

SIA LVBet  
LV50203083121  
Rīga, Skanstes iela 50, LV-1013  
+371 23114561



## Spēles noteikumi

**Spēles nosaukums:** First Person Dream Catcher™

**Spēles izstrādātāja nosaukums:** Evolution Gaming

**Spēles veids:** Tiešsaistes galdu spēle.

**Minimālā likme vienam spēles gājienam:** 0,10 EUR.

**Maksimālā likme vienam spēles gājienam:** 1000 EUR.

## Kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē

Interneta vietnē atverot adresi <https://lvbet.lv> un pēc tam nospiežot ikonu "KAZINO" spēlētājs nokļūst lapā "<https://lvbet.lv/casino>", kur spēle tiek palaista, nospiežot uz attiecīgās spēles ikonas.

# Spēles apraksts

## 1. Spēles mērķis

„First Person Dream Catcher” ir veiksmes spēle, kas tiek spēlēta, izmantojot lielu, vertikālu ratu. Rats ir sadalīts 54 vienādos sektoros, ko atdala tapas. 52 segmenti ir apzīmēti ar skaitli (1, 2, 5, 10, 20 un 40). Pārējie divi sektori – 2x reizinātājs un 7x reizinātājs – darbojas kā bonusu griezieni un reizina jūsu laimestu, ja uzvarat nākamajā griezienā. „Dream Catcher” mērķis ir prognozēt, kurā numurētajā sektorā rats apstāsies pēc tā iegriešanas.

## 2. Spēles noteikumi

Novietojiet likmi uz skaitli, pie kura, jūsuprāt, apstāsies rats: 1, 2, 5, 10, 20 vai 40. Pēc tam, kad esat izdarījis likmes, noklikšķiniet/pieskarieties pogai GRIEZT, lai iegrieztu ratu. Kad rats apstājas, laimīgo sektoru norādīs indikators rata augšpusē.

Ja rats apstājas pie numurētā sektora, uz kuru uzlikāt likmi, jūs laimējat. Visas likmes laimē ar attiecību, kas atbilst skaitlim laimīgajā sektorā: piemēram, laimīgais skaitlis 5 sniedz laimestu attiecībā 5 pret 1, laimīgais skaitlis 10 sniedz laimestu attiecībā 10 pret 1, un tā tālāk. Likme, kas izdarīta uz laimīgo sektoru, tiek atgriezta kopā ar laimestu.

## 3. Reizinātāji 2x un 7x

Ja rats apstājas kādā no reizinātāju sektoriem, kuri atzīmēti ar 2x vai 7x, visas jūsu likmes paliek spēkā, un nav atļautas jaunas likmes. Uzklīkšķiniet/pieskarieties pogai GRIEZT, lai iegrieztu ratu vēlreiz, bet griezienu rezultāts (1, 2, 5, 10, 20 vai 40) noteiks laimesta attiecību kā parasti, taču izredzes tiks reizināts divas vai septiņas reizes, atkarībā no tā, uz kura no reizinātājiem rats apstājās iepriekšējā griezienā.

Ja GRIEZT pogai nepieskaras/nenoklikšķina 5 sekunžu laikā, rats tiks iegriezts automātiski, līdz tas apstāsies uz kāda no numurētajiem sektoriem.

Ja rats apstājas pie numurētā sektora divas vai vairāk reizes pēc kārtas, tad visas likmes paliek spēkā, un reizinātāji tiek summēti: t.i., reizinātais laimests no iepriekšējā griezienu tiek vēlreiz

reizināts! Rats tiek atkal automātiski iegriezts, līdz tas apstājas uz kāda no numurētajiem sektoriem: 1, 2, 5, 10, 20 vai 40. (Piemēram, rats apstājas uz 2x, tad nākamajā griezienā tas apstājas uz 7x, un nākamajā griezienā uz skaitļa 5. Spēlētāja, kurš sākotnēji izdarīja likmi uz skaitli 5, laimests ir:  $(5:1) \times 2 \times 7 = 70:1$ .)

Secīgi reizinātāji var tikt uzgriezti neierobežotā skaitā līdz noklusētajam maksimālajam laimestam, kas parādīts likmju ierobežojumu panelī.

#### 4. Laimesti

Skaitlis uz rata	Segmentu skaits	Laimests
1	23	1:1
2	15	2:1
5	7	5:1
10	4	10:1
20	2	20:1
40	1	40:1
2x	1	Reizina nākamā laimīgā skaitļa laimestu ar 2
7x	1	Reizina nākamā laimīgā skaitļa laimestu ar 7

Maksimālais laimests vienā spēles raundā ir ierobežots. Detalizētu informāciju skatiet likmju limitu tabulā.

Lūdzu, ņemiet vērā, ka jebkādi darbības traucējumi anulē spēles raundu un visus iespējamus laimestus šajā raundā.

#### 5. Likmju izdarīšana

Panelis LIKMJU LIMITI parāda pie galda atļautos maksimālos un minimālos likmju limitus, kuri var ik pa laikam mainīties. Atveriet sadaļu „Likmju limiti“, lai pārbaudītu jūsu pašreizējos limitus.

Lai piedalītos spēlē, jums jābūt pietiekami daudz līdzekļu, lai spētu nosegt savas likmes. Jūs varat apskatīt savu pašreizējo KONTA ATLIKUMU jūsu ekrānā.

ČIPU DISPLEJS ļauj jums izvēlēties vērtību katram čipam, ar ko vēlaties izdarīt likmi. Ir atļauts izmantot čipus tikai ar nominālvērtību, kas atbilst jūsu pašreizējam konta atlikumam.

Kad esat izvēlējušies čipu, izdariat savu likmi, vienkārši noklikšķinot/pieskaroties atbilstošajai likmes pozīcijai uz spēles galda. Katru reizi, kad jūs noklikšķināt/pieskaroties likmes pozīcijai, jūsu likmes vērtība palielinās par izvēlēta čipa vērtību vai arī līdz maksimālajam limitam, kas noteikts izvēlētajai likmei. Kad esat izdarījis likmi līdz maksimālajam limitam, šai likmei netiks pieņemti papildu līdzekļi, un virs jūsu likmes parādīsies ziņa, ka esat izdarījis maksimālo likmi.

Jūs varat arī noklikšķināt/pieskarties pogai LIKME UZ VISU, kas ļauj jums izdarīt likmi uz visām likmju pozīcijām. Jūsu izvēlēta čipa vērtība tiks novietota vienlaicīgi uz visām likmju pozīcijām.

Pēc tam, kad esat izdarījis derīgu likmi, noklikšķiniet/pieskaroties pogai GRIEZT, lai iegrieztu ratu.

Lai paātrinātu rata griešanās ātrumu un uzzinātu rezultātu ātrāk, jūs varat apturēt ratu, noklikšķinot/pieskaroties pogai STOP.

Spēles laikā spēlētājam ir iespēja redzēt spēli no dažādiem skatpunktiem. Kameras stāvoklis mainās atbilstoši izvēlētajam ātruma režīmam. Spēlētājs var izvēlēties griešanas režīmu, izmantojot speciālu ātruma pogu, kas atver ātruma režīmu izvēlni.

#### 6. Ir pieejami šādi griešanas režīmi:

- Ātrs

Pēc noklusējuma iespējots ātrākais spēles režīms. Pēc katra spēles raunda spēlētāji var pārslēgt citu ātruma režīmu.

- Vidējs

Klasisks spēles ātruma režīms, kurā rats griežas dabiski un ir dabiskas animācijas.

- Mierīgs

Lēns spēles ātruma režīms ar palēninātām spēļu animācijām un kameras kustībām.

Poga ATKĀRTOT ļauj jums atkārtot visas likmes, ko izdarījāt iepriekšējā raundā. Šī poga ir pieejama tikai, kad ir novietots pirmais čips.

7. Kad esat izdarījis jebkādu likmi, kļūst pieejama poga DUBULTOT (2x). Katru reizi noklikšķinot/pieskaroties pogai, visas likmes tiek dubultotas, līdz tiek sasniegts maksimālais limits. Atcerieties, ka, lai dubultotu VISAS izdarītās likmes, jums jābūt pietiekamam konta atlikumam.
8. Poga ATSAUKT atsauc pēdējo izdarīto likmi. Jūs varat klikšķināt/pieskarties ATSAUKT pogai atkārtoti, lai pa vienai atsauktu likmes pretēji to izdarīšanas secībai. Jūs varat atsaukt visas likmes, turot nospiestu ATSAUKT pogu. Nemiet vērā, ka likmes iespējams atsaukt tikai pirms esat noklikšķinājis/pieskāries pogai GRIEZT.
9. Indikators KOPĒJĀ LIKME uzrāda visu pašreizējā raundā izdarīto likmju kopējo summu.
10. Automātiskā spēlēšana

Kad esat izdarījuši likmi, automātiskās spēlēšanas funkcija ļauj atkārtot izvēlēto likmi vai likmes izvēlētam spēļu raundu skaitam.

Lai sāktu automātisko spēlēšanu, izdariet likmes uz likmju režģa kā parasti, un pēc tam noklikšķiniet/pieskarieties pogai „Automātiskā spēlēšana“.

Tiks atvērts Automātiskās spēlēšanas panelis, kurā varat izvēlēties, cik spēles raundos vēlaties atkārtot likmi. Tad noklikšķiniet/pieskarieties pogai SĀKT, lai sāktu automātisko spēlēšanu. Lūdzu, ņemiet vērā: tiklīdz būsiet noklikšķinājis/pieskāries pogai SĀKT, sāksies jauns spēles raunds un rats tiks iegriezts automātiski.

Atlasītais automātiskās spēlēšanas raundu skaits būs redzams indikatorā uz automātiskās spēlēšanas pogas. Atlikušo automātiskās spēlēšanas raundu skaits tiks atjaunināts, kad sāka automātiskā spēlēšana.

Kopējo automātiskās spēlēšanas likmes summu var aprēķināt, sareizinot atlasīto automātiskās spēlēšanas raundu skaitu ar kopējās likmes vērtību. Atlikušo automātiskās spēlēšanas limitu var aprēķināt, sareizinot atlikušo automātiskās spēlēšanas raundu skaitu ar viena raunda kopējās likmes vērtību.

Jūsu automātiskās spēlēšanas raundi turpināsies, līdz vai nu tiks pabeigts izvēlētais automātiskās spēlēšanas raundu skaits, vai arī līdz pārtrauksiet automātisko spēlēšanu.

#### 11. Skaņa

Nospiežot pogu SKAŅA, tiek izslēgtas/ieslēgtas visas spēles skaņas un balsis. Ņemiet vērā, ka, mainot galdus, skaņa tiks automātiski ieslēgta.

Jūs varat mainīt skaņas iestatījumus, noklikšķinot/pieskaroties pogai IESTATĪJUMI.

#### 12. Spēļu vēsture

Nospiežot pogu VĒSTURE, tiks atvērts logs, kas parāda visus aktīvos spēļu raundus, kuros esat piedalījušies, kā arī šo raundu rezultātus.

Jūs varat pārskatīt savu iepriekšējo spēļu aktivitāti, apskatot jūsu:

- KONTA VĒSTURI – parāda jūsu pilno konta vēsturi kā datumu, spēļu, likmju summu un laimestu sarakstu. Saraksta augšgalā ir redzams visnesenāk pabeigtais spēles raunds.

- SPĒĻU VĒSTURI – parāda vēsturi konkrētai spēlei, noklikšķinot/pieskaroties spēlei SPĒLES kolonnā.

#### 13. Iemaksas un izmaksas

Poga KASIERIS atvērs kasiera/bankas logu, lai veiktu naudas iemaksas un izmaksas.

#### 14. Atbildīga spēlēšana

Poga ATBILDĪGA SPĒLĒŠANA ļauj piekļūt lapai, kurā sniegta atbildīgas spēlēšanas politika. Šī lapa sniedz noderīgu informāciju un saites saistībā ar atbildīgu tiešsaistes spēļu lietošanu un to, kā noteikt ierobežojumus savām spēļu sesijām.

## 15. Atvienošanās politika

Ja atvienošanās notiek pēc tam, kad likme ir izdarīta, taču pirms noklikšķināta/nospiesta poga „Griezt“, jūsu likme tiks atgriezta. Ja atvienošanās notiek pēc tam, kad ir izdarīta likme un noklikšķināta/nospiesta poga „Griezt“, spēles rezultāts tiks izlemts, izmantojot spēles nejaušo numuru ģeneratoru. Pēc savienojuma atjaunošanas jums būs iespēja apskatīt spēles rezultātu vēstures logā.

## 16. Vairāk spēļu

Pogu „Spēlēt LIVE“ pogu var izmantot jebkurā laikā.

Noklikšķinot/pieskaroties pogai „Spēlēt LIVE“, jūs nonāksiet tieši pie tiešsaistes „Dream Catcher“ galda.

## 17. Taustiņu saīsnes

TAUSTIŅŠ	FUNKCIJA
Ciparu taustiņi no 1 uz augšu	Izvēlieties vēlamo čipu no čipu displeja. Taustiņš „1“ atbilst visvairāk pa kreisi izvietotajam čipam ar mazāko vērtību. Taustiņš „2” izvēlas čipu ar nākamo augstāko vērtību, un tā tālāk.
ATSTARPES TAUSTIŅŠ	Atkārtojiet savu pēdējo likmi. Nospiediet ATSTARPES TAUSTIŅU otrreiz, lai divkāršotu savu likmi.
CTRL+Z (CMD+Z), DELETE, BACKSPACE	Atceliet pēdējo likmi. Turiet nospiestu 3 sekundes, lai atceltu visas izdarītās likmes.
ESC	Kad tas iespējams, ESC taustiņu var izmantot, lai: <ul style="list-style-type: none"><li>• izietu no pilnekrāna režīma;</li><li>• aizvērtu uznirstošo logu</li></ul>

	(vēstures, palīdzības, iestatījumu logu utt.)
--	--

## Spēles beigas

Spēle beidzas, ja spēlētāja rīcībā vairs nav naudas līdzekļu, vai spēlētājs pats vēlas beigt spēli.

## Laimesta saņemšanas norise

Laimests tiek automātiski ieskaitīts klienta LV BET kontā.

Lai saņemtu laimestu uz savu personīgo finanšu iestādes kontu, spēlētājam ir jāizmanto viens no pieejamajiem maksājuma veidiem klienta kontā.

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, laimesta izmaksas tiek veiktas pēc tam, kad tiek veikta spēles pārbaude un darbinieki ir pārliecinājušies par iepriekšminēto apstākļu neesamību.

Mēs nodrošinām laimestu izmaksu spēlētājam saskaņā ar juridiskajām normām, ņemot vērā turpinājumā norādītās prasības:

- (a) laimesti, kas nepārsniedz 720 eiro, tiek izmaksāti nekavējoties;
- (b) laimesti no 720 eiro līdz 14 300 eiro tiek izmaksāti 24 stundu laikā;
- (c) laimesti, kas pārsniedz 14 300 eiro, tiek izmaksāti ne vēlāk kā 30 dienu laikā un ne vairāk kā divos maksājumos.



## 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: Skanstes iela 50, Rīga LV-1013) vai iesniegt elektronisku iesniegumu nosūtot to uz Atbalsta dienesta e-pasta adresi - [support@lvbet.lv](mailto:support@lvbet.lv).

15 dienu laikā SIA „LVBet” izskata pretenziju un sniedz rakstveida atbildi uz norādīto adresi iesniegumā.