

## **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**

Combat Masters

Spēļu automātu spēle

Ražotājs: Skywind Holdings Limited

## **Spēles dalības maksa (likme)**

Minimālā likme 1 EUR

Maksimālā likme 200 EUR

## **Spēles noteikumi**

“Combat Masters” ir 7x5 laukuma spēļu automātu spēle bez tradicionālajām izmaksas līnijām.

- Spēlē ir 3 papildus funkcijas, kas var tikt aktivizētas spēles laikā: “Combat” funkcija, “Crystal Bridge Bonus” funkcija, “Wild Power” funkcija un “Power Ups” funkcija.
- Uzvarošo kombināciju simboli pazūd no spēles laukuma, ļaujot vietā parādīties jauniem simboliem.
- Spēles laikā ir aktīva “Combat” funkcija, kuras laikā “Knight” tēls cīnās ar pretiniekiem, iziet līmeņus un pasaules.
- Uz katra laimējošā grieziena “Knight” tēls sit pretinieku un pretinieka dzīvība tiek samazināta.
- Uz katra zaudētā grieziena pretinieks sit “Knight” tēlu un pretinieka dzīvība tiek palielināta.
- Ja pretinieks tiek uzvarēts viena grieziena laikā (reakciju laikā) spēlētājs saņem balvu 25 vai vairāk x kopējā likmes vērtība.
- Kad pretinieks tiek uzvarēts, “Knight” tēls pāriet uz nākamo līmeni.
- Spēlē atrodas 8 pasaules. Kopā vienā kartē atrodas 7 līmeņi. Kad viena pasaulē visi līmeņi tiek pārieti (visi 7 pretinieki tiek uzvarēti), “Knight” tēls pāriet uz nākamo pasauli.
- Kad tiek pabeigtas visas 8 pasaules, tiek atbloķētas visas funkcijas (skat. zemāk noteikumus) un “Knight” tēlam tiek piemērots 1. līmenis.
- Katru reizi, kad tiek pabeigtas visas 8 pasaules “Knight” tēla līmenis tiek palielināts par +1.
- “Crystal Bridge Bonus” funkcija tiek aktivizēta pēc katras pasaules pabeigšanas (starp pārejām no pasaules uz pasauli).
- Spēlētājam ir nepieciešams izvēlēties vienu no kristāliem, lai saņemtu balvu.
- Spēlētājam ir iespēja izvēlēties kristālus vēl 2 reizes, lai apmainītu balvu. Tiks piešķirta balva no pēdējās izvēles.

- Aizstājējsimbols aizstāj visus spēles simbolus.



- “Wild Power” funkcija tiek aktivizēta, kad viena grieziņa laikā tiek sakrāti 16 vai vairāk laimējošie simboli.
- Wild Power” funkcija sastāv no 3. līmeņiem.
- Tiek sakrāti no 16 līdz 31 simbolam. Uz ruļļiem izlases kārtā izvēlētās pozīcijās tiek pievienoti 3 aizstājējsimboli.
- Tiek sakrāti no 32 līdz 54 simboliem. Uz ruļļiem izlases kārtā izvēlētās pozīcijās tiek pievienoti 5 aizstājējsimboli.
- Tiek sakrāti 55 vai vairāk simboli. Uz ruļļiem izlases kārtā izvēlētās pozīcijās tiek pievienoti 10 aizstājējsimboli.
- “Wild Power” skaitītājs tiek atjaunots pēc katra grieziņa.
- Katra no “Power-Ups” funkcijām tiek atbloķēta sasniedzot attiecīgo pasauli.
- Ja jebkura no “Power-Ups” funkcijām tiek atbloķēta attiecīgajā pasaulē, tā ir pieejama arī nākamajās pasaulēs.
- Viena no atbloķētām “Power-Ups” funkcijām tiek aktivizēta griezienā, kurā nav laimīgās kombinācijas, dodot iespēju pārvērst zaudējumu par laimestu.
- Visas “Power-Ups” funkcijas tiek atbloķētas, sasniedzot visas 8 pasaules.
- “Paint Bucket” funkcija – pārvērs vienas krāsas simbolus dažādu krāsu simbolos. Ir pieejama no 3. līmeņa “Deep Sea” pasaulē.
- “Thunderbolt” funkcija – “sit” pa spēles laukumu no 4 stūriem, pārvērsot simbolus uz tā “ceļa” par vienādiem simboliem. Ir pieejama no 2. līmeņa “Mechanica” pasaulē.
- “Super Nova” funkcija – pārvērs blakus esošos simbolus uz ruļļiem par 4x4 simboliem. Ir pieejama no 3. līmeņa “Jungle” pasaulē.
- “Wild Tornado” funkcija – pārscrien pāri ruļļiem un sajauc visus simbolus. Ir pieejama no 4. līmeņa “Lavadrom” pasaulē.
- “Giant Bomb” funkcija – izlases kārtā izvēlas divas krāsas un noņem no ruļļiem attiecīgo krāsu simbolus, kas dod iespēju parādīties uz ruļļiem jaunajiem simboliem reakciju laikā. Ir pieejama no 2. līmeņa “Floating Islands” pasaulē.
- “Magic Flask” funkcija – izlases kārtā izvēlētos 10 simbolus pārvērs par vienādiem simboliem. Ir pieejama no 3. līmeņa “Enchanted Forest” pasaulē.
- “Flaming Dynamite” funkcija – noņem no 3 līdz 5 simbolu līnijām horizontāli un/vai vertikāli, kas dod iespēju parādīties uz ruļļiem jaunajiem simboliem reakciju laikā. Ir pieejama no 4. līmeņa “Canyonlands” pasaulē.
- “Hot Lava Ball” funkcija - noņem no ruļļiem līdz 9 izlases kārtā izvēlētiem simboliem, kas dod iespēju parādīties uz ruļļiem jaunajiem simboliem reakciju laikā. Dotā darbība var notikt no 2 līdz 4 reizēm. Ir pieejama no 2. līmeņa “Polaris” pasaulē.
- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras izmaksu kombinācijas
- Laimīgās kombinācijas veidojas, ja 5 vai vairāk simboli nonāk savienotā kopā, kur tie saskaras horizontāli un/vai vertikāli.

## ***Vispārējie noteikumi***

Likmes lielums var būt no 1.00 līdz 200 eiro.  
Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

### ***Izmaksu Noteikumi***

- Jums tiek izmaksāts laimests tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras izmaksu kombinācijas.
- Lai veidotos regulārās laimīgās kombinācijas 5 vai vairāk simboliem jānonāk savienotā kopā, kur tie saskaras horizontāli un/vai vertikāli.

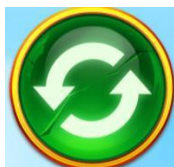
### ***Spēles vadība***

***Lai spēlētu, rīkojieties šādi:***

- Lai paaugstinātu vai pazeminātu spēles grieziena vērtību, izmantojiet zemāk redzamo izvēlni:



- Klikšķiniet uz pogas “Spin”.



- Ruļļi sāk griezties ar jūsu izvēlēto likmi.

### ***Automātiskais vadības režīms:***

Nospiežot **AUTOSPĒLE** pogu ruļļi sāks griezties Automātiskajā režīmā:



Izejot no spēles, visi automātiskā režīma iestatījumi atgriezīsies uz sākotnējiem.

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

Nosacījums, lai saņemtu laimestu, ir veikt izspēles, līdz spēles simbolu kopums veido laimīgās kombinācijas. Laimests atkarīgs no izveidotajām laimīgajām kombinācijām. Katras kombinācijas laimests Izmaksu Tabulā tiek norādīts skaitļos. Laimēto kredītu daudzums atkarīgs no izvēlētajās likmes vērtības.

## Izmaksu apraksts

### Regulāro Izmaksu Apraksts

Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

- Simboliem jābūt līdzās uz spēles lauka.
- Laimīgās kombinācijas veidojas jebkur uz spēles lauka. Laimesti tiek piešķirti, ja 5 vai vairāk simboli nonāk savienotā kopā, kur tie saskaras horizontāli un/vai vertikāli.

			
20+	X200000	X120000	X50000
19	X160000	X90000	X35000
18	X130000	X70000	X27000
17	X100000	X50000	X22000
16	X60000	X35000	X16000
15	X40000	X25000	X12000
14	X20000	X15000	X9000
13	X12000	X10000	X5500
12	X9000	X7000	X3750
11	X5000	X4000	X2250
10	X3000	X2000	X1050
9	X1400	X1000	X700
8	X1000	X750	X420
7	X700	X480	X250
6	X600	X320	X180
5	X300	X200	X120

			
20+	X18000	X8000	X4000
19	X14000	X7000	X3200
18	X11000	X6000	X2500
17	X9000	X4000	X2000
16	X7200	X2800	X1350
15	X4500	X1700	X950
14	X3000	X1300	X700
13	X2200	X900	X450
12	X1400	X550	X300
11	X1150	X450	X200
10	X800	X320	X150
9	X500	X150	X100
8	X220	X110	X65
7	X130	X60	X35
6	X90	X40	X25
5	X60	X25	X15

## ***Izmaksu Līniju Apraksts.***

Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām, ko veido simboli, kas atrodas līdzās vertikāli, jeb horizontāli.

### **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”

06.10.2022.