

# Spēļu automātu video spēles Arto and the Seven Deadly Spins Megaways 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>Arto and the Seven Deadly Spins Megaways</i>
Spēles veids	Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros un mobilās ierīcēs)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	6 cilindri, “Cascading Wins” līdz 117649 izmaksu līnijām
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>Relax Gaming Limited</i>

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.20
Max likmes vērtība (€)	10

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:

## “Cascading Wins”

- Ja uz spēles laukuma izkrit laimesta kombinācija, tad laimesta kombinācijas simboli pazūd no spēļu laukuma un uz spēles laukuma izkrit jaunie simboli, veidojot kaskādi.
- Šī darbība turpinās kamēr uz spēļu laukuma izkrit laimesta kombinācijas.
- Virs 2ā, 3ā, 4ā un 5ā cilindriem ir simbolu pozīcijas.
- Tās palīdz gūt laimestus un ir vienīgās pozīcijas, kas var atklāt “Wild” simbolus.

## “Megaways”

- Kaskādes laikā paplašināsies spēļu laukums.
- Spēļu laukums var paplašināties līdz 7 rindām un līdz 117649 izmaksu līnijām.

## “Wild” simbols



- “Wild” simbols aizstāj visus simbolus, izņemot “Scatter” simbolus.
- Lai aizstājesimbols pildītu savu funkciju, tam jāatrodas uz aktīvas līnijas starp vienādiem simboliem.
- Tiek izmaksāta tikai lielāka kombinācijas, kas satur “Wild” simbolu.

## “Genie lamp Scatter” simbols



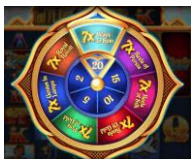
- “Genie lamp Scatter” simbols var izkrist jebkur uz spēļu laukuma, izņemot papildrindu virs spēļu laukuma pamatspēles laikā.
- Trīs “Genie lamp Scatter” aktivizē “The Genie lamp Pick Me” bonusa spēli.
- Bonusa spēles laikā spēlētājam būs iespēja laimēt laimesta reizinātāju.

## “Boat Scatter” simbols



- “Boat Scatter” simbols var izkrist jebkur uz spēļu laukuma, izņemot papildrindu virs spēļu laukuma pamatspēles laikā.
- Bezmaksas griezienu laikā “Boat Scatter” var izkrist uz papildrindas.
- Trīs “Boat Scatter” simboli aktivizē 7 bezmaksas griezienus.
- Bezmaksas griezienu laikā trīs “Boat Scatter” piešķir papildu četrus bezmaksas griezienus.
- Bezmaksas griezienu laikā četri “Boat Scatter” piešķir papildu astoņus bezmaksas griezienus.

## Bezmaksas griezieni



- Bezmaksas griezienu sākumā uz spēļu laukuma parādīsies rats, kur būs izlēmts bezmaksas griezienu veids un bezmaksas griezienu laikā iegūta laimesta reizinātāju.
- Bezmaksas griezienu laikā katra kaskāde palielinās laimes reizinātāju.
- Bezmaksas griezieni būs izspēlēti ar likmi, kas bija bezmaksas griezienu aktivizēšanas brīdī.

- Laimests, kas būs iegūts bezmaksas griezienu laikā, būs pievienots kopējai bilancei bezmaksas griezienu beigās.

## “Arto” griezieni



- “Arto” griezienus pēc nejaušības principa piešķir “Arto” simbols ekrāna malā.
  - “Arto” griezieni darbojas tāpat kā bezmaksas griezieni, izņemot:
    - “Arto” griezienu laikā laimesta reizinātājs var parādīties jebkurā brīdī un reizinātājs var būt no x1 līdz x5;
    - “Arto” griezienu laikā būs piešķirti no 2 līdz 5 bezmaksas griezieni.
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 - 10650 x likmes vērtība

## IZMAKSAS NOTEIKUMI GALVENAJĀ SPĒLĒ

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas, izņemot par izkaisītajiem laimestiem.
- Visas laimējošās kombinācijas tiek skaitītas no kreisās uz labo pusi. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā ruļļa.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

## IZMAKSU TABULA

Izmaksas par laimīgās kombinācijas simboliem ar likmi 0.20 EUR parādītas attēlos, palielinot likmi proporcionāli mainās izmaksas

 6 X 0.14 5 X 0.10 4 X 0.06 3 X 0.04	 6 X 0.16 5 X 0.12 4 X 0.08 3 X 0.04	 6 X 0.40 5 X 0.30 4 X 0.20 3 X 0.05	 6 X 1.00 5 X 0.50 4 X 0.24 3 X 0.14
 6 X 0.12 5 X 0.08 4 X 0.06 3 X 0.04	 6 X 0.24 5 X 0.16 4 X 0.10 3 X 0.06		
 6 X 0.08 5 X 0.06 4 X 0.04 3 X 0.02	 6 X 0.10 5 X 0.06 4 X 0.04 3 X 0.02	 6 X 4.00 5 X 1.00 4 X 0.40 3 X 0.20 2 X 0.04	 6 X 0.32 5 X 0.20 4 X 0.12 3 X 0.08

Likme tiek noteikta, izmantojot atlasītāju <b>LEVEL</b> .
Monētas vērtība tiek noteikta, izmantojot atlasītāju <b>COIN VALUE</b> .
<b>COINS</b> norāda likmei pieejamo monētu daudzumu.
<b>AUTOPLAY</b> spēlē automātiski izvēlētajam raundu skaitam.
<b>MAX BET</b> spēlē likmes augstākajā līmenī un ar esošo monētu vērtību. Spēlējot zemākā līmenī, jānoklikšķina uz <b>MAX BET</b> 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 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. 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.

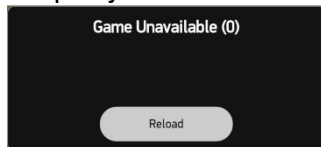
#### 9. Kur dalībnieks var vērsties pretenziju gadījumā, kā arī pretenziju izskatīšanas kārtība:

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.

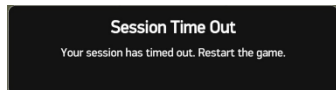
#### 10. Cita informācija, kuru azartspēles organizētājs uzskata par nepieciešamu:

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.

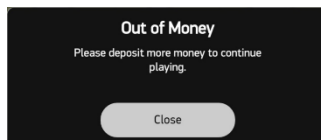
HTTP kļūdas, noildzes vai servera kļūdas gadījumā parādās ziņojums par “tehnisku kļūdu” un, kamēr spēlētājs neielādē spēli no jauna, laikā, kad spēle kļūst pieejama, spēle joprojām būs spēlētājam “nepieejama.”



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”

30.03.2022.