

Spēļu automātu video spēles LOST RELICS 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>Lost Relics</i> (spēle HTML5 darbvirsmai)
Spēles veids	Video sloti
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	5 cilindri, 5 rindas, klasteri (bez likmes līnijām)
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>NetEnt Product Services Ltd.</i> 

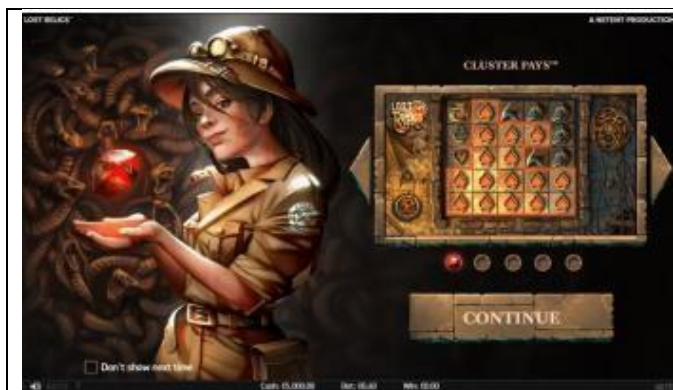
3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.02
Max likmes vērtība (€)	400
Nominālās monētas vērtības (€)	0.01 - 2.00

4. kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē:

- Dalībniekam ir jābūt reģistrētam olybet.lv
- Dalībniekam jāpieslēdzās savam Olybet spēles kontam.
- Lai sāktu spēli, dalībnieka spēles kontā ir jābūt vismaz €0.02, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

5. Spēles norise:



Spēle – *LOST RELICS*

Spēlētājs kļūst par piedzīvojumu kāru arheologu, kurš vēlas izpētīt senās drupas un atklāt to noslēpumus. Spēlē savāktie trīs *Scatter* simboli aktivizē mehānismu aiz cilindriem, ļaujot nokļūt pa eju līdz slepenajam kambarim zem drupām, kurš ir piepildīts ar zeltu un dārgumiem. Pirms spēles spēlētājs var izvēlēties monētas vērtību un likmi.

Spēlei ir sekojošas funkcijas:

1. Klasteru izmaksas funkcija
2. Nejaušas funkcijas
3. Monētu laimesta funkcija
4. *Extra Wild* funkcija
5. *Extra Scatter* funkcija



Cluster Pays funkcija

- Simbols ir daļa no klastera, ja tas atrodas blakus tādām pašām simbolam.
- Tikai tādi klasteri, kuri sastāv no 6 vai vairāk simboliem, var iegūt punktus.
- Vairāki klasteri, kuri neatrodas viens otram blakus, tiek uzskatīti par atsevišķiem klasteriem un tiek vērtēti atsevišķi.



Nejaušas funkcijas

- Kad galvenajā spēlē gājiens beidzas ar uzvaru, var aktivizēties jebkuras no trim funkcijām pat piecas reizes jebkurā kombinācijā pēc tam, kad cilindri apstājas, bet pirms laimesta izmaksas.
- Galvenajā spēlē aiz simboliem var būt apslēptas nejauši izvēlētas funkcijas, kuras ir daļa no laimestu nesoša klastera.



Coin Win Monētu laimesta funkcija

- Kad aktivizējas Monētu laimesta funkcija, viens no simboliem kombinācijā ļauj laimēt monētas 3 līdz 30 reizes vienas likmes laikā.
- Simbols, kurš ļauj laimēt monētas, joprojām ir daļa no klastera.
- Jebkurš ar Monētu laimesta funkciju iegūtais laimests tiek pievienots laimestam, kurš ir iegūts roundā ar aktivizētu Monētu iegūšanas funkciju.



Extra Wild funkcija

- Kad aktivizējas *Extra Wild* funkcija, tiek piešķirti papildu trīs *Wild* simboli un nejauši izvietoti cilindros un tie nav daļa no laimestu nesošā klastera un tos nav pārņēmuši *Scatter* vai *Wild* simboli.
- Papildu trīs *Wild* simboli var likt aktivizēties citai funkcijai.
- Aktivizējoties *Extra Wild* funkcijai, cilindros var parādīties līdz 15 *Wild* simboliem.
- *Wild* simboli var veidot klasterus no jebkuriem



simboliem un būt vairāk nekā viena klastera daļa.

- *Wild* simboli piešķir uzvari tikai kombinācijā ar citiem simboliem.
- *Wild* simboli aizstāj jebkuru citu simbolu, izņemot *Scatter* simbolus.
- Kā to var redzēt Izmaksu tabulā – *Wild* simbolu aizstāšana klasterī veicina iespējami labāko laimestu nesošo kombināciju veidošanos



Extra Scatter funkcija

- Kad aktivizējas *Extra Scatter* funkcija, viens no simboliem laimesta kombinācijā ļauj ļauj iegūt papildu *Scatter* simbolu.
- Kopumā pamatspēlē tiek piešķirti ne vairāk kā 3 *Scatter* simboli un viena *Extra Scatter* funkcija.
- Kad tiek piešķirti 3 *Scatter* simboli vai nu pamatspēlē, vai no *Extra Scatter* funkcijas, *Extra Scatter* funkcija vairs nevar tikt aktivizēta.
- Simbols, kurš ļauj laimēt papildu *Scatter* monētas, joprojām ir daļa no klastera.



Free Spins

- 3 savākti *Scatter* simboli aktivizē 10 gājienu par brīvu.
- *Scatter* simboli var parādīties jebkurā vietā uz cilindriem 1, 3 un 5 galvenajā spēlē (izņemot *Scatter* simbolus, kurus piešķirusi *Extra Scatter* funkcija, kas parādās klasteros galvenajā spēlē).
- Gājienu par brīvu tiek izspēlēti tajā pašā likmes līmenī un monētu vērtībā, kā raundā, kura laikā funkcija tika aktivizēta.
- Galda spēles beigās kopējais laimests tiek pievienots citam jebkura veida laimestam no raunda, kurš bija aktivizējis Gājienu par brīvu.
- Funkcijas Gājienu par brīvu darbības beigās spēle notiek atgriešanās pie tā raunda, kurš bija aktivizējis funkciju Gājienu par brīvu.





Papildu opcija - Paslēptā lāde (pieejama TIKAI Gājienos par brīvu)

- Gājieni par brīvu darbības laikā lāde, kura aizņem noteiktu lauciņu skaitu, tiek apslēpta nejauši izvēlētajā vietā aiz cilindriem. Lauciņi zem laimestu nesošajiem klasteriem tiek atsegti un var atklāt apslēpto lādi.
- Neatklātie lauciņi saglabājas līdz nākamajam gājienam, kamēr lāde tiek pilnībā atsegta.
- Kad visi lauciņi ir pilnībā atsegti, tiek iegūta lāde un spēlētājam tiek piešķirts nejauši izvēlēts skaitlis un spēlētājs iegūst sekojošu kombināciju: Papildu Gājieni par brīvu, *Sticky Wild* un Monētu laimests.
- Kad tiek piešķirta lāde ar Papildu Gājieniem par brīvu, jau esošajiem Gājieniem par brīvu tiek pievienots vēl papildu Gājiens par brīvu.
- Kad tiek piešķirta lāde ar *Sticky Wild* iespēja, *Wild* simbols ieņem kāda cita simbola pozīciju nejauši izvēlētajā vietā uz cilindriem un tur paliek, līdz beidzas Gājieni par brīvu darbības laiks.
- *Sticky Wild* funkcija nevar nomainīt citu *Sticky Wild* funkciju.
- Kad lādē tiek piešķirta funkcija Monētu laimests, tiek piešķirtas monētas ar vērtību no 1 līdz 30 reizēm lielāku par likmi.
- Pēc tam, kad lāde ir atrasta, neatklātie lauciņi tiek pārkārtoti un tiek atklāti no jauna un jauna lāde tiek apslēpta nejauši izvēlētajā vietā.
- Ir **3 veidu lādes**: mazā, vidējā un lielā.
- Lādes veids tiek izvēlēts nejauši no visiem 3 veidiem, izņemot pirmās divas lādes, kuras mēdz būt vai nu mazās, vai vidējās.

Mazā lāde

- Mazās lādes sniedz 3 līdz 5 funkciju aktivizēšanās reizes.
- Mazās lādes vienmēr sniedz papildu gājienu par brīvu.
- Mazās lādes uz vienu lādi sniedz 1 *Sticky Wild* funkciju.
- Mazās lādes ir 2 lauciņu platumā un 1 lauciņa augstumā.

Vidējā lāde

- Vidējās lādes sniedz 6 līdz 10 funkciju aktivizēšanās reizes.
- Vidējās lādes vienmēr sniedz vismaz 2 papildu Gājienu par brīvu.
- Vidējās lādes piešķir līdz 2 funkcijām *Sticky Wild* funkcijām uz vienu lādi.
- Vidējās lādes ir 2 lauciņu platumā un 2 lauciņu augstumā.

Lielā lāde

- Lielās lādes sniedz 11 līdz 15 funkciju aktivizēšanās reizes.
- Lielās lādes vienmēr sniedz vismaz 3 papildu Gājienu par brīvu.
- Lielās lādes piešķir līdz 3 *Sticky Wild* funkcijām uz vienu lādi.
- Lielās lādes ir 3 lauciņu platumā un 2 lauciņu augstumā.

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

Kopējā teorētiskā izmaksa spēlētājam (RTP) ir 96,30%

- Galvenā spēle: 69,5%
- Gājienu par brīvu: 26,8%

LAIMESTU BIEŽUMS	IZMAKSA
<ul style="list-style-type: none">• Kopējais laimestu biežums 20,05%• Bonusu biežums: 2,9%• Gājienu par brīvu biežums: 0,601% (1 no 165)	<ul style="list-style-type: none">• Galvenā spēle: 120 000/60 000 € monētas – maksimālais laimests• Gājienu par brīvu: 60 000/30 000 € monētas – maksimālais laimests

Piezīme: Spēles maksimālais laimests var būt lielāks tādēļ, ka vienā spēles raundā var būt vairāki gājienu.

LAIMESTA SAŅEMŠANAS NOSACĪJUMI




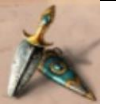
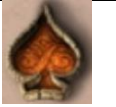



Galvenā spēle:

- Nav nekādu likmju, spēlē tiek lietots *Cluster Pays™* mehānisms.
- Simbols ir daļa no klastera, ja tas atrodas blakus tādām pašām simbolam.
- 6 vai vairāk simboli, kuri parādās klasterī, piešķir laimestu saskaņā ar Izmaksu tabulu.
- Vairāki klasteri, kuri neatrodas viens otram blakus, tiek uzskatīti par atsevišķiem klasteriem un tiek atmaksāti atsevišķi.
- Vienlaikus gūti laimesti dažādos klasteros tiek apvienoti.
- Ieguvums vienā likmē ir vienāds ar vērtību, kas ir norādīta Izmaksu tabulā, to reizinot ar likmes līmeni.
- Laimests vienā likmē ir vienāds ar ieguvumu monētās reizināts ar monētas vērtību.

Free Spins:

- Gājienu par brīvu tiek izspēlēti tajā pašā likmes līmenī un monētu vērtībā, kā raundā, kura laikā funkcija tika aktivizēta.
- Galda spēles beigās kopējais laimests tiek pievienots citam jebkura veida laimestam no raunda, kurš bija aktivizējis Gājienu par brīvu.
- Funkcijas Gājienu par brīvu darbības beigās spēlē notiek atgriešanās pie tā raunda, kurš bija aktivizējis funkciju Gājienu par brīvu.

IZMAKSU TABULA

Simbolu izmaksas vērtība								
x 6	20	20	10	10	2	2	2	2
x 7	60	60	20	20	5	5	5	5
x 8	100	100	40	40	10	10	10	10
x 9	150	150	60	60	20	20	20	20
x 10	220	220	80	80	30	30	30	30
x 11	300	300	120	120	60	60	60	60
x 12	420	420	160	160	80	80	80	80
x 13	600	600	200	200	100	100	100	100
x 14	800	800	250	250	120	120	120	120
x 15	1000	1000	300	300	150	150	150	150
x 16	1200	1200	400	400	200	200	200	200
x 17	1500	1500	600	600	300	300	300	300
x 18	2000	2000	800	800	400	400	400	400
x 19	2500	2500	1000	1000	500	500	500	500
x 20	3000	3000	1200	1200	600	600	600	600
x 21	3500	3500	1400	1400	700	700	700	700
x 22	4000	4000	1600	1600	800	800	800	800
x 23	4500	4500	2000	2000	1000	1000	1000	1000
x 24	5000	5000	2500	2500	1200	1200	1200	1200
x 25	6000	6000	3000	3000	1500	1500	1500	1500
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.								

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”. Lai saņemtu laimestu uz savu personīgo finanšu iestādes kontu, spēlētājam ir jāizmanto viens no šiem naudas transakcijas/pārskaitījuma veidiem:

- uz bankas kontu ar tiešu maksājumu vai izmantojot banklink pakalpojumus,
- uz bankas karti.

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.

Pēc spēlētāja lūguma laimestu var izmaksāt skaidrā naudā vai ar pārskaitījumu uz dalībnieka norādītu kontu bankā.

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

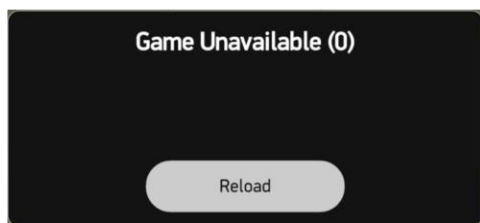
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti triju darba dienu laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, izmaksā izlozes noteikumos apstiprinātā 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;

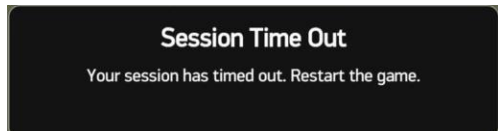
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

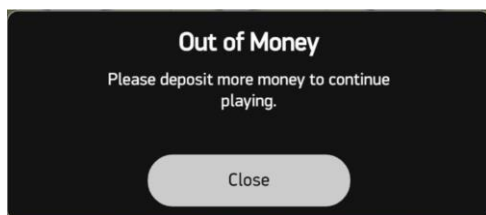
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums parkļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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