

Spēļu automātu video spēles GRAND GALORE 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>Grand Galore</i>
Spēles veids	Video spēļu automāts, kas paredzēts spēlēšanai skārienjūtīgās mobilās ierīces (mob. telefons, planšete) un personālos datoros.
Cilindri/ruļļi, līnijas	6 kolonnas, 4 rindas (var izplesties līdz 10), visi ceļi var būt laimīgie (līdz pat 1 000 000).
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukums	ELKAB Studios AB

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:

- Spēles „Grand Galore” mērķis ir iegūt laimesta simbolu kombinācijas, griežot cilindrus.
- Spēlējot spēli uz skārienjūtīgām mobilām ierīcēm, pogu novietojums spēles ekrānā var atšķirties no noteikumos aprakstītā.
- Spēlētājs var spēlēt ar konkrētu, izvēlētu likmi, vai izvēlēties 1 no 4 likmes mainīšanas stratēģijām:
 1. Optimizer - likme tiek aprēķināta automātiski kā noteikts procents (1%, 2%, 5% vai 10%) no spēlētāja konta bilances.
 2. Leveller – likme tiek palielināta par 2 līmeņiem pēc 5 secīgiem neveiksmīgiem griezieniem un vēl par 2 līmeņiem pēc nākamajiem 5 secīgiem neveiksmīgiem griezieniem. Pēc veiksmīga griezienu likme atgriežas pamatlikmes līmenī.

3. Booster - likme tiek palielināta par 1 līmeni pēc katra neveiksmīga griezienu, līdz sasniegts 4.līmenis virs pamatlikmes. Pēc veiksmīga griezienu likme atgriežas pamatlikmes līmenī.
 4. Jumper - likme tiek palielināta par 1 līmeni pēc katra iegūta laime sta, līdz sasniegts 4.līmenis virs pamatlikmes. Pēc neveiksmīga griezienu likme atgriežas pamatlikmes līmenī.
- Nospiežot pogu ar bultiņu simboliem ekrāna labajā apakšējā stūrī, tiek iegriezti cilindri ar izvēlēto kredītpunktu vērtību.
 - Gājienus var veikt, izmantojot arī „Autoplay” funkciju.
 - Turot nospiestu pogu ar bultiņu simboliem ekrāna labajā apakšējā stūrī (pogu, ar kuru arī iegriež cilindrus un veic gājienus), atveras saraksts ar iespējām.
 - Automātisko gājienus skaitu var izvēlēties no saraksta, noklikšķinot uz vēlamā automātisko gājienus skaita. Laimesti tiek aprēķināti saskaņā ar laimestu tabulu.
 - Laimesta kombinācija = likme X kredītpunkta vērtība.
 - Laimestu tabulu var atvērt, nospiežot pogu ar trīs svītru simbolu ekrāna kreisajā augšējā stūrī.



WILD simboli

- Aizstājējsimbols aizstāj visus spēles simbolus, izņemot “Scatter”.
- Lai aizstājējsimbols pildītu savu funkciju tam jāatrodas starp vienādiem spēles simboliem.
- Izmaksātas tiek tikai lielākais iespējamais laimests no katras kombinācijas, kas ietver aizstājējsimbolu.
- Katra uzvaroša kombinācija aktivizē “Expanded Reels” papildgriezienus, kas paplašina spēles laukumu uzvarošās kombinācijas ruļļos par vienu rindu un veic atkārtotu griezienu pievienotajās un uzvarošās kombinācijas simbolu pozīcijās.
- Ja arī papildgrieziena laikā tiek iegūta uzvaroša kombinācija, funkcija tiek izpildīta atkārtoti.
- Maksimāli iegūstamais rindu skaits ir 10 (līdz pat 1 000 000 izmaksu līnijas).
- Ja papildgriezienā iesaistītās simbolu pozīcijas ir viena zem otras, tajās tiks iegūti vienādi simboli.
- Tāpat papildgrieziena laikā var sinhronizēties visas iesaistītās simbolu pozīcijas, kas ļaus iegūt vienādus simbolus.



Bezmaksas griezieni

- Trīs vai vairāk "Scatter" simboli aktivizē bezmaksas griezienu bonusu.
- Spēlētājam, atkarībā no iegūto "Scatter" simbolu, skaita tiek piešķirti 10-25 griezieni ar "Grand Synced Respin" papildgriezieniem.
- Katra piektā laimīgā kombinācija bonusa laikā aktivizē "Grand Synced Respin" papildgriezienus, kas papildina rindu skaitu.
- Pirmais papildgrieziena paplašina ceturto rulli, otrs ceturto un piekto, kamēr nākošie vienlaicīgi paplašinās ceturto, piekto un sesto rulli.
- Bonusa laikā iespējams iegūt papildu griezienus.
- Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar to pašu griezienu vērtību kā spēlēts līdz tam.
- Noslēdzoties bezmaksas griezieniem iegūtais laimests tiek pievienots kopējai bilancei.

6. 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 – 10 000 x likmes vērtība
Laimesta biežums: ~22.9%

LAIMESTA SAŅEMŠANAS NOSACĪJUMI

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līnijas laimestiem.
- Regulārās laimīgās kombinācijas tiek veidotas no kreisās uz labo pusi. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā rullja. Simbolu kombinācija neveidojas, ja tā sākas no otrā rullja.
- Jums tiek izmaksāts laimests tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Lai veidotu regulārās laimīgās kombinācijas, simboliem uz aktīvas izmaksas līnijas jāatrodas blakus.

IZMAKSU TABULA

Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

- Simboliem jābūt līdzās uz aktīvas izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.

- Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā ruļļa.
- Simbolu kombinācijas neveidojas, ja pirmais simbols ir uz otrā, trešā, ceturtā vai piektā ruļļa.

Regulārās Izmaksas ar min. likmes vērtību parādītas attēlā:

	6	1.00			
	5	0.60			
	4	0.40			
	3	0.20			
6		0.18		0.14	
5		0.14		0.10	
4		0.12		0.08	
3		0.10		0.06	
6		0.08		0.06	
5		0.06		0.04	
4		0.04		0.03	
3		0.03		0.02	

IZMAKSU LĪNIJAS

- Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām uz aktīvajām izmaksas līnijām. Pirmajam kombinācijas simbolam jāatrodas uz 1. ruļļa.



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.