

## 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

Da Vinci's Treasure  
Spēļu Automātu spēle  
Ražotājs: PragmaticPlay Ltd.

## 3. Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.25 EUR  
Maksimālā likme 125 EUR

## 4. Spēles norise

„Da Vinci's Treasure“ ir piecu ruļļu, 25 izmaksas līniju, un 250 monētu spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- Aizstājēj simbols (“Wild”)
- Bonusa simbols
- Kartes kvests
- Balvu izvēlē
- Azarta opcija

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. Likmes lielums katrā līmenī ir 10 monētas.
2. Monētas vērtība no 0.01 EUR līdz 0.50 EUR
3. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

### *Aizstājēj simbolu (“Wild”) noteikumi*



1. Aiztājējsimbols aizstāj jebkuru simbolu, izņemot bonusa simbolu.
2. “Wild” simbols var parādīties tikai uz 2,3,4 un 5 ruļļa.

### ***Bonusa simbola noteikumi***



1. Bonusa simbols var parādīties tikai uz 2,3 un 4 ruļļa.
2. Trīs bonusa simboli uz 2,3 un 4 ruļļa aktivizē vienu no trīm pēc nejaušības principa izvēlētām bonusa spēlēm:

### ***Kartes kvests***

1. Kartes kvestā ir 23 punkti un laimesta rats.
2. Katrs punkts parāda potenciālo naudas balvu.
3. Jums jāgriež laimesta ratu, lai virzītos pa karti uz priekšu pa punktiem. Laimesta rats sastāv no 6 daļām: 1,2,3,4,5 solis un “Spēle beigusies”.
4. Spēle sākas no pirmā punkta uz kartes. Ja Jūs trāpāt kāda no numuriem uz laimes rata, Jūs virzāties uz priekšu uz tik daudz numuriem cik ir parādīts uz rata, kā arī Jūs varat veikt papildus griezienu.
5. Spēle tiek pabeigta ja Jūs trāpāt “Spēle beidzas” daļa vai arī Jūs sasniedzat 23. punktu uz kartes un saņemat 23.punktam piesaistīto balvu.

### ***Progresīvais reizinātais bezmaksas griezieniem***

1. Tiek pievienoti 12 brīvie griezieni ar sākuma reizinātāju x1.
2. Pēc katra brīva griezienu reizinātājs palielinās uz x1.
3. Laimesti par katru brīvo griezienu tiek reizināti uz pašreizējo reizinātāju.
4. 3 bonusa simboli un 2,3 un 4 ruļļa aktivizē papildus 12 bezmaksas griezienus. Kopsummā var aktivizēt līdz pat 60 brīviem griezieniem.

### ***Balvu izvāle***

1. Var izvēlēties vienu no trim objektiem lai saņemtu balvu.

### *Azarta opcija*



1. Katra saņemta balva var tikt savākta vai izspēlēta x2, x3, x4 vai x5.
  - X2 izspēle – Jums jāizvēlas vienu no 2 objektiem. Uzmīnējot pareizi Jūsu laimests tiks reizināts x2, izvēļoties nepareizo objektu Jūs zaudēsiet visu laimesta summu.
  - X3 izspēle – Jums jāizvēlas vienu no 3 objektiem. Uzmīnējot pareizi Jūsu laimests tiks reizināts x3, izvēļoties nepareizo objektu Jūs zaudēsiet visu laimesta summu.
  - X4 izspēle – Jums jāizvēlas vienu no 4 objektiem. Uzmīnējot pareizi Jūsu laimests tiks reizināts x4, izvēļoties nepareizo objektu Jūs zaudēsiet visu laimesta summu.
  - X5 izspēle – Jums jāizvēlas vienu no 5 objektiem. Uzmīnējot pareizi Jūsu laimests tiks reizināts x5, izvēļoties nepareizo objektu Jūs zaudēsiet visu laimesta summu

### *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. Lai pārvērstu monētas kredītos, izmantojiet sekojošo formulu:  $\text{Monētu skaits} \times \text{monētas vērtība} = \text{daudzums kredītos}$ .
5. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

## ***Spēles vadība***

### ***Lai spēlētu, rīkojieties šādi:***

1. Lai paaugstinātu vai pazeminātu monētas vērtību, lietojiet “**Coin value**” izvēlni.
2. Lai izvēlētos monētu likmi, lietojiet “**Coins per line**” izvēlni.
3. Klikšķiniet uz ikonas “**Spin**”.



Ruļļi sāk griezties ar jūsu izvēlēto likmi.

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

4. Nospiežot **Autoplay** ikonu, jūs varat izvēlēties:
  - Sadaļa **Number of spins** (Griezīnu skaits). Izvēlies, cik reizes pēc kārtas ruļļi griezīsies Automātiskajā režīmā.
  - Sadaļa **Stop Autoplay** (Grieziena Apturēšanas Iestatījumi). Jūs varat izvēlēties vienu no iespējam, kad apturēt Automātisko režīmu:
    - Jebkura laimesta gadījumā.
    - Ja tiek iegūti Bezmaksas griezieni.
    - Ja kādā griezienā laimests pārsniedz...
    - Ja jūsu kredīts palielinās par...
    - Ja jūsu kredīts samazinās par...

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.

Izmaksas ar līnijas likmi 0.25 EUR parādītas attēlos, palielinot līnijas likmi proporcionāli mainās izmaksas.

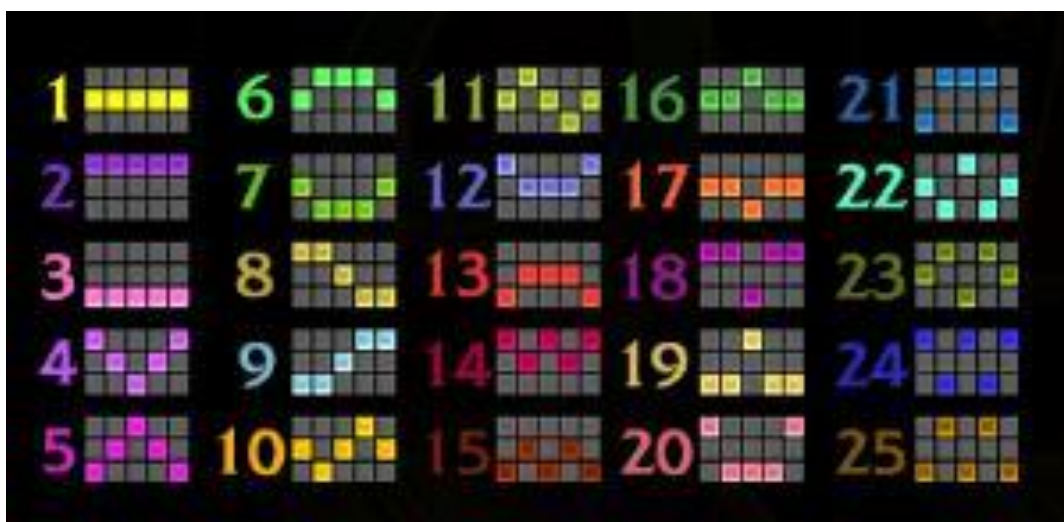
	5 - \$8.00 4 - \$2.00 3 - \$0.50 2 - \$0.10		5 - \$5.00 4 - \$1.50 3 - \$0.30 2 - \$0.05		5 - \$5.00 4 - \$1.50 3 - \$0.30 2 - \$0.05		5 - \$3.00 4 - \$1.00 3 - \$0.20		5 - \$3.00 4 - \$1.00 3 - \$0.20		
	5 - \$1.50 4 - \$0.15 3 - \$0.05		5 - \$1.50 4 - \$0.15 3 - \$0.05		5 - \$1.50 4 - \$0.15 3 - \$0.05		5 - \$1.00 4 - \$0.10 3 - \$0.05		5 - \$1.00 4 - \$0.10 3 - \$0.05		5 - \$1.00 4 - \$0.10 3 - \$0.05

## *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.