

Spēļu automātu video spēles Dragon Riches 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>Dragon Riches</i>
Spēles veids	Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	5 cilindri, 243 izmaksu līnijas
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>Tom Horn Gaming Limited</i>

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.08
Max likmes vērtība (€)	88

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 0.08€, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

5. Spēles norise:



- Faktiskā likme (spēlētājā valūtā), kas parādīta zem etiķetes “Bet”, ir katra grieziņa spēles izmaksas.

1 zelta simbols - 8 kredīti;

2 zelta simboli - 18 kredītpunkti;

3 zelta simboli - 38 kredītpunkti;

4 zelta simboli - 68 kredīti;

5 zelta simboli - 88 kredīti.

- Izvēlieties zelta simbolu skaitu.
- Minimālais ir 1 un maksimālais ir 5.
- Kad esat izvēlējies derības un zelta simbolus, noklikšķiniet uz pogas "Spin", lai grieztu ruļļus.
- Ja ruļļos pēc apstāšanās ir redzama uzvaroša kombinācija, jūs uzvarējat saskaņā ar izmaksu tabulu.
- Izmaksa ir saistīta ar zelta simbolu spēlēšanas skaitu.
- Varat arī noklikšķināt uz pogas "Bet Max", lai spēlētu maksimālo spēlē atļauto summu un kredītus.
- Šajā spēlē jūs varat spēlēt ne vairāk kā 5 zelta simbolus.
- Ja neesat pārliecināts par savu laimestu, spēles logā noklikšķiniet uz pogas "Payout", lai redzētu laimestu kombinācijas.
- Ja jūs uzvarējat vairākos veidos, jūsu laimesti nekavējoties tiek parādīti lodziņā "Laimēt".
- Ja vēlaties atskaņot vēlreiz, nospiediet "Collect".
- Jūsu laimētā summa tiks automātiski pievienota jūsu kopējam kredītu kontam, kas tiek parādīts lodziņā "Credits".

Bezmaksas griezieni



- 3 vai vairāk "Scatter" simboli, kas parādās jebkur uz ruļļiem galvenās spēles laikā, aktivizē bezmaksas griezienus.
- Bezmaksas griezieni tiek spēlēti tajā pašā likmes līmenī kā kārta, kas aktivizēja bezmaksas griezienus.
- Uzvarēto bezmaksas griezienu skaits vienmēr ir 5.
- Bezmaksas griezienus nevar mainīt.
- Bonusa spēli var laimēt bezmaksas griezienu laikā.
- Bezmaksas griezienu beigās kopējais bezmaksas griezienu laimests tiek pievienots visiem uzvarām no kārtas, kas aktivizēja bezmaksas griezienus.
- Ja visi bezmaksas griezienos izcīnītie kopējie laimesti ir lielāki par noteiktu limitu (ko nosaka operators), spēle piešķirs spēlētājam ierobežojuma summu un bezmaksas griezienu funkcija beigsies.

Bonusa spēle



- Kad parādās viens vai vairāki “Lucky Dragon” simboli, spēlētājam var laimēties, ka viņam tiek piešķirts pieejamais džekpots.
- “Lucky Dragon” simbols parādās tikai uz 2,3 un 4 ruļļiem.
- Spēlēto zelta simbolu skaits nosaka atbilstību Jackpot uzvarām.
- Pēc tam spēlētājs tiek pārsūtīts uz atsevišķu ekrānu, kur parādās 12 identiski monētu simboli.
- Pieskaroties monētas simbolam vai noklikšķinot uz tā, spēlētājs atklās pieejamā džekpota simbolu pūķa galvas vai naudas laimesta veidā skaitļu veidā.
- Kad būs atklāti 3 atbilstoši simboli, tiks piešķirts atbilstošais džekpots vai naudas laimests un funkcija beigsies.

Spēļu džekpota noteikumi

GOLD SYMBOLS					
BONUS	MINI	MINI	MINI	MINI	-
	MINOR	MINOR	MINOR		
	MAJOR	MAJOR			
	GRAND				

- Spēles džekpots ir progresīvs džekpots, kur katru reizi, kad spēlētājs spēlē spēli, džekpotam tiek pievienota daļa no likmes.
- Spēļu džekpotam ir četri džekpotu līmeņi (tie ir pieejami tikai tad, kad spēlējat 2 vai vairāk zelta simbolus):
 - Mini - piešķir Bonus Game, kad spēlē 2. vai augstāku līmeni;
 - Minor - piešķir Bonusa spēle, kad spēlē 3. vai augstāku līmeni;
 - Major - piešķir Bonusa spēle, kad spēlē 4. vai augstāku līmeni;

- Grand - piešķir Bonusa spēle, kad spēlē 5. līmeni.

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 - 10000 x likmes vērtība

IZMAKSAS NOTEIKUMI GALVENAJĀ SPĒLĒ

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas, izņemot par izkaisītajiem laimestiem.
- Visas laimējošās kombinācijas tiek skaitītas no kreisās uz labo pusi. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā ruļļa.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

IZMAKSU TABULA

 <p>DRAGON WILD Lucky Dragon is a WILD symbol and substitutes for all symbols except Scatters.</p>		 <p>SCATTER +10 FREE SPINS</p>	
		<p>5 4400.00 4 880.00 3 440.00</p>	
			
<p>5 50.00 1000.00 4 10.00 200.00 3 5.00 100.00</p>	<p>5 50.00 500.00 4 10.00 100.00 3 5.00 50.00</p>	<p>5 50.00 400.00 4 10.00 80.00 3 5.00 40.00</p>	<p>5 50.00 250.00 4 10.00 50.00 3 5.00 25.00</p>
	<p>5 100.00 4 20.00 3 10.00</p>		<p>5 50.00 4 10.00 3 5.00 (of a kind)</p>
<p>All wins are paid out from left to right. Only the highest win is paid out on a winline. ● ○ ○ ○ ○</p>			
<p>◀ BACK TO GAME ▶</p>			

Likme tiek noteikta, izmantojot atlasītāju **LEVEL**.

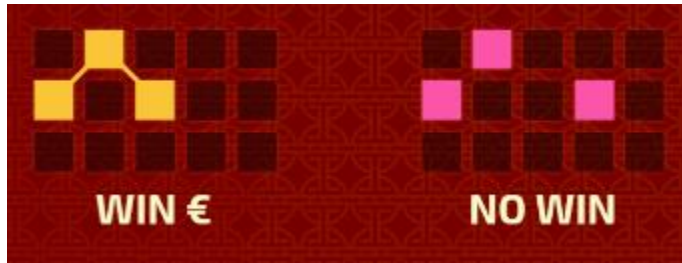
Monētas vērtība tiek noteikta, izmantojot atlasītāju **COIN VALUE**.

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



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.

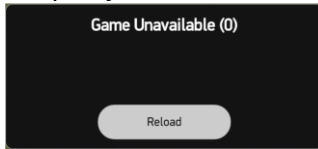
9. Kur dalībnieks var vērsties pretenziju gadījumā, kā arī pretenziju izskatīšanas kārtība:

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.

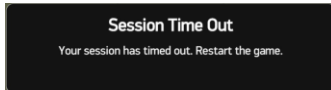
10. Cita informācija, kuru azartspēles organizētājs uzskata par nepieciešamu:

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.

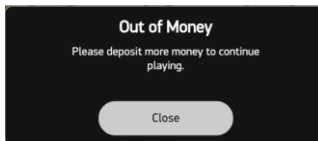
HTTP kļūdas, noildzes vai servera kļūdas gadījumā parādās ziņojums par “tehnisku kļūdu” un, kamēr spēlētājs neielādē spēli no jauna, laikā, kad spēle kļūst pieejama, spēle joprojām būs spēlētājam “nepieejama.”



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.”