

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 3
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 “Pirots 3”

5. Spēles norise

„Pirots 3“ ir spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- Savienoto simbolu laimesti
- Simbolu uzkrāšanas funkcija
- Aizstājēj simbols “Wild”
- Modifikatori
- “Showdown” funkcija
- “Train Heist” funkcija
- “Bonus” simbols un bezmaksas griezieni
- “Coin Game” funkcija
- “Bandit’s Escape” funkcija
- “X-iter” funkcija

Svarīgi:

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju.
- Laimests veidojas, ja jebkur uz spēles laukuma parādās vismaz 5 vienādi simboli.
- Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti laimīgo kombināciju laimestiem.

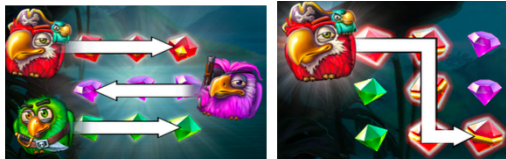
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

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 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 grieziena ietvaros savāktie simboli uzpilda skaitītāju.
3. Kad skaitītājs ir pilnībā uzpildīts, spēles laukumam tiek pievienots speciālais simbols.
4. Speciālais simbols pārvērš nejaušus dārgakmeņu simbolus par nejaušiem funkciju simboliem.
5. Pamatspēles laikā skaitītājs tiek atiestatīts katra grieziena beigās.
6. “Bandit” putna savāktie simboli netiek pievienoti skaitītājam.

Aizstājēj simbola “Wild” noteikumi



1. “Wild” simbols aizvieto visus dārgakmeņus.
2. “Black Bandit Wild” simbols attēlo visaugstāk maksājošo dārgakmeni attiecīgajā brīdī.

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 viena no dārgakmeņu vērtībām par 1, 2 vai 3 soļiem, attiecīgi simbola vērtībai. Maksimāli simbolu var uzlabot līdz 7;



- uzlabo visu dārgakmeņu vērtības uz spēles laukuma par 1, 2 vai 3 soļiem, attiecīgi simbola vērtībai. Maksimāli simbolu var uzlabot līdz 7;



- aktivizē sprādzienu un putni vairs nevar savākt simbolus. Uzsprāgst visi simboli un putni, pēc kā, spēles laukums izplešas maksimāli līdz 8 rindām un tajā iekrīt jauni simboli;



- simbols aizpilda tukšos laukumus, kad tajos tiek savākts simbols. Tas ļauj putniem pārvietoties pa tukšajiem laukiem, lai sasniegtu papildu pozīcijas ar simboliem;



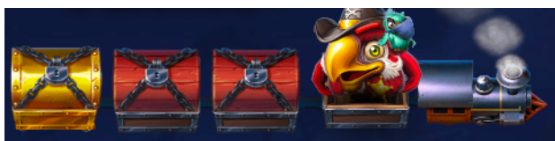
- simbols pārvērš klučveida kombinācijas dārgakmeņus blakus putnam uz putna krāsu, kurš savāca šo simbolu. Simbols var pārvērst nejaušu skaitu ar dārgakmeņiem funkciju simbolos;

- 2 blakus esoši putni vairs nevar savākt simbolus un tie var apmainīties vietām horizontāli vai vertikāli.

“Showdown” funkcijas noteikumi

1. Ja blakus ir izvietoti 2 putni, var tikt uzsākta cīņa.
2. Ja blakus ir izvietoti 3 un vairāk putni, tie vienmēr uzsāk cīņu.
3. Cīņas sākumā tie atvirzas viens no otra, dzēšot simbolus savā ceļā. Pēc kā, tiek veikti šāvieni horizontālā, vertikālā vai diagonālā virzienā.
4. Visi dārgakmeņu simboli, kuri ir šāviena ceļā, tiek dzēsti no laukuma un “Dynamite” simbols tiek aizdedzināts.
5. “Bonus”, “Super Bonus”, “Key” un “Coin” simboli tiek savākti no pozīcijām, kuras ir šāviena ceļā.
6. Pēc cīņas putni iekrīt laukumā no jauna kopā ar jauniem simboliem.

“Train Heist” funkcijas noteikumi

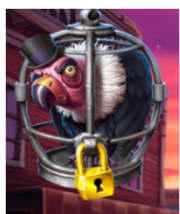


1. 2 vai 4 pozīcijas laukuma labajā vai kreisajā pusē ir iezīmētas ar vilcienu.
2. Kad putns savāc kādu no simboliem uz vilciena pozīcijas, tiek aktivizēta “Train Heist” funkcija.
3. Piebrauc vilciens, kurš ved putnu un un pretējā laukuma pusē, kur tas var savākt simbolus.
4. Pirms vilciens apstājas un izsēdina putnu, tiek piešķirti 1, 2 vai 3 funkcijas simboli.

“Coin Game” funkcijas noteikumi

1. Funkcija var tikt aktivizēta divos gadījumos:
 - Ja spēles laukums ir tīrs “Peanut” funkcijas laikā;
 - Ja ir laimēts “Bandit’s Escape” funkcijas laikā.
2. Spēlētājam atveras laukums, kurā ir naudas maiši un skorpioni. Putni met iekšā virves, cenšoties noķert naudas maisus.
3. Putns kurš noķer skorpionu pazūd no funkcijas.
4. Noķertie naudas maiši tiek izmaksāti funkcijas beigās.

“Bandit’s Escape” funkcijas noteikumi



1. Ja putns savāc atslēgas simbolu, tiek aktivizēta “Bandit’s Escape” funkcija.
2. No putnu būra blakus laukumam tiek izlaists punts, kas savāc visus dārgakmeņus un funkciju simbolus.
3. Putns var nesavākt visus blakus esošos dārgakmeņus un var uzsākt cīņu ar citiem putniem.
4. Putns savāc vienu klučveidu simbolu kombināciju vienlaicīgi (piem. 2x2 izmērā).
5. Ja bandīta putns parādas blakus citam putnam, tie var uzsākt cīņu.
6. Ja bandīta putns uzvar putnu, putns tiek dzēsts no spēles laukuma un bandīta putns turpina savākt simbolus.
7. Ja putns uzvar bandīta putnu, funkcija beidzas un savāktā vērtība tiek izmaksāta.
8. Ja bandīta putns uzvar visus 4 putnus uz laukuma, tas savāc visus atlikušos simbolus uz laukuma un izmaksā to vērtības, pēc kā, tiek aktivizēta “Bandit Coin” funkcija.
9. Kopējā savāktā vērtība tiek attēlota uz “Bandit Wanted” plakāta.

“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 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. Cena ir 100x no likmes;



- garantē spēles raundu ar piekļuvi bonusa spēlei ar maksimālo spēles laukuma izmēru, kurā visi uzlabojošie simboli uzlabos visus dārgakmeņus. Funkcijas cena ir 500x no likmes;



- “Coin Game” spēles raunds. Funkcijas cena ir 50x no likmes;



- spēles raunds ar garantētu “Bandit Escape” funkciju. Funkcijas cena ir 25x no likmes;



- palielināta iespēja laimēt bezmaksas griezienus. Funkcijas cena ir 3x no likmes.

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 0.20 EUR. Palielinot likmi, proporcionāli palielinās simbolu izmaksas:

	6.00		3.00		2.00		1.50
	1.50		1.00		0.75		0.50
	0.50		0.32		0.24		0.16
	0.15		0.12		0.09		0.06
	0.10		0.08		0.06		0.04
	0.05		0.04		0.03		0.02
	0.02		0.02		0.01		0.01

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. 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.