

Spēļu automātu video spēles HITMAN 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>Hitman</i>
Spēles veids	Video spēļu automāts, kas paredzēts spēlēšanai skārienjūtīgās mobilās ierīces (mob. telefons, planšete) un personālos datoros.
Cilidri/ruļļi, līnijas	5 cilidri, 3 rindas, 15 izmaksu līnijas
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukums	Microgaming Software Systems Limited

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.01
Max likmes vērtība (€)	75.00

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 €0.01, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

5. Spēles norise:



Bonusa Spēles „Emblēma” noteikumi

- Bonusa spēli „Emblēma” sāk trīs simboli „Emblēma”, kas izkaisīti jebkur uz pirmā, otrā un trešā ruļļa.
- Lai sāktu bonusa spēli „Emblēma”, simbols „Aģents 47” neaizstāj simbolu „Emblēma”.
- Bonusa spēles „Emblēma” laikā jūs iegūstat nejauša apmēra laimestus.
- Bonusa spēles laikā jums jāizvēlas viena no emblēmām, lai atklātu iegūto laimestu.
- Bonusa spēles nejaušie laimesti tiek reizināti ar monētu likmi katrā izmaksu līnijā ar aktīvo izmaksas līniju skaitu.



Bonusa spēles „Līgums” noteikumi

- Bonusa spēli „Līgums” sāk trīs „Mini PC” simboli, kas izkaisīti jebkur uz pirmā, otrā un trešā ruļļa.
- Lai sāktu bonusa spēli „Līgums”, simbols „Aģents 47” neaizstāj simbolu „Mini PC”.
- Bonusa spēles „Līgums” laikā jūs iegūstat nejauša apmēra laimestus un tā reizinātājus.
- Bonusa spēles „Līgums” laikā jums jāizvēlas mērķis, lai atklātu iespējamo nejauša apmēra bonusa laimestu. Pēc tam izvēlieties ieroci, lai atklātu bonusa laimesta reizinātāju.
- Bonusa spēles nejaušie laimesti tiek reizināti ar monētu likmi katrā izmaksas līnijā ar aktīvo izmaksas līniju skaitu.



Bonusa spēles „Bezmaksas griezieni” noteikumi

- Bonusa spēli „Bezmaksas Griezieni” sāk trīs vai vairāk simboli „18 Brīvie Griezieni”, kas izkaisīti jebkur uz ruļļiem.
- Lai sāktu bonusa spēli „Bezmaksas Griezieni”, simbols „Aģents 47” neaizstāj simbolu „18 Brīvie Griezieni”.
- Lai veidotu laimīgo izkaisīto kombināciju bonusa spēles „Bezmaksas Griezieni” laikā, simbols „Aģents 47” var aizstāt jebkuru simbolu.
- Jūs iegūstat astoņpadsmit bezmaksas griezienus.
- Bonusa spēlē „Bezmaksas Griezieni” visi parasto griezienu laimesti tiek dubultoti.
- Bezmaksas griezienu laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līniju laimestiem.
- Visas likmes un izmaksas līnijas bezmaksas griezienos ir tādas pašas kā griezienā, kas sāka spēli „Bezmaksas Griezieni”.
- Bonusa spēles „Bezmaksas Griezieni” laikā jūs nevarat laimēt papildus bezmaksas griezienus.
- „Bezmaksas Griezienu” laikā var tikt sāktas gan bonusa spēle „Emblēma”, gan bonusa spēle „Līgums”.
- Laimesti tiek automātiski saskaitīti bonusa spēles beigās.



Aizstājējsimbolu noteikumi

- „Aģents 47” ir regulārs un paplašinošs aizstājējsimbols.
- Tas ir kā parasts aizstājējsimbols, kas aizstāj citus simbolus, lai veidotu laimīgās kombinācijas.
- Turklāt, tam piemīt paplašinoša īpašība, kas dod iespēju aizstāt citus simbolus uz atlikušajiem ruļļiem, lai veidotu laimīgās kombinācijas.
- Taču tas neaizpildīs visas pozīcijas uz ruļļa, ja uz izmaksu līnijām nav nevienas laimīgās simbolu kombinācijas.
Simbols „Aģents 47” neaizstāj simbolu „Emblēma”, lai sāktu bonusa spēli „Emblēma”.
- Simbols „Aģents 47” neaizstāj simbolu „Mini PC”, lai sāktu bonusa spēli „Līgums”.
- Simbols „Aģents 47” neaizstāj simbolu „18 Brīvie Griezieni”, lai sāktu bonusa spēli „Bezmaksas Griezieni”.
- Simbols „Aģents 47” parastās spēles laikā, parādās tikai uz otrā, trešā un ceturtā ruļļa.



Izkaisīto simbolu noteikumi

- „Emblēma”, „Mini PC” un „18 Brīvie Griezieni” ir izkaisītie simboli.
- Lai iegūtu laimestu, izkaisītajiem simboliem nav jāatrodas uz aktīvas izmaksas līnijas.
- Nevienai izklaidēto simbolu kombinācijai nav izmaksas.
- Bonusa spēli „Emblēma” sāk trīs simboli „Emblēmas”, kas izkaisīti jebkur uz pirmā, otrā un trešā ruļļa.
- Bonusa spēli „Līgums” sāk trīs simboli „Mini PC”, kas izkaisīti jebkur uz trešā, ceturtā un piektā ruļļa.
- Bonusa spēli „Bezmaksas Griezieni” sāk trīs vai vairāk simboli „18 Brīvie Griezieni”, kas izkaisīti jebkur uz ruļļiem.
- Lai veidotu laimīgās kombinācijas vai sāktu bonusa spēles, simbols „Aģents 47” neaizstāj nevienu izkaisīto simbolu.
- 8. Izkaisīto bonusa spēļu laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līniju laimestiem.

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

Kopējā teorētiskā izmaksa spēlētājam ir (RTP) – 95.72%
 Maksimālais laimests – 270 000 monētas

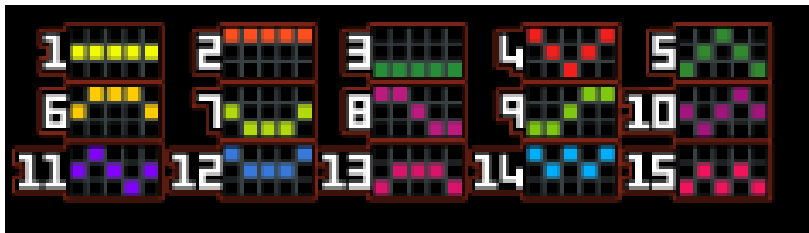
LAIMESTA SAŅEMŠANAS NOSACĪJUMI

- Jums tiek izmaksāts laimests tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līnijas laimestiem.
- Lai veidotos regulārās laimīgās kombinācijas, simboliem uz aktīvas izmaksas līnijas jāatrodas blakus.
- Regulārās laimīgās kombinācijas tiek veidotas no kreisās uz labo pusi. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā ruļļa. Simbolu kombinācija neveidojas, ja tā sākas no otrā ruļļa.
- Lai pārvērstu monētas kredītos, izmantojiet sekojošo formulu:
- Monētu skaits x monētas vērtība = daudzums kredītos
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

IZMAKSU TABULA

 5 75 4 15 3 4	 5 250 4 50 3 12	 5 200 4 40 3 10	 5 4000 4 150 3 40 2 4	 5 2000 4 125 3 30 2 3
	 5 150 4 30 3 6	 5 100 4 20 3 5	 5 1500 4 120 3 20 2 2	 5 1000 4 100 3 15 2 2

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”
19.03.2021.