

Spēļu automātu video spēles ARCADE: REEL CHAOS noteikumi

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

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

2. Spēles nosaukums un veids:

Spēles nosaukums	<i>Arcane: Reel Chaos</i>
Spēles veids	Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	5 cilindri, 3 rindas, 30 izmaksu līnijas
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>NetEnt Product Services Ltd.</i>



3. Spēles dalības maksa (likme):





Min likmes vērtība (€)	0.20
Max likmes vērtība (€)	1000

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:

	<p>Wild</p> <ul style="list-style-type: none">• Parastie <i>Wild</i> simboli var parādīties uz jebkura cilindra galvenās spēles un <i>Chrono Re-spins</i> laikā un nomainīt jebkurus simbolus, izņemot <i>Scatter</i> simbolus.• <i>Wild</i> simbolu aizstāšana klasterī veicina iespējami labāko laimestu nesošo kombināciju veidošanos.
	<p>Psyop's Stacked Wilds</p> <ul style="list-style-type: none">• Šī funkcija tiek aktivizēta pamata spēles laikā pēc nejaušības principa.• Kad gājiena laikā parādās <i>Psyop</i>, izveidojas 3 <i>Stacked Wild</i> pārklāji, kas nosedz visu cilindru.• <i>Stacked Wilds</i> parādās, kad aktivizēta funkcija, uz 2. un 3. cilindra.

	<p>Flare reizinātājs</p> <ul style="list-style-type: none"> • Šī funkcija tiek aktivizēta pamata spēles laikā pēc nejaušības principa, kad izveidojas likmes līnijas laimests. • Kad gājiena laikā parādās <i>Flare</i>, reizinātājs palielina laimestus uz likmes līnijas par 3, x4 vai x5. • Reizinātājs tiek piemērots noteiktajam gājenam un palielina visus laimestus uz likmes līnijas.
	<p>Chrono Re-spin</p> <ul style="list-style-type: none"> • Funkcija tiek aktivizēta pēc nejaušības principa pamata spēles laikā, raundā, kurā netiek gūts laimests, izņemot gadījumus, ja uz cilindriem parādās trīs <i>Scatter</i> simboli. • <i>Chrono</i> atkārtoto gājienu funkcija aktivizē <i>Re-spin</i> visiem pieciem cilindriem, ja gājiena laikā nav gūts laimests. <i>Re-spin</i> funkcija turpināsies līdz brīdim, kad izveidosies likmes līnijas laimests. • <i>Re-spin</i> laikā <i>Scatter</i> simboli uz cilindriem neparādīsies. • Par katru <i>Re-spin</i> progresīvais reizinātājs palielinās likmes līnijas laimestus amplitūdā no x2 līdz pat maksimālajam – x10. Ar katru <i>Re-spin</i> reizinātājs tiek palielināts par 1. • Reizinātājs tiek piemērots noteiktajam gājenam un palielina visus laimestus uz likmes līnijas.
	<p>Zero.x Overlay Wild simboli</p> <ul style="list-style-type: none"> • Šī funkcija tiek aktivizēta pamata spēles laikā pēc nejaušības principa. • Ja gājiena laikā uz cilindriem parādās <i>Zero.x</i>, tiek izveidoti 3 līdz 5 <i>Overlay Wild</i> simboli. • Šo funkciju var aktivizēt jebkurā gājienā pamata spēles laikā, pat tajos, kuros ir līnijas laimests.
	<p>Free Spins</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trīs <i>Scatter</i> simboli, kas parādās jebkurā vietā uz 1., 3. un 5. cilindra, pamata spēlē aktivizē <i>Free Spins</i>. • Aktivizējot <i>Free Spins</i>, tiek piešķirts bonusa laimests x5 likmes apmērā. • <i>Free Spins</i> laikā varoņi cīnās ar ienaidnieku – <i>Deep Pockets</i>; pat četros dažādos līmeņos. Ja varonis iziet pēdējo līmeni, tiek piešķirts papildu bonusa laimests. • Varoņiem un <i>Deep Pockets</i> tiek attēlots dzīvības rādītājs. Pēc katra gājiena varoņu vai ienaidnieka dzīvības rādītājs samazināsies par vienu punktu. Ja gājiena laikā tiek gūta uzvara, tad samazinās ienaidnieka dzīvības rādītājs, zaudējuma gadījumā – varoņu dzīvības rādītājs. Kad <i>Deep Pocket</i> dzīvības rādītājs ir izsmelts, sākas jauns līmenis un jauna cīņa. <i>Free Spins</i> cīņa beidzas, kad varoņa vai <i>Deep</i>



Pocket dzīvības rādītājs sasniedz nulli.

- Uzsākot papildspēli, varoņu dzīvības rādītājā ir seši punkti un reizinātājs x1. Par katru uzvarēto līmeni abi tiek palielināti par vienu punktu. Dzīvības rādītāja maksimālais punktu skaits ir seši. Pabeidzot ceturto un pēdējo līmeni pret *Deep Pocket*, dzīvības rādītājs nepalielināsies.
- *Deep Pocket* uzsāk ar savādāku dzīvības rādītāja punktu skaitu, atkarībā no līmeņa. Pirmajā līmenī ir 2 dzīvības punkti un x1 reizinātājs. Otrajā līmenī ir 4 dzīvības punkti un x2 reizinātājs. Trešajā līmenī ir 5 dzīvības punkti un x3 reizinātājs, bet piektajā līmenī ir 6 dzīvības punkti un x4 reizinātājs.
- Ienaidnieka dzīvības rādītājs nevar pieaugt, tikai samazināties.
- Ja tiek iziets pēdējais *Deep Pocket* līmenis, tiek piešķirts bonuss – 10x sākotnējā likme par katru atlikušo dzīvības rādītāja punktu.
- *Free Spins* laikā uz cilindriem var parādīties tikai varoņu simboli (varoņu simbolus skatīt IZMAKSU TABULĀ).
- *Free Spins* tiek izspēlēti tajā pašā likmes līmenī kā raundā, kura laikā tie tika aktivizēti.
- Reizinātājs tiek piemērots noteiktajam gājienam un palielina visus laimestus uz likmes līnijas.
- *Free Spins* darbības beigās spēlētājs tiek atgriezts pie raunda, kas aktivizējis *Free Spins*.
- Kopējā ieguvumā tiek iekļauts jebkura veida ieguvums *Free Spins* darbības laikā no raunda, kurš bija aktivizējis funkciju *Free Spins*.

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) 96.81%











Laimesta biežums šajā spēlē ir 34.76%

Maksimālais laimests pamata spēlē - 100 000€.

IZMAKSAS NOTEIKUMI GALVENAJĀ SPĒLĒ

- Laimestu nesošās kombinācijas un izmaksas tiek noteiktas saskaņā ar Izmaksu tabulu.
- Vienlaicīgi laimesti dažādās likmēs tiek summēti.
- Visi laimesti tiek izmaksāti tikai par likmju līnijām, izņemot laimesti ar *Scatter* simbolu.
- Vienlaikus var aktivizēt tikai vienu mini spēli.
- Kad tā noslēdzas, mini spēles laimests tiek pievienots naudas vai monētu bilancei.
- Laimesti no *Free Spins* tiek pievienoti jebkura veida laimestam, kas ir iegūts no likmes līnijas.
- Mini spēles nevar aktivizēt vienlaikus ar *Free Spins*.

IZMAKSU TABULA

DEEP POCKETS		FLARE		ZERO.X	
	5 €10.00		5 €5.00		5 €3.00
	4 €1.50		4 €1.00		4 €0.75
	3 €0.35		3 €0.30		3 €0.25
CHRONO		PSYOP			
	5 €2.00		5 €1.50		
	4 €0.50		4 €0.40		
	3 €0.20		3 €0.15		
	5 €1.00		5 €0.75		5 €0.60
	4 €0.30		4 €0.25		4 €0.20
	3 €0.15		3 €0.10		3 €0.10
	5 €0.40		5 €0.50		
	4 €0.15		4 €0.20		
	3 €0.05		3 €0.05		

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 CEĻI

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20

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 jāizver 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:

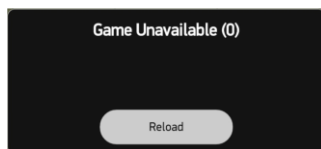
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos 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:

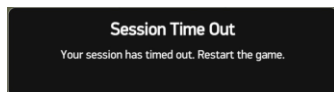
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olympic Casino Latvia” izskata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

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

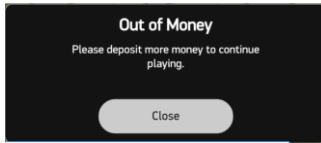
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums par kļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP 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."