

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

Nunchucks Chicken

Spēļu automātu spēle

Ražotājs: Skywind Holdings Limited

Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.25 EUR

Maksimālā likme 250 EUR

Spēles noteikumi

Nunchucks Chicken ir piecu ruļļu un 25 izmaksas līniju spēļu automātu spēle, kurā ir šādas iespējas:

- Aizstājējsimbols "Wild"
- Atkārtotā grieziena funkcija
- "Scatter" simbols un bonusa spēle
- "Double Chance" opcija
- "Bonus Buy" opcija
- Džekpoti

Svarīgi:

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- 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.

Aizstājējsimbola "Wild" noteikumi



1. "Wild" simbols var parādīties uz jebkura ruļļa.
2. "Wild" simbols aizstāj jebkuru simbolu, izņemot "Scatter" simbolu, lai veidotu laimīgās kombinācijas.

Atkārtota griezienu funkcijas noteikumi











1. Atkārtotais grieziens tiks aktivizēts, ja uz spēles laukuma parādās 2 "Scatter" simboli.
2. Pirms atkārtotais grieziens sākas, tiek piešķirts nejauši izvēlēts sākuma laimesta reizinātājs x2, x3, x4, x5, x10, x20 vai x50.
3. Ja atkārtota griezienu laikā neizveidojas laimīgā kombinācija, laimesta reizinātājs palielinās par +1 un tiek piešķirts vēl viens atkārtotais grieziens.
4. Laimesta reizinātājs pieaug un atkārtotie griezieni turpinās kamēr uz spēles laukuma neizveidojas laimīgā kombinācija.
5. Bonusa spēle nevar tikt aktivizēta atkārtoto griezienu funkcijas laikā.


"Scatter" simbola un bonusa spēles noteikumi



1. "Scatter" simbols var parādīties tikai uz 2, 3 un 4 ruļļa.
2. Bonusa spēle tiek izspēlēta uz 6x6 spēles laukuma.
3. Bonusa spēlē katrā griezienā uz spēles laukumu krīt rinda ar nejauši izvēlētiem simboliem:

-  - veido tukšu pozīciju bez balvas vai speciālās funkcijas, var tikt iznīcināts ar kādu no speciālajām funkcijām;
-  - likmes reizinātājs;

-  - speciālā funkcija, kas pievieno vērtību +3, +5, +10, +20, +50 vai +100 apkārt esošajiem reizinātājiem un iznīcina apkārt esošos  simbolus;
-  - speciālā funkcija, kas reizina ar x2, x3, x4, x5, x10, x50 vai x100 apkārt esošos reizinātājus un iznīcina apkārt esošos  simbolus;
-  - speciālā funkcija, kas iznīcina visus  simbolus uz spēles laukuma.

4. Kad  simboli ir iznīcināti, virs tiem esošie simboli krīt uz leju un aizpilda tukšās pozīcijas.
5. Ja uz spēles laukuma parādās vairāk nekā 1 speciālā funkcija, tās tiek izspēlētas no kreisās uz labo pusi.
6. Bonusa spēle beidzas, kad augšējā rindā ir vismaz viens simbols.
7. Bonusa spēles beigās visi reizinātāji tiek apkopototi un piemēroti spēletāja likmei.
8. Bonusa spēle tiek izspēlēta ar tādu pašu likmi, ar kādu tika aktivizēta.

“Double Chance” opcijas noteikumi



1. “Double Chance” opcija palielina kopējās likmes apmēru par 20%.
2. “Double Chance” opcija dubulto iespēju aktivizēt bonusa spēli.
3. “Double Chance” opcija ir pieejama tikai pamatspēles laikā.

“Bonus Buy” opcijas noteikumi



1. Spēlētājam ir iespēja iegādāties bonusa spēli par cenu 100x no likmes apmēra.
2. Darbojas visi minētie nosacījumi.

Džekpotu noteikumi

Apmēra Džekpots

Šim džekpotam ir garantēta izmaksa tā laimesta gadījumā pirms tas sasniedz operatora noteikto summu, kas ir redzama spēles logā. Iespēja laimēt šo džekpotu palielinās līdz ar džekpota uzkrājuma pieaugumu, līdz pat 100% iespējai, kad noteiktā summa ir sasniegta.

Šo džekpotu ir iespējams laimēt jebkurā brīdī un to var laimēt tikai viens spēlētājs. Tiklīdz Apmēra Džekpots ir laimēts, kļūst pieejams jauns Apmēra Džekpots.

Laika Džekpots

Šim džekpotam ir garantēta izmaksa tā laimesta gadījumā pirms tas sasniedz operatora noteikto datumu un laiku, kas ir redzams spēles logā. Iespēja laimēt šo džekpotu palielinās laika gaitā, līdz pat 100% iespējai, kad noteiktais datums un laiks ir pienācis.

Šo džekpotu ir iespējams laimēt jebkurā brīdī un to var laimēt tikai viens spēlētājs. Tiklīdz Apmēra Džekpots ir laimēts, kļūst pieejams jauns Apmēra Džekpots.

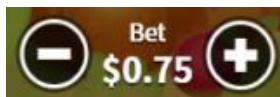
Izmaksu Noteikumi

- 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, simboliem uz aktīvas izmaksas līnijas jāatrodas blakus.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

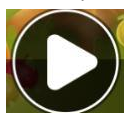
Spēles vadība

Lai spēlētu, rīkojieties šādi:

1. Lai paaugstinātu vai pazeminātu likmes vērtību, lietojiet **“Bet”** izvēlni.




2. Klikšķiniet uz **“Spin”**:



3. Ruļļi sāk griezties ar jūsu izvēlēto likmi.

Automātiskais vadības režīms:

- Lai ruļļi grieztos automātiskajā režīmā, spiediet ikonu , lai apturētu automātisko režīmu, spiediet ikonu atkārtoti.

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

Regulāro Izmaksu Apraksts

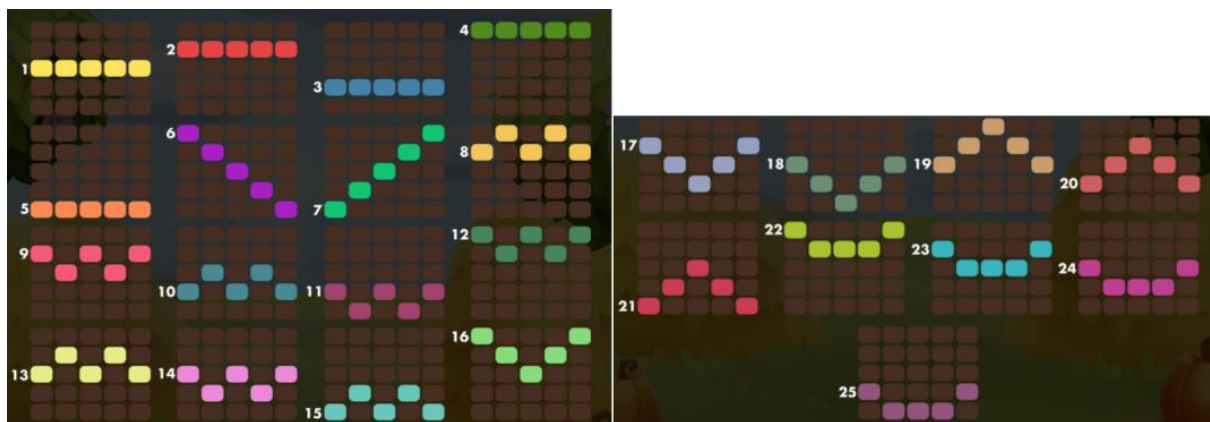
Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

- Simboliem jābūt līdzās uz aktīvas izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi. Pirmajam kombinācijas simbolam jāatrodas uz 1.ruļļa.
- Izmaksu koeficienti parādīti izmaksu attēlos:



Izmaksu Līniju Apraksts.

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

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.