

Spēļu automātu video spēles ASIAN 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>Asian Fortunes</i>
Spēles veids	Spēļu automāts, kas paredzēts spēlēšanai skārienjūtīgās mobilās ierīces (mob. telefons, planšete) un personālos datoros.
Cilindri/ruļļi, līnijas	5 cilindri, 243 izmaksu ceļu
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukums	Greentube Alderney Ltd. (Novomatic Interactive Group)

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	1
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 0.50€, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

5. Spēles norise:



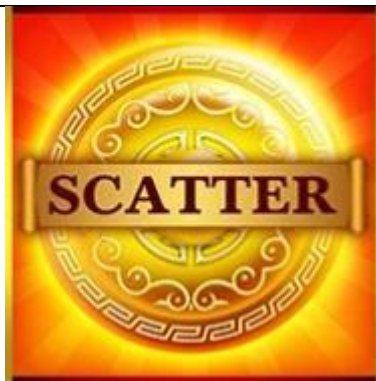
Galvenā spēle – *Asian Fortunes*

- Iepazīsties ar vieniem no labsirdīgākajiem dzīvniekiem pasaulē spēlē *Asian Fortunes*™. Tev pat nav jādodas uz zoodārzu! Panda ir tavs veiksmi nesošais talismans.



WILD symbols

- Spēlē ir divu krāsu *Wild* simboli (zils un sarkans).
- Zilais simbols parādās tikai uz 2. un 4. cilindra un aizstāj visus citus simbolus, izņemot sarkano *Wild* simbolu. Sarkanais *Wild* simbols parādās tikai uz 3. cilindra un dubulto visus laimestus, aizstājot citus simbolus laimestu nesošo kombināciju izveidei.
- Parādoties *Wild* simbolam, pastāv iespēja, ka tiks aktivizēta iespēja laimēt džekpotu.



Bezmaksas spēles

- Gongs (*Scatter* simbols) – no kreisās puses uz labo aktivizē desmit Bezmaksas spēles (Bezmaksas spēļu laikā parādās tikai attēlu simboli):



- Bezmaksas spēļu laikā no cilindriem tiek noņemti parastie A, K, Q, J, 10 un deviņi simboli, lai palielinātu tavas iespējas iegūt lielāku laimestu.



Džekpots

- Džekpots var tikt aktivizēts nejaušā kārtā ar sarkano un zilo *Wild* simbolu.
- Kad tas aktivizēts, ekrānā parādās 12 Gonga simboli.
- Klikšķinot uz simboliem, atklājas, kas aiz tiem paslēpts.
- Ja atrod trīs Pandas simbolus sarkanā, violetā, zilā vai zaļā krāsā, attiecīgais džekpots ir tavš.
- Kad džekpots ir laimēts, tā vērtība tiek atgriezta uz sākotnējo.
- Diviem spēlētājiem laimēt džekpotu vienlaicīgi nav iespējams.
- Vienlaicīgas laimēšanas gadījumā spēlēs tiek uzņemts laiks, un tas spēlētājs, kurš pirmais aktivizē laimestu, iegūst džekpotu.
- Pārējie spēlētāji laimē sākotnējās vērtības džekpotu, kā arī citus jauniegūtus laimestus.
- Džekpotam nav maksimālās vērtības.



	<p><u>Riska funkcija</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Pieņemot, ka ir izveidojusies veiksmīgā kombinācija un Riska spēles poga ir aktīva, spēlētājs no spēles galvenā ekrāna var piekļūt Riska spēles ekrānam. • Spēles mērķis ir pareizi uzminēt uz leju pagrieztās kārts krāsu, tādējādi palielinot savu laimestu. • Pēc džekpota laimēšanas riska spēle nav iespējama. •
--	--

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

Kopējā teorētiskā izmaksa spēlētājam ir (RTP) – 95.00%

Maksimālais laimests	2916 x likmes apmērs (džekpots netiek ņemts vērā)
Laimestu biežums (%)	Aptuveni 29%
Džekpots	Ir

LAIMESTA SAŅEMŠANAS NOSACĪJUMI

- Visas izmaksas tiek piešķirtas par laimestiem no kreisās uz labo pusi.
- Visi laimesti attiecas uz aktīvajām izmaksas līnijām, izņemot Izkaisītos simbolus.
- Tiek izmaksāts tikai lielākais aktīvās izmaksas līnijas laimests.
- Līniju laimesti tiek reizināti ar līniju kredītu likmi.
- Darbības traucējumu gadījumā visas izmaksas un papildu spēles tiek anulētas.

IZMAKSU TABULA

Regulārās izmaksas ar kopējo griezienu likmi 0.50€ parādītas attēlā. Palielinot likmi, izmaksas palielinās proporcionāli:

10.00		2.50	
5x 6.00	5x 25.00	5x 3.00	5x 1.00
4x 1.50	4x 5.00	4x 0.60	4x 0.30
3x 0.50	3x 2.50	3x 0.25	3x 0.15
5x 1.25	left to right triggers 10 Free Games	5x 1.00	5x 0.25
4x 0.45	During the Free Games, only picture symbols appear	4x 0.30	4x 0.10
3x 0.20		3x 0.15	3x 0.05
5x 0.60		5x 0.25	
4x 0.15		4x 0.10	
3x 0.10		3x 0.05	

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 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.

SIA „Olybet Latvia”

22.03.2021.