

## Spēļu automātu video spēles FAIRYTALE LEGENDS: RED RIDING HOOD 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: Red Riding Hood</i> (spēle HTML5 darbvirsmai)
Spēles veids	Video sloti
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	5 cilindri, 3 rindas, 20 fiksētas līnijas
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 (€)	20

### 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:

 <p>Sticky Wild Re-Spins</p> 	<p>Papildus opcija – <i>Sticky Wild Respins</i></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Aizstājējsimboli aizvieto jebkuru simbolu;</li><li>• Aizstājējsimboli var parādīties tikai uz 2., 3.un 4.ruļļa;</li><li>• Ja griezienā uz parādās 2 vai vairāk aizstājējsimboli, tiek piešķirts atkārtots grieziens, kurā aizstājējsimboli paliek pielīmēti savās pozīcijās.</li></ul>
---	--



Fairy Magic Spin



Fairy Surprise



Fairy Wild Spin

#### Papildus opcija - Nejaušanas funkcijas

- Papildiespējas tiek aktivizētas pēc nejaušības principa pamata spēlē.
- Ir iespējamas 3 Nejaušās papildiespējas:  
“Fairy Magic Spin”: nejauša 5-9 simbolu grupa, ko veido viens no vidējās vērtības, simboliem parādās uz ruļļiem vienā griezienā.  
“Fairy Surprise”: var tikt aktivizēta pēc jebkura griezienu, kurā nav laimesta. Tiek nejauši izvēlēts viens no simboliem, un visi mazākās vērtības simboli tiek pārvērsti par šo simbolu, līdz veidojas laimējoša kombinācija;  
“Fairy Wild Spin”: 3 vai 4 papildus aizstājējsimboli parādās uz ruļļiem 2., 3. un 4. Pēc griezienu tiek piešķirts atkārtots grieziens ar pielīmētajiem aizstājējsimboliem.

#### Beware the Wolf Bonus Game



Beware the Wolf Bonus Game



Beware the Wolf Bonus Game



#### Papildus opcija - *Beware the Wolf* bonusa spēles (Uzmanie no vilka)

- Bonusa simboli var parādīties tikai uz 1., 3. un 5. ruļļa.
- Parādās bonusa spēles ekrāns ar galda spēli;
- Spēlētājs pārvietojas pa laukumu gājienu skaitu, ko nosaka, griežot karuseli;
- Nonākot uz “Coin Win”, tiek piešķirts naudas laimests – kopejā griezienu likme x attēlotais reizinātājs;
- Nonākot uz “Double”, visi reizinātāji uz laukuma tiek dubultoti. Tas neattiecas uz jau iepriekš iegūtajiem naudas laimestiem;
- Nonākot uz “Arrow”, spēlētājs pārvietojas bultas virzienā;
- Nonākot uz “Jackpot Coin Win”, tiek piešķirts naudas laimests 100 x griezienu likme. Bonusa spēle beidzas;
- Nonākot uz “Collect”, bonusa spēle beidzas.

 <p>Free Spins</p>  <p>Free Spins Background</p>	<p>Papildus opcija – <i>Free Spins</i> (Gājieni par brīvu)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bonusa simboli var parādīties tikai uz 1., 3. un 5. ruļļa.</li> <li>• Tiek piešķirti 10 bezmaksas griezienu;</li> <li>• Bezmaksas griezienu laikā, ja griezienā uz ruļļiem parādās: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 Bonusa simbols – tiek piešķirti 2 papildus bezmaksas griezieni,</li> <li>• 2 Bonusa simboli – tiek piešķirti 4 papildus bezmaksas griezieni,</li> <li>• 3 Bonusa simboli – tiek piešķirti 10 papildus bezmaksas griezieni.</li> </ul> </li> <li>• Aizstājējsimboli bezmaksas griezienu laikā var parādīties uz visiem ruļļiem. Ir iespējams iegūt atkārtoto griezienu ar pielīmētajiem aizstājējsimboliem. Atkārtotā griezienu laikā Bonusa simboli nevar parādīties.</li> </ul>
	<p>Papildus opcija - <i>Coin Win</i> jeb Monētu laimests</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bonusa simboli var parādīties tikai uz 1., 3. un 5. ruļļa.</li> <li>• Ja tiek iegūts Monētu laimests, spēlētājam tiek piešķirts monētu laimests, kas ir vienāds ar esošo likmi, reizinātu ar 15.</li> </ul>

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

Kopējā teorētiskā izmaksa spēlētājam (RTP) ir 96.33%

Kopējais laimestu biežums 19.90%

Maksimālā izmaksa galvenā spēlē € 4 000 / 4 000 monētas

#### 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 gājienu laikā tiek pēc nejaušības principa aizvietotas ar vienu no vidējās vērtības laimesta simboliem, izņemot spēles logotipa simbolu.

## IZMAKSU TABULA

LOW WIN SYMBOLS				
				
5 60	5 60	5 60	5 60	5 60
4 15	4 15	4 15	4 15	4 15
3 2	3 2	3 2	3 2	3 2
MEDIUM WIN SYMBOLS				
				
5 400	5 250	5 200	5 150	5 100
4 80	4 65	4 60	4 50	4 45
3 40	3 20	3 15	3 15	3 15
2 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.

## 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 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:**

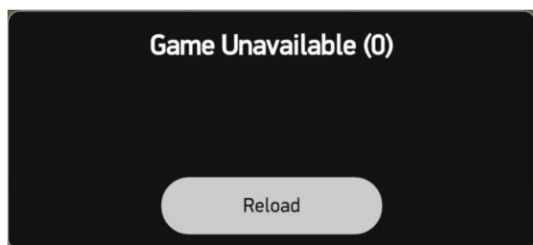
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti triju darba dienu laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, izmaksā izlozes noteikumos apstiprinātā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

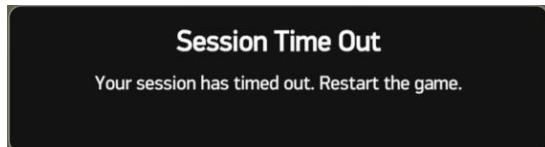
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

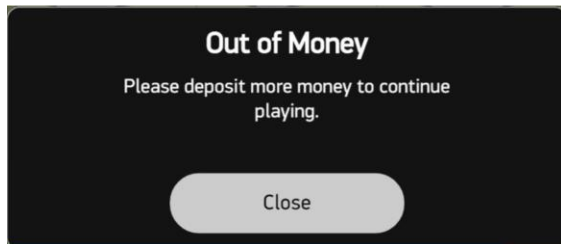
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums par kļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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