

# Spēļu automātu video spēles MICRO KNIGHTS 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>Micro Knights</i>
Spēles veids	Video spēļu automāts, kas paredzēts spēlēšanai skārienjūtīgās mobilās ierīces (mob. telefons, planšete) un personālos datoros.
Cilindri/ruļļi, līnijas	7 x 7 režģis
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukums	ELKAB Studios AB

## 3. Spēles dalības maksa (likme):

Min likmes vērtība (€)	0.20
Max likmes vērtība (€)	100

## 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:

- Spēles „Hit it Big” mērķis ir iegūt laimesta simbolu kombinācijas, griežot cilindrus.
- Spēlējot spēli uz skārienjūtīgām mobilām ierīcēm, pogu novietojums spēles ekrānā var atšķirties no noteikumos aprakstītā.
- Spēlētājs var spēlēt ar konkrētu, izvēlētu likmi, vai izvēlēties 1 no 4 likmes mainīšanas stratēģijām:
  1. Optimizer - likme tiek aprēķināta automātiski kā noteikts procents (1%, 2%, 5% vai 10%) no spēlētāja konta bilances.
  2. Leveller – likme tiek palielināta par 2 līmeņiem pēc 5 secīgiem neveiksmīgiem griezieniem un vēl par 2 līmeņiem pēc nākamajiem 5 secīgiem neveiksmīgiem griezieniem. Pēc veiksmīga griezienu likme atgriežas pamatlikmes līmenī.

3. Booster - likme tiek palielināta par 1 līmeni pēc katra neveiksmīga grieziena, līdz sasniegts 4.līmenis virs pamatlikmes. Pēc veiksmīga grieziena likme atgriežas pamatlikmes līmenī.
  4. Jumper - likme tiek palielināta par 1 līmeni pēc katra iegūta laimesta, līdz sasniegts 4.līmenis virs pamatlikmes. Pēc neveiksmīga grieziena likme atgriežas pamatlikmes līmenī.
- Nospiežot pogu ar bultiņu simboliem ekrāna labajā apakšējā stūrī, tiek iegriezti cilindri ar izvēlēto kredītpunktu vērtību.
  - Gājienus var veikt, izmantojot arī „Autoplay” funkciju.
  - Turot nospiestu pogu ar bultiņu simboliem ekrāna labajā apakšējā stūrī (pogu, ar kuru arī iegriez cilindrus un veic gājienu), atveras saraksts ar iespējām.
  - Automātisko gājienu skaitu var izvēlēties no saraksta, noklikšķinot uz vēlamā automātisko gājienu skaita. Laimesti tiek aprēķināti saskaņā ar laimestu tabulu.
  - Laimesta kombinācija = likme X kredītpunkta vērtība.
  - Laimestu tabulu var atvērt, nospiežot pogu ar trīs svītru simbolu ekrāna kreisajā augšējā stūrī.

	<p><b>Wild simbols</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aizvieto visus simbolus, izņemot Bonusa simbolu.</li> </ul>
	<p><b>Bonusa simbols</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 bonusa simboli aktivizē brīvo kritienu bonusa spēli.</li> </ul>
	<p><b>Rinda</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Stāvošie rindā simboli tiek savienoti ar simboliem uz režģa, lai izveidotos laimīgas grupu kombinācijas.</li> <li>• Viena veida simboli tiek grupēti kopā.</li> </ul>
	<p><b>Uzbrūkošais bruņinieks</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pēc nejaušības principa kustina vienu simbolu rindu uz Stāvēšanas rindu.</li> <li>• Bonusa un “Wild” simboli nevar tikt kustināti.</li> </ul>
	<p><b>Triecošais bruņinieks</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pēc nejaušības principa palielina par vienu katra simbola skaitītāju Stāvēšanas rindā.</li> </ul>

	<p><b>Bonusa spēle</b>  <u>Brīvie kritieni</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 Bonusa “Scatter” simboli aktivizē brīvo kritienu bonusa spēli ar 5 brīvajiem kritieniem.</li> </ul> <p><u>Sticky rinda</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Stāvēšanas rindā un metrs ir noturīgi starp visiem brīvajiem kritieniem.</li> </ul>
	<p><b>Karogu papildfunkcija</b>  Metrs tiek aizpildīts, saliekoties simbolu grupām; tiklīdz metrs ir pilns, tiek aktivizēta karogu papildopcija.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Inferno - noņem visus zemas vērtības simbolus no simbolu režģa.</li> <li>• Extra Wild - novieto 3-15 Wild simbolus uz simbolu režģa.</li> <li>• Super size - Pēc nejaušības principa pievieno lielo simbolu uz simbolu režģa.</li> <li>• Charge - bīda 2-5 simbolu rindas uz Stāvēšanas rindu.</li> <li>• Epic charge - bīda visus simbolus uz Stāvēšanas rindu.</li> <li>• Boosted rinda - izmanto visus simbolus Stāvēšanas rinda, lai veidotu laimīgo grupu.</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) – 96.0%

Maksimālais laimests – 250 000€

Laimesta biežums: ~36.9% LAIMESTA

SAŅEMŠANAS NOSACĪJUMI

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā ruļļa. Simbolu kombinācija neveidojas, ja tā sākas no otrā ruļļa
- Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līniju laimestiem.
- Lai veidotos regulārās laimīgās kombinācijas, simboliem uz aktīvas izmaksas līnijas jāatrodas blakus.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

## IZMAKSU TABULA

Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

- Simboliem jābūt līdzās uz aktīvas izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.
- Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā ruļļa.
- Simbolu kombinācijas neveidojas, ja pirmais simbols ir uzotrā, trešā, ceturtā vai piektā ruļļa.

Regulārās Izmaksas ar min. likmes vērtību parādītas attēlā:

								
20+	50.00	40.00	30.00	20.00	4.00	3.00	2.00	2.00
16+	14.00	12.00	10.00	8.00	2.00	1.50	1.00	1.00
12+	7.00	6.00	5.00	4.00	1.00	1.00	0.50	0.50
10+	3.50	3.00	2.50	2.00	0.60	0.60	0.40	0.40
9	2.00	1.60	1.20	0.80	0.40	0.40	0.30	0.30
8	1.20	1.00	0.80	0.60	0.30	0.30	0.24	0.16
7	0.70	0.60	0.50	0.40	0.20	0.16	0.12	0.08
6	0.60	0.50	0.40	0.30	0.10	0.08	0.06	0.04
5	0.50	0.40	0.30	0.20	0.05	0.04	0.03	0.02

## IZMAKSU LĪNIJAS

- Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām uz izmaksas līnijām no kreisās puses.
- Vienādi simboli jebkur uz 3 vai vairāk blakusesošiem ruļļiem veido izmaksu.
- Pirmajam kombinācijas simbolam jāatrodas uz 1.ruļļa.



### 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.

SIA „Olybet Latvia”

19.03.2021.