

Spēļu automāta video spēles JOKER GEMS noteikumi

1. Azartspēļu organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruņa numurs:

SIA „Olybet Latvia”, Kronvalda bulv.3, Rīga, LV-1010, tel. 67892975

2. Spēles nosaukums un veids:

Spēles nosaukums	<i>Joker Gems</i>
Spēles veids	Spēļu automāts. Spēle ir paredzēta spēlēšanai izmantojot gan skārienjūtīgas mobilās ierīces – viedtālruņus, planšetdatorus, kuri darbojas uz iOS, Android vai Windows platformas, gan personālo datoru.
Cilindri/ruļļi, līnijas	5 cilindri, 5 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 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 „Joker Gems” 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 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 papildus opcijas:

Respin papildu opcija

- Jebkura laimējošu simbolu grupa pamata spēles laikā uzsāk atkārtotu griezienu, kurā laimējošie simboli paliek pielīmēti savās pozīcijās.
- Ja atkārtotā griezienu laikā tiek izveidota jauna laimējošu simbolu grupa vai kāda no esošajām grupām tiek palielināta, tiek piešķirts vēl viens atkārtots grieziens.
- Atkārtotie griezieni beidzas, ja atkārtotajā griezienā netiek izveidota neviena jauna laimējošu simbolu grupa un neviena no esošajām grupām netiek palielināta.

Light Chaser papildu opcija

- Papildiespēja var tikt nejauši uzsākta pirms jebkura pamata spēles griezienu.
- Papildiespējas rezultātā griezienā uz rulljiem parādās 4-5 simbolu grupa un garantēti tiek uzsākts atkārtotais grieziens.



Grupu izmaksu sistēmas noteikumi

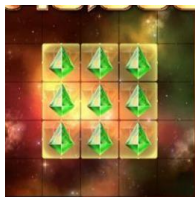


- Simbolu grupu veido vienādi simboli, kas saskaras ar kopīgu malu horizontāli vai vertikāli.
- Izmaksas tiek veiktas par Simbolu grupām, kas sastāv no 3 vai vairāk simboliem.

Jackpot laimestu noteikumi



- Jackpot izmaksas eiro parādītas spēles laukuma kreisajā pusē.
- Jackpota izmaksas eiro nav atkarīgas no griezienu likmes, bet augstāks likmju līmenis proporcionāli palielina Jackpot laimestu iegūšanas varbūtību.



- 10000€ Jackpot laimests tiek piešķirts par jebkuru vienādu 9 vidējo simbolu grupu



- 20000€ Jackpot laimests tiek piešķirts par jebkuru 16 ārējo vienādu simbolu grupu.



- 50000€ Jackpot laimests tiek piešķirts par 25 visu vienādu jebkuru simbolu grupu.

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%

Maksimālais laimests – 120 000 monētu

VISPĀRĒJIE LAIMESTA SAŅEMŠANAS NOSACĪJUMI

- Jums tiek izmaksāts laimests tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līnijas laimestiem.

- Lai veidotos regulārās laimīgās kombinācijas, simboliem uz aktīvas izmaksas līnijas jāatrodas blakus.
- Regulārās laimīgās kombinācijas tiek veidotas 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.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

IZMAKSU TABULA

- Simbolu grupu veido vienādi simboli, kas saskaras ar kopīgu malu horizontāli vai vertikāli.
- Izmaksas tiek veiktas par Simbolu grupām, kas sastāv no 6 vai vairāk simboliem.
- Regulārās Izmaksas ar kopējo griezienu likmi 0.20€ parādītas attēlos.
- Palielinot griezienu likmi, proporcionāli palielinās izmaksas:

3	3.00	2.00	1.20	0.40	0.30	0.20	0.20
4	4.00	2.40	1.60	0.60	0.50	0.30	0.30
5	6.00	4.00	2.40	1.00	0.80	0.40	0.40
6	10.00	8.00	4.00	1.40	1.20	0.80	0.60
7	15.00	12.00	6.00	1.80	1.60	1.20	0.80
8	20.00	16.00	10.00	2.40	2.00	1.60	1.00
9+	40.00	30.00	16.00	5.00	4.00	3.00	2.00
12+	70.00	50.00	30.00	10.00	7.00	6.00	4.00
16+	140.00	100.00	60.00	20.00	14.00	12.00	10.00

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.