

1. Azartspēles organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruna numurs

SIA "BALTENT"
Reģ. Nr. 40203068277
Ģertrūdes iela 12-7,
LV-1010, Rīga, Latvija
Tel: 27775559

2. Spēles nosaukums un veids

Dam Beavers
Spēļu Automātu spēle
Ražotājs : ELKAB Studios AB

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 “Dam Beavers”

5. Spēles norise

„Dam Beavers“ ir spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- Savienoto simbolu laimesti
- Paslēptās balvas un funkcijas
- Simbolu uzkrāšanas funkcija
- Spēles laukuma līmeņi un bonusa spēle
- Modifikatori
- “Bonus” simbols un bezmaksas griezieni
- “X-iter” funkcija

Svarīgi:

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.
- 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.

Savienoto simbolu laimestu noteikumi

1. Katra grieziena sākumā uz spēles laukuma nejauši izvēlētās pozīcijās atrodas 4 krāsu beбри.
2. Ja kādas krāsas bebris ir horizontāli vai vertikāli savienots ar savas krāsas vai speciālo modifikatora simbolu, bebris savāc šos simbolus.
3. Laimests tiek izmaksāts par visiem savāktajiem simboliem.
4. Ja bebris savāc speciālo simbolu, tas aktivizē attiecīgā speciālā simbola modifikatoru.
5. Kad beбри ir savākuši pieejamos savas krāsas simbolus, tiek aktivizēta kaskāde un spēles laukuma tukšās pozīcijas tiek aizpildītas ar jauniem simboliem.

Paslēpto balvu un funkciju noteikumi

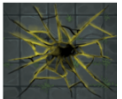
1. Katra pozīcija uz spēles laukuma, izņemot pozīcijas ar beбriem, ir aizvērta.
2. Ja no pozīcijas tiek savākts laimējošais simbols vai tiek aktivizēts modifikators, attiecīgā pozīcija tiek atvērta.
3. Zem aizvērtajām pozīcijām var tikt paslēptas balvas un speciālās funkcijas:



- Monētas ar likmju reizinājumiem, kas izmaksā savu vērtību, ja tiek pilnībā atklātas;



- Tuneli, kas ļauj vienam no beбriem pārvietoties uz jaunu pozīciju vai samainīties vietām ar citu beбru;



- Lūzuma punkts, kas novirza spēlētāju uz nākamo spēles laukuma līmeni, ja tas tiek pilnībā atvērts.

Simbolu uzkrāšanas funkcijas noteikumi



1. Virs spēles laukuma atrodas skaitītājs.
2. Visi viena grieziena ietvaros savāktie simboli uzpilda skaitītāju.
3. Kad skaitītājs ir pilnībā uzpildīts, tiek aktivizēta viena no funkcijām:

- 
 Visi simboli uz spēles laukuma tiek aizstāti ar jauniem simboliem;
 - 
 Divi nejauši izvēlētu simbolu veidi tiek samainīti vietām;
 - 
 Nejauši izvēlēts parasto simbolu skaits tiek aizstāts ar “Wild” simboliem
- “Wild” simbols aizvieto jebkuru parasto simbolu, lai veidotu laimīgās kombinācijas.
 - Pamatspēles laikā skaitītājs tiek atiestatīts katra grieziņa beigās.

Spēles laukuma līmeņu un bonusa spēles noteikumi

- Ja grieziņa ietvaros ir pilnībā attīrīts lūzuma punkts, spēlētājs tiek virzīts uz nākamo spēles laukuma līmeni.
- Spēlē ir 4 laukuma līmeņi :
 - 1.līmenis – spēles laukuma izmērs ir 5x5;
 - 2.līmenis – spēles laukuma izmērs ir 6x6;
 - 3.līmenis – spēles laukuma izmērs ir 7x7;
 - 4.līmenis – spēles laukuma izmērs ir 8x8
- Katrā nākamajā līmenī visi parastie simboli tiek uzlaboti.
- Ja kādā no pirmajiem 3 līmeņiem visas aizklātās pozīcijas tiek novāktas, tiek aktivizēta bonusa spēle.
- Bonusa spēle sastāv no atkārtota grieziņa un šī grieziņa laikā visis parastie simboli tiek uzlaboti
 - Bonusa spēle 1.līmenī – visi simboli tiek uzlaboti līdz 5.izmaksu līmenim ;
 - Bonusa spēle 2.līmenī – visi simboli tiek uzlaboti līdz 6.izmaksu līmenim ;
 - Bonusa spēle 3.līmenī – visi simboli tiek uzlaboti līdz 7.izmaksu līmenim .

Modifikatoru noteikumi

- Uz spēles laukuma nejauši izvēlētās pozīcijās var tikt pievienoti speciālie simboli.
- Ja kāds no bebbiem savāc speciālo simbolu, tiek aktivizēts attiecīgā simbola modifikators:



- uzlabo tās krāsas simbolus uz spēles laukuma, kādas krāsas bebris aktivizēja šo simbolu;



- pilnībā aizpilda simbolu skaitītāju;



- novāc daļu no aizklātajām pozīcijām.



- aizvieto jebkuru parasto simbolu, lai veidotu laimīgās kombinācijas.

“Bonus” simbola un bezmaksas griezienu noteikumi



1. Trīs “Bonus” simboli, kas ir savākti viena griezienu ietvaros, aktivizē 5 bezmaksas griezienus.
2. Bezmaksas griezienu sākumā spēles laukuma izmērs ir tāds pats, kā bonusu aktivizējošajā griezienā.
3. Visi uzlabojumi (simbolu vai spēles laukuma izmēra), kas tiek aktivizēti bezmaksas griezienu laikā, paliek aktīvi līdz bezmaksas griezienu beigām.
4. Bezmaksas griezienu laikā ir iespējams laimēt papildus bezmaksas griezienus.
5. Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi, ar kādu tika aktivizēti.

“X-iter” funkcijas noteikumi

1. “X-iter” funkcijā atrodas 5 dažādi spēļu režīmi, kurus spēlētājam ir iespēja nopirkt.



- garantē spēles raundu ar piekļuvi bonusa spēlei, kas sākas ar 1.līmeņa spēles laukumu;



- garantē spēles raundu ar piekļuvi bonusa spēlei ar 3.līmeņa spēles laukumu un 3.izmaksu līmeni parastajiem simboliem;



- spēles raunds ar 3.līmeņa laukumu;



- spēles raunds ar 2.līmeņa laukumu;



- palielināta iespēja laimēt bezmaksas griezienus.

2. “X-iter” funkciju ir iespēja aktivizēt tikai pamatspēles laikā.

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.

Teorētiskais atdeves procents (RTP): 94.00%

Maksimālā laimesta summa ir ierobežota ar maksimālo iespējamo laimestu spēlē, bet nepārsniedzot 250 000 EUR apmēru. Ja raunda kopējais laimests sasniedz 250 000 EUR apmēru, raunds beidzas nekavējoties un tiek piešķirts maksimālais laimests un visas atlikušās papildspēles tiek izbeigtas.

Izmaksu apraksts

Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

- Simboliem jābūt horizontāli vai vertikāli savienotiem ar attiecīgās krāsas bebru.
- Regulārās izmaksas parādītas izmaksu attēlos. Izmaksas parādītas ar likmi 0.40 EUR. Palielinot likmi, proporcionāli palielinās simbolu izmaksas:

20.00	0.16	4.00	0.12
2.00	0.12	1.20	0.10
0.40	0.08	0.32	0.06
0.20	0.04	0.18	0.02
3.00	0.10	2.00	0.08
1.00	0.08	0.80	0.06
0.24	0.04	0.20	0.04
0.16	0.02	0.12	0.02

Izmaksas Līniju Apraksts.

Laimests tiek izmaksāts tikai par simboliem, kurus var savākt bebru. Laimīgās kombinācijas veidojas, ja bebris var savākt ar to horizontāli vai vertikāli savienotos simbolus.

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

Laimests tiek automātiski ieskaitīts klienta Spins.lv kontā.

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, no kuriem pirmais sastāda 30% no laimesta summas un tiek izmaksāts ne vēlāk 15 dienu laikā, bet otrais, kurš sastāda 70% no laimesta summas ne vēlāk, kā 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, Ģertrūdes iela 12-7, 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.

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