

## Spēļu automātu video spēles THE WISH MASTER 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 Wish Master</i>
Spēles veids	Klasiskais video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	5 cilindri, 3 rindas, 20 izmaksu līnija (fiksētas)
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>NetEnt Product Services 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:

 <p>Random Wild</p>	<p><b><u>Wild simbols</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Wild simbols var parādīties jebkurā rullī un tas var aizstāt visus simbolus, izņemot Scatter simbolus.</li><li>• Wild simbolu vinnestu kombinācijas izmaksu notiek pēc principa – viena izmaksa par vienu lielāko vinnestu kombināciju vienā likmju līnijā.</li></ul>
 <p>Extra Wild</p>	<p><b><u>The Wish Master bonusa opcija</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Scatter simbols, kas parādās jebkur rullī, pamodina džinu, lai tas izbēg no savas lampas un aktivizē vienu desmit bonusa opcijām pēc nejaušības principa.</li><li>• Kad opcija ir aktivizēta, griezienu skaitītājs tiek iestatīts uz desmit griezieniem, kuru laikā izvēlēta opcija ir aktīva. Ja jauns Scatter simbols parādās</li></ul>



Wild Reel



Expanding Wild



Multiplier

ruļļos, kamēr cita opcija ir aktīva, jauna opcija tiek pievienota opciju glabātuvē. Abas opcijas ir aktīvas, bet griezienu skaitītājā griezienu skaits tiek palielināts par pieci.

- Vienā laikā ruļļos var tikt aktivizētas trīs opcijas. Ja Scatter simbols parādās, kad trīs opcijas jau ir aktīvas, tad pirmā opcija tiek aizvietota ar jaunu, bet griezienu skaitītājā tiek pievienoti pieci griezieni.
- Opciju glabātuvē nevar tikt uzglabātas divas vienādas opcijas (t.i. dažādi Wild ruļļi nevar tikt skaitīti kā viena opcija).
- Ja opciju glabātava ir tukša, bet ruļļos parādās vairāki Scatter simboli, tad katrs Scatter simbols aktivizē opciju sākot no kreisās uz labo pusi, ar desmit griezieniem, kas tiek pievienoti griezienu skaitītājam par pirmo Scatter simbolu un pieciem griezieniem par pārējiem Scatter simboliem.
- Ja ruļļos parādās četri vai pieci Scatter simboli, tad viena vai divas opcijas, kas veidojas no kreisās uz labo pusi, netiks pievienotas glabātuvē. Šajā gadījumā pieci griezieni tiks pievienoti griezienu skaitītājam par katru Scatter simbolu, kas parādījies ruļļos pat tad, ja opcija netiks pievienota glabāšanai.
- Vairāk kā viens Scatter simbols nekad nevar parādīties vienā kolonnā.
- Floating Wild simbols var parādīties augšpusē un aizstāt ruļļos jau esošos Wild simbolus.
- Ja pašreizējais likmes līmenis vai monētu vērtība tiek palielināta bonusa opcijas laikā, tad griezienu skaitītājs tiek atjaunots uz 0 un jebkura opcija no opciju glabātuves tiek dzēsta.

**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) 96.64%

Laimesta biežums šajā spēlē ir 38.17%

Maksimālais laimests pamata spēlē - 450 000€.

**IZMAKSAS NOTEIKUMI**

- Vinnesti tiek izmaksāti atkarībā no izvēlētās izmaksu līnijas un likmju ceļiem.
- Likmes līnijas un likmes ceļa vinnesti ir monētas, kuru vērtība ir vienāda ar izmaksu tabulā norādīto vērtību, kas tiek sareizināta ar likmes līmeni.
- Likmes līnijas un likmes ceļa vinnests ir vienāds ar vinnēto monētu reizinājumu ar monētu vērtību.

- Tiek izmaksāts tikai viens lielākais vinnests par aktivizēto likmes līniju un likmes ceļu.
- Likmes līnijas un likmes ceļi vinnē tikai tad, ja vinnestu veidojošie simboli ir sakārtojušies virzienā no kreisās un labo pusi.
- Vinnestiem tiek pievienoti vinnesti, kas rodas vienlaicīgi uz dažādām likmju līnijām un likmju ceļiem.

#### IZMAKSU TABULA

	5 750 4 200 3 30		5 500 4 125 3 25		5 400 4 100 3 20		5 300 4 75 3 20
	5 100 4 20 3 5		5 80 4 20 3 5		5 60 4 15 3 5		5 50 4 15 3 5

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. Termins, 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.

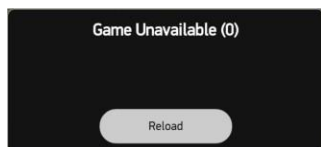
#### 9. Kur dalībnieks var vērsties pretenziju gadījumā, kā arī pretenziju izskatīšanas kārtība:

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-

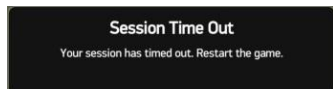
1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju un sniedz rakstveida atbildi.

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

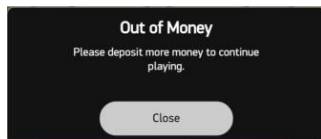
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums parkļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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

SIA „Olybet Latvia”

19.03.2021.