

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

Serpent Shrine

Spēļu Automātu spēle

Ražotājs: Relax Gaming Limited

3. Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.20 EUR

Maksimālā likme 100 EUR

4. Spēles norise

„Serpent Shrine“ ir piecu ruļļu un 108 – 16 807 izmaksas līniju spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- Aizstājējsimbols “Wild”
- “Bomb” un “Blocker” simboli
- “Butterfly Wild” simbols un “Butterfly” funkcija
- “Bomb” funkcija
- “Snake” bezmaksas griezieni
- “Super” bezmaksas griezieni

Svarīgi:

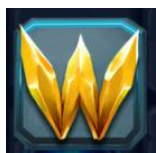
- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas, izņemot par izkaisītajiem laimestiem.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.
- Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līnijas laimestiem.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Spēles noteikumi

Vispārējie noteikumi

1. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

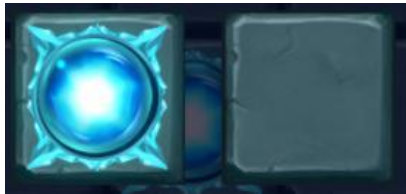
Aizstājējsimbolu “Wild” noteikumi



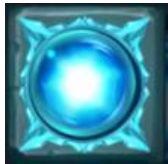


1. “Wild” simbols var parādīties uz ruļļiem 2, 3, 4 un 5.
2. “Wild” simbols aizstāj jebkuru simbolu, izņemot “Butterfly Wild” simbolu, lai veidotu laimīgās kombinācijas.

“Bomb” un “Blocker” simbolu noteikumi



1. Pamata spēles laikā, katra grieziena sākumā uz ruļļiem tiek novietoti 19 “Bomb”



un 3 “Blocker”



simboli.

2. “Bomb” un “Blocker” simboli tiek nobloķēti uz ruļļiem.
3. “Bomb” un “Blocker” simboli nevedo laimīgās kombinācijas.
4. “Bomb” un “Blocker” simboli var tikt iznīcināti un attiecīgās pozīcijas var tikt atbloķētas “Butterfly” funkcijas laikā (skat. zemāk noteikumus).

“Butterfly Wild” simbola un “Butterfly” funkcijas noteikumi

1. “Butterfly” funkcija tiek aktivizēta, ja viens vai vairāki “Butterfly Wild” simboli pamata spēles laikā veido laimīgo kombināciju ar pārējiem simboliem.
2. “Butterfly Wild” simbols var parādīties uz ruļļiem 2, 3 un 4 pamata spēles laikā un “Snake” bezmaksas griezienu laikā (skat. zemāk noteikumus) un tas aizstāj jebkuru simbolu, lai veidotu laimīgo kombināciju.
3. “Butterfly” funkcijas laikā, katrs “Butterfly Wild” simbols, kas veido laimīgo kombināciju ar pārējiem simboliem atbloķē 3 izlases kārtā izvēlētas aizbloķētās ruļļu pozīcijas. Ruļļi paplašinās un tiek piešķirts viens atkārtots grieziens uz paplašinātiem ruļļiem.
4. Var tikt atbloķētas tikai tās pozīcijas, kuras vertikāli vai horizontāli atrodas blakus atbloķētām pozīcijām.
5. “Butterfly” funkcija turpinās, līdz uz ruļļiem vairs neparādās jauni “Butterfly Wild” simboli, kas veido laimīgās kombinācijas vai līdz tiek aktivizēti “Snake” bezmaksas griezieni (“Snake” bezmaksas griezieni tiek aktivizēti, kad tiek atbloķētas visas ruļļu pozīcijas).

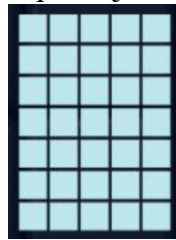
“Bomb” funkcijas noteikumi

1. “Bomb” funkcijas tiek aktivizēta, kad “Butterfly” funkcijas laikā tiek atbloķēta “Bomb” simbola pozīcija.

2. Kad "Bomb" simbola pozīcija tiek atbloķēta, tas sprāgst un horizontāli un vertikāli no tā tiek atbloķētas "Blocker" simbola pozīcijas.
3. Ja tiek piešķirts atkārtots grieziens, par katru "Bomb" simbolu uz ruļļiem 2, 3 un 4 izlases kārtā izvēlētās atbloķētās pozīcijās tiek pievienoti "Butterfly Wild" simboli nākamā griezienu sākumā.

"Snake" bezmaksas griezienu noteikumi

1. "Snake" bezmaksas griezieni tiek aktivizēti, kad visas ruļļu pozīcijas tiek atbloķētas.
2. Spēlētājam tiek piešķirti 5 bezmaksas griezieni.
3. Bezmaksas griezienu laikā katrs laimests tiek reizināts ar laimesta reizinātāju. Laimesta reizinātājs sākas ar x1 un palielinās ar katru "Snake" bezmaksas griezienu.
 - Pirmais "Snake" bezmaksas grieziens – laimesta reizinātājs x1.
 - Otrs "Snake" bezmaksas grieziens – laimesta reizinātājs x2.
 - Trešais "Snake" bezmaksas grieziens – laimesta reizinātājs x5.
 - Ceturtais "Snake" bezmaksas grieziens – laimesta reizinātājs x20.
 - Piektais "Snake" bezmaksas grieziens – laimesta reizinātājs x100.
4. Bezmaksas griezienu laikā uz augšējā ruļļa parādās "Snake" tēls.
5. Ar katru bezmaksas griezienu "Snake" tēls virzās pa ruļļiem uz leju apņēmot ruļļu pozīcijas.
 - Pirmais "Snake" bezmaksas grieziens – apņemtās pozīcijas uz ruļļiem 1 un



5: 0, apņemtās pozīcijas uz ruļļiem 2, 3 un 4: 0.

- Otrs "Snake" bezmaksas grieziens – apņemtās pozīcijas uz ruļļiem 1 un 5: 2,



apņemtās pozīcijas uz ruļļiem 2, 3 un 4: 1.

- Trešais "Snake" bezmaksas grieziens – apņemtās pozīcijas uz ruļļiem 1 un 5:

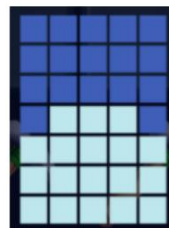


3, apņemtās pozīcijas uz ruļļiem 2, 3 un 4: 2.

- Ceturtais "Snake" bezmaksas grieziens – apņemtās pozīcijas uz ruļļiem 1 un 5:

4, apņemtās pozīcijas uz ruļļiem 2, 3 un 4: 3.

- Piektais “Snake” bezmaksas grieziens – apņemtās pozīcijas uz ruļļiem 1 un 5:



5, apņemtās pozīcijas uz ruļļiem 2, 3 un 4: 4.



6. Apņemtās pozīcijas neietilpst laimīgo kombināciju veidošanā.
7. Ja bezmaksas griezienu laikā uz ruļļiem parādās “Buttrfly Wild” simboli, tie uzbrūk “Snake” tēlam pēc laimesta novērtējuma.
8. Pirmie divi uzbrukumi iznīcina vienu “Snake” zobu un “Snake” tēls apņem par vienu pozīciju mazāk nākamajiem griezieniem.
9. Trešais uzbrukums “nogalina” “Snake” tēlu un bezmaksas griezieni beidzas. Tiek aktivizēti “Super” bezmaksas griezieni (skat. zemāk noteikumus).
10. Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmes vērtību, ar kuru tie tika aktivizēti.
11. Bezmaksas griezienus nav iespējams aktivizēt atkārtoti.

“Super” bezmaksas griezienu noteikumi

1. “Super” bezmaksas griezieni tiek aktivizēti, ja “Snake” bezmaksas griezienu laikā tika “nogalināts” “Snake” tēls.
2. Spēlētājam tiek piešķirti 2 bezmaksas griezieni.
3. “Super” bezmaksas griezienu laikā katrs laimests tiek reizināts ar fiksētu laimesta reizinātāju x100.
4. “Super” bezmaksas griezienu laikā visas ruļļu pozīcijas tiek atbloķētas un ir aktīvas 16 807 izmaksas līnijas.
5. Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmes vērtību, ar kuru tie tika aktivizēti.
6. Bezmaksas griezienus nav iespējams aktivizēt atkārtoti.

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 monētas vērtību, lietojiet “**Bet**” izvēlni.



2. Klikšķiniet uz ikonas “**Spin**”.



Ruļļi sāk griezties ar jūsu izvēlēto likmi.

Automātiskais vadības režīms:

1. Nospiežot **Auto** ikonu, Jūs varat izvēlēties:
 - Sadaļa **Number of spins** (Griezienu skaits). Izvēlies, cik reizes pēc kārtas ruļļi griezīsies Automātiskajā režīmā.
 - Sadaļa **Stop on any win**. Apstādināt Automātisko režīmu ja tiek saņemts laimests.
 - Sadaļa **Loss limit** (Zaudējuma ierobežojums). Izvēlies, uz kādu summu bilance var samazināties.
 - Sadaļa **Win limit** (Uzvaras ierobežojums). Izvēlies, uz kādu summu bilance var palielināties.
 - Sadaļa **Single win limit** (Laimesta ierobežojums). Izvēlies, līdz kādai maksimālai summai var palielināties bilance.

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

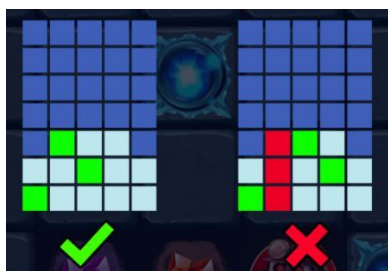
Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

- Simboliem jābūt līdzās uz aktīvas izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā ruļļa. Simbolu kombinācijas neveidojas, ja pirmais simbols ir uz otrā, trešā, ceturtā vai piektā ruļļa.
- Regulārās izmaksas parādītas izmaksu attēlos. Izmaksas parādītas ar likmi 1.00 EUR. Palielinot vai samazinot likmi, proporcionāli palielinās vai samazinās izmaksas:

	5: 10,00 4: 5,00 3: 2,50		
	5: 3,00 4: 1,50 3: 1,00		5: 1,50 4: 1,00 3: 0,50
	5: 2,50 4: 1,50 3: 1,00		5: 1,50 4: 1,00 3: 0,50
	5: 2,50 4: 1,50 3: 1,00		5: 1,50 4: 1,00 3: 0,50
			5: 0,75 4: 0,50 3: 0,25
			5: 0,75 4: 0,50 3: 0,25
			5: 0,75 4: 0,50 3: 0,25

Izmaksas Līniju Apraksts.

Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām uz aktīvajām izmaksas līnijām no kreisās puses. 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.