

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

Lightning Leopard
Spēļu Automātu spēle
Ražotājs: NextGen Gaming Pty Ltd

Spēles norise

Lightning Leopard ir likmes 40, 40 līniju 3 x 5 celiņu automāta spēle ar bonusiem: zibens atkārtoto griezienu un apvēršanas aktivizāciju ar zibens džekpotiem. Pamatspēlē ir jāiegūst laimējušo simbolu kombinācija ar vienādiem simboliem uz vismaz 1. un 2. celiņa. Galīgā laimesta summa ir atkarīga no uz spēles likto monētu skaita un iegūtās laimējušo simbolu kombinācijas. Vidējā teorētiskā ieguldīto līdzekļu atmaksāšanās spēlētājam (RTP) ir 95,52 % apmērā.

Laukā "Laimēts" ir parādīts laimests kredītvienībās.

Visas 40 līnijas vienmēr tiek spēlētas ar 40 kredītiem.

Jūs varat izmantot atstarpes taustiņu, lai grieztu celiņus.

Līnijas likmei izvēlēties opciju "Kredīta vērtība" (likmes reizinātājs) x 40.

Laimestu tabulā norādītās summas ir fiksētas, un balvas tiek sareizinātas ar likmes reizinātāju.

Zibens atkārtoto griezienu un apvēršanas aktivizācijas laimesti tiek pievienoti laimestiem, kas redzami LAIMESTU skaitītājā.

Spēles Noteikumi

ZIBENS SIMBOLA ATKĀRTOTAIS GRIEZIENS

- 6, 7, 8, 9,10,11,12 vai 13 zibens simboli ierosina ATKĀRTOTO ZIBENS GRIEZIENU.
- Pieđirti 3 atkārtoti griezieni.
- Griezienus ierosinājušās zibens šautras atkārtoto griezienu laikā tiek fiksētas.
- Visas pozīcijas, kurās neatrodas zibens šautras simbols, griežīsies atkārtoti.
- Visi turpmākie zibens šautras simboli tiek fiksēti, un atkārtotie griezieni tiek atiestatīti uz 3.
- Pēc atkārtoto griezienu izspēles zibens šautras pārvēršas par balvām.
- Atkārtoto zibens griezienu laikā netiek piešķirtas izmaksu tabulas balvas.
- Spēlētājam tiek piešķirtas visas parādītās balvas.




IZDEVĪGA GRIEZIENU ATKĀRTOTĀ IEROSINĀŠANA


- 15 zibens šautras, kas sakrātas zibens atkārtoto griezienu laikā, ierosina izdevīgu atkārtotu griezienu ierosināšanu.
- Visi zibens šautras simboli tiek izspēlēti atkārtoti!
- Visās pozīcijās jūs iegūsiet garantētu balvu.
- Spēlētājam tiek piešķirtas visas parādītās balvas.

ZIBENS SIMBOLA DŽEKPOTS

- Atkārtoto zibens griezienu VAI izdevīgo atkārtoto griezienu bonusa beigās pēc nejaušības principa var laimēt džekpotus.
- Džekpota balvas ir fiksētas, nav progresīvas un netiek sareizinātas ar likmes reizinātāju.
- Augstāki likmes reizinātāji palielina iespēju laimēt džekpotu VAI palielina džekpota balvas.
- Džekpota balvas tiek piešķirtas, kad pēc zibens šautras apvēršanas atkārtoto zibens griezienu vai izdevīgās atkārtoto griezienu ierosināšanas beigās parādās mini, mazā, lielā vai milzu džekpota simbols.
- Mini, mazā un lielā džekpota balvas katrā bonusa spēlē var laimēt vairākas reizes.
- Milzu džekpotu katrā bonusa spēlē var laimēt tikai vienreiz.

NOTEIKUMI

-  ir AIZSTĀJĒJSIMBOLS un aizstāj visus simbolus, izņemot izkaisītos  .
- Izspēlējiet 40 likmes uz 40 līnijām.
- Izmaksas notiek atbilstoši izmaksu tabulai.
- Izmaksu līnijas laimesti tiek sareizināti ar likmes reizinātāju.
- Visus laimestus aprēķina sākot no pirmā kreisās puses celiņa un izmaksā par secīgiem celiņiem no kreisās uz labo pusi; tas neattiecas uz izkaisīto zibens šautras simbolu.
- Tiek izmaksāts tikai katras atlasītās izmaksu līnijas lielākais laimests.
- Dažādu izmaksu līniju laimesti tiek sasummēti.
- Vis laimesti, izņemot IZKAISĪTO  simbolu laimestus, uz izvēlētajām izmaksu līnijām.

- Atkārtotos zibens griezienus un izdevīgo atkārtotas griezienu ierosināšanas bonusu izspēlē ar ierosinājušajām līnijām un likmi.
- Atkārtotos zibens griezienus un izdevīgo atkārtotas griezienu ierosināšanas bonusu nevar ierosināt atkārtoti.
- Atkārtoto zibens griezienu laikā visi simboli, izņemot izkaisīto , tiek atspējoti.
- Darbības disfunkcija anulē visas izmaksas un spēles.

Kā spēlēt

1: Izvēlieties LIKMI

2: GRIEZT

Laimestu tabulā norādītās summas ir fiksētas, un balvas tiek sareizinātas ar likmes reizinātāju.

Visi jūsu spēles dati ir parādīti šādos laukos

Atlikums: Parāda kopējo atlikumu

Laimests: Parāda griezienu laikā laimēto summu

Kopējā likme: Parāda kopējo uz spēles likto summu

SPĒLES GALVENĀS POGAS



LIKME

Ļauj regulēt veikto LIKMI.
(+) poga palielina,
bet (-) poga samazina LIKMI.



GRIEZT

Iegriez celiņus.
Spēlējot uz galddatora, celiņus var iegriezt arī ar ATSTARPES TAUSTIŅU.



AUTOMĀTISKĀ SPĒLE

Apskatiet un iestatiet AUTOMĀTISKĀS SPĒLES iespējas.



APTURĒT AUTOMĀTISKO SPĒLI

Parāda, cik griezienu atlicis AUTOMĀTISKAJĀ SPĒLĒ. Noklikšķiniet uz šīs pogas, lai APTURĒTU AUTOMĀTISKO SPĒLI un atgrieztos parastā spēles režīmā.



APTURĒT/IZLAIST

Pamatspēlē šī poga APTURĒS celiņus. Bez maksas spēļu laikā šī poga APTURĒS celiņus vai ļaus IZLAIST griezienu un pāriet pie nākamā griezienu.



IZVĒLNE

Skatiet IZVĒLNI, no kuras varat piekļūt šādām cilnēm: LAIMESTU TABULA, LIKME, AUTOMĀTISKĀ SPĒLE, SKAŅA, KĀ SPĒLĒT, SĀKUMS un IEKASĒT.

IZVĒLNES CILŅU POGAS



SĀKUMS

Ļauj piekļūt kazino izvēlnei.



IEKASĒT

Izņemt visu naudu.



IZMAKSU TABULA

Skatiet spēles noteikumus un summas, kas tiek izmaksātas par laimējušo simbolu kombinācijām.



AUTOMĀTISKĀ SPĒLE

Skatiet pieejamās AUTOMĀTISKĀS SPĒLES iespējas. AUTOMĀTISKĀ SPĒLE ļauj automātiski izspēlēt vairākas secīgas pamatspēles.



LIKME

Skatiet pieejamās likmju iespējas. KOPEĀJO LIKMI iegūst, sareizinot likmes reizinātāju ar pamatlikmi.



SKAŅA

Skatiet pieejamos skaņas iestatījumus.



KĀ SPĒLĒT

Skatiet norādījumus "Kā spēlēt".



ATGRIEZTIES

Aizver IZVĒLNI un atgriežas spēlē.

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”

08.05.2022.