

## Spēļu automātu video spēles Neon Fever 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>Neon Fever</i>
Spēles veids	Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	5 cilindri, 10 izmaksu līnijas
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>Synot W, a.s.</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:

### “Wild” simbols



- “Wild” simbols aizstāj visus simbolus.
- Lai aizstājēj simbols pildītu savu funkciju, tam jāatrodas uz aktīvas izmaksu līnijas.
- Tiek izmaksāta tikai lielāka kombinācija, kas satur “Wild” simbolu.

### Divkaršie un trīskaršie simboli



- Katrā griezienā pēc nejaušības principa uz vismaz viena no ruļļiem simboli: „Wild”, „7”, „Zvaigzne”, „Āboliņa Lapa” un „Zvans” izkrit kā divkaršie vai pat trīskaršie simboli.

- Atkarībā no tā, vai šie simboli izkrīt kā divkārtšie vai trīskārtšie simboli, tie laimīgajā kombinācijā tiek skaitīti kā divi vai trīs simboli.

### “Gamble” funkcija



- Pēc laimesta pamatspēlē spēlētājs var mēģināt divkārtot iegūto laimestu, nospiežot “GAMBLE” taustiņu.
- Nospiežot taustiņu „HALVE”, spēlētājs var uz pusi samazināt laimesta summu, ar kuru riskē.



- Jāmēģina atminēt uz ekrāna redzamo aizklāto kārtu krāsu. Maksimāli pieļaujamās minēšanas reizes ir 5, summas ierobežojums 55 000 EUR.
- Ja spēlētājs izvēlas sarkano krāsu, jānospiež taustiņš “RED”, bet, ja melno, tad jānospiež taustiņš “BLACK”.
- Lai palīdzētu izdarīt izvēli, ekrāna apakšā redzami iepriekšējie izkritušie kārtu simboli.
- Nospiežot “COLLECT” taustiņu, spēle tiek pārtraukta, un laimests tiek pārnest uz „CREDIT” logu.



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 - 1100 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 ruļļa.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

## IZMAKSU TABULA

	15	80X
	14	72X
	13	64X
	12	56X
	11	48X
	10	40X
	9	32X
	8	24X
	7	16X
	6	8X
	15	60X
	14	54X
	13	48X
	12	42X
	11	36X
	10	30X
	9	24X
	8	18X
	7	12X
	6	6X
	13	20X
	12	16X
	11	14X
	10	12X
	9	10X
	8	8X
	7	6X
	6	4X
	5	2X
	4	1X
3	0.5X	
	13	10X
	12	8X
	11	7X
	10	6X
	9	5X
	8	4X
	7	3X
	6	2X
	5	1X
	4	0.5X
3	0.25X	

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

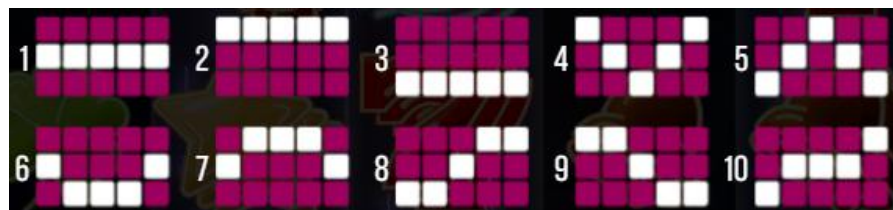
Monētas vērtība tiek noteikta, izmantojot atlasītāju **COIN VALUE**.

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

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

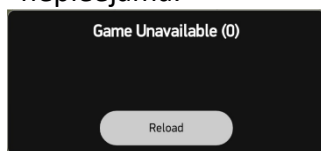
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos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

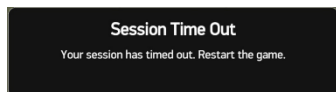
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

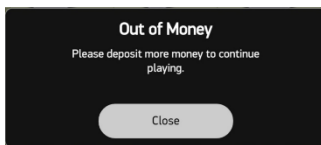
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums parkļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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