

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

Rise of the Mountain King

Spēļu automātu spēle

Ražotājs: NextGen Gaming Pty Ltd

Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.30 EUR

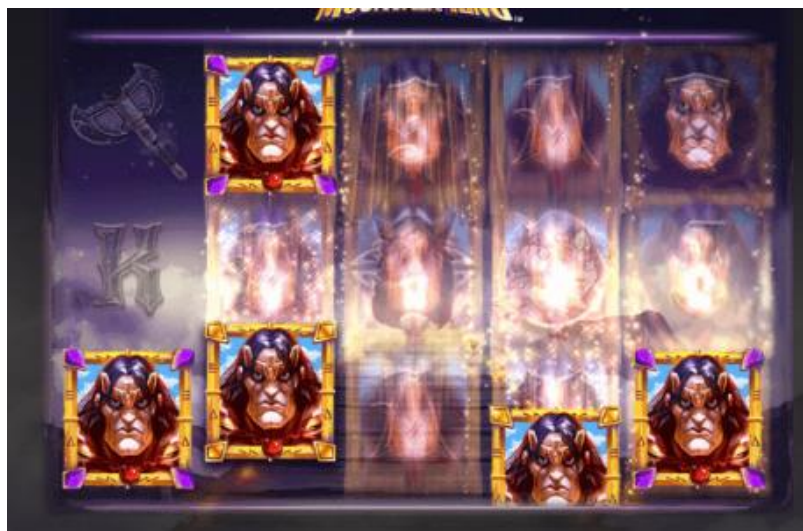
Maksimālā likme 15 EUR

Spēles noteikumi

"Rise of the Mountain King" ir 3 rindu, 5 ruļļu, 30 līniju spēļu automātu spēle.

- Izmaksas tiek aprēķinātas attiecīgi izmaksu tabulai.
- Izmaksas līniju laimesti un Scatter simbolu laimesti tiek reizināti ar monētas vērtību.
- Scatter laimesti tiek pievienoti izmaksas līniju laimestiem.
- Par vienu izmaksas līniju tiek izmaksāts tikai augstākais laimests.
- Laimesti uz vairākām atšķirīgām līnijām tiek apvienoti.
- Visi laimesti sākas ar pirmo kreiso rulli un maksā no kreisās uz labo pusi uz secīgiem ruļļiem, izņemot Scatter simbolus, kuri maksā jebkurā pozīcijā.
- WILD simboli ir aizstājējsimboli, un aizstāj visus simbolus izņemot Scatter.
- Nepareiza darbības atceļ visus laimestus, izmaksas un spēles.

King's re-spin (atkārtotā grieziņa) funkcija



- Funkcija tiek aktivizēta, kad uz ekrāna parādās 3 vai vairāk WILD simboli.
- Jebkuri laimesti no sākotnējā griezienu tiek izmaksāti un spēlētājam tiek piešķirts 1 RE-SPIN.
- Scatter simboli, kuri parādās uz ekrāna, uz RE-SPIN aktivizējošā griezienu pārtop par WILD simboliem pirms RE-SPIN funkcija sāk darbību.
- RE-SPIN funkcijas laikā, KING ruļļi griežas virs visām aktivizējošo simbolu pozīcijām, kā pārklājums.
- RE-SPIN tiek atkārtoti aktivizēts, ja viens vai vairāki papildus WILD simboli parādās uz ruļļiem pēc RE-SPIN.
- Jebkuri jauni WILD simboli, kuri tika uzgriezti RE-SPIN funkcijas laikā, tiek turēti savās pozīcijās uz RE-SPIN funkcijas laiku, un aizstāj visus simbolus, kuri parādās zem tiem.
- RE-SPIN turpinās, līdz uz ekrāna neparādās neviens jauns WILD simbols, vai arī visas ruļļu pozīcijas ir aizpildītas ar WILD simboliem.
- KING'S RE-SPIN laimesti tiek izmaksāti vienreiz, tikai pēc tam, kad visi RE-SPIN ir pabeigti.
- KING'S RE-SPIN funkcija tiek izspēlēta ar tādām līnijām un monētas vērtību, ar kādu tā tika aktivizēta.

Rise of the MULTIPLIER (REIZINĀTĀJA palielināšanas) funkcija



- 8, 9 vai 10 bezmaksas spēles tiek ierosinātas ikreiz, kad attiecīgi parādās 3, 4 vai 5 SCATTER simboli.
- UZKRĀJUMA SKAITĪTĀJS bezmaksas spēļu laikā parādās virs celiņu loga.
- UZKRĀJUMA SKAITĪTĀJS norāda UZKRĀTO SCATTER SIMBOLU SKAITU bezmaksas spēļu laikā.
- Pirms tiek sāktas bezmaksas spēles, katrs SCATTER SIMBOLS, kas parādās izraisošajā kombinācijā, tiek pievienots UZKRĀJUMA SKAITĪTĀJAM.

- Katrs SCATTER simbols, kas parādās bezmaksas spēļu laikā, palielina UZKRĀTO SCATTER SIMBOLU SKAITU par 1.
 - Par katru SCATTER SIMBOLU, kas parādās bezmaksas spēļu laikā, tiek piešķirta arī 1 PAPILDU bezmaksas spēle.
 - UZKRĀTO SCATTER SIMBOLU SKAITS ir kumulatīvs visā REIZINĀTĀJA PALIELINĀŠANAS FUNKCIJAS laikā.
 - Kad UZKRĀTO SCATTER SIMBOLU SKAITS sasniedz maksimālo vērtību, UZKRĀJUMA SKAITĪTĀJS pārtrauc palielināšanu uz atlikušo funkcijas laiku.
 - Par katru SCATTER SIMBOLU, kas parādās, kad UZKRĀJUMA SKAITĪTĀJS pārtrauc palielināšanu, aizvien tiek piešķirta 1 PAPILDU bezmaksas spēle.
 - Visi laimesti, kuros bezmaksas spēļu laikā parādās viens vai vairāki WILD aizstājējsimboli, tiek reizināti ar aktīvo WILD aizstājējsimbolu.
 - WILD REIZINĀTĀJA sākotnējā vērtība ir x5.
 - WILD REIZINĀTĀJS pastāvīgi PALIELINĀS REIZINĀTĀJA PALIELINĀŠANAS FUNKCIJAS laikā, kad UZKRĀTO SCATTER SIMBOLU SKAITS sasniedz noteiktus sliekšņus.
- ✓ 2. LĪMENIS (UZKRĀTO SCATTER SIMBOLU SKAITS = 6): WILD REIZINĀTĀJS = x10;
 - ✓ 3. LĪMENIS (UZKRĀTO SCATTER SIMBOLU SKAITS = 9): WILD REIZINĀTĀJS = x15;
 - ✓ 4. LĪMENIS (UZKRĀTO SCATTER SIMBOLU SKAITS = 12): WILD REIZINĀTĀJS = x25;
 - ✓ 5. LĪMENIS (UZKRĀTO SCATTER SIMBOLU SKAITS = 15): WILD REIZINĀTĀJS = x50;
 - ✓ 6. LĪMENIS (UZKRĀTO SCATTER SIMBOLU SKAITS = 18): WILD REIZINĀTĀJS = x100;
- Visi laimesti bezmaksas spēles laikā tiek aprēķināti tikai vienu reizi, kad ir atjaunināts UZKRĀJUMA SKAITĪTĀJS.
 - Ja UZKRĀTO SCATTER simbolu SKAITS pārsniedz vairākus sliekšņus viena griezienu laikā, WILD REIZINĀTĀJS nekavējoties palielinās līdz augstākā sasniegtā LĪMEŅA vērtībai, un tiek piešķirts papildu bezmaksas spēles kumulatīvais kopējais laimests.
 - KING'S RESPIN var tikt ierosināts REIZINĀTĀJA PALIELINĀŠANAS FUNKCIJAS laikā.
 - REIZINĀTĀJA PALIELINĀŠANAS FUNKCIJU nevar ierosināt atkārtoti.
 - REIZINĀTĀJA PALIELINĀŠANAS FUNKCIJA tiek spēlēta ar tām pašām līnijām un monētu vērtību, kāda bija spēlei, kura saņēma iespēju spēlēt bezmaksas spēles.
 - REIZINĀTĀJA PALIELINĀŠANAS FUNKCIJAS laimesti tiek pievienoti izmaksas līnijai un SCATTER SIMBOLU laimestiem.
 - Kad REIZINĀTĀJA PALIELINĀŠANAS FUNKCIJA ir pabeigta, WILD REIZINĀTĀJA vērtība tiek atiestatīta uz x1.

BUY PASS funkcija (ja pieejama)

- BUY PASS funkcija ļauj izlaist pamatspēli un uzreiz ierosināt REIZINĀTĀJA PALIELINĀŠANAS FUNKCIJU.
- Maksa par BUY PASS: spēlētāja kopējā likme x 100.
- REIZINĀTĀJA PALIELINĀŠANAS FUNKCIJA tiek izspēlēta uz 30 izmaksas līnijām ar izvēlēto monētas vērtību, kāda bija brīdī, kad tika ierosināta BUY PASS.
- Ir arī iespējams RISKĒT, lai iegūtu IESPĒJU aktivizēt BUY PASS.
- BUY PASS RISKĒŠANAS LIKMES ir pieejamas ar soli - jūsu kopējā likme x 12,5 (maksimāli līdz 87,5x).
- BUY PASS veiksmīgas aktivizēšanas varbūtība, izmantojot RISKĒŠANU, ir proporcionāla ar spēlētāja likmei attiecībā pret MAKSIMĀLO cenu 100x kopējo likmju apmērā (kā norādīts ekrānā).
- Kad BUY PASS funkcija ierosina REIZINĀTĀJA PALIELINĀŠANAS FUNKCIJU, laimesta sākšanas laimests netiek piešķirts.
- UZKRĀJUMA SKAITĪTĀJS vienmēr sākas ar aktīvu x5 WILD REIZINĀTĀJU un tukšām visām pārējām pozīcijām.
- BUY PASS nevar aktivizēt REIZINĀTĀJA PALIELINĀŠANAS FUNKCIJAS laikā.

Gamble (riskēšanas funkcija) (ja piemērojama)

Lai spēlētu jebkuru laimestu, nospiediet GAMBLE, pēc tam atlasiet kārts KRĀSU vai MASTU.

Ja kārts krāsas (sarkans vai melns) izvēle ir pareiza, laimests tiek dubultots (X2).

Ja kārts masta (kreicis, kāravs, ercens, vai pīķis) izvēle ir pareiza, laimests tiek četrkārsots (X4).

Ar laimestu var riskēt līdz pat 5 reizēm.


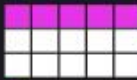




























Ar džekpota laimestiem (ja pieejams) nevar riskēt.

Izmaksu tabula

WILD  5 ○ 500 4 ○ 200 3 ○ 40 Wild substitutes for all symbols except SCATTER	SCATTER  5 ○ 7500 4 ○ 600 3 ○ 150 2 ○ 60 PAYS ANY SCATTER wins are multiplied by the coin value
---	---

 <p>5 ○ 400 4 ○ 150 3 ○ 30</p>	 <p>5 ○ 300 4 ○ 100 3 ○ 20</p>	 <p>5 ○ 200 4 ○ 75 3 ○ 15</p>	 <p>5 ○ 150 4 ○ 50 3 ○ 10</p>
 <p>5 ○ 100 4 ○ 40 3 ○ 8</p> <p>K OF A KIND</p>	 <p>5 ○ 75 4 ○ 25 3 ○ 5</p> <p>J OF A KIND</p>	 <p>5 ○ 50 4 ○ 15 3 ○ 3</p> <p>9 OF A KIND</p>	

Izmaksas līnijas

				
1	2	3	4	5
				
6	7	8	9	10
				
11	12	13	14	15
				
16	17	18	19	20
				
21	22	23	24	25
				
26	27	28	29	30

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”

23.08.2022.