

Spēļu automātu video spēles Crabbin' Crazy 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>Crabbin' Crazy</i>
Spēles veids	Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros un mobilās ierīces)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	5 cilindri, 20 izmaksu līnijas
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>ISB Technology Sarl</i>

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.25
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 0.25, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

5. Spēles norise:

“Wild” simbols



- “Wild” simbols aizstāj jebkurus simbolus, izņemot “Bonus” un “Crabs” simbolus, lai izveidotu laimējušas kombinācijas.

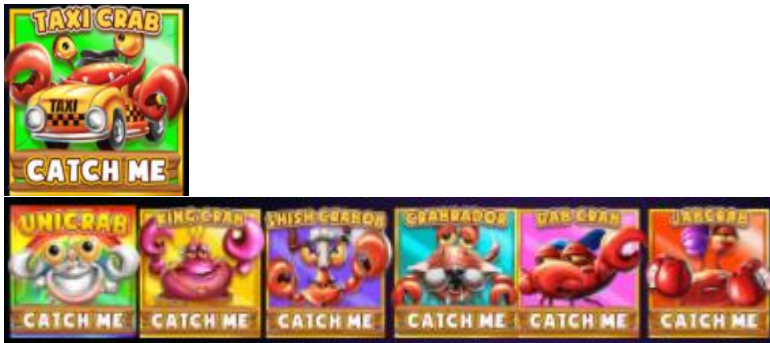
“Free Spins Frenzy” bezmaksas griezieni



- “Bonus” simboli var izkrist tikai uz 1ā, 3ā un 5ā cilindriem.

- Trīs “Bonus” simboli, kas izkrit uz spēles laukuma, aktivizē “Free Spins Frenzy” bezmaksas griezienus.
- Jebkurā “Free Spins Frenzy” griezienā līdz 5 spolēm var griezties vienlaicīgi.
- “Free Spins Frenzy” bezmaksas griezieni nevar būt laimēti atkārtoti.

“Let's Go Crabbin” atkārtotie griezieni



- 5 vai vairāk “Crabs” simboli aktivizē 3 “Let's Go Crabbin” atkārtotos griezienus.
- Tā rezultātā simboli pārvērtīsies no “Catch Me” (meklēšanā) par “Caught” (sagūstīts).
- Ikreiz, kad “Let's Go Crabbin” atkārtoto griezienu laikā parādās jauns “Catch Me” “Crab” simbols, atkārtoto griezienu skaits tiek atiestatīts līdz 3.
- Šīs funkcijas laikā ir redzama izmaksu tabula, kurā parādīta minimālā atlīdzība par katru “Catch Me” “Crab” simbolu:

Today's Catch	UNICRAB	KING CRAB	WISH CRAB	CRABBOLE	PAB CRAB	JACK CRAB
x1000	x50	x30	x20	x10	x5	x1
	Fisherman	Fisherman	Fisherman	Fisherman	Fisherman	Fisherman

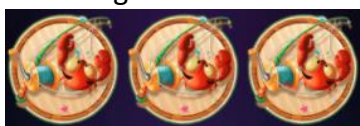
- Laimesti ir redzami uz “Catch Me Posters” atlasītajā valūtā/monētās.
- Kad “Let's Go Crabbin” atkārtoti griezieni ir izspēlēti, spēlētājam piešķir atlīdzības par visiem “Crabs” simboliem.
- Ja atkārtoto griezienu laikā parādās “Fisherman” simbols, tas savāc “Crabs” simbolus, lai atbrīvotu papildu pozīcijas un noķertu vairāk “Crabs” simbolus.



“Pick a Crabs” funkcija



- Jebkurā griezienā “Fisherman” var aktivizēt nejauši atlasītu modifikatoru:



- Izvēlieties 1 no 3 “Crabs”, kurā būs atspoguļots kāds no 4 iespējamajiem iznākumiem un šādas iespējas:

- “Let's Catch Crabs” – parādīsies “Fisherman” simbols, un spēlētājs saņems atlīdzību par 3 vai 4 “Crabs” simboliem;



- “Bonus Add” – 1, 3 un 5 spoļei tiek pievienoti “Bonus” simboli, kas palielina izredzes aktivizēt bezmaksas griezienus; Šis modifikators negarantē bezmaksas griezienus;



- “Stacked Wilds” – spoļēm tiek pievienotas “Super Stacked Wilds”, lai garantētu 2 vai vairāk “Wild” simbolu virknes;



- “Win Spin” – spoļēm tiek pievienotas kastes; Tās pārvērtīsies par vienu un to pašu apmaksātu simbolu.



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 - 1268 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.
- Katras kombinācijas laimests “Izmaksu Tabulā” tiek norādīts skaitļos. Laimēto kredītu daudzums atkarīgs no izvēlētas 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

Visas izmaksas norādītas spēlējot ar likmi 0,25 EUR, palielinājot likmi, palielināsies arī izmaksas.

			
5 - 4.00€ 4 - 2.00€ 3 - 0.40€	5 - 3.00€ 4 - 1.50€ 3 - 0.25€	5 - 2.00€ 4 - 1.00€ 3 - 0.20€	5 - 1.50€ 4 - 0.50€ 3 - 0.15€
			
5 - 1.00€ 4 - 0.40€ 3 - 0.10€	5 - 1.00€ 4 - 0.40€ 3 - 0.10€	5 - 0.50€ 4 - 0.10€ 3 - 0.05€	5 - 0.50€ 4 - 0.10€ 3 - 0.05€

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

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25

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:

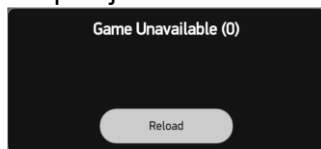
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos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

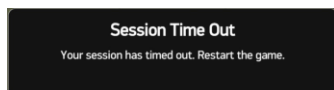
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

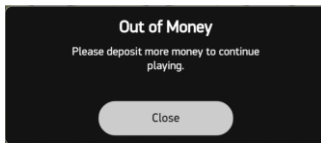
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums par kļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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

29.03.2022.