

## Spēļu automātu video spēles STEAM TOWER 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>Steam Tower</i>
Spēles veids	Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	5 cilindri, 3 rindas, 15 izmaksu līnijas (fiksētas)
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>NetEnt Product Services Ltd.</i>


3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.15
Max likmes vērtība (€)	150

4. kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē:

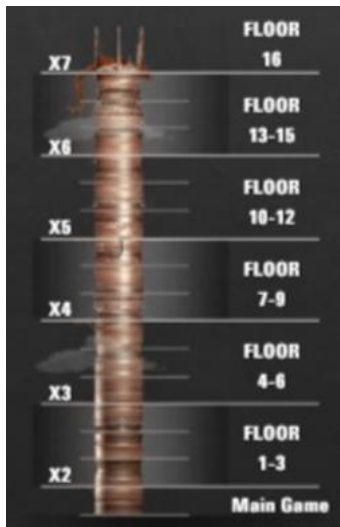
- Dalībniekam ir jābūt reģistrētam olybet.lv
- Dalībniekam jāpieslēdzas savam OlyBet spēles kontam.
- Lai sāktu spēli, dalībnieka spēles kontā ir jābūt vismaz 0.15€, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

5. Spēles norise:

 <p>Wild Symbols</p>	<p><b>Wild aizstājējsimboli</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• „Wild” simbols aizvieto jebkuru citu simbolu, lai izveidotu iespējami vērtīgākās laimesta kombinācijas.</li><li>• Pamatspēles laikā 3 „Wild” simboli ir savienoti viens virs otra (ar vīrieša attēlu) un var izkrist uz jebkura no 5 cilindriem.</li><li>• Papildspēles laikā „Wild” simboli (ar zaļu attēlu) nav vairs savienoti kopā un var izkrist uz jebkura no 5 cilindriem.</li><li>• Ja pamatspēles laikā uz kāda no cilindriem izkrīt savienotie „Wild” simboli, aizklājot visu cilindru ar „Wild” simboliem, tiek aktivizēta bezmaksas griezienu papildspēle.</li><li>• Ja bezmaksas griezienu papildspēles laikā uz kāda no cilindriem izkrīt „Wild” simbols, spēlētājam tiek piešķirti papildus 2 bezmaksas griezieni.</li></ul>
---	---



Free Spins Keypad and Reels



## Bez maksas griezienu papildspēle

- Bez maksas griezienu papildspēle tiek aktivizēta, ja pamatspēles laikā uz kāda no cilindriem izkrīt savienotie „Wild” simboli, aizklājot visu cilindru ar „Wild” simboliem.
- Spēlētājam tiek piešķirti 10 bezmaksas griezieni. Ja bezmaksas griezienu papildspēles laikā uz kāda no cilindriem izkrīt viens vai vairāki „Wild” simboli, spēlētājam tiek piešķirti papildus 2 bezmaksas griezieni un tas pārvietojas augšup uz nākamo stāvu.
- Papildspēles sākumā spēlētājs atrodas torņa 1.stāvā.
- Papildspēles mērķis ir uzrāpties līdz 16.stāvam un atbrīvot princesi.
- Bez maksas griezienu laikā laimesti tiek reizināti ar papildus koeficientu, kurš tiek uzrādīts koeficienta mērītājā zem spēles cilindriem.
- Papildus koeficienta lielums atkarīgs no tā, kurā stāvā spēlētājs atrodas:

*1.-3.stāvs x2;*

*4.-6.stāvs x3;*

*7.-9.stāvs x4;*

*10.-12.stāvs x;*

*13.-15.stāvs x6;*

*16.stāvs x7.*

- Kad spēlētājs sasniedz 16.stāvu, tas iegūst arī papildus laimestu 1000 monētas, kas tiek reizinātas ar likmes līmeni.
- Papildspēles laikā zem spēles cilindriem tiek uzrādīta informācija, kurā stāvā spēlētājs atrodas, cik bezmaksas griezieni atlikuši un kāds ir papildus koeficients.
- Griezieni pēc spēles aktivizēšanas tiek sākti automātiski.
- Papildspēles laikā griezieni tiek veikti ar tādu pat likmi, kāda tā bija papildspēles aktivizēšanas laikā. Kad papildspēle ir beigusies, ekrānā tiek parādīts bezmaksas griezienu laikā iegūtais kopējais laimests.

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) 90.08%-99.06%





Laimesta biežums šajā spēlē ir 32.81%-34.42%





Maksimālais laimests pamata spēlē - 250 000€

## IZMAKSAS NOTEIKUMI GALVENAJĀ SPĒLĒ

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Visas laimējošās kombinācijas tiek skaitītas no kreisās uz labo pusi. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā rullļa.
- Lai veidotos regulārās laimīgās kombinācijas, simboliem uz aktīvas izmaksas līnijas jāatrodas blakus.
- Katras kombinācijas laimests Izmaksu Tabulā tiek norādīts skaitļos. Laimēto kredītu daudzums atkarīgs no izvēlētās vērtības monētai. Laimēto kredītu skaitu aprēķina, reizinot kopējo laimēto monētu skaitu ar jūsu izvēlēto monētas vērtību.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

## IZMAKSU TABULA

 5 2000 4 400 3 40	 5 1000 4 300 3 30
 5 500 4 200 3 25	 5 300 4 100 3 20

 5 150 4 40 3 15	 5 100 4 20 3 7
 5 75 4 15 3 5	 5 50 4 10 3 3

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

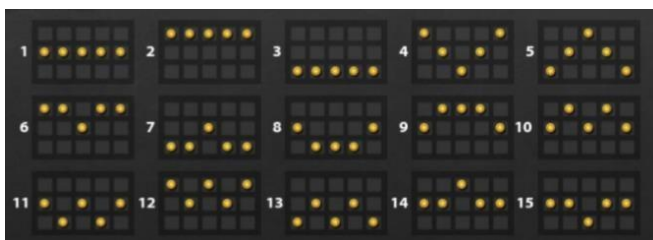
Monētas vērtība tiek noteikta, izmantojot atlasītāju **COIN VALUE**.

**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:**

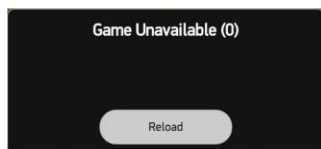
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos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

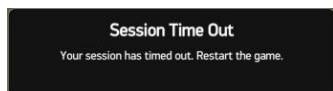
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

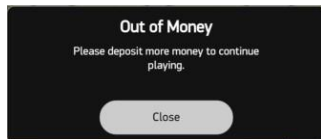
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums par kļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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

SIA „Olybet Latvia”

19.03.2021.