

## Spēļu automātu video spēles VALKYRIE 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>Valkyrie</i>
Spēles veids	Spēļu automāts. Spēle ir paredzēta spēlēšanai skārienjūtīgās mobilās ierīces (mob. telefons, planšete) un personālos datoros.
Cilindri/ruļļi, līnijas	5 cilindri, 4 rindas, 1024 izmaksu līnijas
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 jāpieslēdzās savam Olybet spēles kontam.
- Lai sāktu spēli, dalībnieka spēles kontā ir jābūt vismaz 0.20€, kas ir vienas minimālās likmes apmērs).

### 5. Spēles norise:

- Spēles vadītāja ir Asgardiešu dieviete Freija. Viņa ir klāt visu spēles laiku un ir daļa no spēles papildspēlēm. Viņas varenās spējas palīdz tavos meklējumos. Kopā ar Freiju, Mīlas dievieti, tavs ceļojums Midgardas pasaulēs var sākties. Valkīras ir gatavas pakalpot un viņu ieroči ir jūsu darbarīki. Gane, Helēna un Tirsa sniegs palīdzību tavos meklējumos.
- 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 griezienu, līdz sasniegts 4.līmenis virs pamatlikmes. Pēc veiksmīga griezienu likme atgriežas pamatlikmes līmenī.
  4. Jumper - likme tiek palielināta par 1 līmeni pēc katra iegūta laimesta, līdz sasniegts 4.līmenis virs pamatlikmes. Pēc neveiksmīga griezienu likme atgriežas pamatlikmes līmenī.
- Nospiežot pogu ar bultiņu simboliem ekrāna labajā apakšējā stūrī, tiek iegriezti cilindri ar izvēlēto kredītpunktu vērtību.
  - Gājienu var veikt, izmantojot arī „Autoplay” funkciju.
  - Turot nospiestu pogu ar bultiņu simboliem ekrāna labajā apakšējā stūrī (pogu, ar kuru arī iegriež 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.

Spēles papildu opcijas:

	<p><b>Valhallas bezmaksas gājienu</b></p> <p>3 vai vairāki Scatter simboli aizsāk gājienu par brīvu:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 Scatter simboli piešķir spēlētājam 5 gājienu par brīvu;</li> <li>• 4 Scatter simboli piešķir 7 gājienu par brīvu;</li> <li>• 5 Scatter simboli piešķir 10 gājienu par brīvu.</li> </ul> <p>Valkīrā Bezmaksas gājienu var tikt aizsākti atkārtoti, tādējādi vairākkārtēji piešķirot līdz pat 10 papildu gājienu par brīvu.</p> <p>Piecu bezmaksas gājienu laikā spēlētājam ir garantēts viens Bonusa gājiens, septiņu bezmaksas gājienu laikā divi Bonusa gājienu un 3 Bonusa gājienu 10 Bezmaksas gājienu laikā.</p>
---	--



### Bonusa gājiens

- Bonusa gājiens aizsākas pēc nejaušības principa.
- Cilindri izgaismojas un spēlētājs saņem trīs līdz piecus Bonusa simbolus.
- Tas izsauc kādu no Freijas papildfunkcijām: Veiksmes bultu, Laimes vairogu vai Likteņa zobenu.
- Bonusa gājiens tiek veidots pakāpeniski - jo vairāk Bonusa simboli tiek iegūti, jo lielāka iespēja iegūt lielus laimestus.




### Shield of Chance jeb Laimes vairoga spēle

- Freija paceļot savu vairogu uzņem Odina spēku un izgaismo cilindrus.
- Uz kustībā esošajiem cilindriem izkrīt vairāki *Wild* vairogi.
- Visi vairogi, kas paliek uz cilindriem kļūst par *Wild* simboliem, sniedzot spēlētājam lielu iespēju iegūt fantastisku laimestu.



### Sword of Desiny jeb Likteņa zobena spēle

- Freija paceļ savu zobenu parādot tā vareno spēku.
- Ar maģiju uzlādētie zobeni lido pāri otrajam, trešajam un ceturtajam cilindram. Z
- obens, kas izkrīt uz cilindra pārveido visu cilindru par *Wild*.
- Zobeni, kas izkrīt uz visiem trim vidējiem cilindriem palielina laimesta iespēju.

	<p><b>Arrow of Fortune jeb Veiksmes bultas spēle</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Freija paceļ savu loku, nomērķē Asgardas debesīs un izšauj līdz pat trim bultām.</li> <li>• Tiklīdz tās nolaižas un uguns izdziest, tiek atklāti episki simboli 2×2, 2×3 vai 3×3 izmērā.</li> <li>• Veiksmes bultas ir spēks ar kuru jārēķinās un iespējas laimēt ir neaptveramas.</li> </ul>
---	---

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

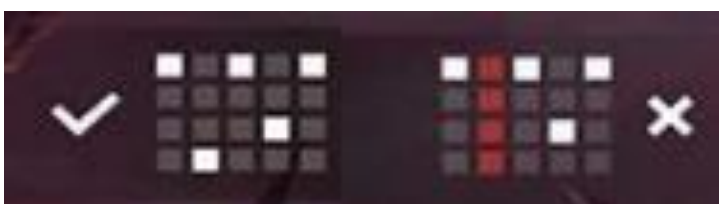
Kopējā teorētiskā izmaksa spēlētājam ir (RTP) – 96.3%

Kopējais laimestu biežums 31%

Maksimālais laimests 500 000€

#### LAIMESTA SAŅEMŠANAS NOSACĪJUMI

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.



- Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līniju laimestiem.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.
- Vienādi simboli uz 3 vai vairāk blakusesošiem ruļļiem veido izmaksu.
- Pirmajam kombinācijas simbolam jāatrodas uz 1. ruļļa.
- Simbolu kombinācijas neveidojas, ja pirmais simbols ir uz otrā, trešā, ceturtā vai piektā ruļļa.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

## IZMAKSU TABULA

5 4 3		2.00 1.00 0.50	5 4 3		4.00 2.00 1.00
5 4 3		1.75 0.90 0.45	5 4 3		3.50 1.75 0.90
5 4 3		1.50 0.70 1.50	5 4 3		3.00 1.50 0.75
5 4 3		1.25 0.60 0.30	5 4 3		2.50 1.25 0.60
5 4 3		0.50 0.25 0.50			
5 4 3		0.25 0.15 0.10			



*Wild* simboli aizvieto jebkuru simbolu izmaksas kombināciju veidošanai.

### 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 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.

SIA „Olybet Latvia”

19.03.2021.