Spēļu automātu video spēles GODS OF GOLD: INFINIREELS noteikumi

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

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

2. Spēles nosaukums un veids:

Spēles nosaukums	*Gods of Gold: Infinireels*
Spēles veids	Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	3 - 20 cilindri, 3 rindas, 27 – 3486784401 izmaksas ceļi
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	*NetEnt Product Services Ltd.*

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.20
Max likmes vērtība (€)	200

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:

Infinite reels

- Spēle tiek spēlēta ar bezgalīgiem likmju laimestiem, sākot ar 27 laimestiem un reizinot ar 3 katru reizi, kad tiek pievienots rullis.
- Katrs jauns grieziens sākas ar 3x3 ruļļu spēles laukumu; ar katru jaunu uzvaru laukuma labajā pusē tiek pievienots jauns rullis, līdz vairs neparādās jauns uzvaras simbols.
- Tiklīdz uzvaras simbols vairs neparādās, likmju laimestu simboli tiek summēti, novērtēti un izmaksāti. Nākamajai spēlei spēles laukums atgriežas pie 3 x 3 ruļļa.
- Ja vēlaties ātri apturēt izplešanos, klikšķiniet uz Griezienu pogas *(Spin)* vai jebkurā vietā uz ruļļiem.

	Minimap • *Minimap* parāda minimālo pārskatu par visu spēles laukumu un laimējušajām likmju līnijām. Ja laimējušie likmju laimesti pārsniedz *Minimap* zonu, tad *Minimap* tiek paplašināta.
	Simbolu skaitītājs • Simbolu skaitītājs augšējā skaitītājā rāda laimestu garumu simbolam, bet apakšējā skaitītājā šim pašam simbolam parāda laimējošu likmju skaitu.
 Scatter Symbol Wild Symbol	***Win Spins* gājieni** • Jebkurā vietā uz ruļļiem pamata spēles un *Win Spins* papildspēles laikā parādoties trim vai vairākiem *Scatter* simboliem, tiek aktivizēti desmit *Win Spins* gājieni. Katram papildu *Scatter* simbolam tiek pievienoti 5 papildu *Win Spins*. • Uz viena ruļļa var nolaisties ne vairāk kā 1 *Scatter* simbols. • *Win Spins* gājieni sākas pēc tam, kad ir izmaksāti laimesti no gājiena, kas iniciēja *Win Spin.* • Katrs *Win Spin* ir garantēts laimests. • Tiklīdz *Win Spins* vairs neparādās, likmju laimestu simboli tiek sasummēti, novērtēti un izmaksāti. Nākamajai spēlei spēles laukums atgriežas pie 3 x 3 ruļļa. • *Win Spins* tiek izspēlēti tajā pašā likmes līmenī kā raunds, kura laikā tie tika aktivizēti. • *Win Spins* spēles beigās kopējais laimests no *Win Spins* tiek pievienots citam jebkura veida laimestam no raunda, kurā tika aktivizēti *Win Spins*.
	Atkārtoti gājieni • Pēc tam, kad ruļļi apstājas un vairs nav uzvaru, pēc nejaušības principa var tikt piešķirts atkārtots gājiens.
	Multi slam • Laimesta laikā *Multi-Slam* funkcija var nejauši pievienot 2–3 ruļļus vienlaikus. • Katrs *Multi-Slam* ir garantēta uzvara.

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) 96.21%
Laimesta biežums šajā spēlē ir 20.1%
Maksimālais laimests pamata spēlē - 250 000€

IZMAKSAS NOTEIKUMI GALVENAJĀ SPĒLĒ

- Simbolu izmaksas vērtība, kas parādītas tabulā, ir dinamiska un mainās atbilstīgi izvēlētajai likmes vērtībai.
- Laimestu kombinācija veidojas gadījumā, kad simboli sakrīt jebkurā pozīcijā uz diviem vai vairākiem blakus esošiem ruļļiem no kreisā līdz labajam. Papildinformāciju par nepieciešamo simbolu skaitu skatiet tabulā.
- Likmes laimestus izmaksā, ja tie parādās, sākot no kreisā vistālākā cilindra līdz cilindram labajā pusē.
- Šāds piemērs:

- Tiek izmaksāta tikai garākā vienādo simbolu kombinācija.
- Vairāki likmju laimesti tiek izveidoti, kad papildu simboli, kas veido garāko likmju veida laimestu, ir redzami uz tiem pašiem ruļļiem.
- Likmju līnijas laimests ir vienāds ar vērtību, kas parādīta izmaksu tabulā.
- Vienlaicīgi laimesti dažādās likmes līnijās tiek summēti.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

IZMAKSU TABULA

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.

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.

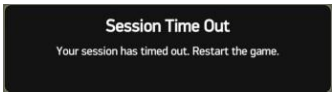
9. Kur dalībnieks var vērsties pretenziju gadījumā, kā arī pretenziju izskatīšanas kārtība:

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.

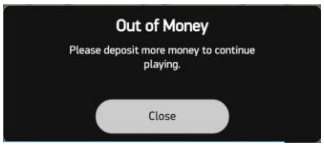
10. Cita informācija, kuru azartspēles organizētājs uzskata par nepieciešamu:

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.”

SIA „Olybet Latvia”

19.03.2021.