

Azartspēles organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruna numurs

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

King Kong 2016

Spēļu Automātu spēle
Ražotājs : NextGen Gaming Pty Ltd.

Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.25 EUR
Maksimālā likme 50 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 "King Kong 2016".

Spēles norise un noteikumi

„King Kong 2016“ ir 5 ruļļu, 3 rindu, 25 fiksētu izmaksas līniju spēļu automāts.

- Spēlē ir 4 papildus funkcijas, kas var tikt aktivizētas spēles laikā: aizstājējsimbols, bezmaksas griezienu "King Kong Smash" bonusa spēle, "King Kong Goes Ape" funkcija un bonusa riska funkcija.
- Aizstājējsimbols var parādīties uz 2., 3., vai 4. ruļļa un aizstāt jebkuru simbolu izņemot bonusa simbolus.



- "King Kong Goes Ape" funkcija tiek aktivizēta aizstājējsimbolam parādoties uz 3. ruļļa un visi simboli uz šīruļļa tiek aizstāti.

- Funkcijas laikā papildus aizstājējsimboli var parādīties uz 2. un 4. rullīša pēc nejaušības principa.
- “King Kong Goes Ape” funkcija tiek spēlēta uz visām līnijām ar iepriekš izvēlēto griezienu vērtību.



- “King Kong Smash” bezmaksas griezienu funkcija tiek aktivizēta izkrītot 3, vai vairāk bonusa simboliem pēc kārtas sākot ar 1. rullīti.



- Bonusa spēle sākumā jāpalīdz King Kongam notriekt lidmašīnas līdz 3 neveiksmīgiem mēģinājumiem.



- Precīzi notriecot lidmašīnas var saņemt līdz pat 150 bezmaksas griezieniem, kuru laikā iegūtie laimesti tiek dubultoti.
- Zemāk redzamajā attēlā var redzēt cik bezmaksas griezieni tiek piešķirti par notriektajām lidmašīnām:

| | | | | | |
|-----|-----|----|----|----|----|
| 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 150 | 100 | 75 | 50 | 25 | 15 |

- Ja šīs bonusa spēles laikā tiek iegūti papildus bezmaksas griezieni, tad to skaits būs tāds pats kā iepriekš nopelnītais.
- "King Kong Goes Ape" funkcija nedarbojas bezmaksas griezieni laikā.
- Pirms bezmaksas griezieni uzsākšanas ir iespēja to vietā izvēlēties kādu no 3 noslēpumainajām balvām.
- Izvēloties kādu no šīm balvām spēlētājs atsakās no iepriekš iegūtajiem bezmaksas griezieniem.
- Papildus tiek piedāvāta bonusa riska funkcija, kas sniedz iespēju riskējot ar laimestu to dubultot uzminot kārts krāsu, vai četrkārt 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 25 fiksētām izmaksas līnijām
- Likmes lielums ir no 0.25 EUR līdz 50 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.

Spēles vadība

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



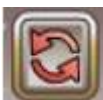
Klikšķiniet uz pogas Griezt.



Ruļļi sāk griezties ar jūsu izvēlēto likmi.

Automātiskais vadības režīms:

Nospiežot AUTOSPĒLE ikonu varēsi izvēlēties, cik reizes pēc kārtas ruļļi griezīsies Automātiskajā režīmā:



Apturēt Automātisko režīmu var nospiežot zemāk redzamo ikonu ikonu:



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 izvēlētais 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:











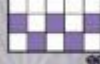













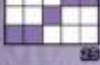
Simboliem jābūt līdzās uz aktīvas izmaksas līnijas.

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 ● 7500 4 ● 1500 3 ● 100 2 ● 4 |  5 ● 1000 4 ● 200 3 ● 25 2 ● 3 |  5 ● 500 4 ● 100 3 ● 20 2 ● 2 OF A KIND |
|  5 ● 200 4 ● 50 3 ● 15 OF A KIND |  5 ● 150 4 ● 25 3 ● 10 OF A KIND |  5 ● 100 4 ● 20 3 ● 5 OF A KIND |

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:

| PAYLINES | | | | |
|---|---|---|--|---|
|  |  |  |  |  |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|  |  |  |  |  |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|  |  |  |  |  |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
|  |  |  |  |  |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
|  |  |  |  |  |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |

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.