

Spēļu automātu video spēles Diamond Heist: Hold & Win 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>Diamond Heist: Hold & Win</i>
Spēles veids	Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros un mobilās ierīces)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	5 cilindri, 20 izmaksu līnijas
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>ISB Technology Sarl</i>

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.20
Max likmes vērtība (€)	20

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 “Bonus”, “Detonator” un “Diamond” simbolus.
- Lai aizstājējsimbols pildītu savu funkciju tam jāatrodas uz aktīvas izmaksu līnijas starp vienādiem spēles simboliem.
- Tiek izmaksāts tikai lielākais iespējamais laimests no katras kombinācijas, kas ietver aizstājējsimbolu.

“Heist Mode” funkcija





- Trīs “Detonator” simboli uz spēles laukuma aktivizē “Heist Mode” funkciju.

- Spēlētājam tiek piešķirti 20 griezieni un uz spēles laukuma tiek pievienoti "Diamond" simboli.
- Ja "Heist Mode" funkcijas laikā uz spēles laukuma izkrīt 5 un vairāk "Diamond" simboli, tiek aktivizēti "Diamond Heist" atkārtotie griezieni.
- Kadi r aktivizēti "Diamond Heist" atkārtotie griezieni, visi atlikušie "Heist Mode" funkcijas griezieni tiek zaudēti.

"Diamond Heist" atkārtoti griezieni



- "Diamond Heist" atkārtoto griezienu sākumā spēlētājam tiek piešķirti 3 atkārtotie griezieni.
- "Diamond" simboli, kas parādās uz ruļļiem atkārtoto griezienu laikā, tiek nobloķēti un atjauno griezienu skaitu uz 3.
- Uz "Diamond" simboliem tiek attēlotās vērtības reizinātāja veidā (x1, x2, x3, x4, x5, x6, x8, x10, x12, x15, x20 un x25).
- Atkārtoto griezienu laikā uz "Diamond" simboliem var parādīties "Minor", "Major" vai "Mega" balva, kas izmaksās laimestu x100, x250 vai x500 attiecīgi.
- "Diamond Heist" funkcijas beigās visi reizinātāji tiek summēti un piemēroti "Heist Mode" funkcijas laikā iegūtajam laimestam.
- "Diamond Heist" funkcijas laikā ir atklātas 15 (3 rindas) pozīcijas un maksimālais pozīciju skaits, kas var tikt atklāts, ir 30 pozīcijas (6 rindas).
- Izņemot "Diamond" simbolu, funkcijas laikā uz spēles laukuma var parādīties speciālie simboli:
 -  - atgriež griezienu skaitu uz 3 un atklāj papildus rindu ;
 -  - simbols paliek savā vietā un bloķē šo pozīciju, ja uz spēles laukuma parādās 3 šie simboli – "Diamond Heist" funkcija tiek pabeigta.

Bezmaksas griezieni



- Trīs, četri vai pieci "Bonus" simboli piešķir 8, 10 vai 12 bezmaksas griezienus attiecīgi.
- Bezmaksas griezienu laikā ir aktīvs laimesta reizinātājs, kurš palielinās par +1 pēc katra griezienu.
- Ja bezmaksas grieznieu laikā uz spēles laukuma parādās 2, 3, 4 vai 5 "Bonus" simboli, tiek papildus piešķirti 3, 5, 10 vai 12 bezmaksas griezieni attiecīgi.
- Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi, ar kādu tie tika aktivizēti.

Modifikatori

- Pamatspēles laikā, jebkurā griezienā var tikt aktivizēts viens no 3 modifikatoriem :



- uz spēles laukuma nejauī izvēlētās pozīcijās tiek izvietoti papildus 3 līdz 6 “Wild” simboli ;



- - no 5 līdz 10 simboliem uz spēles laukuma tiek pārvērsti par vienādiem simboliem ;



- - griezienam tiek piemērots nejauši izvēlēts reizinātājs x2, x5 vai x10.

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 - 4684 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 izvēlētās vērtības monētai. Laimēto kredītu skaitu aprēķina, reizinot kopējo laimēto monētu skaitu ar jūsu izvēlēto monētas vērtību.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

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.

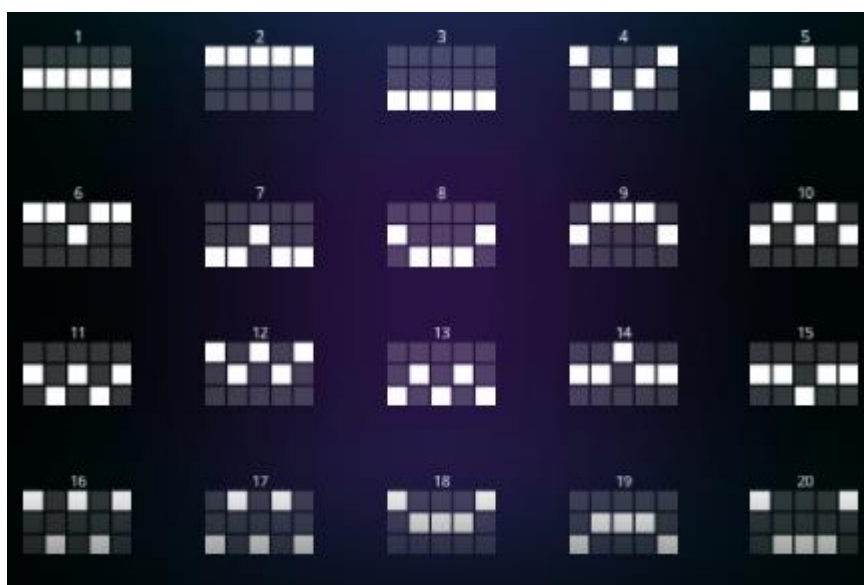
MAX BET spēlē likmes augstākajā līmenī un ar esošo monētu vērtību. Spēlējot zemākā līmenī, jānoklikšķina uz **MAX BET** divas reizes, lai spēlētu raundu izvēlētajā līmenī.

IZMAKSU TABULA

Izmaksas ar likmes vērtību 0.20 EUR parādītas attēlos. Palielinot likmi, proporcionāli mainās izmaksas.

	5 - 5.00€ 4 - 1.00€ 3 - 0.40€		5 - 2.00€ 4 - 0.50€ 3 - 0.20€
	5 - 1.00€ 4 - 0.30€ 3 - 0.15€		5 - 0.60€ 4 - 0.20€ 3 - 0.10€
	5 - 0.60€ 4 - 0.20€ 3 - 0.10€		5 - 0.40€ 4 - 0.15€ 3 - 0.06€
	5 - 0.40€ 4 - 0.15€ 3 - 0.06€		5 - 0.30€ 4 - 0.10€ 3 - 0.04€
	5 - 0.30€ 4 - 0.10€ 3 - 0.04€		5 - 0.15€ 4 - 0.05€ 3 - 0.02€

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:

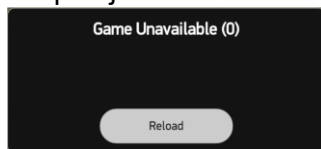
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos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

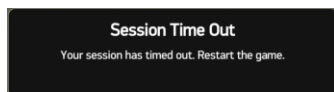
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

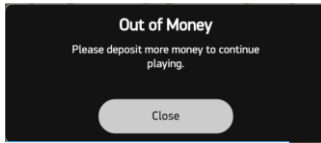
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums par kļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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