

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

Arthur and the Round Table
Spēļu Automātu spēle
Ražotājs: Jadestone Networks (Malta) Ltd

3. Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.20 EUR
Maksimālā likme 50 EUR

4. Spēles norise

„Arthur and the Round Table“ ir piecu ruļļu un 20 izmaksas līniju spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- Aizstājēj simbols “Wild”
- “Scatter” simboli
- “Arthur’s Round Table” un “Exalibur Sword” speciālās funkcijas
- Bezmaksas griezieni

Svarīgi:

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

Spēles noteikumi

Vispārējie noteikumi

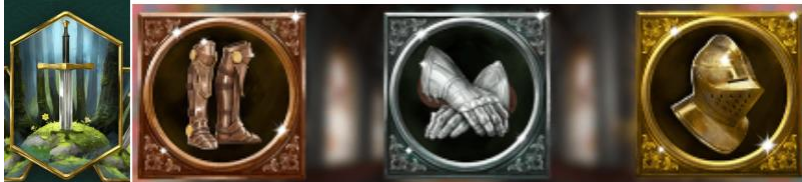
1. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Aizstājējsimbola “Wild” noteikumi



1. “Wild” simbols aizstāj jebkuru simbolu, izņemot zobena “Scatter” simbolu, lai veidotu laimīgās kombinācijas.
2. “Wild” simbols parādās uz jebkura ruļļa.
3. Pamatspēlē jebkura griezienu laikā var parādīties Merlina personāžs, kas pievieno “Wild” simbolus uz spēles laukuma.
4. “Wild” simboli, ko pievieno Merlins, var aizvietot jebkuru simbolu, ieskaitot zobena “Scatter” simbolu.
5. Ja Merlins aizvieto 3 zobena “Scatter” simbolus, uzreiz tiek aktivizēta “Arthur’s Round Table” funkcija.

“Scatter” simbolu notiekumi



1. Pamatspēles laika uz spēles laukuma var parādīties tikai zobena “Scatter” simbols, bet bezmaksas griezienu laikā parādās tikai speciālie bronzas, sudraba un zelta “Scatter” simboli.
2. Zobena “Scatter” simbols uz 1, 3 un 5 ruļļa aktivizē “Arthur’s Round Table” funkciju.

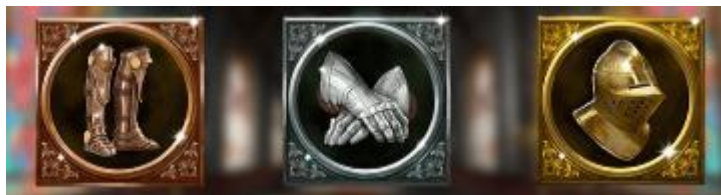
“Arthur’s Round Table” un “Excalibur Sword” speciālo funkciju notiekumi



1. “Arthur’s Round Table” funkcija tiek aktivizēta, ja uz 1, 3 un 5 ruļļa parādās zobena “Scatter” simbols.
2. Funkcijas laikā uz ekrāna parādās laimes rats, kas piešķir vienu no balvām: “Excalibur Sword” funkciju vai 5, 8, 10, 12, 15, 20 bezmaksas griezienus.
3. “Excalibur Sword” funkcija dod spēlētājam 3 iespējas, lai izvilktu zobenu no akmens.
4. “Excalibur Sword” funkcijas laikā, ja ir laimēta balva, spēlētājam ir iespēja izvēlēties “Gamble” opciju:
 - “Gamble” opcija var tikt izmantota līdz 7 reizēm, “Collect” opcija var tikt izmantot tikai vienu reizi;
5. “Excalibur Sword” funkcijas laikā spēlētājam ir iespēja laimēt sekojošas balvas:
 - Naudas balva – līdz 5000x kopējā likme;
 - 3 Bronzas bonusa griezienus ar aktīvu reizinātāju 3x;
 - 5 Sudraba bonusa griezienus ar aktīvu reizinātāju 5x;

- 10 Zelta bonusa griezienus ar aktīvu reizinātāju 10x.
6. Pēc 3 mēģinājumiem, zobens tiek izvilks no akmens un balva tiek piešķirta saskaņā ar Automātisko balvu piešķiršanu:
- Ja ir izgaismota augšējā balva, tā tiek automātiski piešķirta, pretējā gadījumā tā tiek izņemta no saraksta;
 - Kad augšējā balva ir izņemta no saraksta, tiek izgaismota jauna augšējā balva, kas tiek piešķirta automātiski.

Bezmaksas griezienu noteikumi



1. Bezmaksas griezienu laikā spēlētājam ir jāsakrāj 3 daļas no bruņām ; Sudraba, Bronzas vai Zelta “Scatter”:

 - Bronzas “Scatter” parādās tikai uz 1, 3 un 5 ruļļa;
 - Sudraba “Scatter” parādās tikai uz 3 un 5 ruļļa;
 - Zelta “Scatter” parādās tikai uz 5 ruļļa.

2. Kad viens no “Scatter” simboliem parādās uz spēles laukuma, tas pārvietojas uz savu skaitītāju un tukšo pozīciju uz ruļļiem aizņem “Wild” simbols.
3. Trīs viena veida sakrātie “Scatter” simboli piešķir sekojošus modifikatorus:
 - Bronzas – piešķir 3 bonusa griezienus ar 3x reizinātāju; reizinātājs ir aktīvs 3 griezienus;
 - Sudraba - piešķir 5 bonusa griezienus ar 5x reizinātāju; reizinātājs ir aktīvs 5 griezienus;
 - Zelta - piešķir 10 bonusa griezienus ar 10x reizinātāju; reizinātājs ir aktīvs 10 griezienus;
4. Ja vienlaicīgi ir aktīvi vairāki modifikatori, to reizinātāji tiek sareizināti savā starpā (piem. Sudraba +Bronzas = 15x reizinātājs).
5. Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi, ar kādu tika aktivizēti.

Izmaksu Noteikumi

1. Jums tiek izmaksāts laimests tikai par lielāko laimīgo kombināciju un aktīvām izmaksas līnijām.
2. Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līnijas laimestiem.
3. Lai veidotos regulārās laimīgās kombinācijas, simboliem uz aktīvām izmaksas līnijām 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 when lost more than...** (Zaudējuma ierobežojums). Izvēlies, uz kādu summu bilance var samazināties.
- Sadaļa **Stop on a single win over** (Laimesta ierobežojums). Automātiskā spēle apstājas, kad tiek saņemts laimests uz summu, kas pārsniedz izvēlēto.

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:

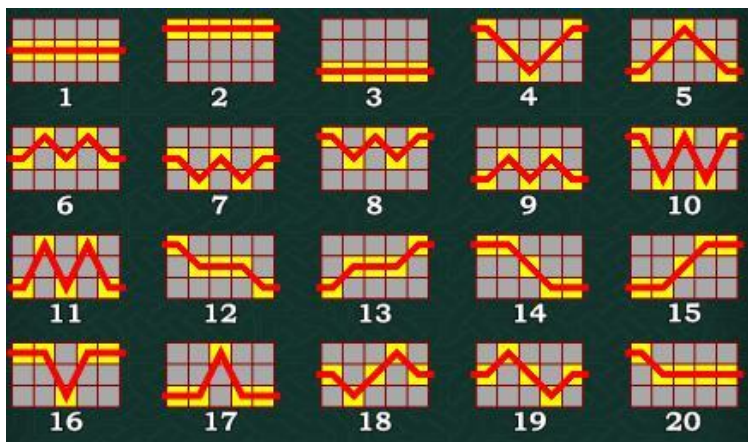
- Simboliem jābūt līdzās uz aktīvām izmaksas līnijām.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.
- Regulārās izmaksas parādītas izmaksu attēlos.
- Izmaksas parādītas ar likmes vērtību 0.40 EUR. Palielinot likmi, proporcionāli palielinās izmaksas.

 <table border="1"><tr><td>5</td><td>20.00</td></tr><tr><td>4</td><td>4.00</td></tr><tr><td>3</td><td>2.00</td></tr></table>	5	20.00	4	4.00	3	2.00	 <table border="1"><tr><td>5</td><td>8.00</td></tr><tr><td>4</td><td>1.60</td></tr><tr><td>3</td><td>0.80</td></tr></table>	5	8.00	4	1.60	3	0.80	 <table border="1"><tr><td>5</td><td>6.00</td></tr><tr><td>4</td><td>1.20</td></tr><tr><td>3</td><td>0.60</td></tr></table>	5	6.00	4	1.20	3	0.60
5	20.00																			
4	4.00																			
3	2.00																			
5	8.00																			
4	1.60																			
3	0.80																			
5	6.00																			
4	1.20																			
3	0.60																			
 <table border="1"><tr><td>5</td><td>4.00</td></tr><tr><td>4</td><td>0.80</td></tr><tr><td>3</td><td>0.40</td></tr></table>	5	4.00	4	0.80	3	0.40	 <table border="1"><tr><td>5</td><td>4.00</td></tr><tr><td>4</td><td>0.80</td></tr><tr><td>3</td><td>0.40</td></tr></table>	5	4.00	4	0.80	3	0.40	 <table border="1"><tr><td>5</td><td>1.20</td></tr><tr><td>4</td><td>0.40</td></tr><tr><td>3</td><td>0.20</td></tr></table>	5	1.20	4	0.40	3	0.20
5	4.00																			
4	0.80																			
3	0.40																			
5	4.00																			
4	0.80																			
3	0.40																			
5	1.20																			
4	0.40																			
3	0.20																			

Izmaksas Līniju Apraksts.

Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju uz aktīvam izmaksas līnijam no kreisās puses.

Līnijas, kas redzamas attēlā, parāda iespējamās izmaksas līniju formas.



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.

SIA „Olybet Latvia”

21.06.2022.