

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

Pearl Harbor
Spēļu Automātu spēle
Ražotājs: NoLimit City Ltd

3. Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.20 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 " Pearl Harbor".

5. Spēles norise

„ Pearl Harbor“ ir līdz 7x7 spēles laukuma izmēra izmēra spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- Dinamiskais spēles laukums
- "Target" simbols
- "xBomb" simbols
- "xSplit" simbols
- Lielie simboli
- "Scatter" simbols un bonusa spēles
- "Banzai!" opcija
- "Nolimit Bonus" opcija

Svarīgi:

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

Spēles noteikumi

Vispārējie noteikumi

1. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Dinamiskā spēles laukuma noteikumi



1. Kopējais spēles laukums ir 7x7 un katra pamatspēles griezienu sākumā aktīvā spēles laukuma daļa ir 3x3, kas ir norobežota ar mērķi.
2. Ja spēles laikā ir izveidojusies laimīgā kombinācija, visi laimējošie simboli tiek novākti no laukuma.
3. Palikušie simboli krīt uz spēles laukumu apakšējo daļu un tukšās pozīcijas tiek aizpildītas no augšas ar jauniem simboliem.
4. Ja uz spēles laukuma parādās kāds no šiem simboliem, aktīvā spēles laukuma izmērs tiek mainīts:
 - Tiek aktivizēts “xBomb” simbols;
 - Uz spēles laukuma ārpus aktīvās spēles laukuma daļas parādās “Target” simbols;
 - Uz spēles laukuma parādās Lielais simbols.
5. Kaskādes funkcija turpinās līdz nerodas jaunas laimīgās kombinācijas.
6. Visi laimesti par laimīgajām kombinācijām tiek pievienoti spēlētājam pēc kaskādes beigām.

“Target” simbola noteikumi



1. “Target” simbols var parādīties jebkur uz spēles laukuma.
2. Kad “Target” simbols parādās uz spēles laukuma, tas palielina aktīvo spēles laukumu tā, lai “Target” simbols atrastos aktīvajā spēles laukumā.
3. Kad “Target” ir daļa no aktīvā spēles laukuma, tas kļūst par “Wild” simbolu.
4. “Wild” simbols aizvieto jebkuru parasto simbolu, lai veidotu laimīgās kombinācijas.

“xBomb” simbola noteikumi

1. “xBomb” simbols:
 - “xBomb” simbols iznīcina blakusesošos aktīvā spēles laukuma simbolus (maksimāli 10);
 - Ja “xBomb” simbols atrodas lakus aktīvajam spēles laukumam, ja paviržas par vienu rindu vai rulli, lai atrastod aktīvajā spēles laukumā;
 - Ja “xBomb” simbols parādās aktīvā spēles laukuma stūrī, tas paplašina aktīvo spēles laukumu par vienu rindu un vienu rulli;
 - Ja “xBomb” simbols tiek sadalīts ar “xSplit” simbolu, tā reizinātājs dubulto; ja;
 - Aktivizētais “xBomb” simbols palielina kopējo laimesta reizinātāju nākamajai kaskādei par+1 vai par reizinātāju, kas tika iegūts pēc sadalīšanas;



- Visi uz spēles laukuma esošie “xBomb” simboli tiek aktivizēti pirms nākamās kaskādes.
2. “xBomb” simbols aizvieto jebkuru parasto simbolu, lai veidotu laimīgās kombinācijas.

“xSplit” simbola noteikumi



1. “xSplit” simbols parādās uz spēles laukuma zobena veidā un sadala divos simbolos visus simbolus, kas atrodas zobena roktura norādītajā virzienā.
2. “xSplit” simboli tiek aktivizēti tikai ja atrodas aktīvajā spēles laukumā un kas kaskāde ir apstājusies.
3. “xSplit” simboli var parādīties kā viens vai divi zobenu un katrs no tiem rādīs savā virzienā.
4. Ja “xSplit” simbols tiek sadalīts ar citu “xSplit” simbolu, tam tiks pievienots papildus zobens, kas rādīs savā virzienā.
5. Ja “xSplit” simbols jau sastāv no 4 zobeniem un tiek sadalīts, tā reizinātājs palielinās.
6. Ja “xSplit” simbols ar reizinātāju tiek aktivizēts, visi sadalītie simboli saņem “xSplit” simbola reizinātāju.
7. Pēc aktivizēšanas “xSplit” simbols kļūst par “Wild” simbolu.



Lielo simbolu noteikumi

1. Kad lielais simbols parādās uz spēles laukuma, aktīvais spēles laukums izplešas, lai lielais simbols būtu daļa no aktīvā spēles laukuma.
2. Lielo simbolu izmēri ir 2x2 un 3x3 un uz tiem tiek norādīti reizinātāji x2 vai x3.
3. Lielie simboli pielaimīgo kombināciju izveidošanas tiek skaitīti kā viens simbols,
4. Ja 3x3 izmēra lielais simbols tiek sadalīts, tas sadalās no sākuma 3 simbolos vertikāli vai horizontāli.
5. Otrā sadalīšana sadala 3x3 lielo simbolu citā virzienā, atkarībā no “xSplit” simbola virziena.
6. Trešā sadalīšana sadala visus 9 simbolus divos, izveidojot grupu no 18 simboliem.
7. Ceturtā sadalīšana piešķir katram sadalītajam iepriekš simbolam reizinātāju x2 vai dubulto katru individuālo reizinātāju.
8. Lielajiem simboliem, kuru izmērs ir 2x2, tiek piemēroti tādi paši sadalīšanas principi.

“Scatter” simbola un bonusa spēļu noteikumi



1. Pamatspēles laikā “Scatter” simbols var parādīties jebkur uz spēles laukuma, bet tiek ņemts vērā tikai ja tas atrodas aktīvajā spēles laukumā.
2. Ja “Scatter” simbols tiek sadalīts un tiek aktivizēta bonusa spēle, reizinātāju vērtība no “Scatter” simboliem tiek piemērots pirmais likmes reizinātājam, kas tiek atklāts bonusa spēlē.
3. Trīs “Scatter” simboli aktivizē “Dogfight” bonusa spēli.
4. Bonusa spēle tiek izspēlēta uz spēles laukuma, kas attēlo lidmašīnas pilota kabīni un 18 radarus.



5. Bonusa spēles sākumā spēletājam tiek piešķirti 3 griezieni.
6. Bonusa spēles laikā uz radariem var tikt atklāti (x)-reizinātāji, (+)-reizinātāji vai tukša pozīcija.
7. Ja ir atklāts reizinātājs, griezienu skaits tiek atiestatīts uz 3.
8. Kad ir atklāts reizinātājs, tas ir aktīvs līdz brīdim kad tas tiek pievienots kopējam raunda reizinātājam.
9. Visi aktīvie (+)-reizinātāji no sākuma tiek saksaitīti un tad šai summai tiek piemēroti aktīvie (x)-reizinātāji, pirms to vērtības ir pievienotas kopējam raunda reizinātājam.
10. Visi aktīvie (x)-reizinātāji paliek aktīvi līdz brīdim, kad uz spēles laukuma parādās (+)-reizinātājs.
11. Ja bonusa spēles beigās uz spēles laukuma ir viens vai vairāki (x)-reizinātāji, tie kļūst par (+)-reizinātājiem un tiek pievienoti kopējam raunda reizinātājam.
12. Ja uz spēles laukuma ir aizpildīta viena vai vairākas kolonnas, tiek aktivizēta “Dogfight Attack” funkcija:
 - Visi reizinātāji aizpildītajā kolonnā kļūst aktīvi;
 - Ja pretinieka lidmašīna ir ievainota, aktīvie reizinātāji tiek summēti un pievienoti kopējam raunda reizinātājam;
 - Ja kolonnā ir tikai (x)-reizinātāji, tie tiek sareizināti savā starpā un piemēroti (+)- reizinātājam ar vērtību 1, lai pievienotu kopējam raunda reizinātājam;
 - Ja pretinieka lidmašīna netiek ievainota, bonusa spēle turpinās ;
 - Ja griezienā, kurā tika aktivizēta “Dogfight Attack” funkcija, tika atklāti tikai (x)-reizinātāji, tie paliek aktīvi nākamajam griezienam ;
 - Ja ir aizpildītas vairākas kolonnas, “Dogfight Attack” funkcija tiek izspēlēta ar katru kolonnu secīgi, no kreisās uz labo pusi.
13. Ja uz spēles laukuma ir aizpildītas visas pozīcijas, tiek aktivizēta “Kamikaze Attack” funkcija:
 - “Kamikaze Attack” funkcija tiek izspēlēta pēc visu “Dogfight Attack” funkciju izspēles;
 - Laimes rats at 10 reizinātājiem un tukšām pozīcijām tiek iegriezts kad lidmašīna sāk parādīties mērķī;
 - Ja lidmašīna tiek ievainota, uz Laimes rata izkritušais traiznātājs tiek piemērots kopējam raunda reizinātājam.
14. Četri “Scatter” simboli aktivizē “Tora!Tora!Tora!” bonusa spēli :
 - Bonusa spēle tiek izspēlēta uz spēles laukuma, kas attēlo lidmašīnas pilota kabīni un 18 radarus ;
 - Spēlētājam tiek piešķirti 3 griezieni un katru reizi, kad uz spēles laukuma parādās jauns reizinātājs, griezienu skaits tiek atiestatīts uz 3 ;
 - Ja uz kādas kolonnas vidējās pozīcijas parādās reizinātājs tas tiek dublēts uz kolonnas augšējo pozīciju ;
 - Ja augšējā pozīcija bija tukša, uz rās parādās nejauši izvelēs (x) vai (+) reizinātājs ;

- Ja kāda no rindām ir pilnībā aizpildīta, tiek aktivizēta “Bomb Drop” funkcija ;
- Tiek nomensta bumba un, ja tā trāpa lidmažīnā, visi (+)-reizinātāji rindā tiek saskaitīti un šai summai tiek piemēroti visi (x)-reizinātāji no šīs rindas ;
- Ja rindā ir tikai (x)-reizinātāji, tie tiek sareizināti savā starpā un piemēroti (+)-reizinātajam ar vērtību 1, lai pievienotu kopējam raunda reizinātajam;
- Ja bumba netrāpa lidašīnai, bonusa spēle turpinās ;
- Ja griezienā, kurā tika aktivizēta “Bomb Drop” funkcija, tika atklāti tikai (x)- reizinātāji, tie paliek aktīvi nākamajam griezienam ;
- Ja ir aizpildītas vairākas rindas, “ Bomb Drop ” funkcija tiek izspēlēta ar katru rindu secīgi, no augšas uz leju.

15. Bonusa spēles beigās kopējais raunda reizinatajs tiek piemērots likmes apmēram un kopējais laimests tiek izmaksāts.

“Banzai!” opcijas noteikumi



1. “Banzai!” opcijas aktivizēšana palielina kopējās likmes apmēru par 50% vai par 100% un neitekmē simbolu izmaksas.
2. Ar aktīvu “Banzai!” opciju tiek garantēts, kas katrā griezienā aktīvā spēles laukuma centrā būs viens vai divi “Scatter” simboli.

“Nolimit Bonus” opcijas noteikumi (ja ir pieejams operatora konfigurācijā)





1. Spēlētājam ir iespēja nopirkt jebkuru no bonuss funkcijām.
2. Maksa ir atkarīga no likmes vērtības un no izvēlētās bonuss funkcijas.
3. Darbojas visi iepriekš minētie noteikumi.

Izmaksu Noteikumi

1. Jums tiek izmaksāts laimests tikai par lielāko laimīgo kombināciju.
2. Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti laimīgās kombinācijas laimestiem.
3. Laimests tiek izmaksāts vismaz no 5 vienādiem horizontāli vai vertikāli blakus esošiem simboliem.
4. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Spēles vadība

Lai spēlētu, rīkojieties šādi:

1. Lai paaugstinātu vai pazeminātu likmes vērtību, lietojiet “Bet” izvēlni: 
2. Klikšķiniet uz “Start”:  Ruļļi sāk griezties ar jūsu izvēlēto likmi.

Automātiskais vadības režīms:

1. Nospiežot **AUTOPLAY** ikonu, Jūs varat izvēlēties:

- Sadaļa **Number of rounds** (Griezīnu skaits). Izvēlies, cik reizes pēc kārtas ruļļi griezīsies Automātiskajā režīmā.
- Sadaļa **Autoplay settings** (Grieziena Apturēšanas Iestatījumi). Jūs varat izvēlēties vienu no iespējam, kad apturēt Automātisko režīmu:
 - Ja kādā griezienā laimests pārsniedz.....
 - Apstādināt ja bilance ir zemāka par.....
 - Apstādināt ja bilance ir augstāka par

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:

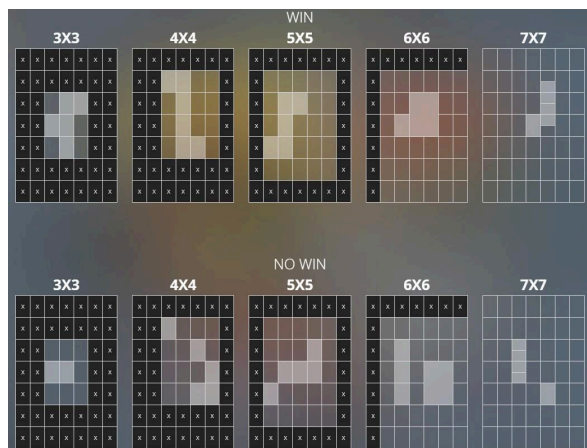
- Simboliem jābūt līdzās un jāveido bloks no vismaz 5 vienādiem simboliem.
- Laimests tiek izmaksāts vismaz no 5 vienādiem horizontāli vai vertikāli blakus esošiem simboliem.

Izmaksas par laimīgās kombinācijas simboliem ar likmi 0.60 EUR parādītas attēlos, palielinot likmi proporcionāli mainās izmaksas.

																	
40+	375	40+	225	40+	165	40+	108	40+	45	40+	36	40+	30	40+	24	40+	18
38-39	300	38-39	165	38-39	108	38-39	54	38-39	36	38-39	30	38-39	24	38-39	18	38-39	15
34-37	225	34-37	108	34-37	54	34-37	45	34-37	30	34-37	24	34-37	18	34-37	15	34-37	12
30-33	165	30-33	54	30-33	45	30-33	36	30-33	24	30-33	18	30-33	13.50	30-33	12	30-33	9.00
25-29	108	25-29	45	25-29	36	25-29	30	25-29	24	25-29	18	25-29	13.50	25-29	10.50	25-29	9.00
22-24	54	22-24	37.50	22-24	30	22-24	22.50	22-24	15	22-24	10.50	22-24	7.50	22-24	6.00	22-24	4.50
19-21	45	19-21	30	19-21	24	19-21	15	19-21	10.50	19-21	7.50	19-21	6.00	19-21	4.50	19-21	3.00
17-18	36	17-18	22.50	17-18	18	17-18	12	17-18	7.50	17-18	5.10	17-18	4.50	17-18	3.00	17-18	2.25
15-16	30	15-16	15	15-16	12	15-16	9.00	15-16	6.00	15-16	5.10	15-16	3.00	15-16	2.25	15-16	1.65
13-14	24	13-14	10.50	13-14	9.00	13-14	6.00	13-14	4.50	13-14	3.00	13-14	2.10	13-14	1.50	13-14	1.20
11-12	15	11-12	7.50	11-12	4.50	11-12	3.00	11-12	2.10	11-12	1.65	11-12	1.35	11-12	1.20	11-12	0.90
10	7.50	10	3.75	10	3.00	10	1.80	10	1.50	10	1.35	10	1.20	10	0.84	10	0.57
9	3.00	9	1.80	9	1.65	9	1.50	9	0.90	9	0.90	9	0.54	9	0.45	9	0.39
8	2.10	8	1.20	8	1.05	8	0.90	8	0.60	8	0.45	8	0.45	8	0.30	8	0.27
7	1.26	7	0.75	7	0.66	7	0.57	7	0.45	7	0.39	7	0.30	7	0.24	7	0.21
6	0.90	6	0.54	6	0.51	6	0.45	6	0.36	6	0.30	6	0.24	6	0.18	6	0.15
5	0.60	5	0.42	5	0.39	5	0.30	5	0.24	5	0.18	5	0.15	5	0.12	5	0.09

Izmaksas kombināciju apraksts.

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



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. Termiņš, 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.

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.