

**SIA „Olybet Latvia”**

**Kronvalda bulv.3, Rīga, LV-1010, tel. 67892975**

Spēles „**Mr. Cashback**” noteikumi

**Playtech spēles programma**

**Spēles veids:** tiešsaistes spēļu automātu video spēle.

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

**Spēles laimesta procents:** 95.46 %.

**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, bankas kartes.

**Viena kredītpunkta vērtība:** 0.01 EUR, 0.02 EUR, 0.05 EUR, 0.10 EUR, 0.15 EUR, 0.25 EUR.

**Minimālā likme vienai spēles līnijai:** 1 kredītpunkts (0.01 EUR).

**Minimālā likme vienam spēles gājienam:** 1 kredītpunkts (0.01 EUR).

**Maksimālā likme vienai spēles līnijai:** 10 kredītpunkti.

**Maksimālā likme vienam spēles gājienam:** 150 kredītpunkti.

**Maksimālais laimests pamatspēlē:** 7 500 kredītpunkti.

**Maksimālais laimests papildspēlē:** nav konkrēti nosakāms.

**Spēles apraksts**

Kopējā likmju summa visai spēlei redzama „**TOTAL BET**” sadaļā.

Izvēlēto aktīvo līniju summa ir redzama sadaļā „**LINES**”, likme uz aktīvo līniju sadaļā „**LINE BET**”.

Esošo kredītpunktu daudzums ir redzams sadaļā „**CASHIER**”.

Ja spēlētājam pieejamo kredītpunktu skaits ir mazāks par kopējo pēdējo likmju summu, visai spēlei tiek piedāvāta iespēja izvēlēties tikai tik daudz līnijas, uz cik iespējams uzlikt maksimālo likmi.

Cilindru aktivizēšana

Lai uzsāktu spēli, spēlētājam jānospiež taustiņš „**SPIN**” un cilindri sāk griezties.

Cilindru apstāšanās

Pēc 2 – 4 sekundēm cilindri automātiski apstājas.

Laimests

Laimestu kombinācijas un tiem atbilstošo laimesta koeficientu tabula ir redzama nospiežot uz ekrāna sadaļu „**INFO**”.

Visas laimējošās kombinācijas skaita no kreisās uz labo pusi.

Ja cilindriem apstājoties ir izkritusi laimējošo simbolu kombinācija, attiecīgās līnijas likmi reizina ar laimestu koeficientu.

Visas vienā spēles gājienā iegūtās laimestu kombinācijas summējas.

Laimēto summu var redzēt „**WIN**” sadaļā.

Spēlei beidzoties vai vienai tās kārtai, tajā gūtais laimests automātiski summējas ar spēlētāja rīcībā esošajiem kredītpunktiem. Aizverot spēles logu ar peles kursoru, visi laimesti ieskaitās spēlētāja konta sadaļā „**CASHIER**”. Lai saņemtu šos laimestus savā personīgajā finanšu iestādes kontā, spēlētājam ir jāizvēlas naudas transakcijas veids:

- pārskaitīt uz bankas kontu;
- bankas karti.

### Spēles norise

Lai mainītu viena kredītpunkta vērtību jānospiež uz spēles ekrāna poga “**CLICK TO CHANGE**”. Likmi izvēlas ar pogu „**BET PER LINE**”. Aktīvo līniju daudzumu var izvēlēties spiežot uz pogas „**LINES**”, vai klikšķinot uz cipariem cilindru abās pusēs. Izvēloties lielāku līniju skaitu, tiek aktivizētas līnijas, kas atrodas pirms tām. Piemēram, ja spēlētājs izvēlas spēlēt uz 6 līnijām, tad automātiski tiek aktivizētas arī iepriekšējās 5. Nospiežot “**BET MAX**” pogu, tiek aktivizētas visas līnijas, izvēlēta maksimālā likme un tiek veikts grieziens.

Kopējā gājiena likme ir vienāda ar likmi uz līniju reiz izvēlēto līniju skaitu.

Tāpat griezieni var tikt veikti automātiski. Lai to izdarītu, jānospiež “**AUTO START**” poga. Spiežot uz + vai – simboliem tiek palielināts vai samazināts automātiski veicamo griezienu skaits. Lai apturētu bezmaksas griezienus pirms noteiktā skaita, jānospiež poga “**STOP**”.

Ja uz vienas aktīvās līnijas izkrīt vairākas laimestu kombinācijas, tad tiek izmaksāts viens, lielākais laimests. Ja vienā griezienā laimesti izkrīt uz vairākām līnijām, tad šie laimesti tiek summēti un pieskaitīti spēlētāja kontam.

Laimesti aktivizē minēšanas (“**GAMBLE**”) funkciju pēc uzklikšķināšanas uz tās. Vairāk informācijas par minēšanu ir pieejama zemāk.

### Informācijas lapa:

Nospiežot pogu “**INFO**”, tiek atvērta sadaļa, kurā ir aprakstīta svarīgākā informācija par spēli. Nospiežot bultu simbolus labajā apakšējā stūrī, tiek dota navigācijas iespēja starp dažādām spēles sastāvdaļām.

Laimestu izmaksu tabulā ir redzamas laimesta kombinācijas. Kad tā tiek atvērta pēc laimesta kombinācijas iegūšanas, laimesta kombinācija tiek izcelta un tā mirgo.

“**GAMBLE**” sadaļā tiek paskaidrots, kā aktivizēt minēšanas funkciju un tās noteikumi.

Nospiežot “**Show Paylines**” tiek atvērta sadaļa, kurā parādītas iespējamās līniju kombinācijas. Lai atgrieztos pie spēles, jānospiež poga “**Hide Paylines**”.

Nospiežot pogu “**BACK**”, spēlētājs iziet no sadaļas “**INFO**” un tiek atgriezts spēlē.

### **Par izmaksām:**

Ja simbols veido laimesta kombinācijas uz vairāk nekā viena cilindra, laimesti tiek saskaitīti un pievienoti kopējam kredītpunktu skaitam.

Laimesta kombinācijām ir jāsākas ar kreiso malējo cilindru un simboliem jāatrodas uz secīgiem cilindriem.

Ja divas laimesta kombinācijas vienlaicīgi parādās uz vienas aktīvās līnijas, tad par vērtīgāko no tām tiek saņemts laimests. Ja vienlaicīgi uz vairākām aktīvajām līnijām izkrīt laimesta kombinācijas, tad tās tiek summētas un pievienotas spēlētāja bilancei.

## **Spēles papildiezīmes**

### **“WILD” simbols**

Spēlē “**WILD**” jeb aizvietojošais simbols ir vīrietis. Tas aizvieto jebkuru citu simbolu izņemot “**SCATTER**” simbolu, lai izveidotu iespējami labākās laimesta kombinācijas.

Tāpat laimests tiek izmaksāts par 3 vai vairāk “**WILD**” simbolu kombināciju. Laimests par šīm kombinācijām tiek izmaksāts tādā gadījumā, ja tas ir lielāks par laimesta kombinācijām, kas tiek veidotas šiem simboliem kopā ar parastajiem simboliem. „**WILD**” simbols neizkrīt bezmaksas griezienu papildspēlē.

### **“SCATTER” simbols**

Kā “**SCATTER**” simbols darbojas simbols uz kura ir rakstīts „**MR. Cashback**”. Lai par šiem simboliem iegūtu laimestus, tiem nav jāizkrīt noteiktā secībā. Ja uz ekrāna vienlaicīgi parādās 3 vai vairāk šādi simboli, par tiem tiek saņemts laimests, kas tiek pievienots kopējam kredītpunktu daudzumam. Par šiem simboliem laimests tiek izmaksāts pareizinot noteiktu kredītpunktu skaitu ar kopējo likmi. “**SCATTER**” simboli neizkrīt bezmaksas griezienu papildspēlē.

## Bez maksas griezienu papildspēle

12 bezmaksas griezienu papildspēle tiek aktivizēta kad pamatspēles laikā uz ekrāna izkrīt trīs vai vairāk **“SCATTER”** simboli. To laikā visi iegūtie laimesti tiek dubultoti.

Pēc katra griezienu pēc nejaušības principa izvēlēts simbolu skaits ( no 0 līdz 5, izņemot **“WILD”** un **“SCATTER”** simbolus), tiek pārvērsts **“FREEZING WILD”** simbolos. Šie simboli nevar izkrist viens virs otra.

Papildspēle nevar tikt pagarināta.

Lai uzsāktu papildspēli ir jānospiež **“Click to Start”**. Uz ekrāna parādās ziņa, ka tūlīt sāksies papildspēle un ir jānospiež **“Continue”**.

Papildspēles laikā griezieni notiek ar tādu pat likmi un aktīvo līniju skaitu, kāds tas bija papildspēles aktivizēšanas laikā. Pēc katra laimesta informācija par to parādās **“WIN”** sadaļā. Papildspēles laikā iegūtais laimests tiek parādīts sadaļā **“FREE SPIN WIN”**. Pēc papildspēles beigām, tās laikā iegūtie laimesti tiek summēti. Sadaļā **“GAME WIN”** parādās laimesti, kas ir iegūti no griezienu, kas aktivizēja papildspēli. **“FEATURE WIN”** parāda laimestus, kas iegūti bezmaksas griezienu papildspēles laikā. **“TOTAL WIN”** parāda papildspēlē iegūto kopējo laimestu.

Lai atgrieztos pamatspēlē ir jānospiež **„Continue”**.

Papildspēlē iegūtie laimesti tiek pievienoti laimestiem par aktīvajām līnijām un **„SCATTER”** simboliem un pievienoti kopējam kredītpunktu daudzumam.

Ja bezmaksas griezienu papildspēle tiek aktivizēta automātisko griezienu laikā, lai to uzsāktu, jānospiež poga **“Click to Start”** un **„Continue”**. Kad visas bezmaksas spēles tiek izspēlētas un spēlētājs nospiež **“Continue”**, tiek atsākti automātiskie griezieni.

## **“Mr. Cashback” papildfunkcija**

Funkcija var tikt aktivizēta pamatspēles, bet ne bezmaksas griezienu papildspēles laikā.

Tās ietvaros tiek skaitīti visi griezieni uz attiecīgās aktīvās līnijas, katrai izvēlētajai likmei, kuru laikā netiek iegūti nekādi laimesti. Ja uz attiecīgās līnijas spēlējot ar nemainīgu likmi 50 griezienu laikā netiek iegūti laimesti, tad spēlētājs saņem laimestu, kas ir 50 reizes lielāks par pirms tam izmantoto likmi uz līnijas.

Veikto griezienu skaits ar katru izvēlēto likmi uz līniju tiek saglabāts un to tālāka skaitīšana tiek atsākta, kad spēlētājs sāk spēlēt ar šo likmi atkal. Tāpat veikto griezienu skaits tiek saglabāts pēc tam kad spēlētājs beidz spēles sesiju un atsāk to pēc kāda laika. Kad šī funkcija piešķir spēlētājam laimestu tiek parādīta **“Mr.Cashback”** animācija ar laimestu un par kuru līniju tas ir piešķirts.

Spēlei ritot uz priekšu, veikto griezienu daudzums bez laimestiem tiek parādīts ar apla palīdzību, kurā par katru griezienu bez laimesta samazinās sektors zaļā krāsā un palielinās tā daļa dzeltenajā, tad oranžajā un visbeidzot sarkanajā krāsā.

Novietojot peles kursoru uz apla spēles sānos, parādās cik griezieni bez laimestiem vēl ir jāveic, lai tiktu aktivizēta **“Mr. Cashback”** funkcija.

### **Minēšana**

Pēc jebkura laimesta iegūšanas tiek aktivizēta minēšanas poga – **„GAMBLE”**. Nospiežot uz to, spēlētājam ir iespēja likt iegūto laimestu uz minēšanu un palielināt to.

Iegūtie laimesti pirms minēšanas tiek parādīti sadaļā **“BANK”**. Summu, kas tiks laimēta, ja tiks uzminēta aizklātās kārts masts ir redzama sadaļā **„DOUBLE TO”**. Tiek parādīta aizklāta kārts un spēlētājam ir jāmin, kādā krāsā ir tās masts – sarkanā vai melnā nospiežot uz attiecīgās pogas **“RED”** vai **“BLACK”**.

Ar katru iegūto laimestu, spēlētājam ir iespēja to atkal dubultot līdz laimētā summa ir vienāda vai lielāka par minēšanas summas limitu. Limits ir parādīts **“INFO”** sadaļā, kas veltīta minēšanai.

Lai iegūtos laimestus pieskaitītu kopējai spēlētāja bilancei, jānospiež poga **“COLLECT”**, pēc kā spēlētājs tiks atgriezts pamatspēlē.

**Jāatceras:** Minēšana nav iespējama automātisko gājienu laikā.

#### **Pogas:**

<b>Info</b>	Atver informācijas sadaļu, kurā aprakstīta spēle un tās dažādas sastāvdaļas.
<b>Auto Start / Stop</b>	Automātiski veic noteiktu griezienu skaitu pēc kārtas./ Beidz automātiskos griezienus.
<b>+ un – pogas</b>	Palielina vai samazina automātisko griezienu skaitu.
<b>Lines</b>	Aktivizē vēl vienu līniju vai uzsāk to aktivizēšanu no sākuma.
<b>Bet Per Line</b>	Palielina likmi par vienu kredītpunktu.
<b>Bet Max</b>	Aktivizē visas līnijas ar maksimālo likmi un veic spēles griezienu.
<b>Spin</b>	Sāk griezienus.
<b>Gamble</b>	Aktivizē minēšanas funkciju, kas sniedz iespēju palielināt griezienu laikā iegūto laimestu.

Spēles ekrāna apakšējā daļā ir redzama kazino konta rīkjosla. Tajā ir norādīta sekojoša informācija:

Current balance

Spēlētāja konta stāvoklis. Tajā ir parādīti līdzekļi, kas ir pieejami spēlēšanai kazino.

Cashier

Nospiežot šo pogu, atveras spēlētāja konta kases sadaļa, caur kuru iespējams veikt depozītus vai pārskaitīt naudu uz savu personīgo kontu bankā, kredītkarti u.tt. Tāpat šajā sadaļā ir iespējams apskatīt pēdējo transakciju vēsturi.

Play for Real Money

Šī poga parādās tikai tad, ja spēle notiek virtuālās naudas kontā vai bezsaistes režīmā. Nospiežot šo pogu, spēlētājs nonāks reālās naudas konta sākumlapā. Ja reālās naudas konts jau būs reģistrēts, tad atvērsies reģistrācijas lapa.

Menu (uzgriežņa atslēgas simbols)

Šajā sadaļā ir sakopotas pašas pieprasītākās funkcijas.

Izvēloties “**History**” (funkcija nav pieejama bezsaistes režīmā) atvērsies spēles vēstures logs, kurā būs redzama pēdējo griezienu vēsture.

“**Options**” dod iespēju mainīt dažādus spēles uzstādījumus. Šeit var iepazīties ar šīm iespējām.

Poga “**Help**” atver palīdzības sadaļu, kas ir atvērta dotajā brīdī.

“**Online Support**” sniedz iespēju sazināties ar klientu atbalsta dienestu, ja tas ir pieejams tiešsaistē.

Nospiežot pogu “**CLOSE**”, tiek aizvērta attiecīgā spēle un atveras kazino konta sākumlapa.

Ir iespēja spēles pogu nospiešanas uz ekrāna vietā, veikt dažas funkcijas ar datora klaviatūras palīdzību.

**Lai veiktu šādas darbību, jānospiež attiecīgais taustiņš:**

TAB Izceļ nākamo pogu spēles ekrānā.

ENTER Izvēlēties pogu, kas ir izcelta (tas pats, kas uzklikšķināt uz tās)

SPACEBAR Veic spēles griezienu ar izvēlēto likmi.

ESC

Iziet no spēles (funkcija pieejama tikai tai spēles versijai, kas ir lejupielādēta).

### **Interneta savienojuma traucējumu gadījumā**

Ja spēles uz reālu naudu griezienu laikā pārtrūkst interneta savienojums, pēc tā atjaunošanas, jāatver kazino konts un jānospiež poga **“History”**. Tiks parādīts pēdējā griezienu rezultāts.

Ja interneta savienojums pārtrūkst bezmaksas griezienu laikā, spēlētājs tiks automātiski novirzīts atpakaļ pie šīs spēles pēc tam, kad tiks atjaunots savienojums un būs iespēja turpināt spēli.

Ja interneta savienojums pārtrūkst papildspēles laikā vai griezienā, kad tā tiek aktivizēta, tad pēc savienojuma atjaunošanas spēlētājs tiek atgriezts tajā pašā spēles daļā, kad pārtrūka savienojums.

Ja interneta savienojums pārtrūkst automātisko griezienu laikā, iesāktais grieziens tiks pabeigts un pārējie griezieni pēc savienojuma atjaunošanas netiks veikti. Lai redzētu iepriekšējo griezienu rezultātu ir jāapskatās sadaļā **“History”**.

Ja interneta savienojums pārtrūkst minēšanas laikā, pēc tam, kad tiek atvērta pirmā kārts un pēc tam, kad veikta izvēle **“DOUBLE”** vai **“DOUBLE HALF”**, pēc savienojuma atjaunošanas, spēle atsāksies no tās pašas vietas, kur tā tiks pārtraukta.

Ja interneta savienojums pārtūks spēles laikā, spēlējot uz reālu naudu, nepieciešams atjaunot interneta savienojumu un ielogoties kazino kontā. Tad nospiežot uz sadaļas **“History”**, būs iespēja redzēt pēdējo griezienu rezultātu.

### Slot spēļu automātu veidi

**Svarīgi:** ir starpība starp likmi uz līniju (**“Line Bet”**) un kopējo likmi (**“Total Bet”**) . Likme uz līniju parāda likmes lielumu uz vienu līniju. Kopējā likme parāda, cik kredītpunktu tiek samaksāts par vienu griezienu. Laimesti, kas ir redzami izmaksu tabulā uz ekrāna, tiek pareizināti ar kredītpunkta vērtību nevis likmi uz līniju. Ja laimesta kombinācijas izkrīt uz vairākām aktīvajām līnijām, tad šie laimesti tiek saskaitīti un pievienoti kopējam kredītpunktu daudzumam.

### **Spēles beigas**

Spēle beidzas, ja spēlētāja rīcībā vairs nav kredītpunktu vai ir izspēlēta pamatspēle un visas papildspēles, vai spēlētājs pats 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 jāizver 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.

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 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, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos apstiprinātā kārtībā ne vēlāk kā 30 dienu laikā kopš laimesta pieteikšanas brīža 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 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”

23.03.2021.