

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

Animal Carnival

Spēļu automātu spēle

Ražotājs: Relax Gaming Limited

Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.20 EUR

Maksimālā likme 200 EUR

Spēles noteikumi

"Animal Carnival" ir piecu ruļļu un 10 izmaksas līniju spēļu automātu spēle, kurā ir šādas iespējas:

- Kaskādes griezienu funkcija
- "Wild" aizstājējsimbols un laimesta reizinātājs
- "Sparkle Wild" funkcija
- "Cannon Respin" funkcija
- "Bonus" simbols un bezmaksas griezieni
- "Bonus Buy" opcija

Svarīgi:

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas, izņemot par izkaisītajiem laimestiem.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi un no labās puses uz kreiso.
- 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.

Kaskādes funkcijas noteikumi

1. Ja pamatspēles vai bezmaksas griezienu laikā ir izveidojusies laimīgā kombinācija, visi laimējošie simboli tiek novākti no laukuma uz aizstāti no augšas ar jauniem simboliem.
2. Virs spēles laukuma spēlētājs var redzēt, kādi speciālie simboli parādīsies uz spēles laukuma kaskādes ietekmē.
3. Pārveidotais lauks tiek atkārtoti novertēts un laimīgās kombinācijas tiek izmaksātas.
4. Kaskādes griezienu funkcija turpinās līdz nerodas jaunas laimīgās kombinācijas.

“Wild” aizstājējsimbola un laimesta reizinātāja noteikumi



1. “Wild” simboli aizstāj jebkuru simbolu, izņemot ”Cannon” un “Bonus” simbolus, lai veidotu laimīgās kombinācijas.
2. “Wild” simboli izkrīt no spēles laukuma augšējās daļas kaskādes ietekmē.
3. Pamatspēles un bezmaksas griezienu laikā ir aktīvs laimesta reizinātājs, kas sākas ar x1.
4. Katrī 3 “Wild” simboli, kad pazūd kaskādes laikā, pamatspēles un bezmaksas griezienu laikā palielina laimesta reizinātāju par +1.
5. Pamatspēles laikā, kaskādes beigās kopējais laimests tiek reizināts ar kopējo laimesta reizinātāju.
6. Bezmaksas griezienu laikā laimesta reizinātājs turpina augt līdz bezmaksas griezienu beigām un tiek piemērots kopējam bezmaksas griezienu laimestam.

“Sparkle Wild” funkcijas noteikumi



1. Viens vai vairāki “Sparkle Wild” simboli, kas parādās uz spēles laukuma, aktivizē “Sparkle Wild” funkciju.
2. Katrs no “Sparkle Wild” simboliem pārvērš sevi un papildus 1-4 pozīcijas uz spēles laukuma par “Wild” simboliem.
3. “Sparkle Wild” simbols var pārveidot tikai parastos simbolus vai arī pievienot papildus “Wild” simbolus virs spēles laukuma.

“Cannon Respin” funkcijas noteikumi



- Viens vai vairāki “Cannon” simboli, kas parādās uz spēles laukuma, aktivizē “Cannon Respin” funkciju.
- Kad uz spēles laukuma vairs nav laimīgo kombināciju, katrs “Cannon” simbols novac no spēles laukuma nejauši izvēlētus 3-6 simbolus un savu simbolu.
- Kad simboli ir novakti no spēles laukuma, kaskāde turpinās.

“Bonus” simbola un bezmaksas griezienu noteikumi



- Trīs “Bonus” simboli pamatspēles laikā piešķir 10 bezmaksas griezienus.
- Katrs “Bonus” simbols, kas parādās uz spēles laukuma bezmaksas griezienu laikā, piešķir +1 bezmaksas griezienu.
- Bezmaksas griezienu laikā katri 3 “Wild” simboli, kas pazūd kaskādes laikā, palielina laimesta reizinātāju par +1.
- Bezmaksas griezienu laikā laimesta reizinātājs turpina augt līdz bezmaksas griezienu beigām.
- Bezmaksas griezienu beigās kopējais laimesta reizinātājs tiek piemērot kopējam uzkrātajam laimestam.
- Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi, ar kādu tika aktivizēti.

“Bonus Buy” opcijas noteikumi



1. Spēlētājs var nopirkt papildus bonusu par 70x no likmes apmēra.
2. “Bonus Buy” opcijas aktivizēšanas garantē 3 “Bonus” simbolus un bezmaksas griezienu raunda aktivizēšanu.

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 monētas vērtību, lietojiet “**Stake**” 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** (Griezīenu skaits). Izvēlies, cik reizes pēc kārtas ruļļi griezīsies Automātiskajā režīmā.
- Sadaļa **Loss limit** (Zaudējuma ierobežojums). Izvēlies, uz kādu summu bilance var samazināties.
- Sadaļa **Single win limit** (Laimesta ierobežojums). Izvēlies, līdz kādai maksimālai summai var palielināties bilance viena griezienu laikā.
- Sadaļa **Win limit** (Laimesta ierobežojums). Izvēlies, uz kādu summu bilance var palielināties.

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:

- Simboliem jābūt līdzās uz aktīvas izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi un no labās puses uz kreiso.

Izmaksas ar līnijas likmi 0.60 EUR parādītas attēlos, palielinot līnijas likmi proporcionāli mainās izmaksas.

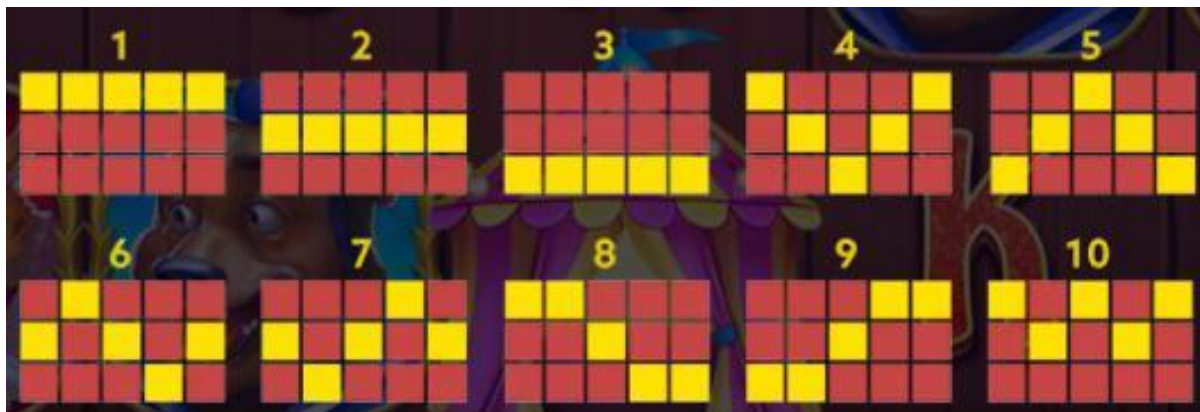
	5: FUN3,00 4: FUN0,90 3: FUN0,30		5: FUN2,10 4: FUN0,90 3: FUN0,30		5: FUN1,80 4: FUN0,75 3: FUN0,30
	5: FUN1,80 4: FUN0,75 3: FUN0,30		5: FUN1,50 4: FUN0,60 3: FUN0,30		5: FUN1,50 4: FUN0,60 3: FUN0,30
	5: FUN0,90 4: FUN0,45 3: FUN0,15		5: FUN0,90 4: FUN0,45 3: FUN0,15		5: FUN0,90 4: FUN0,30 3: FUN0,06
	5: FUN0,90 4: FUN0,30 3: FUN0,06		5: FUN0,90 4: FUN0,30 3: FUN0,06		

Izmaksas 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:



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.

Terminš, 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"

23.02.2023