

Spēļu automātu video spēles Eye of the Amulet 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>Eye of the Amulet</i>
Spēles veids	Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros un mobilās ierīces)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	5 cilindri, 40 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 (€)	200

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 var aizstāt jebkurus simbolus, izņemot bonusa simbolu (Amulet), lai izveidotu laimējušas kombinācijas.

Bezmaksas griezieni un laimes rats



- Trīs vai vairāk bonusa simboli jebkurā spolē piešķir bezmaksas griezienus saskaņā ar izmaksu tabulu un aktivizē Bonusa ratu:
 - 3 bonusa simboli = 5 bezmaksas griezieni;
 - 4 bonusa simboli = 10 bezmaksas griezieni;
 - 5 bonusa simboli = 15 bezmaksas griezieni.
- Bezmaksas griezieni sākas pēc Bonusa rata beigām.
- Lai sāktu Bonusa rata kārtu, noklikšķiniet uz vai pieskarieties pie SĀKT vai uzgaidiet, līdz rats sāk griezties automātiski.
- Katrā Bonusa rata griezienā varat laimēt:
 - papildu bezmaksas griezieni - tie tiek pievienoti pašreizējam bezmaksas griezienu skaitam, ko laimējāt no izkaisītajiem simboliem;
 - reizinātāju, kas attiecas uz visiem laimestiem no bezmaksas griezieniem, sākot no bonusa rata kārtas beigām - sākotnējais reizinātājs, ko iespējams laimēt, ir 2x; pēc laimesta nākamais reizinātājs, ko varat laimēt, ir 3x, un tā tālāk, līdz pat maksimālajam reizinātājam, ko varat laimēt: 5x ;
 - viens vai vairāki no augsta ienesīguma simboliem darbosies kā aizstājējzīmols bezmaksas griezienu laikā, kas sāksies pēc Bonusa rata kārtas beigām.
- Tā kā piešķirts vienmēr tiek tikai lielākais laimests katrā rindā, liela ienesīguma simbols, kas pārveidots aizstājējzīmē, iespējams, izmaksās tikai standarta summu saskaņā ar izmaksu tabulu, ja summa no aizstājējzīmē pārvērstās kombinācijas ir mazāka par augsta ienesīguma simbola kombināciju izmaksu tabulā.
- Bonusa rata kārtā beidzas, kad rats apstājas uz Sākt bezmaksas griezienus.
- Bezmaksas griezienu laikā katrs divi vai vairāk bonusa simboli, kas parādās jebkur uz spolēm, piešķir bezmaksas papildgriezienus:
 - 2 izkaisīto simbolu balva 3 bezmaksas papildgriezieni;
 - 3 izkaisīto simbolu balva 10 bezmaksas papildgriezieni;
 - 4 izkaisīto simbolu balva 20 bezmaksas papildgriezieni;
 - 5 izkaisīto simbolu balva 30 bezmaksas papildgriezieni.
- Maksimālais bezmaksas griezienu skaits, ko var izspēlēt vienā kārtā, ir 100.

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 - 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 izvēlētās 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

 250 CCCCCO 50 CCCCCO 20 CCCC 3 CO	 125 CCCCCO 30 CCCCCO 12 CCCC	 80 CCCCCO 20 CCCCCO 8 CCCC	 60 CCCCCO 15 CCCCCO 6 CCCC	
 40 CCCCCO 10 CCCCCO 4 CCCC	 30 CCCCCO 10 CCCCCO 4 CCCC	 20 CCCCCO 6 CCCCCO 3 CCCC	 15 CCCCCO 6 CCCCCO 3 CCCC	 10 CCCCCO 4 CCCCCO 2 CCCC

Likme tiek noteikta, izmantojot atlasītāju **LEVEL**.

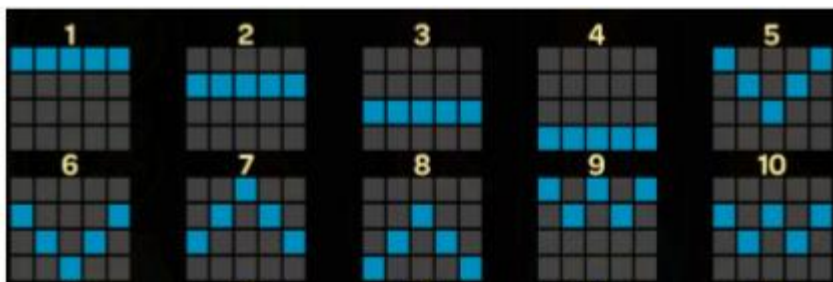
Monētas vērtība tiek noteikta, izmantojot atlasītāju **COIN VALUE**.

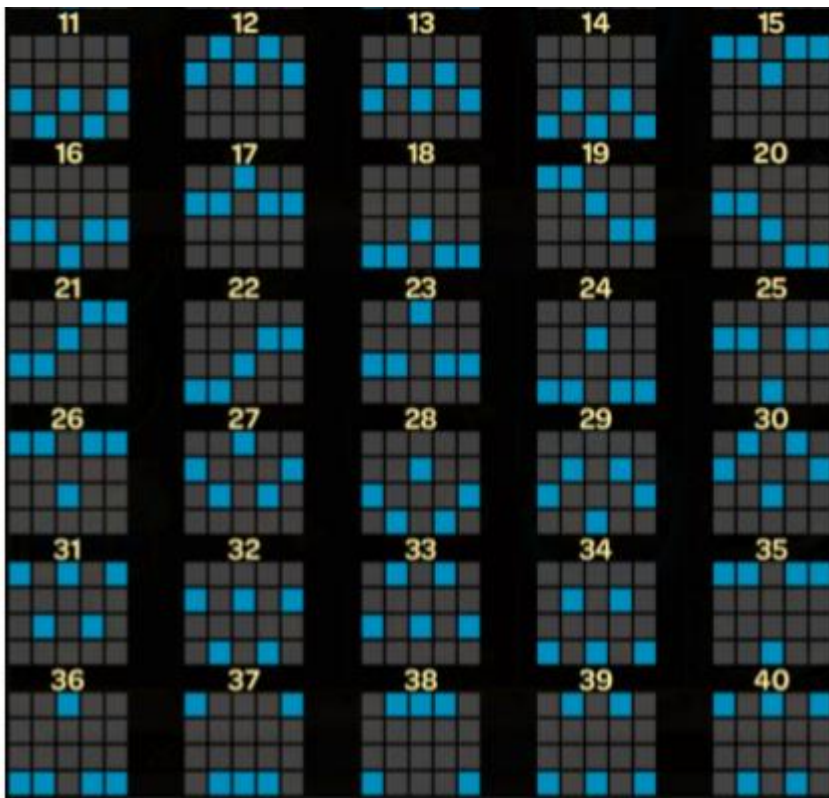
COINS norāda likmei pieejamo monētu daudzumu.

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 jāaizver 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:

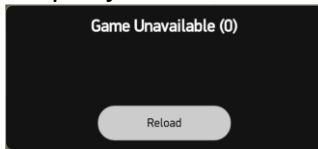
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos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

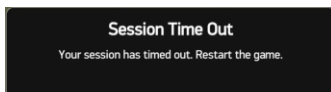
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

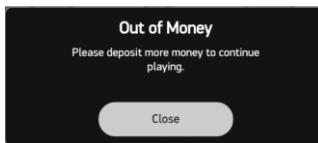
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums par kļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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

SIA „Olybet Latvia”

19.03.2021.