

Spēļu automātu video spēles MERCY OF THE GODS 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>Mercy of the Gods</i>
Spēles veids	Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	5 cilindri, 3 rindas, 20 izmaksu līnijas
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>NetEnt Product Services 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:

	<p>Wild</p> <ul style="list-style-type: none">• Wild simbols var parādīties jebkur uz ruļļiem, gan regulāras spēles laikā, gan Bezmaksas griezienu laikā.• Wild simbols aizvieto visus simbolus, izņemot “Scatter” un Bonusa simbolu.
	<p>Dzīves balvas atkārtoto griezienu noteikumi</p> <ul style="list-style-type: none">• Dzīves balvas atkārtoto griezienu laikā, katrs Wild simbols kustas uz vienu rindu lejā katra griezienu laikā, līdz brīdim, kad visi Wild simboli pazūd no ruļļiem.• Pēc katras Dzīves balvas atkārtotiem griezieniem laimesti tiek saskaitīti.• Ja Dzīves balvas atkārtoto griezienu laikā parādās vairāk Wild simbolu uz ruļļiem, Dzīves balvās atkārtoto griezienu spēle tiek aktivizēta atkārtoti.

	<p>Dubulto <i>Wild</i> simbolu dāvanas noteikumi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wild simbols, paradoties aiz cita Wild simbola Dzīves balvas atkārtoto griezienu laikā, izplešas, lai aizsegtu visu rulli un atkārtoti aktivizē Dzīves balvas atkārtotos griezienus, pēc laimestu aprēķina.
	<p>Bezmaksas griezieni</p> <ul style="list-style-type: none"> • 3 vai vairāki “Scatter” simboli paradoties jebkur uz rulli regulārās spēles laikā vai arī Dzīves balvas atkārtoto griezienu laikā aktivizē Bezmaksas griezienu spēli: <ul style="list-style-type: none"> • 3 “Scatter” simboli = 5 Bezmaksas griezienus • 4 “Scatter” simboli = 8 Bezmaksas griezienus • 5 “Scatter” simboli = 12 Bezmaksas griezienus. • Bezmaksas griezienu laikā paradoties “Wild” simbolam jebkur uz rulli tas izplešas, lai aizsegtu pilno rulli un aktivizē Dzīves balvas atkārtotos griezienus, pēc laimestu aprēķina.
	<p>Bagātības dāvanu džekpota noteikumi</p> <ul style="list-style-type: none"> • 3 vai vairāki Bonusa simboli, kas tika savākti regulāras spēles laikā un Dzīves balvas atkārtoto griezienu laikā aktivizē Bagātības dāvanu džekpotu. • Bagātības dāvanas džekpotu sākuma visi savāktie Bonusa simboli tiek izvietoti pēc nejaušības principa uz rulli. • Paradoties Bonusa simboliem uz rulli tie paliek uz rulli līdz Bagātības dāvanas džekpota beigām. • Katram Bonusa simbolam ir nejauša monētas vērtībā no 10 līdz 200 reizes x likmes līmenis. <ul style="list-style-type: none"> ○ Viena rinda no Bonusa simboliem = Mazais džekpots ○ Divas rindas no Bonusa simboliem = Lielais džekpots. ○ Trīs rindas no Bonusa simboliem = Mega džekpots.

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) 96.64%

Laimesta biežums šajā spēlē ir 17.64%

Maksimālais laimests pamata spēlē - 160 000€.

IZMAKSAS NOTEIKUMI GALVENAJĀ SPĒLĒ

- Jums tiek izmaksāts laimests tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līnijas laimestiem.
- Lai veidotos regulārās laimīgās kombinācijas, simboliem uz aktīvas izmaksas līnijas jāatrodas blakus.
- Regulārās laimīgās kombinācijas tiek veidotas no kreisās uz labo pusi. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā rulla.

- Lai pārvērstu monētas kredītos, izmantojiet sekojošo formulu: Monētu skaits x monētas vērtība = daudzums kredītos.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

IZMAKSU TABULA

	5 1600 4 110 3 40		5 1200 4 100 3 36
	5 900 4 90 3 32		5 700 4 80 3 28
	5 70 4 18 3 12		5 60 4 16 3 10
	5 50 4 14 3 8		5 40 4 12 3 6

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

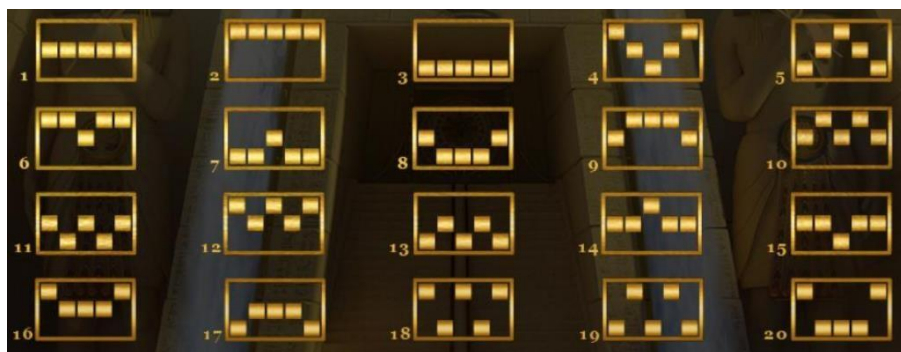
Monētas vērtība tiek noteikta, izmantojot atlasītāju **COIN VALUE**.

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 CEĻI



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

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

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

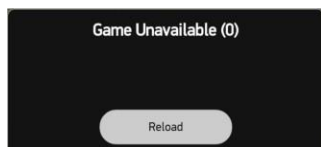
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos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

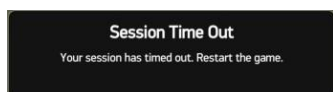
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

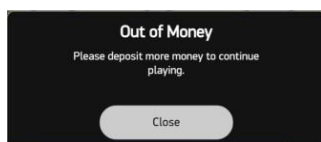
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums parkļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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

SIA „Olybet Latvia”

19.03.2021.