

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

Hula Balua
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 “Hula Balua”

5. Spēles norise

„Hula Balua“ ir sešu ruļļu spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- Kaskādes griezienu funkcija
- Aizstājēj simbols “Wild”
- “Sticky Redrops” funkcija
- “Elmo Redrops” funkcija
- “Merging Symbols” funkcija un laimesta reizinātāji
- “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.

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.

Aizstājēj simbola “Wild” noteikumi



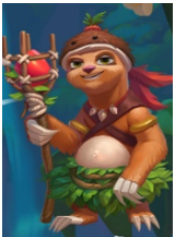
1. “Wild” simbols aizstāj jebkuru parasto simbolu, lai veidotu laimīgās kombinācijas.
2. “Wild” simboli var parādīties jebkur uz spēles laukuma.

“Sticky Redrops” funkcijas noteikumi



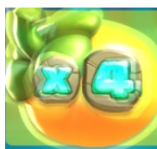
1. “Sticky redrops” funkcija tiek aktivizēta, ja uz spēles laukuma parādās “Sticky Redrop” simbols.
2. Simbols pēc nejaušības principa izvēlas vienu no parastajiem simboliem, un visi izvēlēta veida simboli tiek fiksēti savās vietās.
3. Ruļi griežās atkārtoti un ja uz spēles laukuma parāds jauns izvēlētais simbols, tas tiek fiksēts savā vietā un tiek piešķirts vēl viens atkārtotais grieziens.
4. Atkārtotie griezieni turpinās, kamēr uz spēles laukuma parādās jauni izvēlēta veida simboli.
5. Ja atkārtoto griezienu laikā uz spēles laukuma parādās jauns “Sticky Redrop” simbols, visi izvēlēta veida simboli tiek uzlaboti līdz nākamajam augstāk apmaksājamam simbolam.
6. Atkārtoto griezienu beigās tiek izmaksāts laimests par izveidoto laimīgo kombināciju.
7. Atkārtotie griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi, ar kādu tika aktivizēti

“Elmo Redrops” funkcijas noteikumi



1. “Elmo Redrops” funkcija var tikt aktivizēta pēc nejaušības principa, ja blakus spēles laukumam parādās “Elmo” personāžs.
2. “Elmo” pievieno spēles laukumam nejauši izvēlētu “Wild” simbolu skaitu un ar katru nākamo kaskādi vai atkārtoto griezienu pārvietojas par vienu rulli pa kreisi.
3. Ar katru pārvietošanos “Elmo” pievieno spēles laukumam nejauši izvēlētu “Wild” simbolu skaitu.
4. “Wild” simboli paliek uz spēles laukuma līdz brīdim, kamēr “Elmo” neiziet ārpus spēles laukuma vai kamēr “Wild” simboli nav daļa no laimīgās kombinācijas.

“Merging Symbols” funkcijas un laimesta reizinātāju noteikumi



1. Ja vienādi simboli ir izvietoti kvadrātā vai taisnstūrī blakus viens otram, tiek apvienojas lielā simbolā.
2. Uz liela simbola tiek norādīts reizinātājs, kas ir vienāds ar simbolu skaitu, kas izveidoja lielo simbolu.
3. Ja lielais simbols ir daļa no laimīgās kombinācijas, tā reizinātājs tiek pievienots kopējam laimesta reizinātājam.
4. Ja lielais simbols tiek papildināts ar jauniem simboliem, tā izmērs un reizinātājs palielinās.
5. Pamatspēles laika laimesta reizinātājs pēc katra griezienu tiek atiestatīts uz x1

“Bonus” simbola un bezmaksas griezienu noteikumi



1. “Bonus” simboli var parādīties jebkur uz spēles laukuma.
2. 3, 4, 5 vai 6 “Bonus” simboli piešķir 6, 8, 10 vai 12 bezmaksas griezienus attiecīgi.
3. Bezmaksas griezienu laikā laimesta reizinātājs tiek uzkrāts un paliek aktīvs līdz bezmaksas griezienu beigām.
4. Bezmaksas griezienu laikā 2, 3, 4, 5 vai 6 “Bonus” simboli piešķir papildus 4, 6, 8, 10 vai 12 bezmaksas griezienus attiecīgi.
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 bezmaksas griezieniem;



- spēles raunds ar piekļuvi super bezmaksas griezieniem ar garantētu lielo simbolu katrā griezienā;



- spēles raunds ar garantētu “Sticky Redrops” funkciju;



- spēles raunds ar garantētu lielo simbolu;



- spēles raunds ar palielinātu iespēju laimēt bezmaksas griezienus.

2. “X-iter” funkciju ir iespēja aktivizēt tikai pamatspēles laikā.
3. Darbojas visi minētie nosacījumi.

Izmaksu Noteikumi

1. Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti laimīgo kombināciju laimestiem.
2. Lai veidotos regulārās laimīgās kombinācijas, jebkur uz spēles laukuma jāparādās vismaz 8 vienādiem simboliem.
3. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

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:

- Laimēto kredītu skaits atkarīgs no kopējā laimesta monētās reizinājuma ar jūsu izvēlēto monētas vērtību.
- Laimests veidojas, ja jebkur uz spēles laukuma parādās vismaz 8 vienādi simboli.

Izmaksas ar likmi 0.60 EUR parādītas izmaksu attēlos

20+	120.00	15.00	9.00	6.00	20+	3.00	3.00	3.00
15-19	15.00	3.00	1.80	1.20	15-19	0.60	0.60	0.60
14	6.00	1.20	0.60	0.48	14	0.36	0.36	0.36
13	4.50	1.05	0.48	0.42	13	0.30	0.30	0.30
12	3.00	0.90	0.42	0.36	12	0.24	0.24	0.24
11	1.80	0.75	0.36	0.30	11	0.18	0.18	0.18
10	1.20	0.60	0.30	0.24	10	0.12	0.12	0.12
9	0.90	0.45	0.24	0.18	9	0.09	0.09	0.09
8	0.60	0.30	0.18	0.12	8	0.06	0.06	0.06

Izmaksas līniju Apraksts.

Laimests tiek izmaksāts, ja jebkur uz spēles laukuma parādās vismaz 8 vienādi simboli.

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.