

Spēļu automātu video spēles Halloween 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>Halloween</i>
Spēles veids	Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros un mobilās ierīces)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	5 cilindri, 20 izmaksu līnijas
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>EGT Interactive Ltd.</i>

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.01
Max likmes vērtība (€)	40

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 0.01, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

5. Spēles norise:

“Wild” simbols

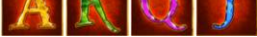


- “Wild” simbols aizvieto jebkuru simbolu, izņemot “Scatter” simbolu un “Extra Wild” simbolu.
- Kombinācijām tikai no “Wild” simboliem ir izmaksas.

“Extra Wild” simbols



- “Extra Wild” simbols var parādīties tikai uz 5.ruļļa.

- “Extra Wild” simbols pārvērš visus griezienā redzamos simbolus  par

aizstājējsimboliem.

- “Extra Wild” un pārvērstie simboli aizvieto jebkuru simbolu, izņemot “Scatter” simbolu.

“Scatter” simbols



- “Scatter” simboli var parādīties tikai uz ruļļiem 2.,3.un 4.
- Ja uz ruļļiem attēloti trīs simboli, tie veido laimīgo “Scatter” simbolu kombināciju.
- Netiek aizstāts ar aizstājējsimboliem.
- “Scatter” laimesti tiek aprēķināti, reizinot izkaisīto simbolu kombinācijas izmaksu ar kopējo likmes vērtību.
- “Scatter” simbolu laimesti tiek pieskaitīti parastajiem laimestiem.
- Gadījumā, ja tiek uzgriezts gan “Scatter”, gan parastais laimests, jūs saņemat laimestu par abiem, jo “Scatter” simbolam nav jāatrodas uz secīgiem ruļļiem, lai iegūtu laimestu.

Bezmaksas griezieni

- Bezmaksas griezieni tiek aktivizēti, kad parādās 3 “Scatter” simboli.
- Tiek piešķirti 10 bezmaksas griezieni.
- Visām izmaksām Bezmaksa griezienu laikā tiek piemērots papildus izmaksas reizinātājs x2.
- Bezmaksa griezienu laikā tiek lietoti ruļļi ar savādāku simbolu izkārtojumu kā parastajā spēlē.
- Bezmaksas griezienu laikā var vienu reizi iegūt papildus bezmaksas griezienus, kad parādās 3 “Scatter” simboli.
- Bezmaksas griezienus spēlē ar to pašu likmi kā griezienā, kas aizsāka bezmaksas griezienus.
- Bezmaksas griezienu laikā iegūtie spēles laimesti tiek pievienoti izmaksu līniju un “Scatter” simbolu laimestiem.

Bonusa spēle “Jackpot kārtis”



- Pēc jebkura griezienu pēc nejaušības principa var tikt uzsākta bonusa spēle “Jackpot kārtis”.
- Spēlētājam tiek piedāvātas 12 aizklātas kārtis.
- Klikšķinot uz kārtīm, tās tiek atvērtas.
- Spēle beidzas, kad tiek atklātas 3 vienādas masts kārtis.
- Spēlētājs iegūst atklātajai kāršu mastij atbilstošu džekpotu.
- Ar džekpot laimestu nevar spēlēt bonusa spēli “Riskā funkcija”.
- Džekpotu vērtības parādītas ekrāna augšdaļā.
- Bonusa spēle “Jackpot kārtis” ir progresīvie džekpoti, kas nozīmē, ka no katras spēles likmes 1% tiek pieskaitīta džekpotu uzkrājumam vienādās 0.25% proporcijās katram džekpotam.

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 - 1000 x likmes vērtība

IZMAKSAS NOTEIKUMI GALVENAJĀ SPĒLĒ

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas, izņemot par izkaisītajiem laimestiem.
- "Scatter" simbolu un bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līniju laimestiem.
- Katras kombinācijas laimests "Izmaksu Tabulā" tiek norādīts skaitļos. Laimēto kredītu daudzums atkarīgs no izvēlētās vērtības monētai. Laimēto kredītu skaitu aprēķina, reizinot kopējo laimēto monētu skaitu ar jūsu izvēlēto monētas vērtību.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

IZMAKSU TABULA

Symbol	5	4	3
Man's Face	500	50	25
Witch	1000	200	50
Woman's Face	500	50	25
Black Cat	200	50	20
Pumpkin Wild	1000	200	50
Spider	150	35	15
Fruit Basket	150	35	15
Letter A	100	20	5
Letter K	100	20	5
Letter Q	100	20	5
Letter J	100	20	5
Scatter (Book)	40	-	-
Wild (Pumpkin)	1000	200	50

Likme tiek noteikta, izmantojot atlasītāju **LEVEL**.

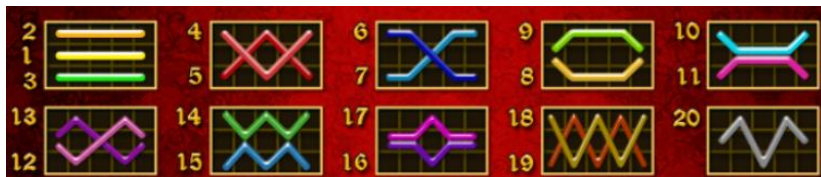
Monētas vērtība tiek noteikta, izmantojot atlasītāju **COIN VALUE**.

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



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

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

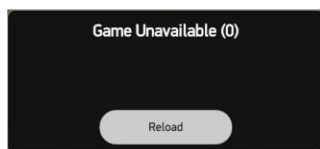
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos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

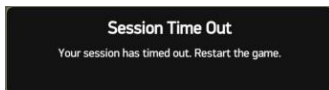
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

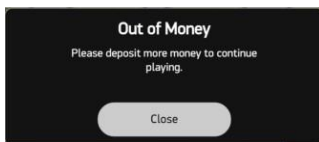
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums parkļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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