

Spēļu automātu video spēles Geisha's Fan 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>Geisha's Fan</i>
Spēles veids	Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	5 cilindri, 9 izmaksu līnijas
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>Tom Horn Gaming Limited</i>

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.02
Max likmes vērtība (€)	9

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



- “Geisha's Fan” simbols pamatspēlē aizstāj visus citus simbolus, bet bezmaksas griezienu laikā aizstāj visus citus simbolus, izņemot izvēršamo simbolu.
- Tas ir arī izkaisītais simbols:
 - ja iegūti 3 vai vairāk izkaisīti simboli, notiek bezmaksas griezienu piešķiršana;
 - ja ir 2 “Wild” simboli (uz aktīvās laimestu līnijas 1. un 2. spoles), tie aizstāj 2 geišas simbolus;

- ja kombināciju veido tikai "Wild" simboli, laimests par to tiks izmaksāts pēc spēlē vērtīgākā simbola vērtības, kas nozīmē to, ka "Wild" simbolu kombinācija būs lielākā laimesta kombinācija uz laimesta līnijas.

Bezmaksas griezieni

- Ja pēc griezienu kaut kur uz spolēm ir redzami 3, 4 vai 5 "Wild" simboli, tad notiek kredīta piešķiršana atbilstoši izmaksu tabulai un laimēti arī bezmaksas griezieni.
- Ja piešķirti bezmaksas griezieni, parādās vēdekļi, kas nejaušā izlases kārtībā izvēlas vienu no spēles simboliem (visiem simboliem, izņemot "Wild"), liekot tam kļūt par izvēršamo simbolu bezmaksas griezienu funkcijas laikā.
- Vispirms par šo īpašo izvēršamo simbolu izmaksas notiek kā par pastāvīgo simbolu uz aktīvajām laimestu līnijām.
- Parastās izmaksas par simboliem notiek pirms simbolu izvēšanas.
- Pēc tam, ja uz celiņiem ir pietiekami daudz izvēršamo simbolu, lai varētu saņemt laimestu, notiek izvēšana, nosedzot visas 3 spoles pozīcijas, un izmaksas notiek kā par pastāvīgo simbolu, tomēr par ne tikai līdzās esošajām, bet par visām pozīcijām uz aktīvajām laimestu līnijām.
- Bezmaksas griezienu laikā īpašo izvēršamo simbolu nevar aizstāt ar "Wild" simbolu.
- Bezmaksas griezienus šajā spēlē piešķir kopās pa 10.
- Bezmaksas griezieni notiek ar to pašu līnijas likmi (tā ir lodziņā Likme redzamā vērtība) un tām pašām līnijas vērtībām kā šo funkciju ierosinājušā griezienu laikā.
- Izmaksas aprēķina, saskaitot kopā visus laimestus, kas iegūti bezmaksas griezienu laikā.
- Kad bezmaksas griezienu funkcijas laikā parādās kāda bezmaksas griezienus ierosinoša kombinācija, bezmaksas griezienu skaits palielinās par 10.
- Ja bezmaksas griezienu laikā iegūtais kopējais laimests pārsniedz kādu noteiktu ierobežojumu (ko iestatījis operators), spēlētājam tiek piešķirta ar šo ierobežojumu noteiktā lielākā summa un bezmaksas funkcija beidzas.

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 - 5000 x likmes vērtība

IZMAKSAS NOTEIKUMI GALVENAJĀ SPĒLĒ

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas, izņemot par izkaisītajiem laimestiem.
- Visas laimējošās kombinācijas tiek skaitītas no kreisās uz labo pusi. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā ruļļa.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

IZMAKSU TABULA

	5	200x
	4	20x
	3	2x

	5	5000x		5	2000x
	4	1000x		4	500x
	3	100x		3	50x
	2	10x		2	5x

	5	750x		5	750x
	4	100x		4	100x
	3	25x		3	25x
	2	5x		2	5x

		5	150x	
		4	50x	
		3	5x	
		(of a kind)		
			5	100x
			4	25x
			3	5x
		(of a kind)		

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.

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 jāizver 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:

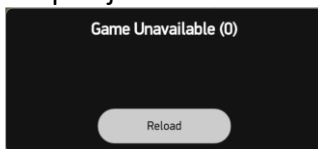
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos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

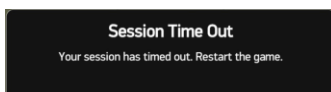
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

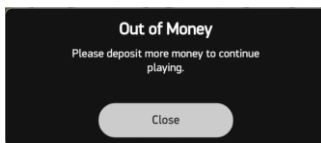
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums parkļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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