

Spēļu automātu video spēles HARDWELL noteikumi

1. Azartspēļu organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruna numurs:

SIA „Olympic Casino Latvia”, Kronvalda bulv.3, Rīga, LV-1010, tel. 67892975

2. Spēles nosaukums un veids:

| | |
|--|--|
| Spēles nosaukums | <i>Hardwell</i> |
| Spēles veids | Spēļu automāts |
| Cilindr/ruļļi, līnijas | 5 cilindri, 3 rindas, 25 līnijas |
| Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukums |  |

3. Spēles dalības maksa (likme):

| | |
|------------------------|------|
| Min likmes vērtība (€) | 0.25 |
| 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 €0.25, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

5. Spēles norise:



Galvenā spēle – *Hardwell*

- *Hardwell*[®] satricina deju grīdu – tagad arī spēļu automātos! Mīli mūziku un mīli spēli! Pievienojieties vienam no pasaules labākajiem dīdžejiem virpulī, kas griežas apkārt skaņuplašu atskaņotājam un ruļļiem. Sagatavojieties fantastiskai mūzikai un lieliem laimestiem ar *Hardwell*[®]!
- Izmēģiniet savas iespējas šajā 25 laimestu līniju, piecu ruļļu un trīs rindu videospēļu automātā. Ruļļi ir papildināti ar stilīgām dīdžeja ierīcēm un klasiskiem augļu automāta simboliem. Spēles iespējas iekļauj *Wild*

simbolus un īpašus bonusu simbolus, kas piešķir papildu gājienu ar uzlabotiem ruļļiem.

- Uzlabotie ruļļi ir noslēpumaina spēle. Izdariat izvēli un atklājat kādu no šiem iespējamajiem uzlabojumiem: izmaksu reizinātāji, divu virzienu izmaksu līnijas, *Wild* augļu simboli, paplašinātie *Wild* simboli. *Super Spin* spēle iegriež ruļļus ar "saglabāt un griezt" darbību un garantē laimējošu kombināciju.



Papildu opcija – *Bonus Spins* ar ruļļu uzlabojumiem


- Divi vai trīs bonusa simboli, kas redzami jebkurā vietā uz ruļļiem, piešķir papildu gājienu ar ruļļu uzlabojumiem. Bonusa simboli parādās uz pirmā, trešā un piektā ruļļa.
- Divi bonusa simboli piešķir 10 papildu gājienu ar diviem uzlabotiem ruļļiem, bet trīs bonusa simboli piešķir 20 papildu gājienu ar diviem uzlabotiem ruļļiem.
- Papildu gājienu var sākt atkārtoti. Viens bonusa simbols piešķir 5 papildu gājienu un vienu uzlaboto rulli, divi bonusa simboli piešķir 10 papildu gājienu un divus uzlabotos ruļļus, bet trīs bonusa simboli piešķir 20 papildu gājienu un divus uzlabotos ruļļus.
- Papildu gājienu laikā aktīvi var būt maksimāli trīs uzlabotie ruļļi. Uzlabotie ruļļi ir aktīvi, līdz ir izspēlēti papildu gājienu, tai skaitā atkārtoti aizsāktie.

Uzlabotie rulli

Pirms sāksies papildu gājienu, jūs redzēsiet dažādas uzlaboto ruļļu iespējas, no kurām varēsiet izvēlēties. Kad jūs uzklikšķināsiet uz vienas no noslēpumajām ikonām, tiks atklāts laimētais uzlabotais rullis. Iespējamie uzlabotie ruļļi ir:

- Izmaksu reizinātājs: Nejauši izvēlēts izmaksu reizinātājs (x2, x3, x4, x5 vai x10) tiks piemērots visām laimējošajām kombinācijām, kas izveidosies uz ruļļiem papildu gājienu laikā. Šis uzlabotais rullis neietekmē atkārtoti sāktu bonusu gājienu skaitu.



| | |
|--|--|
|  | <ul style="list-style-type: none"> Izmaksu līnijas ar izmaksu abos virzienos (divvirzienu izmaksu līnijas): papildu gājienu laikā izmaksas veidojas par laimējošajām kombinācijām no kreisās uz labo pusi un no labās uz kreiso pusi. Šis uzlabotais rullis neietekmē atkārtoti sāktu bonusa gājienu skaitu. Vienlaikus nevar būt aktīvas divvirzienu izmaksu līnijas un izmaksas reizinātājs x10. <i>Wild</i> auglis uz trešā ruļļa: papildu gājienu laikā viens no parastajiem augļu simboliem uz ruļļiem tiks izvēlēts pēc nejaušības principa, lai kļūtu par <i>Wild</i> simbolu uz trešā ruļļa. Paplašinātais <i>Wild</i> simbols: papildu gājienu laikā visi <i>Wild</i> simboli kļūst par paplašinātajiem <i>Wild</i> simboliem, izņemot <i>Wild</i> augļu simbolus, kas tiek aktivizēti kā uzlabotais rullis. |
|  | <p>Papildu opcija – <i>Super Spin</i> funkcija</p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Super Spin</i> spēle ir "saglabāt un griezt" spēle, kurā parastie simboli saglabājas uz ruļļiem, kamēr ruļļi griežas. Ir arī iespējams, ka īpašais zelta diska simbols tiks saglabāts uz ruļļiem parasto simbolu vietā. Kad no 8 līdz 15 zelta diska simboliem ir saglabāti uz ruļļiem, tie pārtrauks griezties un visi zelta diska simboli atklās vienu parasto simbolu, kas aizvieto visus zelta diska simbolus uz ruļļiem. <i>Super Spin</i> spēle garantē laimestu nesošu kombināciju. |

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










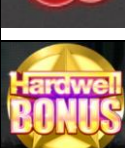
Kopējā teorētiskā izmaksu spēlētājam ir (RTP) – 96.04%

| | |
|----------------------|------------------------|
| Maksimālais laimests | 5000 x maksimālā likme |
| Laimestu biežums (%) | Aptuveni 22.8% |
| Džekpots | Nav |

LAIMESTA SAŅEMŠANAS NOSACĪJUMI

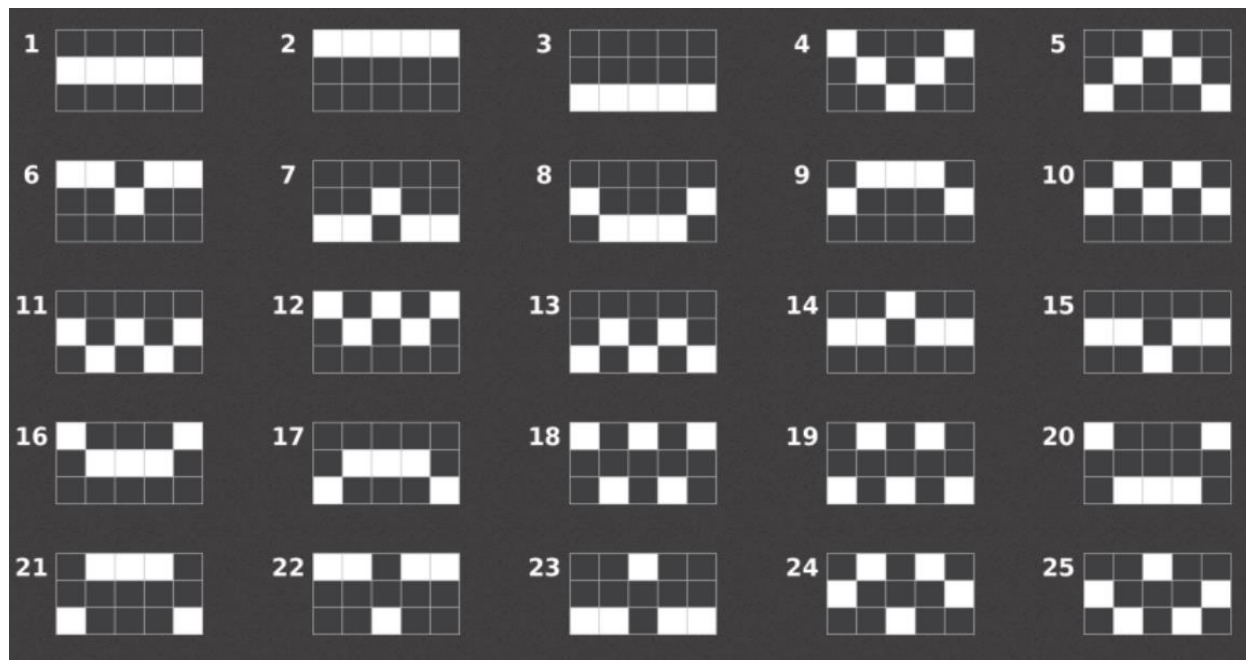
- Izmaksas līniju laimesti tiek noteikti no līnijas kreisās puses uz labo.
- Tikai par visvairāk laimējušo kombināciju aktīvajā izmaksu līnijā tiek samaksāts.
- Darbības traucējumu gadījumā visas izmaksas un papildu spēles tiek anulētas.

IZMAKSU TABULA

| SIMBOLS | 5x | 4x | 3x | 2x | LĪNIJA | SCATT | ĪPAŠĀ FUNKCIJA |
|---|-----|-----|-------------------|-------------------|--------|-------|---|
|  | | | | | | | Aizvieto visus simbolus, izņemot bonusa simbolus un <i>Mystery</i> simbolus |
|  | 500 | 100 | 50 | | x | | |
|  | 300 | 60 | 30 | | x | | |
|  | 250 | 50 | 25 | | x | | |
|  | 200 | 40 | 20 | | x | | |
|  | 100 | 25 | 10 | | x | | |
|  | 80 | 20 | 8 | | x | | |
|  | 60 | 15 | 6 | | x | | |
|  | 50 | 12 | 5 | | x | | |
|  | 40 | 10 | 4 | | x | | |
|  | | | 20 bonusa gājieni | 10 bonusa gājieni | | x | Piešķir bonusa gājienus ar uzlabotajiem ruļļiem. |

IZMAKSU LĪNIJAS

Apbalvotas tiek izmaksu līnijās uzgrieztās noteiktās kombinācijas. Tiek izmaksāts tikai lielākais aktīvās izmaksas līnijas laimests. Tiek pievienoti laimesti no citām izmaksu līnijām.



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 „Olympic Casino Latvia” izskata pretenziju un sniedz rakstveida atbildi.