

**SIA „Olybet Latvia”**  
**Kronvalda bulv.3, Rīga, LV-1010, tel. 67892975**  
Spēles „Sparks” noteikumi  
**NetEnt spēles programma**

**Spēles veids:** tiešsaistes spēļu automātu video spēle.

**Cilindru un līniju skaits:** 5 cilindri un 20 spēles līnijas.

**Spēles laimesta procents:** 96,54-96,56%

**Azartspēlē izmantojamie maksāšanas līdzekļi:**

Naudu savā kontā un tālāk attiecīgās spēles bilancē spēlētājs var ie- skaitīt no:

sava bankas konta, kā tiešo maksājumu vai izmantojot banklink pa- kalpojumus, bankas kartes.

**Minimālā likme vienai spēles līnijai:** 0.01 kredītpunkts.

**Minimālā likme vienam spēles gājienam:** 0.20 kredītpunkti.

**Maksimālā likme vienai spēles līnijai:** 20 kredītpunkti.

**Maksimālā likme vienam spēles gājienam:** 400 kredītpunkti.

**Maksimālais līnijas laimests pamatspēlē:** 8 000 kredītpunkti.

**Maksimālais laimests papildspēlē:** nav konkrēti nosakāms.

### **Spēles apraksts**

Spēles „Sparks” mērķis ir iegūt laimesta simbolu kombinācijas, griežot cilindrus. Likmes kredītpunktu vērtību var izvēlēties spiežot pogas zem „**Coin Value**”.

Kopējā spēles griezienu likme = likmes kredītpunktu vērtība X likmes līmenis X 20, ja spēle tiek spēlēta „**Win One Way**” režīmā. Ja spēle tiek spēlēta „**Win Both Ways**” režīmā, tad kopējā spēles griezienu likme = likmes kredītpunktu vērtība X likmes līmenis X 20. Spēle tiek spēlēta ar fiksētu aktīvo spēles līniju skaitu – 20 aktīvām spēles līnijām (ja spēle tiek spēlēta „**Win Both Ways**” režīmā, tad reāli ar 20 X 2 likmju līnijām, jo laimesta kombinācijas tiek skaitītas gan no kreisā malējā, gan no labā malējā cilindra) un 1-10 likmes līmeņiem.

Likmes līmeni var izvēlēties spiežot pogas zem „**Level**”.

Nospiežot apaļu pogu ar bultiņu simboliem zem cilindriem, tiek ie- griezti cilindri ar izvēlēto kredītpunktu vērtību.

Nospiežot „**Max Bet**”, tiek aktivizēts 10.likmes līmenis, ar izvēlēto lik- mes kredītpunktu vērtību un veikts grieziens.

Gājienu var veikt, izmantojot arī „**Autoplay**” funkciju. Noklikšķinot uz „**Autoplay**” pogas, atveras saraksts ar iespējām. Automātisko griezienu skaitu var izvēlēties no saraksta, noklikšķinot uz vēlamā au- tomātisko griezienu skaita.

Laimesti tiek aprēķināti saskaņā ar laimestu tabulu. Līnijas laimests = laimesta koeficients pēc tabulas X likmes kredītpunktu vērtība X likmes līmenis. Laimestu tabulu var atvērt, nospiežot pogu „i”. Ja uz vienas aktīvās līnijas izkrīt vairākas laimestu kombinācijas, tad tiek izmaksāts viens, lielākais laimests. Ja vienā griezienā laimesti izkrīt uz vairākām līnijām, tad šie laimesti tiek summēti un pieskaitīti spēlētāja kontam. Informācijas lapa:

Nospiežot uz „i”, var piekļūt pie norādēm dažādiem spēles elementiem. Nospiežot bultiņu pogas ekrāna sānos, var atvērt nākamo/iepriekšējo sadaļu ar informāciju par laimestu kombinācijām un papildspēlēm.

Nospiežot pogu ar krustiņu ekrāna labajā augšējā stūrī, var iziet no informācijas lapas un atgriezties spēlē.

### **Spēles līnijas:**

Spēles laikā ir aktivizētas visas 20 spēles līnijas, ja spēle tiek spēlēta „**Win One Way**” režīmā. Ja spēle tiek spēlēta „**Win Both Ways**” režīmā, tad reāli aktivizētas ir 20 X 2 likmju līnijas, jo laimesta kombinācijas tiek skaitītas gan no kreisā malējā, gan no labā malējā cilindra.

Ir atšķirība starp līnijas likmi un kopējo likmi. Līnijas likme norāda, kāda likme ir izdarīta uz 1 spēles līniju. Kopējā likme norāda, kāda likme ir izdarīta kopā uz vienu griezienu.

### **Par izmaksām:**

Ja spēle tiek spēlēta „**Win One Way**” režīmā, laimesta kombinācijām ir jāsākas ar kreiso malējo cilindru un simboliem jāatrodas uz secīgiem cilindriem. Ja spēle tiek spēlēta „**Win Both Ways**” režīmā, tad laimesta kombinācijām ir jāsākas ar kreiso malējo vai labo malējo cilindru un simboliem jāatrodas uz secīgiem cilindriem.

Ja divas laimesta kombinācijas vienlaikus izkrīt uz vienas aktīvās līnijas, tad par vērtīgāko no tām tiek saņemts laimests. Ja vienlaicīgi uz vairākām aktīvajām līnijām izkrīt laimesta kombinācijas, tad šie laimesti tiek summēti un pieskaitīti spēlētāja kontam.

### **Spēles papildiezīmes**

#### **„Win One Way” un „Win Both Ways” režīmi**

Spēlētājs var izvēlēties spēlēt spēli „**Win One Way**” vai „**Win**

**Both Ways**” režīmā. Izvēli var izdarīt spēles pašā sākumā, izvēloties attiecīgo variantu, vai vēlāk, pārslēdzot režīmus ar divām pogām ekrāna labajā apakšējā malā. Nospiežot pogu ar vienu bultiņu, tiek aktivizēts „**Win One Way**” režīms. Nospiežot pogu ar diviem bultiņu simboliem, tiek aktivizēts „**Win Bots Ways**” režīms.

Spēlējot „**Win One Way**” režīmā, laimesta kombinācijām ir jāsākas tikai ar kreiso malējo cilindru un simboliem jāatrodas uz secīgiem cilindriem. Spēlējot „**Win Both Ways**” režīmā, laimesta kombinācijām ir jāsākas ar kreiso malējo vai labo malējo cilindru un simboliem jāatrodas uz secīgiem cilindriem.

### „**Wild**” simbols

„**Wild**” simbols (ar burtu „**W**” uz zilgana fona) var izkrist uz jebkura no cilindriem un tas aizvieto jebkuru citu simbolu izņemot „**Expanding Cloning Wild**” simbolu, lai izveidotu iespējami vērtīgākās laimesta kombinācijas.

Lai par šiem simboliem iegūtu laimestus, tiem nav jāizkrīt noteiktā secībā. Ja uz ekrāna vienlaikus izkrīt 2 vai vairāki šādi simboli, tiek saņemts laimests, kas tiek pievienots kopējam kredītpunktu daudzumam.

### „**Expanding Cloning Wild**” simbols

„**Expanding Cloning Wild**” simbols (ar burtu „**W**” uz dzeltena fona) var izkrist tikai uz 2.vai 4.cilindra no cilindriem un tas aizvieto jebkuru citu simbolu, lai izveidotu iespējami vērtīgākās laimesta kombinācijas.

„**Expanding Cloning Wild**” simbols pēc nejaušības principa var paplašināties pa cilindru uz leju un/vai uz augšu, pārvēršot apakšējo un/vai augšējo simbolu arī par „**Expanding Cloning Wild**” simbolu, lai izveidotu iespējami vērtīgākās laimesta kombinācijas. Turklāt „**Expanding Cloning Wild**” simbolam pa labi esošie parastie simboli tiek pārvērsti par tādiem pašiem simboliem kā „**Expanding Cloning Wild**” simbolam pa kreisi esošie parastie simboli.

Ja griezienu laikā vienlaicīgi izkritis „**Expanding Cloning Wild**” simbols gan uz 2., gan 4.cilindra vienā rindā, tad pārējie parastie simboli šai rindā tiek pārvērsti par tādiem pašiem simboliem kā pirmais simbols rindā no kreisās puses.

### Pogas:

i Atver informācijas sadaļu, kurā aprakstīta spēle un tās dažādas sastāvdaļas.

**Pogas zem „Level”** Palielina vai samazina likmes līmeni

**Auto Play / Stop** Automātiski veic noteiktu griezienu skaitu pēc kārtas./ Beidz automātiskos griezienus.

**Apaļa poga zem cilindriem** Sāk griezienus. / Aptur griezienus

**Max Bet** Aktivizē 10.likmes līmeni ar izvēlēto likmes kredītpunktu vērtību un veic griezienu

**Pogas zem „Coin Value”** Palielina vai samazina kredītpunktu vērtību

**Apaļa, zila poga ar bultiņu** Aktivizē „Win One Way” režīmu

**Apaļa, lillā poga ar bultiņām** Aktivizē „Win Both Ways” režīmu

### **Spēles iestatījumi**

Lai piekļūtu spēles iestatījumiem, jānospiež uzgriežņa atslēgas sim- bols:

**Quick Spin** – ieslēgt / izslēgt ātro griezienu funkciju (nav pieejams vi- sos kazino).

**Intro Screen** - ieslēgt / izslēgt intro skatu.

**Spacebar to spin** - ieslēgt / izslēgt „spacebar” taustiņa funkciju.

**Game history** – atvērt spēles vēstures logu (nav pieejams spēlējot PLAYING FOR FUN režīmā).

### **Spēles beigas**

Spēle beidzas, ja spēlētāja rīcībā vairs nav kredītpunktu, vai spēlētājs pats vēlas beigt spēli. Lai saņemtu laimestu, iespējams pārskaitīt naudu uz savu kontu, izmantojot vienu no pieejamajiem transakciju veidiem.

### **Laimesta saņemšanas norise**

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.

Laimestiem nav izmaksu limita. Tie tiek izmaksāti nākamajā dienā pēc transakcijas pieprasīšanas. Pirmā šāda transakcija var aizņemt ilgāku laiku, līdz 10 darba dienām.

Izmaksā tos 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.

### **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”

19.03.2021.