

Spēļu automātu video spēles TOWER QUEST 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>Tower Quest</i>
Spēles veids	Spēļu automāts, kas paredzēts spēlēšanai skārienjūtīgās mobilās ierīces (mob. telefons, planšete) un personālos datoros.
Cilindri/ruļļi, līnijas	5 ruļļi, 20 izmaksu līnijas
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukums	Play'n GO Malta Ltd.

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:

“Kaulinu” papildspēle

- 3 papildspēles Scatter simboli, kas parādās uz ratiem, aktivizē papildspēli.
- Papildspēles laikā vari spēlēt kāršu spēli ar jauni burvi (papildspēles scatter).



- Met kauliņus, lai noteiktu, ar kādām kārtīm spēlēsi.
- Tiks salīdzināta vertikāli blakusesošu kāršu uzbrukuma un dzīvības vērtība. Katra uzveikta kārts piešķir laimestu, kā arī atņem 1 punktu kāršu turētājam.
- Ja Tu vai ļaunais burvis uzmetīs vienādu skaitli ar diviem vai vairākiem metamajiem kauliņiem, tiks uzsākts īpašais uzbrukums, kurā katrai pretinieka kārtij un pretiniekam tiks atņemts 1 punkts.
- Ja Tu vai burvis uzmetīsiet vienādu skaitli ar visiem trim kauliņiem, tiks aktivizēta īpaša spēja, kas divkārsos spēlētāja kāršu uzbrukuma vērtību.
- Tavs mērķis ir radīt pietiekoši lielu kaitējumu, līdz ļaunā burvja dzīvības vērtība sasniedz 0. Papildspēles Scatter simbols galvenās spēles laikā var parādīties tikai uz 1., 3. un 5.rata un neparādās bezmaksas griezienu laikā.



6 dažādas “blašķu” bonusa spēles



- Savāc 5 zilo blašķu Scatter simbolus, lai aktivizētu pirmo zilo bezmaksas griezienu līmeni.
- Sakrāj 10 zilo blašķu simbolus, lai aktivizētu otro bezmaksas griezienu līmeni.
- Sakrāj 15 zilo blašķu simbolus, lai aktivizētu trešo un pēdējo zilo bezmaksas griezienu līmeni.

Ir iespējams aktivizēt tikai pēdējo iegūto līmeni, un pēdējais līmenis tiek automātiski aktivizēts, kad ir sakrāts nepieciešamais skaits.

1. LĪMENIS – TORNIS. 3. rats kļūst par Wild 1 bezmaksas griezienu laikā, un visi laimesti tiek reizināti ar 2.

2. LĪMENIS – WILD KAUJA. Pieci vērtīgākie parastie simboli kļūst par Wild simboliem 1 bezmaksas griezienu laikā.
3. LĪMENIS – TUMSAS SPĒKU TORNIS. 1., 3. un 5. rats kļūst par Wild 1 bezmaksas griezienu laikā.

- Sakrāj 10 sarkano blašķu Scatter simbolus, lai aktivizētu pirmo sarkano bezmaksas griezienu līmeni.
- Sakrāj 20 sarkano blašķu simbolus, lai aktivizētu otro bezmaksas griezienu līmeni.
- Sakrāj 30 sarkano blašķu simbolus, lai aktivizētu trešo un pēdējo sarkano bezmaksas griezienu līmeni.

Ir iespējams aktivizēt tikai pēdējo iegūto līmeni, un pēdējais līmenis tiek automātiski aktivizēts, kad ir sakrāts nepieciešamais skaits.

1. LĪMENIS – SPĒCĪGIE WILD. Visi Wild laimesti 5 bezmaksas griezienu laikā tiek reizināti ar 3.
2. LĪMENIS – WILD PIEDZĪVOJUMI. Divi vērtīgākie parastie simboli kļūst par Wild simboliem 5 bezmaksas griezienu laikā.
3. LĪMENIS – MŪŽĪGI DEGOŠIE WILD. Ratiem tiek pievienots sticky wild simbols katra no 5 bezmaksas griezienu sākumā.

- Papildspēles Scatter simbols un sarkano un zilo blašķu simboli neparādās uz ratiem bezmaksas griezienu laikā. Wild simbols var parādīties uz visiem ratiem jebkurā laikā.
- Savākto blašķu Scatter simbolu skaits tiek pievienots likmes kopsummai. Mainoties likmes kopsummai, tiek vākts jauns blašķu Scatter simbolu komplekts. Aktīvā sakrāto blašķu kolekcija tiek saglabāta. Tās var turpināt krāt, atiestatot likmes kopsummu. Sakrātā blašķu kolekcija tiek saglabāta arī laikā, kad beidzat spēli, lai to varētu turpināt jebkurā brīdī.

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

Kopējā teorētiskā izmaksa spēlētājam ir (RTP) – 96.24%

Laimesta biežums – vidējs (5/10)

Maksimālais laimests (ja max likmes vērtību pie noteiktā RTP) – 100 000€

LAIMESTA SAŅEMŠANAS NOSACĪJUMI

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.
- Laimēto kredītu skaits atkarīgs no kopējā laimēto kredītu skaita reizinājumu ar jūsu izvēlētas likmes lieluma.
- Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līniju laimestiem.
- Ja spēle tiek pārtraukta, visa spēles informācija un uzliktās likmes tiks saglabātas, kamēr jūs atkal atvērsiet spēli. Turpiniet spēli no pārtraukuma vietas.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.
- "Wild" simbols aizstāj jebkuru citu simbolu (izņemot burvi un sarkanās un zilās blaškes) uz rata, lai izveidotu laimējošas kombinācijas. Visi pagaidu "wild" efekti aizstāj arī jebkuru simbolu uz rata, izņemot burvi un sarkano un zilo blašķu "scatter" simbolus.

IZMAKSU TABULA

Regulārās Izmaksas ar kopējo griezienu likmi 0.20€ parādītas attēlā. Palielinot likmi, izmaksas palielinās proporcionāli:

 WILD 5 250 4 75 3 20 Aizvietotāji visiem simboliem, izņemot BONUS un SCATTER	 5 175 4 60 3 15	 5 150 4 50 3 12		
	 5 125 4 40 3 10	 5 100 4 30 3 8	 5 75 4 25 3 6	
	 5 60 4 20 3 5	 5 50 4 15 3 4	 5 40 4 12 3 3	 5 30 4 10 3 2

IZMAKSU LĪNIJAS

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

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 triju darba dienu laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, izmaksā izlozes 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”

22.03.2021.