

Spēļu automātu video spēles DRAGONS MYSTERY 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>Dragons Mystery</i>
Spēles veids	Spēļu automāts
Cilindr/ruļļi, līnijas	5 cilindri, 3 rindas, 10 līnijas
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukums	

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 jāpieslēdzās savam Olybet spēles kontam.
- Lai sāktu spēli, dalībnieka spēles kontā ir jābūt vismaz €0.10, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

5. Spēles norise:



Galvenā spēle – *Dragons Mystery*

- Ir zināms, ka pūķus nav viegli šķirt no to dārgumiem. Tomēr krāsainie nezvēri, kas ir daļa no *Dragons Mystery™*, ir gatavi izdarīt izņēmumu. Ja vien jūs vispirms mazliet ar tiem paspēlēsieties! Uzrāpieties pūķa karalistē un iegrieziet cilindrus, līdz atrisināsiet maģisko radījumu mistēriju.
- Mērķis ir sarindot vienā līnijā piecus identiskus simbolus gar desmit laimestu līnijām.
- Visas līnijas stiepjas no kreisās puses uz labo un otrādi brīnišķīgā raksta formā uz visiem cilindriem.

	<p>Papildu opcija – <i>Sticky Expanding Wild</i> simboli ar Bezmaksas spēli</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Wild</i> simbols var parādīties uz 2., 3. un 4. cilindra. • Tas izplešas, lai nosegtu visu cilindru un aizstāj visus citus simbolus. • Tad tiek automātiski izsaukta Bezmaksas spēle – to izspēlē ar tiem pašiem uzstādījumiem kā pēdējo parasto spēli. • <i>Wild</i> cilindrs tiek apturēts, kamēr pārējie atkārtoti iegriežas. • Ja <i>Wild</i> simbols parādās atkārtoti, tiek izsaukta nākamā Bezmaksas spēle.
	<p>Papildu opcija – Pieaugošā reizinātājs (<i>Increasing Multiplier</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pieaugošā reizinātāja iespēja ir aktīva katrā gājiena laikā, un tai ir pieci reizinātāja līmeņi. • Gājiens sākas ar reizinātāju x 1 un palielinās par vienu līmeni pēc katra laimīgā gājiena līdz pat x 16. • Kad reizinātājs sasniedzis maksimālo x 16 apjomu, līmenis ir aktīvs tik ilgi, cik ilgi jūs uzgriežat laimīgās kombinācijas. • Tiklīdz ir gājiens bez laimesta vai jūs mainiet savu likmes līmeni, reizinātājs vienmēr atgriežas x 1 līmenī.

6. Nosacījumi, kuriem iestājoties dalībnieks saņem laimestu, un laimestu lielums [arī laimestu attiecība pret dalības maksu (likmi)]:

Kopējā teorētiskā izmaksa spēlētājam ir (RTP) – 96.16%

Maksimālais laimests	8000 x maksimālā likme
Laimestu biežums (%)	Aptuveni 15.07%, spēlējot 10 līnijas
Džekpots	Nav

LAIMESTA SAŅEMŠANAS NOSACĪJUMI

- Laimestu līnijas tiek izmaksātas no kreisās uz labo pusi un no labās uz kreiso pusi (abos virzienos).
- Tikai par visvairāk laimējušo kombināciju aktīvajā izmaksu līnijā tiek samaksāts.
- Simboliem jāatrodas izmaksu līnijā uz blakus cilindriem.

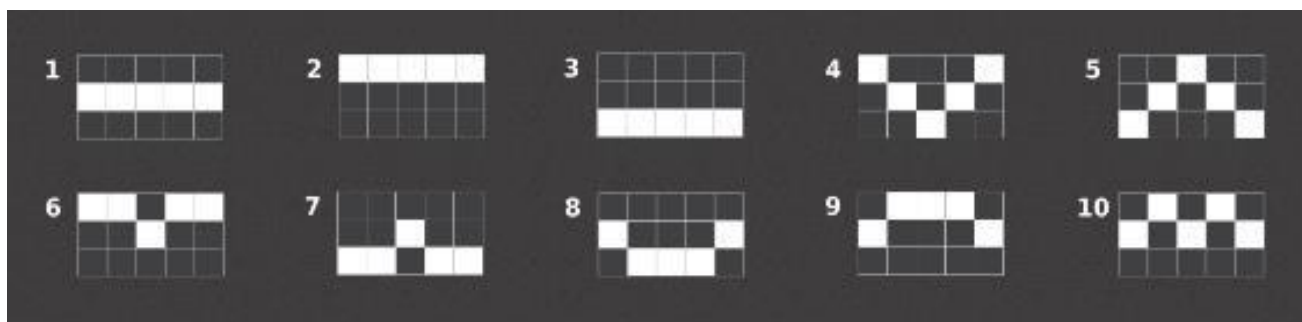
- Darbības traucējumu gadījumā visas izmaksas un papildu spēles tiek anulētas.

IZMAKSU TABULA

Laimestu plāns ir noteikts kā vairāku līniju likme ar minimālo līnijas likmi 0.01€ apmērā. Tikai augstākās vērtības simbolu kombinācija katrā izmaksas līnijā tiek izmaksāta.

	5: 250 4: 200 3: 50		5: 120 4: 60 3: 25		5: 60 4: 25 3: 10
	5: 50 4: 20 3: 8		5: 40 4: 15 3: 7		5: 25 4: 10 3: 5
	5: 25 4: 10 3: 5		5: 25 4: 10 3: 5		WILD Aizvieto pārējos simbolus

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”. 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”

22.03.2021.