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	Rabbits
Spēles veids	Interaktīvās Spēļu automātu spēles (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros un mobilās ierīcēs)
Spoles veids	Kustīgās spoles
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukums	Endorphina Limited

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 60,00 EUR
RTP 93.43% - 96.05%

Spēles apraksts

1. Spēles apraksts

- Rabbits ir 5 spoļu, 3 līniju un 10 izmaksu līniju video spēļu automāts.
- Spēlē ir pieejamas sekojošās funkcijas:
  o WILD SIMBOLS
  o BONUSA SPĒLE o RISKA SPĒLE
  o BONUS POP PIRKŠANA
- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.
- Bonus spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līniju laimestiem.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Spēles funkcijas

WILD SIMBOLS

- Aizvieto visus simbolus, izņemot Trušus.



BONUSA SPĒLE

- Kad Zaķis saderinās ar vienu no savām draudzenēm, viņi vienlaicīgi parādās uz 1. un 5. spoles, un tiek aktivizēta ZAĶU KĀZAS Bonusa Spēle. Un kāzas nozīmē bērnus!
- Bonusa Spēles laikā pamatspēles spoles kļūst par 5x3 pozīciju režģi, kurā katrā pozīcijā ir spole ar zaķēnu šūpulīšiem, kuros ir viens vai vairāki zaķēni, burvju cepurēm un sirsniņām. Šūpulīša un cepures simboli, kas nolaižas uz spolēm, paliek savās vietās, savukārt sirsniņu simboli turpina griezt spoles.
- Cepure, kas nolaižas uz spolēm, jums piešķirs papildu balvu, kas tiks atklāta Bonusa Spēles beigās. Katrā cepurē ir paslēpies zaķēns, kas piešķirs vienu no šādām balvām:
  o GOLD (piešķir 100 X kopējā likme) o SILVER (piešķir 50 X kopējā likme) o BRONZE (piešķir 25 X kopējā likme)



- Jūs saņemsiet balvu arī par visiem zaķēniem, ieskaitot cepurēs paslēptos. Jo vairāk zaķēnu parādās uz spolēm, jo lielāks ir jūsu laimests! Zaķēnus saskaita Bonusa Spēles beigās.



- Balvas par zaķēniem ir tieši atkarīgas no to skaita, kā arī no kopējās likmes lieluma:
    - o 0–5 zaķēni piešķir 2 X kopējā likme o 6–8 zaķēni piešķir 9 X kopējā likme o 9–11 zaķēni piešķir 15 X kopējā likme o 12–14 zaķēni piešķir 25 X kopējā likme o 15–17 zaķēni piešķir 35 X kopējā likme o 18–20 zaķēni piešķir 45 X kopējā likme o 21–23 zaķēni piešķir 55 X kopējā likme o 24–26 zaķēni piešķir 75 X kopējā likme o 27–29 zaķēni piešķir 200 X kopējā likme o 30–35 zaķēni piešķir 500 X kopējā likme o 36–41 zaķēni piešķir 1500 X kopējā likme o 42 vai vairāk zaķēni piešķir 4000 X kopējā likme
- Bonusa Spēle sākas ar 3 mēģinājumiem, kas norādīti īpašajā indikatorā. Katra spoļu iegriešana izmanto 1 mēģinājumu. Ja uz spolēm nolaižas viens vai vairāki šūpulīša un/vai cepures simboli, mēģinājumu skaits tiek atiestatīts uz to sākotnējo vērtību.
- Bonusa Spēle turpinās, līdz beidzas visi mēģinājumi, vai arī visas spoles ir noklātas ar šūpulīša un/vai cepures simboliem.
- Laimesti Bonusa Spēlē tiek summēti.
- Bonusa Spēle tiek spēlēta ar tādām pašām likmēm un līnijām kā sākotnējā spēlē, un to nevar laimēt vēlreiz, kamēr tā ir aktivizēta.

RISKA SPĒLE

- Katrā spēlē, kurā tiek iegūts par nulli lielāks laimests, spēlētājam ir iespēja divkāršot savu laimestu līdz 10 reizēm (maksimālais riska spēles kārtu skaits).
- Lai laimētu Riska kārtā, spēlētājam ir jāpārspēj dīlera kārti, izvēloties vienu no četrām aizvērtajām kārtīm.
- Ja spēlētājs pārspēj dīlera kārti, viņa laimests tiek divkāršots, un viņš var mēģināt vēlreiz. Ja dīleris kādā no kārtām uzvar, spēlētājs zaudē savu laimestu, un riska spēle beidzas.

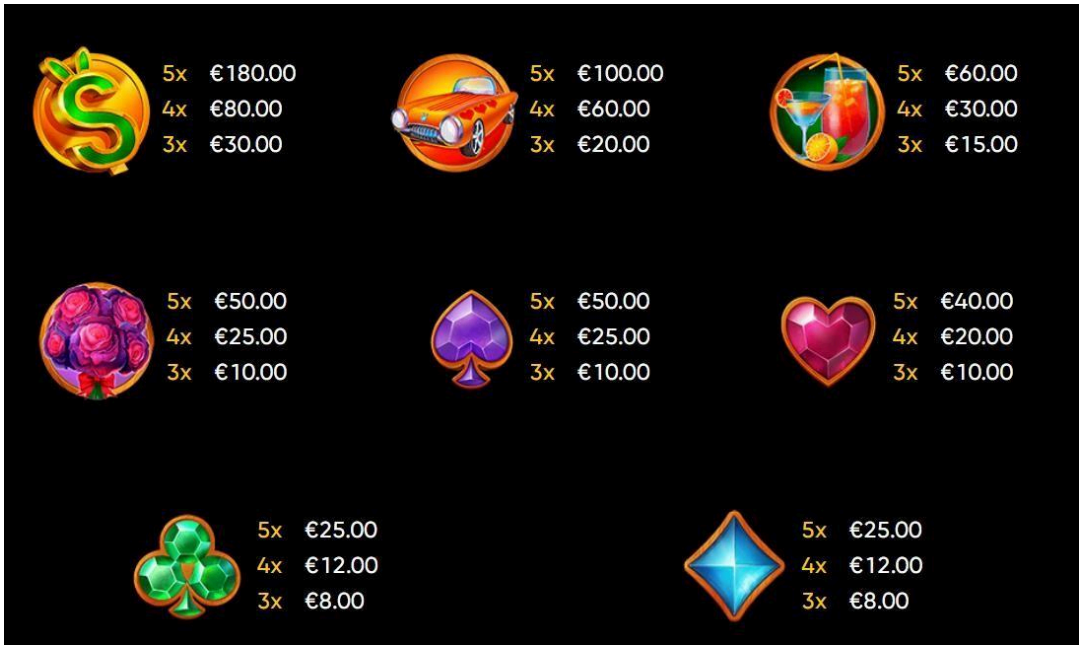
- Visas aizvērtās kārtis var būt spēcīgākas par dīlera kārti. Visas aizvērtās kārtis var būt vājākas par dīlera kārti. Kārtis katrā jaunā kārtā var parādīties vēlreiz. Kāršu izdalīšanas varbūtība nav sadalīta vienmērīgi. Spēlētāja kāršu ranga varbūtība ir atkarīga no pašreiz ģenerētās dīlera kārts.
- Džokers pārspēj visas pārējās kārtis. Dīleris nekad nevar saņemt Džokeru.
- Izvēloties kārti ar tādu pašu vērtību kā dīlerim, rezultāts ir neizšķirts: spēlētāja laimests nemainās, un viņš var mēģināt vēlreiz.
- Lai noraidītu spēli un saņemtu pašreizējo laimestu, spēlētājam ir jānospiež SAŅEMT LAIMESTU.



BONUS POP PIRKŠANA

- Izmantojot BONUS POP pirkšanu, jūs varat spēlēt ZAĶU KĀZAS Bonusa Spēli jebkurā brīdī. Jūs varat arī izvēlēties Zaķa īsto partneri. o Zaļacainajai blondīnei patīk uzņemties risku, un, ja jums paveiksies, viņa atnesīs panākumus. o Zilacainā rudmate nekad nenovēršas no mērķa un bieži saņem nelielas balvas.
    o Brūnacainā brunete dzīvo līdzsvarā - viņa neriskē un nezaudē.
- Noklikšķinot uz pogas BONUS POP, jūs varat apskatīt pieejamās iespējas un izvēlēties sev tīkamāko. BONUS POP cena tiešā veidā ir atkarīga no kopējās likmes.
- Ar BONUS POP pirkšanu aktivizētās Bonusa Spēles darbojas tāpat kā nejauši aktivizētas un sākas ar vienu galvenās spēles spoļu griezienu (kā rezultātā parādās pietiekoši daudz īpašo simbolu, lai aktivizētu Bonusa Spēli kā ierasts).
- Riska spēlē spēlētājs nevar veikt likmes ar vinnestiem, kas saņemti spēlēs, kuras aktivizētas ar BONUS POP pirkšanas funkciju.

IZMAKSU TABULA



Spēles beigas

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

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.