

Spēļu automātu video spēles BEAT THE HOUSE 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>Beat the House</i>
Spēles veids	Video spēļu automāts, kas paredzēts spēlēšanai skārienjūtīgās mobilās ierīces (mob. telefons, planšete) un personālos datoros.
Cilindri/ruļļi, līnijas	4 x 5 matrica, 20 izmaksu līnijas
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukums	High 5 Games

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.20
Max likmes vērtība (€)	60

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:

legrieziet ballīti! Šī ir jūsu iespēja vadīt pūli, jo viņi kustas jūsu ritmā. Nospiediet diskus, lai sāktu griezienus, un kustieties mūzikas ritmā. Izjūti adrenalīna pieplūdumu, kad pūlis kļūst mežonīgs! Paceliet jumtu ar *Beat the House!* 4 no 5 ruļļiem. Bītboxsi.

Galvenā spēle

- Aktivatora logs, kas nolaidīsies jebkurā vietā uz ruļļiem, šai pozīcijai pievienos rāmi, ja tā vēl nebija.
- Jebkura līnijas laimestu (*Win*) kombinācija, ieskaitot vienu vai vairākas pozīcijas ar rāmi, divkārtšo parasto kredītu skaitu. Pēc visu laimestu (*Wins*) izmaksas tiek noņemts jebkurš rāmis no pozīcijas, tostarp jebkurā līnijas laimesta (*Win*) kombinācijā.
- Liekot likmi (*Bet*) ar atšķirīgu likmi (*Bet*) katrā līnijā, nekā iepriekšējā likmē (*Bet*) par līniju, visi rāmji tiek noņemti no ruļļiem.

- Pēc tam, kad ir izmaksāti laimesti (*Wins*), bet pirms jebkādu rāmju noņemšanas, ja visās 4 pozīcijās uz jebkura ruļļa ir aktivatora lauks vai rāmis, tad nākamajos 3 griezienos (*Spins*) *Wild* nemaina pozīciju uz šī ruļļa, un visi rāmji uz šī ruļļa tiek noņemti.
- Jebkurš rullis, kurā atrodas *Wild*, kas nemaina pozīciju, tiek aktivizēts, ja tāds vēl nebija. Aktivizētajiem ruļļiem aiz ruļļa simboliem ir redzama lēkājā krāsu josla.
- Otrā nākamā griezienu (*Spin*) sākumā *Wild* krāsa mainās no zaļas uz dzeltenu. Trešā nākamā griezienu (*Spin*) sākumā *Wild* krāsa mainās no dzeltenas uz sarkanu. *Wild* krāsai nav citas ietekmes, kā vien norādīt to griezienu (*Spin*) skaitu, kuros tā paliek nemainīga.

Bezmaksas spēle

- Pamata spēles laikā, aktivizējot visus 5 ruļļus ar lēkājā krāsu joslu, tiek sākts Bezmaksas spēļu bonuss un deaktivizēti visi ruļļi.
- Piešķir 10 Bezmaksas spēles.
- Bezmaksas spēļu bonusā tiek izmantoti dažādi ruļļi.
- Bezmaksas spēles automātiski tiek spēlētas ar vienādu likmi (*Bet*) vienā līnijā kā spēlei, kas uzsāka Bezmaksas spēļu bonusu.
- Bezmaksas spēļu bonusa laikā katrā griezienā (*Spin*) vienu vai vairākus ruļļus pēc nejaušības principa aizstāj ar *Wild* šim griezienam (*Spin*). *Wild* aptver visas pozīcijas uz tā ruļļa un aizstāj visus simbolus.
- Turklāt katrā griezienā (*Spin*) viens *Wild* var nejauši saņemt reizinātāju ar divi. Visām līnijas laimējošām (*Win*) kombinācijām, kas iziet cauri *Wild* ar reizinātāju ar divi, tiek dubultots parasto kredītu skaits.
- Bezmaksas spēļu bonuss nepiešķir papildu Bezmaksas spēles.
- Bezmaksas spēļu bonuss beidzas, kad paliek 0 Bezmaksas spēles.

Pick Bonus funkcija

- *Pick Bonus* tiek aktivizēta, kad pamata spēles laikā 3 vai vairāki *Pick Bonus* simboli



parādās jebkurā vietā uz ruļļiem.

- *Pick Bonus* ir daudzpakāpju izvēles bonuss.
 - 3 simboli piešķir 4 līmeņu izvēles bonusu.
 - 4 simboli piešķir 5 līmeņu izvēles bonusu.
 - 5 simboli piešķir 6 līmeņu izvēles bonusu.
- *Pick Bonus* sākas ar pirmo līmeni.
- Katrā līmenī ir četras izvēles iespējas. Izvēlieties pašreizējā līmeņa iespējas, līdz spēle tiek virzīta uz nākamo līmeni vai bonuss beidzas.

- Izvēloties iespēju jebkuram līmenim, kas nav pēdējais līmenis, tiek atklāta viena no šīm balvām:



- Piešķir parādītā kredīta vērtību.



- Piešķir parādītā kredīta vērtību un pārceļ spēli uz nākamo līmeni.

- Izvēloties iespēju līmenim, kas nav pēdējais līmenis, tiek atklāta viena no šīm balvām:



- Bonuss beidzas.



- Divkāršo visu iepriekš iegūto balvu vērtību un bonuss beidzas.

- 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) – 400 000€

LAIMESTA SAŅEMŠANAS NOSACĪJUMI

- Līnijas laimesti (*Win*) parādīsies uz spēlētājām līnijām.
- Līnijas laimestu (*Win*) simboliem jāparādās uz blakus esošajiem ruļļiem, sākot ar kreiso pusi.
- Katrā rindā tiek izmaksāts tikai lielākais laimests (*Win*).
- Līniju laimesti (*Wins*) tiek reizināti ar līniju likmi (*Bet*).
- Laimesti (*Wins*) tiek parādīti kredītos, ja vien tie nav atzīmēti kā valūta.

IZMAKSU TABULA

PAMATA SPĒLE

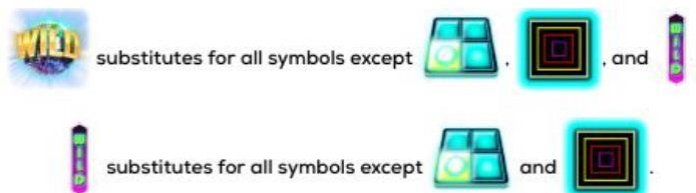
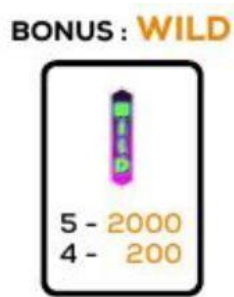
5 - 200 4 - 100 3 - 15	5 - 200 4 - 100 3 - 15	5 - 100 4 - 50 3 - 10	5 - 100 4 - 50 3 - 10	
5 - 50 4 - 25 3 - 5	5 - 50 4 - 25 3 - 5	5 - 50 4 - 25 3 - 5	5 - 50 4 - 25 3 - 5	5 - 50 4 - 25 3 - 5

ALL CREDIT WINS ARE SHOWN WITHOUT ANY BET MODIFIERS.

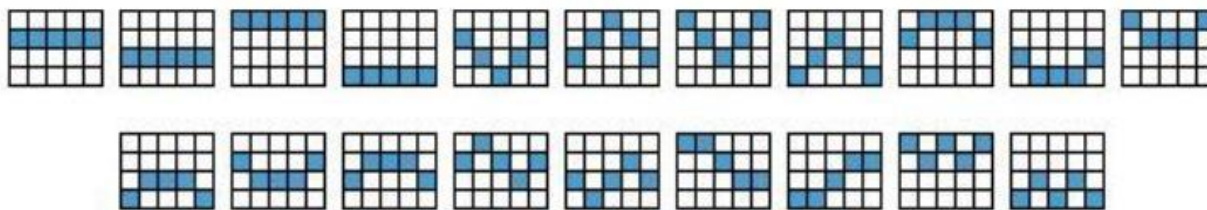
BONUSA SPĒLE

5 - 200 4 - 100 3 - 15	5 - 200 4 - 100 3 - 15	5 - 100 4 - 50 3 - 10	5 - 100 4 - 50 3 - 10	
5 - 50 4 - 25 3 - 5	5 - 50 4 - 25 3 - 5	5 - 50 4 - 25 3 - 5	5 - 50 4 - 25 3 - 5	5 - 50 4 - 25 3 - 5

ALL CREDIT WINS ARE SHOWN WITHOUT ANY BET MODIFIERS.



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.

SIA „Olybet Latvia”
19.03.2021.