

SIA „Olympic Casino Latvia”
Kronvalda bulv.3, Rīgā, LV-1010, tel. 67892975
Spēles „Cops N Bandits” noteikumi
Playtech spēles programma

Spēles veids: tiešsaistes spēļu automātu video spēle.

Cilindru un līniju skaits: 5 cilindri un 30 spēles līnijas.

Spēles laimesta procents: 95.35 %.

Azartspēļu automātā izmantojamie maksāšanas līdzekļi

Naudu savā kontā un tālāk attiecīgās spēles bilancē spēlētājs var ieskaitīt no: sava bankas konta, kā tiešo maksājumu vai izmantojot banklink pakalpojumus, bankas kartes.

Minimālā likme vienai spēles līnijai: 30 kredītpunkts.

Minimālā likme vienam spēles gājenam: 1 kredītpunkti.

Maksimālā likme vienai spēles līnijai: 500 kredītpunkti.

Maksimālā likme vienam spēles gājenam: 15 000 kredītpunkti.

Maksimālais laimests pamatspēlē: 1 000 kredītpunkti.

Maksimālais laimests papildspēlē: nav konkrēti nosakāms.

Spēles apraksts

Maksimālās likmes lielums un tām atbilstoši laimesti par kombinācijām ir atkarīgi no spēlētāja VIP līmeņa.

Spēles „Cops N' Bandits” mērķis ir iegūt laimesta simbolu kombinācijas, griežot cilindrus. Likmi var izvēlēties spiežot „+” un „-” zem „Line Bet” pogas.

Kopējā spēles griezienu likme = likmes kredītpunktu vērtība X 30. Spēle tiek spēlēta ar fiksētu aktīvo spēles līniju skaitu – 30 aktīvām spēles līnijām.

Nospiežot „Spin”, tiek iegriezti cilindri ar izvēlēto kredītpunktu vērtību. Cilindru griešanās laikā poga „Spin” mainās uz „Stop”. Nospiežot „Stop”, tiek apstādināti cilindri un parādīts griezienu rezultāts.

Gājenus var veikt, izmantojot arī „Auto Play” funkciju. Pārbraucot ar peli pār „Auto Play” pogu, atveras saraksts ar iespējām. Automātisko griezienu skaitu var izvēlēties no saraksta.

Izvēloties „Until Feature” iespēju – tiek veikti griezieni, līdz tiek aktivizēti bezmaksas griezieni vai papildspēles. Auto Play režīma laikā poga „Auto Play” mainās uz „Stop”. Auto Play režīms beidzas, kad cilindri ir griezti tik reizes, cik sākumā to ir noteicis spēlētājs, vai kad aktivizējas bezmaksas griezieni vai papildspēles (ja bijusi izvēlēta „Until Feature” iespēja), vai kad spēlētājs nospiež „Stop”.

Laimesti tiek aprēķināti saskaņā ar laimestu tabulu. Laimestu tabulu var atvērt, nospiežot pogu „Info”. Ja uz vienas aktīvās līnijas izkrīt vairākas laimestu kombinācijas, tad tiek izmaksāts viens, lielākais laimests. Ja vienā griezienā laimesti izkrīt uz vairākām līnijām, tad šie laimesti tiek summēti un pieskaitīti spēlētāja kontam.

Laimesta gadījumā „Win” sadaļā pakāpeniski tiek ieskaitīts iegūtais laimests. Lai laimestu ieskaitītu uzreiz, jāuzklikšķina uz „Win”.

Informācijas lapa:

Nospiežot uz „Info”, var piekļūt pie norādēm dažādiem spēles elementiem. Nospiežot bulviņas ekrāna labajā apakšējā stūrī, iespējams atvērt nākamo/iepriekšējo sadaļu ar informāciju par laimestu kombinācijām un papildspēlēm.

Kad pirmā informācijas lapas sadaļa tiek atvērta pēc laimesta kombinācijas iegūšanas, izkritusī laimesta kombinācija ir izcelta un mirgo.

Nospiežot „Back” var iziet no „Info” lapas un atgriezties spēlē.

Spēles līnijas:

Spēles laikā ir aktivizētas visas 30 spēles līnijas.

Ir atšķirība starp līnijas likmi un kopējo likmi. Līnijas likme norāda, kāda likme ir izdarīta uz konkrēto līniju. Kopējā likme norāda, kāda likme ir izdarīta kopā uz vienu griezienu.

Laimesti laimestu tabulā tiek reizināti ar līnijas likmi un vie na kredītpunkta vērtību.

Par izmaksām:

Laimesta kombinācijām ir jāsākas ar kreiso malējo cilindru un simboliem jāatrodas uz secīgiem cilindriem.

Ja divas laimesta kombinācijas vienlaikus izkrīt uz vienas aktīvās līnijas, tad par vērtīgāko no tām tiek saņemts laimests. Ja vienlaicīgi uz vairākām aktīvajām līnijām izkrīt laimesta kombinācijas, tad šie laimesti tiek summēti un pieskaitīti spēlētāja kontam.

Spēles papildiezīmes

„Wild” simbols

„Wild” simbols (ar tekstu „Wild”) aizvieto jebkuru citu simbolu, izņemot „Scatter” un „Bonus” simbolus, lai izveidotu iespējami vērtīgākās laimesta kombinācijas.

Ja uz ekrāna vienlaikus izkrīt 2 vai vairāki „Wild” simboli, tad par tiem tiek saņemts laimests. Šajā gadījumā „Wild” simbols citus simbolus neaizvieto un tikai par vērtīgāko laimesta kombināciju tiek saņemts laimests.

„Scatter” simbols

Ja uz ekrāna vienlaikus izkrīt 3 vai vairāki „Scatter” simboli (uz kuriem ir rakstīts „Scatter”) tiek saņemts laimests, kas tiek pievienots kopējam spēlētāja kredītpunktu daudzumam. Lai par šiem simboliem iegūtu laimestus, tiem nav jāizkrīt noteiktā secībā. Par šiem simboliem laimests tiek izmaksāts, pareizinoz noteiktu kredītpunktu skaitu ar kopējo likmi.

Ja uz ekrāna vienlaikus izkrīt 3 vai vairāki „Scatter” simboli pamatspēles laikā, tiek aktivizēti bezmaksas griezienu papildspēle.

„Bonus” simbols

„Bonus” simbols (ar tumšu laupītāja siluetu) var izkrist tikai uz 1., 3. un 5.cilindra. Kad vienlaicīgi izkrituši pa vienam „Bonus” simbolam uz 1., 3. un 5.cilindra pamatspēles laikā, tiek aktivizēta „Line-Up Bonus” papildspēle.

„Line-Up Bonus” papildspēle

Uz ekrāna tiek parādīti 6 noziedznieki, no kuriem viens ir pastrādājis noziegumu. Spēlētājam jācenšas uzminēt, kurš ir vainīgais noziedznieks, uz tā noklikšķinot. Ja spēlētājs izdara nepareizu izvēli, tiek samazināts iegūstamās laimesta apjoms un spēlētājs var minēt vēlreiz, līdz atklāj vainīgo noziedznieku. Sākuma iegūstamās atlīdzības apjoms = kopējā likme X 60. Par katru kļūdainu izvēli tiek samazināts laimests sekojoši:

	Laimests
Uzminot ar 1.reizi	Kopējā likme X 60

Uzminot ar 2.reizi	Kopējā likme X 48
Uzminot ar 3.reizi	Kopējā likme X 38
Uzminot ar 4.reizi	Kopējā likme X 29
Uzminot ar 5.reizi	Kopējā likme X 24
Uzminot ar 6.reizi	Kopējā likme X 20

Jo ātrāk spēlētājs atklāj vainīgo noziedznieku, jo lielāku laimestu tas iegūst.

„**Line-Up Bonus**” papildspēle var tikt aktivizēta tikai pamatspēles laikā.

Kad papildspēle beigusies, rezultātu tabulā ir apkopoti laimesti. Sadaļā „**Game**

win” parādās laimesti, kas ir iegūti no griezienu, kas aktivizēja papildspēli. „**Feature win**” parāda laimestus, kas iegūti papildspēles laikā. „**Total win**” parāda papildspēlē iegūto kopējo laimestu.

Lai atgrieztos pamatspēlē, jānospiež „**Continue**” .

Bezmaksas griezienu papildspēle

Ja uz ekrāna vienlaikus izkrīt 3 „**Scatter**” simboli pamatspēles laikā, spēlētājam jāizvēlas viens no šiem simboliem, uz tā noklikšķinot un tiks atklāts iegūto bezmaksas griezienu skaits. Ja uz ekrāna vienlaikus izkrīt 4 vai 5 „**Scatter**” simboli pamatspēles laikā, spēlētājam jāizvēlas divi no šiem simboliem, uz tiem noklikšķinot un tiks atklāts iegūto bezmaksas griezienu skaits.

Ja bezmaksas griezienu papildspēles laikā uz 2., 3. vai 4.cilindra izkrīt zagļa simbols un vienlaicīgi tam blakus labajā vai kreisajā pusē izkrīt arī policista simbols, tad zagļa simbols kļūst par „**Locked Wild**” simbolu un atlikušo bezmaksas griezienu laikā tas paliek nekustīgs attiecīgajā vietā. „**Locked Wild**” simbols aizvieto jebkuru citu simbolu, izņemot „**Scatter**” un „**Bonus**” simbolus, bezmaksas griezienu papildspēles laikā, lai izveidotu iespējami vērtīgākās laimesta kombinācijas. „**Locked Wild**” iespēja nevar tikt iegūta pēdējā bezmaksas griezienā.

Lai sāktu bezmaksas griezienus, jānospiež „**Click to Start**” .

Papildspēles laikā griezieni notiek ar tādu pat likmi, kāda tā bija papildspēles aktivizēšanas laikā. Pēc katra griezienu laimests parādās „**Win**” laukā. „**Free Games Win**” laukā parādās kopējais laimesta apjoms par bezmaksas griezieniem.

Kad bezmaksas griezieni ir beigušies, rezultātu tabulā ir apkopoti laimesti. Sadaļā „**Game**

win” parādās laimesti, kas ir iegūti no griezienu, kas aktivizēja bezmaksas

griezienus. „**Feature win**” parāda laimestus, kas iegūti bezmaksas griezienu papildspēles laikā. „**Total win**” parāda papildspēlē iegūto kopējo laimestu.

Ja bezmaksas griezienu papildspēle tiek aktivizēta automātisko griezienu laikā, lai to uzsāktu,

jānospiež poga „**Click to Start**” . Kad visas bezmaksas spēles ir izspēlētas un spēlētājs nospiež

„**Continue**”, tiek atsākti automātiskie griezieni.

Lai atgrieztos pamatspēlē, jānospiež „**Continue**” .

Pogas:

Info	Atver informācijas sadaļu, kurā aprakstīta spēle un tās dažādas sastāvdaļas.
Line Bet + un – pogas	Palielina vai samazina 1 kredītpunkta vērtību.
Auto Play / Stop	Automātiski veic noteiktu griezienu skaitu pēc kārtas./ Beidz automātiskos griezienus.

Spin / Stop	Sāk griezienus. / Aptur griezienus.
-------------	-------------------------------------

Kazino rīkjosla

Spēles ekrāna apakšējā un augšējā malā ir rīkjoslas. Šīs rīkjoslas satur vairākas izvēlnes un pogas, kas ļauj mainīt klienta iestatījumus vai izmantot dažādas funkcijas.

Spēles ekrāna apakšējā daļā ir norādīta sekojoša informācija:

Current balance - Spēlētāja konta stāvoklis. Tajā ir parādīti līdzekļi, kas ir pieejami spēlēšanai kazino.

Cashier-Nospiežot šo pogu, atveras spēlētāja konta kases sadaļa, caur kuru iespējams veikt depozītus vai pārskaitīt naudu uz savu personīgo kontu bankā, kredītkarti utt. Tāpat šajā sadaļā ir iespējams apskatīt pēdējo transakciju vēsturi.

Spēles ekrāna augšējā daļā ir norādīta sekojoša informācija:

GAMES - Blakus šai ikonai ir ātrās piekļuves izvēlne. Ar peli pārbraucot pār jebkuru kategoriju var aplūkot pieejamās spēles šai kategorijā. Spēli var sākt uz tās noklikšķinot.

Menu (uzgriežņa atslēgas simbols) - šajā sadaļā ir sakopotas pašas pieprasītākās funkcijas.

Izvēloties „**History**” (funkcija nav pieejama bezsaistes režīmā) atvēršies spēles vēstures logs, kurā būs redzama pēdējo griezienu vēsture.

„**Options**” dod iespēju mainīt dažādus spēles uzstādījumus.

Poga „**Help**” atver palīdzības sadaļu, kas ir atvērta dotajā brīdī.

Interneta savienojuma traucējumu gadījumā

Ja spēles uz reālu naudu griezienu laikā pārtrūkst interneta savienojums, pēc tā atjaunošanas, jāatver kazino konts un jānospiež poga „**History**” . Tiks parādīts pēdējā griezienu rezultāts.

Ja interneta savienojums pārtrūkst bezmaksas griezienu laikā, spēlētājs tiks automātiski novirzīts atpakaļ pie šīs spēles pēc tam, kad tiks atjaunots savienojums un būs iespēja turpināt spēli.

Ja interneta savienojums pārtrūkst papildspēles laikā vai griezienā, kad tā tiek aktivizēta, tad pēc savienojuma atjaunošanas spēlētājs tiek atgriezts tajā pašā spēles daļā, kad pārtrūka savienojums.

Ja interneta savienojums pārtrūkst automātisko griezienu laikā, iesāktais grieziens tiks pabeigts un pārējie griezieni pēc savienojuma atjaunošanas netiks veikti. Iepriekšējo griezienu rezultāti ir redzami sadaļā „**History**” .

Spēles beigas

Spēle beidzas, ja spēlētāja rīcībā vairs nav kredītpunktu vai ir izspēlēta pamatspēle un visas papildspēles, vai spēlētājs pats vēlas beigt spēli. Lai saņemtu laimestu, iespējams pārskaitīt naudu uz savu kontu, izmantojot vienu no pieejamajiem transakciju veidiem.

Laimesta saņemšanas norise

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.

Izmaksā tos 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, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos apstiprinātā kārtībā ne vēlāk kā 30 dienu laikā kopš laimesta pieteikšanas brīža 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 Kronvalda bulvārī 3., Rīgā, LV-1010, norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi.

15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju un sniedz rakstveida atbildi.

SIA „Olybet Latvia”

23.03.2021.