

## Spēļu automātu video spēles Mystery of LongWei 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>Mystery of LongWei</i>
Spēles veids	Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros un mobilās ierīces)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	5 cilindri, 40 izmaksu līnijas
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>ISB Technology Sarl</i>

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.40
Max likmes vērtība (€)	40

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 0.40, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

5. Spēles norise:

### Paplašināts “Wild” simbols



- Paplašinātais aizstājēj simbols aizstāj jebkuru citu simbolu, izņemot “Scatter” simbolu.

### “Scatter” simbols



- Parasto griezienu laikā katrs trīs vai vairāk izkaisītie simboli, kas parādās jebkur uz spolēm aktivizē bezmaksas griezienu kārtu:
  - 3 “Scatter” = 10 bezmaksas griezieni;

- 4 "Scatter" = 20 bezmaksas griezieni;
- 5 "Scatter" = 30 bezmaksas griezieni.
- Bezmaksas griezienus nevar iedarbināt atkārtoti.
- Jūs nevarat mainīt likmes vērtību bezmaksas griezienu laikā.

### Milzu simboli



- Milzu simboli parādās jebkurā vietā uz 2., 3., 4. un 5. spoles tikai bezmaksas griezienu un milzu drakona griezienu laikā.
- Šie ir augstas izmaksas simboli, kas aizņem 3x3 vai 4x4 pozīcijas uz spolēm.
- Aizstājējsimboli nevar kļūt par milzu simboliem.

### "Mystery Spins" Bezmaksas griezieni



- Parasto griezienu laikā, ja uz 1. spoles parādās noslēpuma simbols, tas sāk "Mystery Spin" griezienu kārtu, un 1. spole pārtrauc griezties, kamēr noslēpuma simbols un pārējās spoles turpina griezties.
  - 1. spole vienmēr apstājas ātrāk nekā citas spoles un noslēpumu simbols "Mystery Spin" griezienu kārtas laikā.
  - Katrā "Mystery Spin" griezienu kārtas griezienā noslēpumu simbols noslīd par vienu pozīciju, kamēr turpina griezties, un tā tālāk, līdz tas pazūd no spoles, izbeidzot "Mystery Spin" griezienus šim noslēpumu simbolam.
  - Noslēpumu simbola grieziens vienmēr rezultātā parādīs augstas izmaksas simbolu.
  - Citi noslēpumu simboli var parādīties citā pozīcijā uz pirmās spoles "Mystery Spin" griezienu kārtas laikā, izņemot pašreizējo noslēpumu simbolu.
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 - 1000 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 izvēlētas 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

					
5 - 1000 4 - 200 3 - 50	5 - 500 4 - 200 3 - 50	5 - 400 4 - 100 3 - 25	5 - 400 4 - 100 3 - 25	5 - 250 4 - 75 3 - 20	5 - 250 4 - 75 3 - 20
					
5 - 150 4 - 50 3 - 5	5 - 150 4 - 50 3 - 5	5 - 100 4 - 20 3 - 5	5 - 100 4 - 20 3 - 5	5 - 100 4 - 20 3 - 5	5 - 100 4 - 20 3 - 5

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

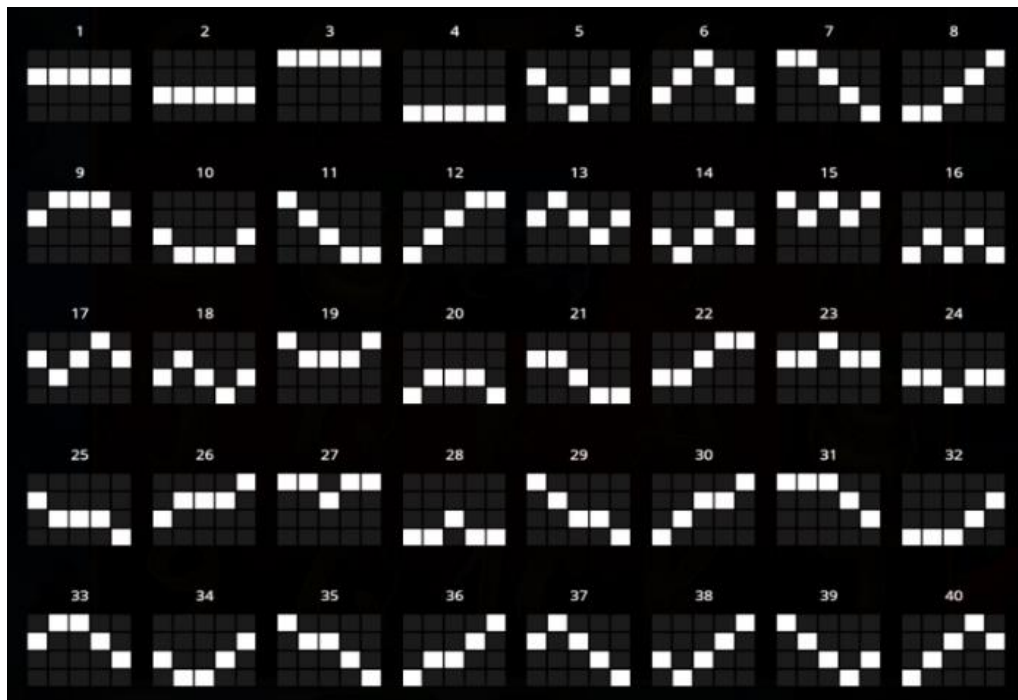
Monētas vērtība tiek noteikta, izmantojot atlasītāju **COIN VALUE**.

**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:

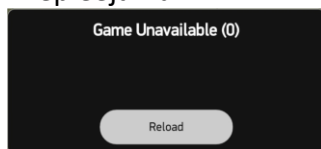
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos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

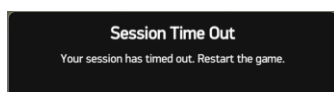
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

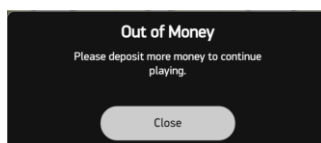
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums par kļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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