

# Spēļu automātu video spēles Retro Riches 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>Retro Riches</i>
Spēles veids	Video spēļu automāts, kas paredzēts spēlēšanai skārienjūtīgās mobilās ierīces (mob. telefons, planšete) un personālos datoros.
Cilindri/ruļļi, līnijas	5 ruļļi, 10 izmaksu līnijas
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukums	High 5 Games

3. Spēles dalības maksa (likme):









Min likmes vērtība (€)	0.05
Max likmes vērtība (€)	500






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 0.05€, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

5. Spēles norise:

## “Megapixel Pays” funkcija

- Šīs spēles spēļu laukums attelo rēžģi ar 2400 “Dots” (punktiem).
- Katru griezienu, simboli nejauša kārtā izvietoti spēļu laukumā.
- Simboli var var pārklāties ar “Dots” uz režģa.
- Pēc katra griezienu, kad uz “Dots” izkrit jebkurš simbols, izņemot  and  - “Dots” punktiem palielinās līmenis.
- Pēc katra griezienu, kad uz “Dots” neizkrit jebkurš simbols, izņemot  and  - “Dots” punktiem pazeminās līmenis.
- “Dots” punktiem katrā līmenī atšķiras krāsā (kopā 7 līmeņi):
  - 1.līmeņa “Dots” -  ;
  - 2.līmeņa “Dots” -  ;
  - 3.līmeņa “Dots” -  ;
  - 4.līmeņa “Dots” -  ;

- 5.līmeņa "Dots" -  ;
- 6.līmeņa "Dots" -  ;
- 7.līmeņa "Dots" -  .
- Pēc "Dots" pārklāšanās ar simboliem, līmenis tiek pazemināts vai paaugstināts un tiek izmaksāta laimesta kombinācija.
- Katrā līmeni "Dots" tiek izmaksāti dažādi:
  - 1ā, 2ā un 3ā līmenī katra "Dots" vērtība 1 punkts;
  - 4ā līmenī katra "Dots" vērtība 3 punkti;
  - 5ā līmenī katra "Dots" vērtība 10 punkti;
  - 6ā līmenī katra "Dots" vērtība 25 punkti;
  - 7ā līmenī katra "Dots" vērtība 100 punkti.
- Katrs simbols, izņemot  and , piešķir "Dots" punktu reizinātāju, ja parklāj attiecīgo "Dots" skaitu:

-  simbols piešķir "Dots" punktu reizinātāju x25, ja parklāj 52 "Dots";
-  simbols piešķir "Dots" punktu reizinātāju x2, ja parklāj 125 "Dots";
-  simbols piešķir "Dots" punktu reizinātāju x5, ja parklāj 167 "Dots";
-  simbols piešķir "Dots" punktu reizinātāju x1, ja parklāj 318 "Dots";
-  simbols piešķir "Dots" punktu reizinātāju x7, ja parklāj 384 "Dots";
-  simbols piešķir "Dots" punktu reizinātāju x10, ja parklāj 481 "Dots";
-  simbols piešķir "Dots" punktu reizinātāju x15, ja parklāj 544 "Dots";
-  simbols piešķir "Dots" punktu reizinātāju x3, ja parklāj 609 "Dots";
-  simbols piešķir "Dots" punktu reizinātāju x2, ja parklāj 420 "Dots";
-  simbols piešķir "Dots" punktu reizinātāju x5, ja parklāj 100 "Dots";
-  simbols piešķir "Dots" punktu reizinātāju x3, ja parklāj 357 "Dots";
-  simbols piešķir "Dots" punktu reizinātāju x7, ja parklāj 501 "Dots";
-  simbols piešķir "Dots" punktu reizinātāju x15, ja parklāj 437 "Dots";
-  simbols piešķir "Dots" punktu reizinātāju x1, ja parklāj 185 "Dots";

-  simbols piešķir "Dots" punktu reizinātāju x5, ja parklāj 571 "Dots";
-  simbols piešķir "Dots" punktu reizinātāju x10, ja parklāj 271 "Dots";
-  simbols piešķir "Dots" punktu reizinātāju x1, ja parklāj 657 "Dots";
-  simbols piešķir "Dots" punktu reizinātāju x25, ja parklāj 388 "Dots";
-  simbols piešķir "Dots" punktu reizinātāju x2, ja parklāj 701 "Dots";
-  simbols piešķir "Dots" punktu reizinātāju x3, ja parklāj 75 "Dots";
-  simbols piešķir "Dots" punktu reizinātāju x7, ja parklāj 250 "Dots";
-  simbols piešķir "Dots" punktu reizinātāju x1, ja parklāj 523 "Dots";
-  simbols piešķir "Dots" punktu reizinātāju x10, ja parklāj 147 "Dots";
-  simbols piešķir "Dots" punktu reizinātāju x7, ja parklāj 745 "Dots";
-  simbols piešķir "Dots" punktu reizinātāju x3, ja parklāj 230 "Dots";
-  simbols piešķir "Dots" punktu reizinātāju x5, ja parklāj 397 "Dots";
-  simbols piešķir "Dots" punktu reizinātāju x15, ja parklāj 213 "Dots";
-  simbols piešķir "Dots" punktu reizinātāju x1, ja parklāj 465 "Dots";
-  simbols piešķir "Dots" punktu reizinātāju x2, ja parklāj 291 "Dots";
-  simbols piešķir "Dots" punktu reizinātāju x25, ja parklāj 586 "Dots".

### Bezmaksas griezieni



- Ja uz spēles laukuma izkrit 3 vai vairāk "Scatter" simboli, aktivizējas bezmaksas griezieni:
  - 3 "Scatter" simboli piešķir 12 bezmaksas griezienus;
  - 4 "Scatter" simboli piešķir 16 bezmaksas griezienus;
  - 5 "Scatter" simboli piešķir 20 bezmaksas griezienus.
- Bezmaksas griezienu sākumā visi "Dots" pazeminās līdz 1.līmenim.
- Bezmaksas griezienu laikā "Dots" līmenis nepazeminās.
- Papildu bezmaksas griezienus, bezmaksas griezienu laikā, laimēt nav iespējams.

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

Kopējā teorētiskā izmaksa spēlētājam ir (RTP) – 92.6-97%

Maksimālais laimests (ja max likmes vērtība pie noteiktā RTP) – 1186 x likmes vērtība

#### LAIMESTA SAŅEMŠANAS NOSACĪJUMI UN IZMAKSU TABULA

- Visi 5 ruļļi vienmēr ir spēlē.
- *Scatter* simbols nodrošina laimestu (*Win*) jebkurā pozīcijā uz spēlētajiem ruļļiem.
- Laimesti (*Wins*) tiek parādīti kredītos, ja vien tie nav atzīmēti kā valūta.
- *Scatter* simboli, kas parādās jebkurā pozīcijā uz ruļļiem ar valūtas vērtību, piešķir *Scatter* izmaksu.

Likme tiek noteikta, izmantojot atlasītāju <b>LEVEL</b> .
Monētas vērtība tiek noteikta, izmantojot atlasītāju <b>COIN VALUE</b> .
<b>COINS</b> norāda likmei pieejamo monētu daudzumu.
<b>AUTOPLAY</b> spēlē automātiski izvēlētajam raundu skaitam.
<b>MAX BET</b> spēlē likmes augstākajā līmenī un ar esošo monētu vērtību. Spēlējot zemākā līmenī, jānoklikšķina uz <b>MAX BET</b> 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.