

Spēļu automātu video spēles FAIRYTALE LEGENDS: HANSEL AND GRETEL 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: Hansel and Gretel</i> (spēle HTML5 darbvirsmai)
Spēles veids	Video sloti
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	5 cilindri, 3 rindas, 10 fiksētas izmaksu 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 (€)	200
Nominālās monētas vērtības (€)	0.01 - 1.2

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:



Stacked Wild Re-Spins

Papildus opcija – *Stacked Wild Re-Spins*

- Saliktais aizstājēj simbols (*Stacked Wild*) var parādīties uz 2. un 4. spēles rullja pamatspēles laikā, kā arī uz 1. un 5. spēles rullja sliktā aizstājēj simbolu papildgrieziena laikā.
- Saliktais aizstājēj simbols var aizklāt pilnīgi visu spēles rulli.
- Katru reizi, kad saliktais aizstājēj simbols parādās uz spēles lauka, aizklājot visu rulli, tiek aktivizēts papildgrieziena.
- Papildu papildgriezieni tiek piešķirti, ja saliktais

	<p>aizstājējsimbols atkal aizklāj kādu no spēles ruļļiem.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saliktais aizstājējsimbols papildgrieziena laikā paliek uz vietas aizklājot visu spēles rulli ar iespēju veidot laimīgās kombinācijas. • Papildgriezieni noslēdzas, ja saliktie aizstājējsimboli vairs neparādās uz spēles ruļļiem tos, pilnībā aizklājot. • Nekādas papildus bonusa funkcijas nav iespējams aktivizēt šo papildgriezieni laikā.
 <p>Fairy Wonder Spin</p>	<p>Papildus opcija – <i>Fairy Wonder Spins</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Šī papildfunkcija tiek aktivizēta pēc nejaušības principa. • Fairy Wonder Spin" grieziena laikā pēc nejaušības principa tiek izvietoti 5- 9 spēle logo simboli. Šo simbolu kopums var aizklāt 3 ruļļus sākot ar 1., 2., vai 3. spēles rulli. • Vidējais rullis tiks vienmēr noklāts ar 3 spēles logo simboliem. Papildfunkcijas laikā aizstājējsimboli nedarbojas. • "Fairy Surprise" tiek aktivizēta pēc nejaušības principa pēc kādas no nelaimējušajām izspēlēm. • Tiek izvēlēts simbols no vidējiem laimestu simboliem pēc grieziena. • Citi simboli pārvērtīsies par šo simbolu līdz tam, kamēr tiek izveidota kāda laimīgā kombinācija. • Bonusa un aizstājējsimboli nevar tikt izvēlēti šīs papildfunkcijas laikā. • Šo papildfunkciju nav iespējams aktivizēt bonusa spēles laikā.
 <p>Fairy Surprise</p>	<p>Papildus opcija - Feju pārsteigums</p> <ul style="list-style-type: none"> • Šī papildfunkcija tiek aktivizēta pēc nejaušības principa. • 'Fairy Surprise' tiek aktivizēta pēc nejaušības principa pēc kādas no nelaimējušajām izspēlēm. • Tiek izvēlēts simbols no vidējiem laimestu simboliem pēc grieziena. • Citi simboli pārvērtīsies par šo simbolu līdz tam, kamēr tiek izveidota kāda laimīgā kombinācija. • Bonusa un aizstājējsimboli nevar tikt izvēlēti šīs papildfunkcijas laikā. • Šo papildfunkciju nav iespējams aktivizēt bonusa spēles laikā.



Fairy Wild Spin

Papildus opcija – *Fairy Wild Spins*

- Šī papildfunkcija tiek aktivizēta pēc nejaušības principa.
- “Fairy Wild” funkcijas laikā 3 aizstājējsimboli parādās uz 1., 2., 4. un 5. spēles ruļļa pēc nejaušības principa.
- Beidzoties izspēlei, tiek izmaksāti iespējamie laimesti un tiek aktivizēts papildgrieziena.
- Visi aizstājējsimboli, kas parādījās izspēles laikā, paliek uz vietas papildgrieziena laikā.
- Papildu grieziens tiek piešķirts, ja izspēles laikā uz spēles lauka parādās vēl kāds aizstājējsimbols.
- Papildgriezieni noslēdzas, kad to laikā uz spēles lauka vairs neparādās jauni aizstājējsimboli.
- Šo papildfunkciju nav iespējams aktivizēt bonusa spēles laikā.



Bonus Features

Papildus opcija – Bonusu spēle

- 3 lādes simboliem parādoties uz 1., 3. un 5. spēles ruļļa galvenajā spēlē tiek aktivizēta kāda no bonusa spēlēm.
- Spēlētājam jāizvēlās, kādu no 3 lādēm, lai aktivizētu kādu no 3 bonusa spēlēm.
- Gadījumā, ja tas notiek auto spēles laikā, lāde tiek izvēlēta automātiski, ja lēmums nav pieņemts 7 sekunžu laikā.
- Katra lāde sevī slēpj noteiktu bonusa spēli, kas ir *Candy House*, *Free Spins*, vai *Coin Win*.



Candy House Bonus



Candy House Bonus



Candy House Bonus

Papildus opcija – *Candy House* bonuss

- Gadījumā, ja tiek izvēlēta “Candy House” bonusa spēle spēlētājs izvēlās 3 no 15 simboliem.
- Katrs no simboliem sevī slēpj reizinātāju, kas uzreiz netiek atklāts.
- Kad ir izvēlēti 3 reizinātāji, tiek dota iespēja izvēlēties vidējo reizinātāju vai izvēlēties vienu no 3 iepriekš izvēlētajiem reizinātājiem.
- Reizinātāja vērtība tiek atklāta pēc tam, kad spēlētājs izdarījis savu izvēli.
- Minimālais reizinātājs, ko iespējams izvēlēties ir x1.2, bet maksimālais x120 un ar to tiek reizināta griezienu vērtība.
- Beidzoties bonusa spēlei tajā, iegūtais laimests tiek pievienots laimestam, kas radies, aktivizējot šo bonusa spēli.

 <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"> Izvēloties lādi ar bezmaksas griezieniem, spēlētājs saņem 10 bezmaksas griezienus. Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar to pašu griezienu vērtību kā spēlēts līdz tam. Bonusa spēles laikā uz ruļļiem, parādoties vienam bonusa simbolam, tiek piešķirti papildus 2 bezmaksas griezieni, par 2 bonusa simboliem 4 griezieni un par 3 simboliem attiecīgi 10 griezieni. Bezmaksas griezienu laikā bonusa simboli var tikai parādīties uz 1., 3. un 5. spēles ruļļa. Tāpat gadījumā, ja kāds no spēles ruļļiem tiek pilnībā, aizklāts ar salikto aizstājējsimbolu, tiek aktivizēts papildgrieziena šiem simboliem, paliekot uz vietas. Bezmaksas griezienu laikā aizstājējsimboli var parādīties uz visiem spēles ruļļiem. Bonusa simboli neparādās uz spēles ruļļiem papildgriezienu laikā.
 <p>Coin Win</p>	<p>Papildus opcija - <i>Coin Win</i> jeb Monētu laimests</p> <ul style="list-style-type: none"> Izvēlei krītot uz monētu laimestu spēlētājam tiek piešķirts laimests, kas vienāds ar griezienu vērtības reizinājumu ar 15.

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

Kopējā teorētiskā izmaksa spēlētājam (RTP) ir 96.71%

Kopējais laimestu biežums 15.58%

LAIMESTA SAŅEMŠANAS NOSACĪJUMI

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas jebkur uz izmaksu līnijas līdzās atrodoties 3 vienādiem simboliem.
- 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.

IZMAKSU TABULA

MEDIUM WIN SYMBOLS			LOW WIN SYMBOLS			
						
5 400 4 60 3 20	5 100 4 20 3 10	5 100 4 20 3 10	5 40 4 10 3 5	5 40 4 10 3 5	5 40 4 10 3 5	5 40 4 10 3 5

Likme tiek noteikta, izmantojot atlasītāju **LEVEL**.

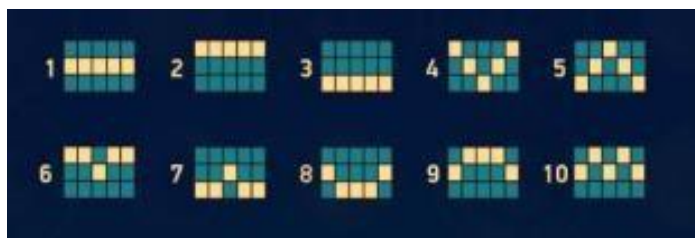
Monētas vērtība tiek noteikta, izmantojot atlasītāju **COIN VALUE**.

COINS norāda likmei pieejamo monētu daudzumu.

AUTOPLAY spēlē automātiski 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



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. 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

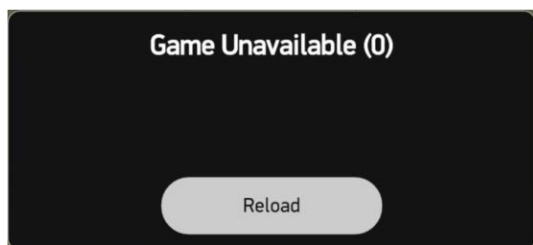
pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, izmaksā izlozes noteikumos apstiprinātā kārtībā ne vēlāk kā 30 dienu laikā kopš laimesta pieteikšanas brīža un ne vairāk kā divos maksājumos.

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

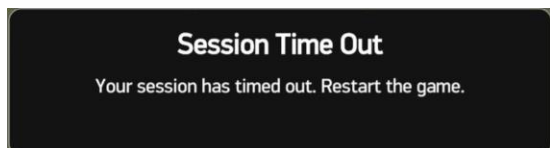
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

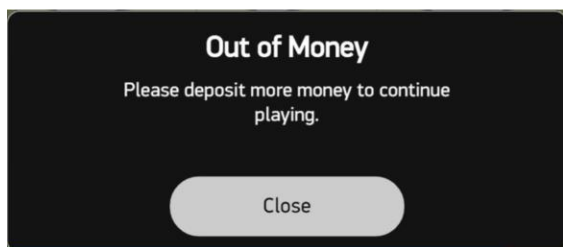
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums parkļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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