

Spēļu automātu video spēles BOOK OF MAYA 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>Book of Maya</i>
Spēles veids	Video spēļu automāts, kas paredzēts spēlēšanai skārienjūtīgās mobilās ierīces (mob. telefons, planšete) un personālos datoros.
Cilidri/ruļļi, līnijas	5 cilindri, 3 rindas, 10 izmaksu līnijas
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukums	Greentube Alderney Ltd.

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.01
Max likmes vērtība (€)	50

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 0.01€, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

5. Spēles norise:



Bezmaksas griezieni

- Bonusa spēle Bezmaksa griezieni tiek aktivizēta, kad parādās 3 vai vairāk aizstājēj simboli- izkaisītie simboli.
- Tiek piešķirti 10 bezmaksas griezieni. Bezmaksas griezienu bonusa spēles laikā kāds no parastajiem simboliem pēc nejaušības principa kļūst par Speciālo simbolu.
- Parādoties Speciālajam simbolam, tas izplešas pa visām ruļļa pozīcijām.
- Bezmaksas griezienu bonusa spēles laikā aizstājēj simbols neaizvieto Speciālo simbolu.

	<ul style="list-style-type: none"> • Ja ir aktivizēta papildlikme “EXTRA BET” (“EXTRA BET” ir 10 monētas. Sākotnējos spēles iestatījumos, ieejot spēlē, papildlikme ir aktivizēta. Papildlikme iespējama tikai spēlējot uz visām 10 izmaksas līnijām. 3), pēc katras Speciālā simbola izplešanās, tiek piešķirts atkārtots grieziens. • Visi Speciālie simboli paliek pielīmēti savās pozīcijās, pārējie simboli griežas normāli. • Bezmaksas griezienu bonusa spēli spēlē ar to pašu likmi kā griezienā, kas aizsāka bonusa spēli. • Bezmaksas griezienu bonusa spēles laimesti tiek pievienoti izmaksu līniju un izkaisīto simbolu laimestiem.
	<p><u>Riska funkcija</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Jūs varat mēģināt palielināt laimestu izvēles "Riskēt" raundos. • Pēc laimesta iegūšanas nospiediet pogu "RISKĒT", lai sāktu raundu. Jūsu mērķis ir pareizi uzminēt apvērstās kārts krāsu un mastu. • Veiciet minējumu, noklikšķinot uz attiecīgās pogas. Ja pareizi uzminēsiet krāsu, jūsu laimests divkārsosies. Ja pareizi uzminēsiet mastu, jūsu laimests četrkārsosies.

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

Kopējā teorētiskā izmaksa spēlētājam ir (RTP) – 95.18%

Maksimālais laimests – 5000 x likme

Laimesta biežums ~30%

LAIMESTA SAŅEMŠANAS NOSACĪJUMI

- Laimīgajiem simboliem jāatrodas nepārtrauktā līnijā no kreisās uz labo pusi.
- *Scatter* laimesti tiek izmaksāti neatkarīgi no to pozīcijas.
- Tiek izmaksāts tikai lielākais aktīvās izmaksas līnijas laimests.
- Līniju laimesti tiek reizināti ar līniju likmi.
- *Scatter* simbolu laimesti tiek pievienoti līniju laimestiem.

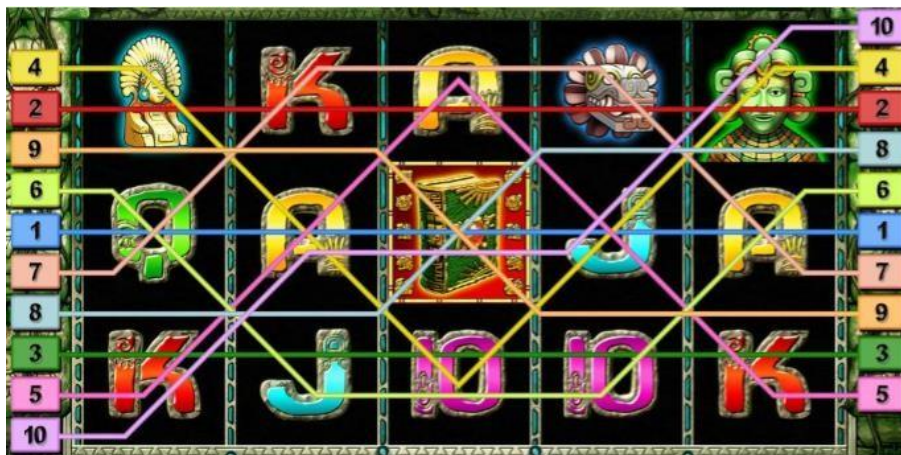
- *Wild* aizstāj visus simbolus izņemot *Scatter* simbolu.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas

IZMAKSU TABULA

- Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:
- Simboliem jābūt līdzās uz aktīvas izmaksas līnijas.
- Regulārās Izmaksas parādītas Izmaksu attēlos. Izmaksas parādītas par likmi 0.01€
- Palielinot likmi, proporcionāli palielinās līniju izmaksas:

	5x 50.00 4x 10.00 3x 1.00 2x 0.10		5x 20.00 4x 4.00 3x 0.40 2x 0.05
	5x 7.50 4x 1.00 3x 0.30 2x 0.05		5x 7.50 4x 1.00 3x 0.30 2x 0.05
	5x 1.50 4x 0.40 3x 0.05		5x 1.00 4x 0.25 3x 0.05
			SCATTER 5x 20.00 4x 2.00 3x 0.20

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”

22.03.2021.