

## Spēļu automātu video spēles Jumbo Jellies 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>Jumbo Jellies</i>
Spēles veids	Video sloti (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros)
Cilindra veids	Kustīgie cilindri
Cilindri, līnijas	6 cilindri, 20-40 izmaksu līnijas
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukumu	<i>Yggdrasil Gaming Ltd.</i>

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.

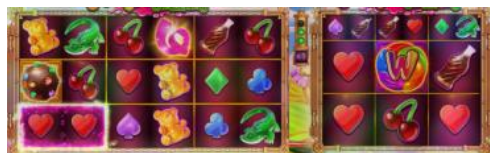
5. Spēles norise:

### “Wild” simbols



- “Wild” simbols aizvieto jebkuru simbolu, izņemot “Scatter” simbolu, lai veidotu laimīgās kombinācijas.
- “Wild” simbols nevar būt pāris citam simbolam, lai aktivizētu “Jumbo Row Pop” funkciju.

### “Jumbo Row Pop” funkcija



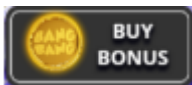
- Pamatspēles laika spēles laukums ir sadalīts 9 sektoros un katrā no tiem atrodas 2 simboli.
- “Jumbo Row Pop” funkcija tiek aktivizēta, kad kādā no sektoriem atrodas vienādu simbolu pāris, kurš ir daļa no laimīgās kombinācijas.
- Attiecīgā rinda maina savus izmērus un 6 mazu simbolu vietā uz tās atrodas 3 lieli simboli un ktras no tiem tiek aprēķināts kā 4 simboli.
- Funkciju aktivizējošais simbolu pāris tiek pārveidots par “Wild” simbolu un spēlētājam tiek piešķirts atkārtotais grieziens.
- Atkārtotā griezienu laikā simboli pāri uz rindām, kas nav pārveidotas, var aktivizēt funkciju atkārtoti.
- Kad visas rindas ir pārveidotas, tiek aktivizēts laimesta reizinātājs, kas palielinās par +1 pēc katra nākamā atkārtotā griezienu.
- Katru reizi, kad kāda no rindām tiek pārveidota, izmaksu līniju skaits palielinās.
- Funkcijas beigās spēles laukuma izmērs atgriežas uz sākotnējo izmēru.

### Bezmaksas griezieni



- Trīs “Scatter” simboli jebkurās pozīcijās aktivizē bezmaksas griezienus.
- Bezmaksas griezienu sākumā tiek izspēlēta “Scatter” simbolu spēle.
- “Scatter” simbolu spēles laikā spēles laukuma izmērs mainās uz 3x3 un uz spēles laukuma parādās tikai “Scatter” simboli.
- Visi “Scatter” simboli tiek fiksēti savās vietās un pārējās pozīcijas griežas.
- Katru reizi, kad uz spēles laukuma parādās “Scatter” simbols, tas tiek fiksēts un ruļļi griežas atkārtoti.
- “Scatter” simbolu spēle beidzas, kas uz spēles laukuma neparādās jauni “Scatter” simboli vai arī viss spēles laukums nav aizpildīts.
- Katrs “Scatter” simbols piešķir 2 bezmaksas griezienus.
- Bezmaksas griezienu laikā katrs laimīga kombinācija piešķir atkārtoto griezienu.
- Ruļļu izmēri, kas mainās “Jumbo Row Pop” funkcijas ietekmē, bezmaksas griezienu laikā, tiek saglabāti līdz bezmaksas griezienu beigām.
- Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi, ar kādi tika aktivizēti.

### “Buy Bonus” opcijas noteikumi



- Spēlētājs var iegādāties bezmaksas griezienu bonusu.
- Darbojas visi iepriekšminētie nosacījumi.

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 - 5833 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

 <table border="1"> <tr><td>6</td><td>X 7.5</td></tr> <tr><td>5</td><td>X 4</td></tr> <tr><td>4</td><td>X 0.75</td></tr> <tr><td>3</td><td>X 0.5</td></tr> </table>	6	X 7.5	5	X 4	4	X 0.75	3	X 0.5																					
6	X 7.5																												
5	X 4																												
4	X 0.75																												
3	X 0.5																												
 <table border="1"> <tr><td>6</td><td>X 4</td></tr> <tr><td>5</td><td>X 2</td></tr> <tr><td>4</td><td>X 0.6</td></tr> <tr><td>3</td><td>X 0.4</td></tr> </table>	6	X 4	5	X 2	4	X 0.6	3	X 0.4	 <table border="1"> <tr><td>6</td><td>X 1.25</td></tr> <tr><td>5</td><td>X 0.75</td></tr> <tr><td>4</td><td>X 0.25</td></tr> <tr><td>3</td><td>X 0.15</td></tr> </table>	6	X 1.25	5	X 0.75	4	X 0.25	3	X 0.15												
6	X 4																												
5	X 2																												
4	X 0.6																												
3	X 0.4																												
6	X 1.25																												
5	X 0.75																												
4	X 0.25																												
3	X 0.15																												
 <table border="1"> <tr><td>6</td><td>X 2</td></tr> <tr><td>5</td><td>X 1.5</td></tr> <tr><td>4</td><td>X 0.3</td></tr> <tr><td>3</td><td>X 0.2</td></tr> </table>	6	X 2	5	X 1.5	4	X 0.3	3	X 0.2	 <table border="1"> <tr><td>6</td><td>X 1</td></tr> <tr><td>5</td><td>X 0.6</td></tr> <tr><td>4</td><td>X 0.25</td></tr> <tr><td>3</td><td>X 0.15</td></tr> </table>	6	X 1	5	X 0.6	4	X 0.25	3	X 0.15	 <table border="1"> <tr><td>6</td><td>X 1</td></tr> <tr><td>5</td><td>X 0.6</td></tr> <tr><td>4</td><td>X 0.25</td></tr> <tr><td>3</td><td>X 0.15</td></tr> </table>	6	X 1	5	X 0.6	4	X 0.25	3	X 0.15			
6	X 2																												
5	X 1.5																												
4	X 0.3																												
3	X 0.2																												
6	X 1																												
5	X 0.6																												
4	X 0.25																												
3	X 0.15																												
6	X 1																												
5	X 0.6																												
4	X 0.25																												
3	X 0.15																												
 <table border="1"> <tr><td>6</td><td>X 0.5</td></tr> <tr><td>5</td><td>X 0.4</td></tr> <tr><td>4</td><td>X 0.2</td></tr> <tr><td>3</td><td>X 0.1</td></tr> </table>	6	X 0.5	5	X 0.4	4	X 0.2	3	X 0.1	 <table border="1"> <tr><td>6</td><td>X 0.5</td></tr> <tr><td>5</td><td>X 0.4</td></tr> <tr><td>4</td><td>X 0.2</td></tr> <tr><td>3</td><td>X 0.1</td></tr> </table>	6	X 0.5	5	X 0.4	4	X 0.2	3	X 0.1												
6	X 0.5																												
5	X 0.4																												
4	X 0.2																												
3	X 0.1																												
6	X 0.5																												
5	X 0.4																												
4	X 0.2																												
3	X 0.1																												
 <table border="1"> <tr><td>6</td><td>X 0.5</td></tr> <tr><td>5</td><td>X 0.4</td></tr> <tr><td>4</td><td>X 0.2</td></tr> <tr><td>3</td><td>X 0.1</td></tr> </table>	6	X 0.5	5	X 0.4	4	X 0.2	3	X 0.1	 <table border="1"> <tr><td>6</td><td>X 0.5</td></tr> <tr><td>5</td><td>X 0.4</td></tr> <tr><td>4</td><td>X 0.2</td></tr> <tr><td>3</td><td>X 0.1</td></tr> </table>	6	X 0.5	5	X 0.4	4	X 0.2	3	X 0.1												
6	X 0.5																												
5	X 0.4																												
4	X 0.2																												
3	X 0.1																												
6	X 0.5																												
5	X 0.4																												
4	X 0.2																												
3	X 0.1																												

Likme tiek noteikta, izmantojot atlasītāju <b>LEVEL</b> .
Monētas vērtība tiek noteikta, izmantojot atlasītāju <b>COIN VALUE</b> .
<b>COINS</b> norāda likmei pieejamo monētu daudzumu.
<b>AUTOPLAY</b> spēlē automātiski izvēlētajam raundu skaitam.
<b>MAX BET</b> spēlē likmes augstākajā līmenī un ar esošo monētu vērtību. Spēlējot zemākā līmenī, jānoklikšķina uz <b>MAX BET</b> divas reizes, lai spēlētu raundu izvēlētajā līmenī.

## IZMAKSU LĪNIJAS

0 JUMBO ROWS	20
1 JUMBO ROW	25
2 JUMBO ROWS	30
3 JUMBO ROWS	40

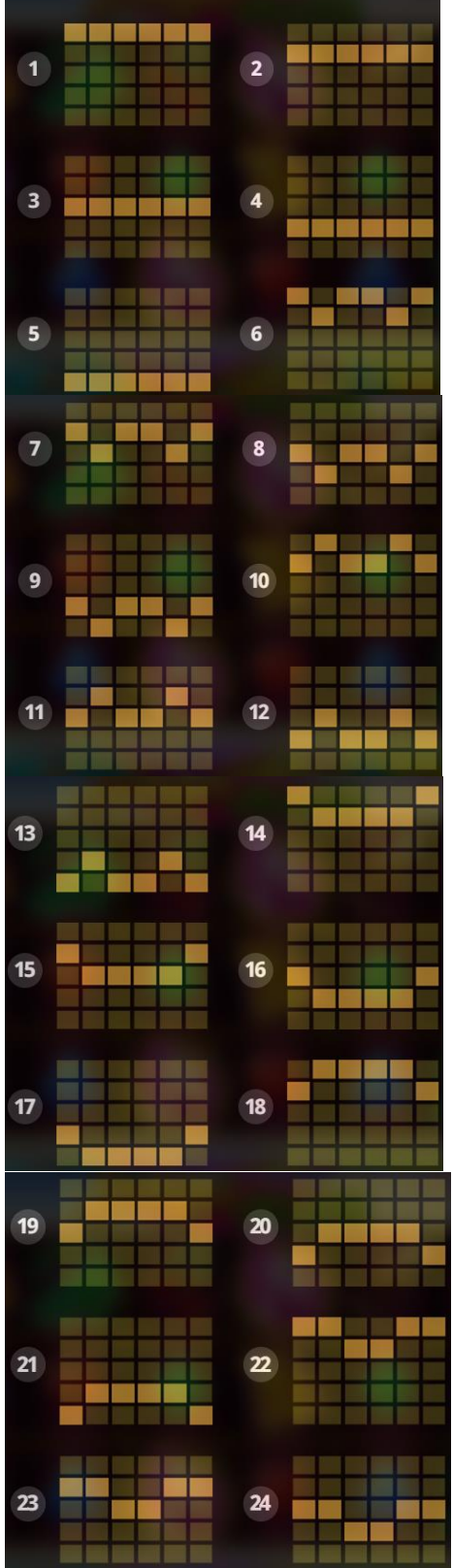


# 1 JUMBO ROW (6 x 4)

The image displays a sequence of 25 numbered panels, each containing a 6x4 grid of colored squares. The panels are arranged in a grid: the first three rows have two panels each, and the last row has one centered panel. The colors in the grids vary across panels, showing a progression of patterns. The colors used include yellow, green, blue, and orange.

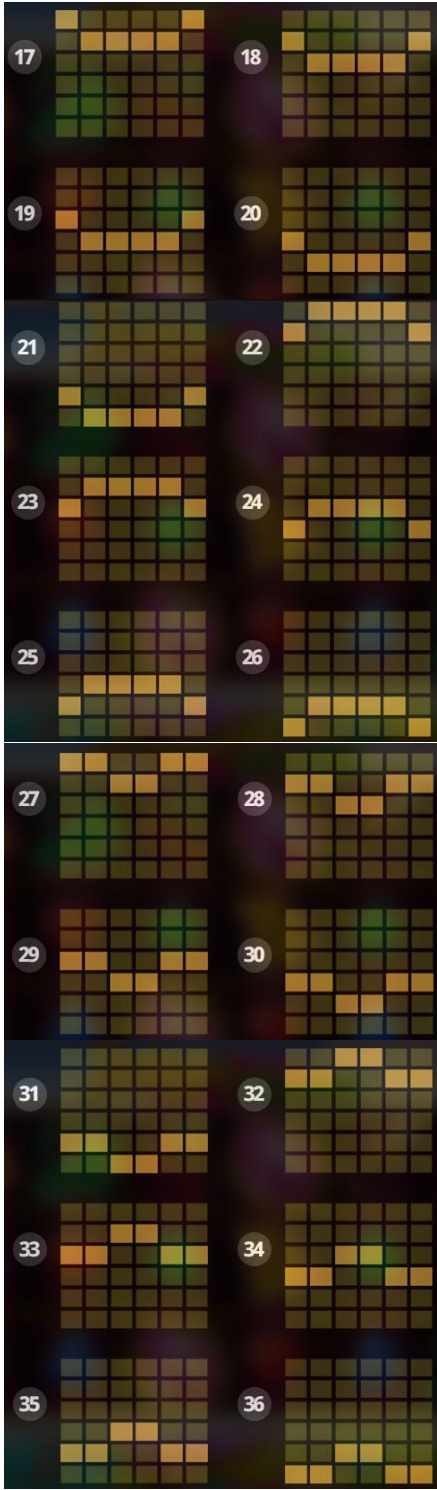
1	2
3	4
5	6
7	8
9	10
11	12
13	14
15	16
17	18
19	20
21	22
23	24
25	

2 JUMBO ROWS (6 x 5)

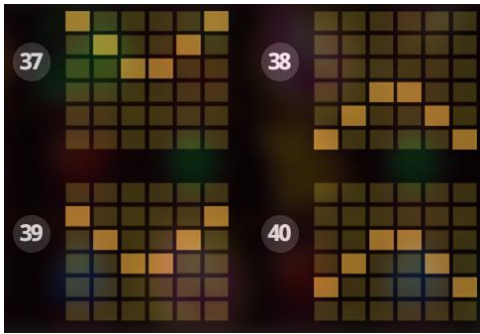












**7. Kārtība, kādā notiek pieteikšanās uz laimestu un kādā to izsniedz:**

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:**

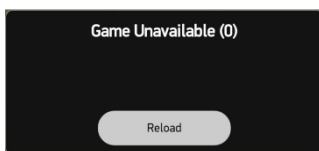
Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti vienas darba dienas laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos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

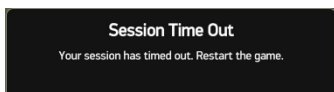
Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju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

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

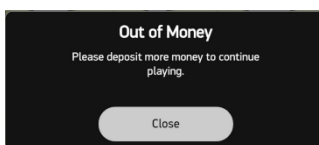
Ja spēlētājs mēģina piekļūt spēlei izmantojot nederīgu sesiju (piemēram, neaktivitātes vai sistēmas restartēšanas laikā), spēlē tiek rādīts ziņojums parkļūdu. Tad spēlētājs var ielogoties vēlreiz un sākt spēlēt. Spēle tiek vienmēr saglabāta tādēļ spēlētājs var atsākt spēli tieši tur, kur beidza. HTTP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

30.03.2022.