

Spēļu automātu video spēles Jaguar Super Ways 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>Jaguar Super Ways</i> |
| Spēles veids | Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros) |
| Cilindra veids | Kustīgie cilindri |
| Cilindri, līnijas | 5 cilindri, 243 izmaksu līnijas |
| Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu | <i>Yggdrasil Gaming Ltd.</i> |

3. Spēles dalības maksa (likme):

| | |
|------------------------|------|
| Min likmes vērtība (€) | 0.40 |
| Max likmes vērtība (€) | 10 |

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 0.40€, kas ir vienas minimālas likmes apmērs.

5. Spēles norise:

“Wild” simbols



- “Wild” simbols var parādīties tikai uz ruļļiem 2, 3, 4 un 5.
- “Wild” simbols aizstāj jebkuru simbolu, izņemot “Scatter” simbolu, lai veidotu laimīgās kombinācijas.

“Jaguar Super Ways” funkcijas noteikumi



- “Jaguar SuperWays” funkcija tiek aktivizēta, kad uz laimīgā simbola parādās “Pawprint” simbols.
- Visas laimīgās kombinācijas uz aktivizētā griezienu tiek piešķirtas.
- Lielais “Pawprint” simbols parādās virs sākotnējā “Pawprint” simbola.
- Sākas reakcijas - visi laimējošie simboli un simboli zem lielā “Pawprint” simbola pazūd (izņemot “Scatter” simbolu).
- Jauni “Pawprint” simboli parādās uz ruļļiem, aizņemot tukšās pozīcijas.
- Lielais “Pawprint” simbols var atvērt papildus ruļļus un papildus simbolus uz pašreizējiem ruļļiem.
- Maksimālais atvērto papildus ruļļu skaits ir 9, ar maksimāli 9 simboliem uz ruļļa un ar maksimāli 15 reakcijām.
- Reakciju laikā “Scatter” simboli paliek uz ruļļiem, kas dod iespēju aktivizēt bezmaksas griezienus.
- “Jaguar SuperWays” funkcija tiek izspēlēta ar tādu pašu likmes vērtību, ar kuru tika aktivizēta.

Bezmaksas griezieni



- “Scatter” simbols var parādīties uz ruļļiem 2, 3, 4 un 5.
- Trīs vai vairāki “Scatter” simboli aktivizē bezmaksas griezienus ar līdz 387,420,489 izmaksas līnijām:
 - 3 “Scatter” simboli aktivizē 7 bezmaksas griezienus;
 - 4 “Scatter” simboli aktivizē 10 bezmaksas griezienus;
 - 5 “Scatter” simboli aktivizē 12 bezmaksas griezienus;
 - 6 “Scatter” simboli aktivizē 15 bezmaksas griezienus;
 - 7 “Scatter” simboli aktivizē 18 bezmaksas griezienus;
 - 8 “Scatter” simboli aktivizē 20 bezmaksas griezienus.
- Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar 1024 izmaksas līnijām (5 ruļļi/4 simboli rullī).
- Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmes vērtību, ar kuru tika aktivizēti.
- Bezmaksas griezienu laikā ir aktīva “Jaguar SuperWays” funkcija.
- “Scatter” simbols bezmaksas griezienu laikā nav aktīvs.
- Bezmaksas griezienus nav iespējams aktivizēt atkārtoti.

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




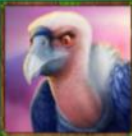





Kopējā teorētiskā izmaksa spēlētājam šajā spēlē ir (RTP) 90.04%-99.07%

Maksimālais laimests pamata spēlē - 8000 x likmes vērtība

IZMAKSAS NOTEIKUMI GALVENAJĀ SPĒLĒ

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas, izņemot par izkaisītajiem laimestiem.
- Visas laimējošās kombinācijas tiek skaitītas no kreisās uz labo pusi. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā ruļļa.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

IZMAKSU TABULA

| | | | |
|---|---|---|--|
|  | Substitutes for all symbols except scattered TEMPLE Appears on all reels except reel 1 |  | 3 or more scattered TEMPLE trigger the Jaguar Free Spins |
|  | 9 ~ 250 8 ~ 120 7 ~ 50 6 ~ 30 5 ~ 25 4 ~ 15 3 ~ 8 |  | 9 ~ 300 8 ~ 150 7 ~ 75 6 ~ 60 5 ~ 50 4 ~ 20 3 ~ 10 |
|  | 9 ~ 200 8 ~ 100 7 ~ 40 6 ~ 25 5 ~ 15 4 ~ 10 3 ~ 5 |  | 9 ~ 150 8 ~ 75 7 ~ 30 6 ~ 20 5 ~ 15 4 ~ 10 3 ~ 5 |
|  | 9 ~ 100 8 ~ 50 7 ~ 275 6 ~ 15 5 ~ 10 4 ~ 8 3 ~ 4 |  | 9 ~ 75 8 ~ 25 7 ~ 20 6 ~ 10 5 ~ 8 4 ~ 5 3 ~ 3 |
|  | 9 ~ 50 8 ~ 20 7 ~ 15 6 ~ 8 5 ~ 5 4 ~ 3 3 ~ 2 | | |

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.

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 pārlicinājušies par iepriekšminēto apstākļu neesamību. Laimestu izmaksā ar pārskaitījumu uz dalībnieka norādītu kontu bankā.

8. Termiņš, līdz kuram azartspēles dalībnieks var pieteikties uz laimestu:

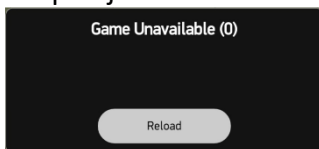
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos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

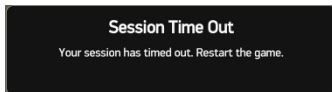
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

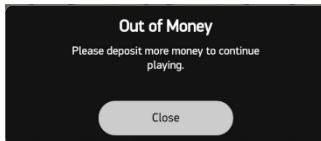
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums parklūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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