

SIA „Olybet Latvia”
Kronvalda bulv.3, Rīgā, LV-1010, tel. 67892975
Spēles „The Invisible Man” noteikumi
NetEntertainment spēles programma

Spēles veids: tiešsaistes spēļu automātu video spēle.

Cilindru un līniju skaits: 5 cilindri un 20 spēles līnijas.

Spēles laimesta procents: 96.4%.

Azartspēlē izmantojamie maksāšanas līdzekļi:

Naudu savā kontā un tālāk attiecīgās spēles bilancē spēlētājs var ie- skaitīt no:

sava bankas konta, kā tiešo maksājumu vai izmantojot banklink pa- kalpojumus,
bankas kartes.

Minimālā likme vienai spēles līnijai: 0.01 kredītpunkts.

Minimālā likme vienam spēles gājienam: 0.20 kredītpunkti.

Maksimālā likme vienai spēles līnijai: 5 kredītpunkti.

Maksimālā likme vienam spēles gājienam: 100 kredītpunkti.

Maksimālais līnijas laimests pamatspēlē: 5 000 kredītpunkti.

Maksimālais laimests papildspēlē: nav konkrēti nosakāms.

Spēles apraksts

Spēles „The Invisible Man” mērķis ir iegūt laimesta simbolu kombinācijas, griežot cilindrus.

Likmes kredītpunktu vērtību var izvēlēties spiežot „-” un „+” po- gas zem „Coin Value”.

Kopējā spēles griezienu likme = likmes kredītpunktu vērtība X likmes līmenis X 20. Spēle tiek spēlēta ar fiksētu aktīvo spēles līniju skaitu – 20 aktīvām spēles līnijām (reāli 20 X 2 likmju līnijām, jo laimesta kombinācijas tiek skaitītas gan no kreisā malējā, gan no labā malējā cilindra) un 1-10 likmes līmeņiem.

Likmes līmeni var izvēlēties spiežot „-” un „+” pogas zem „Level”.

Nospiežot apaļu pogu ar bultiņu simboliem zem cilindriem, tiek ie- griezti cilindri ar izvēlēto kredītpunktu vērtību.

Nospiežot „Bet Max”, tiek aktivizēts 10.likmes līmenis, ar izvēlēto lik- mes kredītpunktu vērtību. Nospiežot vēlreiz pogu „Bet Max”, tiek veikts grieziens ar 10.likmes līmeni un izvēlēto likmes kredītpunktu vērtību.

Gājienu var veikt, izmantojot arī „Autoplay” funkciju. Noklikšķinot uz „Autoplay” pogas, atveras saraksts ar iespējām. Automātisko griezienu skaitu var izvēlēties no saraksta, noklikšķinot uz vēlamā au- tomātisko griezienu skaita.

Laimesti tiek aprēķināti saskaņā ar laimestu tabulu. Līnijas laimests = laimesta koeficients pēc tabulas X likmes kredītpunktu vērtība X likmes līmenis. Laimestu tabulu var atvērt, nospiežot pogu „i”.

Ja uz vienas aktīvās līnijas izkrīt vairākas laimestu kombinācijas, tad tiek izmaksāts viens, lielākais laimests.

Ja vienā griezienā laimesti izkrīt uz vairākām līnijām, tad šie laimesti tiek summēti un pieskaitīti spēlētāja kontam.

Informācijas lapa:

Nospiežot uz „i”, var piekļūt pie norādēm dažādiem spēles elementiem.

Nospiežot malējās bultiņas ekrāna kreisajā apakšējā stūrī, iespējams atvērt nākamo/iepriekšējo sadaļu ar informāciju par laimestu kombinācijām un papildspēlēm.

Nospiežot vidējo bultiņu, var iziet no informācijas lapas un atgriezties spēlē.

Spēles līnijas:

Spēles laikā ir aktivizētas visas 20 spēles līnijas (reāli 20 X 2 likmju līnijas, jo laimesta kombinācijas tiek skaitītas gan no kreisā malējā, gan no labā malējā cilindra).

Ir atšķirība starp līnijas likmi un kopējo likmi. Līnijas likme norāda, kāda likme ir izdarīta uz 1 spēles līniju. Kopējā likme norāda, kāda likme ir izdarīta kopā uz vienu griezienu.

Par izmaksām:

Laimesta kombinācijām ir jāsākas ar kreiso malējo cilindru vai labo 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.

Spēles papildiezīmes

„Wild” simbols

„Wild” simbols (ar tekstu „Wild”) aizvieto jebkuru citu simbolu pamatspēles un bezmaksas griezienu laikā, lai izveidotu iespējami vērtīgākās laimesta kombinācijas. Spēlē ir divi „Wild” simboli – policista „Wild” simbols un Griffina „Wild” simbols. Policista „Wild” simbols var izkrist tikai uz 1.cilindra un par katru izkritušo poli-

cista „Wild” simbolu tiek piešķirti 5 papildus bezmaksas griezieni, kuru laikā policista „Wild” simbols pēc katra griezienu pārvietošanas horizontāli pa labi uz nākamo cilindru. Griffina „Wild” simbols var izkrist tikai uz 5.cilindra un par katru izkritušo Griffina „Wild” simbolu tiek piešķirti 5 papildus bezmaksas griezieni, kuru laikā Griffina „Wild” simbols pēc katra griezienu pārvietošanas horizontāli pa

kreisi uz nākamo cilindru.

Ja policista „**Wild**” simbols un Griffina „**Wild**” simbols, pārvietojoties pa cilindriem, satiekas, tie savienojas un tiek aktivizēta bezmaksas griezienu papildspēle.

Bezmaksas griezienu papildspēle

Bezmaksas griezienu papildspēle var tikt aktivizēta, kad policista „**Wild**” simbols un Griffina „**Wild**” simbols, pārvietojoties pa cilindriem, satiekas. Spēlētājam tiek piešķirti 10 bezmaksas griezieni.

Bezmaksas griezienu papildspēles laikā policista „**Wild**” simbols un Griffina „**Wild**” simbols var izkrist uz jebkura no pieciem cilindriem.

Jabezmaksas griezienu papildspēles laikā policista „**Wild**” simbols un Griffina „**Wild**” simbols, pārvietojoties pa cilindriem, satiekas, tie savienojas un spēlētājam tiek piešķirti vēl papildus 4 bezmaksas griezieni.

Bezmaksas griezienu papildspēles laikā virs cilindriem kreisajā un labajā pusē parādās attiecīgi Griffina un policista „**Wild**” simbolu aktivitātes mērītāji.

Katram aktivitātes mērītājam ir 8 sadaļas. Aktivitātes mērītāja 1 sadaļa tiek aizpildīta par katru reizi, kad uz cilindriem izkritušais „**Wild**” simbols pārvietojas horizontāli par 1 vietu pa labi vai pa kreisi pēc katra griezienu. Ja viens no aktivitātes mērītājiem tiek aizpildīts pirms beidzas bezmaksas griezienu papildspēle, pēc bezmaksas griezieniem tiek aktivizēta 1 no 2 papildiespējām – Policista griezienu iespēja vai Griffina bonusa iespēja. Papildspēles laikā griezieni tiek veikti ar tādu pat likmi, kāda tā bija papildspēles aktivizēšanas laikā.

Bezmaksas griezieni pēc spēles aktivizēšanas tiek sākti automātiski. Kad papildspēle ir beigusies, ekrānā tiek parādīts bezmaksas griezienu laikā iegūtais kopējais laimests.

Policista griezienu iespēja

Policista griezienu iespēja tiek aktivizēta, kad policista „**Wild**” simbola aktivitātes mērītājis ir aizpildīts pirms beidzas bezmaksas griezienu papildspēle.

Spēlētājam tiek piešķirti 3 bezmaksas griezieni, kuru laikā uz cilindriem pēc nejaušības principa ir izkārtoti 5 degošie „**Wild**” simboli, lai izveidotu iespējami vērtīgākās laimesta kombinācijas. Policista „**Wild**” simbols un Griffina „**Wild**” simbols uz cilindriem šo bezmaksas griezienu laikā var izkrist tikai pēc 5 degošo „**Wild**” simbolu parādīšanās uz cilindriem.

Griffina bonusa iespēja

Griffina bonusa iespēja tiek aktivizēta, kad Griffina „**Wild**” simbola aktivitātes mērītājis ir aizpildīts pirms beidzas bezmaksas griezienu

papildspēle.

Spēlētājam tiek piešķirta iespēja izvēlēties 3 vietās aizklāti no 1-5 lauciņiem. Katrā no 3 vietām spēlētājs var atklāt un iegūt 3 kredītpunktu laimestus, 1 papildus laimesta koeficientu un 1 izvēli noslēdzošo lauciņu.

Ja spēlētājs ir atklājis un ieguvis kredītpunktu laimestu, laimests tiek pieskaitīts bonusa iespējas kopīgajam laimestam un spēlētājs var turpināt izvēlēties nākamo aizklāto laimestu.

Ja spēlētājs ir atklājis un ieguvis papildus laimesta koeficienta laimestu, tas palielina ar katru reizi kopējo laimesta koeficientu par 1 (maksimālais iespējamais laimesta koeficients ir x4) un spēlētājs var turpināt izvēlēties nākamo aizklāto laimestu. Bonusa iespējas beigās kopējais iegūtais bonusa laimests tiek reizināts ar kopējo iegūto laimesta koeficientu.

Ja spēlētājs ir atklājis izvēli noslēdzošo lauciņu, konkrētajā vietā spēlētājs beidz izvēlēties papildus laimestus un turpina izvēli no jauna nākamajā vietā. Ja 3.vietā spēlētājs ir atklājis izvēli noslēdzošo lauciņu, tad bonusa iespēja tiek beigta.

Pogas:

| | |
|---------------------------|--|
| i | Atver informācijas sadaļu, kurā aprakstīta spēle un tās dažādas sastāvdaļas. |
| Pogas zem „Coin Value” | Palielina vai samazina kredītpunktu vērtību |
| Pogas zem „Level” | Palielina vai samazina likmes līmeni |
| Bet Max | Aktivizē visus spēles veidus ar maksimālo likmes līmeni |
| Auto Play / Stop | Automātiski veic noteiktu griezienu skaitu pēc kārtas./ Beidz automātiskos griezienus. |
| Apaļa poga zem cilindriem | Sāk griezienus. / Aptur griezienus |

Spēles iestatījumi

Lai piekļūtu spēles iestatījumiem, jānospiež uzgriežņa atslēgas simbols:

Quick spin – ieslēgt / izslēgt ātro griezienu funkciju (nav pieejams visos kazino).

Intro screen - ieslēgt / izslēgt intro skatu.

Intro movie - ieslēgt / izslēgt ievadfilmiņu.

Spacebar to spin - ieslēgt / izslēgt „spacebar” taustiņa funkciju.

Game history – atvērt spēles vēstures logu (nav pieejams spēlējot **PLAYING FOR FUN** režīmā).

Spēles beigas

Spēle beidzas, ja spēlētāja rīcībā vairs nav kredītpunktu, vai spēlētājs

pats vēlas beigt spēli. Lai saņemtu laimestu, iespējams pārskaitīt naudu uz savu kontu, izmantojot vienu no pieejamajiem transakciju veidiem.

Laimesta saņemšanas norise

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/pārskai- tījuma veidiem:

uz bankas kontu ar tiešu maksājumu vai izmantojot banklink pakalpojumus,
uz bankas karti.

Laimestiem nav izmaksu limita. Tie tiek izmaksāti nākamajā dienā pēc transakcijas pieprasīšanas. Pirmā šāda transakcija var aizņemt ilgāku laiku, līdz 10 darba dienām.

Izmaksā tos laimestus, kas ir laimēti saskaņā ar tiešsaistes spēlē esošajiem spēles noteikumiem un laimējošo kombināciju tabulu. 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.

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 Kronvalda bulvārī 3., Rīgā, LV-1010, norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi.

15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju un sniedz rakstveida atbildi.

SIA „Olybet Latvia”

19.03.2021.