

## **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**

Soul Slayer  
Spēļu automātu spēle  
Ražotājs: Stakelogic B.V

## **3. Spēles dalības maksa (likme)**

Minimālā likme: 0.40 EUR  
Maksimālā likme: 150.00 EUR

## **4. Kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē**

Interneta vietnē [www.spins.lv](http://www.spins.lv) nospiežot ikonu "Kazino", spēlētājs nokļūst lapā <https://spins.lv/casino>, kur spēle tiek palaista, nospiežot spēles ikonu "Visas spēles", pēc tam nospiežot spēles ikonu "Soul Slayer".

## **5. Spēles norise**

"Soul Slayer" ir 6 ruļļu un 5 rindu spēļu automāts ar 40 fiksētām izmaksas līnijām, kurā ir šādas iespējas:

- "Slayer" simbols un "Wild Slayer" funkcija
- "Incursion" funkcija
- "Slayer" funkcija
- "Scatter" simbols
- "Combat" funkcija
- "Super Stake" funkcija
- "Buy Bonus" funkcija

## **Svarīgi:**

- Laimesti tiek izmaksāti no kreisās uz labo pusi.
- Izmaksā tikai lielāko laimestu katrā izmaksas līnijā.
- Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti līniju laimestiem.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

### ***“Slayer” simbols un “Wild Slayer” funkcija***



- “Slayer” ir īpašs “Wild” simbols, kas parādās tikai uz pirmā ruļļa pamatspēles laikā.
- Kad “Slayer” simbols parādās un uz ekrāna ir redzams vismaz viens “Demon” simbols, aktivizējas “Wild Slayer” funkcija.
- “Wild Slayer” funkcijas laikā:
  - Tiek izvēlēts viens redzamo “Demon” simbolu veids.
  - Visi šī veida simboli tiek pārveidoti par “Wild” vai “Multiplier Wild” simboliem ar iespējamām reizinātājiem 2x, 3x, 4x vai 5x no kopējās likmes.

### ***“Incursion” funkcija***

- “Incursion” funkcija var nejauši aktivizēties pamatspēles laikā.
- Ruļļu griešanās laikā uz režģa nejauši parādās no 5 līdz 20 “portāliem”.
- Visi “portāli” atklāj vienu nejauši izvēlētu augsti maksājošu “Demon” simbolu.
- Kad ruļļi apstājas, atklātie simboli paliek fiksēti savās vietās, tādējādi palielinot iespēju iegūt lielas laimestu kombinācijas.

### ***“Slayer” funkcija***

- Ja “Incursion” funkcija ir aktīva un tajā pašā griezienā parādās “Slayer Wild” simbols, aktivizējas “Slayer” funkcija.
- Griezienu laikā uz ruļļiem parādās vismaz 5 “portāli”, kas atklāj vienu augsti maksājošu “Demon” simbolu.
- Kad “portāli” ir atklājuši savus simbolus, ruļļi pabeidz griezties.
- Ja šajā pašā griezienā parādās “Slayer Wild” simbols, tās mērķis ir “Demon” simbolu atklāšana caur “portāliem”.
- Šie simboli tiek iznīcināti un pārveidoti par “Wild” vai “Multiplier Wild” simboliem ar iespējamām reizinātājiem 2x, 3x, 4x vai 5x no kopējās likmes.

### ***“Scatter” simbols***

- “Scatter” simboli var parādīties uz visiem ruļļiem.
- 4 “Scatter” simboli piešķir 2x kopējo likmi un aktivizē “Combat” funkciju.
- 5 “Scatter” simboli piešķir 20x kopējo likmi un aktivizē “Combat” funkciju.
- 6 “Scatter” simboli piešķir 200x kopējo likmi un aktivizē “Combat” funkciju.

### ***“Combat” funkcija***



- 4 vai vairāk “Scatter” simboli aktivizē “Combat” funkciju.
- Funkcijas laikā 1. rullis vienmēr attēlo pilna auguma “Slayer” simbolu (spēlētāja čempionu).
- 6. rullis parāda “Demon” pretinieku, kas tiek nejauši izvēlēts no “Demon” simboliem.
- Pēc katras uzvaras tiek izvēlēts jauns “Demon” pretinieks nākamajai cīņai.
- Dzīvības punkti (HP):
  - “Slayer” — 1000 HP
  - “Demon Prince” - 1000 HP
  - “Succubus” - 900 HP
  - “Gargoyle” - 800 HP
  - “Goblin” - 700 HP
  - “Vampire” - 600 HP
  - “Boss 1: Minotaur” - 1500 HP
  - “Boss 2: Cerberus” - 1500 HP
  - “Boss 3: Dragon Lord” - 2000 HP
- “Combat” funkcija sastāv no trīs progresijas līmeņiem, katrā notiek vairāku “Demon” cīņu sērija un “Boss” cīņa.
- 1. līmenis:
  - Spēlētājam jāsakauj trīs “Demons”, kas tiek nejauši izvēlēti no HP1 līdz HP5 (“Demon Prince” → “Vampire”).
  - Uzvarot visas trīs cīņas, tiek atbloķēta “Boss 1” cīņa — “Minotaur”.
  - Uzvarot “Boss 1”, spēlētājs pāriet uz 2. līmeni.
- 2. līmenis:
  - Spēlētājs cīnās ar trim stiprākiem “Demons”, izvēlētiem no HP1 līdz HP4 (“Demon Prince” → “Goblin”), izslēdzot “Vampire”.
  - Uzvarot visas cīņas, tiek atbloķēta “Boss 2” cīņa — “Cerberus”.
  - Uzvarot “Boss 2”, spēlētājs pāriet uz 3. līmeni.
- 3. līmenis:
  - Spēlētājs cīnās ar trim elitāriem “Demons”, izvēlētiem no HP1 līdz HP3 (“Demon Prince” → “Gargoyle”), izslēdzot “Goblin” un “Vampire”.
  - Uzvarot visas cīņas, tiek atbloķēta “Boss 3” cīņa — “Dragon Lord”.
  - Šī ir pēdējā cīņa, un funkcija beidzas pēc tās neatkarīgi no iznākuma.

### ***“Super Stake” funkcija***

- Aktivizējot “Super Stake”, tiek dubultota iespēja aktivizēt “Combat” funkciju.
- “Super Stake” aktivizācija palielina likmi, bet nemaina izmaksu tabulu.

- Kamēr “Super Stake” ir aktivizēts, uz ruļļiem tiek pievienoti vairāk “Bonus” simbolu, kas palielina iespēju aktivizēt “Combat” funkciju.
- “Super Stake” aktivizēšana maksā 0.50x no pamatspēles likmes.

### ***“Buy Bonus” funkcija***

- Pamatspēles laikā ir iespēja aktivizēt “Combat” funkciju, nospiežot pogu “Buy” un iegādājoties to par 100x no kopējās likmes.

## **6. Nosacījumi, kuriem iestājoties dalībnieks saņem laimestu, un laimestu lielums [arī laimestu attiecība pret dalības maksu (likmi)]**

Laimests tiek piešķirts, ja simboli izveido kombināciju no kreisās puses uz labo uz aktīvajām izmaksu līnijām.

Spēles teorētiskais atdeves procents (RTP): 95.50%

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.

## **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 kā divos maksājumos.

## **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**

Spēlētājiem tiek nodrošināta iespēja sekot savam konta atlikumam un izmantot atbildīgas spēlēšanas rīkus, lai kontrolētu savus spēlēšanas paradumus.