

Spēļu automātu video spēles WONDERHEART 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>Wonderheart</i> |
| Spēles veids | Video Slots (paredzēta spēlēšanai skārienjūtīgās mobilās ierīcēs uz iOS, Android vai Windows platformas un 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 (€) | 0.20 |
| 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 €0.20, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

5. Spēles norise:

Wonderheart videospēļu automāts ir 5 cilindru, 20 izmaksas līniju spēle. Spēlē dotas 12 kārtis, no kurām viena ir *Wild* simbols, viena ir *Scatter* simbols un viena ir *Double Wild* simbols. Visas laimestu kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi, izņemot par *Scatter* simboliem.

Free Spins

Ja spēlē *Wonderheart* izveidojas veiksmīgā kombinācija, kurā ir 3 *Scatter* simboli, spēlētājs laimē 7 bezmaksas gājienus. Lai aktivizētu bezmaksas gājienu, spēlētājam jāuzklikšķina uz ziņojuma lauka vai jānospiež poga “Start”.



Tad parādās bezmaksas gājienu spēles ekrāns.



Sniegtais piemērs demonstrē:

- kārtējo bezmaksas gājienu no to kopējā skaita;
- veiksmīgos simbolus kopā ar kopsummu konkrētajā valūtā;
- Laukā "Laimests" (Win), kas atspoguļo visus laimestus, kas iegūti bezmaksas gājienu laikā. Gadījumā, ja bezmaksas gājienu laikā parādās papildus 3 Scatter simboli, atlikušajām spēlēm tiek papildus pievienoti 7 jauni gājieni.



Kad beidzas bezmaksas gājieni, summa no lauka "Laimests" tiek parādīta gala uzplaisnījuma ekrāna un tad tiek pievienota spēlētāja bilancei.





Aizstājējsimbolu (Wild) noteikumi

- Kombinācijām tikai no aizstājesimboliem ir izmaksas.
- Aizstājējsimbols aizvieto jebkuru simbolu, izņemot izkaisīto simbolu un "Wild, Wild" simbolu.



Aizstājējsimbolu (Wild, Wild) noteikumi

- Aizstājējsimboli var parādīties tikai uz 2, 3, 4 un 5 ruļļa.
- Aizstājējsimbols skaitās, kā divi "Wild" simboli. Izkaisītā simbola noteikumi.



Izkaisītā (Scatter) simbola noteikumi

- Izkaisītais simbols var parādīties tikai uz 2,3 un 4 ruļļa.
- Ja uz ruļļiem attēloti 3 simboli, tie veido laimīgo izkaisīto simbolu kombināciju.
- Netiek aizstāts ar aizstājējsimbolu.

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 atbilst 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 | 96,14% |
| 2 | 95,15% |
| 3 | 94,37% |

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:

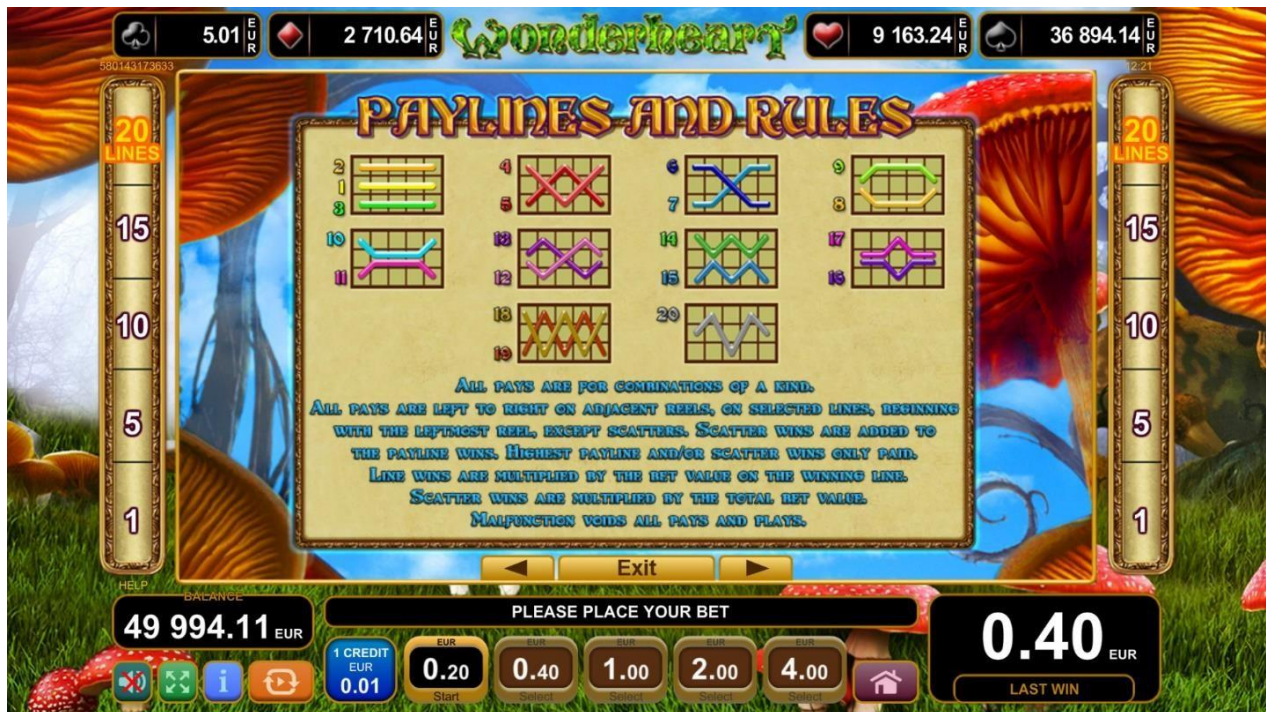
- Visas laimestu kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi uz blakusesošajiem cilindriem un uz izvēlētajām izmaksu līnijām, sākot no tālākā kreisā cilindra, izņemot *Scatter*.
- *Scatter* simbolu laimesti tiek pievienoti izmaksu līniju laimestiem.
- Tiek izmaksāti tikai lielākie izmaksas līnijas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



IZMAKSU LĪNIJAS

- Laimesta summa tiek izmaksāta tikai par veiksmīgajām kombinācijām uz aktīvajām izmaksu līnijām, izņemot par *Scatter* simboliem.

- Kopējā laimētā summa ir atkarīga no likmes vērtības uz laimesta līnijas, kā arī no izvēlētās vērtības.
- Scatter laimesti veidojas, kad izmaksu tabulā norādītie Scatter simboli parādās jebkurā vietā uz attiecīgajiem cilindriem.
- Spēkā esošās izmaksas līnijas Wonderheart 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.