

Spēļu automātu video spēles Crystal Chasers 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>Crystal Chasers</i>
Spēles veids	Video spēļu automāts, kas paredzēts spēlēšanai skārienjūtīgās mobilās ierīces (mob. telefons, planšete) un personālos datoros.
Cilindri/ruļļi, līnijas	5 ruļļi, 25 izmaksu līnijas
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukums	High 5 Games

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.25
Max likmes vērtība (€)	250

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 Train” papildfunkcija

- Kad uz ruļļiem parādās pilni astronauta, glābšanas riņķa un kuģa simboli (kopā 3 simboli), aktivizējas “Wild Train” papildfunkcija.
- Pēc laimesta kombināciju piešķiršanas, astronauts, glābšanas riņķis un kuģis pārvietosies pa vienu pozīciju vienlaikus, lai pārklāt jebkuru sarkano asteroīdu vai violeto asteroīdu.
- Visi simboli, kas sastāv no astronauta, glābšanas riņķa un kuģa, sekos pa to pašu ceļu, lai paliktu ruļļos secīgās blakus esošās pozīcijās.
- Kad astronauta, glābšanas riņķa un kuģa galva sasniedz un pārklājas ar sarkanu asteroīdu vai violetu asteroīdu, šis simbols tiek savākts.
- Šis process atkārtojas, līdz visi sarkanie un violetie asteroīdi ir savākti.
- Katrs savāktais sarkanais asteroīds palielina astronauta, glābšanas riņķa un kuģa aptverto pozīciju skaitu.
- Kustības laikā pēc vajadzības tiek pievienoti vai noņemti papildu astronauta, glābšanas riņķa un kuģa simboli, lai astronauta, glābšanas riņķa un kuģa simbolu aptverto pozīciju kopējais skaits vienmēr būtu vienāds ar 3 + kopējais sarkano asteroīdu skaits, kas savākts objekta laikā.
- Katrs violetais asteroīds nākamā grieziena vai bezmaksas grieziena laikā, kas nav astronauta, glābšanas riņķa un kuģa aizņemti, nejaušās pozīcijās savāc 3 līdz 7 sarkanās raķetes.
- Pēc visu sarkano asteroīdu un violeto asteroīdu savākšanas tiek piešķirts “Respin” bezmaksas grieziens.

- Katra "Respin" laikā visi astronauta, glābšanas riņķa un kuģa simboli paliek fiksēti to pašreizējās pozīcijās uz spolēm.
- "Respin" tiek spēlēts uz dažādiem ruļļiem.
- "Respin" turpinās līdz brīdim, kad tiks aktivizēts bezmaksas spēļu bonuss vai līdz brīdim, kad būs "Respin", kurā laikā netika savākts neviens sarkanais vai violetais asteroīds.
- Astronauta, glābšanas riņķa un kuģa simboli un violetais asteroīds ir "Wild" simboli un tie aizstāj visus simbolus, izņemot viens otru.
- Astronauts, glābšanas līnija un kuģis vai violette asteroīdi neaizstāj sarkano asteroīdu.
- Violetais asteroīds neparādās uz ruļļiem pamatspēles laikā.
- Violetais asteroīds parādās 1., 2., 3. un 4. ruļļos "Respin" laikā.
- Violetais asteroīds bezmaksas spēļu bonusa laikā parādās 1., 2. un 3. ruļļos.
- Astronauta, glābšanas riņķa un kuģa simboli pamatspēles laikā parādās tikai uz 5. ruļļa.
- Astronauta, glābšanas riņķa un kuģa simboli uz ruļļiem neparādās "Respin" vai bezmaksas spēļu bonusa laikā.

Bezmaksas spēles bonuss

- "Wild Train" papildfunkcijas laikā, savācot vismaz 5 sarkanos asteroīdus, sākas bezmaksas spēles bonuss.
- Bezmaksas spēļu bonusā tiek izmantoti dažādi ruļļi.
- Bezmaksas spēles automātiski tiek spēlētas ar tādu pašu likmju reizinātāju kā spēle, ar kuru tika uzsākta bezmaksas spēle.
- Visi astronauta, glābšanas riņķa un kuģa simboli pāriet no "Respin", kas uzsāka bezmaksas spēļu bonusu, un katra bezmaksas spēles griešanās laikā tie paliek fiksēti savā pašreizējā pozīcijās uz spolēm.
- Par katru bezmaksas spēles griezienu pēc laimestu kombinācijas piešķiršanas astronauta, glābšanas riņķa un kuģa simboli vienlaikus pārvietosies pa vienu pozīciju, lai pārklāt jebkuru sarkano asteroīdu vai violeto asteroīdu.
- Visi simboli, kas sastāv no astronauta, glābšanas riņķa un kuģa, sekos pa to pašu ceļu, lai paliktu ruļļos secīgās blakus esošās pozīcijās.
- Kad astronauta, glābšanas riņķa un kuģa galva sasniedz un pārklājas ar sarkanu asteroīdu vai violetu asteroīdu, šis simbols tiek savākts.
- Šis process atkārtojas, līdz visi sarkanie asteroīdi un violette asteroīdi ir savākti.
- Katrs savāktais sarkanais asteroīds palielina astronauta, glābšanas riņķa un kuģa aptverto pozīciju skaitu.
- Kustības laikā pēc vajadzības tiek pievienoti vai noņemti papildu astronauta, glābšanas riņķa un kuģa ķermeņa simboli, lai astronauta, glābšanas riņķa un kuģa simbolu aptverto pozīciju kopējais skaits vienmēr būtu vienāds ar 3 + kopējo sarkano asteroīdu skaitu, kas tika savākti Bezmaksas spēļu bonusa laikā un "Wild Train" papildfunkcijas laikā, kas to aizsāka.
- Katrs violetais asteroīds nākamās "Respin" vai bezmaksas spēles laikā uz spolēm nejausās pozīcijās savāc no 3 līdz 7 cepures uz ruļļiem, kurus neaizņēma astronauts, glābšanas līnija un kuģis.
- Katrs sarkanais asteroīds un violetais asteroīds piešķir vēl 1 bezmaksas spēli.
- Bezmaksas spēļu bonuss beidzas, kad paliek 0 bezmaksas spēļu.

"Jackpot"

- 12 vai vairāk sarkanā asteroīda savākšana bezmaksas spēļu bonusa laikā un "Wild Train" papildfunkcijas laikā, piešķir laimestu – 2000 x likmes vērtība.

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

Kopējā teorētiskā izmaksa spēlētājam ir (RTP) – 96%

Maksimālais laimests (ja max likmes vērtība pie noteiktā RTP) – 4610 x likmes vērtība

LAIMESTA SAŅEMŠANAS NOSACĪJUMI UN IZMAKSU TABULA

- Visi 5 ruļļi vienmēr ir spēlē.
- *Scatter* simbols nodrošina laimestu (*Win*) jebkurā pozīcijā uz spēlētajiem ruļļiem.
- Laimesti (*Wins*) tiek parādīti kredītos, ja vien tie nav atzīmēti kā valūta.
- *Scatter* simboli, kas parādās jebkurā pozīcijā uz ruļļiem ar valūtas vērtību, piešķir *Scatter* izmaksu.

IZMAKSU TABULA

 5 - 200 4 - 20 3 - 10	 5 - 100 4 - 10 3 - 5	 5 - 100 4 - 10 3 - 5	
 5 - 50 4 - 5 3 - 2	 5 - 50 4 - 5 3 - 2	 5 - 50 4 - 5 3 - 2	 5 - 50 4 - 5 3 - 2

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

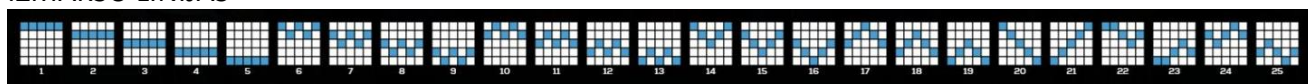
Monētas vērtība tiek noteikta, izmantojot atlasītāju **COIN VALUE**.

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.