

# Spēļu automātu video spēles Feather of the Nile 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>Feather of the Nile</i>
Spēles veids	Video spēļu automāts, kas paredzēts spēlēšanai skārienjūtīgās mobilās ierīces (mob. telefons, planšete) un personālos datoros.
Cilindri/ruļļi, līnijas	5 cilindri, 20 izmaksu līnijas
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukums	High 5 Games

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.20
Max likmes vērtība (€)	150

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 visus regulārus simbolus, izņemot “Bonus” simbolus, lai veidotu laimesta kombinācijas.
- “Wild” simbols var izkrist tikai uz 2ā, 3ā un 4ā cilindra.

## Reizinātājs

- Spēlē ir trīs reizinātāju skaitītāji:


○  skaitītājs attiecās uz  , and  simboliem;

○  skaitītājs attiecās uz  , and  simboliem;

○  skaitītājs attiecās uz  , and  simboliem.

- Visas laimesta kombinācijas ar  , or  simboliem, paaugstinās reizinātāja

vērtību.

- Reizinātāja vērtība paaugstināsies uz vienu punktu par katru simbolu no laimesta kombinācijas.
- Ja “Wild” simbols aizstāj kādu no simboliem, kurš var paaugstināt punktu skaitu, “Wild” simbols arī pievienos punktu skaitītājam.
- Reizinātājs paaugstināsies uz vienu vērtību par katriem sākrātiem 33 punktiem.
- Pēc tam, kad visi punkti ir ieskaitīti reizinātāja skaitītājos, visas laimesta kombinācijas ar  simbolu, tiek reizinātas ar trīs reizinātāju skaitītāju vērtību summu.
- Kad visi laimesti ir izmaksāti, ja laimesta vērtība tika reizināta ar reizinātāja skaitītāja vērtību, šis skaitītājs tiek atiestatīts uz vērtību 1x ar 0 iemaksātajiem punktiem.

### “Scatter” simbols



- Visi “Scatter” simboli krājās un būs piemēroti nākamo bezmaksas griezienu laikā.
- “Scatter” simbols var izkrist tikai uz 5ā cilindra.

### Bezmaksas griezieni



- Ja uz spēles laukuma izkrit trīs vai vairāk “Bonus” simboli, aktivizēsies bezmaksas griezienu spēle:
  - Trīs “Bonus” simboli piešķir 7 bezmaksas griezienus;
  - Četri “Bonus” simboli piešķir 12 bezmaksas griezienus;
  - Pieci “Bonus” simboli piešķir 20 bezmaksas griezienus.
- Reizinātāja noteikumi darbojas arī bezmaksas griezienu laikā.
- Bezmaksas griezieni uzsāksies ar reizinātāju x2.
- Pamatspēles laikā sakrātie “Scatter” simboli paaugstinā nejausa kārtā izvēlēto skaitītāja vērtību un anulējas.
- Bezmaksas griezienu spēli atkārtoti aktivizēt nav iespējams.
- Bezmaksas griezienu spēle būs izspēlēta ar to pašu likmi, kāda bija bezmaksas griezienu aktivizēšanas brīdī.
- Laimests kas ir iegūts bezmaksas griezienu laikā, būs pievienots kopējai bilancei bezmaksas griezienu beigās.

6. Nosacījumi, kuriem iestājoties dalībnieks saņem laimestu, un laimestu lielums [arī laimestu attiecība pret dalības maksu (likmi)]:

Kopējā teorētiskā izmaksa spēlētājam ir (RTP) – 90-97%

Maksimālais laimests (ja max likmes vērtība pie noteiktā RTP) – 6240 x likmes vērtība

### LAIMESTA SAŅEMŠANAS NOSACĪJUMI UN IZMAKSU TABULA

- Visi 5 cilindri vienmēr ir spēlē.
- Scatter simbols nodrošina laimestu (*Win*) jebkurā pozīcijā uz spēlētajiem ruļļiem.

- Laimesti (*Wins*) tiek parādīti kredītos, ja vien tie nav atzīmēti kā valūta.
- *Scatter* simboli, kas parādās jebkurā pozīcijā uz ruļļiem ar valūtas vērtību, piešķir *Scatter* izmaksu.

#### IZMAKSU TABULA pamatspēles laikā

									
5 - 1000 4 - 200 3 - 60	5 - 250 4 - 125 3 - 50	5 - 200 4 - 100 3 - 40	5 - 200 4 - 100 3 - 40	5 - 40 4 - 20 3 - 8	5 - 40 4 - 20 3 - 8	5 - 40 4 - 20 3 - 8	5 - 10 4 - 5 3 - 2	5 - 10 4 - 5 3 - 2	5 - 10 4 - 5 3 - 2

#### IZMAKSU TABULA bonusa spēles laikā

						
5 - 1000 4 - 200 3 - 60	5 - 250 4 - 125 3 - 50	5 - 200 4 - 100 3 - 40	5 - 200 4 - 100 3 - 40	5 - 40 4 - 20 3 - 8	5 - 40 4 - 20 3 - 8	5 - 40 4 - 20 3 - 8

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

									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
									
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

#### 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. 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.