

Spēļu automātu video spēles Iron Bank 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>Iron Bank</i>
Spēles veids	Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	6 cilindri, 4096 izmaksu līnijas
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>Relax Gaming Limited</i>

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.10
Max likmes vērtība (€)	20

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 0.10€, kas ir vienas minimālas likmes apmērs.

5. Spēles norise:

“Wild” simboli



- “Wild” simbols var izkrist tikai uz 2ā, 3ā, 4ā, 5ā un 6ā cilindra.
- “Wild” simbols aizstāj jebkuru simbolu, lai veidotu laimīgās kombinācijas.

“Random Bonus Symbols”



- “Random Bonus” var tikt aktivizēts jebkura pamata spēles griezienu sākumā.
- Griezienu sākumā uz spēles laukuma tiks pievienoti līdz 3 “Bonus” simboliem, pirms ruļļu apstāšanās, lai palielinātu iespēju aktivizēt bezmaksas griezienus.

“Random Mystery Symbols”



- “Random Mystery Symbols” funkcija var tikt aktivizēta jebkura pamata spēles griezienu sākumā.
- Griezienu sākumā uz spēles laukuma tiks pievienoti “Mystery” simboli.
- Kad ruļļi apstāsies, visi “Mystery” simboli atklās vienādu simbolu.

“Full Reel Wild”



- “Full Reel Wild” simbols var parādīties tikai uz 2ā, 3ā, 4ā un 5ā cilindra.
- “Full Reel Wild” simbols aizņem visas attiecīgā cilindra pozīcijas.
- “Full Reel Wild” simboliem piemīt laimesta reizinātāju vērtības no 2x līdz 10x.
- Ja laimestā ietilpst vairāki “Full Reel Wild” simboli ar laimesta reizinātāju vērtībām, reizinātāji tiek reizināti savā starpā.

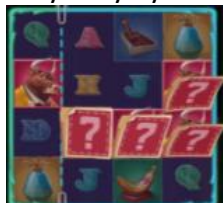
Bezmaksas griezieni



- Trīs vai vairāki “Bonus” simboli aktivizē bezmaksas griezienus.
- Ja uz spēļu laukuma parādās 4, 5 vai 6 “Bonus” simboli, tiek piešķirta attiecīga balva 20x, 200x vai 2000x likmes vērtība.
- Bezmaksas griezienu sākumā spēlētājam ir nepieciešams izvēlēties vienu no bezmaksas griezienu variantiem:



- “Mystery Symbols” bezmaksas griezieni



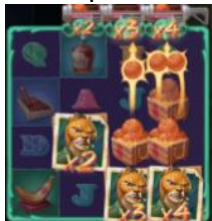
- Spēlētājam tiek piešķirti 8 bezmaksas griezieni.
- Bezmaksas griezienu sākumā izlases kārtā tiek izvēlēts viens simbols, kas tiek pārvērsts "Mystery" simbolu.
- Katru reizi, kad izvēlētais simbols parādās uz ruļļiem 2-6, tas tiek pārvērsts par "Mystery" simbolu, kas tiek nobloķēts uz ruļļiem.
- Nobloķētie "Mystery" simboli katra griezienu laikā atklāj vienādu simbolu.
- Ja rullis tiek aizpildīts ar "Mystery" simboliem, tiek piešķirts 1 papildus bezmaksas grieziens.

○ "Expanding Wilds" bezmaksas griezieni



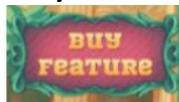
- Spēlētājam tiek piešķirti 10 bezmaksas griezieni.
- "Wild" simboli parādās uz 3ā un 4ā cilindra, aizņem visas attiecīgo cilindra pozīcijas un piešķir atkārtoto griezienu.
- Katru reizi, kad ar "Wild" simbolu tiek veidota laimīgā kombinācija, tā laimesta reizinātājs tiek palielināts par 1 vērtību.
- Atkārtotie griezieni turpinās, līdz tiek veidots laimests vai līdz otrs "Wild" simbols parādās uz 3 vai 4 ruļļa.

○ "Multiplier Collect" bezmaksas griezieni



- Spēlētājam tiek piešķirti 12 bezmaksas griezieni.
- Virs cilindriem 2-5 atrodas "Coconut" simboli, kur krāj laimesta reizinātāju vērtības.
- Ja virs cilindriem parādās kārbas ar "Coconut" simboliem, no 1-3 "Coconut" simboliem tiek pievienoti skaitītājā.
- Katri divi savākti "Coconut" simboli palielina laimesta reizinātāju skaitītājā un uz "Wild" simbola par 1 vērtību.
- Kad visas trīs skaitītāja iedaļas tiek aizpildītas, tiek piešķirti 3 papildus bezmaksas griezieni un skaitītājs atjaunojas.
- Ja laimestā ietilpst vairāki "Wild" simboli ar laimesta reizinātāju vērtībām, laimests tiek reizināts ar katru "Wild" simbola laimesta reizinātāju.

“Buy Feature” opcija



- Spēlētājam ir iespēja nopirkt bezmaksas griezienus.
- Maksa – 100x likmes vērtība.
- Darbojas visi iepriekš minētie noteikumi.

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 - 49999 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

6 • 200	6 • 5
5 • 20	5 • 1
4 • 2	4 • 0.30
	3 • 0.10

6 • 1	6 • 0.40	6 • 0.30	6 • 0.20
5 • 0.30	5 • 0.25	5 • 0.20	5 • 0.15
4 • 0.10	4 • 0.10	4 • 0.08	4 • 0.07
3 • 0.05	3 • 0.04	3 • 0.03	3 • 0.03

6 • 0.08	6 • 0.07	6 • 0.06	6 • 0.05	6 • 0.04
5 • 0.03	5 • 0.03	5 • 0.03	5 • 0.03	5 • 0.03
4 • 0.02	4 • 0.02	4 • 0.02	4 • 0.02	4 • 0.02
3 • 0.01	3 • 0.01	3 • 0.01	3 • 0.01	3 • 0.01

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 jāizver 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:

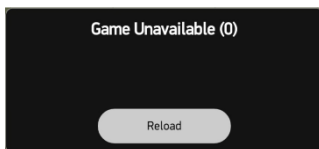
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos 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:

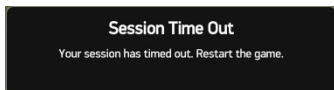
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju un sniedz rakstveida atbildi.

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

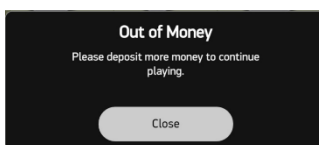
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums parkļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP 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."