

SIA LVBet  
LV50203083121  
Rīga, Skanstes iela 50, LV-1013  
+371 23114561



## Spēles noteikumi

**Spēles nosaukums:** Live Andar Bahar™

**Spēles izstrādātāja nosaukums:** Pragmatic Play Ltd

**Spēles veids:** Tiešsaistes galdu spēle.

**Minimālā likme vienam spēles gājienam:** 1 EUR.

**Maksimālā likme vienam spēles gājienam:** 1000 EUR.

## Kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē

Interneta vietnē atverot adresi <https://lvbet.lv> un pēc tam nospiežot ikonu "KAZINO" spēlētājs nokļūst lapā "<https://lvbet.lv/casino>", kur spēle tiek palaista, nospiežot uz attiecīgās spēles ikonas.

# Spēles apraksts

## 1. SPĒLES MĒRĶIS

**Andar Bahar** ir viena no vispopulārākajām spēlēm Indijā. Stāsta, ka tā esot nākusi no valsts dienvidu štata Karnātakas pilsētas Bengalūru (Bangalore). Tamilu valodā to pazīst arī kā „Mangatha” vai „Ullae Veliyae” (galvenokārt Indijas dienvidos). Tā ir tīra veiksmes spēle un to ir viegli spēlēt, jo laimesta varbūtība ir 50 pret 50.

Spēles Andar Bahar mērķis ir uzminēt, uz kura lauciņa (Andar vai Bahar) tiks izdalīta kārts džokera (kazino) kārts vērtībā.

## Kā Spēlēt

Lai sāktu spēli, izvēlieties likmes lielumu, žetonu panelī noklikšķinot uz žetona, pēc tam noklikšķiniet uz kādas no savām izvēlēm: Andar, Bahar, Pirmās 3, Pirmā kārts uz Andar lauciņa, Pirmā kārts uz Bahar lauciņa un liela daudzuma papildlikmju.

Kamēr uz ekrāna ir redzams ziņojums „JŪSU LIKMES, LŪDZU”, ir atļauts likt likmes vai modificēt tās. Tas notiks, tiklīdz būs izdalīta džokera kārts.

Likmes liek tam paredzētajā laikā līdz brīdim, kad dīleris paziņo: „LIKMES PĀRTRAUKTAS”.

Jūsu likmju kopējā summa ir redzama lauciņā **Kopējā likme**.

Kad likmju likšanas laiks ir beidzies, dīleris izdala pa vienai kārtij uz katra no lauciņiem šādā secībā: pirmo kārti uz Andar lauciņa un otro – uz Bahar lauciņa. Šajā secībā kāršu izdāle turpinās līdz brīdim, kad kāds no lauciņiem saņem kārti, kurai ir tāda pati vērtība kā džokeram.

Ja izdalītā kārts uz kāda no lauciņiem (Andar vai Bahar) ir pielīdzināta džokera kārtij, spēles kārtā ir beigusies.

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

Kad spēles kārtā ir beigusies, dīleris savāc visas uz galda esošās atklātās kārtis, izņem ārā atlikušās kārtis no kāršu izdales kurpes un ievieto tās kāršu sajaukšanas iekārtā. No šīs iekārtas dīleris izņem jau sajauktu kāršu kavu un atver likmes nākamajai spēles kārtai.

## Kāršu Vērtības

Spēli spēlē ar vienu standarta kāršu kavu, kurā ir 52 kārtis.

Šajā spēlē kāršu vērtībai nav nozīmes, izņemot brīdi, kad kāds no lauciņiem (Andar vai Bahar) saņem kārti, kas ir džokera (kazino) kārts vērtībā (piem., džokera kārts ir karalis. Kārtis tiek dalītas uz Andar un Bahar lauciņiem tik ilgi, kamēr kāda no pusēm arī saņem karali. Šajā brīdī spēle ir beigusies).

Kārts vērtībai vai mastam (krāsai) ir nozīme tikai tad, ja liek likmi uz papildlikmes „Pirmās 3”.

Kārtis	A	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K
Punkti	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

## Pamatlikmes

Andar Bahar spēlē ir divu dažādu veidu pamatlikmes, kuras var likt atbilstoši diviem iespējamajiem spēles Andar Bahar iznākumiem: **Andar** uzvar (kārts uz Andar lauciņa ir džokera kārts vērtībā), **Bahar** uzvar (kārts uz Bahar lauciņa ir džokera kārts vērtībā).

Mazliet lielāka iespēja uzvarēt ir tam lauciņam, kas saņem kārti pirmais (šajā gadījumā Andar), to parāda arī izmaksa.

Laimējušo likmi uz **Andar** izmaksā **0,9:1**. Laimējušo

likmi uz **Bahar** izmaksā **1:1**.

Likmju likšana uz Andar un arī Bahara lauciņa var būt pretēju likmju bloķēšana.

## Papildlikmes

Lai padarītu jūsu Andar Bahar spēles pieredzi aizraujošāku un iegūtu lielākus un biežākus laimestus, mēs piedāvājam vairāku veidu papildlikmes.

Uz Andar Bahar galda ir pieejamas divas dažādas papildlikmju iespējas:

Pirmā papildlikmju iespēja ir balstīta uz trīs kāršu kombināciju: džokera kārts un pirmās divas izdalītās kārtis (viena uz Andar un otra uz Bahar lauciņa), kuras būs pazīstamas arī kā „Pirmās 3”. Kombināciju nosaukumi ir līdzīgi kā pokerī:

- **Straight Flush** – trīs secīgas viena masta kārtis (piem., pīķa desmitnieks, kalps un dāma).
- **Straight** – trīs secīgas, bet dažādu mastu kārtis (piem., dūzi var izmantot, lai iegūtu kombinācijas: Straight ar dūzi, 2 un 3 **VAI** Straight ar dāmu, karali un dūzi).
- **Flush** – trīs dažādas vērtības, bet tā paša masta kārtis (piem., kreiča 2, 6 un karalis).

Piezīme:

Ja pirmā izdalītā kārts uz Andar lauciņa ir džokera kārts vērtībā, tad likmes, kas uzliktas uz papildlikmes lauciņa „Pirmās 3”, atgriež.

Spēlētājs drīkst likt likmes uz papildlikmju lauciņiem pat tad, ja nav uzlikta pamatlikme.

Izmaksu aprēķina, likmi sareizinot ar kombinācijas veida koeficientu. Izmaksu tabula vienai kavai ir redzama zemāk:

Kombinācija	Izmaksa
Straight Flush	120:1
Straight	8:1
Flush	5:1

Otrā papildlikmju iespēja ļauj spēlētājam paredzēt kopējo izdalīto kāršu skaitu, kuras saņems abi lauciņi (Andar un Bahar) līdz brīdim, kad kāds no tiem saņem kārti džokera (kazino) kārts vērtībā. Iespējamās šādas papildlikmes:

- Pirmā kārts uz Andar lauciņa – uzvar, ja pirmā kārts uz Andar lauciņa ir džokera kārts vērtībā.
- Pirmā kārts uz Bahar lauciņa – uzvar, ja pirmā kārts uz Bahar lauciņa ir džokera kārts vērtībā.
- 1 pret 5
- 6 pret 10
- 11 pret 15
- 16 pret 25
- 26 pret 30
- 31 pret 35
- 36 pret 40
- 41 pret 49

*Piemērs: Ja spēlētājs domā, ka kārts, kas būs pielīdzināta džokera kārtij, tiks izdalīta starp pirmajām desmit kārtīm, viņš var uzlikt likmi uz 6 pret 10 ar attiecīgo izmaksu 3,5:1. Ja kārts, kas ir džokera kārts vērtībā, tiek izdalīta starp pirmajām sešām līdz desmit kārtīm, tad spēlētājs laimē savu likmi 3,5 x vērtībā.*

Piezīme: kad saskaita izdalītās kārtis, džokera kārti vērā neņem.

Izmaksu aprēķina, likmi sareizinot ar kombinācijas veida koeficientu. Izmaksu tabula vienai kavai ir redzama zemāk:

Kombinācija	Izmaksa
-------------	---------

Pirmā kārts uz Andar lauciņa	15:1
Pirmā kārts uz Bahar lauciņa	15,5:1
1 pret 5	2,5:1
6 pret 10	3,5:1
11 pret 15	4,5:1
16 pret 25	3,5:1
26 pret 30	14,5:1
31 pret 35	24,5:1
36 pret 40	49:1
41 pret 49	119:1

## Likmju Likšana

Liekot likmes, lūdzu, pievērsiet uzmanību zemāk minētajiem ekrāna elementiem, lai pārlicinātos, 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.

**Andar Bahar 1 € to 1.000 €** ▼

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

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, saņemsiet ziņojumu „**LIKMES PIENĒMTAS**”, kas norādīs uz to, ka likmes ir pieņemtas un piedalīsies spēles kārtā. Savādāk gadījumos, kas paskaidroti šīs rokasgrāmatas sadaļā „[Spēles neērtības](#)”, saņemsiet ziņojumu „**DAĻA LIKMJU NAV PIENĒMTAS**” vai „**LIKMES NORAIĀDĪTAS**”.

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

Ja pašreizējā spēles kārtā neesat uzlicis nevienu likmi, parādās ziņojums „**GAIĀDIET NĀKAMO SPĒLES KĀRTU**”. Kad šī spēles kārtā 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 spēles kārtā, 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 statusa 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 iespējamās žetonu vērtības, noklikšķiniet uz žetona ekrāna apakšējā daļā zem pogām **Atkārtot**, **Dubultot** un **Atsaukt**. Pieejamas tikai tās žetonu vērtības, kuras var izmantot ar jūsu pašreizējo atlikumu.



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



**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 bilance ir pietiekama, lai nosegtu likmes.

Ja bilance 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.

## Automātiskā Spēle

**Automātiskās spēles funkcija** dod iespēju izvēlēto spēles kārtu laikā automātiski atkārtot savas likmes. Lai aktivizētu automātiskās spēles funkciju, uzlieciet savas likmes un nospiediet **pogu Automātiskā spēle**.



Šī darbība atver **Automātiskās spēles logu**, kur var atrast visus iespējamus iestatījumus, kas palīdz uzsākt automātiskās spēles funkciju. Atkarībā no jūsu kazino jurisdikcijas dažas konfigurācijas var būt obligātas.

Kamēr automātiskās spēles logs ir atvērts, automātisko spēli var uzsākt tajā spēles kārtā, kad funkcija tika ierosināta vai arī jebkurā no nākamajām spēles kārtām. Automātiskās spēles funkcija sāk darboties, nospiežot pogu Sākt. Atlikušo automātiskās spēles kārtu skaits ir redzams uz pogas **Modificēt Automātisko spēli**.



Kad automātiskā spēle ir sākusies, jūs savas likmes varat modificēt likmju likšanas laikā, uz laukuma uzliekot papildu žetonus.

Lai apstādinātu Automātiskās spēles funkciju, atveriet automātiskās spēles logu un nospiediet pogu **Pārtraukt**.

Automātiskās spēles funkcija apstāsies Automātiski šādos gadījumos:

1. Izvēlēto automātiskās spēles kārtu skaits sasniedz 0. Jūs informēs ekrāna ziņa.
2. Jūsu atlikums ir nepietiekams, lai turpinātu automātisko spēli.
3. Aktivizējas viens vai vairāki Pārtraukt automātisko spēli gadījumi (ja piemērojami): atlikums samazinās, atlikums palielinās vai viens laimests pārsniedz izvēlēto vērtību.

## Teorētiskais Spēlē ieguldītās Naudas Atmaksas Procents

Andar Bahar spēles teorētiskais RTP:

Likmes Veids	Teorētiskais Spēlē ieguldītās Naudas Atmaksas Procents
Andar	97.84%
Bahar	97.01%

Papildlikmes „Pirmās 3” teorētiskais spēlē ieguldītās naudas atmaksas procents:

Likmes Veids	Teorētiskais Spēlē ieguldītās Naudas Atmaksas Procents
Straight Flush	91.32%
Straight	80.45%
Flush	85.12%

Papildlikmes „Pirmās 3” optimālais spēlē ieguldītās naudas atmaksas procents (RTP) ir **91.25%**.

Papildlikmes „Cik kārtis tiks izdalītas?” teorētiskais RTP:



Likmes veids	Teorētiskais spēlē ieguldītās naudas atmaksas procents
Pirmā kārts uz Andar lauciņa	94.13%
Pirmā kārts uz Bahar lauciņa	93.14%
1–5	94.87%
6–10	97.67%
11–15	92.97%
16–25	98.10%
26–30	94.57%
31–35	94.28%
36–40	94.88%
41–49	95.04%

## Kāršu Panelis/Navigācija

Spēlē Andar Bahar mēs piedāvājam papildu iespēju redzēt kārtis, kuras izdala attiecīgās spēles kārtas laikā.

Spēlētāja interfeisā redzamais kāršu panelis ir reāllaikā uz galda izdalīto kāršu spoguļattēls. Tas atrodas spēlētāja interfeisa kreisajā pusē.



Spēlētājiem ir iespēja uz attiecīgā galda navigēt starp jau izdalītajām kārtīm.



## Andar Bahar Statistika

Andar Bahar spēlē ir pieejams plašs statistikas iespēju klāsts. Tajā ietilpst arī dati par pamatlikmēm un papildlikmēm, dodot spēlētājiem ieskatu iepriekšējo spēļu kārtu vēsturē.

Kad spēlētāji spēlei pievienojas pirmoreiz, viņi pamanīs mini skata lodziņu ar augsta līmeņa statistiku, kas attēlots šādi:

- Rīcības plāns** – līdzīgs statistikas lauciņš kā Pērļu plāksne bakara spēlē, bet ar paplašinātām iespējām, kas īpaši piemērotas Andar Bahar spēlei. Tas ir katras partijas (spēles kārtas) precīzs elektronisks attēlojums.

	<b>4</b> 17	<b>4</b> 17
<b>Nozīme</b>	Uzvar Andar	Uzvar Bahar

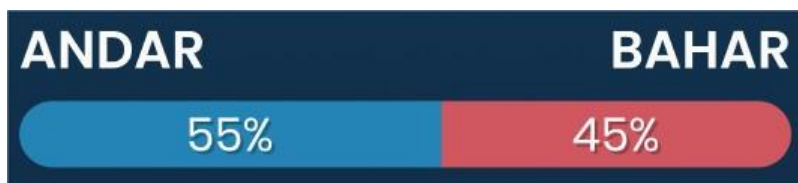
Pirmais simbols parādās kreisajā augšējā stūrī, un ceļš papildās vertikāli uz leju cauri visām trim kolonnas šūnām, tad ceļš pārvietojas uz otro kolonnu, kur attiecīgi papildās nākamās trīs šūnas un tā joprojām. Neatkarīgi no katras partijas iznākuma jauna kolonna nesāk piepildīties, kamēr iepriekšējā kolonna nav aizpildīta.

<b>4</b> 22	<b>2</b> 7	<b>K</b> 11	<b>2</b> 10	<b>7</b> 25	<b>3</b> 5	<b>4</b> 6	<b>A</b> 9
<b>J</b> 11	<b>6</b> 15	<b>7</b> 18	<b>2</b> 5	<b>K</b> 32	<b>K</b> 40	<b>K</b> 37	<b>6</b> 29
<b>6</b> 5	<b>6</b> 7	<b>6</b> 17	<b>Q</b> 8	<b>K</b> 8	<b>10</b> 8	<b>9</b> 25	

Vērtības katra simbola **iekšpusē** attēlo džokera kārts vērtību, un simbola krāsa norāda uz to, kurš lauciņš (Andar vai Bahar) ir saņēmis kārti džokera kārts vērtībā.

Vērtības **zem** katra simbola norāda uz to, cik daudz kāršu spēles kārtā ir izdalītas, kamēr lauciņš Andar vai Bahar vēl nav saņēmis kārti džokera kārts vērtībā.

- b. **Andar** un **Bahar** lauciņu veiksmes proporcija – procentu skala, kas norāda uz to, cik veiksmīgi bijuši **Andar** vai **Bahar** lauciņi, pēdējās 50 spēlēs saņemot kārti džokera kārts vērtībā.



- c. **Džokera** lauciņa veiksmes proporcija salīdzinājumā ar **Andar** un **Bahar** lauciņiem – līdzīgs procentu skalas grafiskais attēlojums, kas parāda arī īpašo **Džokera** kārti, kas tikusi izdalīta pašreizējā spēles kārtā.

Procentu skalas grafiskais attēlojums izceļ konkrēto **Džokera** kārti un parāda, cik veiksmīgi ir bijuši **Andar** un **Bahar** lauciņi, kas pēdējās spēles kārtās ir saņēmuši kārti tieši šīs **Džokera** kārts vērtībā.

Katrā spēles kārtā grafiskais attēlojums atjauninās, un ir atkarīgs no konkrētās izdalītās **Džokera** kārts.



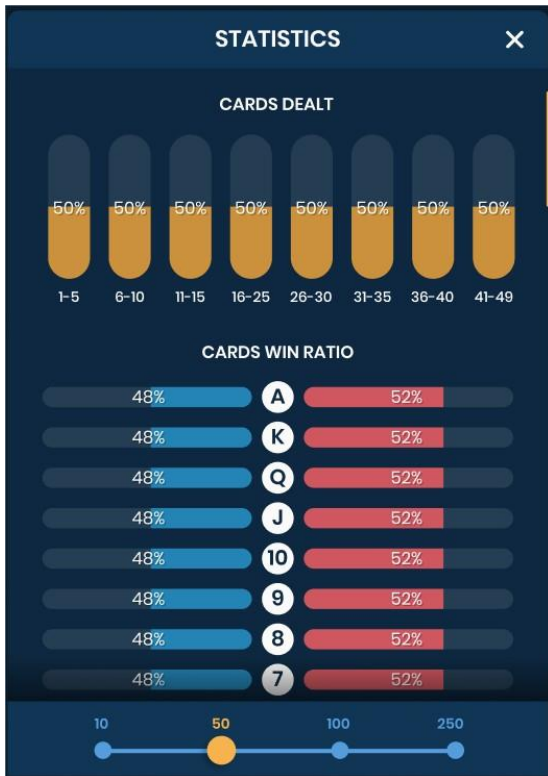
- d. Spēlētāja interfeisā noklikšķinot uz **statistikas** pogas, iespējams aplūkot detalizētāku spēles statistiku:



Spēlētājam ir iespēja redzēt, cik veiksmīgas ir bijušas papildlikmes atkarībā no tā, cik kārtis ir izdalītas.

Laimējušo kāršu attiecība – procentu skalas grafiskais attēlojums, kas norāda uz **Andar** un **Bahar** lauciņu uzvarām attiecībā pret izdalīto attiecīgo **Džokera** kārti. Pie katras kārts ir norādīta uzvaru attiecība, attēlojot katra lauciņa uzvaru procentu.

Spēlētājam ir iespēja aplūkot statistiku no pēdējām: 10, 50, 100 un 250 spēlēm.



## Navigācijas Vadīklas

**Foajē (Visas spēles) poga** var tikt nospiesta jebkurā brīdī no jebkuras spēles. Tā ļauj viegli mainīt galdu, izvēlēties jebkuru citu tiešraides spēli vai atstāt galdu. Jūs netiksiet noņemts no pašreizējā galda līdz brīdim, kad būsiet izvēlējies 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 nevajadzīgiem 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 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 video skaņu.
- Pārvaldīt spēles efektus.
- Valoda - mainīt interfeisa valodu.

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 taustiņu „Esc”.



## Kāršu Jaukšana un Kāršu Maiņa

Kāršu kavas jaukšana notiek pēc veiksmīgas katras spēles kārtas pabeigšanas.

Saskaņā ar ieviesto kārtību kārtis jauc (samaisa) kāršu maisīšanas iekārta uz papildu galda vai dīleris / kāršu maisītājs uz spēles galda.

Kāršu nomaiņas 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 korpē atrodas kārts ar bojātu svītrkodu.
- Kārtis iesprūda kāršu maisīšanas iekārtā un tā rezultātā tika sabojāta.

# Spēles beigas

Spēle beidzas, ja spēlētāja rīcībā vairs nav naudas līdzekļu, vai spēlētājs pats vēlas beigt spēli.

## Laimesta saņemšanas norise

Laimests tiek automātiski ieskaitīts klienta LV BET kontā.

Lai saņemtu laimestu uz savu personīgo finanšu iestādes kontu, spēlētājam ir jāizmanto viens no pieejamajiem maksājuma veidiem klienta kontā. Laimestiem nav izmaksu limita.

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, laimesta izmaksas tiek veiktas pēc tam, kad tiek veikta spēles pārbaude un darbinieki ir pārliecinājušies par iepriekšminēto apstākļu neesamību.

Mēs nodrošinām laimestu izmaksu spēlētājam saskaņā ar juridiskajām normām, ņemot vērā turpinājumā norādītās prasības:

- (a) laimesti, kas nepārsniedz 720 eiro, tiek izmaksāti nekavējoties;
- (b) laimesti no 720 eiro līdz 14 300 eiro tiek izmaksāti 24 stundu laikā;
- (c) laimesti, kas pārsniedz 14 300 eiro, tiek izmaksāti ne vēlāk kā 30 dienu laikā un ne vairāk kā divos maksājumos.

# 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: Skanstes iela 50, Rīga LV-1013) vai iesniegt elektronisku iesniegumu nosūtot to uz Atbalsta dienesta e-pasta adresi - support@lvbet.lv.

15 dienu laikā SIA „LVBet” izskata pretenziju un sniedz rakstveida atbildi uz norādīto adresi iesniegumā.