Azartspēļu organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruņa numurs:

SIA “NIKS”
Reģ. Nr. 40003029864
Adrese: Tērbatas iela 73, LV-1001, Rīga,Latvija Tel : (+371) 60000069

Spēles nosaukums un veids:

Spēles nosaukums	Marlin Masters
Spēles veids	Interaktīvās Spēļu automātu spēles (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros un mobilās ierīcēs)
Spoles veids	Kustīgās spoles
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukums	HGMT LTD

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 0,10 EUR
Maksimālā likme 100,00 EUR
RTP 88.06% - 96.83%

Spēles norise:

“Marlin Masters” ir piecu ruļļu un 14 izmaksu līniju spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- “Wild” aizvetotājsimbols;
- “Marlin” un “Fisherman” simboli;
- “FS” simbols un “Reel It In!” bezmaksas griezienu funkcija;
- “Off The Hook!” bezmaksas griezienu funkcija;
- “Plenty Of Fish In The Sea” bezmaksas griezienu funkcija;
- “Buy Bonus” opcija(ja ir iespējots operatora konfigurācijā).

Svarīgi:

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas, izņemot par izkaisītajiem laimestiem.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.
- Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līnijas laimestiem. • Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Spēles noteikumi

Vispārējie noteikumi

1. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

“Wild” aizvietotājsimbola noteikumi



1. “Wild” simbols aizvieto jebkuru parasto laimējošo simbolu no izmaksas tabulas, lai veidotu laimīgas kombinācijas.

“Marlin” un “Fisherman” simbolu noteikumi







1. “Marlin” simbols parādās uz spēles laukuma ar nejauši izvēlēto naudas vērtību.

2. Iespējamas vērtības ir sekojošas: 1x, 2x, 3x, 4x, 5x, 6x, 7x, 8x, 9x, 10x, 15x, 20x, 25x, 50x, 100x, 250x, 500x vai 1 000x no pamatlikmes.

3. Ja vērtība ir pārāk liela, lai būtu attēlota uz simbola pilnībā, tā tiek saīsinātā vizuāli līdz pirmiem diviem cipariem, taču spēlētājs var savākt visu simbola vērtību. 4. “Marlin” simbola vērtība var būt savākta ar “Fisherman” simbolu vai, ja vismaz 3 “Marlin” simboli veido laimējošo kombināciju uz aktīvas izmaksās līnijas.

5. Katrs “Fisherman” simbols savāc visas “Marlin” simbolu vērtības un tam var būt līdz 20x reizinātājs, kas tiek piemērots kopējam “Marlin” simbolu laimestam.

6. “Fisherman” simbols nevar savākt cita “Fisherman” simbola vērtību.

“FS” simbola un “Reel It In!” bezmaksas griezienu funkcijas noteikumi



1. Saņemot vienlaicīgi trīs “FS” simbolus pamatspēles laikā, tiek aktivizēta “Reel it In!” 10 bezmaksas griezienu funkcija.
2. Funkcijas laikā virs spēles laukuma parādās “Marlin Progress Bar” skala ar trīs līmeņiem.
3. Katru reizi, kad uz spēles laukuma parādās jauns “Fisherman” simbols, skala tiek aizpildīta uz vienu vienību.
4. Palielinot skalas progresu, tiek uzlabotas iespējamas balvas.
5. Lai sasniegtu pirmo līmeni, ir nepieciešams savākts 4 “Fisherman” simbolus.
6. Sasniedzot 1. līmeni, tiek piešķirti 10 papildus griezieni un katram nākamām “Fisherman” simbolam mazākais iespējams reizinātājs ir x2.
7. Sasniedzot 2. līmeni, tiek piešķirti vēl 10 papildus griezieni un katram nākamām “Fisherman” simbolam mazākais iespējams reizinātājs ir x4.
8. Sasniedzot 3. līmeni, tiek piešķirti vēl 10 papildus griezieni un katram nākamām “Fisherman” simbolam mazākais iespējams reizinātājs ir x10.

“Off The Hook!” bezmaksas griezienu funkcijas noteikumi



1. Saņemot vienlaicīgi četrus “FS” simbolus pamatspēles laikā, tiek aktivizēta “Off The Hook!” 15 bezmaksas griezienu funkcija.
2. Funkcijas sākuma visiem “Fisherman” simboliem mazākais iespējams reizinātājs ir x2.
3. Funkcijas laikā virs spēles laukuma parādās “Marlin Progress Bar” skala ar trīs līmeņiem.
4. Sasniedzot 1. līmeni, tiek piešķirti 15 papildus griezieni un katram nākamām “Fisherman” simbolam mazākais iespējams reizinātājs ir x4.
5. Sasniedzot 2. līmeni, tiek piešķirti vēl 15 papildus griezieni un katram nākamām “Fisherman” simbolam mazākais iespējams reizinātājs ir x10.
6. Sasniedzot 3. līmeni, tiek piešķirti vēl 15 papildus griezieni un katram nākamām “Fisherman” simbolam mazākais iespējams reizinātājs ir x15.

“Plenty Of Fish In The Sea” bezmaksas griezienu funkcijas noteikumi



1. Saņemot vienlaicīgi piecus “FS” simbolus pamatspēles laikā, tiek aktivizēta “Plenty Of Fish In The Sea” 10 bezmaksas griezienu funkcija.
2. Funkcijas laikā katra “Marlin” simbola mazāka iespējama vērtība ir 5x no pamatlikmes.
3. Katra grieziena parādās vismaz viens “Marlin” simbols un vismaz viens “Fisherman” simbols.

“Buy Bonus” opcijas noteikumi(ja ir iespējots operatora konfigurācijā)

1. Lietotājiem ir iespēja iegādāties:



- 5x lielāko iespēju aktivizēt bezmaksas griezienu funkcijas par maksu 3x no pamatlikmes par katru griezienu;
- Griezienu ar vismaz vienu garantēto “Fisherman” un vismaz diviem “Marlin” simboliem par maksu 50x no pamatlikmes par katru griezienu;
- “Reel It In!” funkciju par maksu 65x no pamatlikmes par funkciju; • “Off The Hook!” funkciju par maksu 200x no pamatlikmes par funkciju;

2. Darbojas visi minētie noteikumi.

Spēles vadība

Lai spēlētu, rīkojieties šādi:

1. Lai paaugstinātu vai pazeminātu likmes vērtību, lietojiet **“Bet”** izvēlni.
2. Klikšķiniet uz **“Start”** . Ruļļi sāk griezties ar jūsu izvēlēto likmi.

Automātiskais vadības režīms:

1. Nospiežot **“Autoplay”** ikonu, Jūs varat izvēlēties vienu vai vairākas piedāvātās opcijas:
   - Sadaļa **Number of auto spins** (Griezienu skaits). Izvēlies, cik reizes pēc kārtas ruļļi griezīsies Automātiskajā režīmā.
   - Sadaļa **Single Win limit...** Izvēlies, pie kāda laimesta automātiskā spēles apstāsies. ● Sadaļa **Loss limit ...** Izvēlies, par kādu summu var samazināties bilance.

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 laimīgajām kombinācijām.

Izmaksu apraksts

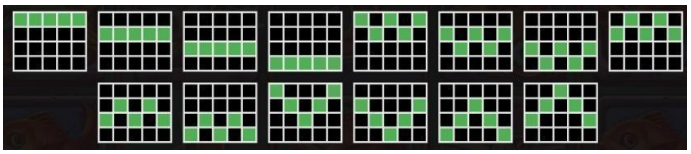
Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

- Simboliem jābūt līdzās uz aktīvas izmaksas līnijas; ● Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi;
- Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz 1. ruļļa.

Regulārās Izmaksas parādītas Izmaksu attēlos. Izmaksas parādītas ar likmi 0.10 EUR. Palielinot likmi, proporcionāli palielinās līniju izmaksas:



Izmaksas Līniju Apraksts.



Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām uz aktīvajām izmaksas līnijām.
Līnijas, kas redzamas attēlā, parāda iespējamās izmaksas līniju formas.

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