

1. Azartspēles organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruna numurs

SIA "Olybet Latvia"
Reģ. Nr. 44103143645
Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010, tel. 67892975

2. Spēles nosaukums un veids

Aztec Luck
Spēļu Automātu spēle
Ražotājs: Relax Gaming Limited

3. Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.10 EUR
Maksimālā likme 100 EUR

4. Spēles norise

„Aztec Luck“ ir piecu ruļļu un 10 izmaksas līniju spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- Aizstājēj simbols “Wild”
- “Coin” simbols un bezmaksas griezieni

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.

Spēles noteikumi

Vispārējie noteikumi

1. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Aizstājēj simbola “Wild” noteikumi



1. "Wild" simbols aizstāj visus simbolus uz ruļļiem, lai veidotu laimīgo kombināciju.

"Coin" simbola un bezmaksas griezienu noteikumi



1. "Coin" simbols var atklāt "Wild" simbolu vai aktivizēt bezmaksas griezienus.
 - Viens "Coin" simbols uz ruļļiem – 1 % iespēja aktivizēt bezmaksas griezienus.
 - Divi "Coin" simboli uz ruļļiem – 2 % iespēja aktivizēt bezmaksas griezienus.
 - Trīs un vairāk "Coin" simboli uz ruļļiem – 100 % iespēja aktivizēt bezmaksas griezienus.
2. Ja tiek aktivizēti bezmaksas griezieni, "Coin" simbola laimests tiek pievienots pie izmaksas līnijas laimesta.
3. Tiek aktivizēti 7 bezmaksas griezieni ar neierobežotu griezienu atkārtošānu.
4. Bezmaksas griezienu sākumā izlases kārtā tiek izvēlēts speciāls paplašinošs simbols.
5. Speciāls paplašinošs simbols var parādīties jebkur uz aktīvās līnijas, lai veidotu lielāku laimestu.
6. Bezmaksas griezienu laikā "Coin" simbols atklāj speciālo paplašinošo simbolu.

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 monētas vērtību, lietojiet **"Bet"** izvēlni.



2. Klikšķiniet uz ikonas “Spin”.



Ruļļi sāk griezties ar jūsu izvēlēto likmi.

Automātiskais vadības režīms:

1. Nospiežot **Auto** ikonu, Jūs varat izvēlēties:
 - Sadaļa **Number of spins** (Griezīenu skaits). Izvēlies, cik reizes pēc kārtas ruļļi griezīsies Automātiskajā režīmā.
 - Sadaļa **Loss limit** (Zaudējuma ierobežojums). Izvēlies, uz kādu summu bilance var samazināties.
 - Sadaļa **Single win limit** (Laimesta ierobežojums). Izvēlies, līdz kādai maksimālai summai var palielināties bilance.
6. **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. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā ruļļa. Simbolu kombinācijas neveidojas, ja pirmais simbols ir uz otrā, trešā, ceturtā vai piektā ruļļa.
- Regulārās izmaksas parādītas izmaksu attēlos. Izmaksas parādītas ar likmi 0.10 EUR. Palielinot likmi, proporcionāli palielinās izmaksas:



x5 = 10,00 €

x4 = 3,00 €

x3 = 0,50 €



x5 = 5,00 €

x4 = 2,00 €

x3 = 0,40 €



x5 = 2,00 €

x4 = 1,00 €

x3 = 0,30 €



x5 = 1,00 €

x4 = 0,50 €

x3 = 0,25 €



x5 = 0,75 €

x4 = 0,40 €

x3 = 0,20 €



x5 = 0,50 €

x4 = 0,30 €

x3 = 0,15 €



x5 = 0,40 €

x4 = 0,20 €

x3 = 0,10 €



x5 = 0,30 €

x4 = 0,10 €

x3 = 0,05 €



x5 = 500,00 €

x4 = 20,00 €

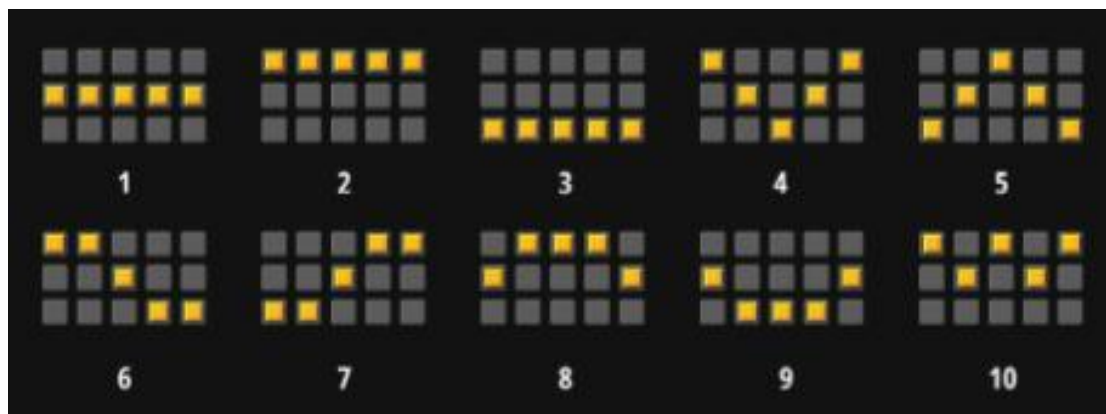
x3 = 1,00 €

x2 = 0,40 €

x1 = 0,20 €

Izmaksas Līniju Apraksts.

Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām uz aktīvajām izmaksas līnijām no kreisās puses. Līnijas, kas redzamas attēlā, parāda iespējamās izmaksas līniju formas:



7. 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.

8. Termins, 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.

9. 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.