

Spēļu automātu video spēles Money Mariachi Infinity Reels 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>Money Mariachi Infinity Reels</i>
Spēles veids	Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	3 cilindri, izmaksu līniju veids “Infinity Reels”
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>Yggdrasil Gaming Ltd.</i>

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.20
Max likmes vērtība (€)	5

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:

“Infinity - Reels”

- Katrs grieziens sākas ar 3 ruļļiem.
- Ja, jebkura griezienu laikā, malējais labais rullis uzlabo kādu simbolu kombināciju, tad labajā pusē tiek pievienots papildus rullis.
- Visi laimesti tiek aprēķināti tiklīdz nekādi papildus ruļļi vairs netiek pievienoti.
- Pievienoto ruļļu skaitam nav ierobežojuma.

“Infinity” bonuss

- “Infinity” bonusu ir iespējams laimēt gan pamatspēles, gan atkārtoto griezienu laikā.
- “Infinity” bonusam netiek piemērots simbolu reizinātājs.
- Ja viena griezienu ietvaros pamatruļļu komplektam tiek pievienoti 12 vai vairāk ruļļi, tiek izmaksāta balva 888x no kopējās likmes.

“Wild” simbols

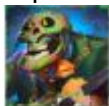


- “Wild” simbols aizvieto jebkuru simbolu, izņemot “Shrine” simbolu, lai veidotu laimīgās kombinācijas.

Atkārtotie griezieni



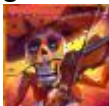
- Trīs un vairāk “Shrine” simboli aktivizē atkārtoto griezienu funkciju un piešķir 3 atkārtotos griezienus.
- Sākotnējie “Shrine” tiek fiksēti savās vietās un pārējie ruļļi turpina griezties.
- Kad uz spēles laukuma parādās jauns “Shrine” simbols, atkārtoto griezienu skaits tiek atiestatīts uz 3 griezieniem.
- Katru reizi, kad kāds no ruļļiem tiek aizpildīts ar 4 “Shrine” simboliem, labajā pusē tiek pievienots papildus rullis.
- Katram “Shrine” simblam ir norādīta sākuma vērtība no 1x līdz 10x no likmes apmēra.
- Katra griezienu laikā visi “Shrine”, “Booster” un “Charmer” simboli saņem vienu galvaskausu.
- Kad kāds no “Shrine”, “Booster” un “Charmer” simboliem uzkrāj 6 galvaskausus, tā līmenis tiek paaugstināts un vērtība palielina par +1x līdz +10x no likmes.
- Kad līmenis ir paaugstināts, galvaskausu uzkrāšana sākas no jauna.
- Katru reizi, kad “Shrine” simbolam tiek paaugstināts līmenis, ir iespēja, ka tas pārvērtīsies par kādu no speciālajiem simboliem:



- “Grower” – palielina savu līmeni pēc katra griezienu; var uzkrāt līdz 3 sirdīm no “Charmers”, katra no sirdīm pievieno papildus līmeni katrā griezienā;



- “Freezer” – iesaldē atkārtoto griezienu skaitu uz nākamajiem 2 atkārtotajiem griezieniem un tad pārvēršas atpakaļ par “Shrine” simbolu;



- “Booster” - katru reizi, kad šis simbols paaugsti līmeni, tas palielina apkārtesošo “Shrine” un speciālo simbolu vērtības par +1x līdz +10x no likmes;



○

“Charmer” – visiem apkārtesošajiem “Shrine” vai speciālajiem simboliem samazina līmeņa paaugstināšanai nepieciešamo galvaskasu skaitu par 1 un pievieno 1 sirdi visiem apkārtesošajiem “Grower” simboliem, katru reizi, kad “Charmer” līmenis paaugstinās.

- Apkārtesošie simboli “Charmer” un “Booster” speciālajiem simboliem ir pa 1 simbolam, pa labi, pa kreisi, augšā, apakšā un pa diagonāli (kopumā līdz 8 simboliem).
- Galvaskausu simbols, kas nepieciešams, lai speciālais simbols paaugstinātu līmeni, nevar būt mazāks par 1.
- Simbolu reizinātājs netiek piemērots atkārtoto griezienu balvām un bonusiem.
- Atkārtotie griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi, ar kādu tika aktivizēti.

Reizinātājas



- Simbolu reizinātājs tiek pielietots visiem simbolu laimestiem uz visiem aktīvajiem spēles laukumiem, izņemot “Shrine” simbolu laimesmtus.
- Katra pamatspēles vai bezmaksas griezienu sākumā reizinātājs ir x1.
- Simbola reizinātājs palielinās par +1 katru reizi, kad tiek pievienots jauns rullis.
- Simbola reizinātājam nav ierobežojuma.

“Buy Bonus” opcijas noteikumi



- Spēlētājs var iegādāties bezmaksas griezienu bonusu.
- Darbojas visi iepriekšminētie nosacījumi.

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

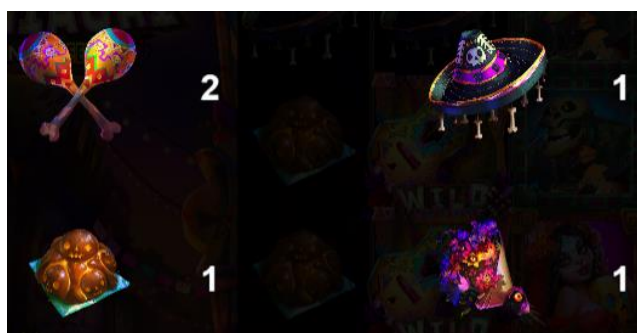
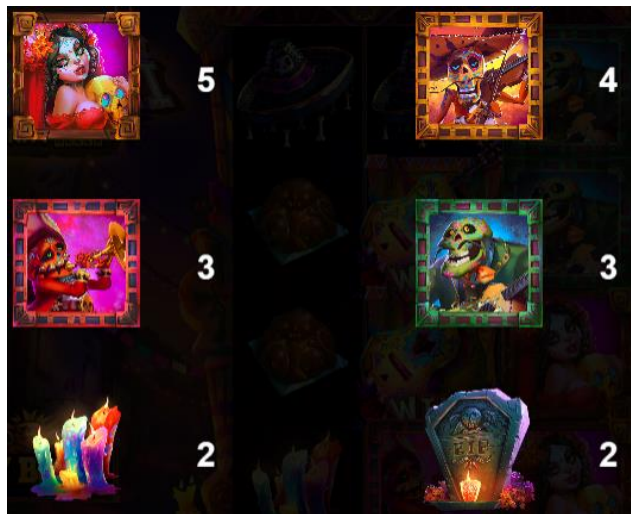
Kopējā teorētiskā izmaksa spēlētājam šajā spēlē ir (RTP) 90.04%-99.07%
Maksimālais laimests pamata spēlē - 5833 x likmes vērtība

IZMAKSAS NOTEIKUMI GALVENAJĀ SPĒLĒ

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas, izņemot par izkaisītajiem laimestiem.
- Visas laimējošās kombinācijas tiek skaitītas no kreisās uz labo pusi. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā rullja.

- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

IZMAKSU TABULA



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

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

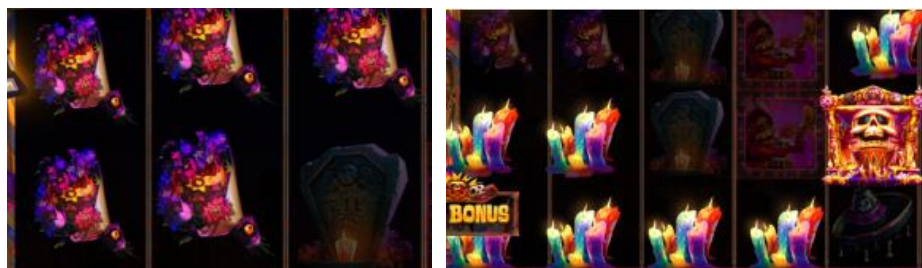
COINS norāda likmei pieejamo monētu daudzumu.

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.

IZMAKSU LĪNIJAS

Kombinācijas, kas redzamas attēlā, parāda iespējamās izmaksas līniju formas:



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:

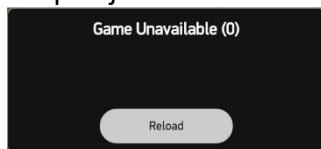
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos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

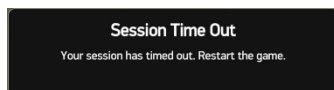
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

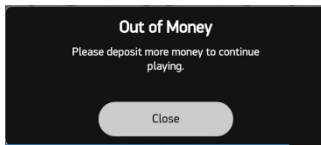
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums par kļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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

30.03.2022.