

**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	Shining Crown
Spēles veids	Interaktīvās Spēļu automātu spēles (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros un mobilās ierīcēs)
Spēles veids	Kustīgās spēles
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukums	EGT 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 100.00 EUR

RTP% - 94.19% - 96.37%

Spēles norise

„Shining Crown “ ir piecu ruļļu, 10 fiksētu izmaksas līniju spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- 2 Izkaisītie simboli
- Aizstājēj simbols
- Bonusa spēle „Riskā funkcija”.
- Bonusa spēle “Jackpot kārtis”

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 līniju laimestiem.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Spēles noteikumi

Vispārējie noteikumi

1. Spēle notiek uz 10 fiksētām izmaksas līnijām
2. Likmes lielums uz katru izmaksas līniju var būt no 0,03 EUR līdz 3,00 EUR.
3. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Izkaisīto simbolu noteikumi



1. Ja uz ruļļiem 1.,3.un 5. attēloti trīs zvaigznes simboli, tie veido laimīgo izkaisīto simbolu kombināciju.
2. Netiek aizstāts ar aizstājēsimbolu.
3. Izkaisītie laimesti tiek aprēķināti, reizinot izkaisīto simbolu kombinācijas izmaksu ar kopējo likmes vērtību.
4. Izkaisīto simbolu laimesti tiek pieskaitīti parastajiem laimestiem. Gadījumā, ja tiek uzgriezts gan izkaisītais, gan parastais laimests, jūs saņemat laimestu par abiem, jo izkaisītajam simbolam nav jāatrodas uz secīgiem ruļļiem, lai iegūtu laimestu.



5. Ja uz ruļļiem attēloti trīs vai vairāki dolāra simboli, tie veido laimīgo izkaisīto simbolu kombināciju.
6. Netiek aizstāts ar aizstājēsimbolu.
7. Izkaisītie laimesti tiek aprēķināti, reizinot izkaisīto simbolu kombinācijas izmaksu ar kopējo likmes vērtību.
8. Izkaisīto simbolu laimesti tiek pieskaitīti parastajiem laimestiem. Gadījumā, ja tiek uzgriezts gan izkaisītais, gan parastais laimests, jūs saņemat laimestu par abiem, jo izkaisītajam simbolam nav jāatrodas uz secīgiem ruļļiem, lai iegūtu laimestu.

Aizstājēsimbolu noteikumi



1. Aizstājējssimbols aizvieto jebkuru simbolu, izņemot izkaisīto simbolu.
2. Aizstājējssimboli var parādīties tikai uz 2.,3.un 4.ruļļa.

Bonusa spēles “Riska funkcija” noteikumi



1. Lai riskētu ar laimestu, spiediet uz GAMBLE .
2. Riskēt var ar summu, kas nav lielāka par 35x kopējā griezienu likme.
3. Izvēlieties kārts KRĀSU.
4. Ja KRĀSAS izvēle ir pareiza, laimests tiek DIVKĀRŠOTS (X2).
5. Lai pārtrauktu minēt un paņemt laimestu spiediet uz COLLECT:



6. Ar laimestu var riskēt līdz pat 4 reizēm.

Bonusa spēles “Jackpot kārtis” noteikumi

1. Pēc jebkura griezienu pēc nejaušības principa var tikt uzsākta bonusa spēle “Jackpot kārtis”.
2. Spēlētājam tiek piedāvātas 12 aizklātas kārtis.
3. Klikšķinot uz kārtīm, tās tiek atvērtas.
4. Spēle beidzas, kad tiek atklātas 3 vienādas masts kārtis.



5. Spēlētājs iegūst atklātajai kāršu mastij atbilstošu džekpotu.
6. Ar džekpot laimestu nevar spēlēt bonusa spēli "Riska funkcija".
7. Džekpotu vērtības parādītas ekrāna augšdaļā:



8. Bonusa spēle "Jackpot kārtis" ir progresīvie džekpoti, kas nozīmē, ka no katras spēles likmes 1% tiek pieskaitītā džekpotu uzkrājumam vienādās 0.25% proporcijās katram džekpotam.

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. Regulārās laimīgās kombinācijas tiek veidotas no kreisās uz labo pusi. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā ruļļa. Simbolu kombinācija neveidojas, ja tā sākas no otrā ruļļa.
5. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Spēles vadība

Lai spēlētu, rīkojieties šādi:

1. Lai paaugstinātu vai pazeminātu monētas vērtību, lietojiet **"MONĒTAS"** izvēlni:



2. Klikšķiniet uz kādas no ikonām "**GRIEZT**". Uz ikonām parādīta kopējā griezienu likme. "**GRIEZT**" ikonas atbilst 1, 2, 5, 10 vai 20 monētu likmei uz katru izmaksas līniju:



Ruļļi sāk griezties ar jūsu izvēlēto likmi.

Automātiskais vadības režīms:

3. Nospiežot **AUTOSPĒLE** ruļļi griezīsies Automātiskajā režīmā ar jūsu izvēlēto likmi:



4. Apturēt Automātisko režīmu var nospiežot **APTURĒT GRIEZIENUS** ikonu:



2. **Nosacījumi, kuriem iestājoties dalībnieks saņem laimestu, un laimestu lielums [arī laimestu attiecība pret dalības maksu (likmi)].**

Nosacījums, lai saņemtu laimestu, ir griezt ruļļus līdz uz tiem attēlotie simboli veidotu laimīgās kombinācijas uz aktīvajām izmaksas līnijām. Laimests atkarīgs no izveidotajām laimīgajām kombinācijām.

Katras kombinācijas laimests Izmaksu Tabulā tiek norādīts skaitļos. Lai iegūtu kopējo laimesta skaitu uz aktīvās izmaksas līnijas tabulā uzrādītais skaitlis jāreizina ar likmi uz izmaksas līnijas.

Laimēto kredītu daudzums atkarīgs no izvēlētas likmes vērtības. Laimēto kredītu skaitu aprēķina, reizinot kopējo laimēto kredītu skaitu ar jūsu izvēlēto likmes vērtību.

Izmaksu apraksts

Regulāro Izmaksu Apraksts

Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

- Simboliem jābūt līdzās uz aktīvas izmaksas līnijas.

- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā ruļļa. Simbolu kombinācijas neveidojas, ja pirmais simbols ir uz otrā, trešā, ceturtā vai piektā ruļļa.

Regulārās Izmaksas parādītas Izmaksu attēlos. Izmaksas parādītas par līnijas likmi 0.02 EUR. Palielinot līnijas likmi, proporcionāli palielinās līniju izmaksas:

7	5 · 100.00 EUR
4 · 5.00 EUR	
3 · 1.00 EUR	
2 · 0.20 EUR	
Watermelon	5 · 14.00 EUR
4 · 2.40 EUR	
3 · 0.80 EUR	
Cherry	5 · 3.00 EUR
4 · 0.60 EUR	
3 · 0.20 EUR	

Grapes	5 · 14.00 EUR
4 · 2.40 EUR	
3 · 0.80 EUR	
Bell	5 · 4.00 EUR
4 · 0.80 EUR	
3 · 0.40 EUR	
Plum	5 · 3.00 EUR
4 · 0.60 EUR	
3 · 0.20 EUR	
Orange	

Izkaisīto simbolu izmaksu kombinācijas

Uz ruļļiem jābūt attēlotiem trīs vai vairāk izkaisītajiem simboliem.

\$	SCATTER
5 · 20.00 EUR	
4 · 4.00 EUR	
3 · 1.00 EUR	

★	SCATTER
ANYWHERE ON 1ST, 3RD AND 5TH REELS:	
3 · 4.00 EUR	

Izmaksu 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:



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 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.