

Spēļu automātu video spēles Book of Cai Shen 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>Book of Cai Shen</i>
Spēles veids	Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros un mobilās ierīces)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	5 cilindri, 10 izmaksu līnijas
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>ISB Technology Sarl</i>

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.10
Max likmes vērtība (€)	10

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).

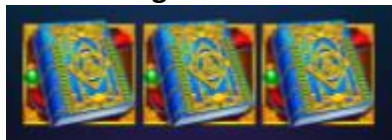
5. Spēles norise:

“Book” simbols



- “Book” simbols aizstāj visus spēles simbolus, izņemot “Scatter”.
- “Book” spēles laukumā vienlaicīgi strādā arī kā “Scatter” simbols.
- Trīs “Book” simboli aktivizē bezmaksas griezienus.

Bezmaksas griezieni



- Trīs vai vairāk “Book” simboli jebkur uz spolēm aktivizē 10 bezmaksas griezieni.

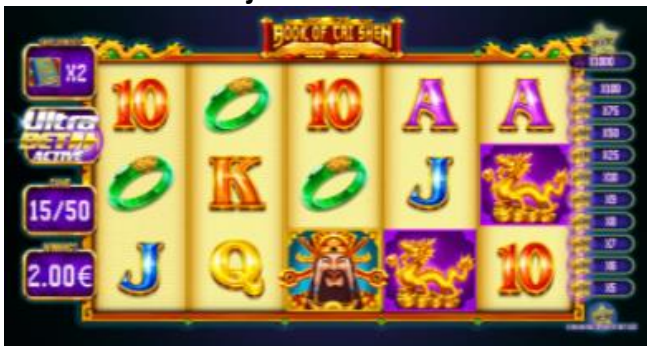
- bezmaksas griezienu sākumā pēc nejaušības principa tiek izvēlēts īpašs paplašinātais simbols, kas var palielināt jūsu laimestu.
- Apstipriniet pirmo simbolu, lai to paturētu, vai atsakieties no tā, ja vēlaties saņemt jaunu simbolu, ar kuru jums būs jāspēlē.
- Kad ir veiktas sākotnējās iemaksas, īpašais simbols var tikt izvērsts, izveidojot laimestus visās 10 līnijās pat uz spolēm, kas neatrodas blakus.
- Bezmaksas griezieni var tikt iedarbināti atkārtoti.

“Golden Book” simboli



- “Golden Book” simboli ir pieejami tikai uz 2., 3. un 4. spoles bezmaksas griezienu laikā.
- Ja uz jebkuras no šīm spolēm parādās “Golden Book” simbols, atlikušajos bezmaksas griezienos tas pārvērš spoli par zelta spoli.
- “Golden Book” simboli ir gan “Scatter”, gan “Wild” simboli.
- Kad spole ir kļuvusi par zelta spoli, visi uz tās esošie simboli pārvēršas par īpašu paplašināto simbolu, ja ar to iespējams laimests.

“Ultra Bet” funkcija



- Spiediet pogu “Ultra Bet”, lai spēlētu 50 spēles ar likmi, kas reizināta ar 50 (500 monētu).
- “Ultra Bet” laikā krājiet zvaigznes, lai iegūtu papildu balvas.
- “Ultra Bet” laikā spēlētājs krāj zvaigznes, par 5 vai vairāk zvaigznēm saņemot balvā norādīto reizinātāju.
- Zvaigžņu laimesti ir konkrēta lieluma likmes reizinātāji.
- Jebkuras aktivizētās bonusa spēles tiks saglabātas un izspēlētas, kad pabeigti 50 griezieni.
- Pēc tam spēlētājam tiks parādīts kopējais laimests.

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 - 11069 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 izvēlētajās 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

 5 - 5,000 4 - 1,000 3 - 100 2 - 10	 5 - 2,000 4 - 400 3 - 40 2 - 5	 5 - 750 4 - 100 3 - 30 2 - 5	 5 - 750 4 - 100 3 - 30 2 - 5	
 5 - 150 4 - 40 3 - 5	 5 - 150 4 - 40 3 - 5	 5 - 100 4 - 25 3 - 5	 5 - 100 4 - 25 3 - 5	 5 - 100 4 - 25 3 - 5

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 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.

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

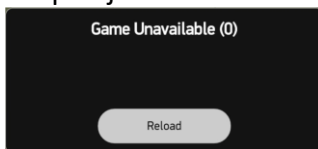
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos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

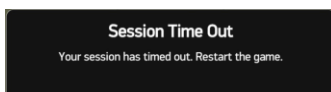
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

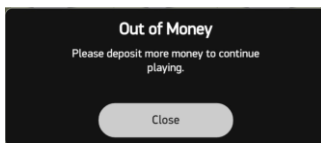
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums parkļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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

19.03.2021.