

Azartspēles organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruna numurs

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

Hitman

Spēļu Automātu spēle
Ražotājs : Microgaming Software Systems Limited

Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.01 EUR
Maksimālā likme 75 EUR

Kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē

Interneta vietnē www.winguru.lv, nospiežot uz pogas "KAZINO", spēlētājs nokļūst lapā, kur spēle tiek palaista, spiežot uz spēles ikonas "Hitman".

Spēles norise un noteikumi

„Hitman“ ir 5 ruļļu, 3 rindu, 15 izmaksas līniju spēļu automāts.

- Spēlē ir 4 papildus funkcijas, kas var tikt aktivizētas spēles laikā: aizstājēj simbols, bezmaksas griezienus bonusa spēle, bonusa spēles "emblēma" un "Mini PC".
- Bonusa spēli „Emblēma“ sāk trīs simboli „Emblēma“, kas izkaisīti jebkur uz pirmā, otrā un trešā ruļļa.



- Lai sāktu bonusa spēli „Emblēma“, simbols „Aģents 47“ neaizstāj simbolu „Emblēma“.
- Bonusa spēles „Emblēma“ laikā jūs iegūstat nejauša apmēra laimestus.
- Bonusa spēles laikā jums jāizvēlas viena no emblēmām, lai atklātu iegūto laimestu.
- Bonusa spēles nejaušie laimesti tiek reizināti ar monētu likmi katrā izmaksu līnijā ar aktīvo izmaksas līniju skaitu.
- Bonusa spēli „Līgums“ sāk trīs „Mini PC“ simboli, kas izkaisīti jebkur uz pirmā, otrā un trešā ruļļa.



- Lai sāktu bonusa spēli „Līgums“, simbols „Aģents 47“ neaizstāj simbolu „Mini PC“.
- Bonusa spēles „Līgums“ laikā jūs iegūstat nejauša apmēra laimestus un tā reizinātājus.
- Bonusa spēles „Līgums“ laikā jums jāizvēlas mērķis, lai atklātu iespējamo nejauša apmēra bonusa laimestu. Pēc tam izvēlieties ieroci, lai atklātu bonusa laimesta reizinātāju.
- Bonusa spēles nejaušie laimesti tiek reizināti ar monētu likmi katrā izmaksas līnijā ar aktīvo izmaksas līniju skaitu.
- „Aģents 47“ ir regulārs un paplašinošs aizstājēj simbols.



- Tas ir kā parasts aizstājēj simbols, kas aizstāj citus simbolus, lai veidotu laimīgās kombinācijas.
- Turklāt, tam piemīt paplašinoša īpašība, kas dod iespēju aizstāt citus simbolus uz atlikušajiem ruļļiem, lai veidotu laimīgās kombinācijas.
- Taču tas neaizpildīs visas pozīcijas uz ruļļa, ja uz izmaksu līnijām nav nevienas laimīgās simbolu kombinācijas.
- Simbols „Aģents 47“ neaizstāj simbolu „Emblēma“, lai sāktu bonusa spēli „Emblēma“.
- Simbols „Aģents 47“ neaizstāj simbolu „Mini PC“, lai sāktu bonusa spēli „Līgums“.
- Simbols „Aģents 47“ parastās spēles laikā, parādās tikai uz otrā, trešā un ceturtā ruļļa.
- Simbols „Aģents 47“ neaizstāj simbolu „18 Brīvie Griezieni“, lai sāktu bonusa spēli „Bezmaksas Griezieni“.
- Bonusa spēli „Bezmaksas Griezieni“ sāk trīs vai vairāk simboli „18 Brīvie Griezieni“, kas izkaisīti jebkur uz ruļļiem.



- Lai sāktu bonusa spēli „Bezmaksas Griezieni“, simbols „Aģents 47“ neaizstāj simbolu „18 Brīvie Griezieni“.
- Lai veidotu laimīgo izkaisīto kombināciju bonusa spēles „Bezmaksas Griezieni“ laikā, simbols „Aģents 47“ var aizstāt jebkuru simbolu.
- Bonusa spēlē „Bezmaksas Griezieni“ visi parasto griezienu laimesti tiek dubultoti.
- Bezmaksas griezienu laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līniju laimestiem.
- Visas likmes un izmaksas līnijas bezmaksas griezienos ir tādas pašas kā griezienā, kas sāka spēli „Bezmaksas Griezieni“.
- Bonusa spēles „Bezmaksas Griezieni“ laikā jūs nevarat laimēt papildus bezmaksas griezienus.
- „Bezmaksas Griezienu“ laikā var tikt sāktas gan bonusa spēle „Emblēma“, gan bonusa spēle „Līgums“.
- Laimesti tiek automātiski saskaitīti bonusa spēles beigās.
- „Emblēma“, „Mini PC“ un „18 Brīvie Griezieni“ ir izkaisītie simboli.
- Lai iegūtu laimestu, izkaisītajiem simboliem nav jāatrodas uz aktīvas izmaksas līnijas.

Svarīgi:

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.

Vispārējie noteikumi

- Spēle notiek uz 1-15 fiksētām izmaksas līnijām
- Likmes lielums ir no 0.01 EUR līdz 75 EUR.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Izmaksu noteikumi

- Jums tiek izmaksāts laimests tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Lai veidotos regulārās laimīgās kombinācijas, simboliem uz aktīvas izmaksas līnijas jāatrodas blakus.
- 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.
- Lai pārvērstu monētas kredītos, izmantojiet sekojošo formulu: Monētu skaits x monētas vērtība = daudzums kredītos

Spēles vadība

Lai paaugstinātu vai pazeminātu grieziena vērtību, lietojiet zemāk redzamo izvēlni:



Lai izvēlētos izmaksas līniju skaitu izmantojiet izvēlni:



Lai izvēlētos monētu skaitu izmantojiet izvēlni:



Klikšķiniet uz pogas Griezt.



Ruļļi sāk griezties ar jūsu izvēlēto likmi.

Automātiskais vadības režīms:

Nospiežot EXPERT ikonu loga apakšā varēsi izvēlēties automātisko spēles režīmu:



Izejot no spēles, visi automātiskā režīma iestatījumi atgriezīsies uz sākotnējiem.

Nosacījumi, kuriem iestājoties dalībnieks saņem laimestu, unlaimestu 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 laimēto monētu skaitu uz aktīvās izmaksas līnijas tabulā uzrādītais skaitlis jāreizina ar monētu likmi uz izmaksas līnijas. Laimēto kredītu daudzums atkarīgs no izvēlētās monētas vērtības. Laimēto kredītu skaitu aprēķina, reizinot kopējo laimēto monētu skaitu ar jūsu izvēlēto monētas vērtību.

Izmaksu apraksts

Regulāro izmaksu apraksts

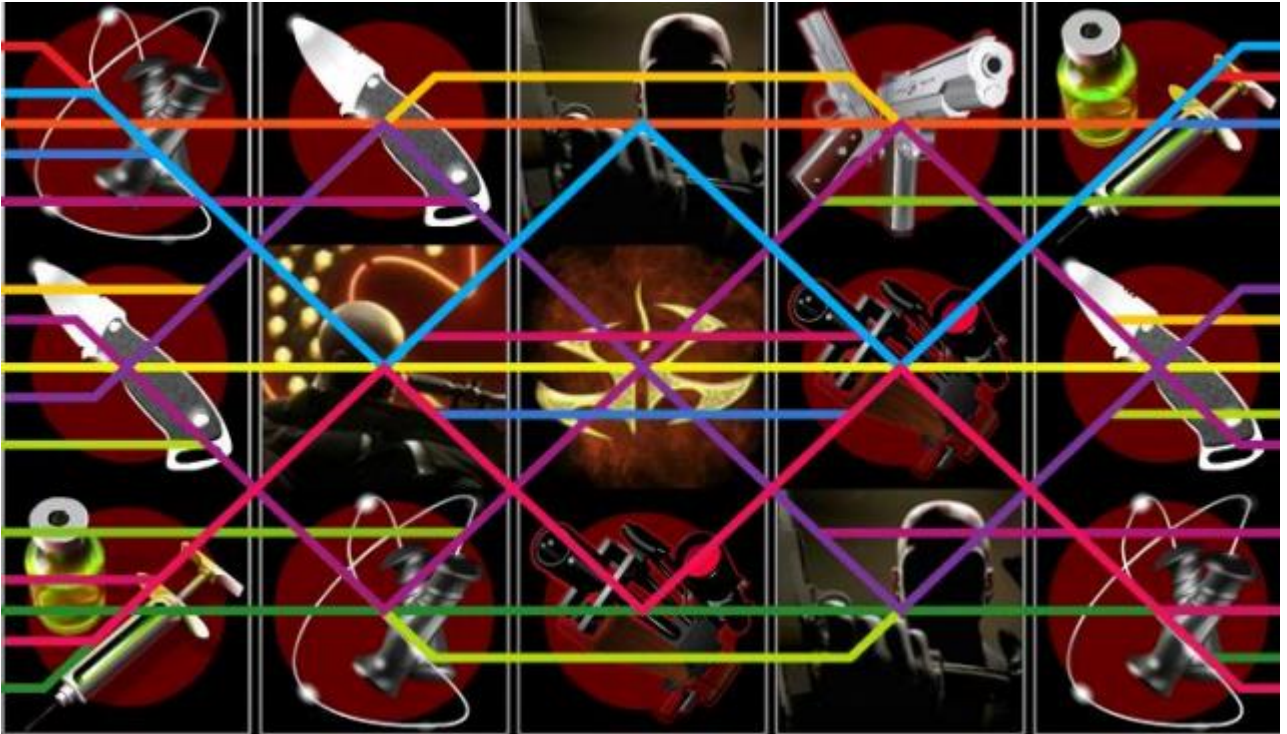
Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

- 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.

	5 4000 4 150 3 40 2 4		5 2000 4 125 3 30 2 3
	5 1500 4 120 3 20 2 2		5 1000 4 100 3 15 2 2
	5 250 4 50 3 12		5 200 4 40 3 10
	5 150 4 30 3 6		5 100 4 20 3 5
	5 75 4 15 3 4	<p>ONLY HIGHEST WIN PAID PER SELECTED LINE ALL WINS PAY LEFT TO RIGHT. ALL WINS MULTIPLIED BY COINS STAKED PER LINE BONUS GAMES & FREE SPINS CANNOT BE TRIGGERED SIMULTANEOUSLY. BONUS WINS ADDED TO PAYLINE WINS</p> 	

Izmaksu līniju apraksts.

Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām uz aktīvajām izmaksas līnijām. Laimēto kredītu skaits atkarīgs no kopējā monētu skaita reizinājuma ar jūsu izvēlēto monētu skaitu. Līnijas, kas redzamas attēlā, parāda iespējamās izmaksas līniju formas:



Kārtība, kādā notiek pieteikšanās uz laimestu un kādā to izsniedz

Laimests tiek automātiski ieskaitīts klienta 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. Sūdzības tiks izskatītas un atbildes tiks sniegtas 15 dienu laikā no to saņemšanas brīža.