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	Stoichkov #8
Spēles veids	Interaktīvās Spēļu automātu spēles (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros un mobilās ierīcēs)
Spoles veids	Kustīgās spoles
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukums	Amusnet Interactive 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 80,00 EUR
RTP 96.30% - 96.45%

Ievads

Stoichkov #8 ir 5-ruļļu, 40-rindu spēle ar fiksētu video logu. Logs sastāv no 10 simboliem – no kuriem 1 ir palielinām aizstājēj-simbols “Wild” un 1 ir izkliedes simbols “Scatter”. Visas laimējušās kombinācijas tiek izmaksātas no kreisās puses uz labo, izņemot Izkliedes simbolus “Scatters”.

Likmju veikšana

- Likme tiek veikta, piespiežot pogu “Start” vai jebkuru no likmju pogām “Bet”.
- Izmantojot iestatījumu pogu “Settings”, spēlētājs piekļūst ekrānam, kur tas var atvērt izmaksu tabulu un palīdzības lapu, kā arī pārvaldīt:

    - vērtību;
    - aktīvās izmaksu līnijas (gadījumā, ja tās nav fiksētu līniju spēles);
    - likmes summu.

Ja spēlētājs izmanto galda datoru vai klēpja datoru, likmju pogas var arī aktivizēt, izmantojot vienu no sekojošiem klaviatūras taustiņiem: "C", "V", "B", "N" un "M". Piespiežot taustiņu "C", tiek veikta mazākā likme, bet piespiežot taustiņu “V”, tiek veikta nākamā likme, utt.

Riska funkcija

Ja spēlētājs uzvar, tam ir dota iespēja piekļūt Riska kārtai, piespiežot pogu “Gamble”.

Riska funkcija tiek aktivizēta, ja tiek atvērts Riska ekrāns, un ekrāna vidū esošā kārts ir vērsta uz leju, un tā mirgo sarkanā un melnā krāsā. Lodziņā “Gamble Attempts Left” tiek parādīts atlikušais mēģinājumu skaits, kas spēlētājam šai spēlei vēl ir palicis. Logā “Gamble Amount” tiek attēlota summa, kādu spēlētājs vēlas Riska spēlē dubultot. Logā “Gamble to Win” tiek attēlota summa, kādu spēlētājs varētu laimēt, ja tas uzminētu kārts krāsu. Ir jāizvēlas viena no divām pogām: “Red” (sarkans) un “Black” (melns), kārts ekrānā tiks apgriezta otrādi, un tā tiek saglabāta kā izspēlētā kārts. Spēlētāja sesijas pēdējās piecas kārtis tiek saglabātas sadaļā “History” (spēles vēsture).

Ja spēlētājs ir uzminējis kārts krāsu, ekrāna vidū parādās jauna kārts, kas ir vērsta uz leju un mirgo sarkanā un melnā krāsā. Šis process turpinās līdz brīdim, kas spēlētājs neuzmin kārts krāsu. Kāršu secība ir izvēlēta nejauši, un spēlētājs nevar paredzēt

nākamās kārts krāsu, pamatojoties uz iepriekšējiem rezultātiem. Ekrāna lauka “Gamble amount” summa tiek parādīta laimesta lodziņā “Win”. Ja spēlētājs vēlas izbeigt “Riska” spēli, tas var aktivizēt pogu “Collect”. Ekrāns tiks aizvērts, un summa tiks pārskaitīta no laimesta loga “Win” uz bilances logu “Balance”.

Ja spēlētājs neuzmin kārts, krāsu, Riska spēle beidzas, un spēlētājs zaudē attiecīgo summu. Ekrāns tiek aizvērts. Summa no laimesta loga “Win” tiek zaudēta, un tā netiek pieskaitīta spēlētāja bilancei.

Maksimālā laimētā summa, kuru var izmantot Riska spēles raundā, ir norādīta Izmaksu tabulā.

Riska mēģinājumu skaits ir iepriekš definēts un konfigurēts katrai spēlei. Maksimālais mēģinājumu skaits var atšķirties no 1 līdz 5, atkarībā no katrai spēlei izveidotajiem iestatījumiem.

Ja spēlētājs izmanto galda datoru vai klēpja datoru, “Sarkano” un “Melno” pogu var arī aktivizēt, piespiežot klaviatūras bultiņu taustiņus: "⇨“ "Melns" un "⇦“ "Sarkans".

Spēles vadības pogas

Uz ekrāna parādās sekojoši logi:

- “Bilance/kredīts” – pēc šī lauka aktivizēšanas spēlētājs pārslēdzas no kredītpunktiem uz valūtu, kādu spēlētājs ir izvēlējies spēlei. Tas ir arī spēkā, kad notiek pārslēgšanās no valūtas uz kredītpunktiem. Šīs pogas aktivizēšana ir iespējama visos spēles posmos;
- “Laimests” – šis lauks attēlo kopējo laimēto summu no rindām vienā no ruļļu rotācijas reizēm. Ja laikā, kad ir aktīva summas palielināšanas animācija tiek aktivizēta laimesta saņemšanas poga “Collect”, animācija tiek apturēta, un tiek attēlota šajā ruļļu rotācijā laimētā summa;
- Laimesta līnijas lauks – šis lauks atrodas zem ruļļiem. Tas parāda līnijas numuru un summu, kādu spēlētājs ir laimējis no šīs kombinācijas.

Uz ekrāna parādās sekojošas pogas:

Poga	Nosaukums	Apraksts
	Bet (Likme)	Kad ir aktivizēta likmes poga “Bet”, tiek izdarīta likme. Ja summa ir laimēta jau iepriekš, tā tiek automātiski pieskaitīta spēlētāja bilancei.

	Stop All (apstādināt visu)	Ja tiek aktivizēta poga “Stop All”, vienlaicīgi tiek apturēta visu ruļļu griešanās, un poga tiek nomainīta uz likmes pogu “Bet” (ja nepastāv laimesta kombinācija), vai pogu “Collect” (ja pastāv laimesta kombinācija). Kad tiek aktivizētas pogas “Start” un “Bet”, ruļļi sāk griezties, un likmes pogas "Bet" nomainās uz pogām “Stop All”.

	Collect (Saņemt)	Kad tiek aktivizēta poga “Collect”, palielinātā laimesta animācija tiek apturēta, un visa laimesta summa tiek attēlota laimesta logā, un šīs pogas statuss tiek nomainīts uz likmes vērtību.
	Start (Palaist)	Aktivizējot pogu “Start”, ruļļi sāk griezties. Spēlētājs var turēt pogu, lai aktivizētu Turbo griešanās funkciju, kas paātrina ruļļu rotāciju. Ja summa ir jau laimēta iepriekš, poga “Start” tiek aizvietota ar pogu “Collect”.
	Collect Win (Saņemt laimestu)	Aktivizējot pogu “Collect Win”, visa laimesta summa tiek pārskaitīta no laimesta loga uz bilances logu.
	Gamble (Risks)	Kad tiek aktivizēta šī poga, atveras Riska spēles ekrāns.
	Settings (iestatījumi)	Kad tiek aktivizēta šī poga, spēlētājs var izvēlēties nominālvērtību. Tajā tiek attēlota pašreiz izvēlētā nominālvērtība.
	Buy Bonus (iegādāties bonusus)	Kad ir aktivizēta poga “Buy Bonus”, spēlētājam ir dota iespēja iegādāties Bezmaksas griezienus un/vai citas spēles iespējas (ja spēlē tādas pastāv). Kad šī darbība ir pabeigta, ruļļi sāk griezties, un vienlaicīgi pogas statuss tiek nomainīts uz “Active”. Kad griežas ruļļi, bezmaksas griezienu laikā poga nav aktīva, kā arī tā var nebūt pieejama visām likmju versijām.
	Paytable (Izmaksu tabula)	Izmaksu tabulas poga “Paytable” atrodas iestatījumu izvēlnē. Aktivizējot šo pogu, tiek atvērti spēles noteikumi.

	Help (palīdzība)	Palīdzības poga “Help” atrodas iestatījumu izvēlnē. Kad tā ir aktivizēta, tiek atvērts palīdzības fails.
	Autoplay settings (Automātiskās spēles iestatījumi)	Automātiskās spēles pozīcija "Autoplay settings" atrodas iestatījumu izvēlnē. Šeit spēlētājs var definēt automātiskās spēles režīma nosacījumus.
	Game settings (Spēles iestatījumi)	Spēles iestatījumu pozīcija "Game settings" atrodas iestatījumu izvēlnē. Tas ir tur, kur spēlētājs var aktivizēt/deaktivizēt “Kreisās puses režīmu” (tikai mobilajās ierīcēs) un “Apkārtējo mūziku”.
	Bet settings (Likmes iestatījumi)	Likmes iestatījumu pozīcija "Bet settings" atrodas iestatījumu izvēlnē. Šeit spēlētājs var izvēlēties likmes summu, nominālvērtību un līniju skaitu (tikai spēlēm, kurām nav fiksētas līnijas).
	Game History (spēles vēsture)	Kad tiek piespiesta šī poga, tiks atvērts logs ar detalizētu informāciju par iepriekšējām spēlēm. Tas ļauj spēlētājam aplūkot savu spēļu vēsturi līdz pat 30 dienas iepriekš, apskatīt bilances izmaiņas pēc katra darījuma, kā arī savas likmju un laimestu summas, aplūkot savu likmju precīzu laiku hronoloģiskā secībā un katras šīs likmes vizuālo rezultātu.
	Denomination (nominālvērtība)	Attēlo viena kredītpunkta vērtību. Izvēloties jebkuru no iespējamajām funkcijām, spēlētājs aktivizē vērtību attēlojumu. Kad tas ir aktivizēts, tiek attēlotas dažādas vērtības, un spēlētājs var izdarīt savu izvēli.
	Paylines (izmaksu līnijas)	Izmantojot šīs pogas, spēlētājs var izvēlēties aktīvās līnijas, kuras tas vēlas izmantot.
	Bet value (Likmes vērtība)	Uz katras no likmes vērtību pogas attēlotā summa ir visu šajā brīdī aktivizēto izmaksu līniju kopsumma. Kad tā ir aktivizēta, tiek attēlotas dažādas vērtības, un spēlētājs var izdarīt savu izvēli.
	Autoplay (Automātiskā spēle)	Kad ir aktivizēta poga “Autoplay”, spēle tiek turpināta automātiskajā režīmā.
	Stop Autoplay (automātiskās spēles apstādināšana)	Kad ir aktivizēta poga “Stop Auto”, automātiskās spēles režīms tiek apturēts. Šī poga darbojas tikai tad, ja spēle notiek automātiskajā režīmā.

	Fast Play (Ātrā spēle)	Šī poga regulē ruļļu apstādināšanas ātrumu. Spēle atbalsta 3 dažādus apstādināšanas ātruma līmeņus.

	Sound control (Skaņas kontrole)	Aktivizējot pogu, tiek ieslēgta/izslēgta spēles skaņa, atkarībā no tās šībrīža stāvokļa.
	Ambient Music (mūzikas atskaņošana)	Aktivizējot pogu, tiek ieslēgta/izslēgta spēles mūzika, atkarībā no tās pašreizējā stāvokļa.
	Screen size control (ekrāna izmēra maiņa)	Aktivizējot pogu, ekrāna izmērs tiek vai nu palielināts, vai samazināts, atkarībā no tā pašreizējā stāvokļa. Poga tiek aktivizēta tikai darbvirsmas ierīcēm.
	Menu (Izvēlne)	Uzklikšķinot uz pogas "Menu", spēlētājs atver iestatījum izvēlni "Settings".
	Close (Aizvērt)	Kad tiek aktivizēta, šī poga atgriež spēlētāju galvenajā ekrānā.
	Exit (Iziet)	Aktivizējot šo pogu, spēlētājs pamet spēli. Šī poga nedarbojas, kad griežas ruļļi, kad spēlētājs ir laimējis un tam ir iespēja riskēt, Riska režīmā un Bezmaksas griezienu un/vai citu spēlēs funkciju laikā (ja tādas spēlē pastāv). Ja pogas aktivizēšanas laikā ir laimēta summa, laimētā summa tiek pieskaitīta spēlētāja bilancei, un spēle tiek aizvērta. Spēlētājs pēdējo laimēto summu turpmāk nevarēs izmantot Riska spēlē.

Spēles ekrāna apakšā, spēlētājs var redzēt arī spēles numuru un pulksteni.

Visām iepriekšējā tabulā norādītajām vērtībām ir tikai ilustratīvs mērķis.

Ja spēlētājs izmanto galda datoru vai klēpja datoru, piespiežot taustiņu "Space" uz klaviatūras, tiek palaista vai apstādināta ruļļu rotācija, atkarībā no to pašreizējā spēles stāvokļa. Ar to var arī pārtraukt palielinātā laimesta animāciju, ja tā ir aktivizēta. Piespiežot taustiņu "X", tiek atvērtas nominālvērtības iespējas. Spēlētājs var izmantot klaviatūras taustiņus "C", "V", "B" un "N", lai izvēlētos konkrētu nominālvērtību. Piespiežot taustiņu "C", tiek izvēlēta mazākā nominālvērtība, piespiežot "V", tiek izvēlēta nākamā vērtība utt. Piespiežot taustiņus "⇦“ vai "⇨“, ir iespējams aktivizēt

arī riska pogu “Gamble”. Piespiežot taustiņu "Z", tiek atvērtas Automātiskās spēles iespējas (ja tā ir aktivizēta). Spēlētājs var izmantot klaviatūras taustiņus "C", "V", "B" un "N", lai izvēlētos konkrētu griezienu skaitu. Spēlētājs var arī iziet no spēles, piespiežot uz klaviatūras simbolu ",". Kad spēlētājam ir atvērts Spēles iestatījumu ekrāns, īsinājumtaustiņi likmes un nominālvērtības pogām, kā arī Automātiskās spēles pogai ir deaktivizēti.

Noteikumi

- Izmaksas tiek attēlotas izmaksu tabulā.
- Izkliedes simbola “ Scatter” laimesti ir neatkarīgi no izmaksu līnijas laimestiem, un arī tie tiek pieskaitīti kopējai izmaksu summai.
- Ja vienā līnijā ir vairākas laimestu kombinācijas, tiek izmaksāts laimests par kombināciju, kas sniedz vislielāko peļņu.
- Ja vienā izmaksu līnijā ir divi dažādi laimesti ar vienādu peļņu, tiek izmaksāta garākā kombinācija.
- Vienlaicīgi tiek pieskaitīti laimesti dažādās izmaksu līnijās.
- Kļūdaina spēles nostrāde anulē visas izmaksas un spēles gaitu.
- Min./Maks. likme:

Bonusi

- BEZMAKSAS GRIEZIENI

Gadījumā, ja laimesta kombinācija ir ar 3, 4 vai 5 izkliedes simboliem “Scatters”, spēlētājam ir iespēja izspēlēt 3, 5 vai 7 bezmaksas griezienus bez reizinātāja.
Ruļļi sāk griezties automātiski, kamēr ir pabeigti visi bezmaksas griezieni. Bezmaksas griezienu laikā, kas parādās aizstājēj-simbols “Wild”, simbols izplešas visās ruļļa pozīcijās un paliek šādā izmērā līdz bezmaksas griezienu beigām.
Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar aktivizēšanas likmēm un rindām.
Bezmaksas griezienus nevar apstādināt.
Bezmaksas griezienus nevar aktivizēt atkārtoti.

Kad visi bezmaksas griezieni ir pabeigti, riska spēlē “Gamble” var izspēlēt visu bezmaksas griezienos laimēto summu (ja summa ir mazāka vai vienāda ar to, kas ir norādīta Izmaksu tabulas ekrānā).
Bezmaksas griezienu laikā tiek izmantots atšķirīgs ruļļu kopums.

- BEZMAKSAS GRIEZIENU IEGĀDE

Funkcija “Buy Free Spins” ļauj spēlētājam iegādāties bezmaksas griezienus. Spēlētājs tiek randomizēti apbalvots ar 3, 4 vai 5 izkliedes simboliem “Scatter”, kas attiecīgi aktivizē 3, 5 vai 7 bezmaksas griezienus.

Funkcijas cena ir 100x kopējā spēles likme. Šī funkcija var nebūt pieejama visām likmju versijām.

Bonusa griezienu režīms

- Pamata spēles laikā operators var piešķirt spēlētājam konkrētu bezmaksas bonusa griezienu skaitu (piespiežot pogu, no spēlētāja bilances netiek veikti nekādi ieturējumi).
- Bonusa griezienu režīmā likmes vērtība un rindu skaits ir noteikti jau iepriekš, un spēlētājs tos nevar mainīt.
- Bonusa griezienu režīma laikā Džekpota kāršu funkciju aktivizēt nevar, un tas nesniedz ieguldījumus spēles līmeņu sasniegšanā.

Džekpota kāršu funkcija

Džekpota kārtis ir nejauši izvēlēta aktivizēšanas funkcija, kas ir pieejama, ja tiek spēlēta jebkura spēle, kura šādu funkciju satur.

Džekpota kārtis ir četru līmeņu spēles funkcija. Kates līmenis tiek ilustrēts ar kārts masti:

- KREICIS – 1.līmenis (zemākā vērtība);
- KĀRAVS – 2.līmenis;
- ERCS – 3.līmenis;
- PĪĶIS – 4. un augstākais līmenis.

Katra Džekpota kārts līmeņa vērtība un valūta tiek attēlota tās attiecīgā kāršu masta simbola labajā pusē.
Katra līmeņa iemaksas tiek aprēķinātas, pamatojoties uz spēlētāja likmes procentuālo vērtību. No spēlētāja likmes netiek atskaitīta nekāda summa.

- AKTIVIZĒŠANA

Džekpota kāršu funkciju var aktivizēt randomizēti, kad ir pabeigta atsevišķa spēle, un ir apkopoti visi rezultējošie laimesti. Kad ir aktivizēta funkcija Džekpota kārtis, spēlētājam tiek automātiski garantēts viens no funkcijas līmeņiem.
Funkcija Džekpota kārtis tiek spēlēta papildus pamata spēlei, un tā nenoslēdz pamata spēli. Kad ir aktivizēts Džekpota kāršu raunds, Automātiskās spēles funkcija tiek automātiski apturēta. Kad tas ir pabeigts, tiek atjaunota spēle, kas tika spēlēta pirms Džekpota kāršu funkcijas aktivizēšanas.

- NOTEIKUMI UN VADĪBAS POGAS

Kad tā ir aktivizēta, spēlētājs nonāk pie Džekpota kāršu spēles funkcijas, kur tiek attēlots izvēles lauks, kas sastāv no 12 uz leju vērstām kārtīm. Spēlētājs uz ekrāna izvēlas kārtis, kamēr tas atklāj 3 kāršu mastu simbolus, kas sakrīt. Piešķirtais Džekpota kāršu līmenis ir tas, kas atbilst atklātajam kāršu mastam. Laimesta summa būs atbilstoša summa, kas ir uzkrāta pēdējā simbola, kas sakrīt, atklāšanas brīdī. Lai beigtu Džekpota kāršu spēli, spēlētājam ir iespēja piespiest pogu “Collect”, tādējādi savai kopējai bilancei pieskaitot spēles funkcijas laimestus.
Džekpota kāršu raunda laikā laimēto summu nedrīkst izmantot Riska spēles raundā.
Spēlētājam ir saprātīga iespēja laimēt funkcijas augstāko līmeni ar jebkuru atbilstošu likmi katru reizi, kad tas atver Džekpota kāršu spēles funkciju. Tomēr, jo lielāka ir atbilstošā likme pamata spēlē, jo lielāka ir iespēja atvērt spēles funkciju un laimēt kādu no līmeņiem.
Atbilstošas likmes:

- LĒNS INTERNETA SAVIENOJUMS UN SAVIENOJUMA PĀRRĀVUMS

Lēns interneta savienojums var radīt laika aizturi, un uzrādīt laimestu vērtības, kas vairs nav aktuālas.
Džekpota kāršu funkcija nodrošina atjaunošanu savienojuma pārrāvuma gadījumā.

- LAIMĒTĀJI

Ja tiek piešķirti Džekpota kāršu laimesti, visi spēlētāji, kas izmanto šo funkciju, saņems uz sava ekrāna paziņojumu par šāda notikuma iestāšanos.

Spēles pārtraukumi

- Pilnīga spēles atgūšana

Gadījumā, ja spēle tiek pārtraukta savienojuma zaudēšanas dēļ, kad spēlētājs piekļūst spēlei no jauna, nepabeigtā spēle tiks automātiski atjaunota tajā statusā, kādā tā bija tieši pirms pārtraukuma.

- Atcelšana

Gadījumā, ja spēle tiek atcelta neatkarīgi no spēlētāja darbības, brīdis, kad atcelšana notiek, tiek uzskatīts par spēles beigām. Jebkādi uzkrātie līdzekļi tiks automātiski atgriezti spēlētājam.

Atbildīga spēlēšana

- Kā izmantot automātiskās spēles funkciju

Kad tiek piespiesta automātiskās spēles poga “Autoplay”, spēlei tiek aktivizēts automātiskais režīms ar ierobežotu griezienu skaitu diapazonu. Automātiskās spēles laikā pogas “Stop auto” iekšienē tiks attēlota atlikušo griezienu skaita atskaite, un, kad tā sasniegs nulli, automātiskās spēles funkcija tiks automātiski izbeigta. Spēlētājs var jebkurā laikā deaktivizēt automātiskās spēles funkciju, piespiežot pogu “Stop auto”.

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.