

# JVL

# Siberian LYNX

Spēles versija 1.0.0

Spēles noteikumi



## SPĒLES APRAKSTS

Siberian Lynx ir spēļu automāts ar laukumu 5x4 un 1024 iespējām laimēt, kā arī ar iespēju uzgriezt Wild simbolus uz 2. un 4. spoles un bezmaksas griezieniem ar Wild reizinātājiem, kas var palielināt laimēto summu līdz pat 15x reizēm.

Laimestu veido laimestu tabulā norādītā summa un likmes līmenis.

Iespēja laimēt (RTP) 88.04%, 95.99%

## Spēles noteikumi

- Likme tiek iestatīta, izmantojot KOPĒJĀS LIKMES selektoru.
- AUTOMĀTISKĀ SPĒLE automātiski izspēlē spēli noteikto raundu skaitu.
- Likmes līmeni veido kopējās likmes vērtība, kas ir dalīta ar 40.
- Rindu laimesti tiek reizināti ar pašreizējo likmes līmeni.
- Visi rindu laimesti tiek aprēķināti no kreisās uz labo pusi jebkurās blakus esošo spoļu pozīcijās, sākot no tālākās kreisās spoles.
- Tiek izmaksāts tikai lielākais attiecīgā veida laimests uz vienas rindas.
- Scatter laimesti tiek reizināti ar kopējo likmi.
- Scatter laimesti tiek izmaksāti par simboliem jebkurā pozīcijā uz spolēm.
- Scatter laimesti tiek izmaksāti papildus rindu laimestiem.
- Tiek izmaksāts tikai lielākais Scatter laimests.




## WILD



ir Wild simbols, kas aizstāj visus citus simbolus.

Ir iespējams uzgriezt tikai uz 2. un 4. spoles.

## SCATTER IZMAKSĀ

- 5  IZMAKSĀ 50x LIKMI + BONUSU
- 4  IZMAKSĀ 20x LIKMI + BONUSU
- 3  IZMAKSĀ 5x LIKMI + BONUSU

Izmaksā laimestu jebkurā pozīcijā uz blakus esošajām spolēm, sākot no tālākās kreisās spoles.

## BEZMAKSAS GRIEZIENU BONUSS

3 vai vairāk izkļiedētie ZIEDA simboli piešķir 12 bezmaksas griezienus un tos ir iespējams uzgriezt jebkurā pozīcijā uz blakus esošajām spolēm, sākot no kreisās tālākās spoles.

Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti tādā pašā likmes līmenī kā pamatspēle.

Ja bezmaksas griezienu laikā uz 2. spoles tiek uzgriezts aizstājošais MEŽA+3X simbols, tas reizina gūto laimestu 3X, bet, ja uz 4. spoles tiek uzgriezts aizstājošais MEŽA+5X simbols, tas reizina laimestu 5X. Ja aizstājošie MEŽA simboli tiek uzgriezti uz 2. un 4. spoles, iegūtais laimests tiek reizināts 15X.

Ja jebkura bezmaksas griezienu laikā uz spolēm tiek uzgriezts viens vai vairāki MEŽA simboli, bet laimesta kombinācija netiek izveidota, spoles, uz kurām ir uzgriezti MEŽA simboli, paliks uz vietas, bet pārējās spoles griezīsies vēl vienu reizi un šī griezienu rezultātā gūtie laimesti tiks izmaksāti kā ierasts.

3 vai vairāk izkļiedētie ZIEDA simboli piešķir 12 papildu bezmaksas griezienus un tos ir iespējams uzgriezt jebkurā pozīcijā uz blakus esošajām spolēm, sākot no kreisās tālākās spoles.

## SPĒLES FUNKCIJAS

---

	<b>POGA GRIEZT</b> Noklikšķiniet, lai sāktu spēles raundu ar pašreizējo likmi.
	<b>POGA GRIEZT (GRIEZIENA LAIKĀ)</b> Noklikšķiniet, lai apturētu spoļu griezienu animāciju vai laimestu animācijas. Šī poga neaptur automātisko spēli.
	<b>POGA GRIEZT (AUTOMĀTISKĀS SPĒLES LAIKĀ)</b> Skaitlis norāda atlikušos automātiskās spēles griezienu skaitu.
	<b>POGA AUTOMĀTISKĀ SPĒLE</b> Noklikšķiniet, lai atvērtu automātiskās spēles uznirstošo izvēlni.
	<b>POGA AUTOMĀTISKĀ SPĒLE (AUTOMĀTISKĀS SPĒLES LAIKĀ)</b> Noklikšķiniet, lai apturētu automātisko spēli.
	<b>INFORMĀCIJAS POGA</b> Noklikšķiniet, lai atvērtu maksājumu tabulu un spēles noteikumus.
	<b>IZVĒLNES POGA</b> Noklikšķiniet, lai atvērtu iestatījumus.
	<b>AUDIO POGA</b> Noklikšķiniet, lai iestatītu skaļuma līmeni.
	<b>KOPĒJĀ LIKME</b> Noklikšķiniet uz "+" vai "-", lai mainītu likmes līmeni.
	<b>LAIMESTS</b> Rāda pašreizējā laimesta summu monētās.
	<b>BILANCE</b> Rāda bilances vērtību monētās.

# UZNIRSTOŠĀS IZVĒLNES

## AUTOMĀTISKĀ SPĒLE

Automātiskās spēles uznirstošā izvēlne ļauj spēlētājam atlasīt automātiskās spēles griezienu skaitu ar pašreizējo kopējo likmi. Lai to izdarītu, spēlētājam ir jāiestata vēlamais spēļu skaits. Pēc tam spēlētājam ir jāiestata zaudējumu limits (jābūt lielākam par 9) un jānoklikšķina uz pogas SĀKT, lai apstiprinātu iestatījumus. Pēc tam izvēlne tiek paslēpta un spēlētājs tiek atgriezts galvenās spēles ekrānā ar iespējotu automātiskās spēles funkciju.

Spēlētājs var iestatīt papildu nosacījumus automātiskās spēles apturēšanai. Tai skaitā:

- Apturēt automātisko spēli, kad tiek iegūts laimests ar spēlētāja norādīto vērtību.
- Apturēt automātisko spēli, ja bilance pieaug par spēlētāja norādīto summu.
- Apturēt automātisko spēli, ja tiek sākti bezmaksas griezieni.

Piezīme: Ja savienojums tiek pārtraukts spēles laikā, atverot spēli no jauna, visi automātiskās spēles iestatījumi tiek atiestatīti kā noklusējuma iestatījumi.

## SPĒLES IESTATĪJUMI

### SKAĻUMS

Noklikšķiniet, lai ieslēgtu/izslēgtu skaņu.

### IEVADEKRĀNS

Noklikšķiniet, lai ieslēgtu vai izslēgtu ievadekrāna parādīšanu spēles palaišanas brīdī.

### GRIEZT AR ATSTARPES TAUSTIŅU

Noklikšķiniet, lai ieslēgtu vai izslēgtu spēļu veikt griezienus ar atstarpes taustiņu.

### ĀTRAIS GRIEZIENS

Noklikšķiniet, lai pārslēgtu. Pēc atlasīšanas spoles griešanās tiek apturēta tik ātri, cik iespējams.

### FONA MŪZIKA

Noklikšķiniet, lai ieslēgtu vai izslēgtu fona mūziku pamatspēles laikā.

## **NORMATĪVĀ UN PAPILDU INFORMĀCIJA**

### **LAIKS**

Spēles klientā vienmēr tiek rādīts pašreizējais laiks. Dati par laiku tiek iegūti no lietotāja datora vai ierīces sistēmas pulksteņa.

### **PAPILDINFORMĀCIJA**

Tālāk aprakstītie procesi var būt atkarīgi no attiecīgās spēļu vietnes noteikumiem un nosacījumiem.

- Nepabeigto spēles raundu pārvaldības process.
- Laiks, pēc kura automātiski tiek izbeigtas neaktīvās spēļu sesijas.

200,000.00 ir vienas spēles maksimālā laimesta summa. Ja maksimālā laimesta summa tiek sasniegta spēles laikā, spēle tiks izbeigta un laimests tiks izmaksāts spēlētājam.

Spēles tehniskā aprīkojuma/programmatūras darbības traucējumu rezultātā visas attiecīgās spēles likmes un laimesti tiek atzīti par nederīgiem, bet visas traucējumu skartās likmes tiks atmaksātas.