

## Spēļu automātu video spēles THE DEMON CODE 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>The Demon Code</i>
Spēles veids	Video spēļu automāts, kas paredzēts spēlēšanai skārienjūtīgās mobilās ierīces (mob. telefons, planšete) un personālos datoros.
Cilindri/ruļļi, līnijas	6 x 6 režģis, visi ceļi var būt laimīgie (klāsteris)
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukums	<i>NYX Digital Gaming (Malta) Limited</i>

### 3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.10
Max likmes vērtība (€)	20

### 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:

Dodieties Pazemes valstības dzīlēs, kur jūs GAIDA MILZĪGAS BAGĀTĪBAS!

Spēle THE DEMON CODE aizvedīs jūs piedzīvojumā, kur Dēmoni liek lietā savas burvju spējas, lai iedarbinātu 4 UNIKĀLAS SPĒLES FUNKCIJAS, taču uzmanieties no DURVJU SARGA, kurš sargā piekļuvi BEZMAKSAS SPĒLĒM.

Krājiet IZKAISĪTOS SIMBOLUS, lai atslēgtu kodu, kas ļaus iegūt neierobežotus reizinātājus un pievienot spēles laukumam papildu rindas, PALIELINOT LAIMESTUS!

### KASKĀDES

- Katrs spēles raunds sākas ar KASKĀDI, simboliem aizpildot spēles laukumu
- Ja rodas viena vai vairākas laimestu kombinācijas vai saskaņā ar Spēles noteikumiem viens vai vairāki spēles laukuma lodziņi atbrīvojas kā citādi, visi attiecīgie simboli tiek noņemti un atlikušie simboli KASKĀDĒ sakrīt spēles laukuma lejasdaļā

- Ekrāna augšpusē sākas jaunu simbolu KASKĀDE, aizpildot spēles laukuma tukšos lodziņus
- KASKĀŽU atkārtotāšanās reižu skaits nav ierobežots.



### KLASTERU LAIMESTI

- Laimests rodas, ja 4 vai vairāki Izmaksu tabulā iekļautie simboli savirknējas noteiktā kombinācijā, izveidojot KLASTERI
- KLASTERIS ir simbolu grupas kombinācija, kurā katrs no šīs grupas simboliem ar HORIZONTĀLO vai VERTIKĀLO MALU saskaras ar vismaz vēl vienu tādu pašu simbolu
- Izmaksu tabulā nav paredzēts laimests par KLASTERI NO AIZSTĀJĒJSIMBOLIEM, un šie simboli tikai aizstāj blakusesošos simbolus
- Ja AIZSTĀJĒJSIMBOLU KLASTERIS kā aizstājējs izveido vairākas laimestu kombinācijas, par tām tiek izmaksāti visi Izmaksu tabulā paredzētie laimesti
- Laimests tiek piešķirts par tādu kombināciju, kurā vismaz viens no Izmaksu tabulā iekļautajiem simboliem HORIZONTĀLI vai VERTIKĀLI saskaras ar AIZSTĀJĒJSIMBOLU KLASTERI
- Vislielākais atsevišķais Izmaksu tabulā norādītais laimests tiek piešķirts vienīgi par KLASTERI



### ENTER THE VOID

- Šī funkcija tiek aktivizēta, ja pēc KASKĀDES nav izveidojusies neviena laimesta kombinācija un spēles laukumā ir palicis viens vai vairāki AIZSTĀJĒJSIMBOLI
- No ekrāna tiek noņemti visi AIZSTĀJĒJSIMBOLI, kā arī:

- Visi simboli, kuru HORIZONTĀLĀ MALA saskaras ar vienu vai vairākiem AIZSTĀJĒJSIMBOLIEM
- Visi simboli, kuru VERTIKĀLĀ MALA saskaras ar vienu vai vairākiem AIZSTĀJĒJSIMBOLIEM
- Visi simboli, kuru STŪRIS saskaras ar vienu vai vairāku AIZSTĀJĒJSIMBOLU STŪRI
- Tiklīdz visi attiecīgie simboli ir noņemti no spēles laukuma, notiek jauna KASKĀDE
- ENTER THE VOID funkcijas atkārtotāšanās reižu skaits nav ierobežots

### **LAIMESTA REIZINĀTĀJS**

- Visi laimesti tiek reizināti ar LAIMESTA REIZINĀTĀJU.
- Katras Maksas spēles sākumā LAIMESTA REIZINĀTĀJS ir x1
- LAIMESTA REIZINĀTĀJA vērtība pieaug par 1 katreiz, kad izveidojas viena vai vairākas laimesta kombinācijas vai vismaz vienu reizi tika aktivizēta ENTER THE VOID funkcija
- LAIMESTA REIZINĀTĀJA vērtība pieaug atbilstoši izraisītajai KASKĀDEI
- Visi laimesti par vienu KASKĀDI tiek izmaksāti tikai vienu reizi, aprēķinot tos atbilstoši LAIMESTA REIZINĀTĀJA pašreizējai vērtībai
- LAIMESTA REIZINĀTĀJA vērtības palielināšanās reižu skaits nav ierobežots
- Katras jaunas Maksas spēles sākumā LAIMESTA REIZINĀTĀJS atkal ir x1

### **DEMON SUMMON**

- Ārpus spēles laukuma redzami 4 DĒMONI
- Katram DĒMONAM ir savs TALISMANA simbols, kas pēc nejaušības principa var parādīties spēles laukumā KASKĀDES rezultātā
- Ikreiz, kad parādās TALISMANA simbols, attiecīgais DĒMONS PIELIETO SAVAS BURVJU SPĒJAS, kas izpaužas, kā aprakstīts tālāk:

### **ANCIENT ALCHEMY (ZAĻAIS DĒMONS):**

- TALISMANS nozūd BEDRĒ, radot ENERĢIJAS SPRĀDZIENU, kas izsviež spēles laukumā NOSLĒPUMAINOS SIMBOLUS
- Visi NOSLĒPUMAINIE SIMBOLI atklāj vienu un tā paša veida simbolu
- NOSLĒPUMAINIE SIMBOLI var atklāt jebkuru simbolu, izņemot AIZSTĀJĒJSIMBOLU, IZKAISĪTO SIMBOLU un TALISMANUS
- Atklātie NOSLĒPUMAINIE SIMBOLI nomaina visus tos spēles laukumā esošos simbolus, kuru vietā tie sākotnēji parādījās
- Visi laimesti tiek izmaksāti tikai vienreiz pēc visu NOSLĒPUMAINO SIMBOLU atklāšanas un atbilstoši LAIMESTA REIZINĀTĀJA esošajai vērtībai

### **CRYPTIC CHAOS (ZILS DĒMONS):**

- TALISMANS nozūd BEDRĒ, radot ENERĢIJAS SPRĀDZIENU, kas izgaismo spēles laukumā visus viena veida simbolus, izvēloties simbola veidu pēc nejaušības principa
- Laimestu aprēķina atbilstoši šāda veida simbolu kopskaitam spēles laukumā NEATKARĪGI NO TO IZVIETOJUMA pēc vislielākās laimesta summas, kas attiecīgajam simbolam norādīta Izmaksu tabulā
- CRYPTIC CHAOS funkcija tiek aktivizēta, kad spēles laukumā nav kombināciju, kas veidotu KLASTERUS
- Visi laimesti tiek izmaksāti tikai vienreiz pēc visu simbolu izgaismošanas un atbilstoši LAIMESTA REIZINĀTĀJA esošajai vērtībai

#### **DARK DESIGN (VIOLETAIS DĒMONS):**

- TALISMANS nozūd BEDRĒ, radot ENERĢIJAS SPRĀDZIENU, kas izsviež spēles laukumā AIZSTĀJĒJSIMBOLUS
- AIZSTĀJĒJSIMBOLI nomaina visus tos spēles laukumā esošos simbolus, kuru vietā tie sākotnēji parādījās
- Visi laimesti tiek izmaksāti tikai vienreiz pēc visu AIZSTĀJĒJSIMBOLU izvietošanas un atbilstoši LAIMESTA REIZINĀTĀJA esošajai vērtībai

#### **FIERY FUSION (SARKANAIS DĒMONS):**

- TALISMANS nozūd BEDRĒ, radot ENERĢIJAS SPRĀDZIENU, kas pēc nejaušības principa izvieto spēles laukumā SIMBOLU BLOKU, kurš aizņems 3x3, 4x4 vai 5x5 lodziņus
- Visi izmaksu tabulā iekļautie simboli, kas ietilpst SIMBOLU BLOKĀ, ir viena veida
- SIMBOLU BLOKĀ var parādīties jebkurš no Izmaksu tabulā iekļautajiem simboliem, izņemot AIZSTĀJĒJSIMBOLU, IZKAISĪTO SIMBOLU un TALISMANUS
- SIMBOLU BLOKS nomaina visus tos spēles laukumā esošos simbolus, kuru vietā tas ir parādījies
- Nosakot KLASTERU laimestus, SIMBOLU BLOKA nodrošinātais laimests atbilst visu tajā ietilpstošo simbolu skaitam
- SIMBOLU BLOKS var savienoties ar blakusesošajiem tā paša veida simboliem, izveidojot lielākus KLASTERUS
- Par laimesta kombināciju, kurā ietilpst SIMBOLU BLOKS, tiek piešķirts vislielākais atbilstošais laimests saskaņā ar Izmaksu tabulu
- Visi laimesti tiek izmaksāti tikai vienreiz, kad visi ENERĢIJAS SPRĀDZIENI ir beigušies, un atbilstoši LAIMESTA REIZINĀTĀJA esošajai vērtībai

Katrā KASKĀDĒ var parādīties tikai 1 TALISMANA simbols

TALISMANS nevar parādīties Maksas spēles sākotnējā KASKĀDĒ

Kad TALISMANA simbols nozudīs no spēles laukuma, tā vietā attiecīgajā lodziņā parādīsies kāds cits pēc nejaušības principa izvēlēts simbols

TALISMANS var atklāt jebkuru simbolu, izņemot AIZSTĀJĒJSIMBOLU, IZKAISĪTO SIMBOLU un TALISMANUS

TALISMANA atklātā simbola veids nav atkarīgs no aktivizētās DEMON SUMMON funkcijas

### **IZKAISĪTIE SIMBOLI**

- Katreiz, kad parādās kāds IZKAISĪTAIS SIMBOLS, to nekavējoties uzskaita virs spēles laukuma izvietotais SKAITĪTĀJS
- Tiklīdz IZKAISĪTAIS SIMBOLS ir ticis uzskaitīts, tā vietā attiecīgajā lodziņā parādīsies AIZSTĀJĒJSIMBOLS
- IZKAISĪTIE SIMBOLI vienmēr tiek uzskaitīti un noņemti no spēles laukuma pirms funkciju ENTER THE VOID un DEMON SUMMON izspēles, ja tāda notiks
- Maksas spēļu laikā SKAITĪTĀJA rādījums turpina pieaugt visu spēles raundā ietilpstošo KASKĀŽU laikā
- Ja viena Maksas spēles raunda laikā SKAITĪTĀJS ir uzskaitījis vairāk nekā 4 IZKAISĪTOS SIMBOLUS, šie dati skaitliskā izteiksmē parādās LIELAJĀ ACĪ virs SKAITĪTĀJA
- LIELAJĀ ACĪ uzkrātais cipars atbilst papildu bezmaksas spēļu skaitam, kuras tiks piešķirtas, aktivizējot BEZMAKSAS SPĒĻU BONUSU
- Tas, vai tiks aktivizēts BEZMAKSAS SPĒĻU BONUSS, tiek noteikts tikai vienu reizi katrā Maksas spēles raundā, kad visas KASKĀDES jau ir beigušās
- Katra Maksas spēles raunda beigās SKAITĪTĀJS tiek atiestatīts

### **BEZMAKSAS SPĒĻU BONUSS**

- Katreiz, kad viena Maksas spēles raunda laikā SKAITĪTĀJĀ ir uzskaitīti 4 IZKAISĪTIE SIMBOLI, tiek aktivizētas 10 Bezmaksas spēles
- Kad 4 IZKAISĪTIE SIMBOLI jau ir uzskaitīti, katrs nākamais uzskaitītais IZKAISĪTAIS SIMBOLS palielina piešķirto Bezmaksas spēļu skaitu par 2
- Bezmaksas spēļu laimestiem tiek piemērota tā LAIMESTA REIZINĀTĀJA vērtība, kas bija izveidojusies līdz BEZMAKSAS SPĒĻU BONUSA aktivizēšanai
- Bezmaksas spēļu laikā var tikt aktivizētas funkcijas DEMON SUMMON un ENTER THE VOID

### **Papildu rindu pievienošana:**

- Sākoties BEZMAKSAS SPĒĻU BONUSAM, SKAITĪTĀJS tiek atiestatīts un spēles laukums tiek paplašināts, pievienojot tam 1 papildu rindu
- SKAITĪTĀJS uzskaitīs ikvienu IZKAISĪTO SIMBOLU, kas parādīsies Bezmaksas spēļu laikā
- Par katriem 4 uzskaitītajiem IZKAISĪTAJĒM SIMBOLIEM spēles laukumam tiks pievienota papildu rinda un piešķirtas 2 papildu Bezmaksas spēles

- Maksimālais papildu rindu skaits, ko var iegūt, ir 12
- Pēc 12. rindas pievienošanas SKAITĪTĀJS nozudīs un visu atlikušo BEZMAKSAS SPĒĻU BONUSU laiku IZKAISĪTIE SIMBOLI vairs netiks uzskaitīti
- SKAITĪTĀJAM nozūdot, LAIMESTU REIZINĀTĀJS tiks vienreiz palielināts par +10
- Par katru IZKAISĪTO SIMBOLU, kas parādīsies pēc SKAITĪTĀJA nozušanas, tiks piešķirtas 2 papildu Bezmaksas spēles

#### **Laimesta reizinātāja pastāvīgs pieaugums:**

- BEZMAKSAS SPĒĻU BONUSU laikā LAIMESTA REIZINĀTĀJS turpinās pieaugt, palielinoties par 1 katrreiz, kad pēc vienas vai vairākām laimesta kombinācijām notiks KASKĀDE vai tiks aktivizēta funkcija ENTER THE VOID
- Tāpat LAIMESTA REIZINĀTĀJS palielināsies par 1 katrreiz, kad papildu rindas pievienošana spēles laukumam izraisīja KASKĀDI
- LAIMESTA REIZINĀTĀJA vērtība netiek atiestatīta pēc katra Bezmaksas spēles raunda
- BEZMAKSAS SPĒĻU BONUSU laikā LAIMESTA REIZINĀTĀJA vērtības palielināšanās reižu skaits nav ierobežots

Visi Bezmaksas spēļu laikā iegūtie laimesti tiek reizināti ar to monētu vērtību, ar kādu tika sākta spēle, kuras gaitā tika aktivizētas Bezmaksas spēles

Bezmaksas spēļu laimesti tiek pieskaitīti laimestiem, kas tika iegūti spēlē līdz Bezmaksas spēļu piešķiršanai

BEZMAKSAS SPĒĻU BONUSU nav iespējams aktivizēt atkārtoti

Beidzoties Bezmaksas spēļu funkcijai, SKAITĪTĀJS tiek atiestatīts un (attiecīgos gadījumos) atjaunots iepriekšējā līmenī, bet LAIMESTA REIZINĀTĀJS tiek atiestatīts uz x1

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

Kopējā teorētiskā izmaksa spēlētājam ir (RTP) – 96,263%

Maksimālais laimests – 250 000€






#### **LAIMESTA SAŅEMŠANAS NOSACĪJUMI**

- Vinnesti tiek izmaksāti atkarībā no izvēlētās izmaksu līnijas un likmju ceļiem.
- Bezmaksas griezienu beigās jebkuri vinnesti, kas gūti šo griezienu laikā, tiek pievienoti regulārajiem vinnestiem, kas gūti par attiecīgo griezienu.
- Likmes līnijas un likmes ceļa vinnesti ir monētas, kuru vērtība ir vienāda ar izmaksu tabulā norādīto vērtību, kas tiek sareizināta ar likmes līmeni.
- Likmes līnijas un likmes ceļa vinnests ir vienāds ar vinnēto monētu reizinājumu ar monētu vērtību.

- Tiek izmaksāts tikai viens lielākais vinnests par aktivizēto likmes līniju un likmes ceļu. Likmes līnijas un likmes ceļi vinnē tikai tad, ja vinnestu veidojošie simboli ir sakārtojušies virzienā no kreisās un labo pusi.
- Vinnestiem tiek pievienoti vinnesti, kas rodas vienlaicīgi uz dažādām likmju līnijām un likmju ceļiem.

## IZMAKSU TABULA

Regulārās Izmaksas ar min. likmes vērtību parādītas attēlā:

Cluster Size					 Of a Kind
25+	500	400	300	200	100
20-24	250	150	100	50	30
15-19	100	50	40	30	20
10-14	50	30	20	15	10
7-9	20	10	8	6	5
6	10	7	5	4	3
5	5	5	4	3	2
4	3	3	2	2	1

## IZMAKSU LĪNIJAS

- Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām uz aktīvajām izmaksas līnijām. Pirmajam kombinācijas simbolam jāatrodas uz 1. ruļļa.



### 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.** Terminš, 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.