

Spēļu automātu video spēles CASH NOIRE 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>Cash Noire</i>
Spēles veids	Klasiskais video slotis(spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	5 cilindri, 4 rindas, 1024 izmaksas veidu
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>NetEnt Product Services Ltd.</i>

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.20
Max likmes vērtība (€)	200

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:



Mystery simbola noteikumi

- Ja pēc griezienu vai pēc “AVALANCHE” funkcijas uz rullītiem nav laimesta, Mystery simbols pārvēršas par jebkuru citu simbolu.
- Ja Mystery simbols parādās ātpus “Crime” zonas, tas pārvēršas par jebkuru citu simbolu.
- Ja Mystery simbols parādās “Crime” zonā, tas klonē sevi visās zonas pozīcijās un pārvēršas par jebkuru citu simbolu.



Symbols removed during an Avalanche

AVALANCHE funkcijas noteikumi

- Laimētā likme aktivizē AVALANCHE funkciju.
- Laimējošie simboli tiek noņemti no ruļļiem, lai parādītos vairāk simbolu tukšās vietās.
- AVALANCHE funkcija darbojas līdz brīdim, kamēr vairs nav uzvaru.
- Bezmaksas griezienu laikā, laimesti, kas tika iegūti AVALANCHE funkcijas brīdī tiek reizināti ar laimesta reizinātāju.
- Neierobežotais laimesta reizinātājs: laimesta reizinātājs sākas ar x1 un palielinās pēc katra griezienu.



Crime Zone



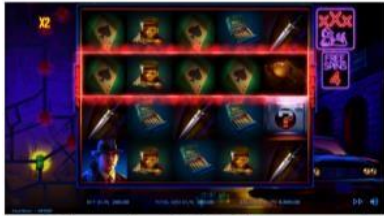
Crime Zone and Clue List

“Crime” zonas un “CL” saraksta noteikumi

- “Crime” zona ir karstā zona, kas ir apzīmēta spēlē ar sarkanu kontūru.
- “Crime” zona apņem trīs pozīcijas uz ruļļiem katrā griezienā.
- Katrs laimējošs simbols, kas atrodas “Crime” zonā, aktivizē simbolu “CL” sarakstā, kas dod iespēju par noteiktu simbolu daudzumu aktivizēt bezmaksas griezienus.
- Ja turpmāk laimesta nav, “CL” saraksts atjaunojas un simboli krājas no jauna.
- Kad “CL” sarakstā tiek aktivizēts noteikts simbolu daudzums, “Crime” zona tiek paplašināta:
 - Ja tiek aktivizēti 3-6 “CL” saraksta simboli, “Crime” zona paplašinās un apņem četras pozīcijas uz ruļļiem.
 - Ja tiek aktivizēti 7 vai vairāki “CL” saraksta simboli, “Crime” zona paplašinās un apņem piecas pozīcijas uz ruļļiem.
 - Ja tiek aktivizēti 13 “CL” saraksta simboli, tiek aktivizēti 6 bezmaksas griezieni



Free Spins awarded




Free Spins mode with City Chase map and Multiplier

Bezmaksas griezieni


- Bezmaksas griezienu laikā "Crime" zona apņem 5 pozīcijas uz ruļļiem.
- Bezmaksas griezienu laikā tiek aktivizēta "City Chase" karte.
- Bezmaksas griezienu laikā darbojas laimesta reizinātājs.
- Laimesta reizinātājs sākas ar x1 un palielinās par x1 pēc katriem 7 atklātiem simboliem "City Chase" kartē.
- "City Chase" kartē tiek parādītas pozīcijas, kurās palielinās laimesta reizinātājs un pievienojas papildus bezmaksas griezieni.
- Laimestu simboli "Crime" zonā atbloķē tādu pašu simbolu daudzumu "City Chase" kartē.
- Ja laimesta nav, "City Chase" karte neatjaunojas, bet turpina papildināties bezmaksas griezienu laikā.
- Ja "City Chase" kartē atveras "Extra free spins"



simbols , tiek piešķirti 2 papildus bezmaksas griezieni.


- Ja "City Chase" kartē atveras reizinātāja simbols



, reizinātājs tiek palielināts x10.

- Kad tiek atvērts pēdējais simbols "City Chase" kartē



, laimesta reizinātājs palielinās x10 un tiek piešķirti pēdējie 3 papildus bezmaksas griezieni.

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

Kopējā teorētiskā izmaksa spēlētājam šajā spēlē ir (RTP) 96.06%

Laimesta biežums šajā spēlē ir 21.87%

Maksimālais laimests – 100 000€.

IZMAKSAS NOTEIKUMI

- Jums tiek izmaksāts laimests tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līnijas laimestiem.
- Lai veidotos regulārās laimīgās kombinācijas, simboliem uz aktīvas izmaksas līnijas jāatrodas blakus.
- Regulārās laimīgās kombinācijas tiek veidotas no kreisās uz labo pusi. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā ruļļa.

- Lai pārvērstu monētas kredītos, izmantojiet sekojošo formulu: Monētu skaits x monētas vērtība = daudzums kredītos.
- 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. Regulārās izmaksas parādītas izmaksu attēlos.
- Izmaksas parādītas par līnijas 0.20 EUR. Palielinot likmi, proporcionāli palielinās līniju izmaksas:

	5 €0.80 4 €0.60 3 €0.20		5 €0.60 4 €0.40 3 €0.20		5 €0.06 4 €0.05 3 €0.04		5 €0.06 4 €0.05 3 €0.04
	5 €0.30 4 €0.10 3 €0.06		5 €0.20 4 €0.10 3 €0.06		5 €0.05 4 €0.04 3 €0.03		5 €0.05 4 €0.04 3 €0.03

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.

IZMAKSU LĪNIJAS

- Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām uz aktīvajām izmaksas līnijām kreisās puses.
- Laimēto kredītu skaits atkarīgs no kopējā monētu skaita reizinājuma ar jūsu izvēlēto monētu skaitu.
- Līnijas, kas redzamas attēlā, parāda iespējamās izmaksas līniju formas:



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 jāizver 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

pārlicinājušies par iepriekšminēto apstākļu neesamību. Laimestu izmaksā ar pārskaitījumu uz dalībnieka norādītu kontu bankā.

8. Termiņš, līdz kuram azartspēles dalībnieks var pieteikties uz laimestu:

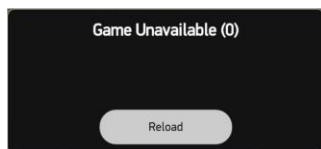
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos 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:

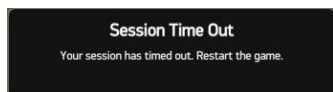
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju un sniedz rakstveida atbildi.

10. Cita informācija, kuru azartspēles organizētājs uzskata par nepieciešamu:

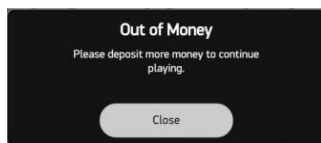
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums parkļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP kļūdas, noildzes vai servera kļūdas gadījumā parādās ziņojums par “tehnisku kļūdu” un, kamēr spēlētājs neielādē spēli no jauna, laikā, kad spēle kļūst pieejama, spēle joprojām būs spēlētājam “nepieejama.”



Ja sesija beidzas, parādīsies ziņojums par “sesijas beigām” un spēle kļūs “nepieejama,” kamēr spēlētājs neielādēs spēli no jauna.



Ja “ir beigusies nauda,” parādīsies ziņojums par “naudas beigšanos” un spēle kļūs “nepieejama, kamēr spēlētājs neielādēs spēli no jauna.



Informācija par sesijas laika beigām un disfunkciju spēlētājs var iegūt, izlasot spēles noteikumus. Spēlētājs it īpaši tiek informēts par to, ka "spēles programmatūras disfunkcijas gadījumā visas spēles likmes un izmaksas kļūst tukšas un visas likmes tiek atmaksātas."