

SIA „Olybet Latvia”

Kronvalda bulv.3, Rīgā, LV-1010, tel. 67892975

Spēles „Crime Scene” noteikumi
Net Entertainment spēles programma

Spēles veids: tiešsaistes spēļu automātu video spēle.

Cilindru un līniju skaits: 5 cilindri un 15 spēles līnijas.

Spēles laimesta procents: šai spēlei ir 96.7%.

Azartspēļu automātā 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 vienai spēles līnijai: 1 kredītpunkts.

Minimālā likme vienam spēles gājienam: 1 kredītpunkts.

Maksimālā likme vienai spēles līnijai: 10 kredītpunkti.

Maksimālā likme spēlei: 150 kredītpunkti.

Maksimālais laimests pamatspēlē: 750 kredītpunkti.

Maksimālais laimests papildspēlē: nav konkrēti nosakāms.

Spēles norises apraksts

- “Crime Scene™” ir 5 cilindru tiešsaistes spēļu automāts ar 15 aktīvām līnijām.
- Iespējams spēlēt ar 15 aktīvām līnijām ar dažādam likmēm un kredītpunktu vērtību.
 - Spiežot pa kreisi redzamo zaļo pogu, spēle notiek ar esošo līniju skaitu, likmju lielumu un kredītpunktu vērtību.
 - Nospiežot “MAX BET” pogu, spēle notiek ar maksimālo līniju, likmes un tobrīd esošo kredītpunktu vērtību.
- Nospiežot pogu “AUTOPLAY” uz ekrāna parādās logs ar noteiktu automatisku spēļu skaitu, kurus spēlētājs var izvēlēties. Identisku funkciju veic poga “AUTO”.
- Laimējošo kombināciju un tām atbilstošu koeficientu tabula ir redzama, nospiežot uz ekrāna sadaļas „PAYTABLE”.
- Ir iespējams pamatspēles laikā uzklikšķināt uz jebkura simbola un ieraudzīt konkrētā simbola laimestu kombinācijas kredītpunktus un simbolu aprakstus.
- Laimesti, kas iegūti ar attiecīgu likmi, tiek reizināti arī ar izvēlēto kredītpunktu vērtību.
- Laimesti tiek izmaksāti tikai par vērtīgāko kombināciju uz aktīvās līnijas.
- Laimesti tiek izmaksāti par kombinācijām, kurās simboli ir izkārtoti secīgā kārtībā sākot no pirmā cilindra.
- Uz dažādām līnijām izkritušie laimesti tiek summēti.

Aktīvo spēles līniju izvēle

Aktīvās spēles līnijas ir 15 un spēlējot to skaitu mainīt nav iespējams.

Likmes izvēle

Ar pusapļa formas simboliem pogas „LEVEL” abās pusēs izvēlās kredītpunktu skaitu, ko likt uz vienu līniju.

Mainīt spēles likmi var pēc katra izdarītā gājiena. Ja spēlētājs vēlas turpināt


spēli ar iepriekšējā gājienā likto likmi, jānospiež poga .

Ir iespēja likt maksimālo likmi uz visām aktivizētajām līnijām, nospiežot pogu „MAX BET”.

Kredītpunktu vērtību var izvēlēties ar pusapļa formas simboliem sadaļas „COIN VALUE” abās pusēs.

Ja spēlētājam pieejamo kredītpunktu skaits ir mazāks par kopējo likmju summu visai spēlei, tie automātiski tiks sadalīti uz visām iespējamajām spēles līnijām.

Cilindru aktivizēšana

Lai uzsāktu spēli, spēlētājam jānospiež poga  un cilindri sāks griezties.

Cilindru apstāšanās

Pēc 2-3 sekundēm cilindri automātiski apstāsies.

Laimests

Laimējošo kombināciju un tām atbilstošu koeficientu tabula ir redzama, nospiežot uz ekrāna „PAYTABLE”.

Visas laimējošās kombinācijas tiek skaitītas no kreisās uz labo pusi.

Ja, cilindriem apstājoties, uz kādas no aktīvajām spēles līnijām ir laimējoša simbolu kombinācija, attiecīgās līnijas likme tiks reizināta ar atbilstošu laimesta koeficientu. Ja uz vienas līnijas ir divas laimējošās kombinācijas, tad kredītpunktus piešķir tikai par vērtīgāko no tām.

Visi vienā gājienā par laimējušām kombinācijām iegūtie kredītpunkti automātiski summējas ar spēlētāja rīcībā esošajiem kredītpunktiem. Laimēto summu var redzēt “WIN” sadaļā.



Spēles papildiezīmes




“Sticky Wild” simbols

- Laimesti ar “STICKY WILD” simbolu tiek reizināti ar 3.
- Aizvieto visus simbolus izņemot „Bonus” simbolus.
- “STICKY WILD” simboli, kas izkrīt, paliek uz attiecīgā cilindra līdz 5 griezieniem.
- Ja tiek mainīta esošā likme vai kredītpunktu vērtība, tad “STICKY WILD” simbols nebūs aktīvs nākamajā gājienā.
- Vairāki “STICKY WILD” simboli, kas parādās uz ekrāna ir skaitāmi atsevišķi un par tiem netiek piešķirtas bezmaksas spēles.

Papildspēle

3 un vairāk bonuss simboli aktivizē papildspēli. Spēles laikā ir jāspiež uz mapēm zilajā krāsā, zem kurām ir laimesti vai arī rakstīta kāda no darbībām, kas ir jāveic.

Darbības simbols	Simbolu nozīme
	Laimests par “Pierādījuma simbolu” tiek pieskaitīts pie pārējiem laimestiem, kas atrodas zem mapēm. Ja ”Pierādījumu simboli” ir atrasti vairāki, tad laimesti par tiem tiek summēti un ir iespējams iegūt ļoti lielu laimestu. Vienā papildspēlē var tikt atrasti līdz pat 4 šādiem simboliem.
	Papildspēle beidzas.

	<p>Kad papildspēle beidzas, uz ekrāna parādās 4 aploknes simboli, kas dod iespēju palielināt laimesta lielumu. Nospiežot uz aploknes var laimēt naudas laimestu, dubultot papildspēles laimestu vai atgriezties pie papildspēles. Ja bonuss spēle atsākas, tad tā tiek turpināta no tās vietas, kur tika pārtraukta.</p>
	<div style="text-align: center;">  </div> <p>Anulē vienu simbolu</p>

Papildspēle var tikt atsākta tikai vienu reizi pirms pamatspēles atsākšanās.

Papildspēles var tikt pagarināts tikai vienu reizi.

Jo lielāka likme ir pamatspēlē, jo lielāki laimesti var būt papildspēlē.

Papildus laimesti tiek pievienoti pamatspēles laimestiem.

Vienā griezienā var iegūt tikai vienu papildspēli.

“Autoplay” funkcija

Lai aktivizētu šo funkciju ir jānospiež uz “**AUTOPLAY**” vai “**AUTO**” pogas spēles ekrānā un jāizvēlas “**ADVANCED SETTINGS**”. Tiek piedāvātas šādas izvēles iespējas:

- **On any win.** Apstādina automātiskos gājienu pie jebkura laimesta.
- **If Free Spins is won.** Apstādina automātiskos gājienu, kad tiek laimētas bezmaksas spēles.
- **If single win exceeds.** Apstādina automātiskos gājienu, kad laimesta summa pārsniedz vai sasniedz uzstādīto summu.
- **If cash increases by.** Apstādina automātiskos gājienu, ja to laikā laimestu summa pārsniedz norādīto.
- **If cash decreases by.** Apstādina automātiskos gājienu, ja to laikā zaudētā summa pārsniedz norādīto.

Papildus informācija

Minētās spēles iezīmes un uzstādījumi var būt atkarīgi no konkrētās kazino istabas lietošanas noteikumiem. Spēlētājam ir jāgriežas pie kazino administrācijas, lai noskaidrotu jautājumus par sekojošām lietām:

- Kā tiek risināti jautājumi par nepabeigtajām spēlēm.
- Laiks pēc kāda neaktīvā spēlēšanas sesija tiek pārtraukta.

Tehnisku problēmu gadījumā, kas skar spēles programmnodrošinājumu un to tehnisko pusi, visi veiktie gājienu tiek anulēti un naudas līdzekļi, kas vēl nav izmantoti spēlēšanai, atgriezti spēlētājam.

Spēles uzstādījumi

Lai piekļūtu spēles uzstādījumiem ir jānospiež uzgriežņa atslēgas simbols (blakus skaļruņa simbolam) uz spēles ekrāna.

- **Quick spin.** Aktivizē vai atslēdz ātro griezienu funkciju.
- **Ambience sound.** Ieslēdz vai atslēdz fona audio mūziku.
- **Sound effects.** Ieslēdz vai atslēdz skaņas efektus spēles laikā.
- **Intro screen.** Aktivizē vai izslēdz spēles ievada video.

- **Graphics quality.** Pielāgo attēla kvalitāti lēna interneta savienojuma gadījumā.
- **Game history.** Ļauj apskatīt spēles vēsturi.
- **Spacebar to spin.** Ieslēdz vai atslēdz iespēju ar klaviatūras taustiņa "Spacebar" palīdzību veikt gājienus.
- **Piezīme:** Dažās spēlēs var nebūt visu uzskaitīto spēļu uzstādījumu.

Spēles beigas

Spēle beidzas, ja spēlētāja rīcībā vairs nav kredītpunktu vai ir izspēlēta pamatspēle un visas papildspēles, vai spēlētājs vēlas beigt spēli. Lai saņemtu laimestu, pārskaita 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 „CASHIER”.

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.

Laimestiem nav izmaksu limita. Tie tiek izmaksāti nākamajā dienā pēc transakcijas pieprasīšanas. Pirmā šāda transakcija var aizņemt ilgāku laiku, līdz 10 darba dienām.

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 parādījusies 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 Kronvalda bulvārī 3., Rīgā, 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.