

Spēļu automātu video spēles Alice Adventure 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>Alice Adventure</i> |
| Spēles veids | Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros un mobilās ierīces) |
| Cilindra veids | Kustīgie cilindri |
| Cilindri, līnijas | 5 cilindri, 30 izmaksu līnijas |
| Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu | <i>ISB Technology Sarl</i> |

3. Spēles dalības maksa (likme):

| | |
|------------------------|------|
| Min likmes vērtība (€) | 0.01 |
| Max likmes vērtība (€) | 6 |

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 0.01, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

5. Spēles norise:

“Wild” simbols



- “Wild” simbols aizstāj jebkuru simbolu, izņemot “Scatter” un “Bonus” simbolu.
- “Wild” reizinātājs var sareizināt vinnestus uz vienas līnijas līdz 5x.
- Vinnesti tiek reizināti tikai tad, ja uz vinnesta līnijas parādās reizinātāja vērtība.

“Bonus” simbols



- Trīs vai vairāk bonusa simboli jebkur uz spolēm piešķir 5, 8 vai 15 bezmaksas griezienus (atkarībā no spēlētāja izvēles bonusa kārtā) pamatspēles un bezmaksas griezienu laikā.
- Spēlētājs nevarat mainīt monētas vērtību bezmaksas griezienu laikā.
- Bonusa kārtu var laimēt bezmaksas griezienu laikā.
- Kad sākas bonusa kārtā, spēlētājam ir jāizvēlas vēlamo bezmaksas griezienu tipu:
 - 5 bezmaksas griezieni ar 6X reizinātāju;
 - 8 bezmaksas griezieni ar 3X reizinātāju;
 - 15 bezmaksas griezieni ar 1X reizinātāju.
- Bezmaksas griezienu laikā bonusa kārtu var laimēt neierobežotu skaitu reižu, ja uz spolēm parādās trīs vai vairāk izkaisīti bonusa simboli.
- Reizinātājs, kas tiek izvēlēts, iedarbinot bezmaksas griezienus, ir izmantojams tikai šiem konkrētajiem bezmaksas griezieniem.
- Jebkurš bezmaksas griezienu laikā laimētais bonuss tiks pievienots "grēdai", kas atrodas spēles galvenajā ekrānā pa kreisi.
- Aizstājējsimbolu spoles simbols var parādīties uz jebkuras spoles, taču — tikai bezmaksas griezienu laikā.
- Kad parādās aizstājējsimbolu spoles simbols, tas paplašinās un saglabājas, līdz ir izspēlētas šī veida bezmaksas spēles.
- Aizstājējsimbolu spoles simbols var parādīties uz jebkuras spoles, un vienlaicīgi var tikt aktivizēts vairāk kā viens šāds simbols; tas aizstāj jebkuru simbolu, izņemot aizstājējsimbolu reizinātāju, izkaisītos un bonusa simbolus.
- Ja bezmaksas griezienu laikā tiek laimēti bezmaksas griezieni, paplašinātās spoles tiek atiestatītas pēc katras izspēlētas bezmaksas griezienu kārtas.
- Kad spēlētājs atgriežas standarta spēles ekrānā pēc bezmaksas griezienu izspēles, laimesti tiek pievienoti galīgajam atlikumam.

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 - 10000 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

| | | | | | |
|---|-------------------|--|---|------------------|---|
|  | 1000 500 50 |  |  | 300 100 25 |  |
|  | 300 100 25 |  |  | 120 40 10 |  |
|  | 120 40 10 |  |  | 80 25 5 |  |
|  | 80 25 5 |  |  | 60 20 4 |  |
|  | 60 20 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.

6. 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 jāizver 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.

7. Termiņš, līdz kuram azartspēles dalībnieks var pieteikties uz laimestu:

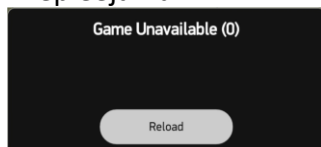
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos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

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

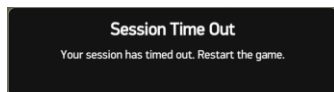
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

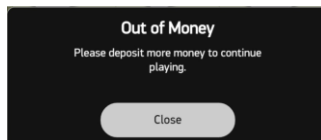
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums parkļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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

19.03.2021.