

## Spēļu automātu video spēles Rainbow Riches Power Mix 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>Rainbow Riches Power Mix</i>
Spēles veids	Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros un mobilās ierīces)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	4 spēļu laukumi, 5 cilindri, 10 izmaksu līnijas
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	SG Digital Gaming (Malta) Limited

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:

### “Bonus Choise” funkcija

- Pamatspēles sākumā spēlētājam ir jāizvēlas 1 speciālais bonuss katram ruļļu komplektam.
- Ja spēlētājs vēlas mainīt savu izvēli, spēles logā jānospiež “Change Bonus” poga.
- Izvēlētie bonusi ir attēloti pie katra ruļļu komplekta.
- Bonusi, kas nav izvēlēti, nevar tikt aktivizēti.
- Bonuss tiek aktivizēts, ja uz attiecīgā ruļļu komplekta parādās 3, 4 vai 5 bonusa simboli.
- Bonusi tiek izspēlēti ar viena ruļļu komplekta likmi: kopējā spēles likme dalīta ar 4.
- “Power Mix” bonuss ir pieejams pēc noklusējuma uz visiem ruļļu koplekciem.

### “Wild” simbols



- “Wild” simbols aizvieto jebkuru simbolu, izņemot bonusu speciālos simbolus



, lai veidotu laimīgas kombinācijas.

- “Wild” simbols var parādīties uz jebkura ruļļa.



### Speciālais spēles bonuss

- Speciālais bonuss tiek aktivizēts, ja uz ruļļu komplekta, uz kura šis bonuss ir iespējots, izkrīt 3, 4 vai 5 bonusa simboli.
- “Road to Riches” bonusa noteikumi:

- “Road to Riches” bonuss tiek aktivizēts, ja uz attiecīgā ruļļu komplekta parādās 3 un



vairāk bonusa simboli



- Uz spēles laukuma parādās laimes rats ar soļiem;
- Katrs solis izgaismo likmes reizinātāju;
- Bonusa spēle beidzas, kad uz laimes rata izkrīt sektors ar monētām vai pēdējais solis ir izmantots;
- Pēdējais likmes reizinātājs izmaksā laimestu, kas ir vienāds ar piešķirtā reizinātāja piemērošanu ruļļa komplekta likmei;
- Ja uz spēles laukuma parādās 4  simboli, soļu skaits līdz galvenajai bonusa balvai tiek samazināts;
- Ja uz spēles laukuma parādās 5  simboli, spēlētājam tiek nekavējoties piešķirts laimests 500x no ruļļu komplekta likmes apmēra un bonusa spēle netiek izspēlēta.

- “Pots of Gold” bonusa noteikumi:







- “Pots of Gold” bonusa spēle tiek aktivizēta, ja uz attiecīgā ruļļu komplekta parādās 3 un








vairāk bonusa simboli

- Uz spēles laukuma sāk griezties zelta, sudraba un bronzas naudas podi;
- Kad podi apstājas, bulta norāda uz laimējošo podu un norādītais uz tā reizinātājs tiek piemērots ruļļu komplekta likmei;
- Ja uz spēles laukuma parādās 4  simboli, bonusa spēlē piedalā tikai zelta un sudraba naudas podi;
- Ja uz spēles laukuma parādās 5  simboli, spēlētājam tiek nekavējoties piešķirts laimests 500x no ruļļu komplekta likmes apmēra un bonusa spēle netiek izspēlēta.

- “Cash Crop” bonusa noteikumi:

- “Cash Crop” bonusa spēle tiek aktivizēta, ja uz attiecīgā ruļļu komplekta parādās 3 un vairāk bonusa simboli ;
  - Uz spēles laukuma parādās 50 monētas, kas griežas ap savu asi;
  - Monētas apstājas vai nu ar likmes reizinātāju, vai arī ar tukšu laukumu;
  - Kad visas monētas ir apstājušās, monētas ar reizinājumiem pievieno savu vērtību laimesta skaitītājam;
  - Uz spēles laukuma parādās viena liela monēta, kurai uz vienas puses rakstīts “Turpināt”(“Go on”), bet uz otras – “Savākt” (“Collect”);
  - Ja monēta apstājas ar uzrakstu “Savākt”, kopējais likmes reizinātājs tiek piemērots ruļļu komplekta likmei, laimests tiek izmaksāts un bonusa spēle beidzas;
  - Ja monēta apstājas ar uzrakstu “Turpināt”, sākas bonusa spēles 2.līmenis ar 50 monētām uz kurām var tikt aktīvēti augstāki reizinātāji;
  - Spēle turpinās līdz monētai ar “Turpināt” un “Svākt” uzrakstu, ar iespēju uzsākt spēles 3.līmeni, pēc kura bonusa spēle beidzas;
  - Ja uz spēles laukuma parādās 5  simboli, spēlētājam tiek nekavējoties piešķirts laimests 500x no ruļļu komplekta likmes apmēra un bonusa spēle netiek izspēlēta.
- “Magic Toadstool” bonusa noteikumi:
    - “Magic Toadstool” bonusa spēle tiek aktivizēta, ja uz attiecīgā ruļļu komplekta parādās 3 un vairāk bonusa simboli ;
    - Uz spēles laukuma parādās 24 mušmires un spēlētājam ir jāizvēlas 3 no tām;
    - Katra mušmire var atklāt ruļļu komplekta likmes reizinātāju vai “Fairy”;
    - Katra “Fairy” atklāj 3 papildus mušmires;
    - Bonusa spēle beidzas, ja ir izmantotas visas 3 izvēles vai ir atklātas visas mušmires;
    - Ja izmantotas visas, taču nav sasniegts minimālais laimests, spēlētājam tiek piešķirts papildus gājiens;
    - Minimālais laimests ja bonusa spēli aktivizēja 3  simboli ir 8x no ruļļu komplekta likmes;
    - Minimālais laimests ja bonusa spēli aktivizēja 4  simboli ir 50x no ruļļu komplekta likmes;
    - Ja uz spēles laukuma parādās 5  simboli, spēlētājam tiek nekavējoties piešķirts laimests 500x no ruļļu komplekta likmes apmēra un bonusa spēle netiek izspēlēta.
- “Power Mix” bonusa noteikumi:
    - “Power Mix” simbols var parādīties tikai uz 3.ruļļa un tam pilnībā jānosedz viss rullis;
    - “Power Mix” simbols nevar parādīties vairāk kā uz viena ruļļu komplekta;
    - Visi 4 ruļļu komplekti tiek apvienoti vienā spēļu laukumā;

- Bonusa spēles laikā uz laukuma parādās tikai likmes reizinātāji, tukšas pozīcijas un 1 no 4 modifikatoriem;
- Katrs simbols, kas parādās uz spēles laukuma, tiek fiksēts savā vietā un tiek piešķirts atkārtotais grieziens;
- Ja uz spēles laukuma neparādās jauns simbols, dzīvību skaits tiek samazināts par 1;
- Ja uz spēles laukuma parādās modifikatora vai reizinātāja simbols, dzīvību skaits atgriežas uz 3 (uz 4, ja ir varavīksne);
- Bonusa spēle beidzas, ja ir aizpildīts viss spēles laukums vai ir beigušās dzīvības;
- Reizinātāji tiek saskaitīti un piemēroti viena ruļļu komplekta likmei;
- Ja bonusa spēles laikā viss spēles laukums tiek aizpildīts, spēlētājam tiek izmaksāts laimests 50 000x no viena ruļļu komplekta likmes apmēra;
- Ja uz spēles laukuma parādās  simbols, tas pievieno savai vērtībai visu uz laukuma esošo reizinātāju vērtības;
- Ja uz spēles laukuma parādās  simbols, tas palielina dzīvību skaitu no 3 uz 4;
- Bonusa spēles laikā uz spēles laukuma var parādīties tikai viens  simbols;
- Ja uz spēles laukuma parādās  simbols, tas pārvietojas uz nejauši izvēlētu reizinātāju un dubulto tā vērtību;
- Ja uz spēles laukuma parādās  simbols, tas griežās, lai atklātu reizinātāju;
- Atklātais reizinātājs tiek piemērots visiem apkārt esošajiem likmju reizinātājiem un izveido speciālu iezīmētu zonu;
- Ja speciālajā iezītajā zonā parādās jauns likmes reizinātājs,  simbola reizinātājs tiek nekavējoties tam piemērots.

## Bezmaksas griezieni

- Bezmaksas griezieni tiek aktivizēti, ja uz attiecīgā ruļļu komplekta parādās 3 un vairāk “Free Spins” simboli.
- “Free Spins” simboli var parādīties tikai uz 1, 3 un 5 ruļļa.
- 3,4 vai 5 “Free Spins” simboli aktivizē 10, 20 vai 30 bezmaksas griezienus attiecīgi.
- Bezmaksas griezenu laikā “Free Spins” simbols aizvieto jebkuru simbolu, izņemot bonusa simbolus, lai veidotu laimīgās kombinācijas.
- Uz 1.ruļļa “Free Spins” simboli ir sakrauti – aizņem visu rulli.
- Lai bezmaksas griezieni tiktu aktivizēti, “Free Spins” simboliem jābūt uz 1, 3 un 5 ruļļa.
- Ja bezmaksas griezenu laikā uz 1, 3 un 5 ruļļa parādās “Free Spins” simboli, bezmaksas griezieni tiks atkārtoti aktivizēti.
- Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi, ar kādu tika aktivizēti.

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) 90.04%-99.07%  
Maksimālais laimests pamata spēlē - 10000 x likmes vērtība

#### IZMAKSAS NOTEIKUMI GALVENAJĀ SPĒLĒ

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas, izņemot par izkaisītajiem laimestiem.
- “Scatter” simbolu un bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līniju laimestiem.
- Katras kombinācijas laimests “Izmaksu Tabulā” tiek norādīts skaitļos. Laimēto kredītu daudzums atkarīgs no izvēlētas vērtības monētai. Laimēto kredītu skaitu aprēķina, reizinot kopējo laimēto monētu skaitu ar jūsu izvēlēto monētas vērtību.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

#### IZMAKSU TABULA

Izmaksas parādītas ar likmes vērtību 0.60 EUR. Palielinot likmi, proporcionāli palielinās izmaksas.

	5 \$7.50 4 \$6.00 3 \$1.50		5 \$7.50 4 \$6.00 3 \$1.50		5 \$3.00 4 \$0.30 3 \$0.15		5 \$3.00 4 \$0.30 3 \$0.15
	5 \$6.00 4 \$1.50 3 \$0.30		5 \$6.00 4 \$1.50 3 \$0.30		5 \$3.00 4 \$0.30 3 \$0.15		

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

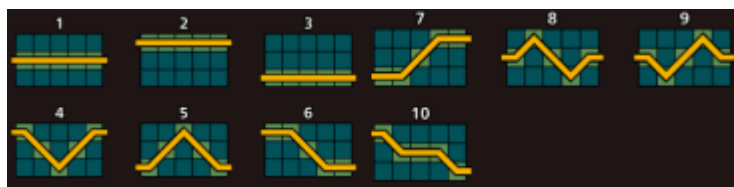
Monētas vērtība tiek noteikta, izmantojot atlasītāju **COIN VALUE**.

**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 LĪNIJAS



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 jāizver 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:**

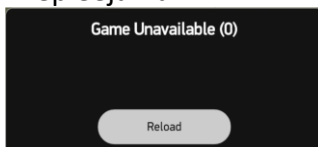
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos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

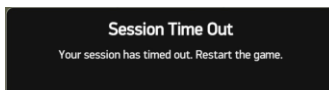
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

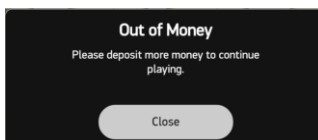
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums parkļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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

14.04.2022