

Spēļu automātu video spēles Trial by Fire 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>Trial by Fire</i>
Spēles veids	Video spēļu automāts, kas paredzēts spēlēšanai skārienjūtīgās mobilās ierīces (mob. telefons, planšete) un personālos datoros.
Cilindri/ruļļi, līnijas	6 ruļļi, no 4096 līdz 1000000 izmaksu līnijām
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukums	High 5 Games

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.20
------------------------	------

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:

Pamatspēle



- Pēc noklusējuma katra spole sastāv no 4 simbolu pozīcijām.
- Ja bultiņa “UP” vai “DOWN” (uz kuras katra var sastāvēt no 1 līdz 3) tiek novietota uz ruļļa, šī spole paplašināsies, iekļaujot papildu simbolu pozīcijas nākamajās likmēs, maksimāli līdz 3 papildu simbolu pozīcijām virs un 3 papildu simbolu pozīcijas zem simbolu pozīcijām.
- Aktivizētie ruļļi tiek paplašināti, lai katrā nākamajā griezienā iekļautu vienu papildu simbolu pozīciju, līdz pat 7 simbolu pozīcijām.
- Katra nākamā griezienā izraisīs visu izvērsto ruļļu saraušanos, uz kuriem nav uzvarējušo kombināciju vai turpmāku paplašinājumu, sarūkot, noņemot 1 papildu simbola pozīciju virs noklusējuma simbolu pozīcijām, ja iespējams, un 1 papildu simbolu pozīciju zem noklusējuma simbolu pozīcijām, ja iespējams.
- Jebkura augšup un lejup vērsta bultiņa, kas piezemējas, var mainīt simbolu pozīcijas uz šīs ruļļa.
- Šī simbolu pozīciju maiņa neietekmē spēles rezultātu.
- Visi novirzītie “WILD”, turpinot nākamo griezienu, nākamā griezienu sākumā atgriežas sākotnējā pozīcijā.
- Paplašinātie ruļļi atšķiras no noklusējuma ruļļiem.

- Kad visas trīs papildu simbolu pozīcijas ir pievienotas virs vai zem ruļļa, “WILD” tiek pievienots nejaušai noklusējuma simbolu pozīcijai uz 2ā, 3ā, 4ā vai 5ā ruļļa, kurā jau nav “WILD” simbola nākamajām trim griezieniem.
- “Wild” simbols aizstāj visus simbolus, izņemot Bonusa simbolu.
- “Wild” simbols var parādīties tikai uz 2ā, 3ā, 4ā un 5ā ruļļa un tikai šo ruļļu 4 noklusējuma simbolu pozīcijās.

Bezmaksas griezieni



- 3 bonusa simboli pamatspēlē piešķir 18 bezmaksas griezienus.
- 4 bonusa simboli pamatspēlē piešķir 25 bezmaksas griezienus.
- 3 bonusa simboli bezmaksas griezienu laikā piešķir papildu 2 bezmaksas griezienus.
- 4 bonusa simboli bezmaksas griezienu laikā piešķir papildu 3 bezmaksas griezienus.
- Ja bultiņa augšup vai lejup uz leju atrodas uz ruļļa, šī spole paplašināsies, iekļaujot papildu simbolu pozīcijas katrā nākamajā griezienā bezmaksas spēļu bonusa laikā līdz maksimāli 3 papildu simbolu pozīcijām virs noklusējuma simbolu pozīcijām un 3 papildu simboliem pozīcijas zem noklusējuma simbolu pozīcijām.
- Jebkura augšupvērstā bultiņa un lejupvērstā bultiņa uz leju var novirzīt simbolu pozīcijas uz šīs spoles.
- Šī simbolu pozīciju maiņa neietekmē spēles rezultātu.
- Visi nobīdītie “Wild” simboli atgriežas sākotnējā stāvoklī nākamā griezienu sākumā.
- Paplašinātie ruļļi atšķiras no noklusējuma ruļļiem.
- Kad visas trīs papildu simbolu pozīcijas ir pievienotas virs vai zem ruļļa, nejaušai noklusējuma simbolu pozīcijai 2., 3., 4. vai 5. spolē tiek pievienota aizstājējzīme, kurā atlikušajā bezmaksas spēļu daļā vēl nav “Wild” simbola.
- Bezmaksas spēļu bonuss beidzas, kad ir palikušas 0 bezmaksas griezienu vai kad ir nospēlēti 100 bezmaksas griezieni.

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





Kopējā teorētiskā izmaksa spēlētājam ir (RTP) – 96%

Maksimālais laimests (ja max likmes vērtība pie noteiktā RTP) – 10205 x likmes vērtība

LAIMESTA SAŅEMŠANAS NOSACĪJUMI UN IZMAKSU TABULA

- Visi 6 ruļļi vienmēr ir spēlē.
- *Scatter* simbols nodrošina laimestu (*Win*) jebkurā pozīcijā uz spēlētajiem ruļļiem.
- Laimesti (*Wins*) tiek parādīti kredītos, ja vien tie nav atzīmēti kā valūta.
- *Scatter* simboli, kas parādās jebkurā pozīcijā uz ruļļiem ar valūtas vērtību, piešķir *Scatter* izmaksu.

IZMAKSU TABULA

 6 - 80 5 - 25 4 - 10 3 - 5	 6 - 80 5 - 25 4 - 10 3 - 5	 6 - 50 5 - 20 4 - 8 3 - 4	 6 - 50 5 - 20 4 - 8 3 - 4	
A 6 - 8 5 - 5 4 - 3 3 - 2	K 6 - 8 5 - 5 4 - 3 3 - 2	Q 6 - 8 5 - 5 4 - 3 3 - 2	J 6 - 8 5 - 5 4 - 3 3 - 2	10 6 - 8 5 - 5 4 - 3 3 - 2

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.

