

SIA „Olybet Latvia”
Kronvalda bulv.3, Rīgā, LV-1010, tel. 67892975
Spēles „Fisticuffs” noteikumi
NetEntertainment spēles programma

Spēles veids: tiešsaistes spēļu automātu video spēle.

Cilindru un līniju skaits: 5 cilindri un 10 spēles līnijas.

Spēles laimesta procents: 96,7%.

Azartspēlē izmantojamie maksāšanas līdzekļi:

Naudu savā kontā un tālāk attiecīgās spēles bilancē spēlētājs var ie- skaitīt no:

sava bankas konta, kā tiešo maksājumu vai izmantojot banklink pa- kalpojumus, bankas kartes.

Minimālā likme vienai spēles līnijai: 0.01 kredītpunkts.

Minimālā likme vienam spēles gājienam: 0.20 kredītpunkti.

Maksimālā likme vienai spēles līnijai: 10 kredītpunkti.

Maksimālā likme vienam spēles gājienam: 200 kredītpunkti.

Maksimālais līnijas laimests pamatspēlē: 10 000 kredītpunkti.

Maksimālais laimests papildspēlē: nav konkrēti nosakāms.

Spēles apraksts

Spēles „Fisticuffs” mērķis ir iegūt laimesta simbolu kombinācijas, griežot cilindrus.

Likmes kredītpunktu vērtību var izvēlēties spiežot pogas zem „**Coin Value**”.

Kopējā spēles griezienu likme = likmes kredītpunktu vērtība X likmes līmenis X 10 X 2. Spēle tiek spēlēta ar fiksētu aktīvo spēles līniju skaitu – 10 aktīvām spēles līnijām (reāli 10 X 2 likmju līnijām, jo laimesta kombinācijas tiek skaitītas gan no kreisā malējā, gan no labā malējā cilindra) un 1-10 likmes līmeņiem.

Likmes līmeni var izvēlēties spiežot pogas zem „**Level**”.

Nospiežot apaļu pogu ar bultiņu simboliem zem cilindriem, tiek ie- griezti cilindri ar izvēlēto kredītpunktu vērtību.

Nospiežot „**Max Bet**”, tiek aktivizēts 10.likmes līmenis, ar izvēlēto lik- mes kredītpunktu vērtību un veikts grieziens.

Gājienus var veikt, izmantojot arī „**Autoplay**” funkciju. Noklikšķinot uz „**Autoplay**” pogas, atveras saraksts ar iespējām. Automātisko griezienu skaitu var izvēlēties no saraksta, noklikšķinot uz vēlamā au- tomātisko griezienu skaita.

Laimesti tiek aprēķināti saskaņā ar laimestu tabulu. Līnijas laimests =

laimesta koeficients pēc tabulas X likmes kredītpunktu vērtība X likmes līmenis. Laimestu tabulu var atvērt, nospiežot pogu „**Paytable**”. Ja uz vienas aktīvās līnijas izkrīt vairākas laimestu kombinācijas, tad tiek izmaksāts viens, lielākais laimests.

Ja vienā griezienā laimesti izkrīt uz vairākām līnijām, tad šie laimesti tiek summēti un pieskaitīti spēlētāja kontam.

Informācijas lapa:

Nospiežot uz „**Paytable**”, var piekļūt pie norādēm dažādiem spēles elementiem. Nospiežot malējās pogas ekrāna kreisajā apakšējā stūrī, iespējams atvērt nākamo/iepriekšējo sadaļu ar informāciju par laimestu kombinācijām un papildspēlēm.

Nospiežot vidējo bultiņu, var iziet no informācijas lapas un atgriezties spēlē.

Spēles līnijas:

Spēles laikā ir aktivizētas visas 10 spēles līnijas (reāli 10 X 2 likmju līnijas, jo laimesta kombinācijas tiek skaitītas gan no kreisā malējā, gan no labā malējā cilindra).

Ir atšķirība starp līnijas likmi un kopējo likmi. Līnijas likme norāda, kāda likme ir izdarīta uz 1 spēles līniju. Kopējā likme norāda, kāda likme ir izdarīta kopā uz vienu griezienu.

Par izmaksām:

Laimesta kombinācijām ir jāsākas ar kreiso malējo vai labo malējo cilindru un simboliem jāatrodas uz secīgiem cilindriem.

Ja divas laimesta kombinācijas vienlaikus izkrīt uz vienas aktīvās līnijas, tad par vērtīgāko no tām tiek saņemts laimests. Ja vienlaicīgi uz vairākām aktīvajām līnijām izkrīt laimesta kombinācijas, tad šie laimesti tiek summēti un pieskaitīti spēlētāja kontam.

Spēles papildiezīmes

„Wild” simboli

Spēlē ir 3 dažādi „**Wild**” simboli, kuri aizvieto jebkuru citu simbolu, lai izveidotu iespējami vērtīgākās laimesta kombinācijas.

„**Taisnais Wild**” (ar vīru cepurē attēlu) var izkrist tikai uz 3.cilindra pamatspēles laikā. Ja pēc griezienu vienlaicīgi izkritis 1 vai 2 „**Diagonālie Wild**” simboli vienā rindā ar „**Taisno Wild**” simbolu, „**Taisnais Wild**” simbols aizvieto „**Diagonālo Wild**” simbolu ar dūri uz malējo cilindru, pārvēršot tos un parasto simbolu pa vidu par parastajiem „**Wild**” simboliem un piešķirot papildus bezmaksas griezienu.

„**Diagonālais Wild**” (ar ūsaina vīra attēlu) var izkrist tikai uz 2. un 4.cilindra pamatspēles laikā. Ja pēc griezienu vienlaicīgi izkritis 1 „**Taisnais Wild**” simbols diagonāli „**Diagonālajam Wild**” simbolam, „**Diagonālais Wild**” simbols aizvieto „**Taisnajam Wild**” simbolam ar

dūri, pārvēršot to un parasto simbolu, kurš atrodas virs vai zem „**Diagonālā Wild**” simbola, par parastajiem „**Wild**” simboliem un piešķirot papildus bezmaksas griezienu.

Parastais „**Wild**” (ar tekstu „Wild”) var izkrist tikai bezmaksas griezienu laikā uz 1. un 5.cilindra.

Boksēšanās funkcija

Boksēšanās funkcija tiek aktivizēta, ja pēc griezienu vienlaicīgi izkritis „**Diagonālais Wild**” simbols un „**Taisnais Wild**” simbols blakus diagonāli vai horizontāli:

- Ja 1 vai 2 „**Diagonālie Wild**” simboli izkrituši vienā rindā ar „**Taisno Wild**” simbolu.
- Ja 1 vai 2 „**Diagonālie Wild**” simboli izkrituši diagonāli „**Taisnajam Wild**” simbolam.

Boksēšanās funkcija pārvērš šos secīgos simbolus parastajos „**Wild**” simbolos, kuri paliek uz cilindriem savās vietās, un piešķir papildus bezmaksas griezienu. Bezmaksas griezienu laikā parastie „**Wild**” simboli paliek savās vietās uz cilindriem, kā arī griezienu laikā var izkrist vēl papildus „**Wild**” simboli, lai izveidotu iespējami vērtīgākās laimesta kombinācijas.

Bezmaksas grieziens pēc tā aktivizēšanas tiek sākts automātiski.

Bezmaksas grieziens tiek veikts ar tādu pat likmi, kāda tā bija to aktivizēšanas laikā.

Kad bezmaksas grieziens ir beidzies, ekrānā tiek parādīts bezmaksas griezienu laikā iegūtais kopējais laimests.

Pogas:

Paytable	Atver informācijas sadaļu, kurā aprakstīta spēle un tās dažādas sastāvdaļas.
Pogas zem „Coin Value”	Palielina vai samazina kredītpunktu vērtību
Pogas zem „Level”	Palielina vai samazina likmes līmeni
Max Bet	Aktivizē 10.likmes līmeni ar izvēlēto likmes kredītpunktu vērtību un veic griezienu
Auto Play / Stop	Automātiski veic noteiktu griezienu skaitu pēc kārtas./ Beidz automātiskos griezienu.
Apaļa poga zem cilindriem	Sāk griezienu. / Aptur griezienu

Spēles iestatījumi

Lai piekļūtu spēles iestatījumiem, jānospiež uzgriežņa atslēgas simbols:

Quick Spin – ieslēgt / izslēgt ātro griezienu funkciju (nav pieejams vi- sos kazino).

Intro Screen - ieslēgt / izslēgt intro skatu.

Ambience sound - ieslēgt / izslēgt fona skaņu.

Sound effects - ieslēgt / izslēgt spēles skaņas efektus.

Graphics Quality – koriģēt attēla grafisko kvalitāti optimālai spēles darbībai.

Spacebar to spin - ieslēgt / izslēgt „spacebar” taustiņa funkciju.

Game history – atvērt spēles vēstures logu (nav pieejams spēlējot **PLAYING FOR FUN** režīmā).

Spēles beigas

Spēle beidzas, ja spēlētāja rīcībā vairs nav kredītpunktu, vai spēlētājs pats vēlas beigt spēli. Lai saņemtu laimestu, iespējams pārskaitīt 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 „**Kase**”.

Lai saņemtu laimestu uz savu personīgo finanšu iestādes kontu, spēlētājam ir jāizmanto viens no šiem naudas transakcijas/pārskai- tījuma veidiem:

uz bankas kontu ar tiešu maksājumu vai izmantojot banklink pa- kalpojumus,

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 manip- ulēšanas 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 ie- priekšminēto 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.