

# Spēļu automātu video spēles TEATIME TREASURES 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>Teatime Treasures</i>
Spēles veids	Video spēļu automāts, kas paredzēts spēlēšanai skārienjūtīgās mobilās ierīces (mob. telefons, planšete) un personālos datoros.
Cilindri/ruļļi, līnijas	3 x 5 matrica, 25 izmaksu līnijas
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukums	High 5 Games Limited

3. Spēles dalības maksa (likme):


Min likmes vērtība (€)	0.25
Max likmes vērtība (€)	75

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 0.25€, kas ir vienas minimālās likmes apmērs).

5. Spēles norise:

## Wild Train funkcija

- Kad uz ruļļiem parādās pilns “Kāpura” simbols (kopā 3 simboli ) ar vismaz vienu “Kūkas gabala” simbolu, tiek aktivizēta *Wild Train* funkcija.
- Pēc uzvarošo kombināciju piešķiršanas “Kāpurs” pavirzās par vienu pozīciju, pārklājot jebkuru “Kūkas gabala” vai “Pudeles ar uzrakstu ”Izder mani”” simbolu. Visi simboli, kas veido “Kāpuru”, virzās pa to pašu ceļu, saglabājot secīgas blakus esošās pozīcijas uz ruļļiem. Kad “Kāpura” simbola galva sasniedz un pārklājas ar “Kūkas gabala” vai “Pudelītes ar uzrakstu ”Izder mani”” simbolu, šis simbols tiek savākts. Šis process atkārtojas, līdz visi “Kūkas gabala” vai “Pudelītes ar uzrakstu ”Izder mani”” simboli ir savākti.
- Katrs savāktais “Kūkas gabala” simbols palielina to pozīciju skaitu, kuras ir pārklājis “Kāpurs”. Kustības laikā pēc vajadzības tiek pievienoti vai noņemti papildu “Kāpura” ķermeņa simboli, lai vienmēr “Kāpura” simbolu pārklātais pozīciju skaits būtu vienāds ar 3 + kopējais “Kūkas gabala” simbolu skaits, kas savākts funkcijas laikā.
- Katrs savāktais “Pudelītes ar uzrakstu ”Izder mani”” simbols nākamajā atkārtotajā griezienā vai bezmaksas spēlē novieto 3 līdz 7 “Cepures” nejaušās pozīcijās uz ruļļiem, kurus neaizņem “Kāpurs”.

- Pēc tam, kad visi "Kūkas gabala" un "Pudelītes ar uzrakstu "Izder mani"" simboli ir savākti, tiek piešķirts bezmaksas atkārtots grieziens. Katra atkārtotā griezienu laikā visi "Kāpura" simboli paliek fiksēti esošajās pozīcijās uz ruļļiem. Atkārtoti griezieni tiek spēlēti uz dažādiem ruļļiem. Atkārtotie griezieni turpinās līdz brīdim, kad tiek aktivizēts bezmaksas spēļu bonuss vai līdz brīdim, kad atkārtotā griezienu laikā netiek savākts neviens "Kūkas gabals" vai "Pudelīte ar uzrakstu "Izder mani"".
- "Kāpura" simboli un "Pudelītes ar uzrakstu "Izder mani"" simboli ir *wild*, un aizstāj visus simbolus, izņemot viens otru.
- *Wild Train* funkcijas mērķiem "Kāpura" un "Pudelītes ar uzrakstu "Izder mani"" simboli neaizstāj "Kūkas gabala" simbolu.
- "Pudelītes ar uzrakstu "Izder mani"" pamatspēles laikā uz ruļļiem neparādās.
- "Pudelītes ar uzrakstu "Izder mani"" parādās uz 1., 2., 3. un 4. ruļļa atkārtotu griezienu laikā.
- "Pudelītes ar uzrakstu "Izder mani"" parādās uz 1., 2. un 3. ruļļa bezmaksas spēles bonusa laikā.
- "Kāpura" simboli pamatspēles laikā parādās tikai uz 5. ruļļa.
- "Kāpura" simboli neparādās uz ruļļiem atkārtotu griezienu vai bezmaksas spēles bonusa laikā.

### **Bezmaksas spēle**

- *Wild Train* funkcijas laikā, savācot 5 vai vairāk "Kūkas gabalus", sākas bezmaksas spēles bonuss.
- Bezmaksas spēļu bonusā tiek izmantoti dažādi ruļļi.
- Bezmaksas spēles automātiski tiek spēlētas ar vienādu likmes (*Bet*) reizinātāju kā spēlei, kas uzsāka bezmaksas spēles bonusu.
- Visi "Kāpura" simboli tiek pārnesti no atkārtota griezienu, kas uzsāka bezmaksas spēles bonusu, un katra bezmaksas spēles griezienu laikā tie saglabājas fiksēti savā pašreizējā pozīcijā uz ruļļiem.
- Katram bezmaksas spēles griezienam pēc uzvarošo kombināciju piešķiršanas "Kāpura" simboli pavirzās pa vienu pozīciju, pārklājot jebkuru "Kūkas gabala" vai "Pudelītes ar uzrakstu "Izder mani"" simbolu. Visi simboli, kas veido "Kāpuru", virzās pa to pašu ceļu, saglabājot secīgas blakus esošās pozīcijas uz ruļļiem. Kad "Kāpura" simbola galva sasniedz un pārklājas ar "Kūkas gabala" vai "Pudelītes ar uzrakstu "Izder mani"" simbolu, šis simbols tiek savākts. Šis process atkārtojas, līdz visi "Kūkas gabala" vai "Pudelītes ar uzrakstu "Izder mani"" simboli ir savākti.
- Katrs savāktais "Kūkas gabala" simbols palielina to pozīciju skaitu, kuras ir pārklājis "Kāpurs". Kustības laikā pēc vajadzības tiek pievienoti vai noņemti papildu "Kāpura" ķermeņa simboli, lai vienmēr "Kāpura" simbolu pārklātais pozīciju skaits būtu vienāds ar 3 + kopējais "Kūkas gabala" simbolu skaits, kas savākts bezmaksas spēles bonusa un *Wild Train* funkcijas, kas to uzsāka, laikā.
- Katrs savāktais "Pudelītes ar uzrakstu "Izder mani"" simbols nākamajā atkārtotajā griezienā vai bezmaksas spēlē novieto 3 līdz 7 "Cepures" nejaušās pozīcijās uz ruļļiem, kurus neaizņem "Kāpurs".
- Katrs savāktais "Kūkas gabals" un "Pudelītes ar uzrakstu "Izder mani"" aktivizē 1 papildu bezmaksas spēli.

- bezmaksas spēles bonuss beidzas, kad paliek 0 bezmaksas spēle.

### Džekpota funkcija

- Savācot 12 vai vairāk "Kūkas gabalus" bezmaksas spēles bonusa un *Wild Train* funkcijas, kas to uzsāka, laikā, tiek piešķirta apbrīnojama summa, kas pārsniedz jūsu kopējo likmi 2000 reizes.

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

















Kopējā teorētiskā izmaksa spēlētājam ir (RTP) – 96%

Maksimālais laimests (ja max likmes vērtība pie noteiktā RTP) – 400 000€

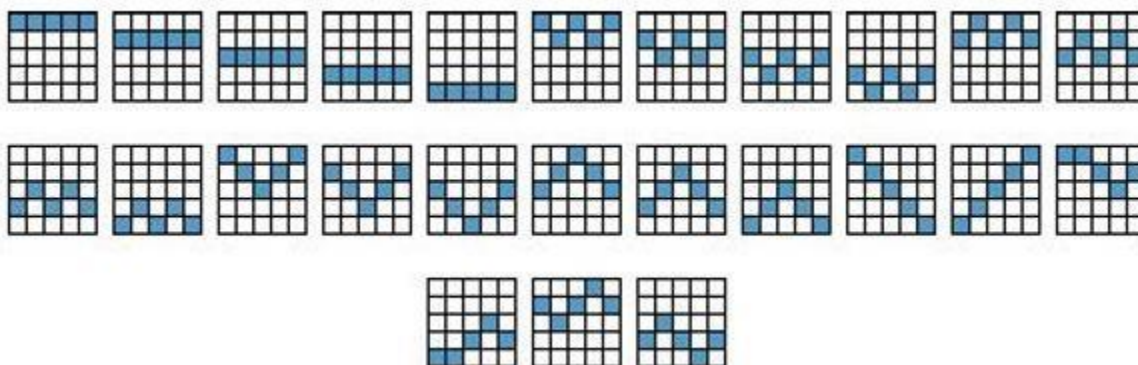
### LAIMESTA SAŅEMŠANAS NOSACĪJUMI

- Visi 5 ruļļi vienmēr ir spēlē.
- Līnijas laimesti (*Win*) parādīsies uz spēlētajām līnijām.
- Līnijas laimestu (*Win*) simboliem jāparādās uz blakus esošajiem ruļļiem, sākot ar kreiso pusi.
- Tiek izmaksāts tikai katras līnijas lielākais laimests (*Win*).
- Līniju laimesti (*Wins*) tiek reizināti ar likmju (*Bet*) reizinātāju.
- Laimesti (*Wins*) tiek parādīti kredītos, ja vien tie nav atzīmēti kā valūta.

### IZMAKSU TABULA

PAMATA SPĒLE				BONUSA SPĒLE			
 5 - 200 4 - 20 3 - 10	 5 - 100 4 - 10 3 - 5	 5 - 100 4 - 10 3 - 5		 5 - 200 4 - 20 3 - 10	 5 - 100 4 - 10 3 - 5	 5 - 100 4 - 10 3 - 5	
 5 - 50 4 - 5 3 - 2	 5 - 50 4 - 5 3 - 2	 5 - 50 4 - 5 3 - 2	 5 - 50 4 - 5 3 - 2	 5 - 50 4 - 5 3 - 2	 5 - 50 4 - 5 3 - 2	 5 - 50 4 - 5 3 - 2	 5 - 50 4 - 5 3 - 2
BASE : WILD				BONUS : WILD			
 5 - 500 3 - 20				 5 - 500 3 - 20			

## 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 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.