

## Azartspēles organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruna numurs

SIA DLV  
Reģ. nr.: 40003227719  
Krīdenera dambis 9  
Rīga, LV-1019  
Latvija  
Tel.: 67145020

### 5 Reel Drive

Spēļu automātu spēle  
Ražotājs : Microgaming Software Systems Limited

### Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.25 EUR  
Maksimālā likme 18 EUR

### Kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē

Interneta vietnē [www.winguru.lv](http://www.winguru.lv), nospiežot uz pogas "KAZINO", spēlētājs nokļūst lapā, kur spēle tiek palaista, spiežot uz spēles ikonas "5 Reel Drive".

### Spēles norise

5 Reel Drive ir piecu ruļļu, deviņu izmaksu līniju (līnija pāri spēļu aparāta logam, kurā simboliem jāsakārtojas tā, lai veidotos vinnesta kombinācija) un deviņu monētu spēļu automāts ar:

- „Wild” simbolu (vēl zināms kā, aizvietotājsimbols vai aizstājējsimbols un „wild” kārts. Spēļu automātu spēlēs šis simbols aizstāj citus simbolus, veidojot vinnestu kombinācijas. Kāršu spēlēs šī ir kārts, kas aizstāj citas kārtis, jo uz tās ir jebkāds apzīmējums, kas palīdz beigt gājienu.)
- “Scatter” simbolu (simbols, kam nav jāparādās uz iespējamās izmaksu līnijas vai maksas ceļa, lai vinnētu. Tas var parādīties jebkurā vietā ruļļos).



1. Virpuļojošās ceļazīmes simbols ir „Wild” simbols. Spēļu automātu spēlēs šis simbols aizstāj citus simbolus, veidojot vinnestu kombinācijas.
2. Tas parādās tikai 2., 3. un 4. rullī.
3. Tas neaizstāj “Scatter” simbolu.

4. Tas neveido pats savu laimīgo kombināciju, kad sareizina parādītos simbolus līnijā uz iespējamās izmaksu līnijas.

5. Tikai viena laimīgā kombinācija tiek izmaksāta par izmaksu līniju. Ja ir vairāk kā viens iespējams vinnests, tad tiek izmaksāts vinnests ar augstāko vērtību.



1. Policijas mašīnas simbols ir "Scatter" simbols.

2. Laimīgā "Scatter" kombinācija izpildās, kad trīs vai vairāk simboli parādās ruļļos.

3. Tas nevar tikt aizstāts ar „Wild” simbolu.

4. "Scatter" vinnesti tiek aprēķināti, reizinot "Scatter" simbolu kombinācijas izmaksu ar kopējo regulāro monētu likmi.

5. "Scatter" vinnesti tiek pievienoti regulārajiem vinnestiem. Ja spēlētājam ir "Scatter" un parastais vinnests, tad tiek izmaksāti abi, jo "Scatter" simbolam nav jāparādās uz iespējamās izmaksu līnijas, lai vinnētu.

Spēles mērķis ir uzgriezt ruļļus tā, lai to simboli veidotu vinnesta kombināciju.

Lai spēlētu:

1. Izvēlies izmaksas līniju skaitu ar kurām vēlies spēlēt. Kā?

- Spied līnijas numuru, lai izvēlētos izmaksu līniju skaitu, uz kurām vēlies veikt likmes.
- Lai palielinātu izmaksas līniju skaitu, spied "Select lines" pogu.

2. Veic likmi. Kā?

- Spied "+" vai "-", lai izvēlētos monētu vērtību, ar kurām vēlies veikt likmi.
- Lai veiktu maksimālo likmi, spied "Bet Max". Izvēlēto izmaksu līniju skaits paceļas līdz maksimumam un spēle automātiski sākas.
- Spied "Spin". Ruļļi sāk griezties.
- Ja vinnesta kombinācija parādās uz izmaksu līnijas, tad vinnests tiek izgaismots uz ruļļiem. Tev tiek izmaksāta vinnesta summa, kas attēlota "Win" lodziņā.
- Ja Tev nav vinnesta kombinācija, tad spēle ir beigusies un vari spēlēt atkal.

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

Vinnestu izmaksa no spēļu automāta ir atkarīga no simboliem, kas attēloti izmaksu līnijā, kad ruļļi ir apstājušies.

## Regulārās izmaksas

Visi izmaksu galdi parāda monētu skaitu, kas ir vinnēts katrā kombinācijā. Kopējais izmaksājamo monētu skaits atkarīgs no tā, cik monētas spēlētājs iemaksā par vienu izmaksu līniju.

Regulārie vinnesti tiek aprēķināti, sareizinot vinnēto monētu skaitu ar monētu skaitu, kas tiek izspēlēts izmaksu līnijā.

Vinnēto kredītu daudzums atkarīgs no kopējā monētu daudzuma, kas sareizināts ar izvēlēto monētu daudzumu.

Lai regulāro simbolu kombinācija veidotu vinnesta regulāro kombināciju, ir jāievēro šādi kritēriji:

- Simboliem jāatrodas blakus vienam aiz otra iespējamajā izmaksas līnijā.
- 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.

1. Vinnesti tiek izmaksāti par katru vērtīgāko kombināciju katrā izmaksu līnijā, izņemot "Scatter" kombināciju vinnestus.

2. "Scatter" vinnestu kombinācijas var parādīties jebkādā pozīcijā ruļļos.

3. "Scatter" vinnestu simboli tiek pievienoti regulārajiem vinnestiem.

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, trešā, ceturtā vai piektā ruļļa. Simboliem jābūt līdzās uz iespējamās izmaksas līnijas.

5. Visas izmaksu tabulas parāda monētu skaitu, kas ir vinnēts katrā kombinācijā. Kopējais izmaksājamo monētu skaits atkarīgs no tā, cik monētas spēlētājs iemaksā par vienu izmaksu līniju.

6. Visas izmaksas ir monētās.

7. Regulārie vinnesti tiek aprēķināti, sareizinot vinnēto monētu skaitu ar monētu skaitu, kas tiek izspēlēts izmaksu līnijā.

8. "Scatter" vinnesti tiek aprēķināti, reizinot "Scatter" simbolu kombinācijas izmaksu ar kopējo regulāro monētu likmi.

9. Vinnēto kredītu skaits ir atkarīgs no kopējā vinnēto monētu skaita, kas reizināts ar izvēlēto monētu vērtību.

10. Formula, pēc kuras spēlētāja monētas tiek pārvērstas kredītos, ir sekojoša: monētu skaits x monētu vērtība = kredīti.

11. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

## Kārtība, kādā notiek pieteikšanās uz laimestu un kādā to izsniedz

Laimests tiek automātiski ieskaitīts klienta [www.winguru.lv](http://www.winguru.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**

Sūdzības un pretenzijas pieņem tikai rakstiskā veidā, 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu uz: [support@winguru.lv](mailto:support@winguru.lv). Sūdzības tiks izskatītas un atbildes tiks sniegtas 15 dienu laikā no to saņemšanas brīža.