

Spēļu automātu video spēles VIKINGS VIDEO SLOT 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>Vikings Video Slot</i> (spēle HTML5 darbvirsmai)
Spēles veids	Video sloti
Cilindra veids	Cilindri, kas griežas
Cilindri, līnijas	5 cilindri, 3 rindas, 243 izmaksu veidi (nekādu izmaksu līniju)
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 (€)	100
Nominālās monētas vērtības (€)	0.01 – 0.5

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:

	<h4>Hotspot funkcija</h4> <ul style="list-style-type: none">• Galvenās spēles laikā uz 3. cilindra var aktivizēties <i>Hotspot</i> funkcija.• <i>Viking</i> simbols (4 simboli, uz kuriem ir attēloti spēles varoņu sejas) uz 3. cilindra izpletīsies un nosegs visu cilindru.• Kad <i>Viking</i> simbols parādās <i>Hotspot</i> laukumā, visi pārējie <i>Viking</i> simboli ārpus <i>Hotspot</i> laukuma kļūst par tādu pašu <i>Viking</i> simbolu, kas parādījās <i>Hotspot</i> laukumā.• Pēc simbolu pārveidošanās <i>Viking</i> simbolu vērtība tiek noteikta saskaņā ar <i>Scatter Pays</i> sadaļu izmaksu tabulā, ņemot vērā visus <i>Viking</i> simbolus, kas parādījušies jebkurā vietā uz cilindriem.• <i>Scatter Pays</i> laimesti tiek izmaksāti izmaksu tabulas atbilstīgajā sadaļā, minēto vērtību reizinot ar likmes līmeni.• <i>Hotspot</i> funkcijai aktivizējoties, uz cilindriem pārveidojas
	

Hotspot Feature activated

Scatter Pays win after Hotspot



gan tie *Viking* simboli, kas ir pa vienam, gan daudzie *Viking* simboli kopā.

- Kad visi uz cilindriem esošie *Viking* simboli pārveidojas par to simbolu, kas atrodas *Hotspot* laukumā, tiek noteikta visu laimestu vērtība un laimesti tiek izmaksāti. Laimesti netiek izmaksāti pēc sākotnējās *Hotspot* funkcijas aktivizēšanās.



Shield Wall symbols appear on the reels



Symbols are then transformed into a mystery symbol

Shield Wall funkcija

- Gan galvenās spēles, gan *Raid* gājienu laikā *Shield Wall* funkcija parādās kā nezināmu simbolu kopums, kas kļūst redzami nejaušās vietās uz cilindriem. Kad šie simboli parādījušies, tiek noteikta visu laimestu vērtība.
- *Shield Wall* funkcija var tikt aktivizēta tikai gājienos, kuros nav aktivizēta neviena *Hotspot* funkcija vai *Raid* gājieni, vai netiek gūts neviens laimests.
- *Shield Wall* funkcijai var tikt izvēlēti jebkuri no *Viking* simboliem, uz kuriem attēlota seja.
- *Shield Wall* funkcija parādās kā 3 x 2 simbolu vai 5 x 2 simbolu kopums.



3 Raid Spins symbols on the reels activate Raid Spins

Raid gājieni

- Galvenās spēles laikā, uz 3., 4. un 5. cilindra parādoties trīs *Raid Spins* simboliem, tiek aktivizēti *Raid* gājieni.
- *Raid* gājienu laikā spēles laukumā ir 7 cilindri, 5 rindas un 78 125 likmes līnijas.
- Septiņi *Raid* gājieni spēlētājam laimē trīs *Hotspot* funkcijas uz 3., 4. un 5. cilindra.
- Kad visi daudzie *Viking* simboli parādās vienā vai vairākos *Hotspot* laukumos, visi pārējie *Viking* simboli *Hotspot* laukumos un ārpus tiem kļūst par tādu pašu *Viking* simbolu, kas parādījās visu daudzo simbolu veidā *Hotspot* laukumā.
- Ja *Hotspot* laukumos parādās divi vai trīs daudzie simboli, visi pārējie *Viking* simboli kļūst par to simbolu, kas *Hotspot* laukumā atrodas vistālāk pa kreisi.
- *Raid* gājienu laikā no *Hotspot* funkcijas iegūtie laimesti vienā gājienā var tikt izmaksāti gan kā *Scatter Pays* laimesti, gan kā likmes līniju laimesti. Šajos gadījumos laimestu vērtība tiek noteikta atsevišķi un tad summēta.
- *Raid* gājienu laikā *Shield Wall* funkcija var tikt aktivizēta pēc



There are now 7 reels with 78 125 betways



Hotspot now covers 3 reels

tam, kad tiek noteikta laimesta vērtība laimesta nesoša *Raid* gājiena gadījumā vai arī pirms gājiena pabeigšanas, ja šajā gājienā jau nav iegūti laimesti. Funkcija neaktivizējas gājienu, kuros notiek *Hotspot* funkcijas simbolu pārveidošanās.

- *Raid* gājienu *Shield Wall* funkcija pārklāj 4 x 2, 5 x 2 vai 5 x 3 simbolus.
- *Raid* gājieni tiek izspēlēti tajā pašā likmes līmenī un monētu vērtībā kā gājienā, kura laikā funkcija tika aktivizēta.
- Kopējais laimestu lauks iekļauj jebkura veida laimestus, kas iegūti *Raid* gājienu laikā, kas pievienoti laimestiem no raunda, kas aktivizēja *Raid* gājienu.
- *Raid* gājieni nevar tikt no jauna aktivizēti *Raid* gājienu laikā, kā arī jebkurš papildu *Raid* gājienš nevar būt apbalvots.

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

KOPĒJĀ TEORĒTISKĀ IZMAKSA SPĒLĒTĀJAM (RTP) IR 96.05%

- Raid Spins RTP: 34.4%
- Galvenā spēle (no feature) RTP: 8.0%
- Hotspot (galvenā spēle): RTP 34.9%
- Shieldwall (galvenā spēle) RTP: 18.7%











KOPĒJAIS LAIMESTU BIEŽUMS 18.05%	MAKSIMĀLĀ IZMAKSA
<ul style="list-style-type: none"> • Raid Spins laimestu biežums: 0.26% (1 in 386) • Galvenā spēle (no feature) laimestu biežums: 10.9% • Hotspot (galvenā spēle) laimestu biežums: 5.1% (1 in 19) • Shieldwall (galvenā spēle) laimestu biežums: 3.4% (1 in 29) 	<ul style="list-style-type: none"> • Galvenās spēle: 250€ / 500 monētas - uz vienas likmes līnijas • Galvenās spēle: 60 750€ / 121 500 monētas - maksimālais sakritības laimests • Scatter pay: 24 300€ / 48 600 monētas - maksimālais laimests papildfunkcijā • Shield wall: 250€ / 500 monētas - maksimālais sakritības laimests • Shield wall: 24 300€ / 48 600 monētas - maksimālais laimests papildfunkcijā • Raid spins: 250€ / 500 monētas - uz vienas likmes līnijas • Raid spins: 1 000 000€ / 2 000 000 monētas - maksimālais sakritības laimests

LAIMESTU SAŅEMŠANAS NOSACĪJUMI

- Laimestu nesošās kombinācijas un izmaksas tiek noteiktas saskaņā ar Izmaksu tabulu.
- Likmes līmenis ir uz likmi likto monētu skaits uz vienas likmes līnijas.
- Monētu laimests vienā likmē ir vienāds ar Izmaksu tabulā norādīto vērtību, to reizinot ar likmes līmeni.
- Valūtas laimests vienā likmē ir vienāds ar ieguvumu monētās, kas reizināts ar monētas vērtību.
- Izmaksāts tiek tikai lielākais laimests likmes līnijā.
- Likmes laimestus izmaksā, ja tie ir gūti, sākot no kreisā vistālākā cilindra līdz cilindram labajā pusē.
- Vienlaicīgi laimesti dažādās likmes līnijās tiek summēti.
- *Hotspot* un *Shield Wall* funkcijas tiek izspēlētas tādā pašā likmes līmenī un monētu vērtībā kā gājienā, kura laikā funkcijas tika aktivizētas.
- Katra spēles raunda maksimālais kopējais laimests monētās ir 200 000, to reizinot ar likmes līmeni. Ja kādā spēles raunda brīdī kopējā laimesta vērtība pārsniedz attiecīgā raunda maksimālo kopējo laimestu vērtību, spēles raunds beidzas neatkarīgi no tā, vai vēl ir atlikuši *Raid* gājieni, un spēlētājam tiek izmaksāts attiecīgais maksimālais laimests.
- *Viking* simbola likmes līnijas laimestus var iegūt no kombinācijām, kurās ir *Viking* simboli pa vienam vai daudzi *Viking* simboli kopā, kā arī kombinācijām, kurās ir abi iepriekšminētie veidi.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

IZMAKSU TABULA

SYMBOL PAYOUT VALUES

	7 70 6 60 5 50 4 40 3 30
	7 28 6 24 5 20 4 10 3 6
	7 28 6 24 5 20 4 10 3 6
	7 28 6 24 5 20 4 10 3 6
	7 28 6 24 5 20 4 10 3 6
	7 20 6 16 5 10 4 8 3 4
	7 20 6 16 5 10 4 8 3 4
	7 20 6 16 5 10 4 4 3 2
	7 20 6 16 5 10 4 4 3 2
	7 20 6 16 5 10 4 4 3 2

SCATTER PAYS

	27 200 000
	26 180 000
	25 170 000
	24 150 000
	23 110 000
	22 80 000
	21 60 000
	20 40 000
	19 28 000
	18 14 000
	17 7 000
	16 6 000
	15 4 860
	14 3 240
	13 2 160
	12 1 440
	11 960
	10 640
	9 320
	8 160
	7 80
	6 40
	5 20
	4 10
	3 6

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. Termins, līdz kuram azartspēles dalībnieks var pieteikties uz laimestu:

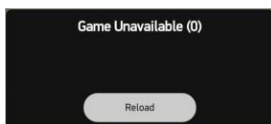
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti triju darba dienu laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, izmaksā izlozes noteikumos apstiprinātā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

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.