

## Spēļu automātu video spēles Lucky Leprechaun 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>Lucky Leprechaun</i>
Spēles veids	Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros un mobilās ierīces)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	5 cilindri, 30 izmaksu līnijas
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>ISB Technology Sarl</i>

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.30
Max likmes vērtība (€)	7.50

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 0.30, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

5. Spēles norise:

### “Wild” simbols



- “Wild” simbols aizstāj jebkurus citus simbolus, izņemot Laimes rūķa un progresīvā bonusa simbolus.
- Aizstājējsimboli paliek savās vietās, līdz ir izspēlēti visi bezmaksas griezieni.
- Tiek izmaksāts tikai lielākais iespējamais laimests no izmaksu līnijas, kas ietver aizstājējsimbolu.
- Lai aizstājējsimbols pildītu savu funkciju tam jāatrodas uz aktīvas izmaksu līnijas starp vienādiem spēles simboliem.

## Laiimes rūķa bonuss



- Trīs vai vairāk Laiimes rūķa simboli jebkur uz spolēm iedarbina Laiimes rūķa bonusa kārtu.
- Kad sākas Laiimes rūķa bonuss, parādās 12 kastes, un spēlētājam ir jāizvēlas trīs no tām;
- Visas trīs izvēlētas kastes kopā piešķirs no 10 līdz 50 bezmaksas griezieniem.
- Kad ir izvēlētas trīs kastes, spēlētājs var izvēlēties vienu no trim rūķu cepurēm, kurā būs paslēpies reizinātājs, kas tiks piemērots laimētajiem bezmaksas griezieniem.
- Pieejamie reizinātāji ir X2 līdz X10.
- Katrā Laiimes rūķa bonusa kārtā minimālais bezmaksas griezienu skaits, ko var laimēt, ir 10 ar reizinātāju X2; maksimālais bezmaksas griezienu skaits, ko var laimēt, ir 50 ar reizinātāju X10.
- Visi aizstājējsimboli, kas parādās bezmaksas griezienu laikā, paliek savās vietās, līdz ir izspēlēti bezmaksas griezieni.
- Progresīvie simboli neparādās bezmaksas griezienu laikā.
- Ja tiek atkārtoti iedarbināts bonuss (trīs vai vairāk Laiimes rūķa simboli jebkur uz ekrāna), tiek pieskaitīti 5 vai vairāk griezieni ar tādu pašu reizinātāju.
- Maksimālais bezmaksas griezienu skaits, ko var laimēt bezmaksas griezienu kārtā (arī atkārtoti iedarbinātajos bezmaksas griezienos), ir 100.
- Bezmaksas griezienu laikā aktīvo līniju skaitu un monētu uz līniju skaitu nevar mainīt: tas paliek tāds pats, kā griezienā, kas aktivizēja Laiimes rūķa bonusu.

## Džekpots



- Pieci progresīvā bonusa simboli aktīvās izmaksas līnijās piešķir bronzas progresīvo džekpotu.
- Seši progresīvā bonusa simboli aktīvās izmaksas līnijās piešķir sudraba progresīvo džekpotu.
- Septiņi progresīvā bonusa simboli aktīvās izmaksas līnijās piešķir zelta progresīvo džekpotu.

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) 90.04%-99.07%

Maksimālais laimests pamata spēlē - 13333 x likmes vērtība

## IZMAKSAS NOTEIKUMI GALVENAJĀ SPĒLĒ

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas, izņemot par izkaisītajiem laimestiem.
- “Scatter” simbolu un bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līniju laimestiem.
- Katras kombinācijas laimests “Izmaksu Tabulā” tiek norādīts skaitļos. Laimēto kredītu daudzums atkarīgs no izvēlētas vērtības monētai. Laimēto kredītu skaitu aprēķina, reizinot kopējo laimēto monētu skaitu ar jūsu izvēlēto monētas vērtību.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

## IZMAKSU TABULA

WILD REPLACES ANY SYMBOL (EXCEPT PROGRESSIVE BONUS AND LUCKY LEPRECHAUN BONUS). DURING FREE SPINS, WILD SYMBOL IS STICKY.		2000 *****			
	500 ***** 50 ***** 15 ****	<b>A</b>	500 ***** 50 ***** 10 ****	<b>K</b>	100 ***** 15 ***** 8 ****
<b>Q</b>	80 ***** 15 ***** 8 ****	<b>J</b>	30 ***** 10 ***** 5 ****	<b>10</b>	30 ***** 10 ***** 5 ****

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



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 jāizver 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:**

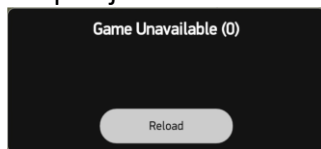
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos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

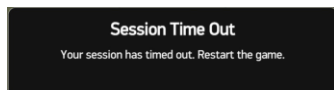
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

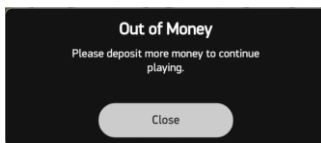
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums parkļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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