

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

Snakes & Ladders Live

Tiešsaistes spēle

Ražotājs: Pragmatic Play Ltd.

Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.20 EUR

Maksimālā likme 100 EUR

Spēles noteikumi

"Snakes & Ladders Live" spēles mērķis ir uzminēt četrus metamo kauliņu metiena iznākuma vērtības. Ja likme tika veikta uz laimējušās kombinācijas, tiek izmaksāts attiecīgs laimests.

Pamata spēle - tiek spēlēta ar četriem metamajiem kauliņiem, kas ir apzīmēti ar šādiem spēles simboliem - dimants, zvaigzne, SL (Snakes & Ladders bonuss) un ST (Čūskas totēma bonuss). Ja ir aktivizēts Snakes & Ladders bonuss, tiek mests piektais metamais kauliņš, lai noskaidrotu Snakes & Ladders bonusa veidu - zelta, sudraba vai bronzas.

Spēlē ir pieejami trīs Snakes & Ladders bonusa varianti. Visi no tiem tiek izspēlēti uz laukuma ar konfigurāciju 8x8, kurā ir izvietoti numurēti lauciņi, kas ir piepildīti ar reizinātāju balvām. Bronzas, sudraba un zelta bonusi piešķir attiecīgi 2, 3 vai 5 metienus. Pārvietošanās tālāk pa laukumu notiek, studijā metot milzu metamo kauliņu. Pa laukumu pēc nejaušības principa ir izkaisītas čūsku, kāpņu, PowerUP un seifu vērtības, kas palīdz vai arī aizkavē ceļojumu līdz galda galvenās balvas saņemšanai. Balvu veido reizinātājs, kas ir attēlots uz lauciņa, kurā pēc pēdējā kauliņu metiena apstājās simbols, vai arī pēdējā seifa vērtība (atkarībā no tā, kura vērtība ir lielāka).

Čūskas totēms ir 18 lauciņu bonuss, kas ir sadalīts trīs līmeņos ar sešiem lauciņiem katrā, skaitot no apakšas uz augšu. Katrā lauciņā kā balva ir attēlots reizinātājs vai Snakes & Ladders bonuss. Viens milzu kauliņa metiens piešķir balvu, kas ir attēlota uz pašreizējā līmeņa atbilstošā lauciņa.

Uzmetot sešinieku, notiek pāreja uz nākamo līmeni, un par jaunā līmeņa sasniegšanu balvā tiek piešķirts viens papildu metiens. Uzmetot sešinieku vēlreiz, notiek pāreja uz jaunu līmeni, un par augstākā līmeņa sasniegšanu balvā tiek piešķirts viens papildu metiens.

Spēlētāja likme - laimē, ja ar metamajiem kauliņiem ir uzņemta viena no kombinācijām, kas ir attēlota uz likmes lauciņa. Zaudē, ja ar metamajiem kauliņiem uzņemta kombinācija neietver uz likmes lauciņa attēloto minimālo simbolu komplektu.

Bonusa spēles:

1. *Snakes & Ladders bonusa spēle* – tiek aktivizēta, ja pamata spēles laikā vismaz uz diviem metamajiem kauliņiem izkrīt simbols SL:
 - tiek mests piektais metamais kauliņš, lai noskaidrotu Snakes & Ladders bonusa spēles veidu:
 - ✓ zelta - aktivizē Snakes & Ladders Zelta bonusu ar pieciem milzu kauliņa metieniem;
 - ✓ sudraba - aktivizē Snakes & Ladders Sudraba bonusu ar trim milzu kauliņa metieniem;
 - ✓ bronzas - aktivizē Snakes & Ladders Bronzas bonusu ar diviem milzu kauliņa metieniem;
 - lai kvalificētos Snakes & Ladders bonusa saņemšanai, likmei jābūt veiktai uz to bonusa veidu, kas atbilst piektā kauliņa metiena iznākumam;
 - visi Snakes & Ladders bonusi tiek izspēlēti studijā uz lauciņu laukuma ar konfigurāciju 8x8;
 - uz spēles laukuma ir izvietoti sekojoši īpašie simboli:
 - ✓ *čūskas* - spēles gaitā nokļūstot uz lauciņa ar čūskas galvu, jūs pārvietosieties lejup uz lauciņu, kurā atrodas čūskas aste;
 - ✓ *kāpnes* - spēles gaitā nokļūstot uz lauciņa ar kāpņu apakšdaļu, jūs pārvietosieties līdz kāpņu augšdaļai.
 - ✓ *reizinātāji* uz laukuma ir izvietoti pēc nejaušības principa. Spēles gaitā nokļūstot uz lauciņa ar reizinātāju, tiek garantēta reizinātāja vērtībai atbilstoša izmaksa. Pārvietojoties tālāk pa laukumu, reizinātāju vērtības pieaug. Lūdzu, ņemiet vērā, ka reizinātāji netiek uzkrāti. Jūs saņemat izmaksu atbilstoši reizinātājam, kas bija attēlots uz pēdējā lauciņa, uz kura bijāt nokļuvis. Ja esat nokļuvis uz lauciņa bez reizinātāja, tad tiks piešķirta izmaksa atbilstoši pēdējam lauciņam ar reizinātāju;
 - ✓ *seifa lauciņi* - ir apzīmēti ar slēdzeni, un tie ir izvietoti šādos lauciņos: 8., 16., 24., 32., 40., 48. un 56. Seifa lauciņš kļūst aktīvs, ja nokļūstat uz tā vai pārlecat attiecīgajam seifa lauciņam pāri. Ja attiecīgās bonusa spēles beigās pašreizējais bonusa reizinātājs ir mazāks par vērtīgākā aktivizētā seifa lauciņa reizinātāju, tā vietā tiek piešķirta vērtīgākā aktivizētā seifa lauciņa balva.

- ✓ *PowerUP lauciņi* - nokļūstot uz PowerUP lauciņa, visi laukuma reizinātāji palielinās. PowerUP lauciņš var tikt aktivizēts tikai vienreiz — brīdī, kad esat uz tā nokļuvis pirmoreiz. Vienā bonusa kārtā var tikt aktivizēti maksimāli tikai trīs PowerUP lauciņi. Uz laukuma pieejamo PowerUP lauciņu skaits ir atkarīgs no simbolu skaita, kas aktivizēja šo bonusu:

- 2 simboli SL: bonuss tiek izspēlēts uz laukuma ar 2 PowerUP lauciņiem;
 - 3 simboli SL: bonuss tiek izspēlēts uz laukuma ar 4 PowerUP lauciņiem;
 - 4 simboli SL: bonuss tiek izspēlēts uz laukuma ar 6 PowerUP lauciņiem.
- Visi laukuma lauciņi ir numurēti, lai varētu sekot līdzi kustībai;

- pārvietošanās tālāk pa laukumu notiek, metot milzu metamo kauliņu, un jūs pārvietojaties pa laukumu par tāda skaita lauciņiem uz priekšu, kas atbilst kauliņa metiena iznākumam. Ja metiena iznākums ir seši, jūs saņemat papildu metienu; bonusa spēle ir beigusies, kad ir veikti visi kauliņu metieni;

2. *Čūskas totēma bonusa spēle* – tiek aktivizēta, ja pamata spēles laikā vismaz uz trim metamiem kauliņiem izkrīt simbols ST:

- lai kvalificētos Čūskas totēma bonusa spēlei, likmei jābūt veiktai uz likmes lauciņa ST;
- čūskas totēma bonusa spēle tiek izspēlēta studijā uz čūskas totēma;
- čūskas totēms ir sadalīts trīs līmeņos, un katru no tiem veido seši lauciņi;
- katrs lauciņš atbilst kādam no milzu metamā kauliņa skaitļiem, sākot no mazākā uz lielāko;
- 6. un 12. lauciņam ir divpadsmit šķautnes, savukārt visiem pārējiem lauciņiem - sešas. Visas šķautnes ir apzīmētas ar balvām;
- kad Čūskas totēma bonusa spēle ir aktivizēta, visi lauciņi sāk griezties un apstājas ar vienu no vidējām šķautnēm. Katra lauciņa vidējo šķautņu vērtības tiek izceltas un attēlo attiecīgās bonusa kārtas iespējamās balvas;

- Iespējamās balvas:

- ✓ Reizinātāji - spēles gaitā nokļūstot uz lauciņa ar reizinātāju, attiecīgais reizinātājs tiek piešķirts, tiklīdz ir beidzas bonusa spēle;
- ✓ Snakes & Ladders bonusa spēle – zelta, sudraba vai bronzas. Snakes & Ladders bonusa spēlei tiek piemēroti tie paši noteikumi, kas atbilst gadījumam, ja spēle tiktu aktivizēta pamata spēles laikā, taču kvalificējas tikai tie spēlētāji, kuri ir uzlikuši likmi uz Čūskas totēma bonusa spēli. Atkarībā no tā, kurā Čūskas totēma līmenī bijāt brīdī, kad tika aktivizēts Snakes & Ladders bonuss, daži PowerUP lauciņi var būt aktivizēti iepriekš:

- līmenis (no 1. līdz 5. lauciņam): nav iepriekš aktivizētu PowerUP lauciņu;
- līmenis (no 7. līdz 11. lauciņam): viens iepriekš aktivizēts PowerUP lauciņš;
- līmenis (no 13. līdz 17. lauciņam): divi iepriekš aktivizēti PowerUP lauciņi;

- ✓ balvas reizinātāji - ja uz 6. lauciņa attēlotā balva ir reizinātājs, tad:
 - uz no 7. līdz 11. lauciņam attēlotais jebkuras vērtības reizinātājs tiek sareizināts ar 6. lauciņa reizinātāju;
 - uz 12. lauciņa attēlotais reizinātājs tiek summēts ar 6. lauciņa reizinātāju;
 - ja uz 12. lauciņa attēlotā balva ir reizinātājs, tad:
 - uz no 13. līdz 18. lauciņam attēlotais jebkuras vērtības reizinātājs tiek sareizināts ar 12. lauciņa reizinātāju;
- tiek piešķirts viens milzu metamā kauliņa metiens, kā arī pirmā Čūska totēma līmeņa rezultāts;
- spēles gaitā nokļūstot uz sestā lauciņa, tiek piešķirts viens papildu metiens, kā arī balva no 7.–12. līmeņa;
- spēles gaitā nokļūstot uz divpadsmitā lauciņa, tiek piešķirts viens papildu metiens, kā arī balva no 13.–18. līmeņa.

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

Nosacījums, lai laimētu – veicot likmi uzminēt četru metamo kauliņu metiena iznākuma vērtības. Laimējušās likmes tiek izmaksātas saskaņā ar izmaksu koeficientiem. Likmju lauciņiem, kuriem izmaksa mainās atkarībā no simbolu skaita, tiek izmaksāta tikai vērtīgākās kombinācijas izmaksa.

Bonusa spēļu izmaksa ir attēlota diapazonā, un tā ir atkarīga no šo bonusa spēļu iznākumiem. Veiktā likme tiek atgriezta kopā ar laimestu.

Spēles kārtas (ieskaitot jebkādu bonusu) maksimālajai izmaksai ir noteikts ierobežojums. Lai iegūtu detalizētu informāciju, aplūkojiet spēles sadaļu Likmju limiti un izmaksas. Pēc tam, kad ir sasniegta maksimālā izmaksa, spēle turpinās pamata spēles režīmā, un kopējai izmaksai tiek piemērots ierobežojums spēles beigās.

Kauliņu kombinācija	Simboli	Izmaksa
Dimanti	Jebkuri 2 dimanti	1:1
	Jebkuri 3 dimanti	2:1
	4 dimanti	5:1
Zvaigznes	Jebkuras 2 zvaigznes	2:1
	Jebkuras 3 zvaigznes	5:1
	4 zvaigznes	20:1
Zvaigžņu un dimantu kombinācija	2 zvaigznes + 2 dimanti	5:1
	Zvaigzne + 3 dimanti	8:1
	3 zvaigznes + dimants	20:1
Čūskas totēms	Jebkuri 3 ST	3 – 10 000:1
Bronzas Snakes & Ladders	Jebkuri 2 (vai vairāk) SL + bronzas	2 – 10 000:1
Sudraba Snakes & Ladders	Jebkuri 2 (vai vairāk) SL + sudraba	2 – 10 000:1
Zelta Snakes & Ladders	Jebkuri 2 (vai vairāk) SL + zelta	2 – 10 000:1

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"

21.06.2023