

Spēļu automātu video spēles GOLD DUST 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>Gold Dust</i>
Spēles veids	Video Slots (paredzēta spēlēšanai personālos datoros)
Cilindri/ruļļi, līnijas	5 cilindri, 20 izmaksu līnijas
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukums	EGT Interactive Ltd.

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.01
Max likmes vērtība (€)	40

4. kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē:

- Dalībniekam ir jābūt reģistrētam olybet.lv
- Dalībniekam jāpieslēdzās savam Olybet spēles kontam.
- Lai sāktu spēli, dalībnieka spēles kontā ir jābūt vismaz €0.01, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

5. Spēles norise:

Gold Dust videospēļu automāts ir 5 cilindru, 20 izmaksas līniju spēle. Spēlē dotas 13 kārtis, no kurām viena ir *Wild* simbols, viena ir *Scatter* simbols un viena ir Bonusa kārts.

Visas laimestu kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi, izņemot par *Scatter* simboliem.

Free Spins

Ja *Gold Dust* spēlē izveidojas veiksmīgā kombinācija, kurā ir 3 vai vairāk *Scatter* simbolu, tad spēlētājam tiek piešķirti 5 līdz 20 bezmaksas gājienu ar reizinātāju, kas var palielināt laimestu līdz pat 50 reizēm. Lai aktivizētu bezmaksas gājienu, spēlētājam jāizvēlas viens no attēlotajiem elementiem, kas nosaka bezmaksas gājienu skaitu.



Uzreiz pēc tam spēlētājam tiek parādīts ekrāns, kurā norādīts bezmaksas gājienu skaits, un tad spēlētājam jānospiež poga “Start”.



Tad parādās bezmaksas gājienu spēles ekrāns. Sniegtais piemērs demonstrē:

- kārtējo bezmaksas gājienu no to kopējā skaita;
- veiksmīgos simbolus kopā ar kopsummā konkrētajā valūtā;
- Laukā “Laimests” (Win), kas atspoguļo visus laimestus, kas iegūti bezmaksas gājienu laikā.



- Ja bezmaksas gājienu laikā izkrīt 3 vai vairāk *Scatter* simboli, spēlētājs laimē papildu bezmaksas gājienu, kas tiek pievienoti esošajam bezmaksas gājienu skaitam.
- Maksimālais spēlētājam piešķiramo bezmaksas gājienu skaits ir 50, un, ja pēc tam tiek uzgriezti 3 vai vairāk *Scatter* simboli, jauni bezmaksas gājienu vairs netiek piešķirti.
- Kad beidzas bezmaksas gājienu, summa no lauka “Laimests” tiek parādīta gala uzplaisnījuma ekrānā un tad tiek pievienota spēlētāja bilancei.



Papildspēle “Dynamite Bonus”

Tikai pamata spēlē, ja izveidojas 3 bonusa simbolu kombinācija uz 1., 2. un 3. cilindra, tiek izsaukta papildspēle “Dynamite Bonus”, kas sastāv no četriem līmeņiem. Lai aktivizētu papildspēli “Dynamite Bonus”, spēlētājam jānospiež poga “Start”.



Spēlētājs izvēlas *Scatter* simbolus, tādā veidā savācot laimestus atbilstoši izmaksu tabulai attiecīgajā līmenī. Ja spēlētājs atklāj reizinātāja simbolu, tas palielina kopējo līmeņa laimestu. Ja jebkurā no pirmajiem trīs līmeņiem tiek atklāti 2 bronzas vai 3 sudraba, vai 4 zelta simboli, esošais līmenis beidzas, spēlētājs iegūst laimestus atbilstoši attiecīgajai izmaksu tabulai un turpina spēli nākamajā līmenī. Ja jebkurā no četriem līmeņiem tiek atklāti divi STOP simboli, tad papildspēle “Dynamite Bonus” beidzas, un spēlētājs laimē savāktās balvas atbilstoši izmaksu tabulai.



Kad beidzas papildspēle “Dynamite Bonus”, summa no lauka “Laimests” tiek parādīta gala uzplaiksnījuma ekrānā (19. attēls) un tad tiek pievienota spēlētāja bilancei.



Riska spēle

Pieņemot, ka ir izveidojusies veiksmīgā kombinācija un Riska spēles poga ir aktīva, spēlētājs no spēles galvenā ekrāna var piekļūt Riska spēles ekrānam. Spēles mērķis ir pareizi uzminēt uz leju pagrieztās kārts krāsu.



Uzraksts “Riska apmērs” (*Gamble amount*) parāda apmēru, kuru spēlētājs vēlas dubultot. Uzraksts “Riskē, lai laimētu” (*Gamble to win*) parāda apmēru, kuru spēlētājs varētu laimēt, ja uzminētu pareizo kārts krāsu.

Izvēlei tiek piedāvātas divas pogas “Melna” vai “Sarkana”.

- Kad tiek izdarīta izvēle starp “Melnu” vai “Sarkanu” serverim tiek nodota informācija par precīzo atbildi. Kārts tiek atklāts. Ja spēlētājs ir uzminējis krāsu, tā pabīdās uz augšu un saglabājas vēsturē. Tiek parādīta jauna uz leju pagriezta kārts. Vēstures sadaļā tiek attēlotas pēdējās 5 spēlētāja sesijas kārtis.
- Summas laukos “Riska apmērs” un “Riskē, lai laimētu” tiek dubultotas. Summa no lauka “Riska apmērs” tiek vizualizēta laukā “Laimests”.
- Skaitis, kas attēlots laukā “Atlikušie riska mēģinājumi: X”, tiek samazināts par vienu mēģinājumu.
- Ja spēlētājs vēlas pamest Riska spēles raundu, tam jāaktivizē poga “Savākt” (*Collect*). Riska spēles ekrāns aizveras, un summa no lauka “Laimests” tiek pārskaitīta uz lauku “Bilance”.
- Kārts pabīdās augšup uz vēstures sadaļu arī tādā gadījumā, ja spēlētājs nav uzminējis kārts krāsu. Tad Riska spēles raunds beidzas, un summa tiek zaudēta.

Bonusa spēle Džekpota kārtis

Džekpota kāršu bonuss tiek izsaukts pēc nejaušības principa pēc tam, kad tiek pabeigta viena spēle un tiek ievākti visi iegūtie laimesti.

Spēlētājs izvēlas kārtis no izvēles lauka, ko veido 12 uz leju pavērstas kārtis, kamēr atklāj 3 saskanīgus kāršu kavas simbolus, tādējādi laimējot attiecīgo Noslēpumaino līmeni.

Bonusa apmērs atbilsts apmēram, kas uzkrāts brīdī, kad atklāts pēdējais saskanīgais simbols, kas attēlots katras kāršu kavas labajā pusē. Iegūtais laimests tiek pārskaitīts laukā "Laimests". Lai to pievienotu spēlētāja bilancei, jānospiež poga "Savākt", tādējādi noslēdzot bonusa raundu.

- Spēlētājam ir izredzes laimēt augstāko bonusa spēles līmeni ar jebkuru derīgu likmi katru reizi, kad tas uzsāk Džekpota kāršu bonusa spēli.
- Derīgās likmes ir norādītas izmaksu tabulā.
- Džekpota kāršu spēles Noslēpumainajā raundā iegūtais laimests nevar tikt pārņemts uz Riska spēles raundu.



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

Kopējā teorētiskā izmaksa spēlētājam (RTP) ir:

Variation	RTP
1	96.01%
2	95.23%
3	94.43%

LAIMESTA SAŅEMŠANAS NOSACĪJUMI

- Izmaksas ir attēlotas izmaksu tabulā.
- *Scatter* laimestus var saņemt neatkarīgi no izmaksas līniju laimestiem, un tie tiek pieskaitīti kopējai izmaksātajai summai.
- Gadījumā, ja uz vienas līnijas izveidojas vairākas veiksmīgās kombinācijas, spēlētājam tiek izmaksāta kombinācija ar lielāko laimestu.
- Ja uz vienas izmaksu līnijas izveidojas divas dažādas veiksmīgās kombinācijas ar vienādu laimestu, tiek izmaksāta garākā kombinācija.
- Tiek pievienoti tādi paši laimesti dažādās izmaksu līnijās.

- Darbības traucējumu gadījumā visas izmaksas un papildu spēles tiek anulētas.

IZMAKSU TABULA

Veiksmīgā kombinācija ir simbolu kombinācija, kas atbilst šiem kritērijiem:

- Visas laimestu kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi uz blakusesošajiem cilindriem un uz izvēlētajām līnijām, sākot no tālākā kreisā cilindra, izņemot *Scatter*.
- Tiek izmaksāti tikai lielākie izmaksas līnijas un/vai *Scatter* laimesti.
- Līniju laimesti tiek reizināti ar likmes vērtību uz laimējošās izmaksas līnijas.
- Darbības traucējumu gadījumā visas izmaksas un papildu spēles tiek anulētas
- Standarta izmaksa izmaksu tabulā:

GOLD DUST

5.01 EUR 2 711.46 EUR 9 164.06 EUR 36 894.96 EUR

Symbol	5	4	3
Cowboy	10.00 EUR	5.00 EUR	0.50 EUR
Gold Mine (WILD)	500.00 EUR	10.00 EUR	1.00 EUR
Pickaxe	10.00 EUR	1.00 EUR	0.20 EUR
AK	2.00 EUR	0.20 EUR	0.10 EUR
QJ	1.00 EUR	0.20 EUR	0.05 EUR
Woman	10.00 EUR	2.00 EUR	0.25 EUR
Lantern	10.00 EUR	1.00 EUR	0.20 EUR

3 symbols on 1st, 2nd and 3rd reels on an active payline in base game only trigger

3 or more Scattered THE PLAYER CAN WIN 5 TO 20 FREE SPINS WITH INCREASING MULTIPLIER

50 004.23 EUR PLEASE PLACE YOUR BET

1 CREDIT EUR 0.01 0.20 0.40 1.00 2.00 4.00



- Parādās uz visiem cilindriem.
- Izsauc no 5 līdz pat 20 bezmaksas gājieniem ar pieaugošu reizinātāju.



- tiek pievienots cilindriem bezmaksas gājienu laikā.



- Parādās uz visiem cilindriem.
- Aizvieto jebkuru simbolu, izņemot *Scatters* simbolus un Bonusa kārtis.



- Parādās uz 1., 2. un 3. cilindra.
- Izsauc papildspēli "Dynamite Bonus".

Bonusa kārts
(papildspēle
"Dynamite Bonus")

IZMAKSU LĪNIJAS

- Laimesta summa tiek izmaksāta tikai par veiksmīgajām kombinācijām uz aktīvajām izmaksas līnijām, izņemot par Scatter simboliem.
- Kopējā laimētā summa ir atkarīga no likmes vērtības uz laimesta līnijas, kā arī no izvēlētās vērtības.
- Spēkā esošās izmaksas līnijas *Gold Dust* videospēļu automātā attēlotas zemāk esošajā attēlā:



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”. 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.

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. Pēc spēlētāja lūguma laimestu var izmaksāt skaidrā naudā vai 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 triju darba dienu laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, izmaksā izlozes 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.