

## Spēļu automātu video spēles JUMANJI 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>Jumanji</i> (spēle HTML5 darbvirsmai)
Spēles veids	Video sloti
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	5 cilindri 3,4,5,4,3 rindas, 36 likmes līnijas (fiksētas)
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>NetEnt Product Services Ltd.</i> <b>NETENT</b>

### 3. Spēles dalības maksa (likme):

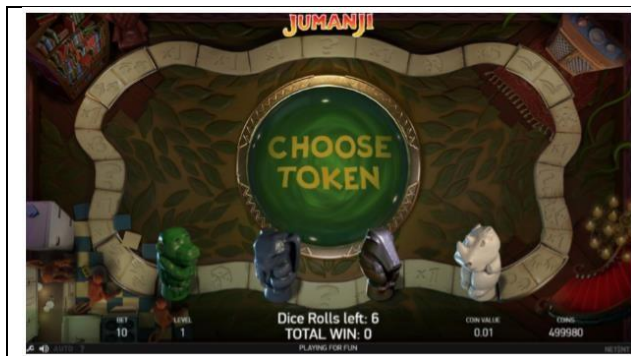
Min likmes vērtība (€)	0.10
Max likmes vērtība (€)	200
Nominālās monētas vērtības (€)	0.01 - 2.00

### 4. Kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē:

- Dalībniekam ir jābūt reģistrētam olybet.lv
- Dalībniekam jāpieslēdzās savam Olybet spēles kontam.
- Lai sāktu spēli Jumanji, dalībnieka spēles kontā ir jābūt vismaz €0.10, kas ir vienas minimālās likmes apmērs).

### 5. Spēles norise:

5 cilindri veido ģeometrisku figūru, kurā cilindri ir apzīmēti ar skaitļiem 3,4,5,4,3 virzienā no kreisās puses uz labo. Spēlē ir 36 likmes līnijas (fiksētas), 1–10 likmes līmeņi (vienā līmenī 10 monētas) un monētas ar dažādu vērtību.



#### Galvenā spēle – JUMANJI

Jumanji ir Net EntTM jaunākā spēle, kas balstīta 1995. gadā iznākušo filmu Jumanji. NetEntTM ievieš jaunas vēsmas Jumanji pasaulē. Nepatikšanas, kas piemeklē Alanu, šeit pārvēršas par slotiem. Dažas funkcijas aktivizējas tikai galvenās spēles laikā:

1. Ložņājošie vītenaugi

2. Mežonīgie musoni
  3. Pērtiķu uzbrukums
  4. Paniskā bēgšana
- Katra funkcija parādās viena gājiena laikā.



#### Ložņājošie vītenaugi - *Sticky Vines*

- Ja tiek uzvarēts vismaz 2 likmēs un kopā pavisam 9, turklāt citas funkcijas nav bijušas aktivizētas, tad pastāv iespēja, ka var tikt aktivizēta funkcija Ložņājošie vītenaugi.
- Ja tiek aktivizēta funkcija Ložņājošie vītenaugi, gājienos var nopelnīt papildu punktus, kas palielina iespēju uzvarēt.
- Kad ir aktivizēta funkcija Ložņājošie vītenaugi, visi iegūtie simboli un visi *Wild* kopš pirmā gājiena (pat, ja tie nav daļa no ieguvuma) pārklāj cilindrus, un pārējie simboli atkal nomainās.
- Simboli cilindros mainās paši par sevi, bet vienlaikus.
- Papildu gājienos var iegūt papildu punktus, ja vien neparādās jauni simboli, vai arī aizpildīts viss spēles laukums.

Kad beidzas funkcijas Ložņājošie vītenaugi darbība, laimests tiks aprēķināts un piešķirts saskaņā ar Izmaksu tabulu.



#### Mežonīgie musoni - *Monsoon Wilds*

- Ja galvenajā spēlē tiek aktivizēta Mežonīgo musonu funkcija, cilindriem mainoties, vienu vai divus cilindrus pilnībā pārklās *Wild* simboli.
- Kad cilindri ir apstādināti, jebkāda veida laimests tiek aprēķināts un piešķirts saskaņā ar Izmaksu tabulu.
- Piekto cilindru nekad nepārklās *Wild* simboli.



#### Pērtiķu uzbrukums - *Monkey Mayhem*

- Ja galvenajā spēlē funkcija Pērtiķu uzbrukums tiek aktivizēta, jebkāda veida potenciālais laimests tiek piešķirts pēc tam, kad cilindri ir apstājušies. Tad visi simboli tiek mainīti vietām, lai palielinātu iespēju gūt laimestu, kurš šādā gadījumā tiek aprēķināts un piešķirts saskaņā ar Izmaksu tabulu.



#### Paniskā bēgšana - *Wild Stampede*

- Ja tiek aktivizēta funkcija Paniskā bēgšana, cilindriem kustoties, pāri ekrānam skrien degunradžu bars, un tiek pievienoti 4–9 *Wild* simboli.
- Kad cilindri ir apstādināti, jebkāda veida laimests tiek aprēķināts un piešķirts saskaņā ar Izmaksu tabulu.



#### Galda spēle – *Board Game*

Galda spēles funkcija ir unikāla viena no pirmajām šāda veida funkcijām, apvienojot galda spēļu elementus kopā ar Gājieni par brīvu funkciju.

- Parādoties 3 vai vairāk *Scatter* simboliem jebkurā vietā uz cilindriem, tiek aktivizēta papildu Galda spēle. Galda spēlē nav *Scatter* simbolu.
- The *Jumanji*® aplis ekrāna vidū atklāj informāciju par laimestiem un funkcijām, kad tas ir nepieciešams.
  - Zīmes ir tikai vizuālam noformējumam, tās neietekmē Galda spēles iznākumu.
  - Spēlētājs zīmes pārvieto uz laukuma, ripinot divus metamos kauliņus. Atšķirības starp metieniem ar kauliņiem ir patiesas.
  - Galda spēlē gājienu ar metamajiem kauliņiem skaitu nosaka izvietoto *Scatter* simbolu skaits:
    - 3 *Scatter* simboli = 6 gājieni ar metamajiem kauliņiem
    - 4 *Scatter* simboli = 7 gājieni ar metamajiem kauliņiem
    - 5 *Scatter* simboli = 8 gājieni ar metamajiem kauliņiem

Galda spēlē ir dažādas funkcijas un balvas:

Gājieni par brīvu - Vītenaugi, Gājieni par brīvu - Musoni, Gājieni par brīvu - Pērtiķi, Gājieni par brīvu - Bēgšana, Noslēpumainā spēle, Monētu laimests, Papildu metieni.

Ikvienu Gājieni par brīvu funkcija Galda spēles laikā var tikt aktivizēta tikai vienu reizi. Pēc tam, kad Gājieni par brīvu funkcija tiek aktivizēta, vietas, kur nokritīs metamais kauliņš, piešķirs

papildu gājienu.

Ja Galda spēle tiek aktivizēta *Autoplay* laikā, *Autoplay* tiks automātiski apstādināta. Galda spēles beigās notiek atgriešanās pie raunda, kurā tika aktivizēta Galda spēle un *Autoplay* vairs netiek aktivizēta.

Galda spēles beigās kopējais laimests tiek pievienots citam jebkura veida laimestam no raunda, kurš bija aktivizējis Galda spēli.

#### Vītenaugu *Free Spins*:

- Kad tiek aktivizēta funkcija Vītenaugi Gājieni par brīvu, tiek piešķirti 10 Gājieni par brīvu.
- Funkcijas Vītenaugi Gājieni par brīvu darbības laikā vienmēr tiks aktivizēti jauni gājieni, ja ir iegūts laimests pēc pirmā gājiena. Viena Gājienam par brīvu var būt vairāki jauni gājieni, kuri darbojas tāpat kā funkcija Ložņājošie Vītenaugi.
- Vītenaugi saķer *Wild* simbolus un tos notur visas funkcijas Vītenaugi - Gājieni par brīvu darbības laikā, neatkarīgi no tā, vai tie ir palīdzējuši gūt laimestu vai nē.

#### Musonu *Free Spins*:

- Kad tiek aktivizēta funkcija Musoni - Gājieni par brīvu, tiek piešķirti 7 Gājieni par brīvu.
- Uz funkciju Musoni - Gājieni par brīvu attiecas tie paši noteikumi, kā funkciju Mežonīgie Musoni, vienīgā atšķirība ir tāda, ka tie paši pārklātie cilindri nevar tikt izvēlēti divos Gājienos par brīvu pēc kārtas.

#### Pērtiķu *Free Spins*:

- Kad tiek aktivizēta funkcija Pērtiķi Gājieni par brīvu, tiek piešķirti 6 Gājieni par brīvu.
- Funkcijas Pērtiķi Gājieni par brīvu darbības laikā ikvienam Gājienam par brīvu ir tāds pats sajaukšanas mehānisms kā funkcijai Pērtiķu Uzbrukums.

#### Bēgšanas *Free Spins*:

- Kad tiek aktivizēta funkcija Bēgšana Gājieni par brīvu, tiek piešķirti 5 Gājieni par brīvu.
- Funkcijas Bēgšana - Gājieni par brīvu darbības laikā ikvienam Gājienam par brīvu ir tāds pats sajaukšanas mehānisms kā funkcijai Paniskā Bēgšana.



#### *Mystery Feature*

- Kad zīme nosēžas Noslēpumainās spēles atrašanās vietā, tiek aktivizēta funkcija Noslēpumainā spēle.
- *Jumanji*® aplī parādās Gājieni par brīvu funkciju karuselis, monētu laimests (x2 – x10 uz vienu likmi) un 2 metieni ar metamo kauliņu. Spēlētājam tiek piešķirta tā funkcija, pie kuras karuselis apstāsies.
- Ja tā ir Gājieni par brīvu funkcija, zīme pārvietojas uz attiecīgo vietu.
- Jāņem vērā tas, ka katra Gājieni par brīvu funkcija var būt aktivizēta Galda spēles laikā tikai vienu reizi, tādēļ iepriekšējie ieguvumi nebūs daļa no Noslēpumainās spēles karuseļa.



#### Monētu laimests – *Coin Wins*

- Kad zīme nokļūst līdz funkcijas Monētu laimests vietai, tiek piešķirta monēta. Monētu laimests var variēt no x1 līdz x5 vienas likmes laikā.
- Laimēto monētu daudzums ir vienāds ar pašreizējo likmi, kas tiek reizināta ar lauciņā norādīto skaitli.

#### Papildu metieni – *Extra Rolls*

- Kad zīme nolaižas uz lauciņa Papildu metieni, tiek piešķirts papildu metiens ar metamo kauliņu.

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


Kopējā teorētiskā izmaksa spēlētājam ir (RTP) 96,33%









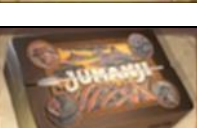
- RTP galvenajā spēlē 52,5%
- Pērtiķu uzbrukums 3,4%
- Paniskā bēgšana 5,4%
- Mežonīgie musoni 5,8%
- Ložņājošie vītenaugi 4,1%
- RTP galda spēle: 25,1%
- Pērtiķi - Gājieni par brīvu: 5,0%
- Bēgšana - Gājieni par brīvu: 5,0%
- Musoni - Gājieni par brīvu: 4,9%
- Vītenaugi - Gājieni par brīvu: 6,6%
- Laimētās monētas: 3,9%

LAIMESTU BIEŽUMS	IZMAKSA
<ul style="list-style-type: none"><li>• Kopējais laimestu biežums 24,6%</li><li>• Pērtiķu uzbrukums 0,46% (1 no 217)</li><li>• Paniskā bēgšana 0,42% (1 no 239)</li><li>• Mežonīgie musoni 0,50% (1 no 199)</li><li>• Ložņājošie vītenaugi 0,42% (1 no 239)</li><li>• Galda spēle laimestu biežums: 0,49% (1 no 204)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Galvenā spēle: 2800/1400 € monētas uz vienu likmi</li><li>• Galvenā spēle: 100 800/50 400 € monētas – maksimālais laimests</li><li>• Bonuss: 100 800/50 400 € monētas – maksimālais papildu laimests</li><li>• Bonuss: 100 800/50 400 € monētas – maksimālais papildu laimests</li></ul>

Piezīme: Spēles maksimālais laimests var būt lielāks tādēļ, ka vienā spēles raundā var būt vairāki gājieni.

#### IZMAKSU TABULA

Simboli	x 5	x 4	x 3	Laimesta piešķiršanas kārtība
	140	20	6	<ul style="list-style-type: none"><li>• Laimestu nesošās kombinācijas un izmaksas tiek aprēķinātas saskaņā ar Izmaksu tabulu.</li><li>• Laimests vienā likmē ir vienāds ar vērtību,</li></ul>

		30	10	4	<p>kas norādīta Izmaksu tabulā, to reizinot ar likmes līmeni.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Laimests vienā likmē ir vienāds ar ieguvumu monētās reizināts ar monētas vērtību.</li> <li>• Tiek izmaksāts tikai lielākais ieguvums vienā likmē.</li> <li>• Likmes ieguvumus izmaksā, ja tie ir sākot no kreisā vistālākā cilindra līdz tālākajam cilindram labajā pusē.</li> <li>• Tiek pievienoti tādi paši laimesti dažādās likmēs.</li> </ul> <p><i>Jumanji</i>® spēlē katra funkcija tiek izspēlēta tajā pašā likmē un tādu pašu monētu vērtību kā gājiens, kurš ir aktivizējis funkciju.</p>
		50	15	5	
		25	8	3	
		10	4	2	
		8	3	2	
		9	4	2	
		7	3	2	
		<b>WILD</b> ( <i>Wild</i> simbols aizstāj jebkuru simbolu, izņemot <i>Scatter</i> simbolu)			
		<b>SCATTER</b>			

Likme tiek noteikta, izmantojot atlasītāju **LEVEL**.

Monētas vērtība tiek noteikta, izmantojot atlasītāju **COIN VALUE**.

**MONĒTAS** 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 (36 fiksētās līnijas)

Apbalvotas tiek izmaksu līnijās uzgrieztās noteiktās kombinācijas. Tiek izmaksāts tikai lielākais aktīvās izmaksas līnijas laimests. Tiek pievienoti laimesti no citām izmaksu līnijām.



**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”. Lai saņemtu laimestu uz savu personīgo finanšu iestādes kontu, spēlētājam ir jāizmanto viens no šiem naudas transakcijas/pārskaitījuma veidiem:

- uz bankas kontu ar tiešu maksājumu vai izmantojot banklink pakalpojumus,
- uz bankas karti.

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.

Pēc spēlētāja lūguma laimestu var izmaksāt skaidrā naudā vai ar pārskaitījumu uz dalībnieka norādītu kontu bankā.

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

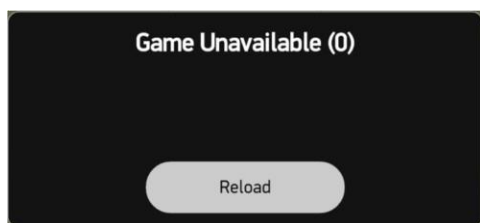
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti triju darba dienu laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, izmaksā izlozes noteikumos apstiprinātā 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.

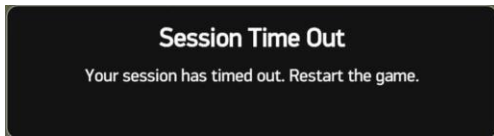
**10. Cita informācija, kuru azartspēles organizētājs uzskata par nepieciešamu:**

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.”

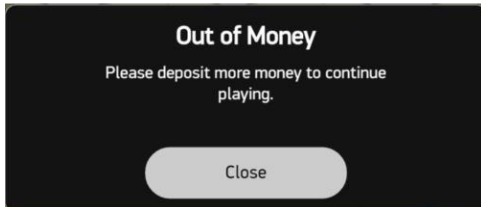




Ja sesija beidzas, parādīsies ziņojums par "sesijas beigām" un spēle kļūs "nepieejama," kamēr spēlētājs neielādēs spēli no jauna.



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”

19.03.2021.