

SIA LVBet  
LV50203083121  
Rīga, Elizabetes iela 33 - 8, LV-1010  
+371 23114561



## Spēles noteikumi

**Spēles nosaukums:** GEMiX™

**Spēles izstrādātāja nosaukums:** Play'n'Go

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

**Cilindru un līniju skaits:** 7 spolēm un 7 spēles līnijas.

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

**Maksimālā likme vienam spēles gājienam:** 100,00 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. Gemix ir kaskādes veida video azartspēle, ko spēlē 7x7 režģī. Simboli iekrīt režģī, veidojot laimīgās kombinācijas. Laimests ir iegūts, ja 5 vai vairāk simboli nonāk savienotā kopā, kur tie saskaras horizontāli un/vai vertikāli. Laimējušie simboli tiek noņemti, un iekrīt jauni simboli, lai aizpildītu režģi. Spēle turpinās kaskādes veidā, līdz vairs nevar izveidot jaunas laimestu kombinācijas.
2. Visi spēles raunda laikā gūtie laimesti palielina kristālu lādiņa skaitītāja rādītājus. Kad kristālu lādiņa skaitītājs ir pilnībā uzlādēts un kaskāžu vairs nav, tiek aktivizēts kristālu lādiņa efekts, izraisot vienu no šiem efektiem:
  - a. Žuburainais zibens: divi savstarpēji pretēji stūru simboli izšauj elektrisko loku, kas trāpa simboliem. Šie simboli tiek transformēti par vienu no stūra simboliem.
  - b. Gaismas stars: no kāda simbola uz režģa gaismas stari izšaujas vertikāli un horizontāli. Visi skartās kolonnas un rindas simboli tiek transformēti par citiem simboliem.
  - c. Kristālu savijums: uz režģa tiek atlasīts kāds simbols. Atlasītais simbols un visi atbilstīgie simboli tiek savīti ar citiem simboliem.
  - d. Novas sprādziens: uz režģa tiek atlasīts kāds simbols, un tas eksplodē. Šī lielā sprādziena rezultātā no spēles tiek noņemti blakus esošie simboli. Pēc tam sprādziens ievēl un izveido simbolu kodolu. Šo kodolu veido tāds pats simbols.
3. Spēle pēc efekta turpinās normāli, ļaujot kristālu lādiņu skaitītājam uzlādēt vairāk efektu, iespējams, veidojot papildu laimestus!
4. Spēle var kļūt superuzlādēta. Kad kristālu lādiņa skaitītājs ir pilnībā uzlādēts, spēli var superuzlādēt, laimējot ar papildu simboliem. Ja jums izdodas laimēt ar pietiekami daudziem simboliem un pilnībā superuzlādēt kristālu lādiņa skaitītāju, pirms beidzas kaskādes, jūsu iegūtie laimesti, kā arī visi papildu laimesti pēc šī efekta šī spēles raunda laikā tiek reizināti ar 3! Superuzlādi var aktivizēt tikai vienreiz katrā spēles raundā.
5. Gemix ietver dažādas pasaules. Katrai pasaulei tiek piešķirtas trīs dažādas shēmas. Tobrīd aktīvā shēma tiek parādīta ekrānā. Lai kādu shēmu notīrītu, jums jāiegūst laimesti norādītajās režģa pozīcijās. Notīrot kādu shēmu, tiek aktivizēta tā brīža pasaules

nākamā shēma. Ja jūs kādā pasaulē notīrāt trīs shēmas, tad sasniedzat nākamo pasauli un saņemat pasaules bonusu. Pasaules bonuss tiek palielināts ar jebkuru laimestu spēles raunda laikā.

6. Katrai pasaulei ir unikāls “wild” simbols, kas var parādīties nelaimētajos spēles raundos. Šie “wild” simboli aizvieto visus pārējos simbolus, lai palīdzētu aptvert laimējušās kombinācijas. Šie “wild” simboli tiek noņemti, ja tie ir daļa no laimesta kombinācijas.
  - a. Oglraču pasaule: “Wild” simboli nokrīt no augšas un piezemējas dažādās pozīcijās uz režģa, aizstājot parastos simbolus. Var parādīties līdz 10 “wild” simboliem.
  - b. Princešu pasaule: tiek paņemts malas simbols, lai tas darbotos kā sākumpunkts. Simbols tiek pārvērst par “wild” simbolu. Pēc tam “wild” simbols izplešas uz blakus esošajiem simboliem, līdz sasniedz vienu no režģa malas simboliem.
  - c. Burvja pasaule: dažādās pozīcijās uz režģa var parādīties līdz 8 pielīpošiem “wild”. Pielīpošie “wild” simboli nenokrīt, kad tiek noņemti simboli, kuri atrodas zem tiem; tie netiek noņemti arī tad, ja ir daļa no laimesta kombinācijas. Pielīpošie “wild” paliek vietā viena spēles raunda laikā vai līdz kristāla lādiņa aktivizēšanai.
7. Likmes izvēlas, izmantojot pogas spēles lejasdaļā. Lai mainīti likmi par vienu soli, klikšķiniet uz plusa/mīnusa pogām. Lai sāktu raundu, noklikšķiniet uz SĀKT. Kad simboli piezemējušies, redzamie simboli nosaka jūsu laimestu saskaņā ar laimestu kombināciju tabulu.

## 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: Elizabetes iela 33 - 8, Rīga LV-1010) 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.