

# SIA „Olympic Casino Latvia”

Kronvalda bulv.3, Rīga, LV-1010, tel. 67892975

Spēles „Forest of Wonders” noteikumi

## Playtech spēles programma

**Spēles veids:** tiešsaistes spēļu automātu video spēle.

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

**Spēles laimesta procents:** 95.51 %.

### 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.

**Viena kredītpunkta vērtība:** 0.01 LVL, 0.02 LVL, 0.05 LVL, 0.10 LVL, 0.50 LVL.

**Minimālā likme vienai spēles līnijai:** 1 kredītpunkts (0.01 LVL).

**Minimālā likme vienam spēles gājienam:** 1 kredītpunkts (0.01 LVL).

**Maksimālā likme vienai spēles līnijai:** 10 kredītpunkts.

**Maksimālā likme vienam spēles gājienam:** 250 kredītpunkti.

**Maksimālais laimests pamatspēlē:** 5 000 kredītpunkti.

**Maksimālais laimests bezmaksas griezienu papildspēlē:** nav konkrēti nosakāms.

**Maksimālais džekpota laimests:** maksimālais uzkrājums nav nosakāms.

## Spēles apraksts

Kopējā likmju summa visai spēlei redzama „**BET**” sadaļā.

Likme uz aktīvo līniju ir redzama sadaļā „**LINE BET**”, izvēlēto līniju daudzums „**LINES**”.

Esošo kredītpunktu daudzums ir redzams sadaļā „**CASHIER**”.

Ja spēlētājam pieejamo kredītpunktu skaits ir mazāks par kopējo pēdējo likmju summu, visai spēlei tiek piedāvāta iespēja izvēlēties tikai tik daudz līnijas, uz cik iespējams uzlikt maksimālo likmi.

Cilindru aktivizēšana

Lai uzsāktu spēli, spēlētājam jānospiež taustiņš „**SPIN**” un cilindri sāk griezties.

Cilindru apstāšanās

Pēc 2 – 4 sekundēm cilindri automātiski apstājas.

Laimests

Laimestu kombinācijas un tiem atbilstošo laimesta koeficientu tabula ir redzama nospiežot uz ekrāna sadaļu „**PAYTABLE**”.

Visas laimējošās kombinācijas skaita no kreisās uz labo pusi.

Ja cilindriem apstājoties ir izkritusi laimējošo simbolu kombinācija, attiecīgās līnijas likmi reizina ar laimestu koeficientu.

Visas vienā spēles gājienā iegūtās laimestu kombinācijas summējas.

Laimēto summu var redzēt „**WIN**” sadaļā.

Spēlei beidzoties vai vienai tās kārtai, tajā gūtais laimests automātiski summējas ar spēlētāja rīcībā esošajiem kredītpunktiem. Aizverot spēles logu ar peles kursoru, visi laimesti ieskaitās spēlētāja konta sadaļā „**CASHIER**”. Lai saņemtu šos laimestus savā personīgajā finanšu iestādes kontā, spēlētājam ir jāizvēlas naudas transakcijas veids:

pārskaitīt uz bankas kontu;  
bankas karti.

Ir iespējams spēlēt izmantojot arī ASV dolārus un eiro.

### Spēles norise

Lai mainītu viena kredītpunkta vērtību, jānospiež uz spēles ekrāna pogām „+” un „-”. Likmi var izvēlēties ar pogu „**BET PER LINE**”. Aktīvo līniju daudzumu var izvēlēties spiežot uz pogām „**SELECT LINES**”. Izvēloties lielāku līniju skaitu, tiek aktivizētas līnijas, kas atrodas pirms tās. Piemēram, ja spēlētājs izvēlas spēlēt uz 6 līnijām, tad automātiski tiek aktivizētas arī iepriekšējās 5. Nospiežot „**BET MAX**” pogu, tiek aktivizētas visas līnijas un tiek veikts grieziens.

Kopējā gājiena likme ir vienāda ar likmi uz līniju reiz izvēlēto līniju skaitu.

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.

### Informācijas lapa

Nospiežot pogu „**PAYTABLE**”, tiek atvērta sadaļa, kurā ir aprakstīta svarīgākā informācija par spēli. Nospiežot bultu simbolus labajā apakšējā stūrī, tiek dota navigācijas iespēja starp dažādām spēles sastāvdaļām.

Laimestu izmaksu tabulā ir redzamas laimesta kombinācijas. Kad tā tiek atvērta pēc laimesta kombinācijas iegūšanas, laimesta kombinācija tiek izcelta un tā mirgo.

Nospiežot pogu **”BACK”**, spēlētājs iziet no sadaļas **”PAYTABLE”** un tiek atgriezts spēlē.

### **Par izmaksām:**

Ja simbols veido laimesta kombinācijas uz vairāk nekā viena cilindra, laimesti tiek saskaitīti un pievienoti kopējam kredītpunktu skaitam.

Laimesta kombinācijām ir jāsākas ar kreiso malējo cilindru un simboliem jāatrodas uz secīgiem cilindriem.

Ja divas laimesta kombinācijas vienlaicīgi parādās uz vienas aktīvās līnijas, tad par vērtīgāko no tām tiek saņemts laimests. Ja vienlaicīgi uz vairākām aktīvajām līnijām izkrīt laimesta kombinācijas, tad tās tiek summētas un pievienotas spēlētāja bilancei.

## **Spēles papildiezīmes**

### **„WILD” simbols**

„WILD” simbols spēlē ir žurka, kas aizvieto jebkuru citu simbolu, izņemot „SCATTER” un „Bonus” simbolus, lai izveidotu pēc iespējas vērtīgāku kombināciju. Laimesti tiek piešķirti arī par „WILD” simboliem uz aktīvas līnijas.

### **“SCATTER” simbols un bezmaksas griezienu papildspēle**

Ja uz ekrāna vienlaicīgi parādās 3 vai vairāk „SCATTER” simboli (trusis), tiek aktivizēta bezmaksas griezienu papildspēle. Lai iegūto šos griezienus ir jānospiež uz šiem simboliem, par katru simbolu tiek piešķirts atšķirīgs bezmaksas griezienu skaits.

### **„Bonus” papildspēle**

Ja uz aktīvās līnijas izkrīt trīs vai vairāk „Bonus” simboli (sēnes), tiek aktivizēta papildspēle. Tajā spēlētājam jāizvēlas trīs sēnes no 12 un par katru no sēnēm tiek piešķirts atšķirīgs laimests. Pēc tam ir iespējams samainīt papildspēlē iegūto laimestu uz iespēju izvēlēties vēl trīs sēnes. Šādi var atkārtoti izvēlēties sēnes līdz 4 reizēm.

Ja papildspēli aktivizē vairāk nekā trīs simboli, laimests paliek lielāks. Ja 4 simboli aktivizē papildspēli, tas nozīmē, ka tajā iegūtais laimests tiek reizināts ar 3, ja 5 simboli, tad tiek reizināts ar 10. „Bonus” simboliem ir jāizkrīt uz secīgiem cilindriem, bet tie var arī neizkrist sākot ar pirmo cilindru.

### **“Dollar Ball” papildspēle**

Tā ir momentloto līdzīga papildspēle, kurā spēlētājs var izvēlēties 5 no 49 numuriem. Kad spēlētājs uzsāks pamatspēli, pēc nejaušības principa tiks izvēlēti 5 cipari.

Jo vairāk izkritušie cipari sakrītīs ar spēlētāja pirms tam izvēlētajiem cipariem, jo lielāks būs laimests.

Papildspēle atrodas spēles ekrāna labajā augšējā stūrī. Lai to spēlētu ir jānospiež **“Enable”**. Parādīsies tabula ar 49 cipariem. Lai kādu no tiem izvēlētos uz tiem ir jāuzspiež ar peles kursoru vai **“Random pick”**, lai tie tiktu izvēlēti automātiski. Lai nomainītu izvēlētos ciparus uz tiem ir jāuzklikšķina un tad jāuzklikšķina uz cipariem, kurus spēlētājs ir izvēlējis. Lai apstiprinātu izvēlētos ciparus un noņemtu tabulu ar cipariem no ekrāna ir jānospiež **“Activate”**. Kamēr šī papildspēle ir aktīva ar likmi ikvienā pamatspēles griezienā tiek automātiski veikta likme **“Dollar Ball”** progresīvā džekpota papildspēlē. Likme papildspēlē ir nemainīga un tā ir redzama atverot papildspēles logu. Lai atceltu papildspēli ir jānospiež **“Disable”**.

Papildspēle būs aktīva (līdz ar to arī veiktas likmes) līdz ar katru pamatspēles griezienu, ar tiem pašiem izvēlētajiem cipariem, līdz spēlētājs nomainīs ciparus vai atslēgs papildspēli.

Izvēlētie cipari būs parādīti apļos ekrāna augšējā labajā stūrī. Tiklīdz pamatspēlē tiks veikts grieziens, papildspēles skaitļi tiks parādīti virs pamatspēles ekrāna. Ja kāds no pamatspēles laikā izkritušajiem cipariem sakrītīs ar papildspēlē izvēlētajiem cipariem, tad aplis ar šo ciparu iekrāsosies zaļā krāsā un zemāk parādīsies laimests. Tas tiks pievienots spēlētāja kopējam kredītu skaitam kopā ar laimestu pamatspēlē. Papildspēles laimesti tiek izmaksāti saskaņā ar tās izmaksu tabulu, kas ir redzama kopā ar laimestu izmaksu par laimestiem pamatspēlē. Laimesti par 1, 2 vai 3 izkritušajiem cipariem, kas sakrīt ar izvēlētajiem ir fiksēti un tiek aprēķināti reizinot papildspēles likmi ar atbilstošu reizinātāju.

Papildus fiksētajiem laimestiem, papildspēlē ir progresīvie laimesti. Neliels procents no katra spēlētāja veiktās likmes, visos tiešsaistes kazino, kur spēle ir pieejama, tiek pieskaitīts džekpotam ar progresīvo uzkrājumu. Kad spēlētājs pie noteiktiem nosacījumiem iegūst īsto kombināciju (pieci izvēlētie cipari sakrīt ar pieciem izkritušajiem cipariem), spēlētājs laimē visu džekpotu. Tāpat ir iespējams laimēt daļu no džekpota (1% no džekpota), ja četri no izvēlētajiem 5 cipariem izkrīt pamatspēles laikā.

Pēc tam, kad džekpots ir laimēts, uzkrājums sāk krāties no sākuma un visi kazino, kuros spēle ir pieejama un saslēgta kopēja tīklā, iemaksā daļu no džekpota sākuma uzkrājuma, kas saucās “seed”. Tas nozīmē to, ka ja arī īsā laikā divi spēlētāji laimē džekpotu, otrais laimētais džekpots arī būs liels.

#### **Jāatceras:**

Spēlē ir jāveic īpaša likme, lai varētu laimēt džekpotu.

Lai laimētu džekpotu nav jālaimē pamatspēles griezienā.

Daļa no likmes tiek ieskaitīta visa džekpota uzkrājumā, ja ir aktivizēta „**Dollar Ball**” papildspēle.

Visi laimesti un reizinātāji, kas ir parādīti papildspēles laimestu izmaksu tabulā attiecas tikai uz papildspēles likmi.

Ja spēle ar džekpota uzkrājumu tiek izņemta no kazino spēļu klāsta, spēlētāji saņems par to informāciju.

Šajā spēlē džekpots darbojas sekojoši:

<b>Seed (sākotnējais džekpota uzkrājums):</b>	10 000 x kredītpunkta vērtība
<b>Contribution rate (procents, kas no katras likmes tiek novirzīts kopējā džekpota uzkrājumā):</b>	10 %
<b>Win condition (noteikumi, kuriem iestājoties tiek laimēts džekpots):</b>	Jāsakrīt papildspēlē 5 izvēlētajiem cipariem ar pamatspēlē 5 izkritušajiem cipariem.
<b>Win requirements (kādas prasības ir jāievēro, lai varētu laimēt džekpotu):</b>	Jāveic papildspēles/džekpota likme.

Patreizējais džekpota uzkrājums ir redzams spēles augšējā sadaļā.

#### **Pogas:**

<b>Paytable</b>	Atver informācijas sadaļu, kurā aprakstīta spēle un tās dažādas sastāvdaļas.
<b>Bet per Line</b>	Palielina likmi uz aktīvo līniju
<b>Select Lines</b>	Aktivizē vēl vienu līniju.
<b>Bet Max</b>	Aktivizē visas līnijas ar maksimālo likmi un veic spēles griezienu.
<b>Spin</b>	Sāk griezienus.
<b>+ un -</b>	Palielina vai samazina viena kredītpunkta vērtību.

Spēles ekrāna apakšējā daļā ir redzama kazino konta rīkjoslā. Tajā 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 u.tt. Tāpat šajā sadaļā ir iespējams apskatīt pēdējo transakciju vēsturi.

#### Play for Real Money

Šī poga parādās tikai tad, ja spēle notiek virtuālās naudas kontā vai bezsaistes režīmā. Nospiežot šo pogu, spēlētājs nonāks reālās naudas konta sākumlapā. Ja reālās naudas konts jau būs reģistrēts, tad atvērsies reģistrācijas lapa.

#### 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. Šeit var iepazīties ar šīm iespējām.

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

**“Online Support”** sniedz iespēju sazināties ar klientu atbalsta dienestu, ja tas ir pieejams tiešsaistē.

Nospiežot pogu **“CLOSE”**, tiek aizvērta attiecīgā spēle un atveras kazino konta sākumlapa.

Ir iespēja spēles pogu nospiešanas uz ekrāna vietā, veikt dažas funkcijas ar datora klaviatūras palīdzību.

#### **Lai veiktu šādas darbību, jānospiež attiecīgais taustiņš:**

TAB Izceļ nākamo pogu spēles ekrānā.

ENTER Izvēlēties pogu, kas ir izcelta (tas pats, kas uzklikšķināt uz tās)

SPACEBAR Veic spēles griezienu ar izvēlēto likmi.

ESC Iziet no spēles (funkcija pieejama tikai tai spēles versijai, kas ir lejupielādēta).

#### **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. Lai redzētu iepriekšējo griezienu rezultātu ir jāapskatās sadaļā **“History”**.

Ja interneta savienojums pārtrūkst minēšanas laikā, pēc tam, kad tiek atvērta pirmā kārts un pēc tam, kad veikta izvēle **“DOUBLE”** vai **“DOUBLE HALF”**, pēc savienojuma atjaunošanas, spēle atsāksies no tās pašas vietas, kur tā tiks pārtraukta.

Ja interneta savienojums pārtūks spēles laikā, spēlējot uz reālu naudu, nepieciešams atjaunot interneta savienojumu un ielogoties kazino kontā. Tad nospiežot uz sadaļas **“History”**, būs iespēja redzēt pēdējo griezienu rezultātu.

#### Slot spēļu automātu veidi

**Svarīgi:** ir starpība starp likmi uz līniju (**“Line Bet”**) un kopējo likmi (**“Total Bet”**). Likme uz līniju parāda likmes lielumu uz vienu līniju. Kopējā likme parāda, cik kredītpunktu tiek samaksāts par vienu griezienu. Laimesti, kas ir redzami izmaksu tabulā uz ekrāna, tiek pareizināti ar kredītpunkta vērtību nevis likmi uz līniju. Ja laimesta kombinācijas izkrīt uz vairākām aktīvajām līnijām, tad šie laimesti tiek saskaitīti un pievienoti kopējam kredītpunktu daudzumam.

### **Spēles beigas**

Spēle beidzas, ja spēlētāja rīcībā vairs nav kredītpunktu vai ir izspēlēta pamatspēle un visas papildspēles, vai spēlētājs pats vēlas beigt spēli. Lai saņemtu laimestu, pārskaita 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 **„CASHIER”**.

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.

Laimestiem nav izmaksu limita. Tie tiek izmaksāti nākamajā dienā pēc transakcijas pieprasīšanas. Pirmā šāda transakcija var aizņemt ilgāku laiku, līdz 3 darba dienām.

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 parādīsies 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.

### **Pretenziju izskatīšanas kārtība**

Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 3 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.