

## Spēļu automātu video spēles 5 Clans noteikumi

1. Azartspēļu organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruna numurs:

SIA „Olybet Latvia”, Kronvalda bulv.3, Rīga, LV-1010, tel. 67892975

2. Spēles nosaukums un veids:

Spēles nosaukums	5 Clans
Spēles veids	Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	5 cilindri, 10 izmaksu līnijas
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	Yggdrasil Gaming Ltd.

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.20
Max likmes vērtība (€)	100

4. Kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē:

- Dalībniekam ir jābūt reģistrētam olybet.lv
- Dalībniekam jāpieslēdzas savam OlyBet spēles kontam.
- Lai sāktu spēli, dalībnieka spēles kontā ir jābūt vismaz 0.20€, kas ir vienas minimālas likmes apmērs.

5. Spēles norise:

### “Wild” simbols



- “Wild” simbols var parādīties uz jebkura ruļļa.
- “Wild” simbols aizstāj jebkuru simbolu, izņemot “Bonus” simbolus, lai veidotu laimīgās kombinācijas.
- “Super Wild” simbols, izkritot uz spēļu laukuma, aizņem visu cilindru un aizstāj visus simbolus, izņemot “Bonus” simbolus, lai veidotu laimesta kombinācijas.

### “Bonus” simboli

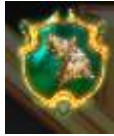


- Spēlē ir 5 dažādi “Bonus” simboli, katrs “Bonus” simbols piešķir īpašo bonusu:

○



- Sarkanais “Bonus” simbols var izkrist jebkur uz spēļu laukuma un piešķir atkārtoto griezenu ar “Super Wild” simboliem.



- Zaļais “Bonus” simbols var izkrist jebkur uz spēļu laukuma un piešķir atkārtoto griezienu ar “Wild” simboliem (maksimāli var laimēt līdz 13 “Wild” simboliem).



- Violetais “Bonus” simbols var izkrist jebkur uz spēļu laukuma un piešķir atkārtoto griezienu ar violetiem “Bonus” simboliem, kas griezienu beigās pārveršas uz vienādiem augstas vērtības simboliem.



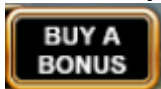
- Zilais “Bonus” simbols var izkrist tikai uz 3ā cilindra un piešķir laimesta kombinācijai reizinātāju.



- Zelta “Bonus” simbols var izkrist tikai uz 5ā cilindra un piešķir 9 bezmaksas griezienus, bezmaksas griezienu laikā “Bonus” simboli ir vairāk aktīvi, ja uz spēļu laukuma bezmaksas griezienu laikā izkrit Zelta “Bonus” simbols, būs piešķirti ekstra 3 bezmaksas griezieni.

- “Bonus” simbola atkārtotie griezieni turpinās kamēr uz spēļu laukuma izkrit “Bonus” simboli.
- Bezmaksas griezieni un atkārtotie griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi, ar kādu tika aktivizēti.

### “Bonus Buy” funkcija



- Spēlētājs var iegādāties bezmaksas griezienu bonusa spēli par cenu 75x no likmes apmēra.
- Darbojas visi minētie noteikumi.

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

Kopējā teorētiskā izmaksa spēlētājam šajā spēlē ir (RTP) 90.04%-99.07%

Maksimālais laimests pamata spēlē - 27471 x likmes vērtība

## IZMAKSAS NOTEIKUMI GALVENAJĀ SPĒLĒ

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas, izņemot par izkaisītajiem laimestiem.
- Visas laimējošās kombinācijas tiek skaitītas no kreisās uz labo pusi. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā ruļļa.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

## IZMAKSU TABULA

 <table border="1"><tr><td>x5</td><td>x10</td></tr><tr><td>x4</td><td>x4</td></tr><tr><td>x3</td><td>x2</td></tr></table>	x5	x10	x4	x4	x3	x2	 <table border="1"><tr><td>x5</td><td>x15</td></tr><tr><td>x4</td><td>x6</td></tr><tr><td>x3</td><td>x3</td></tr></table>	x5	x15	x4	x6	x3	x3	 <table border="1"><tr><td>x5</td><td>x75</td></tr><tr><td>x4</td><td>x8</td></tr><tr><td>x3</td><td>x4</td></tr><tr><td>x2</td><td>x0.5</td></tr></table>	x5	x75	x4	x8	x3	x4	x2	x0.5
x5	x10																					
x4	x4																					
x3	x2																					
x5	x15																					
x4	x6																					
x3	x3																					
x5	x75																					
x4	x8																					
x3	x4																					
x2	x0.5																					
 <table border="1"><tr><td>x5</td><td>x3</td></tr><tr><td>x4</td><td>x1</td></tr><tr><td>x3</td><td>x0.5</td></tr></table>	x5	x3	x4	x1	x3	x0.5	 <table border="1"><tr><td>x5</td><td>x6</td></tr><tr><td>x4</td><td>x4</td></tr><tr><td>x3</td><td>x2</td></tr></table>	x5	x6	x4	x4	x3	x2	 <table border="1"><tr><td>x5</td><td>x8</td></tr><tr><td>x4</td><td>x4</td></tr><tr><td>x3</td><td>x2</td></tr></table>	x5	x8	x4	x4	x3	x2		
x5	x3																					
x4	x1																					
x3	x0.5																					
x5	x6																					
x4	x4																					
x3	x2																					
x5	x8																					
x4	x4																					
x3	x2																					
 <table border="1"><tr><td>x5</td><td>x3</td></tr><tr><td>x4</td><td>x1</td></tr><tr><td>x3</td><td>x0.5</td></tr></table>	x5	x3	x4	x1	x3	x0.5	 <table border="1"><tr><td>x5</td><td>x3</td></tr><tr><td>x4</td><td>x1</td></tr><tr><td>x3</td><td>x0.5</td></tr></table>	x5	x3	x4	x1	x3	x0.5	 <table border="1"><tr><td>x5</td><td>x3</td></tr><tr><td>x4</td><td>x1</td></tr><tr><td>x3</td><td>x0.5</td></tr></table>	x5	x3	x4	x1	x3	x0.5		
x5	x3																					
x4	x1																					
x3	x0.5																					
x5	x3																					
x4	x1																					
x3	x0.5																					
x5	x3																					
x4	x1																					
x3	x0.5																					

Likme tiek noteikta, izmantojot atlasītāju **LEVEL**.

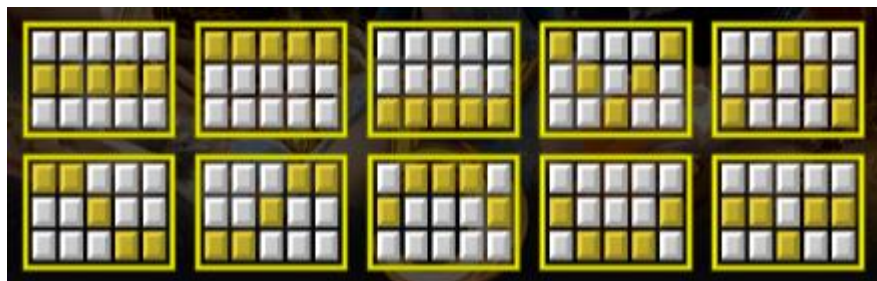
Monētas vērtība tiek noteikta, izmantojot atlasītāju **COIN VALUE**.

**COINS** norāda likmei pieejamo monētu daudzumu.

**AUTOPLAY** spēlē automātiski izvēlētajam raundu skaitam.

**MAX BET** spēlē likmes augstākajā līmenī un ar esošo monētu vērtību. Spēlējot zemākā līmenī, jānoklikšķina uz **MAX BET** divas reizes, lai spēlētu raundu izvēlētajā līmenī.

## IZMAKSU LĪNIJAS



### 7. Kārtība, kādā notiek pieteikšanās uz laimestu un kādā to izsniedz:

Spēle beidzas, ja spēlētāja rīcībā vairs nav kredītpunktu, vai spēlētājs pats vēlas beigt spēli. Lai saņemtu laimestu savā spēļu kontā, ir jāaizver attiecīgās spēles logs un jāveic naudas transakcija no konta sadaļas „Kase”. 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. Laimestu izmaksā ar pārskaitījumu uz dalībnieka norādītu kontu bankā.

**8. Termiņš, līdz kuram azartspēles dalībnieks var pieteikties uz laimestu:**

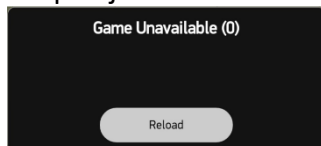
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos apstiprinātā kārtībā ne vēlāk kā 30 dienu laikā kopš laimesta pieteikšanas brīža un ne vairāk kā divos maksājumos.

**9. Kur dalībnieks var vērsties pretenziju gadījumā, kā arī pretenziju izskatīšanas kārtība:**

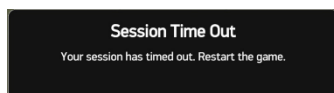
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju un sniedz rakstveida atbildi.

**10. Cita informācija, kuru azartspēles organizētājs uzskata par nepieciešamu:**

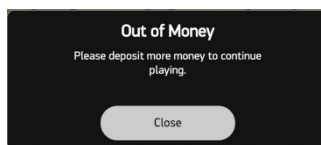
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums parkļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP kļūdas, noildzes vai servera kļūdas gadījumā parādās ziņojums par “tehnisku kļūdu” un, kamēr spēlētājs neielādē spēli no jauna, laikā, kad spēle kļūst pieejama, spēle joprojām būs spēlētājam “nepieejama.”



Ja sesija beidzas, parādīsies ziņojums par “sesijas beigām” un spēle kļūs “nepieejama,” kamēr spēlētājs neielādēs spēli no jauna.



Ja “ir beigusies nauda,” parādīsies ziņojums par “naudas beigšanos” un spēle kļūs “nepieejama, kamēr spēlētājs neielādēs spēli no jauna.



Informācija par sesijas laika beigām un disfunkciju spēlētājs var iegūt, izlasot spēles noteikumus. Spēlētājs it īpaši tiek informēts par to, ka “spēles programmatūras disfunkcijas gadījumā visas spēles likmes un izmaksas kļūst tukšas un visas likmes tiek atmaksātas.”