

## **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**

Pirots 2  
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](http://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 “Pirots 2”

## **5. Spēles norise**

„Pirots 2“ ir spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- Savienoto simbolu laimesti
- Simbolu uzkrāšanas funkcija
- Aizstājēj simbols “Wild”
- Modifikatori
- “Bonus” simbols un bezmaksas griezieni
- “X-iter” funkcija

Svarīgi:

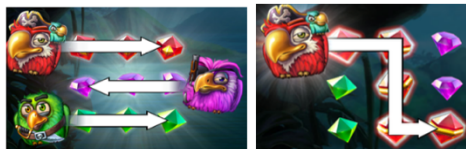
- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.
- Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līnijas laimestiem.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

## ***Spēles noteikumi***

### ***Vispārējie noteikumi***

1. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

### ***Savienoto simbolu laimestu noteikumi***



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

### ***Simbolu uzkrāšanas funkcijas noteikumi***



1. Virs spēles laukuma atrodas skaitītājs.
2. Visi viena grieziņa ietvaros savāktie simboli uzpilda skaitītāju.
3. Kad skaitītājs ir pilnībā uzpildīts, spēles laukumam nejauši izvēlētās pozīcijās tiek pievienoti speciālie simboli.
4. Pamatspēles laikā skaitītājs tiek atiestatīts katra grieziņa beigās.

### ***“Wild” aizstājēsimbola noteikumi***



1. “Wild” simbols aizvieto jebkuru parasto simbolu, lai veidotu laimīgās kombinācijas.

### ***Modifikatoru noteikumi***

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



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



- uzlabo visu krāsu simbolus uz spēles laukuma;



- pārvērs apkārtesošos simbolus par tās pašas krāsas simboliem vai nejauši izvēlētiem speciālajiem simboliem;



- nekavējoties izmaksā uz monētas norādīto vērtību;



- grieziena beigās pievieno spēles laukumam jaunus simbolus un izvieto putnus jaunās pozīcijās;



- pēc nejaušības principa, ja divi putni atrodas horizontāli uz blakus pozīcijām, tie var tikt samainīti vietām, lai izveidotu laimestu;



- aktivizē “Popcorn” funkciju, kuras laikā putni var pārvietoties pa izveidotajām tukšajām pozīcijām, lai savāktu savas krāsas simbolus;



- grieziena beigās paplašina spēles laukumu, aizvieto visus simbolus ar jauniem simboliem un izvieto putnus jaunās pozīcijās.
- Ja horizontāli vai vertikāli blakus ir izvietoti 3 un vairāk putni, tiek uzsākta cīņa, kuras laikā tiek ietekmēta nejauši izvēlēta spēles laukuma daļa, no kuras tiek savākti visi speciālie simboli un tiek novākti parastie simboli, pēc cīņas beigām tiek aktivizēta kaskāde.

### ***“Bonus” simbola un bezmaksas griezienu noteikumi***



1. Trīs “Bonus” simboli, kas ir savākti viena grieziena ietvaros, aktivizē 5 bezmaksas griezienus.
2. Bezmaksas griezienu sākumā spēles laukuma izmērs ir tāds pats, kā bonusu aktivizējušajā 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



- garantē spēles raundu ar piekļuvi bonusa spēlei ar maksimālo spēles laukuma izmēru, bonusa spēles laikā uz spēles laukuma var parādīties tikai uzlabošanas simboli;



- spēles raunds ar maksimālo spēles laukuma izmēru;



- spēles raunds ar garantētu “Popcorn” funkciju;



- palielināta iespēja laimēt bezmaksas griezienus.

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

## ***Izmaksu Noteikumi***

1. Laimests tiek izmaksāts tikai par simboliem, kurus var savākt putni.
2. Laimīgās kombinācijas veidojas, ja putns var savākt ar to horizontāli vai vertikāli savienotos simbolus.
3. Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksu kombināciju laimestiem.
4. 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:

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

|                                                                                     |       |                                                                                     |      |                                                                                     |      |                                                                                       |      |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------|-------------------------------------------------------------------------------------|------|-------------------------------------------------------------------------------------|------|---------------------------------------------------------------------------------------|------|
|    | 20.00 |    | 8.00 |    | 6.00 |    | 4.00 |
|    | 4.00  |    | 2.00 |    | 1.50 |    | 1.00 |
|    | 1.20  |    | 0.64 |    | 0.48 |    | 0.32 |
|    | 0.40  |    | 0.24 |    | 0.18 |    | 0.12 |
|    | 0.24  |    | 0.16 |    | 0.12 |    | 0.08 |
|   | 0.10  |   | 0.08 |   | 0.06 |   | 0.04 |
|  | 0.04  |  | 0.04 |  | 0.02 |  | 0.02 |

### *Izmaksas Līniju Apraksts.*

Laimests tiek izmaksāts tikai par simboliem, kurus var savākt putni. Laimīgās kombinācijas veidojas, ja putns 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. 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, 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.**