

## Spēļu automātu video spēles Winfall in Paradise 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>Winfall in Paradise</i>
Spēles veids	Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	5 cilindri, 20 izmaksu līnijas
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>Yggdrasil Gaming Ltd.</i>

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.20
Max likmes vērtība (€)	50

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.

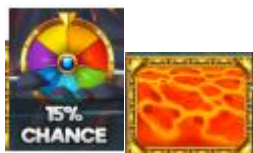
5. Spēles norise:

### “Wild” simbols



- “Wild” simbols aizstāj visus simbolus, izņemot “Turtle”, “Lava” un “Wheel” simbolus, lai veidotu laimesta kombinācijas.

### “Bonus Wheel” funkcija



- “Bonus Wheel” funkcija tiek aktivizēta, ja “Wheel” simbols parādās uz 5.ruļļa.

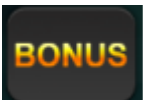
- Uz spēles laukuma parādās Laimes rats, kurā ir sakombinētas 3 dažādas funkcijas:
  - “Wave” – uz spēles laukuma, pēc nejaušības principa, tiek izvietoti 2 līdz 20 “Wild” simboli;
  - “Wind” – pēc nejaušības principa tiek izvēlēts viena simbols, kurš aizvieto visus simbolus, kas ir zemākas vērtības par izvēlēto, papildus tiek izvietoti 2 “Wild” simboli;
  - “Volcano” – balva sākas ar 20x no likmes apmēra. Ja ir iegūts laimests, kurš pārsniedz šo vērtību, “Volcano” balva tiek vienādota ar augstāku vērtību. Kad “Volcano” balva ir laimēta, tā atgriežas atpakaļ uz 20x no likmes apmēra.
- Uz spēles laukuma 5.ruļļa var parādīties “Lava” simbols, kas katur reizi palielina procentuālo iespēju, kas tas tiks aizvietots ar “Wheel” simbolu.

### Bezmaksas griezieni



- Trīs “Turtle” simboli, kas parādās uz 1, 3 un 5 ruļļa, aktivizē 7 bezmaksas griezienus.
- Ja bezmaksas grieznieu laikā “Turtle” simboli atkārtoti parādās uz 1, 3 un 5 ruļļa, tiek piešķirti papildus 7 bezmaksas griezieni, maksimāli var saņemt 35 bezmaksas griezienus.
- Bezmaksas griezienu laikā minimālais laimests tiek uzstādīts uz likmes apmēra summu.
- Ja kādā griezienā laimests nav sasniegjis likmes summu, tas tiek papildināts līdz minimālajam apmēram.
- Ja kādā griezienā laimesta apmērs ir pārsniedzis minimālo laimesta summu, minimālais laimesta apmērs tiek palielināts līdz šim apmēram.
- Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi un valstību, ar kādu tika aktivizēti.

### “Bonus Buy” opcija



- Spēlētājam ir iespēja iegadāties bezmaksas griezienu bonusu par norādīto cenu, kas ir atkarīga no likmes apmēra.
- Darbojas visi minētie notiekumi.

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 - 14510 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

	x5 x4 x3	x20 x6 x2		x5 x4 x3	x14 x5 x1.2
	x5 x4 x3	x12 x4 x1		x5 x4 x3	x10 x4 x1
	x5 x4 x3	x8 x4 x1		x5 x4 x3	x6 x3 x0.8
	x5 x4 x3	x5 x2 x0.6		x5 x4 x3	x4 x2 x0.6
	x5 x4 x3	x4 x1.2 x0.6		x5 x4 x3	x3 x1 x0.4
	x5 x4 x3	x3 x1 x0.4			

Likme tiek noteikta, izmantojot atlasītāju **LEVEL**.

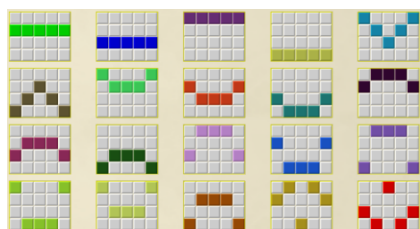
Monētas vērtība tiek noteikta, izmantojot atlasītāju **COIN VALUE**.

**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:

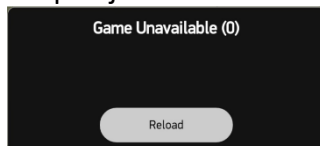
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos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

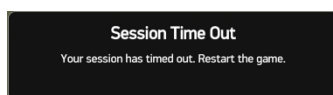
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

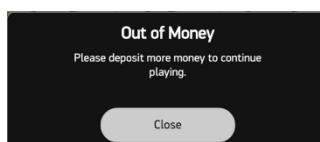
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums par kļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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