

SIA „Olybet Latvia”
Kronvalda bulv.3, Rīgā, LV-1010, tel. 67892975
Spēles **”Stickers”** noteikumi
NetEntertainment spēles programma

Spēles veids: tiešsaistes spēļu automātu video spēle.

Cilindru un līniju skaits: 5 cilindri un 20 spēles līnijas.

Spēles laimesta procents: 96,69%.

Azartspēlē izmantojamie maksāšanas līdzekļi:

Naudu savā kontā un tālāk attiecīgās spēles bilancē spēlētājs var ie- skaitīt no:

sava bankas konta, kā tiešo maksājumu vai izmantojot banklink pa- kalpojumus,
bankas kartes.

Minimālā likme vienai spēles līnijai: 0.01 kredītpunkts.

Minimālā likme vienam spēles gājienam: 0.20 kredītpunkti.

Maksimālā likme vienai spēles līnijai: 10 kredītpunkti.

Maksimālā likme vienam spēles gājienam: 200 kredītpunkti.

Maksimālais līnijas laimests pamatspēlē: 4 000 kredītpunkti.

Maksimālais laimests papildspēlē: nav konkrēti nosakāms.

Spēles apraksts

Spēles „Stickers” mērķis ir iegūt laimesta simbolu kombinācijas, griežot cilindrus.

Likmes kredītpunktu vērtību var izvēlēties spiežot pogas ar bultiņu simboliem zem **„Coin Value”**.

Kopējā spēles griezienu likme = likmes kredītpunktu vērtība X likmes līmenis X 20. Spēle tiek spēlēta ar fiksētu aktīvo spēles līniju skaitu – 20 aktīvām spēles līnijām un 1-10 likmes līmeņiem.

Likmes līmeni var izvēlēties spiežot pogas ar bultiņu simboliem zem **„Level”**.

Nospiežot apaļu pogu ar bultiņu simboliem zem cilindriem, tiek ie- griezti cilindri ar izvēlēto kredītpunktu vērtību.

Nospiežot **„Max Bet”**, tiek aktivizēts 10.likmes līmenis, ar izvēlēto lik- mes kredītpunktu vērtību.

Gājienu var veikt, izmantojot arī **„Autoplay”** funkciju. Noklikšķinot uz **„Autoplay”** pogas, atveras saraksts ar iespējām. Automātisko griezienu skaitu var izvēlēties no saraksta, noklikšķinot uz vēlamā au- tomātisko griezienu skaita.

Laimesti tiek aprēķināti saskaņā ar laimestu tabulu. Līnijas laimests = laimesta koeficients pēc tabulas X likmes kredītpunktu vērtība X lik- mes līmenis. Laimestu tabulu var atvērt, nospiežot pogu **„i”**.

Ja uz vienas aktīvās līnijas izkrīt vairākas laimestu kombinācijas, tad tiek izmaksāts viens, lielākais laimests.

Ja vienā griezienā laimesti izkrīt uz vairākām līnijām, tad šie laimesti tiek summēti un pieskaitīti spēlētāja kontam.

Informācijas lapa:

Nospiežot uz „i”, var piekļūt pie norādēm dažādiem spēles elementiem.

Nospiežot malējās bultiņas ekrāna kreisajā apakšējā stūrī, iespējams atvērt nākamo/iepriekšējo sadaļu ar informāciju par laimestu kombinācijām un papildspēlēm.

Nospiežot vidējo bultiņu, var iziet no informācijas lapas un atgriezties spēlē.

Spēles līnijas:

Spēles laikā ir aktivizētas visas 20 spēles līnijas.

Ir atšķirība starp līnijas likmi un kopējo likmi. Līnijas likme norāda, kāda likme ir izdarīta uz 1 spēles līniju. Kopējā likme norāda, kāda likme ir izdarīta kopā uz vienu griezienu.

Par izmaksām:

Laimesta kombinācijām ir jāsākas ar kreiso malējo cilindru un simboliem jāatrodas uz secīgiem cilindriem.

Ja divas laimesta kombinācijas vienlaikus izkrīt uz vienas aktīvās līnijas, tad par vērtīgāko no tām tiek saņemts laimests. Ja vienlaicīgi uz vairākām aktīvajām līnijām izkrīt laimesta kombinācijas, tad šie laimesti tiek summēti un pieskaitīti spēlētāja kontam.

Spēles papildiezīmes

„Wild” simbols

„Wild” simbols (ar tekstu „WILD”) aizvieto jebkuru citu simbolu izņemot

„Sticky Wild” simbolus, lai izveidotu iespējami vērtīgākās laimesta kombinācijas.

Ja pamatspēles laikā uz kāda no cilindriem izkrīt „Wild” simbols, tas kļūst par „Sticky Wild” simbolu un spēlētājam tiek piešķirts viens papildus bezmaksas grieziens. Arī „Sticky Wild” simbols aizvieto jebkuru citu simbolu, lai izveidotu iespējami vērtīgākās laimesta kombinācijas. Bezmaksas griezienu laikā „Sticky Wild” simbols paliek izkritušajā vietā. Ja bezmaksas griezienu laikā izkrīt vēl kāds „Wild” simbols, tad spēlētājam atkal tiek piešķirts bezmaksas grieziens un iepriekš izkritušie „Wild” simboli paliek izkritušajās vietās. Bezmaksas griezieni tiek piešķirti līdz vairs nav jaunu izkritušu „Wild” simbolu.

Bezmaksas griezieni pēc to aktivizēšanas tiek sākti automātiski.

Bezmaksas griezieni tiek veikti ar tādu pat likmi, kāda tā bija to aktivizēšanas laikā.

Kad bezmaksas griezieni ir beigušies, ekrānā tiek parādīts bezmaksas griezienu laikā iegūtais kopējais laimests.

Pogas:

i	Atver informācijas sadaļu, kurā aprakstīta spēle un tās dažādas sastāvdaļas.
Pogas zem „Coin Value”	Palielina vai samazina kredītpunktu vērtību
Pogas zem „Level”	Palielina vai samazina likmes līmeni
Max Bet	Aktivizē 10.likmes līmeni ar izvēlēto likmes kredītpunktu vērtību
Auto Play / Stop	Automātiski veic noteiktu griezienu skaitu pēc kārtas./ Beidz automātiskos griezienus.
Apaļa poga zem cilindriem	Sāk griezienus. / Aptur griezienus

Spēles iestatījumi

Lai piekļūtu spēles iestatījumiem, jānospiež uzgriežņa atslēgas simbols:
Quick Spin – ieslēgt / izslēgt ātro griezienu funkciju (nav pieejams visos kazino).

Intro Screen - ieslēgt / izslēgt intro skatu.

Spacebar to spin - ieslēgt / izslēgt „spacebar” taustiņa funkciju.

Game history – atvērt spēles vēstures logu (nav pieejams spēlējot **PLAYING FOR FUN** režīmā).

Spēles beigas

Spēle beidzas, ja spēlētāja rīcībā vairs nav kredītpunktu, vai spēlētājs pats vēlas beigt spēli. Lai saņemtu laimestu, iespējams pārskaitīt naudu uz savu kontu, izmantojot vienu no pieejamajiem transakciju veidiem.

Laimesta saņemšanas norise

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.

Laimestiem nav izmaksu limita. Tie tiek izmaksāti nākamajā dienā pēc transakcijas pieprasīšanas. Pirmā šāda transakcija var aizņemt ilgāku laiku, līdz 10 darba dienām.

Izmaksā tos laimestus, kas ir laimēti saskaņā ar tiešsaistes spēlē

esošajiem spēles noteikumiem un laimējošo kombināciju tabulu. 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.

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 Kronvalda bulvārī 3., Rīgā, 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.