

Azartspēles organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruna numurs

SIA "Olybet Latvia"
Reģ. Nr. 44103143645
Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010, tel. 67892975

Spēles nosaukums un veids

Age of Discovery
Spēļu Automātu spēle
Ražotājs: Prima Networks Limited (PNL)

Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.01 EUR
Maksimālā likme 125 EUR

Spēles norise

„Age of Discovery“ ir piecu ruļļu, divdesmit piecu izmaksas līniju un divsimt piecdesmit monētu spēļu automāts.

Spēļu automātā „Age of Discovery“ ir sekojošas iespējas:

- „**Zelta Monēta**“ ir aizstājēj simbols.
- „**Jūras Briesmonis**“ ir izkaisītais simbols.
- Tiek sākta bonusa spēle „Apslēptie Dārgumi“, ja uz jebkuriem no pieciem ruļļiem tiek uzgriezti trīs vai vairāk simboli „**Kompass**“.

Svarīgi:

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas, izņemot par izkaisītajiem laimestiem.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.
- Izkaisītais simbols var atrasties jebkurā vietā uz ruļļiem.
- Izkaisīto simbolu un bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līnijas laimestiem.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Spēles noteikumi

Vispārējie noteikumi

1. Likmes lielums uz katru izmaksas līniju var būt līdz desmit monētām.
2. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Bonusa Spēles „Apslēptie Dārgumi“ noteikumi



Simbols „**Kompass**“

1. Bonusa spēli „Apslēptie Dārgumi“ sāk trīs vai vairāk simboli „**Kompass**“, kas izkaisīti jebkur uz pieciem ruļļiem.
2. Lai sāktu bonusa spēli „Apslēptie Dārgumi“, simbols „**Zelta Monēta**” neaizstāj simbolu **Kompass**“.
3. Simbolam „**Kompass**“ nav izmaksas.
4. Bonusa spēlē „Apslēptie Dārgumi“ ir trīsdesmit „Dārgumu Atrašanās Vietas“. Turpiniet izvēlēties „Dārgumu Atrašanās Vietas“, līdz atrodat „Mirongalvu ar Sakrustotiem Kauliem“.
5. Laimesti tiek ieskaitīti „**Kopējā**“ laimesta rāmī un saskaitīti bonusa spēles beigās.

Aizstājējsimbolu noteikumi



Simbols „**Zelta Monēta**“

1. „**Zelta Monēta**“ ir aizstājējsimbols.
2. Simbols „**Zelta Monēta**“ aizstāj citus simbolus, izveidojot laimīgās kombinācijas.
3. Lai izveidotu laimīgās izkaisītās kombinācijas, simbols „**Zelta Monēta**“ neaizstāj simbolu „**Jūras Briesmonis**“.
4. Vairāki simboli „**Zelta Monēta**“ uz vienas izmaksas līnijas veido laimīgās kombinācijas, kas parādītas Regulāro izmaksu aprakstā.
5. Laimīgās simbolu „**Zelta Monēta**” kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi. Vismaz vienam simbolam jābūt attēlotam uz pirmā ruļļa

Izkaisīto simbolu noteikumi



Simbols „**Jūras Briesmonis**“

1. „**Jūras Briesmonis**“ ir izkaisītais simbols.
2. Lai iegūtu laimestu, simbolam „**Jūras Briesmonis**” nav jābūt uz aktīvas izmaksas līnijas.
3. Simbols „**Jūras Briesmonis**“ var atrasties jebkur uz kāda no pieciem ruļļiem, ar nosacījumu, ka tie ir trīs vai vairāk.
4. Lai izveidotu laimīgās izkaisītās kombinācijas, simbols „**Zelta Monēta**“ neaizstāj simbolu „**Jūras Briesmonis**“.
5. Izkaisītie laimesti tiek aprēķināti, reizinot simbolu „**Jūras Briesmonis**” kombināciju izmaksas ar kopējo monētas vērtību.

Izkaisīto simbolu laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līnijas laimestiem.

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 tā sākas no otrā ruļļa.
5. Lai pārvērstu monētas kredītos, izmantojiet sekojošo formulu:
$$\text{Monētu skaits} \times \text{monētas vērtība} = \text{daudzums kredītos}$$
6. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Spēles vadība

Lai spēlētu, rīkojieties šādi:

1. Lai paaugstinātu vai pazeminātu monētas vērtību, klikšķiniet uz ikonām **Increase (+)** vai **Decrease (-)**.
2. Lai izvēlētos monētu likmi:
 - Klikšķiniet uz ikonas **Select Coins**. Šī darbība palielinās jūsu likmi uz katru izmaksas līniju par vienu monētu.
 - Klikšķiniet uz ikonas **Bet Max**. Šī darbība aktivizē visas izmaksas līnijas, liek uz tām maksimālo atļauto monētu skaitu un iegriež ruļļus.

Piezīme:

Jūsu kopējā likme tiek aprēķināta, reizinot monētu likmi uz katru izmaksas līniju ar aktīvajām izmaksas līnijām un izvēlēto monētu skaitu.

3. Lai izvēlētos izmaksas līniju skaitu, uz kurām liksiet likmi:
 - Klikšķiniet uz ikonas **Select Lines**. Šī darbība palielinās jūsu izmaksas līniju skaitu par vienu līniju.
 - Klikšķiniet uz ikonas **Bet Max**. Šī darbība aktivizē visas izmaksas līnijas, liek uz tām maksimālo atļauto monētu skaitu un iegriež ruļļus.
4. Klikšķiniet uz ikonas **Spin**. Ruļļi sāk griezties.
 - Ja uz izmaksas līnijas uzgriezta laimīgā kombinācija, spēle ir galā un jums tiek izmaksāts „Regulāro Laimestu Izmaksas aprakstā“ izklāstītais laimesta apmērs.
 - Tiek sākts Bonusa Režīms, ja uzgriezta bonusa kombinācija.
 - Ja netiek uzgriezta neviena laimīgā kombinācija, spēle ir galā un jūs varat griezt ruļļus vēlreiz.

Vadības režīmi:

Eksperta režīms

Lai uzlabotu jūsu spēles pieredzi, **Expert** režīms piedāvā vairākas Papildus Iespējas.

Expert režīmā pieejamas šādas Papildus Iespējas:

- Griezti 5x
- Griezti 10x
- Automātiskais režīms

Griezti 5x un 10x

Lai katru reizi nebūtu jāklikšķina ikona **Spin**, papildus iespēja Griezti 5x un 10x ļauj jums uzstādīt noteiktu automātisku griezienu skaitu.

- Ikona **Spin 5x**
Sāk spēli un automātiski iegriež ruļļus. Ruļļi tiek griezti piecas reizes pēc kārtas. Tas ir, tāpat kā piecas reizes klikšķināt uz ikonas **Spin**.
- Ikona **Spin 10x**
Sāk spēli un automātiski iegriež ruļļus. Ruļļi tiek griezti desmit reizes pēc kārtas. Tas ir, tāpat kā desmit reizes klikšķināt uz ikonas **Spin**.

Automātiskais režīms

Šis režīms noteiktu griezienu skaitu notiek automātiski, un jums nav jādarbojas ar programmatūru.

Klikšķinot uz ikonas **AutoPlay**, atveras tā iestatījumi.

Jūs varat pielāgot Automātiskā režīma, Griezienu un Apturēšanas iestatījumus.

Izvēles ir šādas:

- Sadaļa **Griezienu Iestatījumi**

Griezienu skaits

Pielāgo, cik reizes pēc kārtas ruļļi griezīsies Automātiskajā režīmā.

Griezienu skaitu izvēlieties nolaižamajā izvēlnē vai ievadiet skaitli manuāli.

- Sadaļa **Griezienu Apturēšanas Iestatījumi**

Apturēt, kad visi griezieni beigušies

Aptur Automātisko režīmu pēc jūsu izvēlētā griezienu skaita.

Apturēt, ja laimests pārsniedz vai vienāds ar

Ievadiet skaitli manuāli, vai izvēlieties to nolaižamajā izvēlnē, lai

tiktu apturēts Automātiskais režīms, ja laimēto kredītu skaits jebkurā

no griezieniem pārsniedz vai vienāds ar jūsu izvēlēto lielumu.

Svarīgi:

- Klikšķinot uz ikonas Start, jūs sākat Automātiskā režīma sesiju.
- Pirms Automātiskā režīma sākšanas, izvēlieties likmes lielumu, jo Automātiskais režīms sesijā izmanto pēdējo likmi.

Parastais režīms

Regular režīms ir normāls spēles režīms. Šajā režīmā nav pieejamas nekādas Papildus Iespējas.

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 laimēto monētu skaitu uz aktīvās izmaksas līnijas tabulā uzrādītais skaitlis jāreizina ar monētu likmi uz izmaksas līnijas.

Laimēto kredītu daudzums atkarīgs no izvēlētās vērtības monētai. Laimēto kredītu skaitu aprēķina, reizinot kopējo laimēto monētu skaitu ar jūsu izvēlēto monētas 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 Tabulā.

Simbola Nosaukums	2 Simboli	3 Simboli	4 Simboli	5 Simboli
 Zelta Monēta	3	50	500	6000
 Kuģis	--	30	200	1000
 Ģerbonis	--	15	180	800
 Sekstants	--	10	160	600
 Papaija	--	8	100	200
 Granātābols	--	6	80	175


	--	5	50	150
Mango				
	--	5	30	100
Avokado				
	2	4	20	50
Banāns				

Izkaisīto Simbolu Izmaksu Apraksts

- Simbols „**Jūras Briesmonis**“ var atrasties uz jebkura no pieciem ruļļiem. Lai iegūtu laimestu, simboliem nav jāatrodas uz aktīvas izmaksas līnijas.
- Jābūt attēlotiem trīs vai vairāk simboliem „**Jūras Briesmonis**“.
- Lai izveidotu laimīgo izkaisīto kombināciju, simbols „**Zelta Monēta**“ neaizstāj simbolu „**Jūras Briesmonis**“.

Simbols „Jūras Briesmonis“	Simbolu „Jūras Briesmonis” skaits uz Ekrāna	Kopējo Monētas Vērtību reizina ar
	5	100
	4	15
	3	3
	2	2

Bonusa Spēles „Apslēptie Dārgumi” Izmaksu

Apraksts Simbols „**Kompass**“ 

Bonusa spēlē „Apslēptie Dārgumi” jūs varat laimēt līdz 32250 monētām.

Bonusa spēles „Apslēptie Dārgumi” laikā uz ekrāna redzama karte ar trīsdesmit „Apslēpto Dārgumu Atrašanās vietām”. Lai atklātu apslēptos bonusa laimestus, Jums jāizvēlas „Apslēpto Dārgumu Atrašanās vietas”. Jūs varat turpināt izvēlēties „Apslēpto Dārgumu Atrašanās vietas” līdz atrodāt „Miroņgalvu ar Sakrustotiem Kauliem”. Spēle beidzas, ja atrodāt „Miroņgalvu ar Sakrustotiem Kauliem. Tad tiek atklātas atlikušās „Apslēpto Dārgumu Atrašanās vietas”.

Bonusa spēles „Apslēptie Dārgumi” nejausie laimesti tiek reizināti ar monētu skaitu katrā izmaksas līnijā un aktīvo izmaksas līniju skaitu.

Piezīme:

Ja tiek atrasts lauciņš ar bonusa laimestu, tas tiek pieskaitīts „Kopējā” laimesta rāmī.

Izmaksu Līniju Apraksts.

Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām uz aktīvajām izmaksas līnijām.

Laimēto kredītu skaits atkarīgs no kopējā monētu skaita reizinājuma ar jūsu izvēlēto monētu skaitu.

Krāsainās līnijas, kas redzamas grafikos, attēlo iespējamās izmaksas līniju formas:

Izmaksu līnijas 1 - 2	Izmaksu līnijas 3 - 4
	
Izmaksu līnijas 5 - 6	Izmaksu līnijas 7 - 8
	
Izmaksu līnijas 9 - 10	Izmaksu līnijas 11 - 12
	
Izmaksu līnijas 13 - 14	Izmaksu līnijas 15 - 16
	
Izmaksu līnijas 17 - 18	Izmaksu līnijas 19 - 20
	
Izmaksu līnijas 21 - 22	Izmaksu līnijas 23 - 24
	
Izmaksu līnija 25	
	

Kārtība, kādā notiek pieteikšanās uz laimestu un kādā to izsniedz

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.

Izmaksātos 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.

Termiņš, līdz kuram azartspēles dalībnieks var pieteikties uz laimestu

Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti no 720 euro līdz 14300 euro tiek izmaksāti 24 stundu laikā. Laimesti, kuri pārsniedz 14300 euro izmaksā azartspēles noteikumos apstiprinātā kārtībā 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: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi.

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

SIA „Olybet Latvia”

08.05.2022.