

Spēļu automātu video spēles Plunderland 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>Plunderland</i>
Spēles veids	Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros un mobilās ierīcēs)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	7 cilindri, “Cascading Wins” izmaksu līniju veids
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>Relax Gaming Limited</i>

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.10
Max likmes vērtība (€)	100

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 0.10€, kas ir vienas minimālas likmes apmērs.

5. Spēles norise:

“Cascading Wins”

- Laimesta kombināciju veido 5 vai vairāk identiski, blakusizvietoti simboli.
- Ja uz spēles laukuma izkrit laimesta kombinācija, tad laimesta kombinācijas simboli pazūd no spēļu laukuma un uz spēles laukuma izkrit jaunie simboli, veidojot kaskādi.
- Šī darbība turpinās kamēr uz spēļu laukuma izkrit laimesta kombinācijas.

“Wild” simbols



- “Wild” simbols aizvieto jebkuru simbolu, izņemot “Scatter” simbolu, lai veidotu laimīgās kombinācijas.

- Katru reizi, kad “Wild” simbols ir daļa no laimīgās kombinācijas viena griezienu ietvaros, tas pārvietojas par vienu soli tuvāk iezīmētajai pozīcijai spēles laukuma centrā.
- Kad iezīmētā pozīcija ir sasniegta, “Wild” simbols izplešas līdz izmēram 2x2, 3x3, 4x4 vai 5x5 un veido laimīgo kombināciju, pēc kā “Wild” simbols pazūd no spēles laukuma.
- Uz “Wild” simbola ir norādīts laimesta reizinātājs, kas palielinās par +1 pēc katras laimīgās kombinācijas vienas griezienu ietvaros.

Bezmaksas griezieni



- Bezmaksas griezieni tiek aktivizēti, ja viena griezienu ietvaros tiek sakrāti 3 “Scatter” simboli.
- Spēlētājam tiek piešķirti 6 bezmaksas griezieni.
- Bezmaksas griezienu laikā “Wild” simbola izmērs, kad tas sasniedz iezīmēto pozīciju, netiek atiestatīts atpakaļ uz 2x2, bet turpina pieaugt katru reizi, kad iezīmētā pozīcija tiek sasniegta.
- “Wild” simbola reizinātājs bezmaksas griezienu laikā netiek atiestatīts pēc katra griezienu, bet gan turpina pieaugt.
- Bezmaksas griezienu laikā katrs “Scatter” simbols piešķir +1 bezmaksas griezienu. Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi, ar kādu tika aktivizēti.
- Laimests, kas būs iegūts bezmaksas griezienu laikā, būs pievienots kopējai bilancei bezmaksas griezienu beigās.

“Buy” funkcija



- Spēlētājam ir iespēja nopirkt bezmaksas griezienus.
- Maksa – 70x likmes vērtība.
- Darbojas visi iepriekš minētie noteikumi.

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 - 10266 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

Izmaksas par laimīgās kombinācijas simboliem ar likmi 0.10 EUR parādītas attēlos, mainot likmi proporcionāli mainās izmaksas.

					
32 - 5000	32 - 1500	32 - 1500	32 - 700	32 - 700	32 - 700
31 - 1000	31 - 800	31 - 800	31 - 3.50	31 - 3.50	31 - 3.50
30 - 900	30 - 700	30 - 700	30 - 3.00	30 - 3.00	30 - 3.00
29 - 800	29 - 600	29 - 600	29 - 2.50	29 - 2.50	29 - 2.50
28 - 700	28 - 500	28 - 500	28 - 2.00	28 - 2.00	28 - 2.00
27 - 600	27 - 400	27 - 400	27 - 1.50	27 - 1.50	27 - 1.50
26 - 5.50	26 - 3.50	26 - 3.50	26 - 1.40	26 - 1.40	26 - 1.40
25 - 500	25 - 300	25 - 300	25 - 1.30	25 - 1.30	25 - 1.30
			24 - 1.20	24 - 1.20	24 - 1.20
			23 - 1.10	23 - 1.10	23 - 1.10

24 - 4.50	24 - 2.50	24 - 2.50			
23 - 4.00	23 - 2.00	23 - 2.00			
22 - 3.50	22 - 1.50	22 - 1.50	22 - 1.00	22 - 1.00	22 - 1.00
21 - 3.00	21 - 1.00	21 - 1.00	21 - 0.90	21 - 0.90	21 - 0.90
20 - 2.50	20 - 0.90	20 - 0.90	20 - 0.80	20 - 0.80	20 - 0.80
19 - 2.00	19 - 0.80	19 - 0.80	19 - 0.70	19 - 0.70	19 - 0.70
18 - 1.50	18 - 0.70	18 - 0.70	18 - 0.60	18 - 0.60	18 - 0.60
17 - 1.00	17 - 0.60	17 - 0.60	17 - 0.50	17 - 0.50	17 - 0.50
16 - 0.90	16 - 0.50	16 - 0.50	16 - 0.45	16 - 0.45	16 - 0.45
15 - 0.80	15 - 0.45	15 - 0.45	15 - 0.40	15 - 0.40	15 - 0.40
14 - 0.70	14 - 0.40	14 - 0.40	14 - 0.35	14 - 0.35	14 - 0.35
13 - 0.60	13 - 0.35	13 - 0.35	13 - 0.30	13 - 0.30	13 - 0.30
12 - 0.50	12 - 0.30	12 - 0.30	12 - 0.25	12 - 0.25	12 - 0.25
11 - 0.40	11 - 0.25	11 - 0.25	11 - 0.20	11 - 0.20	11 - 0.20
10 - 0.30	10 - 0.20	10 - 0.20	10 - 0.15	10 - 0.15	10 - 0.15
			9 - 0.10	9 - 0.10	9 - 0.10

9 - 0.25	9 - 0.15	9 - 0.15			
8 - 0.20	8 - 0.12	8 - 0.12	8 - 0.08	8 - 0.08	8 - 0.08
7 - 0.15	7 - 0.10	7 - 0.10	7 - 0.06	7 - 0.06	7 - 0.06
6 - 0.10	6 - 0.07	6 - 0.07	6 - 0.04	6 - 0.04	6 - 0.04
5 - 0.05	5 - 0.05	5 - 0.05	5 - 0.02	5 - 0.02	5 - 0.02

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:

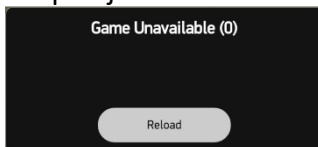
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos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

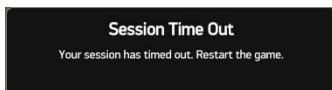
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

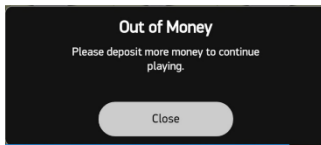
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums parkļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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

SIA „Olybet Latvia”

30.03.2022.