

## Spēļu automātu video spēles Cluster Tumble 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	<i>Cluster Tumble</i>
Spēles veids	Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros un mobilās ierīcēs)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	8 cilindri, no 32 līdz 32768 izmaksu līnijām
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>Relax Gaming Limited</i>

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.10
Max likmes vērtība (€)	50

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 0.10€, kas ir vienas minimālas likmes apmērs.

5. Spēles norise:

### “Cluster Pays”



- Četri blakus stāvošie simboli veido laimesta kombināciju.
- Ja uz spēles laukuma izkrit laimesta kombinācija, visi simboli, kas ir daļa no laimesta kombinācijas, pazūd no spēles laukuma, daļa no spēles laukuma slēgtam pozīcijām aktivizējas un uz spēles laukuma izkrit jaunie simboli.

- Šīs darbības turpinās līdz brīdim kamēr uz spēles laukuma izkrit laimesta kombinācijas.

### Bezmaksas griezieni



- Trīs "Scatter" simboli aktivizē 5 bezmaksas griezienus.
- Ja laimesta griezienu laikā tiek aktivizētas visas slēgtas spēļu laukuma pozīcijas, tiek laimēti papildu 3 bezmaksas griezieni un reizinātāju x3.
- Katro nākamo laimesta griezienu, kad būs aktivizētas visas spēļu laukuma pozīcijas būs piešķirti 3 bezmaksas griezieni un reizinātājs paaugstināsies uz 3 (piem. X3, x6, x9, x12 utt.).
- Katrs "Scatter" simbols, kas izkrit uz spēles laukuma, piešķir papildus 1 bezmaksas griezienu.

### Speciālas pozīcijas

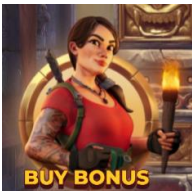


- Kad tiek aktivizēta slēgta pozīcija ar zibens zīmi, tad laimesta kombinācijas laikā visis simboli, simbols kas izkrit uz šīs pozīcijas un visi vienādi simboli, neatkarīgi no sava izvietojuma pazūd no spēles laukuma.



- Kad tiek aktivizēta slēgta pozīcija ar ūgus zīmi, tad laimesta kombinācijas laikā, simbols, kas izkrit uz šīs pozīcijas tiek izvēlēts par īpašo simboli un 1-2 simbolu veidi pārvērsies uz īpašo simbolu.

### "Buy Bonus" opcija



- Spēlētājam ir iespēja iegādāties bezmaksas griezienu spēli.

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 - 20000 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

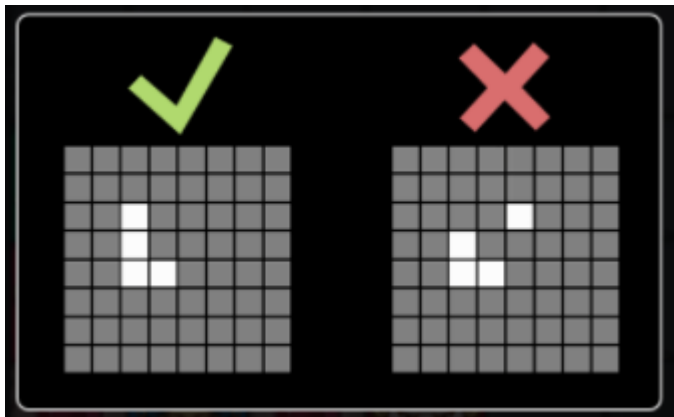
Izmaksas par laimīgās kombinācijas simboliem ar likmi 0.10 EUR parādītas attēlos, palielinot likmi proporcionāli mainās izmaksas

						
x4	0.10	0.04	0.04	0.03	0.03	0.03
x5	0.12	0.05	0.05	0.03	0.03	0.03
x6	0.14	0.06	0.06	0.04	0.04	0.04
x7	0.16	0.08	0.08	0.05	0.05	0.05
x8	0.18	0.10	0.10	0.06	0.06	0.06
x9	0.20	0.12	0.12	0.07	0.07	0.07
x10	0.22	0.14	0.14	0.08	0.08	0.08
x11	0.25	0.16	0.16	0.09	0.09	0.09
x12	0.30	0.18	0.18	0.10	0.10	0.10
x13	0.35	0.20	0.20	0.12	0.12	0.12
x14	0.40	0.25	0.25	0.14	0.14	0.14
x15	0.50	0.30	0.30	0.16	0.16	0.16
x16	0.60	0.35	0.35	0.18	0.18	0.18
x17	0.80	0.40	0.40	0.20	0.20	0.20
x18	1.00	0.45	0.45	0.25	0.25	0.25
x19	1.20	0.50	0.50	0.30	0.30	0.30
x20	1.50	0.60	0.60	0.35	0.35	0.35
x21	2.00	0.70	0.70	0.40	0.40	0.40
x22	2.50	0.80	0.80	0.45	0.45	0.45
x23	3.00	0.90	0.90	0.50	0.50	0.50
x24	3.50	1.00	1.00	0.55	0.55	0.55
x25	4.00	1.10	1.10	0.60	0.60	0.60
x26	4.50	1.20	1.20	0.65	0.65	0.65
x27	5.00	1.30	1.30	0.70	0.70	0.70
x28	5.50	1.40	1.40	0.75	0.75	0.75
x29	6.00	1.50	1.50	0.80	0.80	0.80
x30	7.00	1.60	1.60	0.90	0.90	0.90
x31	8.00	1.70	1.70	1.00	1.00	1.00
x32	9.00	1.80	1.80	1.20	1.20	1.20
x33	10.00	2.00	2.00	1.40	1.40	1.40
x34	15.00	2.50	2.50	1.60	1.60	1.60
x35	20.00	3.00	3.00	1.80	1.80	1.80
x36	30.00	3.50	3.50	2.00	2.00	2.00
x37	40.00	4.00	4.00	2.50	2.50	2.50
x38	50.00	4.50	4.50	3.00	3.00	3.00
x39	100.00	5.00	5.00	4.00	4.00	4.00
x40+	200.00	10.00	10.00	5.00	5.00	5.00

Likme tiek noteikta, izmantojot atlasītāju <b>LEVEL</b> .
Monētas vērtība tiek noteikta, izmantojot atlasītāju <b>COIN VALUE</b> .
<b>COINS</b> norāda likmei pieejamo monētu daudzumu.
<b>AUTOPLAY</b> spēlē automātiski izvēlētajam raundu skaitam.
<b>MAX BET</b> spēlē likmes augstākajā līmenī un ar esošo monētu vērtību. Spēlējot zemākā līmenī, jānoklikšķina uz <b>MAX BET</b> divas reizes, lai spēlētu raundu izvēlētajā līmenī.

## IZMAKSU LĪNIJAS

Četri blakus stāvošie simboli veido laimesta kombināciju.



### 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.

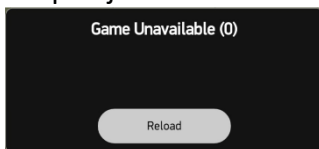
### 9. Kur dalībnieks var vērsties pretenziju gadījumā, kā arī pretenziju izskatīšanas kārtība:

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-

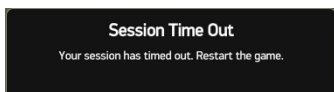
1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju un sniedz rakstveida atbildi.

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

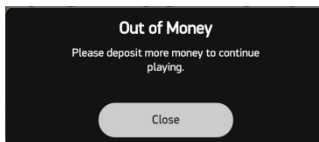
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums parkļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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