

## Spēļu automātu video spēles MAGIC MAID CAFE 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>Magic Maid Cafe</i>
Spēles veids	Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	5 cilindri, 3 rindas, 20 izmaksu līnijas
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>NetEnt Product Services Ltd.</i>

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.20
Max likmes vērtība (€)	100

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 0.20€, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).


5. Spēles norise:



Main game round

### Lavīnas (*Avalanche™*) funkcija

- Griešanas vietā simboli sakrīt pozīcijās uz ruļļiem.
- Veiksmīgā likmes līnija aizsāk Lavīnu.
- Simboli veiksmīgajā kombinācijā eksplodēs un pazudīs, atstājot vietu otrai simbolu Lavīnai, kas ļauj iegūt lielākus laimestus.
- Lavīnas (*Avalanches™*) turpinās līdz brīdim, kad vairs nav laimestu.
- Laimesta reizinātājs tiek palielināts ar katru jauno *Avalanche*, līdz tas sasniedz maksimālo reizinātāju.
- Reizinātājs paliek maksimālais nākamajām lavīnām, līdz vairs nav uzvaru.
- Maksimālais reizinātājs ir 5 pamata spēlē un 15 brīvajā

	kritienā. Sīkāku informāciju skat. spēles tabulā.
 <p>Free Fall start sequence</p>  <p>Free Fall end sequence</p>	<p><b>Free Falls (Brīvais kritiens)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Brīvā kritiena simboli var parādīties tikai uz pirmā, otrā un trešā ruļļa.</li> <li>• Katra likmju līnija, kurā ir trīs brīvā kritiena simboli, aktivizē desmit brīvos kritienus.</li> <li>• Brīvā kritiena simboliem jāparādās pēc kārtas, sākot no kreisā ruļļa.</li> <li>• Brīvajam kritienam izmanto to pašu likmi kā raundā, kurā aktivizēts brīvais kritiens.</li> <li>• Laimīgo likmju līnija brīvā kritiena laikā izraisīs lavīnu.</li> <li>• Maksimālais reizinātājs brīvajā kritienā ir 15.</li> <li>• Brīvo kritienu laikā var laimēt papildu brīvos kritienus.</li> <li>• Brīvo kritienu darbības beigās spēlētājs tiek atgriezts pie raunda, kas aktivizējis brīvos kritienus.</li> <li>• Brīvo kritienu spēles beigās kopējais laimests no brīvajiem kritieniem tiek pievienots citam jebkura veida laimestam no raunda, kurā tika aktivizēti brīvie kritieni.</li> <li>• Brīvajos kritienos trīs brīvo kritienu simboli aktivizē desmit papildu brīvos kritienus.</li> </ul>

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) 95.97%

Laimesta biežums šajā spēlē ir 41.1%

Maksimālais laimests pamata spēlē - 100 000€

#### IZMAKSAS NOTEIKUMI GALVENAJĀ SPĒLĒ

- Laimestu nesošās kombinācijas un izmaksas tiek noteiktas saskaņā ar Izmaksu tabulu.
- *Wild* simbols parādās tikai uz 2., 3. un 4. ruļļa, kā arī visu simbolu aizstājējiem.
- Tiek izmaksāts tikai lielākais laimests vienā likmē.
- Likmes laimestus izmaksā, ja tie ir sākot no kreisā vistālākā ruļļa līdz tālākajam rullim labajā pusē.
- Monētu laimests vienā likmē ir vienāds ar vērtību, kas norādīta Izmaksu tabulā, to reizinot ar likmes līmeni. Šī summa tiek reizināta ar jebkādiem piemērojamajiem reizinātājiem.
- Laimests vienā likmē ir vienāds ar laimestu monētās, kas reizināts ar monētas vērtību.
- Vienlaicīgi laimesti dažādās likmēs tiek summēti.
- Visi laimesti tiek izmaksāti tikai par likmju līnijām, izņemot laimesti ar brīvā kritiena simbolu.
- Kad tiek sasniegts maksimālais reizinātājs, visi laimesti tiek izmaksāti ar maksimālo reizinātāju, līdz jaunas uzvaras vairs netiek ģenerētas. Reizinātājam atjaunosies sākotnējā vērtība.

## IZMAKSU TABULA

	5 2500 4 250 3 50		5 1000 4 100 3 20		5 500 4 50 3 15		5 200 4 25 3 10
	5 100 4 20 3 5		5 75 4 15 3 4		5 50 4 10 3 3		

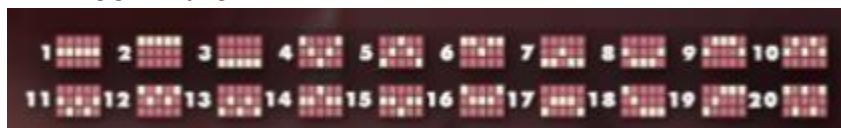
Monētas vērtība tiek noteikta, izmantojot atlasītāju **COIN VALUE**.

**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:

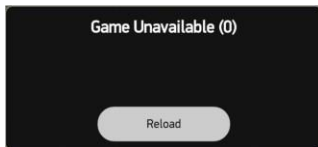
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos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

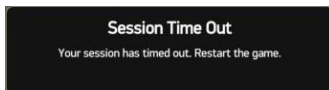
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

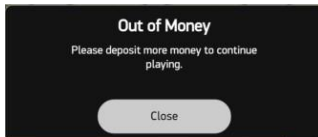
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums parkļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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

SIA „Olybet Latvia”

19.03.2021.