

Spēļu automātu video spēles SWEET ALCHEMY 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>Sweet Alchemy</i>
Spēles veids	Kaskādes veida spēļu automāts, kas paredzēts spēlēšanai skārienjūtīgās mobilās ierīces (mob. telefons, planšete) un personālos datoros.
Cilindri/ruļļi, līnijas	5x5 režģis
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukums	Play'n GO Malta Ltd.

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:

Cukura drudža skaitītāja papildiespēja

Laimējošie simboli papildina Cukura drudža skaitītāju. Ja Cukura drudža skaitītājs spēles raundā tiek aizpildīts ar 6 simboliem, 2 parastie simboli režģī tiek aizstāti ar 2 parastiem WILD simboliem. Parastie WILD simboli darbojas tāpat kā citi simboli, veidojot laimestu kombinācijas un papildinot Cukura drudža skaitītāju.



- Ja Cukura drudža skaitītājs spēles raundā tiek aizpildīts ar 13 simboliem, 2 režģa simboli tiek aizstāti ar 2 svītrainajiem WILD simboliem, kas darbojas tāpat kā citi simboli, veidojot laimestu kombinācijas, turklāt izveidojot kombināciju, tiek noņemti visi simboli, kas atrodas tajā pašā rindā vai kolonnā. Visi noņemtie simboli, tostarp svītrainie WILD simboli, papildina Cukura drudža skaitītāju. Svītrainie WILD simboli var tikt izvietoti horizontāli vai vertikāli, un izvietojums nosaka to, vai tiks noņemta rinda vai kolonna.
- Ja Cukura drudža skaitītājs spēles raundā tiek aizpildīts ar 25 simboliem, 2 režģa simboli tiek aizstāti ar 2 punktainajiem WILD simboliem, kas darbojas tāpat kā citi simboli, veidojot laimestu kombinācijas, turklāt izveidojot kombināciju, tiek noņemti visi viena nejauši izvēlēta simbola elementi.
- Ja Cukura drudža skaitītājs spēles raundā tiek aizpildīts ar 38 simboliem, tad raunda beigās tiek uzsākts Eliksīra jaukšanas bezmaksas raunds. Bezmaksas raundā darbosies 3 Konfekšu burvestības. Par katrām 3 papildu simboliem, kas savākti attiecīgajā spēles raundā, bezmaksas raundā tiks piešķirta 1 papildu Konfekšu burvestība, un maksimālais Konfekšu burvestību skaits ir 7.



Eliksīra jaukšanas bezmaksas raunds tiek spēlēts 9x9 režģī. Simbolu krišana un laimestu/kaskāžu veidošana notiks kā parasti. Kad laimesti būs izsīkuši, tiks izspēlēta pirmā Konfekšu burvestība. Pirms otrās Konfekšu burvestības izspēlēšanas tiks izspēlēta vēl viena kaskāžu sērija. Bezmaksas raunds tiek noslēgts, kad ir izspēlētas visas Konfekšu burvestības.



Konfekšu burvestības ir šādas:

- Jauktās konfektes — režģa simboli tiek sajaukti, lai izveidotu jaunus laimestus.
- Saldais pārsteigums — nejauši izvēlētās pozīcijās parādās 7–12 WILD simboli (jebkāda veida). Ja WILD simboli neveido laimesta kombināciju, to noņemšanas funkcija joprojām ir aktīva.
- Cukura bumbas — tiek iznīcināti 7–15 nejauši izvēlēti parastie simboli.



Bezmaksas griezienu bonusa spēle

Bezmaksas raunda mērķis ir savākt pilnu kolekciju un iegūt laimestus. Kolekciju veido noteikts skaits noteikta tipa simbolu. Šie simboli tiek savākti, kad tie veido laimesta kombināciju. Bezmaksas raundā kolekcijā netiek iekļauti WILD simboli. Kolekcijā pavisam ir 3 līmeņi:

1. līmenī spēlētājiem ir jāsavāc 16 noteikti mazāk vērtīgie simboli un 6 noteikti vērtīgie simboli, un bezmaksas raunda beigās tiek aktivizēta Spēka eliksīra papildspēle.
2. līmenī spēlētājiem ir jāsavāc 21 noteikti mazāk vērtīgie simboli un 11 noteikti vērtīgie simboli, un papildspēles laikā tiks piešķirtas vērtīgākas balvas.
3. līmenī spēlētājiem ir jāsavāc 26 noteikti mazāk vērtīgie simboli un 16 noteikti vērtīgie simboli, un papildspēles laikā tiks piešķirtas vērtīgākas balvas.

Spēka eliksīra papildspēlē spēlētājiem ir jāatver šokolādes kvadrātiņi, aiz kuriem slēpjas burvju eliksīri, līdz tiek atrasti 3 vienādi eliksīri, par kuriem tiks piešķirta balva. Pieejamās balvas ir atkarīgas no kolekcijas līmeņa, kāds tiek sasniegts bezmaksas raunda laikā.

Balvas:

1. LĪMENIS: 2x kopējā likme; 3x kopējā likme; 5x kopējā likme; 2x kopējais laimests; 3x kopējais laimests
2. LĪMENIS: 3x kopējā likme; 5x kopējā likme; 10x kopējā likme; 3x kopējais laimests; 5x kopējais laimests
3. LĪMENIS: 5x kopējā likme; 10x kopējā likme; 3x kopējā likme; 5x kopējais laimests; 10x kopējais laimests.



Sakrājot Bezmaksas raunda kolekciju, spēlētāji papildspēles beigās dodas tālāk pa kartes maršrutu. Noslēdzot katru no trim kartes līmeņiem, spēlētāji saņem bagātību lādi, kurā atrodas naudas balva. Bagātību lādes naudas balva ir vienāda ar 15 % no spēlētāja galvenās spēles laimesta, kas iegūts kopš iepriekšējās lādes atvēršanas. Karti ir iespējams aplūkot jebkurā brīdī, noklikšķinot uz bagātību lādes attēla galvenās spēles ekrānā.



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

Kopējā teorētiskā izmaksa spēlētājam ir (RTP) – 96.52%

Laimesta biežums – augsts (9/10)









Maksimālais laimests (ja max likmes vērtību pie noteiktā RTP) – 300 000€

LAIMESTA SAŅEMŠANAS NOSACĪJUMI

- Simboli iekrīt režģī, veidojot laimīgās kombinācijas. Laimests ir iegūts, ja 4 vai vairāksimboli nonāk savienotā kopā, kur tie saskaras horizontāli un/vai vertikāli.
- Laimējušie simboli tiek noņemti, un iekrīt jauni simboli, lai aizpildītu režģi. Spēle turpinās kaskādes veidā, līdz vairs nevar izveidot jaunas laimestu kombinācijas.
- Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līniju laimestiem.
- Ja spēle tiek pārtraukta, visa spēles informācija un uzliktās likmes tiks saglabātas, kamēr jūs atkal atvērsiet spēli. Turpiniet spēli no pārtraukuma vietas.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

IZMAKSU TABULA

- Regulārās izmaksas ar kopējo griezienu likmi 0.10€ parādītas attēlā. Palielinot likmi, izmaksas palielinās proporcionāli:

								
+8	€3.00	€2.00	€2.00	€1.50	€9.00	€7.50	€6.00	€3.00
7	€1.20	€0.80	€0.80	€0.60	€3.60	€3.00	€2.40	€1.20
6	€0.60	€0.40	€0.40	€0.30	€1.80	€1.50	€1.20	€0.60
5	€0.30	€0.20	€0.20	€0.15	€0.90	€0.75	€0.60	€0.30
4	€0.15	€0.10	€0.10	€0.08	€0.45	€0.30	€0.30	€0.15

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 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”

22.03.2021.