

Spēļu automātu video spēles The Ruby Megaways 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>The Ruby Megaways</i>
Spēles veids	Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros un mobilās ierīces)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	6 cilindri, izmaksu līniju veids “Megaways” (līdz 117649 izmaksu līnijām)
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>ISB Technology Sarl</i>

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.20
Max likmes vērtība (€)	20

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:

“Megaways” izmaksu līnijas

- Katrā griezienā var iegūt līdz 117 649 laimestu variantiem.
- Laimestus piešķir par blakus simboliem no kreisās uz labo pusi, sākot ar 1. cilindru, neatkarīgi no simbolu izmēra.

“Wild” simbols

- “Wild” simbols aizstāj jebkurus simbolus, izņemot “Bonus” simbolus, lai izveidotu laimējušas kombinācijas.
- “Wild” simbols parādās tikai “Top tracker” (pirmajā rindā).

“Cascading Wins” papildfunkcija

- Pēc cilindru griešanās simboli apstājas savās pozīcijās, izveidojot noteiktu skaitu "Megaways".
- Ja ir iegūts laimests, sākas kaskāde.
- Laimējušajās pozīcijās esošie simboli uzsprāgst, un to vietā iekrīt jauni simboli.
- Kaskādes turpinās, līdz uz spolēm vairs neizveidojas jauni laimesti.
- Laimējušie simboli "Top tracker" tiks nomainīti, simboliem pārbīdoties no labās uz kreiso pusi.
- "Cascading wins" laikā līniju skaits ir tāds pats kā sākotnējā laimējušajā griezienā.
- "Bonus" simboli neuzsprāgst: tie paliek uz ekrāna, līdz vairs neizveidojas jauni laimesti.

"Mystery" simbols

- Pēc nejaušības principa jebkurā griezienā uz ekrāna var parādīties vairāki "Mystery" simboli.
- Visi "Mystery" simboli pārvērtīsies par identisku simbolu, kas nav "Wild" vai "Bonus" simbols.

"Free Spins" bonusa spēle

- 4 "Bonus" simboli jebkur uz spolēm iedarbinās 12 bezmaksas griezieni.
- Par katru papildu "Bonus" simbolu tiks pievienoti 5 vai vairāk bezmaksas griezieni, nepārsniedzot 27.
- Funkcijas laikā var laimēt vēl vairāk bezmaksas griezienus, iegūstot 3 vai 4 "Bonus" simbolus tikai "Top tracker".
- 3 "Bonus" simboli dod +5 bezmaksas griezieni, savukārt 4 "Bonus" simboli dod 10 bezmaksas griezienus.
- Bonusa spēles laikā "Bonus" simboli var parādīties tikai "Top tracker".
- "Free Spins" bonusa spēles laikā ir aktivizēts neierobežots laimesta reizinātājs, sākot ar x1.
- Pēc katra "Cascading win" reizinātājs pieaug par x1.
- Ar jauno reizinātāju sareizina nākamo bezmaksas griezienu laimestu neatkarīgi no tā, vai tas iegūts šajā pašā kaskāžu sērijā vai vienā no nākamajiem bezmaksas griezieniem.

"The Ruby Bet" funkcija

- "The Ruby Bet" cena ir kopējā likme, reizināta ar 75 (1 500 monētu).
- "The Ruby Bet" griezienā tiek garantēta "Free Spins" bonusa spēle.

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 - 2416 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.
- Katras kombinācijas laimests “Izmaksu Tabulā” tiek norādīts skaitļos. Laimēto kredītu daudzums atkarīgs no izvēlētas vērtības monētai. Laimēto kredītu skaitu aprēķina, reizinot kopējo laimēto monētu skaitu ar jūsu izvēlēto monētas vērtību.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

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.

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 jāizver 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:

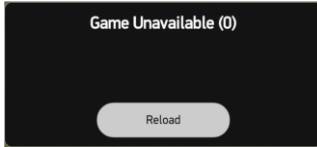
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos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

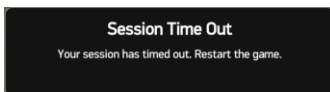
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

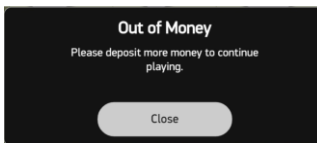
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums par kļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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