

## 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

Twisted Turbine  
Spēļu Automātu spēle  
Ražotājs: Relax Gaming Limited

## 3. Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.20 EUR  
Maksimālā likme 100 EUR

## 4. Spēles norise

„Twisted Turbine“ ir piecu ruļļu un 225 izmaksas līniju spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- Aizstājējsimbols “Wild”
- “Turbine Robot Credit Win” funkcija
- “Twisted Turbine” funkcija un “Rotation” laimesta reizinātājs
- “Scatter” simbols un bezmaksas griezieni
- Reakcijas

Svarīgi:

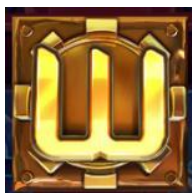
- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no vismaz 3 vienādiem simboliem, kas atrodas blakus viens otram sākot no jebkura ruļļa.
- Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līnijas laimestiem.
- Nepareiza 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 1, 2, 4 un 5.
2. “Wild” simbols aizstāj jebkuru simbolu, izņemot “Scatter” simbolu, lai veidotu laimīgas kombinācijas.



#### **“Turbine Robot Credit Win” funkcijas noteikumi**

1. Spēlē atrodas divu dažādu veidu simboli – 4 “Fire” simboli un 4 “Electric” simboli.

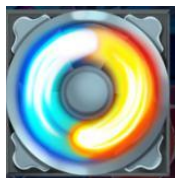
|   |                               |   |                               |
|---|-------------------------------|---|-------------------------------|
|  | 5: 0,40<br>4: 0,15<br>3: 0,05 |  | 5: 0,40<br>4: 0,15<br>3: 0,05 |
|  | 5: 0,20<br>4: 0,10<br>3: 0,04 |  | 5: 0,20<br>4: 0,10<br>3: 0,04 |
|  | 5: 0,15<br>4: 0,05<br>3: 0,03 |  | 5: 0,15<br>4: 0,05<br>3: 0,03 |
|  | 5: 0,10<br>4: 0,05<br>3: 0,02 |  | 5: 0,10<br>4: 0,05<br>3: 0,02 |

2. Spēlē atrodas divi roboti “Fire Turbine” robots un “Electric Turbine” robots un katram piemīt savs skaitītājs un laimesta displejs.
3. Ja viena grieziena laikā tiek saņemti divi laimesti pēc kārtas ar vienādas krāsas simboliem, skaitītājs tiek aizpildīts (“Fire” simboli aizpilda “Fire Turbine” robota skaitītāju / “Electric” simboli aizpilda “Electric Turbine” robota skaitītāju) un uz laimesta displeja tiek attēlota naudas vērtība (1x likmes vērtība).
4. Vienā griezienā var tikt aktivizēti gan “Fire Turbine” robota, gan “Electric Turbine” robota skaitītāji un laimesta displeji.
5. Ja laimestu šajā griezienā vairs nav, attēlotais laimests tiek piešķirts spēlētājam un var tikt reizināts ar “Rotation” laimesta reizinātāju (ja ir aktīvs) (skat. zemāk noteikumos).
6. Pēc laimesta izmaksas skaitītājs un laimesta displejs tiek atjaunots.
7. Pamata spēles skaitītāja un displeja vērtības netiek pārnestas bezmaksas griezienos (ja tie tika aktivizēti aktīvo skaitītāju un displeju laikā).

### ***“Twisted Turbine” funkcijas un “Rotation” laimesta reizinātāja noteikumi***

1. “Twisted Turbine” funkcija tiek aktivizēta, ja apakšējā robota skaitītājs tiek aizpildīts (skaitītājs tiek aizpildīts, ja viena griezienu laikā tiek saņemti divi laimesti pēc kārtas ar vienādas krāsas simboliem).
2. Ruļļi tiek pagriezti uz 180 grādiem un kopā ar “Twisted Turbine” funkciju tiek aktivizēta “Turbine Robot Credit Win” funkcija.
3. Ar ruļļu katru pagriezienu tiek palielināts arī “Rotation” laimesta reizinātājs (pamata spēles laikā: 1 pagrieziens – laimesta reizinātājs x2, 2 pagrieziens – x4, 3 pagrieziens – x10, 4 pagrieziens – x20) (bezmaksas griezienu laikā: 1 pagrieziens – laimesta reizinātājs x3, 2 pagrieziens – x5, 3 pagrieziens – x15, 4 pagrieziens – x50)
4. Ja šajā griezienā vairs nav laimestu, funkcijas tiek pabeigtas un tiek izmaksāts laimests. Laimests, kas tiek attēlots uz displeja (vai uz diviem displejiem) tiek reizināts ar saņemto “Rotation” laimesta reizinātāja vērtību.
5. Pēc laimesta izmaksas visi skaitītāji tiek atjaunoti.
6. Pamata spēles skaitītāja, displeja un “Rotation” laimesta reizinātāja vērtības netiek pārnestas bezmaksas griezienos (ja tie tika aktivizēti aktīvo skaitītāju, displeju un “Rotation” laimesta reizinātāja laikā).

### ***“Scatter” simbola un bezmaksas griezienu noteikumi***



1. “Scatter” simbols var parādīties uz ruļļiem 1, 2, 4 un 5.
2. Trīs vai vairāki “Scatter” simboli uz ruļļiem pamata spēles griezienu beigās aktivizē bezmaksas griezienus.
  - Trīs “Scatter” simboli aktivizē 10 bezmaksas griezienus.
  - Četri “Scatter” simboli aktivizē 15 bezmaksas griezienus.
3. Bezmaksas griezienu laikā trīs vai vairāki “Scatter” simboli uz ruļļiem bezmaksas griezienu beigās aktivizē papildus bezmaksas griezienus.
  - Trīs “Scatter” simboli aktivizē 10 papildus bezmaksas griezienus.
  - Četri “Scatter” simboli aktivizē 15 papildus bezmaksas griezienus.
4. Bezmaksas griezienu laikā ir aktīva gan “Turbine Robot Credit Win” funkcija, gan “Twisted Turbine” funkcija un “Rotation” laimesta reizinātājs.
5. Robots, kas atradās augšējā daļā pirms bezmaksas griezienu aktivizēšanas paliek augšējā daļā bezmaksas griezienu sākumā.
6. Bezmaksas griezienu sākumā skaitītāji un laimesta displeji sākas ar 0.
7. Bezmaksas griezienu laikā pēc katra griezienu skaitītāji un laimesta displeji netiek atjaunoti un kopējais laimests tiek izmaksāts bezmaksas griezienu beigās.
8. Laimests, kas tiek attēlots laimesta displejā tiek izmaksāts pēc griezienu tikai tādā gadījumā, ja šī paša robota skaitītājs tiek aizpildīts vismaz par vienu sadaļu šī griezienu laikā.

9. “Rotation” laimesta reizinātājs bezmaksas griezienu laikā tiek atjaunots pirms katra griezienu.

### **Reakcijas**

1. Katrs laimējušais simbols ir daļa no reakcijas un tiek aizvietots ar simboliem, kas izkrīt no augšas uz ruļļiem.

### **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, vismaz 3 vienādiem simboliem uz aktīvas izmaksas līnijas jāatrodas blakus.
4. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

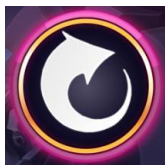
### **Spēles vadība**

#### **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** – automātiskais režīms apstāsies, kad tiks piešķirts laimests.

- Sadaļa **Win limit** (Uzvaras ierobežojums). Izvēlies, uz kādu summu balance var palielināties.
- Sadaļa **Loss limit** (Zaudējuma ierobežojums). Izvēlies, uz kādu summu balance var samazināties.
- Sadaļa **Single win limit** (Laimesta ierobežojums). Izvēlies, līdz kādai maksimālai summai var palielināties balance.

## 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:

- Vismaz 3 vienādiem simboliem jābūt līdzās uz aktīvas izmaksas līnijas sākot no jebkura ruļļa.
- Regulārās izmaksas parādītas izmaksu attēlos. Izmaksas parādītas ar likmi 0.20 EUR. Palielinot likmi, proporcionāli palielinās izmaksas:

|   |                               |   |                               |
|---|-------------------------------|---|-------------------------------|
|  | 5: 0,40<br>4: 0,15<br>3: 0,05 |  | 5: 0,40<br>4: 0,15<br>3: 0,05 |
|  | 5: 0,20<br>4: 0,10<br>3: 0,04 |  | 5: 0,20<br>4: 0,10<br>3: 0,04 |
|  | 5: 0,15<br>4: 0,05<br>3: 0,03 |  | 5: 0,15<br>4: 0,05<br>3: 0,03 |
|  | 5: 0,10<br>4: 0,05<br>3: 0,02 |  | 5: 0,10<br>4: 0,05<br>3: 0,02 |

### *Izmaksas Līniju Apraksts.*

Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām uz aktīvajām izmaksas līnijām sākot no jebkura ruļļa.



## 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.