

SIA „Olybet Latvia”
Kronvalda bulv.3, Rīga, LV-1010, tel. 67892975 Spēles „An
Evening With Holly Madison” noteikumi NextGen Gaming spēles
programma

Spēles veids: tiešsaistes spēļu automātu video spēle. **Cilindru un līniju**

skaits: 5 cilindri un 25 spēles līnijas. **Spēles laimesta procents:** 95,083%

Azartspēlē izmantojamie maksāšanas līdzekļi:

Naudu savā kontā un tālāk attiecīgās spēles bilancē spēlētājs var ieskaitīt no: sava bankas konta, kā tiešo maksājumu vai izmantojot banklink pakalpojumus, bankas kartes.

Minimālā likme vienam spēles gājienam: 0,30 kredītpunkti.

Maksimālā likme vienam spēles gājienam: 30,00 kredītpunkti.

Spēles apraksts

Spēles „An Evening With Holly Madison” mērķis ir iegūt laimesta simbolu kombinācijas, griežot cilindrus.

Spēle ir paredzēta spēlēšanai izmantojot gan skārienjūtīgas mobilās ierīces – viedtālruņus, planšetdatorus, gan personālo datoru. Spēlējot spēli uz skārienjūtīgām mobilām ierīcēm, pogu novietojums spēles ekrānā var atšķirties no noteikumos aprakstītā.

Likmes kredītpunktu vērtību var izvēlēties, spiežot zilu un sarkanu bultiņu pogas ekrāna kreisajā apakšējā stūrī.

Nospiežot „**Max Bet**” (ar monētu simbolu), tiek aktivizēta maksimālā likmes kredītpunktu vērtība.

Kopējā spēles grieziena likme = likmes kredītpunktu vērtība X 25. Spēle tiek spēlēta ar fiksētu aktīvo spēles līniju skaitu – 25 aktīvām spēles līnijām.

Nospiežot zaļu pogu „Spin” ekrāna labajā apakšējā stūrī, tiek iegriezti cilindri ar izvēlēto kredītpunktu vērtību.

Gājienu var veikt, izmantojot arī „Autoplay” funkciju. Noklikšķinot uz „Autoplay” pogas (ar diviem bultiņu simboliem) ekrāna labajā apakšējā stūrī, atveras logs ar iespējām. Automātisko gājienu skaitu var izvēlēties ar slaideri, noklikšķinot uz vēlamā automātisko gājienu skaita.

Laimesti tiek aprēķināti saskaņā ar laimestu tabulu. Laimesta kombinācija = likme X kredītpunkta vērtība. Laimestu tabulu var atvērt, nospiežot pogu „i”.

Informācijas lapa:

Nospiežot uz „i”, var piekļūt pie norādēm dažādiem spēles elementiem. Nospiežot bultiņu pogas ekrāna kreisajā apakšējā stūrī, iespējams atvērt nākamo/iepriekšējo sadaļu ar informāciju par laimestu kombinācijām.

Nospiežot pogu X ekrāna kreisajā apakšējā stūrī var iziet no informācijas lapas un atgriezties spēlē.

Spēles līnijas:

Spēles laikā ir aktivizētas visas 25 spēles līnijas.

Par izmaksām:

Laimesta kombinācijām ir jāsākas ar kreiso malējo cilindru un simboliem jāatrodas uz secīgiem cilindriem.

Ja divas laimesta kombinācijas vienlaikus izkrīt uz vienas aktīvās līnijas, tad par vērtīgāko no tām tiek saņemts laimests. Ja vienlaicīgi uz vairākām aktīvajām līnijām izkrīt laimesta kombinācijas, tad šie laimesti tiek summēti un pieskaitīti spēlētāja kontam.

Spēles papildiezīmes

„Wild” simbols

„Wild” simbols (ar Holly Madison attēlu) var izkrist tikai uz 2., 3. un 4.cilindra, un tas aizvieto jebkuru citu simbolu, izņemot „Scatter” simbolu, lai veidotu pēc iespējas vērtīgāku laimesta kombināciju.

Ja „Wild” simbols izkrīt uz cilindra, tas paplašinās vertikāli, pārklājot visu cilindru - visi simboli uz cilindra pārvēršas par „Wild” simboliem, lai veidotu vairāk laimīgo simbolu kombinācijas. „Wild” simbols paplašinās vertikāli tikai, ja ir iespēja tādējādi iegūt laimestu.

„Scatter” simboli

Kā „Scatter” simbols darbojas simbols ar tekstu „Holly”. Ja pamatspēles laikā izkrīt 3 vai vairāki „Scatter” simboli vienlaicīgi jebkurā pozīcijā uz cilindriem, tiek aktivizēta bezmaksas

griezīnu papildspēle. Ja izkrīt 2 vai vairāki „Scatter” simboli jebkurā pozīcijā uz cilindriem pamatspēles laikā, par tiem tiek saņemts laimests, kas tiek pievienots kopējam kredītpunktu daudzumam. Par šiem simboliem laimests tiek izmaksāts, pareizinot noteiktu kredītpunktu skaitu ar kopējo likmi.

Ja izkrīt 2 „Scatter” simboli jebkurā pozīcijā uz cilindriem pamatspēles laikā, spēlētājam tiek piešķirta atkārtotā griezienu papildspēja, lai iespējams aktivizētu bezmaksas griezienu papildspēli. Cilindri, uz kuriem izkrituši 2 „Scatter” simboli paliek nekustīgi un tiek iegriezti atlikušie 3 cilindri. Ja uz kāda no tiem tiek izkrīt „Scatter” simbols, tiek aktivizēta bezmaksas griezienu papildspēja.

Bezmaksas griezienu papildspēja

Ja uz spēles cilindriem vienlaikus izkrīt trīs vai vairāki „Scatter” simboli, tiek aktivizēta bezmaksas griezienu papildspēja un spēlētājam tiek piešķirti 10 bezmaksas griezieni.

Bezmaksas griezienu papildspēles laikā uz 5.cilindra tiek izvietots „Kiss” simbols. Papildspēles laikā savācot līdz

10 „Kiss” simboliem iespējams aktivizēt fotosesijas bonusu iespēju. Pēc pēdējā griezienu Holly var piešķirt papildus „Kiss” simbolus.

Pēc bezmaksas griezienu beigām papildspēlē, tiek aktivizēta fotosesijas bonusu iespēja. Katrs savāktais „Kiss” simbols piešķir vienu foto/tērpu fotosesijas bonusu iespējā. Katrs veiksmīgs foto/tērps piešķir laimestu, kas vienāds ar bezmaksas griezienu papildspēlē iegūto laimestu.

Bezmaksas griezienu papildspēles laikā papildspēja var tikt aktivizēta atkārtoti.

Papildspēles laikā griezieni tiek veikti ar tādu pat likmi, kāda tā bija papildspēles aktivizēšanas laikā.

Riska papildfunkcija

Spēlētājam ir iespēja riskēt ar pēc griezienu iegūto laimestu un to dubultot vai četrkāršot. Lai riskētu ar laimestu, pēc veiksmīgā griezienu, kurā iegūts laimests, jānospiež poga ar kāršu mastu simboliem ekrāna labajā apakšējā stūrī. Spēlētājam tiek dota iespēja atminēt aizklāto kārti – tās krāsu (lai laimestu dubultotu) vai mastu (lai laimestu četrkāršotu).

Ja spēlētājs ir uzminējis kārtu krāsu, tas var saņemt dubultotu laimestu. Ja spēlētājs ir uzminējis kārtu mastu, tas var saņemt četrkāršotu laimestu. Pēc veiksmīga minējuma spēlētājs var riskēt vēlreiz minēt aizklāto kārti, lai vēlreiz dubultotu vai četrkāršotu laimestu. Ar laimestu var riskēt līdz pat 5 reizēm.

Ja spēlētājam neizdodas atminēt aizklātās kārtu krāsu vai mastu, tas zaudē griezienu laimestu un iegūto laimestu.

Pogas:

i	Atver informācijas sadaļu, kurā aprakstīta spēle un tās dažādas sastāvdaļas.
Poga ar nots attēlu	Ieslēdz / izslēdz spēles skaņas efektus.
Bultiņu pogas ekrāna kreisajā apakšējā stūrī	Palielina vai samazina kredītpunktu vērtību.
Max Bet	Aktivizē maksimālo likmes kredītpunktu vērtību.
Gamble	Aktivizē riska papildfunkciju.
Auto Play / Stop	Automātiski veic noteiktu gājienu skaitu pēc kārtas./ Beidz automātiskos gājienu.
„Spin”	Sāk gājienu.

Spēles beigas

Spēle beidzas, ja spēlētāja rīcībā vairs nav kredītpunktu, vai spēlētājs pats vēlas beigt spēli. Lai saņemtu laimestu, iespējams pārskaitīt naudu uz savu kontu, izmantojot vienu no pieejamajiem transakciju veidiem.

Laimesta saņemšanas norise

Lai saņemtu laimestu savā spēļu kontā, ir jāaizver attiecīgās spēles logs un jāveic naudas transakcija no konta sadaļas „**Kase**”.

Lai saņemtu laimestu uz savu personīgo finanšu iestādes kontu, spēlētājam ir jāizmanto viens no šiem naudas transakcijas/pārskaitījuma veidiem:

- uz bankas kontu ar tiešu maksājumu vai izmantojot banklink pakalpojumus,
- uz bankas karti.

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. Izmaksā tos laimestus, kas ir laimēti saskaņā ar tiešsaistes spēlē esošajiem spēles noteikumiem un laimējošo kombināciju tabulu.

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.

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.

SIA „Olybet Latvia”
22.03.2021.