

Spēļu automātu video spēles PLATOONERS 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>Platooners</i>
Spēles veids	Spēļu automāts. Spēle ir paredzēta spēlēšanai izmantojot gan skārienjūtīgas mobilās ierīces – viedtālrunus, planšetdatorus, kuri darbojas uz iOS, Android vai Windows platformas, gan personālo datoru.
Cilindri/ruļļi, līnijas	5 cilindri, 4 rinas, 178 laimesta kombinācijas
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 jāpieslēdzās 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 „Platooners” 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 laimesta, 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 iegriez 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.

Spēles papildus opcijas:

Action Spins!

- Papildiespēja var pēc nejaušības principa tikt uzsākta jebkurā griezienā.
- Parādās un tiek aktivizēts viens no 3 Platoonres:
 - ROCKETS papildiespēja – viss 1. un 3. rullis tiek pārklāts ar vienādiem simboliem.
 - GRENADES papildiespēja – līdz 3 papildus aizstājējsimboliem tiek izvietoti uz rulljiem 3., 4. un 5.
 - BULLETS papildiespēja – kāds no simboliem, kas pēc griezienu parādās uz 1. rullja tiek izvēlēts par īpašo simbolu. Šis simbols tiek izvietots uz 2.-5. tā lai veidotos vismaz viena 5 simbolu izmaksa. Vai tiek iegūta Bonus spēle, ja īpašais simbols ir Bonus simbols.

Bonus Game

- Bonus spēle tiek uzsākta, kad uz ekrāna parādās 3 vai vairāk izkaisītie simboli.
- Parādās Bonuss spēles ekrāns un tiek piešķirti 15 bonuss spēles raundi.
- Katrā raundā tiek aktivizēts:
 - 1 nejauši izvēlēts Platooners, ja griezienus uzsāk 3 Bonus simboli.
 - 2 nejauši izvēlēti Platooneri, ja griezienus uzsāk 4 Bonus simboli.
 - Visi 3 Platooneri, ja griezienus uzsāk 5 Bonus simboli.
- Platooneri sašauj čūsku jebkurā vietā, bet laimesti tiek piešķirti sākot no astes.

- Parastā monētai nepieciešams 3 ievainojuma punkti, lai to sašautu un iegūtu naudas laimestu. Platooneri izdara 1-3 punktu stipru ievainojumu katrā šāvienā.
- Lielajai monētai nepieciešams 6 ievainojuma punkti, lai to sašautu un iegūtu vienu no:
 - Papildus raundus
 - Bumbu – tiek uzspridzinātas visas parastās monētas līdz nākošajai lielajai monētai.
 - Vairāku Platooneru aktivizāciju katrā raundā (līdz maks. 3).
 - Lielāku naudas laimestu.
- Kad čūska tiek pilnība sašauta, tiek piešķirts papildus naudas laimests, un parādās nākama līmeņa čūska.
- Bonus spēle beidzas, kad beigusies munīcija (raundu skaitītājs ir 0), vai sasniegts maksimālais laimests, sašaujot 3. čūsku.

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

Kopējā teorētiskā izmaksa spēlētājam ir (RTP) – 96.3%

LAIMESTA SAŅEMŠANAS NOSACĪJUMI

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.
- Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līniju laimestiem.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.
- Vienādi simboli uz 3 vai vairāk blakusesošiem rullīiem veido izmaksu.
- Pirmajam kombinācijas simbolam jāatrodas uz 1.rullļa.
- Simbolu kombinācijas neveidojas, ja pirmais simbols ir uz otrā, trešā, ceturtā vai piektā rullļa.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

IZMAKSU TABULA

✓		178 WAYS TO WIN		✗		
5 4 3		1000 500 250		500 300 200		200 150 100
5 4 3		150 120 80		JOKA	120 80 40	



Wild simboli aizstāj jebkuru simbolu, izņemot Bonus simbolu.

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.

SIA „Olybet Latvia”

19.03.2021.