

# Spēļu automātu video spēles Ocean's Opulence 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>Ocean's Opulence</i>
Spēles veids	Video spēļu automāts, kas paredzēts spēlēšanai skārienjūtīgās mobilās ierīces (mob. telefons, planšete) un personālos datoros.
Cilindri/ruļļi, līnijas	5 ruļļi, 1024 izmaksu līnijas
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukums	High 5 Games

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.20
Max likmes vērtība (€)	200

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:

## “Wild” simbols



- “Wild” simbols ir aizstājsimbols un tas aizstāj visus simbolus, izņemot “Scatter” simbolu.
- “Wild” simbols var izkrist tikai uz 2ā, 3ā un 4ā cilindra.
- “Wild” simbolam jāatrodas uz aktīvas izmaksu līnijas, lai veidotu laimesta kombināciju.
- Tiek izmaksāta tikai lielāka laimesta kombinācija.

## Bezmaksas griezienu bonuss



- Ja uz spēles laukuma, uz katra no 5 cilindriem, izkrit “Scatter” simboli, aktivizējas bonuss ar


bezmaksas griezieniem.


- Spēlētājs tiek apbalvots ar 6 bezmaksas griezieniem par katru laimestu kombināciju, kas veidoja bezmaksas griezienu bonusa aktivizēšanu.
- Bezmaksas griezienu bonusu atkārtoti laimēt nav iespējams.
- Bezmaksas griezienu bonuss tiek izspēlēts ar to pašu likmi, kas aktivizējas bonusu.


### “Collection” funkcija




- Bezmaksas griezienu bonusa laikā aktivizējas “Collection” funkcija.
- Funkcija krāj “Scatter” simbolus.

- Bezmaksas griezienu laikā katrs “Scatter” simbols -  piešķir x1 reizinātāju.
- Kad skaitītājs ir pilns, līdz bezmaksas griezienu beigām uz spēles laukuma izkritis 2x”Scatter”

simboli - , parasto “Scatter” simbolu vietā.

- Katrs 2x”Scatter” simbols -  piešķir x2 reizinātāju.
- Kad skaitītājs pilns ar 2x”Scatter” simboliem, līdz bezmaksas griezienu beigām uz spēles

laukuma izkritis 3x”Scatter” simboli - .

- Katrs 3x”Scatter” simbols -  piešķir x3 reizinātāju.
- “Scatter”, 2x”Scatter” un 3x”Scatter” simboli var izkrist tikai uz 2ā, 3ā un 4ā cilindriem.

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

Kopējā teorētiskā izmaksa spēlētājam ir (RTP) – 90-97%

Maksimālais laimests (ja max likmes vērtība pie noteiktā RTP) – 3037 x likmes vērtība

### LAIMESTA SAŅEMŠANAS NOSACĪJUMI UN IZMAKSU TABULA

- Visi 5 ruļļi vienmēr ir spēlē.
- Scatter simbols nodrošina laimestu (Win) jebkurā pozīcijā uz spēlētajiem ruļļiem.
- Laimesti (Wins) tiek parādīti kredītos, ja vien tie nav atzīmēti kā valūta.
- Scatter simboli, kas parādās jebkurā pozīcijā uz ruļļiem ar valūtas vērtību, piešķir Scatter izmaksu.

IZMAKSU TABULA PAMATSPĒLES LAIKĀ

 5 - 250 4 - 50 3 - 15	 5 - 150 4 - 30 3 - 10	 5 - 150 4 - 30 3 - 10	
 5 - 75 4 - 15 3 - 6	 5 - 75 4 - 15 3 - 6	 5 - 75 4 - 15 3 - 6	
 5 - 35 4 - 7 3 - 3	 5 - 35 4 - 7 3 - 3	 5 - 35 4 - 7 3 - 3	 5 - 35 4 - 7 3 - 3

IZMAKSU TABULA BEZMAKSAS GRIEZIENU BONUSA SPĒLES LAIKĀ

 5 - 250 4 - 50 3 - 15	 5 - 150 4 - 30 3 - 10	 5 - 150 4 - 30 3 - 10	
 5 - 75 4 - 15 3 - 6	 5 - 75 4 - 15 3 - 6	 5 - 75 4 - 15 3 - 6	
 5 - 35 4 - 7 3 - 3	 5 - 35 4 - 7 3 - 3	 5 - 35 4 - 7 3 - 3	 5 - 35 4 - 7 3 - 3

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”. 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.