

Spēļu automātu video spēles Shimmering Woods 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>Shimmering Woods</i>
Spēles veids	Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	5 cilindri, no 243 līdz 7776 izmaksu līnijām
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>Play'n GO Malta Ltd</i>

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:

“Wild” simbols



- “Wild” simbols var parādīties uz jebkura ruļļa.
- “Wild” simbols aizstāj jebkuru simbolu, izņemot “Scatter” simbolu, lai veidotu laimīgās kombinācijas.

Sadalošie simboli



- Katra griezienu sākumā tiek izvēlēts nejaušs simbols (izņemot Scatter), kas darbojas kā sadalošais simbols.
- Kad uz ruļļiem parādās izvēlētais simbols, tas tiek sadalīts divās daļās.
- Jebkuram sadalīšanas simbolam pieejamo izmaksu līniju skaits palielinās no 243 līdz 7776.
- Papildus sadalīšanas simbolus var aktivizēt bezmaksas griezienos.

Bezmaksas griezieni



- “Scatter” simbols parādās tikai uz 1., 3. un 5. ruļļa.
 - Kad ir redzami visi 3 “Scatter” simboli, vienmēr tiek aktivizēta “Shimmer” funkcija.
 - “Shimmer” funkcijā 0-3 “Scatter” simboli tiek sadalīti divās daļās.
 - Trīs vai vairāki “Scatter” simboli aktivizē bezmaksas griezienus un no pamata spēles tiek pārņemts sadalošais simbols:
 - 3 “Scatter” simboli piešķir 10 bezmaksas griezienus un 1 papildus sadalīšanas simbolu;
 - 4 “Scatter” simboli piešķir 13 bezmaksas griezienus un 2 papildus sadalīšanas simbolus;
 - 5 “Scatter” simboli piešķir 16 bezmaksas griezienus un 3 papildus sadalīšanas simbolus;
 - 6 “Scatter” simboli piešķir 19 bezmaksas griezienus un 4 papildus sadalīšanas simbolus.
 - Bezmaksas griezienu laikā ir iespēja saņemt papildus bezmaksas griezienus un papildus sadalīšanas simbolus ar 3 vai vairākiem “Scatter” simboliem.
 - Maksimālais sadalošo simbolu skaits ir 10.
 - Ja visi 10 simboli tiek aktivizēti, tiek piešķirti tikai papildus bezmaksas griezieni:
 - 3 “Scatter” simboli piešķir 3 papildus bezmaksas griezienus un 1 papildus sadalīšanas simbolu;
 - 4 “Scatter” simboli piešķir 6 papildus bezmaksas griezienus un 2 papildus sadalīšanas simbolus;
 - 5 “Scatter” simboli piešķir 9 papildus bezmaksas griezienus un 3 papildus sadalīšanas simbolus;
 - 6 “Scatter” simboli piešķir 12 papildus bezmaksas griezienus un 4 papildus sadalīšanas simbolus.
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 - 2500 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.
- Vinnestu kombinācijas un izmaksas tiek veidotas saskaņā ar izmaksu tabulu jeb „PAYTABLE”.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

IZMAKSU TABULA

	X5 0.60 X4 0.30 X3 0.20
---	-------------------------------

			
X5 0.60 X4 0.30 X3 0.20	X5 0.40 X4 0.20 X3 0.14	X5 0.30 X4 0.15 X3 0.10	X5 0.20 X4 0.10 X3 0.06

				
X5 0.08 X4 0.04 X3 0.03	X5 0.08 X4 0.04 X3 0.03	X5 0.08 X4 0.04 X3 0.03	X5 0.06 X4 0.03 X3 0.02	X5 0.06 X4 0.03 X3 0.02

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 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 pārlicinājušies par iepriekšminēto apstākļu neesamību. Laimestu izmaksā ar pārskaitījumu uz dalībnieka norādītu kontu bankā.

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

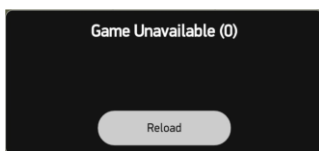
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos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

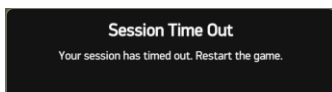
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

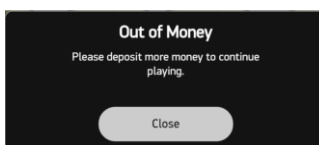
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums par kļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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