

**SIA „Olybet Latvia”**

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

Spēles „**Bloopers**” noteikumi

**ELK Studios** spēles programma

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

**Cilindru un līniju skaits:** 5 cilindri ar 243 laimestu kombinācijām

**Spēles laimesta procents:** 96.10%

**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:** 0.25 kredītpunkti.

**Maksimālā likme vienam spēles gājienam:** 100 kredītpunkti.

**Maksimālais līnijas laimests pamatspēlē:** 180 000 kredītpunkti.

**Maksimālais laimests papildspēlē:** nav konkrēti nosakāms.

### **Spēles apraksts**

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

Spēle ir paredzēta spēlēšanai izmantojot gan skārienjūtīgas mobilās ierīces – viedtālruņus, planšetdatorus, kuri darbojas uz iOS, Android vai Windows platformas, gan personālo datoru.

Likmes kredītpunktu vērtību un likmes mainīšanas stratēģiju var izvēlēties, nospiežot pogu ar monētu simboliem ekrāna kreisajā apakšējā stūrī.

Kopējā spēles gājiena likme = likmes kredītpunktu vērtība X likme.

Spēlētājs var spēlēt ar konkrētu, izvēlētu likmi, vai izvēlēties 1 no 4 likmes mainīšanas stratēģijām:

- Optimizer - likme tiek aprēķināta automātiski kā noteikts procents (1%, 2%, 5% vai 10%) no spēlētāja konta bilances.
- 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.
- Booster - likme tiek palielināta par 1 līmeni pēc katra neveiksmīga griezienu, līdz sasniegts 4.līmenis virs pamatlikmes. Pēc veiksmīga griezienu likme atgriežas pamatlikmes līmenī.
- 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 nospiestu pogu ar bultiņu simboliem ekrāna labajā apakšējā stūrī (pogu, ar kuru arī iegriež 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.

#### **Informācijas lapa:**

Nospiežot pogu ar trīs svītru simbolu ekrāna kreisajā augšējā stūrī, var piekļūt pie norādēm dažādiem spēles elementiem. Nospiežot bultiņu pogas ekrāna malās, iespējams atvērt nākamo/iepriekšējo sadaļu ar informāciju par laimestu kombinācijām.

Nospiežot vēlreiz pogu ar trīs svītru simbolu ekrāna kreisajā augšējā stūrī var iziet no informācijas lapas un atgriezties spēlē.

#### **Par izmaksām:**

Ja simbols veido laimesta kombinācijas uz vairāk nekā viena cilindra, laimesti tiek saskaitīti un pievienoti kopējam kredītpunktu skaitam.

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

### Spēles papildiezīmes

#### „Wild” simbols

„Wild” simbols (ar tekstu „Wild bloopers”) aizvieto jebkuru citu simbolu, izņemot „Bonus” simbolus, lai veidotu pēc iespējas vērtīgāku laimesta kombināciju.

#### „Bonus” simbols

Ja izkrīt trīs vai vairāki „Bonus” simboli (ar zvaigznes attēlu un tekstu „Bonus”) uz cilindriem, tiek aktivizēta bezmaksas griezienu papildspēle. Pirmajiem trīs kombināciju veidojošiem simboliem obligāti jāizkrīt uz 1., 2. un 3.cilindra.

Uz „Bonus” simbolu zvaigznes attēliem uz 3., 4. un 5.cilindra ir attēloti Bloopers simboli. Bloopers simboli uz „Bonus” simboliem, kas izveidojuši laimīgo simbolu kombināciju, aktivizējot bezmaksas griezienu papildspēli, aktivizē arī atbilstošo „Bloopers” papildfunkciju bezmaksas griezienu laikā.

#### Bezmaksas griezienu papildspēle

Ja vienlaicīgi izkrīt 3 „Bonus” simboli jebkurā pozīcijā uz cilindriem, tiek aktivizēta bezmaksas griezienu papildspēle un spēlētājam tik piešķirti bezmaksas griezieni.

Bezmaksas griezienu papildspēles laikā pirmais simbols ar sievietes vai vīrieša attēlu, kurš izkritis uz cilindriem, papildspēles laikā kļūst par „Sticky Wild” simboliem, „pielīpot” pie ekrāna izkritušajās vietās uz 2., 3. un 4.cilindra. Papildspēle beidzas, kad visi simboli uz 2., 3. un 4.cilindra kļuvuši par „Sticky Wild” simboliem.

Bezmaksas griezieni tiek veikti ar tādu pat likmi, kāda tā bija to aktivizēšanas laikā.

#### „Bloopers” simbolu papildfunkcijas

„Sound Tech Bloopers” simbola (dzeltenā krāsā) papildfunkcija – parādās pamatspēles laikā pēc nejaušības principa un piešķir spēlētājam vienu atkārtotu griezienu pirms kura uz cilindriem tiek pēc

nejaušības principa izvietoti „lipīgie” „Wild” simboli, lai veidotu pēc iespējas vērtīgāku laimesta kombināciju.

„Fix-it” simbola (violetā krāsā) papildfunkcija – ja aktivizēta bezmaksas griezienu papildspēles sākumā vai tās laikā uz cilindriem izkrītot „K” simbolam. „Fix-it” pārkārto izkritušos simbolus (izņemot „Wild” un „Bonus” simbolus) uz cilindriem tā, lai veidotos garākas laimīgo simbolu kombinācijas.

„Make Up” simbola (rozā krāsā) papildfunkcija – ja aktivizēta bezmaksas griezienu papildspēles sākumā vai tās laikā uz cilindriem izkrītot „O” simbolam. „Make Up” nodzēš kādu no „Sticky Wild” simboliem tādējādi palielinot atlikušo bezmaksas griezienu skaitu.

„Cutter” simbola (zaļā krāsā) papildfunkcija – ja aktivizēta bezmaksas griezienu papildspēles sākumā vai tās laikā uz cilindriem izkrītot „J” simbolam. „Cutter” uz cilindriem izgriež atsevišķus simbolus, kuru vietā izkrīt citi simboli, tādējādi dodot papildus iespēju veidoties jaunām laimīgo simbolu kombinācijām.

„Stunt Man” simbola (zilā krāsā) papildfunkcija – var tikt aktivizēta papildspēles laikā pēc nejaušības principa. „Stunt Man” uz cilindriem izkārtot papildus „Wild” simbolus.

#### Pogas:

<b>Poga ar trīs svītru simbolu</b>	Atver informācijas sadaļu, kurā aprakstīta spēle un tās dažādas sastāvdaļas.
<b>Poga ar monētu simboliem</b>	Iespēja izvēlēties likmes kredītpunktu vērtību un likmes stratēģiju.
<b>Apļa poga ar bultu simboliem (Autoplay)</b>	Sāk gājienu. / Turot nospiestu tā darbojas kā Autoplay - automātiski veic noteiktu gājienu skaitu pēc kārtas.

#### Spēles iestatījumi

Lai piekļūtu spēles iestatījumiem, jānospiež poga ar trīs svītru simbolu:

**Kausa simbols** – atvērt informācijas sadaļu, kurā aprakstīta spēle un tās dažādas sastāvdaļas.

**Uzgriežņa simbols** – ieslēgt / izslēgt spēles skaņas efektus, ātrās spēles iespēju.

**„i” simbols** – atvērt spēles noteikumus.

## **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.

Laimestiem nav izmaksu limita. Tie tiek izmaksāti nākamajā dienā pēc transakcijas pieprasīšanas. Pirmā šāda transakcija var aizņemt ilgāku laiku, līdz 10 darba dienām.

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.

### **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.