

## 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

Leprechaun Song  
Spēļu Automātu spēle  
Ražotājs: PragmaticPlay Ltd.

## 3. Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.20 EUR  
Maksimālā likme 100 EUR

## 4. Spēles norise

„Leprechaun Song“ ir piecu ruļļu, 20 izmaksas līniju, un 200 monētu spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- Aizstājēj simbols (“Wild”)
- Izkaisītais (“Scatter”) simbols
- Lietus no “Wild” simboliem
- Izvēlies vijoli
- Milzīgs simbols
- “Scatter” pieskāriens
- Bezmaksas griezienu izvēle
- Monētu kolekcionārs

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.
- Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līnijas laimestiem.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

## *Spēles noteikumi*

### *Vispārējie noteikumi*

1. Likmes lielums katrā līmenī ir 10 monētas.
2. Monētas vērtība no 0.01 EUR līdz 0.50 EUR
3. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

### *Aizstājējsimbolu (“Wild”) noteikumi*



1. Aiztājējsimbols aizstāj jebkuru simbolu, izņemot “Scatter” simbolu.
2. “Wild” simbols var parādīties uz jebkura ruļļa.
3. Kombinācijas tikai no “Wild” simboliem ir izmaksas.

### *Izkaisīto (“Scatter”) simbolu noteikumi*



1. “Scatter” simbols var parādīties tikai uz 1, 3 un 5 ruļļa.
2. Trīs “Scatter” simboli uz ruļļiem 1, 3 un 5 aktivizē bonusa spēli kas tiek izvēlēta pēc nejaušības principa:

### *Lietus no “Wild” simboliem*



1. Griezienu laikā nejaušais “Wild” simbolu skaits tiek pievienots uz ekrāna pēc nejaušības principa.

### *Izvēlies vijoli*



1. Pēc veikta griezienu izvēlieties vienu no piecām vijolēm, lai atklātu naudas balvu.

### *Milzīgs simbols*



1. Tiek pievienoti trīs bezmaksas griezieni ar milzīgo 3x3 simbolu.
2. Pirmo bezmaksas griezienu laikā milzīgais simbols pēc nejaušības principa parādīsies uz ruļļa 3,4 un 5.
3. Otrā bezmaksas griezienu laikā milzīgais simbols pēc nejaušības principa parādīsies uz ruļļa 2,3 un 4.
4. Trešā bezmaksas griezienu laikā milzīgais simbols pēc nejaušības principa parādīsies uz ruļļa 1,2 un 3.
5. Opciju nevar aktivizēt atkārtoti.

### *“Scatter” pieskāriens*

1. Opcija var tikt aktivizēta pēc nejaušības principa, pēc veikta griezienu.
2. Uz ruļļiem 1 un 3 jābūt parādītiem “Scatter” simboliem un vēl vienam “Scatter” simbolam jābūt virs vai zem simboliem uz ekrāna uz 5 ruļļa.
3. Kad tas notiek simboli uz 5 ruļļa pārvietojas uz augšu vai leju lai pievienotu “Scatter” simbolu uz ekrānā un aktivizētu bonusa spēli.

### *Bezmaksas griezienu izvēle*





1. Tiek pievienoti 10 bezmaksas griezieni ar reizinātāju x2.
2. Pirms spēles uzsākšanas izvēlieties sēnes lai atvērtu vairāk balvu, līdz Jūs atradīsiet “Savācamo” objektu.
3. Ir pieejamas sekojošas balvās:



- griezieni: kad brīvo griezienu daudzums tiek  
pievienots kopējam brīvo griezienu skaitam  
reizinātājs ir atklāts, tas tiek pievienots  
reizinātajam.
- Noteikts simbols pārvēršas “Wild” simbola: brīvo griezienu laikā atklātais simbols darbojas kā “Wild” simbols un tas aizvieto visus simbolus.

4. Kad “Savācamais” objekts tiek atklāts, brīvie griezieni tiek izspēlēti uz kopējo brīvo griezienu skaitu kas tika laimēts.
5. Visi laimesti tiek reizināti uz kopējo reizinātāju kas tika laimēts un visi atklātie “Wild” simboli aizvieto visus simbolus spēles laikā.

### ***Monētu kolekcionārs***

1. Šī opcija kļūst pieejama, ja iegūti vismaz 5 brīvie griezieni ar x2 reizinātāju.
2. Visi “Scatter” simboli tiek aizvietoti ar  simbolu.
3. Šai bonusa spēlei ir progresīva opcija.
4. Lai spēlētu progresīvo opciju Jums jāsavāc punkti, lai tiktu pāri 4 secīgiem līmeņiem.
5. Katrs  simbols ir 1 punkts. Par katriem savāktiem 5 punktiem tiek pievienoti papildus 5 brīvie griezieni un reizinātājs palielinās ar x1.
6. Ja reizinātājs kļūst x6, tad katri nākamie savāktie 5 punkti pievieno papildus 5 brīvos griezienus ar pašreizējo reizinātāju.
7. Opciju nevar izmantot atkārtoti.

### ***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. Lai pārvērstu monētas kredītos, izmantojiet sekojošo formulu: Monētu skaits x monētas vērtība = daudzums kredītos
5. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

## *Spēles vadība*

*Lai spēlētu, rīkojieties šādi:*

1. Lai paaugstinātu vai pazeminātu monētas vērtību, lietojiet “**Coins per line**” izvēlni.
2. Lai izvēlētos monētu likmi, lietojiet “**Coins value**” izvēlni.
3. Klikšķiniet uz ikonas “**Spin**”.



Ruļļi sāk griezties ar jūsu izvēlēto likmi.

*Automātiskais vadības režīms:*

4. Nospiežot **Autoplay** ikonu, jūs varat izvēlēties:
  - Sadaļa **Number of spins** (Griezienu skaits). Izvēlies, cik reizes pēc kārtas ruļļi griezīsies Automātiskajā režīmā.
  - Sadaļa **Stop Autoplay** (Grieziena Apturēšanas Iestatījumi). Jūs varat izvēlēties vienu no iespējam, kad apturēt Automātisko režīmu:
    - Jebkura laimesta gadījumā.
    - Ja tiek iegūti Bezmaksas griezieni.
    - Ja kādā griezienā laimests pārsniedz...
    - Ja jūsu kredīts palielinās par...
    - Ja jūsu kredīts samazinās par...
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.

Katras kombinācijas laimests izmaksu tabulā tiek norādīts skaitļos. Lai iegūtu kopējo laimēto monētu skaitu uz aktīvās izmaksas līnijas, tabulā uzrādītais skaitlis jāreizina ar monētu likmi uz izmaksas līnijas.

Laimēto kredītu daudzums atkarīgs no izvēlētās vērtības monētai. Laimēto kredītu skaitu aprēķina, reizinot kopējo laimēto monētu skaitu ar jūsu izvēlēto monētas vērtību.

### ***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. Pirmajam kombinācijas simbolam jāatrodas uz 1.ruļļa.

Izmaksas ar līnijas likmi 0.20 EUR parādītas attēlos, palielinot līnijas likmi proporcionāli mainās izmaksas.

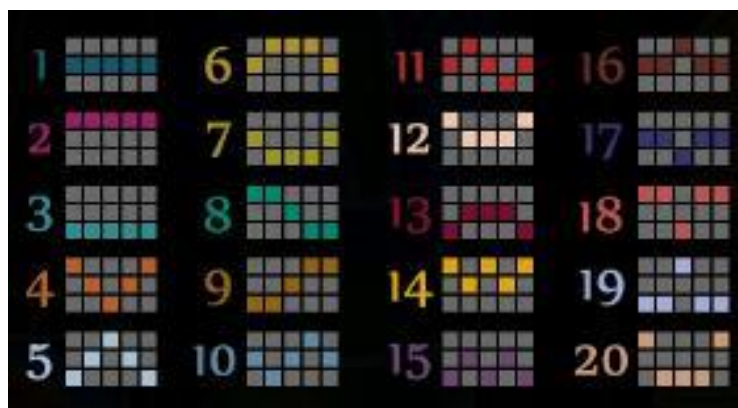
	5 - \$4.00 4 - \$2.00 3 - \$0.50 2 - \$0.02		5 - \$3.00 4 - \$1.60 3 - \$0.40		5 - \$2.50 4 - \$1.20 3 - \$0.20		5 - \$2.20 4 - \$1.00 3 - \$0.20		
	5 - \$2.00 4 - \$0.40 3 - \$0.10		5 - \$2.00 4 - \$0.30 3 - \$0.10		5 - \$1.50 4 - \$0.20 3 - \$0.08		5 - \$1.00 4 - \$0.10 3 - \$0.06		5 - \$1.00 4 - \$0.10 3 - \$0.04
	5 - €8.00 4 - €4.00 3 - €1.00 2 - €0.04								

### ***Izmaksas Līniju Apraksts.***

Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām uz aktīvajām izmaksas līnijām kreisās puses.

Laimēto kredītu skaits atkarīgs no kopējā monētu skaita reizinājuma ar jūsu izvēlēto monētu skaitu.

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.