



Altar of Treasures

Spēles noteikumi

Versija 1.0

Apraksts

- Šī ir **5 SPOĻU** un **3 RINDU** video spēļu automāta spēle ar aizstājējsimboliem un bezmaksas griezienu kārtām.
- Spēlē ieguldītās naudas atmaksāšanās rādītājs (RTP): **94,51**
- Svārstīgums: **Zems - Vidējs**

Simboli

- Spēlē ir **12** simboli: **5** augstas vērtības, **5** zemas vērtības, **AIZSTĀJĒJSIMBOLS** un **IZKAISĪTAIS SIMBOLS**.
- **IZMAKSU TABULĀ** ir attēlotas visas iespējamās laimējošās **SIMBOLU** virknes.
- **IZMAKSU TABULA** nosaka laimesta izmaksu par katru **SIMBOLA** parādīšanos.
- **AIZSTĀJĒJSIMBOLS** aizvieto visus simbolus, izņemot **IZKAISĪTO SIMBOLU**.
- **BEZMAKSAS GRIEZIENU** laikā **AIZSTĀJĒJSIMBOLI** var parādīties uz **1, 2, 3, 4, 5** spoles.
- **IZKAISĪTIE SIMBOLI** piešķir laimestu, nolaižoties jebkurā vietā uz spolēm, atbilstoši **IZMAKSU TABULAI**.
- **5 IZKAISĪTIE SIMBOLI** vienā kārtā piešķir **15 BEZMAKSAS GRIEZIENUS**.
- **4 IZKAISĪTIE SIMBOLI** vienā kārtā piešķir **10 BEZMAKSAS GRIEZIENUS**.
- **3 IZKAISĪTIE SIMBOLI** vienā kārtā piešķir **5 BEZMAKSAS GRIEZIENUS**.
- **IZKAISĪTIE SIMBOLI** var parādīties uz **1, 2, 3, 4, 5** spoles.
- **BEZMAKSAS GRIEZIENU** laikā **IZKAISĪTIE SIMBOLI** var parādīties uz **1, 2, 3, 4, 5** spoles.

Izmaksas

- Spēlē ir **12 LĪNIJAS**. Spēlētājs likmes vienmēr liek uz visām **LĪNIJĀM**.
- **LĪNIJAS** izmaksā virzienā no **KREISĀS** uz **LABO** pusi.
- Spēlē ir **9 LIKMJU LĪMENI**: **1, 2, 3, 4, 5, 10, 25, 50, 100**.
- **KOPĒJĀ LIKME** tiek aprēķināta šādi: **LĪNIJAS x LIKMES LĪMENIS**.
- **LĪNIJAS LIKME** ir vienāda ar **LIKMES LĪMENI**.
- **LĪNIJAS** laimesti ir vienādi ar **IZMAKSU TABULĀ** norādīto izmaksu par simbola parādīšanos, kas reizināta ar **LIKMES LĪMENI**.
- **IZKAISĪTO SIMBOLU** laimesti ir vienādi ar **IZMAKSU TABULĀ** norādīto izmaksu par simbola parādīšanos, kas reizināta ar **KOPĒJO LIKMI**.
- Ja uz vienas un tās pašas **LĪNIJAS** parādās sakrītoši laimesti, tiek izmaksāts tikai lielākais laimests.

- Ja starp sakrītošiem laimestiem uz vienas un tās pašas **LĪNIJAS**, par kuriem tiek izmaksāti vienādi laimesti, pastāv laimesti, ko veido aizstāšana ar **AIZSTĀJĒSIMBOLIEM**, priekšroka tiek dota pēdējiem.
- Vienlaicīgi iegūti laimesti uz dažādām **LĪNIJĀM** tiek uzkrāti **KOPĒJĀ LAIMESTĀ**.
- Vienlaicīgi iegūti laimesti uz dažādām **LĪNIJĀM** tiek parādīti pēc kārtas, izceļot katru **LĪNIJU**.
- Spēle parāda **LIELS LAIMESTS** animāciju, ja **KOPĒJAIS LAIMESTS** ir lielāks vai vienāds ar **60 x KOPĒJĀ LIKME**.
- **LIELS LAIMESTS** animācija tiek parādīta pirms **LĪNIJAS** laimesta animācijas.

Bezmaksas Griezieni

- **BEZMAKSAS GRIEZIENU** laikā visi laimesti tiek divkāršoti.
- **BEZMAKSAS GRIEZIENU** laikā **5 IZKAISĪTIE SIMBOLI** vienā kārtā piešķir **15** papildu **BEZMAKSAS GRIEZIENUS**.
- **BEZMAKSAS GRIEZIENU** laikā **4 IZKAISĪTIE SIMBOLI** vienā kārtā piešķir **10** papildu **BEZMAKSAS GRIEZIENUS**.
- **BEZMAKSAS GRIEZIENU** laikā **3 IZKAISĪTIE SIMBOLI** vienā kārtā piešķir **5** papildu **BEZMAKSAS GRIEZIENUS**.
- **BEZMAKSAS GRIEZIENU** laikā **AIZSTĀJĒSIMBOLS** aizvieto visus simbolus, izņemot **IZKAISĪTO SIMBOLU**.
- **BEZMAKSAS GRIEZIENIEM** beidzoties, tiek parādīts kopējais bezmaksas griezienos iegūtais laimests.
- **BEZMAKSAS GRIEZIENUS** un **LIELU LAIMESTU** var aktivizēt vienā un tajā pašā kārtā.
- Šādā gadījumā vispirms tiek izspēlēts **LIELAIS LAIMESTS**, bet pēc tam **BEZMAKSAS GRIEZIENI**.

Naudas Josla (augšā)

- **BILANCES** laukā ir norādīti kredīti, kas pieejami likmju likšanai valūtā.
- **LAIMESTA** laukā ir norādīts **KOPĒJAIS LAIMESTS**, kas iegūts pēdējā ar valūtu spēlētajā kārtā.
- **LIKMES** laukā ir norādīta pašreizējā likme valūtā.

Informācijas Josla (apakšā)

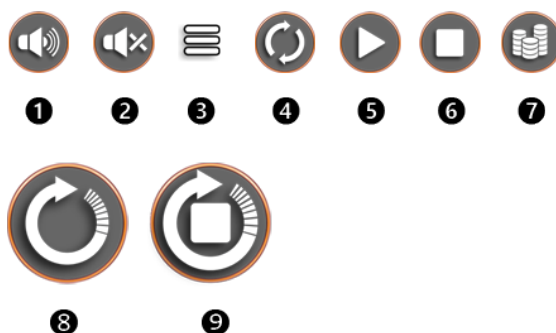
- **PULKSTENĀ** laukā ir norādīts sistēmas pulkstenis.

- **AUTOMĀTISKĀS SPĒLES** laikā **ATLIKUŠO GRIEZIENU** laukā ir norādīts atlikušo griezienu skaits.
- **SPĒLES NOSAUKUMA** laukā ir norādīts spēles nosaukums.

Ziņojuma Josla (apakšā)

- Spēlējot **IZKLAIDES** režīmā, parāda ziņojumu regulāros laika intervālos.
- Spēlējot uz **NAUDU**, parāda ziņojumu regulāros laika intervālos.
- Pirms **BEZMAKSAS GRIEZIENIEM** parāda piešķirto kārtu skaitu.
- **BEZMAKSAS GRIEZIENU** laikā parāda atlikušo kārtu skaitu un uzkrātos kārtas laimestus.

Pogas

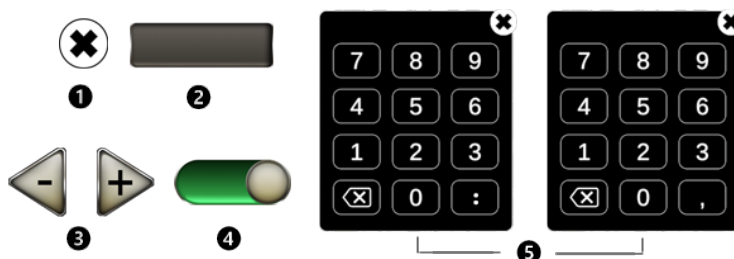


- ❶ **AUDIO POGA IESL.** - skaņas efekti un fona mūzika ir IESLĒGTA.
- ❷ **AUDIO POGA IZSL.** - skaņas efekti un fona mūzika ir IZSLĒGTA.
- ❸ **IZVĒLNES POGA** - atver palīdzības un iestatījumu lapu sarakstu.
- ❹ **AUTOMĀTISKĀS SPĒLES POGA** - atver palīdzības un iestatījumu lapu sarakstu un izvēlas **AUTOMĀTISKĀS SPĒLES KONFIGURĒŠANAS** lapu.
- ❺ **SĀKT AUTOMĀTISKO SPĒLI POGA** - ir redzama, kad spēlētājs var sākt **AUTOMĀTISKO SPĒLI**.
- ❻ **APTURĒT AUTOMĀTISKO SPĒLI POGA** - ir redzama, kad spēlētājs var pārtraukt **AUTOMĀTISKO SPĒLI**.
- ❼ **LIKMES POGA** - atver palīdzības un iestatījumu lapu sarakstu un izvēlas **LIKMES KONFIGURĒŠANAS** lapu.
- ❽ **GRIEZT POGA** - sāk jaunu griezienu.
- ❾ **ĀTRĀ PĀRTRAUKŠANA POGA** - ir aktivizēta griešanas laikā, ja ir atļauta tūlītēja apturēšana.

Pogas ir iespējotas vai atspējotas atkarībā no spēles pašreizējā stāvokļa.

Pogu redzamība ir atkarīga no operatora un jurisdikcijas prasībām.

Lapu Saraksta Elementi



- ① **AIZVĒRT POGA** - aizver lapu sarakstu vai ciparu tastatūru.
- ② **REDIĢĒŠANAS VADĪKLA** - fiksē spēlētāja veiktu ciparu vai laika ievadi.
- ③ **DIAPAZONA VADĪKLA** - pieskāriena iespējots ievades palīgs **REDIĢĒŠANAS VADĪKLAI**, ar kuru var palielināt/samazināt skaitliskās vērtības.
- ④ **PĀRBAUDES VADĪKLA** - IESLĒDZ vai IZSLĒDZ spēles funkciju.
- ⑤ **CIPARU TASTATŪRA** - pieskāriena iespējots ievades palīgs **REDIĢĒŠANAS VADĪKLAI**, ar kuru fiksēt ciparu vai laika vērtības.

Likmes Konfigurācijas Lapa

- Likmes konfigurācijas lapā spēlētājs var pielāgot **KOPĒJO LIKMI**.
- **NAUDAS** laukā ir norādīta **KOPĒJĀ LIKMES** summa valūtā.
- **LIKMES LĪMEŅA** diapazona vadīkla virzās pa pieejamajiem **LIKMES LĪMEŅIEM** un pārrēķina **KOPĒJO LIKMI**.
- **MAKS. LIKME POGA** iestata maksimālo **LIKMES LĪMENI** un pārrēķina **KOPĒJO LIKMI**.
- Likmes konfigurēšanas laikā **KOPĒJĀS LIKMES** aprēķins neņem vērā spēlētāja pašreizējo **BILANCI**.

Automātiskās Spēles Konfigurācijas Lapa

- Automātiskās spēles konfigurācijas lapā spēlētājs var konfigurēt **AUTOMĀTISKĀS SPĒLES** iespējas.
- **AUTOMĀTISKĀS SPĒLES** funkcija ieslēdz automātisku griešanās ciklu ar noteiktu likmi un spēlētāja izvēlētu **KOPĒJO GRIEZIENU** skaitu.
- **Kopējā Griezienu** skaita diapazona vadīkla veic pieejamo griezienu skaitu un nosaka maksimālo **AUTOMĀTISKĀS SPĒLES** griezienu skaitu.
- **APTURĒT PIE JEBKURA LAIMESTA** aptur **AUTOMĀTISKO SPĒLI**, kad tiek iegūts jebkāds laimests.

- **APTURĒT PIE ZAUDĒTĀS NAUDAS SUMMAS** aptur **AUTOMĀTISKO SPĒLI**, ja **BALANCE** valūtā samazinās par iestatīto apmēru.
- **APTURĒT LAIKĀ** aptur **AUTOMĀTISKO SPĒLI**, kad pienāk norādītais vietējais laiks.
- **APTURĒT PIE LAIMĒTĀS NAUDAS SUMMAS** aptur **AUTOMĀTISKO SPĒLI**, kad **KOPĒJAIS LAIMESTS** valūtā ir lielāks vai vienāds ar iestatīto apmēru.
- **SĀKT POGA** sāk **AUTOMĀTISKO SPĒLI** ar iestatītajām iespējām.
- Automātiskās spēles konfigurācijas lapas redzamība ir atkarīga no operatora un jurisdikcijas prasībām.
- Iespēju redzamība ir atkarīga no operatora un jurisdikcijas prasībām.
- Dažās jurisdikcijās var būt nepieciešams noteikt konkrētas iespējas.
- Ja spēles laikā notiek atvienošana, **AUTOMĀTISKĀS SPĒLES** iespējas spēles pārlādēšanas brīdī tiek atiestatītas uz noklusējuma vērtībām.

Iespēju Lapa

- Iespēju konfigurācijas lapā spēlētājs var piekļūt spēles iestatījumiem un atbildīgas spēlēšanas iespējām.
- **PĀRSLĒGT UZ PILNEKRĀNU** - ieslēdz pilnekrāna režīmu (nav pieejams iOS ierīcēs).
- **IESPĒJOT SKAŅAS EFEKTUS** - ieslēdz spēles darbības skaņu efektus.
- **IESPĒJOT MŪZIKU** - ieslēdz spēles fona mūziku.
- **SPĒLES LAIKA PĀRTRAUKUMS** 24 stundu formātā - brīdina spēlētāju iziet no spēles, kad **PULKSTENIS** sasniedz norādīto laiku.
- **SPĒLES LAIKA INTERVĀLS** STUNDA:MINŪTES formātā brīdina spēlētāju iziet no spēles regulāros intervālos.
- **SPĒLES LAIKA PĀRTRAUKUMS** un **SPĒLES LAIKA INTERVĀLS** tiek uzskatīti par **SPĒLES LAIKA BRĪDINĀJUMIEM**.
- **SPĒLES LAIKA BRĪDINĀJUMI** ir jāatzīst, lai tos varētu noraidīt.
- **SPĒLES LAIKA BRĪDINĀJUMI** atiestata **AUTOMĀTISKĀS SPĒLES KOPĒJO GRIEZIENU** skaitu.
- **SPĒLES LAIKA BRĪDINĀJUMI** spēlētājam tiek parādīti pēc laimesta animācijām.
- **IESPĒJOT ĀTROS GRIEZIENUS** - ieslēdz ātro griezienu režīmu.
- Iepriekš minēto iespēju pieejamība ir atkarīga no operatora noteikumiem.

Lobija Lapa

- **ATPAKAĻ UZ LOBIJU POGA** - aizver spēli un novirza uz lobiju.

- **ATVĒRT VĒSTURI POGA** - atver spēles vēsturi.
- **ATVĒRT MAKU POGA** - novirza uz kasi.
- **PĀRLĀDĒT SPĒLI POGA** - pārlādē spēli.
- Iepriekš minēto iespēju pieejamība ir atkarīga no operatora noteikumiem.

Papildu Informācija

- **SPĒLĒJOT IZKLAIDES** režīmā, dažas funkcijas var nebūt pieejamas.
- Jebkāda tīkla savienojuma kļūda **SPĒLĒJOT UZ NAUDU** laikā pārtrauc spēli ar **NEPABEIGTĀM KĀRTĀM**.
- **NEPABEIGTU KĀRTU** gadījumā spēle nākamajā pārlādē tiek atsākta no attiecīgās kārtas.
- Uz **NEPABEIGTO KĀRTU** atsākšanu un pārtraukšanu ir attiecināmi operatora noteikumi.
- Beidzoties spēlētāja sesijas laikam, spēlētājam ir jāpiesakās no jauna.
- Uz spēlētāja sesijas laiku ir attiecināmi operatora noteikumi.
- Operatora noteikumi ir pieejami operatora tīmekļa vietnē.
- **DARBĪBAS TRAUCĒJUMU GADĪJUMĀ TIEK ANULĒTAS VISAS IZMAKSAS UN SPĒLES.**
- Šī palīdzības lapa pēdējo reizi tika atjaunināta: 16/01/2023 12:50