

SIA „Olybet Latvia”

Kronvalda bulv.3, Rīgā, LV-1010, tel. 67892975 Spēles „Boom Brothers” noteikumi
Net Entertainment spēles programma

Spēles veids: tiešsaistes spēļu automātu video spēle.

Cilindru un līniju skaits: 5 cilindri un 20 spēles līnijas. **Spēles**

laimesta procents: šai spēlei ir 96.4%.

Azartspēļu automātā izmantojamie maksāšanas līdzekļi:

Naudu savā kontā un tālāk attiecīgās spēles bilancē spēlētājs var ieskaitīt no: sava bankas konta, kā tiešo maksājumu vai izmantojot banklink pakalpojumus; bankas kartes.

Minimālā likme vienai spēles līnijai: 1 kredītpunkts.

Minimālā likme vienam spēles gājienam: 1 kredītpunkts.

Maksimālā likme vienai spēles līnijai: 5 kredītpunkti.

Maksimālā likme spēlei: 100 kredītpunkti.

Maksimālais laimests pamatspēlē: 7 500 kredītpunkti.

Maksimālais laimests papildspēlē: nav konkrēti nosakāms.

Spēles norises apraksts

“**Boom Brothers**” ir 5 cilindru tiešsaistes videospēle ar 20 aktīvām līnijām.



- Iespējams spēlēt ar 20 aktīvām līnijām ar dažādam likmēm un kredītpunktu vērtību.
- Spiežot pa kreisi redzamo zaļo pogu, spēle notiek ar esošo līniju skaitu, likmju lielumu un kredītpunktu vērtību.
- Nospiežot “**MAX BET**” pogu spēle notiek ar maksimālo līniju, likmes un tobrīd esošo kredītpunkta vērtības lielumu.
- Nospiežot pogu “**AUTOPLAY**” uz ekrāna parādās lodziņš ar noteiktu automātisku spēļu skaitu, kurus var izvēlēties. Identisku funkciju veic poga “**AUTO**”. • “**WILD**” simbols aizvieto jebkuru citu simbolu izņemot “**BONUSS**” un “**FREE SPINS**” simbolus.
- Laimējošo kombināciju un tām atbilstošu koeficientu tabula ir redzama, nospiežot uz ekrāna sadaļu „**PAYTABLE**”.
- Laimesti, kas iegūti ar attiecīgu likmi, tiek reizināti arī ar izvēlēto kredītpunkta vērtību.
- Laimesti tiek izmaksāti tikai par vērtīgāko kombināciju uz aktīvās līnijas.
- Laimesti tiek izmaksāti par kombinācijām, kurās simboli ir izkārtoti secīgā kārtībā sākot no pirmā cilindra.
- Uz dažādām līnijām izkritušie laimesti tiek summēti.
- Dažas no šīs spēles funkcijām var arī nebūt aktivizētas spēlējot uz virtuālo naudu „**PLAYING FOR FUN**” režīmā.


Aktīvo spēles līniju izvēle

Aktīvās spēles līnijas ir 20 un spēlējot to skaitu iespējams mainīt spiežot uz pusapļa formas pogām sadaļas „**LINES**” abās pusēs.

Likmes summas izvēle

Ar trīsstūra formas simboliem sadaļas „LEVEL” abās pusēs izvēlās kredītpunktu skaitu, ko likt uz vienu līniju.

Mainīt spēles likmi var pēc katra izdarītā gājiena. Ja spēlētājs vēlas turpināt


spēli ar iepriekšējā gājienā likto likmi, jānospiež poga .

Ir iespēja likt maksimālo likmi uz visām aktivizētajām līnijām, nospiežot tikai vienu pogu “MAX BET”.

Kredītpunkta vērtību var izvēlēties ar trīsstūra formas simboliem sadaļas „COIN VALUE” abās pusēs.

Ja spēlētājam pieejamo kredītpunktu skaits ir mazāks par kopējo likmju summu visai spēlei, tie automātiski tiks sadalīti uz visām iespējamajām spēles līnijām.

Cilindru aktivizēšana

Lai uzsāktu spēli, spēlētājam jānospiež poga  un cilindri sāks griezties.

Cilindru apstāšanās

Pēc 2-3 sekundēm cilindri automātiski apstāsies.

Laimests

Laimējošo kombināciju un tām atbilstošu koeficientu tabula ir redzama, nospiežot uz ekrāna „PAYTABLE”. Visas laimējošās kombinācijas tiek skaitītas no kreisās uz labo pusi.

Ja, cilindriem apstājoties, uz kādas no aktīvajām spēles līnijām ir laimējoša simbolu kombinācija, attiecīgās līnijas likme tiks reizināta ar atbilstošo laimesta koeficientu. Ja uz vienas līnijas ir divas laimējošās kombinācijas, tad kredītpunktus piešķir tikai par vērtīgāko no tām.

Visi vienā gājienā par laimējušām kombinācijām iegūtie kredītpunkti automātiski summējas ar spēlētāja rīcībā esošajiem kredītpunktiem. Laimēto summu var redzēt “WIN” sadaļā.

Spēles papildiezīmes

Papildspēles

Bezmaksas griezienu papildspēle

- 3 un vairāk “FREE SPINS” simboli aktivizē bezmaksas griezienu papildspēli.
- Katrs no “FREE SPINS” simboliem sāks griezties un zem tā atklāsies laimesta lielums un to kopēja summa ir papildspēles kopējais laimests.
- Papildspēles laikā visi laimesti tiek reizināti ar trīs.
- Reizinātājs neattiecas uz laimestiem, kas tiek iegūti aktivizējot “RAILTRACK” vai “BONUS” papildspēli.
- Papildspēles laikā var tikt laimēti papildus bezmaksas griezieni.
- Katrs “FREE SPIN” simbols pievieno vēl vienu bezmaksas papildspēli.

“Railtrack” funkcija

- 3 “**RAILTRACK**” simboli uz aktīvās līnijas uz 1., 2. vai 3. cilindra aktizē “**RAILTRACK**” funkciju.
- Tās laikā simboli tiek novietoti vienā līmenī, lai izveidotu sliedes un pēdējie divi cilindri tiek vēlreiz iegriezti.
- Mērķis ir novietot sliedes tādā veidā, lai rūķi varētu tās šķērsot un nokļūt “**BONUS**” papildspēlē.
- Ja to izdodas izdarīt, par to tiek piešķirts reizinātājs 4 un spēlētājs uzsāk “**BONUS**” papildspēli.
- Ja sliedēm trūkst viens posms, tad spēlētājs iegūst laimestu, kas ir 3 reiz lielāks par likmi. • Ja sliedēm trūkst divi posmi, tad spēlētājs iegūst laimestu, kas ir 2 reiz lielāks par likmi.
- Papildspēle tiek spēlēta automātiski gan “**FREE SPINS**” papildspēles laikā, gan “**AUTOPLAY**” režīma laikā.

“Bonus” papildspēle

- Papildspēle tiek aktivizēta, kad papildspēlē “**RAILTRACK**” rūķi vagoniņā sasniedz galamērķi.
- Trīs rūķi, katrs savā vagoniņā sacenšas par to, kurš pirmais aizbrauks līdz akmens sienai un to uzspridzinās. Pēc sienas uzspridzināšanas atklājas dārgumi, kas dod laimestu.
- Zem sliedēm parādās 3 vagoniņi. Uz tiem ir jāuzklikšķina un zem tiem parādīsies dažādi dārgakmeņi vai arī reizinātājs nākamajiem soļiem (maksimāli 3)
- Rūķis vagoniņā pabrauks vienu posmu uz priekšu tuvāk akmens sienai.
- Pavisam nepieciešams pārvarēt 5 soļus līdz tiek sasniegta akmens siena.
- Pēc šīs papildspēles, spēlētājs atgriezīsies pamatspēlē.

“Autoplay” funkcija

Lai aktivizētu šo funkciju ir jānospiež uz “**AUTOPLAY**” vai “**AUTO**” pogas spēles ekrānā un jāizvēlas “**ADVANCED SETTINGS**”. Tiek piedāvātas šādas izvēles iespējas:

- **On any win.** Apstādina automātiskos gājienus pie jebkura laimesta.
- **If Free Spins is won.** Apstādina automātiskos gājienus, kad tiek laimētas bezmaksas spēles.
- **If single win exceeds.** Apstādina automātiskos gājienus, kad laimesta summa pārsniedz vai sasniedz uzstādīto summu.
- **If cash increases by.** Apstādina automātiskos gājienus, ja to laikā laimestu summa pārsniedz norādīto.
- **If cash decreases by.** Apstādina automātiskos gājienus, ja to laikā zaudētā summa pārsniedz norādīto.

Papildus informācija

Minētās spēles iezīmes un uzstādījumi var būt atkarīgi no konkrētās kazino istabas lietošanas noteikumiem. Spēlētājam ir jāgriežas pie kazino administrācijas, lai noskaidrotu jautājumus par sekojošām lietām:

- Kā tiek risināti jautājumi par nepabeigtajām spēlēm.
- Laiks pēc kāda neaktīvā spēlēšanas sesija tiek pārtraukta.

Tehnisku problēmu gadījumā, kas skar spēles programnodrošinājumu un to tehnisko pusi, visi veiktie gājieni tiek anulēti un naudas līdzekļi, kas vēl nav izmantoti spēlēšanai, atgriezti spēlētājam.

Spēles uzstādījumi

Lai piekļūtu spēles uzstādījumiem ir jānospiež uzgriežņa atslēgas simbols (blakus skaļruņa simbolam) uz spēles ekrāna.

- **Quick spin.** Aktivizē vai atslēdz ātro griezienu funkciju.
- **Ambience sound.** Ieslēdz vai atslēdz fona audio mūziku.
- **Sound effects.** Ieslēdz vai atslēdz skaņas efektus spēles laikā.
- **Intro screen.** Aktivizē vai izslēdz spēles ievada video.
- **Graphics quality.** Pielāgo attēla kvalitāti lēna interneta savienojuma gadījumā.
- **Game history.** Ļauj apskatīt spēles vēsturi.
- **Spacebar to spin.** Ieslēdz vai atslēdz iespēju ar klaviatūras taustiņa "Spacebar" palīdzību veikt gājienu.
- **Piezīme:** Dažās spēlēs var nebūt visu uzskaitīto spēļu uzstādījumu.

Spēles beigas

Spēle beidzas, ja spēlētāja rīcībā vairs nav kredītpunktu vai ir izspēlēta pamatspēle un visas papildspēles, vai spēlētājs vēlas beigt spēli. Lai saņemtu laimestu, pārskaita naudu uz savu kontu, izmantojot vienu no pieejamajiem transakciju veidiem.

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.

Termiņš, līdz kuram azartspēles dalībnieks var pieteikties uz laimestu

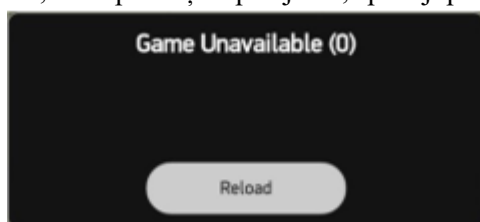
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti triju darba dienu laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, izmaksā izlozes noteikumos apstiprinātā kārtībā ne vēlāk kā 30 dienu laikā kopš laimesta pieteikšanas brīža un ne vairāk kā divos maksājumos.

Kur dalībnieks var vērsties pretenziju gadījumā, kā arī pretenziju izskatīšanas kārtība

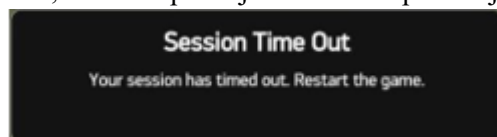
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju un sniedz rakstveida atbildi.

Cita informācija, kuru azartspēles organizētājs uzskata par nepieciešamu

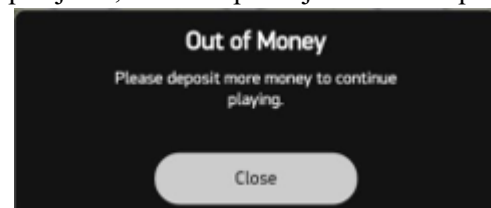
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums par kļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un atsākt spēli. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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