

## **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**

Cocktail Rush  
Spēļu automātu spēle  
Ražotājs: EGT Interactive Ltd.

## **Spēles dalības maksa (likme)**

Minimālā likme 0.20 EUR  
Maksimālā likme 30 EUR

## **Spēles noteikumi**

"Cocktail Rush" ir 5 ruļļu, 10 izmaksas līniju spēļu automātu spēle. Spēle sastāv no 11 simboliem, no kuriem viens ir izplešanās Wild aizstājēj simbols, 2 ir izkaisītie Scatter simboli. Visas laimestu nesošās kombinācijas tiek izmaksātas no kreisās uz labo pusi, izņemot izkaisītos Scatter simbolus.

## **Gamble riska funkcija**

Kad spēlētājs laimē, viņam tiek dota iespēja piekļūt Gamble funkcijai, nospiežot pogu "Gamble".

Gamble funkcija tiek aktivizēta, kad Gamble ekrāns ir atvērts un kartīte ekrāna vidū ir vērsta uz leju un mirgo sarkanā un melnā krāsā. Uzlīme "Atlikušie Gamble mēģinājumi" norāda atlikušo spēlētāja izmēģinājumu skaitu šai spēlei. Uzlīme "Gamble Amount" norāda summu, kuru spēlētājs vēlētos dubultot azartspēles spēlē. Uzlīme "Gamble to Win" norāda summu, ko spēlētājs varētu laimēt, ja uzminēs kartītes krāsu. Ir divas pogas, lai atlasītu: "Sarkans" un "Meln". Izvēloties "Meln" vai "Sarkans", kartīte ekrānā tiek pārvietota uz augšu un tiek saglabāta kā vēstures kartīte. Pēdējās piecas kārtis spēlētāja sesijas laikā tiek glabātas sadaļā Vēsture.

Ja spēlētājs ir uzminējis kartītes krāsu, ekrāna vidū parādās jauna karte ar attēlu uz leju un mirgo sarkanā un melnā krāsā. Šis process turpinās, līdz spēlētājs neuzmin pareizi. Lauciņā "Laimests" tiek parādīta summa no lauka "Gamble Amount". Ja spēlētājs vēlas izbeigt Gamble funkciju viņš aktivizē pogu "Savākt". Ekrāns tiek aizvērts, un summa tiek pārskaitīta no lauka "Laimests" uz "Balance" lauciņu.

Ja spēlētājs neuzmin kartītes krāsu, Gamble funkcija beidzas un spēlētājs zaudē attiecīgo summu. Ekrāns aizveras. Summa no lauka "Laimests" tiek zaudēta un netiek pievienota atlikumam.

Maksimālā laimesta summa, ar k ovar riskēta Gamble funkcijā, ir norādīta izmaksu tabulā.

Gamble mēģinājumu skaits ir ierobežots līdz 5.

Ja atskaņotājs izmanto stacionāro datoru vai klēpj datoru, pogas "Sarkans" un "Meln" var aktivizēt arī, nospiežot tastatūras bulttaustiņus: "⇒" - "Meln" un "⇐" - "Red".

### **Bonus griezienu funkcija**

- Pamatspēles laikā spēlētājam kazino operators var piešķirt noteiktu skaitu bezmaksas bonusa griezienu (nospiežot likmes pogu, no spēlētāja bilances netiek veikti atskaitījumi).
- Likmes vērtība un rindu skaits bonusa griešanās režīmā ir iepriekš noteikts, un spēlētājs to nevar mainīt.
- Bonusa griešanās režīma laikā džekpota karšu funkciju nevar aktivizēt, un tas neietekmē spēles līmeņus.

### **Džekpota kāršu bonuss**

Džekpota kārtis ir nejauši aktivizēta funkcija, kas ir pieejama, kamēr tiek spēlēta jebkura spēle, kura to satur.

Jackpot Cards ir četru līmeņu spēles funkcija. Katru līmeni ilustrē kāršu masts:

- ♣ Kreiči 1. līmenis (zemākā džekpota vērtība);
- ♦ Kāravi 2. līmenis;
- ♥ Ereceni 3. līmenis;
- ♠ Pīķi 4. un augstākais līmenis.

Katra Džekpota karšu līmeņa vērtība un valūta tiek parādīta tās atbilstošās kārts masta simbola labajā pusē.

Iemaksas katrā līmenī tiek aprēķinātas, pamatojoties uz procentiem no spēlētāja likmes. No spēlētāja likmes netiek atskaitīta nekāda summa.

### **Iedarbināšana**

Džekpota karšu funkciju var nejauši aktivizēt pēc tam, kad ir pabeigta viena spēle un tiek savākti visi iegūtie laimesti. Kad tiek aktivizētas Džekpota kārtis, spēlētājam tiek automātiski garantēts viens no funkcijas līmeņiem.

Džekpota kārtis tiek izspēlētas papildus pamatspēlei, un tās nebeidz pamatspēli. Automātiskā spēle tiek automātiski apturēta, kad tiek aktivizēts Džekpota kāršu bonusa raunds. Pēc spēles beigām, spēle, kas tika spēlēta pirms Džekpota karšu funkcijas iedarbināšanas, atsāk darbību.

## **Noteikumi un kontrole**

Kad džekpots aktivizējas, spēlētājs tiek novirzīts uz Jackpot Cards bonusa funkciju, kur tiek parādīts izvēles lauks, kas sastāv no 12 aizklātām kārtīm. Spēlētājs izvēlas kārtis uz ekrāna, līdz tās atklāj 3 vienādus kāršu mastu simbolus. Piešķirtais džekpota kāršu līmenis ir tas, kas atbilst atklātajam uzvalkam. Laimesta summa atbildīs summai, kas uzkrāta pēdējā atbilstošā simbola atklāšanas brīdī. Lai beigtu džekpota kārtis, spēlētājam ir iespēja nospiegt pogu "Savākt", tādējādi pievienojot spēles laimestu kopējam atlikumam.

Jackpot Cards kārtā laimēto summu nevar izmantot Gamble jeb riskēšanas funkcijā. Spēlētājam ir saprātīga iespēja laimēt augstāko funkcijas līmeni ar jebkuru kvalificētu likmi, katru reizi, kad viņš izspēlē Jackpot Cards bonusa funkciju. Tomēr, jo augstāka ir kvalifikācijas likme pamatspēlē, jo lielāka iespēja iekļūt šajā bonusa funkcijā un uzvarēt kādu no līmeņiem.

## **Lēns interneta savienojums un atvienošana**

Lēns interneta savienojums var izraisīt aizkavi un parādīt novecojušas džekpota vērtības. Jackpot Cards bonuss atbalsta atgūšanu atvienošanās gadījumā.

## **Uzvarētāji**

Ja tiek piešķirts kāds Jackpot Cards laimests, visi spēlētāji, kuri spēlē šo funkciju, savā ekrānā saņems paziņojumu par šāda notikuma rašanos.

Teorētiskā spēles izmaksa spēlētājam: 96.41%.

## **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”

14.07.2022.