

1. Azartspēles organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruna numurs

SIA "BALTENT"
Reģ. Nr. 40203068277
Ģertrūdes iela 12-7,
LV-1010, Rīga, Latvija
Tel: 27775559

2. Spēles nosaukums un veids

Fortune Roulette
Tiešaistes Spēļu Automātu spēle
Ražotājs: Arrise Solutions (Malta) Limited

3. Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 1.00 EUR
Maksimālā likme 1000.00 EUR

4. Kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē

Interneta vietnē www.spins.lv nospiežot ikonu "Live Kazino" spēlētājs nokļūst lapā <https://spins.lv/lv/live-casino>, kur spēle tiek palaista, nospiežot spēles ikonu "Visas spēles", pēc tam nospiežot spēles ikonu "Fortune Roulette".

5. Spēles norise

"Fortune Roulette" ir ruletes rata spēļu automāts, kurā ir skaitļi no 0 līdz 36.

Spēles un to Funkciju Noteikumi

1. Spēles īpašās funkcijas palielina jūsu izredzes uz lielāku guvumu, palielinot attiecīgā skaitļa laimestu:

1. Katrā raundā uz līdz pat sešiem skaitļiem pēc nejaušības principa parādās "**Fortune**" reizinātāji, sniedzot iespēju palielināt laimestus **līdz pat 540x**, liekot viena skaitļa likmi, ja konkrētais skaitlis laimē.
2. Ja parādās **Lādes** funkcija, tā savāc visus "**Fortune**" reizinātājus no spēles laukuma un izmaksā to summu attiecīgajam skaitlim, ja konkrētais skaitlis laimē.
3. Ja laimējušajam skaitlim ir **Bonuss** simbols, aktivizējas bonusa spēle.

2. Skaitļi ar **“Fortune” reizinātājiem, Lādes un Bonusa simboliem** tiek izvēlēti pēc nejaušības principa, pirms bumbiņa apstājas kādā no rata numurētajām iedaļām.
3. Ja laimējušajam skaitlim ir aktīva kāda no īpašajām funkcijām, visas laimējušās iekšējās likmes gūst labumu no šīs īpašās funkcijas.
4. Šajā gadījumā laimests ir tieši proporcionāls tam, cik skaitļu nosedz katrs iekšējās likmes veids. Visām ārējām likmēm ir standarta ruletes laimesti.

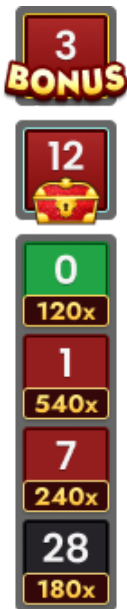
Spēles vadība un to noteikumi

Lai spēlētu, rīkojieties šādi:

1. Likmju likšanas laikā lieciet likmes uz **“Fortune” Ruletes galda** izkārtojuma, kurā 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			1st 12			1st 12						
	1 - 19	Even						Odd	19 - 36				

2. Kad likmju likšana ir atvērta, izvēlieties žetona vērtību un uzlieciet žetonu uz vēlamajiem likmju lauciņiem likmju izkārtojumā.
3. Likmes var likt likmju likšanas laikā līdz likmju slēgšanai.
4. Pēc tam likmes vairs netiek pieņemtas.
5. Jūsu kopējā likme konkrētajā raundā ir redzama logā **“Kopējā likme”**.
6. Kad likmju likšanas laiks ir beidzies, katrā spēles raundā pēc nejaušības principa tiek izvēlēts līdz sešiem skaitļiem, kas saņem **“Fortune” reizinātāju**.
7. Turklāt starp skaitļiem var tikt sadalīts arī viens Lādes un/vai viens Bonuss simbols.
8. Kad bumbiņa apstājas vienā no rata numurētajām iedaļām, laimīgais skaitlis tiek izcelts un parādīts uz ekrāna.
9. Ja kāda no jūsu likmēm nosedz laimējušo skaitli, jūs saņemat laimestu saskaņā ar Ruletes laimestu tabulu.
10. Ja laimējušajam skaitlim ir **“Fortune” reizinātājs, Lādes vai Bonuss simbols** un jūsu likmes nosedz to, jūs saņemat īpašās funkcijas laimestu.
11. Visas iekšējās likmes, kas nosedz laimējušo skaitli, saņem proporcionālu daļu no šī laimesta, kā aprakstīts tālāk sadaļā **“Īpašās funkcijas”**.
12. Kopējā laimesta summa ir norādīta laimesta paziņojumā



Likmes:

1. Uz Ruletes galda varat likt dažāda veida likmes.
2. Katra likme var nosegt vienu skaitli vai noteiktu skaitļu diapazonu, un katram likmju veidam ir savs laimesta koeficients.
3. Likmes, kas uzliktas uz numurētajiem laukumiem vai uz līnijām starp tiem, sauc par Iekšējām likmēm, bet likmes, kas uzliktas uz īpašajiem laukumiem zem skaitļu zonas un tās sānos, sauc par Ārējām likmēm.
4. Skaitļi, kas ir iekļauti, liekot likmi uz attiecīgās likmju pozīcijas, tiek izcelti.

Iekšējās likmes:

1. **Viena skaitļa likme** – uzlieciet žetonus uz jebkura skaitļa (tostarp uz nulles).
2. **Divu skaitļu likme** – uzlieciet žetonus uz līnijas starp jebkuriem diviem skaitļiem (piemēram, divi skaitļi 0/2, 16/17).
3. **Līnijas likme** – uzlieciet žetonus jebkuras skaitļu rindas apakšējā galā Ārējo likmju pusē. Līnijas likme nosedz trīs skaitļus (piemēram, Līnija 7, 8, 9). Likmes, kas uzliktas 0, 1 un 2 vai 0, 2 un 3 krustpunktā, arī tiek uzskatītas par Līnijas likmēm.
4. **Stūra likme** – uzlieciet žetonus četru skaitļu krustpunktā. Likme nosedz visus četrus skaitļus (piemēram, Stūris 5, 6, 8, 9). Arī likmi uz 0, 1, 2, 3 (0 un 1 apakšējā krustpunktā) uzskata par Stūra likmi.
5. **Sešlīnijas likme** – uzlieciet žetonus uz T veida krustojošām līnijām starp divām blakus esošām skaitļu līnijām. Sešlīnijas likme nosedz visus skaitļus abās rindās, kopā sešus skaitļus (piemēram, Sešlīnija 4, 5, 6, 7, 8, 9).

Ārējās likmes:

1. **Kolonnas likme** – uzlieciet žetonus uz viena no lauciņiem, kas apzīmēts ar “2:1”, kolonnu beigās, lai nosegtu visus divpadsmit konkrētās kolonnas skaitļus. Nulli nenosedz neviena no kolonnām.
2. **Duča likme** – uzlieciet žetonus uz viena no trim lauciņiem, kas apzīmēti ar “1st 12”, “2nd 12” un “3rd 12”, lai nosegtu kādu no dučiem skaitļu diapazonā no 1 līdz 36. Nulli nenosedz neviens no dučiem.
3. **Vienādu izredžu likme** – uzlieciet žetonus uz viena no sešiem lauciņiem, lai nosegtu attiecīgos 18 skaitļus: Sarkans/melns, Pāra/nepāra, Mazie skaitļi (1–18) vai Lielie skaitļi (19–36). Nulli nenosedz neviens no šiem lauciņiem.

Īpašās funkcijas:

1. “Fortune Rulete” piedāvā trīs īpašo funkciju veidus, sniedzot iespēju laimēt vairāk.
2. Iekšējo likmju laimesti ar “Fortune” reizinātāju, Lādi vai bonusa spēli
3. Ja laimējušajam skaitlim ir kāda no īpašajām funkcijām un to nosedz jūsu iekšējās likmes, jūs saņemat proporcionālu daļu no šīs funkcijas laimesta. Jūsu laimesti tiek aprēķināti šādi:
 - **Viena skaitļa** likme – reizinot jūsu likmi ar īpašās funkcijas laimestu.
 - **Divu skaitļu** likme – reizinot jūsu likmi ar 1/2 no īpašās funkcijas laimesta.
 - **Līnijas** likme – reizinot jūsu likmi ar 1/3 no īpašās funkcijas laimesta.
 - **Stūra** likme – reizinot jūsu likmi ar 1/4 no īpašās funkcijas laimesta.
 - **Sešlīnijas** likme – reizinot jūsu likmi ar 1/6 no īpašās funkcijas laimesta.
4. Jūsu likme jau ir iekļauta laimestā.

“Fortune” reizinātājs:



- Ja uz laimējušā skaitļa lauciņa ir **“Fortune” reizinātājs**, laimests tiks attēlots pie **“Fortune”** skaitļa.

Lāde:



- Ja laimējušajam skaitlim ir Lādes simbols, laimests ir visu šajā spēles raundā aktīvo “Fortune” reizinātāju summa.

Bonuss:



- Ja laimējušajam skaitlim ir Bonuss simbols, kopējo laimestu nosaka bonusa raunda rezultāts.

Bonusa spēles noteikumi

1. Bonusa spēli spēlē ar 5x3 ruļļu spēļu automātu, un katrā griezienā uz ruļļiem tiek izkaisītas dažas monētas.
2. Ja tajā pašā griezienā tiek uzgriezta lāde, kas savāc monētas, uz tām redzami reizinātāji tiek pieskaitīti jūsu kopējam laimestam; pretējā gadījumā monētas tiek atmestas.
3. Spēle turpinās, līdz vairs nav griezienu.
4. Spēle vienmēr sākas ar 5 sākotnējiem griezieniem.

5. Šo griezienu laikā savācot 3 lādes simbolus, jūs varat iegūt 5 papildu griezienus.
6. Papildu griezienus var aktivizēt līdz pat 3 reizēm, ļaujot iegūt maksimāli 20 griezienus.
7. Katrā no papildu griezienu kopumiem ir palielināti laimesti:
 - Savācot 3 lādes, jūs iegūstat 5 papildu griezienus, un visas šajā griezienu kopumā savāktās monētas izmaksā 2x vērtību.
 - Savācot 6 lādes, jūs iegūstat 5 papildu griezienus, un visas šajā griezienu kopumā savāktās monētas izmaksā 5x vērtību.
 - Savācot 9 lādes, jūs iegūstat 5 papildu griezienus, un visas šajā pēdējā griezienu kopumā savāktās monētas izmaksā 10x vērtību.

Rata sektoru noteikumi

1. Likmes uz Rata sektoriem ir ērts veids, kā Ruletes spēlētāji var uzreiz uzlikt likmes uz liela rata sektora.
2. Katra likme nosedz atšķirīgu skaitļu grupu un piedāvā dažādus laimestu koeficientus.



3. Lai mobilajā ierīcē atvērtu trases formas likmju likšanas zonu, pieskarieties trases ikonai. Lai to aizvērtu / vēlreiz atvērtu, pieskarieties tai.



4. Spēlējot datorā, trases formas likmju zona tiek atvērta pēc noklusējuma. Izmantojiet bultiņas, lai minimizētu vai maksimizētu trases formas likmju zonu.



1. Ruletes trase ir sadalīta šādos sektoros:
 - 0 spēle, kas ir ietverta “Voisins du Zero” sektorā
 - “Tiers du Cylindre”

- “Orphelins”

“Voisins du Zero”

1. Ir 9 žetonu likme, kas nosedz 17 skaitļus: nulli, septiņus skaitļus pa labi no tās un deviņus skaitļus pa kreisi no tās.
2. Šis ir lielākais rata sektors, kas trases formas likmu zonā apzīmēts kā “Voisins”.
3. Žetoni tiek uzlikti šādi:
 - 2 žetoni kā līnijas likme uz 0/2/3
 - Pa 1 žetonam uz katriem šiem diviem skaitļiem: 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 un 32/35
 - 2 žetoni kā stūra likme uz 25/26/28/29

0 spēle

1. ir 4 žetonu likme, kas nosedz nulli un tās tuvākos kaimiņu skaitļus.
2. Žetoni tiek uzlikti šādi:
 - 1 žetons kā viena skaitļa likme uz 26
 - Pa 1 žetonam uz katriem šiem diviem skaitļiem: 0/3, 12/15 un 32/35

“Tiers du Cylindre”

1. ir 6 žetonu likme, kas nosedz 12 skaitļus, kas ietver 27, 33 un starp tiem esošos skaitļus, kas uz trases formas likmju zonas ir apzīmēti kā “Tiers”.
2. Žetoni tiek uzlikti kā divu skaitļu likmes uz šiem 12 skaitļiem:
 - 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 un 33/36

“Orphelins”

1. Ir 5 žetonu likme, kas nosedz trases formas likmju zonas skaitļus, ko nenosedz “Voisins du Zero un Tiers du Cylindre” likmes.
2. Žetoni tiek uzlikti šādi:
 - 1 žetons kā viena skaitļa likme uz 1
 - pa 1 žetonam uz katriem šiem diviem skaitļiem: 6/9, 14/17, 17/20 un 31/34

Likmes uz kaimiņiem noteikumi

1. Likme uz kaimiņiem ir 5 žetonu likme, kas nosedz konkrētu skaitli un divus tā tuvākos kaimiņus katrā pusē uz trases formas likmju zonas.
2. Lai uzliktu Likmi uz kaimiņiem, noklikšķiniet / pieskarieties kādam skaitlim uz rata.
3. Uz šī skaitļa un tā kaimiņiem pa labi un pa kreisi tiks uzlikts pa vienam žetonam.
4. Mainiet kaimiņu skaitu katrā pusē no 1 līdz 9.



Īpašās likmes noteikumi

1. Īpašās likmes, kas pazīstamas kā “Final” vai “Finale” likmes, ļauj likt (viena skaitļa) likmes uz konkrētiem skaitļiem, kas beidzas ar vienu un to pašu ciparu.
2. Uzliekot kādu no Īpašajām likmēm, vienā gājienā jūsu izvēlētas vērtības žetoni tiek uzlikti uz vairākiem skaitļiem.
3. Lai atvērtu Īpašās likmes mobilajā ierīcē, pieskarieties Favorītlīkmju un Īpašo likmju ikonai un atlasiet Īpašās likmes.
4. Lai aizvērtu, pieskarieties vēlreiz.



5. Lai atvērtu Īpašās likmes datorā, noklikšķiniet / pieskarieties Īpašo likmju ikonai.



6. Lai aizvērtu, noklikšķiniet / pieskarieties bultiņai.

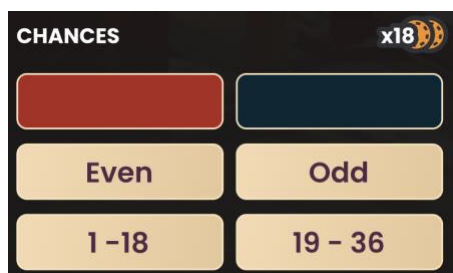


Fortune Ruletē ir pieejami divi īpašo likmju veidi:

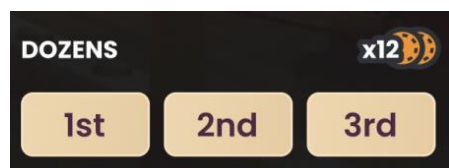
- Viena skaitļa likmes
- Klasiskās Īpašās likmes

1. **Viena skaitļa likmes** – grupu likmes ļauj jums uzlikt žetonus uz vairākām viena skaitļa likmēm vienlaicīgi ar vienu klikšķi/pieskārienu.
2. Viena skaitļa likmes ir iedalītas 4 kategorijās:
 - Vienlīdzīgas likmes
 - Duči
 - Kolonnas
 - Likme uz visiem

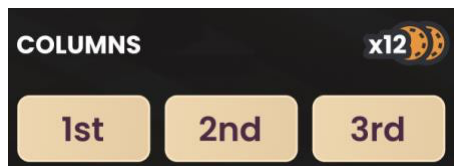
VIENLĪDZĪGAS LIKMES – noklikšķiniet / pieskarieties attiecīgai likmju pozīcijai, lai uzliktu likmi uz 18 skaitļiem: sarkans/melns, pāra/nepāra un (1–18)/(19–36).
Atšķirībā no tradicionālajām ruletes vienlīdzīgajām likmēm šīs vienlīdzīgās likmes ļauj uzlikt likmi uz visiem 18 skaitļiem, uzliekot viena skaitļa likmi uz katru šīs grupas skaitli.



DUČI – noklikšķiniet / pieskarieties uz kādas no Duču likmju pozīcijām, lai nosegtu visus 12 konkrētā duča skaitļus. Atšķirībā no tradicionālās Ruletes Duča likmēm šeit Duči ļauj nosegt visus 12 skaitļus ar viena skaitļa likmi uz katru skaitli.

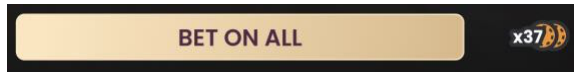


KOLONNAS – noklikšķiniet / pieskarieties uz kādas no Kolonnu likmju pozīcijām, lai nosegtu visus 12 konkrētās kolonnas skaitļus.
Atšķirībā no tradicionālās Ruletes Kolonnas likmēm šeit Kolonnas ļauj nosegt visus 12 skaitļus ar viena skaitļa likmi uz katru skaitli.



LIKME UZ VISIEM – noklikšķiniet / pieskarieties pog, lai likmju likšanas laikā ar savu likmi nosegtu katru no 37 skaitļiem izkārtojumā.

Likmes tiek uzliktas ar jūsu izvēlēto žetonu vērtību.

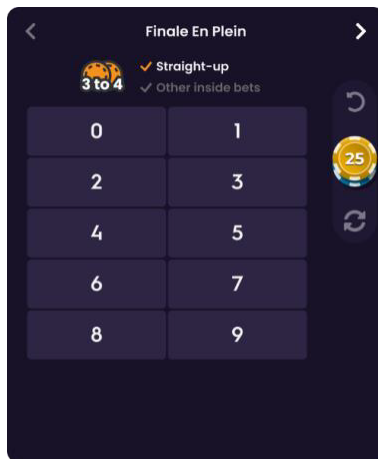


Klasiskās Īpašās likmes

Ir pieejamas šādas īpašās likmes: “Finales en Plein”, “Finales a Cheval” un Pilnā likme.

“Finales en Plein” likmes ir viena skaitļa likmes uz visiem skaitļiem, kas beidzas ar konkrēto ciparu.

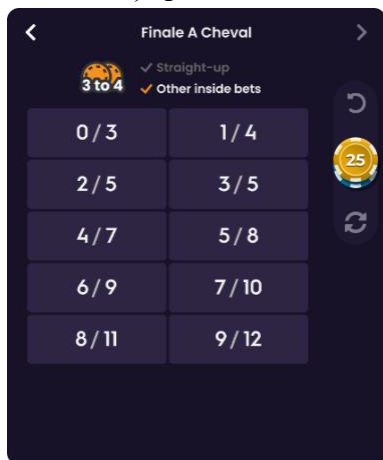
Tāpēc šī likme var nosegt trīs vai četrus skaitļus.



Liekot likmi uz jebkuru skaitli “Finales en Plein” sadaļā, žetoni tiek uzlikti šādi:

- “Finales en Plein “0 — 4 žetonu likme uz 0, 10, 20 un 30
- “Finales en Plein “1 — 4 žetonu likme uz 1, 11, 21 un 31
- “Finales en Plein “2 — 4 žetonu likme uz 2, 12, 22 un 32
- “Finales en Plein “3 — 4 žetonu likme uz 3, 13, 23 un 33
- “Finales en Plein “4 — 4 žetonu likme uz 4, 14, 24 un 34
- “Finales en Plein “5 — 4 žetonu likme uz 5, 15, 25 un 35
- “Finales en Plein “6 — 4 žetonu likme uz 6, 16, 26 un 36
- “Finales en Plein “7 — 3 žetonu likme uz 7, 17 un 27
- “Finales en Plein “8 — 3 žetonu likme uz 8, 18 un 28
- “Finales en Plein “9 — 3 žetonu likme uz 9, 19 un 29

“Finales a Cheval” arī ir franču iedvesmotas likmes vienas nulles Ruletē, kas ļauj likt likmes uz divu skaitļu pāriem, kas beidzas ar vienu un to pašu ciparu.

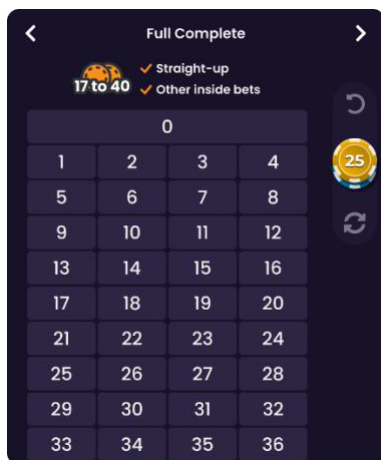


Liekot likmi uz jebkuriem skaitļiem “Finales a Cheval” sadaļā, žetoni tiek uzlikti šādi:

- “Finales a Cheval” 0/3 — 4 žetonu likme uz divu skaitļu pāriem 0/3, 10/13, 20/23 un 30/33
- “Finales a Cheval” 1/4 — 4 žetonu likme uz divu skaitļu pāriem 1/4, 11/14, 21/24 un 31/34
- “Finales a Cheval” 2/5 — 4 žetonu likme uz divu skaitļu pāriem 2/5, 12/15, 22/25 un 32/35
- “Finales a Cheval” 3/6 — 4 žetonu likme uz divu skaitļu pāriem 3/6, 13/16, 23/26 un 33/36
- “Finales a Cheval” 4/7 — 4 žetonu likme uz divu skaitļu pāriem 4/7, 14/17, 24/27, ietverot viena skaitļa likmi uz 34
- “Finales a Cheval” 5/8 — 4 žetonu likme uz divu skaitļu pāriem 5/8, 15/18, 25/28, ietverot viena skaitļa likmi uz 35
- “Finales a Cheval” 6/9 — 4 žetonu likme uz divu skaitļu pāriem 6/9, 16/19, 26/29, ietverot viena skaitļa likmi uz 36
- “Finales a Cheval” 7/10 — 3 žetonu likme uz divu skaitļu pāriem 7/10, 17/20 un 27/30
- “Finales a Cheval” 8/11 — 3 žetonu likme uz divu skaitļu pāriem 8/11, 18/21 un 28/31
- “Finales a Cheval” 9/12 — 3 žetonu likme uz divu skaitļu pāriem 9/12, 19/22 un 29/32

Pilnā likme ir maksimāla seguma likme, kas šādi uzliek visas Iekšējās likmes uz konkrētu skaitli:

- 1 žetonu uz viena skaitļa likmēm
- 2 žetonus uz katru divu skaitļu pāri
- 3 žetonus uz līniju
- 4 žetonus uz katru stūri
- 6 žetonus uz katru Sešlīniju



Liekot likmi uz jebkuru skaitli Pilnās likmes likmju sadaļā, uz Ruletes likmju zonas tiek uzlikts noteikts žetonu skaits:

- Pilnā likme uz 0 — 17 žetonu likme
- Pilnā likme uz 1 — 27 žetonu likme
- Pilnā likme uz 2 — 36 žetonu likme
- Pilnā likme uz 3 — 27 žetonu likme
- Pilnā likme uz 4, 7, 10, 13, 16, 19, 22, 25, 28 un 31 — 30 žetonu likme
- Pilnā likme uz 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23, 26, 29 un 32 — 40 žetonu likme
- Pilnā likme uz 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30 un 33 — 30 žetonu likme
- Pilnā likme uz 34 — 18 žetonu likme
- Pilnā likme uz 35 — 24 žetonu likme
- Pilnā likme uz 36 — 18 žetonu likme

Favorītlīkmes noteikumi

1. Favorītlīkmu funkcija ļauj saglabāt līdz pat 10 iecienītajām kombinācijām, lai atvieglotu likmju likšanu turpmākajos raundos pie jebkura Ruletes galda.
2. Lai atvērtu Favorītlīkmes mobilajā ierīcē, pieskarieties Favorītlīkmu un Īpašo likmju ikonai.
3. Lai aizvērtu, pieskarieties vēlreiz.



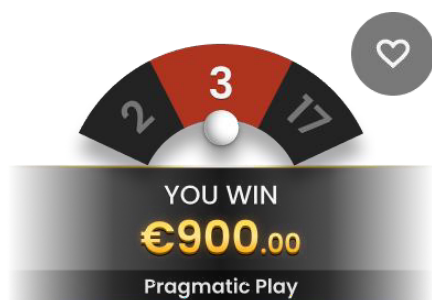
4. Lai atvērtu Favorītlīkmes datorā, noklikšķiniet / pieskarieties Favorītlīkmu ikonai.



Uzlieciet žetonus uz galda un saglabājiēt kombināciju, noklikšķinot / pieskaroties tai.



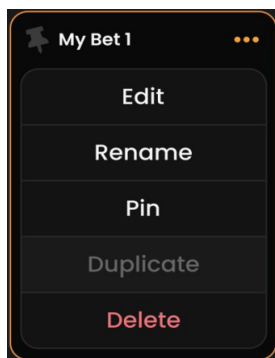
Jūs arī varat saglabāt laimējušu kombināciju, noklikšķinot / pieskaroties laimesta paziņojumā redzamās Favorītlīmju ikonai.



Kad līmju kombinācija ir saglabāta Favorītlīmju sarakstā, varat to izmantot līmju likšanas laikā. Kad noklikšķināt uz izvēlētas Favorītlīmes / pieskaraties tai, žetoni tiek attiecīgi izkārtoti uz laukuma.

Vienā spēles rundā varat uzlikt vairākas saglabātās Favorītlīmes, kā arī papildu žetonus.

Jebkurā brīdī varat arī rediģēt, pārsaukt, piespraust, dublēt vai dzēst jebkuras Favorītlīmes un pievienot jaunas.



Līmju izlase

Līmju izlases funkcija piedāvā ērtu veidu, kā izveidot pielāgotas, jūsu vēlmēm atbilstošas līmes. Izmantojot iespēju saglabāt un mainīt saglabātās līmes jebkurā brīdī spēles raunda laikā, jūs varat optimizēt savu spēles procesu. Izmantojot Līmju izlasi, varat likt līmes gan uz parastā

likmju laukuma, gan uz trases formas likmju zonas un saglabāt savas iecienītākās likmes turpmākai izmantošanai.

Kad izveidojat un saglabājat likmi, tā parādās izvēlnē **Favorītlīkmes**.

Pēdējie laimējušie skaitļi

Displejā **Pēdējie laimējušie skaitļi** redzami pēdējie laimējušie skaitļi. Pēdējā pabeigtā raunda rezultāts ir attēlots kreisajā pusē.



Noklikšķiniet / pieskarieties jebkuram skaitlim likmju likšanas laikā, lai uzliktu viena skaitļa likmi.

Spēles statistika

Logs **Statistika** sniedz plašu informāciju par spēles raundi un var palīdzēt izlemēt, uz kuriem skaitļiem likt likmes turpmākajos spēles raundos.

Noklikšķiniet / pieskarieties Statistikas ikonai, lai atvērtu/aizvērtu logu. Izmantojiet slīdņi, lai apskatītu informāciju par iepriekšējiem spēles raundi (no 50 (minimums) līdz 500 (maksimums)).



Logā ir redzama visa spēles statistika, kas izkārtota trīs sadaļās:

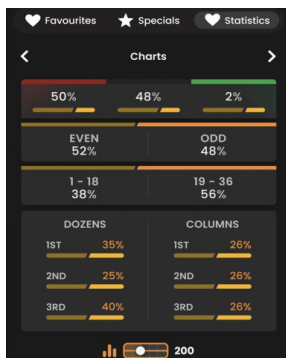
- Sadaļā “Karstie un aukstie” varat atrast informāciju par biežāk un retāk sastopamajiem skaitļiem atlasītajā griezienu skaitā.



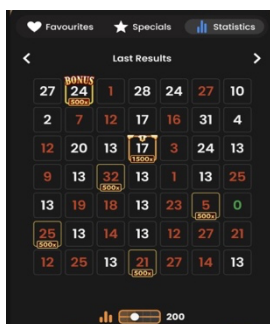
Karstie skaitļi ir tie, kas laimējuši visbiežāk. **Aukstie skaitļi** ir tie, kas laimējuši visretāk.

Novietojiet peles kursoru virs katra skaitļa sektora diagrammā, lai redzētu, cik reizes šis skaitlis laimēja atlasītajā spēles raundu skaitā.

- Sadaļā **Diagrammas** varat atrast informāciju par Kolonnu, Duču un Sarkano, Melno, Pāra, Nepāra, Mazo un Lielo skaitļu procentuālo sadalījumu.



- Sadaļā **Pēdējie rezultāti** varat atrast pēdējos laimējušos skaitļus atlasītajā griezienu skaitā. Uzliekot kursoru virs skaitļa, tiks izcelti visi gadījumi, kad šis skaitlis laimēja.



Jūs varat uzlikt likmi, noklikšķinot / pieskaroties jebkurai vērtībai vai skaitlim Statistikas sadaļā. Likmes tiek uzliktas ar jūsu izvēlēto žetona vērtību likmju likšanas laikā. Novietojiet peles kursoru, lai redzētu izkārtojumā izceltā atbilstošā likmju lauciņa priekšskatu, un noklikšķiniet / pieskarieties tam, lai uzliktu izvēlētās vērtības žetonu.

Laimesti

Laimests ir atkarīgs no jūsu uzliktās likmes veida un jebkuras no aktīvajām īpašajām funkcijām: Fortune reizinātāja, Lādes vai Bonusa.

LIKME	LAIMESTS
Viens skaitlis	23-8 999:1
Divi skaitļi	11-4 499:1
Līnija	7-2 999:1
Stūris	5-2 249:1
Sešlīnija	3-1 499:1
Kolonna/ducis	2:1
Sarkans/melns	1:1
Pāra/nepāra	1:1
1-18/19-36	1:1

Spēles izmaksas noteikumi

“Fortune Ruletes” visu likmju pozīciju optimālais teorētiskais spēlē ieguldītās naudas atmaksas procents (RTP) ir 97.30%.

LIKME	LAIMESTS
Viens skaitlis	95,07 % – 97,30 %
Divi skaitļi	95,07 % – 97,30 %
Līnija	95,07 % – 97,30 %
Stūris	95,07 % – 97,30 %
Sešlīnija	95,07 % – 97,30 %
Kolonna/ducis	97,30 %
Sarkans/melns	97,30 %
Pāra/nepāra	97,30 %
1-18 / 19-36	97,30 %

Likmju likšanas noteikumi

1. Galda nosaukums norāda uz galdu, pie kura šobrīd spēlējat, un Galda limiti parāda pie konkrētā galda atļautās minimālās un maksimālās likmes.
2. Noklikšķinot uz šīs vietas vai pieskaroties tai, atveras logs Likmju limiti un laimesti, kur redzams katra
3. likmes veida minimums un maksimums, kā arī laimesta koeficients.

Fortune Roulette €1 – €10,000 ✓

4. **Spēles informācijas indikators** informē jūs par spēles statusu.

PLACE YOUR BETS 10

5. Kamēr ir attēlots ziņojums “JŪSU LIKMES, LŪDZU”, varat sākt likt likmes. Indikators zaļā krāsā attēlo atlikušo laiku, kas samazinās virzienā uz kreiso pusi.
6. Kad atlikušas likmju likšanas laika pēdējās 5 sekundes, statuss nomainās uz “PĒDĒJĀS LIKMES”.

LAST BETS – 5

7. Kad likmju likšanas laiks beidzas, parādās ziņojums “LIKMES PĀRTRAUKTAS”, un visas likmju pozīcijas kļūst neaktīvas. Spēles statuss tad uzrāda “LIKMES PIENĒMTAS”, informējot, ka visas uzliktās likmes ir pieņemtas un piedalīsies spēles raundā.

BETS ACCEPTED

8. Pēc tam statusa joslā redzams uzraksts “REIZINĀTĀJI”, kamēr pēc nejaušības principa tiek atlasītas īpašās funkcijas.

Žetoni

1. Varat izvēlēties žetonu vērtību, ar kuriem vēlaties likt likmes.
2. Pieejamas tikai tās žetonu vērtības, kuras var nosegt ar jūsu pašreizējo Bilanci.



3. Poga **Atkārtot** ļauj atkārtot tās pašas likmes, ko uzliktāt spēles iepriekšējā raundā.
4. Tiklīdz noklikšķināt pogu Atkārtot vai pieskaraties tai, tiek iespējotas pogas Dubultot un Atsaukt.



5. Poga **Dubultot** dubulto visas jūsu uzliktās likmes.
6. Katrs klikšķis/pieskāriens dubulto jūsu likmes, līdz sasniegts maksimālais limits.



7. Poga **Atsaukt** noņem jūsu pēdējo uzlikto likmi.
8. Šī poga ir pieejama tikai likmju likšanas laikā.
9. Kad likmes ir aizvērtas, uzliktās likmes vairs nevar atsaukt vai mainīt.
10. Atkārtoti noklikšķinot uz pogas Atsaukt vai pieskaroties tai, cita pēc citas tiek noņemtas likmes, sākot ar pēdējo uzlikto likmi.



Automātiskā spēle



1. Funkcija **Automātiskā spēle** dod iespēju automātiski atkārtot likmes izvēlētā skaitā spēles raundu.
2. Lai aktivizētu funkciju Automātiskā spēle, lieciet likmes un noklikšķiniet uz pogas Automātiskā spēle.

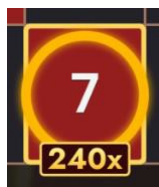
11. Atveras logs Automātiskā spēle, kurā varat atlasīt spēļu raundu skaitu, kurā vēlaties atkārtot likmi. Atkarībā no jūsu kazino jurisdikcijas var būt pieejami daži papildu iestatījumi.
12. Kad noklikšķināt uz pogas Sākt vai pieskaraties tai, sākas Automātiskā spēle.
13. Atlasīto automātiskās spēles raundu skaits kā indikators ir attēlots uz pogas Modificēt Automātisko spēli.
14. Atlikušo Automātiskās spēles raundu skaits automātiski atjauninās.



15. Kad Automātiskā spēle ir sākusies, savas likmes varat mainīt likmju likšanas laikā, uz laukuma uzliekot papildu žetonus.
16. Lai apturētu Automātiskās spēles funkciju, atveriet Automātiskās spēles logu un noklikšķiniet uz pogas - Pārtraukt.

Spēles rezultāts

1. Spēles raunda laimējušais skaitlis tiek apvilks uz spēles laukuma.



2. Laimējušais skaitlis redzams arī video augšpusē. Zem tā ir redzama jūsu laimesta summa.
3. Ja spēles rezultātam ir papildu reizinātājs, ko piešķir kāda no funkcijām, tas redzams uz ekrāna ar atbilstošo reizinātāju.



6. Nosacījumi, kuriem iestājoties dalībnieks saņem laimestu, un laimestu lielums [arī laimestu attiecība pret dalības maksu (likmi)]

Nosacījums, lai saņemtu laimestu, ir griezt ruļļus līdz uz tiem attēlotie simboli veidotu laimīgās kombinācijas uz aktīvajām izmaksas līnijām. Laimests atkarīgs no izveidotajām kombinācijām.

Teorētiskais atdeves procents (RTP): 97.30%

Maksimālā laimesta summa ir ierobežota ar maksimālo iespējamo laimestu spēlē, bet nepārsniedzot 250 000 EUR apmēru. Ja raunda kopējais laimests sasniedz 250 000 EUR apmēru, raunds beidzas nekavējoties un tiek piešķirts maksimālais laimests un visas atlikušās papildspēles tiek izbeigtas

7. Kārtība, kādā notiek pieteikšanās uz laimestu un kādā to izsniedz

Laimests tiek automātiski ieskaitīts klienta Spins.lv kontā.

8. Termins, līdz kuram azartspēles dalībnieks var pieteikties uz laimestu

Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti no 720 euro līdz 14300 euro tiek izmaksāti 24 stundu laikā. Laimesti, kuri pārsniedz 14300 euro tiek izmaksāti ne vēlāk kā 30 dienu laikā un ne vairāk, ka divos maksājumos, no kuriem pirmais sastāda 30% no laimesta summas un tiek izmaksāts ne vēlāk 15 dienu laikā, bet otrais, kurš sastāda 70% no laimesta summas ne vēlāk, kā 30 dienu laikā.

9. Kur dalībnieks var vērsties pretenziju gadījumā, kā arī pretenziju izskatīšanas kārtība

Sūdzības un pretenzijas pieņem tikai rakstiskā veidā, 15 dienu laikā pēc spēles sesijas beigām Kompānijas administrācijā pēc adreses: Rīga, Ģertrūdes iela 12-7, LV-1010. Tāpat iespējams sazināties, atverot klientu atbalsta čatu mājaslapā vai rakstot uz support@spins.lv epasta adresi, un parakstot savu vēstuli ar drošu elektronisko parakstu, kas satur laika zīmogu. Sūdzības tiks izskatītas un atbildes tiek sniegtas 10 darba dienu laikā no to saņemšanas brīža.

10. Cita informācija, kuru azartspēles organizētājs uzskata par nepieciešamu.