

# JVL



Spēles versija b9.1.0.1

## SPĒLES NOTEIKUMI




## SPĒLES APRAKSTS


Seville ir spēļu automāts ar 5x3 laukumu un 30 fiksētām laimestu rindām, kā arī simbolu kraušanas un bezmaksas griezienu funkcijām ar papildu wild simboli uz spolēm.

Laimestu veido laimestu tabulā norādītā summa un likmes līmenis.

Iespēja laimēt (RTP) 88.02%, 94.02%, 96.03%

	5	1000
	4	100
	3	50
	2	5

	5	500
	4	100
	3	20
	2	2

	5	250
	4	50
	3	15


	5	200
	4	40
	3	10


	5	125
	4	25
	3	5

	5	125
	4	20
	3	5

	5	100
	4	20
	3	5

	5	100
	4	20
	3	5

	5	100
	4	15
	3	5

	5	100
	4	15
	3	5

## SPĒLES NOTEIKUMI

- Likme tiek iestatīta, izmantojot KOPĒJĀS LIKMES selektoru.
- AUTOMĀTISKĀ SPĒLE automātiski izspēlē spēli noteikto raundu skaitu.
- Pamatspēles laikā tiek izmantoti 11 spoļu komplekti, un katrā no tiem uz spolēm ir atbilstoši sakrautie simboli. Katram komplektam ir unikāls sakrautais simbols:



- Pirms katras pamatspēles nejaušā veidā tiek atlasīts viens spoļu komplekts konkrētajai spēlei.
- Likmes līmeni veido kopējās likmes vērtība, kas ir dalīta ar 30.
- LĪNIJAS laimesti tiek reizināti ar pašreizējo likmes līmeni.
- Visi rindu laimesti tiek aprēķināti no kreisās uz labo pusi uz jebkurām blakus esošajām spolēm, sākot no tālākās kreisās spoles.
- Katrā rindā tiek izmaksāts tikai lielākais laimests.
- Katrā rindā tiek izmaksāts tikai viens laimests.
- Laimesti dažādās izmaksas līnijās tiek pievienoti griezienu beigās.
- Scatter laimesti tiek reizināti ar kopējo likmi.
- Scatter laimesti tiek izmaksāti par simboliem jebkurā pozīcijā uz spolēm.
- Scatter laimesti tiek izmaksāti papildus līniju laimestiem.
- Tiek izmaksāts tikai lielākais Scatter laimests.

## SCATTER IZMAKSĀ



= EMBLĒMA

5 EMBLĒMA izmaksā LIKMI 100x APMĒRĀ + piešķir 25 BEZMAKSAS GRIEZIENUS.

4 EMBLĒMA izmaksā LIKMI 10x APMĒRĀ + piešķir 15 BEZMAKSAS GRIEZIENUS.

3 EMBLĒMA izmaksā LIKMI 3x APMĒRĀ + piešķir 10 BEZMAKSAS GRIEZIENUS.

Piešķir laimestu par jebkuru pozīciju uz spolēm.

## ĪPAŠIE SIMBOLI



= BULLIS



= EMBLĒMA

BULLIS simbols aizstāj visus simbolus, izņemot EMBLĒMA simbolu, lai izveidotu laimesta kombināciju.

BULLIS var uzgriezt tikai uz 2., 3., 4. un 5. spoles.

## BEZMAKSAS GRIEZIENU BONUSS

3, 4, vai 5 EMBLĒMA simboli var tikt uzgriezt jebkurā pozīcijā uz spolēm un piešķir 10, 15, vai 25 bezmaksas griezienus.

Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti, izmantojot tādas pašas rindas un likmes uz rindu līmeni kā pamatspēlē.

Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti uz spolēm, kas atšķiras no pamatspēles spolēm.

Papildu BULLIS simboli parādās uz 2., 3., 4. un 5. spoles bezmaksas griezienu laikā.

Bezmaksas griezienu laikā 3, 4, vai 5 EMBLĒMA simboli var tikt uzgriezt jebkurā pozīcijā uz spolēm un piešķir 10, 15, vai 25 bezmaksas griezienus.

Bezmaksas griezienu laikā spoles tiek atlasītas saskaņā ar pamatspēles noteikumiem.

## 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.

#### GRIEZT AR ATSTARPES TAUSTIŅU

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

#### ĀTRAIS GRIEZIENS

Noklikšķiniet, lai pārslēgtu. Pēc atlasīšanas spole 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.