

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

Knights of Fortune
Spēļu Automātu spēle
Ražotājs: EveryMatrix Software Ltd

3. Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.50 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 "Knights of Fortune".

5. Spēles norise

„Knights of Fortune“ ir piecu ruļļu un 243 izmaksas līniju spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- Aizstājējsimbols "Wild"
- Laimesta reizinātāja funkcija
- Bezmaksas griezieni
- Kaskādes griezienu funkcija
- Bonusa iegāde (ja pieejams operatora konfigurācijā)

Svarīgi:

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi sākot no jebkura ruļļa.
- Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līnijas laimestiem.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Spēles noteikumi

Vispārējie noteikumi

1. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.
2. Bonusu uzkrājēji tiek piesaistīti pie noteikta likmes apmēra un mainot likmes apmēru uzkrājēji tiek atiestatīti uz sākuma pozīciju, ja pirms tam netika spēlēts ar šo likmi vai arī tiks atgriezti uz to uzkrājēju līmeni, kurš tika sasniegts ar šo likmes apmēru un bezmaksas spēles netika aktivizētas.

Aizstājēj simbola “Wild” noteikumi



1. “Wild” simbols var parādīties uz jebkura ruļļa un aizstāj jebkuru simbolu, lai veidotu laimīgās kombinācijas.



2. “Wild” simboli uzkrājas ekrāna labajā pusē.
3. Wild” simbola uzkrājējs sastāv no 5 segmentiem un pamatsekcija sākumā uzrāda “0”.
4. Katrs “Wild” simbols, kas ir izkritis pamatspēles laikā vai Kaskādes griezienu laikā, aizpilda vienu uzkrājēja segmentu.
5. Katru reizi, kad visi 5 segmenti ir aizpildīti, pamatsekcijas skaitlis mainās par +1.
6. Skaitlis pamatsekcijā attēlo to “Wild” simblu skaitu, kas tiks nejaušā kārtā izvietots uz laukuma bezmaksas griezienu laikā.
7. “Wild” simbolu uzkrājējs neturpina darbību bezmaksas griezienu laikā.
8. Uzkrātie “Wild” simboli bezmaksas griezienu laikā tiek atgriezti uz lauka un “Wild” simbolu uzkrājējs atgriežas uz “0”.
9. Ar “Wild” simbolu uzkrājēja palīdzību ir iespēja sakrāt līdz 80 “Wild” simboliem.



Laimesta reizinātāja noteikumi



1. Laimesta reizinātāja uzkrājējs sastāv no 5 segmentiem un pamatsekcija sākumā uzrāda

reizinātāju x1.



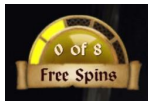
2. Katrs Zilā bruņnieka  vai Zaļā bruņnieka  simbols, kas ir daļa no laimīgās kombinācijas (pamatspēles laikā vai kaskādes griezienu laikā), aizpilda vienu segmentu.
3. Kad visi segmenti ir aizpildīti, pamatsekcijas reizinātājs palielinās par +1.
4. Vadošais laimests reizinātājs tiek pielietots uz visiem griezieniem, kad bezmaksas griezienu funkcija ir aktivizēta.
5. Laimesta reizinātāja uzkrājējs neturpina darbību bezmaksas griezienu laikā.
6. Pēc bezmaksas griezienu funkcijas beigām, laimesta reizinātājs atgriežas uz x1.
7. Laimesta reizinātāja uzkrājējam nav ierobežojuma.

Bezmaksas griezienu noteikumi



1. Bezmaksas griezienu uzkrājējs sastāv no 5 segmentiem un pamatsekcija sākumā uzrāda

“0 no 8”.



2. Bezmaksas griezienu uzkrāšana notiek pateicoties speciāliem simboliem uz zelta fona.
3. Katrs zelta simbols, ka izkrīt uz lauka (pamatspēles laikā vai kaskādes griezienu laikā), aizpilda vienu segmentu.
4. Kad visi segmenti ir aizpildīti, pamatsekcijas skaitlis palielinās par +1.
5. Kad skaitītājs sasniedz “8 no 8”, tiek aktivizēta bezmaksas griezienu funkcija un tiek piešķirti 8 bezmaksas griezieni.
6. Bezmaksas griezieni nevar tikt atkārtoti aktivizēti.
7. Pēc bezmaksas griezienu funkcijas beigām, skaitītājs atgriežas uz “0 no 8”.

Kaskādes griezienu funkcijas noteikumi

1. Ja pamatspēles vai bezmaksas griezienu laikā ir izveidojusies laimīgā kombinācija, visi laimējošie simboli tiek novākti no laukuma uz aizstāti no augšas ar jauniem simboliem.
2. Pārveidotais lauks tiek atkārtoti novertēts un laimīgās kombinācijas tiek izmaksātas.
3. Kaskādes griezienu funkcija turpinās līdz nerodas jaunas laimīgās kombinācijas.

Bonusa iegādes noteikumi



1. Spēlētājiem ir iespēja iegādāties bonusa spēli.
2. Bonusa cena tiek norādīta zem iegādes pogas un veidojas balstoties uz likmes līmeni.



3. Pēc aktivizācijas spēlētājam tiks piešķirti 8 bezmaksas griezieni.
4. Bezmaksas griezieni tiks uzsākti ar 13 vai 14 “Wild” simboliem, kas tiks nejaušā veidā izvietoti uz spēles lauka, kā arī ar laimesta reizinātāju x3.

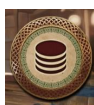
Izmaksu Noteikumi

1. Jums tiek izmaksāts laimests tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
2. Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līnijas laimestiem.
3. Lai veidotos regulārās laimīgās kombinācijas, simboliem uz aktīvas izmaksas līnijas jāatrodas blakus.
4. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Spēles vadība

Lai spēlētu, rīkojieties šādi:

1. Lai paaugstinātu vai pazeminātu likmes vērtību, lietojiet likmes izvēlnes pogu.



2. Klikšķiniet uz ikonas “Spin”.



Ruļļi sāk griezties ar jūsu izvēlēto likmi.

Automātiskais vadības režīms:



- Sadaļa **Number of spins** (Griezīnu skaits). Izvēlies, cik reizes pēc kārtas ruļļi griezīsies Automātiskajā režīmā.
- Sadaļa **Stop autoplay** nosacījumi, pie kuriem apstādināt automātisko režīmu.:

-**If balance increase by..** par kādu summu balance var palielināties.

-**On single win of..** pie kāda laimesta apmēra apstādināt automātisko režīmu.

- Sadaļa **Set loss limit**. Izvēlies, par kādu summu bilance var samazināties.

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 veidotu laimīgās kombinācijas uz aktīvajām izmaksas līnijām. Laimests atkarīgs no izveidotajām laimīgajām kombinācijām.

Izmaksu apraksts

Izmaksu apraksts

Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

- Simboliem jābūt līdzās uz aktīvas izmaksas līnijas.
- Laimēto kredītu skaits atkarīgs no kopējā laimesta monētās reizinājuma ar jūsu izvēlēto monētas vērtību.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi. Pirmajam kombinācijas simbolam jāatrodas uz pirmā ruļļa.
- Izmaksu koeficienti parādīti attēlos:

							
3 x75 4 x110 5 x220	3 x75 4 x110 5 x220	3 x60 4 x90 5 x180	3 x50 4 x75 5 x150	3 x20 4 x35 5 x50	3 x20 4 x35 5 x50	3 x15 4 x25 5 x40	3 x15 4 x25 5 x40
							
3 x10 4 x15 5 x30	3 x10 4 x15 5 x30	5 x1,000					

Izmaksas Līniju Apraksts.

Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām uz aktīvajām izmaksas līnijām no kreisās puses.

7. 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.

8. 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 otrais, kurš sastāda 70% no laimesta summas ne vēlāk, ka 30 dienu laikā.

9. 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.

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