

## Spēļu automātu video spēles Glory of Heroes 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>Glory of Heroes</i>
Spēles veids	Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	7 cilindri, izmaksu līniju veids “Cluster Pays”
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>Yggdrasil Gaming Ltd.</i>

3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.20
Max likmes vērtība (€)	20

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:

### “Cluster pays” un “Cascading Wins”



- Pieci vai vairāk blakus izvietoti simboli veido laimesta kombināciju, jeb “Cluster pays”.
- Ja uz spēles laukuma izkrit “Cluster pays”, visi simboli, kas veidoja laimesta kombināciju pazūd un uz spēles laukuma izkrit jaunie simboli, veidojot kaskādi, jeb “Cascading Wins”.
- “Cascading Wins” turpinās kamēr uz spēļu laukuma izkrit “Cluster pays”.

## “Levels” funkcija

- Spēlē ir trīs līmeņi ar trīs lokacijām.
- Katrā līmenī būs  rāmju pozīcijas.
- Kad simbols rāmītī ir daļa no laimesta kombinācijas, rāmis pazūd.
- Kad visi rāmi ir iznīcināti, spēlētājs nonāk nākamā līmenī.
- Par katra līmeņa pabeigšanu, spēlētājs saņem kredītpunktu laimestu.
- Kad visi trīs līmeņi ir pabeigti, tie sākās no jauna.

## “Counter Attack” funkcija


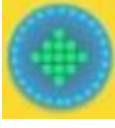
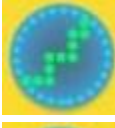



- Kad uz spēļu laukuma neizkrit laimesta kombinācijas un ienaidnieks uzbrūk, aktivizējas skaitītājs.
- Kad skaitītājs ir pilns, tas uzbrūk uz daļu no rāmju pozīcijām un iznīcinā tos.
- Pēc rāmju pozīciju iznīcināšanas skaitītājs anulējas un sāk skaitīt no jauna.

## “Fury” skaitītājs



- “Fury” skaitītājs palielinās katru reizi, kad uz spēļu laukuma izkrit “Cascading Wins”.
- Par katru laimesta kombinācijas simbolu tiek piešķirts +1.
- Kad “Fury” skaitītājā sakrāti 25 punkti aktivizējas īpašas prasmes:

-  - iznīcinā simbolus krustveidā;
-  - iznīcinā simbolus prizmas formā;
-  - iznīcinā simbolus nejauša kārtā;
-  - iznīcinā simbolus Z burta formā.

- “Fury”skaitītāja īpašas prasmes palīdz atrāk iznīcināt rāmjus un tikt uz nākamo līmeni.
- Kad “Fury” skaitītājā sakrāti 50 punkti, tiek aktivizēti bezmaksas griezieni.
- Bezmaksas griezieni var būt laimēti atkārtoti.
- Bezmaksas griezienu būs izspēlēti ar to paši likmi, kas tos aktivizēja.

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%  
Maksimālais laimests pamata spēlē - 18815 x likmes vērtība

#### 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

								
<b>15+</b>	50000	25000	15000	10000	5000	4000	2500	1000
<b>12+</b>	20000	15000	7500	5000	2500	1500	1000	500
<b>10+</b>	15000	6000	3000	2400	1500	900	600	300
<b>9</b>	12500	5000	2500	2000	1250	750	500	250
<b>8</b>	10000	4000	2000	1600	1000	600	400	200
<b>7</b>	7500	3000	1500	1200	750	450	300	150
<b>6</b>	5000	2000	1000	800	500	300	200	100
<b>5</b>	2500	1000	500	400	250	150	100	50

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.

**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:**

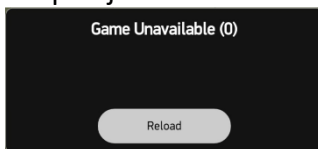
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos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

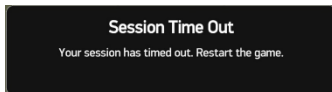
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

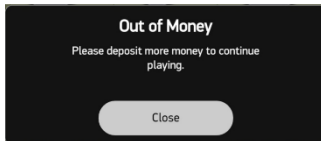
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums parkļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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