

## Spēļu automātu video spēles ASGARDIAN STONES 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>Asgardian Stones</i> (Spēle HTML5 darbvirsmai)
Spēles veids	Video sloti
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	5 cilindri, 3 rindas, 20 līnijas (fiksētas)
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>NetEnt Product Services Ltd.</i> 

### 3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.20
Max likmes vērtība (€)	200
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 €0.20, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

### 5. Spēles norise:



#### Galvenā spēle – *Asgardian Stones*

- *Asgardian Stones™* aizved spēlētāju uz maģisku vietu, kur milzīgi akmeņi sargā Asgardas vārtus. Spēlē jūtama tīra enerģija un spēks brīdī, kad akmeņi sagāžas un saspiež tos, kas ir zem tiem. Akmeņos ir iegravētas seno dievu sejas un senās rūnu zīmes.
- *Asgardian Stones™* ir episks Norse skaņu celiņš, kas patiks spēlētājiem, turklāt spēle ir pilna lieliskām iespējām: *Colossal Crush* spēle, Bonusa rats, Gājieni par brīvu, *Wild* aizvietotāji un *valanche™ spēle*.
- Pirms spēles spēlētājs var izvēlēties monētas vērtību un likmi.



Avalanche™ Feature

Papildu opcija – *Avalanche* jeb Lavīnas spēle

- Griešanās vietā simboli uz cilindriem sakrīt pozīcijās.
- Veiksmīgā likmes līnija aizsāk Lavīnu.
- Simboli veiksmīgajā kombinācijā eksplodēs un pazudīs, atstājot vietu otrai simbolu Lavīnai.
- Lavīnas turpinās līdz brīdim, kad vairs nav laimestu.
- Lavīnas laimesti tiek pievienoti jebkura veida laimestam, kas ir iegūts no likmes līnijas.



Colossal Symbols

Papildu opcija - *Colossal* simboli

- Visi simboli pamata spēlē un Gājienos par brīvu parādās arī kā *Colossal* versija, izņemot *Wild* simbolu pamata spēlē. *Colossal* simbols ir simbolu bloks, ko veido 2 x 2 vai 3 x 3 simboli.
- *Colossal* simboli tiek parādīti daļēji vai pilnīgi atkarībā no tā, kā apstājas cilindrs.
- Laimīgajās kombinācijās simboli eksplodē un pazūd, un viss *Colossal* simbols tiek noņemts pat tad, ja neliela šī simbola daļa piedalījies laimīgajā kombinācijā.
- Visi atlikušie simboli nokrīt apakšējā pozīcijā, lai aizpildītu visas tukšās vietas, atstājot vietu jauniem Lavīnas simboliem. Lavīnas turpinās līdz brīdim, kad vairs nav laimestu.
- Lavīnas laikā var izkrist arī *Colossal* simbols. Tiklīdz *Colossal* simbols ir vietā, visas atlikušās tukšās vietas tiek aizpildītas ar standarta simboliem. Vienlaikus nav iespējams redzēt divus vai vairākus *Colossal* simbolus.
- Jebkura *Colossal* simbola daļa, kas iekļauta veiksmīgajā likmju līnijā, tiek izmaksāta atbilstīgi izmaksu tabulai.



Colossal Crush Feature

#### Papildu opcija - *Colossal Crush* spēle


- Pēc pirmās Lavīnas *Colossal Crush* spēle var tikt aktivizēta gan pamata spēlē, gan Gājienu par brīvu laikā.
- *Colossal* simbolam vienmēr ir jābūt simboliem visās pozīcijās tieši zem tā.
- Kad izkrīt jauns *Colossal* simbols, tas var pēc nejaušības principa sagraut zem tā esošās papildus simbolu rindas.
- Ja vēl joprojām zem *Colossal* simbola ir tukši lauki, kas palikuši no iepriekšējā laimesta, *Colossal* simbols nokrīt, sagraujot visus zem tā esošās rindas simbolus. Tas turpinās līdz brīdim, kamēr *Colossal* simbols ir ekrāna pašā apakšā vai arī zem tā vairs nav tukšu pozīciju.
- Katreiz, kad *Colossal* simbols nokrīt par vienu rindu zemāk un sagrauj vismaz vienu simbolu, tiek piešķirts reizinātājs.
- Par katru rindu, kurā tiek sagrauts simbols, reizinātājs palielinās par vienu, maksimālais iespējamais – x 4. Reizinātājs tiek piemērots nākamajā laimesta pārvērtēšanā un tad atgriežas x 1 pozīcijā, katru reizinātāju var izmantot tikai vienreiz.



Bonus Wheel Feature

#### Papildu opcija - Bonusa rata spēle

- Bonusa rats ir simbols, ko veido 3 x 3 simbolu bloks, kas var izkrist tikai uz pēdējiem trim cilindriem gan pamata spēlē, gan Gājienu par brīvu laikā. Tas var būt redzams spēles zonā pilnīgi vai daļēji.
- Tiklīdz ir beigušās visas Lavīnas un laimestu vērtēšana, Bonusa rats apstājas. Bonusa ratā var iegūt monētu laimestus, Gājienu par brīvu vai abus.
- Monētu laimestu un Gājienu par brīvu skaits, kas iegūts Bonusa rata aktīvajā laikā, ir vienāds ar to rindu skaitu, ko nosedz 3 x 3 simbols, tātad +1 balva par katru rindu.
- Monētu laimests no Bonusa rata ir 1, 2 vai 5 x kopējā likme, ar maksimālo monētu laimestu 36 x kopējā likme.
- Atšķirībā no parastajiem simboliem Bonusa rats pēc laimesta piešķiršanas netiek noņemts, tātad pēc novērtēšanas Lavīnas vairs nebūs.
- Papildus *Colossal Crush* spēles reizinātājam

	<p>monētu laimestu vērtības uz Bonusa rata arī tiks reizinātas. Tomēr šis reizinātājs netiks atlikts no jauna, ja seko Lavīna, tā vietā, ja reizinātājs atkārtoti palielināsies, monētu laimestiem tas tiks palielināts. Kad Lavīna apstājas, tiek novērtēts Bonusa rata monētu laimests.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bonusa rata laimesti tiek pievienoti jebkura veida laimestam, kas ir iegūts no likmes līnijas.</li> </ul>
 <p>Free Spins</p>	<p>Papildu opcija – <i>Free Spins</i> jeb gājieni par brīvu</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bonusa ratā ir trīs lauki, kas katrs piešķir piecus Gājienus par brīvu. Laimests no Bonusa rata pamata spēlē tādējādi var aktivizēt 5, 10 vai maksimāli 15 Gājienus par brīvu.</li> <li>• Gājieni par brīvu tiek izspēlēti tajā pašā likmes līmenī un monētu vērtību, kā raundā, kura laikā funkcija tika aktivizēta.</li> <li>• Gājienus par brīvu piešķir saskaņā ar izmaksu tabulu.</li> <li>• Gājienos par brīvu <i>Wild</i> simbols var būt arī <i>Colossal Wild</i> simbols.</li> <li>• Ja <i>Colossal Wild</i> ir daļa no laimesta, tas tiek sadalīts 1 x 1 <i>Wild</i> simbolos.</li> <li>• <i>Wild</i> simboli, kas ir daļa no laimesta, eksplodē un pazūd.</li> <li>• <i>Wild</i> simboli, kas nav daļa no laimesta, paliek uz cilindriem un sastāda daļu no nākamās Lavīnas līdz brīdim, kamēr vairs nav laimestu.</li> <li>• Bonusa ratu Gājienu par brīvu laikā var atkārtoti aktivizēt līdz pat trim reizēm, bet kopumā var aktivizēt līdz pat 25 papildu Gājieniem par brīvu.</li> <li>• Pie kopējā ieguvuma tiek pieskaitīts jebkura veida ieguvums Gājieni par brīvu darbības laikā no raunda, kurš bija aktivizējis funkciju Gājieni par brīvu.</li> <li>• Gājienu par brīvu laimesti tiek pievienoti jebkura veida laimestam, kas ir iegūts no likmes līnijas.</li> </ul>

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

Kopējā teorētiskā izmaksa spēlētājam ir (RTP) 96.31%

Laimesta biežums 20.1%

Maksimālais laimests 20000€

## IZMAKSAS NOTEIKUMI GALVENAJĀ SPĒLĒ

- Bonusa ratā ir trīs lauki, kas katrs piešķir piecus Gājienu par brīvu. Laimests no Bonusa rata pamata spēlē tādējādi var aktivizēt 5, 10 vai maksimāli 15 Gājienu par brīvu.
- Gājienu par brīvu tiek izspēlēti tajā pašā likmes līmenī un monētu vērtību, kā raundā, kura laikā funkcija tika aktivizēta.
- Gājienu par brīvu piešķir saskaņā ar izmaksu tabulu.
- Gājienu par brīvu *Wild* simbols var būt arī *Colossal Wild* simbols.
- Ja *Colossal Wild* ir daļa no laimesta, tas tiek sadalīts 1 x 1 *Wild* simbolos.
- *Wild* simboli, kas ir daļa no laimesta, eksplodē un pazūd.
- *Wild* simboli, kas nav daļa no laimesta, paliek uz cilindriem un sastāda daļu no nākamās Lavīnas līdz brīdim, kamēr vairs nav laimestu.
- Bonusa ratu Gājienu par brīvu laikā var atkārtoti aktivizēt līdz pat trim reizēm, bet kopumā var aktivizēt līdz pat 25 papildu Gājienu par brīvu.
- Pie kopējā ieguvuma tiek pieskaitīts jebkura veida ieguvums Gājienu par brīvu darbības laikā no raunda, kurš bija aktivizējis funkciju Gājienu par brīvu.
- Gājienu par brīvu laimesti tiek pievienoti jebkura veida laimestam, kas ir iegūts no likmes līnijas.

## IZMAKSAS NOTEIKUMI GĀJIENOS PAR BRĪVU (*FREE SPINS*)

- Bonusa ratā ir trīs lauki, kas katrs piešķir piecus Gājienu par brīvu.
- Laimests no Bonusa rata pamata spēlē tādējādi var aktivizēt 5, 10 vai maksimāli 15 Gājienu par brīvu.
- Gājienu par brīvu laikā Bonusa ratu var atkārtoti aktivizēt līdz pat 3 reizēm, bet pavisam – līdz pat 25 papildu Gājienu par brīvu.
- Kopējā ieguvumā tiek iekļauts jebkura veida ieguvums Gājienu par brīvu darbības laikā no raunda, kurš bija aktivizējis funkciju Gājienu par brīvu.
- Gājienu par brīvu ieguvums tiek pievienots jebkura veida laimestam, kas ir iegūts no likmes līnijas.

## IZMAKSU NOTEIKUMI BONUSA RATĀ

- Monētu laimestu un Gājienu par brīvu skaits, kas iegūts Bonusa rata aktīvajā laikā, ir vienāds ar to rindu skaitu, ko nosedz 3 x 3 simbols, tātad +1 balva par katru rindu.
- Monētu laimests no Bonusa rata ir 1, 2 vai 5 x kopējā likme, ar maksimālo monētu laimestu 36 x kopējā likme.
- Bonusa rata laimesti tiek pievienoti jebkura veida laimestam, kas ir iegūts no likmes līnijas.

## IZMAKSU NOTEIKUMI *Colossal Crush*

- Katreiz, kad *Colossal* simbols nokrīt par vienu rindu zemāk un sagrauj vismaz vienu simbolu, tiek piešķirts reizinātājs.
- Par katru rindu, kurā tiek sagrauts simbols, reizinātājs palielinās par vienu, maksimālais iespējamais – x 4.
- Reizinātājs tiek piemērots nākamajā laimesta pārvērtēšanā un tad atgriežas x 1 pozīcijā, katru reizinātāju var izmantot tikai vienreiz.



## IZMAKSU TABULA



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

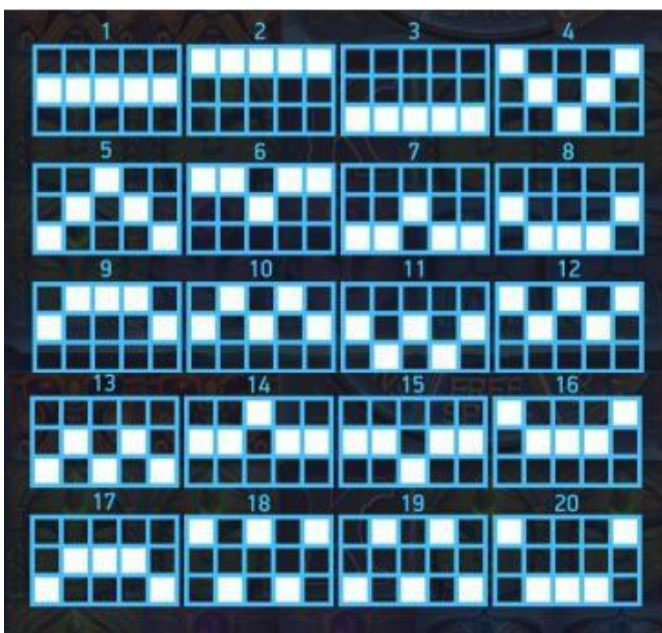
Monētas vērtība tiek noteikta, izmantojot atlasītāju **COIN VALUE**.

**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:**

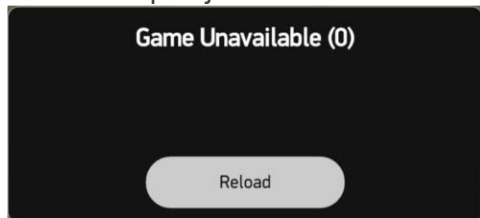
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti triju darba dienu laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, izmaksā izlozes noteikumos apstiprinātā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

### Session Time Out

Your session has timed out. Restart the game.

Ja "ir beigusies nauda," parādīsies ziņojums par "naudas beigšanos" un spēle kļūs "nepieejama," kamēr spēlētājs neielādēs spēli no jauna.

### Out of Money

Please deposit more money to continue playing.

Close

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.