

## 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

Caveman Bob  
Spēļu Automātu spēle  
Ražotājs: Relax Gaming Limited

## 3. Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.20 EUR  
Maksimālā likme 100 EUR

## 4. Spēles norise

„Caveman Bob“ ir piecu ruļļu un 20 izmaksas līniju spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- Aizstājejsimbols (“Wild”)
- Apkārtnē
- Ala
- Oāze
- Kalns
- Izvelēties savu apkārtni
- Sadalītas opcijas

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.

### *Aizstājejsimbola (“Wild”) noteikumi*



1. “Wild” simbols aizieto visus simbolus.

### *Apkārtnes noteikumi*

1. Lai Bobs mainītu atrašanās vietu, viņam būs jāatrod karte pie Cūkas alā, Zivis oāzē vai Pterodaktila olu kalnā.
2. Kad karte ir atrasta, spēle nejauši izvēlas vietu, un pāreja notiks pēc spēles raunda beigām.

### *Alas noteikumi*

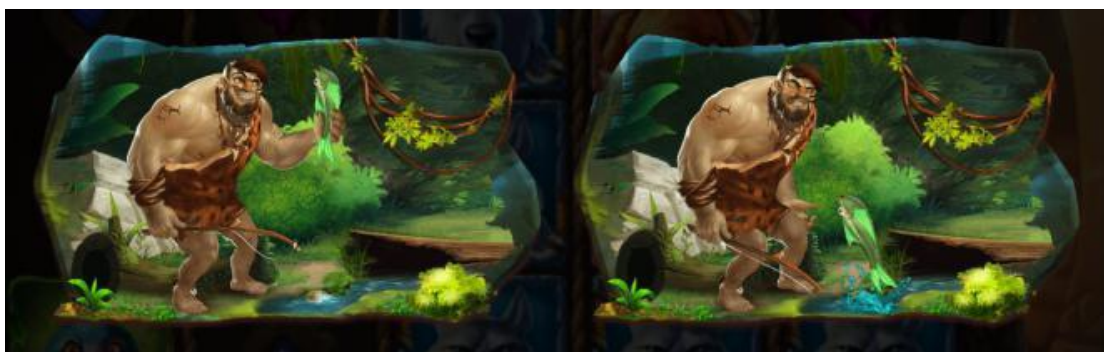
1. Šī ir Boba garīgā māja un vieta, no kuras viņš sāk savu ceļojumu.
2. Šeit Bobu terorizē pārāk enerģiska Cūka, kuru pieķerot, sāk darboties viena no trīs opcijām.
3. Nejauša “Wild” opcija alā tiek iedarbināta nejauši un, kad tiek iedarbināta, no viena līdz pieciem “stalaktītiem” nolaidīsies uz rulli un pārvērtis rulli piefiksēta “Wild”, kas aizņems visu rulli.



### *Oāzes noteikumi*

1. Oāze ir zemākā no vietām un leģenda vēsta, ka tā ir arī veiksmīgākā priekš Boba.

- Šajā vietā Bobs iemācās makšķerēt, un katra nozveja iedarbina vienu no trim opcijām.
- Nejauša opcija oāzē tiek aktivizēta nejauši, kad Ugunsgrēka Uzbērumi izlido uz rulli un darbojas, kā izplešamie “Wild” simboli, kas var izplatīties grupas līdz pat 13. “Wild” simboliem.



### *Kalna noteikumi*

- Kalnu virsotne ir visaugstākā, tāpēc opcijas šeit ir grūtāk sasniedzamas, taču tās var būt daudz atalgojošākas nekā jebkur citur.
- Šeit Bobs tiek mērķēts uz Pterodaktilu, un, ja viņš noķer vienu no tā olām, tiek aktivizēta viena no trim opcijām.
- Bobs laiku pa laikam cīnīsies arī ar “Wild” puteņiem, un tā ir aktivizācija priekš Nejaušo “Wild” opcijas.
- Tiklīdz opcija ir iedarbināta, nolaidīsies no 3. līdz 15. nejauši



novietotiem Nejaušiem “Wild” simboliem.



### *Izvēlēties savu apkārtni noteikumi*

1. Kad visas lokācijas ir apmeklētas, Bobs vairs nerotēs starp trim no tām, bet tā vietā būs iespēja izvēlēties vienu no trim un palikt tur.
2. Lai pasaule mainītos, ir jāpiekļūst kartei un jāizdara izvēle.
3. Kad būs izdarīta izvēle, Bobs brauks un paliks tur, līdz tiks izdarīta cita izvēle.



### *Sadalītu opciju noteikumi*

#### *Boba rokas noteikumi*

1. Kad ir iedarbināta Boba roka, zemākais redzamais simbols tiks pārveidots par augstāku.
2. Tas atkārtosies, kamēr netiks izveidots lielāks laimests nekā sākotnējais, un tas var turpināties arī pēc tam.



### *Mamuta atkārtoto griezienu noteikumi*

1. Tiklīdz opcija ir iedarbināta, tiks aktivizēts atkārtotais grieziens, šajā atkārtotajā griezienu laikā lielāka daļa Mamuta simbolu būs kolosāli simboli, kas nāk 3. izmēros, lielākie no tiem ir 4x4 simboli.
2. Oāzei ir 2x2 kolosālie simboli, alai ir gan 2x2, gan 3x3 kolosālie simboli, un kalns piedāvā vislielākās iespējas ar kolosāliem simboliem 2x2, 3x3 un 4x4.



### *Boba riteņa noteikumi*

1. Kad tiek iedarbināts Boba ritenis, Bobs iegūs vienu griezienu uz riteņa, kur iespējams laimēt līdz 10 €.



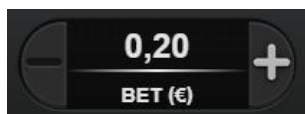
### *Izmaksu Noteikumi*

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.

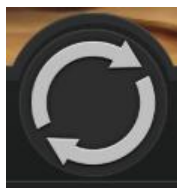
## Spēles vadība

*Lai spēlētu, rīkojieties šādi:*

1. Lai paaugstinātu vai pazeminātu likmi, lietojiet “**Bet**” izvēlni.



2. Klikšķiniet uz ikonas “**Spin**”.



Ruļļi sāk griezties ar jūsu izvēlēto likmi.

### *Automātiskais vadības režīms:*

3. Nospiežot **Auto** ikonu, Jūs varat izvēlēties:
  - Sadaļa **Number of spins** (Griezienu skaits). Izvēlies, cik reizes pēc kārtas ruļļi griezīsies Automātiskajā režīmā.
  - Sadaļa **Loss limit** (Zaudējuma ierobežojums). Izvēlies, uz kādu summu balance var samazināties.
  - Sadaļa **Win Limit** (Griezienu skaits). Izvēlies, uz kādu summu balance var palielināties.
  - Sadaļa **Single win limit** (Laimesta ierobežojums). Izvēlies, līdz kādai maksimālai summai par vienu griezienu balance var palielināties.
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. Pirmajam kombinācijas simbolam jāatrodas uz 1.ruļļa.

Regulārās Izmaksas parādītas Izmaksu attēlos. Izmaksas parādītas par likmi 0.20 EUR.

Palielinot likmi, proporcionāli palielinās līniju izmaksas:



## *Izmaksas Līniju Apraksts.*

Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām uz aktīvajām izmaksas līnijām kreisās puses.

Laimēto kredītu skaits atkarīgs no kopējā monētu skaita reizinājuma ar jūsu izvēlēto monētu skaitu.

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.