

## Spēļu automātu video spēles CONAN 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>Conan</i>
Spēles veids	Video Slots (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	6 cilindri, 4 rindas, 24 izmaksu līnijas (fiksētas)
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>NetEnt Product Services Ltd.</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:

 <p>Tower Wild appearing on reel 1</p>	<p><b><u>Tower Wilds</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Wild</i> simboli var parādīties galvenajā spēlē jebkurā vietā uz 1. un 2. cilindra un nomainīt jebkurus simbolus, izņemot <i>Scatter</i> simbolus.</li></ul>
 <p>Mystery symbol appearing on reel 3 and transforming into another symbol</p>	<p><b><u>Mystery Symbol</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Mystery</i> simboli var parādīties uz 3. un 4. cilindra.</li><li>• <i>Mystery</i> simbols var pārvērsties par jebkuru simbolu, izņemot <i>Scatter</i> un <i>Wild</i>.</li></ul>



3 Scatter symbols landing on the reels

### Mystery Multiplier

- Pamatspēles laikā, uzgriežot kombinēto *Mystery* simbolu uz 3. un/vai 4 cilindra, kad pastāv laimesta iespēja, tiek aktivizēts *Mystery* reizinātājs.
- Iegūstot līniju laimestu ar aktivizētu *Mystery* reizinātāju, līnijas laimests tiek atbilstīgi reizināts (3–7 reizes).

### Thoth-Amon

- Viens vai vairāki kombinētie *Mystery* simboli kopā ar vienu vai vairākiem *Tower Wild* vai *Battle Wild* simboliem var aktivizēt *Thoth-Amon* funkciju.
- *Mystery* simboli nejaušā kārtībā tiks pievienoti jebkurā vietā uz 2.–5. cilindra, kur jau nav *Mystery*, *Scatter* vai *Wild* simbols.

### Bezmaksas gājieni

- Pamata spēles laikā jebkurā vietā uz cilindriem parādīties trim vai vairāk *Scatter* simboliem, tiek aktivizēti bezmaksas gājieni.
- Iespējams izvēlēties starp trim dažādiem bezmaksas gājieniem veidiem:
  - *City of Thieves* bezmaksas gājieni ir zema/vidēja riska režīmā, kurā *Tower Wild* simboli var parādīties uz visiem cilindriem.

	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ <i>Temple of Serpent</i> bezmaksas gājieni ir vidēja/augsta riska režīmā kurā uz visiem cilindriem var parādīties gan <i>Mystery</i> simboli, gan kombinētie <i>Mystery</i> simboli.</li> </ul>
<p>Tower Wilds Free Spins</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Visbeidzot, <i>Walls of Tarantia</i> bezmaksas gājieni ir zema/vidēja riska režīmā, kurā <i>Battle Wild</i> simboli var parādīties uz visiem cilindriem.</li> </ul>
<p>Temple of Serpent Free Spins</p>	
<p>Walls of Tarantia Free Spins</p>	

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) 96.55%

Laimesta biežums šajā spēlē ir 24.9%

Maksimālais laimests pamata spēlē - 40 320€

IZMAKSAS NOTEIKUMI

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas, izņemot par izkaisītajiem laimestiem.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā ruļļa.
- Katras kombinācijas laimests Izmaksu Tabulā tiek norādīts skaitļos. Laimēto kredītu daudzums atkarīgs no izvēlētas vērtības monētai. Laimēto kredītu skaitu aprēķina, reizinot kopējo laimēto monētu skaitu ar jūsu izvēlēto monētas vērtību.
- Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līnijas laimestiem.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

IZMAKSU TABULA

	6 €1,200.00 5 €1,000.00 4 €400.00 3 €150.00		6 €1,100.00 5 €700.00 4 €350.00 3 €120.00		6 €1,000.00 5 €600.00 4 €300.00 3 €100.00		6 €700.00 5 €400.00 4 €200.00 3 €50.00
	6 €600.00 5 €320.00 4 €180.00 3 €50.00		6 €500.00 5 €280.00 4 €140.00 3 €50.00		6 €300.00 5 €240.00 4 €120.00 3 €50.00		6 €250.00 5 €210.00 4 €100.00 3 €40.00
	6 €200.00 5 €150.00 4 €80.00 3 €20.00						

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



Examples of Ways to Win

### 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 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.

### 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 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.

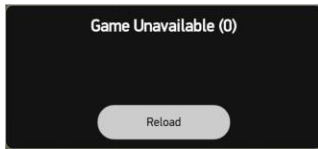
### 9. Kur dalībnieks var vērsties pretenziju gadījumā, kā arī pretenziju izskatīšanas kārtība:

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.

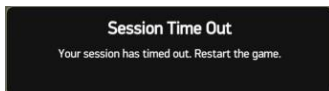
### 10. Cita informācija, kuru azartspēles organizētājs uzskata par nepieciešamu:

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.

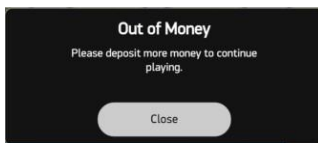
HTTP kļūdas, noildzes vai servera kļūdas gadījumā parādās ziņojums par “tehnisku kļūdu” un, kamēr spēlētājs neielādē spēli no jauna, laikā, kad spēle kļūst pieejama, spēle joprojām būs spēlētājam “nepieejama.”



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.”

SIA „Olybet Latvia”  
19.03.2021.