

Spēļu automātu video spēles Money Cart 2 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>Money Cart 2</i>
Spēles veids	Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros un mobilās ierīcēs)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	5 cilindri, izmaksu līniju veids “Hold & Win”
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>Relax Gaming Limited</i>

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.10
Max likmes vērtība (€)	200

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:

“Bonus” simbols



- No Spēles laikā uz ruļļiem var parādīties tikai parastie “Bonus” vai zelta “Bonus” simboli.
- Parastais “Bonus” simbols satur sevī vērtību no 1 līdz 20 monētām un zelta “Bonus” simbols satur sevī vērtību no 20 līdz 200 monētām.
- Trīs un vairāk “Bonus” simboli aktivizē 3 atkārtotos griezienus.
- Atkārtoto griezienu laikā sākotnējie “Bonus” simboli tiek fiksēti un katra jauna simbola parādīšanās uz spēles laukuma atiestatīs atkārtoto griezienu daudzumu uz 3.
- Ja atkārtoto griezienu laikā viens rullis ir aizpildīts ar simboliem, tad tie pievienots vēl viens rullis.
- Atkārtoto griezienu laikā spēles laukumam var tikt pievienoti ne vairāk kā 2 ruļļi.

Speciālie simboli

-  - "Payer" - šim simbolam ir sava monētu vērtība, kas tiek pievienota visu uz laukuma.
-  - "Collector" - atklāj savu monētu vērtību un pievieno visas redzamās vērtības savai monētu vērtībai.
-  - "Collector/Payer" - atklāj savu monētu vērtību un pievieno visas redzamās vērtības savai monētu vērtībai un tad atjaunotā vērtība tiek pievienota visu uz laukuma esošo "Bonus" simbolu vērtībām.
-  - "Sniper" - atklāj savu monētu vērtību un dubulto 3 līdz 8 "Bonus" simbolu vērtības.
-  - "Necromancer" - atklāj savu monētu vērtību un atkārtoti aktivizē 2 līdz 7 speciālos simbols, kas jau nav aktīvi ("Sniper", "Collector/Payer", "Collector", "Payer").
-  - "Resen Plus" - atklāj savu monētu vērtību un palielina sākotnējo atlikušo atkārtoto griezienu skaitu par +1.
-  - "Persistent Payer" - šim simbolam ir sava monētu vērtība, kas tiek pievienota visu uz laukuma esošo simbolu vērtībām tekošā griezienu laikā un visu nākamā griezienu laikā.
-  - "Persistent Sniper" - atklāj savu monētu vērtību un dubulto 3 līdz 8 "Bonus" simbolu vērtības tekošā griezienu beigās un katram nākamajam griezienam.
-  - "Persistent Collector" - atklāj savu monētu vērtību un pievieno visas redzamās vērtības savai monētu vērtībai tekošā griezienu beigās un katram nākamajam griezienam. Šis simbols nesavāc sava simbola vērtību.

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%

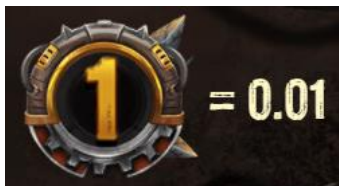
Maksimālais laimests pamata spēlē - 5000 x likmes vērtība

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

Izmaksas par laimīgās kombinācijas simboliem ar likmi 0.10 EUR parādītas attēlos, palielinot likmi proporcionāli mainās izmaksas



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.

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:

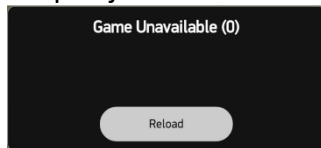
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos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

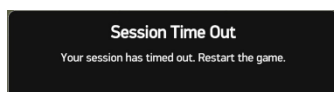
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

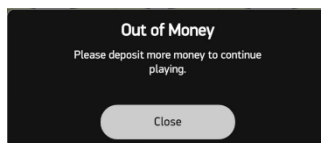
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums par kļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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