

# Spēļu automātu video spēles FOXFIRE 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>FoxFire</i>
Spēles veids	Video spēļu automāts, kas paredzēts spēlēšanai skārienjūtīgās mobilās ierīces (mob. telefons, planšete) un personālos datoros.
Cilindri/ruļļi, līnijas	7 x 6 matrica, 729 līdz 117649 izmaksas ceļi
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukums	High 5 Games

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.25
Max likmes vērtība (€)	18.75

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 0.25€, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

5. Spēles norise:




Dodieties tur, kur ziemeļblāzma satiekas ar Arktisko jūru. Tur jūs atradīsiet brīnumiem un noslēpumiem apvīto polārlapsu. Apsēdieties viņai blakus zem naksnīgajām debesīm un aizrautīgi meklējiet spožāko zvaigzni! Pie horizonta, tik purpursarkana un zila, ir redzami saulgriežu kristāli, kas gaida jūs. Izjūtiēt kā dzirkstī ziema un izbaudiet ledaino bagātību, ko tūlīt iegūsiēt, mirdzumu. 7 no 6 ruļļiem. *Way Out Ways* funkcija.

- Pēc noklusējuma katrs rullis sastāv no 3 simbolu pozīcijām.






- Ja lapsas aktivatora simbols  tiek novietots uz neaktīva ruļļa, tas rullis aktivizējas.
- Aktivētie ruļļi paplašinās, iekļaujot katrā papildu likmē (*Bet*) vienu papildu simbola pozīciju, maksimāli 7 simbolu pozīcijas.
- Pēc likmes (*Bet*), kurā rullis tiek paplašināta līdz 7 simbolu pozīcijām, šis rullis tiek deaktivizēts un tiek atiestatīts uz 3 simbolu pozīcijām.
- Aktivizētie ruļļi atšķiras no noklusējuma ruļļiem.

- Virs katra ruļļa ir skaitītājs, kas sastāv no vairākiem segmentiem. Pēc noklusējuma šajos skaitītājos netiek aizpildīti segmenti.
- Pēc likmes (*Bet*), kurā rullis ir paplašināts līdz 7 simbolu pozīcijām, šī ruļļa skaitītājs aizpilda vienu tukšu segmentu.
- Pēc likmes (*Bet*), kurā tiek aizpildīts pēdējais ruļļa skaitītāja segments, šis rullis sastāv no 7 simbolu pozīcijām nākamajām 5 likmēm (*Bet*) pirms tās tiek deaktivizētas un atiestatītas uz 3 simbolu pozīcijām.

- Skaitītājam virs 1. un 6. ruļļa ir 6 segmenti 
- Skaitītājam virs 2. un 5. ruļļa ir 7 segmenti 
- Skaitītājam virs 3. un 4. ruļļa ir 8 segmenti 

- Liekot likmi (*Bet*) ar citu likmes (*Bet*) reizinātāju, katrs rullis tiks deaktivizēts, katram rullim tiks atiestatītas 3 simbolu pozīcijas un visi aizpildītie segmenti tiks noņemti no skaitītājiem virs katra ruļļa.

- *Wild*  simbols aizstāj visus simbolus, izņemot lapsas aktivatora simbolu.
- *Wild*  simbols parādās tikai uz 2., 3., 4. un 5. ruļļa.
- *Wild*  parādās uz 5. ruļļa tikai tad, kad šo rulli aktivizē ar lapsas aktivatora simbolu.

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

Kopējā teorētiskā izmaksa spēlētājam ir (RTP) – 96%

Maksimālais laimests (ja max likmes vērtība pie noteiktā RTP) – 400 000€

**LAIMESTA SAŅEMŠANAS NOSACĪJUMI**

- Šī spēle tiek spēlēta no 729 līdz 117649 veidiem.
- Laimestu (*Win*) veidi ir viens simbols no katra blakus esošā ruļļa, sākot ar kreiso pusi.
- Tas pats simbols vai tā aizstājējs, kas atrodas citā pozīcijā uz tā paša ruļļa nodrošina atkārtotu laimestu (*Win*).
- Līniju laimesti (*Win*) tiek reizināti ar likmju (*Bet*) reizinātāju.
- *Scatter* simbols nodrošina laimestu (*Win*) jebkurā pozīcijā uz ruļļiem.
- Laimesti (*Wins*) tiek parādīti kredītos, ja vien tie nav atzīmēti kā valūta.

**IZMAKSU TABULA**

				
6 - 250 5 - 50 4 - 20 3 - 10	6 - 100 5 - 25 4 - 10 3 - 5	6 - 100 5 - 25 4 - 10 3 - 5	6 - 80 5 - 20 4 - 8 3 - 4	6 - 80 5 - 20 4 - 8 3 - 4
				
6 - 10 5 - 4 4 - 2 3 - 1	6 - 10 5 - 4 4 - 2 3 - 1	6 - 10 5 - 4 4 - 2 3 - 1	6 - 10 5 - 4 4 - 2 3 - 1	6 - 10 5 - 4 4 - 2 3 - 1

ALL CREDIT WINS ARE SHOWN WITHOUT ANY BET MODIFIERS.

**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.