

# LIVE spēles FIRST PERSON DREAM CATCHER 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>First Person Dream Catcher</i>  |
| Spēles veids                                     | LIVE galda spēle, paredzēta spēlēšanai skārienjūtīgās mobilās ierīces (mob. telefons, planšete) un personālos datoros. |
| Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu | <i>Evolution Gaming, SIA Evolution Latvia</i>  |

3. Spēles dalības maksa (likme):

|                        |      |
|------------------------|------|
| Min likmes vērtība (€) | 1    |
| Max likmes vērtība (€) | 2000 |

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 1€, kas ir vienas minimālas likmes apmērs.

5. Spēles norise:

First Person Dream Catcher ir veiksmes spēle, kas tiek spēlēta, izmantojot lielu, vertikālu ratu. Rats ir sadalīts 54 vienādos sektoros, ko atdala tapas. 52 segmenti ir apzīmēti ar skaitli (1, 2, 5, 10, 20 un 40). Pārējie divi sektori – 2x reizinātājs un 7x reizinātājs – darbojas kā bonusu griezieni un reizina jūsu laimestu, ja uzvarat nākamajā griezienā. „Dream Catcher” mērķis ir prognozēt, kurā numurētajā sektorā rats apstāsies pēc tā iegriešanas.

## **Spēles noteikumi**

Novietojiet likmi uz skaitli, pie kura, jūsu prāt, apstāsies rats: 1, 2, 5, 10, 20 vai 40. Pēc tam, kad esat izdarījis likmi, noklikšķiniet/pieskarieties pogai GRIEZT, lai iegrieztu ratu. Kad rats apstājas, laimīgo sektoru norādīs indikators rata augšpusē.

Ja rats apstājas pie numurētā sektora, uz kuru uzlikāt likmi, jūs laimējat. Visas likmes laimē ar attiecību, kas atbilst skaitlim laimīgajā sektorā: piemēram, laimīgais skaitlis 5 sniedz laimestu attiecībā 5 pret 1, laimīgais skaitlis 10 sniedz laimestu attiecībā 10 pret 1, un tā tālāk. Likme, kas izdarīta uz laimīgo sektoru, tiek atgriezta kopā ar laimestu.

## **Reizinātāji 2x un 7x**

Ja rats apstājas kādā no reizinātāju sektoriem, kuri atzīmēti ar 2x vai 7x, visas jūsu likmes paliek spēkā, un nav atļautas jaunas likmes. Uzklīkšķiniet/pieskarieties pogai GRIEZT, lai iegrieztu ratu vēlreiz, bet griezienu rezultāts (1, 2, 5, 10, 20 vai 40) noteiks laimesta attiecību kā parasti, taču izredzes tiks reizināts divas vai septiņas reizes, atkarībā no tā, uz kura no reizinātājiem rats apstājas iepriekšējā griezienā.

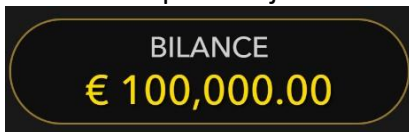
Ja GRIEZT pogai nepieskaras/nenoklikšķina 5 sekunžu laikā, rats tiks iegriezts automātiski, līdz tas apstāsies uz kāda no numurētajiem sektoriem.

Ja rats apstājas pie numurētā sektora divas vai vairāk reizes pēc kārtas, tad visas likmes paliek spēkā, un reizinātāji tiek summēti: t.i., reizinātais laimests no iepriekšējā griezienu tiek vēlreiz reizināts! Rats tiek atkal automātiski iegriezts, līdz tas apstājas uz kāda no numurētajiem sektoriem: 1, 2, 5, 10, 20 vai 40. (Piemēram, rats apstājas uz 2x, tad nākamajā griezienā tas apstājas uz 7x, un nākamajā griezienā uz skaitļa 5. Spēlētāja, kurš sākotnēji izdarīja likmi uz skaitli 5, laimests ir:  $(5:1) \times 2 \times 7 = 70:1$ .)

Secīgi reizinātāji var tikt uzgriezti neierobežotā skaitā līdz noklusētajam maksimālajam laimestam, kas parādīts likmju ierobežojumu panelī.

### Likmju izdarīšana

Paneļa LIKMJU LIMITI virsraksts uzrāda pie galda atļautos maksimālos un minimālos likmju limitus. Lai piedalītos spēlē, jums jābūt pietiekami daudz līdzekļu, lai spētu nosegt savas likmes. Jūs varat redzēt savu pašreizējo konta atlikumu BILANCES ekrānā.



ČĪPU DISPLEJS tiek dinamiski atjaunināts, lai atspoguļotu jūsu faktisko bilanci. Tas ļauj jums izvēlēties vērtību katram čipam, ar ko vēlaties izdarīt likmi. Ir atļauts izmantot čipus tikai ar nominālvērtību, kas atbilst jūsu pašreizējam konta atlikumam.



Kad esat izvēlējis čipu, izdriiet savu likmi, vienkārši noklikšķinot/pieskaroties atbilstošajai likmes pozīcijai uz spēles galda. Katru reizi, kad jūs noklikšķināt/pieskarieties likmes pozīcijai, jūsu likmes vērtība palielinās par izvēlēto čipa vērtību vai arī līdz maksimālajam limitam, kas noteikts izvēlētajai likmei. Kad esat izdarījis likmi līdz maksimālajam limitam, šai likmei netiks pieņemti papildu līdzekļi, un virs jūsu likmes parādīsies ziņa, ka esat izdarījis maksimālo likmi.

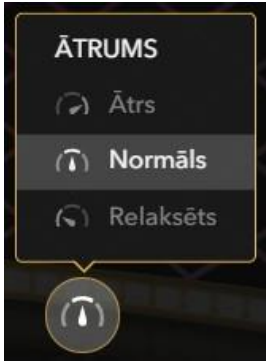
Jūs varat arī noklikšķināt/pieskarties pogai LIKME UZ VISU, kas ļauj jums izdarīt likmi uz visām likmju pozīcijām. Jūsu izvēlēto čipa vērtība tiks novietota vienlaicīgi uz visām likmju pozīcijām.



Pēc tam, kad esat izdarījis derīgu likmi, noklikšķiniet/pieskarieties pogai GRIEZT, lai iegrieztu ratu.



Spēles laikā spēlētājam ir iespēja redzēt spēli no dažādiem skatpunktiem. Kameras stāvoklis mainās atbilstoši izvēlētajam ātruma režīmam. Spēlētājs var izvēlēties griešanas režīmu, izmantojot speciālu ātruma pogu, kas atver ātruma režīmu izvēlni.



Ir pieejami šādi griešanas režīmi:

#### Ātrs

Ātrākais režīms, kurā kamera nekustas, visi spēles elementi ir statiski.

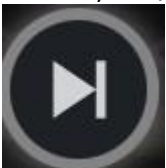
#### Normāls

Klasisks spēles ātruma režīms, kurā rats griežas dabiski un ir dabiskas animācijas. Noklusējuma ātruma režīms, kas nozīmē, ka tas būs aktivizēts, līdz spēlētājs nolems mainīt ātruma režīmu.

#### Relaksēts

Lēns spēles ātruma režīms ar palēninātām spēļu animācijām un kameras kustībām.

Lai paātrinātu rata griešanās ātrumu un uzzinātu rezultātu ātrāk, jūs varat apturēt ratu, noklikšķinot/pieskaroties pogai STOP.



Kad esat izdarījis jebkādu likmi, kļūst pieejama pogā DUBULTOT (2x). Katru reizi noklikšķinot/pieskaroties pogai, visas likmes tiek dubultotas, līdz tiek sasniegts maksimālais limits. Atcerieties, ka, lai dubultotu VISAS izdarītās likmes, jums jābūt pietiekamam konta atlikumam.



Poga ATKĀRTOT ļauj jums atkārtot visas likmes, ko izdarījāt iepriekšējā raundā. Šī poga ir pieejama tikai, kad ir novietots pirmais čips.



Poga ATSAUKT atsauc pēdējo izdarīto likmi.



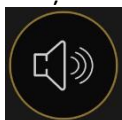
Jūs varat klikšķināt/pieskarties ATSAUKT pogai atkārtoti, lai pa vienai atsauktu likmes pretēji to izdarīšanas secībai. Jūs varat atsaukt visas savas likmes no galda, turot nospiestu pogu ATSAUKT aptuveni 1 sekundi. Ņemiet vērā, ka likmes iespējams atsaukt tikai pirms esat noklikšķinājis/pieskāries pogai GRIEZT.

Indikators KOPĒJĀ LIKME uzrāda visu pašreizējā raundā izdarīto likmju kopējo summu.



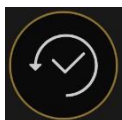
### Skana

Nospiežot pogu SKAŅA, tiks izslēgtas/ieslēgtas visas spēles skaņas. Ņemiet vērā, ka, nomainot galdus, skaņa tiks automātiski ieslēgta.



### Spēļu vēsture

Nospiežot pogu VĒSTURE, tiks atvērts logs, kas parāda visus spēļu raundus, kuros esat piedalījies, kā arī šo raundu rezultātus.



Jūs varat pārskatīt savu iepriekšējo spēļu aktivitāti, apskatot jūsu:

- KONTA VĒSTURI – parāda jūsu pilno konta vēsturi kā datumu, spēļu, likmju summu un laimestu sarakstu. Saraksta augšgalā ir redzams visnesenāk pabeigtais spēles raunds.
- SPĒĻU VĒSTURI – parāda vēsturi konkrētai spēlei, noklikšķinot/pieskaroties spēlei SPĒLES kolonnā.

### Iemaksas un izmaksas

Poga KASIERIS atvērs kasiera/bankas logu, lai veiktu naudas iemaksas un izmaksas.



### Atbildīga spēlēšana

Poga ATBILDĪGA SPĒLĒŠANA ļauj piekļūt lapai, kurā sniegta atbildīgas spēlēšanas politika. Šī lapa sniedz noderīgu informāciju un saites saistībā ar atbildīgu tiešsaistes azartspēļu lietošanu, un tajā pastāstīts, kā noteikt ierobežojumus savām spēļu sesijām.



### Atvienošanās politika

Ja atvienošanās notiek pēc tam, kad likme ir izdarīta, taču pirms noklikšķināta/nospiesta poga IZDALĪT TAGAD, jūsu likme tiks atgriezta pēc savienojuma atjaunošanas.

Ja savienojums tiek zaudēts pēc tam, kad noklikšķināta/nospiesta poga IZDALĪT TAGAD lēmuma pieņemšanas laikā, spēle tiks atsākta pēc savienojuma atjaunošanas. Ja savienojums netiek atjaunots {gameAutoResolveDelay} periodā, tiek pieņemts automātisks lēmums – Palikt – un spēle tiek pabeigta.

### **Vairāk spēļu**

Pogu „Spēlēt LIVE“ var izmantot jebkurā laikā.



Noklikšķinot/pieskaroties pogai „SpēlētLIVE“, jūs nonāksiet tieši pie tiešsaistes „Dream Catcher“ galda.

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

- Optimālais teorētiskās spēles izmaksas (RTP) procents ir 95,65% (89,88%–95,65%).
- RTP balstīts uz optimālu stratēģiju ar likmēm uz skaitli 10.

#### **IZMAKSU TABULA**

| Skaitlis uz rata | Segmentu skaits | Laimests                                     |
|------------------|-----------------|--|
| 1                | 23              | 1:1  |
| 2                | 15              | 2:1  |
| 5                | 7               | 5:1  |
| 10               | 4               | 10:1   |
| 20               | 2               | 20:1   |
| 40               | 1               | 40:1   |
| 2x               | 1               | Reizina nākamā laimīgā skaitļa laimestu ar 2 |
| 7x               | 1               | Reizina nākamā laimīgā skaitļa laimestu ar 7 |

Maksimālais laimests vienā spēles rundā ir ierobežots. Detalizētu informāciju skatiet likmju limitu tabulā.

Lūdzu, ņemiet vērā, ka jebkādi darbības traucējumi anulē spēles raundu un visus iespējamus laimestus šajā rundā.

**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.

SIA „Olybet Latvia”

19.03.2021.