

## SIA „Olybet Latvia”

Kronvalda bulv.3, Rīga, LV-1010, tel. 67892975

Spēles „Kong the Eighth Wonder of the World” noteikumi

### Playtech spēles programma

**Spēles veids:** tiešsaistes spēļu automātu video spēle.

**Cilindru un līniju skaits:** 5 cilindri un 20 spēles līnijas.

**Spēles laimesta procents:** 95.5%.

#### **Azartspēļu automātā izmantojamie maksāšanas līdzekļi**

Naudu savā kontā un tālāk attiecīgās spēles bilancē spēlētājs var ieskaitīt no: sava bankas konta, kā tiešo maksājumu vai izmantojot banklink pakalpojumus, bankas kartes.

**Viena kredītpunkta vērtība:** 0.01 EUR.

**Minimālā likme vienai spēles līnijai:** 1 kredītpunkts (0.01 EUR).

**Minimālā likme vienam spēles gājienam:** 1 kredītpunkts (0.01 EUR).

**Maksimālā likme vienai spēles līnijai:** 20 kredītpunkti.

**Maksimālā likme vienam spēles gājienam:** 400 kredītpunkti.

**Maksimālais laimests pamatspēlē:** 3 000 kredītpunkti.

**Maksimālais laimests papildspēlē:** nav konkrēti nosakāms.

### Spēles apraksts

Kopējā likmju summa visai spēlei redzama „TOTAL BET” sadaļā.

Izvēlēto aktīvo līniju summa ir redzama sadaļā „LINES”, likme uz aktīvo līniju sadaļā „LINE BET”.

Esošo kredītpunktu daudzums ir redzams sadaļā „CASHIER”.

Ja spēlētājam pieejamo kredītpunktu skaits ir mazāks par kopējo pēdējo likmju summu, visai spēlei tiek piedāvāta iespēja izvēlēties tikai tik daudz līnijas, uz cik iespējams uzlikt maksimālo likmi.

Cilindru aktivizēšana

Lai uzsāktu spēli, spēlētājam jānospiež taustiņš „SPIN” un cilindri sāk griezties.

Cilindru apstāšanās

Pēc 2 – 4 sekundēm cilindri automātiski apstājas.

Laimests

Laimestu kombinācijas un tiem atbilstošo laimesta koeficientu tabula ir redzama nospiežot uz ekrāna sadaļu „**INFO**”.

Visas laimējošās kombinācijas skaita no kreisās uz labo pusi.

Ja cilindriem apstājoties ir izkritusi laimējošo simbolu kombinācija, attiecīgās līnijas likmi reizina ar laimestu koeficientu.

Visas vienā spēles gājienā iegūtās laimestu kombinācijas summējas.

Laimēto summu var redzēt „**WIN**” sadaļā.

Spēlei beidzoties vai vienai tās kārtai, tajā gūtais laimests automātiski summējas ar spēlētāja rīcībā esošajiem kredītpunktiem. Aizverot spēles logu ar peles kursoru, visi laimesti ieskaitās spēlētāja konta sadaļā „**CASHIER**”. Lai saņemtu šos laimestus savā personīgajā finanšu iestādes kontā, spēlētājam ir jāizvēlas naudas transakcijas veids:

pārskaitīt uz bankas kontu;

bankas karti.

Ir iespējams spēlēt izmantojot arī ASV dolārus un eiro.

### **Spēles norise**

Likmi izvēlas ar pogu „**BET PER LINE**”. Aktīvo līniju daudzumu var izvēlēties spiežot uz „+” un „-” pogām zem sadaļas „**LINE BET**”. Izvēloties lielāku līniju skaitu, tiek aktivizētas līnijas, kas atrodas pirms tās. Piemēram, ja spēlētājs izvēlas spēlēt uz 6 līnijām, tad automātiski tiek aktivizētas arī iepriekšējās 5. Nospiežot „**BET MAX**” pogu, tiek aktivizētas visas līnijas, izvēlēta maksimālā likme un tiek veikts grieziens.

Kopējā gājiena likme ir vienāda ar likmi uz līniju reiz izvēlēto līniju skaitu.

Ja uz vienas aktīvās līnijas izkrīt vairākas laimestu kombinācijas, tad tiek izmaksāts viens, lielākais laimests. Ja vienā griezienā laimesti izkrīt uz vairākām līnijām, tad šie laimesti tiek summēti un pieskaitīti spēlētāja kontam.

Lai veiktu automātiskos griezienus ir jāuzklikšķina uz „**AUTO PLAY**” un jāizvēlas automātisko griezienu skaitu. Lai apstādinātu automātiskos griezienus ir jāuzklikšķina uz „**STOP**”.

### **Informācijas lapa:**

Nospiežot pogu „**INFO**”, tiek atvērta sadaļa, kurā ir aprakstīta svarīgākā informācija par spēli. Nospiežot bultu simbolus labajā apakšējā stūrī, tiek dota navigācijas iespēja starp dažādām spēles sastāvdaļām.

Sadaļā ir parādītas laimesta kombinācijas. Kad tā tiek atvērta pēc laimesta kombinācijas iegūšanas, laimesta kombinācija tiek izcelta un tā mirgo.

Nospiežot **“Show Paylines”**, uz lapas **“PAYTABLE”** tiek atvērta sadaļa, kurā parādītas iespējamās līniju kombinācijas. Lai atgrieztos pie spēles, jānospiež poga **“Hide Paylines”**.

Nospiežot pogu **”BACK”**, spēlētājs iziet no sadaļas **“INFO”** un tiek atgriezts spēlē.

### **Par izmaksām:**

Ja simbols veido laimesta kombinācijas uz vairāk nekā viena cilindra, laimesti tiek saskaitīti un pievienoti kopējam kredītpunktu skaitam.

Laimesta kombinācijām ir jāsākas ar kreiso malējo cilindru un simboliem jāatrodas uz secīgiem cilindriem.

Ja divas laimesta kombinācijas vienlaicīgi parādās uz vienas aktīvās līnijas, tad par vērtīgāko no tām tiek saņemts laimests. Ja vienlaicīgi uz vairākām aktīvajām līnijām izkrīt laimesta kombinācijas, tad tās tiek summētas un pievienotas spēlētāja bilancei.

### **“WILD” simboli**

Spēles **„Jungle”** režīmā **“WILD”** jeb aizvietojošais simbols ir King Konga simbols ar sarkanās krāsas malām un spēles **„City”** režīmā, King Kongs simbols ar dzeltenās krāsas malām. Abu simbolu funkcijas ir vienādas, atšķiras tikai to vizuālais izskats. Tie aizvieto jebkuru citu simbolu izņemot **“SCATTER”** simbolu, lai izveidotu laimesta kombināciju. Tāpat laimesti tiek piešķirti par 2 vai vairāk **„WILD”** simboliem uz aktīvās līnijas. Laimesti par šiem simboliem tiek piešķirti gadījumā, ja par kombinācijām, kuras tie veido kopā ar citiem simboliem, laimesti ir mazāki.

Trīs vai vairāk **„WILD”** simboli, kas izkrīt vienlaicīgi jebkurā pozīcijā uz spēles ekrāna, spēles **„Jungle”** režīmā, aktivizē **„Wild Jungle Respin”** funkciju.

Trīs vai vairāk **„WILD”** simboli, kas izkrīt vienlaicīgi jebkurā pozīcijā uz spēles ekrāna, spēles **„Big City”** režīmā, aktivizē **„Wild Kong Respin”** funkciju.

### **“Wild Jungle Respins” papildfunkcija**

Ja trīs vai vairāk **“WILD”** simboli izkrīt jebkurās pozīcijās vienlaicīgi, arī ne uz aktīvajām līnijām spēles **“Jungle”** režīmā, tiek aktivizēta **“Wild Jungle Respins”** funkcija. Spēlētājam tiek piešķirti 3 bezmaksas griezieni, kuru laikā vairāki **“WILD”** simboli tiek pievienoti cilindriem, katru reizi, kad **“WILD”** simbols parādās, tas paliek tajā pozīcijā līdz beidzas papildspēle.

Lai aktivizētu funkciju ir jānospiež **“CLICK TO START”**.

Bezmaksas griezienu laikā cilindri tiek griezti automātiski ar to pašu likmi un aktīvo līniju daudzumu, kas bija aktivizējot šo papildus funkciju.

“**Skull Island Bonus**” papildspēle nevar tikt aktivizēta šīs funkcijas laikā. Tāpat pati funkcija nevar tikt aktivizēta “**Wild Jungle Respins**” laikā.

Ja “**Wild Jungle Respins**” funkcija ir aktivizēta automātisko griezienu laikā, lai to aktivizētu ir jāuzklikšķina uz „**Click to Start**”. Kad griezieni papildus funkcijas laikā ir beigušies, lai atgrieztos pamatspēlē ir jānospiež “**Continue**”.

### “**Wild Kong Respins**” papildfunkcija

Ja trīs vai vairāk “**WILD**” simboli vienlaicīgi parādās uz ekrāna jebkurā pozīcijā spēles “**Big City**” režīma laikā, tiek aktivizēta “**Wild Kong Respins**” funkcija.

Spēlētājs iegūst trīs bezmaksas griezienus. Pirmajā visi simboli uz 1. un 5. cilindra kļūst par “**WILD**” simboliem. Otrajā griezienā, visi simboli uz 2. un 4. cilindra kļūst par “**WILD**” simboliem. Trešajā griezienā visi simboli uz 1., 3. un 5. cilindra kļūst par “**WILD**” simboliem. Uz cilindriem, kuriem ir izkrituši “**WILD**” simboli tiek rādīta animācija, kurā King Kongs pilsētā dzenās pakaļ mašīnai. Pārējie cilindri griežas kā parasti. “**WILD**” simboli aizvieto visus pārējos simbolus izņemot “**SCATTER**” simbolus.

Lai aktivizētu funkciju ir jānospiež “**CLICK TO START**”.

Bezmaksas griezienu laikā, cilindri tiek griezti automātiski ar tādu pat likmi un aktīvo līniju skaitu kā pirms papildus funkcijas aktivizēšanas.

“**City Tower**” papildspēle nevar tikt aktivizēta šīs papildus funkcijas laikā. Tāpat pati funkcija nevar tikt aktivizēta “**Wild Kong Respins**” laikā.

Ja “**Wild Kong Respins**” funkcija ir aktivizēta automātisko griezienu laikā, lai to aktivizētu ir jāuzklikšķina uz „**Click to Start**”. Kad griezieni papildfunkcijas laikā ir beigušies, lai atgrieztos pamatspēlē ir jānospiež “**Continue**”.

### „**SCATTER**” simboli

Lai par šiem simboliem iegūtu laimestus, tiem nav jāizkrīt noteiktā secībā uz spēles ekrāna. Ja uz ekrāna parādās trīs vai vairāk “**SCATTER**” simboli, tad tiek izmaksāts attiecīgais laimests par šo simbolu kombināciju. Laimests tiek pareizināts ar kopējo likmi un pievienots spēlētāja bilancei.

Trīs vai vairāk “**SCATTER**” simboli (uz tiem ir rakstīts „**Kong**” uz pelēka fona) jebkurā pozīcijā spēles „**Jungle**” režīma aktivizē „**Skull Island Bonus**” papildspēli.

Trīs vai vairāk “**SCATTER**” simboli (uz tiem ir rakstīts „**Kong**” uz balta fona) jebkurā pozīcijā spēles „**Big City**” režīma aktivizē „**City Tower Bonus**” papildspēli.

## “Skull Island” papildspēle

Trīs vai vairāk „SCATTER” simboli, kas vienlaicīgi izkrīt jebkurā pozīcijā spēles „Jungle” režīmā, aktivizē „Skull Island” papildspēli.

Lai uzsāktu papildspēli ir jānospiež „Click to Start”. Papildspēlē parādās karte ar 13 dažādām vietām. Spēlētājam ir jāuzklikšķina uz attiecīgās kartes daļas, no tās parādīsies viens no trīs radījumiem vai King Kongs. Papildspēle turpinās tik ilgi kamēr spēlētājs atklāj trīs vienādas radījumus. Par katru radījumu tiek piešķirti atšķirīgi laimesti, kas tiek pareizināti ar kopējo grieziena likmi, kas aktivizēja „Skull Island” papildspēli (X10, X15 vai X20 par radījumiem vai X30 par King Kongu). Maksimālais laimests, kuru ir iespējams laimēt papildspēlē ir 30 reiz kopējā grieziena, kas aktivizēja papildspēles, likme.

Papildspēles beigās parādās informācija par laimesta lielumu. Lai atgrieztos pamatspēlē, pēc papildspēles noslēguma ir jānospiež “Continue”. Tiks parādīts īss spēles “Big City” režīma video rullītis un paralēli saskaitīts laimests. Lai iegūtu informāciju par laimesta lielumu nesagaidot, kamēr tas tiks saskaitīts, ir jāuzklikšķina jebkurā vietā uz ekrāna. Kad ievada video beidzas, atsākas pamatspēle “Big City” režīmā.

Ja papildspēle tiek aktivizēta automātisko griezienu laikā, tad lai to uzsāktu ir jāuzklikšķina “Click to Start”. Kad papildspēle ir beigusies, lai atsāktu automātiskos griezienus ir jānoklikšķina “Continue”.

## “City Tower” papildspēle

Trīs vai vairāk „SCATTER” simboli, kas vienlaicīgi izkrīt jebkurā pozīcijā spēles „Big City” režīmā, aktivizē „City Tower” papildspēli.

Lai uzsāktu papildspēli ir jāuzklikšķina uz „Click to Start”.

Papildspēlē King Kongs atrodas uz pilsētas debesskrāpja un viņam apkārt lido lidmašīnas. Spēlētājam ir jāizvēlas viena no trīs lidmašīnām un par to tiek piešķirti laimesti, kas ir pareizināti ar kopējo likmi, kas aktivizēja papildspēli (no 1 līdz 8) un parādās īss video rullītis, kurā King Kongs notriec lidmašīnu. Tiklīdz beidzas video un, ja vēl ir jāveic kāda izvēle, spēlētājs tiek atgriezts atpakaļ un viņam ir jāizvēlas nākamā lidmašīna. Papildspēle beidzas pēc tam, kad tiek notriektas 3 lidmašīnas. Maksimālais laimests šajā papildspēlē ir 23 reiz kopējā likme ar kuru papildspēle tika aktivizēta. Pēc papildspēles uz ekrāna parādās kopējā laimēta summa. Lai atgrieztos pamatspēlē it jāuzklikšķina uz „Continue”. Tiks parādīts papildspēles video rullītis un skaitīts kopējais laimests. Lai apstādinātu video rullīti ir jāuzklikšķina uz jebkuras vietas uz ekrāna. Pamatspēle sākas „Jungle Mode” režīmā.

Ja papildspēle ir aktivizēta automātisko griezienu laikā, tad lai to sāktu ir jāuzklikšķina uz „**Click to Start**”. Pēc tam, kad papildspēle beidzas, lai atgrieztos pamatspēlē ir jāuzklikšķina uz „**Continue**”.

Tiks parādīts papildspēles video rullītis un skaitīts kopējais laimests. Lai apstādinātu video rullīti ir jāuzklikšķina uz jebkuras vietas uz ekrāna. Pamatspēle sākas „**Jungle Mode**” režīmā.

### **Pogas:**

<b>Info</b>	Atver informācijas sadaļu, kurā aprakstīta spēle un tās dažādas sastāvdaļas.
<b>Auto Start / Stop</b>	Automātiski veic noteiktu griezienu skaitu pēc kārtas./ Beidz automātiskos griezienus.
<b>+ un – pogas</b>	Palielina vai samazina automātisko griezienu skaitu.
<b>Lines</b>	Aktivizē vēl vienu līniju vai uzsāk to aktivizēšanu no sākuma.
<b>Bet Per Line</b>	Palielina likmi par vienu kredītpunktu.
<b>Bet Max</b>	Aktivizē visas līnijas ar maksimālo likmi un veic spēles griezienu.
<b>Spin</b>	Sāk griezienus.
<b>Gamble</b>	Aktivizē minēšanas funkciju, kas sniedz iespēju palielināt griezienu laikā iegūto laimestu.

Spēles ekrāna apakšējā daļā ir redzama kazino konta rīkjosla. Tajā ir norādīta sekojoša informācija:

Current balance

Spēlētāja konta stāvoklis. Tajā ir parādīti līdzekļi, kas ir pieejami spēlēšanai kazino.

Cashier

Nospiežot šo pogu, atveras spēlētāja konta kases sadaļa, caur kuru iespējams veikt depozītus vai pārskaitīt naudu uz savu personīgo kontu bankā, kredītkarti utt. Tāpat šajā sadaļā ir iespējams apskatīt pēdējo transakciju vēsturi.

Play for Real Money

Šī poga parādās tikai tad, ja spēle notiek virtuālās naudas kontā vai bezsaistes režīmā. Nospiežot šo pogu, spēlētājs nonāks reālās naudas konta sākumlapā. Ja reālās naudas konts jau būs reģistrēts, tad atvērsies reģistrācijas lapa.

Menu (uzgriežņa atslēgas simbols)

Šajā sadaļā ir sakopotas pašas pieprasītākās funkcijas.

Izvēloties **“History”** (funkcija nav pieejama bezsaistes režīmā) atvērsies spēles vēstures logs, kurā būs redzama pēdējo griezienu vēsture.

**“Options”** dod iespēju mainīt dažādus spēles uzstādījumus. [Šeit](#) var iepazīties ar šīm iespējām.

Poga **“Help”** atver palīdzības sadaļu, kas ir atvērta dotajā brīdī.

**“Online Support”** sniedz iespēju sazināties ar klientu atbalsta dienestu, ja tas ir pieejams tiešsaistē.

Nospiežot pogu **“CLOSE”**, tiek aizvērta attiecīgā spēle un atveras kazino konta sākulapa.

Ir iespēja spēles pogu nospiešanas uz ekrāna vietā, veikt dažas funkcijas ar datora klaviatūras palīdzību.

#### **Lai veiktu šādas darbību, jānospiež attiecīgais taustiņš:**

TAB	Izceļ nākamo pogu spēles ekrānā.
ENTER	Izvēlēties pogu, kas ir izcelta (tas pats, kas uzklikšķināt uz tās)
SPACEBAR	Veic spēles griezienu ar izvēlēto likmi.
ESC	Iziet no spēles (funkcija pieejama tikai tai spēles versijai, kas ir lejupielādēta).

#### **Interneta savienojuma traucējumu gadījumā**

Ja spēles uz reālu naudu griezienu laikā pārtrūkst interneta savienojums, pēc tā atjaunošanas, jāatver kazino konts un jānospiež poga **“History”**. Tiks parādīts pēdējā griezienu rezultāts.

Ja interneta savienojums pārtrūkst bezmaksas griezienu laikā, spēlētājs tiks automātiski novirzīts atpakaļ pie šīs spēles pēc tam, kad tiks atjaunots savienojums un būs iespēja turpināt spēli.

Ja interneta savienojums pārtrūkst papildspēles laikā vai griezienā, kad tā tiek aktivizēta, tad pēc savienojuma atjaunošanas spēlētājs tiek atgriezts tajā pašā spēles daļā, kad pārtrūka savienojums.

Ja interneta savienojums pārtrūkst automātisko griezienu laikā, iesāktais grieziens tiks pabeigts un pārējie griezieni pēc savienojuma atjaunošanas netiks veikti. Lai redzētu iepriekšējo griezienu rezultātu ir jāapskatās sadaļā **“History”**.

Ja interneta savienojums pārtrūkst minēšanas laikā, pēc tam, kad tiek atvērta pirmā kārts un pēc tam, kad veikta izvēle **“DOUBLE”** vai **“DOUBLE HALF”**, pēc savienojuma atjaunošanas, spēle atsāksies no tās pašas vietas, kur tā tiks pārtraukta.

Ja savienojums pārtrūks pirms pirmās dīlera kārts atvēršanas, laimests, kas likts uz minēšanu, tiks pievienots spēlētāja kopējai bilancei.

Ja interneta savienojums pārtūks spēles laikā, spēlējot uz reālu naudu, nepieciešams atjaunot interneta savienojumu un ielogoties kazino kontā. Tad nospiežot uz sadaļas **“History”**, būs iespēja redzēt pēdējo griezienu rezultātu.

### [Slot spēļu automātu veidi](#)

**Svarīgi:** ir starpība starp likmi uz līniju (**“Line Bet”**) un kopējo likmi (**“Total Bet”**) . Likme uz līniju parāda likmes lielumu uz vienu līniju. Kopējā likme parāda, cik kredītpunktu tiek samaksāts par vienu griezienu. Laimesti, kas ir redzami izmaksu tabulā uz ekrāna, tiek pareizināti ar kredītpunkta vērtību nevis likmi uz līniju. Ja laimesta kombinācijas izkrīt uz vairākām aktīvajām līnijām, tad šie laimesti tiek saskaitīti un pievienoti kopējam kredītpunktu daudzumam.

### **Spēles beigas**

Spēle beidzas, ja spēlētāja rīcībā vairs nav kredītpunktu vai ir izspēlēta pamatspēle un visas papildspēles, vai spēlētājs pats vēlas beigt spēli. Lai saņemtu laimestu, pārskaita naudu uz savu kontu, izmantojot vienu no pieejamajiem transakciju veidiem.

### **Laimesta saņemšanas norise**

Lai saņemtu laimestu savā spēļu kontā, ir jāaizver attiecīgās spēles logs un jāveic naudas transakcija no konta sadaļas **„CASHIER”**.

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.



Izmaksā tos laimestus, kas ir laimēti saskaņā ar tiešsaistes spēlē esošajiem spēles noteikumiem un laimējošo kombināciju tabulu.

Spēles programmas funkcionāla bojājuma, elektronisku vai manipulēšanas ar spēļu automātu programmu rezultātā uz spēles ekrāna parādījusies 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.

### **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.

### **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 Kronvalda bulvārī 3., Rīgā, LV-1010, norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju un sniedz rakstveida atbildi.

SIA „Olybet Latvia”

23.03.2021.