

1. Azartspēles organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruņa numurs

SIA "BALTENT"
Reģ. Nr. 40203068277
Krišjāņa Valdemāra iela 33-6
LV-1010, Rīga, Latvija
Tel: 27775559

2. Spēles nosaukums un veids

Gargantoonz
Spēļu Automātu spēle
Ražotājs: Play'n GO Malta Ltd.

3. Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.10 EUR
Maksimālā likme 100.00 EUR

4. Kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē

Interneta vietnē www.spins.lv nospiežot ikonu "Kazino" spēlētājs nokļūst lapā <https://www.spins.lv/casino>, kur spēle tiek palaista, nospiežot spēles ikonu "Visas spēles", pēc tam nospiežot spēles ikonu "Gargantoonz".

5. Spēles norise

„Gargantoonz“ ir septiņu ruļļu spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- Kaskādes griezienu funkcija
- "Wild" aizvietotājsimboli un "Quantum Wilds" funkcija
- "Experiment Charger" funkcija
- "Gargantoonz" funkcija

Svarīgi:

- Laimests tiek izmaksāts vismaz no 5 vienādiem horizontāli vai vertikāli blakus esošiem simboliem.
- Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas kombinācijas laimestiem.
- Laimējošo simbolu kombinācijā tiek izmaksāts tikai augstākais laimests.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Spēles noteikumi Vispārējie noteikumi

1. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Kaskādes griezienu funkcijas noteikumi

1. Ja spēles laikā ir izveidojusies laimīgā kombinācija, visi laimējošie simboli tiek novākti no laukuma.

2. Palikušie simboli krīt uz spēles laukumu apakšējo daļu un tukšās pozīcijas tiek aizpildītas no augšas ar jauniem simboliem.
3. Kaskādes griezienu funkcija turpinās līdz nerodas jaunas laimīgās kombinācijas.
4. Visi laimesti par laimīgajām kombinācijām tiek pievienoti spēlētājam pēc kaskādes griezienu beigām.

“Quantum Wilds” funkcija un “Wild” simboli



1. “Wild” simboli aizvieto jebkuru simbolu, lai veidotu laimīgās kombinācijas.
2. Jebkura griezienu laikā, kad uz spēles laukuma nav izveidojusies laimīgā kombinācija, var tikt aktivizēta “Quantum Wilds” funkcija, kas pievieno uz spēles laukumu 4 līdz 8



“Wild” simbolus.

3. Katra griezienā tiek izvēlēts viens simbolu veids, kas tiek izgaismots.
4. Ja izgaismoie simbi izveido laimīgo kombināciju, atbrīvotajās pozīcijās tiek pievienoti 1 vai 2 “Wild” simboli.

“Experiment Charger” funkcijas notiekumi

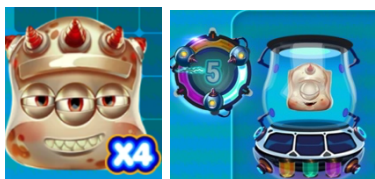


1. Katrs laimējošais simbols viena griezienu ietvaros uzpilda “Experiment Charger” simbolu skaitītāju.
2. Pilns simbolu skaitītājs uzkrājas, kad ir savākti 20 simboli.
3. Kad skaitītājs ir pilns, izlases kārtā tiek izvēlēts eksperiments, kad visas laimējošās kaskādes ir pabeigtas.
4. Ja izvēlētais eksperiments beidzas neveiksmīgi, tiek izvēlēts nākošais, līdz ir pabeigti 3 eksperimenti. Ja beidzoties 3 eksperimentiem, tie bija neveiksmīgi, eksperimentu cikls turpinās.
5. Eksperimenta sākumā, spēļu laukumam tiek pievienoti unikālie “Wild” simboli un “Wild” kas jau atrodas uz lauka, pārvēršas par unikālajiem “Wild” simboliem.
6. Kad eksperiments jau notiek, “Wild” simboli papildina eksperimentu lādētāju ar savu vērtību. Šajā solī 40 simboli uzlādē šo lādētāju.
7. Papildus 40 simboli pārlādē eksperimentu lādētāju un rodas “Gargantoonz” reizinātājs x1.
8. Eksperimentu veidi:
 - **“Gamma Ray Burst”** eksperiments. Tā laikā spēļu laukumam tiek pievienoti no 7 līdz 9 “Wild” simboli. Laimējošie “Wild” simboli saskaita cik simboli ir viņu kombinācijās pirms tā, kā noņemt tos no laukuma. Papildus noņemtie

simboli tiek skaitīti pat ja tie ir vairākkārt laimējošās kombinācijās. Kad simboli tiek saskaitīti, tie pazūd no laukuma un papildina eksperimentu lādi.

- **“Black Hole”** eksperiments. Tā laikā spēļu laukumam tiek pievienoti no 4 līdz 6 “Wild” simboli. Laimējošie “Wild” saskaita simbolus laimējošajā kombinācijā un atstāj tos uz laukuma līdz laimestam. Kad visas laimējošās kaskādes ir beigušās, “Wild” simboli saskaitas horizontāli, vertikāli un diagonāli blakus esošos simbolus un atstāj tos eksperimentu lādei. Simboli, kuri ir pazuduši dēļ “Wild” funkcijas tiek skaitīti tikai vienreiz. Ja 3 vai vairāk “Wild” simboli ir vienā kombinācijā, tie aktivizē šo funkciju nekavējoties, atstājot spēles laukumu un uzlādējot eksperimentu lādi, nepaliekot uz laukuma.
- **“Supernova”** eksperiments. Laimējošie “Wild” saskaita simbolus laimējošajā kombinācijā un atstāj tos uz laukuma, ja ir laimests. Tie kāpj horizontāli vai vertikāli uz katru jaunu kaskādi, ja tas ir iespējams, bet nesaskaroties. Kad visas laimējošās kaskādes ir paveiktas, “Wild” simboli kustas 8 soļus uz jebkuru virzienu, savācot simbolus savā ceļā un uzlādējot eksperimentu lādi ar tiem. Ja 3 vai vairāk “Wild” simboli ir vienā kombinācijā, tie aktivizē šo funkciju nekavējoties, atstājot spēles laukumu un uzlādējot eksperimentu lādi, nepaliekot uz laukuma.

“Gargantoonz” funkcijas notiekumi



1. Katrs veiksmīgi pabeigts eksperiments uzlādē “Gargantoon Charger”. Tā reizinātājs sākas ar x1, taču ar katru uzlādētu eksperimentu, tā reizinātājs palielinās.
2. “Gargantoonz” funkcijai var būt piemērots reizinātājs x1, x2, x3, x4.
3. Ja visi trīs eksperimenti ir veiksmīgi, “Gargantoon Charger” funkcija aktivizējas.
4. “Gargantoonz” funkcijai ir trīs soļi:
 - Pirmajā solī 8 1x1 “Gargantoon Wilds” simboli parādas uz spēļu laukuma un savienojas kopā, pat ja tie būs daļa no laimesta kombinācijas.
 - Otrajā solī 1x1 “Gargantoon Wilds” simboli savienojas 2 2x2 “Gargantoon Wilds”. Tie tiek skaitīti pēc laimesta, taču pirms nākošā kaskāde sākas. Arī tie savienojas kopā laukumā pēc laimesta.
 - Trešajā solī 2x2 “Gargantoon Wilds” simboli savienojas 3x3 “Gargantoon Wilds” simbolos. Tie tiek skaitīti pēc laimesta, taču pirms nākošā kaskāde sākas. Simbols pazūd no laukuma pēc laimesta.
5. Katrs “Gargantoon Wilds” simbols parādas ar attiecīgo reizinātāju, taču laimestam reizinātājs nesummējas.

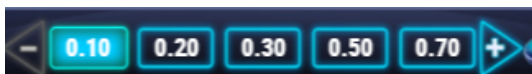
Izmaksu Noteikumi

1. Jums tiek izmaksāts laimests tikai par visām laimesta kombinācijām dažādos lauciņos vienā gājienā.
2. Tiek izmaksāts lielākais laimests vairāku simbolu kombinācijā.

3. Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti laimīgās kombinācijas laimestiem.
4. Laimējošajai kombinācijai nepieciešams savākt 5 vai vairāk simbolus vienā lauciņā, izvietotus blakus viens otram, horizontāli vai vertikāli, bez atstarpēm.
5. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas

Spēles vadība

Lai spēlētu, rīkojieties šādi:



Likmes tiek atlasītas, izmantojot likmju pogas. Lai mainīti likmi par vienu soli, noklikšķiniet

uz plusa/mīnusa pogām. Lai sāktu spēli, noklikšķiniet uz GRIEZT .



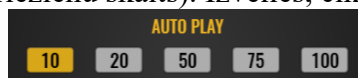
Kad ruļļi apstājas, attēlotie simboli nosaka jūsu laimestu, ņemot vērā izmaksu līniju tabulu.



Automātiskais vadības režīms :

- Sadaļa **Number of games** (Griezīnu skaits). Izvēlies, cik reizes pēc kārtas ruļļi

griezīsies Automātiskajā režīmā.



- Sadaļa **Stop autoplay** (Grieziena Apturēšanas Iestatījumi). Jūs varat izvēlēties vienu no iespējam, kad apturēt Automātisko režīmu:

- Ja viena uzvara pārsniedz...
- Ja bilance palielinās par...
- Ja bilance samazinās par...
- Apstādināt uz katra laimesta

6. Nosacījumi, kuriem iestājoties dalībnieks saņem laimestu, un laimestu lielums [arī laimestu attiecība pret dalības maksu (likmi)]

Nosacījums, lai saņemtu laimestu, ir griezt ruļļus līdz uz tiem attēlotie simboli veido laimīgās kombinācijas, kas sastāv vismaz no 5 vienādiem horizontāli vai vertikāli blakus esošiem simboliem. Laimests atkarīgs no izveidotajām laimīgajām kombinācijām.

Izmaksu apraksts

Izmaksu apraksts

Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

- Simboliem jābūt līdzās un jāveido bloks no vismaz 5 vienādiem simboliem.
- Laimēto kredītu skaits atkarīgs no kopējā laimesta monētās reizinājuma ar jūsu

izvēlēto monētas vērtību.

Izmaksas par laimīgās kombinācijas simboliem ar likmi 0.10 EUR parādītas attēlos, palielinot likmi proporcionāli mainās izmaksas.

											
X18+	4.00	4.00	4.00	2.00	2.00	X18+	150.00	50.00	40.00	25.00	25.00
X15+	1.00	1.00	1.00	0.50	0.50	X15+	20.00	10.00	8.00	5.00	5.00
X12+	0.30	0.30	0.30	0.16	0.16	X12+	4.00	2.00	1.60	1.00	1.00
X10+	0.16	0.16	0.16	0.10	0.10	X10+	2.00	1.00	0.80	0.50	0.50
X9	0.10	0.10	0.10	0.08	0.08	X9	0.80	0.50	0.40	0.30	0.30
X8	0.08	0.08	0.08	0.05	0.05	X8	0.40	0.32	0.24	0.18	0.18
X7	0.05	0.05	0.05	0.03	0.03	X7	0.24	0.20	0.16	0.12	0.12
X6	0.03	0.03	0.03	0.02	0.02	X6	0.16	0.12	0.10	0.08	0.08
X5	0.02	0.02	0.02	0.01	0.01	X5	0.10	0.08	0.06	0.05	0.05

Izmaksas kombināciju apraksts.

Laimests tiek izmaksāts vismaz no 5 vienādiem horizontāli vai vertikāli blakus esošiem simboliem.

Spēles RTP

Teorētiskais šīs spēles RTP ir 96.20%.

6. 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.

7. 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, no kuriem pirmais sastāda 30% no laimesta summas un tiek izmaksāts ne vēlāk 15 dienu laikā, bet otrs, kurš sastāda 70% no laimesta summas ne vēlāk, kā 30 dienu laikā.

8. 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 mājaslapā 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.

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