

## Spēļu automātu video spēles TAHITI GOLD 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>Tahiti Gold</i>
Spēles veids	Spēļu automāts. Spēle ir paredzēta spēlēšanai skārienjūtīgās mobilās ierīces (mob. telefons, planšete) un personālos datoros.
Cilindri/ruļļi, līnijas	6 cilindri, 4 rindas (sākotnēji), 262 144 izmaksu līnijas (all pay)
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 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:

- 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 pamatlikmes līmenī.
  3. Booster - likme tiek palielināta par 1 līmeni pēc katra neveiksmīga griezienu, līdz sasniegts 4.līmenis virs pamatlikmes. Pēc veiksmīga griezienu likme atgriežas pamatlikmes līmenī.

4. Jumper - likme tiek palielināta par 1 līmeni pēc katra iegūta laimesta, līdz sasniegts 4.līmenis virs pamatlikmes. Pēc neveiksmīga griezienu likme atgriežas pamatlikmes līmenī.
- Nospiežot pogu ar bultiņu simboliem ekrāna labajā apakšējā stūrī, tiek iegriezti cilindri ar izvēlēto kredītpunktu vērtību.
  - Gājienu var veikt, izmantojot arī „Autoplay” funkciju.
  - Turot nospiestu pogu ar bultiņu simboliem ekrāna labajā apakšējā stūrī (pogu, ar kuru arī iegriež cilindrus un veic gājienu), 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 papildu opcijas:

	<p><b>Lielle simboli</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Super, mega un episkie 2x2, 3x3 un 4x4 simboli var nokrist jebkurā simbolu krišanas laikā.</li> <li>• Krītot lēja lielākais simbols attīra sev ceļu no mazajiem simboliem.</li> </ul>
	<p><b>Tiki Acs</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Divi vai vairāki Tiki Acs simboli aktivizē opciju, kas noņem visus simbolus, kas atrodas starp šiem simboliem un pievieno papildus rulli virsotnē.</li> </ul>
	<p><b>Lavīna</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Visi simboli, kas ir daļa no laimesta tiks uzsprāgti, atstājot vietu priekš jauniem simboliem, kas nokritīs no augšas.</li> <li>• Virsotnē tiek pievienota papildus rinda no simboliem. Var tikt pievienotas pat 8 rindas.</li> <li>• Lavīnas spēle turpinās, kamēr paradās jaunas laimīgas kombinācijas.</li> </ul>

	<p><b>Lavīnas bezmaksas kritieni</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bezmaksas kritieni tiek uzsākti ar drošības līmeni no 4 rindām.</li> <li>• Bonusa spēles laika drošības līmenis paaugstinās par vienu rindu katrā kritienā, kurā gūts laimests.</li> <li>• Katrs jauns bezmaksas kritiens tiek uzsākts uz pašreizējā drošības līmeņa.</li> </ul>
	<p><b>Lipīgo Wild simbolu lavīna</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bonusa spēles laika visi "Wild" simboli tiek savākti un glabāti lejā.</li> <li>• Tie aktivizējas un kļūst par lipīgajiem līdz bezmaksas kritienu beigām.</li> </ul>
	<p><b>Bezmaksas kritienu bonusa spēle</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trīs vai vairāki Bonusa simboli aktivizē Bezmaksas kritienu bonusa spēli.</li> <li>• Bezmaksas kritienu bonusa spēle var tikt aktivizēta atkārti.</li> </ul>

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

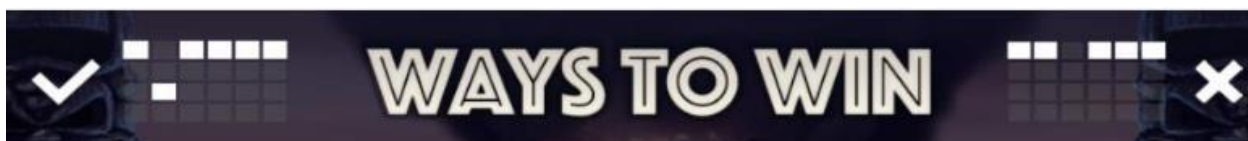
Kopējā teorētiskā izmaksa spēlētājam ir (RTP) – 96.1%

Kopējais laimestu biežums 22.5%

Maksimālais laimests 500 000€

#### LAIMESTA SAŅEMŠANAS NOSACĪJUMI

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.



- Bonusa 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

6		3.50		1.80		1.60		1.40
5		3.00		1.60		1.40		1.20
4		2.50		1.40		1.20		1.00
3		2.00		1.20		1.00		0.80
6		0.70		0.50		0.20		0.20
5		0.60		0.40		0.15		0.15
4		0.50		0.30		0.10		0.10
3		0.40		0.20		0.05		0.05



“Wild” simbols aizvieto visus simbolus, izņemot Bonusa simbolu, “Wild” smēdes simbolu un Tiki Acs simbolus.



“Wild” smēdes simbols var parādīties tikai uz 3.,4.,5 un 6 ruļļa.  
 “Wild” smēdes simbols parādīties paliek piefiksēts uz ruļļiem.  
 Tas aizvieto zemas tukšas vietas ar “Wild” simboliem.

#### 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.

SIA „Olybet Latvia”

19.03.2021.