


Spēļu automātu video spēles FAIRYTALE LEGENDS: MIRROR MIRROR 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>Fairytale Legends: Mirror Mirror</i> (spēle HTML5 darbvirsmai) |
| Spēles veids | Video sloti |
| Cilindra veids | Kustīgie cilindri |
| Cilindri, līnijas | 5 cilindri, 3 rindas, 243 fiksētas laimesta kombinācijas |
| Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu | <i>NetEnt Product Services Ltd.</i>  |

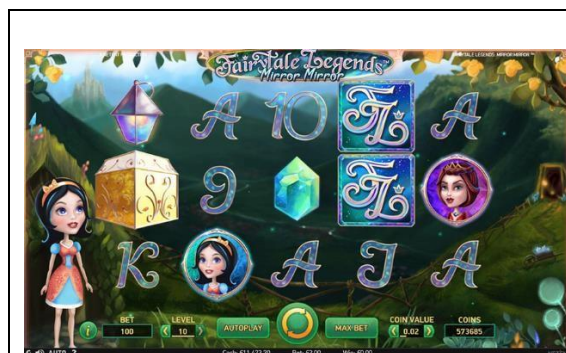
3. Spēles dalības maksa (likme):

| | |
|--------------------------------|-------------|
| Min likmes vērtība (€) | 0.10 |
| Max likmes vērtība (€) | 100 |
| Nominālās monētas vērtības (€) | 0.01 - 1.00 |

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 €0.10, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

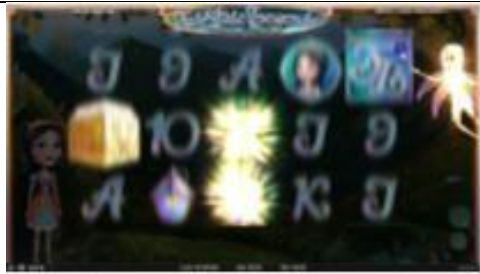
5. Spēles norise:



Galvenā spēle: *Fairytale Legends: Mirror Mirror*

- Šis video spēļu automāts ir pilns ar apburošām iespējām. Jautrība sākas ar maģisko Spoguļi, kas pēc izkrišanas uz cilindriem pārvēršas par Princeses vai Karalienes simbolu. Pēc pārvēršanās tas piešķir atkārtotu Spoguļa gājienu. Turpinot ceļojumu caur mežu, spēlētāju ceļā parādīsies Bonusu spēles, aizraujot viņus ar skaistām animācijām un ievilinot pasaulē lielākajās spēļu lādēs. Brīdī, kad spēlētājs iegūst trīs no minētajām lādēm, tiek piešķirta viena no Bonusu spēlēm:

| | |
|--|---|
| | <p>Gājieni par brīvu, Monētu laimests vai <i>pick or click</i> un <i>click Mining Bonus</i>. Ne tikai jāņtārpiņi izgaismo ceļu cauri mežam, fejas joprojām klejo šajā apburtajā vietā tumši zaļos toņos. Šie jaukie radījumi pārsteigs spēlētājus ar Nejaušām iespējām tad, kad viņi to vismazāk gaidīs. Sagatavojieties Feju maģiskajam gājienam, Feju pārsteiguma un Feju spoguļa spēlēm.</p> |
|  <p>Mirror Re-Spin</p> | <p>Papildus opcija - Atkārtotais spoguļa gājiens</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spoguļa simbols var parādīties tikai uz 3. cilindra galvenajā spēlē, un uz 1., 2. un 3. cilindra spēles „Gājieni par brīvu” laikā. • Jebkurā brīdī, kad uz cilindra izkrīt Spoguļa simbols, tas pārveidojas par Princeses vai Karalienes simbolu. • Tā veida simboli, kas rodas no Spoguļa simbola, atkārtotā spoguļa gājiena laikā uz cilindriem paliek tajās pašās pozīcijās. • Tiek piešķirti vairāki atkārtotie spoguļa gājieni, ja viens vai vairāki simboli, kuros pārvērties Spoguļa simbols, atkārtoti izkrīt uz cilindriem atkārtotā Spoguļa gājiena laikā. • Atkārtotā spoguļu gājiena laikā var tikt aktivizētas Bonusu spēles un Nejaušās iespējas. • Bonusu spēles un atkārtotais spoguļa gājiens nevar tikt aktivizēts tā paša gājiena laikā. • Atkārtotie spoguļa gājieni beidzas, kad uz cilindriem vairs nav jaunu simbolu, par kuriem ir pārveidojies Spoguļa simbols. • Atkārtotā spoguļa gājiena laimesti tiek saskaitīti papildus spēles beigās. • Atkārtotā spoguļa gājiena laimesti tiek pievienoti sākotnējā gājiena laimestiem. |
|  <p>Random Features</p> | <p>Papildus opcija - Nejaušas funkcijas</p> <ul style="list-style-type: none"> • 3 nejaušās funkcijas ir: Feju maģiskais gājiens, Feju pārsteigums un Feju spoguļa spēle. • Nejaušās funkcijas tiek aktivizētas galvenajā spēlē pēc nejaušības principa. • Nejaušās funkcijas nevar tikt aktivizētas atkārtotā Spoguļu gājiena vai Bonusu spēles laikā. • Nejaušās funkcijas nevar tikt aktivizētas vienlaicīgi ar Bonusa spēli. |



Fairy Magic Spin

Papildus opcija - Feju maģiskais gājiens

- Šajā Nejaušajā funkcijā pēc nejaušības principa tiek izveidota kopa no 5 līdz 7 simboliem ar vidēja apmēra ieguvumu, izņemot spēles logotipu, parādās kā pārklājs uz cilindriem vienam gājienam.



Fairy Surprise

Papildus opcija - Feju pārsteigums

- Feju pārsteiguma nejaušā spēle tiek aktivizēta pēc nejaušības principa, ja galvenajā spēlē izveidojas nulles laimesta situācija.
- Pēc gājiena, uz cilindriem pēc nejaušības principa no simboliem ar vidēja apmēra ieguvumu tiek izvēlēts simbols. Citi simboli, sākot no simboliem ar nelielu ieguvumu, pārvērtīsies izvēlētajā simbolā līdz brīdim, kad tiks piešķirts laimests.



Fairy Mirror Feature

Papildus opcija - Feju spoguļa spēle



- Šajā Nejaušajā funkcijā Spoguļa simbols pēc nejaušības principa tiek novietots 3. cilindra vidū, tādējādi piešķirot atkārtoto spoguļa gājienu (papildu informāciju skatīt „Spēles noteikumos”, sadaļā „Atkārtotais spoguļa gājiens”).
- Jebkurā brīdī, kad uz cilindra izkrīt Spoguļa simbols, tas pārveidojas par Princeses vai Karalienes simbolu.
- Tā veida simboli, kas rodas no Spoguļa simbola, atkārtotā spoguļa gājiena laikā uz cilindriem paliek tajās pašās pozīcijās.
- Tiek piešķirti vairāki atkārtotie spoguļa gājieni, ja viens vai vairāki simboli, kuros pārvērties Spoguļa simbols, atkārtoti izkrīt uz cilindriem atkārtotā Spoguļa gājiena laikā.



Bonus Features

Papildus opcija - Bonusa spēles

- Trīs Bonusa simboli parādās uz 1., 3. un 5. cilindra galvenās spēles laikā, aktivizējot vienu no Bonusa spēlēm.
- Bonusu spēles var tikt aktivizētas pēc nejaušības principa gadījumā, ja galvenajā spēlē izveidojas nulles laimesta situācija: ja divi no Bonusa simboliem izkrīt uz 1. un 3. cilindra, trešais simbols tad var tikt novietots pēc nejaušības principa uz 5. cilindra.
- Lai aktivizētu Bonusa spēli, spēlētājs izvēlās vienu no trim lādēm.

| | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Ja tiek iespējota automātiskā izspēle, 7 sekunžu laikā tiks automātiski izvēlēta viena no lādēm, ja spēlētājs neveic nekādu gājienu. • Trīs Bonusa spēles ir: <i>Mining Bonus</i>, <i>Free Spins</i> un <i>Coin Win</i>. |
|  <p>Mining Bonus</p>  <p>Mining Bonus</p> | <p>Papildus opcija - <i>Mining Bonus</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Kad tiek aktivizēts <i>Mining Bonus</i>, spēlētājs saskalda gabalos vienu kristālu no deviņiem. • Katra kristāla vērtība ir vienāda ar noteiktu laimēto monētu skaitu. • Minimālais un maksimālais monētu laimests variē starp 50 un 500 monētām, kuru vērtība reizināta ar esošo likmju līmeni. • <i>Mining Bonus</i> beidzas, kad visi kristāli ir saskaldīti vai arī salūzt cirtnis. • Cirtnis var salūzt jebkurā brīdī pēc trešā cirtiena. • Kopējais monētu laimests ir vienāds ar visu iegūto monētu laimestu summu. |

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

Kopējā teorētiskā izmaksa spēlētājam (RTP) ir 96.48%

Kopējais laimestu biežums 18.06%

IZMAKSA

- Galvenā spēle: € 182 250 /182 250 monētas – maksimālais laimests
- Gājieni par brīvu: €1 822 550/1 822 550 monētas – maksimālais laimests
- Mirror mirror respins: €182 250/182 250 monētas – maksimālais laimests papildus opcijā
- Fairy magic spin: €182 250/ 182 250 monētas – maksimālais laimests papildus opcijā
- Fairy surprise: €3 100/ 3 100 monētas – maksimālais laimests papildus opcijā
- Random Mirror: €182 250/ 182 250 monētas – maksimālais laimests papildus opcijā
- Coin win: €1500/ 1500 monētas – maksimālais laimests papildus opcijā

Piezīme: Spēles maksimālais laimests var būt lielāks tādēļ, ka vienā spēles raundā var būt vairāki gājieni.




LAIMESTA SAŅEMŠANAS NOSACĪJUMI

- Laimestu nesošās kombinācijas un izmaksas tiek aprēķinātas saskaņā ar Izmaksu tabulu.
- Vienādi simboli jebkurā pozīcijā uz trīs vai vairāk blakus esošiem cilindriem (spēles logotipa simbolu gadījumā - uz diviem vai vairāk blakus esošiem cilindriem), sākot no tālākā kreisā cilindra līdz tālākajam labajam cilindram, ir likmju veida laimests.
- Likmes laimestus izmaksā, ja tie parādās, sākot no kreisā vistālākā cilindra līdz cilindram labajā pusē.
- Tiek izmaksāta tikai garākā vienādo simbolu kombinācija.
- Vairāki likmju laimesti tiek izveidoti, kad papildu simboli, kas veido garāko likmju veida laimestu, ir redzami uz tiem pašiem cilindriem.
- Galvenajā spēlē ir iespējams gūt laimestus maksimums uz 3 dažādiem simboliem vienlaicīgi.
- Simbolu laimests monētās ir vienāds ar vērtību, kas norādīta Izmaksu tabulā un reizināta ar likmes līmeni un tādu skaitli, kura simbols ir redzams uz katra no cilindriem.
- Monētu laimests vienā likmē ir vienāds ar **Izmaksu tabulā** norādīto vērtību, to reizinot ar likmes līmeni.
- Valūtas laimests vienā likmē ir vienāds ar ieguvumu monētās, kas reizināts ar monētas vērtību.
- Nejaušas iespējas un Bonusu spēles tiek izspēlētas tajā pašā likmes līmenī un ar tādu monētu vērtību kā raundā, kura laikā funkcija tika aktivizēta.
- Atkārtotais Spoguļu gājiens un Bonusu spēles nevar tikt aktivizētas *Random Features* spēļu laikā.
- Nejaušu un Papildu iespēju darbības laika beigās kopējais ieguvums no šīm funkcijām tiek pievienots raundam, kurš bija aktivizējis šīs funkcijas.
- Visi pieci cilindri satur ciparu blakusesošās pozīcijas, kas katra gājiena laikā tiek pēc nejaušības principa aizvietotas ar vienu no vidējas vērtības laimesta simboliem, izņemot spēles logotipa simbolu.

Laimesta izmaksas piemērs 1. līmenī:

- 3 vienādi Princeses simboli uz blakusesošiem cilindriem, sākot no tālākā kreisā cilindra, dod 15 monētas. Tas tiek reizināts ar 2 (2 Princeses simboli uz 3. cilindra), kopā piešķirot laimestu $2 \times 15 = 30$ apmērā.

IZMAKSU TABULA

| SIMBOLS | x 5 | x 4 | x 3 | x 2 | ĪPAŠĀ FUNKCIJA |
|---|-----|-----|-----|-----|-------------------|
|  | 150 | 60 | 30 | 5 | |
|  | 75 | 30 | 15 | | |
|  | 50 | 20 | 10 | | |
| A, K, Q, J | 25 | 10 | 5 | | |
| 10, 9 | 15 | 6 | 3 | | |
| 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. | | | | | |

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 jāizver 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

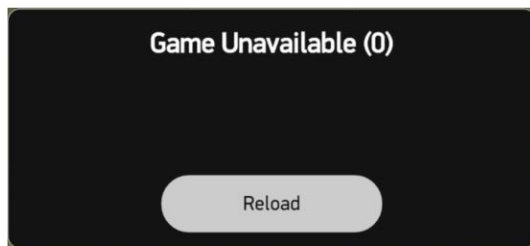
pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti triju darba dienu laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, izmaksā izlozes noteikumos apstiprinātā kārtībā ne vēlāk kā 30 dienu laikā kopš laimesta pieteikšanas brīža un ne vairāk kā divos maksājumos.

9. Kur dalībnieks var vērsties pretenziju gadījumā, kā arī pretenziju izskatīšanas kārtība;

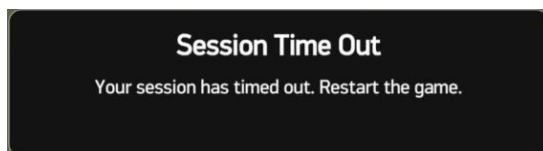
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

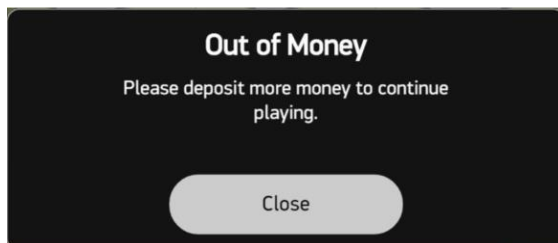
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums parkļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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