

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



## Spēles noteikumi

**Spēles nosaukums:** Live Sweet Bonanza Candyland™

**Spēles izstrādātāja nosaukums:** Pragmatic Play Ltd

**Spēles veids:** Tiešsaistes galdu spēle.

**Minimālā likme vienam spēles gājienam:** 0.20 EUR.

**Maksimālā likme vienam spēles gājienam:** 3000 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

**Sweet Bonanza CandyLand** ir lieliska klasisko naudas rata spēļu, kuras ir ļoti populāras sauszemes kazino, un slavenā Pragmatic Play spēļu automāta Sweet Bonanza kombinācija. Tā papildus ietver divas aizraujošas bonusa spēles: Sweet Spins (Saldie Griezieni) un Candy Drop (Konfekšu Krišana). Abas no tām ir aprakstītas tālāk. Šī spēle ir jautra Live Casino veiksmes spēle ar vienreizējām īpašajām funkcijām, kas aizraus gan kazino spēlētājus, gan spēļu automātu cienītājus. Spēli vada īpaši apmācīti un izklaidējoši spēles vadītāji. Tai ir īsta TV spēles šova gaisotne, kas mijas ar video spēli, piedāvājot patiesi visaptverošu spēles pieredzi.

Spēlei ir milzu izmēra vertikāli uzstādīts rats, kas sadalīts 54 krāsainos segmentos, kuros ir dažādi skaitļi (simboli): 1, 2, 5. Katrs skaitlis norāda uz attiecīgo izmaksu. Rats papildus ietver trīs segmentus ar Sugar Bomb simbolu, trīs segmentus ar Bubble Surprise simbolu, divus segmentus ar Candy Drop simbolu un vienu segmentu ar Sweet Spins.

Spēles mērķis ir pareizi paredzēt to segmentu, kurā apstāsies rats. Uzminot pareizo skaitli, spēlētājs par savu likmi nopelna laimestu. Īpašās funkcijas dod iespēju iegūt papildu laimestus, sākotnējo likmi sareizinot atkarībā no uzliktās likmes veida.

## Kā spēlēt

Sweet Bonanza spēlē likmēm jābūt uzliktām likmju likšanai paredzētajā laikā uz **Sweet Bonanza laukuma**, uz kura ir pieejamas sešas rata segmentiem atbilstošas likmju pozīcijas. Sweet Spins un Candy Drop lauciņi ir pieejami īpaši attiecīgajām bonusa spēlēm.



Jūs papildus varat iespējot šīs spēles īpašo funkciju — Sugar Bomb jaudas pastiprinātāju, kas atrodams spēles lietotāja interfeisā (UI).



Tas dubultos piešķirto reizinātāju tajā gadījumā, kad rats apstāsies Sugar Bomb segmentā.

Šajā gadījumā spēles ģenerēto reizinātāju būs tiesīgi saņemt visi spēlētāji. Taču reizinātājs tiks dubultots tiem spēlētājiem, kuri būs iespējojuši Sugar Bomb jaudas pastiprinātāju.

Šīs īpašās funkcijas iespējošana papildus izmaksā 25 % no kopējās likmes, kas uzlikta uz iepriekš aprakstītajiem likmju lauciņiem.

Lai sāktu spēli, sagaidiet, kad parādās uzaicinājums „**JŪSU LIKMES, LŪDZU**”, tad izvēlieties šajā griezienā uzliedzamā žetona vērtību un uzliedziet žetonu uz atbilstošās spēļu galda likmes pozīcijas.

Jūsu kopējā likme ir redzama logā „**Kopējā likme**”.

Likmes liek tam paredzētajā laikā līdz brīdim, kad spēles vadītājs paziņo: „**LIKMES PĀRTRAUKTAS**”. Pēc tam likmes vairs nepieņem.

Spēles vadītājs iegriež ratu saskaņā ar „[Sweet Bonanza spēkā esošo griezienu noteikumu](#)”, kas paskaidrots tālāk.

Kad rats apstājas, un bultiņa atrodas segmenta iekšpusē starp divām tapiņām, tiek noskaidrots spēles iznākums, ko atzīmē spēles interfeisā. Ja kāda no jūsu likmēm atrodas uz laimējušā skaitļa, jūs saņemat laimestu saskaņā ar laimējušā simbola koeficientu, kas paskaidrots tālāk redzamajā sadaļā „Likmes un izmaksas”. Jūsu laimesta summa, kurā ir iekļauta arī jūsu sākotnējā likme, ir redzama laimesta ziņojumā ekrāna centrā.

## Likmes un izmaksu koeficienti

### Pamatspēle

Likmes liek uz jebkura no sešiem simboliem (1, 2, 5, Bubble Surprise, Sweet Spins un Candy Drop), kur domājat, ka rats varētu apstāties. Jūsu likme:

- laimē, ja bultiņa apstājas segmentā ar attiecīgo simbolu;
- zaudē, ja bultiņa apstājas segmentā ar jebkuru citu simbolu.

Vienā spēles kārtā var nosegt visus sešus likmju veidus.

Spēle Sweet Bonanza CandyLand piedāvā šādas izmaksas:

Segments uzrata	Segmentu skaits	Izmaksa
1	23	1:1
2	15	2:1
5	7	5:1
Bubble Surprise	3	Saskaņā ar bonusa spēles iznākumu
Candy Drop	2	Saskaņā ar bonusa spēles iznākumu
Sweet Spins	1	Saskaņā ar bonusa spēles iznākumu
Sugar Bomb	3	Saskaņā ar ģenerēto reizinātāju, kas variē no 2 x līdz 10 x  Ja rats vairākas reizes pēc kārtas apstājas segmentos ar Sugar Bomb, tad visus reizinātājus sareizina savā starpā.

Šīs spēles maksimālais iespējamais laimests ir 19 999:1 (20 000 x) vai 500 000 € (viens no abiem, kas ir sasniegts pirmais), un, kad maksimālais laimests ir sasniegts, nākamā pamatspēle un nākamās bonusa spēles būs pieejamas ar sākotnējiem laimestu iestatījumiem.

Laimējušās likmes izmaksā saskaņā ar laimējušā segmenta izmaksas koeficientiem, kas atšķiras robežās no minimālās vērtības (skaitļa, kas redzams uz paša rata segmenta un laukuma, kur tiek likmes) līdz maksimālajai vērtībai, kas atkarīga no bonusa spēlēm un Sugar Bomb reizinātāja (ņemot vērā Sugar Bomb Booster, kas to var arī dubultot). Kopā ar laimestu atgriež arī jūsu likmi.

Ja uz rata parādās Sugar Bomb segments, tad notiks šādas darbības:

1. Pēc nejaušības principa tiks izvēlēts viens no tabulā tālāk norādītajiem reizinātājiem.

Reizinātājs
2x
3x
4x
5x
6x
7x
8x
9x
10x

2. Spēles vadītājs atkārtoti iegriezīs ratu ar Sugar Bomb reizinātāju:

- Visas likmes paliek savās vietās, jaunas vai papildu likmes netiek pieņemtas.
- Katrai uzliktajai likmei tiek parādīts reizinātāja indikators.
- Nākamā griezienu iznākums noskaidros laimējušās likmes lielumu parastajā režīmā, bet iznākuma izmaksa tiks sareizināta ar Sugar Bomb reizinātāju.
- Ja rats atkal apstājas Sugar Bomb segmentā, visas likmes paliek savās vietās un iepriekšējā griezienā sareizināto izmaksu reizina vēlreiz. Spēles vadītājs iegriež ratu atkal un turpina to griezt līdz brīdim, kad griezienā tiek noskaidrots spēkā esošs iznākums (rats apstājas skaitļa, Sweet Spins vai Candy Drop segmentā).
- Visas izmaksātās summas (gan skaitļa segmentu, gan bonusa spēļu laikā) sareizinās ar Sugar Bomb reizinātāju.

## Bonusa spēles

### Sweet Spins bonuss



Ja esat uzlicis likmi uz „**Sweet Spin**” segmenta un rats apstājas šajā segmentā, esat kvalificējies šai bonusa spēles kārtai.

Šīs bonusa spēles laikā simbolus parādīs uz 6x5 režģa. Simboli pārvietosies atbilstoši KRIŠANAS FUNKCIJAI. Tas nozīmē, ka pēc katra griezienu izmaksā laimējušās kombinācijas, un visi laimējušie simboli pazūd. Atlikušie simboli nokrīt ekrāna lejas daļā, un tukšos simbolus aizvieto ar simboliem, kas parādās no augšas.

Krišana turpināsies līdz brīdim, kamēr krišanas dēļ vairs neizveidosies neviena laimējusi kombinācija. Iespējamo kritienu skaits ir neierobežots.

- Bonusa spēlē ir astoņi simboli, kas piešķir izmaksas saskaņā ar tā paša simbola kopējo skaitu jebkurā pozīcijā uz ekrāna pēc katra griezienu, kā arī saskaņā ar krišanas iznākumu pēc tā.
- Jūsu laimestu saskaita atsevišķi, un tā summa ir atkarīga no jūsu uzliktās likmes uz „Sweet Spins” likmes lauciņa, ko sareizina ar laimējušās kombinācijas reizinātāju saskaņā ar tālāk norādīto izmaksu tabulu.

	10+ 15x 9 5x 8 3x		10+ 1.5x 9 1x 8 0.7x
	10+ 4x 9 2x 8 1.5x		10+ 1.2x 9 0.7x 8 0.5x
	10+ 3x 9 1.5x 8 1.2x		10+ 1x 9 0.5x 8 0.3x
	10+ 2x 9 1.2x 8 1x		10+ 0.5x 9 0.3x 8 0.2x

Šajā bonusa spēlē ir šādi īpašie simboli:

#### A. Reizinātājs (Sugar Bomb)



- Reizinātāja simbols atrodas uz visām spolēm.
- Tas nevar izmaksāt pats sevi.
- Tas ietver nejaušu reizinātāju (no 2 x līdz 100 x).
- Grieziņa kopējo laimestu sareizina ar visu uz ekrāna redzamo simbolu reizinātāju summu.
- Simbolu reizinātāju summu aprēķina pēc šādas formulas: pirmais reizinātājs + otrs reizinātājs utt.

#### B. Scatter simbols (cukurgailītis)



- Scatter simbols atrodas uz visām spolēm.
- Trīs Scatter simboli piešķir piecus Sweet Spins.
- Izmaksas ir šādas:

Ja jebkurā pozīcijā uz ekrāna parādās četri Scatter simboli, izmaksa ir **3 x** Ja jebkurā pozīcijā uz ekrāna parādās pieci Scatter simboli, izmaksa ir **5 x** Ja jebkurā pozīcijā uz ekrāna parādās seši Scatter simboli, izmaksa ir **100 x**

Šajā bonusa spēlē iegūto laimesta summu sareizinās ar Sugar Bomb reizinātāju, ja spēle ir sākusies pēc tam, kad uz rata ir parādījies Sugar Bomb lauciņš.

### Candy Drop bonuss





Ja esat uzlicis likmi uz „**Candy Drop**” lauciņa un rats apstājas šajā segmentā, esat kvalificējies šai bonusa spēles kārtai.

Šajā bonusa spēles kārtā būs redzamas četras rindas ar secīgām pozīcijām kopā arī saskaitāmajiem (piem., +5) vai arī reizinātājiem (piem., 4 x), kas būs izkaisīti pa visām rindām.

Pozīcijas, kas ir iezīmētas violetā krāsā, parāda džekpota trasi. Ja jūsu izvēlēta konfekte iziet cauri visām džekpota trases pozīcijām, tad jūsu likmei, kas ir uzlikta uz Candy Drop likmes lauciņa, tiek izmaksāts džekpots ar koeficientu 999:1 (1000 x). Jums papildus piešķir arī šajā trasēsakrāto reizinātāju.

- Šīs bonusa spēles izspēles sākumā jums jāizvēlas viena no trim konfektēm.



- Atļautajā laika posmā izvēlieties konfekti, citādi spēle pēc nejaušības principa izvēlēsies vienu no konfektēm jūsu vietā.
- Sākotnēji katrai konfektei ir 1x reizinātājs.
- Atbilstoši algoritmam, kas imitē brīvā kritiena patieso fiziku, secīgi viena pēc otras no kreisās uz labo pusi nokrītīs katra konfekte.
- Katra konfekte izies cauri šķēršļu joslai un no četrām rindām sakrās saskaitāmos vai reizinātājus.
- Tiklīdz konfekte izkritīs cauri šķēršļu joslai, tā iezīmēs kritiena trasi ar savu krāsu.
- Pēdējo reizinātāju jūsu uzliktajai likmei uz Candy Drop lauciņa noskaidro pēc konfektes sakrāto saskaitāmo un reizinātāju summas. Pēdējais iegūtais reizinātājs būs norādīts uz ekrāna.
- Jūsu laimestu saskaita un parāda atsevišķi, un tā summa ir atkarīga no jūsu uzliktās likmes uz Candy Drop likmes lauciņa, ko sareizina un saskaita ar kopējo šajā bonusa spēles kārtā iegūto reizinātāju.
- Šajā bonusa spēlē iegūto laimesta summu sareizina ar Sugar Bomb reizinātāju, ja spēle ir sākusies pēc tam, kad uz rata bija parādījies Sugar Bomb lauciņš.

### **Bubble Surprise Bonuss**

Ja esat uzlicis likmi uz „**Bubble Surprise**” segmenta un rats apstājas šajā segmentā, esat kvalificējies šai bonusa spēles kārtai.



Šajā bonusa spēlē, strauji palielinot ātrumu, vertikāli augšup virzās viena spole ar 5 dažādiem iespējamā iznākuma simboliem. Kad spole apstājas, tās vidū atrodas ar zelta apli apvilktis laimējušais simbols.

Iespējamie iznākumi un atbilstošie simboli ir šādi:

1. Zila konfekte — izmaksa ar reizinājumu 5 x apmērā.
2. Violeta konfekte — izmaksa ar reizinājumu 10 x apmērā.
3. Sarkanās sirds konfekte — izmaksa ar reizinājumu 25 x apmērā.
4. Candy Drop simbols — aktivizē iepriekš aprakstīto Candy Drop bonusa spēli.
5. Sweet Spins simbols — aktivizē iepriekš aprakstīto Sweet Spins bonusa spēli.



## Teorētiskais spēlē ieguldītās naudas atmaksas procents

Optimālais teorētiskais RTP ir **96,95%** (min. 91,59%—maks. 96,95%).

## Pēdējie laimējušie simboli

**Pēdējie laimējušie simboli** vienmēr ir redzami ekrāna apakšā. Pats pēdējais laimējušais simbols ir skaidri redzams kreisajā pusē.



- Ja iznākums ir noteikts pēc vienas vai vairākām Sugar Bomb(s), tas tiks atbilstoši parādīts.

- Sugar Bomb ikonas augšpusē ar vieglu animāciju būs norādīts arī vienas vai vairāku Sugar Bomb(s) reizinātājs.



Spēlētāja interfeisā noklikšķinot uz pogas **Statistika**, iespējams aplūkot detalizētāku spēles statistiku, kā parādīts tālāk:



Šajā statistikas logā parādīsies pēdējo 100, 200, 300, 400 vai 500 kārtu iznākumi.

## Likmju likšana

**Liekot likmes**, lūdzu, pievērsiet uzmanību zemāk minētajiem ekrāna elementiem, lai pārliecinātos, ka jūsu likmes ir uzliktas laikā un apstiprinātas veiksmīgi.

**Galda nosaukums** norāda galdu, pie kura šobrīd spēlējat, un **Galda limiti** parāda pie galda atļautās minimālās un maksimālās likmes. Noklikšķinot šajā vietā, atveras logs **Likmju limiti un izmaksas**, kas parāda katra likmes veida minimālo un maksimālo limitu, kā arī izmaksas koeficientus.

**Sweet Bonanza € 0.1 - € 2,000**

**Spēles Informācijas Indikators** informē par spēles statusu, likmju veikšanai atlikušo laiku, likmju statusu, laimējušo simbolu utt.

**PLACE YOUR BETS - 10**

„**JŪSU LIKMES, LŪDZU**” parādās, lai informētu, kad drīkst sākt likt likmes. Indikatorjosla parāda atlikušo laiku zaļā krāsā, kas samazināsies virzienā pa kreisi. „**PĒDĒJĀS LIKMES**” parādās, kad likmju veikšanai ir atlikušas vien piecas sekundes. Šis indikators iekrāsosies oranžā krāsā.

“**LIKMES PĀRTRAUKTAS**” nozīmē to, ka likmju likšanai paredzētais laiks ir beidzies, un visas likmju pozīcijas kļūst neaktīvas.

Kad likmju likšanai paredzētais laiks būs beidzies, saņemsit ziņojumu „**LIKMES PIENĒMTAS**”, kas norādīs uz to, ka likmes ir pieņemtas un piedalīsies spēles kārtā. Gadījumos, kas paskaidroti šīs Apmācības sadaļā „[Spēles neērtības](#)”, saņemsit ziņojumu „**DAĻA LIKMJU NAV PIENĒMTAS**” vai „**LIKMES NORAIĀDĪTAS**”.

Ja pašreizējā spēles kārtā neesat uzlicis nevienu likmi, parādās ziņojums „**GAIDIET NĀKAMO SPĒLES KĀRTU**”. Kad šī spēles kārtā ir beigusies, likmes var likt nākamajā kārtā.

Statusa joslas ziņojums „**ZEMA BALANCE**” nozīmē to, ka jūsu atlikums ir nepietiekams, lai nosegtu uz galda atļauto minimālo likmi. Lai varētu piedalīties spēlē, papildiniet savu bilanci ar naudas līdzekļiem.

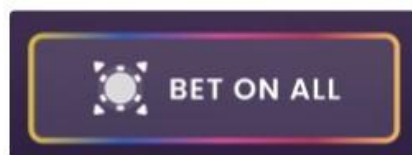
Ja spēle ir īslaicīgi slēgta spēles vadītāja kļūmes, iekārtas kļūmes vai citu neparedzētu apstākļu dēļ, parādās ziņojums „**SPĒLE IR APTURĒTA**”.

Ja spēles kārtā ir atcelta neparedzētu apstākļu dēļ, un tūlītējs risinājums nav iespējams, parādās statusa joslas ziņojums „**SPĒLE ATCELTA**”. Plašāku informāciju par gadījumiem, kad „Spēle atcelta”, meklējiet šīs rokasgrāmatas sadaļā „[Spēles Neērtības](#)”.

**Žetonu ekrānā** var izvēlēties likmju likšanai izmantoto žetona vērtību. Lai apskatītu visas iespējamās žetonu vērtības, noklikšķiniet uz žetona ekrāna apakšējā daļā zem pogām **Atkārtot**, **Dubultot** un **Atsaukt**. Pieejamas tikai tās žetonu vērtības, kuras var izmantot ar jūsu pašreizējo atlikumu.



Likmju likšanas laikā noklikšķinot/pieskaroties pogai **LIKT UZ VISIEM**, vienā spēles kārtā var nosegt visus sešus likmju veidus. Likmes tiek uzliktas jūsu izvēlētajā žetona vērtībā.



**Poga Atkārtot** ļauj atkārtot to pašu likmi vai tās pašas likmes, kuru(-as) likāt pie pašreizējā galda iepriekšējā spēles kārtā. Noklikšķinot uz pogas **Atkārtot**, tiek iespējotas pogas **Dubultot** un **Atsaukt**.



Noklikšķinot uz pogas **Dubultot**, jūsu likme, kuru uzlikāt uz pieejamās likmes pozīcijas, tiek dubultota. Katrs klikšķis jūsu likmi dubulto.



Noklikšķinot uz **pogas Atsaukt**, jūsu pēdējā izdarītā likme tiek noņemta. Šī poga ir pieejama tikai laikā, kad tiek veiktas likmes. Kad likmes ir aizvērtas, uzliktās likmes nav iespējams atsaukt vai mainīt. Atkārtoti noklikšķinot uz pogas Atsaukt, likmes tiek viena pēc otras noņemtas, sākot ar pēdējo uzlikto likmi vai pēdējām uzliktajām likmēm.



**Bilances indikators** parāda jūsu pieejamos līdzekļus un valūtu. Uz darbvirsmas un mobilajās ierīcēs tas vienmēr ir redzams spēles loga apakšā.

Lūdzu, pārliecinieties, ka pirms spēles uzsākšanas jūsu bilance ir pietiekama, lai nosegtu likmes.

Ja bilance nav atjaunota pēc likmju uzlikšanas vai pēc tam, kad redzams laimesta ziņojums, lūdzu, mēģiniet pārlūkā atsvaidzināt spēles logu vai noklikšķiniet uz jūsu tastatūras taustiņa F5.

**Kasiera poga** (ja tāda ir), kas uz darbvirsmas atrodas blakus Bilances pogai, atver kasiera logu, kur var veikt iemaksas un izmaksas. Mobilajās ierīcēs Kasiera poga atrodas spēles izvēlnē.



**Kopējās likmes indikators** parāda visu šajā spēles kārtā uzlikto likmju pašreizējo summu. Tas vienmēr ir redzams spēles loga apakšā.

**Spēles ID numurs** parāda jebkuras spēles unikālo identifikatoru — pašreizējās spēles ID numuru. Tas atrodas blakus spēles nosaukumam. **Laika indikators** parāda jūsu pašreizējo vietējo laiku.

12:36 ID:1234567890

Ja ir kādi jautājumi vai vēlēšanās sazināties ar **Klientu atbalsta dienestu**, vienmēr jāpieraksta **Spēles ID numurs** vai arī jāuzņem tā ekrānuzņēmums.

## Automātiskā spēle

**Automātiskās spēles funkcija** dod iespēju izvēlēto spēles kārtu laikā automātiski atkārtot savas likmes. Lai aktivizētu automātiskās spēles funkciju, uzlieciet savas likmes un nospiediet **pogu Automātiskā spēle**.



Šī darbība atver **logu Automātiskā spēle**, kur var atrast visus iespējamus iestatījumus, kas palīdz uzsākt automātiskās spēles funkciju. Atkarībā no jūsu kazino jurisdikcijas dažas konfigurācijas var būt obligātas.

Nospiežot pogu **Sākt**, automātiskās spēles funkcijas atskaite sākas nākamajā kārtā. Atlikušo automātiskās spēles kārtu skaits ir redzams uz pogas **Modificēt automātisko spēli**.



Kad automātiskā spēle ir sākusies, jūs savas likmes varat modificēt likmju likšanas laikā, uz laukuma uzliekot papildu žetonus.

**Lai apstādinātu Automātiskās spēles funkciju**, atveriet automātiskās spēles logu un nospiediet pogu **Pārtraukt**.

Automātiskās spēles funkcija **apstāsies automātiski** šādos gadījumos:

1. Izvēlēto automātiskās spēles kārtu skaits sasniedz 0. Jūs informēs ekrāna ziņa.
2. Jūsu atlikums ir nepietiekams, lai turpinātu automātisko spēli.
3. Notiek viens vai vairāki gadījumi, kuras nepieciešams Pārtraukt automātisko spēli (ja attiecināms): atlikums samazinās, atlikums palielinās vai viens laimests pārsniedz izvēlēto vērtību.

## Spēles iznākums

Spēles kārtas laimējušais simbols uz laukuma būs uzskatāmi norādīts. Tas dod iespēju uz Sweet Bonanza laukuma viegli identificēt laimējušo simbolu un saprast, vai uz tā atrodas jūsu laimējušie žetoni.



Ja esat laimīgais uzvarētājs, jūsu laimesta summa ir redzama laimesta ziņojumā.



**Laimētāju saraksts** parādās tajā pašā brīdī, kad laimējušais skaitlis, un tajā ir redzamas visu pēdējā spēles kārtā pie pašreizējā galda laimējušo spēlētāju iesaukas. Laimējušās summas norāda tajā valūtā, kādu esat izvēlējis savā kontā.



## Navigācijas vadītāja



**Fojā poga** var tikt nospiesta jebkurā laikā no jebkuras spēles. Tā ļauj viegli mainīt galdu, izvēlēties jebkuru citu tiešraides spēli vai vienkārši atstāt galdu. Jūs netiksiet noņemts no pašreizējā galda līdz brīdim, kad būsiet izvēlēties jaunu galdu, kuram pievienoties, tāpēc foajā var izmantot, lai, paliekot pie pašreizējā galda, pārlūkotu citas spēles. Kad esat nokļuvis foajā lapā, lūdzu, noklikšķiniet uz pogas **Atgriezties pie spēles**, lai izietu no foajā un atgrieztos pie sava atvērtā galda.

## All Games

Noklikšķinot uz **Tērzēšanas pogas**, atveras tērzēšanas logs, kur var nosūtīt ziņojumus spēles vadītājam un citiem spēlētājiem. Spēles vadītājs sazināsies ar jums tiešajā ēterā un atbildēs uz jebkuriem jautājumiem, kas attiecas uz spēli.



Ja vēlaties runāt ar mūsu **Tiešraides klientu atbalsta komandu**, lūdzu, izvēlieties attiecīgo tērzētavu, noklikšķinot uz **pogas Atbalsts**, un jums palīdzēs privāti.



Tērzēšanas ziņojumus visu laika periodu pārrauga īpašs studijas personāls. Ja saziņā pie galda ar spēles vadītāju un/vai citiem spēlētājiem lietojat nepiemērotu vai rupju valodu vai piesārņojat tērzētavu ar nevajadzīgiem ziņojumiem, jebkurš tērzēšanas ziņojums var tikt izdzēsts, un jūsu tērzēšanas funkcija var tikt bloķēta.

Noklikšķinot uz pogas **Skaņas regulēšana**, atveras slīdnis, kas pie jūsu galda ļauj mainīt skaņas stiprumu. Noklikšķinot uz pogas **Skaņas regulēšana**, spēlei izslēdzas skaņa - pēc tam šī poga pārtop par ikonu "Skaņa izslēgta".



Spēle pēc noklusējuma atveras ar izslēgtu skaņu. Lūdzu, noklikšķiniet uz **pogas Skaņa izslēgta**, lai ieslēgtu skaņu. Pēc tam ikona pārtop par pogu **Skaņas regulēšana**.



Noklikšķinot uz **Vēstures pogas**, atveras logs, kas detalizēti parāda jūsu darbības mūsu Live kazino. Tas pēc noklusējuma atver jūsu vēsturi **Šodien**. Savu vēsturi var apskatīt arī par iepriekšējām dienām, izvēloties cilni **Iepriekš**.



Izvēlieties no saraksta to spēles kārtu, kuru apskatīt detalizēti, tostarp visas savas uzliktās likmes.

Jūsu Sweet Bonanza spēles kārtas detalizēta vēsture parādās Vēstures logā un ir sadalīta divās daļās: spēles kārtas informācija un informācija par likmēm.

Noklikšķinot uz **pogas Spēles instrukcija**, atveras tas palīdzības logs, kurā atrodaties patlaban.



Noklikšķinot uz **pogas Iestatījumi**, atveras Iestatījumu logs, kurā var mainīt tālāk norādītos iestatījumus:

- Pārvaldīt video kvalitāti.



• Pārvaldīt spēles skaņas.

- Mainīt interfeisa valodu.

Noklikšķinot uz **pogas Klasiskais skats**, spēles skats tiek mainīts uz **Klasisko režīmu**, kurā video rādanelielā rāmī.



Ja interneta savienojums ir lēns vai nestabils, spēles interfeiss var automātiski nomainīties uz klasisko režīmu. Šādā gadījumā video tiek automātiski iestatīts ar **Zemu video izšķirtspēju**.

Noklikšķinot uz **pogas Pilnekrāns**, tiek palaists **Pilnekrāna** režīms un spēle un/vai foajē aizpilda visu ekrānu. Lai izietu no šī režīma, vēlreiz noklikšķiniet uz pogas vai arī uz tastatūras nospiediet „Esc” taustiņu.



## Sweet Bonanza rata spēkā esošo griezienu noteikums

Laimējušo skaitli apstiprina par spēkā esošu tikai tad, ja grieziens tiek uzskatīts par spēkā esošu. Spēkā esošu griezienu definē šādi:

**Ratam jāpabeidz vismaz divi pilni apgriezieni, ko sāk skaitīt no tā segmenta, kurā iepriekšējā spēles kārtā apstājās bultiņa.**

Ja griezienu atzīst par spēkā neesošu, tad saka, ka „**Nav Grieziens**”. Gadījumi,

kad paziņo „**Nav Grieziens**”:

- rats nepabeidza divus pilnus apgriezienus;
- bultiņa apstājās uz tapiņas starp diviem segmentiem;
- grieziens laikā notika jebkāda fiziska iejaukšanās;
- spēles vadītājs neizmainīja rata griešanās virzienu;
- notikusi jebkāda veida mehāniska disfunkcija, kas ietekmē rata vai tā atbalsta struktūras darbību.

Ja „**Nav Grieziens**”, tad saskaņā ar mūsu standarta vadības noteikumiem spēles vadītājs iegriež ratu atkārtoti.

Visas likmes paliek spēlē līdz brīdim, kad tiek izpildīts spēkā esošs grieziens.

## Spēles neērtības

Jūs esat **personīgi atbildīgs** par savu likmju pareizu izvietošanu uz Sweet Bonanza laukuma.

Jebkuras tehniskas kļūmes vai cilvēka kļūdas gadījumā par to nekavējoties tiek paziņots **maiņas vadītājam**.

**Ja spēles procesā notiek jebkāda kļūda**, spēles kārtu īslaicīgi aptur un tiek informēts maiņas vadītājs. Ekrāna ziņa informē par to, ka problēma tiek risināta.

Ja maiņas vadītājs var **nekavējoties atrisināt kļūdu**, tad spēles kārtu turpina kā parasti. **Ja tūlītējs atrisinājums nav iespējams**, tad spēles kārtu anulē un visu spēlētāju, kuri piedalījās šajā spēles kārtā, sākotnējās likmes tiek atgrieztas.

Ja laiks, kurā tiek likmes, ir beidzies, **sistēma var noraidīt likmi**, kas nav uzlikta laikā, neatbilst galda minimumam vai maksimumam vai arī citu darījuma problēmu dēļ.

Ja liekat **likmi, kas ir mazāka par galda minimālo likmes limitu**, to parāda kā neaktīvu žetonu. Par to informēs mazs rīka padoma logs virs jūsu likmes. Kad likmju likšanas laiks ir beidzies, visus neaktīvos žetonus noraida.

Ja jūsu **likme pārsniedz jebkuru maksimālo likmes limitu**, to automātiski koriģē, un par to informēs mazs rīka padoma logs virs likmes.

Ja domājat, ka spēles **rezultāts ir nepareizs** vai ir kāda cita neatbilstība, lūdzu, sazinieties ar kazino klientu atbalsta centru, nosaucot **Spēles ID numuru**.

## Savienojuma pārtraukuma noteikumi

Pragmatic Play Live kazino pakalpojumi tiek nodrošināti internetā, no kura dažkārt varat tikt atvienots. Tas rada potenciālas problēmas spēles plūsmai un jūsu lietotāja pieredzei.

Lai samazinātu negaidītu savienojuma pārtraukumu ietekmi, brīdī, kad pazūd savienojums ar spēles serveri, uz ekrāna parādīsies ziņojums par atkārtota savienojuma izveidi.

Savienojuma pārtraukuma gadījumā piemēro šādus kļūdu risinājumu noteikumus:

- Ja savienojums pārtrūkst pirms brīža, kad uz ekrāna parādās ziņojums **“LIKMES PĀRTRAUKTAS”** un serveris ir pieņēmis likmes, tad likmes netiks atskaitītas no bilances un jūs nepiedalīsieties šajā spēles kārtā. Kad savienojums izveidots, lūdzu, pārbaudiet savu bilanci un nekavējoties informējiet savu kazino operatoru, ja ir radusies kāda problēma.

- Ja savienojums pārtrūkst pēc tam, kad uz ekrāna parādās ziņojums “**LIKMES PĀRTRAUKTAS**” un serveris ir pieņēmis likmes, spēle turpināsies kā parasti un visi laimesti tiks apstrādāti atbilstoši spēles iznākumam neatkarīgi no savienojuma pārtraukuma.

**Pēc tam, kad noticis savienojuma pārtraukums**, lūdzu, pārbaudiet savus laimestus **Vēstures logā** un, ja ir radušās kādas šaubas par spēles iznākumu, lūdzu, sazinieties ar tiešā atbalsta darbiniekiem pašā spēlē vai kazino klientu atbalsta centru, nosaucot spēles ID numuru un detalizēti paskaidrojot konkrētās spēles problēmu.

Ja **savienojums ar galdu no Studijas ir pārtrūcis** ilgāk nekā piecas minūtes, spēle tiek anulēta.

Ja mēs noskaidrosim, ka jūs būtu laimējis šajā spēles kārtā, tad laimests tiks ieskaitīts jūsu kontā ar **Kazino klientu atbalsta centra** palīdzību.

## 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.

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.