

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

Warrior Ways

Spēļu automātu spēle

Ražotājs: HGMT Ltd

Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.10 EUR

Maksimālā likme 100.00 EUR

Spēles noteikumi

"Warrior Ways" ir piecu ruļļu spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- "Wild" aizstājējsimbols
- "Clans" simboli
- "Duel" funkcija
- Bonusa spēles
- "Bonus Buy" funkcija

Svarīgi:

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

Vispārējie noteikumi

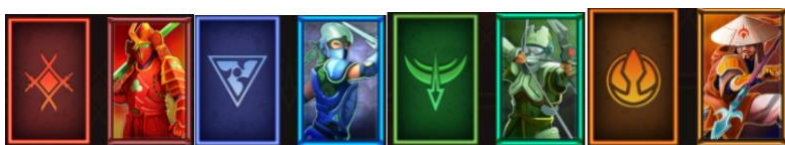
1. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

“Wild” aizstājējsimbola noteikumi



1. “Wild” simbols aizvieto jebkurur augstu vai zemu apmaksājamo simbolu, lai veidotu laimīgās kombinācijas.
2. “Wild” simbols neaizvieto augstu apmaksājamos simbolus, kad tiek noteikts, vai notiks duelis vai nenotiks.
3. “Wild” simbols var parādīties tikai “Clash” un “Conquest” bonusa spēlēs.

“Clans” simbolu noteikumi



1. Spēlē piedalās 4 klani: Sarkanais klans, Zilais klans, Zaļais klans un Oranžais klans.
2. Katram klanam ir savs augstu apmaksājamais un zemu apmaksājamais simbols.
3. Katram klanam ir savs attiecīgās krāsas karogs, kas parādas tikai bonusa spēlēs.

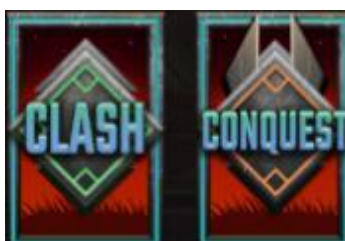
“Duel” funkcijas noteikumi



1. “Duel” funkcija tiek aktivizēta, ja “VS” simbols apstājas starp 2 pretējo klanu augsti apmaksājamiem simboliem.
2. “VS” simbols var parādīties tikai uz 2, 3 un 4 ruļļa.
3. Pamatspēlē, “Duel” funkcijas laikā katram klana augsti apmaksājamam simbolam ir viens no reizinātājiem 1x, 2x, 3x, 4x, 5x, 10x, 12x, 20x, 25x, 50x vai 100x.
4. Kad duelis ir laimēts, laimējošā klana augsti apmaksājamais simbols aizvieto visus zaudējoša klana simbolus.

5. Simbolu aizvietošana var notikt vienā no veidiem:
 - Laimējošā klana augsti apmaksājамie simboli aizvieto zaudējošā klana zemu apmaksājamos simbolus;
 - Laimējošā klana augsti apmaksājамie simboli aizvieto zaudējošā klana augstu apmaksājamos simbolus;
 - Laimējošā klana augsti apmaksājамie simboli aizvieto zaudējošā klana zemu un augstu apmaksājamos simbolus.
6. Pēc dueļa “VS” simbols vienmēr tiek aizvietots ar laimējošā klana augsti apmaksājamo simbolu.
7. Laimējošā klana simbola reizinātājs tiek piemērots visiem kombināciju laimestiem, kuri ir izveidoti ar attiecīgā klana simboliem.
8. Jebkura griezienu laikā var notikt tikai 1 duelis.

Bonusa spēļu noteikumi



1. Pamatspēles laikā ir iespējams aktivizēt vienu no divām bonusa spēlēm: “Clash” vai “Conquest”.
2. “Clash” bonusa spēle:



- 3 “Clash” simboli aktivizē “Clash” bonusa spēli;
- Bonusa spēle ir sadalīta 2 daļās: uzkrāšanas fāze un “Clash” fāze;
- Uzkrāšanas fāzē uz spēles laukuma var parādīties tikai tukšas pozīcijas, “VS” simboli un klanu reizinātāju simboli;
- Spēlētājam tiek piešķirti 3 atkārtotie griezieni un katru reizi, kad uz spēles laukuma parādās reizinātāja vai “VS” simbols, griezienu skaits tiek atiestatīts uz 3;
- Katrs “VS” simbols piešķir +1 griezienu “Clash” fāzei;
- Katrs reizinātājs piešķir norādīto reizinātāju attiecīgajam klanam – 1, 2, 4 un 5 rullis ir attiecināmi uz Sarkano, Zilo, Zaļo un Oranžo klanu;
- Uz 3.ruļļa, uzkrāšanas fāzē, var parādīties speciālais reizinātājs x2, kas tiek piemērots visiem uzkrātajiem klanu reizinātājiem;
- “Clash” fāze tiek uzsākta, kad ir beigušies uzkrāšanas fāzes griezieni;
- Katra griezienu laikā ir garantēta “Duel” funkcija.

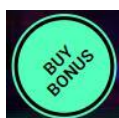
3. “Conquest” bonusa spēle:



- Spēlētājam tiek piešķirti 10 bezmaksas griezieni;
- Par katru “Conquest” simbolu, kas parādās uz spēles laukuma, tiek piešķirts +1 bezmaksas grieziens;
- Kad kāds no klaniem zaudē duelī, attiecīgais klana karogs tiek bojāts;
- Kad kāds no klanu karogiem ir bojāts 2 reizes, attiecīgais klana karogs pazūd un visi šī klana simboli tiek novākti no spēles laukuma līdz bonusa spēles beigām;
- Kad kāds no klanu karogiem pazūd, tiek piešķirts +1 bezmaksas grieziens.

4. Visi bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi, ar kādu tika aktivizēti.


“Bonus Buy” funkcijas noteikumi



1. Lietotājiem ir iespēja iegādāties jebkuru no bonusa spēlēm.
2. Maksa ir atkarīga no likmes vērtības un izvēlēta bonusa.
3. Darbojas visi iepriekš minētie noteikumi.

Spēles vadība


Lai spēlētu, rīkojieties šādi:

- Lai paaugstinātu vai pazeminātu likmes vērtību, lietojiet “Bet”  izvēlni:
- Klikšķiniet uz “Start”:



Ruļļi sāk griezties ar jūsu izvēlēto likmi.

Automātiskais vadības režīms:

- Nospiežot “Autoplay”  ikonu, Jūs varat izvēlēties vienu vai vairākas piedāvātās opcijas:



Nosacījumi, kuriem iestājoties dalībnieks saņem laimestu, un laimestu lielums [arī laimestu attiecība pret dalības maksu (likmi)]






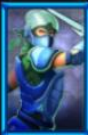



Nosacījums, lai saņemtu laimestu, ir griezt ruļļus līdz uz tiem attēlotie simboli veidotu laimīgās kombinācijas uz aktīvajām izmaksas līnijām. Laimests atkarīgs no izveidotajām laimīgajām kombinācijām.

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 1. ruļļa.
- Regulārās Izmaksas parādītas Izmaksu attēlos. Izmaksas parādītas ar likmi 0.80 EUR. Palielinot likmi, proporcionāli palielinās līniju izmaksas:

				
5	€0.40	€0.40	€0.40	€0.40
4	€0.16	€0.16	€0.16	€0.16
3	€0.08	€0.08	€0.08	€0.08
				
5	€0.80	€0.80	€0.80	€0.80
4	€0.32	€0.32	€0.32	€0.32
3	€0.16	€0.16	€0.16	€0.16
5				
	€40.00			

Izmaksas Līniju Apraksts.

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

21.06.2022.