

Spēļu automātu video spēles WILD SEAS 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>Wild Seas</i>
Spēles veids	Spēļu automāts. Spēle ir paredzēta spēlēšanai izmantojot gan skārienjūtīgas mobilās ierīces – viedtālruņus, planšetdatorus, kuri darbojas uz iOS, Android vai Windows platformas, gan personālo datoru.
Cilindri/ruļļi, līnijas	5 cilindri, 4 rinas, 178 laimesta kombinācijas
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 jāpieslēdzās savam Olybet spēles kontam.
- Lai sāktu spēli, dalībnieka spēles kontā ir jābūt vismaz €0.20, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

5. Spēles norise:

- Spēles „Wild Seas” mērķis ir iegūt laimesta simbolu kombinācijas, griežot cilindrus.
- 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 nospieztu pogu ar bultiņu simboliem ekrāna labajā apakšējā stūrī (pogu, ar kuru arī iegriez 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 papildus opcijas:

Break the Convoy

- Parādoties diviem aizstājējsimboliem jebkur uz spēles laukuma, tiek uzsakta “Break the Convoy” bonus spēle.
- Pirms bonus spēles sākuma, tiek nejauši izvēlēts viens no 3 Kapteiņiem.
- Izvēlētais Kapteiņa simbols aizvieto abus pārējos Kapteiņus visās pozīcijās uz visiem ruļļiem uz visu bonus spēles laiku. Tiek uzsākti bezmaksas griezieni.
- Bonus spēles sākumā uz 5 ruļļa visās pozīcijās parādās 4 Kuģa simboli.
- Kuģa simboli ir aizstājējsimboli, kas aizvieto jebkuru simbolu, izņemot Pirātu kuģa simbolu.
- Pirms katra griezienu visi Kuģa simboli pārvietojas vienu pozīciju pa kreisi.
- Pirātu kuģa simbols parādās uz 5. ruļļa.
- Pirātu kuģis šauj pa kreisi un “sašauj” Kuģi, kas atrodas attiecīgajā rindā. Sašautais Kuģis paliek fiksēts savā pozīcijā vienu bezmaksas griezienu. Ja vismaz viens Kuģis tiek “sašauts” 3 reizes tiek iegūta “Loot the Treasures” bonus spēle.
- “Sašautais” Kuģis pārvēršas par Pielīmēto Lādes aizstājējsimbolu, kas paliek fiksēts savā pozīcijā līdz bonus spēles beigām.
- Ja visi Kuģi sasniedz spēles laukuma kreiso malu, “Break the Convoy” bonus spēle beidzas.

Loot the Treasures

- Bonuss spēle tiek uzsāpta, kad “Break the Convoy” bonus spēles laikā ir iegūts vismaz viens “sašauts” Kuģis, un pārējie Kuģi ir pametuši spēles laukumu pa kreisi.

- Bonuss spēles laikā uz 2., 3. un 4.ruļļa var parādīties Lādes aizstājējsimboli.
- Ja Pirātu kuģis “sašauj” Lādes simbolu, tas pārvēršas par Pielīmēto Lādes aizstājējsimbolu, kas paliek fiksēts savā pozīcijā līdz bonus spēles beigām.
- Bonuss spēles laikā uz 1. ruļļa parādās Pulvera mucas simbols. Ja Pirātu kuģis “sašauj” Pulvera mucas simbolu, bonus spēle beidzas.

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

Kopējā teorētiskā izmaksa spēlētājam ir (RTP) – 96.3%

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

✓		178 ways to win												✗	
	5	1000		100		80		60							
	4	500		50		40		30							
	3	250		40		30		20							
	5	500		300		200									
	4	250		200		150									
	3	150		100		80									



Scatter simbols aizvieto jebkuru simbolu un var parādīties tikai uz 2. un 4. ruļļa.



Wild simboli aizstāj jebkuru simbolu, izņemot mucas simbolu.

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”. 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.

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. Pēc spēlētāja lūguma laimestu var izmaksāt skaidrā naudā vai 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 triju darba dienu laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, izmaksā izlozes 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.