

SIA „Olybet Latvia”

Kronvalda bulv.3, Rīgā, LV-1010, tel. 67892975

Spēles „Elements The Awakening” noteikumi
Net Entertainment spēles programma

Spēles veids: tiešsaistes spēļu automātu video spēle.

Cilindru un līniju skaits: 5 cilindri un 20 spēles līnijas.

Spēles laimesta procents: šai spēlei ir 96.0%.

Azartspēļu automātā izmantojamie maksāšanas līdzekļi:

naudu savā kontā un tālāk attiecīgās spēles bilancē spēlētājs var ieskaitīt no: sava bankas konta, kā tiešo maksājumu vai izmantojot banklink pakalpojumus; bankas kartes.

Minimālā likme uz visām līnijām: 1 kredītpunkti.

Minimālā likme vienam spēles gājienam: 20 kredītpunkti.

Maksimālā likme vienai spēles līnijai: 10 kredītpunkti.

Maksimālā likme spēlei: 200 kredītpunkti.

Maksimālais laimests pamatspēlē: 1 500 kredītpunkti.

Maksimālais laimests papildspēlē: nav konkrēti nosakāms.

Spēles norises apraksts

- “Elements The Awakening™” ir 5 cilindru tiešsaistes videospēle ar 20 aktīvām līnijām un to skaitu nevar mainīt.
- Iespējams spēlēt ar 20 aktīvām līnijām ar dažādam likmēm un kredītpunktu vērtību.
 - Spiežot pa kreisi redzamo zaļo pogu, spēle notiek ar esošo līniju skaitu, likmju lielumu un kredītpunktu vērtību.
 - Nospiežot “MAX BET” pogu, spēle notiek ar maksimālo līniju, likmes un tobrīd esošo kredītpunktu vērtības lielumu.
- Nospiežot pogu “AUTOPLAY”, uz ekrāna parādās lodziņš ar noteiktu automātisku spēļu skaitu, kurus var izvēlēties.
- Laimējošo kombināciju un tām atbilstošu koeficientu tabula ir redzama, nospiežot uz ekrāna sadaļu „PAYTABLE”.
- Laimesti, kas iegūti ar attiecīgu likmi, tiek reizināti arī ar izvēlēto kredītpunktu vērtību.
- Laimesti tiek izmaksāti tikai par vērtīgāko kombināciju uz aktīvās līnijas.
- Laimesti tiek izmaksāti par kombinācijām, kurās simboli ir izkārtoti secīgā kārtībā, sākot no pirmā cilindra.
- Uz dažādām līnijām izkritušie laimesti tiek summēti.

Aktīvo spēles līniju izvēle

Aktīvās spēles līnijas ir 20 un to skaitu mainīt nav iespējams.

Likmes summas izvēle

Ar pogām sadaļas „LEVEL” abās pusēs izvēlās kredītpunktu skaitu, ko likt uz vienu līniju.

Mainīt spēles likmi var pēc katra izdarītā gājiena. Ja spēlētājs vēlas turpināt spēli ar


iepriekšējā gājienā likto likmi, jānospiež pogu .

Ir iespēja likt maksimālo likmi uz visām aktivizētajām līnijām, nospiežot tikai vienu pogu “MAX BET”.

Kredītpunkta vērtību var izvēlēties ar pogām sadaļas „COIN VALUE” abās pusēs.

Ja spēlētājam pieejamo kredītpunktu skaits ir mazāks par kopējo likmju summu visai spēlei, tie automātiski tiks sadalīti uz visām iespējamajām spēles līnijām.

Cilindru aktivizēšana

Lai uzsāktu spēli, spēlētājam jānospiež poga  un cilindri sāks griezties.

Cilindru apstāšanās

Pēc 2-3 sekundēm cilindri automātiski apstāsies.

Laimests

Laimējošo kombināciju un tām atbilstošu koeficientu tabula ir redzama, nospiežot uz ekrāna „PAYTABLE”.

Visas laimējošās kombinācijas tiek skaitītas no kreisās uz labo pusi.

Ja, cilindriem apstājoties, uz kādas no aktīvajām spēles līnijām ir laimējoša simbolu kombinācija, attiecīgās līnijas likme tiks reizināta ar atbilstošu laimesta koeficientu. Ja uz vienas līnijas ir divas laimējošās kombinācijas, tad kredītpunktus piešķir tikai par vērtīgāko no tām.

Visi vienā gājienā par laimējušām kombinācijām iegūtie kredītpunkti automātiski summējas ar spēlētāja rīcībā esošajiem kredītpunktiem.

Laimēto summu var redzēt “WIN” sadaļā.

Spēles papildiezīmes

Papildspēles

“Avalanche™ Feature” funkcija

- Tās laikā simboli nokrīt savās pozīcijās nevis griežas kā ierasts.
- Funkcija tiek aktivizēta, kad uz ekrāna izkrīt laimesta kombinācija.
- Simboli no laimesta kombinācijas eksplodē un pazūd, un to vietā nokrīt citi simboli, kas arī, iespējams, veidos laimesta kombinācijas.
- Par to netiek ņemti kredītpunkti un funkcija beidzas, kad vairs netiek iegūti laimesti.
- Katra spēle sākas ar tukšu „Avalanche Meter” skaitītāju.

„Avalanche Meter” skaitītājs

- Skaitītājs palielinās par vienu vienību pamatspēles laikā par katru laimesta kombināciju. Uz skaitītāja esošās krāsas norāda uz vadošo simbolu attiecīgajā kārtā.
- “Avalanche™ Feature” funkcija turpinās tik ilgi kamēr nav iegūts laimests. Katra jaunās sēle sākas ar tukšu skaitītāju.

„Energy Meter”

- Pamatspēlē ir elements „Energy”, kas parāda vadošo elementu. „Energy Meter” sadaļa ar lielāk enerģijas daudzumu norāda uz to kāds „Free Falls” režīms tiks aktivizēts, ja sāksies šī papildspēle.
- Tas ir sadalīts četrās sekcijās, katram elementam pa vienai, kas tiek papildināti līdz ar laimesta kombinācijām.
- Spēles laikā poga „Play” pārvēršas „Energy Meter” vai arī laikā, kad sākas grieziens un uzkrāj enerģiju no viena vai vairākiem elementiem no laimesta

kombinācijām. Krāsas, kas ir parādītas „**Energy Meter**”, sakrīt ar laimesta elementiem attiecīgajā griezienā.

- Ja 2 elementu enerģija ir vienāda, tad „**Free Falls**” režīms tiks aktivizēts pēc nejaušības principa.
- Katrs jauns grieziens sākas ar tukšu „**Energy Meter**”.

„Free Falls” papildspēle

- 4 vai vairāk „**Avalanche**” simboli spēles laikā izkrītot jebkurā pozīcijā uz cilindriem aktivizē vienu no „**Free Fall**” režīmiem.
- Papildspēle notiek ar tādu pat likmi un kredītpunkta vērtību kā pamatspēles laikā.
- Ir četri atšķirīgi papildspēles režīmi „**Fire Storm**”, „**Air Storm**”, „**Earth Storm**” un „**Water Storm**”.
- Katrā no papildspēles režīmiem ir atšķirīgs „**WILD**” simbols.
- Katrā no papildspēlēm ir 10 „**Free Falls**”.
- Papildspēles beigās spēlētājs tiek, atgriezts tajā pašā griezienā, kad tik aktivizēta papildspēle.
- Papildspēles beigās laimesti tiek pievienoti pie laimestiem, kas tika iegūti griezienā, kas aktivizēja „**Free Falls**”.

„WILD” simbols

- Pamatspēlē „**WILD**” simboli aizvieto visus pārējos simbolus un var izkrist uz 2., 3., 4. vai 5. cilindra.
- Visi „**WILD**” simboli aizvieto visus simbolus gan pamatspēlē, gan papildspēlē.
- Visi „**WILD**” simboli pamatspēlē un papildspēlē kopā ar pārējiem simboliem veido vērtīgākās laimesta kombinācijas.

„Fire Storm Wild” simbols

- Izkrīt tikai uz 2., 3. un 4. cilindra „**Fire Storm**” režīmā un var izplesties, lai aizvietotu simbolus 1. un 5. cilindrā.
- Simbols var izplesties jebkurā cilindra virzienā, pārvēršot divus blakus esošus simbolus „**WILD**” simbolos.

„Air Storm Wild” simbols

- 2 šie simboli pēc nejaušības principa nokrīt uz cilindriem pirmajā „**Free Fall**” un paliek tajā pozīcijā visu „**Air Mode**” režīma laikā.
- Pēc pirmā gājiena „**WILD**” simbols pēc nejaušības principa pārvietojas uz blakus esošu pozīciju uz cilindra.
- „**WILD**” simbols griežas pirms pārvietojas uz nākamo pozīciju uz cilindra, šādi norādot virzienu, kurā kustēsies.

„Earth Storm Wild” simbols

- Simbols izkrīt tikai uz 2., 3. un 4. cilindra un tikai „**Earth Storm**” režīmā.
- Simboli paliek uz kolonnas līdz tie veido vienu vai vairākas laimesta kombinācijas, trīs „**Avalanches**”, vai arī vairs netiek gūti laimesti.
- .

„Water Storm Wild” simbols

- Simboli var parādīties tikai uz 2., 3. un 4. cilindra „**Water Storm**” režīmā.
- Simbols ir „**Expanding Wild**” simbols un tas izplešas vertikāli, lai nosegtu to visu un pārvērstu visus simbolus „**WILD**”.

“Autoplay” funkcija

Lai aktivizētu šo funkciju ir, jānospiež uz “AUTOPLAY” pogas spēles ekrānā un jāizvēlas “ADVANCED SETTINGS”. Tiek piedāvātas šādas izvēles iespējas:

- **On any win.** Apstādina automātiskos gājienus pie jebkura laimesta.
- **If Free Spins is won.** Apstādina automātiskos gājienus, kad tiek laimētas bezmaksas spēles.
- **If single win exceeds.** Apstādina automātiskos gājienus, kad laimesta summa pārsniedz vai sasniedz uzstādīto summu.
- **If cash increases by.** Apstādina automātiskos gājienus, ja to laikā laimestu summa pārsniedz norādīto.
- **If cash decreases by.** Apstādina automātiskos gājienus, ja to laikā zaudētā summa pārsniedz norādīto.

Papildus informācija

Minētās spēles iezīmes un uzstādījumi var būt atkarīgi no konkrētās kazino istabas lietošanas noteikumiem. Spēlētājam ir jāgriežas pie kazino administrācijas, lai noskaidrotu jautājumus par sekojošām lietām:

- Kā tiek risināti jautājumi par nepabeigtajām spēlēm.
- Laiks, pēc kāda neaktīvā spēlēšanas sesija tiek pārtraukta.

Tehnisku problēmu gadījumā, kas skar spēles programmnodrošinājumu un to tehnisko pusi, visi veiktie gājieni tiek anulēti un naudas līdzekļi, kas vēl nav izmantoti spēlēšanai, atgriezti spēlētājam.

Spēles uzstādījumi

Lai piekļūtu spēles uzstādījumiem, ir jānospiež uzgriežņa atslēgas simbols (blakus skaļruņa simbolam) uz spēles ekrāna.

- **Quick spin.** Aktivizē vai atslēdz ātro griezienu funkciju.
- **Ambience sound.** Ieslēdz vai atslēdz fona audio mūziku.
- **Sound effects.** Ieslēdz vai atslēdz skaņas efektus spēles laikā.
- **Intro screen.** Aktivizē vai izslēdz spēles ievada video.
- **Graphics quality.** Pielāgo attēla kvalitāti lēna interneta savienojuma gadījumā.
- **Game history.** Ļauj apskatīt spēles vēsturi.
- **Spacebar to spin.** Ieslēdz vai atslēdz iespēju ar klaviatūras taustiņa “Spacebar” palīdzību veikt gājienus.
- **Piezīme:** Dažās spēlēs var nebūt visu uzskaitīto spēļu uzstādījumu.

Spēles beigas

Spēle beidzas, ja spēlētāja rīcībā vairs nav kredītpunktu vai ir izspēlēta pamatspēle un visas papildspēles, vai spēlētājs vēlas beigt spēli. Lai saņemtu laimestu, pārskaita naudu uz savu kontu, izmantojot vienu no pieejamajiem transakciju veidiem.

Laimesta saņemšanas norise

Lai saņemtu laimestu savā spēļu kontā, ir jāaizver attiecīgās spēles logs un jāveic naudas transakcija no konta sadaļas „CASHIER”.

Lai saņemtu laimestu uz savu personīgo finanšu iestādes kontu spēlētājam ir jāizmanto viens no šiem naudas transakcijas/pārskaitījuma veidiem:

- uz bankas kontu ar tiešu maksājumu vai izmantojot banklink pakalpojumus,
- uz bankas karti.

Laimestiem nav izmaksu limita. Tie tiek izmaksāti nākamajā dienā pēc transakcijas pieprasīšanas. Pirmā šāda transakcija var aizņemt ilgāku laiku, līdz 10 darba dienām.

Izmaksā tos laimestus, kas ir laimēti saskaņā ar tiešsaistes spēlē esošajiem spēles noteikumiem un laimējošo kombināciju tabulu.

Spēles programmas funkcionāla bojājuma, elektronisku vai manipulēšanas ar spēļu automātu programmu rezultātā uz spēles ekrāna parādījusies informācija nav spēles laimests un netiek izmaksāts.

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.

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 Kronvalda bulvārī 3., Rīgā, LV-1010, norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi.

15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju un sniedz rakstveida atbildi.

SIA „Olybet Latvia”

19.03.2021.