


## Spēļu automātu video spēles BOLLYWOOD STORY 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>Bollywood Story</i> (Spēle HTML5 darbvirsmai)
Spēles veids	Video sloti
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	5 cilindri, 3 rindas, 9 likmjes līnijas (fiksētas)
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	 <i>NetEnt Product Services Ltd.</i>

**3. Spēles dalības maksa (likme):**

Min likmes vērtība (€)	0.09
Max likmes vērtība (€)	90
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 €0.09, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

**5. Spēles norise:**



Galvenā spēle – *Bollywood Story*

Šajā klasiskajā *Bollywood Story*™ diviem mīlētājiem ir jāpaliek šķirti, līdz viņi netiek uzskatīti par vienlīdzīgiem. Pūsis kļūst stāvus bagāts, kad meitene slepus savam iemīlotajam iedod dārgakmeni, padarot lielās kāzas par iespējamām. Dīvainā kārtā tagad pat nelāgie vecāki nespēj šķērsot ceļu viņu laimei. Kāzu ceremonija atklājas Gājienos par brīvu, un tad tiek beidzot slēgta savienība starp abām mīlošajām sirdīm.

Spēles iespējas:

- Peldošie *Wild* simboli
- Gājieni par brīvu



Peldošie *Wild* simboli

- *Wild* simboli aizstāj jebkuru citu simbolu, izņemot *Scatter* simbolus.
- Kā to var redzēt **Izmaksu tabulā**, *Wild* simbolu aizstāšana klasterī veicina iespējami labāko laimestu nesošo kombināciju veidošanos.
- Galvenajā spēlē katra gājiena laikā un Gājienos par brīvu laikā parādās Peldošie *Wild* simboli un nolaižas uz parastajiem simboliem, tos pārvēršot par *Wild* simboliem, tomēr tikai tie *Wild* simboli, kuri iekļauti laimestu nesošā likmes līnijā, tiek uzskatīti par *Wild* simboliem.
- 2 līdz 4 Peldošie *Wild* simboli parādās galvenajā spēlē katra gājiena laikā.
- 3 līdz 6 Peldošie *Wild* simboli parādās galvenajā spēlē Gājienos par brīvu darbības laikā.
- Ja Peldošais *Wild* simbols parādās virs *Scatter* simbola, abi simboli ir vienādi aktīvi uz cilindra: 3 vai vairāk *Scatter* simboli joprojām aktivizē Gājienos par brīvu un Peldošie *Wild* simboli vēl joprojām var nomainīt ikvienu simbolu, izņemot *Scatter* simbolus.



### Free Spins (gājieni par brīvu)

- 3 vai vairāk Scatter simboli, kuri parādās galvenajā spēlē un Gājienos par brīvu jebkurā vietā uz cilindriem aktivizē Gājienu par brīvu saskaņā ar **Izmaksu tabulu**.
- Iegūtie papildu Gājieni par brīvu tiek automātiski pievienoti jau esošajiem Gājieniem par brīvu.
- Gājieni par brīvu tiek izspēlēti tajā pašā likmes līmenī un monētu vērtību, kā raundā, kura laikā funkcija tika aktivizēta.
- Pie kopējā ieguvuma tiek pieskaitīts jebkura veida ieguvums Gājieni par brīvu darbības laikā no raunda, kurš bija aktivizējis funkciju Gājieni par brīvu.
- Gājieni par brīvu ieguvums tiek pievienots jebkura veida laimestam, kas ir iegūts no likmes līnijas.
- Funkcijas Gājieni par brīvu darbības beigās spēlē notiek atgriešanās pie tā raunda, kurš bija aktivizējis funkciju Gājieni 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) 96,1%

Galvenā spēle: 71,7%

Gājieni par brīvu: 24,4%

<b>LAIMESTU BIEŽUMS</b> • Jebkurš ieguvums 29,3% • Gājienos par brīvu 0,54%	<b>IZMAKSA</b> • Galvenā spēle: 10 000/10 000 € monētas uz vienu likmi • Gājieni par brīvu: 10 000/10 000 € monētas uz vienu likmi • Sakritības: 90 000/90 000 € monētas
---	---

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

### IZMAKSAS NOTEIKUMI GALVENAJĀ SPĒLĒ

- Likmes ieguvumus izmaksā, ja tie ir sākot no kreisā vistālākā cilindra līdz tālākajam cilindram labajā pusē.
- Laimests vienā likmē ir vienāds ar Izmaksu tabulā norādīto vērtību, to reizinot ar likmes līmeni.
- Laimests vienā likmē ir vienāds ar ieguvumu monētās reizināts ar monētas vērtību.
- Tiek izmaksāts tikai lielākais ieguvums vienā likmē.
- Tiek pievienoti tādi paši laimesti dažādās likmēs.

### IZMAKSAS NOTEIKUMI FREE SPINS

- Gājieni par brīvu tiek izspēlēti tajā pašā likmes līmenī un monētu vērtību, kā raundā, kura laikā funkcija tika aktivizēta.
- Gājieni par brīvu ieguvums tiek pievienots jebkura veida laimestam, kas ir iegūts no likmes līnijas.
- Iegūtie papildu Gājieni par brīvu tiek automātiski pievienoti jau esošajiem Gājieniem par brīvu.
- Funkcijas Gājieni par brīvu darbības beigās spēlē notiek atgriešanās pie tā raunda, kurš bija aktivizējis funkciju Gājieni par brīvu.

## IZMAKSU TABULA

	x 3	x 4	x 5		x 3	x 4	x 5
	10 Gājieni par brīvu:	20 Gājieni par brīvu	30 Gājieni par brīvu		3	15	100
	15	200	1000		3	15	75
	15	150	750		3	15	50
	9	100	500		3	15	40
	9	75	400		3	15	30
	9	50	300		Kā to var redzēt Izmaksu tabulā, <i>Wild</i> simbolu aizstāšana likmes līnijā veicina iespējami labāko laimestu nesošo kombināciju veidošanos.		

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 (9 fiksētās likmes)

Apbalvotas tiek izmaksu līnijās uzgrieztās noteiktās kombinācijas. Tiek izmaksāts tikai lielākais aktīvās izmaksas līnijas laimests. Tiek pievienoti laimesti no citām izmaksu līnijām.



**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. Termins, līdz kuram azartspēles dalībnieks var pieteikties uz laimestu:**

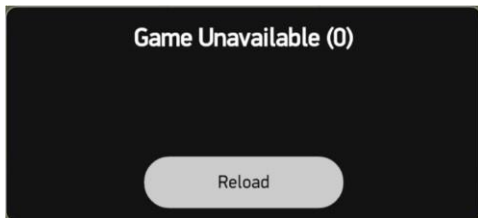
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti triju darba dienu laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, izmaksā izlozes noteikumos apstiprinātā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

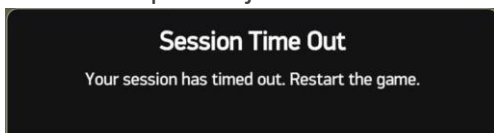
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

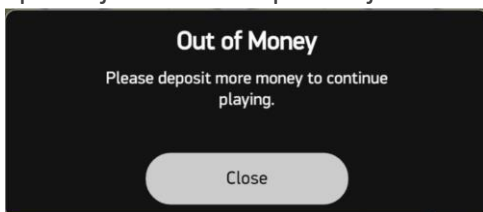
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums par kļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un atsākt spēli. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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