

Spēļu automātu video spēles DEMON 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>Demon</i>
Spēles veids	Spēļu automāts, kas paredzēts spēlēšanai skārienjūtīgās mobilās ierīces (mob. telefons, planšete) un personālos datoros.
Cilindri/ruļļi, līnijas	5 ruļļi, 3 rindas, 30 izmaksu līnijas (fiksētas)
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukums	Play'n GO Malta Ltd.

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.30
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 0.30€, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

5. Spēles norise:

One Helluva Nigh free spins



- 2 Wild un Wild maska uzsāk One Helluva Nigh bezmaksas griezienus.
- Lai sāktu bezmaksas gājienu, Wild maskai jāparādās trešajā cilindrā konkrētā gājienu.
- Ja maska parādās cilindra centrā, iegūstat 11 bezmaksas gājienu, ja cilindra augšā vai apakšā, tad sešus bezmaksas gājienu.
- Bezmaksas gājienu iegūtais laimests tiek reizināts ar divi, trīs, pieci vai astoņi.

Portal to Hell



- Ja bezmaksas gājienu laikā *Wild* amuleti atrodas pirmajā un piektajā cilindrā, sākas Elles gājiens. Elles gājienu laikā laimestu reizinātājs darbojas tāpat kā bezmaksas gājienos.
- Kāds no Elles gājienu skaitļiem laimē no četriem līdz astoņiem gājieniem.
- Ja *Wild* maska parādās trešajā cilindrā, viens no skaitļiem starp seši un desmit ir Elles gājiena laimīgais skaitlis.
- Ja *Wild* maska parādās trešā cilindra vidū elles gājiena laikā, atlikušajos elles gājienos laimesta reizinājuma summa tiks divkāršota.
- Elles gājienu ir iespējams atkārtot, elles gājienu laikā laimestu reizinājumu iespējams dubultot tikai vienreiz, līdz visi Elles gājieni ir izspēlēti.
- Atlikušos bezmaksas gājienu būs iespējams izspēlēt, līdz tiks izspēlēti visi Elles gājieni.

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

Kopējā teorētiskā izmaksa spēlētājam ir (RTP) – 96.51%

Laimesta biežums: ļoti augsts (10/10)

Maksimālais laimests (ja max likmes vērtību pie noteiktā RTP) – 2500 x likmes vērtība

LAIMESTA SAŅEMŠANAS NOSACĪJUMI

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.
- Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līniju laimestiem.
- Ja spēle tiek pārtraukta, visa spēles informācija un uzliktās likmes tiks saglabātas, kamēr jūs atkal atvērsiet spēli. Turpiniet spēli no pārtraukuma vietas.
- Simbolu kombinācijas neveidojas, ja pirmais simbols ir uz otrā, trešā, ceturtā vai piektā ruļļa.
- Laimēto kredītu daudzums atkarīgs no izvēlētās likmes vērtības.
- Laimēto kredītu skaitu aprēķina, reizinot kopējo laimēto kredītu skaitu ar jūsu izvēlēto likmes vērtību.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

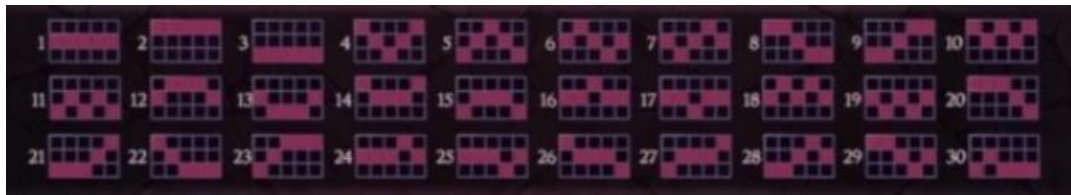
IZMAKSU TABULA

Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

- Simboliem jābūt līdzās uz aktīvas izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā ruļļa.
- Simbolu kombinācijas neveidojas, ja pirmais simbols ir uz otrā, trešā, ceturtā vai piektā ruļļa.
- Regulārās izmaksas parādītas attēlā:

WILD AMULET		WILD MASK		S1		S2		S3		S4		S5	
X5	25.00	X5	12.50	X5	15.00	X5	12.50	X5	10.00	X5	6.25	X5	5.00
X4	5.00	X4	2.50	X4	3.75	X4	2.50	X4	2.00	X4	1.25	X4	1.25
X3	2.00	X3	1.00	X3	1.50	X3	1.00	X3	1.00	X3	1.00	X3	1.00
Substitutes for all symbols!		Substitutes for all symbols except Wild Amulets!		A		K		Q		J		10	
X5	2.50	X5	2.50	X5	2.50	X5	2.50	X5	2.50	X5	2.50	X5	2.50
X4	1.25	X4	1.25	X4	1.25	X4	1.25	X4	1.25	X4	1.25	X4	1.25
X3	0.50	X3	0.50	X3	0.50	X3	0.50	X3	0.50	X3	0.50	X3	0.50

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.

SIA „Olybet Latvia”

22.03.2021.