

SIA „Olybet Latvia”
Kronvalda bulv.3, Rīgā, LV-1010, tel. 67892975
Spēles "**Spinata Grande**" noteikumi
Net Entertainment spēles pro-
gramma

Spēles veids: tiešsaistes skārienjūtīga spēļu automātu video spēle.

Cilindru un līniju skaits: 5 cilindri un 40 spēles līnijas.

Spēles laimesta procents: 96,84%.

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-
kalpojumu,
bankas kartes.

Minimālā likme vienai spēles līnijai: 0.005 kredītpunkts.

Minimālā likme vienam spēles gājienam: 0.20 kredītpunkti.

Maksimālā likme vienai spēles līnijai: 5 kredītpunkti.

Maksimālā likme vienam spēles gājienam: 200 kredītpunkti.

Maksimālais līnijas laimests pamatspēlē: 3 000 kredītpunkti.

Maksimālais laimests papildspēlē: nav konkrēti nosakāms.

Spēles apraksts

Spēles „Spiñata Grande Touch” mērķis ir iegūt laimesta simbolu kombinācijas, griežot cilindrus.

Spēle ir īpaši paredzēta spēlēšanai izmantojot skārienjūtīgas mobilās ierīces – viedtālruņus, planšetdatorus, kuri darbojas uz iOS, Android vai Windows platformas.

Kopējā spēles griezienu likme = likmes kredītpunktu vērtība X likmes līmenis X 40. Spēle tiek spēlēta ar fiksētu aktīvo spēles līniju skaitu – 40 aktīvām spēles līnijām un 1-10 likmes līmeņiem.

Nospiežot likmju uzstādījumu pogu labajā apakšējā stūrī, iespējams izvēlēties likmes kredītpunktu vērtību un likmes līmeni.

Nospiežot apaļu pogu ar bultiņu simboliem, tiek iegriezti cilindri ar izvēlēto kredītpunktu vērtību.

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 lik-
mes līmenis. Laimestu tabulu var atvērt, nospiežot informācijas pogu

ar mājas attēlu ekrāna kreisajā apakšējā stūrī.

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 informācijas pogu ar mājas attēlu, var piekļūt pie norādēm dažādiem spēles elementiem. Nospiežot malējās bultiņas ekrāna kreisajā apakšējā stūrī, iespējams atvērt nākamo/iepriekšējo sadaļu ar informāciju par laimestu kombinācijām un papildspēlēm.

Spēles līnijas:

Spēles laikā ir aktivizētas visas 40 spēles līnijas.

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:

Laimesta kombinācijām ir jāsākas ar kreiso 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

Lielie simboli

Pamatspēles laikā visi simboli uz cilindriem ir izkārtoti arī blokos pa 2x2 vai 3x3 simboliem, veidojot lielos simbolus. Lielie simboli ir novietoti virs cilindriem un griežas līdz ar tiem.

Bezmaksas griezienu papildspēlē vienīgie lielie simboli ir lielais „**Bonus**” simbols, lielais „**Wild**” simbols un lielie dzīvnieku pinjatu simboli 3x3.

Lielais „Wild” simbols

Lielais „**Wild**” simbols (ar skeletgalvas attēlu) ir 3x3 simbolu bloks un tas var izkrist tikai uz trim vidējiem cilindriem Bezmaksas griezien u papildspēles laikā. „**Wild**” simbols aizvieto jebkuru citu simbolu, izņemot „**Bonus**” simbolu, lai izveidotu iespējami vērtīgākās laimesta kombinācijas.

Lielais „Bonus” simbols

Lielais „**Bonus**” simbols (ar spēļu automāta attēlu) ir 3x3 simbolu bloks un tas var izkrist uz jebkura no spēles cilindriem pamatspēles un bezmaksas griezienu papildspēles laikā.

Ja lielais „**Bonus**” simbols pilnībā vai daļēji izkrīt uz cilindriem, tas

pārvēršas par mazu spēļu automātu. Uz cilindriem izkritusī lielā „**Bo-nus**” simbola daļa pārvēršas par mazu spēļu automātu ar 3, 6 vai 9 simboliem (atkarībā no tā, vai uz cilindriem lielais „**Bonus**” simbols izkritis daļēji, aizņemot 3, 6 vietas, vai tas pilnībā ir izkritis, aizņemot visu 3x3 bloku – 9 simbolus).

Pamatspēlē mazajam spēļu automātam ir dažādi „**Scatter**” simboli, bezmaksas griezienu simboli, papildus griezienu simbols un 3 dažādi monētu simboli. Bezmaksas griezienu papildspēlē mazajam spēļu automātam ir tikai papildus griezienu simboli un bronzas monētu simboli. Mazā spēļu automāta cilindri tiek iegriezti tikai vienu reizi. Pēc griezienu monētu laimesti tiek pievienoti kopējam laimestam. Ja uz cilindriem ir izkrituši 3 bezmaksas griezienu simboli (ar zvaigznes pinjatas attēlu) pamatspēles laikā, tiek aktivizēta bezmaksas griezienu papildspēle. Par katru uz cilindriem izkritušu papildus griezienu simbolu (ar zvaigznes pinjatas simbolu un tekstu „Extra spin”) tiek piešķirts viens papildus grieziens.

Monētas simbols	Monētu laimests
Bronzas monēta	20
Sudraba monēta	40
Zelta monēta	80

Bezmaksas griezienu papildspēle

Bezmaksas griezienu simboli (ar zvaigznes pinjatas attēlu) gan pamatspēlē, gan bezmaksas griezienu papildspēlē aktivizē bezmaksas griezienu papildspēli. Bezmaksas papildspēles laikā papildus bezmaksas griezieni var tikt aktivizēti neierobežotu reižu skaitu.

Bezmaksas griezienu simboli	Laimēto bezmaksas griezienu skaits
3 bezmaksas griezienu simboli	5
1 papildus griezienu simbols	1

Griezieni pēc spēles aktivizēšanas tiek sākti automātiski. Papildspēles laikā griezieni tiek veikti ar tādu pat likmi, kāda tā bija papildspēles aktivizēšanas laikā.

Kad papildspēle ir beigusies, ekrānā tiek parādīts bezmaksas griezienu laikā iegūtais kopējais laimests.

Pogas:

Poga ar mājas attēlu	Atver informācijas sadaļu, kurā aprakstīta spēle un tās dažādas sastāvdaļas.
Slaidēris pie „Coin Value”	Palielina vai samazina kredītpunktu vērtību
Slaidēris pie „Level”	Palielina vai samazina likmes līmeni
Auto Play / Stop	Automātiski veic noteiktu griezienu skaitu pēc kārtas./ Beidz automātiskos griezienus.
Apaļa poga	Sāk griezienus. / Aptur griezienus

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/pārskai- tījuma 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 Kronvalda bulvārī 3., Rīgā, 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.