

## Spēļu automātu video spēles Tropicool noteikumi

1. Azartspēļu organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālrūņa numurs:

SIA „Olybet Latvia”, Kronvalda bulv.3, Rīga, LV-1010, tel. 67892975

2. Spēles nosaukums un veids:

Spēles nosaukums	<i>Tropicool</i>
Spēles veids	Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros un mobilās ierīcēs)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	6 cilindri, 46656 izmaksu līnijas
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>ELKAB Studios AB</i>

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:

### Reakciju un papildruļļa noteikumi



- Katrs laimējušais simbols (izņemot “Locked Wild” simbolu) ir daļa no reakcijas un tiek aizvietots ar jaunajiem simboliem, kas dod iespēju veidot papildus laimīgās kombinācijas.
- Reakciju laikā no papildruļļa uz ruļļiem krīt speciālie funkciju simboli un tukšās papildruļļa pozīcijās arī parādās jauni simboli.
- Reakcijas turpinās līdz uz ruļļiem vairs neparādās laimīgās kombinācijas.
- Pēc reakciju beigām uzreiz tiek aktivizēti “Row Wrap” simboli, kas atrodas uz ruļļiem.
- Papildruļļa speciālie simboli:



-  - "Wild" simbols, kas paliek nobloķēts līdz 3 laimestiem (pēc 3 laimesta tiek noņemts);
-  - laimests ar attiecīgo "Wild" simbolu tiek reizināts ar laimesta reizinātāja vērtību x2-x5, ja laimīgā kombinācijā ietilpst vairāki attiecīgi "Wild" simboli, laimests tiek reizināts ar lielāko laimesta reizinātāja vērtību;
-  - viens no simboliem simbolu rindā aizstāj visus simbolus rindā, izņemot "Bonus" un "Wild" simbolus.

### Aizstājējsimbolu "Wild" noteikumi



- "Wild" simbols aizstāj jebkuru simbolu, izņemot papildruļļa funkciju "Wild" simbolus, "Bonus" un "Row Swap" simbolus, lai veidotu laimīgās kombinācijas.

### Bezmaksas griezienu noteikumi



- Trīs vai vairāki "Bonus" simboli jebkurās pozīcijās uz ruļļiem aktivizē bezmaksas griezienus:
  - Trīs "Bonus" simboli aktivizē 10 bezmaksas griezienus;
  - Četri "Bonus" simboli aktivizē 15 bezmaksas griezienus;
  - Pieci "Bonus" simboli aktivizē 20 bezmaksas griezienus;
  - Seši vai vairāki "Bonus" simboli aktivizē 25 bezmaksas griezienus.
- Bezmaksas griezieni sākas ar laimesta reizinātāja vērtību x1.
- Bezmaksas griezienu laikā uz papildruļļa var parādīties papildus bonuss simboli, kas nepiedalās reakcijās, bet tiek piemēroti bezmaksas griezieniem:



### "X-iter" funkcijas noteikumi



- "X-iter" funkcijā atrodas 5 dažādi spēļu režīmi, kurus spēlētājam ir iespēja nopirkt:





- - bonuss spēle ar sākotnējo laimesta reizinātāju x5;



- - bonuss spēle ar sākotnējo laimesta reizinātāju x1;



- - spēles raunds ar 3 “Locked Wild” simboliem;



- - spēles raunds ar garantētu laimestu.

- “X-iter” funkciju ir iespēja aktivizēt tikai pamata spēles laikā.

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

#### IZMAKSU TABULA

6		0.24		0.18				
5		0.18		0.12				
4		0.12		0.08				
3		0.06		0.04				
6		0.40		0.18		0.12		
5		0.20		0.14		0.08		
4		0.12		0.10		0.06		
3		0.10		0.06		0.04		
6		0.06		0.06		0.06		0.06
5		0.04		0.04		0.04		0.04
4		0.03		0.03		0.03		0.03
3		0.02		0.02		0.02		0.02

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 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:

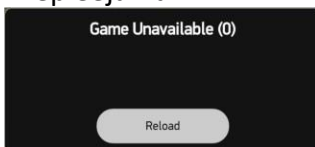
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos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

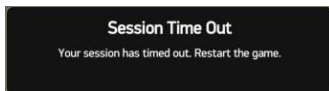
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

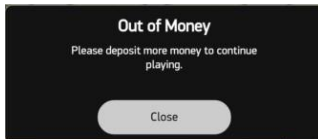
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums parkļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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