

**SIA „Olybet Latvia”**  
**Kronvalda bulv.3, Rīgā, LV-1010, tel. 67892975 Spēles**  
**„Frankie Dettori's Magic Seven” noteikumi Playtech**  
spēles programma

**Spēles veids:** tiešsaistes spēļu automātu video spēle.

**Cilindru un līniju skaits:** 5 cilindri un 25 spēles līnijas.

**Spēles laimesta procents:** 95.99 %.

**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 pakalpojumu, 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 vienam spēles gājienam:** 250 kredītpunkti.

**Maksimālais laimests pamatspēlē:** 7 777 kredītpunkti.

**Maksimālais laimests papildspēlēs:** nav konkrēti nosakāms.

**Spēles apraksts**

Kopējā likmju summa visai spēlei redzama „TOTAL BET” sadaļā.

Izvēlēto aktīvo līniju summa ir redzama sadaļā „LINES”, likme uz aktīvo līniju sadaļā „LINE BET”.

Esošo kredītpunktu daudzums ir redzams sadaļā „CASHIER”.

Ja spēlētājam pieejamo kredītpunktu skaits ir mazāks par kopējo pēdējo likmju summu, visai spēlei tiek piedāvāta iespēja izvēlēties tikai tik daudz līnijas, uz cik iespējams uzlikt maksimālo likmi.

Cilindru aktivizēšana

Lai uzsāktu spēli, spēlētājam jānospiež taustiņš „SPIN” un cilindri sāk griezties. Cilindru apstāšanās

Pēc 2 – 4 sekundēm cilindri automātiski apstājas.

Laimests

Laimestu kombinācijas un tiem atbilstošo laimesta koeficientu tabula ir redzama nospiežot uz ekrāna sadaļu „INFO”.

Visas laimējošās kombinācijas skaita no kreisās uz labo pusi.

Ja cilindriem apstājoties ir izkritusi laimējošo simbolu kombinācija, attiecīgās līnijas likmi reizina ar laimestu koeficientu.

Visas vienā spēles gājienā iegūtās laimestu kombinācijas summējas.

Laimēto summu var redzēt „WIN” sadaļā.

Spēlei beidzoties vai vienai tās kārtai, tajā gūtais laimests automātiski summējas ar spēlētāja rīcībā esošajiem kredītpunktiem. Aizverot spēles logu ar peles kursoru, visi laimesti ieskaitās spēlētāja konta sadaļā „CASHIER”. Lai saņemtu šos laimestus

savā personīgajā finanšu iestādes kontā, spēlētājam ir jāizvēlas naudas transakcijas veids: pārskaitīt uz bankas kontu;

bankas karti.

## Spēles norise

Lai mainītu viena kredītpunkta vērtību, jānospiež uz spēles ekrāna poga “**CLICK TO CHANGE**”. Likmi izvēlas ar pogu „**BET PER LINE**”. Aktīvo līniju daudzumu var izvēlēties spiežot uz pogas „**LINES**” vai klikšķinot uz cipariem, cilindru abās pusēs. Izvēloties lielāku līniju skaitu, tiek aktivizētas līnijas, kas atrodas pirms tās.

Piemēram, ja spēlētājs izvēlas spēlēt uz 6 līnijām, tad automātiski tiek aktivizētas arī iepriekšējās 5. Nospiežot “**BET MAX**” pogu, tiek aktivizētas visas līnijas, izvēlēta maksimālā likme un tiek veikts grieziens.

Nospiežot “**BET MAX**” pogu, tiek aktivizētas visas līnijas, izvēlēta maksimālā likme un tiek veikts grieziens.

Kopējā gājiena likme ir vienāda ar likmi uz līniju reiz izvēlēto līniju skaitu.

Tāpat griezieni var tikt veikti automātiski. Lai to izdarītu, jānospiež “**AUTO START**” poga. Spiežot uz + vai – simboliem tiek palielināts vai samazināts automātiski veicamo griezienu skaits. Lai apturētu bezmaksas griezienus pirms noteiktā skaita, jānospiež poga “**STOP**”.

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.

Laimesti aktivizē minēšanas (“**GAMBLE**”) funkciju pēc uzklikšķināšanas uz tās. Vairāk informācijas par minēšanu ir pieejama zemāk.

## Info lapa:

Nospiežot pogu “**INFO**”, tiek atvērta sadaļa, kurā ir aprakstīta svarīgākā informācija par spēli. Nospiežot bultu simbolus labajā apakšējā stūrī, tiek dota navigācijas iespēja starp dažādām spēles sastāvdaļām.

“**PAYTABLE**” sadaļā ir parādītas laimesta kombinācijas. Kad tā tiek atvērta pēc laimesta kombinācijas iegūšanas, laimesta kombinācija tiek izcelta un tā mirgo.

“**Gamble**” sadaļā tiek paskaidrots, kā aktivizēt minēšanas funkciju un tās noteikumi.

Nospiežot pogu “**BACK**”, spēlētājs iziet no sadaļas “**INFO**” un tiek atgriezts spēlē.

## Par izmaksām:

Ja simbols veido laimesta kombinācijas uz vairāk nekā viena cilindra, laimesti tiek saskaitīti un pievienoti kopējam kredītpunktu skaitam.

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

Ja divas laimesta kombinācijas vienlaicīgi parādās uz vienas aktīvās līnijas, tad par vērtīgāko no tām tiek saņemts laimests. Ja vienlaicīgi uz vairākām aktīvajām līnijām izkrīt laimesta kombinācijas, tad tās tiek summētas un pievienotas spēlē tāja

bilancei.

### **“WILD” simbols**

Spēlē **“WILD”** jeb aizvietojošais simbols ir žokejs. Tas aizvieto jebkuru citu simbolu izņemot **“SCATTER”** un **„BONUS”** simbolus, lai izveidotu iespējami labākās laimesta kombinācijas.

**“WILD”** simboli arī veido laimesta kombinācijas. Laimests par šīm kombinācijām tiek izmaksāts tādā gadījumā, ja tas ir lielāks par laimesta kombinācijām, kas tiek veidotas šiem simboliem kopā ar parastajiem simboliem.

### **“SCATTER” simbols**

Kā **“SCATTER”** simbols darbojas simbols uz kura ir rakstīts **„Frankie Dettori’s”**. Lai par šiem simboliem iegūtu laimestus, tiem nav jāizkrīt noteiktā secībā uz spēles ekrāna. Ja uz ekrāna vienlaicīgi parādās 2 vai vairāk šādi simboli, par to tiek saņemts laimests, kas tiek pievienots laimestiem. Par šiem simboliem laimes ts tiek izmaksāts pareizinot noteiktu kredītpunktu skaitu ar kopējo likmi.

### **„BONUS” simbols**

Uz šiem simboliem ir rakstīts **„BONUS”** un, ja tie izkrīt uz pirmā un pēdējā cilindra tiek aktivizēta **„Magic Seven”** papildspēle.

### **„Magic Seven” papildspēle**

**Lai uzsāktu papildspēli jāuzklikšķina “Click to Start”** . Jāizvēlas viens no laukiem trasē par ko tiek piešķirts laimests.

Pavisam trasē ir 20 lauki un par katru no tiem tiek saņemts laimests, kas ir lielāks par likmi no 1 līdz 5 reizēm vai trofeja, kas ir laimesta reizinātājs no 1 līdz 7. Lauki ir jāizvēlas tik ilgi kamēr netiek atvērta sadaļa **„Collect”**. Maksimālais papildspēles laimests ir 280 reizes lielāks par likmi, kas to aktivizēja.

Kad sākas papildspēle laimesta reizinātājs ir 1. Par katru atrasto trofeju tiek parādīts video, kurā redzama viena no septiņām fantastiskajām Frankie Dettori uzvarām.

Papildspēles beigās uz ekrāna parādās iegūtais laimests. Lai atgrieztos pamatspēlē ir jāuzklikšķina uz **„Continue”**. Papildspēle nevar tikt aktivizēta bezmaksas griezienu papildspēlē.

### **Bezmaksas sacīkšu papildspēle**

Ja uz ekrāna izkrīt trīs vai vairāk **„SCATTER”** simboli, tiek aktivizēta papildspēle. Lai o uzsāktu ir jāuzklikšķina **„Click to Start”**. Cilindri pārvēršas par sacīkšu trasi un sākas sacīkstes. Ja izvēlētais zirgs uzvar, tad tiek piešķirti 35 bezmaksas

griezieni, ja otro, tad 15 un, ja trešo, tad 10 bezmaksas griezienus. Lai uzsāktu griezienus ir jāuzklikšķina poga „**Continue**”.

Par trīs vai vairāk „**SCATTER**” simboliem, tiek piešķirts laimests, bet ne papildspēle.

Ja papildspēle tiek aktivizēta automātisko griezienu laikā, lai to uzsāktu ir jāuzklikšķina “**Click to Start**” un jāizvēlas zirgs. Pēc papildspēles beigām jāuzklikšķina “**Continue**” un atsāksies automātiskie griezieni.

Papildspēles laikā griezieni notiek ar tādu pat likmi un aktīvo līniju skaitu, kāds tas bija papildspēles aktivizēšanas laikā. Pēc katra laimesta informācija par to parādās “**WIN**” sadaļā. Papildspēles laikā iegūtais laimests tiek parādīts sadaļā “**FREE GAMES WIN**”.

Pēc papildspēles beigām, tās laikā iegūtie laimesti tiek summēti. Sadaļā “**GAME WIN**” parādās laimesti, kas ir iegūti no griezienu, kas aktivizēja

papildspēli. “**FEATURE WIN**” parāda laimestus, kas iegūti bezmaksas griezienu papildspēles laikā. “**TOTAL WIN**” parāda papildspēlē iegūto kopējo laimestu.

Papildspēlē iegūtie laimesti tiek pievienoti laimestiem par aktīvajām līnijām un „**SCATTER**” simboliem un pievienoti kopējam kredītpunktu daudzumam.

## **Minēšana**

Pēc jebkura laimesta iegūšanas tiek aktivizēta minēšanas poga – „**GAMBLE**”.

Nospiežot uz to, spēlētājam ir iespēja likt iegūto laimestu uz minēšanu un palielināt to.

Iegūtie laimesti pirms minēšanas tiek parādīti sadaļā “**BANK**”. Ir iespēja likt uz minēšanu visu laimestu, nospiežot pogu “**DOUBLE**”. Sadaļā “**DOUBLE TO**” redzams laimesta lielums, kas tiks iegūts, ja spēlētājs vinnēs minēšanā. Tāpat spēlētājam ir iespēja likt uz minēšanu pusi no pēdējā iegūtā laimesta, lai to izdarītu, jānospiež poga “**DOUBLE HALF**” un otra puse no iepriekš iegūtā laimesta tiek ieskaitīta pie kopējās bilances. Sadaļā “**DOUBLE HALF TO**” tiek parādīts laimesta lielums, ja spēlētājs vinnēs minēšanā. “**BET**” parāda likmi konkrētas minēšanas laikā.

**Ja spēlētājs nevēlas minēt viņam, jānospiež poga “COLLECT” un iepriekš iegūtais laimests tiek ieskaitīts spēlētāja kopējā bilancē un viņš atgriežas pamatspēlē. Ja tiek izvēlēta minēšana, parādās ekrāns ar piecām aizvērtām kārtīm un atveras kārts kreisajā pusē. Ir jāizvēlas viena no palikušajām aizklātajām kārtīm.**

**Ja spēlētāja izvēlēta kārts ir lielāka nekā pirms tam atklātā pirmā kārts, tad spēlētājs vinnē, ja mazāka, tad zaudē un minēšana beidzas.**

Ar katru iegūto laimestu, spēlētājam ir iespēja to atkal dubultot līdz laimētā summa ir vienāda vai lielāka par minēšanas summas limitu. Limits ir parādīts “**INFO**” sadaļā, kas veltīta minēšanai.

Lai iegūtos laimestus pieskaitītu kopējai spēlētāja bilancei, jānospiež poga “**COLLECT**”, pēc kā spēlētājs tiks atgriezts pamatspēlē.

**Jāatceras:** Minēšana nav iespējama automātisko gājienu un bezmaksas griezienu papildspēles laikā.

## Pogas:

<b>Info</b>	Atver informācijas sadaļu, kurā aprakstīta spēle un tās dažādas sastāvdaļas.
<b>Auto Start / Stop</b>	Automātiski veic noteiktu griezienu skaitu pēc kārtas./ Beidz automātiskos griezienus.
<b>+ un – pogas</b>	Palielina vai samazina automātisko griezienu skaitu.
<b>Lines</b>	Aktivizē vēl vienu līniju vai uzsāk to aktivizēšanu no sākuma.
<b>Bet Per Line</b>	Palielina likmi par vienu kredītpunktu.
<b>Bet Max</b>	Aktivizē visas līnijas ar maksimālo likmi un veic spēles griezienu.
<b>Spin</b>	Sāk griezienus.
<b>Gamble</b>	Aktivizē minēšanas funkciju, kas sniedz iespēju palielināt griezienu laikā iegūto laimestu.

Spēles ekrāna apakšējā daļā ir redzama kazino konta rīkjosla. Tajā ir norādīta sekojoša informācija:

Current balance

Spēlētāja konta stāvoklis. Tajā ir parādīti līdzekļi, kas ir pieejami spēlēšanai kazino.

Cashier

Nospiežot šo pogu, atveras spēlētāja konta kases sadaļa, caur kuru iespējams veikt depozītus vai pārskaitīt naudu uz savu personīgo kontu bankā, kredītkarti u.tt. Tāpat šajā sadaļā ir iespējams apskatīt pēdējo transakciju vēsturi.

Menu (uzgriežņa atslēgas simbols)

Šajā sadaļā ir sakopotas pašas pieprasītākās funkcijas.

Izvēloties “**History**” (funkcija nav pieejama bezsaistes režīmā) atvērsies spēles vēstures logs, kurā būs redzama pēdējo griezienu vēsture.

“**Options**” dod iespēju mainīt dažādus spēles uzstādījumus. Šeit var iepazīties ar šīm iespējām.

Poga “**Help**” atver palīdzības sadaļu, kas ir atvērta dotajā brīdī.

Nospiežot pogu “**CLOSE**”, tiek aizvērta attiecīgā spēle un atveras kazino konta sākuļlapa.

Ir iespēja spēles pogu nospiešanas uz ekrāna vietā, veikt dažas funkcijas ar datora klaviatūras palīdzību.

**Lai veiktu šādas darbību, jānospiež attiecīgais taustiņš:**

TAB	Izceļ nākamo pogu spēles ekrānā.

ENTER	Izvēlēties pogu, kas ir izcelta (tas pats, kas uzklikšķināt uz tās)
SPACEBAR	Veic spēles griezienu ar izvēlēto likmi.
ESC	Iziet no spēles (funkcija pieejama tikai tai spēles versijai, kas ir lejupielādēta).

### Interneta traucējumu gadījumā

Ja spēles uz reālu naudu griezienu laikā pārtrūkst interneta savienojums, pēc tā atjaunošanas, jāatver kazino konts un jānospiež poga **“History”**. Tiks parādīts pēdējā griezienu rezultāts.

Ja interneta savienojums pārtrūkst bezmaksas griezienu laikā, spēlētājs tiks automātiski novirzīts atpakaļ pie šīs spēles pēc tam, kad tiks atjaunots savienojums un būs iespēja turpināt spēli.

Ja interneta savienojums pārtrūkst papildspēles laikā vai griezienā, kad tā tiek aktivizēta, tad pēc savienojuma atjaunošanas spēlētājs tiek atgriezts tajā pašā spēles daļā, kad pārtrūka savienojums.

Ja interneta savienojums pārtrūkst automātisko griezienu laikā, iesāktais grieziens tiks pabeigts un pārējie griezieni pēc savienojuma atjaunošanas netiks veikti. Lai redzētu iepriekšējo griezienu rezultātu ir jāapskatās sadaļā **“History”**.

Ja interneta savienojums pārtrūkst minēšanas laikā, pēc tam, kad tiek atvērta pirmā kārts un pēc tam, kad veikta izvēle **“DOUBLE”** vai **“DOUBLE HALF”**, pēc savienojuma atjaunošanas, spēle atsāksies no tās pašas vietas, kur tā tiks pārtraukta.

Ja savienojums pārtrūks pirms pirmās dīlera kārts atvēršanas, laimests, kas likts uz minēšanu, tiks pievienots spēlētāja kopējai bilancei.

Ja interneta savienojums pārtūks spēles laikā, spēlējot uz reālu naudu, nepieciešams atjaunot interneta savienojumu un ielogoties kazino kontā. Tad nospiežot uz sadaļas **“History”**, būs iespēja redzēt pēdējo griezienu rezultātu.

### Spēles beigas

Spēle beidzas, ja spēlētāja rīcībā vairs nav kredītpunktu vai ir izspēlēta pamatspēle un visas papildspēles, vai spēlētājs pats 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 spēlētājas saņemtu šos laimestus savā personīgajā norēķinu kontā, ir jāizvēlas naudas transakcijas veids:

- uz bankas kontu ar tiešu maksājumu vai izmantojot banklink pakalpojumus,
- uz bankas karti.

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 netiek izmaksāts.

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.

Spēle notiek Euro (EUR).

### **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.

### **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 „Olympic Casino Latvia” izskata pretenziju un sniedz rakstveida atbildi.

SIA „Olybet Latvia”

23.03.2021.