

Spēļu automātu video spēles BLACK MAMBA noteikumi

1. Azartspēļu organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruņa numurs:

SIA „Olybet Latvia”, Kronvalda bulv.3, Rīga, LV-1010, tel. 67892975

2. Spēles nosaukums un veids:

Spēles nosaukums	<i>Black Mamba</i>
Spēles veids	Spēļu automāts, kas paredzēts spēlēšanai skārienjūtīgās mobilās ierīces (mob. telefons, planšete) un personālos datoros.
Cilindri/ruļļi, līnijas	5x5 režģis
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukums	Play'n GO Malta Ltd.

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.20
Max likmes vērtība (€)	100

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:

Solo noteikumi



- Var tikt aktivizēts pēc nejaušības principa jebkura grieziens bez laimesta pamat spēles laikā un bezmaksas griezienu laikā, izņemot Martinas solo, kura tiek aktivizēta tikai Koncertā un jebkura grieziens bezmaksas griezienu laikā:
- Aleksandra - divi jebkura simbola seti tiek iznīcināti.

- Cecilia - līdz pat 2 Wild simboliem var parādīties.
- Fred - viens simbolu sets tiek pārvērsts citā simbolā.
- Martina - apakšējā rinda tiek iznīcināta un var tikt izveidots Martinas simbols.

Koncerta noteikumi



- Uzlādējiet metru ar 4-6 Aleksandras, Sicīlijas un Freda simboliem, lai uzsāktu Koncertu.
- Spēli nevar aktivizēt atkārtoti.
- Aktīvie grupas dalībnieki tiek nomainīti pēc spēles beigām.
- Laimējiet līdz pat 5000x jūsu likme.

Bezmaksas griezieni



- Iztīriet visu režģi, lai saņemtu bezmaksas griezienus.
- Koncerts var tikt aktivizēts bezmaksas griezienu laikā.
- Wild simboli pazūd no režģiem, ja nav citu simbolu.
- Bezmaksas griezieni tiek aktivizēti, ja bezmaksas griezienu spēle un Koncerts tiek aktivizēti vienlaicīgi.
- Reizinātājs tiek pārņemts uz Bezmaksas griezieniem un restartēts katra griezienu laikā.
- Aktivizētie grupas dalībnieki spēlē Solo katrā griezienā bez laimesta, bet Martinas Solo tiek izspēlēts katrā griezienā.



Wild noteikumi

Wild simbols aizvieto visus simbolus.



Martinās simbola noteikumi

Martinās simbols aizvieto visus simbolus.

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

Kopējā teorētiskā izmaksa spēlētājam ir (RTP) – 96.50%

Laimesta biežums: ļoti augsts (10/10)

Maksimālais laimests (ja max likmes vērtību pie noteiktā RTP) – līdz pat 5000 x likmes vērtība

LAIMESTA SAŅEMŠANAS NOSACĪJUMI

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.
- Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līniju laimestiem.
- Ja spēle tiek pārtraukta, visa spēles informācija un uzliktās likmes tiks saglabātas, kamēr jūs atkal atvērsiet spēli. Turpiniet spēli no pārtraukuma vietas.
- Simbolu kombinācijas neveidojas, ja pirmais simbols ir uz otrā, trešā, ceturtā vai piektā ruļļa.
- Laimēto kredītu daudzums atkarīgs no izvēlētas likmes vērtības.
- Laimēto kredītu skaitu aprēķina, reizinot kopējo laimēto kredītu skaitu ar jūsu izvēlēto likmes vērtību.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

IZMAKSU TABULA

Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

- Simboliem jābūt līdzās uz aktīvas izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā ruļļa.
- Simbolu kombinācijas neveidojas, ja pirmais simbols ir uz otrā, trešā, ceturtā vai piektā ruļļa.
- Regulārās izmaksas parādītas attēlā:

WILD	MARTINA	FRED	CECILIA	ALEXANDRA	ANY...
x5 5.00	x5 10.00	x5 1.00	x5 1.00	x5 1.00	x5 0.60
x4 0.40	x4 0.80	x4 0.20	x4 0.20	x4 0.20	x4 0.10
x3 0.20	x3 0.40	x3 0.06	x3 0.06	x3 0.06	x3 0.04

x5 0.30	x5 0.30	x5 0.20	x5 0.20
x4 0.06	x4 0.06	x4 0.04	x4 0.04
x3 0.03	x3 0.03	x3 0.02	x3 0.02

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”

22.03.2021.