

Spēļu automātu video spēles PINK ELEPHANTS 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>Pink Elephants</i>
Spēles veids	Video spēļu automāts, kas paredzēts spēlēšanai personālos datoros un mobilās ierīcēs.
Cilidri/ruļļi, līnijas	6 cilindri, 4 rindas, 4096 izmaksu veidi
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukums	Thunderkick (Malta) Ltd.

3. Spēles dalības maksa (likme):



Min likmes vērtība (€)	0.10
Max likmes vērtība (€)	100.00



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:

Pink Elephants ir video spēle ar 6 spolēm un 4096 izmaksu variantiem. Spēlē ir iekļauti Mystery Scatter (mistērijas izkaisītie) simboli un bonusa spēle ar brīviem griezieniem, simbolu pārveidošanu un atkārtotiem iedarbinātājiem.

	Wild simbols Wild simbols aizstāj jebkuru citu simbolu, izņemot Scatter (izkaisīto) simbolu.																		
 <table border="1"><thead><tr><th></th><th>Main Game</th><th>Bonus Game</th></tr></thead><tbody><tr><td>...</td><td>...</td><td>3 spins</td></tr><tr><td>7 spins</td><td>7 spins</td><td>5 spins</td></tr><tr><td>11 spins</td><td>11 spins</td><td>7 spins</td></tr><tr><td>15 spins</td><td>15 spins</td><td>9 spins</td></tr><tr><td>19 spins</td><td>19 spins</td><td>11 spins</td></tr></tbody></table>		Main Game	Bonus Game	3 spins	7 spins	7 spins	5 spins	11 spins	11 spins	7 spins	15 spins	15 spins	9 spins	19 spins	19 spins	11 spins	Scatter simbola noteikumi Ja parādās 3 vai vairāk Scatter (izkaisītie) simboli, tiek iedarbināta bonusa spēle, kas sastāv no bezmaksas griezieniem.
	Main Game	Bonus Game																	
...	...	3 spins																	
7 spins	7 spins	5 spins																	
11 spins	11 spins	7 spins																	
15 spins	15 spins	9 spins																	
19 spins	19 spins	11 spins																	

	<p>Mystery Scatter simbola noteikumi</p> <p>Galvenajā spēlē 1–5 Mystery Scatter (mistērijas izkaisītie) simboli var tikt iedarbināti jebkurā griezienā, palielinot iespēju laimēt bonusa spēli.</p>
	<p>Bonusa spēles noteikumi</p> <p>Bonusa spēlē tiek vāktas ziloņa lodes, lai piepildītu simbolu mērītājus. Kad mērītājs pilns, simbols pārvēršas ziloņa simbolā visā atlikušajā bonusa spēlē un spēlētājam tiek piešķirts 1 papildu brīvais grieziens.</p> <p>Bonusa spēlē 2 vai vairāk Scatter simboli iedarbina atkārtotu griezienu. Piešķirto bezmaksas griezienu skaits ir atkarīgs no Scatter (izkaisīto) simbolu skaita.</p> <p>Bonusa spēle tiek izspēlēta ar tādu pašu likmi kā griezienā, kas iedarbināja bonusa spēli.</p>

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

Kopējā teorētiskā izmaksa spēlētājam ir (RTP) – 96.10%
Maksimālais laimests – 8200 x likme

LAIMESTA SAŅEMŠANAS NOSACĪJUMI

- Spēles raundu sāk ar vadības pogu, un spēle tiek izspēlēta ar atlasīto likmes līmeni.
- Spēles raunda laikā nav iespējams izmainīt nevienu likmi.
- Automātiskās spēles laikā tiek automātiski izspēlēts automātiskās spēles lapā izvēlētais spēles raundu skaits.
- Visas spēles izmaksu un laimestu kombinācijas tiek izmaksātas atbilstoši izmaksu tabulai.
- Ja laimestu secība ir no malējās, kreisās uz labo pusi atbilstoši izmaksu tabulas kombinācijām, tiek izmaksāts tikai lielākais laimests par izmaksas variantu.
- Visi izmaksu variantu laimesti attiecīgajā spēles raundā tiek saskaitīti un parādīti spēles raunda beigās.
- Visi laimesti tiek parādīti un izmaksāti izvēlētajā valūtā
- Spēles darbības traucējumu gadījumā visas ietekmētās likmes un laimesti tiek anulēti.



IZMAKSU TABULA

	6 = 1.00 5 = 0.65 4 = 0.45 3 = 0.24 2 = 0.10		6 = 0.70 5 = 0.50 4 = 0.30 3 = 0.12		6 = 0.65 5 = 0.45 4 = 0.30 3 = 0.12		6 = 0.55 5 = 0.40 4 = 0.20 3 = 0.10
	6 = 0.50 5 = 0.35 4 = 0.20 3 = 0.10		6 = 0.40 5 = 0.25 4 = 0.12 3 = 0.04		6 = 0.35 5 = 0.25 4 = 0.12 3 = 0.04		6 = 0.32 5 = 0.20 4 = 0.08 3 = 0.03
	6 = 0.30 5 = 0.20 4 = 0.08 3 = 0.03		6 = 0.25 5 = 0.17 4 = 0.06 3 = 0.03		6 = 0.22 5 = 0.17 4 = 0.06 3 = 0.03		

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.

SIA „Olybet Latvia”

23.03.2021.