

## **SIA „Olybet Latvia”**

**Kronvalda bulv.3, Rīga, LV-1010, tel. 67892975**

**Spēles „Arcader” noteikumi**

**Thunderkick spēles programma**

**Spēles veids:** tiešsaistes spēļu automātu video spēle.

**Cilindru un līniju skaits:** 5 cilindri un 15 spēles līnijas.

**Spēles laimesta procents:** 96,1%.

**Azartspēlē izmantojamie maksāšanas līdzekļi:**

Naudu savā kontā un tālāk attiecīgās spēles bilancē spēlētājs var ieskaitīt no:

sava bankas konta, kā tiešo maksājumu vai izmantojot banklink pakalpojumus,

bankas kartes.

**Minimālā likme vienam spēles gājienam:** 0.20 kredītpunkti.

**Maksimālā likme vienam spēles gājienam:** 100.00 kredītpunkti.

### **Spēles apraksts**

Spēles „Arcader” mērķis ir iegūt laimesta simbolu kombinācijas, griežot cilindrus.

Spēle ir paredzēta spēlēšanai izmantojot gan skārienjūtīgas mobilās ierīces – viedtālruņus, planšetdatorus, gan personālo datoru. Spēlējot spēli uz skārienjūtīgām mobilām ierīcēm, pogu novietojums spēles ekrānā var atšķirties no noteikumos aprakstītā.

Likmes kredītpunktu vērtību var izvēlēties nospiežot pogu ar žetona simbolu ekrāna labajā apakšējā stūrī – no saraksta, noklikšķinot uz vēlamās likmes kredītpunktu vērtības.

Spēle tiek spēlēta ar fiksētu aktīvo spēles līniju skaitu – 15 aktīvām spēles līnijām.

Nospiežot apaļu pogu ar bultiņu simboliem zem spēles ekrāna, tiek veikts gājienš ar izvēlēto kredītpunktu vērtību.

Gājienuš var veikt, izmantojot arī „**Autoplay**” funkciju. Noklikšķinot uz „**Autoplay**” pogas (apaļa poga ar bultiņu simboliem un „**Play**” simbolu ekrāna labajā apakšējā stūrī), atveras saraksts ar iespējām. Automātisko gājienu skaitu var izvēlēties no saraksta, noklikšķinot uz vēlamā automātisko gājienu skaita.

Laimesti tiek aprēķināti saskaņā ar laimestu tabulu. Laimestu tabulu var atvērt, nospiežot pogu ekrāna kreisajā apakšējā stūrī, un kausa simbolu.

Ja uz vienas aktīvās līnijas izkrīt vairākas laimestu kombinācijas, tad tiek izmaksāts viens, lielākais laimests.

Ja vienā gājienā laimesti izkrīt uz vairākām līnijām, tad šie laimesti tiek summēti un pieskaitīti spēlētāja kontam.

### **Informācijas lapa:**

Nospiežot uz pogu ekrāna kreisajā apakšējā stūrī, un kausa simbolu, var piekļūt pie norādēm dažādiem spēles elementiem. Ritinot sarakstu uz leju, iespējams iegūt informāciju par laimestu kombinācijām un papildspēlēm.

Nospiežot bultiņu ekrāna kreisajā apakšējā stūrī, var iziet no informācijas lapas un atgriezties spēlē.

### **Spēles līnijas:**

Spēles laikā ir aktivizētas visas 15 spēles līnijas.

### **Par izmaksām:**

Laimesta kombinācijām ir jāsākas ar kreiso malējo cilindru un simboliem jāatrodas uz secīgiem cilindriem.

Ja divas laimesta kombinācijas vienlaikus izkrīt uz vienas aktīvās līnijas, tad par vērtīgāko no tām tiek saņemts laimests. Ja vienlaicīgi uz vairākām aktīvajām līnijām izkrīt laimesta kombinācijas, tad šie laimesti tiek summēti un pieskaitīti spēlētāja kontam.

### **Spēles papildiezīmes**

#### **„Wild” simbols**

„**Wild**” simbols (ar burtu „W” un zilu rāmīti) aizvieto jebkuru citu simbolu, izņemot „**Scatter**” simbolu, „**Mystery**” simbolu un „**Expander**” simbolu lai veidotu pēc iespējas vērtīgāku laimesta kombināciju.

Ja tiek iegūts laimests un kāds no laimestu veidojošajiem simboliem ir „**Wild**” simbols, „**Wild**” simbols paplašinās vertikāli pa visu cilindru, lai veidotu vairāk laimesta kombinācijas.

### „**Scatter**” simbols

Kā „**Scatter**” simbols darbojas simbols, uz kura attēlots burts „B” zaļā rāmīti. Ja pamatspēles laikā izkrīt 3 vai vairāki „**Scatter**” simboli vienlaicīgi jebkurā pozīcijā uz cilindriem, tiek aktivizēta bezmaksas griezienu papildspēle.

### „**Expander**” simbols

Ja griezienu laikā uz cilindriem izkrīt „**Expander**” simbols (ar bultiņu simboliem un zilzaļu rāmīti), tas paplašinās vertikāli pa visu cilindru, pārvēršot simbolus uz cilindra citos simbolos, lai veidotu iespējami vērtīgāku laimesta kombināciju.

### Bezmaksas griezienu papildspēle

Ja uz ekrāna vienlaikus izkrīt trīs vai vairāki „**Scatter**” simboli jebkurā pozīcijā uz cilindriem, tiek aktivizēta bezmaksas griezienu papildspēle un spēlētājam tiek piešķirti 9 bezmaksas griezieni ar papildus laimesta koeficientu atkarībā no izkritušo „**Scatter**” simbolu skaita, kuri aktivizēja papildspēli:

„ <b>Scatter</b> ” simbolu skaits	Papildus laimesta koeficients
3	x1
4	x3
5	x9

Bezmaksas griezienu papildspēles laikā „**Wild**” simbols uz 2., 3. un 4.cilindra kļūst par „**Sticky Wild**” simbolu – tas paliek izkritušajā vietā visu papildspēles laiku.

Papildspēles laikā griezieni tiek veikti ar tādu pat likmi, kāda tā bija papildspēles aktivizēšanas laikā.

## „Mystery” papildspēle

Ja uz ekrāna vienlaikus izkrīt trīs vai vairāki „Mystery” simboli jebkurā pozīcijā uz cilindriem, tiek aktivizēta „Mystery” papildspēle ar papildus laimesta koeficientu atkarībā no izkritušo „Mystery” simbolu skaita, kuri aktivizēja papildspēli:

„Mystery” simbolu skaits	Papildus laimesta koeficients
3	x1
4	x2
5	x6

Spēlētājam tiek dota iespēja izvēlēties un atklāt iegūtos laimestus. Papildspēle beidzas, kad visi papildspēles laimesti ir atklāti, vai, kad atklāts lauciņš ar „X” simbolu.

### Pogas:

<b>Poga ekrāna kreisajā apakšējā stūrī</b>	Atver informācijas sadaļu, kurā aprakstīta spēle un tās dažādas sastāvdaļas.
<b>Poga ar skaļruņa simbolu</b>	Ieslēdz / izslēdz spēles skaņas efektus.
<b>Poga ar žetona simbolu</b>	Iespēja izvēlēties kredītpunktu vērtību.
<b>Maza apaļa poga ar bultiņu simboliem</b>	Automātiski veic noteiktu gājienu skaitu pēc kārtas./ Beidz automātiskos gājienu.
<b>Liela apaļa poga ar bultiņu simboliem</b>	Sāk gājienu.

### Spēles beigas

Spēle beidzas, ja spēlētāja rīcībā vairs nav kredītpunktu, vai spēlētājs pats vēlas beigt spēli. Lai saņemtu laimestu, iespējams pārskaitīt naudu uz savu kontu, izmantojot vienu no pieejamajiem transakciju veidiem.

### Laimesta saņemšanas norise

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.

Izmaksā tos laimestus, kas ir laimēti saskaņā ar tiešsaistes spēlē esošajiem spēles noteikumiem un laimējošo kombināciju tabulu.

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.

### **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.

### **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

Kronvalda bulvārī 3., Rīgā, LV-1010, norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju un sniedz rakstveida atbildi.

SIA „Olybet Latvia”

23.03.2021.