

## Spēļu automātu video spēles Wishing Wheel 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>Wishing Wheel</i>
Spēles veids	Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros un mobilās ierīces)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	5 cilindri, 20 izmaksu līnijas
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>ISB Technology Sarl</i>

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.20
Max likmes vērtība (€)	20

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).

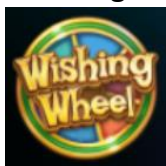
5. Spēles norise:

### “Wild” simbols



- “Wild” simbols aizstāj jebkuru simbolu, izņemot “Bonus” simbolus, lai izveidotu laimējušas kombinācijas.

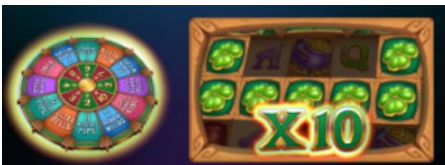
### “Wishing Wheel Bonus” kārta



- 3 “Bonus” simboli jebkur uz 1., 3. un 5. spoles aktivizēs “Wishing Wheel” kārtu.

- “Bonus” simboli var parādīties tikai uz 1., 3. un 5. spoles.
- “Wishing Wheel” kārtas laikā iekšējais “Wishing Wheel” pēc nejaušības principa piešķir līdz 15 “Wishing Wheel” bezmaksas griezienus un ārējais “Wishing Wheel” pēc nejaušības principa piešķir vienu no tālāk minētajām īpašajām funkcijām:
  - 10 “Rainbow Wilds” – katrā “Wishing Wheel Spin” griezienā uz spolēm pēc nejaušības principa parādīsies 10 “Rainbow Wilds”.
  - “Rainbow Reels” – katrā “Wishing Wheel Spin” griezienā 1, 2 vai 3 nejauši atlasītas spoles pārvērtīsies par “Wild Reels”.
  - “Shamrock Sync” – katrā “Wishing Wheel Spin” griezienā 2 vai 3 nejauši atlasītas spoles griezīsies vienlaicīgi.
  - 7 “Rainbow Wilds” – katrā “Wishing Wheel Spin” griezienā uz spolēm pēc nejaušības principa parādīsies 7 “Rainbow Wilds”.
  - 6 “Mystery Pipe” simboli – 6 nejauši atlasītas pozīcijas uz spolēm pārvērtīsies par “Mystery Pipe” simboliem un saglabāsies līdz pašreizējā “Wishing Wheel” beigām (“Wishing Wheel” griezienu beigās visās “Mystery Pipe” simbolu pozīcijās būs vienādi simboli).
  - “Mega Reels” – katrā “Wishing Wheel” griezienā 1., 2. un 3. spole vai 2., 3 un 4. spole pārvērtīsies par “Mega Reels” (vienādi simboli visās spoļu pozīcijās).
  - 12 “Mystery Pipe” simboli – 12 nejauši atlasītas pozīcijas uz spolēm pārvērtīsies par “Mystery Pipe” simboliem un saglabāsies līdz pašreizējā “Wishing Wheel” beigām (“Wishing Wheel” griezienu beigās visās “Mystery Pipe” simbolu pozīcijās būs vienādi simboli).
  - “Super Rainbow Reels” – katrā “Wishing Wheel” griezienā 3 līdz 5 nejauši atlasītas spoles pārvērtīsies par “Wild Reels”.
  - “Super Shamrock Sync” – katrā “Wishing Wheel” griezienā 3, 4 vai 5 nejauši atlasītas spoles griezīsies vienlaicīgi.
  - 5 “Rainbow Wilds” – katrā “Wishing Wheel” griezienā uz spolēm pēc nejaušības principa parādīsies 5 “Rainbow Wilds”.
  - 8 Mystery Pipe Symbols – 8 nejauši atlasītas pozīcijas uz spolēm pārvērtīsies par Mystery Pipe Symbols un saglabāsies līdz pašreizējā Wishing Wheel beigām (Wishing Wheel Spin beigās visās Mystery Pipe Symbols pozīcijās būs vienādi simboli).
  - “Ultra Reels” – viss spoļu komplekts tiks aizpildīts ar ultra simboliem.
- “Wishing Wheel” kārtas laikā nevar mainīt monētas vērtību.
- “Wishing Wheel” kārtas laimesti tiek pieskaitīti kopējam laimestam.

### “Shamrock” reizinātājs



- Pēc nejaušības principa jebkurā rata griezienā var parādīties reizinātājs, ar kuru tiks sareizināti laimesti visās “Wishing Wheel” griezienu funkcijās.

- “Wishing Wheel Bonus” būs reizināts ar reizinātāju līdz x10.

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 - 5000 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.
- Katras kombinācijas laimests “Izmaksu Tabulā” tiek norādīts skaitļos. Laimēto kredītu daudzums atkarīgs no izvēlētajs vērtības monētai. Laimēto kredītu skaitu aprēķina, reizinot kopējo laimēto monētu skaitu ar jūsu izvēlēto monētas vērtību.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

#### IZMAKSU TABULA

			
5 - 500 4 - 100 3 - 40 2 - 2	5 - 300 4 - 80 3 - 20	5 - 300 4 - 80 3 - 20	5 - 200 4 - 60 3 - 10
			
5 - 100 4 - 40 3 - 8	5 - 50 4 - 10 3 - 4	5 - 50 4 - 10 3 - 4	5 - 50 4 - 10 3 - 4

Likme tiek noteikta, izmantojot atlasītāju **LEVEL**.

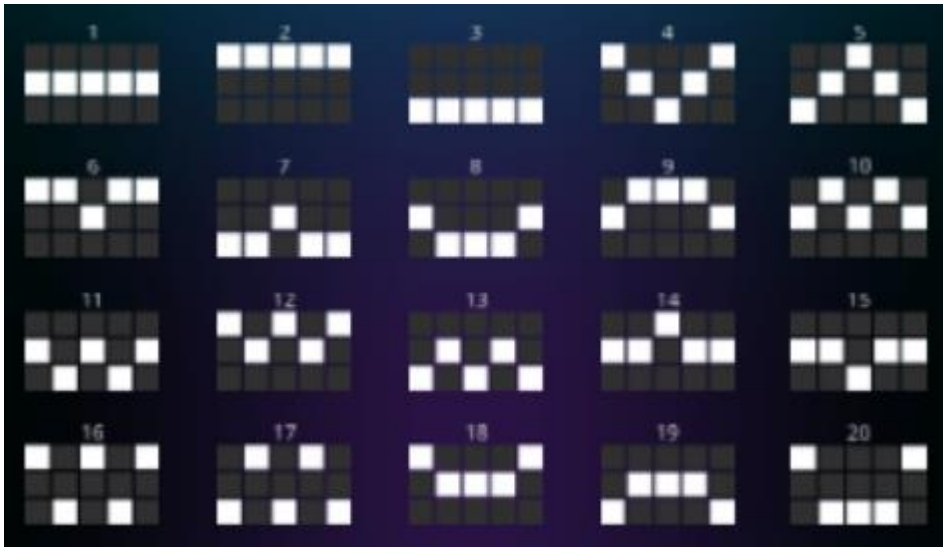
Monētas vērtība tiek noteikta, izmantojot atlasītāju **COIN VALUE**.

**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



### 6. 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 jāizver 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.

### 7. Termiņš, līdz kuram azartspēles dalībnieks var pieteikties uz laimestu:

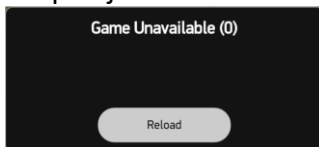
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos apstiprinātā kārtībā ne vēlāk kā 30 dienu laikā kopš laimesta pieteikšanas brīža un ne vairāk kā divos maksājumos.

### 8. Kur dalībnieks var vērsties pretenziju gadījumā, kā arī pretenziju izskatīšanas kārtība:

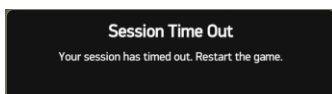
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

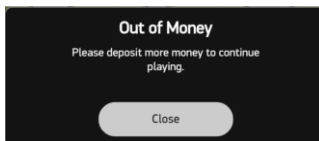
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums parkļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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