

SIA „Olybet Latvia”

Kronvalda bulv.3, Rīgā, LV-1010, tel. 67892975

Spēles „Lucky Angler A Snowy Catch” noteikumi
Net Entertainment spēles programma

Spēles veids: tiešsaistes spēļu automātu video spēle.

Cilindru un līniju skaits: 5 cilindri un 15 spēles līnijas.

Spēles laimesta procents: šai spēlei ir 96.4%.

Azartspēļu automātā izmantojamie maksāšanas līdzekļi:

Naudu savā kontā un tālāk attiecīgās spēles bilancē spēlētājs var ieskaitīt no: sava bankas konta, kā tiešo maksājumu vai izmantojot banklink pakalpojumus; no bankas kartes.

Minimālā likme vienai spēles līnijai: 2 kredītpunkti.

Minimālā likme vienam spēles gājienam: 30 kredītpunkti.

Maksimālā likme vienai spēles līnijai: 10 kredītpunkti.

Maksimālā likme spēlei: 300 kredītpunkti.

Maksimālais laimests pamatspēlē: 2 000 kredītpunkti.

Maksimālais laimests papildspēlē: nav konkrēti nosakāms.


Spēles norises apraksts

- “Lucky Angler A Snowy Catch™” ir 5 cilindru tiešsaistes videospēle ar 15 aktīvām līnijām un to skaitu mainīt nevar.
- Iespējams spēlēt ar 15 aktīvām līnijām ar dažādu likmju daudzumu un kredītpunktu vērtību.
- Spēlē laimesta kombinācijas tiek skaitītas no labās uz kreiso un no kreisās uz labo pusi, tādēļ likme uz vienu līniju ir 2 kredītpunkti.
 - Spiežot pa kreisi redzamo zaļo pogu, spēles notiek ar esošo līniju, likmju lielumu un kredītpunktu vērtību.
 - Nospiežot “MAX BET” pogu, spēle notiek ar maksimālo līniju, likmes un tobrīd esošo kredītpunkta vērtības lielumu.
- Nospiežot pogu “AUTO”, uz ekrāna parādās lodziņš ar noteiktu automatisku spēļu skaitu, kurus var izvēlēties.
- Laimējošo kombināciju un tām atbilstošu koeficientu tabula ir redzama, nospiežot uz ekrāna sadaļu „PAYTABLE”.
- Laimesti, kas iegūti ar attiecīgu likmi, tiek reizināti arī ar izvēlēto kredītpunktu vērtību.
- Laimesti tiek izmaksāti tikai par vērtīgāko kombināciju uz aktīvās līnijas.
- Laimesti tiek izmaksāti par kombinācijām, kurās simboli ir izkārtoti secīgā kārtībā, sākot no pirmā cilindra, skatoties no abām pusēm.
- Uz dažādām līnijām izkritušie laimesti tiek summēti.

Likmes summas izvēle

Ar zaļiem simboliem pogas „LEVEL” abās pusēs izvēlās kredītpunktu skaitu, ko likt uz vienu līniju.

Mainīt spēles likmi var pēc katra izdarītā gājiena. Ja spēlētājs vēlas turpināt spēli ar


iepriekšējā gājienā likto likmi, jānospiež pogu .

Ir iespēja likt maksimālo likmi uz visām aktivizētajām līnijām, nospiežot tikai vienu pogu “MAX BET”.

Kredītpunkta vērtību var izvēlēties ar simboliem zaļā krāsā sadaļas „**COIN VALUE**” abās pusēs.

Ja spēlētājam pieejamo kredītpunktu skaits ir mazāks par kopējo likmju summu visai spēlei, tie automātiski tiks sadalīti uz visām iespējamajām spēles līnijām.

Cilindru aktivizēšana

Lai uzsāktu spēli, spēlētājam jānospiež poga  un cilindri sāks griezties.

Cilindru apstāšanās

Pēc 2-3 sekundēm cilindri automātiski apstāsies.

Laimests

Laimējošo kombināciju un tām atbilstošu koeficientu tabula ir redzama, nospiežot uz ekrāna „**PAYTABLE**”.

Visas laimējošās kombinācijas tiek skaitītas no kreisās uz labo pusi.

Ja, cilindriem apstājoties, uz kādas no aktīvajām spēles līnijām ir laimējoša simbolu kombinācija, attiecīgās līnijas likme tiks reizināta ar atbilstošu laimesta koeficientu. Ja uz vienas līnijas ir divas laimējošās kombinācijas, tad kredītpunktus piešķir tikai par vērtīgāko no tām.

Visi vienā gājienā par laimējušām kombinācijām iegūtie kredītpunkti automātiski summējas ar spēlētāja rīcībā esošajiem kredītpunktiem. Laimēto summu var redzēt “**WIN**” sadaļā.

Spēles papildiezīmes

Papildspēles

Bezmaksas griezienu papildspēle

- Papildspēle tiek aktivizēta, kad pamatspēlē uz jebkuras pozīcijas izkrīt trīs vai vairāk „**SCATTER**” simboli. Tāpat papildspēlē izkrītot 3 vai vairāk šādiem simboliem, tā tiek pagarināta.
- Papildspēle notiek ar tādu pat kopējo likmi kā pamatspēlē, un tajā gūtie laimesti tiek pieskaitīti pie pamatspēles laimestiem.

“Sticky Wild” simbols

- Simbols aizvieto visus simbolus izņemot “**SCATTER**”.
- Pamatspēlē tas izkrīt tikai uz 2. un 4. cilindra.
- Bezmaksas griezienu papildspēlē tas izkrīt tikai uz 2., 3. un 4. cilindra. Uz 3. cilindra tas izkrīt tikai uz vidējās pozīcijas un paliek tur līdz beidzas papildspēle.
- Kad “**Sticky Wild**” simbols veido laimesta kombināciju kopā ar citiem simboliem, tas paliek tajā pašā pozīcijā arī nākamajos griezienos tik ilgi kamēr nav jaunu laimestu kas tiek veidoti kopā ar šo simbolu.
- Ja, laikā kad uz cilindriem atrodas “**Sticky Wild**” simbols, tiek mainīta likme vai kredītpunkta vērtība, tad tas vairs nedarbosies nākamajā griezienā.

“Autoplay” funkcija

Lai aktivizētu šo funkciju ir, jānospiež uz “**AUTOPLAY**” vai “**AUTO**” pogu spēles ekrānā un jāizvēlas “**ADVANCED SETTINGS**”. Tiek piedāvātas šādas izvēles iespējas:

- **On any win.** Apstādina automātiskos gājienu pie jebkura laimesta.

- **If Free Spins is won.** Apstādina automātiskos gājienus, kad tiek laimētas bezmaksas spēles.
- **If single win exceeds.** Apstādina automātiskos gājienus, kad laimesta summa pārsniedz vai sasniedz uzstādīto summu.
- **If cash increases by.** Apstādina automātiskos gājienus, ja to laikā laimestu summa pārsniedz norādīto.
- **If cash decreases by.** Apstādina automātiskos gājienus, ja to laikā zaudētā summa pārsniedz norādīto.

Papildus informācija

Minētās spēles iezīmes un uzstādījumi var būt atkarīgi no konkrētās kazino istabas lietošanas noteikumiem. Spēlētājam ir jāgriežas pie kazino administrācijas, lai noskaidrotu jautājumus par sekojošām lietām:

- Kā tiek risināti jautājumi par nepabeigtajām spēlēm.
- Laiks, pēc kāda neaktīvā spēlēšanas sesija tiek pārtraukta.

Tehnisku problēmu gadījumā, kas skar spēles programnodrošinājumu un to tehnisko pusi, visi veiktie gājieni tiek anulēti un naudas līdzekļi, kas vēl nav izmantoti spēlēšanai, atgriezti spēlētājam.

Spēles uzstādījumi

Lai piekļūtu spēles uzstādījumiem, ir jānospiež uzgriežņa atslēgas simbols (blakus skaļruņa simbolam) uz spēles ekrāna.

- **Quick spin.** Aktivizē vai atslēdz ātro griezienu funkciju.
- **Ambience sound.** Ieslēdz vai atslēdz fona audio mūziku.
- **Sound effects.** Ieslēdz vai atslēdz skaņas efektus spēles laikā.
- **Intro screen.** Aktivizē vai izslēdz spēles ievada video.
- **Graphics quality.** Pielāgo attēla kvalitāti lēna interneta savienojuma gadījumā.
- **Game history.** Ļauj apskatīt spēles vēsturi.
- **Spacebar to spin.** Ieslēdz vai atslēdz iespēju ar klaviatūras taustiņa "Spacebar" palīdzību veikt gājienus.
- **Piezīme:** Dažās spēlēs var nebūt visu uzskaitīto spēļu uzstādījumu.

Spēles beigas

Spēle beidzas, ja spēlētāja rīcībā vairs nav kredītpunktu vai ir izspēlēta pamatspēle un visas papildspēles, vai spēlētājs vēlas beigt spēli. Lai saņemtu laimestu, pārskaita naudu uz savu kontu, izmantojot vienu no pieejamajiem transakciju veidiem.

Laimesta saņemšanas norise

Lai saņemtu laimestu savā spēļu kontā, ir jāaizver attiecīgās spēles logs un jāveic naudas transakcija no konta sadaļas „CASHIER”.

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.

Laimestiem nav izmaksu limita. Tie tiek izmaksāti nākamajā dienā pēc transakcijas pieprasīšanas. Pirmā šāda transakcija var aizņemt ilgāku laiku, līdz 10 darba dienām.

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 uz spēles ekrāna parādījusies informācija nav spēles laimests un netiek izmaksāts.

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.

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 Kronvalda bulvārī 3., Rīgā, LV-1010, norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi.

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

SIA „Olybet Latvia”

19.03.2021.