


Spēļu automātu video spēles **UNIVERSAL MONSTERS™ THE PHANTOM'S CURSE** noteikumi

1. Azartspēļu organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālrūņa numurs:

SIA „Olybet Latvia”, Kronvalda bulv.3, Rīga, LV-1010, tel. 67892975

2. Spēles nosaukums un veids:

| | |
|--|---|
| Spēles nosaukums | <i>Universal Monster The Phantom's Curse</i> (Spēle HTML5 darbvirsmai) |
| Spēles veids | Video sloti |
| Cilindra veids | Kustīgie cilindri |
| Cilindri, līnijas | 5 cilindri, 4 rindas, 40 līnijas (fiksētas) |
| Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu | <i>NetEnt Product Services Ltd.</i>  |

3. Spēles dalības maksa (likme):

| | |
|--------------------------------|----------|
| Min likmes vērtība (€) | 0.20 |
| Max likmes vērtība (€) | 200 |
| Nominālās monētas vērtības (€) | 0.01 – 1 |

4. kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē:

- Dalībniekam ir jābūt reģistrētam olybet.lv
- Dalībniekam jāpieslēdzās savam Olybet spēles kontam.
- Lai sāktu spēli, dalībnieka spēles kontā ir jābūt vismaz €0.20, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

5. Spēles norise:



Galvenā spēle – *Universal Monsters™ The Phantom's Curse*

- Šajā spēlē *NetEnt™* izdodas atveidot zināmo un iemīļoto stāstu un sasniegt jaunu satraukuma līmeni ar valdzinošo operas fona mūziku.
- Šis 5 cilindru, 4 rindu, 40 līniju (fiksētu) video spēļu automāts ietver *Wild* aizvietotājus, *Scatter* simbolus, trīs Bonusu simbolus, kas darbojas arī kā *Wild*, Gājienus par brīvu, *Pick and Click* Bonusa spēli un *Sticky Wild* atkārtotos gājienu.
- Likmju līnijas tiek izmaksātas abos virzienos ar lielāku iespēju iegūt lielus laimestus. Jūs apburs šis mīlas



The Chandelier symbol



The Masked Phantom Wild symbol

- stāsts, kurā Fantoms iemīlas Kristīnē. Viņu ceļojuma laikā jūs, iespējams, atklāsi dažādas iespējas un balvas. Jums atliek tikai nospiegt *Griez un izbaudīt*.
- Gan pirmais, gan pēdējais cilindrs var saturēt *Stacked Bonus* simbolus (nav iekļauti Gājienos par brīvu).
 - Ir trīs dažāda veida *Stacked Bonus* simboli. *Stacked Fantoms* parādās tikai uz pirmā cilindra, bet *Stacked Maskas* un *Stacked Kristīnes* simboli parādās tikai uz pēdējā cilindra.
 - *Scatter* simboli parādās tikai uz 1., 3. un 5. cilindra.
 - Gājienu par brīvu un Bonusa iespējas nevar sākt vienlaikus.
 - *Stacked Bonus* simboli darbojas arī kā *Wild* simboli.



Pick and Click Start



Pick and Click Stage 1



Pick and Click Stage 2

Papildu opcija – *Pick and Click*

- *Pick and Click* bonusa spēle tiek izsaukta, kad *Stacked Fantoma* simbols pilnībā izkrīt uz 1. cilindra, bet *Stacked Kristīnes* simbols pilnībā izkrīt uz 5. cilindra.
- *Stacked Bonus* simbols tiek uzskatīts par pilnībā izkritušo uz cilindriem, ja uz divām no četrām cilindru vietām parādās divu simbolu bloks.
- *Stacked Bonus* simbols sastāv no divu simbolu bloka.
- Bonusa spēlei ir divi posmi.
- Pirmajā spēlētājam ir jāizvēlas no astoņām rozēm. Dažas no rozēm atklāj monētu laimestus, bet citas atklāj bloķētāju simbolus.
- Spēlētājs izvēlas rozes līdz brīdim, kad uz ekrāna parādās bloķētāja simbols.
- Kad spēlētājs pirmajā posmā ir izvēlējis bloķētāja simbolu, tas tiek novirzīts uz otro posmu.
- Bonusa spēles otrajā posmā spēlētājam jāizvēlas viens no trim spoguļiem. Spoguļi pārstāv reizinātāju 1 x, 2 x vai 3 x monētu laimestam, kas iegūts pirmajā posmā.
- Monētu laimests no pirmā posma tiks reizināts ar izvēlēto reizinātāja vērtību un izmaksāts.
- Pirmā izvēle pirmajā posmā vienmēr saņem monētu laimestu.
- Beidzoties *Pick and Click*, kopējais *Pick and Click* iegūtais laimests tiek pievienots jebkuram laimestam, kas ir iegūts raundā, kurā ir aktivizēts *Pick and Click*.
- Monētu laimesti, kas var tikt iegūti viena *Pick and Click* etapa laikā, ir šādi: 20, 40 vai 100 monētas (reizinātas ar līniju likmi).
- Maksimālais monētu laimests *Pick and Click* spēlē ir

7200 monētas.



Masked Phantom Re-spin

Papildu opcija – *Masked Phantom Re-Spin* jeb Maskotā Fantoma atkārtotais gājiens

- Maskotā Fantoma atkārtotais gājiens sākas, kad uz 1. cilindra pilnībā izkrīt *Stacked* Fantoma simbols, bet uz 5. cilindra pilnībā izkrīt *Stacked* Maskas simbols.
- Bonusa *Stacked* simbols, Maskas simbolu un Fantoma simbols, kas redzami gājiena laikā, ko aktivizējis atkārtotais gājiens, pārvēršas par *Wild* simboliem un paliek uz cilindriem vienu atkārtotu bezmaksas gājienu.
- Atkārtotā gājiena laikā neparādās ne bonusa simboli, ne *Scatter* simboli.
- *Pick and Click*, Gājienus par brīvu un papildu atkārtotos gājienus nevar sākt vēlreiz atkārtotā gājiena laikā.
- Maskotā Fantoma atkārtotā gājiena beigās kopējais laimests no šī gājiena tiek pievienots visiem laimestiem, kas iegūti raundā, kas aktivizējis Maskotā Fantoma atkārtoto gājienu.
- Pirms atkārtotā gājiena visi laimesti no pamata spēles vispirms tiks aprēķināti un tikai tad tiks iegriezti cilindri.



Free Spins start



Rope cut during Free Spins



Free Spins End

Papildu opcija – *Free Spins* jeb gājieni par brīvu

- Trīs *Scatter* simboli, kas parādās uz 1., 3. un 5. cilindra attiecīgi sāk Gājienus par brīvu.
- Gājienos par brīvu virvēs karājas lustra, kas parādās blakus pieciem cilindriem, un katra virve ir savienota ar noteiktu cilindru.
- Ja Maskotā Fantoma simbols izkrīt uz cilindra, tas pārgriež attiecīgo virves daļu un izceļ cilindru, kas ar to savienots.
- Pēc tam, kad cilindram pārgriezta virve, nākamie Maskotā Fantoma simboli, kas parādīsies uz šī cilindra, neradīs situāciju, kad uz cita cilindra tiks pārgriezta cita virve.
- Kad visas cilindriem blakus esošās virves ir pārgrieztas, lustra nokrīt un Gājieni par brīvu beidzas.
- Gājienu par brīvu laikā Maskotā Fantoma simbols darbojas kā *Wild* simbols.
- Kad uz cilindra izkrīt Maskotā Fantoma simbols un tas ir pārgriezis virvi, visi Maskotā Fantoma simboli, kas atrodas uz šī cilindra, tiek salikti cits uz cita un pārtop par Maskotā Fantoma simboliem no nākamā gājiena, turklāt tie saglabājas palikušajā Gājienu par brīvu sesijā. Pilnīgs cita uz citu saliktu Maskoto Fantomu simbolu komplekts sastāv no četrus Maskotu Fantomu simbolu bloka.
- Gājienu par brīvu laikā kopējais laimests, kas iegūts Gājienos par brīvu, tiek pievienots citam jebkura veida laimestam no raunda, kas aktivizēja Gājienus par brīvu.
- Papildu Gājieni par brīvu nevar tikt iegūti Gājieni par brīvu darbības laikā.
- *Scatter* simboli, Maskas simboli un parastais Fantoma simbols neparādās uz cilindriem Gājienos par brīvu.

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

Kopējā teorētiskā izmaksa spēlētājam ir (RTP) 96.57%

- Galvenā spēle: 56.73%
- Gājieni par brīvu: 16.27%
- Maskas atkārtotais gājiens: 18.99%
- Bonusa spēle 4.59%

| LAIMESTU BIEŽUMS | IZMAKSA |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Galvenā spēle: 18.95% • Gājienu par brīvu: 0.43% • Maskas atkārtotais gājiens: 2.15% • Bonusa spēle 0.43% | <ul style="list-style-type: none"> • Galvenā spēle: 4000/4000 EUR monētas uz vienu likmi • Galvenā spēle: 160 000/160 000 EUR monētas – maksimālais laimests • <i>Pick and Click</i>: 7200/7200 EUR monētas – maksimālais laimests • Gājienu par brīvu: 4000/4 000 EUR monētas • Gājienu par brīvu: 160 000/160 000 EUR monētas - maksimālais laimests • Maskotā Fantoma atkārtotais gājiens: 4000/4000 EUR monētas – maksimālais laimests • Maskotā Fantoma atkārtotais gājiens: 160 000/160 000 EUR monētas – maksimālais laimests <p>Piezīme: Spēles maksimālais laimests var būt lielāks tādēļ, ka vienā spēles raundā.</p> |

IZMAKSAS NOTEIKUMI GALVENAJĀ SPĒLĒ

- Laimests vienā likmē ir vienāds ar Izmaksu tabulā norādīto vērtību, to reizinot ar likmes līmeni. Šī summa tiek reizināta ar jebkādiem piemērojamajiem reizinātājiem.
- Laimests vienā likmē ir vienāds ar ieguvumu monētās reizināts ar monētas vērtību.
- Tiek izmaksāts tikai lielākais laimests aktīvajā likmju līnijā no abiem virzieniem.
- Likmju līniju laimesti tiek izmaksāti, ja tie gūti, sākot no kreisā vistālākā cilindra līdz vistālākajam cilindram labajā pusē un otrādi.
- Tiek pievienoti tādi paši laimesti dažādās likmēs.
- Gājienu par brīvu un atkārtotie gājienu tiek izspēlēti tajā pašā likmes līmenī un monētu vērtībā kā raundā, kura laikā funkcija tika aktivizēta.
- Gan pirmais, gan pēdējais cilindrs var saturēt *Stacked Bonusa* simbolus (nav iekļauti Gājienu par brīvu).
- Ir trīs dažāda veida *Stacked Bonusa* simboli. *Stacked Fantoms* parādās tikai uz pirmā cilindra,
- bet *Stacked Maskas* un *Stacked Kristīnes* simboli parādās tikai uz pēdējā cilindra.
- *Scatter* simboli parādās tikai uz 1.,3. un 5. cilindra.
- Gājienu par brīvu un Bonusa iespējas nevar sākt vienlaikus.
- *Stacked Bonusa* simboli darbojas arī kā *Wild* simboli.

IZMAKSAS NOTEIKUMI GĀJIENOS PAR BRĪVU

- Trīs *Scatter* simboli, kas parādās uz 1.,3. un 5. cilindra, attiecīgi aizsāk Gājienu par brīvu.
- Gājienu par brīvu virvēs karājas lustra, kas parādās blakus pieciem cilindriem, un katra virve ir savienota ar noteiktu cilindru.
- Ja Maskotā Fantoma simbols izkrīt uz cilindra, tas pārgriež attiecīgo virves daļu un izceļ cilindru, kas savienots ar šo daļu.

- Pēc tam, kad cilindram tiks pārgriezta virve, nākamie Maskotā Fantoma simboli, kas parādīsies uz šī cilindra, neradīs situāciju, kad uz cita cilindra tiks pārgriezta cita virve.
- Kad visas cilindriem blakus esošās virves ir pārgrieztas, lustra nokrīt un Gājieni par brīvu beidzas.
- Gājienu par brīvu laikā Maskotā Fantoma simbols darbojas kā *Wild* simbols.
- Kad uz cilindra izkrīt Maskotā Fantoma simbols un tas ir pārgriezis virvi, visi Maskotā Fantoma simboli, kas atrodas uz šī cilindra, tiek salikti cits uz cita un pārtop par Maskotā Fantoma simboliem no nākamā gājiena, turklāt tie saglabājas palikušajā Gājienu par brīvu sesijā. Pilnīgs cita uz citu saliktu Maskoto Fantomu simbolu komplekts sastāv no četri Maskotu Fantomu simbolu bloka.
- Gājienu par brīvu laikā kopējais laimests, kas iegūts Gājienos par brīvu, tiek pievienots citam jebkura veida laimestam no raunda, kas aktivizēja Gājienus par brīvu.
- Papildu Gājieni par brīvu nevar tikt iegūti Gājieni par brīvu darbības laikā.
- *Scatter* simboli, Maskas simboli un parastais Fantoma simbols neparādās uz cilindriem Gājienos par brīvu.

IZMAKSU TABULA

| Phantom | | Christine | | | |
|---|-----------------------|---|-----------------------|---|----------------------|
|  | 5 200 4 50 3 15 |  | 5 100 4 30 3 15 | | |
|  | 5 60 4 25 3 10 |  | 5 50 4 25 3 10 |  | 5 40 4 20 3 10 |
|  | |  | 5 40 4 20 3 10 | | |
|  | 5 20 4 10 3 5 |  | 5 20 4 10 3 5 |  | 5 20 4 10 3 5 |
| | |  | 5 20 4 10 3 5 | | |

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

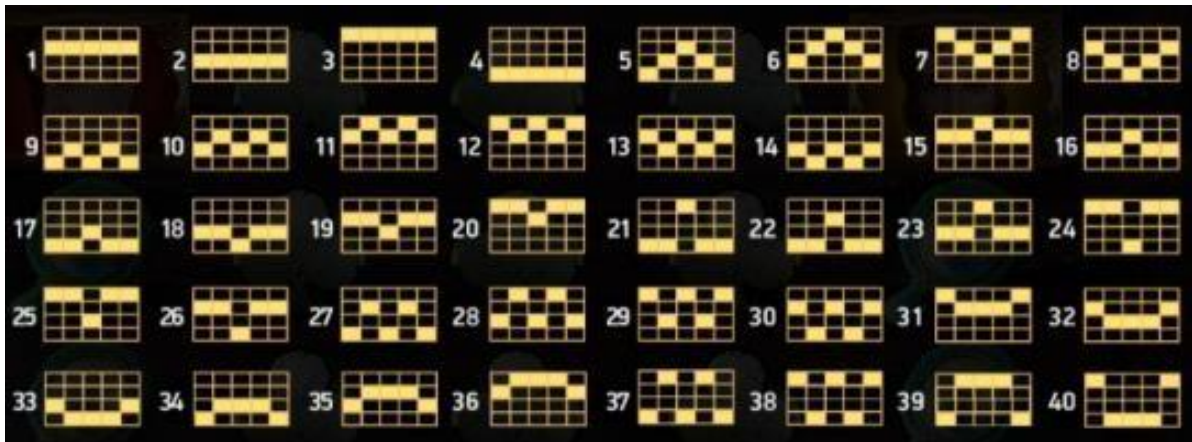
Monētas vērtība tiek noteikta, izmantojot atlasītāju **COIN VALUE**.

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 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/pārskaitījuma veidiem:

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

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.

Pēc spēlētāja lūguma laimestu var izmaksāt skaidrā naudā vai ar pārskaitījumu uz dalībnieka norādītu kontu bankā.

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

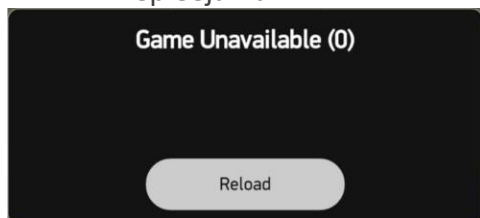
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti triju darba dienu laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, izmaksā izlozes noteikumos apstiprinātā 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:

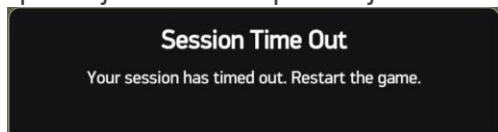
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

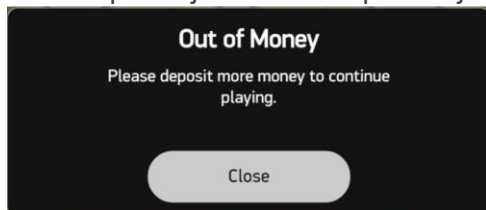
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums par kļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un atsākt spēli. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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

SIA „Olybet Latvia”

19.03.2021.