

## **Azartspēles organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruna numurs**

SIA "Olybet Latvia"

Reģ. Nr. 44103143645

Rēzeknes iela 5e, Rīga, LV-1073, tel. 67892975

## **Spēles nosaukums un veids**

Katmandu X

Spēļu automātu spēle

Ražotājs: ELKAB Studios AB

## **Spēles dalības maksa (likme)**

Minimālā likme 0.20 EUR

Maksimālā likme 100 EUR

## **Spēles noteikumi**

"Katmandu X" ir sešu ruļļu spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- Kaskādes griezienu funkcija
- Lielie simboli
- Aizstājējsimboli "Wild"
- Laimesta reizinātājs
- "Bonus" simbols un bezmaksas griezieni
- "X-iter" funkcija

Svarīgi:

- Laimests tiek izmaksāts vismaz no 5 vienādiem horizontāli vai vertikāli blakus esošiem simboliem.
- Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas kombinācijas laimestiem.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Teorētiskais ilgtermiņa atmaksāšanās procents (RTP) ir 95%.

## ***Vispārējie noteikumi***

1. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

## ***Kaskādes griezienu funkcijas noteikumi***

1. Ja pamatspēles vai bezmaksas griezienu laikā ir izveidojusies laimīgā kombinācija, visi laimējošie simboli tiek novākti no laukuma uz aizstāti no augšas ar jauniem simboliem.
2. Pārveidotais lauks tiek atkārtoti novērtēts un laimīgās kombinācijas tiek izmaksātas.
3. Kaskādes griezienu funkcija turpinās līdz nerodas jaunas laimīgās kombinācijas.

## ***Lielo simbolu noteikumi***



1. Jebkurš parastais simbols var parādīties uz spēles laukuma 1x1, 2x2, 3x3 vai 4x4 izmērā.

## ***Aizstājējsimbolu “Wild” noteikumi***



1. “Wild” simbols aizvieto jebkuru parasto simbolu, izņemot “Bonus”, “Super Bonus” un papildus bezmaksas griezienus simbolus, lai veidotu laimīgo kombināciju.
2. Katra laimīga kombinācija, kas tiek novākta no spēles laukuma kaskādes ietekmē, atstāj aiz sevis “Wild” simbolu.
3. Ja laimīgo kombināciju veido vairāki “Wild” simboli, tie apvienojas un izveido “Wild” simbolu ar reizinātāju.
4. “Wild” simbola reizinātājs tiek piemērots kombinācijas laimestam pirms tiek piemērots laimesta reizinātājs.
5. Uz spēles laukuma var parādīties speciālais sarkanais “Wild” simbols, kas iznīcina simbolus sev apkārt un aktivizē kaskādi.
6. Pēc nejaušības principa var tikt aktivizēta “Wild Strike” funkcijas, kas nejauši izvēlētos simbolus uz spēles laukuma pārveido par “Wild” simboliem.


## Laimesta reizinātāja noteikumi



1. Katra pamatspēles griezienu sākumā laimesta reizinātāja vērtība ir x1.
2. Katrs laimējošais simbols vienas kaskādes ietveros palielina laimesta reizinātāju par +1.
3. Jaunais laimesta reizinātājs tiek piemērots nākamās kaskādes laimestam.
4. Bezmaksas griezienu laikā laimesta reizinātājs turpina pieaugt līdz bezmaksas griezienu beigām.

## “Bonus” simbola un bezmaksas griezienu noteikumi







1. Trīs “Bonus” simboli aktivizē 7 bezmaksas griezienu funkciju.
2. Divi “Bonus” simboli un viens “Super Bonus” simbols aktivizē uzlabotos bezmaksas griezienus.
3. Uzlaboto bezmaksas griezienu laikā “Wild Strike” funkcija tiek aktivizēta katra bezmaksas griezienu sākumā.
4. Bezmaksas griezienu laikā uz spēles laukuma var parādīties  simboli, kas piešķir +1, +2 vai +3 bezmaksas griezienus attiecīgi.
5. Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi, ar kādu tika aktivizēti.

## “X-iter” funkcijas noteikumi



1. “X-iter” funkcijā atrodas 5 dažādi spēļu režīmi, kurus spēlētājam ir iespēja nopirkt.

-  - garantē spēles raundu ar piekļūvi bezmaksas griezieniem;
-  - garantē spēles raundu ar piekļūvi uzlabotajiem bezmaksas griezieniem
-  - spēles raunds ar garantētu “Wild Strike” funkciju, kurā spēles laukumam pievienotie “Wild” simboli ir ar 2x reizinātāju;
-  - spēles raunds ar garantētu speciālo sarkano “Wild” simbolu;



- - spēles raunds ar dubultotu iespēju aktivizēt bezmaksas griezienus..
2. “X-iter” funkciju ir iespēja aktivizēt tikai pamatspēles laikā.

### ***Izmaksu Noteikumi***

1. Jums tiek izmaksāts laimests tikai par lielāko laimīgo kombināciju.
2. Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti laimīgās kombinācijas laimestiem.
3. Laimests tiek izmaksāts vismaz no 5 vienādiem horizontāli vai vertikāli blakus esošiem simboliem.
4. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

### ***Spēles vadība***

#### ***Lai spēlētu, rīkojieties šādi:***

1. Lai paaugstinātu vai pazeminātu likmes vērtību, lietojiet izvēlni.
2. Klikšķiniet uz ikonas “GRIEZT”:
3. Ruļļi sāk griezties ar jūsu izvēlēto likmi.

#### ***Automātiskais vadības režīms:***

1. Nospiežot **Auto** ikonu, Jūs varat izvēlēties:
  - Griezienu skaits - izvēlies, cik reizes pēc kārtas ruļļi griezīsies Automātiskajā režīmā.

### **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 veido laimīgās kombinācijas, kas sastāv vismaz no 5 vienādiem horizontāli vai vertikāli blakus esošiem simboliem. Laimests atkarīgs no izveidotajām laimīgajām kombinācijām.

### *Izmaksu apraksts*

Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

- Simboliem jābūt līdzās un jāveido bloks no vismaz 5 vienādiem simboliem.
- Laimēto kredītu skaits atkarīgs no kopējā laimesta monētās reizinājuma ar jūsu izvēlēto monētas vērtību.
- Laimests tiek izmaksāts vismaz no 5 vienādiem horizontāli vai vertikāli blakus esošiem simboliem.

Izmaksas par laimīgās kombinācijas simboliem ar likmi 0.60 EUR parādītas attēlos, palielinot likmi proporcionāli mainās izmaksas.

|     |   |   |  |   |
|-----|---|---|--|---|
|     |  |  |  |  |
| 16+ | 60.00   | 30.00   | 15.00  | 6.00  |
| 15  | 15.00   | 12.00   | 6.00   | 3.00  |
| 14  | 6.00  | 4.80  | 3.00   | 2.10  |
| 13  | 4.50  | 3.60  | 2.40   | 1.80  |
| 12  | 3.60  | 3.00  | 1.80   | 1.50  |
| 11  | 3.00  | 2.40  | 1.50   | 1.20  |
| 10  | 2.40  | 1.80  | 1.20   | 0.90  |
| 9   | 2.10  | 1.20  | 0.90   | 0.60  |
| 8   | 1.80  | 1.05  | 0.72   | 0.42  |
| 7   | 1.50  | 0.90  | 0.54   | 0.36  |
| 6   | 1.20  | 0.75  | 0.45   | 0.30  |
| 5   | 0.90  | 0.60  | 0.36   | 0.24  |

|     |   |   |  |   |
|-----|---|---|--|---|
|     |  |  |  |  |
| 16+ | 4.20  | 3.60  | 3.00   | 2.40  |
| 15  | 2.10  | 1.80  | 1.50   | 1.20  |
| 14  | 1.80  | 1.50  | 1.20   | 0.90  |
| 13  | 1.50  | 1.20  | 0.90   | 0.60  |
| 12  | 1.20  | 0.90  | 0.60   | 0.42  |
| 11  | 0.72  | 0.54  | 0.42   | 0.30  |
| 10  | 0.45  | 0.36  | 0.30   | 0.24  |
| 9   | 0.36  | 0.30  | 0.24   | 0.18  |
| 8   | 0.24  | 0.18  | 0.15   | 0.12  |
| 7   | 0.18  | 0.15  | 0.12   | 0.09  |
| 6   | 0.15  | 0.12  | 0.09   | 0.06  |
| 5   | 0.12  | 0.09  | 0.06   | 0.03  |

### *Izmaksas kombināciju apraksts.*

Laimests tiek izmaksāts vismaz no 5 vienādiem horizontāli vai vertikāli blakus esošiem simboliem.



## **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: Rēzeknes iela 5e, Rīga, LV-1073), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA “Olybet Latvia” izskata pretenziju un sniedz rakstveida atbildi.

Spēlētājs elektroniski pretenziju var iesniegt e-pastā, rakstot uz **support@olybet.com** no e-pasta adreses, kuru spēlētājs ir reģistrējis savā profilā, vai arī sūtīt čata, pēc autorizēšanās savā profilā.

SIA “Olybet Latvia”

11.12.2023