

## Spēļu automātu video spēles The Great Pigsby 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>The Great Pigsby</i>
Spēles veids	Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	5 cilindri, 243 izmaksu līnijas
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>Relax Gaming Limited</i>

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.20
Max likmes vērtība (€)	100

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 0.20€, kas ir vienas minimālas likmes apmērs.

5. Spēles norise:

### “Wild” simbols

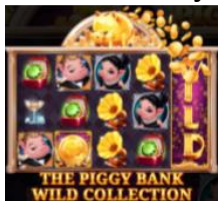


- “Wild” simbols aizstāj visus spēles simbolus.
- Lai aizstājēj simboli pildītu savu funkciju, tiem jāatrodas uz aktīvas izmaksu līnijas starp vienādiem spēles simboliem.
- Izmaksāts tiek tikai lielākais iespējamais laimests no katras kombinācijas, kas ietver aizstājēj simbolu.
- Katrs “Wild” simbols parādies uz ruļļa izplatīsies lai aizsegtu visu rulli un tiks savākts krājkasē virs ruļļa.
- Katrs savāktais “Wild” simbols dod iespēju aktivizēt 10 Bezmaksas griezienus vai 1 atkārtoto

grieziena.

- Atkārtotā griezienu laikā no 2 līdz 4 rullītiem tiek pārveidoti par izplešamiem "Wild" simboliem pirms rullītiem tiek apstādināti.
- Pirmais rullītis nevar pārveidoties izplešamā "Wild" simbolā.

### "Wild" kolekcijas



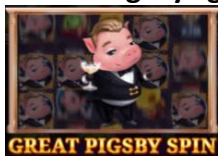
- Katrs "Wild" simbols parādīsies uz rullītiem lai aizsegtu visu rullīti un tiks savākts krājāsē virs rullītiem.
- Katrs savāktais "Wild" simbols dod iespēju aktivizēt Bezmaksas griezienu spēli vai atkārtotā griezienu opciju.
- Ja savāktie "Wild" simboli neaktivizē opciju vai spēli, tie var mainīt krājāsē stāvokli.
- Krājāsē stāvoklis neietekmē turpmāko opciju aktivizēšanu.

### "Wild" atkārtotie griezieni



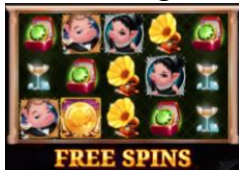
- "Wild" atkārtoto griezienu laikā tiek pievienots 1 atkārtotais grieziens.
- No 2 līdz 4 rullītiem tiek pārveidoti par izplešamiem "Wild" simboliem pirms rullītiem tiek apstādināti.
- Pirmais rullītis nevar pārveidoties izplešamā "Wild" simbolā.

### "Great Pigsby" grieziens



- "Great Pigsby" grieziens var tikt aktivizēts jebkura griezienu laikā.
- Nejaušo "Pigsby" simbolu skaits tiek pievienots uz ekrāna, pirms rullītiem tiek apstādināti.

### Bezmaksas griezieni



- Bezmaksas griezienu spēle pievieno 10 Bezmaksas griezienu.
- Katra otra Bezmaksas griezienu laikā viena veida zemas vērtības simboli tiek aizvietoti ar mistisko simbolu, kas var pārveidoties tikai vidēja vai augsta vērtības simbolā.
- Aizvietošana tiek noturēta un uzkrāta līdz Bezmaksas griezienu beigām, tāda veida, kā pēdējo

divu Bezmaksas griezienu laika zemas vērtības simbolu vairs nav uz ekrānā.

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%

#### IZMAKSAS NOTEIKUMI GALVENAJĀ SPĒLĒ

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas, izņemot par izkaisītajiem laimestiem.
- Visas laimējošās kombinācijas tiek skaitītas no kreisās uz labo pusi. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā ruļļa.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

#### IZMAKSU TABULA

High Symbols					
	5 - 0,20 4 - 0,15 3 - 0,07		5 - 0,15 4 - 0,12 3 - 0,05		
Medium Symbols					
	5 - 0,08 4 - 0,06 3 - 0,03		5 - 0,06 4 - 0,04 3 - 0,02		5 - 0,04 4 - 0,03 3 - 0,02
Low Symbols					
	5 - 0,03 4 - 0,02 3 - 0,01		5 - 0,03 4 - 0,02 3 - 0,01		5 - 0,03 4 - 0,02 3 - 0,01
	5 - 0,03 4 - 0,02 3 - 0,01		5 - 0,03 4 - 0,02 3 - 0,01		

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

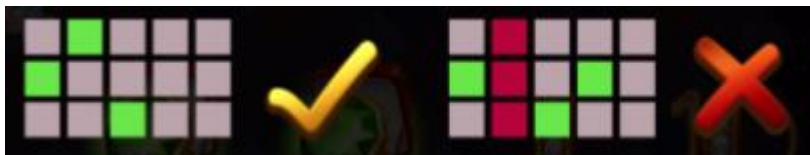
Monētas vērtība tiek noteikta, izmantojot atlasītāju **COIN VALUE**.

**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”. 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:

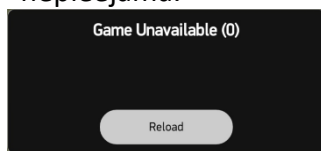
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos 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:

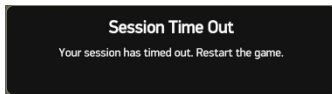
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

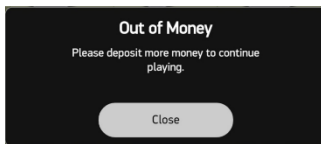
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums par kļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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