

Spēļu automātu video spēles Da Vinci Muse 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>Da Vinci Muse</i>
Spēles veids	Video spēļu automāts, kas paredzēts spēlēšanai skārienjūtīgās mobilās ierīces (mob. telefons, planšete) un personālos datoros.
Cilindri/ruļļi, līnijas	5 cilindri, 20 izmaksu līnijas
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukums	High 5 Games

3. Spēles dalības maksa (likme):

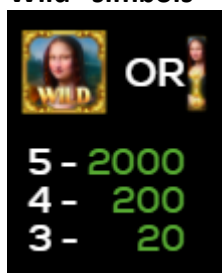
Min likmes vērtība (€)	0.20
Max likmes vērtība (€)	200








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







-  simbols aizstāj visus regulārus simbolus, izņemot ,  un  simbolus, lai veidotu laimesta kombinācijas.
-  simbols aizstāj visus simbolus, izņemot  un  simbolus, lai veidotu laimesta kombinācijas.

“Beat Boxes” funkcija

- Ja uz spēles laukuma izkrit  simbols, šī pozīcija būs atzīmēta ar rāmi - .
- Ja simboli, atzīmēti ar krāsaino rāmi, ir daļa no laimesta kombinācijas, tad laimests būs dubultots.
- Pēc laimesta saņemšanas krāsainais rāmis pazudis.



“Locked Wilds” funkcija

- Ja uz spēles laukuma ir pilns cilindrs ar  rāmjiem vai  simboliem, uzreiz pēc laimesta saņemšanas, bet pirms pazudēšanas, šis cilindrs būs aizvietots ar līpīgo  simbolu uz nākamiem trīs griezieniem.
- Kad uz cilindra izkrit  simbols, tas kļūs par aktivizēto cilindru.
- Aktivizētie cilindri palīdz aktivizēt bezmaksas griezienus.

Bezmaksas griezieni


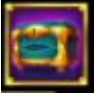




- Pamatspēles laikā, aktivizējot visus piecus cilindrus caur “Locked Wilds” funkciju, aktivizēsies bonusa spēle ar 10 bezmaksas griezieniem.
- Bezmaksas griezienu spēli atkārtoti aktivizēt nav iespējams.
- Bezmaksas griezienu spēle būs izspēlēta ar to pašu likmi, kāda bija bezmaksas griezienu aktivizēšanas brīdī.
- Laimests kas ir iegūts bezmaksas griezienu laikā, būs pievienots kopējai bilancei bezmaksas griezienu beigās.

“Random Wilds” funkcija

- Bezmaksas griezienu laikā, nejauša kārtā uz spēļu laukuma var būt pievienoti  simboli, kas aizņem visu cilindru.
- Ja  simbols ir daļa no laimesta kombinācijas, laimests būs izmaksāts x2.

“Pick Bonus” funkcija

- Ja uz spēles laukuma izkrit trīs vai vairāk  simboli, aktivizējas “Pick Bonus” funkcija:
 - Trīs  simboli piešķir 4 izvēles iespējas;

- Četri  simboli piešķir 5 izvēles iespējas;
- Pieci  simboli piešķir 6 izvēles iespējas.
- Uz spēles laukuma parādīsies dārgumu lādes dažādos līmeņos un spēlētājs izmanto savas izvēles iespējas, lai saņemtu laimestu.
- Dārgumu lādē var piešķirt:
 -  lāde piešķir attēloto uz tā kredītpunktu vērtību;
 -  lāde piešķir attēloto uz tā kredītpunktu vērtību un pārceļ spēli uz nākamo līmeni;
 -  lāde beidz "Pick Bonus" funkciju;
 -  lāde piešķir reizinātāju x2 visiem iepriekš laimētiem kredītpunktiem "Pick bonus" funkcijas laikā.

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

Kopējā teorētiskā izmaksa spēlētājam ir (RTP) – 90-97%

Maksimālais laimests (ja max likmes vērtība pie noteiktā RTP) – 4237 x likmes vērtība

LAIMESTA SAŅEMŠANAS NOSACĪJUMI UN IZMAKSU TABULA

- Visi 5 cilindri vienmēr ir spēlē.
- *Scatter* simbols nodrošina laimestu (*Win*) jebkurā pozīcijā uz spēlētajiem ruļļiem.
- Laimesti (*Wins*) tiek parādīti kredītos, ja vien tie nav atzīmēti kā valūta.
- *Scatter* simboli, kas parādās jebkurā pozīcijā uz ruļļiem ar valūtas vērtību, piešķir *Scatter* izmaksu.

IZMAKSU TABULA pamatspēles laikā

			
5 - 200	5 - 200	5 - 100	5 - 100
4 - 100	4 - 100	4 - 50	4 - 50
3 - 15	3 - 15	3 - 10	3 - 10

 5 - 50 4 - 25 3 - 5	 5 - 50 4 - 25 3 - 5	 5 - 50 4 - 25 3 - 5	 5 - 50 4 - 25 3 - 5	 5 - 50 4 - 25 3 - 5
--	--	--	--	---

IZMAKSU TABULA bonusa spēles laikā

 5 - 200 4 - 100 3 - 15	 5 - 200 4 - 100 3 - 15	 5 - 100 4 - 50 3 - 10	 5 - 100 4 - 50 3 - 10	
 5 - 50 4 - 25 3 - 5	 5 - 50 4 - 25 3 - 5	 5 - 50 4 - 25 3 - 5	 5 - 50 4 - 25 3 - 5	 5 - 50 4 - 25 3 - 5

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

									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
									
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

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.