



Azartspēļu organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruna numurs:

SIA "NIKS"

Reģ. Nr. 40003029864

Adrese: Brīvības iela 100C – 28, LV-1001, Rīga, Latvija Tel : (+371) 60000069

Spēles nosaukums un veids:

Spēles nosaukums	Bompers
Spēles veids	Interaktīvās Spēļu automātu spēles (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros un mobilās ierīcēs)
Spēles veids	Kustīgās spoles
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukums	ELKAB Studios AB

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 0.20 EUR

Maksimālā likme 100,00 EUR

Spēles norise

„Bompers“ ir sešu ruļļu un 4096 – 262,144 izmaksas līniju spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- Reakcijas
- Aizstājējsimbols “Wild”
- “Shooting Star” simbols
- “Mystery Bomb” simbols
- “Boomper” simbols
- “Bonus” simbols un bezmaksas griezieni
- “X-iter” funkcija

Svarīgi:

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- 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.

Reakcijas

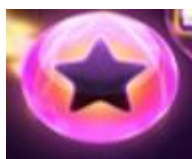
1. Katrs laimējušais simbols ir daļa no reakcijas un tiek aizvietots ar jaunajiem simboliem, kas dod iespēju veidot papildus laimīgās kombinācijas.
2. Reakcijas turpinās līdz uz ruļļiem vairs neparādās laimīgās kombinācijas.
3. Kad reakcija beidzas, pirms nākamās reakcijas, ruļļu augšdaļā tiek pievienota papildus simbolu rinda, kas palielina izmaksas līniju skaitu.
4. Maksimālais ruļļu simbolu rindu skaits ir 8.

Aizstājēsimbolu “Wild” noteikumi



1. “Wild” simbols aizstāj jebkuru simbolu, izņemot “Mystery Bomb”, “Shooting Star” un “Bonus” simbolu, lai veidotu laimīgās kombinācijas.

“Shooting Star” simbola noteikumi



1. Kad uz ruļļiem parādās “Shooting Star” simbols, tas vienmēr virzās uz augšu, ja virs tā atrodas tukšās pozīcijas.

2. Ja "Shooting Star" simbols sasniedz simbolu augšdaļu, tas pievieno 7 simbolus (ieskaitot sevi).
3. 7 simbolos vienmēr ietilpst "Shooting Star" simbols, parastie simboli un "Wild" simboli.

"Mystery Bomb" simbola noteikumi



1. "Mystery Bomb" simbols var parādīties reakciju laikā vai no "Shooting Star" simbola.
2. "Mystery" simbols sprāgst un aizstāj sevi un citus blakus esošos simbolus ar vienādiem jebkuriem simboliem (izņemot "Wild", "Boomper", "Bonus" un "Shooting Star" simbolu), kad beidzas reakcijas un uz ruļļiem vairs nav laimīgo kombināciju.
3. Ja uz ruļļiem sprāgst 2 vai vairāki "Mystery Bomb" simboli, pozīcijas starp tiek tiek aizpildītas ar "Wild" simboliem.

"Boomper" simbolu noteikumi



1. Pamata spēles laikā, uz ruļļiem pirms reakcijām var parādīties līdz 5 "Boomper" simboliem.
2. "Boomper" simboli nobloķējas uz ruļļiem līdz reakciju beigām.
3. Ja reakciju laikā uz "Boomper" simboliem parādās citi simboli, tie tiek pieskaitīti skaitītājā un, kad skaitītājs tiek piepildīts, "Boomper" simboli tiek pārvērsti par nobloķētiem "Wild" simboliem.

"Bonus" simbola un bezmaksas griezienu noteikumi



1. Trīs "Bonus" simboli jebkurās pozīcijās uz ruļļiem aktivizē 7 bezmaksas griezienus.
2. Katrs bezmaksas grieziens sākas ar 4 ruļļu rindām.
3. Bezmaksas griezienu sākumā uz ruļļiem tiek pievienoti līdz 5 "Boomer" simboliem.
4. "Boomer" simboli tiek nobloķēti līdz bezmaksas griezienu beigām.
5. Ja uz "Boomer" simboliem parādās citi simboli, tie tiek pieskaitīti skaitītājā un, kad skaitītājs tiek piepildīts, "Boomer" simboli tiek pārvērsti par nobloķētiem "Wild" simboliem.
6. Ja bezmaksas griezienu laikā sprāgst "Mystery Bomb" simbols un blakus atrodas "Boomer" simbols, "Boomer" skaitītājs tiek palielināts par 1 līmeni par katru "Mystery Bomb" sprādzienu.
7. Bezmaksas griezienus ir iespēja aktivizēt atkārtoti.
8. Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmes vērtību, ar kuru tika aktivizēti.

"X-iter" funkcijas noteikumi



atrodas 5 dažādi spēļu režīmi.



- parastais režīms (noklusējuma režīms)

- garantē 3 reakcijas ar palielinošo "Boomer" simbolu skaitu. Likmes vērtība - 25x likmes vērtība. Pirmā reakcija sākas ar 1 "Boomer"

simbolu uz ruļļiem un ar katru reakciju tiek pievienots 1 papildus "Boomper" simbols.



- - garantē 5 reakcijas ar palielinošo "Boomper" simbolu skaitu. Likmes vērtība - 50x likmes vērtība. Pirmā reakcija sākas ar 1 "Boomper" simbolu uz ruļļiem un ar katru reakciju tiek pievienots 1 papildus "Boomper" simbols.



- - aktivizē bezmaksas griezienus. Maksa - 100x likmes vērtība.



- - garantē 10 reakcijas ar palielinošo "Boomper" simbolu skaitu. Likmes vērtība - 300x likmes vērtība. Pirmā reakcija sākas ar 1 "Boomper" simbolu uz ruļļiem un ar katru reakciju tiek pievienots 1 papildus "Boomper" simbols.

2. "X-iter" funkciju ir iespēja aktivizēt tikai pamata spēles laikā.

Izmaksu Noteikumi

1. Jums tiek izmaksāts laimests tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
2. Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līnijas laimestiem.
3. Lai veidotos regulārās laimīgās kombinācijas, simboliem uz aktīvas izmaksas līnijas jāatrodas blakus.
4. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Spēles vadība

Lai spēlētu, rīkojieties šādi:



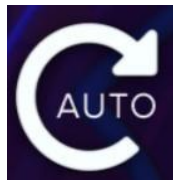
1. Lai paaugstinātu vai pazeminātu likmes vērtību, lietojiet izvēlni.



Klikšķiniet uz ikonas “GRIEZT”:

Ruļļi sāk griezties ar jūsu izvēlēto likmi.

Automātiskais vadības režīms:



1. Nospiežot **Auto** ikonu, Jūs varat izvēlēties:
 - Griezienu skaits - izvēlies, cik reizes pēc kārtas ruļļi griezīsies Automātiskajā režīmā.

Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

- Simboliem jābūt līdzās uz aktīvas izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi. Pirmajam kombinācijas simbolam jāatrodas uz 1. ruļļa.
- Regulārās izmaksas parādītas izmaksu attēlos. Izmaksas parādītas ar likmi 0.20 EUR. Palielinot likmi, proporcionāli palielinās līniju izmaksas:

6		2.00		0.60		0.40		0.20
5		0.60		0.40		0.20		0.12
4		0.40		0.20		0.12		0.08
3		0.20		0.10		0.06		0.04

6		0.12		0.12		0.06		0.06
5		0.08		0.08		0.03		0.03
4		0.04		0.04		0.02		0.02
3		0.02		0.02		0.01		0.01

Izmaksas Līniju Apraksts.

Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām uz aktīvajām izmaksas līnijām. Laimēto kredītu skaits atkarīgs no kopējā laimēto kredītu skaita reizinājumu ar jūsu izvēlētas likmes lieluma. Līnijas, kas redzamas attēlā, parāda iespējamās izmaksas līniju formas:



Kā
ie
laimestu

ek automātiski
var pieteikties uz

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 mājaslapā 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.