



Azartspēļu organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruna numurs:

SIA "NIKS"

Reģ. Nr. 40003029864

Adrese: Tērbatas iela 73, LV-1001, Rīga, Latvija Tel : (+371) 60000069

Spēles nosaukums un veids:

Spēles nosaukums	Jellyfish Flow Ultra
Spēles veids	Interaktīvās Spēļu automātu spēles (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros un mobilās ierīcēs)
Spoles veids	Kustīgās spoles
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukums	HABANERO SYSTEMS B.V

Kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē:

1. Dalībniekam ir jābūt reģistrētam SPELET.LV
2. Dalībniekam jāpieslēdzas savam SPELET.LV spēles kontam.
3. Lai sāktu spēli, dalībnieka spēles kontā ir jābūt summai vismaz vienas minimālas likmes apmērā.

Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.15 EUR

Maksimālā likme 150,00 EUR

JELLYFISH FLOW ULTRA PALĪDZĪBA

- Spēlētāja izvēlēta valūta ir **EUR**, kas tiek apzīmēta ar **€**.
- Spēlētājs spēlē ar īstu naudu.
- Monētas iespējams izvēlēties kā **[OPERATOR CONFIGURABLE]**
- Kombinācijas ir fiksētas **27 - 823,543** ar fiksētu kopēju likmi monētās - **15**.
- Likmes līmeni iespējams izvēlēties kā **[OPERATOR CONFIGURABLE]**.
- Kopējā likme spēlētāja valūtā ir kopējā likme monētās, kas sareizināta ar monētu nominālu.
- Visas laimējušās kombinācijas un izmaksas tiek noteiktas saskaņā ar **LAIMESTU TABULA**.
- Monētu izmaksu summas **LAIMESTU TABULA** ir aprēķinātas, izmantojot likmes 1. līmeni.
- Jebkurš kombinācijas laimests monētās ir **LAIMESTU TABULA** attēlotā vērtība, kas sareizināta ar likmes līmeni.
- Jebkurš laimests valūtā ir vienāds ar laimestu monētās, kas sareizināts ar monētu nominālu.
- Lai pārslēgtos starp valūtas un monētu attēlošanas režīmiem, **SPĒLES INTERFEISĀ** noklikšķiniet **VEIKT LIKMI** vai **KONTA ATLIKUMS**.
RTP 94.07%

• MONĒTU REŽĪMS

- Monētu izmaksu summas **LAIMESTU TABULA** ir aprēķinātas, izmantojot likmes 1. līmeni.
- Jebkurš kombinācijas laimests monētās ir **LAIMESTU TABULA** attēlotā vērtība, kas sareizināta ar likmes līmeni.
- Jebkurš laimests valūtā ir vienāds ar laimestu monētās, kas sareizināts ar monētu nominālu.

• VALŪTAS REŽĪMS

- Izmaksu summas **LAIMESTU TABULA** ir attēlotas spēlētāja valūtā kā laimesta vērtība, kas aprēķināta pamatojoties uz izvēlēto likmi.
- Visi citi spēles noteikumi ir attēloti **LAIMESTU TABULA**.
- Jebkādu darbības traucējumu gadījumā, visas spēles likmes un izmaksas tiek anulētas.
- Gadījumā, ja klienta displejā redzami rezultāti atšķiras no servera rezultātiem, kas attēloti spēļu vēsturē, servera rezultāti tiek uzskatīti par pareiziem.

SPĒLES INTERFEISS

ATLIKUMS	Pašreizējā valūta ir spēlētāja valūta.
MONĒTAS	Konta atlikums sadalīts pēc izvēlētajiem monētu nomināliem.
LIKME	Kopējā likme monētās.
LIKME (ziņojumu panelis)	Kopējā likme spēlētāja valūtā.
LAIMĒ (ziņojumu panelis)	Kopējais laimests spēlētāja valūtā, ieskaitot funkcijas laimestus, kas gūti aktīvajā spēlē.
MONĒTA	Palielināt/samazināt monētu nominālu (ja aktīvs).
LIKMES LĪMENIS	Palielināt/samazināt likmes līmeni (ja aktīvs).
NR.	Pašreizējās spēles numurs.



Apskatīt Laimestu tabula.



Sāk jaunu spēli ar noteikto monētu nominālu, likmes līmeni un izvēlētajām līnijām vai kombinācijām.
Lai grieztu spoles, var izmantot atstarpes taustiņu.



Spēles laikā šo pogu iespējams izmantot kā izlaišanas pogu (ja aktīva).



Aptur spoles (ja aktīvas).
Lai apturētu spoles, var izmantot atstarpes taustiņu.



MAKS. LIKME
Nosaka līnijas un likmes līmeni uz atbilstošām maksimālajām vērtībām, ja tādas jau nav iepriekš noteiktas.
Sāk jaunu spēli ar noteikto monētu nominālu un maksimālo līniju skaitu un maksimālo likmju līmeni.



AUTOIZSPĒLE (ja piemērojams)
Parāda Autoizspēle iespējas.
Var tikt izmantots, lai apturētu Autoizspēle funkciju, kad tā ir aktīva.



Aktivizē vai atslēdz pilnekrāna režīmu (ja redzams).
Pieejams spēles laikā.



Ieslēdz vai izslēdz skaņu.
Pieejams spēles laikā.



Aktivizē vai atslēdz lielāku spēles ātrumu.
Pieejams spēles laikā.



Parāda Spēles izvēlni.
Pieejams spēles laikā.

AUTOIZSPĒLE

Griezību skaits	Izvēlas veicamo griezienu skaitu.
Ja atlikums samazinās par	Aptur Autoizspēle funkciju, ja jūsu konta atlikums samazinās līdz jūsu noteiktai summai.
Ja viens laimests pārsniedz	Aptur Autoizspēle funkciju, ja viens atsevišķs laimests pārsniedz jūsu noteiktu summu.

SPĒLES IZVĒLNE

Kā spēlēt	Skatīt spēles papildu palīdzību (šajā ekrānā).
-----------	--

SPĒLES IESTATĪJUMI

Ātrā spēle	Aktivizē vai atslēdz lielāku spēles ātrumu.
Skaļums	Regulē galvenās skaņas skaļumu.

SAVIEŅOJUMA PĀRTRAUKUMA POLITIKA

Interneta sakaru problēmas var izraisīt savienojuma pārtraukumus.
Programmatūra ir veidota tā, lai pasargātu spēlētāju no nepamatotiem zaudējumiem, vienlaicīgi novēršot tīša savienojuma pārtraukuma un sistēmas ļaunprātīgas izmantošanas iespēju.
Zemāk esošajās sadaļās varat apskatīt konkrētas savienojuma pārtraukuma politikas.

JELLYFISH FLOW ULTRA SAVIEŅOJUMA PĀRTRAUKUMA POLITIKA

- Ja pirms jaunas spēles sākšanas notiek savienojuma pārtraukums, no spēlētāja konta netiks noņemti naudas līdzekļi.
- Ja savienojuma pārtraukums notiek pēc tam, kad ir veiktas likmes un nospiesta poga "Griezt": Ja spēles
 - pabeigšanai nav jāveic nekādas citas darbības, rezultātu noteiks serveris.
Spēle neparādīs rezultātu.
Rezultātus, pēc to noteikšanas, iespējams aplūkot detalizētā spēlētāja spēļu vēsturē. Riska funkcija (ja aktivizēta) šai spēlei nebūs pieejama.
 - Ja jums ir jāveic papildu darbības, lai pabeigtu spēli, spēle neparādīs rezultātus līdz brīdim, kad jūs atkārtoti atvērsiet spēli.
Spēle atsāksies no pēdējās pozīcijas kā to būs noteicis serveris.

Ja pēc 60 dienām spēle netiks pabeigta, tā tiks slēgta un jebkādi turpmākie laimesti tiks anulēti.

WILD SIMBOLS



7 250
6 120
5 70
4 50
3 30

-  simbols aizstāj jebkuru citu simbolu.

AUGSTU LAIMESTU SIMBOLI



7 250
6 120
5 70
4 50
3 30



7 120
6 90
5 50
4 12
3 7

ZEMU LAIMESTU SIMBOLI



7 90
6 60
5 40
4 7
3 5



7 50
6 40
5 25
4 5
3 3

SPĒLE

- Sākotnējā spoļu konfigurācija ir **3X3 (27 LAIMESTU LĪNIJAS)**, un tā var tikt paplašināta līdz **7X7 (823,543 LAIMESTU LĪNIJAS)**
- Spoles tiek paplašinātas uz augšu vai pa labi par **1** simbolu par katru uz ekrāna redzamo  , līdz tās

apstājas.

- Visi  pielīp pie spolēm un tiek pārvirzīti uz augšu par **1** simbolu, līdz spoles apstājas.
- Ja nav brīvas pozīcijas, kur pārvietot , tas tiek noņemts no spolēm.
- Ja visi  ir noņemti no spolēm, nākamajā griezienā tiek atjaunota **3X3** konfigurācija.

ULTRA

- **ULTRA** griezienu laikā spēlētājam biežāk trāpās **ULTRALIELS LAIMESTS!**, taču kopumā spēlētājs laimē retāk.
- "**JELLYFISH FLOW ULTRA**" laikā pieaug vidējais izspēlēto līniju skaits.

CITI NOTEIKUMI

- Spēlējiet ar **27 - 823,543** fiksētām kombinācijām, maksājot **15** monētas
- Kombināciju laimestus izmaksā par secīgiem simboliem no kreisās uz labo pusi.
- Dažādu kombināciju laimesti tiek saskaitīti.
- Līniju laimestus sareizina ar likmes līmeni.
- Tikai garākā laimējusī kombinācija katrā laimestu kombinācijā.

- Spoļu konfigurācija un  pozīcijas tiek saglabātas katram likmes
- variantam. Likmes konfigurāciju veido atlasīto monētu un likmeslīmeņa kombinācija.

Kārtība, kādā notiek pieteikšanās uz laimestu un kādā to izsniedz Laimests tiek automātiski ieskaitīts klienta SPELET.LV kontā Termins, līdz kuram azartspēles dalībnieks var pieteikties uz laimestu Laimestus, kas nepārsniedz 720 EUR izmaksā nekavējoties pēc izmaksas pieprasījuma. Laimestus no 720 EUR līdz 14300 EUR izmaksā 24 stundu laikā. Laimestus, kuri pārsniedz 14300 EUR, izmaksā ne vēlāk kā 30 dienu laikā un ne vairāk kā divos maksājumos.

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 SIA „NIKS”, Tērbatas iela 73, Rīgā, LV-1001, norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi.

Tāpat iespējams sazināties, atverot klientu atbalsta čatu mājāslapā vai rakstot uz support@spelet.lv epasta adresi. 15 dienu laikā SIA „NIKS” izskata pretenziju un sniedz rakstveida atbildi. Cita informācija, kuru azartspēles organizētājs uzskata par nepieciešamu.