

1. Azartspēles organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruna numurs

SIA "BALTENT"

Reģ. Nr. 40203068277

Krišjāņa Valdemāra iela 33-6

LV-1010, Rīga, Latvija

Tel: 27775559

2. Spēles nosaukums un veids

Big Bass Christmas Bash

Spēļu Automātu spēle

Ražotājs: Pragmatic Play Ltd.

3. Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.20 EUR

Maksimālā likme 50.00 EUR

4. Kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē

Interneta vietnē www.spins.lv nospiežot ikonu "Visas spēles" spēlētājs nokļūst lapā, kur spēle tiek palaista, nospiežot spēles ikonu "Big Bass Christmas Bash".

5. Spēles norise un simboli

Laimestu maksā par simboliem no kreisās puses uz labo, sākot no kreisās malas uz blakus esošām spēlēm.



5 - 2000
4 - 200
3 - 50
2 - 5



5 - 1000
4 - 150
3 - 30



5 - 500
4 - 100
3 - 20



5 - 500
4 - 100
3 - 20



5 - 200
4 - 50
3 - 10



5 - 100
4 - 25
3 - 2



5 - 100
4 - 25
3 - 2



5 - 50
4 - 10
3 - 2



5 - 50
4 - 10
3 - 2



5 - 50
4 - 10
3 - 2

Šis ir zvejnieka WILD simbols.



Tas parādās uz visām spēlēm
BEZMAKSAS GRIEZIENU
raunda laikā.
Tas aizstāj visus simbolus
izņemot SCATTER simbolu.



Šis ir SCATTER simbols.
Tas parādās uz visām spēlēm.

Naudas simbols



Arī zivs simboli ir NAUDAS simboli. Katra griezienu laikā zivij tiek piešķirta nejauša vērtība, kuru ir iespējams iegūt BEZMAKSAS GRIEZIENU papildspēles laikā. Iespējamās vērtības ir: 2x, 5x, 10x, 15x, 20x, 25x, 50x, 100x, 200x, 500x, 1666x, 2500x vai 5000x kopējā likme.

6. Bezriskā griezienu noteikumi

Uzgriez 3 vai vairāk SCATTER simbolus, lai uzsāktu BEZMAKSAS GRIEZIENU papildspēli.

5x SCATTER simboli piešķir 20 bezmaksas griezienus.

4x SCATTER simboli piešķir 15 bezmaksas griezienus.

3x SCATTER simboli piešķir 10 bezmaksas griezienus.

Pamatspēles laikā, katru reizi, kad 2 SCATTER simboli tiek uzgriezti bez trešā, pastāv iespēja, ka trešais simbols parādīsies uz ekrāna nejaušas papildspēles rezultātā:

- Nejauši, ja SCATTER simbols uz ekrāna var pāriet par vienu pozīciju zemāk, nepametot spoļu zonu, tiek aktivizēts atkārtotais grieziens, kura laikā spoles ar SCATTER simboliem pāriet par vienu pozīciju uz leju, bet spoles bez SCATTER simboliem tiek grieztas atkārtoti.

- Nejaušā kārtā āķis var pavilkt uz augšu vienu no spolēm, lai atklātu citu SCATTER simbolu.

Pirms raunda sākumā nejauši tiek izvēlēti 0 līdz 5 modifikatori, kas tiek piemēroti nākamajam raundam:

- VAIRĀK ZIVJU - Vairāk zivju simbolu atrodas uz spolēm nākamā bezmaksas griezienu raunda laikā

- VAIRĀK ZVEJNIEKU - Vairāk WILD simbolu atrodas uz spolēm nākamā bezmaksas griezienu raunda laikā

- VAIRĀK DINAMĪTU, ĀĶU UN RAĶEŠŠĀVĒJU - Raunda laikā pieaug iespēja uzgriezt dinamītu, āķa vai raķešmetēja papildspēli.

-

SĀKT NO 2. LĪMEŅA - Raunds sākas no 2. līmeņa progresīvās papildspēles ietvaros.

- +2 GRIEZIENI - Nākamais raunds sākas ar 2 papildu bezmaksas griezieniem no sākumā un vēl 2 papildu griezieni tiek pievienoti katram atkārtojumam.

BEZMAKSAS GRIEZIENU papildspēles laikā katrs WILD simbols apkopo arī visu uz ekrāna redzamo NAUDAS simbolu vērtības. Visi papildspēles laikā uzgriezti WILD simboli tiek krāti līdz raunda beigām. Katrs 4. sakrātais WILD simbols uzsāk papildspēli atkārtoti, piešķirot 10 papildu bezmaksas griezienus un NAUDAS simbolu reizinātājs pieaug 2x otrajā līmenī, 3x trešajā līmenī un 10x ceturtajā līmenī.

Atkārtotie griezieni tiek izspēlēti pēc tam, kad beidzas pirmo bezmaksas griezienu partija. Reizinātājs tiek piemērots atkārtoti iegūtajiem griezieniem. Pēc ceturta līmeņa

papildspēli atkārtot vairs nav iespējams. Nejauši, kad uz ekrāna ir zvejnieka simboli, bet nav zivju, bezmaksas griezienu beigās, zivs NAUDAS simboli var parādīties nejaušās pozīcijās dinamīta griezienu papildspēles rezultātā.

Nejauši, kad uz ekrāna ir zivju simboli, bet nav zvejnieka, bezmaksas griezienu beigās parādīsies āķis, kas vilks uz augšu nejauši izvēlētu spoli, lai uz ekrāna būtu zvejnieka simboli.


Nejaušā veidā, kad uz ekrāna ir zvejnieka simboli, bet zivju nav, bezmaksas griezienu beigās var parādīties raķešmetēja animācija, kas mainīs visus uz ekrāna redzamos simbolus uz citiem simboliem, izņemot zvejnieka simbolu. Papildspēles laikā tiek izmantotas īpašās spoles.

7. Spēles RTP


Teorētiskais šīs spēles RTP ir 94.60% Spēles RTP ar "SĀKUMA LIKMI" ir 94.60% Spēles RTP, izmantojot "PIRKT BEZMAKSAS GRIEZIENUS" ir 94.60%

Darbības traucējumi anulē visas izmaksas un spēles.



8. Spēles galvenie iestatījumi

 atver izvēlni ar iestatījumiem, kas ietekmē veidu, kā spēle tiek spēlēta.



 atver informācijas lapu

Ar apzīmējumiem KREDĪTS un LIKME ir norādīta pašreizējā bilance un pašreizējā kopējā likme. Noklikšķiniet uz apzīmējumiem, lai pārslēgtos starp monētu skatu un naudas skatu.

 un  palielina vai samazina pašreizējo likmi un atver likmes izvēlni, kur jūs varat mainīt likmes vērtību. sāk spēli

 AUTOMĀTISKĀ SPĒLEŠANA  atver automātiskās spēlēšanas izvēlni

ĀTRĀ GRIEŠANA - izvēlieties iestatījumu Ātrā griešana, lai spēles spoles sāktu griezties automātiski un apstātos uzreiz pēc atlaišanas


IEVADA EKRĀNS – ieslēdz un izslēdz ievada ekrānu



FONA MŪZIKA – ieslēdz un izslēdz apkārtējo skaņu un mūziku spēlē SKAŅAS

EFEKTI – ieslēdz un izslēdz spēles skaņu efektus

SPĒLES VĒSTURE – atver spēles vēstures lapu

 un  ļauj pārslēgties starp informācijas lapām

 aizver informācijas ekrānu

Likmes izvēlne parāda spēlē pieejamo likmes reizinātāju, un pašreizējo kopējo likmi gan monētās, gan naudā. Izmantojiet pogas  un  laukos LIKME un MONĒTAS VĒRTĪBA, lai mainītu šīs vērtības. Maksimālā laimesta summa ir ierobežota ar likmi 5000x apmērā. Ja raunda kopējais laimests sasniedz likmes vērtību 5000x apmērā, raunds beidzas.

nekavējoties, tiek piešķirts maksimālais laimests un visas atlikušās papildspēles tiek izbeigtas. Noklikšķiniet uz pogām, ar kurām norādīts iespējamais automātisko griezienu skaits, lai sāktu automātisko spēlēšanu. Opcija IZLAIST EKRĀNUS pēc ļauj pēc neilga brīža automātiski izlaist ievada un beigu ekrānus.

9. Kārtība, kādā notiek pieteikšanās uz laimestu un kādā to izsniedz

Laimests tiek automātiski ieskaitīts klienta Spins.lv kontā. Izmaksā tos laimestus, kas ir laimēti saskaņā ar tiešsaistes spēlē esošajiem spēles noteikumiem un laimējošo kombināciju tabulu.

10. Termins, līdz kuram azartspēles dalībnieks var pieteikties uz laimestu

Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti no 720 euro līdz 14300 euro tiek izmaksāti 24 stundu laikā. Laimesti, kuri pārsniedz 14300 euro tiek izmaksāti ne vēlāk kā 30 dienu laikā un ne vairāk, ka divos maksājumos, pirmais no kuriem sastāda 30% no laimesta summas un tiek izmaksāts ne vēlāk 15 dienu laikā, bet otrs, kurš sastāda 70% no laimesta summas ne vēlāk, ka 30 dienu laikā.

11. Kur dalībnieks var vērsties pretenziju gadījumā, kā arī pretenziju izskatīšanas kārtība

Sūdzības un pretenzijas pieņem tikai rakstiskā veidā, 15 dienu laikā pēc spēles sesijas beigām Kompānijas administrācijā pēc adreses: Rīga, Krišjāņa Valdemāra iela 33-6, LV-1010. Tāpat iespējams sazināties, atverot klientu atbalsta čatu mājāslapā vai rakstot uz support@spins.lv epasta adresi, un parakstot savu vēstuli ar drošu elektronisko parakstu, kas satur laika zīmogu. Sūdzības tiks izskatītas un atbildes tiek sniegtas 10 darba dienu laikā no to saņemšanas brīža.

12. Cita informācija, kuru azartspēles organizētājs uzskata par nepieciešamu.