

## Spēļu automātu video spēles GORILLA KINGDOM 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>Gorilla Kingdom</i>
Spēles veids	Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	5 cilindri, 4 rindas, 1024 izmaksu ceļi
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>NetEnt Product Services Ltd.</i>

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.10
Max likmes vērtība (€)	350

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 0.10€, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

5. Spēles norise:

	<b>Scatter simbols</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Pamata spēles laikā jebkurā vietā uz ruļļiem parādoties trim vai vairāk <i>Scatter</i> simboliem, tiek aktivizēti bezmaksas gājieni.</li><li>• Atbilstība starp piešķirto <i>Scatter</i> simbolu skaitu un bezmaksas gājieniem:<ul style="list-style-type: none"><li>○ 3 <i>Scatter</i> simboli = 10 Bezmaksas gājieni;</li><li>○ 4 <i>Scatter</i> simboli = 15 Bezmaksas gājieni;</li><li>○ 5 <i>Scatter</i> simboli = 20 Bezmaksas gājieni.</li></ul></li></ul>
--	--



5 Scatter symbols activating Free Spins



2 Scatters activating Extra Free Spins

### Bezmaksas gājieni un papildu bezmaksas gājieni

- Kad divi vai vairāki Scatter simboli parādās jebkurā vietā uz ruļļiem bezmaksas gājienos, tiek piešķirti papildu bezmaksas gājieni.
- Šie papildu bezmaksas gājieni tiek automātiski pievienoti atlikušajiem bezmaksas gājieniem, kas iegūti galvenajā spēlē.
  - 2 Scatter simboli = 3 papildu bezmaksas gājieni
  - 3 Scatter simboli = 10 papildu bezmaksas gājieni
  - 4 Scatter simboli = 15 papildu bezmaksas gājieni
  - 5 Scatter simboli = 20 papildu bezmaksas gājieni
- Katrreiz, kad tiek aizpildīts dzīvnieku panelis, tiek piešķirti divi papildu bezmaksas gājieni. Lai iegūtu papildinformāciju par dzīvnieku paneļiem, skatiet sadaļu *Simbola pārveidošana*.
- Bezmaksas gājieni tiek izspēlēti tajā pašā likmes līmenī kā raundā, kura laikā tie tika aktivizēti.
- Bezmaksas gājienu beigās:
  - Kopējais laimests no bezmaksas gājieniem tiek pievienots laimestiem no raunda, kas aktivizēja bezmaksas gājienu.
  - Atgriežas galvenā spēle.

















Transformation of all animal symbols into the Gorilla symbol




Different transformation stages of the totem stone



### Simbola pārveidošana

- Bezmaksas gājienos Gorillas simbols  nejauši var parādīties pārveidots par Gorillas masku  uz ruļļiem.
- Gorillas maskas simbolam ir tāda pati vērtība kā sākotnējam Gorillas simbolam, un tas tiek uzskatīts par tādu, novērtējot laimestus.
- Kad uz ruļļiem atrodas Gorillas maska, tā izkrīt un piepilda dzīvnieku paneļa spraugu.
- Totēma akmenī iestiprinātajos četros apaļajos paneļos ir spēles dzīvnieku simboli (izņemot Gorillas simbolu): leoparda, degunragputns, okapi un zvirgulis.
- Dzīvnieku paneļi tiek aizpildīti šādā secībā:
  - Kad ir savākti 6  ,  pārvēršas uz ruļļiem par  .
  - Kad ir savākti 12  ,  pārvēršas uz ruļļiem par  .
  - Kad ir savākti 18  ,  pārvēršas uz ruļļiem par  .
  - Kad ir savākti 24  ,  pārvēršas uz ruļļiem par  .

- Kad visi 24 totēma akmens sloti ir aizpildīti,  pazūd no ruļļiem.
- bezmaksas gājienu beigās visi pārveidotie simboli atgriežas sākotnējā formā.

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) 96.03%

Laimesta biežums šajā spēlē ir 35.92%

Maksimālais laimests pamata spēlē - 250 000€

#### IZMAKSAS NOTEIKUMI GALVENAJĀ SPĒLĒ

- Simbolu izmaksas vērtība, kas parādītas tabulā, ir dinamiska un mainās atbilstīgi izvēlētajai likmes vērtībai.
- Laimestu kombinācija veidojas gadījumā, kad simboli sakrīt jebkurā pozīcijā uz diviem vai vairākiem blakus esošiem ruļļiem no kreisā līdz labajam. Papildinformāciju par nepieciešamo simbolu skaitu skatiet tabulā.
- Likmes laimestus izmaksā, ja tie parādās, sākot no kreisā vistālākā cilindra līdz cilindram labajā pusē.
- Šāds piemērs:



- Tiek izmaksāta tikai garākā vienādo simbolu kombinācija.
- Vairāki likmju laimesti tiek izveidoti, kad papildu simboli, kas veido garāko likmju veida laimestu, ir redzami uz tiem pašiem ruļļiem.
- Likmju līnijas laimests ir vienāds ar vērtību, kas parādīta izmaksu tabulā.
- Vienlaicīgi laimesti dažādās likmes līnijās tiek summēti.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

#### IZMAKSU TABULA

	5 40 4 25 3 15 2 5		5 30 4 20 3 10 2 3		5 25 4 15 3 8		5 15 4 10 3 5
	5 30 4 20 3 10 2 2		5 25 4 15 3 8		5 15 4 10 3 5		5 12 4 7 3 3
	5 12 4 7 3 3		5 10 4 5 3 2		5 10 4 5 3 2		

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

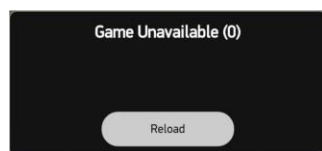
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos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

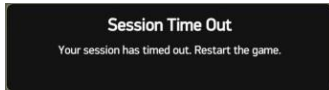
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

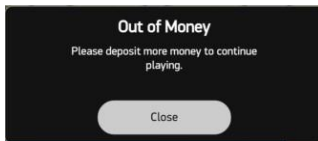
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums par kļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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