

Spēļu automātu video spēles Giza Infinity Reels 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>Giza Infinity Reels</i>
Spēles veids	Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros un mobilās ierīcēs)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	3 cilindri, līdz 117649 izmaksu līnijam
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>Yggdrasil Gaming Ltd.</i>

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.20
Max likmes vērtība (€)	25

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 jebkuru simbolu, izņemot “Scatter” simbolu, lai veidotu laimīgās kombinācijas.

“Infinity Reels” funkcija



- Katrs grieziens sākas ar 3 ruļļiem.
- Katra griezienu laikā, ja malējais labais rullis uzlabo jebkuru simbolu kombināciju, labajā ruļļu pusē tiek pievienots viens papildus rullis.
- Papildus rullis griežas un ja tas atkārtoti uzlabo jebkuru simbolu kombināciju, tiek pievienots vēl viens papildus rullis.
- Laimests tiek rēķināts, kad vairs neparādās jaunu papildus ruļļu.
- Papildus ruļļu skaits nav ierobežots "Double Cross Gamble" funkcija.

Reizinātājs

- Laimesta reizinātājs ir pieejams katram simbolu laimestam.
- Katrā griezienu laikā laimesta reizinātājs sākas ar x1.
- Pamata spēles laikā laimesta reizinātājs palielinās par 1 vērtību, kad tiek pievienots papildus rullis.
- Laimesta reizinātājs nav ierobežots.

Džekpots

- Balva 888x kopējā likmes vērtība tiek piešķirta katrā griezienā, kurā tika pievienoti 12 vai vairāk papildus ruļļi.
- Laimesta reizinātājs netiek piemērots džekpota laimestam.

Bezmaksas griezieni



- Katra "Scatter" simbola laimests aktivizē 5 bezmaksas griezienus.
- Aktivizējot bezmaksas griezienus vai starp bezmaksas griezieniem laimesta reizinātājs netiek atjaunots.
- Bezmaksas griezienu laikā laimesta reizinātājs, kas tika sasniegts aktivizējot papildus ruļļus, griezienu laikā mainās.
- Laimējošā griezienu laikā laimesta reizinātājs palielinās par 1 vērtību (maksimālais ir 5).
- Zaudētā griezienu laikā laimesta reizinātājs samazinās par 1 vērtību (maksimālais reizinātājs, līdz kuram var samazināties ir 1x).
- Pēc bezmaksas griezienu beigām laimesta reizinātājs atjaunojas uz 1.
- Katrs "Scatter" simbola laimests bezmaksas griezienu laikā piešķir 4 papildus griezienus.
- Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmes vērtību, ar kuru tie tika aktivizēti.

“Free Spins Gamble” funkcija



- Bezmaksas griezienu beigās spēlētājam ir iespēja saņemt esošo kopējo laimestu vai izmantot “Free Spins Gamble” funkciju, kurā ir iespēja saņemt kopējā bezmaksas griezienu laimesta reizinātāju līdz 5x.
- Laimesta reizinātājs sākas ar 1x.
- Spēlētājam ir attēlotas laimesta reizinātāju vērtības, kuras nosaka laimesta reizinātāju vērtības laimējot, savācot esošo laimesta reizinātāju vai zaudējot.

“Buy Bonus” funkcija



- Spēlētājam ir iespēja nopirkt bezmaksas griezienus.
- Darbojas visi iepriekš minētie noteikumi.

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.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.
- Laimests tiek skaitīts no kreisās uz labo pusi.

IZMAKSU TABULA



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

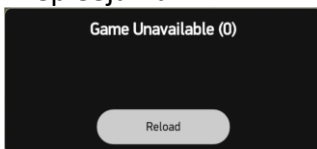
laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos apstiprinātā kārtībā ne vēlāk kā 30 dienu laikā kopš laimesta pieteikšanas brīža un ne vairāk kā divos maksājumos.

9. Kur dalībnieks var vērsties pretenziju gadījumā, kā arī pretenziju izskatīšanas kārtība:

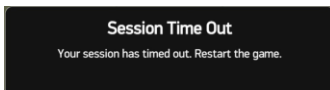
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

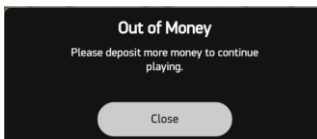
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums par kļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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

23.03.2021.