

## Spēļu automātu video spēles The Green Machine Deluxe Racking Up 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>The Green Machine Deluxe Racking Up Riches</i>
Spēles veids	Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros un mobilās ierīces)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	5 cilindri, 25 izmaksu līnijas
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>High 5 Games</i>

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.25
Max likmes vērtība (€)	250

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 0.25€, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

5. Spēles norise:

### Pamatspēle

- “Scatter” simboli, kas parādās jebkurā ruļļu pozīcijā ar valūtas vērtību, piešķir kredītpunktus.
- Zemas vērtības “Scatter” simboli var parādīties ar šādām vērtībām, kas reizinātas ar kopējo likmi:
  - o 0.2
  - o 0.4
  - o 1
- Vidējās vērtības “Scatter” simboli var parādīties ar šādām vērtībām, kas reizinātas ar kopējo likmi:

o 2

o 4

o 10

- Var parādīties augstas vērtības “Scatter” simboli ar šādām vērtībām, kas reizinātas ar kopējo likmi:

o 20

o 100

o 200

### “Free Games” bonusa spēle

- Kad uz ruļļiem jebkurā pozīcijā parādās 3 vai vairāk “Scatter” simboli, pirms uzvaru piešķiršanas visi blanki pazudīs, atlikušie simboli gāzīsies līdz ruļļu apakšai un uz katra ruļļa no augšas nokritīs 2 jauni simboli.
- Reizinātāja simboli var parādīties ar šādām reizinātāja vērtībām:

o x2

o x3

o x5

o x10

- Reizinātāju simboli, kas parādās uz jebkura ruļļa, reizinās visas valūtas vērtības uz šī ruļļa “Scatter” simboliem ar tās reizinātāja vērtību un pēc tam pazudīs.
- Reizinātājs parādās tikai “Racking Up Riches” funkcijas laikā.
- Katrā spolē var būt ne vairāk kā 8 simboli.
- Ja pēc visu tukšo simbolu pazušanas spolē ir 6 vai mazāk simbolu, tad kuleņošanas laikā uz šīs ruļļa virsū nokritīs 2 jauni simboli.
- Ja pēc visu tukšo simbolu pazušanas spolē ir 7 simboli, tad kuleņošanas laikā no šīs spoles no augšas nokritīs tikai 1 jauns simbols.
- Ja spolē ir 8 simboli pēc tam, kad visi tukšie simboli pazūd, tad veļas laikā uz šīs spoles no augšas nekritīs neviens jauns simbols. Pirmo reizi, kad kuleņošanas rezultātā neparādās jauni “Scatter” simboli vai reizinātāja simboli, ir nejauša iespēja, ka visi tukšie simboli pazudīs un process atkārtosies.
- Ja šī nejaušā iespēja nenotiek vai ja otrreizējā kuleņošanas rezultātā neparādās jauni “Scatter” simboli vai reizinātāja simboli, tad kuleņošana beidzas un funkcija beidzas.
- “Scatter” uzvaras tiek piešķirtas tikai pēc tam, kad ir pārtraukta visa kuleņošana.

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 - 10187 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.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.
- Laimests tiek skaitīts no kreisās uz labo pusi.

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. Termins, līdz kuram azartspēles dalībnieks var pieteikties uz laimestu:

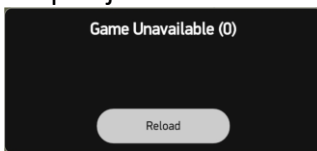
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos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

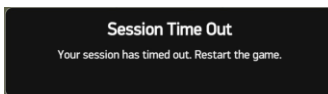
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

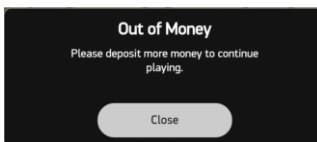
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums parkļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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

19.03.2021.