

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



Spēles noteikumi

Spēles nosaukums: PowerUP Roulette™

Spēles izstrādātāja nosaukums: Pragmatic Play Ltd

Spēles veids: Tiešsaistes galdu spēle.

Minimālā likme vienam spēles gājienam: 1 EUR.

Maksimālā likme vienam spēles gājienam: 75,000 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

PowerUP Rulete ir aizraujošs klasiskās ruletes variants, kas piedāvā bonusa griezienu komplektu, dodot papildu iespējas laimēt milzu balvas.

PowerUP Ruletes tāpat kā klasiskās ruletes spēles mērķis ir uzminēt, kurā no rata 37 numurētajām kabatām iekritīs bumbiņa.

Katrā griezienā 3, 4 vai 5 ruletes laukuma skaitļiem ir vienāda iespēja tikt paaugstinātiem par PowerUP skaitļiem. Ja bumbiņa apstājas vienā no PowerUP skaitļiem, tad visas viena skaitļa likmes (Straight Up) kvalificējas pirmajam PowerUP bonusa griezienam, dodot iespēju saņemt laimestu līdz 500 x apmērā pat gadījumā, ja uz PowerUP aktivizējošā skaitļa nav uzlikta likme.

Pēc šīs darbības līdz 4 reizēm var tikt atkārtoti aktivizēti papildu PowerUP griezieni, katrā griezienā balvu vērtībai palielinoties līdz to maksimumam 8000 x apmērā un dodot iespēju par vienu viena skaitļa likmi saņemt maksimālā uzkrājuma izmaksu 15 525 x apmērā.

Kā spēlēt

PowerUP Ruletē likmes lieka tam paredzētajā laikā uz galda virsmas ar nosaukumu Ruletes laukums, uz kura ir attēlotas visas standarta likmju pozīcijas.

	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	2:1
0	2	5	8	11	14	17	20	23	26	29	32	35	2:1
	1	4	7	10	13	16	19	22	25	28	31	34	2:1
	1st 12			2nd 12			3rd 12						
	1 - 18	Even						Odd	19 - 36				

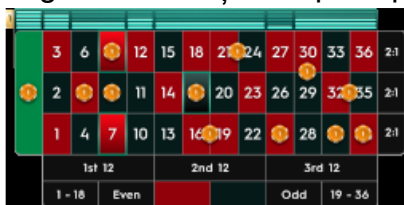
Lai sāktu spēli, sagaidiet, kad parādās uzaicinājums „JŪSU LIKMES, LŪDZU”, tad izvēlieties vērtību žetonam, kuru vēlaties likt šajā griezienā, un uzlieciet to uz atbilstošas spēļu galda likmes pozīcijas. Jūsu kopējā likme ir redzama logā „Kopējā likme”.

Likmes var likt tam paredzētajā laikā līdz brīdim, kad spēles vadītājs paziņo: „LIKMES PĀRTRAUKTAS”. Pēc tam likmes vairs nepieņem. Ruletes ratā iegriež bumbiņu saskaņā ar spēkā esošo griezienu noteikumiem, kas aprakstīti šī teksta rindkopā „Ruletes spēkā esošo griezienu noteikumi”.

Tiklīdz likmju likšanai paredzētais laiks ir beidzies, spēle pēc nejaušības principa izvēlas 3–5 PowerUP skaitļus.



Ruletes laukums sadalās vairākos segmentos, un, gatavojoties iespējamajam PowerUP bonusa griezienam, katram no segmentiem piešķir slepenus reizinātājus. Segmenta malā redzamās baterijas uzlādes līnijas dod mājienu, kur atrodas lieli reizinātāji. Lielāks baterijas uzlādes līmenis, kas redzams līdzās segmentam, nozīmē to, ka uz attiecīgā segmenta skaitļiem ir paslēpti vērtīgāki reizinātāji.



Kad bumbiņa iekrīt kādā no skaitļu kabatām, spēles interfeisā tiek iezīmēts laimējušais skaitlis. Ja

kāda no jūsu likmēm atrodas uz laimējušā skaitļa, tad saskaņā ar PowerUP Ruletes izmaksu tabulu

jūs saņemat laimestu. Jūsu laimesta summa būs redzama laimesta ziņojumā. Ja laimējušais skaitlis ir arī viens no Power UP skaitļiem, tad visiem spēlētājiem spēle turpinās ar PowerUP bonusa griezienu pat, ja viņi uz laimējušā skaitļa nav uzlikuši likmi. Sākotnējā griezienu laikā un no visiem gaidāmajiem PowerUP bonusa griezieniem iegūtie laimesti tiek uzkrāti lauciņā „Kopējais laimests” un tos izmaksā spēles beigās. Šim griezienam, kā arī visiem gaidāmajiem PowerUP bonusa griezieniem kvalificējas tikai sākotnējā griezienā uzliktās viena skaitļa likmes, un no laukuma tās noņemtas netiek. PowerUP griezienu laikā ruletes laukums pārvēršas par PowerUP laukumu.



Uz skaitļiem tiek attēlota PowerUP bonusa griezienā derīgā izmaksa.

Katrā PowerUP bonusa griezienā bumbiņu saskaņā ar derīga griezienu noteikumu ruletes ratā iegriez vēlreiz. Kamēr bumbiņa griežas, PowerUP skaitļus nomaina jauns skaitļu

komplekts.

Brīdī, kad bumbiņa iekrīt skaitļa kabatā, spēles interfeisā tiek izcelts jauns laimējušais skaitlis. Ja uz

laimējušā skaitļa atrodas jūsu viena skaitļa likme, tad saskaņā ar uz skaitļa attēlotā reizinātāja vērtību saņemsiet laimesta izmaksu. Jūsu laimesta summa būs redzama laimesta ziņojumā.

Ja laimējušais skaitlis vēlreiz ir arī viens no PowerUP skaitļiem, tad laimestu ieskaita lauciņā „Kopējais laimests”, un visiem spēlētājiem spēle turpinās ar jaunu PowerUP bonusa griezienu pat, ja viņi uz laimējušā skaitļa nav uzlikuši likmi. Šajā brīdī katra laukuma skaitļa reizinātājs tiek palielināts, atklājot gaidāmā PowerUP bonusa griezienu laimestu izmaksas.

Spēlē var aktivizēt līdz 5 PowerUP bonusa griezienus, un pēc katra no tiem tiek palielinātas uz

PowerUP laukuma attēlotās laimestu izmaksas. Spēle beidzas pēc 5. PowerUp bonusa griezienu vai tad, kad spēles iznākums vairs nav PowerUP skaitlis. Izmaksāti tiek visi līdz tam brīdim lauciņā

„Kopējais laimests” uzkrātie laimesti.

Likmes un izmaksu koeficienti

Uz ruletes galda var likt daudzveidīgas likmes. Katra veida likme nosedz noteiktu skaitļu daļu, un katrai no tām ir savs izmaksas koeficients.

Likmes, kuras liek uz laukuma daļas ar skaitļiem vai uz līnijām starp tiem, sauc par iekšējām likmēm, savukārt tās, kuras liek uz īpašajiem lauciņiem zemāk un pa kreisi no laukuma, sauc par ārējām likmēm. Virzot peli pāri likmju pozīcijām uz laukuma, iezīmējas tie skaitļi, kas tiktu iekļauti, ja jūs liktu likmi uz konkrētās pozīcijas. Zemāk ir apkopoti dažādi likmju veidi un izmaksas:

- Viena skaitļa likme — lieciet žetonus tieši uz jebkura konkrēta skaitļa (tostarp nulles).
- Divu skaitļu likme — lieciet žetonus uz līnijas starp jebkuriem diviem skaitļiem (piem., starp 0/2, 16/17).
- Līnijas likme — lieciet žetonus ārējo likmju pusē uz jebkuras skaitļu rindas zemākā punkta.
- Līnijas likme nosedz trīs skaitļus (piem., Līnija 7, 8, 9). Likmes, kas uzliktas skaitļiem 0, 1 un 2 vai 0, 2 un 3 savienojumos, arī pieņem kā Līnijas likmes.
- Stūra likme — lieciet žetonus krustojuma vietā, kur sastopas četri skaitļi. Tiek nosegti visi četriskaitļi (piem., Stūris 5, 6, 8, 9). Likmi, kas uzlikta uz 0, 1, 2, 3 (0 un 1 zemākais savienojums), arī pieņem kā Stūris likmi.
- Sešlīnijas likme — lieciet žetonus uz T veida krustojuma līnijām starp divām pieguļošajām

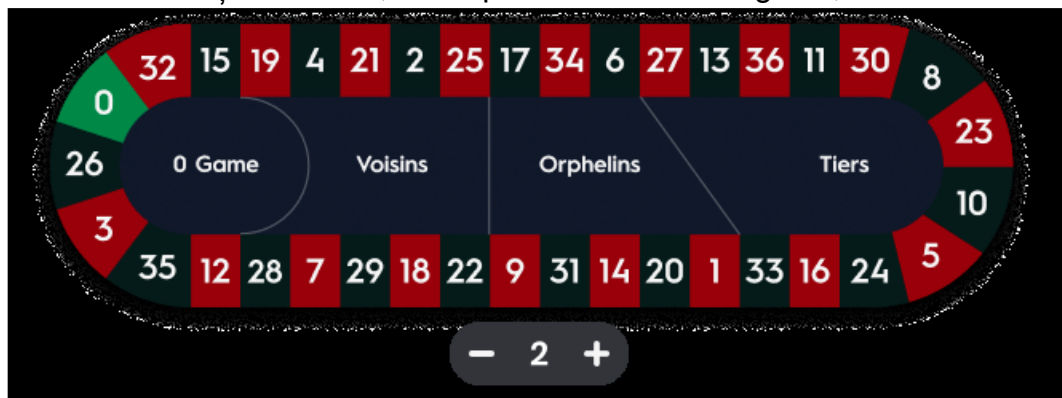
rindām ar trim skaitļiem. Sešlīnijas likme nosedz visus skaitļus abās rindās — kopā sešus skaitļus (piem., Sešlīnija 4, 5, 6, 7, 8, 9).

- Kolonnas likme — liekot žetonu uz viena no lauciņiem, kas kolonnu galā atzīmēti ar „2:1”, nosedz visus tās kolonnas skaitļus — kopā divpadsmit. Nulli nenosedz neviena no kolonnām.
- Duča likme — liekot žetonu uz viena no trim lauciņiem, kas atzīmēti ar „1st 12”, „2nd 12” vai „3rd 12”, secībā no 1 līdz 36 nosedz šo duču divpadsmit skaitļus. Nulli nenosedz neviens no dučiem.
- Vienlīdzīgas likmes — žetons, kuru uzliek uz viena no šiem sešiem lauciņiem, uz laukuma nosedz 18 skaitļus, kā paskaidrots pašā lauciņā: Sarkans/melns, pāris/nepāris, mazie skaitļi (no 1 līdz 18) vai lielie skaitļi (no 19 līdz 36). Nulli nenosedz neviens no šiem lauciņiem.

Spēles kārtas, ieskaitot PowerUP bonusa griezienus, maksimālajai izmaksai ir noteikts ierobežojums. Lai iegūtu detalizētu informāciju, aplūkojiet tabulu Likmju limiti un izmaksas. PowerUP bonusa griezieni turpinās pat, ja esat sasniedzis maksimālo izmaksu, un spēles kārtas beigās tiek piemērots maksimālās izmaksas ierobežojums.

Rata sektori

Likmes uz Rata sektoriem ir visā pasaulē pazīstamas sarežģītas likmes, kuras liek ruletes spēles eksperti. Tādas likmes kā likmes uz kaimiņiem liek, izmantojot ruletes Sacīkšu trasi, kas attēlo skaitļus nevis tā, kā tie parādās uz ruletes galda, bet — uz ruletes rata.



Lai atvērtu sacīkšu trasi mobilajā ierīcē, pieskarieties ikonai Sacīkšu trase. Lai to aizvērtu, pieskarieties tai pašai ikonai vēlreiz.



Uz darbvirsmas pēc noklusējuma sacīkšu trase tiek maksimāli palielināta, kamēr likmes ir atvērtas, un samazināta, kad likmes ir aizvērtas. Lai sacīkšu trasi maksimāli palielinātu, noklikšķiniet uz blakus esošās bultiņas ikonas „atvērt” vai arī pieskarieties tai.



Lai to minimizētu, noklikšķiniet uz blakus esošās bultiņas ikonas „minimizēt” vai arī pieskarieties tai.



Ruletes rats ar vienu nulli ir sadalīts trīs galvenajos sektoros, kas atbilst galda laukuma daļām. Šo sektoru tradicionālie nosaukumi ir Voisins du Zero ar apakšsiedaļu 0 Spēle, sektors Tiers Du Cylindre un Orphelins.

Voisins Du Zero ir 9 žetonu likme, kas nosedz nulli kopā ar septiņiem skaitļiem pa labi no tās un deviņiem skaitļiem pa kreisi no tās. Tas ir lielākais rata sektors. Uz sacīkšu trases to atzīmē ar nosaukumu „Voisins”. Šīs likmes sadalījums ir šāds:

- 2 žetoni uz Līnijas pozīcijas 0/2/3;
- 1 žetons uz katras no Divu skaitļu pozīcijām 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 un 32/35.
- 2 žetoni uz Stūris pozīcijas 25/26/28/29.

0 Spēle ir 4 žetonu likme, kas nosedz nulli un tās tuvāko kaimiņu skaitļus. Uz 0 Game sektora žetonu liek šādi:

- 1 žetons uz Viena skaitļa: 26;
- 1 žetons uz katras no Divu skaitļu pozīcijām 0/3, 12/15 un 32/35.

Tiers Du Cylindre ir 6 žetonu likme, kas nosedz rata skaitļus secībā no 33 līdz 27, abus ieskaitot. Uz sacīkšu trases to atzīmē ar nosaukumu „Tiers”. Nosaukumu var burtiski pārtulkot kā „Rata 3. daļa”, un žetonus liek uz tās divpadsmit skaitļu Divu skaitļu pozīcijām: 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 un 33/36.

Orphelins ir 5 žetonu likme, kas nosedz divu rata daļu skaitļus, neskaitot Tiers un Voisins skaitļus. Šīs likmes sadalījums ir šāds:

- 1 žetons uz Viena skaitļa: 1;
- 1 žetons uz katras no Divu skaitļu pozīcijām 6/9, 14/17, 17/20, un 31/34.

Likmes uz kaimiņiem

Tās ir likmes, kuras liek atbilstoši skaitļiem, kā tie izkārtoti uz ruletes rata, nevis uz ruletes

laukuma.

Likmes uz kaimiņiem var likt, izmantojot Ruletes sacīkšu trasi.

Likme uz kaimiņiem ir 5 žetonu likme, kuru uz ruletes sacīkšu trases sadala uz paša skaitļa un diviem skaitļiem abās tā pusēs.

Izvēlēto Kaimiņu skaitu var samazināt līdz vienam vai palielināt līdz deviņiem skaitļiem katrā tā pusē.



Laikā, kad likmes ir atvērtas, noklikšķinot/pieskaroties uz kāda no sacīkšu trases skaitļiem, uz attiecīgā skaitļa un katra no tā kaimiņiem tiek uzliktas Straight Up likmes.

Īpašās likmes

Tās ir vairāku likmju sērijas, kuras tradicionāli iecienījuši ruletes fani. Lai atvērtu Īpašās likmes mobilajā ierīcē, vispirms pieskarieties apvienotajai ikonai Īpašās likmes / Iecienītās likmes, tad pieskarieties ikonai Īpašās likmes. Lai tās aizvērtu, pieskarieties apvienotajai ikonai vēlreiz.



Lai atvērtu Īpašās likmes uz darbvirsmas, noklikšķiniet uz ikonas Īpašās likmes vai arī pieskarieties tai.



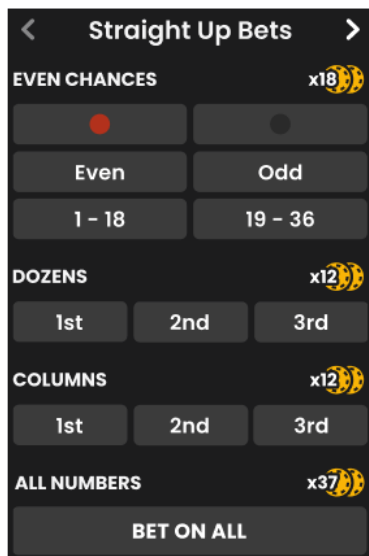
Lai tās aizvērtu, noklikšķiniet uz bultiņas „minimizēt” vai arī pieskarieties tai.



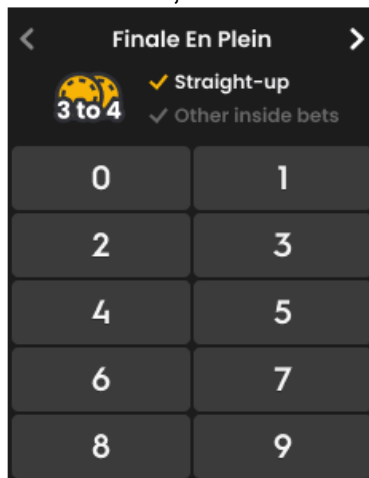
Noklikšķinot/pieskaroties kādai no Īpašajām likmēm, žetoni ar izvēlēto vērtību ar vienu rokas kustību vienlaicīgi nosedz vairākus skaitļus. Mūsu ruletē var atrast šādas Īpašās likmes: Finales en Plein, Finalesa Cheval un Pilnā likme, kā paskaidrots tālāk.

Viena skaitļa likmes atvieglo vienlaicīgu viena skaitļa likmju likšanu uz vairākiem skaitļiem, ja noklikšķināsiet uz šīs iespējas ar tikai vienu kustību. Lai to izdarītu, noklikšķiniet uz vienas vai

vairākām no šādām likmēm, vai arī pieskarieties tām: Vienlīdzīgas likmes (sarkans, melns, pāra, nepāra, 1–18, 19–36), Duči, Kolonnas vai pat Visi skaitļi, tādējādi uz katra skaitļa attiecīgajā likmju grupā tiks uzlikts viens žetons.



Finales en Plein ir franču likmes nosaukums, kas nozīmē uzlikt Viena skaitļa likmes uz visiem skaitļiem, kas beidzas ar izvēlēto ciparu. Šīs likmes dēvē arī par fināla likmēm.



Noklikšķinot/pieskaroties jebkurai no sadaļas Finales en Plain skaitļiem, žetoni uz ruletes laukuma tiek izvietoti šādi:

- Finale En Plein 0 ir 4 žetonu likme uz 0, 10, 20 un 30;
- Finale En Plein 1 ir 4 žetonu likme uz 1, 11, 21 un 31;
- Finale En Plein 2 ir 4 žetonu likme uz 2, 12, 22 un 32;
- Finale En Plein 3 ir 4 žetonu likme uz 3, 13, 23 un 33;

- Finale En Plein 4 ir 4 žetonu likme uz 4, 14, 24 un 34;
- Finale En Plein 5 ir 4 žetonu likme uz 5, 15, 25 un 35;
- Finale En Plein 6 ir 4 žetonu likme uz 6, 16, 26 un 36;
- Finale En Plein 7 ir 3 žetonu likme uz 7, 17 un 27;
- Finale En Plein 8 ir 3 žetonu likme uz 8, 18 un 28;
- Finale En Plein 9 ir 3 žetonu likme uz 9, 19 un 29.

Finales a Cheval arī ir franču stila likmes, kas nosedz vienu no tālāk norādītajām Divu skaitļu pozīcijām:



Noklikšķinot/pieskaroties jebkurai no sadaļas Finale a Cheval skaitļiem, žetoni uz ruletes laukuma tiek izvietoti šādi:

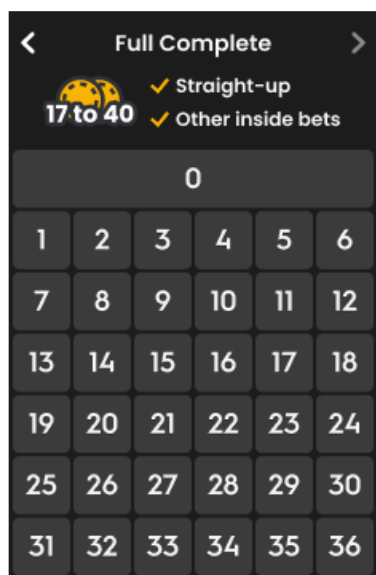
- Finales a Cheval 0/3 ir 4 žetonu likme uz Divu skaitļu pozīcijām 0/3, 10/13, 20/23 un 30/33;
- Finales a Cheval 1/4 ir 4 žetonu likme uz Divu skaitļu pozīcijām 1/4, 11/14, 21/24 un 31/34;
- Finales a Cheval 2/5 ir 4 žetonu likme uz Divu skaitļu pozīcijām 2/5, 12/15, 22/25 un 32/35;
- Finales a Cheval 3/6 ir 4 žetonu likme uz Divu skaitļu pozīcijām 3/6, 13/16, 23/26 un 33/36;
- Finales a Cheval 4/7 ir 4 žetonu likme uz Divu skaitļu pozīcijām 4/7, 14/17, 24/27 un Viena skaitļa 34;
- Finales a Cheval 5/8 ir 4 žetonu likme uz Divu skaitļu pozīcijām 5/8, 15/18, 25/28 un Viena skaitļa 35;
- Finales a Cheval 6/9 ir 4 žetonu likme uz Divu skaitļu pozīcijām 6/9, 16/19, 26/29 un Viena skaitļa 36;
- Finales a Cheval 7/10 ir 3 žetonu likme uz Divu skaitļu pozīcijām 7/10, 17/20 un 27/30;

- Finales a Cheval 8/11 ir 3 žetonu likme uz Divu skaitļu pozīcijām 8/11, 18/21 un 28/31;
- Finales a Cheval 9/12 ir 3 žetonu likme uz Divu skaitļu pozīcijām 9/12, 19/22 un 29/32.

Pilnā likme ir likme, kas nosedz atsevišķa skaitļa visas iespējamās iekšējo likmju pozīcijas. Pilnās likmes lauciņā noklikšķinot uz jebkura skaitļa, izvēlētās vērtības žetons parādās uz ruletes

laukuma atbilstošajām likmju pozīcijām šādi: **1 žetons uz Viena skaitļa, 2 žetoni uz katras no Divu**

skaitļu pozīcijām, 3 žetoni uz Līnijas pozīcijām, 4 žetoni uz katras no Stūra pozīcijām un 6 žetoni uz katras no Sešlīniju pozīcijām.



Katram skaitlim uz laukuma atbilst šāds noteikts žetonu skaits:

- Pilnā likme uz 0 ir 17 žetonu likme;
- Pilnā likme uz 1 ir 27 žetonu likme;
- Pilnā likme uz 2 ir 36 žetonu likme;
- Pilnā likme uz 3 ir 27 žetonu likme;
- Pilnā likme uz jebkuru no skaitļiem 4, 7, 10, 13, 16, 19, 22, 25, 28 un 31 ir 30 žetonu likme;
- Pilnā likme uz jebkuru no skaitļiem 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23, 26, 29 un 32 ir 40 žetonu likme;
- Pilnā likme uz jebkuru no skaitļiem 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30 un 33 ir 30 žetonu likme;
- Pilnā likme uz 34 ir 18 žetonu likme;
- Pilnā likme uz 35 ir 24 žetonu likme;
- Pilnā likme uz 36 ir 18 žetonu likme.

Pēdējie laimētie skaitļi

Pēdējos laimētos skaitļus vienmēr parāda ekrāna apakšā. Pats pēdējais laimētais skaitlis ir skaidri redzams kreisajā pusē. Laikā, kad tiek veiktas likmes, uz darbvirsmas var uzklikšķināt/ pieskarties jebkuram skaitlim. Šādi uz izvēlēta skaitļa tiek uzlikta Viena skaitļa likme.

25 16 2 32 21 34 0 12 23 10 36 22 15 14 7 29 34 5 0 9 17 13 20 12 27 31 8 1 35 36 15 34 29 25 1 11 32 7

Spēles statistika

Spēlējot ruleti, **Statistikas logā** pieejamā informācija var palīdzēt izlemēt, kurus skaitļus izvēlēties.

Lietojot slīdņi, var manuāli izvēlēties griezienu skaitu, par kuriem vēlaties pārbaudīt statistiku. Var

izvēlēties no 50 līdz pat 500 griezieniem. Lai atvērtu statistiku, noklikšķiniet uz ikonas Statistika vai arī pieskarieties tai. Lai to aizvērtu, noklikšķiniet uz tās pašas ikonas vēlreiz vai arī pieskarieties tai.



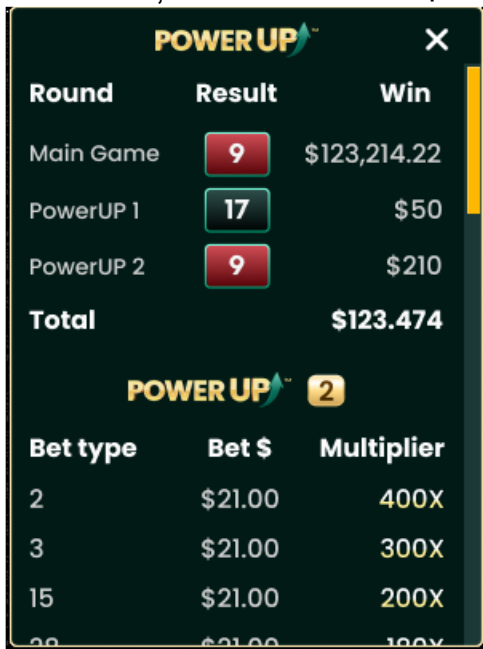
Logā ir redzama pilna spēles statistika, kura sadalīta trijās grupās, kā paskaidrots zemāk. Sadaļā **Karsts un Auksts** var atrast informāciju par visbiežāk un visretāk izkritušajiem skaitļiem jūsu izvēlēto griezienu laikā.



Likt likmes uz darbvirsmas varat likmju likšanai paredzētajā laikā, statistikas sadaļā tieši noklikšķinotuz jebkuras vērtības, kā arī skaitļa vai arī pieskaroties tai/tam. Likmes tiek uzliktas jūsu izvēlētajā žetona vērtībā. Velciet ar peli, lai apskatītu atbilstošā likmju pozīciju laukuma priekšskatījumu iezīmētā veidā, un noklikšķiniet/pieskarieties tam, lai uzliktu žetonu jūsu izvēlētajā vērtībā.

PowerUP kopsavilkums

PowerUP kopsavilkuma panelis sniedz pārskatu par pašreizējo spēles kārtu. PowerUP bonusa kārtu laikā tam var piekļūt, noklikšķinot uz ikonas „/” vai arī pieskaroties tai. Augšpusē esošajā sadaļā ir uzrādīti laimesti, kas uzkrāti pamatspēlē, kā arī jebkurā pašreizējā spēles kārtā jau izspēlētajā PowerUP kārtā. Apakšā esošajā sadaļā ir redzams notiekošās PowerUP kārtas pārskats, kurā uzrādīti tie skaitļi, uz kuriem spēlētājs ir uzlicis viena skaitļa likmes, sakārtoti pēc pašreiz pieejamo reizinātāju vērtībām.



Round	Result	Win
Main Game	9	\$123,214.22
PowerUP 1	17	\$50
PowerUP 2	9	\$210
Total		\$123.474

Bet type	Bet \$	Multiplier
2	\$21.00	400X
3	\$21.00	300X
15	\$21.00	200X
20	\$21.00	100X

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 minimumālo un maksimālo limitu, kā arī izmaksas koeficientus.

Spēles informācijas indikators informē par spēles statusu, likmju veikšanai atlikušo laiku, likmju statusu, laimējušo skaitli utt.

PowerUP Roulette €1 – €75,000

Spēles Informācijas Indikators informē par spēles statusu, likmju veikšanai atlikušo laiku, likmju statusu, laimējušo simbolu utt.

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 to, ka likmju likšanai paredzētais laiks ir beidzies, un visas likmju pozīcijas kļūst neaktīvas.

Kad likmju likšanai paredzētais laiks būs beidzies, saņemsit ziņojumu „**LIKMES PIENĒMTAS**”, kas norādīs uz to, ka likmes ir pieņemtas un piedalīsies spēles kārtā. Gadījumos, kas paskaidroti šīs Apmācīobas sadaļā „[Spēles neērtības](#)”, saņemsit ziņojumu „**DAĻA LIKMJU NAV PIENĒMTAS**” vai „**LIKMES NORĀIDĪTAS**”.

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

Statusa joslas ziņojums „**ZEMA BILANCE**” nozīmē to, ka jūsu atlikums ir nepietiekams, lai nosegtu uz galda atļauto minimālo likmi. Lai varētu piedalīties spēlē, papildiniet savu bilanci ar naudas līdzekļiem.

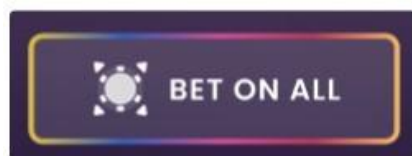
Ja spēle ir īslaicīgi slēgta spēles vadītāja kļūmes, iekārtas kļūmes vai citu neparedzētu apstākļu dēļ, parādās ziņojums „**SPĒLE IR APTURĒTA**”.

Ja spēles kārtā 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 ekrānā var izvēlēties likmju likšanai izmantoto žetonu vērtību. 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.



Likmju likšanas laikā noklikšķinot/pieskaroties pogai **LIKT UZ VISIEM**, vienā spēles kārtā var nosegt visus sešus likmju veidus. Likmes tiek uzliktas jūsu izvēlētajā žetona vērtībā.



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, kur 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 atbalsta dienestu**, vienmēr jāpieraksta

Spēles ID numurs vai arī jāuzņem tā ekrānuzņēmums.

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

Nospiežot pogu **Sākt**, automātiskās spēles funkcijas atskaite sākas nākamajā kārtā. 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. Notiek viens vai vairāki gadījumi, kuras nepieciešams Pārtraukt automātisko spēli (ja attiecināms): atlikums samazinās, atlikums palielinās vai viens laimests pārsniedz izvēlēto vērtību.

Spēles iznākums

Spēles kārtas laimējušais simbols uz laukuma būs uzskatāmi norādīts. Tas dod iespēju uz Sweet Bonanza laukuma viegli identificēt laimējušo simbolu un saprast, vai uz tā atrodas jūsu laimējušie žetoni.



Ja esat laimīgais uzvarētājs, jūsu laimesta summa ir redzama laimesta ziņojumā.



Laimētāju saraksts parādās tajā pašā brīdī, kad laimējušais skaitlis, un tajā ir redzamas visu pēdējā spēles kārtā pie pašreizējā galda laimējušo spēlētāju iesaukas. Laimējušās summas norāda tajā valūtā, kādu esat izvēlējies savā kontā.



Navigācijas vadītāja

Fojā 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 izvēlējis jaunu galdu, kuram pievienoties, tāpēc foajā var izmantot, lai, paliekot pie pašreizējā galda, pārlūkotu citas spēles. Kad esat nokļuvis foajā lapā, lūdzu, noklikšķiniet uz pogas **Atgriezties pie spēles**, lai izietu no foajā un atgrieztos pie sava atvērtā galda.

All Games

Noklikšķinot uz **Tērzēšanas pogas**, atveras tērzēšanas logs, kur var nosūtīt ziņojumus spēles vadītājam un citiem spēlētājiem. Spēles vadītājs 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**, un jums palīdzēs privāti.



Tērzēšanas ziņojumus visu laika periodu pārrauga īpašs studijas personāls. Ja saziņā pie galda ar spēles vadītāju 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 pogas **Skaņas regulēšana**, atveras slīdnis, kas pie jūsu galda ļauj mainīt skaņas stiprumu. Noklikšķinot uz pogas **Skaņas regulēšana**, spēlei izslēdzas skaņa - pēc tam šī poga pārtop par ikonu "Skaņa izslēgta".



Spēle pēc noklusējuma atveras ar izslēgtu skaņu. Lūdzu, noklikšķiniet uz **pogas Skaņa izslēgta**, lai ieslēgtu skaņu. Pēc tam ikona pārtop par pogu Skaņas regulēšana.



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 Sweet Bonanza 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, kurā var mainīt tālāk norādītos iestatījumus:

- Pārvaldīt video kvalitāti.



• Pārvaldīt spēles skaņas.

- Mainīt interfeisa valodu.

Noklikšķinot uz **pogas Klasiskais skats**, spēles skats tiek mainīts uz **Klasisko režīmu**, kurā video rādanelielāramī.



Ja interneta savienojums ir lēns vai nestabils, spēles interfeiss var automātiski nomainīties uz klasisko režīmu. Šādā gadījumā video tiek automātiski iestatīts ar **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.



Sweet Bonanza rata spēkā esošo griezienu noteikums

Laimējušo skaitli apstiprina par spēkā esošu tikai tad, ja grieziens tiek uzskatīts par spēkā esošu. Spēkā esošu griezienu definē šādi:

Ratam jāpabeidz vismaz divi pilni apgriezieni, ko sāk skaitīt no tā segmenta, kurā iepriekšējā spēles kārtā apstājās bultiņa.

Ja griezienu atzīst par spēkā neesošu, tad saka, ka „**Nav Grieziens**”.

Gadījumi, kad paziņo „**Nav Grieziens**”:

- rats nepabeidza divus pilnus apgriezienus;
- bultiņa apstājās uz tapiņas starp diviem segmentiem;
- grieziens laikā notika jebkāda fiziska iejaukšanās;
- spēles vadītājs neizmainīja rata griešanās virzienu;
- notikusi jebkāda veida mehāniska disfunkcija, kas ietekmē rata vai tā atbalsta struktūras darbību.

Ja „**Nav Grieziens**”, tad saskaņā ar mūsu standarta vadības noteikumiem spēles vadītājs iegriež ratu atkārtoti.

Visas likmes paliek spēlē līdz brīdim, kad tiek izpildīts spēkā esošs grieziens.

Spēles neērtības

Jūs esat personīgi atbildīgs par savu likmju pareizu izvietošanu uz Sweet Bonanza laukuma.

Jebkuras tehniskas kļūmes vai cilvēka kļūdas gadījumā par to nekavējoties tiek paziņots **maiņas vadītājam**.

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**, tad spēles kārtu turpina 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 tiek likmes, ir beidzies, **sistēma var noraidīt likmi**, kas nav uzlikta laikā, neatbilst galda minimumam vai maksimumam vai arī citu darījuma problēmu dēļ.

Ja tiek likti **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 domājat, ka spēles **rezultāts ir nepareizs** vai ir kāda cita neatbilstība, 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 brīža, kad uz ekrāna parādās ziņojums **“LIKMES**

PĀRTRAUKTAS” un serveris ir pieņēmis likmes, tad likmes netiks atskaitītas no bilances un jūs nepiedalīsieties 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 ir 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 iznākumu, lūdzu, sazinieties ar tiešā atbalsta darbiniekiem 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 noskaidrosim, ka jūs būtu laimējis šajā spēles kārtā, tad laimests tiks ieskaitīts jūsu kontā ar **Kazino klientu atbalsta centra** palīdzību.

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.