

# Spēļu automātu video spēles GENIE'S PALACE 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>Genie's Palace</i>
Spēles veids	Video spēļu automāts, kas paredzēts spēlēšanai skārienjūtīgās mobilās ierīces (mob. telefons, planšete) un personālos datoros.
Cilindri/ruļļi, līnijas	5 ruļļi, 3 rindas, 25 izmaksas ceļi
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukums	High 5 Games

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.25
Max likmes vērtība (€)	75

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 0.25€, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

5. Spēles norise:

## Wild Train funkcija

- Kad uz ruļļiem parādās Burvju lampa (*Magic Lamp*) (kopā 3 simboli) ar vismaz vienu „Dārgakmeņu kopu” (*Wild Jewel Cluster*) simbolu, tiek aktivizēta *Wild Train* funkcija.
- Pēc laimesta kombināciju piešķiršanas „Lampa” pavirzās par vienu pozīciju, pārklājot jebkuru „Dārgakmeņu kopu” vai „Monētu” simbolu. Visi simboli, kas veido „Lampu”, virzās pa to pašu ceļu, saglabājot secīgas blakus esošās pozīcijas uz ruļļiem. Kad „Burvju lampas” simbola „galva” sasniedz un pārklājas ar „Dārgakmeņu kopas” vai „Monētas” simbolu, šis simbols tiek savākts. Šis process atkārtojas, līdz visas „Dārgakmeņu kopas” un „Monētas” ir savāktas.
- Katrs „Dārgakmeņu kopas” simbols palielina to pozīciju skaitu, kuras ir pārklājuši „Burvju lampa”. Kustības laikā pēc vajadzības tiek pievienoti vai noņemti papildu „Burvju lampas” simboli, lai vienmēr „Burvju lampas” simbolu pārklātais pozīciju skaits būtu vienāds ar 3 + kopējais „Dārgakmeņu kopas” simbolu skaits, kas savākts funkcijas laikā.
- Katrs savāktais „Monētas” simbols nākamajā atkārtotajā griezienā vai bezmaksas spēlē novieto 3 līdz 7 „Cepures” nejaušās pozīcijās uz ruļļiem, kurus neaizņem „Burvju lampa”.

- Pēc visu „Dārgakmeņu kopu” un „Monētu” simbolu savākšanas tiek piešķirts atkārtots grieziens. Katra atkārtotā griezienu laikā visi „Burvju lampas” simboli paliek fiksēti esošajās pozīcijās uz ruļļiem. Atkārtoti griezieni tiek spēlēti uz dažādiem ruļļiem. Atkārtotie griezieni turpinās līdz brīdim, kad tiek aktivizēts bezmaksas spēļu bonuss vai līdz brīdim, kad atkārtotā griezienu laikā netiek savākts neviens „Dārgakmeņu kopas” vai „Monētas” simbols.
- „Burvju lampas” un „Monētas” ir *wild*, un aizstāj visus simbolus, izņemot viens otru.
- *Wild Train* funkcijas mērķiem „Burvju lampas” un „Monētu” simboli neaizstāj „Dārgakmeņu kopas” simbolu.
- „Monētas” pamatspēles laikā uz ruļļiem neparādās.
- „Monētas” parādās uz 1., 2., 3. un 4. ruļļa atkārtotu griezienu laikā.
- „Monētas” parādās uz 1., 2. un 3. ruļļa bezmaksas spēles bonusa laikā.
- „Burvju lampas” simboli pamatspēles laikā parādās tikai uz 5. ruļļa.
- „Burvju lampas” simboli neparādās uz ruļļiem atkārtotu griezienu vai bezmaksas spēles bonusa laikā.

### Bezmaksas spēles

- *Wild Train* funkcijas laikā, savācot 5 vai vairāk „Dārgakmeņu kopas”, sākas bezmaksas spēles bonuss.
- Bezmaksas spēļu bonusā tiek izmantoti dažādi ruļļi.
- Bezmaksas spēles automātiski tiek spēlētas ar vienādu likmes (*Bet*) reizinātāju kā spēlei, kas uzsāka bezmaksas spēles bonusu.
- Visi „Burvju lampas” simboli tiek pārnesti no atkārtota griezienu, kas uzsāka bezmaksas spēles bonusu, un katra bezmaksas spēles griezienu laikā tie saglabājas fiksēti savā pašreizējā pozīcijā uz ruļļiem.
- Katram bezmaksas spēles griezienam pēc laimesta kombināciju piešķiršanas „Burvju lampas” simboli pavirzās par vienu pozīciju, pārklājot jebkuru „Dārgakmeņu kopas” vai „Monētu” simbolu. Visi simboli, kas veido „Burvju lampu”, virzās pa to pašu ceļu, saglabājot secīgas blakus esošās pozīcijas uz ruļļiem. Kad „Burvju lampas” simbola „galva” sasniedz un pārklājas ar „Dārgakmeņu kopas” vai „Monētas” simbolu, šis simbols tiek savākts. Šis process atkārtojas, līdz visas „Dārgakmeņu kopas” un „Monētas” ir savāktas.
- Katrs „Dārgakmeņu kopas” simbols palielina to pozīciju skaitu, kuras ir pārklājuši „Burvju lampa”. Kustības laikā pēc vajadzības tiek pievienoti vai noņemti papildu „Burvju lampas” simboli, lai vienmēr „Burvju lampas” simbolu pārklātais pozīciju skaits būtu vienāds ar 3+ kopējais „Dārgakmeņu kopas” simbolu skaits, kas savākts bezmaksas spēles bonusa un *Wild Train* funkcijas, kas to uzsāka, laikā.
- Katrs savāktais „Monētas” simbols nākamajā atkārtotajā griezienā vai bezmaksas spēlē novieto 3 līdz 7 „Cepures” nejausās pozīcijās uz ruļļiem, kurus neaizņem „Burvju lampa”.
- Katrs savāktais „Dārgakmeņu kopas” un „Monētu” simbols piešķir vienu bezmaksas spēli.
- Bezmaksas spēles bonuss beidzas, kad paliek 0 bezmaksas spēles.

## Džekpota funkcija

- Savācot 12 vai vairāk „Dārgakmeņu kopas“ bezmaksas spēles bonusa un *Wild Train* funkcijas, kas to uzsāka, laikā, tiek piešķirta apbrīnojama summa, kas pārsniedz Jūsu kopējo likmi 2000 reizes.

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

Kopējā teorētiskā izmaksa spēlētājam ir (RTP) – 96%

Maksimālais laimests (ja max likmes vērtība pie noteiktā RTP) – 150 000€

### LAIMESTA SAŅEMŠANAS NOSACĪJUMI

- Visi 5 rullī vienmēr ir spēlē.
- Līnijas laimesti (*Win*) parādīsies uz spēlētājām līnijām.
- Līnijas laimestu (*Win*) simboliem jāparādās uz blakus esošajiem rullīem, sākot ar kreiso pusi.
- Tiek izmaksāts tikai katras līnijas lielākais laimests (*Win*).
- Līniju laimesti (*Wins*) tiek reizināti ar likmju (*Bet*) reizinātāju.
- Laimesti (*Wins*) tiek parādīti kredītos, ja vien tie nav atzīmēti kā valūta.

### IZMAKSU TABULA

#### PAMATA SPĒLE

**BASE**  
**PAY TABLES**

 5 - 200 4 - 20 3 - 10	 5 - 100 4 - 10 3 - 5	 5 - 100 4 - 10 3 - 5	
 5 - 50 4 - 5 3 - 2	 5 - 50 4 - 5 3 - 2	 5 - 50 4 - 5 3 - 2	 5 - 50 4 - 5 3 - 2

ALL CREDIT WINS ARE SHOWN WITHOUT ANY BET MODIFIERS.

#### BONUS SPĒLE

**BONUS : PAY TABLES**

 5 - 200 4 - 20 3 - 10	 5 - 100 4 - 10 3 - 5	 5 - 100 4 - 10 3 - 5	
 5 - 50 4 - 5 3 - 2	 5 - 50 4 - 5 3 - 2	 5 - 50 4 - 5 3 - 2	 5 - 50 4 - 5 3 - 2

ALL CREDIT WINS ARE SHOWN WITHOUT ANY BET MODIFIERS.

BASE : WILD



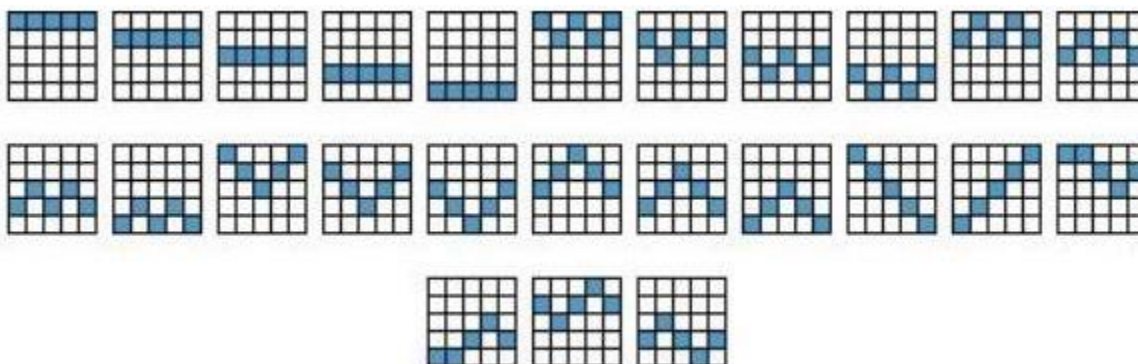
ALL CREDIT WINS ARE SHOWN WITHOUT ANY BET MODIFIERS.

BONUS : WILD



CREDIT WINS ARE SHOWN WITHOUT ANY BET MODIFIERS.

## IZMAKSU LĪNIJAS



### 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.

SIA „Olybet Latvia”  
19.03.2021.