

**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	Big Bass Splash
Spēles veids	Interaktīvās Spēļu automātu spēles (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros un mobilās ierīcēs)
Spēles veids	Kustīgās spēles
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukums	PragmaticPlay 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 250,00 EUR

SPĒLES NOTEIKUMI

Laimestu maksā par simboliem no kreisās puses uz labo, sākot no kreisās malas uz blakus esošām spolēm.



5 - 2000
4 - 200
3 - 50
2 - 5



5 - 1000
4 - 150
3 - 30



5 - 500
4 - 100
3 - 20



5 - 500
4 - 100
3 - 20



5 - 200
4 - 50
3 - 10



5 - 100
4 - 25
3 - 2



5 - 100
4 - 25
3 - 2



5 - 50
4 - 10
3 - 2



5 - 50
4 - 10
3 - 2



5 - 50
4 - 10
3 - 2

Šis ir WILD simbols.



Tas parādās uz visām spolēm
BEZMAKSAS GRIEZIENU
raunda laikā.
Tas aizstāj visus simbolus
izņemot SCATTER simbolu.



Šis ir SCATTER simbols.
Tas parādās uz visām spolēm.

NAUDAS SIMBOLS



Arī zivs simboli ir NAUDAS simboli. Katra griezienu laikā zivij tiek piešķirta nejauša vērtība, kuru ir iespējams iegūt BEZMAKSAS GRIEZIENU papildspēles laikā.

BEZMAKSAS GRIEZIENI

Uzgriez 3 vai vairāk SCATTER simbolus, lai uzsāktu BEZMAKSAS GRIEZIENU papildspēli.

5x SCATTER simboli piešķir 20 bezmaksas griezienus. 4x SCATTER simboli piešķir 15 bezmaksas griezienus. 3x SCATTER simboli piešķir 10 bezmaksas griezienus.

Pamatspēles laikā, katru reizi, kad 2 SCATTER simboli tiek uzgriezti bez trešā, pastāv iespēja, ka

- trešais simbols parādīsies uz ekrāna nejaušas papildspēles rezultātā: Nejauši, ja SCATTER simbols uz ekrāna var pāriet par vienu pozīciju zemāk, nepametot spoļu zonu, tiek aktivizēts

atkārtotais grieziens, kura laikā spoles ar SCATTER simboliem pāriet par vienu pozīciju uz leju, bet spoles bez SCATTER simboliem tiek grieztas atkārtoti.

- Nejaušā kārtā āķis var pavilkt uz augšu vienu no spolēm, lai atklātu citu SCATTER simbolu.

Pirms raunda sākumā nejauši tiek izvēlēti 0 līdz 5 modifikatori, kas tiek piemēroti nākamajam raundam:

- VAIRĀK ZIVJU - Vairāk zivju simbolu atrodas uz spolēm nākamā bezmaksas griezienu raunda laikā
- VAIRĀK ZVEJNIEKU - Vairāk WILD simbolu atrodas uz spolēm nākamā bezmaksas griezienu raunda laikā
- VAIRĀK DINAMĪTU, ĀĶU UN RAKEŠŠĀVĒJU - Raunda laikā pieaug iespēja uzgriezt dinamītu, āķi vai rakešmetēja papildspēli.
- SAKT NO 2. LĪMEŅA - Raunds sākas no 2. līmeņa progresīvās papildspēles ietvaros.
- +2 GRIEZIENI - Nākamais raunds sākas ar 2 papildu bezmaksas griezieniem no sākumā un vēl 2 papildu griezieni tiek pievienoti katram atkārtojumam.

BEZMAKSAS GRIEZIENU papildspēles laikā katrs WILD simbols apkopo arī visu uz ekrāna redzamo NAUDAS simbolu vērtības.

Visi papildspēles laikā uzgriezti WILD simboli tiek krāti līdz raunda beigām.

Katrs 4. sakrātais WILD simbols uzsāk papildspēli atkārtoti, piešķirot 10 papildu bezmaksas griezienus un NAUDAS simbolu reizinātājs pieaug 2x otrajā līmenī, 3x trešajā līmenī un 10x ceturtajā līmenī.

Atkārtotie griezieni tiek izspēlēti pēc tam, kad beidzas pirmo bezmaksas griezienu partija. Reizinātājs tiek piemērots atkārtoti iegūtajiem griezieniem.

Pēc ceturtā līmeņa papildspēli atkārtot vairs nav iespējams.

Nejauši, kad uz ekrāna ir zvejnieka simboli, bet nav zivju, bezmaksas griezienu beigās, zivs NAUDAS simboli var parādīties nejaušās pozīcijās dinamīta griezienu papildspēles rezultātā.

Nejauši, kad uz ekrāna ir zivju simboli, bet nav zvejnieka, bezmaksas griezienu beigās parādīsies āķis, kas

vilks uz augšu nejauši izvēlētu spoli, lai uz ekrāna būtu zvejniņa simboli.
Nejaušā veidā, kad uz ekrāna ir zvejniņa simboli, bet zivju nav, bezmaksas grieziņa beigās var parādīties
animācija, kas mainīs visus uz ekrāna redzamos simbolus uz citiem simboliem, izņemot zvejniņa simbolu.
Papildspēles laikā tiek izmantotas īpašās spoles.

MAKSIMĀLAIS LAIMESTS

Maksimālā laimesta summa ir ierobežota līdz likmei, kas reizināta ar 5,000x. Ja kopējā laimesta summa
BEZMAKSAS GRIEZIENU RAUNDA laikā sasniedz 5,000x, raunds nekavējoties beidzas, laimests tiek
piešķirts un atlikušie bezmaksas griezieni tiek atcelti.

PIRKT BEZMAKSAS GRIEZIENUS

BEZMAKSAS GRIEZIENU RAUNDU var uzsākt pamatspēles laikā, nopērkot to par summu,
kas
vienāda ar 100x kopējo likmi.

Pērkot BEZMAKSAS GRIEZIENU raundu, aktivizējošā grieziņa laikā var
nejaušā kārtā uzgriezt 3, 4 vai 5 SCATTER simboli.

SPĒLES NOTEIKUMI



Augstas neparedzamības spēlēs vidēji izmaksā laimestus retāk, taču iespēja gūt
lielus laimestus īsā laika sprīdī ir augstāka

Laimestu izmaksā par simboliem no kreisās puses uz labo izvēlētajās izmaksas līnijās.
Visi laimesti tiek reizināti ar likmi katrā rindā.

Visas vērtības ir izteiktas kā aktuālie laimesti monētās.

Izmaksā tikai augstāko laimestu rindā.

Laimējot vairākās izmaksas rindās, visus laimestus pievieno kopējam laimestam.

1 2 3 4 5
6 7 8 9 10

ATSTARPES un ENTER taustiņus uz tastatūras var izmantot, lai sāktu un apturētu griezienu.

Teorētiskais šīs spēles RTP ir 96.71%

Spēles RTP, izmantojot "PIRKT BEZMAKSAS GRIEZIENUS" ir 96.71%

Darbības traucējumi anulē visas izmaksas un spēles.

€

KĀ SPĒLĒT

Nolikšķiniet uz vai pogas, lai mainītu likmes vērtību un atvērtu likmes izvēlni. Izvēlieties likmi, ko vēlaties izmantot spēlē.

GALVENAIS SPĒLES INTERFEISS



atver izvēlni ar iestatījumiem, kas ietekmē veidu, kā spēle tiek spēlēta.



atver informācijas lapu

Ar apzīmējumiem KREDĪTS un LIKME ir norādīta pašreizējā balance un pašreizējā kopējā likme.

Noklikšķiniet uz apzīmējumiem, lai pārslēgtos starp monētu skatu un naudas skatu.

un palielina vai samazina pašreizējo likmi un atver likmes izvēlni, kur jūs varat mainīt likmes



vērtību. sāk spēli

AUTOMĀTISKĀ SPĒLĒŠANA atver automātiskās spēlēšanas izvēlni

IESTATĪJUMU IZVĒLNE

ĀTRĀ GRIEŠANA - izvēlieties iestatījumu Ātrā griešana, lai spēles spoles sāktu griezties automātiski un apstātos uzreiz pēc atlaišanas

IEVADA EKRĀNS – ieslēdz un izslēdz ievada ekrānu

FONA MŪZIKA – ieslēdz un izslēdz apkārtējo skaņu un mūziku spēlē

SKAŅAS EFEKTI – ieslēdz un izslēdz spēles skaņu efektus

SPĒLES VĒSTURE – atver spēles vēstures lapu

INFORMĀCIJAS EKRĀNS

un ļauj pārslēgties starp informācijas lapām

aizver informācijas ekrānu

LIKMES IZVĒLNE

Likmes izvēlne rāda, cik rindas ir pieejamas spēlē, kā arī pašreizējo kopējo likmi gan monētās, gan naudā.

Izmantojiet un pogas laukos MONĒTAS RINDĀ un MONĒTU VĒRTĪBA, lai vērtības regulētu.

Maksimālā laimesta summa ir ierobežota ar likmi 5000x apmērā. Ja raunda kopējais laimests sasniedz likmes vērtību 5000x apmērā, raunds beidzas nekavējoties, tiek piešķirts maksimālais laimests un visas atlikušās papildspēles tiek izbeigtas

AUTOMĀTISKĀ SPĒLĒŠANA

Noklikšķiniet uz pogām, ar kurām norādīts iespējama automātisko griezienu

skaits, lai sāktu automātisko spēlēšanu.

Opcija IZLAIST EKRĀNUS pēc ļauj pēc neilga brīža automātiski izlaist ievada un beigu ekrānus.

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.