

Spēļu automātu video spēles Mighty Stallion Hold & Win 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>Mighty Stallion Hold & Win</i>
Spēles veids	Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros un mobilās ierīces)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	5 cilindri, 20 izmaksu līnijas
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>ISB Technology Sarl</i>

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.20
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 0.20, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

5. Spēles norise:

“Wild” simbols



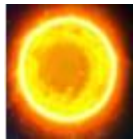
- “Wild” simbols aizstāj jebkurus simbolus, izņemot “Mighty Stallion Scatter” un “Cash Fireball” simbolus, lai izveidotu laimējušas kombinācijas.

“Mighty Stallion Wild Spin” opcija

- Pēc nejaušības principa jebkurā griezienā var parādīties “Giant Wild Stallion” simboli.
- Jebkurš pilnībā vai daļēji redzamais simbols pārvērtīsies par vairākiem “Wilds”.
- “Giant Wild Stallion” simboli vienmēr ir 3 simbolu augstumā un var būt 2, 3, 4 vai 5 spoļu platumā.

- Jebkurā “Mighty Stallion Wild Spin” var parādīties vairāk nekā viens daļēji vai pilnībā redzams simbols.

“Hold & Win Respins” funkcija



- Funkcijas “Hold & Win” laikā, ko aktivizē 5 vai vairāk “Cash Fireball” simboli jebkurā pozīcijā, tiek piešķirti 3 respins ar tām pašām naudas vērtībām.
- “Hold & Win Respins” laikā spēlē piedalās tikai “Cash Fireballs”, un, ikreiz, kad parādās jauns simbols, respins tiek atiestatīti līdz 3.
- Ja vairs nav atlicis neviens respins, funkcija beidzas un tiek iekasētas visas naudas vērtības.
- Ja visas 15 pozīcijas tiek aizpildītas ar “Cash Fireball” simboliem, spēlētājs saņem “Grand Award”, kas vienāds ar likmi, reizinātu ar 1 000.
- Uz “Cash Fireball” simboliem redzamās vērtības ir norādītas atlasītajā valūtā/monētās.
- “Cash Fireball” simbolu vērtības ir nejaušas un ir vienādas ar likmi, reizinātu ar 1x līdz 2 500x.

Bezmaksas griezieni



- Trīs vai vairāk “Mighty Stallion Scatter” simboli dod 10 bezmaksas griezieni un naudas balvu atbilstoši laimestu tabulai.
- Bezmaksas griezienu laikā tikai uz 2. un 4. spoles ir pieejams īpašs “Multiplier Coin” simbols.
- “Multiplier Coins” ir “Wild” un vienmēr parādās virknēs – uz visiem 3 simboliem parādās vienāds, nejauši atlasīts reizinātājs: x1, x2, x3, x5 vai x10.
- Visi laimesti, kuros iekļauta “Wild Multiplier Coin”, tiks sareizināti ar vērtību, kas redzama uz šīs monētas.
- Ja 2 “Wild Multiplier Coins” ir iekļautas vienā laimestā, tās tiek savstarpēji sareizinātas, nepārsniedzot maksimālo reizinātāju x100.
- Bezmaksas griezienu laikā 3 vai vairāk “Mighty Stallion Scatter” simboli dod papildu 5 bezmaksas griezienus.

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 - 1250 x likmes vērtība

IZMAKSAS NOTEIKUMI GALVENAJĀ SPĒLĒ

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas, izņemot par izkaisītajiem laimestiem.

- “Scatter” simbolu un bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līniju laimestiem.
- Katras kombinācijas laimests “Izmaksu Tabulā” tiek norādīts skaitļos. Laimēto kredītu daudzums atkarīgs no izvēlētās vērtības monētai. Laimēto kredītu skaitu aprēķina, reizinot kopējo laimēto monētu skaitu ar jūsu izvēlēto monētas vērtību.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

IZMAKSU TABULA

	WILD can replace any other symbols, except Mighty Stallion Scatters & Cash Fireballs, to form winning combinations.		5 - 250 4 - 150 3 - 100
	5 - 150 4 - 100 3 - 75		5 - 100 4 - 80 3 - 50

	5 - 90 4 - 60 3 - 35		5 - 80 4 - 50 3 - 25
	5 - 60 4 - 35 3 - 20		5 - 60 4 - 35 3 - 20
	5 - 50 4 - 30 3 - 15		5 - 50 4 - 30 3 - 15

	5 - 40 4 - 25 3 - 10		5 - 40 4 - 25 3 - 10
---	----------------------------	---	----------------------------

Likme tiek noteikta, izmantojot atlasītāju **LEVEL**.

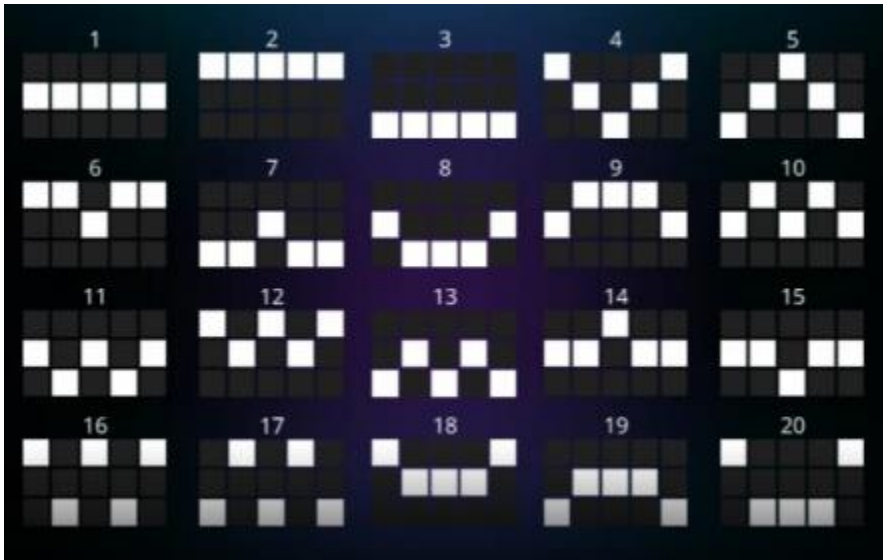
Monētas vērtība tiek noteikta, izmantojot atlasītāju **COIN VALUE**.

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 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:

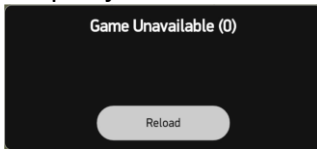
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos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

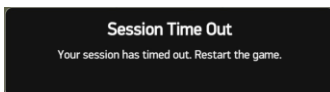
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

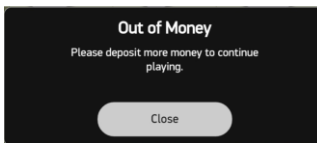
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums par kļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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