

## Spēļu automātu video spēles KAIJU 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>Kaiju</i>  |
| Spēles veids                                     | Spēļu automāts. Spēle ir paredzēta spēlēšanai izmantojot gan skārienjūtīgas mobilās ierīces – viedtālrunus, planšetdatorus, kuri darbojas uz iOS, Android vai Windows platformas, gan personālo datoru. |
| Cilindri/ruļļi, līnijas                          | 5 cilindri, 3 rinas, 243 fiksētas izmaksu līnijas pamata spēlē, bet bonusa spēlē izmaksu līniju skaits var palielināties līdz 7776.   |
| Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukums | ELKAB Studios AB  |

### 3. Spēles dalības maksa (likme):

|                        |      |
|------------------------|------|
| Min likmes vērtība (€) | 0.20 |
| Max likmes vērtība (€) | 100  |

### 4. kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē:

- Dalībniekam ir jābūt reģistrētam olybet.lv
- Dalībniekam jāpieslēdzās savam Olybet spēles kontam.
- Lai sāktu spēli, dalībnieka spēles kontā ir jābūt vismaz €0.20, kas ir vienas minimālās likmes apmērs).

### 5. Spēles norise:

- Spēles „Kaiju” mērķis ir iegūt laimesta simbolu kombinācijas, griežot cilindrus.
- Spēlējot spēli uz skārienjūtīgām mobilām ierīcēm, pogu novietojums spēles ekrānā var atšķirties no noteikumos aprakstītā.
- Spēlētājs var spēlēt ar konkrētu, izvēlētu likmi, vai izvēlēties 1 no 4 likmes mainīšanas stratēģijām:
  1. Optimizer - likme tiek aprēķināta automātiski kā noteikts procents (1%, 2%, 5% vai 10%) no spēlētāja konta bilances.
  2. Leveller – likme tiek palielināta par 2 līmeņiem pēc 5 secīgiem neveiksmīgiem griezieniem un vēl par 2 līmeņiem pēc nākamajiem 5

secīgiem neveiksmīgiem griezieniem. Pēc veiksmīga griezienu likme atgriežas pamatlīkmes līmenī.

3. Booster - likme tiek palielināta par 1 līmeni pēc katra neveiksmīga griezienu, līdz sasniegts 4. līmenis virs pamatlīkmes. Pēc veiksmīga griezienu likme atgriežas pamatlīkmes līmenī.
  4. Jumper - likme tiek palielināta par 1 līmeni pēc katra iegūta laimesta, līdz sasniegts 4. līmenis virs pamatlīkmes. Pēc neveiksmīga griezienu likme atgriežas pamatlīkmes līmenī.
- Nospiežot pogu ar bultiņu simboliem ekrāna labajā apakšējā stūrī, tiek iegriezti cilindri ar izvēlēto kredītpunktu vērtību.
  - Gājienus var veikt, izmantojot arī „Autoplay” funkciju.
  - Turot nospiestu pogu ar bultiņu simboliem ekrāna labajā apakšējā stūrī (pogu, ar kuru arī iegriez cilindrus un veic gājienus), atveras saraksts ar iespējām.
  - Automātisko gājienu skaitu var izvēlēties no saraksta, noklikšķinot uz vēlamā automātisko gājienu skaita. Laimesti tiek aprēķināti saskaņā ar laimestu tabulu.
  - Laimesta kombinācija = likme X kredītpunkta vērtība.
  - Laimestu tabulu var atvērt, nospiežot pogu ar trīs svītru simbolu ekrāna kreisajā augšējā stūrī.

Spēles papildus opcijas:

#### **Vertical laser**

- Ja pamata spēlē parādās 3 vertikāli savienojami vienādi simboli, tiek aktivizēta Vertikal laser papildiespēja.
- Virs augšējā no savienotajiem simboliem parādās papildus aizstājēj simbols.
- Aizstājēj simbols aizvieto jebkuru simbolu izņemot HA-42 simbolu.

#### **Kaiju Battle bonusa spēle**



- HA-42 simboli var parādīties tikai uz 2., 3. un 4.ruļļa.
- 3 HA-42 simboli uzsāk Kaiju Battle bonus spēli.
- Tiek piešķirti 7 bezmaksas griezieni.
- Pirms bezmaksas griezienu sakuma tiek nejauši izvēlēts 1 no 3 Kaiju.
- Katram Kaiju ir atšķirīgs Karsto punktu shēma 4., 5. un 6. spēles līnijā:

- Bonus spēles laikā vertikāli savienojami vienādi simboli, iedarbina lāzeri, kas aktivizē papildus pozīcijas uz 4., 5. un 6. spēles līnijas.
- Pozīcijas paliek aktīvas līdz Bonus spēles beigām.
- Aktivizējoties pozīcijai attiecīgajā griezienā tajā parādās aizstājējsimbols.
- Ja tiek aktivizēta pozīcija, kurā ir Kaiju Karstais Punkts, visi simboli, kas piedalās vertikāla lāzera veidošana, attiecīgajā griezienā tiek pārvērsti par aizstājējsimboliem.
- Ja tiek aktivizēta pēdējā pozīcija, kurā ir Kaiju Karstais Punkts, visi simboli, kas piedalās vertikāla lāzera veidošana, tiek pārvērsti par aizstājējsimboliem un paliek fiksēti savās pozīcijās līdz Bonus spēles beigām.
- Katra jaunas pozīcijas aktivizācija piešķir 1 papildus bezmaksas griezienu.

6. Nosacījumi, kuriem iestājoties dalībnieks saņem laimestu, un laimestu lielums [arī laimestu attiecība pret dalības maksu (likmi)]:

Kopējā teorētiskā izmaksa spēlētājam ir (RTP) – 96.3%

#### LAIMESTA SAŅEMŠANAS NOSACĪJUMI

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.
- Bonus spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līniju laimestiem.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.
- Vienādi simboli uz 3 vai vairāk blakusesošiem ruļļiem veido izmaksu.
- Pirmajam kombinācijas simbolam jāatrodas uz 1. ruļļa.
- Simbolu kombinācijas neveidojas, ja pirmais simbols ir uz otrā, trešā, ceturtā vai piektā ruļļa.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

#### IZMAKSU TABULA

| Symbol            | 5   | 4   | 3   |
|-------------------|-----|-----|-----|
| Red Rose          | 300 | 200 | 150 |
| Blue Crystal      | 200 | 150 | 120 |
| Green Crystal     | 160 | 120 | 80  |
| Red Credit Card   | 150 | 100 | 50  |
| Blue Credit Card  | 120 | 80  | 40  |
| Green Credit Card | 90  | 60  | 30  |



HA-42 Bonusa simbols



Scatter. Aizstāj jebkuru simbolu izņemot HA-42.

**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”. 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.

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. Pēc spēlētāja lūguma laimestu var izmaksāt skaidrā naudā vai 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 triju darba dienu laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, izmaksā izlozes 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.

SIA „Olybet Latvia”

19.03.2021.