

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

Cash Elevator
Spēļu Automātu spēle
Ražotājs: PragmaticPlay Ltd.

3. Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.20 EUR
Maksimālā likme 100 EUR

4. Spēles norise

„Cash Elevator” ir piecu ruļļu un 20 izmaksas līniju spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- Aizstājēj simbols “Wild”
- “Cash Elevator” speciālā funkcija
- “Dead Lovers” bezmaksas griezienu funkcija
- Speciālie simboli
- “Hold and Spin” speciālā 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.

Spēles noteikumi

Vispārējie noteikumi

1. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Aizstājējsimbola “Wild” noteikumi



1. “Wild” simboli ir aktīvi tikai “Dead Lovers” bezmaksas griezienu funkcijas laikā.
2. “Wild” simboli aizvieto visus simbolus, izņemot “Up” simbolu, “Down” simbolu un “Money” simbolu, lai izveidotu laimīgās kombinācijas.
3. “Wild” simbols nosedz visu rulli 1x3.

Speciālo simbolu noteikumi





1. Bultas simbols “Up” var parādīties tikai uz 3. ruļļa. Katru reizi, kad izkrīt “Up” simbols, tas pārvieto spēli par 1, 2, 3 vai 12 stāviem uz augšu no tekošā stāva.



2. Bultas simbols “Down” var parādīties tikai uz 3. ruļļa. Katru reizi, kad izkrīt “Down” simbols, tas pārvieto spēli par 1, 2 vai 3 stāviem uz leju no tekošā stāva.
3. Ja spēle dažādu iemeslu dēļ tiek pārvietota uz stāvu, kas ir zemāks par pirmo stāvu, tad spēle tiek nejauši pārvietota uz jebkuru stāvu no 1. līdz 12.

“Cash Elevator” speciālās funkcijas noteikumi

1. Spēle satāv no 13 stāviem un 1. stāvā tiek apmaksāti visi pieejamie simboli.
2. Sākot ar 2. stāvu zemāk apmaksājami simboli pa vienam tiek izņemti no ruļļiem, atstājot tikai augstāk apmaksājamus simbolus, kā norādīts zemāk:
 - 2. stāva zemākais simbols ir 
 - 3. stāva zemākais simbols ir 

- 4. stāva zemākais simbols ir 
- 5. stāva zemākais simbols ir 
- 6. stāva zemākais simbols ir 
- 7. stāva zemākais simbols ir 
- 8. stāva zemākais simbols ir 
- 9. stāva zemākais simbols ir 
- 10. stāva zemākais simbols ir 
- 11. stāva zemākais simbols ir 
- 12. stāva zemākais simbols ir 

3. Stāvs saglabājas tai likmei, ar kuru šis stāvs tika sasniegts.
4. Ja spēle tiek turpināta ar likmi, kas nebija saglabāta, tad spēle sākas ar 1.stāvu.

“Dead Lovers” bezmaksas griezienu funkcijas noteikumi



1. Katru reizi, kad pilns “Wild” simbols izkrīt uz 2 vai 4 ruļļa, tiek aktivizēta “Dead Lovers” bezmaksas griezienu funkcija.
2. Pirms raunda sākuma ir iespēja izvēlēties 1 no 3 variantiem, lai pēc nejaušības principa saņemtu 6 līdz 12 bezmaksas griezienus.
3. Ja “Wild” simbols izkrīt uz 2 un 4 ruļļa, tad pēc nejaušības principa ir iespējams saņemt no 12 līdz 24 bezmaksas griezienus.




4. Raunda sākuma spēle pēc nejaušības principa nonāk uz kādu no 12 stāviem.
5. “Dead Lovers” bezmaksas griezieniem ir progresīva funkcija:
 - Raunda sākumā “Wild” simboli atrodas uz 1. un 5. ruļļa un paliek uz ekrāna līdz bezmaksas griezienu raunda beigām.
 - Pēc katra bezmaksas griezienu, kura laikā ir izveidojusies laimīgā kombinācija ar stāva zemāko simbolu, “Wild” simboli pārvietojas par 1 rulli viens pretīm otram no sākuma uz 2. un 4. rulli, bet vēlāk satieks uz 3. ruļļa.
 - Satiekoties uz 3. ruļļa, “Wild” simbols pārtop vienā simbolā un piešķir papildus 5 bezmaksas griezienus.
 - Papildus laimesti ar stāva zemāko simbolu atdala “Wild” simbolus un tie sāk virzīties no sākuma uz 2. un 4. rulli, bet tad atgriežas uz 1. un 5. rulli.
 - “Wild” simbolu kustība turpinās kapmēr nav izspēlēti visi bezmaksas griezieni.
6. Raunda beigās spēle atgriežas uz stāvu, kurā tika aktivizēta bezmaksas griezienu funkcija.
7. Bezmaksas griezienu funkcijas laikā “Wild” ruļļi piedalās spēlē lai veidotu laimīgās kombinācijas.


“Hold and Spin” speciālās funkcijas noteikumi

1. Katru reizi, kad spēle nonāk uz 13. Stāvu, tiek aktivizēta “Hold and Spin” funkcija.
2. Raunda sākuma spēle pēc nejaušības principa nonāk uz kādu no 12 stāviem.
3. “Hold and Spin” funkcijas laikā uz spēles laukuma atrodas tikai naudas simboli:




-  Monētas simbols ar noteiktu naudas vērtību, kas tika nejauši izvēlēta no noteikta vērtību skaita;



-  Naudas simbols ar laimesta reizinātāju, kurš tika pielietots kopējam raunda laimestam. Laimesta reizinātāja iespējamās vērtības ir 2x, 3x, 5x un 10x. Ja raunda laikā uz laukumu izkrīt vairāk par vienu laimesta reizinātāju, to vērtības tiek reizinātas savā starpā.



-  Naudas simbols ar minimālo vērtību. Summa ir fiksēta katram stāvam, atkarībā no tā, kurā stāvā “Hold and Spin” funkcija tiek izspēlēta.

4. Pirms raunda sākuma ir iespēja izvēlēties 1 no 3 variantiem, lai pēc nejaušības principa saņem 3 līdz 11 naudas simbolus raunda sākumam, kas tiks izvietoti nejaušās pozīcijās spēles laukumā.
5. Raunds sākas ar 4 atkārtotiem griezieniem. Visi naudas simboli, kas izkrīt atkārtoto griezienu laikā, paliek laukumā līdz “Hold and Spin” funkcijas beigām.
6. Katru reizi, kad izkrīt naudas simbols, atkārtoto griezienu skaits atgriežas uz 4.
7. Raunds turpinās kamēr visas pozīcijas spēles laukumā nav aizņemtas ar naudas simboliem vai kamēr atkārtotie griezieni beidzas.
8. Raunda beigās visu naudas simbolu vērtības summējas, tiek pielietoti laimesta reizinātāji un laimests tiek izmaksāts.
9. Raunda beigās spēle atgriežas uz nejaušu stāvu no 1. līdz 12.

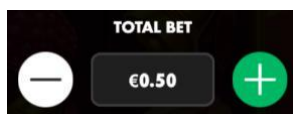
Izmaksu Noteikumi

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 “**TOTAL BET**” izvēlni.



2. Klikšķiniet uz ikonas “**Spin**”.



Ruļļi sāk griezties ar jūsu izvēlēto likmi.

Automātiskais vadības režīms:

1. Nospiežot **Autoplay** ikonu, Jūs varat izvēlēties:

- Sadaļa **Number of autospins** (Griezību skaits). Izvēlies, cik reizes pēc kārtas ruļļi griežīsies Automātiskajā režīmā.
- Sadaļa **Quick spin**. Ruļļi griežas ātrā režīmā.
- Sadaļa **Turbo spin**. Ruļļi griežas ļoti ātrā režīmā (uzreiz tiek parādīts rezultāts).

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.
- Laimēto kreītu skaits atkarīgs no kopējā laimesta monētās reizinājuma ar jūsu izvēlēto monētas vērtību.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi. Pirmajam kombinācijas simbolam jāatrodas uz 1.ruļļa.

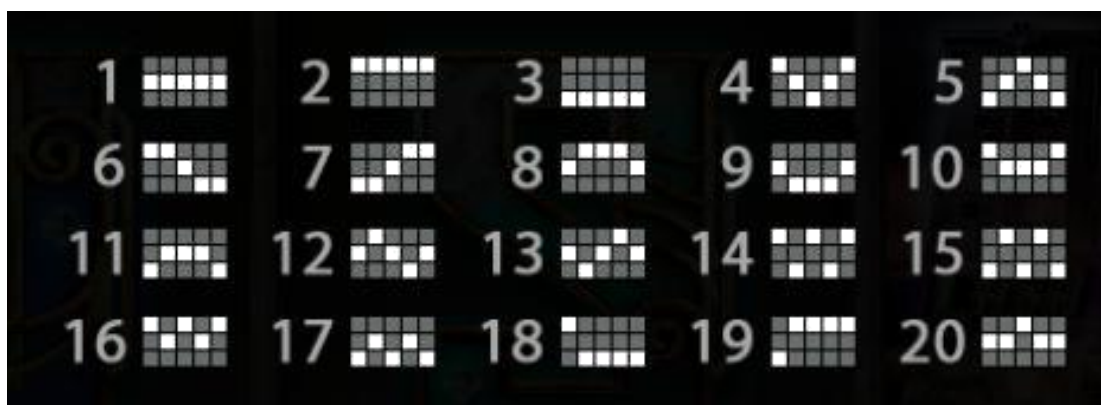
Izmaksas ar līnijas likmi 0.40 EUR parādītas attēlos, palielinot līnijas likmi proporcionāli mainās izmaksas.

 5 - \$20,00 4 - \$6,00 3 - \$1,00	 5 - \$12,00 4 - \$3,00 3 - \$0,50	 5 - \$10,00 4 - \$2,00 3 - \$0,40	 5 - \$2,00 4 - \$0,40 3 - \$0,16	 5 - \$2,00 4 - \$0,40 3 - \$0,16	 5 - \$2,00 4 - \$0,40 3 - \$0,16	 5 - \$2,00 4 - \$0,40 3 - \$0,16
 5 - \$1,20 4 - \$0,30 3 - \$0,12	 5 - \$1,20 4 - \$0,30 3 - \$0,12	 5 - \$1,20 4 - \$0,30 3 - \$0,12	 5 - \$1,20 4 - \$0,30 3 - \$0,12	 5 - \$0,90 4 - \$0,20 3 - \$0,08	 5 - \$0,90 4 - \$0,20 3 - \$0,08	

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.