

1. Azartspēles organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruna numurs

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

2. Spēles nosaukums un veids

King Kong
Spēļu Automātu spēle
Ražotājs: NextGen Gaming Pty Ltd.

3. Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.25 EUR
Maksimālā likme 50 EUR

4. Spēles norise

„King Kong“ ir piecu ruļļu, 25 fiksētu izmaksas līniju spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- Aizstājēj simbols
- “King Kong Goes Ape” papildfunkcija
- Izkaisītais simbols
- Bonusa spēle „Bezmaksas griezieni” ar “King Kong Smash Feature” papildiespēja.
- Bonusa spēle „Riska funkcija”

Svarīgi:

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.
- Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līniju laimestiem.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Spēles noteikumi

Vispārējie noteikumi

1. Spēle notiek uz 25 fiksētām izmaksas līnijām.
2. Likmes lielums uz katru izmaksas līniju ir no 0.01 EUR līdz 2 EUR.
3. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Aizstājēsimbolu noteikumi



1. Aizstājēsimbols parādās uz 2., 3. un 4. ruļļa.
2. Aizstājēsimbols aizvieto visus simbolus, izņemot izkaisītos simbolus.

“King Kong Goes Ape” papildfunkcijas noteikumi



1. Ja aizstājēsimbols parādās uz 3.ruļļa, visi simboli uz 3.ruļļa tiek pārvērsti par aizstājēsimboliem
2. Pēc nejaušības principa uz 2.un 4.ruļļa var parādīties papildus aizstājēsimboli.

Izkaisītā simbola noteikumi



1. Ja uz ruļļiem parādās secīgi no kreisās puses 2 vai vairāk izkaisītie simboli, tie veido laimīgo izkaisīto simbolu kombināciju.
2. Kombinācija neveidojas, ja izkaisītie simboli nav pēc kārtas uz 1.,2., u.t.t. ruļļa
3. Netiek aizstāts ar aizstājēsimbolu.
4. Izkaisītie laimesti tiek aprēķināti, reizinot izkaisīto simbolu kombinācijas izmaksu ar kopējo likmes vērtību.
5. Izkaisīto simbolu laimesti tiek pieskaitīti parastajiem laimestiem. Gadījumā, ja tiek uzgriezts gan izkaisītais, gan parastais laimests, jūs

saņemot laimestu par abiem, jo izkaisītajam simbolam nav jāatrodas uz secīgiem ruļļiem, lai iegūtu laimestu.

6. Bonusa spēle “Bezmaksas griezieni” sākas, kad parādās secīgi 3 vai vairāk izkaisītie simboli.

Bonusa spēles „Bezmaksas griezieni” noteikumi



1. Bonusa spēle “Bezmaksa griezieni” tiek aktivizēta, kad parādās secīgi no kreisās puses 3 vai vairāk izkaisītie simboli. Bonusa spēle netiek aktivizēta, ja izkaisītie simboli nav pēc kārtas uz 1.,2.,3.ruļļa.
2. Pirms bezmaksas griezienu uzsākšanas tiek piedāvāta “King Kong Smash Feature” papildiespēja:



3. Izvēlieties sist pa labi (SMASH RIGHT) vai pa kreisi (SMASH LEFT).
4. Par katru lidmašīnu, kuru King Kongs nogāž tiek iegūti papildus bezmaksas griezieni.
5. Var turpināt sitienus līdz King Kongs aizsit garām 3 reizes.
6. Iegūto bezmaksas griezienu skaits (Free Games) atkarībā no nogāztajām lidmašīnām (Planes Hit) parādīts attēlā:

Planes Hit	6	5	4	3	2	1
Free Games	150	100	75	50	25	15

7. “Bezmaksas griezienu” bonusa spēles laikā var iegūt papildus bezmaksas griezienus – tiek iegūti tikpat bezmaksas griezieni, kā uzsākot “Bezmaksas griezienu” bonusa spēli. “King Kong Smash Feature” papildiespēja atkārtoti netiek piedāvāta.
8. “Bezmaksas griezienu” bonusa spēli spēlē ar to pašu likmi kā griezienā, kas aizsāka bonusa spēli.
9. “Bezmaksas griezienu” bonusa spēles laimesti tiek pievienoti izmaksu līniju un izkaisīto simbolu laimestiem.

Bonusa spēles “Riska funkcija” noteikumi

1. Lai riskētu ar laimestu, spiediet **RISKĒT** pogu, tad izvēlieties KRĀSU vai MASTU.



- Ja KRĀSAS izvēle ir pareiza, laimests tiek DIVKĀRŠOTS (X2)
- Ja MASTA izvēle ir pareiza, laimests tiek ČETRKĀRŠOTS (X2)

2. Ar laimestu var riskēt līdz pat 5 reizēm.

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. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Spēles vadība

1. **Lai spēlētu, rīkojieties šādi:**

Lai paaugstinātu vai pazeminātu līnijas likmes lielumu, lietojiet “LIKME” izvēlni.



2. Klikšķiniet uz ikonas “GRIEZT”.



Ruļļi sāk griezties ar jūsu izvēlēto likmi.

Automātiskais vadības režīms:

1. Nospiežot **AUTOASPĒLE** ikonu varēsi izvēlēties, cik reizes pēc kārtas ruļļi griezīsies Automātiskajā režīmā:



2. Apturēt Automātisko režīmu var nospiežot **APTURĒT GRIEZIENUS** ikonu:



6. **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.

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 attēlos.

 <p>5 ● 7500 4 ● 1500 3 ● 100 2 ● 4</p>	 <p>5 ● 1000 4 ● 200 3 ● 25 2 ● 3</p>	 <p>5 ● 500 4 ● 100 3 ● 20 2 ● 2</p> <p>OF A KIND</p>
 <p>5 ● 200 4 ● 50 3 ● 15</p> <p>OF A KIND</p>	 <p>5 ● 150 4 ● 25 3 ● 10</p> <p>OF A KIND</p>	 <p>5 ● 100 4 ● 20 3 ● 5</p> <p>OF A KIND</p>

Izkaisīto simbolu izmaksu kombinācijas

- Uz ruļļiem jābūt attēlotiem secīgi no kreisās puses diviem vai vairāk izkaisītajiem simboliem.

Piezīme: Trīs izkaisītie simboli aktivizē bonusa spēli „Bezmaksas griezieni”.

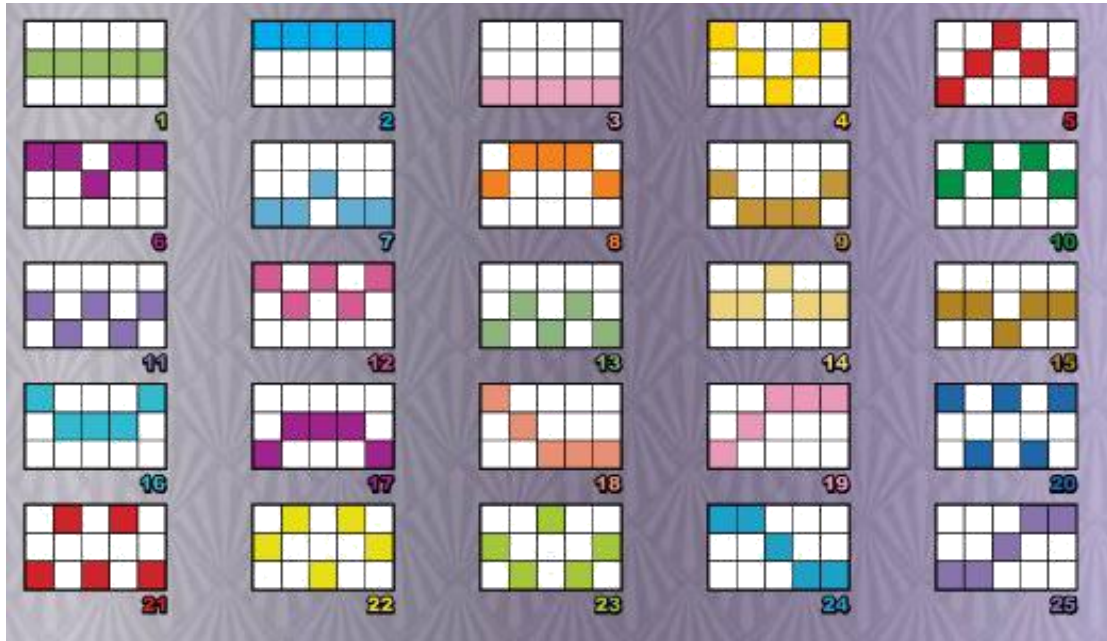
	
5 ●	2500
4 ●	375
3 ●	100
2 ●	25

Izmaksu Līniju Apraksts.

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

Laimēto kredītu skaits atkarīgs no kopējā laimēto kredītu skaita reizinājumu ar jūsu izvēlētas likmes lieluma.

Līnijas, kas redzamas attēlā, parāda iespējamās izmaksas līniju formas:



7. 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.

8. Termins, līdz kuram azartspēles dalībnieks var pieteikties uz laimestu

Laimēti, kas nepārsniedz 720 euro tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimēti no 720 euro līdz 14300 euro tiek izmaksāti 24 stundu laikā.

Laimēti, kuri pārsniedz 14300 euro izmaksā azartspēles noteikumos apstiprinātā kārtībā ne vēlāk kā 30 dienu laikā un ne vairāk kā divos maksājumos.

9. 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.