

## **SIA „Olympic Casino Latvia”**

**Kronvalda bulv.3, Rīga, LV-1010, tel. 67892975**

Spēles „**Fruit Wrap**” noteikumi

**Thunderkick** spēles programma

**Spēles veids:** tiešsaistes spēļu automātu video spēle.

**Simboli:** 9 dažādi augļu simboli un 9 simbolu vietas spēles ekrānā.

**Spēles laimesta procents:** 97,0%.

**Azartspēlē izmantojamie maksāšanas līdzekļi:**

Naudu savā kontā un tālāk attiecīgās spēles bilancē spēlētājs var ieskaitīt no:

sava bankas konta, kā tiešo maksājumu vai izmantojot banklink pakalpojumus,

bankas kartes.

**Minimālā likme vienam spēles gājienam:** 0.10 kredītpunkti.

**Maksimālā likme vienam spēles gājienam:** 100.00 kredītpunkti.

### **Spēles apraksts**

Spēles „Fruit Wrap” mērķis ir iegūt pēc iespējas vairāk vienādus augļu simbolus, veicot gājienu.

Spēle ir paredzēta spēlēšanai izmantojot gan skārienjūtīgas mobilās ierīces – viedtālruņus, planšetdatorus, gan personālo datoru. Spēlējot spēli uz skārienjūtīgām mobilām ierīcēm, pogu novietojums spēles ekrānā var atšķirties no noteikumos aprakstītā.

Likmes kredītpunktu vērtību var izvēlēties nospiežot pogu ar žetona simbolu ekrāna labajā apakšējā stūrī – no saraksta, noklikšķinot uz vēlamās likmes kredītpunktu vērtības.

Nospiežot apaļu pogu ar bultiņu simboliem zem spēles ekrāna, tiek veikts gājiens ar izvēlēto kredītpunktu vērtību.

Gājienu var veikt, izmantojot arī „**Autoplay**” funkciju. Noklikšķinot uz „**Autoplay**” pogas (apaļa poga ar bultiņu simboliem

un „**Play**” simbolu ekrāna labajā apakšējā stūrī), atveras saraksts ar iespējām. Automātisko gājienu skaitu var izvēlēties no saraksta, noklikšķinot uz vēlamā automātisko gājienu skaita.

Laimesti tiek aprēķināti saskaņā ar laimestu tabulu. Laimestu tabulu var atvērt, nospiežot pogu ekrāna kreisajā apakšējā stūrī ar kausa simbolu.

### **Informācijas lapa:**

Nospiežot uz pogu ekrāna kreisajā apakšējā stūrī ar kausa simbolu, var piekļūt pie norādēm dažādiem spēles elementiem. Ritinot sarakstu uz leju, iespējams iegūt informāciju par laimestu kombinācijām un papildspēlēm.

Nospiežot bultiņu ekrāna kreisajā apakšējā stūrī, var iziet no informācijas lapas un atgriezties spēlē.

### **Par izmaksām:**

Laimesti tiek piešķirti par 3 vai vairākiem vienādiem augļu simboliem.

Ja vienlaikus iegūti divi vai trīs laimesti (par 2 vai 3 dažādu veidu simboliem), tad šie laimesti tiek summēti un pieskaitīti spēlētāja kontam.

### **Spēles papildiezīmes**

Nospiežot apaļu pogu ar bultiņu simboliem zem spēles ekrāna un veicot gājienu, spēles ekrānā iekrīt 9 augļu simboli.

Ja 4 simboli-augļi spēles ekrānā ir vienādi, tad tiek piešķirts atkārtots gājiens, kura laikā vienādie 4 simboli paliek savās vietās, bet pārējie 5 simboli izzūd un to vietās iekrīt jauni simboli.

Ja 5 simboli-augļi spēles ekrānā ir vienādi, tiek aktivizēta šī konkrētā augļa (piemēram, apelsīna) papildspēle.

### **Augļa papildspēle**

Papildspēles sākumā spēles ekrāna apakšējā malā parādās augļu skaitītājs. Papildspēles mērķis ir iegūt pēc iespējas vairāk konkrēto augļu (kurš aktivizēja papildspēli – piemēram, apelsīns) tādējādi aizpildot lauciņus augļu skaitītājā un iegūstot lielāku papildus laimesta koeficientu.

Papildspēles laikā tiek veikti bezmaksas gājieni. Ja gājienā spēles ekrānā iekrīt viens vai vairāki konkrētie augļi (piemēram, apelsīni), šie augļi tiek pieskaitīti augļu skaitītājā un spēlētājam piešķirts nākamais bezmaksas gājiens. Ja gājienā spēles ekrānā nav iekritis neviens konkrētais auglis, papildspēle tiek beigta un spēlētājam tiek piešķirts papildspēlē gūtais laimests ar iegūto papildus laimesta koeficientu.

Augļu skaitītājā dažos lauciņos tiek uzrādīts papildus laimesta koeficients. Ja pēc papildspēlē veiktā gājiena tiek iegūts laimests par vismaz 3 vienādiem citiem simboliem-augļiem, šis koeficients tiek palielināts. Palielināti tiek tikai tie koeficienti mērītājā, kuru lauciņi nav noslēgti (aizpildīti).

Augļu skaitītāja kādā no lauciņiem var būt attēlota sirsniņa. Aizpildot augļu skaitītāju līdz sirsniņai, to ieskaitot, spēlētājam tiek piešķirts papildus bezmaksas grieziens. Papildus bezmaksas grieziens tiek izmantots gadījumā, ja gājienā spēles ekrānā nav iekritis neviens konkrētais auglis. Šai gadījumā papildspēle vēl nebeidzas, tiek izmantots papildus vēl viens bezmaksas gājiens.

Papildspēle beidzas, kad gājienā spēles ekrānā nav iekritis neviens konkrētais auglis vai kad augļu mērītājs ir aizpildīts pilnībā.

Papildspēles beigās iegūtais laimests tiek reizināts ar papildspēles laikā iegūto papildus laimesta koeficientu.

Papildspēles laikā gājieni tiek veikti ar tādu pat likmi, kāda tā bija papildspēles aktivizēšanas laikā.

### **Pogas:**

<b>Poga ekrāna kreisajā apakšējā stūrī</b>	Atver informācijas sadaļu, kurā aprakstīta spēle un tās dažādas sastāvdaļas.
<b>Poga ar skaļruņa simbolu</b>	Ieslēdz / izslēdz spēles skaņas efektus.
<b>Poga ar žetona simbolu</b>	Iespēja izvēlēties kredītpunktu vērtību.
<b>Maza apaļa poga ar bultiņu simboliem</b>	Automātiski veic noteiktu gājienu skaitu pēc kārtas./ Beidz automatiskos gājienu.
<b>Liela apaļa poga ar bultiņu simboliem</b>	Sāk gājienus.

### **Spēles beigas**

Spēle beidzas, ja spēlētāja rīcībā vairs nav kredītpunktu, vai spēlētājs pats vēlas beigt spēli. Lai saņemtu laimestu, iespējams pārskaitīt

naudu uz savu kontu, izmantojot vienu no pieejamajiem transakciju veidiem.

### **Laimesta saņemšanas norise**

Lai saņemtu laimestu savā spēļu kontā, ir jāaizver attiecīgās spēles logs un jāveic naudas transakcija no konta sadaļas „**Kase**”.

Lai saņemtu laimestu uz savu personīgo finanšu iestādes kontu, spēlētājam ir jāizmanto viens no šiem naudas transakcijas/pārskaitījuma veidiem:

uz bankas kontu ar tiešu maksājumu vai izmantojot banklink pakalpojumus,

uz bankas karti.

Laimestiem nav izmaksu limita. Tie tiek izmaksāti nākamajā dienā pēc transakcijas pieprasīšanas. Pirmā šāda transakcija var aizņemt ilgāku laiku, līdz 10 darba dienām.

Izmaksā tos laimestus, kas ir laimēti saskaņā ar tiešsaistes spēlē esošajiem spēles noteikumiem un laimējošo kombināciju tabulu.

Spēles programmas funkcionāla bojājuma, elektronisku vai manipulēšanas ar spēļu automātu programmu rezultātā uz spēles ekrāna tiks parādīta informācija - nav spēles laimests un izmaksāts netiek.

Sarežģītāku bojājumu gadījumā vai šaubu gadījumā par manipulēšanu ar spēļu programmām, laimesta izmaksas tiek veiktas pēc tam, kad tiek veikta spēles pārbaude un darbinieki ir pārliecinājušies par iepriekšminēto apstākļu neesamību.

### **Pretenziju izskatīšanas kārtība**

Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi.

15 dienu laikā SIA „Olympic Casino Latvia” izskata pretenziju un sniedz rakstveida atbildi.