

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

Teller of Tales

Spēļu automātu spēle

Ražotājs: Skywind Holdings Limited

Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.20 EUR

Maksimālā likme 300 EUR

Spēles noteikumi

“Teller of Tales” ir sešu ruļļu un 4096 izmaksas līniju spēļu automātu spēle, kurā ir šādas iespējas:

- Aizstājējsimbols “Wild”
- Atkārtotā griezienu funkcija
- Modifikators
- “Scatter” simbols un bezmaksas griezieni
- “Double Chance” opcija
- “Bonus Buy” opcija
- Džekpoti

Svarīgi:

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

Vispārējie noteikumi

1. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Aizstājējsimbola "Wild" noteikumi



1. "Wild" simbols var parādīties uz jebkura ruļļa.
2. "Wild" simbols aizstāj jebkuru simbolu, izņemot "Scatter" simbolu, lai veidotu laimīgās kombinācijas.

Atkārtotā griezienu funkcijas noteikumi

1. Atkārtotā griezienu funkcija tiek aktivizēta, ja uz spēles laukuma parādās 2 "Scatter" simboli.
2. Spēlētājam tiek piešķirts atkārtotais grieziens un visi "Scatter" simboli tiek pārvērti par "Wild" simboliem.
3. Atkārtotā griezienu laikā visi "Wild" simboli ir fiksēti savās vietās.
4. Atkārtotā griezienu laikā uz spēles laukuma nevar parādīties "Scatter" simboli vai modifikatori.

Modifikatora noteikumi



1. Jebkura griezienu laikā, ja varonis pāršķir grāmatas lapu, ir iespējamība, ka tiks piešķirts modifikators.
2. Modifikators ir nejauši izvēlēts reizinātājs līdz x5, kas tiek piešķirts tekošajam griezienam.
3. Varonis var arī pāršķirt grāmatas lapu un nepiešķirt modifikatoru.

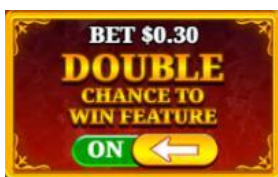
"Scatter" simbola un bezmaksas griezienu noteikumi



1. Trīs un vairāk "Scatter" simboli aktivizē bezmaksas griezienus.
2. Bezmaksas griezieni sastāv no 5 nodaļām, katrā no kurām ir nezināms bezmaksas griezienu skaits.
3. Bezmaksas griezienu sākumā tiek piešķirts laimesta reizinātājs balstoties uz "Scatter" simbolu skaitu:

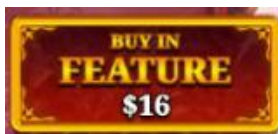
- 3 “Scatter” simboli – laimesta reizinātājs x1;
 - 4 “Scatter” simboli – laimesta reizinātājs x2;
 - 5 “Scatter” simboli – laimesta reizinātājs x3;
 - 6 “Scatter” simboli – laimesta reizinātājs x5.
4. bezmaksas griezienu laikā varonis blakus spēles laukumam var piešķirt nejauši izvēlētu reizinātāju, kas tiks pievienots aktīvajam laimesta reizinātājam.
 5. Bezmaksas griezienu laikā, ja uz 6. ruļļa parādās “Scatter” simbols, izieto nodaļu skaits tiek palielināts par +1.
 6. Bezmaksas griezieni beidzas, kad ir sasniegta 5.nodaļa.
 7. Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi, ar kādu tika aktivizēti.

“Double Chance” opcijas noteikumi



1. “Double Chance” funkcijas aktivizēšana dubulto iespēju aktivizēt bezmaksas griezienus.
2. “Double Chance” funkcijas aktivizēšana palielina kopējo likmi par 50%.
3. “Double Chance” funkcija ir pieejama tikai pamatspēles laikā.

“Bonus Buy” opcijas noteikumi



1. Spēlētājam ir iespēja iegādāties bezmaksas griezienus par cenu 80 no likmes apmēra.
2. Darbojas visi minētie noteikumi.

Džekpotu noteikumi

Apmēra Džekpots

Šim džekpotam ir garantēta izmaksa tā laimesta gadījumā pirms tas sasniedz operatora noteikto summu, kas ir redzama spēles logā. Iespēja laimēt šo džekpotu palielinās līdz ar džekpota uzkrājuma pieaugumu, līdz pat 100% iespējai, kad noteiktā summa ir sasniegta.

Šo džekpotu ir iespējams laimēt jebkurā brīdī un to var laimēt tikai viens spēlētājs. Tiklīdz Apmēra Džekpots ir laimēts, kļūst pieejams jauns Apmēra Džekpots.

Laika Džekpots

Šim džekpotam ir garantēta izmaksa tā laimesta gadījumā pirms tas sasniedz operatora noteikto datumu un laiku, kas ir redzams spēles logā. Iespēja laimēt šo džekpotu palielinās laika gaitā, līdz pat 100% iespējai, kad noteiktais datums un laiks ir pienācis.

Šo džekpotu ir iespējams laimēt jebkurā brīdī un to var laimēt tikai viens spēlētājs. Tiklīdz Apmēra Džekpots ir laimēts, kļūst pieejams jauns Apmēra Džekpots.

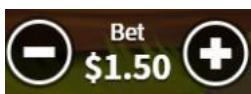
Izmaksu Noteikumi

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.

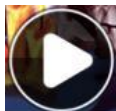
Spēles vadība

Lai spēlētu, rīkojieties šādi:

1. Lai paaugstinātu vai pazeminātu likmes vērtību, lietojiet “**Bet**” izvēlni.




2. Klikšķiniet uz “**Spin**”:



3. Ruļļi sāk griezties ar jūsu izvēlēto likmi.

Automātiskais vadības režīms:

- Lai ruļļi grieztos automātiskajā režīmā, spiediet ikonu , lai apturētu automātisko režīmu, spiediet ikonu atkārtoti.

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

Regulāro 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.
- Monētas vērtība ir likmes apmērs dalīts ar 20;
- Izmaksas monētās ir parādītas izmaksu attēlos:

	X6 - 160 X5 - 100 X4 - 40 X3 - 30 X2 - 20		X6 - 160 X5 - 100 X4 - 40 X3 - 30 X2 - 20		X6 - 100 X5 - 36 X4 - 24 X3 - 16		X6 - 50 X5 - 30 X4 - 16 X3 - 8		X6 - 32 X5 - 20 X4 - 16 X3 - 8		X6 - 28 X5 - 12 X4 - 10 X3 - 4		X6 - 24 X5 - 10 X4 - 8 X3 - 2		X6 - 20 X5 - 10 X4 - 6 X3 - 2		X6 - 16 X5 - 8 X4 - 4 X3 - 1		X6 - 8 X5 - 4 X4 - 2 X3 - 1
--	---	---	---	---	---	--	---	--	---	---	---	--	--	---	--	---	---------------------------------------	--	--------------------------------------

Izmaksu Līniju Apraksts.

Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām uz aktīvajām izmaksas līnijām. Līnijas, kas redzamas attēlā, parāda iespējamās izmaksas līniju formas.



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"

06.10.2022.