

Spēļu automātu video spēles NARCOS 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>Narcos</i>
Spēles veids	Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	5 cilindri, 3 rindas, 243 izmaksu ceļi
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>NetEnt Product Services Ltd.</i>

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.20
Max likmes vērtība (€)	400

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:

	<p>Locked Up funkcija</p> <ul style="list-style-type: none">• Pamata spēles laikā <i>Locked Up</i> funkcija tiek aktivizēta, kad vienā rindā parādās trīs vai vairāk <i>Locked Up</i> simboli. Pēc funkcijas aktivizēšanas, <i>Locked Up</i> simboli sabīdās kopā un izveido simbolu kopu.• Visi gājieni ar <i>Locked Up</i> funkciju ir bez maksas.• Simbols ir daļa no klastera, ja tas atrodas blakus tādām pašām simbolam.• <i>Locked Up</i> spēles laikā simboli veido kopas, lai piešķirtu monētu laimestus.• 3 vai vairāk simboli, kuri parādās kopā, piešķir laimestu.• Visi <i>Locked Up</i> simboli no pamata spēles paliek spēles zonā un pārbīdās uz vidu, izveidojot simbolu kopu.• Katram <i>Locked Up</i> un <i>Golden Locked Up</i> simbolam, kas ir
---	---

simbolu kopā, tiek piešķirta vērtība. Simboliem piešķirtā vērtība var būt 1, 2, 3, 5 vai 10x kopējā likme.

- Turklāt *Golden Locked Up* simboliem ar lielu sākotnējo vērtību tiek piešķirtas papildu monētas, kas var būt 11, 12, 13, 16 vai 26x kopējā likme.
- *Locked Up* spēles laikā uz cilindriem parādīsies tikai *Locked Up* un *Golden Locked Up* simboli.
- Spēlētājs uzsāk *Locked Up* spēli ar trīs gājieniem. Ja gājiena laikā parādās jauns *Locked Up* vai *Golden Locked Up* simbols, izveidojot jaunu veiksmīgu simbolu kopu vai pievienojoties jau esošai, atlikušo gājienu skaits tiek iestatīts uz 3.
- *Locked Up* un *Golden Locked Up* simboli cilindros mainās paši par sevi, bet vienlaikus.
- Kad gājieni beigušies vai viss spēles lauks ir pilnīgi aizklāts ar *Locked Up* vai *Golden Locked Up* simboliem, *Locked Up* spēle beidzas un tiek piešķirti laimesti.
- *Locked Up* spēles beigās, spēle atgriežas raundā, kurš aizsāka šo papildspēli.
- *Locked Up* spēles beigās kopējais laimests tiek pievienots visiem laimestiem, kas iegūti raundā, kurš aktivizēja *Locked Up* spēli.
- *Locked Up* spēle tiek izspēlēta tajā pašā likmē un ar tādu pašu monētu vērtību kā gājieni, kurš ir aktivizējis funkciju. *Locked Up* spēles laikā nav iespējams mainīt likmes līmeni vai monētu vērtību.
- *Locked Up* un *Golden Locked Up* simboli, kas parādās uz cilindriem, bet neietilpst laimestu nesošā kopā, paliek uz cilindriem. Šiem simboliem nebūs vērtības līdz brīdim, kad tie pievienosies uzvarošajai simbolu kopai.
- *Locked Up* spēles laikā *Golden Locked Up* simboli var atslēgt kādu no šīm funkcijām: Reizinātājs (*multiplier*), pieaugums (*Upgrade*) simbols un augsta sākotnējā vērtība (*Big starting value*).
- Reizinātājs (*Multiplier*): Visas simbolu vērtības laimestu nesošajā simbolu kopā tiek reizinātas ar x2 vai x3.
- *Upgrade* simboli: Šīs funkcijas laikā simboliem, kuri ir daļa no kopas, kurā ietilpst *Golden Locked Up* simbols, var tikt piešķirtas vairākas pieaugošās vērtības x1 apmērā kopējai likmei. Šāds pieaugums var notikt 7–15 reizes katrā reizē, kad tiek aktivizēta šī funkcija.
- Augsta sākotnējā vērtība: *Golden Locked Up* simbolam tiek piešķirta papildu vērtība kā sākotnējā vērtība.
- Ja viena gājiena laikā parādās vairāk nekā viens *Golden Locked Up* simbols, tas sāk atklāt vērtību horizontālā veidā no kreisās tālākās puses līdz labajai tālākajai pusei.

	<ul style="list-style-type: none"> • Spēles sākumā likmes vērtība <i>Golden Locked Up</i> simboliem ir tāda pati kā parastajiem <i>Locked Up</i> simboliem. Šī vērtība var mainīties. • Piebilde: Ja <i>Locked Up</i> spēle tiek aktivizēta <i>Autoplay</i> laikā, <i>Autoplay</i> tiks automātiski apstādīnāta. • <i>Locked Up</i> spēles beigās spēle atgriežas raundā, kurš aizsāka šo papildspēli un <i>Autoplay</i> vairs netiek aktivizēts.
	<p>Drive-by spēle</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Drive-by</i> spēle tiek aktivizēta pamata spēles laikā pēc nejaušības principa. <i>Drive-by</i> funkcijas pārvērtīs dažus simbolus ar augstu vērtību par <i>wild</i> simboliem. Katrs simbols pārvēršas neatkarīgi no citiem simboliem. • <i>Drive-by</i> beigās kopējais laimests no šīs funkcijas tiek pieskaitīts bilancei (<i>balance</i>). • Ja reizē ar <i>Drive-by</i> tiek aktivizēti <i>Free Spins</i> vai <i>Locked Up</i> spēle, tad pirmā tiek izspēlēta <i>Drive-by</i>. • Izmaksa par raundu, kas aktivizēja <i>Drive-by</i>, tiek piešķirta tikai pēc funkcijas beigām.
	<p>Walking Wild</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pamata spēles un <i>Free Spins</i> laikā <i>wild</i> simboli, kas ir daļa no laimesta, paliek uz cilindriem un ar katru gājienu horizontālā veidā pārbīdās vienu pozīciju pa kreisi. <i>Wild</i> simboli, kas pēc katra gājienu horizontāli pārbīdās, tiek saukti par <i>Walking Wild</i> simboliem. • Ja pamata spēles un <i>Free Spins</i> laikā tiek aktivizēta kāda papildspēle kamēr uz cilindriem ir <i>Walking Wild</i> simboli, tie turpina palikt uz cilindriem līdz papildspēles beigām. • <i>Walking Wild</i> funkcija beidzas, ja no tiem vairs nav laimestu vai tiek palielināta likme.
	<p>Free Spins</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trīs <i>Scatter</i> simboli, kas parādās jebkurā vietā uz 1., 3. un 5. cilindra, pamata spēlē aktivizē septiņus <i>Free Spins</i>. • <i>Free Spins</i> laikā katrā gājenā ir iespēja, ka no simboliem kāds ar augstu vērtību pārvērtīsies par <i>wild</i> simbolu. Tas notiek saskaņā ar <i>Drive-by</i> funkcijas spēles noteikumiem. • <i>Free Spins</i> un <i>Walking Wild</i> papildspēle var tikt aktivizēta vienā spēles raundā. • Ja <i>Free Spins</i> beigās uz cilindriem vēl palikuši <i>Walking Wild</i>, tiek piešķirts papildu <i>Free Spin</i>. Tas turpinās līdz brīdim, kad uz cilindriem vairs nav neviena <i>Walking Wild</i>.

- Papildu gājiens (*extra spin*) tiks izspēlēts pēc esošā gājiena.
- *Free Spins* tiek izspēlēti tajā pašā likmes līmenī un ar tādu pašu monētu vērtību kā raundā, kura laikā funkcija tika aktivizēta.
- *Free Spins* spēles beigās kopējais laimests no *Free Spins* tiek pievienots citam jebkura veida laimestam no raunda, kurā tika aktivizēti *Free Spins*.
- *Free Spins* darbības beigās spēlētājs tiek atgriezts pie raunda, kas aktivizējis *Free Spins*.
- Kopējā ieguvumā tiek iekļauts jebkura veida ieguvums *Free Spins* darbības laikā no raunda, kurš bija aktivizējis funkciju *Free Spins*.

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) 96.23%

Laimesta biežums šajā spēlē ir 26.70%

Maksimālais laimests pamata spēlē - 43 600€. Bezmaksas griezienos līdz 602 400€.

IZMAKSAS NOTEIKUMI GALVENAJĀ SPĒLĒ

- Monētu laimests vienā likmē ir vienāds ar izmaksu tabulā norādīto vērtību, to reizinot ar likmes līmeni. Šī summa tiek reizināta ar jebkādiem piemērojamajiem reizinātājiem.
- Valūtas laimests vienā likmē ir vienāds ar ieguvumu monētās, kas reizināts ar monētas vērtību.
- Vairāki likmju laimesti tiek izveidoti, kad papildu simboli, kas veido garāko likmju veida laimestu, ir redzami uz tiem pašiem cilindriem.
- Tiek izmaksāta tikai garākā vienādo simbolu kombinācija.
- Visi monētu laimesti tiek izmaksāti par likmju līnijām, izņemot laimestus, kas iegūti *Locked Up* funkcijas laikā.
- *Wild* simboli var parādīties uz cilindriem pamatspēlē un bezmaksas gājienā (*Free Spins*) laikā. *Wild* simboli aizstāj visus simbolus, izņemot *Scatter* simbolus un *Locked Up* simbolus.
- Kā redzams izmaksu tabulā: *Wild* simbola aizstāšana veicina iespējami labāko laimestu nesošo kombināciju veidošanos.

IZMAKSU TABULA

HIGH VALUE SYMBOLS PAYOUT			
	5 300 4 80 3 20		5 300 4 80 3 20
	5 250 4 60 3 15		5 250 4 60 3 15
			WILD SYMBOL 5 300 4 80 3 20

MEDIUM VALUE SYMBOLS PAYOUT		WALKING WILD	
	5 120 4 30 3 10		5 120 4 30 3 10
LOW VALUE SYMBOLS PAYOUT		GOLDEN LOCKED UP SYMBOL	
	5 60 4 15 3 5		5 60 4 15 3 5
	5 40 4 10 3 5		5 40 4 10 3 5
			

Likme tiek noteikta, izmantojot atlasītāju **LEVEL**.

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.

IZMAKSU CEĻI



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:

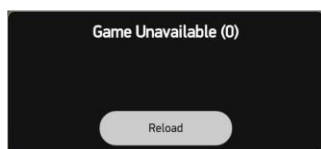
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos 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:

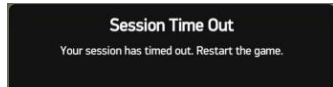
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju un sniedz rakstveida atbildi.

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

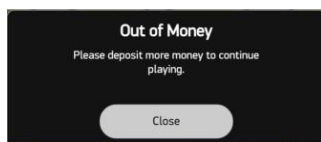
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums par kļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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