

## **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**

Coba

Spēļu automātu spēle

Ražotājs: ELKAB Studios AB

## **Spēles dalības maksa (likme)**

Minimālā likme 0.20 EUR

Maksimālā likme 100 EUR

## **Spēles noteikumi**

“Coba” ir spēļu automātu spēle, kurā ir šādas iespējas:

- Aizstājēj simbols “Wild”
- Kaskādes griezienu funkcija
- “Snake” metrs un modifikatori
- “X-iter” funkcija

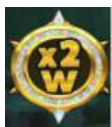
## **Svarīgi:**

- Laimests tiek izmaksāts vismaz no 5 vienādiem horizontāli vai vertikāli blakus esošiem simboliem.
- 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.

## ***Aizstājējsimbola “Wild” noteikumi***



1. “Wild” simboli aizstāj jebkuru simbolu, lai veidotu laimīgās kombinācijas.

## ***Kaskādes griezienu 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. Jauni simboli tiek pievienoti, kad no uz laukuma palikušajiem simboliem nevar izveidot jaunu kombināciju.
3. Pārveidotais lauks tiek atkārtoti novertēts un laimīgās kombinācijas tiek izmaksātas.
4. Kaskādes griezienu funkcija turpinās līdz nerodas jaunas laimīgās kombinācijas.

## ***“Snake” metra un modifikatoru noteikumi***








1. Katra laimīgā kombinācija, kas izveidojusies viena griezienu ietvaros, uzpilda “Snake” metra skaitītāju.
2. Kad skaitītājs ir sasniedzis noteiktu līmeni, spēlētājam tiek piešķirts modifikators, atkarībā no sasniegtā līmeņa:
  - 1.līmenis – aktivizēta 1 čūska;
  - 2.līmenis – aktivizētas 2 čūskas;
  - 3.līmenis – aktivizētas 3 čūskas;
  - 4.līmenis – aktivizētas 4 čūskas.
3. Kad viena vai vairākas čūskas ir aktivizētas, pirmais simbols, ar ko saskaras čūska, tiek norādīts uz tās galvas un kļūst par speciālo simbolu.
4. Čūska pārvietojas par spēles laukumu un pārvērš visus simbolus, kurus tā šķērso, par speciālajiem simboliem.
5. Čūskas sāākuma garums ir vismaz 5 simboli.
6. Čūska var būt izdzīvošanas vai neizdzīvošanas režīmā, uz ko norāda dzeltanā vai zilā astes krāsa attiecīgi.

7. Ja, šķērsojot spēles laukumu, čūska apēd speciālo simbolu, tās garums paluielinās par vienu simbolu, astes krāsa mainās uz dzeltenu un čūska paliek uz spēles laukuma līdz nākamajai kaskādei.
8. Ja pārvietošanās laikā čūska nav apēdusi nevienu speciālo simbolu, tā mirst un tiek noņemta no spēles laukuma pēc laimesta izmaksas un pirms nākamās kaskādes.
9. Kad čūska pirmo reizi parādās uz spēles laukuma, tā sākotnēji atrodas izdzīvošanas režīmā un tādā veidā tā vienmēr izdzīvo pirmo kaskādi.
10. Katrā jaunajā kaskādē visas čūskas sāk ar neizdzīvošanas režīmu un tukšu speciālo simbolu.
11. Ja divas čūskas šķērso viena otras ķermeni, šī pozīcija kļūst par "Wild" simbolu ar sākotnējo reizinātāju x2.
12. Ja "Wild" simbolu šķērso vēlreiz, tā reizinātājs kļūst par x4 x8 utt.
13. Ja čūska šķērso pati savu ķermeni, tā mirst un tiek noņemta no spēles laukuma.
14. Ja laimīgo kombināciju veido vairāki reizinātāji, tie tiek sareizināti savā starpā.

### **"X-iter" funkcijas noteikumi**



1. "X-iter" funkcijā atrodas 5 dažādi spēļu režīmi, kurus spēlētājam ir iespēja nopirkt.

-  - spēles raunds ar 6 čūskām;
-  - spēles raunds ar aktīvu 1.līmeni un 2.līmenī tiks izlaistas 3 čūskas;
-  - spēles raunds ar aktīvu 1.līmeni un sākotnējās čūskas garums ir lielāks;
-  - spēles raunds ar aktīvu 1.līmeni;
-  - spēles raunds ar sākuma līmeni un 1. vai 2.līmeņa aktivizēšanas gadījumā tiek izlaistas 3 čūskas.

2. "X-iter" funkciju ir iespēja aktivizēt tikai pamatspēles laikā.

### **Izmaksu Noteikumi**

1. Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas kombināciju laimestiem.
2. Laimests tiek izmaksāts vismaz no 5 vienādiem horizontāli vai vertikāli blakus esošiem simboliem.
3. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

## Spēles vadība

Lai spēlētu, rīkojieties šādi:

1. Lai paaugstinātu vai pazeminātu likmes vērtību, lietojiet šo izvēlni:



2. Klikšķiniet uz ikonas "GRIEZT":



3. Ruļļi sāk griezties ar jūsu izvēlēto likmi.

**Automātiskais vadības režīms:**



1. Nospiežot **Auto** ikonu, Jūs varat izvēlēties:

- Griezienu skaits - izvēlies, cik reizes pēc kārtas ruļļi griezīsies Automātiskajā režīmā.

**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 veido laimīgās kombinācijas, kas sastāv vismaz no 5 vienādiem horizontāli vai vertikāli blakus esošiem simboliem. Laimests atkarīgs no izveidotajām laimīgajām kombinācijām.

## Izmaksu apraksts

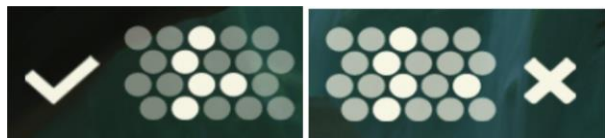
Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

- Simboliem jābūt līdzās un jāveido bloks no vismaz 5 vienādiem simboliem.
- Laimests tiek izmaksāts vismaz no 5 vienādiem horizontāli vai vertikāli blakus esošiem simboliem.
- Regulārās izmaksas parādītas izmaksu attēlos. Izmaksas parādītas ar likmi 0.40 EUR. Palielinot likmi, proporcionāli palielinās kombināciju izmaksas:

15+	200.00	15+	20.00	15+	8.00	15+	6.00	15+	4.00	15+	2.00	15+	1.60
14	60.00	14	10.00	14	4.00	14	2.40	14	2.00	14	1.60	14	1.20
13	40.00	13	6.00	13	1.20	13	1.00	13	0.64	13	0.64	13	0.52
12	20.00	12	1.80	12	1.00	12	0.80	12	0.56	12	0.56	12	0.40
11	6.00	11	1.60	11	0.80	11	0.60	11	0.48	11	0.48	11	0.36
10	4.00	10	1.40	10	0.70	10	0.48	10	0.40	10	0.40	10	0.32
9	2.00	9	1.12	9	0.60	9	0.40	9	0.32	9	0.32	9	0.24
8	1.60	8	0.92	8	0.50	8	0.32	8	0.24	8	0.24	8	0.12
7	1.20	7	0.72	7	0.40	7	0.24	7	0.16	7	0.16	7	0.08
6	0.80	6	0.52	6	0.30	6	0.16	6	0.08	6	0.08	6	0.06
5	0.40	5	0.32	5	0.20	5	0.12	5	0.06	5	0.06	5	0.04

### ***Izmaksas kombināciju apraksts.***

Laimests tiek izmaksāts vismaz no 5 vienādiem horizontāli vai vertikāli blakus esošiem simboliem.



### **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.

### **Termiņš, 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”

06.10.2022.