

SIA „Olybet Latvia”
Kronvalda bulv.3, Rīgā, LV-1010, tel. 67892975
Spēles „Pyramid: Quest for Immortality” noteikumi
Net Entertainment spēles programma

Spēles veids: tiešsaistes spēļu automātu video spēle.

Cilindru un līniju skaits: 5 kolonnas (cilindri) ar 720 laimestu kombinācijām

Spēles laimesta procents: 96.48%

Azartspēlē izmantojamie maksāšanas līdzekļi:

Naudu savā kontā un tālāk attiecīgās spēles bilancē spēlētājs var ie- skaitīt no:

sava bankas konta, kā tiešo maksājumu vai izmantojot banklink pa- kalpojumus, bankas kartes.

Minimālā likme vienam spēles gājenam: 0.10 kredītpunkti.

Maksimālā likme vienam spēles gājenam: 200 kredītpunkti.

Maksimālais līnijas laimests pamatspēlē: 7200 000 kredītpunkti.

Maksimālais laimests papildspēlē: nav konkrēti nosakāms.

Spēles apraksts

Spēles „Pyramid: Quest for Immortality” mērķis ir iegūt laimesta sim- bolu kombinācijas. Laimesta kombinācijas netiek iegūtas griežot cilindrus, simboli no ekrāna augšpusēs sakrīt 5 kolonnās, 3 rindās pēc gājiena veikšanas – nospiežot apaļu pogu ar bultiņu simboliem.

Likmes kredītpunktu vērtību var izvēlēties spiežot pogas ar bultiņu simboliem zem „**Coin Value**”.

Kopējā spēles gājiena likme = likmes kredītpunktu vērtība X likme.

Spēle tiek spēlēta ar 1-10 likmes līmeņiem. Likmes līmeni var izvēlēties spiežot pogas ar bultiņu simboliem zem „**Level**”.

Nospiežot apaļu pogu ar bultiņu simboliem zem spēles ekrāna, tiek veikts gājiens ar izvēlēto kredītpunktu vērtību.

Nospiežot „**Max Bet**”, tiek aktivizēts 10.likmes līmenis, ar izvēlēto lik- mes kredītpunktu vērtību.

Gājienu var veikt, izmantojot arī „**Autoplay**” funkciju. Noklikšķinot uz „**Autoplay**” pogas, atveras saraksts ar iespējām. Automātisko gājienu skaitu var izvēlēties no saraksta, noklikšķinot uz vēlamā au- tomātisko gājienu skaita.

Laimesti tiek aprēķināti saskaņā ar laimestu tabulu. Laimesta kombinācija = likme X kredītpunkta vērtība. Laimestu tabulu var at- vērt, nospiežot pogu „**i**”.

Informācijas lapa:

Nospiežot uz „i”, var piekļūt pie norādēm dažādiem spēles elementiem. Nospiežot bultiņu pogas ekrāna labajā/kreisajā malā, iespējams atvērt nākamo/iepriekšējo sadaļu ar informāciju par laimestu kombinācijām un papildspēlēm.

Nospiežot pogu X ekrāna labajā augšējā stūrī var iziet no informācijas lapas un atgriezties spēlē.

Par izmaksām:

Ja simbols veido laimesta kombinācijas uz vairāk nekā viens kolonnas, laimesti tiek saskaitīti un pievienoti kopējam kredītpunktu skaitam.

Laimesta kombinācijām ir jāsākas ar kreiso malējo kolonnu un simboliem jāatrodas uz secīgām kolonnām.

Spēles papildiezīmes

Simboli kolonnās ir izkārtoti piramīdas formā. Uz 1. un 5.kolonnas ir tikai pa 3 simboliem, uz 2. un 4.kolonnas pa 4 simboliem un uz vidējās 3. kolonnas 5 simboli.

„Avalanche” funkcija

Ja pamatspēles laikā izveidojas laimīgo simbolu kombinācija un tiek iegūts laimests, laimīgie simboli eksplodē un izzūd. Simboli virs laimīgajiem simboliem iekrīt izzudušo simbolu vietās, un augšējās tukšajās vietās iekrīt jauni simboli. Ja atkal izveidojas laimīgo simbolu kombinācijas un tiek iegūts laimests, laimīgie simboli turpina eksplodēt, to vietās iekrītot augšējiem simboliem līdz laimīgo simbolu kombinācija vairs neveidojas.

Pēc katras secīgas laimīgo simbolu kombinācijas, tiek paaugstināts papildus laimesta koeficients no 2x līdz maksimumam 10x. Iegūtais maksimālais laimesta papildus koeficients saglabājas, līdz laimīgo simbolu kombinācija vairs neizveidojas.

„Wild” simbols

„Wild” simbols (ar tekstu „Wild”) aizvieto jebkuru citu simbolu, lai veidotu pēc iespējas vērtīgāku laimesta kombināciju.

Simbols, kurš izkritis 2., 3. un/vai 4.kolonnas augšpusē un veido arī laimīgo simbolu kombināciju, neeksplodē, bet kļūst par „Wild” simbolu, kamēr pārējie laimīgie simboli eksplodē un to tukšajās vietās iekrīt jauni simboli.

„Wild” simbols, kurš izkritis 2., 3. un/vai 4.kolonnas augšpusē un veido arī laimīgo simbolu kombināciju, neeksplodē, bet paliek savā vietā, kamēr pārējie laimīgie simboli eksplodē un to tukšajās vietās iekrīt jauni simboli.

Pogas:

i	Atver informācijas sadaļu, kurā aprakstīta spēle un tās dažādas sastāvdaļas.
Pogas zem „Level”	Palielina vai samazina likmes līmeni
Pogas zem „Coin Value”	Palielina vai samazina kredītpunktu vērtību
Auto Play / Stop	Automātiski veic noteiktu gājienu skaitu pēc kārtas./ Beidz automātiskos gājienu.
Apaļa poga zem cilindriem	Sāk gājienu. / Aptur gājienu
Max Bet	Aktivizē 10.likmes līmeni ar izvēlēto likmes kredītpunktu vērtību un veic gājienu
Pogas zem „Coin Value”	Palielina vai samazina kredītpunktu vērtību

Spēles iestatījumi

Lai piekļūtu spēles iestatījumiem, jānospiež uzgriežņa atslēgas sim- bols: **Quick Spin** – ieslēgt / izslēgt ātro griezienu funkciju (nav pieejams vi- sos kazino).

Intro Screen - ieslēgt / izslēgt intro skatu.

Spacebar to spin - ieslēgt / izslēgt „spacebar” taustiņa funkciju.

Game history – atvērt spēles vēstures logu (nav pieejams spēlējot **PLAYING FOR FUN** režīmā).

Spēles beigas

Spēle beidzas, ja spēlētāja rīcībā vairs nav kredītpunktu, vai spēlētājs pats vēlas beigt spēli. Lai saņemtu laimestu, iespējams pārskaitīt naudu uz savu kontu, izmantojot vienu no pieejamajiem transakciju veidiem.

Laimesta saņemšanas norise

Lai saņemtu laimestu savā spēļu kontā, ir jāaizver attiecīgās spēles logs un jāveic naudas transakcija no konta sadaļas „**Kase**”.

Lai saņemtu laimestu uz savu personīgo finanšu iestādes kontu, spēlētājam ir jāizmanto viens no šiem naudas transakcijas/pārskai- tījuma veidiem:

- uz bankas kontu ar tiešu maksājumu vai izmantojot banklink pa- kalpojumus,
- uz bankas karti.

Laimestiem nav izmaksu limita. Tie tiek izmaksāti nākamajā dienā pēc transakcijas pieprasīšanas. Pirmā šāda transakcija var aizņemt ilgāku laiku, līdz 10 darba dienām.

Izmaksā tos laimestus, kas ir laimēti saskaņā ar tiešsaistes spēlē esošajiem spēles noteikumiem un laimējošo kombināciju tabulu. Spēles programmas funkcionāla bojājuma, elektronisku vai manip- ulēšanas 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.

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 Kronvalda bulvārī 3., Rīgā, LV-1010, norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju un sniedz rakstveida atbildi.

SIA „Olybet Latvia”

19.03.2021.