

## Spēļu automātu video spēles Wild Robo Factory 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>Wild Robo Factory</i>
Spēles veids	Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	5 cilindri, 25 izmaksu līnijas
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>Yggdrasil Gaming Ltd.</i>

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.05
Max likmes vērtība (€)	125

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 0.05€, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

5. Spēles norise:

	<p><b>“Robos” opcijas</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• “Robos” – ir iespējamās 3 dažādas opcijas:<ul style="list-style-type: none"><li>→ “Robo Wild” – tas var parādīties kā 1x1 līdz 2x4 simbols. Pēc katra atkārtotā griezienu tas pavirzās 1 vietu pa kreisi. Griezieni notiek, kamēr simbols izzūd no ruļļiem.</li><li>→ x2 “Wild Robo” – darbojas tāpat, kā “Robo Wild”, pievienojot vinnestam reizinātāju x2.</li><li>→ “Free Spin Robo” – 1x1 simbols, kurš var parādīties jebkurā rindā, sniedzot papildus griezienu. Pēc griezienu simbols pavirzās 1 vietu pa kreisi. Griezieni notiek, kamēr simbols izzūd no ruļļiem.</li></ul></li></ul>
---	--



### “Robo Respin” opcija

- Opcija tiek aktivizēta pēc nejaušības principa.
- Kamēr ruļļos ir aktīvs “Robo” simbols, atkārtotie griezieni turpinās.



### “Free Spins” papildspēle

- Papildspēle tiek aktivizēta, parādoties vismaz 3 “Free spins” simboliem.
- Bez maksas griezienu vietā parādās “Robos”, kuri spēlētājam dod papildus griezienu.
- Pēc griezienu simbols pārvirzās 1 vietu pa kreisi.
- Griezieni notiek, kamēr simbols izzūd no ruļļiem.
- “Robos” daudzums tiek pievienots sekojoši:
  - 5 bezmaksas griezienu simboli aktivizē 15 “Robos”;
  - 4 bezmaksas griezienu simboli aktivizē 10 “Robos”;
  - 3 bezmaksas griezienu simboli aktivizē 5 “Robos”.



### “Symbol Swap” opcija

- Viens zemas izmaksas simbols pēc nejaušības principa var tikt samainīts pret atbilstošu augstas izmaksas simbolu, ja tas garantē vinnestu.
- Piemēram, zaļi zemas izmaksas simboli var tikt samainīti pret zaļiem augstas izmaksas simboliem.



### “System Overload” opcija

- “Robo” bezmaksas griezienu laikā slīdošā josla pēc nejaušības principa var sākt strādāt pretējā virzienā, virzienu mainot maksimāli 4 reizes bezmaksas griezienu sesijas laikā.

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) 90.04%-99.07%  
Maksimālais laimests pamata spēlē - 2 878 x likmes vērtība

#### IZMAKSAS NOTEIKUMI GALVENAJĀ SPĒLĒ

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas, izņemot par izkaisītajiem laimestiem.
- “Scatter” simbolu un bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līniju laimestiem.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.
- Laimests tiek skaitīts no kreisās uz labo pusi.

#### IZMAKSU TABULA

SYMBOLS	
	5 375 4 150 3 75
	5 150 4 50 3 25
	5 50 4 10 3 5
	5 50 4 10 3 5
	5 180 4 60 3 30
	5 120 4 40 3 20
	5 50 4 10 3 5
	5 50 4 10 3 5

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

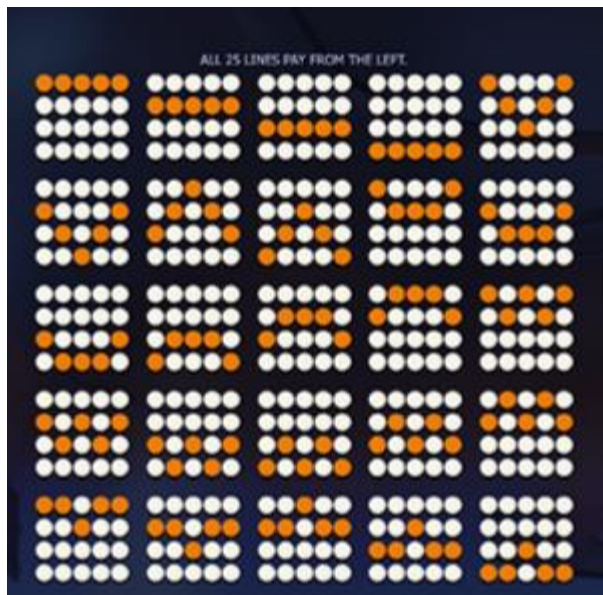
Monētas vērtība tiek noteikta, izmantojot atlasītāju **COIN VALUE**.

**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



### 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:

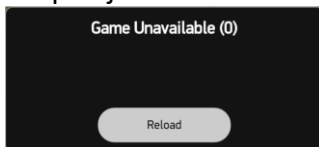
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos 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:

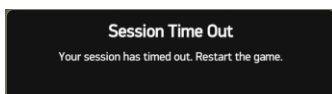
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

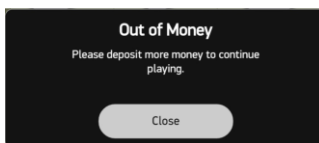
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums par kļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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

23.03.2021.