

Spēļu automātu video spēles Fruits Kingdom 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>Fruits Kingdom</i>
Spēles veids	Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros un mobilās ierīces)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	5 cilindri, 10 izmaksu līnijas
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>EGT Interactive Ltd.</i>

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.02
Max likmes vērtība (€)	30

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 0.02, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

5. Spēles norise:

“Wild” simbols



- “Wild” simbols aizvieto jebkuru simbolu, izņemot “Scatter” simbolu.
- Laimests no likmju līnijas, kurā parādās “Wild” simbols, tiek dubultots.
- Ja spēlētājs vinnē kombināciju no vairākiem “Wild” simboliem, tad šis vinnests tiek dubultots.
- Ja laimesta kombinācija veidojas tikai no “Wild” simboliem, tad vinnests netiek dubultots.

Bezmaksas griezieni



- Ja spēles laukumā parādās trīs vienādi “Scatter” simboli, tad spēlētājs saņem piecpadsmit bezmaksas griezienus.

- Vinnesti papildus griezienu laikā tiek reizināti ar x3.
- Ruļļi sāk automātiski griezties, līdz bezmaksas griezieni ir beigušies.
- Ja bezmaksas griezienu laikā parādās trīs vienādi "Scatter" simboli, tad spēlētājs saņem papildus piecpadsmi bezmaksas griezienus, kas tiek pievienoti jau esošajam bezmaksas griezienu skaitam.
- Bezmaksas griezieni tiek spēlēti ar tām pašām likmēm, likmju līnijām un monētu vērtībām, kādas tās bija bezmaksas griezienu aktivizēšanas sākumā.
- Bezmaksas griezienus nav iespējams apturēt.
- Pēc bezmaksas griezienu beigām visu vinnestu summu iespējams izmantot "Gamble" opcijā.

Bonusa spēle "Jackpot kārtis"



- Pēc jebkura griezienu beigām pēc nejaušības principa var tikt uzsākta bonusa spēle "Jackpot kārtis".
- Spēlētājam tiek piedāvātas 12 aizklātas kārtis.
- Klikšķinot uz kārtīm, tās tiek atvērtas.
- Spēle beidzas, kad tiek atklātas 3 vienādas mastu kārtis.
- Spēlētājs iegūst atklātajai kārtu mastu atbilstošu džekpotu.
- Ar džekpot laimestu nevar spēlēt bonusa spēli "Riskā funkcija".
- Džekpotu vērtības parādītas ekrāna augšdaļā.
- Bonusa spēle "Jackpot kārtis" ir progresīvie džekpoti, kas nozīmē, ka no katras spēles likmes 1% tiek pieskaitīti džekpotu uzkrājumam vienādās 0.25% proporcijās katram džekpotam.

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 - 10000 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

Symbol	5	4	3	2
Woman	750	125	25	2
Crown	1500	250	50	4
Star	10000	2500	250	10
Watermelon	250	75	15	-
Grapes	500	150	30	-
Lemons	200	50	10	-
Oranges	200	25	5	-
Apple	800	200	40	-
Orange	400	100	20	-
Bananas	250	100	20	-
Cherries	200	50	10	4
Cherries	100	25	5	3
Cherries	40	20	2	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

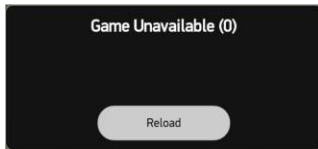
laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos apstiprinātā kārtībā ne vēlāk kā 30 dienu laikā kopš laimesta pieteikšanas brīža un ne vairāk kā divos maksājumos.

9. Kur dalībnieks var vērsties pretenziju gadījumā, kā arī pretenziju izskatīšanas kārtība:

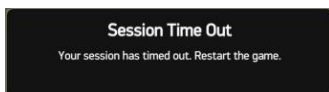
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

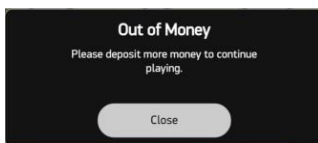
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums par kļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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