

Spēļu automātu video spēles Mona Lisa Jewels 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>Mona Lisa Jewels</i>
Spēles veids	Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros un mobilās ierīces)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	5 cilindri, 25 izmaksu līnijas
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>ISB Technology Sarl</i>

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.01
Max likmes vērtība (€)	125

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 aizstāj visus simbolus, izņemot “Scatter” un džekpota simbolus.
- Tas nepiešķirs bezmaksas griezienus, ja ir aizstājis dārgakmeņa simbolu.

Dārgakmeņu bezmaksas griezieni



- Divi vai trīs dārgakmeņu simboli uz 1. spoles (ja to vietā nav stājies aizstājēj simbols) iedarbinās 2 dārgakmeņu bezmaksas griezienus.
- Tiks “bloķēta” pirmā spole, kā arī visi dārgakmeņu simboli un aizstājēj simboli uz pārējām spolēm.
- Tas nozīmē, ka 1. spole negriezīsies, visi pārējie dārgakmeņu simboli un aizstājēj simboli paliks savās vietās turpmāko 2 griezienu laikā, un tas pats notiks ar papildu dārgakmeņu simboliem un aizstājēj simboliem, kas varētu parādīties 1. bezmaksas griezienā.
- Divu dārgakmeņa bezmaksas griezienu laikā aizstājēj simboli nesareizinās laimējušās līnijas (kā tas notiek parastajos bezmaksas griezienos). Turklāt dārgakmeņu bezmaksas griezienu laikā 2 dārgakmeņu simboli uz 1. spoles neiedarbinās citus dārgakmeņu bezmaksas griezienus.
- Dārgakmeņu bezmaksas griezieni var tikt iedarbināti parasto bezmaksas griezienu laikā: šādā gadījumā nekavējoties sekos 2 dārgakmeņu bezmaksas griezieni (šajā brīdī aizstājēj simboliem un dārgakmeņu simboliem ir jābloķējas), un tikai pēc tam turpināsies parastie griezieni.

“Scatter” Bezmaksas griezieni



- Trīs vai vairāk izkaisītie simboli, kas parādās jebkur uz ekrāna, iedarbina 10 papildu parastos bezmaksas griezienus, kuru laikā:
 - 1 aizstājēj simbols laimējušā līnijā palielina šīs līnijas laimestu 2x,
 - 2 aizstājēj simboli laimējušā līnijā palielina šīs līnijas laimestu 4x,
 - 3 vai vairāk aizstājēj simboli laimējušā līnijā palielina šīs līnijas laimestu 8x.
- Tas neattiecas uz dārgakmeņu bezmaksas griezieniem.
- Jūs nevarat mainīt monētas vērtību bezmaksas griezienu laikā.
- Griezienu laikā var iegūt līdz 12 bezmaksas griezienus (10 parastos bezmaksas griezienus un 2 dārgakmeņu bezmaksas griezienus).
- Dārgakmeņu bezmaksas griezienus var iegūt parasto bezmaksas griezienu laikā, un parastos bezmaksas griezienus – dārgakmeņu bezmaksas griezienu laikā.
- Dārgakmeņu bezmaksas griezieni vienmēr tiks izspēlēti pirms parastajiem bezmaksas griezieniem.

Džekpots



- Uz progresīvā džekpota laimestiem var pretendēt tikai 5X progresīvā džekpota simboli ar maksimālo monētu un līniju skaitu.

- Jebkura cita kombinācija tiek izmaksāta atbilstoši izmaksu tabulai.
- Progresīvo džekpotu var laimēt standarta spēles un bezmaksas griezienu laikā.
- Progresīvo džekpotu nevar iedarbināt dārgakmeņu bezmaksas griezienu laikā.

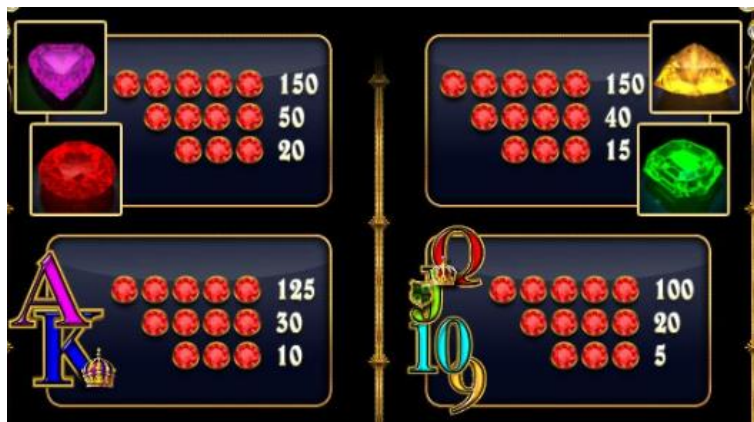
6. Nosacījumi, kuriem iestājoties dalībnieks saņem laimestu, un laimestu lielums [arī laimestu attiecība pret dalības maksu (likmi)]:

Kopējā teorētiskā izmaksa spēlētājam šajā spēlē ir (RTP) 90.04%-99.07%
 Maksimālais laimests pamata spēlē - 1200 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





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:

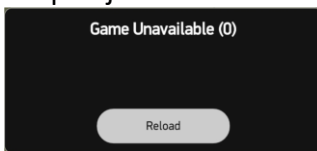
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos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

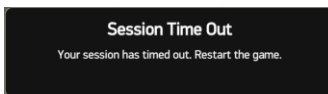
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

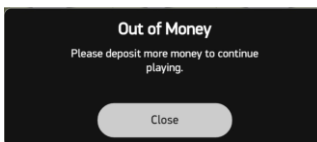
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums par kļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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

SIA „Olybet Latvia”

19.03.2021.