

Spēļu automātu video spēles TURN YOUR FORTUNE 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>Turn Your Fortune</i> |
| Spēles veids | Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros) |
| Cilindra veids | Kustīgie cilindri |
| Cilindri, līnijas | 5 cilindri, 4 rindas, 40 izmaksu līnijas (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 (€) | 200 |
| Nominālās monētas vērtības (€) | 0.01 - 1 |

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:

| | |
|---|---|
|  | Wild simbols <ul style="list-style-type: none">• <i>Wild</i> simboli var parādīties uz jebkuriem pamatspēles cilindriem, kā arī bezmaksas gājienu laikā, un aizstāt visus citus simbolus, izņemot <i>Scatter</i>, <i>Key</i> un <i>+10</i> simbolus.• Bezmaksas gājienu laikā <i>Wild</i> simboli netiek pieskaitīti <i>Fortune Wins</i> skaitītājā.• Kā redzams izmaksu tabulā, <i>Wild</i> simbola aizstāšana veicina iespējami labākā laimesta nesošo kombināciju veidošanos. |
|---|---|



Scatter simbols

- Scatter simboli var parādīties tikai uz 1., 3. un 5. cilindra un tikai pamatspēlē vai bezmaksas gājienu laikā.
- Divu Scatter simbolu parādīšanās jebkur uz 1., 3. vai 5. cilindra kombinācijā ar uzvarētu līniju pamata spēlē aktivizē *Fortune Re-Spins* ar *Fortune Wins* pēc laimesta aprēķināšanas.
- Trīs Scatter simbolu parādīšanās jebkurā vietā uz 1., 3. vai 5. cilindra pamata spēlē aktivizē bezmaksas gājienu ar *Fortune Wins*.
- Trīs Scatter simbolu parādīšanās jebkur uz 1., 3. vai 5. cilindra kombinācijā ar uzvarētu līniju pamata spēlē aktivizē gan *Fortune Re-Spins*, gan bezmaksas gājienu. Bezmaksas gājieni tiek izspēlēti pirmie.

| Level 5 | Level 4 | Level 3 |
|---------|---------|---------|
| 2000x | 1000x | 400x |
| 500x | 300x | 150x |
| 200x | 100x | 50x |
| 100x | 50x | 30x |
| 50x | 30x | 20x |
| Level 2 | Level 1 | |
| 200x | 150x | |
| 100x | 50x | |
| 40x | 20x | |
| 20x | 10x | |
| 10x | 5x | |

Fortune Wins

- *Fortune Wins* ir papildspēle ar mērķi laimestā iegūt monētas. Spēlei ir pieci līmeņi. Katram līmenim ir pieci soļi ar pieaugošām laimesta vērtībām.
- Spēlē *Fortune Wins* spēlētājs tiek apbalvots ar monētām, kuru vērtība var tikt palielināta, savācot simbolus uz cilindriem.
- *Fortune Re-Spins* un bezmaksas gājienu spēlētājs sāk no *Fortune Wins* zemākā soļa.
- Spēlētāja rezultāts spēlē *Fortune Wins* progresē, piepildot skaitītāju ar savāktajiem simboliem.
- Ja *Fortune Re-Spins* vai bezmaksas gājienu laikā uz cilindriem parādās Key simbols, tad palielinās *Fortune Wins* līmenis. Visi *Fortune Wins* laimesti tiek palielināti, ieskaitot tos, kas laimēti sasniegtajā solī.
- Pēc *Fortune Re-Spins* un bezmaksas gājieniem spēlētājam tiek piešķirts viņa spēlē *Fortune Wins* gūtais laimests.

Fortune Wins laimests ir vienāds ar skaitli, kas norādīts *Fortune Wins* solī, kas reizināts ar likmi monētās.



Fortune Re-Spins

- Laimējošais simbols ir kolekcionējamais simbols no papildspēles *Fortune Re-Spins*. Ja uzvarošajā līnijā ir divi vai vairāk simbolu, tad spēlē *Fortune Re-Spins* kolekcionējamais simbols ir tas, kuram ir augstāka izmaksas vērtība atbilstoši izmaksu tabulai. Ja simbolu vērtība ir vienāda, tad spēlē *Fortune Re-Spins* kolekcionējamais simbols ir tas, kurš atrodas augstāk.
- Spēlē *Fortune Re-Spins* likmju līnijas netiek izvērtētas līdz *Fortune Re-Spins* beigām.
- Spēlē *Fortune Re-Spins* uz cilindriem parādās tikai kolekcionējamie simboli un *Key* simboli.
- Visi kolekcionējamie simboli, kas atrodas laimējošajā likmju līnijā, ar kuru tika aktivizēta papildspēle *Fortune Re-Spins*, un visi kolekcionējamie simboli, kas redzami uz apstādinātajiem cilindriem papildspēles *Fortune Re-Spins* laikā, paliek uz cilindriem līdz papildspēles *Fortune Re-Spins* beigām.
- Laimējošajā kombinācijā esošie *Wild* simboli, kas aktivizējuši *Fortune Re-Spins*, uz cilindriem nepaliek.
- Spēlē *Fortune Re-Spins* visi kolekcionējamie simboli tiek kolekcionēti, lai uzpildītu *Fortune Wins* skaitītāju.
- Katru reizi, kad skaitītājā tiek uzpildītas piecas ailes, spēlētājs pavirzās vienu soli tuvāk *Fortune Wins*.
- *Fortune Wins* sākotnējais līmenis papildspēles *Fortune Re-Spins* sākumā ir 1.
- Ja *Key* simbols parādās jebkur uz 5. cilindra, tad *Fortune Wins* līmenis pieaug. Visi *Fortune Wins* laimesti tiek palielināti, ieskaitot tos, kas laimēti sasniegtajā solī.
- Papildspēle *Fortune Re-Spin* beidzas, ja papildspēles laikā ne *Key* simboli, ne kolekcionējamie simboli nav parādījušies uz neviena no cilindriem vai arī ja ir savākti 20 kolekcionējamie simboli.
- *Fortune Re-Spins* tiek izspēlēti ar tādu pašu likmes līmeni un monētu vērtību kā raunds, kura laikā *Fortune Re-Spins* tika aktivizēti.
- *Fortune Re-Spins* beigās tiek izvērtēti likmju līniju laimesti. Laimests, kas iegūts no *Fortune*

Re-Spins un *Fortune Wins*, tiek pievienots laimestam, kas tika iegūts raundā, kurā *Fortune Re-Spin* tika aktivizēts.



Bezmaksas gājieni

- Pirms bezmaksas gājienu sākuma spēlētājs aptur trīs līmeņu bezmaksas gājienu ratu. Ja tas netiek darīts, bezmaksas gājienu rats automātiski pats apstājas pēc 25 sekundēm.
- Kad bezmaksas gājienu rats apstājas, tā līmeņu pozīcijas nosaka iegūto bezmaksas gājienu skaitu, bezmaksas gājienu laikā kolekcionējamo simbolu, kā arī *Fortune Wins* sākuma līmeni.
- Bezmaksas gājienu ratā tiek aktivizēti no 7 līdz 13 bezmaksas gājieniem.
- Kolekcionējamais simbols bezmaksas gājienos ir viens no vidējā vai zemā laimesta līmeņa simboliem.
- Sākotnējais *Fortune Wins* līmenis bezmaksas gājienos ir 2, 3 vai 4. Ja netiek laimēts neviens *Key* simbols, tad *Fortune Wins* sākotnējais līmenis bezmaksas gājienos ir 2.
- Bezmaksas gājienu laikā visi kolekcionējamie simboli, kas parādās uz cilindriem, tiek kolekcionēti, lai uzpildītu *Fortune Wins* skaitītāju.
- Īpašais *+10* kolekcionējamais simbols, parādoties jebkur uz 2. cilindra, uzpilda skaitītāju par 10.
- Katru reizi, kad skaitītājā tiek aizpildītas 20 ailes, spēlētājs pavirzās vienu soli tuvāk *Fortune Wins*.
- Ja *Key* simbols parādās jebkur uz 5. cilindra, tad *Fortune Wins* līmenis pieaug. Visi *Fortune Wins* laimesti tiek palielināti, ieskaitot tos, kas laimēti sasniegtajā solī.
- Bezmaksas gājienu laikā katrs *Scatter* simbols uz 1., 3. vai 5. cilindra piešķir spēlētājam vēl vienu bezmaksas gājienu.
- Bezmaksas gājieni tiek izspēlēti tajā pašā likmes līmenī un ar tādu pašu monētu vērtību kā raundā, kura laikā funkcija tika aktivizēta.
- Bezmaksas gājienu beigās kopējais laimests no bezmaksas gājieniem tiek pievienots citam jebkura veida laimestam no raunda, kurā tika

| | |
|--|--|
| | <p>aktivizēti bezmaksas gājieni.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bezmaksas gājienu darbības beigās spēlētājs tiek atgriezts pie raunda, kas aktivizējis bezmaksas gājienu. |
|--|--|

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) 96.24%

Laimesta biežums šajā spēlē ir 24.1%

Maksimālais laimests ir 80 000€

IZMAKSAS NOTEIKUMI GALVENAJĀ SPĒLĒ

- Jums tiek izmaksāts laimests tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līnijas laimestiem.
- Lai veidotos regulārās laimīgās kombinācijas, simboliem uz aktīvas izmaksas līnijas jāatrodas blakus.
- Regulārās laimīgās kombinācijas tiek veidotas no kreisās uz labo pusi. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā ruļļa.
- Lai pārvērstu monētas kredītos, izmantojiet sekojošo formulu: Monētu skaits x monētas vērtība = daudzums kredītos.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

IZMAKSU TABULA

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|--|---|---|---|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5 200 | 5 120 | 5 100 | 5 80 | 5 60 | 5 40 | 5 30 | 5 25 | 5 20 |
| 4 100 | 4 60 | 4 50 | 4 40 | 4 30 | 4 20 | 4 15 | 4 10 | 4 10 |
| 3 40 | 3 30 | 3 25 | 3 20 | 3 15 | 3 10 | 3 7 | 3 5 | 3 5 |

Likme tiek noteikta, izmantojot atlasītāju **LEVEL**.

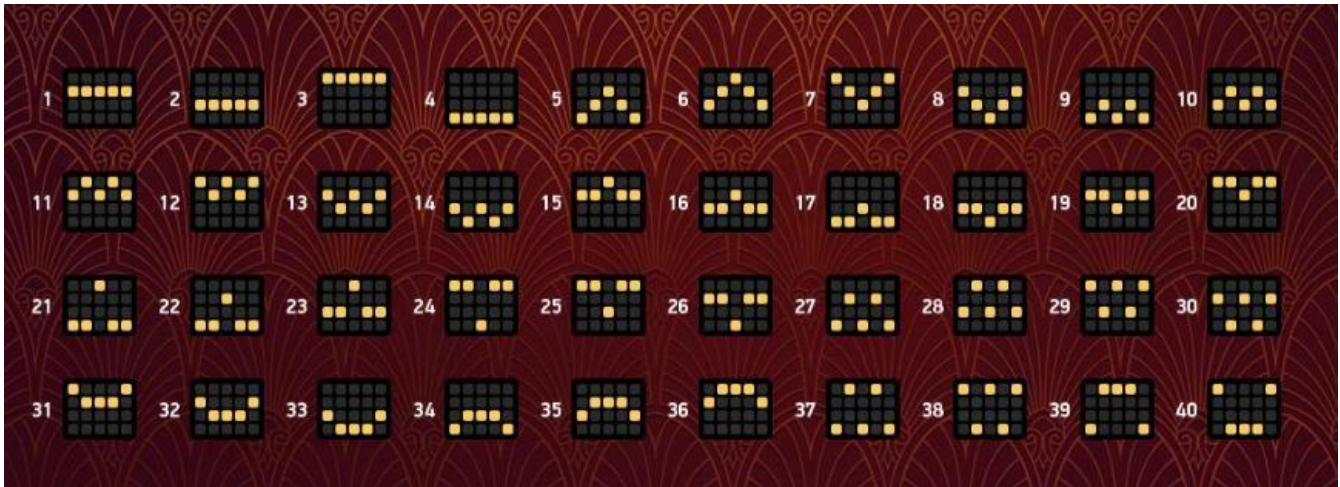
Monētas vērtība tiek noteikta, izmantojot atlasītāju **COIN VALUE**.

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.

IZMAKSU LĪNIJAS (40 fiksētās likmes 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 jāizver 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:

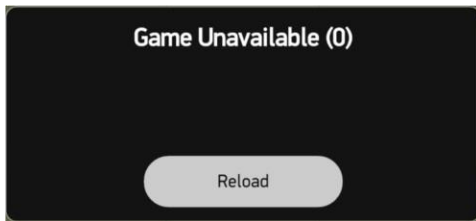
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti triju darba dienu laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, izmaksā izlozes noteikumos apstiprinātā 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:

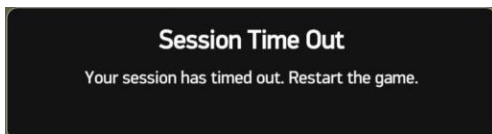
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

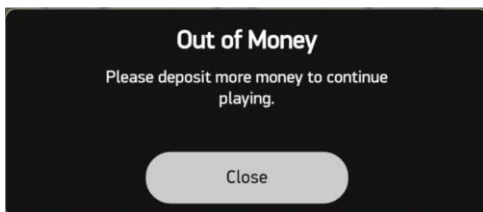
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums parkļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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