

## Spēļu automātu video spēles BUTTERFLY STAXX 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>Butterfly Staxx</i>
Spēles veids	Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	5 cilindri, 4 rindas, 40 izmaksu līnijas (fiksētas)
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>NetEnt Product Services Ltd.</i>


3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.2
Max likmes vērtība (€)	400

4. kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē:

- Dalībniekam ir jābūt reģistrētam olybet.lv
- Dalībniekam jāpieslēdzas savam OlyBet spēles kontam.
- Lai sāktu spēli, dalībnieka spēles kontā ir jābūt vismaz 0.2€, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

5. Spēles norise:

 Wild symbol	<b>Wild simbols</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Simbols “Wild” var parādīties jebkur ruļļos pamatspēles laikā un “Re-spin” opcijas laikā.</li><li>• “Wild” simbols aizstāj visus simbolus, izņemot “Scatter” simbolus.</li></ul>
--	--



Re-Spins activation



Re-Spins

### Re-Spin noteikumi

- Ja tauriņu simboli pilnībā pārklāj kādu no spēles ruļļiem, tad tiek aktivizēta "Re-Spin" opcija.
- Visi tauriņu simboli tiek pārvietoti uz kreiso pusi, kur tie paliek visu atlikušo papildgrieziena laikā.
- Laimestu no griezienu, kas aktivizējis papildgriezienus spēlētājs saņem pirms papildgriezienu.
- Re-Spin opcija noslēdzas un tiek izmaksāti visi laimesti, kad jauni tauriņu simboli vairs neparādās.
- "Butterfly Spins" un "Re-Spins" opcija nevar tikt aktivizēta vienlaicīgi.

### Butterfly Spins noteikumi

- Pamatspēles laikā parādoties 3, vai vairāk "Scatter" simboliem jebkur uz spēles lauka, tiek aktivizēta "Butterfly Spins" funkcija.

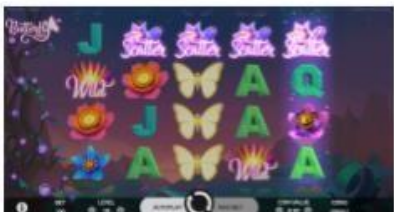


Scatter symbol

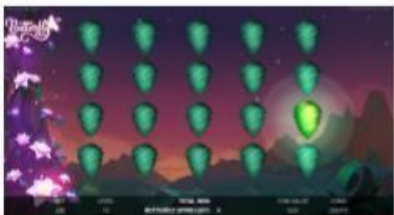
- Griezienu skaits atkarīgs no "Scatter" simbolu skaita, kas ir:

3 "Scatter" simboli = 5 "Butterfly Spins" griezieni,  
 4 "Scatter" simboli = 6 "Butterfly Spins" griezieni, 5  
 "Scatter" simboli = 7 "Butterfly Spins" griezieni.

- "Butterfly Spins" spēles laikā simbolus veido tikai kokoni.
- Kokonu simboli var būt aktīvi, vai neaktīvi. Aktīvie kokonu simboli pārvēršas par tauriņu simboliem.
- Visi tauriņu simboli tiek pārvietoti uz kreiso spēles loga pusi, aizņemot tukšās iedaļas. Visi iegūtie laimesti tiek pievienoti kopējai laimestu summai un tauriņu simboli paliek uz ruļļiem atlikušo griezienu laikā.
- Bonusa spēles laikā nevar tikt laimēti papildu "Butterfly Spins" griezieni.
- "Butterfly Spins" griezieni tiek izspēlēti ar to pašu griezienu vērtību kā spēlēts līdz tam.
- Noslēdzoties bonusa spēlei iegūtais laimests tiek pievienots kopējai bilancei.
- "Butterfly Spins" un "Re-Spins" opcija nevar tikt aktivizēta vienlaicīgi.



Free Spins activation



Free Spins



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

Kopējā teorētiskā izmaksa spēlētājam šajā spēlē ir (RTP) 90.04%-99.07%

Laimesta biežums šajā spēlē ir 23.2%-24.13%

Maksimālais laimests pamata spēlē - 100 000€

#### IZMAKSAS NOTEIKUMI GALVENAJĀ SPĒLĒ

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā ruļļa.
- Katras kombinācijas laimests Izmaksu Tabulā tiek norādīts skaitļos. Laimēto kredītu daudzums atkarīgs no izvēlētās vērtības monētai. Laimēto kredītu skaitu aprēķina, reizinot kopējo laimēto monētu skaitu ar jūsu izvēlēto monētas vērtību.
- Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līnijas laimestiem.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

#### IZMAKSU TABULA

			
5 60 4 30 3 15 2 2	5 40 4 20 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**.

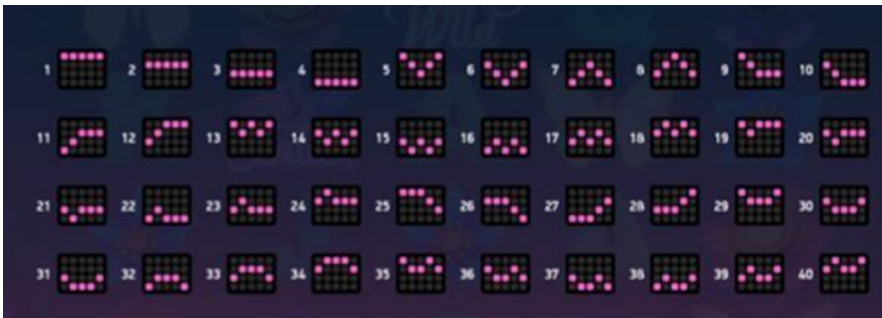
Monētas vērtība tiek noteikta, izmantojot atlasītāju **COIN VALUE**.

**COINS** norāda likmei pieejamo monētu daudzumu.

**AUTOPLAY** spēlē automātiski izvēlētājam 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”. 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. Laimestu izmaksā 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 vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos apstiprinātā kārtībā ne vēlāk kā 30 dienu laikā kopš laimesta pieteikšanas brīža un ne vairāk kā divos maksājumos.

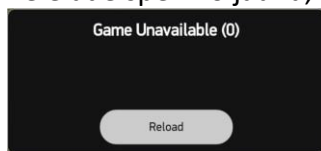
#### 9. Kur dalībnieks var vērsties pretenziju gadījumā, kā arī pretenziju izskatīšanas kārtība:

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.

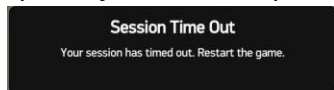
#### 10. Cita informācija, kuru azartspēles organizētājs uzskata par nepieciešamu:

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 sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP kļūdas,

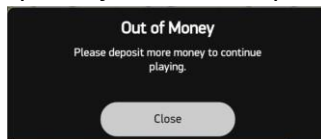
noildzes vai servera kļūdas gadījumā parādās ziņojums par “tehnisku kļūdu” un, kamēr spēlētājs neielādē spēli no jauna, laikā, kad spēle kļūst pieejama, spēle joprojām būs spēlētājam “nepieejama.”



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.”