

SIA „Olybet Latvia”
Kronvalda bulv.3, Rīga, LV-1010, tel. 67892975
Spēles „1 Can 2 Can” noteikumi
NextGen Gaming spēles programma Spēles veids:

tiešsaistes spēļu automātu video spēle. **Cilindru un līniju skaits:** 5 cilindri

un 25 spēles līnijas. **Spēles laimesta procents:** 95,245%

Azartspēlē izmantojamie maksāšanas līdzekļi:

Naudu savā kontā un tālāk attiecīgās spēles bilancē spēlētājs var ieskaitīt no: sava bankas konta, kā tiešo maksājumu vai izmantojot banklink pakalpojumus, bankas kartes.

Minimālā likme vienam spēles gājienam: 0,01 kredītpunkti.

Maksimālā likme vienam spēles gājienam: 50,00 kredītpunkti.

Spēles apraksts

Spēles „1 Can 2 Can” mērķis ir iegūt laimesta simbolu kombinācijas, griežot cilindrus. Spēle ir paredzēta spēlēšanai izmantojot gan skārienjūtīgas mobilās ierīces – viedtālruņus, planšetdatorus, gan personālo datoru. Spēlējot spēli uz skārienjūtīgām mobilām ierīcēm, pogu novietojums spēles ekrānā var atšķirties no noteikumos aprakstītā.

Aktīvās spēles līnijas var izvēlēties, spiežot zilu un sarkanu bultiņu pogas ekrāna kreisajā apakšējā stūrī zem „**Max Lines**” pogas. Katrs klikšķis uz zilās bultiņas pogas aktivizē papildus spēles līniju. Spēles līnijas var aktivizēt arī ar numurētajām pogām abās cilindru malās.

Aktivizējot augstāku spēles līniju, automātiski tiek aktivizētas arī visas zemākās spēles līnijas. Piemēram, aktivizējot spēles līniju 6, tiek aktivizētas arī spēles līnijas 1 līdz 5.

Nospiežot „**Max Lines**” pogu (ar līnijas simbolu), tiek aktivizētas visas spēles līnijas. Likmes kredītpunktu vērtību var izvēlēties spiežot zilu un sarkanu bultiņu pogas ekrāna kreisajā apakšējā stūrī zem „**Max Bet**” pogas.

Nospiežot „**Max Bet**” pogu (ar monētu simbolu), tiek aktivizēta maksimālā likmes kredītpunktu vērtība.

Nospiežot pogu „**Spin**” ekrāna labajā apakšējā stūrī, tiek iegriezti cilindri ar izvēlēto kredītpunktu vērtību.

Gājienu var veikt, izmantojot arī „**Autoplay**” funkciju. Noklikšķinot uz „**Autoplay**” pogas ekrāna kreisajā apakšējā stūrī, atveras logs ar iespējām. Automātisko gājienu skaitu var izvēlēties ar slaideri, noklikšķinot uz vēlamā automātisko gājienu skaita.

Laimesti tiek aprēķināti saskaņā ar laimestu tabulu. Laimesta kombinācija = likme X kredītpunkta vērtība. Laimestu tabulu var atvērt, nospiežot pogu „**I**”.

Informācijas lapa:

Nospiežot uz „**I**”, var piekļūt pie norādēm dažādiem spēles elementiem. Nospiežot bultiņu pogas ekrāna kreisajā apakšējā stūrī, iespējams atvērt nākamo/iepriekšējo sadaļu ar informāciju par laimestu kombinācijām.

Nospiežot pogu X ekrāna kreisajā apakšējā stūrī, var iziet no informācijas lapas un atgriezties spēlē.

Spēles līnijas:

Laimestus var iegūt tikai par simbolu kombinācijām uz aktīvajām spēles līnijām.

Ir atšķirība starp līnijas likmi un kopējo likmi. Līnijas likme norāda, kāda likme ir izdarīta uz konkrēto līniju. Kopējā likme norāda kāda likme ir izdarīta kopā uz vienu griezienu. Laimesti laimestu tabulā tiek reizināti ar līnijas likmi un viena kredītpunkta vērtību.

Par izmaksām:

Laimesta kombinācijām ir jāsākas ar kreiso malējo cilindru un simboliem jāatrodas uz secīgiem cilindriem.

Ja divas laimesta kombinācijas vienlaikus izkrīt uz vienas aktīvās līnijas, tad par vērtīgāko no tām tiek saņemts laimests. Ja vienlaicīgi uz vairākām aktīvajām līnijām izkrīt laimesta kombinācijas, tad šie laimesti tiek summēti un pieskaitīti spēlētāja kontam.

Spēles papildiezīmes

„Wild” simbols

„Wild” simbols (ar tekstu „Wild”) aizvieto jebkuru citu simbolu, izņemot „Scatter” simbolu, lai veidotu pēc iespējas vērtīgāku laimesta kombināciju. Ja uz cilindriem izkrīt 2 vai

vairāk „Wild” simboli, par tiem tiek piešķirts laimests saskaņā ar laimestu tabulu.

Pamatspēles laikā pēc nejaušības principa putns uz viena vai vairākiem cilindriem var pievienot papildus „Wild” simbolu.

Bezmaksas griezienu papildspēles laikā pēc nejaušības principa putns uz viena vai vairākiem cilindriem var pievienot papildus līdz pat trijiem „Wild” simboliem.

„Scatter” simbols

Kā „Scatter” simbols darbojas simbols ar tekstu „Scatter”. Ja pamatspēles laikā izkrīt 3 vai vairāk „Scatter” simboli vienlaicīgi jebkurā pozīcijā uz cilindriem, tiek aktivizēta bezmaksas griezienu papildspēle. Ja izkrīt 3 vai vairāk „Scatter” simboli uz cilindriem pamatspēles laikā, par tiem tiek saņemts laimests, kas tiek pievienots kopējam kredītpunktu daudzumam. Par šiem simboliem laimests tiek izmaksāts, pareizinot noteiktu kredītpunktu skaitu ar kopējo likmi.

Pēc griezienu putns uz 2., 3., un/vai 4. cilindra pēc nejaušības principa var pievienot papildus „Scatter” simbolu.

Bezmaksas griezienu papildspēle

Ja uz spēles cilindriem vienlaikus izkrīt trīs vai

vairāk „Scatter” simboli, tiek aktivizēta bezmaksas griezienu papildspēle un spēlētājam tiek piešķirti 10 bezmaksas griezieni.

Bezmaksas griezienu papildspēles laikā pēc nejaušības principa putns uz viena vai vairākiem cilindriem var pievienot papildus līdz pat trijiem „Wild” simboliem.

Bezmaksas griezienu papildspēles laikā papildspēle var tikt aktivizēta atkārtoti. Papildspēles laikā griezieni tiek veikti ar tādu pat aktīvo līniju skaitu un likmi, kāda tā bija papildspēles aktivizēšanas laikā.

Riska papildfunkcija

Spēlētājam ir iespēja riskēt ar pēc griezienu iegūto laimestu un to dubultot vai četrkāršot. Lai riskētu ar laimestu, pēc veiksmīgā griezienu, kurā iegūts laimests, jānospiež poga ar kāršu mastu simboliem ekrāna labajā apakšējā stūrī. Spēlētājam tiek dota iespēja atminēt aizklāto kārti – tās krāsu (lai laimestu dubultotu) vai mastu (lai laimestu četrkāršotu).

Ja spēlētājs ir uzminējis kārtu krāsu, tas var saņemt dubultotu laimestu. Ja spēlētājs ir uzminējis kārtu mastu, tas var saņemt četrkāršotu laimestu. Pēc veiksmīga minējuma spēlētājs var riskēt vēlreiz minēt aizklāto kārti, lai vēlreiz dubultotu vai četrkāršotu laimestu. Ar laimestu var riskēt līdz pat 5 reizēm.

Ja spēlētājam neizdodas atminēt aizklātās kārtu krāsu vai mastu, tas zaudē griezienu laimestu un iegūto laimestu.

Pogas:

i	Atver informācijas sadaļu, kurā aprakstīta spēle un tās dažādas sastāvdaļas.
Poga ar nots attēlu	Ieslēdz / izslēdz spēles skaņas efektus.
Max Lines	Aktivizē maksimālo līniju skaitu.
Bultiņu pogas zem Max Lines	Palielina vai samazina aktīvo līniju skaitu.
Max Bet	Aktivizē maksimālo likmes kredītpunktu vērtību.
Bultiņu pogas zem Max Bet	Palielina vai samazina kredītpunktu vērtību.
Gamble	Aktivizē riska papildfunkciju.
Auto Play / Stop	Automātiski veic noteiktu gājienu skaitu pēc kārtas./ Beidz automātiskos gājienu.
Spin	Sāk gājienu.

Spēles beigas

Spēle beidzas, ja spēlētāja rīcībā vairs nav kredītpunktu, vai spēlētājs pats vēlas beigt spēli. Lai saņemtu laimestu, iespējams pārskaitīt

naudu uz savu kontu, izmantojot vienu no pieejamajiem transakciju veidiem.

Laimesta saņemšanas norise

Spēle beidzas, ja spēlētāja rīcībā vairs nav kredītpunktu, vai spēlētājs pats vēlas beigt spēli. Lai saņemtu laimestu savā spēļu kontā, ir jāaizver attiecīgās spēles logs un jāveic naudas transakcija no konta sadaļas „Kase”. 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. Laimestu izmaksā ar pārskaitījumu uz dalībnieka norādītu kontu bankā.

Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos apstiprinātā kārtībā ne vēlāk kā 30 dienu laikā kopš laimesta pieteikšanas brīža 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”
22.03.2021.