

Spēļu automātu video spēles Cluster Slide 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>Cluster Slide</i>
Spēles veids	Video spēļu automāts, kas paredzēts spēlēšanai skārienjūtīgās mobilās ierīces (mob. telefons, planšete) un personālos datoros.
Cilindri, līnijas	7 cilindri, 3 rindas, “Cluster Pays” izmaksu līniju veids
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukums	ELKAB Studios AB

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.20
Max likmes vērtība (€)	100

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:

“Cluster Pays”



- Laimesta kombinācija ir kombinācija no 5 vai vairāk simboliem, kas savienoti savā starpā horizontāli vai vertikāli.
- Ja uz spēles laukuma izkrit laimesta kombinācija, laimesta kombinācijas simboli pazūd un uz spēles laukuma izkrit jauni simboli.

“Generator” funkcija



- Katra laimesta kombinācija, kas izkrit uz spēles laukuma, palielinā ģeneratora rādītāju.

- Kad ģenerators rādītājs ir pilns, spēlētājs tiek apbalvots ar “Wild” simboliem.
- Ģenerators rādītāju iespējams palielināt tikai viena gājiena ietvaros.







“Multiplier” funkcija



- Kad aktivizējas ģenerators, tas apbalvos ar reizinātāju.

“Wild” simboli



-  - simbols aizvieto visus simbolus, izņemot “Bonus” simbolu un parējos “Wild” simbolus;
-  - simbols aizvieto visus simbolus, izņemot “Bonus” simbolu un parējos “Wild” simbolus, kā arī apbalvo ar lielo (2x2) simbolu;
-  - simbols aizvieto visus simbolus, izņemot “Bonus” simbolu un parējos “Wild” simbolus, kā arī aizvieto 2-4 regulārus simbolus ar “Wild” simboliem;
-  - simbols aizvieto visus simbolus, izņemot “Bonus” simbolu un parējos “Wild” simbolus, kā arī palielinā reizinātāju uz 1;
-  - simbols aizvieto visus simbolus, izņemot “Bonus” simbolu un parējos “Wild” simbolus, kā arī aizvieto zemas vērtības simbolus ar augstas vērtības simboliem;
-  - simbols aizvieto visus simbolus, izņemot “Bonus” simbolu un parējos “Wild” simbolus, kā arī noņem kāda veida simbolus no spēles laukuma.

“Bonus” simboli un “Wild Drop” funkcija



- Ja uz spēles laukuma izkrit 3 vai vairāk “Bonus” simboli, aktivizējas 3 “Wild Drop” griezieni.
- Pirmajā griezienā visi “Bonus” simboli pārveršās “Wild” simbolos;
- Otrajā griezienā uz spēles laukuma izkrit divi lieli (2x2) “Wild” simboli;
- Trešajā griezienā uz spēles laukuma izkrit lielais (3x3) “Wild” simbols.
- “Wild Drop” funkciju var laimēt atkārtot.

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 - 10000 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.
- "Scatter" simbolu un bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līniju laimestiem.
- Katras kombinācijas laimests "Izmaksu Tabulā" tiek norādīts skaitļos. Laimēto kredītu daudzums atkarīgs no izvēlētās vērtības monētai. Laimēto kredītu skaitu aprēķina, reizinot kopējo laimēto monētu skaitu ar jūsu izvēlēto monētas vērtību.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

IZMAKSU TABULA

				
15+	50000	30000	15000	10000
14	25000	4000	1500	1000
13	15000	3000	1000	500
12	5000	2500	750	350
11	1500	1000	500	300
10	1000	800	400	250
9	800	400	300	200
8	500	300	200	150
7	300	200	100	100
6	200	100	80	70
5	100	80	60	50

				
15+	400	400	300	300
14	200	200	120	120
13	160	160	110	110
12	140	140	100	100
11	120	120	90	90
10	100	100	80	80
9	80	80	60	60
8	60	60	30	30
7	40	40	20	20
6	20	20	15	15
5	15	15	10	10

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.

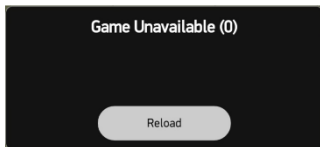
9. Kur dalībnieks var vērsties pretenziju gadījumā, kā arī pretenziju izskatīšanas kārtība:

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.

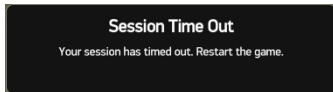
10. Cita informācija, kuru azartspēles organizētājs uzskata par nepieciešamu:

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.

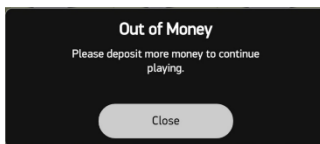
HTTP kļūdas, noildzes vai servera kļūdas gadījumā parādās ziņojums par “tehnisku kļūdu” un, kamēr spēlētājs neielādē spēli no jauna, laikā, kad spēle kļūst pieejama, spēle joprojām būs spēlētājam “nepieejama.”



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."