

## 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

Bushido Gold  
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 "Bushido Gold".

## 5. Spēles norise

"Bushido Gold" ir sešu ruļļu un no 4 096 izmaksas līniju spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- Kaskādes griezienu funkcija un spēles laukuma palielināšana;
- "Wild" simbols;
- Liela izmēra simboli;
- "Ninja" simbols;
- "Cannon" simbols;
- "Slice" funkcija;
- "Bonus" simbols un "Ninja" bezmaksas griezienu funkcija;
- "X-iter" opcija (ja iespējots operatora konfigurācija).

### Svarīgi:

- Katrs jauns grieziens uz spēles laukuma sākas ar 6 ruļļiem u 4 simboliem uz ruļļa, taču var būt palielināts līdz 8 simboliem uz ruļļa.
- Minimālais iespējamo izmaksas līniju skaits ir 4 096.
- 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***

### ***Kaskādes griezienu funkcijas un spēles laukuma palielināšanas noteikumi***

1. Ja spēles laikā ir izveidojusies laimējošā kombinācija, visi laimējošie simboli pazūd un jaunie simboli krīt uz leju lai aizpildītu spēles laukumu.
2. Spēle turpinās kaskādē līdz jaunas laimējošās kombinācijas vairs nevar izveidoties.
3. Par katru kaskādi tiek pievienota papildus rinda līdz maksimāli 8 rindām.
4. Visi laimesti par laimējošajām kombinācijām tiek pievienoti spēlētāja kontā pēc kaskādes griezienu beigām.

### ***“Wild” simbols***



1. “Wild” simbols aizvieto jebkuru parasto laimējošo simbolu no izmaksas tabulas, lai veidotu laimīgas kombinācijas.
2. Laimējošā kombinācija, kas sastāv tikai no “Wild” simboliem, izmaksā kā augstākās vērtības laimējošs simbols.
3. “Wild” simboli uzsprāgs, ja tie piedalīsies laimesta izveidē vai spēles funkcijas beigās, ietekmējot blakus esošos simbolus.
4. Sprādziens noņems laimējošos simbolus un aktivizēs funkcijas simbolus.
5. Pēc sprādziena nākamajā simbolu kaskādē tiks pievienota jauna rinda, sasniedzot maksimāli 8 rindas.

### ***Liela izmēra simbolu noteikumi***

1. Visi laimējošie simboli, izņemot “Wild” simbolus, pastāv četros izmēros: standarta 1x1, super 2x2, mega 3x3 un episkā 4x4.
2. Liels simbols tiek novērtēts atbilstoši 1x1 simbola pozīciju skaitam, ko tas aizņem, piemēram, super 2x2 simbols tiek novērtēts kā četri 1x1 simboli.
3. Tukšās vietas zem laimējošiem lielajiem simboliem tiek aizpildītas ar 1x1 izmēra simboliem, kas ir tāda paša veida kā lielais simbols, lai sasniegtu stabilu horizontālu stāvokli.
4. Lielos simbolus neietekmēs “Wild” sprādziens.

### ***“Ninja” simbols***

1. “Ninja” simbols ir bloķējošs simbols, kas var tikt aktivizēts, lai aktivizētu “Ninja” funkciju.
2. Vienlaicīgi uz spēles laukuma nevar būt vairāk par vienu “Ninja” simbolu.



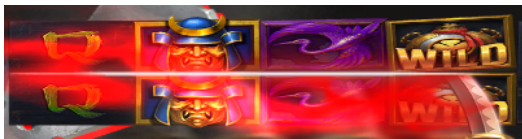
3. "Ninja" simbols tiek aktivizēts, kad to ietekmē "Slice" funkcija, šaujošs "Cannon" vai sprāgstošs "Wild".
4. "Ninja" funkciju aktivizē aktivizētais "Ninja" simbols pēc jebkādas gaidāmās simbolu papildināšanas un pirms laimesta aprēķināšanas.
5. "Ninja" funkcija izlaiž metamās zvaigznes no "Ninja" simbola.
6. Metamās zvaigznes trāpīs no 2 līdz 10 simboliem uz spēles laukuma.
7. Ja simbols, kuram trāpīts, ir laimējošs simbols, tas tiek aizvietots ar "Wild".
8. Ja tas ir funkcijas simbols, tas tiks aktivizēts.
9. Metamā zvaigzne nevar trāpīt "Wild" vai jau aktivizētam funkcijas simbolam.

### ***"Cannon" simbols***



1. "Cannon" simbols ir bloķējošs simbols, līdz tas tiek aktivizēts.
2. "Cannon" tiek aktivizēts, kad to ietekmē "Slice" funkcija, cits "Cannon", sprāgstošs "Wild", vai metamā zvaigzne no "Ninja" funkcijas.
3. Kad tas ir aktivizēts, pēc jebkādas gaidāmās simbolu papildināšanas un pirms laimesta aprēķināšanas, "Cannon" izšauj "Wild" kolonnu uz augšu, paplašinot spēles laukumu par vienu rindu, ja rindu skaits ir mazāks par 8, un pēc tam tiek aizvietots ar "Wild".
4. "Cannon" funkcija vienmēr tiek aktivizēta pirms laimesta aprēķināšanas.
5. "Golden Cannon" ir uzlabots "Cannon", kuram ir visas parastā "Cannon" funkcijas, taču "Golden Cannon" vienmēr izveidos augstāko iespējamo "Wild" kolonnu, sākot no "Golden Cannon" pozīcijas, nepieciešamības gadījumā paplašinot spēles laukumu līdz 8. rindai.
6. "Big Cannon" ir parastā "Cannon" 2x2 versija.
7. "Big Cannon" ir visas 1x1 izmēra "Cannon" funkcijas.
8. "Big Cannon" vienmēr izšaus 2 simbolus platu "Wild" kolonnu.

### ***"Slice" funkcija***



1. Kad divi vienādi simboli parādās pirmajā un pēdējā kolonnā vienā un tajā pašā rindā, tiek aktivizēta "Slice" funkcija.
2. Laimējoši simboli, "Bonus" simboli un "Wild" simboli var tikt sagriezti.
3. "Ninja" simbols un "Cannon" simboli nevar tikt sagriezti, tā vietā tie tiks aktivizēti, ja tos ietekmēs "Slice" funkcija.
4. Sagriezts simbols tiks parādīts kā 2 pusizmēra simboli vienā 1x1 simbola laukumā.
5. Pusizmēra simboli tiks uztverti kā parasti 1x1 simboli.
6. Sagrieztu simbolu nevar sagriezt vēlreiz.
7. Ja pirmajā un pēdējā kolonnā parādās viens un tas pats simbols, bet tie ir dažāda izmēra, tie joprojām tiks uzskatīti par vienādiem simboliem un var aktivizēt "Slice" funkciju, taču tiks sagrieztas tikai tās rindas ar sakrītošiem simboliem.
8. Lieli simboli, kurus ietekmē "Slice" funkcija, pirms sagriešanas tiks sadalīti 1x1 izmēra simbolos.

9. "Slice" funkcija sagriežīs laimējošos un "Bonus" simbolus divās daļās vai aktivizēs šos simbolus.

### **"Bonus" simbols un "Ninja" bezmaksas griezienu funkcija**



1. Trīs vai vairāk "Bonus" simbolu kombinācija aktivizē "Ninja" bezmaksas griezienu funkciju.
2. Spēlētājam tiek piešķirti 6 "Ninja" griezieni par 3 "Bonus" simboliem un +2 "Ninja" griezieni par katru papildus "Bonus" simbolu, kas parādās.
3. Funkcijai ir "Safety level" funkcija, kas pavirzās uz priekšu par vienu rindu par katru jaunu "Ninja" griezienu, kas atnes laimestu.
4. Katrs jauns "Ninja" grieziens sākas pašreizējā aktīvajā "Safety level".
5. "Ninja" simbols vienmēr parādās katrā "Ninja" griezienā.
6. Laimesti tiek izmaksāti funkcijas beigās.

### **"X-iter" opcija**





1. "X-iter" opcijā atrodas 5 dažādi spēļu režīmi, kurus spēlētājam ir iespēja nopirkt.
  - "Super Bonus" - "Super" bezmaksas griezienu funkcija ar 8 rindām katrā bezmaksas griezienā par maksu 500x no pamatlīkmes par funkciju;
  - "Bonus" - bezmaksas griezienu funkcija par maksu 100x no pamatlīkmes par funkciju;
  - "Max Rows And Slice" – grieziens, kas sākas ar 8 rindām un "Slice" funkciju pirmajā kaskādē, par maksu 25x no pamatlīkmes par katru griezienu;
  - "Mega Hunt" grieziens ar 6x lielāko iespēju aktivizēt bezmaksas griezienu funkciju par maksu 5x no pamatlīkmes par katru griezienu;
  - "Bonus Hunt" - grieziens ar 3x lielāko iespēju aktivizēt bezmaksas griezienu funkciju par maksu 2.5x no pamatlīkmes par katru griezienu.
2. "X-iter" funkciju ir iespēja aktivizēt tikai pamatspēles laikā.

### **Izmaksu Noteikumi**


1. Jums tiek izmaksāts laimests tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
2. Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līnijas laimestiem.
3. Lai veidotos regulārās laimīgās kombinācijas, simboliem uz aktīvas izmaksas līnijas jāatrodas blakus.
4. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

### **Spēles vadība**

#### **Lai spēlētu, rīkojieties šādi:**

1. Lai paaugstinātu vai pazeminātu likmes vērtību, lietojiet "Bet"  izvēlni.
2. Klikšķiniet uz ikonas "Spin" . Ruļļi sāk griezties ar jūsu izvēlēto likmi.

### Automātiskais vadības režīms:

1. Nospiežot "Autospin"  ikonu, Jūs varat izvēlēties:
  - Griezīnu skaits - izvēlies, cik reizes pēc kārtas ruļļi griezīsies Automātiskajā režīmā.
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): 87.00% - 96.00%

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



#### Izmaksu apraksts

Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

- Simboliem jābūt līdzās uz aktīvas izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.
- Pirmajam kombinācijas simbolam jāatrodas uz 1. ruļļa.

Regulārās izmaksas parādītas izmaksu attēlos. Izmaksas parādītas ar likmi 0.20 EUR.

Palielinot likmi, proporcionāli palielinās līniju izmaksas:

|   |   |      |   |      |  |      |   |      |
|---|---|------|---|------|--|------|---|------|
| 6 |  | 1.00 |  | 0.60 |  | 0.50 |  | 0.40 |
| 5 |   | 0.80 |   | 0.50 |  | 0.40 |   | 0.30 |
| 4 |   | 0.60 |   | 0.40 |  | 0.30 |   | 0.20 |
| 3 |   | 0.30 |   | 0.20 |  | 0.15 |   | 0.10 |
| 6 |  | 0.20 |  | 0.20 |   | 0.16 |  | 0.16 |
| 5 |   | 0.10 |   | 0.10 |  | 0.08 |   | 0.08 |
| 4 |   | 0.06 |   | 0.06 |  | 0.05 |   | 0.05 |
| 3 |   | 0.04 |   | 0.04 |  | 0.03 |   | 0.03 |
| 6 |  | 0.06 |  | 0.06 |   | 0.06 |  | 0.06 |
| 5 |   | 0.04 |   | 0.04 |  | 0.04 |   | 0.04 |
| 4 |   | 0.03 |   | 0.03 |  | 0.03 |   | 0.03 |
| 3 |   | 0.02 |   | 0.02 |  | 0.02 |   | 0.02 |

### ***Izmaksas Līniju Apraksts.***

Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām uz aktīvajām izmaksas līnijām. Līnijas, kas redzamas attēlā, parāda iespējamās izmaksas līniju formas.



#### **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 izmaksā azartspēles noteikumos apstiprinātā kārtībā 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.