

## **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**

The Good, The Bad & The SuperSlice

Spēļu automātu spēle

Ražotājs: XTERRA Games Ltd

## **Spēles dalības maksa (likme)**

Minimālā likme 0.10 EUR

Maksimālā likme 10 EUR

## **Spēles noteikumi**

"The Good, The Bad & The SuperSlice" ir divu ratu spēļu automātu spēle.

Spēlē ir pieejamas sekojošās funkcijas:

- JAMESON BANDAS AUPŠAUDE;
- BIZONA ATKĀRTOTIE GRIEZIENI AR SUPERSLICE SPLIT;
- NAUDAS BALVAS.

Svarīgi:

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

## ***Vispārējie noteikumi***

- The Good The Bad and the SuperSlice ir SuperSlice™ spēle ar diviem ratiem. Augšējais rats piedāvā simbolu balvas, un funkciju rats ļauj piekļūt spēles funkcijām.
- Funkciju rats piedalās izspēlē brīdī, kad augšējā ratā parādās "sprauga".
- Nospiežot pogu GRIEZT, ielādējas rats ar segmentiem un simboliem. Kad ir nospiesta poga, rats aizpildās ar nejauši atlasītu segmentu un simbolu daudzumu (2-12).
- SuperSlice™ skaitītājs parāda ratam pievienoto segmentu skaitu. Kad rats ir aizpildīts, to iegriež, un augšpusē attēlotā bulta norāda uz laimējušo segmentu un attēlo griezienu iznākumu.
- Ja bulta apstājas pie simbola, tiek izmaksāta simbola vērtība. Ja bulta apstājas pie spraugas, tiek piešķirts funkciju rata rezultāts.

- JAMESON BANDAS APŠAUDE aktivizējas brīdī, kad uz funkciju rata tiek laimēta lode un tiek piešķirtas 6 lodes.
- JAMESON BANDAS APŠAUDE var laimēt likmes summu līdz 25000x apmērā.
- JAMESON BANDAS APŠAUDES sākumā var atlasīt visus mērķus. Lai mērķi tiktu atlasīti pēc nejaušības principa, var aktivizēt automātisko izvēli. Atlasot mērķi, iegriežas cilindrs un tiek atlasīta lode ar reizinātāju, vai tukša aptvere.
- Šāvieni var trāpīt vai netrāpīt mērķī. Par trāpītiem šāvieniem piešķir trāpījuma reizinātāju vai papildu lodi. Trāpījumu reizinātāji var sareizināt ložu reizinātājus līdz 5x apmērā, un kopējais ložu reizinātājs tiek pieskaitīts kopējam reizinātājam.
- Pēc griezienu, kas apstājas pie tukšas aptveres, tiek zaudēta viena dzīvība. Ja atlikušo dzīvību skaits ir nulle, spēles kārtā beidzas.
- Ja visas lodes ir izšautas veiksmīgi vai ir trāpīts cīsis mērķos, aktivizējas šaušanas duelis ar GUS JAMESON.
- Šaušanas dueļa laikā visas lodes tiek pārlādētas. Iegriežot cilindru, tiek atlasīts reizinātājs.
- Ja GUS JAMESON ir sakauts, lodes reizinātājam pievieno papildu reizinātājs. Ja GUS JAMESON neizdodas sakaut, tiek “nošauts” spēlētājs, un spēles kārtā ir beigusies.
- Kopējais ložu reizinātājs tiek pieskaitīts kopējam reizinātājam.
- Spēles kārtas beigās balvu fonda kopējo reizinātāju sareizina ar aktīvās likmes summu un aprēķina atbilstošo laimestu.
- BIZONA ATKĀRTOTIE GRIEZIENI aktivizējas tad, ja uz funkciju rata tiek laimēta pistole, dodot iespēju laimēt likmes reizinājumu līdz 600x apmērā.
- Atkārtota griezienu sākumā, tukšie segmenti tiek aizstāti ar pātagām, savukārt spraugas – ar nejaušiem simboliem.
- Uz ratu izšauj trīs šāvienus, un simboli tiek aizstāti ar augstākas vērtības simboliem. Ja tiek sašauts SHERIFF žetons, simbolam tiek pievienots papildu reizinātājs un to neaizstāj ar augstākas vērtības simbolu.
- Pēc tam ratu iegriež atkārtoti un tiek izvēlēts simbols. Šajā brīdī notiek SuperSlice Split™ darbība: simbols tiek sadalīts līdz 20 reizēm, tam piešķirot vērtību līdz 20x apmērā.
- Funkciju rats piešķir naudas balvas monētas ar likmes reizinājuma vērtību 2-10x apmērā.

### *Spēles beigas*

Spēle beidzas, ja spēlētāja rīcībā vairs nav naudas līdzekļu, vai spēlētājs pats vēlas beigt spēli.

## **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"

30.11.2022.