

## Spēļu automātu video spēles PSYCHO noteikumi

### 1. Azartspēļu organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruņa numurs:

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

### 2. Spēles nosaukums un veids:

Spēles nosaukums	<i>Psycho</i>
Spēles veids	Spēļu automāts
Cilindri/ruļļi, līnijas	5 cilindri, 25 spēles līnijas
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukums	NextGen Gaming

### 3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.25
Max likmes vērtība (€)	62.50

### 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:

- Spēles „Psycho” mērķis ir iegūt laimesta simbolu kombinācijas, griežot cilindrus.
- Spēle ir paredzēta spēlēšanai izmantojot gan skārienjūtīgas mobilās ierīces – viedtālruņus, planšetdatorus, gan personālo datoru.
- Spēlējot spēli uz skārienjūtīgām mobilām ierīcēm, pogu novietojums spēles ekrānā var atšķirties no noteikumos aprakstītā.

Spēles papildus opcijas:

#### Wild simbols

- *Wild* simbols (ar tekstu „Wild”) aizvieto jebkuru citu simbolu, izņemot *Scatter* simbolu, lai veidotu pēc iespējas vērtīgāku laimesta kombināciju.
- Ja uz cilindriem izkrīt 2 vai vairāki *Wild* simboli, par tiem tiek piešķirts laimests saskaņā ar laimestu tabulu.
- Ja tiek iegūts laimests un kāds no laimestu veidojošajiem simboliem ir *Wild* simbols, šim laimestam pēc nejaušības principa var tikt piešķirts papi lds laimesta koeficients x2, x3, x4, x5, x10 vai x20.

### Scatter simboli

- Kā *Scatter* simbols darbojas simbols, uz kura attēlota māja un teksts *Scatter*.
- Ja pamatspēles laikā izkrīt 3 vai vairāki *Scatter* simboli vienlaicīgi jebkurā pozīcijā uz cilindriem, tiek aktivizēta bezmaksas griezienu papildspēle.
- Ja izkrīt 2 vai vairāki *Scatter* simboli jebkurā pozīcijā uz cilindriem pamatspēles laikā, par tiem tiek saņemts laimests, kas tiek pievienots kopējam kredītpunktu daudzumam.
- Par šiem simboliem laimests tiek izmaksāts, pareizinot noteiktu kredītpunktu skaitu ar likmi.

### Riska papildfunkcija

- Spēlētājam ir iespēja riskēt ar pēc griezienu iegūto laimestu un to dubultot vai četrkāršot.
- Lai riskētu ar laimestu, pēc veiksmīgā griezienu, kurā iegūts laimests, jānospiež poga ar kāršu mastu simboliem ekrāna labajā apakšējā stūrī.
- Spēlētājam tiek dota iespēja atminēt aizklāto kārti – tās krāsu (lai laimestu dubultotu) vai mastu (lai laimestu četrkāršotu).
- Ja spēlētājs ir uzminējis kārti krāsu, tas var saņemt dubultotu laimestu.
- Ja spēlētājs ir uzminējis kārti mastu, tas var saņemt četrkāršotu laimestu.
- Pēc veiksmīga minējuma spēlētājs var riskēt vēlreiz minēt aizklāto kārti, lai vēlreiz dubultotu vai četrkāršotu laimestu.
- Ar laimestu var riskēt līdz pat 5 reizēm.
- Ja spēlētājam neizdodas atminēt aizklātās kārti krāsu vai mastu, tas zaudē griezienu laimestu un iegūto laimestu.

### Bezmaksas griezienu (Free Spins) papildspēle

- Ja uz ekrāna vienlaikus izkrīt trīs vai vairāki *Scatter* simboli jebkurā pozīcijā uz cilindriem, tiek aktivizēta bezmaksas griezienu papildspēle un spēlētājam tiek piešķirti bezmaksas griezieni atkarībā no izkritušo *Scatter* simbolu skaita, kuri aktivizēja papildspēli:

<i>Scatter</i> simbolu skaits	Iegūto bezmaksas griezienu skaits
3	10
4	15
5	20

- Bezmaksas griezienu papildspēles laikā uz cilindriem *Wild* simboli ir izkārtoti daudz biežāk.
- Ja bezmaksas griezienu papildspēles laikā tiek iegūts laimests un kāds no laimestu veidojošajiem simboliem ir *Wild* simbols, šim laimestam pēc nejaušības principa var tikt piešķirts papildus laimesta koeficients x2, x4, x6, x8, x10, x20 vai x40.
- Bezmaksas griezienu papildspēles laikā var tikt aktivizēti papildus bezmaksas griezieni.
- Papildspēles laikā griezieni tiek veikti ar tādu pat likmi, kāda tā bija papildspēles aktivizēšanas laikā.

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

Kopējā teorētiskā izmaksa spēlētājam ir (RTP) – 95.57%

#### LAIMESTA SAŅEMŠANAS NOSACĪJUMI

- Laimesta kombinācijām ir jābūtu ar kreiso malējo cilindru un simboliem jāatrodas uz secīgiem cilindriem.
- Ja divas laimesta kombinācijas vienlaikus izkrīt uz vienas aktīvās līnijas, tad par vērtīgāko no tām tiek saņemts laimests.
- Ja vienlaicīgi uz vairākām aktīvajām līnijām izkrīt laimesta kombinācijas, tad šie laimesti tiek summēti un pieskaitīti spēlētāja kontam.

#### IZMAKSU TABULA

 5 ● 1000 4 ● 200 3 ● 25 2 ● 1	 5 ● 250 4 ● 100 3 ● 20 2 ● 1	
 VIENA VEIDA 5 ● 200 4 ● 50 3 ● 15	 5 ● 150 4 ● 30 3 ● 10	
 5 ● 150 4 ● 30 3 ● 10	 VIENA VEIDA 5 ● 125 4 ● 25 3 ● 5	 VIENA VEIDA 5 ● 100 4 ● 20 3 ● 5

Izmaksu līniju laimesti tiek sareizināti ar likmes summu

#### AIZSTĀJĒJSIMBOLS



5 ● 1250  
4 ● 250  
3 ● 25  
2 ● 2

AIZSTĀJĒJSIMBOLS aizstāj visus simbolus, izņemot IZKAISĪTOS SIMBOLUS

#### IZKAISĪTAIS SIMBOLS

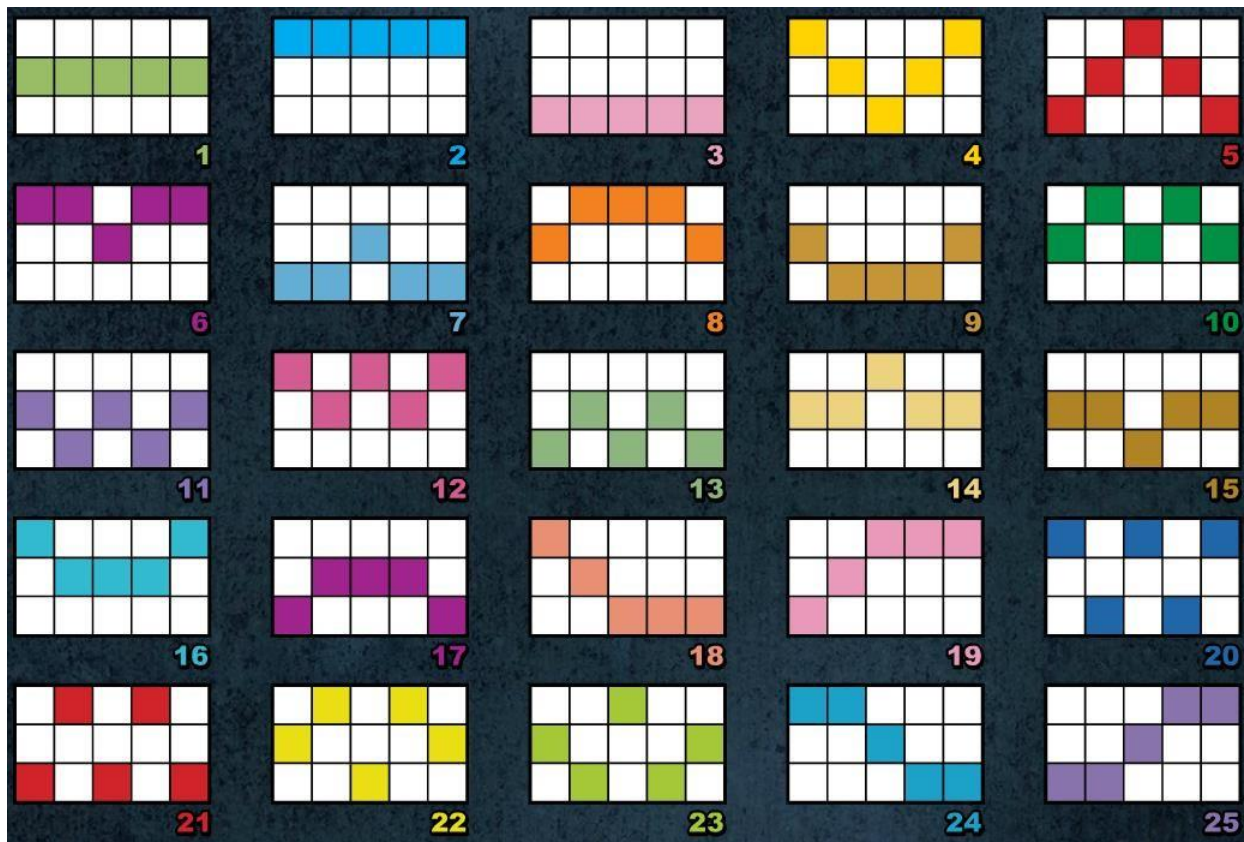


5 ● 2500  
4 ● 375  
3 ● 50  
2 ● 25

Izkaisīto simbolu laimesti ir sareizināti ar likmi

## IZMAKSU LĪNIJAS

Spēles laikā ir aktivizētas visas 25 spēles 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”. 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 „Olybet Latvia” izskata pretenziju un sniedz rakstveida atbildi.