

Spēļu automātu video spēles Merlin and the Ice Queen Morgana 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>Merlin and the Ice Queen Morgana</i>
Spēles veids	Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros un mobilās ierīcēs)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	5 cilindri, 10 izmaksu līnijas
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>Play'n GO Malta Ltd</i>

3. Spēles dalības maksa (likme):

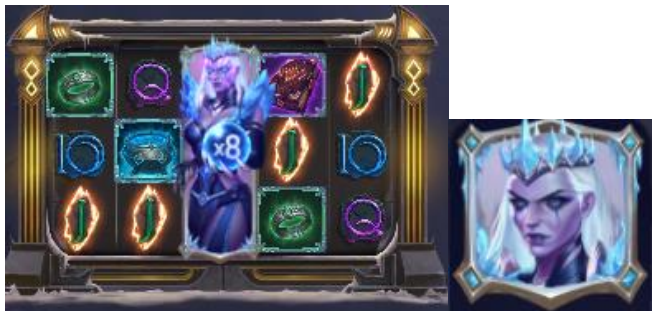
Min likmes vērtība (€)	0.10
Max likmes vērtība (€)	100

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 0.10€, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

5. Spēles norise:

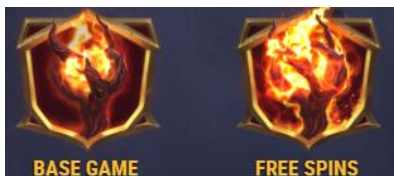
“Wild” simbols



- “Wild” simbols aizvieto jebkuru simbolu, izņemot “Scatter” simbolus, lai veidotu laimīgās kombinācijas.
- Ja uz spēles laukuma izkrit pilns cilindrs ar “Wild” simboliem, tie veido vienu lielo “Wild” simbolu.

- Lielais "Wild" simbols piešķir reizinātāju x2 – x8.
- bezmaksas griezienu laikā lielais "Wild" simbols aizstāj speciālo simbolu.

Bezmaksas griezieni



- Ja uz spēles laukuma izkrit 3 "Scatter" simboli, aktivizējas 10 bezmaksas griezieni.
- Bezmaksas griezienu sākumā nejauša kārtā būs izvēlēts speciālais simbols.
- Izkritot uz spēļu laukuma, speciālais simbols izplešās uz visu cilindru.
- Lielais "Wild" simbols aizstāj speciālo simbolu.
- Bezmaksas griezienu laikā "Scatter" simbols aizstāj visus simbolus, izņemot speciālo simbolu.
- Bezmaksas griezienus var aktivizēt atkārtoti – 3 "Scatter" simboli piešķir papildu bezmaksas griezienus.
- Bezmaksas griezienu spēle būs izspēlēta ar tadu pašu likmi, kāda bija aktivizācijas brīdī.
- Bezmaksas griezienu laimests būs pievienots kopējai bilancei bezmaksas griezienu beigās.

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 - 0000 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 no kreisās uz labo pusi sākot ar pirmo cilindru.
- Vinnestu kombinācijas un izmaksas tiek veidotas saskaņā ar izmaksu tabulu jeb „PAYTABLE”.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

IZMAKSU TABULA

SCATTER		WILD SCATTER	
x5	1000	x5	2500
x4	100	x4	500
x3	10	x3	50
		x2	5
BASE GAME	FREE SPINS	BASE GAME	FREE SPINS

				
Substitutes for all symbols except SCATTER	x5 2500 x4 500 x3 50 x2 5	x5 500 x4 100 x3 10 x2 3	x5 100 x4 20 x3 5 x2 2	x5 100 x4 20 x3 5 x2 2
				
x5 25 x4 10 x3 3	x5 25 x4 10 x3 3	x5 15 x4 5 x3 2	x5 15 x4 5 x3 2	x5 15 x4 5 x3 2

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

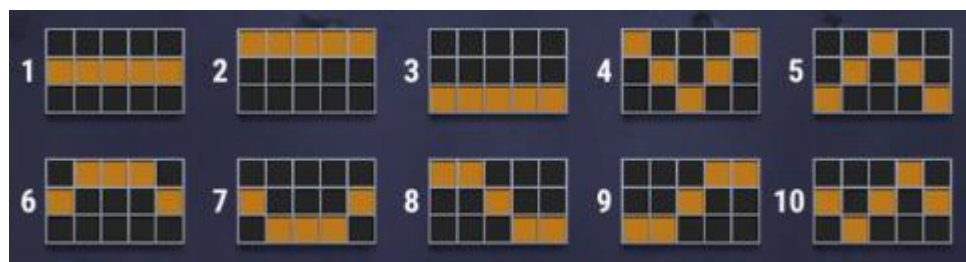
Monētas vērtība tiek noteikta, izmantojot atlasītāju **COIN VALUE**.

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 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:

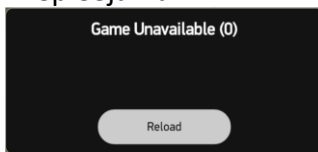
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos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

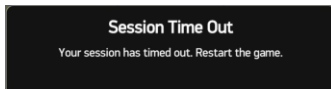
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

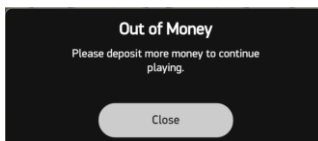
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums parkļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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