

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

Tropicool 2

Spēļu automātu spēle

Ražotājs: ELKAB Studios AB

Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.20 EUR

Maksimālā likme 100 EUR

Spēles noteikumi

"Tropicool 2" ir sešu ruļļu un 46,656 izmaksas līniju spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- Reakcijas un papildruļļi
- "Elmo Redrops" funkcija
- "Scatter Bird" simboli
- "Bonus" simbols un bezmaksas griezieni
- "X-iter" 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 līnijas laimestiem.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Teorētiskais ilgtermiņa atmaksāšanās procents (RTP) ir 94%.






Vispārējie noteikumi

1. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Reakciju un papildruļļu noteikumi



1. Katrs laimējušais simbols (izņemot “Locked Wild” simbolu) ir daļa no reakcijas un tiek aizvietots ar jaunajiem simboliem, kas dod iespēju veidot papildus laimīgās kombinācijas.
2. Reakciju laikā no papildruļļiem uz ruļļiem krīt speciālie funkciju simboli un tukšās papildruļļa pozīcijās arī parādās jauni simboli.
3. Reakcijas turpinās līdz uz ruļļiem vairs neparādās laimīgās kombinācijas.
4. Pēc reakciju beigām uzreiz tiek aktivizēti “Row Wrap” simboli, kas atrodas uz ruļļiem.
5. Papildruļļa speciālie simboli:

-  - nav funkcijas
-  - “Wild” simbols aizstāj jebkuru simbolu, izņemot papildruļļa funkciju “Wild” simbolus, “Bonus”, “Scatter Bird” un “Row Swap” simbolus, lai veidotu laimīgās kombinācijas.
-  - “Wild” simbols, kas paliek nobloķēts līdz 3 laimestiem. Pēc 3 laimesta tiek noņemts.
-  - atklāj nejauši izvēlētu parasto simbolu.
-  - viens no simboliem simbolu rindā aizstāj visus simbolus rindā, izņemot “Bonus”, “Elmo” un “Wild” simbolus.

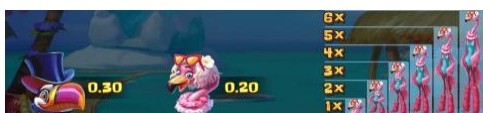
6. No papildruļļiem uz pamatlaukumu var tikt pārvietoti arī lielie simboli ar izmēru 2x2 vai 3x3.

“Elmo Drops” funkcijas noteikumi



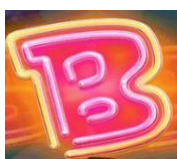
1. “Elmo Drops” funkcija tiek aktivizēta, ja pilna izmēra (1x2) “Elmo” simbols pārvietojas no papildruļļiem uz pamatlaukumu.
2. Aktivizētais “Elmo” simbols pārvērš visus uz spēles laukuma esošos “Bird Scatter” simbolus par “Wild” vai “Locked Wild” simboliem un aktivizē atkārtoto griezienus.
3. Ar katru atkārtoto griezienu “Elmo” simbols pārvietojas par vienu rulli pa labi, kamēr neiziet ārpus pēdējā ruļļa.

“Scatter Bird” simbolu noteikumi





1. “Scatter Bird” simboli var parādīties 1x1, 1x2, 1x3, 1x4, 1x5 un 1x6 izmērā.
2. Trīs un vairāk vienāda veida “Scatter Bird” simboli jebkur uz spēles laukuma izmaksā laimestu.
3. “Scatter Bird” izmaksas ir atkarīgas no simbolu izmēra un likmes apmēra.
4. “Scatter Bird” simbolu laimesta aprēķina piemērs: 3 “Scatter Bird” simboli ar vērtību 0.3x no likmes apmēra un ar izmēriem 1x1, 1x5 un 1x3 izmaksā laimestu $0,3 \times 1 \times 5 \times 3 = 4,5x$ no likmes apmēra.

“Bonus” simbola un bezmaksas griezienu noteikumi



1. Trīs vai vairāki “Bonus” simboli jebkurās pozīcijās uz ruļļiem aktivizē bezmaksas griezienus.
 - 3 “Bonus” simboli aktivizē 6 bezmaksas griezienus
 - 4 “Bonus” simboli aktivizē 9 bezmaksas griezienus
 - 5 “Bonus” simboli aktivizē 12 bezmaksas griezienus
 - 6 “Bonus” simboli aktivizē 15 bezmaksas griezienus
2. Bezmaksas griezieni sākas ar laimesta reizinātāja vērtību x1.
3. Bezmaksas griezienu laikā uz papildruļļa var parādīties papildus bonuss simboli, kas nepiedalās reakcijās, bet tiek piemēroti bezmaksas griezieniem:






-  - piešķir papildus bezmaksas griezienus;
-  - palielina laimesta reizinātāju par norādīto vērtību.

4. 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.

-  - bezmaksas griezieni ar sākotnējo laimesta reizinātāju x10
-  - bezmaksas griezieni ar sākotnējo laimesta reizinātāju x1
-  - spēles raunds ar garantētu “Elmo Redrops” funkciju
-  - spēles raunds ar garantētiem lielajiem 2x2 vai 3x3 izmēra simboliem.
-  - 25 spēles raundi, kuros ruļļi griežas ļoti ātrā režīmā.



2. “X-iter” funkciju ir iespēja aktivizēt tikai pamatspēles laikā.

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. 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 veidotu laimīgās kombinācijas uz aktīvajām izmaksas līnijām. Laimests atkarīgs no izveidotajām laimīgajām kombinācijām.

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. Pirmajam kombinācijas simbolam jāatrodas uz 1. ruļļa.

Regulārās izmaksas parādītas izmaksu attēlos. Izmaksas parādītas ar likmi 0.20 EUR. Palielinot likmi, proporcionāli palielinās līniju izmaksas:

	3.00 1.50 0.75 0.50		1.50 0.75 0.50 0.40		0.90 0.60 0.40 0.30		0.25 0.15 0.10 0.05		0.25 0.15 0.10 0.05
	0.60 0.40 0.30 0.20		0.30 0.20 0.15 0.10		0.25 0.15 0.10 0.05		0.25 0.15 0.10 0.05		

Izmaksas 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:



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 čatā, pēc autorizēšanās savā profilā.

SIA "Olybet Latvia"

11.12.2023