

Spēļu automātu video spēles Dead Man's Trail 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>Dead Man's Trail</i>
Spēles veids	Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros un mobilās ierīcēs)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	5 cilindri, 40 izmaksu līnijas
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>Relax Gaming Limited</i>

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.10
Max likmes vērtība (€)	20

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 0.10€, kas ir vienas minimālas likmes apmērs.

5. Spēles norise:

“Wild” simbols







- “Wild” simbols aizstāj visus simbolus, izņemot “Bonus” simbolu, lai veidotu laimesta kombināciju.

Bonusa spēle





- “Bonus” simbols var parādīties uz jebkura ruļļa.
- Trīs “Bonus” simboli uz speles laukuma aktivizē bonusa spēli.
- Bonusa spēles laikā spēlētājs tiek pārvietots par 1-9 soļiem uz priekšu unapstāšanās uz noteiktgas pozīcijas aktivizē vienu no funkcijām:

-  - uz parasta laukuma ir norādīts likmes reizinātājs, kas tiks pievienota kopējam bonusa spēles laimestam.
-  - atjaunošanas poga atgriež spēles laukumu uz sākuma izskatu.
-  - apstājoties uz šī laukuma bonusa spēle tiek pabeigta un spēlētājam tiek izmaksāts laimests.
-  - speciālais lādes simbols.

- Ja bonusa spēles laikā spēlētājs apstāja uz speciālā lādes simbola, tas piešķir vienu no sekojošām funkcijām:

-  - “Scout” pievieno vērtību no 100x līdz 1000x nejauši izvēlētam parastajam laukumam;
-  - “One-Eye” reizina parasto laukumu vērtības ar reizinātājiem no x2 līdz x5 un atkārti darbību 2-4 reizes;
-  - “Commander” pievieno visiem parastajiem laukumiem vērtību no +3 līdz +5;
-  - “Collector” savāc visu parasto laukumu vērtības un pievieno kopējam laimestam;
-  - “Collect & Command” savāc visu parasto laukumu vērtības un šo summu pievieno katram parastajam laukumam, kā arī pievieno šo summu kopējam laimestam;
-  - “Reset” aizvieto visus bonusa spēles beigu laukumus ar parastajiem laukumiem;
-  - “Super Reset” aizvieto visus bonusa spēles beigu laukumus ar pagaidu speciālajiem lādes simboliem;
-  - “Coin Win” pievieno kopējam spēles laimestam uz monētas norādīto vērtību (no 25x līdz 50x);
-  - “Persistent Scout” pievieno vērtību no 100x līdz 1000x nejauši izvēlētam parastajam laukumam katra gājiena beigās;

-  - "Persistent One-Eye" reizina parasto laukumu vērtības ar reizinātajiem no x2 līdz x5 katra gājiena beigās;
-  - "Persistent Commander" pievieno visiem parastajiem laukumiem vērtību no +3 līdz +5 katra gājiena beigās.

- Pēc tam, kad spēlētājs ir apstājies uz parastā laukuma vai laukuma ar pagaidu speciālo lādes simbolu, šis spēles laukums pārvēršas par bonusa spēles beigu laukumu.
- "Scout", "One-Eye" un "Commander" attiecīgās "Persistent" funkcijas var tikt uzlabotas pievienojot viņu vērtību jau aktīvās "Persistent" funkcijas vērtībai.
- Kopējais bonusa spēles laimests tiek reizināts ar spēlētāja likmes vērtību, kura aktivizēja bonusa spēli.

"Coin Feature" speciālās funkcijas notiekumi



- Ja pamatspēles laikā uz 3 vai vairāk rullītiem izkrīt monētu simboli, tiek aktivizēta "Coin Feature" funkcija.
- Funkcijas laikā visu monētu simbolu vērtības tiek summētas un spēlētājam tiek izmaksāts attiecīgais laimests.

"Bonus Buy" opcijas noteikumi



- Spēlētājs var nopirkt bonusa spēli par cenu, kas ir atkarīga no likmes apmēra.
- Darbojas visi iepriekšminētie noteikumi

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) 90.04%-99.07%
Maksimālais laimests pamata spēlē - 50000 x likmes vērtība





IZMAKSAS NOTEIKUMI GALVENAJĀ SPĒLĒ


- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas, izņemot par izkaisītajiem laimestiem.

- Visas laimējošās kombinācijas tiek skaitītas no kreisās uz labo pusi. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā ruļļa.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

IZMAKSU TABULA

Izmaksas par laimīgās kombinācijas simboliem ar likmi 0.10 EUR parādītas attēlos, palielinot likmi proporcionāli mainās izmaksas

			
5 · 24 4 · 4 3 · 0.80	5 · 12 4 · 2 3 · 0.56	5 · 4 4 · 0.96 3 · 0.24	5 · 4 4 · 0.96 3 · 0.24
A	K	Q	J
5 · 2.40 4 · 0.40 3 · 0.08	5 · 2.40 4 · 0.40 3 · 0.08	5 · 2.40 4 · 0.40 3 · 0.08	5 · 2.40 4 · 0.40 3 · 0.08


5 · 48 4 · 8 3 · 1.60

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

Trīs simboli, kas atrodas blakus veido laimesta kombināciju.

1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35	36
37	38	39	40					

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:

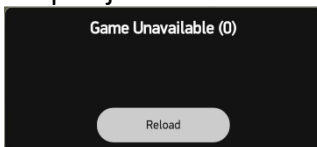
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos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

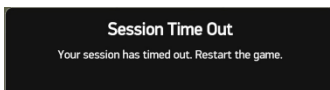
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

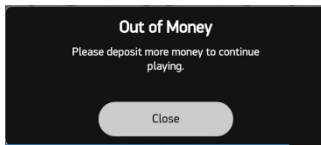
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums parkļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP 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."