

Spēļu automātu video spēles VALLEY OF FORTUNES 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>Valley of Fortunes</i>
Spēles veids	Video spēļu automāts, kas paredzēts spēlēšanai skārienjūtīgās mobilās ierīces (mob. telefons, planšete) un personālos datoros.
Cilindri/ruļļi, līnijas	5 ruļļi, 3 rindas, 25 izmaksas ceļi
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukums	High 5 Games

3. Spēles dalības maksa (likme):




Min likmes vērtība (€)	0.25
Max likmes vērtība (€)	37.5




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 minimālas likmes apmērs).

5. Spēles norise:

Bezmaksas spēle

- Kad uz ruļļiem jebkurā pozīcijā parādās trīs vai vairāki *Scatter* simboli   vai , pirms laimesta piešķiršanas visi tukšie simboli (*blanks*) pazudīs, atlikušie simboli pagriezīsies uz ruļļu apakšpusi, bet uz katra ruļļa no augšas nokritīs divi jauni simboli.
- Reizinātāju (*multiplier*) simboli var parādīties ar šādām reizinātāja vērtībām:
 - x2
 - x3
 - x5
 - x10
- Reizinātāju simboli, kas parādās uz jebkura ruļļa, reizinās visas valūtas vērtības uz šī ruļļa *Scatter* simboliem ar tās reizinātāja vērtību un pēc tam pazudīs.
- Reizinātājs parādās tikai ruļļa griešanās rezultātā bagātības krāšanas funkcijas (*Racking Up Riches feature*) laikā.

- Katreiz, kad ruļļa griešanās rezultātā parādās viens vai vairāki jauni *Scatter* simboli vai reizinātāja simboli, un pēc tam, kad visi reizinātāja simboli ir izskaitīti, visi tukšie simboli pazūd un process atkārtojas ar jauniem simboliem, kas uz katra ruļļa krīt no augšas.
- Katrā rullī var būt ne vairāk par astoņiem simboliem.
- Ja pēc visu tukšo simbolu pazušanas rullī ir seši vai mazāk simbolu , tad ruļļa griešanās laikā uz tā no augšas nokritīs divi jauni simboli.
- Ja pēc visu tukšo simbolu pazušanas rullī ir septiņi simboli , tad ruļļa griešanās laikā uz tā no augšas nokritīs tikai viens jauns simbols.
- Ja pēc visu tukšo simbolu pazušanas rullī ir astoņi simboli , tad ruļļa griešanās laikā uz tā no augšas nenokritīs neviens jauns simbols. Pirmā griezienu rezultātā neparādās neviens jauns *Scatter* vai reizinātāja simbols, pastāv nejauša iespēja, ka visi tukšie simboli pazudīs un process atkārtosies.
- Ja šī nejaušā iespēja nenotiek vai ja otrreizēja griezienu rezultātā neparādās jauni *Scatter* vai reizinātāja simboli, griešana tiek pārtraukta un funkcija beidzas.
- *Scatter* laimesti (*wins*) tiek piešķirti tikai pēc tam, kad ir pārtraukta griešana.

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

Kopējā teorētiskā izmaksa spēlētājam ir (RTP) – 96%

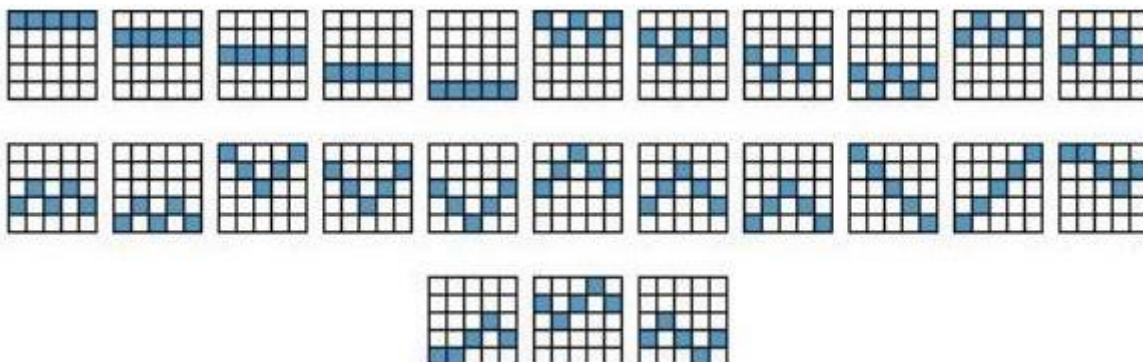
Maksimālais laimests (ja max likmes vērtība pie noteiktā RTP) – 400 000€

LAIMESTA SAŅEMŠANAS NOSACĪJUMI UN IZMAKSU TABULA

- Visi 5 ruļļi vienmēr ir spēlē.
- *Scatter* simbols nodrošina laimestu (*Win*) jebkurā pozīcijā uz spēlētajiem ruļļiem.
- Laimesti (*Wins*) tiek parādīti kredītos, ja vien tie nav atzīmēti kā valūta.
- *Scatter* simboli, kas parādās jebkurā pozīcijā uz ruļļiem ar valūtas vērtību, piešķir *Scatter* izmaksu.
- Zemas vērtības *Scatter* simboli var parādīties ar šādām vērtībām, kas palielina kopējo likmi:
 - 0.2
 - 0.4
 - 1
- Vidējas vērtības *Scatter* simboli var parādīties ar šādām vērtībām, kas palielina kopējo likmi:
 - 2
 - 4
 - 10
- Augstas vērtības *Scatter* simboli var parādīties ar šādām vērtībām, kas palielina kopējo likmi:
 - 20
 - 100

- Laimējiet parādīto valūtas vērtību (*currency values*) pa visiem spēlētajiem ruļļiem.

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.