaistes kazino. Noklikšķinot/pieskaroties šai pogai Bakaras zālē, nonāksiet „Live Baccarat“ foajē.

Taustiņu saīsnes

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: • izietu no pilnekrāna režīma; • aizvērtu uznirstošo logu (vēstures, palīdzības, iestatījumu logu utt.)

Likmju limiti

"Likmju limiti" panelī ir redzami galda minimālie un maksimālie likmju limiti. Lai piedalītos spēlē, jūsu kontā ir jābūt pietiekamiem līdzekļiem. Balanss ir redzams ekrānā.

Spēles interfeiss

- Atkārtot (REPEAT): Atkārtot visas iepriekšējās partijas likmes.
- Dubultot (DOUBLE): Dubulto visas likmes, ja kontā pietiek līdzekļu.
- Atsaukt (UNDO): Noņemt pēdējo likmi vai visas likmes.

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