

Spēļu automātu video spēles Money Train 2 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>Money Train 2</i>
Spēles veids	Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	5 cilindri, 40 izmaksu līnijas
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>Relax Gaming Limited</i>

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.10
Max likmes vērtība (€)	50

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 0.10€, kas ir vienas minimālas likmes apmērs.

5. Spēles norise:

“Wild” simbols



- “Wild” simbols aizstāj visus spēles simbolus, izņemot “Bonus” simbolu.
- Lai aizstājējsimboli pildītu savu funkciju, tiem jāatrodas uz aktīvas izmaksu līnijas starp vienādiem spēles simboliem.
- Izmaksāts tiek tikai lielākais iespējamais laimests no katras kombinācijas, kas ietver aizstājējsimbolu.

“Re-spin” papildgrieziena



- Divi jebkur laukumā esoši “Bonus” simboli aktivizē “Respin” papildgrieziena bonusu.
- Katrs “Bonus” simbols atklāj nejašu laimesta reizinātārvērtību, kuras tiek saskaitītas kopā un

aktivizēti papildgriezieni, lai iegūtu uzvarošo kombināciju.

- Iegūstot uzvarošo kombināciju, papildgriezieni noslēdzas un iegūtais laimests tiek sareizināts ar iepriekš iegūtajām reizinātārvērtībām.
- Tāpat katrs papildgrieziena, kurā netiek iegūta uzvarošā kombinācija, paaugstina laimesta reizinātāju par 1x.

“Money Cart” bonusa spēle



- Trīs vai vairāk “Bonus” simboli aktivizē “Money Cart” bonusa spēli.
- Bonusu var palīdzēt aktivizēt arī “persistent” simboli, kuri funkcionē, kā “Bonus” aizstājējsimboli.
- Raunda sākumā bonusa simboli paliek savās vietās un tiem tiek noteikts nejaušs reizinātājs, bet pārējie spēles simboli tiek izņemti no spēles lauka.
- Bonusa spēles mērķis uz uz tukšajiem laukiem savākt pēc iespējas vairāk simbolu ar reizinātājiem, kas tiek saskaitīti kopā un reizinātājs tiek piemērots griezienu vērtībai.
- Bonusa spēle tiek uzsākta ar 3 griezieniem, kuri tiek atjaunināti katru reizi, kad uz rulliem nonāk papildus reizinātāj simbols.
- Aizpildot rulli, tiek aktivizēts papildu rullis.
- Bonusa spēles laikā var maksimāli iegūt divus papildrullus.
- Papildus reizinātāju simboliem uz rulliem var parādīties arī citi simboli, kur katram no tiem ir sava papildus funkcija:



- - “Payer” pievieno visiem laukumā esošajiem simboliem nejaušu reizinātārvērtību;



- - “Collector” simbols spēles laukumā parādās ar savu vērtību, kā arī tai pievieno pārējo laukumā esošo vērtību kopsummu;



- - “Collector/Payer” simbols spēles laukumā parādās ar savu vērtību, pievieno tai pārējo laukumā esošo vērtību kopsummu un attiecīgi kopējā vērtība tiek pievienota pārējiem simboliem;



- - “Sniper” dubulto 3-8 simbolu vērtības, bonusa laikā darbība var notikt atkārtoti;



- - “Necromancer” aktivizē 2-7 jau iepriekš izmantotus īpašo simbolu bonusus;



- - “Reset Plus” iegūstot kādu no parastajiem vai bonusa simboliem, griezienus

- skaits atjaunojas uz četri;
- “Persistent Payer/Sniper/Collector” – simboli savu funkciju pilda katra grieziena laikā līdz bonusa spēles beigām.
- Bonusa spēle noslēdzas brīdī, kad ir beigušies pieejamie griezieni, pēc kā tiek aprēķināts un izmaksāts kopējais grieziena vērtības reizinājums.
- Bonuss var noslēgties arī gadījumā, ja reizinātājs sasniedz x50 000, kas ir maksimālais reizinātājs.

“Buy Feature” funkcija



- Bonusa spēli iespējams arī aktivizēt to iegādājoties caur “Buy Feature” funkciju, kur atkarībā no grieziena vērtības konkrēta summa tiek noņemta no spēles bilances.
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 - 50 000 x likmes vērtība

IZMAKSAS NOTEIKUMI GALVENAJĀ SPĒLĒ

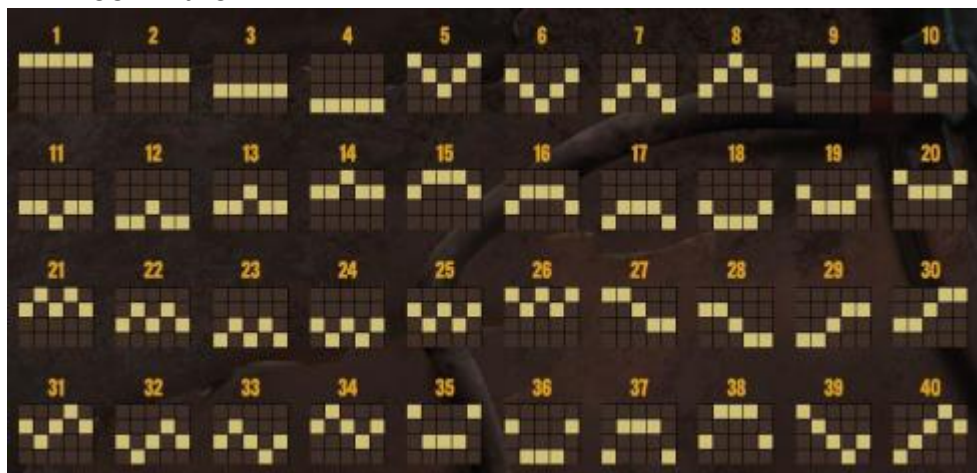
- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas, izņemot par izkaisītajiem laimestiem.
- Visas laimējošās kombinācijas tiek skaitītas no kreisās uz labo pusi. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā ruļļa.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

IZMAKSU TABULA

PAYTABLE			
YOUR CURRENT BET IS: 0.10			
5 • 2	5 • 1	5 • 0.90	5 • 0.80
4 • 0.40	4 • 0.30	4 • 0.25	4 • 0.20
3 • 0.08	3 • 0.06	3 • 0.05	3 • 0.05
5 • 0.50	5 • 0.40	5 • 0.35	5 • 0.30
4 • 0.10	4 • 0.10	4 • 0.07	4 • 0.07
3 • 0.02	3 • 0.02	3 • 0.02	3 • 0.02

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:

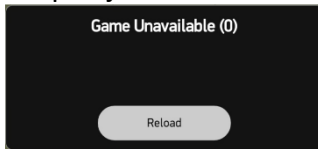
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos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

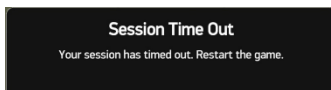
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

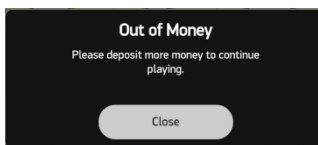
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums par kļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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