

SIA „Olybet Latvia”
Kronvalda bulv.3, Rīga, LV-1010, tel. 67892975
Spēles „Fantasini: Master of Mystery” noteikumi
NetEnt spēles programma

Spēles veids: tiešsaistes spēļu automātu video spēle.

Cilindru un līniju skaits: 5 cilindri ar 243 laimestu kombinācijām

Spēles laimesta procents: 96.6%

Azartspēlē izmantojamie maksāšanas līdzekļi:

Naudu savā kontā un tālāk attiecīgās spēles bilancē spēlētājs var ie- skaitīt no:

sava bankas konta, kā tiešo maksājumu vai izmantojot banklink pa- kalpojumus, bankas kartes.

Minimālā likme vienam spēles gājenam: 0.25 kredītpunkti.

Maksimālā likme vienam spēles gājenam: 125 kredītpunkti.

Maksimālais līnijas laimests pamatspēlē: 135 000 kredītpunkti.

Maksimālais laimests papildspēlē: nav konkrēti nosakāms.

Spēles apraksts

Spēles „Fantasini: Master of Mystery” mērķis ir iegūt laimesta simbolu kombinācijas, griežot cilindrus.

Likmes kredītpunktu vērtību var izvēlēties spiežot pogas „+” un „-“ zem „**Coin Value**”.

Kopējā spēles gājiena likme = likmes kredītpunktu vērtība X likme. Spēle tiek spēlēta ar 1-10 likmes līmeņiem. Likmes līmeni var izvēlēties spiežot pogas „+” un „-“ zem „**Level**”.

Nospiežot apaļu pogu ar bultiņu simboliem zem spēles ekrāna, tiek ie- griezti cilindri ar izvēlēto kredītpunktu vērtību.

Nospiežot „Max Bet”, tiek aktivizēts 10.likmes līmenis, ar izvēlēto lik- mes kredītpunktu vērtību un veikts grieziens.

Gājienu var veikt, izmantojot arī „**Autoplay**” funkciju. Noklikšķinot uz „**Autoplay**” pogas, atveras saraksts ar iespējām. Automātisko gājienu skaitu var izvēlēties no saraksta, noklikšķinot uz vēlamā au- tomātisko gājienu skaita.

Laimesti tiek aprēķināti saskaņā ar laimestu tabulu. Laimesta kombinācija = likme X kredītpunkta vērtība. Laimestu tabulu var at- vērt, nospiežot pogu „i”.

Informācijas lapa:

Nospiežot uz „i”, var piekļūt pie norādēm dažādiem spēles elementiem. Nospiežot bultiņu pogas ekrāna kreisajā malā, iespējams atvērt nākamo/iepriekšējo sadaļu ar informāciju par laimestu kombinācijām. Nospiežot pogu X ekrāna labajā augšējā stūrī var iziet no informācijas lapas un atgriezties spēlē.

Par izmaksām:

Ja simbols veido laimesta kombinācijas uz vairāk nekā viena cilindra, laimesti tiek saskaitīti un pievienoti kopējam kredītpunktu skaitam. Laimesta kombinācijām ir jāsākas ar kreiso malējo cilindru un simboliem jāatrodas uz secīgiem cilindriem.

Spēles papildiezīmes „Wild” simbols

„Wild” simbols (ar vīrieša attēlu) aizvieto jebkuru citu simbolu, lai veidotu pēc iespējas vērtīgāku laimesta kombināciju. „Wild” simbols var izkrist uz 2., 3., 4. un 5.cilindra

Savienoto cilindru funkcija

Katra grieziena sākumā divi cilindri tiek savienoti un griežas kopā. Uz savienotajiem cilindriem simboli ir izkārtoti identiski. Grieziena laikā savienotie cilindri var paplašināties pievienojot vēl blakus esošo cilindru (-us) savienotajiem cilindriem, lai iegūtu lielākus laimestus.

Pogas:

"i" Atver informācijas sadaļu, kurā aprakstīta spēle un tās dažādas sastāvdaļas.

Auto Play / Stop Automātiski veic noteiktu gājienu skaitu pēc kārtas./ Beidz automātiskos gājienu.

Apļa poga zem cilindriem Sāk gājienu. / Aptur gājienu

Max Bet Aktivizē 10.likmes līmeni ar izvēlēto likmes kredītpunktu vērtību un veic gājienu

Pogas zem „Level” Palielina vai samazina likmes līmeni

Pogas zem „Coin Value” Palielina vai samazina kredītpunktu vērtību

Spēles iestatījumi

Lai piekļūtu spēles iestatījumiem, jānospiež uzgriežņa atslēgas simbols:

Quick Spin – ieslēgt / izslēgt ātro griezienu funkciju.

Intro Screen - ieslēgt / izslēgt intro skatu.

Ambience sound - ieslēgt / izslēgt fona skaņu.

Sound effects - ieslēgt / izslēgt spēles skaņas efektus.

Graphics quality – regulēt spēles attēla kvalitāti.

Spacebar to spin - ieslēgt / izslēgt „spacebar” taustiņa funkciju.

Game history – atvērt spēles vēstures logu (nav pieejams spēlējot PLAYING FOR FUN režīmā).

Spēles beigas

Spēle beidzas, ja spēlētāja rīcībā vairs nav kredītpunktu, vai spēlētājs pats vēlas beigt spēli. Lai saņemtu laimestu, iespējams pārskaitīt naudu uz savu kontu, izmantojot vienu no pieejamajiem transakciju veidiem.

Laimesta saņemšanas norise

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.

Laimestiem nav izmaksu limita. Tie tiek izmaksāti nākamajā dienā pēc transakcijas pieprasīšanas. Pirmā šāda transakcija var aizņemt ilgāku laiku, līdz 10 darba dienām.

Izmaksā tos laimestus, kas ir laimēti saskaņā ar tiešsaistes spēlē esošajiem spēles noteikumiem un laimējošo kombināciju tabulu.

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.

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”

19.03.2021.