

## **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**

Huff N' Puff CollectR  
Tiešsaistes 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://spins.lv/casino>, kur spēle tiek palaista, nospiežot spēles ikonu "Visas spēles", pēc tam nospiežot spēles ikonu "Huff N' Puff CollectR".

## **5. Spēles norise**

"Huff N' Puff CollectR" ir 6 ruļļu, 6 rindu spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- Kaskādes griezienu funkcija
- Simbolu vākšanas mērītājs
- "Wild" simbols
- "Upgrade" un "Upgrade All" simboli
- "Wolf Construction" simbols un tā funkcija
- "Transform" simbols
- "Jackhammer" simbols
- "Wolf Demolition" funkcija
- Cūciņu savstarpējas funkcijas
- "Golden Wheel" papildfunkcija
- "Big Tony's Extra Chance" papildfunkcija
- "Hat Mania" funkcija;
- "Mega Hat Mania" funkcija;
- "Hat" simboli;
- "Piggy Coin" simboli;
- "Bonus" simbols un bezmaksas griezienu funkcija;
- "Super Bonus" simbols un "Super" bezmaksas griezienu funkcija;

- “X-iter” opcija(ja iespējots operatora konfigurācija).

### **Svarīgi:**

- Spēle ir sadalīta divas lokācijās: “Garden”(pamata lokācija) un “Springbreak”.
- “Springbreak” lokācija var nebūt pieejama uzreiz.
- Laimests tiek izmaksāts tikai par simboliem, kurus var savākt cūciņas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas, kad cūciņa var savākt ar to horizontāli vai vertikāli savienotos simbolus(dārgakmeņus).
- Katra cūciņa var savākt īpašus simbolus.
- Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas kombinācijas laimestiem.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

### **Spēles noteikumi**

#### ***Kaskādes griezienu funkcijas noteikumi***

- Ja spēles laikā ir izveidojusies laimējošā kombinācija, visi laimējošie simboli pazūd un jaunie simboli krīt uz leju lai aizpildītu spēles laukumu.
- Spēle turpinās kaskādē līdz jaunas laimējošās kombinācijas vairs nevar izveidoties.
- Visi laimesti par laimējošajām kombinācijām tiek pievienoti spēlētāja kontā pēc kaskādes griezienu beigām.

#### ***Simbolu vākšanas mērītāja noteikumi***

- Virs spēles laukuma atrodas simbolu vākšanas mērītājs.
- Mērītājs uzskaita savāktos simbolus.
- Tikai dārgakmeņi un “Wild” simboli, kurus savācis kāds no četriem sivēniem, tiek ieskaitīti.
- Simbolu vākšanas mērītājs turpina uzskaitīt savāktos simbolus, līdz sivēni vairs nevar savākt papildu simbolus.
- “Wolf Construction” nepapildina vākšanas mērītāju, un mērītājs nedarbojas “Wolf Construction” funkcijas laikā.
- Sivēni nevar savākt simbolus “Wolf Construction” funkcijas laikā.
- Kad simbolu vākšanas mērītājs ir pilns, tiek pievienota viena gaidoša funkcijas simbolu izlaišana.
- Var tikt saglabātas līdz pat trīs gaidošām funkcijas simbolu izlaišanām.
- Visas gaidošās funkcijas simbolu izlaišanas tiek piešķirtas vienlaicīgi.

#### ***“Wild” simbols***



- “Wild” simbols var parādīties jebkura lokācijā.

- “Wild” simbols aizvieto jebkuru dārgakmeni no izmaksas tabulas, lai veidotu laimīgas kombinācijas.
- “Wild” simbols aizvieto jebkuru dārgakmeni atbilstoši tā pašreizējam laimesta līmenim.
- Cūka nevar pabeigt simbolu vākšanu uz “Wild” simbola.
- Ja cūka apstājas uz “Wild” simbola, tā pārvietosies uz tukšu vietu.

### ***“Upgrade” un “Upgrade All” simbolu noteikumi***



- Savāktais “Upgrade” simbols paaugstina to dārgakmeņu laimesta līmeni, kuri ir tajā pašā krāsā kā cūka, kas savāca šo “Upgrade” simbolu.
- Ja cūkai uz spēles laukuma nav savas krāsas dārgakmeņu vai ir sasniegts 7. laimesta līmenis, tiks paaugstināts citas krāsas dārgakmens.
- Dārgakmeņu laimests palielinās par 1, 2 vai 3 līmeņiem, sasniedzot maksimālo 7. laimesta līmeni.
- Savāktais “Upgrade All” simbols vienlaicīgi paaugstina visu četru dārgakmeņu līmeni.
- Dārgakmeņu laimests palielinās par 1, 2 vai 3 līmeņiem, sasniedzot maksimālo 7. laimesta līmeni.



### ***“Wolf Construction” simbola un tā funkcijas noteikumi***



- “Wolf Construction” funkcija tiek aktivizēta, kad cūka savāc “Wolf Construction” simbolu.
- Funkcija tiek aizturēta un tiek aktivizēta, kad cūkas vairs nevar savākt vairāk simbolus.
- “Wolf Construction” funkcijas laikā vilks savāc simbolus secīgi kolonnu pa kolonnai.
- Vilks var savākt jebkuru dārgakmeni, cūku vai funkcijas simbolu, izņemot “Jackhammer” un “Transform” simbolus, kurus vilks noņem.
- Vilks aktivizē “Corner Bomb” bumbas, kad savāc simbolus “Corner Bomb” pozīcijās.
- “Corner Bomb” tiek aizturētas un aktivizētas, kad funkcija ir beigusies.
- Ja vilks savāc “Wild” simbolu, tas izmaksā laimestu atbilstoši pašreizējam augstākajam sasniegtajam laimesta līmenim.
- Ja vilks savāc “Upgrade” simbolu, viens no laimējošiem simboliem tiks paaugstināts.
- Savācot cūku, vilka vākšana tiek pārtraukta un tiek izraisīta cīņa.
- Celtņa reizinātāja sākuma vērtība ir 1.
- Ja vilks uzvar cīņā, celtņa reizinātājs palielinās par +1, un sakautā cūka tiek noņemta no spēles laukuma uz atlikušo funkcijas laiku.
- Pēc tam vilks izvēlas kolonnu un turpina vākt simbolus.
- Ja cūka pieveic vilku, “Wolf Construction” funkcija beidzas, un celtņa reizinātājs tiek piemērots uzkrātajai vērtībai pirms tās izmaksas.
- “Wolf Construction” funkcijas laikā kopējā savāktā vērtība un vilka sasniegtais reizinātājs tiek uzkrāti un parādīti uz celtņa.

- Ja vilks pieveic visas četras cūkas, vilks savāc visus atlikušos simbolus uz spēles laukuma, un celtna reizinātājs tiek piemērots uzkrātajai vērtībai pirms tās izmaksas.

### ***“Transform” simbols***



- Savāktais “Transform” simbols aizvieto cūkai blakus esošo dārgakmeņu grupu ar tādas pašas krāsas dārgakmeņiem, kāda ir cūkai, kas savāca šo “Transform” simbolu.
- Tas var arī aizvietot dārgakmeņus ar funkcijas simboliem.

### ***“Jackhammer” simbols***



- “Jackhammer” simbols novieto cūku žetonus tukšās spēles laukuma vietās, kad to savāc cūka.
- Pēc tam cūkas var šķērsot tukšās vietas katra pa vienai reizei, lai sasniegtu papildu simbolus.

### ***“Wolf Demolition” funkcija***



- “Wolf Demolition” funkcija var tikt nejuši aktivizēta jebkurā laikā, kad cūkas vairs nevar savākt nevienu simbolu.
- “Wolf Demolition” funkcija noņem visus simbolus un cūkas no spēles laukuma un pēc tam atkal nomet tos uz spēles laukuma citā secībā.
- “Wolf Demolition” funkcija var noņemt vienu, divas vai trīs cūkas.
- Visi dārgakmeņi tajā pašā krāsā, kādā ir noņemtā cūka, tiek aizvietoti ar vienas vai vairāku atgriezto cūku krāsu.

### ***Cūciņu savstarpējas funkcijas***

- Divām blakus esošām cūkām ir iespēja veikt “Switcheroo” funkciju, kad tās vairs nevar savākt vairāk simbolu.
- Ja tas tiek aktivizēts, cūkas mainās vietām horizontāli vai vertikāli.
- Cūku “Switcheroo” arī var aktivizēt divas blakus esošas cūkas.
- Ja tas tiek aktivizēts, viena no cūkām tiks pārvietota uz spēles laukuma malu vai uz nākamo simbolu, ko tā var savākt savā trajektorijā.

- Dārgakmeņi, kurus šī cūka nevar savākt, neaizpilda vākšanas skaitītāju, kad tie tiek noņemti.
- “Piggy Fight” funkcija tiek aktivizēta, kad trīs vai vairāk cūkas nonāk horizontāli vai vertikāli blakus un vairs nevar savākt vairāk simbolu.
- “Piggy Fight” funkcijas laikā cūkas cīnās vienā simbola pozīcijā, noņemot visus dārgakmeņus 5x5 laukumā, sākot no cīņas simbola pozīcijas.
- Cūkas aizlido horizontāli, vertikāli vai diagonāli no cīņas pozīcijas.
- “Corner Bomb”, “Wolf Construction” simbols, “Bonus” un “Super Bonus” simboli tiek automātiski savākti vai aktivizēti, ja tie atrodas lidojošas cūkas ceļā.
- Dārgakmeņi tiek noņemti lidojošo cūku ceļā, bet tie neaizpilda simbolu vākšanas skaitītāju.
- Citi funkcijas simboli netiek ietekmēti.
- Tikai “Springbreak” lokācijā: ja “Mad Chicken” simbols atrodas lidojošas cūkas ceļā, tas pārvietojas uz citu pozīciju uz spēles laukuma, atstājot savā vietā funkcijas simbolu.

### ***“Golden Wheel” papildfunkcija***

- “Golden Wheel” funkcija tiek aktivizēta, kad cūkas vai vilks ir savākuši visus vācamos simbolus uz spēles laukuma.
- “Golden Wheel” laimes rats tiek aktivizēts nekavējoties, un jebkuras potenciāli jau aktivizētās funkcijas tiek aizturētas.
- Katrs “Golden Wheel” grieziens piešķir laimestu.
- “Golden Wheel” var piešķirt vienu no šādiem laimestiem: “Mega Hat Mania”, “Hat Mania”, “Bonus”, “Super Bonus” vai tūlītējus laimestus, kas ir izvēlētās likmes reizinātāji.
- Tūlītējie laimesti tiks piešķirti nekavējoties.

### ***“Big Tony’s Extra Chance” papildfunkcija***

- “Big Tony’s Extra Chance” funkcija var tikt nejauši aktivizēta, kad cūkas vairs nevar savākt nevienu simbolu.
- Tā aktivizē vienu, divas, trīs vai četras “Corner Bomb”.
- Bumbas detonē vienlaicīgi, un cūkas pamet spēles laukumu.
- Cauruļvadam, kas ieskauj sākotnējo spēles laukumu, ir četras sekcijas, un tas darbojas kā tunelis, kad vismaz vienu no sekcijām noņem detonēta “Corner Bomb”.
- Cūka var pārvietoties caur tuneli, ja tā var savākt simbolus tuneļa ieejā un izejā.
- Katra tuneļa sekcija var atklāt līdz pat diviem funkcijas simboliem, kas tiek savākti, cūkai dodoties tiem garām.
- Aka kļūst pieejama stūrī, kad ir noņemtas vismaz divas cauruļvada sekcijas.
- Cūkas var ceļot starp akām, ja vācamie simboli atrodas virs divām vai vairākām akām.

### ***“Piggy Fight” papildfunkcija***

- Funkcija tiek aktivizēta, kad 3 vai vairāk cūkas atrodas blakus un nevar veikt gājienus.

- Cīņas vietā tiek notīrīts 5x5 laukums, un cūkas “aizlido” dažādos virzienos, aktivizējot vai savācot visus simbolus savā ceļā.

### ***“Hat Mania” funkcija***



- “Hat Mania” funkcija tiek aktivizēta, kad tā tiek laimēta “Golden Wheel” vai “Super Wheel”, un tiek izspēlēta uz 6x6 spēles laukuma.
- Tiek piešķirti 3 atkārtotie griezieni un, parādoties 3 vai vairāk “Hat” simboliem, tiek piešķirts +1 papildu grieziens.
- “Hat Mania” griezienu laikā var parādīties tikai “Hat” un tukšas pozīcijas.
- Kad vairs nav atlikuši griezieni, visi redzamie rāmji tiek aizvietoti ar mājām, kas atklāj “Piggy Coin” simbolus.
- “Piggy Coin” simboli izmaksā to norādīto vērtību, kas reizināta ar izvēlēto likmes līmeni.

### ***“Mega Hat Mania” funkcija***



- “Mega Hat Mania” funkcija tiek aktivizēta, kad tā tiek laimēta “Golden Wheel” vai “Super Wheel”, un tiek izspēlēta uz 8x8 spēles laukuma.
- Tiek piešķirti 3 atkārtotie griezieni un, parādoties 3 vai vairāk “Hat” simboliem, tiek piešķirts +1 papildu grieziens.
- Pirms funkcijas sākuma tiek piešķirts noteikts skaits “Mega Hat” griezienu.
- “Mega Hat” griezienu laikā var parādīties viens vai divi “Mega Hat” simboli.
- Kad vairs netiek piešķirti “Mega Hat” griezieni, sākas atkārtotie griezieni.
- “Mega Hat” griezienu laikā netiek piešķirti papildu griezieni.
- “Mega Hat Mania” funkcijas laikā var parādīties tikai “Hat” un tukšas pozīcijas.
- Kad vairs nav atlikuši atkārtotie griezieni, visi redzamie rāmji tiek aizvietoti ar mājām, kas atklāj “Piggy Coin” simbolus.
- “Piggy Coin” simboli izmaksā to norādīto vērtību, kas reizināta ar izvēlēto likmes līmeni.

### ***“Hat” simbols***



- “Hat” simbols izveido rāmi savā spēles laukuma pozīcijā.
- “Bonus” un “Super Bonus” laikā “Hat” simbols tiek noņemts, atklājot laimējošu simbolu.
- “Hat Mania” un “Mega Hat Mania” laikā “Hat” simbols tiek noņemta un atstāj tukšu pozīciju.
- Rāmjiem ir trīs līmeņi: salmu, koka un ķieģeļu, katram līmenim ir savs “Piggy Coin” simbolu klāsts.
- Salmu līmenis: 0,25, 0,5, 1 vai 2 “Piggy Coin”.
- Koka līmenis: 0,5, 1, 2, 3, 5, 7,5, 10, 25, 100, 500 vai 2500 “Piggy Coin”.
- Ķieģeļu līmenis: 5, 7,5, 10, 25, 100, 500 vai 2500 “Piggy Coin”.
- “Hat” simbols, kas parādās pozīcijā, kurā jau ir rāmis, paaugstina šo rāmi uz nākamo līmeni.
- “Hat” simbols, kas parādās uz ķieģeļu līmeņa rāmja, izveido jaunu ķieģeļu līmeņa rāmi citā izvēlēta simbola pozīcijā, ķieģeļu rāmis nevar nonākt uz cita ķieģeļu rāmja.
- Rāmji saglabājas starp griezieniem bezmaksas griezienu, “Super” bezmaksas griezienu, “Hat Mania” un “Mega Hat Mania” laikā un tiek izmaksāti funkcijas beigās.
- “Piggy Coin” simboli izmaksā to norādīto vērtību, kas reizināta ar izvēlēto likmes līmeni.

### ***“Piggy Coin” simbolu noteikumi***

- “Piggy Coins” simboli var parādīties jebkurā griezienā pamatspeles laika vai bezmaksas griezienu laikā.



- “Piggy Coins” simboli tiek pievienoti krājkasītei un pēc tam noņemti, atklājot laimējošos simbolus.
- Krājkasīte var aktivizēt “Super Wheel” vai “Jackpot Wheel” jebkurā laikā, kad “Piggy Coins” tiek pievienoti.
- Krājkasītes stāvoklis tiek saglabāts starp spēles griezieniem katram likmes līmenim.
- Katrai spēles griezienu izspēlei ir vienāda iespēja aktivizēt krājkasītes funkciju.
- Katrs “Jackpot Wheel” grieziens piešķir vienu no šādiem tūlītējiem laimestiem: 10x, 25x, 100x, 500x vai 2500x no kopējās likmes.
- Šīs vērtības tiek reizinātas ar izvēlēto likmes līmeni.
- Tūlītējie laimesti tiks piešķirti nekavējoties.
- Katrs “Super Wheel” grieziens piešķir vienu no šādiem laimestiem: “Mega Hat Mania”, “Hat Mania”, “Bonus”, “Super Bonus” vai tūlītējus laimestus, kas ir izvēlētas likmes reizinātāji.
- Tūlītējie laimesti tiks piešķirti nekavējoties.

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



- bezmaksas griezienu funkcija tiek aktivizēta, ja cūkas savāc trīs “Bonus” simbolus aktīva griezienu laikā.
- Tiek piešķirti 5 bezmaksas griezieni.
- Parādoties 3 vai vairāk “Hat” simboliem tajā pašā griezienā vai kaskādē, funkcijai tiek piešķirts +1 papildu bezmaksas grieziens.
- Parastā funkcija sākas ar pašreizējo aktīvo rindu un kolonnu skaitu.
- Savāktais “Bonus” simbols bezmaksas vai “Super” bezmaksas griezienu režīmā aktivizē “Saw” funkciju.
- “Saw” funkcija sākas no pozīcijas, kas atrodas horizontāli vai vertikāli blakus cūkai, kura savāc “Bonus” simbolu, un pārvietojas šajā virzienā pāri spēles laukumam.
- Rāmji tiek izveidoti vai paaugstināti visās pozīcijās, kurām pāri pārvietojas “Bonus” simbols.
- Ja “Bonus” simbols pārvietojas pāri ķieģeļu rāmiņam, tas izveidos jaunu ķieģeļu rāmi citā izvēlētajā simbola pozīcijā.
- Ķieģeļu rāmis nevar nonākt uz cita ķieģeļu rāmjņa.
- Simbolu vākšanas skaitītāja progress un dārgakmeņu laimesta līmenis saglabājas funkcijas laikā.
- Ja “Wolf Construction” funkcija, “Corner Bomb” vai funkcijas simbolu izlaišana ir aizturēta, kad tiek aktivizēta funkcija, tie tiks aktivizēti kā daļa no pirmā bezmaksas griezienu laikā.

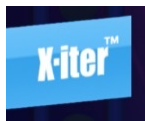
### ***“Super Bonus” simbola un “Super” bezmaksas griezienu funkcija***



- “Super” bezmaksas griezienu funkcija tiek aktivizēta, ja viens no trim savāktajiem “Bonus” simboliem ir “Super Bonus” simbols.
- “Super” funkcijas sākumā, pirms bezmaksas griezienu sākuma, tiek aktivizēta “Super Saw” funkcija.
- “Super Saw” funkcija pārvietojas pa spēles laukuma rindām, izveidojot vai paaugstinot rāmjus visās pozīcijās, kurām tā pārvietojas pāri.
- “Super Saw” var pārvietoties pa vienu un to pašu rindu vairākas reizes.
- “Super” funkcija sākas ar pašreizējo aktīvo rindu un kolonnu skaitu.
- Bezmaksas griezienu funkcija beidzas, kad vairs nav atlikuši griezieni vai ir sasniegts maksimālais laimesta limits.
- Laimesti tiek izmaksāti funkcijas beigās.

### ***“X-iter” opcijas noteikumi***

1. “X-iter” opcijā atrodas 5 dažādi spēļu režīmi, kurus spēlētājam ir iespēja nopirkt.



- "Super Bonus" - "Super" bezmaksas griezienu funkcija par maksu 250x no pamatlikmes par funkciju;
  - "Bonus" - bezmaksas griezienu funkcija par maksu 100x no pamatlikmes par funkciju;
  - "Mega Hat Mania" - grieziens ar garantēto "Mega Hat Mania" funkciju par maksu 50x no pamatlikmes par katru griezienu;
  - "Wolf Construction" - grieziens ar garantēto "Wolf Construction" funkciju par maksu 25x no pamatlikmes par katru griezienu;
  - "Bonus Hunt" - grieziens ar 3x lielāko iespēju aktivizēt bezmaksas griezienu funkciju par maksu 3x no pamatlikmes par katru griezienu;
2. "X-iter" opciju ir iespēja aktivizēt tikai pamatspēles laikā.

## **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 cūciņas var savākt ar tiem savienotos simbolus. 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.

## **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**

Spēlētājiem tiek nodrošināta iespēja sekot savam konta atlikumam un izmantot atbildīgas spēlēšanas rīkus.