

Spēļu automātu video spēles Nitropolis 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>Nitropolis 2</i>
Spēles veids	Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros un mobilās ierīcēs)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	6 cilindri, līdz 191 102 976 izmaksu līnijam
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>ELKAB Studios AB</i>

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.20
Max likmes vērtība (€)	100

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



- Aizstājējsimbols aizstāj visus spēles simbolus, izņemot “Scatter” .
- Lai aizstājējsimbols pildītu savu funkciju tam jāatrodas starp vienādiem spēles simboliem.
- Izmaksātas tiek tikai lielākais iespējamais laimests no katras kombinācijas, kas ietver aizstājējsimbolu.

“Nitro Reels” opcija



- “Nitro Reels” var parādīties jebkur uz spēles lauka un tie var ietvert no 4 līdz 12 vienādiem simboliem palielinot izmaksas līniju skaitu līdz maksimums 191 102 987 izmaksu līnijām.

“Nitro Booster” opcija



- “Nitro Booster” piedāvā 8 dažādas papildfunkcijas, kas var tikt aktivizētas spēles laikā konkrētās funkcijas simbolam parādīties lauciņos virs spēles lauka:



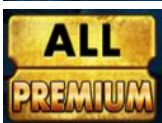
- “Winning Respin” opcija - “Nitro Reels” un bonusa simboli paliek savās vietās pārējiem simboliem griežoties no jauna palielinot iespēju laimēt;



- “Both Ways” – Laimesti tiek izmaksāti gan no labās uz kreiso pusi, gan no kreisās uz labo pusi;






- “All Wild” – Visi paliekošie un jaunie “Nitro Reels” ietvers tikai aizstājējsimbolus;



- “All Premium” – Visi uz spēles lauka esošie “Nitro Reels” ietvers tikai augstākās vērtības spēles simbolus;



- “All Match” – Uz spēles lauka esošie “Nitro Reels” ietvers tos simbolus, kas atradīsies viņiem līdzās pa kreisi uz nākamā spēles ruļļa;

-  "Nitro Wild" – "Nitro Reels", kas nonāks uz konkrētā spēles ruļļa ietvers tikai aizstājējsimbolus;
-  "Nitro Upgrade" – "Nitro Reels", kas nonāks uz konkrētā spēles ruļļa tiks palielināti un ietvers vairāk spēles simbolus;
-  "Nitro Match" - "Nitro Reels" ietvers tos simbolus, kas atradīsies viņiem līdzās pa kreisi uz nākamā spēles ruļļa.

Bezmaksas griezienu bonusa spēle



- Trīs vai vairāk "Scatter" simboli aktivizē bezmaksas griezienu bonusu.
- "Scatter" simboli var parādīties arī "Nitro Reels" formātā, taču tie jebkurā gadījumā tiks uzskaitīti kā viens simbols.
- Atkarībā no iegūto "Scatter" simbolu skaita, spēlētājam tiek piešķirti 10-25 griezieni, kuru laikā iegūtās "Nitro Reels" simbolu kopas saglabā savu pozīciju līdz pat bonusa beigām.
- Bonusa laikā iespējams iegūt papildu griezienus.
- Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar to pašu griezienu vērtību kā spēlēts līdz tam.
- Noslēdzoties bezmaksas griezieniem iegūtais laimests tiek pievienots kopējai bilancei.

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 - 10 000 x likmes vērtība

IZMAKSAS NOTEIKUMI GALVENAJĀ SPĒLĒ

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas, izņemot par izkaisītajiem laimestiem.
- "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

6		0.60		0.18		0.16		0.14
5		0.40		0.16		0.14		0.12
4		0.30		0.14		0.12		0.10
3		0.20		0.12		0.10		0.08
6		0.10		0.10		0.10		0.10
5		0.07		0.07		0.07		0.07
4		0.06		0.06		0.05		0.05
3		0.05		0.05		0.04		0.04
6		0.08		0.08		0.08		0.08
5		0.06		0.06		0.06		0.06
4		0.05		0.05		0.04		0.04
3		0.03		0.03		0.02		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:

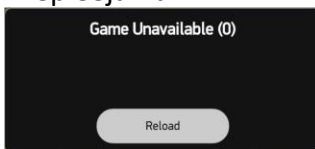
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos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

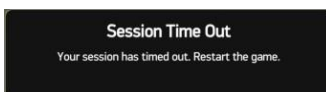
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

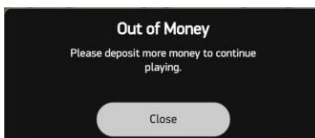
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums parkļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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