

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

Taco Brothers Derailed

Spēļu automātu spēle

Ražotājs: ELKAB Studios AB

Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.20 EUR

Maksimālā likme 100 EUR

Spēles noteikumi

"Taco Brothers Derailed" ir sešu ruļļu un 466 izmaksas līniju spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- Aizstājējsimboli "Wild"
- "Walking Wild" simbols un atkārtotie griezieni
- "Bonus" simbols un bonusa spēle
- "X-iter" funkcija

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

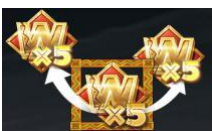
1. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Aizstājēsimbolu "Wild" noteikumi

1. "Wild" simbols aizstāj jebkuru simbolu, izņemot "Bonus", "Senorita", "Captain Diaz un citus "Wild" simbolus, lai veidotu laimīgās kombinācijas.



2. "Walking Wild" – parādoties uz spēles laukuma, "Walking Wilds" simboli aktivizē atkārtoto griezienu funkciju.

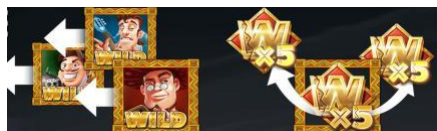


3. Reizinātāja "Walking Wild" simbols ir staigājošais "Wild", kurš virzās uz spēles laukuma kreiso pusi un piemēro savu reizinātāju visiem parastajiem "Wild" simboliem uz spēles laukuma.



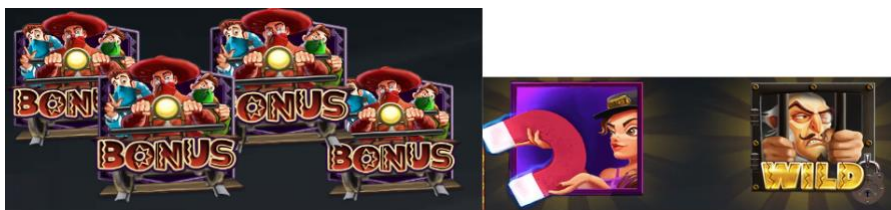
4. Parastais "Wild" simbols, kas aizstāj jebkuru simbolu, izņemot "Bonus", "Senorita", "Captain Diaz" un citus "Wild" simbolus, lai veidotu laimīgās kombinācijas.

"Walking Wild" simbola un atkārtoto griezienu noteikumi



1. Atkārtoto griezienu funkcija tiek aktivizēta, ja uz spēles laukuma parādās "Walking Wild" vai reizinātāja "Walking Wild" simbols.
2. "Walking Wild" simbols pārvietojas par 1 rulli pa kreisi un piešķir atkārtoto griezienu.
3. Atkārtoto griezienu laikā "Walking Wild" simbols pārvērš visus sava veida simbolus par "Wild" simboliem.
4. Reizinātāja "Walking Wild" simbols pārvietojas par 1 rulli pa kreisi un piešķir atkārtoto griezienu.
5. Atkārtoto griezienu laikā reizinātāja "Walking Wild" simbols piemēro savu reizinātāju visiem parastajiem "Wild" simboliem uz spēles laukuma.
1. Visi "Bonus" simboli, kas parādās atkārtoto griezienu laikā, paliek fiksēti savās vietās līdz atkārtoto griezienu beigām.
2. Atkārtotie griezieni beidzas, ja uz spēles laukuma nav neviena "Walking Wild" simbola.

“Bonus” simbola un bonusa spēles noteikumi








1. “Bonus” simbols var parādīties tikai uz 2, 3, 4 un 5 ruļļa.
2. Trīs un vairāk “Bonus” simboli aktivizē bonusa spēli.
3. Bonusa spēles laikā uz spēles laukuma var parādīties speciālie “Senorita” un “Captain Diaz” simboli :
 - “Captain Diaz” simbols var parādīties tikai uz 1.ruļļa.
 - Parādoties uz spēles laukuma, “Captain Diaz” simbols bloķē aktīvo “Walking Wild” simbolu;
 - “Senorita” simbols var parādīties tikai uz 6.ruļļa.;
 - Parādoties uz spēles laukuma, “Senorita” simbols vai nu atbloķē “Walking Wild” simbolu vai arī atgriež to uz 6.rulli, ja šis simbols nav bloķēts;
 - Ja uz spēles laukuma vienlaicīgi parādās abi speciālie simboli, “Senorita” simbols neļaus “Captain Diaz” simbolam bloķēt aktīvo “Walking Wild” simbolu un pārvērtīs “Captain Diaz” simbolu par “Wild”.
4. Bonusa spēles laikā aktīvais “Walking Wild” simbols pārvietojas par vienu rulli pa kreisi un piešķir vienu atkārtoto griezienu.
5. Ja “Captain Diaz” bloķē aktīvo “Walking Wild” simbolu, uz 6.ruļļa parādās jauns aktīvais “Walking Wild” simbols.
6. Katram aktīvajam “Walking Wild” simbolam var tikt piemērots nejauši izvēlēts reizinātājs.
7. Ja uz spēles laukuma ir vairāki aktīvie “Walking Wild” simboli, kad kāds no tiem iziet ārpus spēles laukuma, tā reizinātāja vērtība tiek pievienota atlikušo aktīvo “Walking Wild” reizinātājiem.
8. Ja pamatspēles laikā uz spēles laukuma parādījās 4 “Bonus” simboli, tiek aktivizēta “Super” bonusa spēle.
9. “Super” bonusa spēles sākumā uz 6.ruļļa parādās visu 3 veidu aktīvie “Walking Wild” simboli.
10. “Super” bonusa spēles laikā “Captain Diaz” kļūst par “Wild” simbolu un nevar bloķēt nevienu no aktīvajiem “Walking Wild” simboliem.
11. Bonusa spēle beidzas, ja visi aktīvie “Walking Wild” simboli ir izgājuši ārpus spēles laukuma, visi atlikušie aktīvie “Walking Wild” simboli ir bloķēti vai ir sasniegts maksimālais laimests.
12. Bonusa spēle tiek izspēlēta ar tādu pašu likmi, ar kādu tika aktivizēta.

“X-iter” funkcijas noteikumi



1. “X-iter” funkcijā atrodas 5 dažādi spēļu režīmi, kurus spēlētājam ir iespēja nopirkt.

-  - spēles raunds ar garantētu piekļuvi “Super” bonusa spēlei;
-  - spēles raunds ar garantētu piekļuvi bonusa spēlei;
-  - spēles raunds ar garantētu reizinātāja “Walking Wild” simbolu;
-  - spēles raunds ar garantētu “Walking Wild” simbolu;
-  - spēles raunds, kurā ir lielāka iespēja laimēt bonusa spēli.


2. “X-iter” funkciju ir iespēja aktivizēt tikai pamatspēles laikā.

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:

- Lai paaugstinātu vai pazeminātu likmes vērtību, lietojiet  izvēlni.

- Klikšķiniet uz ikonas “GRIEZT”:



Ruļļi sāk griezties ar jūsu izvēlēto likmi.

Automātiskais vadības režīms:



1. Nospiežot **Auto** ikonu, Jūs varat izvēlēties:

- Griezienu skaits - izvēlies, cik reizes pēc kārtas ruļļi griezīsies Automātiskajā režīmā.

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 līdzās uz aktīvas izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.
- Regulārās izmaksas parādītas izmaksu attēlos. Izmaksas parādītas ar likmi 0.60 EUR. Palielinot likmi, proporcionāli palielinās līniju izmaksas:

 <table><tr><td>6</td><td>30.00</td></tr><tr><td>5</td><td>6.00</td></tr><tr><td>4</td><td>3.00</td></tr><tr><td>3</td><td>1.20</td></tr></table>	6	30.00	5	6.00	4	3.00	3	1.20	 <table><tr><td>6</td><td>6.00</td></tr><tr><td>5</td><td>2.40</td></tr><tr><td>4</td><td>1.20</td></tr><tr><td>3</td><td>0.60</td></tr></table>	6	6.00	5	2.40	4	1.20	3	0.60	 <table><tr><td>6</td><td>3.00</td></tr><tr><td>5</td><td>1.20</td></tr><tr><td>4</td><td>0.60</td></tr><tr><td>3</td><td>0.30</td></tr></table>	6	3.00	5	1.20	4	0.60	3	0.30
6	30.00																									
5	6.00																									
4	3.00																									
3	1.20																									
6	6.00																									
5	2.40																									
4	1.20																									
3	0.60																									
6	3.00																									
5	1.20																									
4	0.60																									
3	0.30																									
 <table><tr><td>6</td><td>1.20</td></tr><tr><td>5</td><td>0.72</td></tr><tr><td>4</td><td>0.48</td></tr><tr><td>3</td><td>0.24</td></tr></table>	6	1.20	5	0.72	4	0.48	3	0.24	 <table><tr><td>6</td><td>0.90</td></tr><tr><td>5</td><td>0.54</td></tr><tr><td>4</td><td>0.36</td></tr><tr><td>3</td><td>0.18</td></tr></table>	6	0.90	5	0.54	4	0.36	3	0.18									
6	1.20																									
5	0.72																									
4	0.48																									
3	0.24																									
6	0.90																									
5	0.54																									
4	0.36																									
3	0.18																									
 <table><tr><td>6</td><td>0.60</td></tr><tr><td>5</td><td>0.36</td></tr><tr><td>4</td><td>0.24</td></tr><tr><td>3</td><td>0.12</td></tr></table>	6	0.60	5	0.36	4	0.24	3	0.12	 <table><tr><td>6</td><td>0.45</td></tr><tr><td>5</td><td>0.27</td></tr><tr><td>4</td><td>0.18</td></tr><tr><td>3</td><td>0.09</td></tr></table>	6	0.45	5	0.27	4	0.18	3	0.09	 <table><tr><td>6</td><td>0.30</td></tr><tr><td>5</td><td>0.18</td></tr><tr><td>4</td><td>0.12</td></tr><tr><td>3</td><td>0.06</td></tr></table>	6	0.30	5	0.18	4	0.12	3	0.06
6	0.60																									
5	0.36																									
4	0.24																									
3	0.12																									
6	0.45																									
5	0.27																									
4	0.18																									
3	0.09																									
6	0.30																									
5	0.18																									
4	0.12																									
3	0.06																									

Izmaksas Līniju Apraksts.

Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām uz aktīvajām izmaksas līnijām. Laimēto kredītu skaits atkarīgs no kopējā laimēto kredītu skaita reizinājumu ar jūsu izvēlētas likmes lieluma. 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”

14.07.2022.