

**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	Happy Ape
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 0.15 EUR

Maksimālā likme 100,00 EUR

HAPPY APE PALĪDZĪBA

- Spēlētāja izvēlēta valūta ir **EUR**, kas tiek apzīmēta ar **€**.
- Spēlētājs spēlē ar īstu naudu.
- Monētas iespējams izvēlēties kā **[OPERATOR CONFIGURABLE]**
- Līnijas ir fiksētas **15**.
- Likmes līmeni iespējams izvēlēties kā **[OPERATOR CONFIGURABLE]**.
- Kopējā likme monētās ir līniju skaits, kas sareizināts ar likmes līmeni.
- 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 līnijas 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 94.15%

• MONĒTU REŽĪMS

- Monētu izmaksu summas **LAIMESTU TABULA** ir aprēķinātas, izmantojot likmes 1. līmeni.
- Jebkurš līnijas 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.

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.

SAVIENOJUMA 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.

HAPPY APE 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.
Risk 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.

WILD SIMBOLS



5 500

-  aizstāj visus simbolus, izņemot .

IZKAISĪTAIS SIMBOLS

- 2 VAI VAIRĀK  simboli dod laimestu .
-  dod laimestus jebkur.
-  laimestus sareizina ar kopējo likmi.
-  laimestus pieskaita līniju laimestiem.

AUGSTU LAIMESTU SIMBOLI



5 500

4 250
3 20



5 400

4 200
3 15



5 300

4 100
3 10



5 200
4 75
3 10

ZEMU LAIMESTU SIMBOLI



5 75

4 50
3 5



5 50

4 15
3 5



5 30

4 10
3 3



5 20
4 10
3 3

LĀDES BALVAS

-  atrodas virs katras spoles jebkurā griezienā.

-  , tiek atslēgta **x2** virs attiecīgās spoles un piešķirta balva.

- Atslēgtajā lādē var būt šādas balvas: **x2** **x3**  **SCATTER** vai **WILD**.

-  sareizina visas balvas ar **X2**
-  sareizina visas balvas ar **X3**
- Visi reizinātāji tiek sareizināti viens ar otru, t.i., **X2** un **X3** sareizina visas balvas ar **X6** utt.
-  gadījumā līniju laimestus izmaksā par secīgiem simboliem no kreisās malējās spoles uz labo pusi **UN** no labās malējās spoles uz kreiso pusi.
-  un  gadījumā  tiek aizstāts ar nejaušu simbolu.
-  gadījumā  tiek aizstāts ar .
-  gadījumā  tiek aizstāts ar .
-  neparādās **BEZMAKSAS SPĒĻU** laikā.

BANĀNU SVAIDĪŠANAS FUNKCIJA

- **BANĀNU SVAIDĪŠANAS FUNKCIJA** tiek aktivizēta pēc nejaušības principa, kad spoles apstājušās.
-  2 - 6 tiek iemesti nejaušās spoļu pozīcijās, un tad tiek aprēķināti laimesti.

TRAKOJOŠĀ PĒRTIĶA FUNKCIJA

- **TRAKOJOŠĀ PĒRTIĶA FUNKCIJA** tiek aktivizēta pēc nejaušības principa jebkurā griezienā bez laimesta.
- Pērtiķis notrauc no spolēm **3 - 6** nejauši atlasītus simbolus.
- Atlikušie simboli nobirst no spolēm, un tukšās pozīcijas tiek aizpildītas ar jauniem simboliem.
- Šajā funkcijā tiek garantēts laimests.

BEZMAKSAS SPĒĻU FUNKCIJA

- Funkciju aktivizē 3 vai vairāk  simboli jebkurā pozīcijā.
- Par katru  jebkurā pozīcijā piešķir **4** bezmaksas spēles. Maksimālais bezmaksas spēļu skaits ir **36**.
-  neparādās **BEZMAKSAS SPĒĻU** laikā.
- **BEZMAKSAS SPĒĻU** laikā katrā griezienā parādās vismaz **1** .
- Bezmaksas spēles spēlē ar aktivizējušās spēles līnijām un likmes līmeni.
- Funkciju nevar aktivizēt atkārtoti.

CITI NOTEIKUMI

- Spēlējiet ar **15** fiksētām līnijām, samaksājot **15** monētas.
- Līniju laimestus izmaksā par secīgiem simboliem no kreisās malējās spoles uz labo pusi.
- Tikai lielākais laimests katrā līnijā, ja kombinācijā ir vismaz viens simbols, kas nav Wild simbols.
- Līniju laimestus izmaksā par secīgiem simboliem no kreisās malējās spoles uz labo pusi, ja vien nav norādīts citādi.

- Dažādu līniju laimesti tiek saskaitīti.

LAIMESTU LĪNIJAS

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
13 14 15

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.