

## Spēļu automātu video spēles EYE OF THE DRAGON 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>Eye of the Dragon</i>
Spēles veids	Spēļu automāts. Spēle ir paredzēta spēlēšanai izmantojot gan skārienjūtīgas mobilās ierīces – viedtālrunus, planšetdatorus, kuri darbojas uz iOS, Android vai Windows platformas, gan personālo datoru.
Cilidr/ruļļi, līnijas	5 cilindri, 3 rindas, 10 līnijas
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukums	Novomatic Interactive


### 3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.20
Max likmes vērtība (€)	40

### 4. kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē:

- Dalībniekam ir jābūt reģistrētam olybet.lv
- Dalībniekam jāpieslēdzās savam Olybet spēles kontam.
- Lai sāktu spēli, dalībnieka spēles kontā ir jābūt vismaz €0.20, kas ir vienas minimālās likmes apmērs).

### 5. Spēles norise:

	<p>Galvenā spēle – <i>Eye of the Dragon</i></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Eye of the Dragon</i> spēles mērķis ir novietot vienā līnijā piecus identiskus simbolus uz līdz pat desmit izmaksu līnijām, kas novietotas no kreisās uz labo pusi.</li><li>• Sarkanmatainās cīnītājas simbols piešķir vislielākos laimestus. Pūķa acs ir <i>Scatter</i> simbols.</li><li>• Turklāt tas darbojas kā <i>Wild</i> simbols, kas var aizstāt citus simbolus un palielināt iespējas iegūt laimestu.</li></ul>
---	---



Papildu opcija – Bezmaksas spēles ar Īpašo pārvērtību simbolu

- Trīs vai vairāki *Scatter* simboli uz ekrāna izsauc desmit Bezmaksas spēles ar Īpašo pārvērtību simbolu.
- Bezmaksas spēles sākumā pēc nejaušības principa tiek izvēlēts viens Īpašais pārvērtību simbols.
- Bezmaksas spēļu laikā Īpašais simbols izplešas, lai uz cilindra nosegtu visas trīs pozīcijas, un tiek izmaksāts par jebkuru pozīciju uz izspēlētajām līnijām.

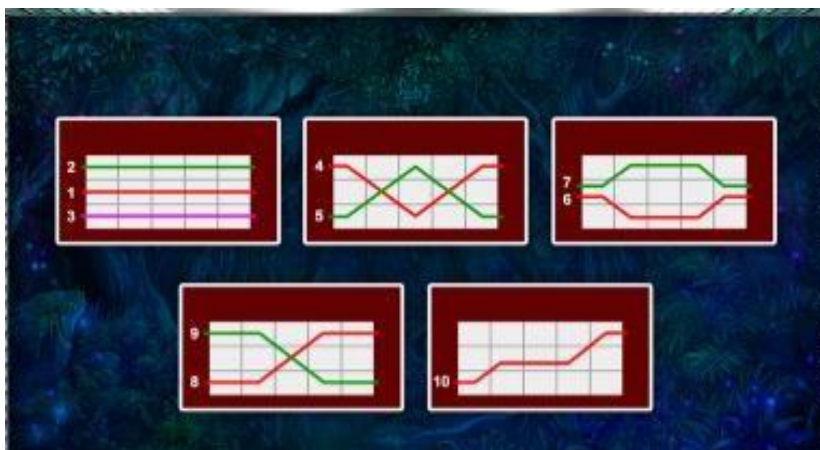
6. Nosacījumi, kuriem iestājoties dalībnieks saņem laimestu, un laimestu lielums [arī laimestu attiecība pret dalības maksu (likmi)]:

Kopējā teorētiskā izmaksa spēlētājam ir (RTP) – 96.12%  
Laimestu biežums (%) - aptuveni 29%

#### LAIMESTA SAŅEMŠANAS NOSACĪJUMI

- Tikai vienādu simbolu kombinācijas nodrošina laimestu.
- Visas izmaksas attiecas uz kombinācijām no kreisās uz labo pusi, izņemot *Scatter* simbolus.
- Visas līniju kombinācijas sākas no vistālākā kreisā cilindra.
- Visi laimesti attiecas uz aktīvajām izmaksas līnijām, izņemot *Scatter* simbolus.
- Visas līniju kombinācijas ir izvietotas uz blakusesošajiem cilindriem.
- *Scatter* simboli izmaksā jebkurā pozīcijā uz ekrāna.
- Tiek izmaksāts tikai lielākais aktīvās izmaksas līnijas laimests.
- Izkaisīto simbolu laimesti tiek pievienoti līniju laimestiem.
- Ja kredīts ir mazāks par minimālo likmi, atlikušais kredīts tiks izmantots, lai iegrieztu ratu, kas piešķirs spēli par minimālo likmi, ja bulta apstāsies zaļajā sektorā.
- Bezmaksas spēļu laikā var laimēt papildu bezmaksas spēles.
- Bezmaksas spēles tiek izspēlētas ar esošajām likmēm un līnijām.
- Darbības traucējumu gadījumā visas izmaksas un papildu spēles tiek anulētas.

#### IZMAKSU LĪNIJAS



## IZMAKSU TABULA

SIMBOLS	5x	4x	3x	2x	LĪNIJA	SCATTER	ĪPAŠĀ FUNKCIJA
	200	20	2			x	Aizvieto citus simbolus un aizsāk papildu funkcijas
	5000	1000	100	10	x		
	2000	400	40	5	x		
	750	100	30	5	x		
	750	100	30	5	x		
<b>AK</b>	150	40	5		x		
<b>QJ10</b>	100	25	5		x		

### 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”. Lai saņemtu laimestu uz savu personīgo finanšu iestādes kontu, spēlētājam ir jāizmanto viens no šiem naudas transakcijas/pārskaitījuma veidiem:

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

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. Pēc spēlētāja lūguma laimestu var izmaksāt skaidrā naudā vai 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 triju darba dienu

laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, izmaksā izlozes 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.