

Spēļu automātu video spēles Sea of Riches 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>Sea of Riches</i>
Spēles veids	Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros un mobilās ierīces)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	6 cilindri, izmaksu līniju veids “Cluster Pays”
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>ISB Technology Sarl</i>

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.20
Max likmes vērtība (€)	200

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 0.20, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

5. Spēles norise:

Pamatspēle



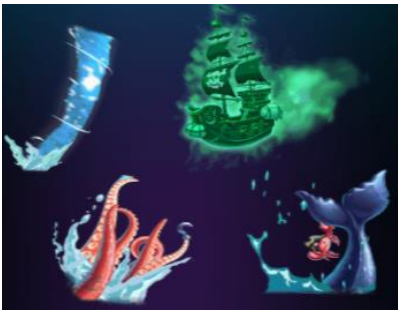
- Laimestus piešķir, kad 5 vai vairāk vienādi simboli saskaras horizontāli vai vertikāli, vai abos virzienos.
- Laimējušie simboli tiek noņemti, un tukšajās vietās iekrīt jauni simboli, kas var izveidot jaunus laimestus.
- Dažādu simbolu bloku laimesti tiek saskaitīti.
- “Free Spins” laikā iegūtie laimesti tiek pieskaitīti kopējam laimestam.
- Automātisko griezienu funkcija automātiski neaktivizē free spins – tas ir jāizdara spēlētājam.

Dārgumu kartes salikšana



- Ja spēlētājs sakrās 25 kartes elementu simbolus, piešķirās nākamais līmenis.
- Pieejami četri atšķirīgi līmeņi ar īpašu “Wild Seas” modifikatoru katrā no tiem.
- Kad būs pabeigts 4. līmenis, atgriezīsieties 1. līmenī.

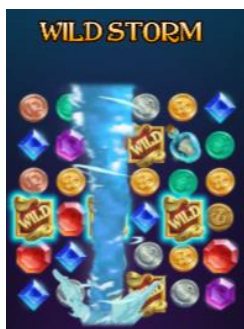
“Wild Seas” modifikatori



- Pēc katra zaudēta grieziena pēc nejaušības principa var aktivizēties “Wild Seas” modifikatori , pievienojot spolēm “Wild” simbolus.
- “Wild” simbols aizstāj jebkurus simbolus, izņemot kartes elementu simbolus, lai izveidotu laimējušas kombinācijas.
- Katrā līmenī ir īpašs “Wild Seas” modifikators:



- 1. līmenis - no jūras dzelmes iznirs “Kraken” un iebelzīs pa spolēm, pārvēršot 5-10 nejaušus simbolus par “Wild”;



- 2. līmenis - pār spolēm brāzīsies "Wild Tornado", pārvēršot 3-9 nejaušus simbolus par "Wild";



- 3. līmenis – "Wild Whale" sabangos ūdeni, izveidojot 5 Wild simbolu bloku.



- 4. līmenis - uz spolēm parādīsies "Ghostly Galleon", pārvēršot 2-5 nejaušus simbolus par "Wild" reizinātāja simboliem; iespējamie "Wild" reizinātāji ir: x2, x3, x4, x5 un x10; Reizinātāji tiek savstarpēji saskaitīti, tādēļ, ja laimējušo simbolu blokā ir x2 un x10 Wild, šī bloka kopējais reizinātājs ir x12.

"Captain's Compass" papildfunkcija



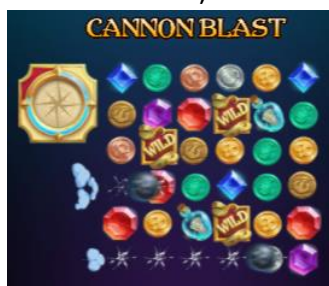
- Katrs laimests uzlādē "Captain's Compass".
- Kad aktivizēts modifikators, "Captain's compass" tiek atiestatīts līdz 24 simboliem, lai laimesta gadījumā tiktu aktivizēts vēl viens modifikators.
- Ja laimestu nav, "Captain's Compass" tiek atiestatīts līdz nullei.
- Atkarībā no uzlādes līmeņa tas var aktivizēt dažādus spoļu modifikatorus:



- Pirmais modifikators (Rolling Rum) tiek aktivizēts ar 24-29 simboliem - ripo 1 līdz 3 mucas, un katra pārveido 3 līdz 6 vertikālus simbolus par vienādu simbolu;



- Otrais modifikators (Musket Mayhem) tiek aktivizēts ar 30-35 simboliem - 5 līdz 12 simboli tiek sašauti un noņemti no spolēm;



- Trešais modifikators (Cannon Blast) tiek aktivizēts ar 36-41 simbolu - spolēm trāpa 1 līdz 3 lielgabala lodes, noņemot veselu simbolu rindu ;



- Ceturtais modifikators (Swarm O' Parrots) tiek aktivizēts ar 42-47 simboliem - spolēm uzbrūk papagaiļu bars, noņemot 10 līdz 15 simbolus.

“Stormin' Free Spins” bonusa spēle



- Uzlādējot “Captain's Compass” ar 48 vai vairāk simboliem, tiek aktivizēta “Stormin' Free Spins” bonusa spēle.
- Grieziēt kuģa stūri, lai laimētu 5, 8, 10, 12 vai 15 bezmaksas griezienus.
- Stūre neatbilst reālai ierīcei un neatspoguļo fizikas likumus, tādēļ atlasīto segmentu izredzes var būt atšķirīgas.
- “Stormin' Free Spins” bonusa spēles laikā reizinātāju “Compass” var iespert zibens, piešķirot attiecīgajā simbolu kaskāžu sērijā laimesta līmeņa reizinātāju (x1, x2, x5, x10).
- Kad ir izspēlēti visi laimesti attiecīgajā griezienā, nākamajā griezienā reizinātāja līmenis atgriežas pie x1.
- Zibens var trāpīt reizinātāju “Compass” līdz 3 reizēm katrā laimējušā bezmaksas griezienā, palielinot konkrētā laimesta reizinātāju.

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 - 2416 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.

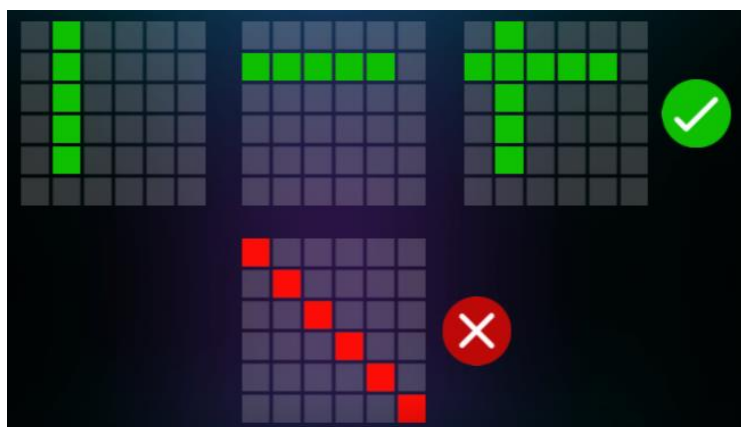
IZMAKSU TABULA

			
15+ - 3,000	15+ - 2,000	15+ - 1,000	15+ - 800
12+ - 1,000	12+ - 700	12+ - 600	12+ - 500
10+ - 150	10+ - 100	10+ - 90	10+ - 80
9 - 100	9 - 80	9 - 70	9 - 60
8 - 50	8 - 50	8 - 50	8 - 50
7 - 40	7 - 40	7 - 40	7 - 40
6 - 30	6 - 30	6 - 30	6 - 30
5 - 20	5 - 20	5 - 20	5 - 20

				
15+ - 600 12+ - 250 10+ - 40 9 - 30 8 - 25 7 - 20 6 - 15 5 - 10	15+ - 400 12+ - 100 10+ - 24 9 - 16 8 - 8 7 - 6 6 - 4 5 - 2	15+ - 200 12+ - 80 10+ - 20 9 - 14 8 - 8 7 - 6 6 - 4 5 - 2	15+ - 100 12+ - 60 10+ - 16 9 - 12 8 - 8 7 - 6 6 - 4 5 - 2	15+ - 75 12+ - 50 10+ - 12 9 - 10 8 - 8 7 - 6 6 - 4 5 - 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,

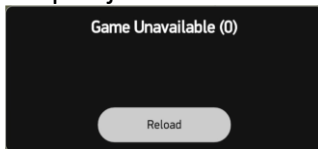
kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos apstiprinātā kārtībā ne vēlāk kā 30 dienu laikā kopš laimesta pieteikšanas brīža un ne vairāk kā divos maksājumos.

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

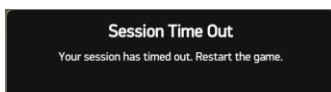
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

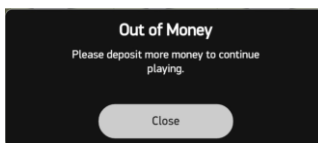
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums par kļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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