

SIA „Olybet Latvia”
Kronvalda bulv.3, Rīgā, LV-1010, tel. 67892975
Spēles „Esmeralda” noteikumi
Playtech spēles programma

Spēles veids: tiešsaistes spēļu automātu video spēle.

Cilindru un līniju skaits: 5 cilindri un 25 spēles līnijas.

Spēles laimesta procents: 91,83 %.

Azartspēļu automātā izmantojamie maksāšanas līdzekļi

Naudu savā kontā un tālāk attiecīgās spēles bilancē spēlētājs var ieskaitīt no: sava bankas konta, kā tiešo maksājumu vai izmantojot banklink pakalpojumus, bankas kartes.

Minimālā likme vienai spēles līnijai: 0.01 kredītpunkts.

Minimālā likme vienam spēles gājienam: 0.01 kredītpunkts.

Maksimālā likme vienai spēles līnijai: 1 kredītpunkti.

Maksimālā likme vienam spēles gājienam: 25 kredītpunkti.

Maksimālais līnijas laimests pamatspēlē: 500 000 kredītpunkti.

Maksimālais laimests papildspēlē: nav konkrēti nosakāms.

Spēles apraksts

Spēles „Esmeralda” mērķis ir iegūt laimesta simbolu kombinācijas, griežot cilindrus.

Likmes kredītpunktu vērtību var izvēlēties spiežot „+” un „-” pogas zem „Line Bet”.

Aktīvās spēles līnijas var izvēlēties spiežot „+” un „-” pogas zem „Lines”. Katrs

klikšķis uz „+” pogas aktivizē papildus spēles līniju. Spēles līnijas var aktivizēt arī ar

numurētajām pogām abās cilindru malās. Aktivizējot augstāku spēles līniju,

automātiski tiek aktivizētas arī visas zemākās spēles līnijas. Piemēram, aktivizējot

spēles līniju 6, tiek aktivizētas arī spēles līnijas 1 līdz 5. Nospiežot „Bet Max”, tiek

aktivizētas visas spēles līnijas, ar izvēlēto līnijas likmi un veikts grieziens.

Kopējā spēles griezienu likme = likmes kredītpunktu vērtība X aktivizētās spēles līnijas.

Nospiežot „Spin”, tiek iegriezti cilindri ar aktivizētajām spēles līnijām un izvēlēto

kredītpunktu vērtību. Cilindru griešanās laikā poga „Spin” mainās uz „Stop”.

Nospiežot „Stop”, tiek apstādināti cilindri un parādīts griezienu rezultāts.

Gājienu var veikt, izmantojot arī „Auto Play” funkciju. Pārbraucot ar peli pār „Auto Play” pogu,

tiek atvērts saraksts ar iespējām. Automātisko griezienu skaitu var

izvēlēties no saraksta. Izvēloties „Until Feature” iespēju – tiek veikti griezieni, līdz tiek

aktivizēta papildspēle. Auto Play režīma laikā poga „Auto Play” mainās

uz „Stop”. Auto Play režīms beidzas, kad cilindri ir griezti tik reizes, cik sākumā to ir

noteicis spēlētājs, vai kad tiek aktivizēta papildspēle (ja bijusi izvēlēta „Until Feature”

iespēja), vai kad spēlētājs nospiež „Stop”.

Laimesti tiek aprēķināti saskaņā ar laimestu tabulu. Līnijas laimests = līnijas likme X

kredītpunkta vērtība. „Scatter” laimests = kopējā likme X kredītpunkta vērtība. Laimestu tabulu var atvērt, nospiežot pogu „Info”.

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.

Laimesta gadījumā „Win” sadaļā pakāpeniski tiek ieskaitīts iegūtais laimests. Lai laimestu ieskaitītu uzreiz, jāuzklikšķina uz „Win”.

Informācijas lapa:

Nospiežot uz „Info”, var piekļūt pie norādēm dažādiem spēles elementiem.

Nospiežot pogas ar bultiņu simboliem, iespējams atvērt nākamo/iepriekšējo sadaļu ar informāciju par laimestu kombinācijām un papildspēlēm.

Kad pirmā informācijas lapas sadaļa tiek atvērta pēc laimesta kombinācijas iegūšanas, izkritusī laimesta kombinācija ir izcelta un mirgo.

Nospiežot „Exit” var iziet no „Info” lapas un atgriezties spēlē.

Spēles līnijas:

Laimestus var iegūt tikai par simbolu kombinācijām uz aktīvajām spēles līnijām.

Ir atšķirība starp līnijas likmi un kopējo likmi. Līnijas likme norāda, kāda likme ir

izdarīta uz konkrēto līniju. Kopējā likme norāda kāda likme ir izdarīta kopā uz vienu griezienu.

Laimesti laimestu tabulā tiek reizināti ar līnijas likmi un viena kredītpunkta vērtību.

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

„Wild” simbols

„Wild” simbols (ar sievietes attēlu) aizvieto jebkuru citu simbolu,

izņemot „Scatter” simbolu pamatspēles laikā, lai izveidotu iespējami vērtīgākās

laimesta kombinācijas. Bezmaksas griezienu papildspēles laikā „Wild” simbols var

aizvietot arī „Scatter” simbolu, lai izveidotu iespējami vērtīgākās laimesta

kombinācijas.

Ja uz ekrāna aktīvā spēles līnijā vienlaikus izkrīt 3 vai vairāki „Wild” simboli, tiek

saņemts laimests, kas tiek pievienots kopējam spēlētāja kredītpunktu daudzumam.

„Scatter” simbols

Ja uz ekrāna vienlaikus izkrīt 5, 6 vai 7 „Scatter” simboli (ar rozes attēlu), tiek piešķirts papildus laimesta koeficients 2x kopējā likme. Lai par šiem simboliem iegūtu laimestus, tiem nav jāizkrīt noteiktā secībā.

Ja uz ekrāna vienlaikus izkrīt 8 - 15 „Scatter” simboli pamatspēles laikā, tiek aktivizēti attiecīgi 15, 17, 19, 20, 22, 25, 35 vai 70 bezmaksas griezieni. Laimests tiek reizināts ar kopējo likmi, kā aprakstīts laimestu tabulā.

Bezmaksas griezienu papildspēle

Ja uz ekrāna vienlaikus izkrīt 8 - 15 „Scatter” simboli pamatspēles laikā, tiek aktivizēti attiecīgi 15, 17, 19, 20, 22, 25, 35 vai 70 bezmaksas griezieni

Ja bezmaksas griezienu papildspēlē uz cilindriem izkrīt trīs līdz pieci „Wild” simboli, par tiem tiek izmaksāts laimests saskaņā ar laimestu tabulu. Lai par šiem simboliem iegūtu laimestus papildspēlē, tiem nav jāizkrīt noteiktā secībā.

Par pieciem līdz septiņiem „Scatter” simboliem, ieskaitot „Wild” simbolus, ja tie aizvieto „Scatter” simbolus, tiek piešķirts laimests saskaņā ar laimestu tabulu. Lai par šiem simboliem iegūtu laimestus papildspēlē, tiem nav jāizkrīt noteiktā secībā.

Par astoņiem vai vairāk „Scatter” simboliem, ieskaitot „Wild” simbolus, ja tie aizvieto „Scatter” simbolus, tiek piešķirti papildus bezmaksas griezieni kā aprakstīts iepriekš.

Papildus bezmaksas griezieni bezmaksas griezienu papildspēlē var tikt aktivizēti neierobežotu reižu skaitu.

Lai sāktu bezmaksas griezienus, jānospiež „Click to Start”.

Papildspēles laikā griezieni tiek veikti automātiski ar tādu pat likmi un aktīvo laimesta kombināciju skaitu, kāds tas bija papildspēles aktivizēšanas laikā. Pēc katra griezienu laimests parādās „Win” laukā. „Free Games Win” laukā tiek uzrādīts kopējais bezmaksas griezienu papildspēles laikā iegūtais laimests.

Kad bezmaksas griezieni ir beigušies, rezultātu tabulā ir apkopoti laimesti. „Feature win” parāda laimestus, kas iegūti bezmaksas griezienu papildspēles laikā. Lai atgrieztos pamatspēlē, jānoklikšķina jebkurā vietā uz ekrāna.

Ja bezmaksas griezienu papildspēle tiek aktivizēta automātisko griezienu laikā, lai to uzsāktu, jānospiež poga „Click to Start”. Kad visas bezmaksas spēles ir izspēlētas un spēlētājs noklikšķina uz ekrāna, tiek atsākti automātiskie griezieni.

„Double” funkcija

„Double” funkcija tiek aktivizēta, ja izveidojusies laimīgo simbolu kombinācija un iegūts laimests. Spēlētājam tiek dota iespēja palielināt iegūto laimestu, liekot to uz spēles.

Sākotnēji iegūtais laimests tiek uzrādīts „Bank” laukā. Spēlētājs var ar šo laimestu derēt,

nospiežot „Double” pogu. „Double To” laukā tiek uzrādīts laimests, kuru

iespējams vinnēt, uzvarot derībās. Spēlētājs var arī derēt ar pusi no laimesta un

pusi paturēt sev, nospiežot „Double Half” pogu. „Double Half To” laukā tiek uzrādīta laimesta

daļa, kas paliek spēlētājam („Bank”). „Bet” laukā tiek uzrādīta spēlētāja

likme gājienā.

Ja spēlētājs nevēlas derēt ar laimestu, jānospiež „Collect” poga un pēdējā griezienu laimests tiks pievienots spēlētāja kontam, un tas atgriezīsies atpakaļ pamatspēlē. Ja spēlētājs izvēlas derēt ar savu laimestu un nospiež attiecīgo pogu, tiek atvērta dalītāja kārts – kreisā malējā kārts no 5 aizsegtajām kārtīm. Spēlētājs var izvēlēties vienu no 4 atlikušajām kārtīm, noklikšķinot uz izvēlētas kārts. Ja spēlētājs ir izvēlējis kārti ar lielāku punktu vērtību, nekā dalītājam, tad spēlētājs iegūst laimestu. Ja spēlētāja izvēlētas kārts punktu vērtība ir tāda pati kā dalītāja kārtij, tad likme tiek atgriezta spēlētājam. Ja spēlētāja izvēlētas kārts punktu vērtība ir mazāka nekā dalītāja kārtij, tad spēlētājs zaudē laimestu un „Double” funkcija tiek izbeigta. Katru iegūto laimestu „Double” funkcijā iespējams vēlreiz likt uz spēles un ar to derēt līdz laimests „Bank” laukā ir vienāds vai lielāks par „Double” funkcijas limitu. „Double” funkcijas limitu iespējams apskatīt, nospiežot pogu „Info”. „Double” funkcija nav aktīva bezmaksas griezienu papildspēles laikā un kamēr aktīva ir „Auto Play” funkcija.

Pogas:

Info	Atver informācijas sadaļu, kurā aprakstīta spēle un tās dažādas sastāvdaļas.
Lines + un – pogas	Palielina vai samazina aktīvo līniju skaitu
Line Bet + un – pogas	Palielina vai samazina 1 kredītpunkta vērtību
Bet Max	Aktivizē visas līnijas ar izvēlēto 1 kredītpunkta vērtību un veic griezienu.
Auto Play / Stop	Automātiski veic noteiktu griezienu skaitu pēc kārtas./ Beidz automātiskos griezienus.
Turbo Mode	Palielina cilindru griešanās ātrumu, izslēdzot animācijas. Pieejama tikai pamatspēles laikā
Spin / Stop	Sāk griezienus. / Aptur griezienus

Kazino rīkjosta

Spēles ekrāna apakšējā un augšējā malā ir rīkjostas. Šīs rīkjostas satur vairākas izvēlnes un pogas, kas ļauj mainīt klienta iestatījumus vai izmantot dažādas funkcijas.

Spēles ekrāna apakšējā daļā ir norādīta sekojoša informācija:

Current balance - Spēlētāja konta stāvoklis. Tajā ir parādīti līdzekļi, kas ir pieejami spēlēšanai kazino.

Cashier-Nospiežot šo pogu, atveras spēlētāja konta kases sadaļa, caur kuru

iespējams veikt depozītus vai pārskaitīt naudu uz savu personīgo kontu bankā, kredītkarti utt. Tāpat šajā sadaļā ir iespējams apskatīt pēdējo transakciju vēsturi.

Pay for Real Money- Šī poga parādās tikai „Fun” vai „Offline” režīmā. Nospiežot uz šīs pogas, spēlētājs nokļūst Real Money konta izveidošanas lapā. Ja spēlētāja m jau ir Real Money konts, tad tas nokļūst Pay for Real Money pieslēgšanās lapā.

Spēles ekrāna augšējā daļā ir norādīta sekojoša informācija:

GAMES - Blakus šai ikonai ir ātrās piekļuves izvēlne. Ar peli pārbraucot pār jebkuru kategoriju var aplūkot pieejamās spēles šai kategorijā. Spēli var sākt uz tās noklikšķinot.

Menu (uzgriežņa atslēgas simbols) - šajā sadaļā ir sakopotas pašas pieprasītākās funkcijas.

Izvēloties „History” (funkcija nav pieejama bezsaistes režīmā) atvērsies spēles vēstures logs, kurā būs redzama pēdējo griezienu vēsture.

„Options” dod iespēju mainīt dažādus spēles uzstādījumus.

Poga „Help” atver palīdzības sadaļu, kas ir atvērta dotajā brīdī.

Interneta savienojuma traucējumu gadījumā

Ja spēles uz reālu naudu griezienu laikā pārtrūkst interneta savienojums, pēc tā atjaunošanas, jāatver kazino konts un jānospiež poga „History”. Tiks parādīts pēdējā griezienu rezultāts.

Ja interneta savienojums pārtrūkst bezmaksas griezienu laikā, spēlētājs tiks automātiski novirzīts atpakaļ pie šīs spēles pēc tam, kad tiks atjaunots savienojums un būs iespēja turpināt spēli.

Ja interneta savienojums pārtrūkst papildspēles laikā vai griezienā, kad tā tiek aktivizēta, tad pēc savienojuma atjaunošanas spēlētājs tiek atgriezts tajā pašā spēles daļā, kad pārtrūka savienojums.

Ja interneta savienojums pārtrūkst automātisko griezienu laikā, iesāktais grieziens tiks pabeigts un pārējie griezieni pēc savienojuma atjaunošanas netiks veikti.

Iepriekšējo griezienu rezultāti ir redzami sadaļā „History”.

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/pārskaitījuma veidiem:

- uz bankas kontu ar tiešu maksājumu vai izmantojot banklink pakalpojumus,
- uz bankas karti.

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.

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.

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”

23.03.2021.