

Azartspēles organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruna numurs

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

Pizza Prize

Spēļu Automātu spēle
Ražotājs : NextGen Gaming Pty Ltd.

Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.01 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 "Pizza Prize".

Spēles norise

„Pizza Prize“ ir piecu ruļļu, 25 izmaksas līniju spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- Aizstājēj simbols . · Izkaisītais „Picas” simbols.
- Bonusa spēle „Bezmaksas griezieni”.
- Bonusa spēle „Riskā funkcija”.

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 1 līdz 25 izmaksas līnijām.
2. Likmes lielums uz katru izmaksas līniju ir no 0.01EUR līdz 2.00EUR.
3. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Izkaisītā simbola noteikumi



1. "Pica" ir izkaisītais simbols.
2. Ja uz ruļļiem attēloti divi vai vairāki simboli, tie veido laimīgo izkaisīto simbolu kombināciju.
3. Netiek aizstāts ar aizstājēj simbolu.
4. Izkaisītie laimesti tiek aprēķināti, reizinot izkaisīto simbolu kombinācijas izmaksu ar kopējo parastās spēles likmes vērtību.
5. 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.
6. Bonusa spēle "Bezmaksas griezieni" sākas, kad parādās 3 vai vairāk izkaisītie simboli.

Aizstājēj simbolu noteikumi



1. Aizstājēj simbols aizvieto jebkuru simbolu, izņemot izkaisīto „Picas” simbolu.
2. Ja viens vai vairāki aizstājēj simboli aizvieto simbolu laimējušajā kombinācijā, laimests tiek divkāšots.
3. Kombinācijām tikai no aizstājēj simboliem ir izmaksas.

Bonusa spēles „Bezmaksas griezieni” noteikumi



1. Bonusa spēle “Bezmaksa griezieni” tiek aktivizēta, kad no kreisās puses uz labo parādās 3 vai vairāk izkaisītie „Picas” simboli.
2. Tiek piešķirti 15 bezmaksas griezieni, kuru laikā visi laimesti ir divkārtoti.
3. “Bezmaksas griezienu” bonusa spēles laikā katrā rullī parādās picas krāsns. Kad viens vai vairāki “Picas” simboli parādās uz rullītiem, tie atver augšpusē esošo krāsni (vai vairākas krāsni).
 - Krāsns virs 1. rullī pārvērtīs uz 1. rullī esošo Picu par aizstājēsimbolu vai piešķirs noslēpumaino balvu, kas līdz pat 5 reizēm var pārsniegt griezienu likmi.
 - Krāsns virs 2. rullī piešķirs noslēpumaino balvu, kas līdz pat 5 reizēm var pārsniegt griezienu likmi.
 - Krāsns virs 3. rullī pārvērtīs nejaušu skaitu simbolu uz 3. rullī par aizstājēsimboliem.
 - Krāsns virs 4. rullī palielinās tāgrieziena reizinātāju līdz pat x8.
 - Krāsns virs 5. rullī piešķirs līdz pat 4 papildus bezmaksas griezieniem.
4. „Bezmaksas griezienu” bonusa spēli nevar iegūt atkārtoti.
5. Piecus izkaisītos „Picas” simbolus nevar laimēt „Bezmaksas griezienu” bonusa spēles laikā.
6. „Bezmaksas griezienu” bonusa spēli spēlējot to pašu izmaksas līniju skaitu un likmi kā griezienā, kas aizsāka bonusa spēli.
7. “Bezmaksas griezienu” bonusa spēles laimesti tiek pievienoti izmaksu līnijai un izkaisīto simbolu laimestiem.

Bonusa spēles “Riskā funkcija” noteikumi

1. Lai riskētu ar laimestu, spiediet RISKĒT, tad izvēlieties KRĀSU vai MASTU.
 - Ja KRĀSAS izvēle ir pareiza, laimests tiek DIVKĀRŠOTS (X2)
 - Ja MASTA izvēle ir pareiza, laimests tiek ČETRKĀRŠOTS (X2)
2. Ar laimestu var riskēt līdz pat 5 reizēm.

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 tāsākas no otrā ruļļa.
5. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Spēles vadība

1. Lai spēlētu, rīkojieties šādi: Lai paaugstinātu vai pazeminātu likmes vērtību, lietojiet "LIKME" izvēlni.
 2. Lai izvēlētos izmaksas līniju skaitu, lietojiet "LĪNIJAS" izvēlni.
 3. Klikšķiniet uz ikonas "GRIEZT".
- Ruļļi sāk griezties ar jūsu izvēlēto likmi.
4. Klikšķinot uz ikonas MAX pie "LĪNIJAS" izvēlnes, aktivizēs visas izmaksas līnijas.
 5. Klikšķinot uz ikonas MAX pie "LIKME" izvēlnes, šī darbība uzliks maksimāli iespējamo likmes lielumu.

Automātiskais vadības režīms:

6. Nospiežot AUTOSPĒLE ikonu varēs izvēlēties, cik reizes pēc kārtas ruļļi griezīsies Automātiskajā režīmā.
7. Apturēt Automātisko režīmu var nospiežot APTURĒT GRIEZIENUS ikonu.

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.

WILD WILD 5 10000 4 1000 3 100 2 10 TONY substitutes for all symbols except scattered PIZZA	 5 500 4 250 3 25 2 3	 5 250 4 100 3 20 2 2	 5 200 4 50 3 15
	 OF A KIND 5 150 4 25 3 10	 OF A KIND 5 125 4 20 3 8	 OF A KIND 5 100 4 10 3 5

Izkaisīto simbolu izmaksu kombinācijas

· Uz ruļļiem jābūt attēlotiem diviem vai vairāk izkaisītajiem simboliem.

Piezīme: Trīs vai vairāk izkaisīto „Picas” simboli, kas attēloti no kreisās puses uz labo, aktivizē bonusa spēli „Bezmaksas griezieni”.

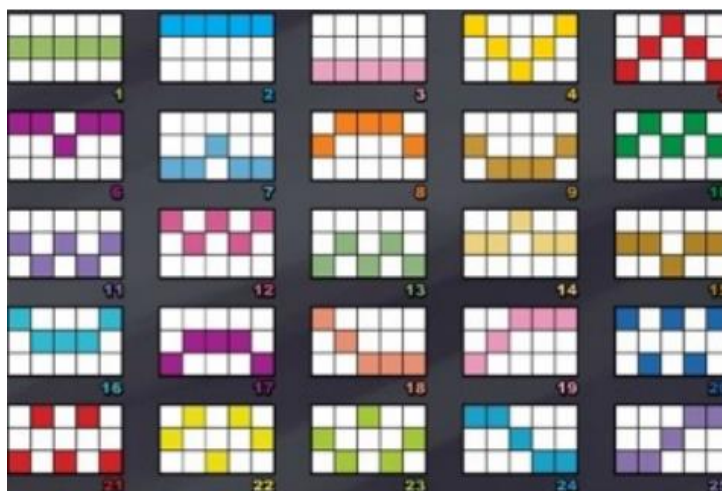
SCATTER SCATTER 5 100 4 20 3 5 2 2 PAYS ANY Scatter wins are multiplied by the total amount staked

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 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.