

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

Mermaid Riches

Spēļu automātu spēle

Ražotājs: Pocket Games Software Limited

Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.20 EUR

Maksimālā likme 20 EUR

Spēles noteikumi

"Mermaid Riches" ir piecu ruļļu un 120 izmaksu līniju spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- "Wild" aizvietotājsimbols
- Lipīgo "Wild" simbolu funkcija
- Kaskādes griezienu funkcija
- Laimesta reizinātāju funkcija
- "Scatter" simbols un bezmaksas griezieni

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.

Vispārējie noteikumi

1. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

“Wild” aizvietotājsimbola noteikumi



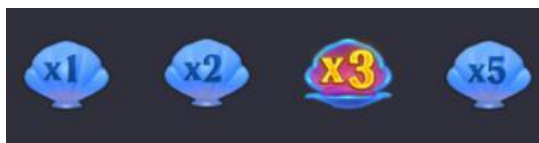
1. Skaitlis, kas ir attēlots uz “Wild” simbola norāda, cik reizes šis “Wild” simbols var tikt izmantots, lai veidotu laimīgās kombinācijas.
2. “Wild” simbols aizvieto jebkuru simbolu, izņemot “Scatter” simbolu, lai veidotu laimīgās kombinācijas.
3. “Wild” simbols var parādīties tikai uz 2, 3, 4 un 5 ruļļa.

Lipīgo “Wild” simbolu funkcija



1. Lipīgais “Wild” simbols aizvieto jebkuru simbolu, izņemot “Scatter” simbolu, lai veidotu laimīgās kombinācijas.
2. Katra griezienu sākumā, lipīgais “Wild” simbols aizņem nejauši izvēlētu pozīciju uz ruļļiem un paliek šajā pozīcijā līdz griezienu beigām.

Laimesta reizinātāju funkcijas noteikumi



1. Pamatspēles laikā katra griezienu sākumā laimesta reizinātājs ir x1.
2. Pēc katras laimīgās kaskādes laimesta reizinātājs palielinās par +1 vai par +2.
3. Maksimālais laimesta reizinātājs pamatspēles laikā ir x5.

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. Pārveidotais lauks tiek atkārtoti novertēts un laimīgās kombinācijas tiek izmaksātas.
3. Kaskādes griezienu funkcija turpinās līdz nerodas jaunas laimīgās kombinācijas.

“Scatter” simbola un bezmaksas griezienu noteikumi



1. Trīs “Scatter” simboli aktivizē 8 bezmaksas griezienus un katrs papildus “Scatter” simbols piešķir +2 bezmaksas griezienus.
2. Bezmaksas griezienu funkcijas sākumā laimesta reizinātāja vērtība ir x2.
3. Bezmaksas griezienu laikā laimesta reizinātājs palielinās par +2 vai +4 par katru kaskādes laimīgo kombināciju.
4. Bezmaksas griezienu laikā spēles laukums tiek attēlots spoģuļattēlā.
5. Bezmaksas griezieni var tikt atkārtoti aktivizēti.
6. Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmes vērtību, ar kādu tika aktivizēti.

Izmaksu Noteikumi

- Jums tiek izmaksāts laimests tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līnijas laimestiem.
- Lai veidotos regulārās laimīgās kombinācijas, 3 un vairāk simboliem ir jāatrodas uz blakus ruļļiem, sākot no pirmā ruļļa.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

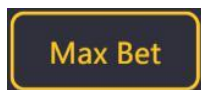
Spēles vadība

Lai spēlētu, rīkojieties šādi:

- Lai paaugstinātu vai pazeminātu likmi, lietojiet “**Bet Options**” izvēlni.



- Nospiežot ikonu “**Max Bet**”, tiek iestatīta maksimāli iespējamā likme.



- 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 **Stop if balance decreases by** (Zaudējuma ierobežojums). Izvēlies, uz kādu summu balance var samazināties.
- Sadaļa **Stop if balance increases by** (Uzvaras ierobežojums). Izvēlies, uz kādu summu balance var palielināties
- Sadaļa **Stop if a single win exceeds** (Laimesta ierobežojums). Izvēlies, līdz kādai maksimālai summai par vienu griezienu balance var palielināties.





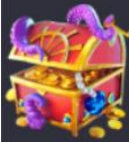







Nosacījumi, kuriem iestājoties dalībnieks saņem laimestu, un laimestu lielums [arī laimestu attiecība pret dalības maksu (likmi)]

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 uz blakus ruļļiem.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā ruļļa.
- Regulārās izmaksas parādītas izmaksu attēlos.

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|-----|---|----|---|---|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|-----|---|----|---|---|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|----|---|---|---|---|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|---|---|---|---|---|
|  <table><tr><td>5</td><td>100</td></tr><tr><td>4</td><td>20</td></tr><tr><td>3</td><td>8</td></tr></table> | 5 | 100 | 4 | 20 | 3 | 8 |  <table><tr><td>5</td><td>100</td></tr><tr><td>4</td><td>20</td></tr><tr><td>3</td><td>8</td></tr></table> | 5 | 100 | 4 | 20 | 3 | 8 |  <table><tr><td>5</td><td>10</td></tr><tr><td>4</td><td>4</td></tr><tr><td>3</td><td>2</td></tr></table> | 5 | 10 | 4 | 4 | 3 | 2 |  <table><tr><td>5</td><td>5</td></tr><tr><td>4</td><td>2</td></tr><tr><td>3</td><td>1</td></tr></table> | 5 | 5 | 4 | 2 | 3 | 1 |
| 5 | 100 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | 20 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | 8 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | 100 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | 20 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | 8 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | 10 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | 4 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | 5 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  <table><tr><td>5</td><td>70</td></tr><tr><td>4</td><td>15</td></tr><tr><td>3</td><td>5</td></tr></table> | 5 | 70 | 4 | 15 | 3 | 5 |  <table><tr><td>5</td><td>50</td></tr><tr><td>4</td><td>10</td></tr><tr><td>3</td><td>4</td></tr></table> | 5 | 50 | 4 | 10 | 3 | 4 |  <table><tr><td>5</td><td>5</td></tr><tr><td>4</td><td>2</td></tr><tr><td>3</td><td>1</td></tr></table> | 5 | 5 | 4 | 2 | 3 | 1 |  <table><tr><td>5</td><td>5</td></tr><tr><td>4</td><td>2</td></tr><tr><td>3</td><td>1</td></tr></table> | 5 | 5 | 4 | 2 | 3 | 1 |
| 5 | 70 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | 15 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | 5 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | 50 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | 10 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | 4 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | 5 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | 5 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  <table><tr><td>5</td><td>35</td></tr><tr><td>4</td><td>8</td></tr><tr><td>3</td><td>3</td></tr></table> | 5 | 35 | 4 | 8 | 3 | 3 |  <table><tr><td>5</td><td>20</td></tr><tr><td>4</td><td>4</td></tr><tr><td>3</td><td>2</td></tr></table> | 5 | 20 | 4 | 4 | 3 | 2 |  <table><tr><td>5</td><td>5</td></tr><tr><td>4</td><td>2</td></tr><tr><td>3</td><td>1</td></tr></table> | 5 | 5 | 4 | 2 | 3 | 1 |  <table><tr><td>5</td><td>5</td></tr><tr><td>4</td><td>2</td></tr><tr><td>3</td><td>1</td></tr></table> | 5 | 5 | 4 | 2 | 3 | 1 |
| 5 | 35 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | 8 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | 3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | 20 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | 4 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | 5 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | 5 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Izmaksas Līniju Apraksts.

Lai veidotos regulārās laimīgās kombinācijas, 3 un vairāk simboliem ir jāatrodas uz blakus ruļļiem, sākot no pirmā ruļļa.

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.

Termiņš, līdz kuram azartspēles dalībnieks var pieteikties uz laimestu

Laimēti, kas nepārsniedz 720 euro tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimēti no 720 euro līdz 14300 euro tiek izmaksāti 24 stundu laikā.

Laimēti, 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”

14.07.2022.