

**SIA „Olybet Latvia”**  
**Kronvalda bulv.3, Rīga, LV-1010, tel. 67892975**  
**Spēles „Drive: Multiplier Mayhem” noteikumi NetEnt**  
**spēles programma**

**Spēles veids:** tiešsaistes spēļu automātu video spēle.

**Cilindru un līniju skaits:** 5 cilindri un 15 spēles līnijas.

**Spēles laimesta procents:** 96,70%

**Azartspēlē izmantojamie maksāšanas līdzekļi:**

Naudu savā kontā un tālāk attiecīgās spēles bilancē spēlētājs var ie- skaitīt no:

sava bankas konta, kā tiešo maksājumu vai izmantojot banklink pakalpojumus, bankas kartes.

**Minimālā likme vienai spēles līnijai:** 0.01 kredītpunkti.

**Minimālā likme vienam spēles gājienam:** 0.15 kredītpunkti.

**Maksimālā likme vienai spēles līnijai:** 5 kredītpunkti.

Maksimālā likme vienam spēles gājienam: 75 kredītpunkti.

**Maksimālais līnijas laimests pamatspēlē:** 90 000 kredītpunkti.

**Maksimālais laimests papildspēlē:** nav konkrēti nosakāms.

### **Spēles apraksts**

Spēles „Drive: Multiplier Mayhem” mērķis ir iegūt laimesta simbolu kombinācijas, griežot cilindrus.

Likmes kredītpunktu vērtību var izvēlēties spiežot pogas ar bultiņu simboliem zem „**Coin Value**”.

Kopējā spēles griezienu likme = likmes kredītpunktu vērtība X likmes līmenis X 15. Spēle tiek spēlēta ar fiksētu aktīvo spēles līniju skaitu – 15 aktīvām spēles līnijām un 1-10 likmes līmeņiem.

Likmes līmeni var izvēlēties spiežot pogas ar bultiņu simboliem zem „**Level**”.

Nospiežot apaļu pogu ar bultiņu simboliem zem cilindriem, tiek iegriezti cilindri ar izvēlēto kredītpunktu vērtību.

Nospiežot „Max Bet”, tiek aktivizēts 10.likmes līmenis, ar izvēlēto likmes kredītpunktu vērtību un veikts grieziens.

Gājienu var veikt, izmantojot arī „**Autoplay**” funkciju. Noklikšķinot uz „**Autoplay**” pogas, atveras saraksts ar iespējām. Automātisko griezienu skaitu var izvēlēties no saraksta, noklikšķinot uz vēlamā automātisko griezienu skaita.

Laimesti tiek aprēķināti saskaņā ar laimestu tabulu. Līnijas laimests = laimesta koeficients pēc tabulas X likmes kredītpunktu vērtība X likmes līmenis. Laimestu tabulu var atvērt, nospiežot

pogu „i”.

Ja uz vienas aktīvās līnijas izkrīt vairākas laimestu kombinācijas, tad tiek izmaksāts viens, lielākais laimests.

Ja vienā griezienā laimesti izkrīt uz vairākām līnijām, tad šie laimesti tiek summēti un pieskaitīti spēlētāja kontam.

### **Informācijas lapa:**

Nospiežot uz „i”, var piekļūt pie norādēm dažādiem spēles elementiem. Nospiežot bultiņu pogas, iespējams atvērt nākamo/iepriekšējo sadaļu ar informāciju par laimestu kombinācijām un papildspēlēm.

Nospiežot pogu X ekrāna labajā augšējā stūrī var iziet no informācijas lapas un atgriezties spēlē.

### **Spēles līnijas:**

Spēles laikā ir aktivizētas visas 15 spēles līnijas.

### **Par izmaksām:**

Laimesta kombinācijām ir jāsākas ar kreiso malējo cilindru un simboliem jāatrodas uz secīgiem cilindriem.

Ja divas laimesta kombinācijas vienlaikus izkrīt uz vienas aktīvās līnijas, tad par vērtīgāko no tām tiek saņemts laimests. Ja vienlaicīgi uz vairākām aktīvajām līnijām izkrīt laimesta kombinācijas, tad šie laimesti tiek summēti un pieskaitīti spēlētāja kontam.

### **Spēles papildiezīmes**

#### **Koeficienta „Wild” simbols**

„Wild” simbols (ar tekstu „Wild”) aizvieto jebkuru citu simbolu, izņemot „Scatter” un „Nitro” simbolus, lai veidotu pēc iespējas vērtīgāku laimesta kombināciju. „Wild” simboli var izkrist uz jebkura no 5 cilindriem.

Katram „Wild” simbolam ir papildus laimesta koeficients atbilstoši cilindram, uz kura tas ir izkritis (1-5). Ja 2 vai vairāki „Wild” simboli veido līnijas laimestu, tad attiecīgie koeficienti tiek reizināti.

#### **Bezmaksas griezienu papildspēle**

Ja vienlaicīgi izkrīt trīs „Scatter” simboli (ar tekstu „Scater”) uz 2., 3. un 4. cilindra, tiek aktivizēta bezmaksas griezienu papildspēle un piešķirti 10 bezmaksas griezieni.

Ja papildspēles laikā vienlaicīgi izkrīt trīs „Nitro” simboli (ar

tekstu „**Nitro**”) uz 2., 3. un 4. cilindra, tiek piešķirti papildus bezmaksas griezieni un koeficienta „**Wild**” simbols, kurš tiek izkārtots virs cilindriem pēc nejaušības principa, lai veidotu pēc iespējas vērtīgāku laimesta kombināciju. Uz cilindra var būt izkārtots tikai viens koeficienta „**Wild**” simbols.

Papildspēles laikā uz cilindriem izkritušie „Nitro” simboli tiek uzskaitīti Nitro skaitītājā, kas atrodas ekrāna kreisā pusē.

Ja „**Nitro**” simbols izkrīt uz cilindriem virs jau izkārtotajiem koeficienta „**Wild**” simboliem, tad tiek ieskaitīti abi simboli – gan „**Ni- tro**” simbols, gan koeficienta „**Wild**” simbols.

Bezmaksas griezienu papildspēle sākas ar sacīkstēm starp spēlētāju un pirmo pretinieku Twitch.

Pēc pirmo trīs „**Nitro**” simbolu iegūšanas tiek sasniegts nākamais līmenis. Spēlētājam tiek piešķirti koeficienta „**Wild**” simboli, kuri tiek izkārtoti virs cilindriem pēc nejaušības principa, un tiek sāktas sacīkstes ar nākamo pretinieku.

Ja spēlētājs griezienu laikā iegūst 2 „**Nitro**” simbolus un nākamā griezienu laikā 3 „**Nitro**” simbolus, tad atlikušie 2 „**Nitro**” simboli tiek pārnesti uz priekšu un ieskaitīti nākamajam līmenim.

Ja tiek sasniegts jauns līmenis papildspēlē, spēlētājam tiek piešķirti papildus bezmaksas griezieni un jauns koeficienta „**Wild**” simbolu izkārtojums virs cilindriem pēc nejaušības principa.

Papildus bezmaksas griezieni papildspēles laikā tiek piešķirti sekojoši:

Līmenis	1	2	3	4
Bezmaksas griezienu skaits	10	+4	+3	+2
Koeficienta „ <b>Wild</b> ” simbolu skaits	0	1	2	3
Sacīkšu pretinieks	Twitch	Hamaki	Bruiser	Bruiser

Pēc pēdējo 3 „**Nitro**” simbolu iegūšanas sacenšoties ar pēdējo pretinieku Bruiser, spēlētājs ar viņu sacenšas līdz papildspēles beigām.

Katra bezmaksas griezienu papildspēle tiek sākota ar tukšu „Nitro” simbolu skaitītāju.

Bezmaksas griezieni tiek veikti ar tādu pat likmi, kāda tā bija to aktivizēšanas laikā.

Bezmaksas griezienu papildspēles laikā bezmaksas griezienu papildspēle nevar tikt aktivizēta atkārtoti.

### **Pogas:**

i Atver informācijas sadaļu, kurā aprakstīta spēle un tās dažādas sastāvdaļas.

**Pogas zem „Level”** Palielina vai samazina likmes līmeni.

**Auto Play / Stop** Automātiski veic noteiktu griezienu skaitu pēc kārtas / Beidz automātiskos griezienus.

**Apaļa poga zem cilindriem** Sāk griezienus / Aptur griezienus.

**Max Bet** Aktivizē 10.likmes līmeni ar izvēlēto likmes kredītpunktu vērtību un veic griezienu.

**Pogas zem „Coin Value”** Palielina vai samazina kredītpunktu vērtību.

### **Spēles iestatījumi**

Lai piekļūtu spēles iestatījumiem, jānospiež uzgriežņa atslēgas simbols.

### **Spēles beigas**

Spēle beidzas, ja spēlētāja rīcībā vairs nav kredītpunktu, vai spēlētājs pats vēlas beigt spēli. Lai saņemtu laimestu, iespējams pārskaitīt naudu uz savu kontu, izmantojot vienu no pieejamajiem transakciju veidiem.

### **Laimesta saņemšanas norise**

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.

Laimestiem nav izmaksu limita. Tie tiek izmaksāti nākamajā dienā pēc transakcijas pieprasīšanas. Pirmā šāda transakcija var aizņemt ilgāku laiku, līdz 10 darba dienām.

Izmaksā tos laimestus, kas ir laimēti saskaņā ar tiešsaistes spēlē esošajiem spēles noteikumiem un laimējošo kombināciju tabulu.

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.

### **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”

19.03.2021.