

## Spēļu automātu video spēles Xibalba 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>Xibalba</i>
Spēles veids	Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros un skrienjūtīgās mobilās ierīcēs)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	5 cilindri, no 243 līdz 7776 izmaksu līnijām
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>Yggdrasil Gaming Ltd.</i>

3. Spēles dalības maksa (likme):

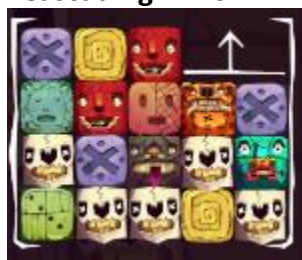
Min likmes vērtība (€)	0.10
Max likmes vērtība (€)	50

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 0.10€, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

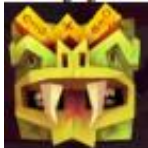
5. Spēles norise:

### “Cascading Wins”



- Uzvarošās kombinācijas pazūd no spēles laukuma, ļaujot vietā parādīties jauniem simboliem, kā arī paplašina spēles laukumu līdz pat sešām rindām.
- Pēc katras laimesta kombinācijas un spēļu laukuma paplašināšanas pieaugs arī laimesta reizinātājs.
- Funkcija turpinās, kamēr griezienu laikā rodas uzvarošās kombinācijas.

## “Wild” simbols



- “Wild” simbols aizstāj visus simbolus, izņemot “Scatter” simbolus, lai veidotu laimesta kombinācijas.
- Spēles laukumā var parādīties arī “Growing Wild” aizstājēj simbols, kas paliek spēles laukumā uzvarošo kombināciju laikā un izplešas pa rulli.



- Lai aizstājēj simbols pildītu savu funkciju tam jāatrodas uz aktīvas izmaksu līnijas starp vienādiem spēles simboliem.
- Tiek izmaksāts tikai lielākais iespējamais laimests no katras kombinācijas, kas ietver aizstājēj simbolu.

## “Gigantor” simbols



- Divi “Scatter” simboli aktivizēs “Gigantor” simbolu, kas spēles laukumā parādīsies 2x2-3x3 izmērā.

## Bezmaksas griezieni



- Trīs “Scatter” simboli aktivizē bezmaksas griezienu bonusu.
- Spēlētājam tiek piešķirti 15 griezieni ar neierobežotu laimesta reizinātāju, kas uzkrājas visu bonusa laiku.
- Bonusa laikā iespējams iegūt papildu griezienus.
- Bezmaksas griezieni būs izspēlēti ar likmi, kas bija bezmaksas griezienu aktivizācijas brīdī.

- bezmaksas griezienu laikā iegūtais laimests būs pievienots kopējai bilancei bezmaksas griezienu beigās.

### “Buy” opcija



- Bezmaksas griezienu bonusu var iegādāties jebkurā brīdī par summu, kas atbilst 77x no izdarītās likmes summas.
  - Darbosies visi iepriekšminētie 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 - 20000 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 norādītas ar 0,10 EUR likmi. Palielinot likmi, proporcionāli palielināsies izmaksas.

	5x €1.00 4x €0.10 3x €0.05		5x €0.20 4x €0.08 3x €0.04		5x €0.06 4x €0.03 3x €0.02		5x €0.06 4x €0.03 3x €0.02				
	5x €0.15 4x €0.06 3x €0.03		5x €0.10 4x €0.05 3x €0.02		5x €0.10 4x €0.05 3x €0.02		5x €0.04 4x €0.02 3x €0.01		5x €0.04 4x €0.02 3x €0.01		5x €0.04 4x €0.02 3x €0.01

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:

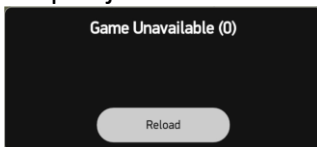
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos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

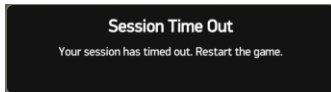
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

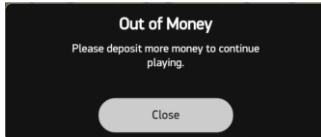
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums parkļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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