

## Spēļu automātu video spēles Jungle Books 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>Jungle Books</i>
Spēles veids	Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	6 cilindri, 58 vai 68 izmaksu līnijas
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>Yggdrasil Gaming Ltd.</i>

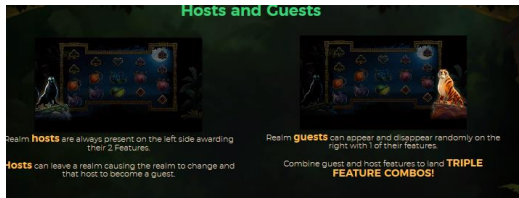
3. Spēles dalības maksa (likme):


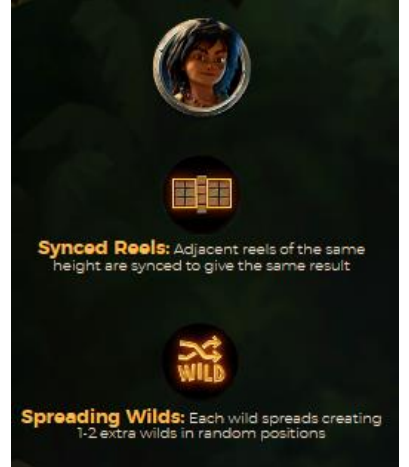
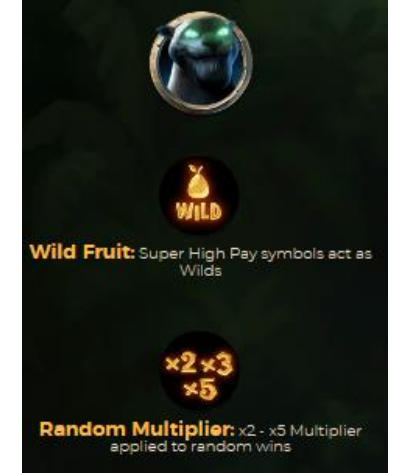
Min likmes vērtība (€)	0.10
Max likmes vērtība (€)	100

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 0.10€, kas ir vienas minimālas likmes apmērs).

5. Spēles norise:

	<p><b>“Hosts and Guests” opcija</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Šajā opcijā ir 5 dažādi simboli, kas darbojas kā saimnieki savā valstībā, un kā ciemiņi citu simbolu valstībās.</li><li>• Savā valstībā šie simboli nodrošina 2 dažādas spēles opcijas, kuras kombinējot spēlētājs tiek pie lielajiem vinnestiem.</li><li>• Ciemiņi paliek uz vismaz trīs griezieniem, ja vien spēlētājs nemaina (nepaliek) likmes vērtību.</li></ul>
---	---

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kopā ir piecas valstības – katra vienam simbolam.</li> </ul>
 <p><b>Sticky Respin:</b> 1 Sticky Respin is awarded on winning spins (all winning and wild symbols are sticky)</p> <p><b>Stacked wilds:</b> Stacks of Wild symbols are added to the tallest reels</p>	<p><b>“Tiger” opcija</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• “Sticky Respins”: jebkurš vinnests nodrošina “Respin” griezienu ar visiem tiem pašiem vinnesta simboliem un “Wild” simboliem, kas kļūst par “Wild Sticky”.</li> <li>• “Stacked Wilds”: šie simboli tiek pievienoti garākajam rullim.</li> </ul>
 <p><b>Synced Reels:</b> Adjacent reels of the same height are synced to give the same result</p> <p><b>Spreading Wilds:</b> Each wild spreads creating 1-2 extra wilds in random positions</p>	<p><b>“The boy” opcija</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• “The Boy”, “Tiger” un “Bear” opcijas laikā pirmais un otrais rullis sinhronizējas, kā arī ceturtais un piektais rullis sinhronizējas.</li> <li>• Visi “Wild” simboli, kas nolaižas ruļļos (ieskaitot “Wild” simbolus no citām opcijām), izveido papildus vienu vai divus “Wild” simbolus vietās, kas tiek izvēlētas pēc nejaušības principa.</li> </ul>
 <p><b>Wild Fruit:</b> Super High Pay symbols act as Wilds</p> <p><b>Random Multiplier:</b> x2 - x5 Multiplier applied to random wins</p>	<p><b>“Panther” opcija</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Visi “Superhigh” izmaksas simboli kļūst par “Wild” simboliem.</li> <li>• Dažādi vinnesti saņems papildus x2, x3 vai x5 reizinātājus.</li> <li>• Reizinātājs tiek pievienots visam griezienam, ieskaitot “Honey Comb” simbolus.</li> </ul>

 <p>Players pick 1 hidden <b>Coin Reward</b> for every <b>Honeycomb</b> symbol.</p> <table border="1"> <tr> <td>50</td> <td>250</td> <td>500</td> </tr> <tr> <td>100</td> <td>300</td> <td>1000</td> </tr> <tr> <td>150</td> <td>350</td> <td>2500</td> </tr> <tr> <td>200</td> <td>400</td> <td><b>50000</b></td> </tr> </table> <p><b>Honeycomb Bonus:</b> Honeycomb symbols are added to the tallest reels and award coin prizes</p> <p><b>Stacked Symbol:</b> On every spin, tablet reveals random symbol to be stacked on all reels</p>	50	250	500	100	300	1000	150	350	2500	200	400	<b>50000</b>	<h3>“Bear” opcija</h3> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Viens simbols pēc nejaušības principa kļūst par “Stacked” simbolu visos ruļļos jebkura grieziena laikā.</li> <li>• Tas var būt jebkurš simbols, ieskaitot “Wild” simbolus un “Honey Comb” simbolus.</li> <li>• Ja ruļļos nolaižas viens vai vairāki “Honey Comb” simboli, tad tiek aktivizēta “Pick&amp;Click” mini-spēle, kuras laikā spēlētājs izvēlas savu balvu. Balvu vērtība: 50 līdz 50 000 monētas.</li> </ul>
50	250	500											
100	300	1000											
150	350	2500											
200	400	<b>50000</b>											
 <p><b>Win Both Ways:</b> All lines pay from both sides</p> <p><b>X3 Wild:</b> Winning lines with Wilds get a x3 multiplier</p>	<h3>“Snake” opcija</h3> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jebkurš vinnests ar vismaz vienu “Wild” simbolu uz izmaksu līnijas saņem x3 reizinātāju.</li> </ul>												

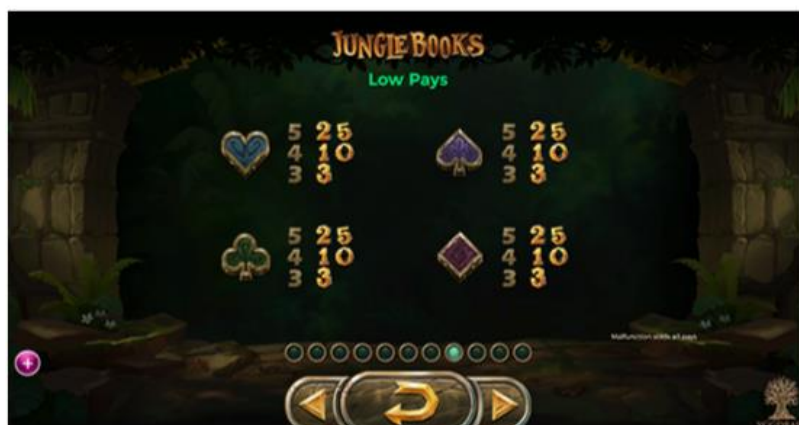
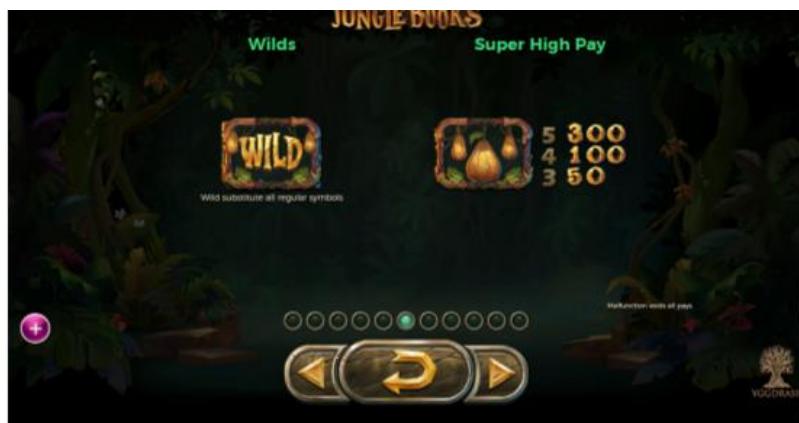
6. Nosacījumi, kuriem iestājoties dalībnieks saņem laimestu, un laimestu lielums [arī laimestu attiecība pret dalības maksu (likmi)]:

Kopējā teorētiskā izmaksa spēlētājam šajā spēlē ir (RTP) 90.04%-99.07%  
Maksimālais laimests pamata spēlē - 5 000 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



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.

## IZMAKSU LĪNIJAS



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:**

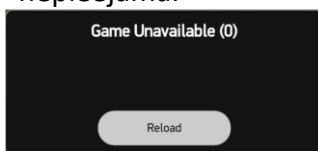
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos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

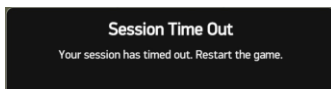
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

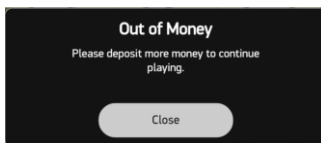
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums parkļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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

SIA „Olybet Latvia”

23.03.2021.