

Spēļu automātu video spēles Charlie Chance and the Curse of Cleopatra 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>Charlie Chance and the Curse of Cleopatra</i>
Spēles veids	Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros un mobilās ierīcēs)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	6 cilindri, izmaksu līniju veids “Cluster Pays”
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>Play'n GO Malta Ltd</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:

“Cluster Pays”

- Ja spēles laikā ir izveidojusies laimīgā kombinācija, visi laimējošie simboli tiek novākti no laukuma.
- Palikušie simboli krīt uz spēles laukumu apakšējo daļu un tukšās pozīcijas tiek aizpildītas no augšas ar jauniem simboliem.
- Kaskādes griezienu funkcija turpinās līdz nerodas jaunas laimīgās kombinācijas.
- Visi laimesti par laimīgajām kombinācijām tiek pievienoti spēlētājam pēc kaskādes griezienu beigām.
- Katras 3 laimīgās kaskādes viena griezienu ietvaros palielina laimesta reizinātāju par +1.
- Pamatspēles laikā maksimālais laimesta reizinātājs ir x3, bezmaksas griezienu laikā maksimālais laimesta reizinātājs ir x10.

- Pamatspēles laikā laimesta reizinātājs tiek atiestatīts uz x1 pēc katra grieziņa, bezmaksas grieziņu laikā laimesta reizinātājs turpina pieaugt līdz bezmaksas grieziņu beigām.

“Cleo’s Columns” funkcija



- “Cleo’s Columns” funkcija var tikt aktivizēta jebkura grieziņa laikā.
- Funkcijas laikā 2 ruļļi tiek sinhronizēti un attēlo vienādus simbolu komplektus.
- “Cleo’s Columns” funkcijas laikā uz spēles laukuma var parādīties “Charlie Mega” simbols, kas paliek fiksēts savā vietā līdz kaskādes beigām.
- Pēc visu laimestu izmaksām, jebkurš zemu apmaksājams simbols, kas pieskaras “Charlie Mega” simbolam, tiek iznīcināts.
- Grieziņa beigās “Charlie Mega” simbols pārvēršas par “Mega Wild” simbolu, kas aizvieto jebkuru simbolu, izņemot “Scatter” simbolu, lai veidotu laimīgās kombinācijas.

“Wild” simbols



- “Wild” aizvietotājsimbols var parādīties uz jebkura ruļļa.
- “Wild” aizvietotājsimbols aizstāj jebkuru simbolu, izņemot “Scatter” simbolu, lai veidotu laimīgās kombinācijas.

“Flying Scarab”



- “Flying Scarab” funkcija var tikt aktivizēta jebkura grieziņa laikā.
- Funkcijas laikā uz spēles laukuma tiek nejauši izvietoti no 5 līdz 8 “Wild” simboli.

“Serpent’s Trail” funkcija



- “Serpent’s Trail” funkcija var tikt aktivizēta jebkura grieziena laikā, kurā nav izveidojusies laimīgā kombinācija.
- Uz spēles laukuma parādās čūska, kura izgaismo daļu no simboliem.
- Daļā no izgaismoto simbolu tiek novākti no spēles laukuma, bet daļa var tikt pārvērsta par simboliem, kas ir nepieciešami laimīgās kombinācijas izveidei.

Bezmaksas griezieni



- “Scatter” simbols var parādīties uz jebkura ruļļa.
- Trīs “Scatter” simboli piešķir 8 bezmaksas griezienus un katrs papildus “Scatter” simbols, kas parādās uz spēles laukuma šī paša grieziena laikā, piešķir +4 bezmaksas griezienus.
- Aktīvais laimesta reizinātājs tiek pārņemts uz bezmaksas griezieniem un turpina pieaugt līdz bezmaksas griezienu beigām.
- Trīs veiksmīgas kaskādes, viena grieziena ietvaros, palielina laimesta reizinātāju par +1.
- Maksimālais laimesta reizinātājs bezmaksas griezienu laikā ir x10.
- Bezmaksas griezienu laikā “Cleo’s Columns” funkcija tiek aktivizēta katrā griezienā.
- Bezmaksas griezinei tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi, ar kādu tika aktivizēti.

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 - 5 500 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.
- Vinnestu kombinācijas un izmaksas tiek veidotas saskaņā ar izmaksu tabulu jeb „PAYTABLE”.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

IZMAKSU TABULA

Izmaksa ar likmi 0.80 EUR prādītas izmaksu attēlos, palielinot līnijas likmi proporcionāli mainās izmaksas.

									
X15+	400.00	100.00	40.00	10.00	X15+	8.00	6.00	4.00	2.00
X12+	80.00	40.00	20.00	8.00	X12+	4.00	3.00	2.00	1.00
X10+	16.00	8.00	4.00	3.20	X10+	1.60	1.20	1.00	0.80
X9	8.00	4.00	2.00	2.00	X9	1.20	0.80	0.80	0.40
X8	6.40	3.20	1.60	1.20	X8	0.80	0.40	0.32	0.20
X7	4.00	2.00	1.20	0.80	X7	0.40	0.32	0.20	0.16
X6	3.20	1.60	0.80	0.60	X6	0.32	0.20	0.16	0.12
X5	2.00	1.00	0.60	0.40	X5	0.20	0.16	0.12	0.08

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.

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. Termins, līdz kuram azartspēles dalībnieks var pieteikties uz laimestu:

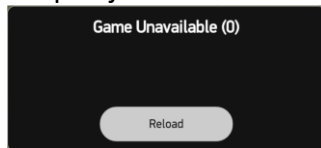
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos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

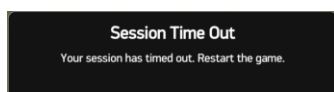
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

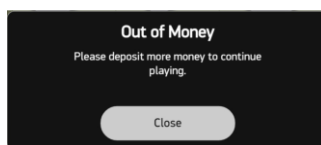
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums par kļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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