

Spēļu automātu video spēles Legend of the Ice Dragon 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>Legend of the Ice Dragon</i>
Spēles veids	Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros un mobilās ierīcēs)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	7 cilindri, izmaksu līniju veids “Cluster Pays”
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>Play'n GO Malta Ltd</i>

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.20
Max likmes vērtība (€)	100

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 0.20€, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

5. Spēles norise:

“Cluster pays” un “Cascading Wins”



- “Clusters” ir simbolu grupa, kas sastāv vismaz no 5 vienādiem horizontāli vai vertikāli blakus esošiem simboliem, tad laimests būs izmaksats.
- Ja spēles laikā ir izveidojusies laimīgā kombinācija, visi laimējošie simboli tiek novākti no spēles laukuma.

- Palikušie simboli krīt uz spēles laukumu apakšējo daļu un tukšās pozīcijas tiek aizpildītas no augšas ar jauniem simboliem.
- Kaskādes griezienu funkcija turpinās līdz nerodas jaunas laimīgās kombinācijas.
- Visi laimesti par laimīgajām kombinācijām tiek pievienoti spēlētājam pēc kaskādes griezienu beigām.

“Wild” simbols



- “Wild” simbols var izkrist jebkur uz spēļu laukuma un aizstāj visus simbolus, lai veidotu laimesta kombinācijas.
- “Wild Chest” simbols parādās tikai “Dragon Blast” funkcijas laikā.

“Ice Frames” funkcija



- Katru reizi, kad “Wild” simbols izkrist uz spēļu laukuma, tas atstāj uz šīs pozīcijas ledus rāmi.
- Kad “Wild” simbols izkrist uz pozīcijas ar ledus rāmi, palielinās reizinātājs (maksimālais reizinātājs x8).
- Ledus rāmi ir aktīvi līdz brīdim kad aktivizēsies “Dragon Blast” funkcija.

“Freezing” funkcija

- Katru reizi kad uz spēles laukuma neizkrit laimesta kombinācija, nejauša kārtā var būt aktivizēts kāds no sekojošiem bonuss:
 - “Hailstorm” bonuss



Uz spēles laukuma izkritis no 1 līdz 3 “Wild” simboliem, blakus tiem regulāriem simboliem, kas varētu veidot laimesta kombināciju.

- “Avalanche” bonuss



Bonuss iznīcinās divus regulāro simbolu veidus un to vieta izkritis “Wild” simboli.

- “Blizzard” bonuss



Bonuss iznīcinā lielāko daļu no simboliem un pievieno līdz 7 “Wild” simboliem.

“Ice Crystal” skaitītājs

- “Ice Crystal” skaitītājs palielinās kad uz spēļu laukuma izkrit laimesta kombinācijas.
- Jāsakrāj 20, 40, 60 vai 80 punktus lai aktivizētu “Ice Crystal” skaitītāja funkcijas:
 - 20 sakrātie punkti aktivizē “Tail Lash” funkciju



Funkcija pārverš visus augstas vērtības simbolus, vienādos augstas vērtības simbolos.

- 40 sakrātie punkti aktivizē “Ice Scorch” funkciju



Funkcija pārverš no 3 līdz 6 simbolbiem uz “Wild” simboliem.

- 60 punkti aktivizē “Destruction” funkciju



Funkcija iznīcinā visus zemas vērtības simbolus.

- 80 punkti piešķir “Dragon Blast” funkciju



Funkcija aizpilda visas pozīcijas ar ledus rāmjiem ar “Wild” simboliem un visam šim pozīcijam piešķir reizinātāju.

- “Ice Crystal” skaitītājs var būt maksimāli sakrāts vairākas reizes.
- Visas funkcijas būs izspēlētas ar to paši likmi, ar kuru tie bija aktivizēti.

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 - 6000 x likmes vērtība

IZMAKSAS NOTEIKUMI GALVENAJĀ SPĒLĒ

- Jums tiek izmaksāts laimests tikai par lielāko laimīgo kombināciju.

- Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti laimīgās kombinācijas laimestiem.
- Laimests tiek izmaksāts vismaz no 5 vienādiem horizontāli vai vertikāli blakus esošiem simboliem.
- Vinnestu kombinācijas un izmaksas tiek veidotas saskaņā ar izmaksu tabulu jeb „PAYTABLE”.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

IZMAKSU TABULA

Izmaksas par laimīgās kombinācijas simboliem ar likmi 0.20 EUR parādītas attēlos, palielinot likmi proporcionāli mainās izmaksas.

HIGH-PAYING SYMBOLS			
			
x30+ 100.00	x30+ 50.00	x30+ 30.00	x30+ 15.00
x25+ 24.00	x25+ 12.00	x25+ 8.00	x25+ 4.00
x20+ 16.00	x20+ 8.00	x20+ 6.00	x20+ 3.00
x15+ 12.00	x15+ 6.00	x15+ 4.00	x15+ 2.00
x12+ 8.00	x12+ 4.00	x12+ 3.00	x12+ 1.50
x10+ 6.00	x10+ 3.00	x10+ 2.00	x10+ 1.00
x9 4.00	x9 2.00	x9 1.20	x9 0.60
x8 3.00	x8 1.40	x8 0.80	x8 0.40
x7 2.00	x7 1.00	x7 0.60	x7 0.30
x6 1.20	x6 0.60	x6 0.40	x6 0.20
x5 0.60	x5 0.30	x5 0.20	x5 0.10
LOW-PAYING SYMBOLS			
			
x30+ 5.00	x30+ 5.00	x30+ 3.00	x30+ 3.00
x25+ 1.50	x25+ 1.50	x25+ 0.80	x25+ 0.80
x20+ 1.00	x20+ 1.00	x20+ 0.60	x20+ 0.60
x15+ 0.60	x15+ 0.60	x15+ 0.40	x15+ 0.40
x12+ 0.40	x12+ 0.40	x12+ 0.30	x12+ 0.30
x10+ 0.30	x10+ 0.30	x10+ 0.20	x10+ 0.20
x9 0.20	x9 0.20	x9 0.15	x9 0.15
x8 0.15	x8 0.15	x8 0.10	x8 0.10
x7 0.10	x7 0.10	x7 0.06	x7 0.06
x6 0.06	x6 0.06	x6 0.04	x6 0.04
x5 0.03	x5 0.03	x5 0.02	x5 0.02

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.

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:

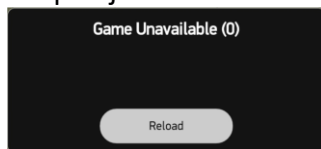
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos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

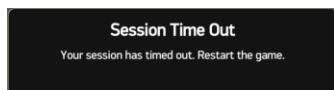
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

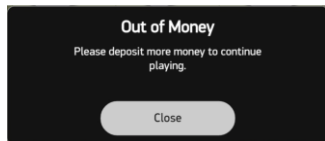
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums par kļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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