

Azartspēles organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruna numurs

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

BloodLore Vampire Clan

Spēļu automātu spēle
Ražotājs : NextGen Gaming Pty Ltd.

Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.01 EUR
Maksimālā likme 200 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 "BloodLore Vampire Clan".

Spēles norise un noteikumi

„BloodLore Vampire Clan“ ir 5 ruļļu, 3 rindu, 1-20 izmaksas līniju spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- Spēlē ir 3 papildus funkcijas, kas var tikt aktivizētas spēles laikā: aizstājēj simbols, bezmaksas griezienu bonusa spēle un bonusa riska funkcija.
- Aizstājēj simbols var parādīties uz jebkura spēles un aizstāj jebkuru spēles simbolu izņemot "Scatter" bonusa spēles simbolu.



- Aizstājēj simbols darbojas tikai atrodoties uz aktīvas izmaksu līnijas.
- Laimesti no izmaksu līnijām, kas ietver aizstājēj simbolu tiek dubultoti.
- Bezmaksas griezieni tiek piešķirti uz spēles lauka parādoties 3, vai vairāk "Scatter" simboliem.



- Bez maksas griezienu skaits atkarīgs no "Scatter" simbolu skaita. Par 3 simboliem tiek piešķirti 12 bezmaksas griezieni, par 4 simboliem 16, bet par 5 simboliem 20 bezmaksas griezieni.
- Laimesti no izmaksu līnijām, kas sevī ietver aizstājējsimbolu bezmaksas griezienu laikā tiek seškāršoti, bet parastie laimesti tiek trīskāršoti.
- Bonusa spēles laikā ir iespējams laimēt papildus bezmaksas griezienus uz ruļļiem parādotes attiecīgajiem "Scatter" simboliem.
- Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar to pašu griezienu vērtību kā spēlēts līdz tam.
- Bezmaksas griezienu beigās kopējais laimests tiek pievienots bilancei.
- Papildus tiek piedāvāta bonusa riska funkcija, kas sniedz iespēju riskējot ar laimestu to dubultot uzminot kārts krāsu, vai četrkāršot uzminot kārts mastu.
- Ar laimestu var riskēt līdz pat 5 reizēm, neveiksmes gadījumā iepriekšējā griezienā iegūtais laimests tiek zaudēts.
- Riska funkciju var ieslēgt, spiežot uz attiecīgā simbola spēles logā, kas norādīts zemāk:



Svarīgi:

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

Vispārējie noteikumi

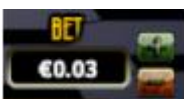
- Spēle notiek uz 1-20 izmaksas līnijām
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Izmaksu noteikumi

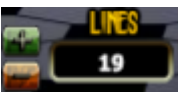
- Jums tiek izmaksāts laimests tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Lai veidotos regulārās laimīgās kombinācijas, simboliem uz aktīvas izmaksas līnijas jāatrodas blakus.
- Regulārās laimīgās kombinācijas tiek veidotas no kreisās uz labo pusi. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā ruļļa. Simbolu kombinācija neveidojas, ja tā sākas no otrā ruļļa.

Spēles vadība

Lai paaugstinātu vai pazeminātu griezienu vērtību, izmantojiet zaļo, vai oranžo bultiņu apakšējā izvēlnē:



Lai izvēlētos līniju skaitu spēlei izmanto izvēlni:



Klikšķiniet uz zemāk redzamās pogas ruļļi sāk griezties ar jūsu izvēlēto likmi:



Automātiskais vadības režīms:

Nospiežot AUTO ikonu, jūs varat izvēlēties:



Atveroties AUTO sadaļai izvēlies, cik reizes pēc kārtas ruļļi griezīsies automātiskajā režīmā.

Piezīme: Ja spēlētājs iziet 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.

Izmaksu apraksts

Regulāro izmaksu apraksts

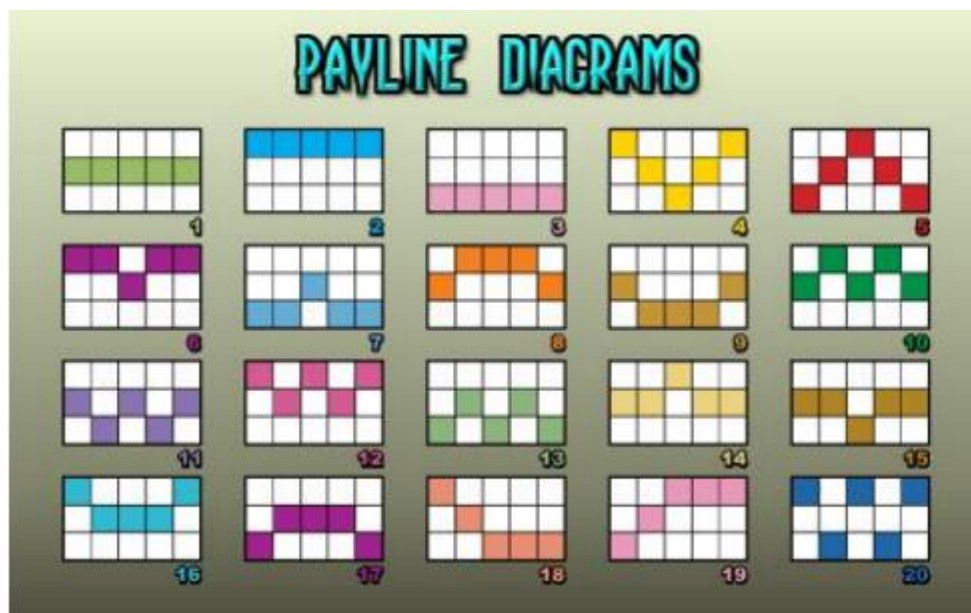
Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

- 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

 <table><tr><td>5</td><td>•</td><td>1000</td></tr><tr><td>4</td><td>•</td><td>200</td></tr><tr><td>3</td><td>•</td><td>25</td></tr><tr><td>2</td><td>•</td><td>3</td></tr></table>	5	•	1000	4	•	200	3	•	25	2	•	3	 <table><tr><td>5</td><td>•</td><td>250</td></tr><tr><td>4</td><td>•</td><td>100</td></tr><tr><td>3</td><td>•</td><td>20</td></tr><tr><td>2</td><td>•</td><td>3</td></tr></table>	5	•	250	4	•	100	3	•	20	2	•	3	 <table><tr><td>5</td><td>•</td><td>200</td></tr><tr><td>4</td><td>•</td><td>50</td></tr><tr><td>3</td><td>•</td><td>15</td></tr></table> <p>OF A KIND</p> 	5	•	200	4	•	50	3	•	15
5	•	1000																																	
4	•	200																																	
3	•	25																																	
2	•	3																																	
5	•	250																																	
4	•	100																																	
3	•	20																																	
2	•	3																																	
5	•	200																																	
4	•	50																																	
3	•	15																																	
 <table><tr><td>5</td><td>•</td><td>150</td></tr><tr><td>4</td><td>•</td><td>30</td></tr><tr><td>3</td><td>•</td><td>10</td></tr></table> <p>OF A KIND</p> 	5	•	150	4	•	30	3	•	10	 <table><tr><td>5</td><td>•</td><td>125</td></tr><tr><td>4</td><td>•</td><td>25</td></tr><tr><td>3</td><td>•</td><td>5</td></tr></table> <p>OF A KIND</p> 	5	•	125	4	•	25	3	•	5	 <table><tr><td>5</td><td>•</td><td>100</td></tr><tr><td>4</td><td>•</td><td>20</td></tr><tr><td>3</td><td>•</td><td>5</td></tr></table> <p>OF A KIND</p> 	5	•	100	4	•	20	3	•	5						
5	•	150																																	
4	•	30																																	
3	•	10																																	
5	•	125																																	
4	•	25																																	
3	•	5																																	
5	•	100																																	
4	•	20																																	
3	•	5																																	

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.