

Spēļu automātu video spēles DRUIDS' DREAM 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>Druids' Dream</i>
Spēles veids	Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	5 cilindri, 4 rindas, 40 izmaksu līnijas
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>NetEnt Product Services Ltd.</i>


3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.20
Max likmes vērtība (€)	400

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:

	Wild un Scatter simboli <ul style="list-style-type: none">• <i>Wild</i> simboli var parādīties kā atsevišķi <i>Wild</i> simboli uz 1., 3. un 5. ruļļa galvenajā spēlē, uz 3. ruļļa atkārtotajā gājienā un 1. un 5. ruļļa bezmaksas gājienos. <i>Wild</i> simboli var parādīties kā kaudzītes uz 2., 3. un 4. ruļļa galvenajā spēlē un atkārtotajos gājienos, un uz 3. ruļļa bezmaksas gājienos. <i>Wild</i> simbolu kaudzītes var aptvert no vienas pozīcijas līdz pat visam rullim atkarībā no tā, kā rullis krīt.• <i>Scatter</i> simboli var parādīties <i>Wild</i> simbolu kaudzītes apakšā uz 2. ruļļa vai <i>Wild</i> simbolu kaudzītes augšpusē uz 4. ruļļa galvenajā spēlē un atkārtotajos gājienos, kā arī <i>Wild</i> simbolu kaudzītes vidū uz 3. ruļļa bezmaksas gājienos.• <i>Wild</i> simboli aizstāj jebkuru citu simbolu, izņemot <i>Scatter</i> simbolus. <i>Scatter</i> simboli aizstāj visus simbolus.• Kā redzams izmaksu tabulā – <i>Wild</i> un <i>Scatter</i> simbola
---	--

aizstāšana veicina iespējami labākā laimesta nesošo kombināciju veidošanos.



Wild Charge and Re-Spins activation



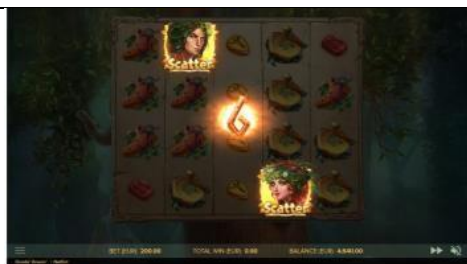
Nudge feature activation



Nudge feature

Uzlādēti Wild simboli, atkārtoti gājieni un Nudge papildspēle

- Galvenajā spēlē *Wild* simboli, kas nolaižas kaudzītē uz 2. vai 4. ruļļa, kā arī viens *Scatter* simbols tiek uzlādēti un aktivizē atkārtotus gājienu.
- Katrs uzlādētais *Wild* simbols piešķir atkārtotu gājieni.
- *Scatter* simbols un visi *Wild* simboli, kas aktivizēja atkārtotus gājienu, paliek uz ruļļiem līdz atkārtoto gājieni beigām.
- Pēc katra atkārtotā gājiena pazūd viena uzlāde.
- Atkārtotie gājieni tiek izspēlēti tajā pašā likmes līmenī kā raundā, kura laikā atkārtotie gājieni tika aktivizēti.
- Atkārtotā gājiena laimesti tiek pievienoti sākotnējā gājiena laimestiem.
- Atkārtotajā gājienā otrais *Scatter* simbols, kas nolaižas uz ruļļiem, aktivizē bezmaksas gājienu.
- Atkārtotajā gājienā *Wild* simbolu kaudzīte, kas nolaižas uz 2. vai 4. ruļļa bez *Scatter* simbola, nākamajā atkārtotajā gājienā aktivizē *Nudge* papildspēli, kas ļauj nolaist otru *Scatter* simbolu uz ruļļiem. Galvenajā spēlē *Nudge* papildspēle tiek aktivizēta vienlaikus ar atkārtotajiem gājieniem, ja viena *Wild* simbolu kaudzīte nolaižas uz ruļļiem kopā ar *Scatter* simbolu, bet otra *Wild* simbolu kaudzīte nolaižas uz ruļļiem bez *Scatter* simbola.
- *Nudge* papildspēlē rullis ar *Wild* simbolu kaudzīti negriežas atkārtoti, bet gan tiek pārvirzīts par vienu vai vairākām pozīcijām pēc katra atkārtota gājiena. Ja otrajā rullī ir aktivizēta funkcija *Nudge*, tas tiek pacelts uz augšu. Ja ceturtajā rullī ir aktivizēta funkcija *Nudge*, rullis tiek nolaists uz leju.
- Katra atkārtotā gājiena laikā, izmantojot funkciju *Nudge*, visi laimesti tiek vērtēti pēc tam, kad rullis ir pagriezts.
- Funkcija *Nudge* beidzas, kad otrais *Scatter* simbols nolaižas uz ruļļiem vai kad beidzas atkārtotie gājieni.



Free Spins activation

Bezmaksas griezieni

- Divi *Scatter* simboli, kas parādās jebkurā vietā uz 2., 4. ruļļa galvenajā spēlē vai atkārtotajos gājienos, aktivizē sešus bezmaksas gājienu.
- Visi *Wild* simboli, kas nolaižas kā kaudzīte uz 2. vai 4. ruļļa kopā ar *Scatter* simbolu tiek uzlādēti.
- Katrs uzlādētais *Wild* simbols, parādoties uz 2. un 4. ruļļa, piešķir vienu papildu bezmaksas gājieni.
- Visi *Scatter* un *Wild* simboli, kas aktivizējuši bezmaksas gājienu, tiek pārveidoti par *Wild* simboliem un paliek uz



Extra Free Spins

ruļļiem līdz bezmaksas gājienu beigām.

- Bezmaksas gājienu uz trešā ruļļa var parādīties kaudzīte *Wild* simbolu ar *Scatter* simbolu.
- *Scatter* simbols, kas nolaižas uz trešā ruļļa, kopā ar *Wild* simboliem piešķir trīs papildu bezmaksas gājienu.
- Bezmaksas gājienu tiek izspēlēti tajā pašā likmes līmenī kā raundā, kura laikā tie tika aktivizēti.
- Bezmaksas gājienu spēles beigās kopējais laimests no bezmaksas gājiem tiek pievienots citam jebkura veida laimestam no raunda, kurā tika aktivizēti bezmaksas gājienu.
- Bezmaksas gājienu spēles beigās spēlētājs tiek atgriezts pie raunda, kas aktivizēja bezmaksas gājienu. Ja bezmaksas gājienu aktivizēja atkārtotu gājienu laikā, spēlētājs tiek atgriezts pie raunda, kas aktivizēja bezmaksas gājienu.

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) 96.0%

Laimesta biežums šajā spēlē ir 23.61%

Maksimālais laimests pamata spēlē - 250 000€

IZMAKSAS NOTEIKUMI GALVENAJĀ SPĒLĒ

- Laimestu nesošās kombinācijas un izmaksas tiek noteiktas saskaņā ar Izmaksu tabulu.
- *Wild* simbols parādās tikai uz 2., 3. un 4. ruļļa, kā arī visu simbolu aizstājējiem.
- Tiek izmaksāts tikai lielākais laimests vienā likmē.
- Likmes laimestus izmaksā, ja tie ir sākot no kreisā vistālākā ruļļa līdz tālākajam rullim labajā pusē.
- Monētu laimests vienā likmē ir vienāds ar vērtību, kas norādīta Izmaksu tabulā, to reizinot ar likmes līmeni. Šī summa tiek reizināta ar jebkādiem piemērojamajiem reizinātājiem.
- Laimests vienā likmē ir vienāds ar laimestu monētās, kas reizināts ar monētas vērtību.
- Vienlaicīgi laimesti dažādās likmēs tiek summēti.
- Visi laimesti tiek izmaksāti tikai par likmju līnijām, izņemot laimesti ar brīvā kritiena simbolu.
- Kad tiek sasniegts maksimālais reizinātājs, visi laimesti tiek izmaksāti ar maksimālo reizinātāju, līdz jaunas uzvaras vairs netiek ģenerētas. Reizinātājam atjaunosies sākotnējā vērtība.

IZMAKSU TABULA

	5	€5.00		5	€5.00		5	€3.00		5	€1.10
	4	€2.50		4	€2.50		4	€1.00		4	€0.50
	3	€1.00		3	€1.00		3	€0.50		3	€0.25
	5	€1.00		5	€0.60		5	€0.50		5	€0.40
	4	€0.50		4	€0.20		4	€0.20		4	€0.15
	3	€0.25		3	€0.15		3	€0.15		3	€0.10
										5	€0.30
										4	€0.15
										3	€0.10

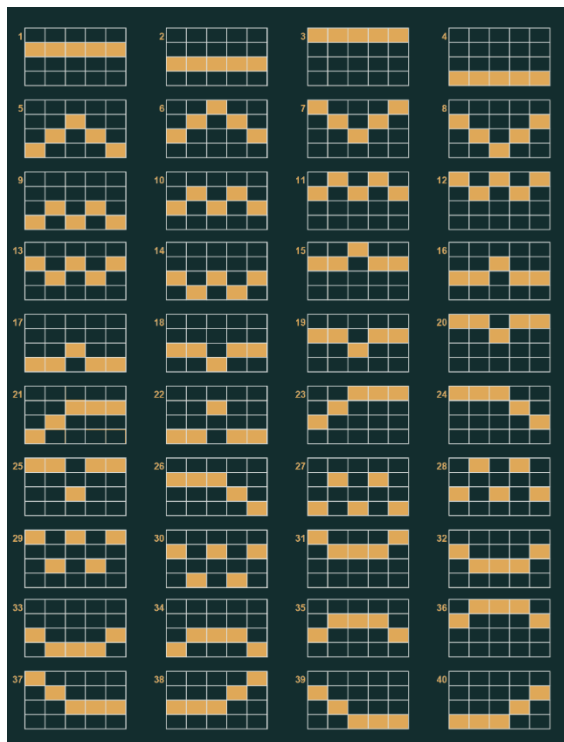
Monētas vērtība tiek noteikta, izmantojot atlasītāju **COIN VALUE**.

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:

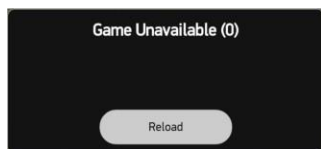
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos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

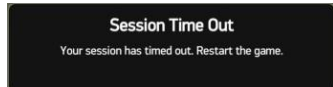
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

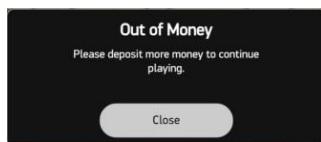
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums par kļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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

SIA „Olybet Latvia”

19.03.2021.