

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	Cake Valley
Spēles veids	Interaktīvās Spēļu automātu spēles (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros un mobilās ierīcēs)
Spoles veids	Kustīgās spoles
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukums	HABANERO SYSTEMS B.V

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 0.25 EUR

Maksimālā likme 125,00 EUR

CAKE VALLEY PALĪDZĪBA

- **PAMATSPĒLE** laikā spēlē ar **5** slejām un **3** rindām.
- **BEZMAKSAS SPĒLES** laikā spēlē ar **5** slejām un **3** rindām.
- Spēlētāja izvēlēta valūta ir **EUR**, kas tiek apzīmēta ar **€**.
- Spēlētājs spēlē ar īstu naudu.
- Monētas iespējams izvēlēties kā **[OPERATOR CONFIGURABLE]**
- Kombinācijas ir fiksētas **243** ar fiksētu kopēju likmi monētās - **25**.
- Likmes līmeni iespējams izvēlēties kā **[OPERATOR CONFIGURABLE]**.
- Kopējā likme spēlētāja valūtā ir kopējā likme monētās, kas sareizināta ar monētu nominālu.
- Visas laimējušās kombinācijas un izmaksas tiek noteiktas saskaņā ar **LAIMESTU TABULA**.
- Monētu izmaksu summas **LAIMESTU TABULA** ir aprēķinātas, izmantojot likmes 1. līmeni.
- Jebkurš kombinācijas laimests monētās ir **LAIMESTU TABULA** attēlotā vērtība, kas sareizināta ar likmes līmeni.
- Jebkurš laimests valūtā ir vienāds ar laimestu monētās, kas sareizināts ar monētu nominālu.
- Lai pārslēgtos starp valūtas un monētu attēlošanas režīmiem, **SPĒLES INTERFEISĀ** noklikšķiniet **VEIKT LIKMI** vai **KONTA ATLIKUMS**.
RTP 93.95% - 94.16%

• MONĒTU REŽĪMS

- Monētu izmaksu summas **LAIMESTU TABULA** ir aprēķinātas, izmantojot likmes 1. līmeni.
- Jebkurš kombinācijas laimests monētās ir **LAIMESTU TABULA** attēlotā vērtība, kas sareizināta ar likmes līmeni.
- Jebkurš laimests valūtā ir vienāds ar laimestu monētās, kas sareizināts ar monētu nominālu.

• VALŪTAS REŽĪMS

- Izmaksu summas **LAIMESTU TABULA** ir attēlotas spēlētāja valūtā kā laimesta vērtība, kas aprēķināta pamatojoties uz izvēlēto likmi.
- Visi citi spēles noteikumi ir attēloti **LAIMESTU TABULA**.
- Jebkādu darbības traucējumu gadījumā, visas spēles likmes un izmaksas tiek anulētas.
- Gadījumā, ja klienta displejā redzami rezultāti atšķiras no servera rezultātiem, kas attēloti spēļu vēsturē, servera rezultāti tiek uzskatīti par pareiziem.

CITI NOTEIKUMI

- Tikai lielākais laimests katrā kombinācijā.
- Veidi, kas sākas ar simbolu **3** vai **4**  , pārtrauc visas nākamās kombinācijas.

SPĒLES INTERFEISS

ATLIKUMS	Pašreizējā valūta ir spēlētāja valūta.
MONĒTAS	Konta atlikums sadalīts pēc izvēlētajiem monētu nomināliem.
LIKME	Kopējā likme monētās.
LIKME (ziņojumu panelis)	Kopējā likme spēlētāja valūtā.
LAIMĒ (ziņojumu panelis)	Kopējais laimests spēlētāja valūtā, ieskaitot funkcijas laimestus, kas gūti aktīvajā spēlē.
MONĒTA	Palielināt/samazināt monētu nominālu (ja aktīvs).
LIKMES LĪMENIS	Palielināt/samazināt likmes līmeni (ja aktīvs).
NR.	Pašreizējās spēles numurs.
 Apskatīt Laimestu tabula.	



Sāk jaunu spēli ar noteikto monētu nominālu, likmes līmeni un izvēlētajām līnijām vai kombinācijām.
Lai grieztu spoles, var izmantot atstarpes taustiņu.



Spēles laikā šo pogu iespējams izmantot kā izlaišanas pogu (ja aktīva).



Aptur spoles (ja aktīvas).
Lai apturētu spoles, var izmantot atstarpes taustiņu.



MAKS. LIKME
Nosaka līnijas un likmes līmeni uz atbilstošām maksimālajām vērtībām, ja tādas jau nav iepriekš noteiktas.
Sāk jaunu spēli ar noteikto monētu nominālu un maksimālo līniju skaitu un maksimālo likmju līmeni.



AUTOIZSPĒLE (ja piemērojams)
Parāda Autoizspēle iespējas.
Var tikt izmantots, lai apturētu Autoizspēle funkciju, kad tā ir aktīva.



Aktivizē vai atslēdz pilnekrāna režīmu (ja redzams).
Pieejams spēles laikā.



Ieslēdz vai izslēdz skaņu.
Pieejams spēles laikā.



Aktivizē vai atslēdz lielāku spēles ātrumu.
Pieejams spēles laikā.



Parāda Spēles izvēlni.
Pieejams spēles laikā.

AUTOIZSPĒLE

Griezību skaits	Izvēlas veicamo griezienu skaitu.
Ja atlikums samazinās par	Aptur Autoizspēle funkciju, ja jūsu konta atlikums samazinās līdz jūsu noteiktai summai.
Ja viens laimests pārsniedz	Aptur Autoizspēle funkciju, ja viens atsevišķs laimests pārsniedz jūsu noteiktu summu.

SPĒLES IZVĒLNE

Kā spēlēt	Skatīt spēles papildu palīdzību (šajā ekrānā).
-----------	--

SPĒLES IESTATĪJUMI

Ātrā spēle	Aktivizē vai atslēdz lielāku spēles ātrumu.
Skaļums	Regulē galvenās skaņas skaļumu.

SAVIEŅOJUMA PĀRTRAUKUMA POLITIKA

Interneta sakaru problēmas var izraisīt savienojuma pārtraukumus.
Programmatūra ir veidota tā, lai pasargātu spēlētāju no nepamatotiem zaudējumiem, vienlaicīgi novēršot tīša savienojuma pārtraukuma un sistēmas ļaunprātīgas izmantošanas iespēju.
Zemāk esošajās sadaļās varat apskatīt konkrētas savienojuma pārtraukuma politikas.

CAKE VALLEY SAVIENOJUMA PĀRTRAUKUMA POLITIKA

- Ja pirms jaunas spēles sākšanas notiek savienojuma pārtraukums, no spēlētāja konta netiks noņemti naudas līdzekļi.
- Ja savienojuma pārtraukums notiek pēc tam, kad ir veiktas likmes un nospiesta poga "Griezt":
 - Ja spēles pabeigšanai nav jāveic nekādas citas darbības, rezultātu noteiks serveris. Spēle neparādīs rezultātu. Rezultātus, pēc to noteikšanas, iespējams aplūkot detalizētā spēlētāja spēļu vēsturē. Riska funkcija (ja aktivizēta) šai spēlei nebūs pieejama.
 - Ja jums ir jāveic papildu darbības, lai pabeigtu spēli, spēle neparādīs rezultātus līdz brīdim, kad jūs atkārtoti atvērsiet spēli. Spēle atsāksies no pēdējās pozīcijas kā to būs noteicis serveris. Ja pēc 60 dienām spēle netiks pabeigta, tā tiks slēgta un jebkādi turpmākie laimesti tiks anulēti.

AUGSTU LAIMESTU SIMBOLI



5 400



5 300



5 250

4 120

3 10

4 100

3 10

4 75

3 5

5 200



5 150



4 50

3 5

4 40

3 4

ZEMU LAIMESTU SIMBOLI



5 90



5 60



5 50

4 30

3 4

4 25

3 3

4 20

3 3

5 40



5 30



4 15

3 2

4 10

3 2

LAIMESTU IZMAKSA

- Pirms laimestu piešķiršanas  tiek parādīts kā .
-  simbols aizstāj jebkuru citu simbolu.
- Visi simboli dod laimestus no kreisās uz labo pusi.

ZAĻO ŽELEJAS KUBIŅU REŽĪMS

- **ZAĻO ŽELEJAS KUBIŅU REŽĪMS** iespējo, atlasot  želejas kubiņu **ŽELEJAS KUBIŅU SELEKTORS**.
- 2  želejas kubiņi parādīsies 2. un 4. slejā. Sākot ar 2. rindu pirmajā **PAMATSPĒLE**.
- Katrs želejas kubiņš katrā **PAMATSPĒLE** pārvietosies uz augšu vai uz leju.
- 15 bezmaksas spēles piešķir, ja uz visiem želejas kubiņiem parādās vienādi simboli vai  simbols.



želejas kubiņi **BEZMAKSAS SPĒLES** funkcijas laikā nepārvietojas.

- **BEZMAKSAS SPĒLES** funkcijas laikā kombināciju laimestus izmaksā no kreisās uz labo pusi. Ja nav laimestu, visus laimestus no labās uz kreiso pusi, ja tādi ir, sareizina ar **X8**.

DZELTENO ŽELEJAS KUBIŅU REŽĪMS

- **DZELTENO ŽELEJAS KUBIŅU REŽĪMS** iespējo, atlasot  želejas kubiņu **ŽELEJAS KUBIŅU SELEKTORS**.
-  želejas kubiņi parādīsies **1.**, **2.** un **3.** rindā. Sākot ar **3.** sleju pirmajā **PAMATSPĒLE**
- Katrs želejas kubiņš katrā **PAMATSPĒLE** pārvietosies pa kreisi vai pa labi.



- 12 bezmaksas spēles piešķir, ja uz visiem želejas kubiņiem parādās vienādi simboli vai  simbols.
-  želejas kubiņi turpina pārvietoties **BEZMAKSAS SPĒLES** funkcijas laikā.
- **BEZMAKSAS SPĒLES** funkcijas laikā kombināciju laimestus izmaksā no kreisās uz labo pusi. Ja nav laimestu, visus laimestus no labās uz kreiso pusi, ja tādi ir, sareizina ar **X5**.

SARKANO ŽELEJAS KUBIŅU REŽĪMS

- **SARKANO ŽELEJAS KUBIŅU REŽĪMS** iespējo, atlasot  želejas kubiņu **ŽELEJAS KUBIŅU SELEKTORS**.
- Ekrānā parādīsies 4  želejas kubiņi. Sākot ar attiecīgi 2. un 4. sleju un 1. un 3. rindu pirmajā **PAMATSPĒLE**
- Katrs želejas kubiņš katrā **PAMATSPĒLE** pārvietosies uz augšu, uz leju, pa kreisi vai pa labi, nešķērsojot vienu un to pašu pozīciju.
- 8 bezmaksas spēles piešķir, ja uz visiem želejas kubiņiem parādās vienādi simboli vai  simbols.
-  želejas kubiņi turpina pārvietoties **BEZMAKSAS SPĒLES** funkcijas laikā.
- **BEZMAKSAS SPĒLES** funkcijas laikā kombināciju laimestus izmaksā no kreisās uz labo pusi. Ja nav laimestu, visus laimestus no labās uz kreiso pusi, ja tādi ir, sareizina ar **X3**.

CITI NOTEIKUMI

- Spēlējiet ar **243** fiksētām kombinācijām, maksājot **25** monētas
- ,  un  pozīciju katrā griezienā saglabā.
- Bezmaksas spēles spēlē ar aktivizējušās spēles laimestu kombināciju skaitu un likmi.
- Aktivizētie simboli **BEZMAKSAS SPĒLES** funkcijas laikā tiek bloķēti un attiecīgā gadījumā pārvietojas līdz ar želejas kubiņiem.
- Tikai lielākais laimests katrā kombinācijā.

LIETOTĀJA SASKARNE



ŽELEJAS KUBIŅU SELEKTORS

Kreisajā pusē parāda atlasīto želejas kubiņu režīmu.

Režīmu var mainīt, klikšķinot šo pogu.

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

