

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

Wild Heist at Peacock Manor
Spēļu Automātu spēle
Ražotājs: Thunderkick Malta Ltd

3. Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.10 EUR
Maksimālā likme 100 EUR

4. Spēles norise

„Wild Heist at Peacock Manor“ ir 5 ruļļu, 3 rindu, 17 fiksētu izmaksas līniju spēļu automāts.

- Spēlē ir 3 papildus funkcijas, kas var tikt aktivizētas spēles laikā: Aizstājējsimboli, bezmaksas griezienu bonusa spēle un ‘‘Mystery’’ papildfunkcija.
- Aizstājējsimboli aizstāj jebkuru no spēles simboliem izņemot ‘‘Scatter’’ bezmaksas griezienu bonusa spēles simbolu.



- Lai aizstājējsimbols pildītu savas funkcijas tam jāatrodas starp vienādiem spēles simboliem.
- Izmaksāts tiek tikai lielākais iespējamais laimests no katras līnijas, kas ietver aizstājējsimbolu.
- Spēles laikā pēc nejaušības principa var tikt aktivizēta kāda no ‘‘Mystery’’ papildfunkcijām – ‘‘Wild Reels’’, ‘‘Random Wilds’’, vai ‘‘Walking Wilds’’.
- Aktivizējoties ‘‘Wild Reels’’ papildfunkcijai līdz par 3 spēles ruļļiem tiek pilnībā noklāti ar aizstājējsimboliem.



- Aktivizējoties ‘‘Random Wilds’’ papildfunkcijai līdz pat 7 aizstājējsimboliem tiek pēc nejaušības principa izvietoti uz spēles lauka.

- Aktivizējoties ‘‘Walking Wilds’’ papildfunkcijai uz ruļļiem esošie simboli pārvietojas par vienu iedaļu uz kreiso simbolu pie katras pārvietošanās reizes piešķirot papildgriezieni.



- Jebkur uz spēles lauka parādies 3, vai vairāk ‘‘Scatter’’ spēles simboliem tiek aktivizēta bezmaksas griezienu bonusa spēle.



- Sākoties bonusa spēlei tiek dotas 3 izvēles par ‘‘Scatter’’ simboliem un 1 papildus izvēle par katru nākamo ‘‘Scatter’’ simbolu līdz 5 izvēlēm maksimums.
- Izvēloties uz galda novietotās kārtis iespējams iegūt papildus bezmaksas griezienus, papildus aizstājējsimbolus, ‘‘Mystery’’ funkcijas un laimestu reizinātājus.
- Pēc izvēles izdarīšanas tiek uzsākti bezmaksas griezieni, kur katrā no tiem ir aktīvas iegūtās papildfunkcijas.
- Bezmaksas griezienu uz ruļļiem parādies vismaz 2 ‘‘Scatter’’ simboliem tiek aktivizēta ‘‘Re-pick’’ funkcija, kuras laikā iespējams izvēlēties vēl vienu kārti ar papildfunkciju.



- Par katru papildus ‘‘Scatter’’ simbolu tiek piešķirta vēl viena izvēle līdz 4 izvēlēm maksimums.
- Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar to pašu griezienu vērtību kā spēlēts līdz tam.
- Noslēdzoties bezmaksas griezienu bonusa spēlei iegūtais laimests tiek pievienots kopējai spēles bilancei.
- **‘Svarīgi:**
- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.

Vispārējie noteikumi

- Spēle notiek uz 17 fiksētām izmaksas līnijām
- Likmes lielums ir no 0.10 EUR līdz 100 EUR.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Izmaksu Noteikumi

- Jums tiek izmaksāts laimests tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Lai veidotos regulārās laimīgās kombinācijas, simboliem uz aktīvas izmaksas līnijas jāatrodas blakus.
- Regulārās laimīgās kombinācijas tiek veidotas no kreisās uz labo pusi. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā ruļļa. Simbolu kombinācija neveidojas, ja tā sākas no otrā ruļļa.

Spēles vadība

Lai spēlētu, rīkojieties šādi:

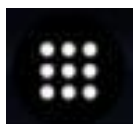
- Lai paaugstinātu vai pazeminātu griezienu vērtību, lietojiet zemāk redzamo izvēlni:



- Klikšķiniet uz pogas **Griez.**



- Izvēlnei informācijai par spēli spied uz:



Ruļļi sāk griezties ar jūsu izvēlēto likmi.

Automātiskais vadības režīms:

Nospiežot **AUTOSPĒLE** ikonu varēsi izvēlēties, cik reizes pēc kārtas ruļļi griezīsies Automātiskajā režīmā:



Apturēt Automātisko režīmu var nospiežot zemāk redzamo ikonu ikonu:



Izejot no spēles, visi automātiskā režīma iestatījumi atgriezīsies uz sākotnējiem.

5. Nosacījumi, kuriem iestājoties dalībnieks saņem laimestu, unlaimestu 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:

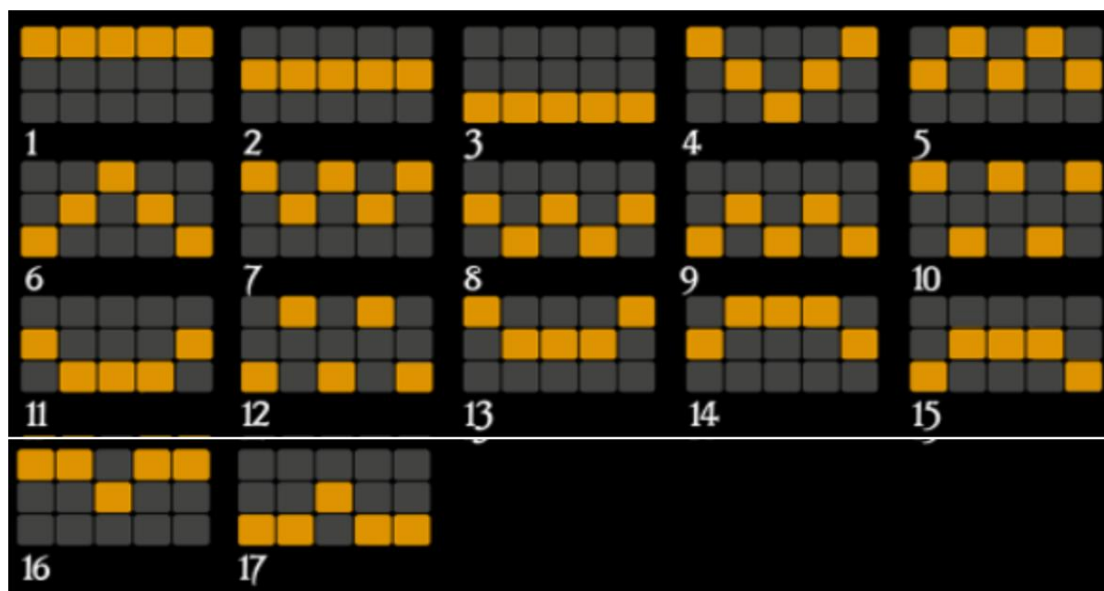
- Simboliem jābūt līdzās uz aktīvas izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.
- Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā ruļļa.
- Simbolu kombinācijas neveidojas, ja pirmais simbols ir uz otrā, trešā, ceturta vai piektā ruļļa.

	5 = 100.00 4 = 25.00 3 = 12.50		5 = 100.00 4 = 25.00 3 = 10.00
	5 = 100.00 4 = 25.00 3 = 10.00		5 = 100.00 4 = 25.00 3 = 10.00
	5 = 100.00 4 = 25.00 3 = 10.00		5 = 100.00 4 = 25.00 3 = 10.00
	5 = 100.00 4 = 25.00 3 = 10.00		5 = 100.00 4 = 25.00 3 = 10.00
	5 = 100.00 4 = 25.00 3 = 10.00		5 = 87.50 4 = 17.50 3 = 7.50

	5 = 75.00 4 = 12.50 3 = 5.00		5 = 62.50 4 = 12.50 3 = 5.00
	5 = 50.00 4 = 12.50 3 = 5.00		5 = 25.00 4 = 7.50 3 = 2.50
	5 = 22.50 4 = 6.00 3 = 2.00		5 = 20.00 4 = 6.00 3 = 2.00
	5 = 17.50 4 = 5.00 3 = 1.50		5 = 15.00 4 = 5.00 3 = 1.50

Izmaksu Līniju Apraksts.

Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām uz aktīvajām izmaksas līnijām. Laimēto kredītu skaits atkarīgs no kopējā monētu skaita reizinājuma ar jūsu izvēlēto monētu skaitu. Līnijas, kas redzamas attēlā, parāda iespējamās izmaksas līniju formas:



6. 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.

7. 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.

8. 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”

14.04.2022