

**SIA „Olybet Latvia”**  
**Kronvalda bulv.3, Rīgā, LV-1010, tel. 67892975**  
Spēles „Marilyn Monroe” noteikumi  
**Playtech spēles programma**

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

**Cilindru un līniju skaits:** 5 cilindri un 20 spēles līnijas.

**Spēles laimesta procents:** 94.10 %.

**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 pakalpojumus, bankas kartes.

**Minimālā likme vienai spēles līnijai:** 1 kredītpunkts.

**Minimālā likme vienam spēles gājienam:** 1 kredītpunkts.

**Maksimālā likme vienai spēles līnijai:** 500 kredītpunkti.

**Maksimālā likme vienam spēles gājienam:** 10 000 kredītpunkti.

**Maksimālais laimests pamatspēlē:** 10 000 kredītpunkti.

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

### **Spēles apraksts**

Maksimālās likmes lielums un tām atbilstoši laimesti par kombinācijām ir atkarīgi no spēlētāja VIP līmeņa.

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

Likmes kredītpunktu vērtību var izvēlēties spiežot „+” un „-” zem „**Line Bet**” pogas.

Aktīvās spēles līnijas var izvēlēties, nospiežot pogu „**Lines**”. Katrs klikšķis uz „**Lines**” pogas aktivizē papildus spēles līniju. Kad visas spēles līnijas ir aktivizētas, nospiežot vēlreiz „**Lines**”, spēles līnijas tiek iestatītas sākuma stāvoklī, aktivizējot 1 spēles līniju. Spēles līnijas var aktivizēt arī ar numurētajām pogām abās cilindru malās. Aktivizējot augstāku spēles līniju, automātiski tiek aktivizētas arī visas zemākās spēles līnijas. Piemēram, aktivizējot spēles līniju 6, tiek aktivizētas arī spēles līnijas 1 līdz 5.

Nospiežot „**Bet Max**”, tiek aktivizētas visas spēles līnijas, ar izvēlēto līnijas likmi un veikts grieziens.

Kopējā spēles griezienu likme = likmes kredītpunktu vērtība X aktivizētās spēles līnijas.

Nospiežot „**Spin**”, tiek iegriezti cilindri ar aktivizētajām spēles līnijām un izvēlēto kredītpunktu vērtību. Cilindru griešanās laikā poga „**Spin**” mainās uz „**Stop**”. Nospiežot „**Stop**”, tiek apstādināti cilindri un parādīts griezienu rezultāts.

Gājienu var veikt, izmantojot arī „**Auto Play**” funkciju. Pārbraucot ar peli pār „**Auto Play**” pogu, atveras saraksts ar iespējām. Automātisko griezienu

skaitu var izvēlēties no saraksta. Izvēloties „**Until Feature**” iespēju – tiek veikti griezieni, līdz tiek aktivizēta papildspēle. Auto Play režīma laikā poga „**Auto Play**” mainās uz „**Stop**”. Auto Play režīms beidzas, kad cilindri ir griezti tik reizes, cik sākumā to ir noteicis spēlētājs, vai kad aktivizējas papildspēle (ja bijusi izvēlēta „**Until Feature**” iespēja), vai kad spēlētājs nospiež „**Stop**”.

Laimesti tiek aprēķināti saskaņā ar laimestu tabulu. Līnijas laimests = līnijas likme X kredītpunkta vērtība. „**Scatter**” laimests = kopējā likme X kredītpunkta vērtība. Laimestu tabulu var atvērt, nospiežot pogu „**Info**”.

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. Laimesta gadījumā „**Win**” sadaļā pakāpeniski tiek ieskaitīts iegūtais laimests. Lai laimestu ieskaitītu uzreiz, jāuzklikšķina uz „**Win**”.

#### **Informācijas lapa:**

Nospiežot uz „**Info**”, var piekļūt pie norādēm dažādiem spēles elementiem.

Nospiežot bultiņas ekrāna labajā apakšējā stūrī, iespējams atvērt nākamo/iepriekšējo sadaļu ar informāciju par laimestu kombinācijām un papildspēlēm.

Kad pirmā informācijas lapas sadaļa tiek atvērta pēc laimesta kombinācijas iegūšanas, izkritusī laimesta kombinācija ir izcelta un mirgo.

Nospiežot „**Back**” var iziet no „**Info**” lapas un atgriezties spēlē.

#### **Spēles līnijas:**

Laimestus var iegūt tikai par simbolu kombinācijām uz aktīvajām spēles līnijām.

Ir atšķirība starp līnijas likmi un kopējo likmi. Līnijas likme norāda, kāda likme ir izdarīta uz konkrēto līniju. Kopējā likme norāda, kāda likme ir izdarīta kopā uz vienu griezienu. Laimesti laimestu tabulā tiek reizināti ar līnijas likmi un viena kredītpunkta vērtību.

#### **Par izmaksām:**

Laimesta kombinācijām ir jāsākas ar kreiso 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” simbols**

„**Wild**” simbols (ar uzrakstu „Wild”) aizvieto jebkuru citu simbolu, izņemot

„**Scatter**” simbolu, lai izveidotu iespējami vērtīgākās laimesta

kombinācijas. Ja uz ekrāna vienlaikus izkrīt 2 vai vairāki „**Wild**” simboli uz aktīvas spēles līnijas, tad par tiem tiek veiktas atsevišķas izmaksas. Šajā gadījumā „**Wild**” simbols citus simbolus neaizvieto un tikai par vērtīgāko laimesta kombināciju tiek saņemts laimests.

Uz cilindriem šie simboli var būt izkārtoti pa vairākiem simboliem viens virs otra, vai atsevišķi.

Ja „**Wild**” simbols aizvieto kādu simbolu laimīgo simbolu kombinācijā uz aktīvas spēles līnijas, tad šīs izmaksas tiek dubultotas.

#### „**Scatter**” simbols

Ja uz ekrāna vienlaikus izkrīt 2 vai vairāki „**Scatter**” simboli (ar tekstu „Marilyn Monroe”) tiek saņemts laimests, kas tiek pievienots kopējam spēlētāja kredītpunktu daudzumam. Lai par šiem simboliem iegūtu laimestus, tiem nav jāizkrīt noteiktā secībā. Par šiem simboliem laimests tiek izmaksāts, pareizinot noteiktu kredītpunktu skaitu ar kopējo likmi.

Ja uz ekrāna vienlaikus izkrīt 3 vai vairāk „**Scatter**” simboli pamatspēles laikā, tiek aktivizēta „**Backstage Bonus**” papildspēle.

Ja uz ekrāna vienlaikus izkrīt 3 vai vairāk „**Scatter**” simboli bezmaksas griezienu papildspēles laikā, tiek aktivizēti 35 bezmaksas griezieni. Papildus bezmaksas griezieni bezmaksas griezienu papildspēlē var tikt aktivizēti neierobežotu reižu skaitu.

#### „**Backstage Bonus**” papildspēle

Ja uz ekrāna vienlaikus izkrīt 3 vai vairāk „**Scatter**” simboli pamatspēles laikā, tiek aktivizēta „**Backstage Bonus**” papildspēle. Lai sāktu papildspēli, jānospiež „**Click to Start**”.

Papildspēles sākumā spēlētājam tiek piešķirti 10 bezmaksas griezieni ar laimesta koeficientu X 2. Spēlētājam jāizvēlas 2 no 5 Merilinas Monro attēliem, uz tiem noklikšķinot. Par tiem iespējams laimēt papildus bezmaksas griezienus, lielāku laimesta koeficientu vai papildus bezmaksas griezienus un lielāku laimesta koeficientu.

Kad papildspēle ir beigusies, uz ekrāna tiek parādīti iegūtie laimesti. Lai sāktu bezmaksas griezienus, jānospiež „**Continue**”.

#### Bezmaksas griezienu papildspēle

Bezmaksas griezieni tiek sākti pēc „**Backstage Bonus**” papildspēles ar iegūto laimesta koeficientu.

Papildspēles laikā griezieni notiek ar tādu pat likmi un aktīvo laimesta kombināciju skaitu, kāds tas bija papildspēles aktivizēšanas laikā. Pēc katra griezienu laimests parādās „**Win**” laukā. „**Free Games Win**” laukā parādās kopējais laimesta apjoms par bezmaksas griezieniem.

Kad bezmaksas griezieni ir beigušies, rezultātu tabulā ir apkopoti laimesti.

Sadaļā „**Game win**” parādās laimesti, kas ir iegūti no griezienu, kas aktivizēja bezmaksas griezienus. „**Feature win**” parāda laimestus, kas iegūti bezmaksas griezienu papildspēles laikā. „**Total win**” parāda papildspēlē iegūto kopējo laimestu.

Lai atgrieztos pamatspēlē, jānospiež „**Continue**”.

Ja bezmaksas griezienu papildspēle tiek aktivizēta automātisko griezienu laikā, lai to uzsāktu, jānospiež poga „**Click to Start**”. Kad visas bezmaksas spēles ir izspēlētas un spēlētājs nospiež „**Continue**”, tiek atsākti automātiskie griezieni.

#### Pogas:

<b>Info</b>	Atver informācijas sadaļu, kurā aprakstīta spēle un tās dažādas sastāvdaļas.
-------------	--

<b>Lines + un – pogas</b>	Palielina vai samazina aktīvo līniju skaitu.
<b>Line Bet + un – pogas</b>	Palielina vai samazina 1 kredītpunkta vērtību.
<b>Bet Max</b>	Aktivizē visas līnijas ar maksimālo 1 kredītpunkta vērtību un veic griezienu.
<b>Auto Play / Stop</b>	Automātiski veic noteiktu griezienu skaitu pēc kārtas./ Beidz automātiskos griezienus.
<b>Spin / Stop</b>	Sāk griezienus. / Aptur griezienus.

### Kazino rīkjosla

Spēles ekrāna apakšējā un augšējā malā ir rīkjoslas. Šīs rīkjoslas satur vairākas izvēlnes un pogas, kas ļauj mainīt klienta iestatījumus vai izmantot dažādas funkcijas.

Spēles ekrāna apakšējā daļā 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 utt. Tāpat šajā sadaļā ir iespējams apskatīt pēdējo transakciju vēsturi.

Spēles ekrāna augšējā daļā ir norādīta sekojoša informācija:

**GAMES** - Blakus šai ikonai ir ātrās piekļuves izvēlne. Ar peli pārbraucot pār jebkuru kategoriju var aplūkot pieejamās spēles šai kategorijā. Spēli var sākt uz tās noklikšķinot.

**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.

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

### Interneta savienojuma 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. Iepriekšējo griezienu rezultāti ir redzami sadaļā „**History**”.

### **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, iespējams pārskaitīt naudu uz savu kontu, izmantojot vienu no pieejamajiem transakciju veidiem.

### **Laimesta saņemšanas norise**

Lai saņemtu laimestu savā spēļu kontā, ir jāizver 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/pārskaitījuma veidiem:

- 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 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.

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

SIA „Olybet Latvia”

23.03.2021.