

## Spēļu automātu video spēles THE SPIN LAB 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>The Spin Lab</i>
Spēles veids	Spēļu automāts
Cilindri/ruļļi, līnijas	5 cilindri, 25 spēles līnijas
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukums	NextGen Gaming

### 3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.40
Max likmes vērtība (€)	200

### 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 €0.40, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

### 5. Spēles norise:

- Spēles „The Spin Lab” mērķis ir iegūt laimesta simbolu kombinācijas, griežot cilindrus.
- Spēle ir paredzēta spēlēšanai izmantojot gan skārienjūtīgas mobilās ierīces – viedtālrunus, planšetdatorus, gan personālo datoru.
- Spēlējot spēli uz skārienjūtīgām mobilām ierīcēm, pogu novietojums spēles ekrānā var atšķirties no noteikumos aprakstītā.

Spēles papildus opcijas:

#### Wild simbols

- *Wild* simbols (ar tekstu „Wild”) aizvieto jebkuru citu simbolu, izņemot *Scatter* simbolu, lai veidotu pēc iespējas vērtīgāku laimesta kombināciju.
- Ja uz cilindriem izkrīt 2 vai vairāki *Wild* simboli, par tiem tiek piešķirts laimests saskaņā ar laimestu tabulu.

#### Scatter simbols

- Kā *Scatter* simbols darbojas simbols ar tekstu *Scatter*.

- Ja pamatspēles laikā izkrīt 3 vai vairāki *Scatter* simboli vienlaicīgi jebkurā pozīcijā uz cilindriem, tiek aktivizēta *Spin Lab* papildspēle. Ja izkrīt 2 vai vairāki *Scatter* simboli jebkurā pozīcijā uz cilindriem pamatspēles laikā, par tiem tiek saņemts laimests, kas tiek pievienots kopējam kredītpunktu daudzumam.
- Par šiem simboliem laimests tiek izmaksāts, pareizinot noteiktu kredītpunktu skaitu ar kopējo likmi.

### Spin Lab papildspēle

Ja uz ekrāna vienlaikus izkrīt trīs vai vairāk *Scatter* simboli jebkurā pozīcijā uz cilindriem, tiek aktivizēta *Spin Lab* papildspēle un spēlētājam tiek piešķirti 5 bezmaksas griezieni ar iespēju izvēlēties 3 papildiespējas (1 no katras rindas) papildspēlei:

#### 1. rinda:

- Aizvietojošie cimboli – tiek izvēlēts viens simbols (kubs, atoms, molekula vai DNS) pēc nejaušības principa un papildspēles laikā pārējie simboli (kubs, atoms, molekula un DNS) pārvēršas un kļūst par vienu un to pašu simbolu.
- Savienotie simboli – tiek izvēlēts viens simbols (kubs, atoms, molekula vai DNS) pēc nejaušības principa un papildspēles laikā izvēlētais simbols uz cilindriem ir izkārtots savienoti grupās viens virs otra.
- Simbolu laimesti – tiek izvēlēts viens simbols (kubs, atoms, molekula vai DNS) pēc nejaušības principa un, ja papildspēles laikā uz cilindriem izkrīt izvēlētais simbols, tad par to tiek piešķirts papildus laimests 500, 250, 200, 150, 100, 50 vai 25 x likme.

#### 2. rinda:

- Savienotie *Wild* simboli – papildspēles laikā *Wild* simboli uz cilindriem ir izkārtots savienoti grupās viens virs otra.
- Papildus Wild simboli – papildspēles laikā uz cilindriem tiek izkārtoti papildus *Wild* simboli.
- *Wild* simbola papildus laimesta koeficients – ja papildspēles laikā *Wild* simbols veido laimīgo simbolu kombināciju un tiek iegūts laimests, tad tam tiek piešķirts papildus laimesta koeficients 2, 3, 4, 5, vai 10.

#### 3. rinda:

- Visu laimestu papildus koeficients – papildspēles laikā visi iegūtie laimesti tiek dubultoti, arī simbolu laimesti.
- Laimesti no abām pusēm – papildspēles laikā laimesta kombinācijas tiek skaitītas gan no kreisā malējā, gan no labā malējā cilindra, un simboliem jāatrodas uz secīgiem cilindriem. Ja divas laimesta kombinācijas vienlaikus izkrīt uz vienas aktīvās līnijas, tad par vērtīgāko no tām tiek saņemts laimests.
- 5 papildus bezmaksas griezieni – spēlētājam tiek piešķirti vēl 5 papildus bezmaksas griezieni. 5 papildus bezmaksas griezieni tiek piešķirti gadījumā arī, ja papildspēle tiek aktivizēta atkārtoti.

*Spin Lab* papildspēles laikā tā var tik aktivizēta atkārtoti.

Papildspēles laikā griezieni tiek veikti ar tādu pat likmi, kāda tā bija papildspēles aktivizēšanas laikā.



### Riska papildfunkcija

- Spēlētājam ir iespēja riskēt ar pēc griezienu iegūto laimestu un to dubultot vai četrkāršot.
- Lai riskētu ar laimestu, pēc veiksmīgā griezienu, kurā iegūts laimests, jānospiež poga ar kāršu mastu simboliem ekrāna labajā apakšējā stūrī.
- Spēlētājam tiek dota iespēja atminēt aizklāto kārti – tās krāsu (lai laimestu dubultotu) vai mastu (lai laimestu četrkāršotu).
- Ja spēlētājs ir uzminējis kārti krāsu, tas var saņemt dubultotu laimestu.
- Ja spēlētājs ir uzminējis kārti mastu, tas var saņemt četrkāršotu laimestu.
- Pēc veiksmīga minējuma spēlētājs var riskēt vēlreiz minēt aizklāto kārti, lai vēlreiz dubultotu vai četrkāršotu laimestu.
- Ar laimestu var riskēt līdz pat 5 reizēm.
- Ja spēlētājam neizdodas atminēt aizklātās kārti krāsu vai mastu, tas zaudē griezienu laimestu un iegūto laimestu.

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

Kopējā teorētiskā izmaksa spēlētājam ir (RTP) – 96.30%

### LAIMESTA SAŅEMŠANAS NOSACĪJUMI

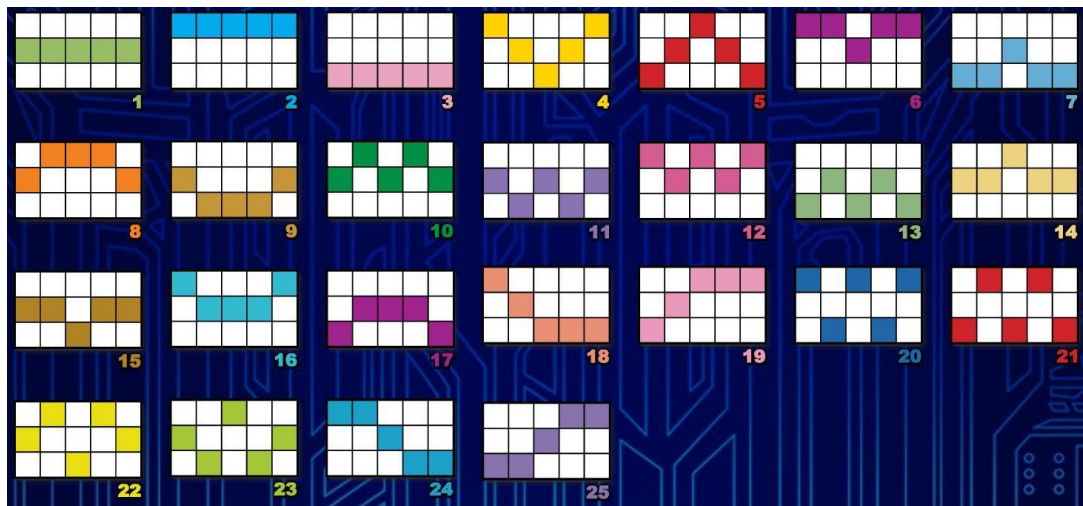
- Laimesta kombinācijām ir jābūt ar kreiso malējo cilindru un simboliem jāatrodas uz secīgiem cilindriem.
- Ja divas laimesta kombinācijas vienlaikus izkrīt uz vienas aktīvās līnijas, tad par vērtīgāko no tām tiek saņemts laimests.
- Ja vienlaicīgi uz vairākām aktīvajām līnijām izkrīt laimesta kombinācijas, tad šie laimesti tiek summēti un pieskaitīti spēlētāja kontam.

# IZMAKSU TABULA

	<p>5 • 1000 4 • 200 3 • 100 2 • 20</p>	<p><b>AIZSTĀJĒJSIMBOLS</b> AIZSTĀJĒJSIMBOLS AIZSTĀJ VISUS SIMBOLUS, IZŅEMOT SCATTER</p>					
	<p>5 • 625 4 • 250 3 • 100 2 • 50</p>	<p><b>IZKAISĪTAIS SIMBOLS</b> IZKAISĪTO SIMBOLU LAIMESTI IR SAREIZINĀTI AR LIKMI.</p>					
IZMAKSAS JEBKURĀ VIETĀ							
	<p>5 • 800 4 • 100 3 • 50</p>		<p>5 • 600 4 • 80 3 • 40</p>		<p>5 • 500 4 • 50 3 • 30</p>		<p>5 • 400 4 • 50 3 • 30</p>
<p>5 • 200 4 • 40 3 • 20</p> <p><b>A</b></p> <p>VIENA VEIDA</p>	<p>5 • 200 4 • 40 3 • 20</p> <p><b>K</b></p> <p>VIENA VEIDA</p>	<p>5 • 100 4 • 20 3 • 10</p> <p><b>Q</b></p> <p>VIENA VEIDA</p>	<p>5 • 100 4 • 20 3 • 10</p> <p><b>J</b></p> <p>VIENA VEIDA</p>	<p>5 • 100 4 • 20 3 • 10</p> <p><b>10</b></p> <p>VIENA VEIDA</p>	<p>5 • 100 4 • 20 3 • 10</p> <p><b>9</b></p> <p>VIENA VEIDA</p>		
IZMAKSU LĪNIJU LAIMESTI TIEK SAREIZINĀTI AR LIKMES SUMMU							

## IZMAKSU LĪNIJAS

Spēles laikā ir aktivizētas visas 25 spēles 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”. 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.