

**SIA „Olybet Latvia”**  
**Kronvalda bulv.3, Rīgā, LV-1010, tel. 67892975 Spēles „Creature**  
**from the Black Lagoon” noteikumi Net Entertainment spēles**  
**programma**

**Spēles veids:** tiešsaistes spēļu automātu video spēle. **Cilindru un līniju skaits:** 5 cilindri un 20 spēles līnijas. **Spēles laimesta procents:** 96.5%.

**Azartspēļu automātā izmantojamie maksāšanas līdzekļi**

Naudu savā kontā un tālāk attiecīgās spēles bilancē spēlētājs var ie- skaitīt no: sava bankas konta, kā tiešo maksājumu vai izmantojot banklink pa- kalpojumu, bankas kartes.

**Minimālā likme vienai spēles līnijai:** 0.01 kredītpunkts.

**Minimālā likme vienam spēles gājienam:** 0.20 kredītpunkti.

**Maksimālā likme vienai spēles līnijai:** 5 kredītpunkti.

**Maksimālā likme vienam spēles gājienam:** 100 kredītpunkti. **Maksimālais līnijas laimests pamatspēlē:** 7500 kredītpunkti. **Maksimālais laimests papildspēlē:** nav konkrēti nosakāms.

**Spēles apraksts**

Spēles „Creature from the black lagoon” mērķis ir iegūt laimesta sim- bolu kombinācijas, griežot cilindrus.

Likmes kredītpunktu vērtību var izvēlēties spiežot pogas zem „**Coin Value**”.

Kopējā spēles griezienu likme = likmes kredītpunktu vērtība X likmes līmenis X 20. Spēle tiek spēlēta ar fiksētu aktīvo spēles līniju skaitu – 20 aktīvām spēles līnijām un 1-10 likmes līmeņiem.

Likmes līmeni var izvēlēties spiežot pogas zem „**Level**”. Nospiežot apaļu pogu ar bultiņu simboliem zem cilindriem, tiek ie- griezti cilindri ar izvēlēto kredītpunktu vērtību.

Nospiežot „**Bet Max**”, tiek aktivizēts 10.likmes līmenis, ar izvēlēto lik- mes kredītpunktu vērtību un veikts grieziens.

Gājienu var veikt, izmantojot arī „**Auto Play**” funkciju. Noklikšķinot uz „**Auto Play**” pogas, atveras saraksts ar iespējām. Automātisko griezienu skaitu var izvēlēties no saraksta, noklikšķinot uz vēlamā au- tomātisko griezienu skaita.

Laimesti tiek aprēķināti saskaņā ar laimestu tabulu. Līnijas laimests = laimesta koeficients pēc tabulas X likmes kredītpunktu vērtība X lik- mes līmenis. Laimestu tabulu var atvērt, nospiežot pogu ar „**i**” sim- bolu.

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.

#### **Informācijas lapa:**

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

Nospiežot bultiņu virzienā uz augšu, var iziet no informācijas lapas un atgriezties spēlē.

#### **Spēles līnijas:**

Spēles laikā ir aktivizētas visas 20 spēles līnijas.

Ir atšķirība starp līnijas likmi un kopējo likmi. Līnijas likme norāda, kāda likme ir izdarīta uz 1 spēles līniju. Kopējā likme norāda kāda likme ir izdarīta kopā uz vienu griezienu.

#### **Par izmaksām:**

Laimesta kombinācijām ir jāsākas ar kreiso malējo cilindru un simbolu, lai 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 bezmaksas griezienu simbolus, lai izveidotu iespējami vērtīgākās laimesta kombinācijas. „Wild” simboli var izkrist uz jebkura no pieciem cilindriem pamatspēles un bezmaksas griezienu papildspēles laikā.

Ja pēc griezienu uz kāda no cilindriem izkritis „Wild” simbols, tad tiek piešķirts viens bezmaksas grieziens, kura laikā izkritušais „Wild” simbols kļūst par „Sticky Wild”. „Sticky Wild” simbols bezmaksas griezienu laikā paliek nekustīgs izkritušā „Wild” simbola vietā. Ja šī bezmaksas griezienu laikā izkrīt vēl kāds „Wild” simbols, atkal tiek piešķirts bezmaksas grieziens, kura laikā izkritušais „Wild” simbols kļūst par „Sticky Wild”. Iepriekšējo griezienu „Sticky Wild” simboli paliek aktīvi un nekustīgi izkritušajās vietās.

„Wild” simbols kļūst par „Sticky Wild” pamatspēles un bezmaksas griezienu papildspēles laikā.

##### **Bezmaksas griezienu papildspēle**

Bezmaksas griezienu papildspēle tiek aktivizēta, kad uz cilindriem vienlaicīgi izkrituši 3, 4 vai 5 bezmaksas griezienu simboli ar tekstu „Free Spin!”. Par 3 vienlaicīgi izkritušiem simboliem tiek piešķirti 10 bezmaksas griezieni, par 4 un 5 attiecīgi 15 un 20 bezmaksas griezieni. Papildus bezmaksas griezieni bezmaksas griezienu papildspēlē var tikt aktivizēti neierobežotu reižu skaitu.

Lai sāktu bezmaksas griezienus, jānospiež „**Start free spins**”. Bezmaksas griezienu papildspēles sākumā lagūnas briesmoņa veselības rādītājs, kurš atrodas labajā apakšējā stūrī, ir pilns. Bezmaksas griezienu laikā uz cilindriem izkrītot „**Target**” simbolam (ar dzeltenu tēmekļa attēlu), tiek samazināts veselības rādītājs par 1 vienību. Veselības rādītājam ir 3 bojājumu līmeņi, katram līmenim ir atbilstošs ieguvums.

Ja lagūnas briesmoņa veselības mērītājam nodarīti bojājumi līdz 2.līmenim, turpmāko bezmaksas griezienu laikā izkrītot „**Wild**” simbolam, arī simbols tā kreisajā pusē kļūs par „**Wild**” simbolu.

Ja lagūnas briesmoņa veselības mērītājam nodarīti bojājumi līdz 3.līmenim, turpmāko bezmaksas griezienu laikā izkrītot „**Wild**” simbolam, abi simboli tā labajā un kreisajā pusē kļūs par „**Wild**” simboliem.

Kad papildspēle ir beigusies, rezultātu tabulā ir apkopots laimests. „**Total win**” parāda bezmaksas griezienu laikā iegūto kopējo laimestu.

#### Pogas:

i	Atver informācijas sadaļu, kurā aprakstīta spēle un tās dažādas sastāvdaļas.
Pogas zem „Coin Value”	Palielina vai samazina kredītpunktu vērtību
Pogas zem „Level”	Palielina vai samazina likmes līmeni
Bet Max	Aktivizē visus spēles veidus ar maksimālo likmes līmeni un veic griezienu
Auto Play / Stop	Automātiski veic noteiktu griezienu skaitu pēc kārtas./ Beidz automātiskos griezienus.
Apaļa poga zem cilindriem	Sāk griezienus. / Aptur griezienus

#### Spēles iestatījumi

Lai piekļūtu spēles iestatījumiem, jānospiež uzgriežņa atslēgas simbols:

**Quick Spin** – ieslēgt / izslēgt ātro griezienu funkciju (nav pieejams visos kazino).

**Intro Screen** - ieslēgt / izslēgt intro skatu.

**Animations** - ieslēgt / izslēgt cilindru griešanas animāciju.

**Ambience sound** - ieslēgt / izslēgt fona skaņu.

**Sound effects** - ieslēgt / izslēgt spēles skaņas efektus.

**Graphics Quality** – korigēt attēla grafisko kvalitāti optimālai spēles darbībai.

**Spacebar to spin** - ieslēgt / izslēgt „spacebar” taustiņa funkciju. **Game history** – atvērt spēles vēstures logu (nav pieejams spēlējot **PLAYING FOR FUN** režīmā).

### **Spēles beigas**

Spēle beidzas, ja spēlētāja rīcībā vairs nav kredītpunktu, 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/pārskai- tījuma veidiem:

uz bankas kontu ar tiešu maksājumu vai izmantojot banklink pa- kalpojumu,  
uz bankas karti.

Laimestiem nav izmaksu limita. Tie tiek izmaksāti nākamajā dienā pēc transakcijas pieprasīšanas. Pirmā šāda transakcija var aizņemt ilgāku laiku, līdz 10 darba dienām.

Izmaksā tos laimestus, kas ir laimēti saskaņā ar tiešsaistes spēlē esošajiem spēles noteikumiem un laimējošo kombināciju tabulu. Spēles programmas funkcionāla bojājuma, elektronisku vai manip- ulēšanas 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 ie- priekšminēto apstākļu neesamību.

### **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”

19.03.2021.