

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

Spark of Creation
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://spins.lv/casino>, kur spēle tiek palaista, nospiežot spēles ikonu "Visas spēles", pēc tam nospiežot spēles ikonu "Spark of Creation".

5. Spēles norise

"Spark of Creation" ir no 6x7 spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- Kaskādes griezienu funkcija;
- "Wild" aizvietotājsimbols;
- "Transform" simbols;
- "Black Hole" simbols;
- "Switcheroo" funkcija;
- Reizinātāji;
- "Spark" simbols un "Evolution" skala;
- Radījumu uzlabojumi;
- "Firefly" simbols;
- "Creature Clash" funkcija;
- "Bonus" simboli un bezmaksas griezienu funkcija;
- "X-iter" opcija (ja iespējots operatora konfigurācija).

Svarīgi:

- Laimests tiek izmaksāts tikai par simboliem, kurus var savākt radījumu simboli.
- Laimesti tiek iegūti, radījumam pārvietojoties un savācot laimējošos simbolus.

- Radījumi var savākt tādas pašas krāsas izmaksu simbolus un visus funkcijas simbolus.
- Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas kombinācijas laimestiem.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Spēles noteikumi

Vispārējie noteikumi

1. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.
2. Visi pamatspēles griezieni sākas ar 1. līmeņa radījumiem un spēles laukumu ar 7 rindām un 6 kolonnām.
3. Spēlē ir četri vācošie radījumu simboli, kas var pārvietoties pa spēles laukumu.
4. Katram radījumam ir piesaistīts tādas pašas krāsas izmaksu simbols.
5. Laimējošie simboli sastāv no izmaksu simboliem un “Wild” simboliem.

Kaskādes griezienu funkcijas noteikumi

1. Radījumi savāc simbolus, pārvietojoties uz horizontāli vai vertikāli blakus esošajiem savācamajiem simboliem.
2. Radījumi turpina vākt simbolus, līdz tie vairs nevar savākt nevienu simbolu.
3. Radījums var pārvietoties tikai vienu reizi pirms notiek kaskāde.
4. Savāktie simboli un aktivizētie funkcijas simboli tiek noņemti no spēles laukuma.
5. Ja spēles laikā ir izveidojusies laimējošā kombinācija, visi laimējošie simboli pazūd un jaunie simboli krīt uz leju lai aizpildītu spēles laukumu.
6. Spēle turpinās kaskādē līdz jaunas laimējošās kombinācijas vairs nevar izveidoties.
7. Visi laimesti par laimējošajām kombinācijām tiek pievienoti spēlētāja kontā pēc kaskādes griezienu beigām.

“Wild” aizvietotājsimbola noteikumi



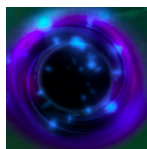
1. “Wild” simbols aizvieto jebkuru parasto laimējošo simbolu no izmaksas tabulas, lai veidotu laimīgas kombinācijas.
2. Radījums nevar pabeigt simbolu vākšanu uz “Wild” simbola.
3. Ja radījums nonāk uz “Wild” simbola, tas pārvietosies uz tukšu pozīciju.

“Transform” simbola noteikumi



1. Savācot “Transform” simbolu, izmaksu simbolu kopa blakus radījumam tiek aizvietota ar simboliem tādā pašā krāsā, kādā ir radījums, kurš savāca šo “Transform” simbolu.
2. Tāpat nejaušs skaits izmaksu simbolu var tikt aizvietots ar funkcijas simboliem.

“Black Hole” simbola noteikumi



1. Savākts “Black Hole” simbols aktivizē “Black Hole” funkciju, kas tiek aktivizēta, kad radījumi vairs nevar savākt nevienu simbolu.
2. “Black Hole” funkcija iesūc visus simbolus un radījumus uz spēles laukuma un pēc tam atkal izmet tos atpakaļ uz spēles laukuma citā secībā.

“Switcheroo” funkcijas noteikumi

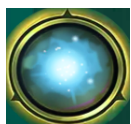
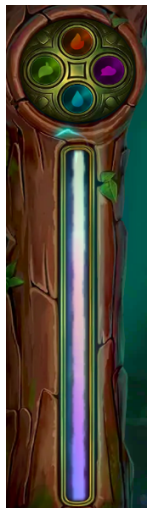
1. Diviem blakus esošiem radījumiem ir iespēja veikt “Switcheroo” funkciju, kad tie vairs nevar savākt simbolus.
2. Ja tā tiek aktivizēta, radījumi apmainās vietām horizontāli vai vertikāli.

Reizinātāju noteikumi



1. Pirmo reizi savācot simbolu, tiek izveidots reizinātāja burbulis.
2. Katru reizi, kad simbols tiek savākts reizinātāja burbuļa pozīcijā, tā reizinātāja vērtība tiek palielināta.
3. Reizinātāju burbuļus neietekmē kaskādes.
4. Reizinātāja sākuma vērtība ir x2.
5. Reizinātāja burbuļu vērtība palielinās šādā secībā: x2, x4, x6, x8, x10, x12, x14, x16, x18, x24, x32, x48, x64, x128, x256 līdz maksimālajai vērtībai x1024.
6. Kad radījums vāc simbolus uz reizinātāja burbuļa, kuram ir reizinātāja vērtība, reizinātājs tiek aktivizēts.
7. Kad visi iespējamie simboli ir savākti, aktivizētie reizinātāji tiek saskaitīti kopā, lai izveidotu gala reizinātāju šim radījumam.
8. Pēc tam gala reizinātājs tiek piemērots kopējai vērtībai, ko savācis šis radījums.
9. Pēc tam reizinātāji tiek deaktivizēti un to vērtība tiek palielināta.
10. Ja reizinātājam ir maksimālā vērtība, tas netiek palielināts.
11. Reizinātāju trieciena funkcija palielina reizinātājus uz spēles laukuma vienā no šādiem izmēriem: 3x3, 4x4, 5x5 vai 6x7.
12. Reizinātāju trieciena funkcija var tikt aktivizēta jebkurā simbolu kaskādē.

“Spark” simbola un “Evolution” skalas noteikumi



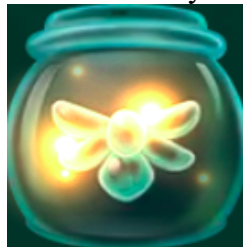
1. Savākts “Spark” simbols palielina “Evolution” jeb evolūcijas mērītāja progresu.
2. Evolūcijas mērītājs seko līdz savāktajiem simboliem.
3. Tikai izmaksu simboli, “Wild” un “Spark” simboli, kurus savāc jebkurš no četriem radījumiem, tiek ņemti vērā.
4. Evolūcijas mērītājs turpina skaitīt savāktos simbolus, līdz radījumi vairs nevar savākt nevienu simbolu.
5. Kad evolūcijas mērītājs ir pilns, tiek pievienota viena gaidošā radījuma evolūcijas funkcija.
6. Tā var izvēlēties jebkuru no četriem radījumiem, ko uzlabot.
7. Izvēlēta radījuma krāsa tiek parādīta mērītāja inventārā.
8. Var tikt saglabātas līdz četrām gaidošām radījumu evolūcijas funkcijām, bet tikai viena katram radījumam.
9. Radījuma evolūcijas funkcija attīsta izvēlēto radījumu uz augstāku līmeni, līdz maksimālajam 3.līmenim.
10. Ja radījums jau ir attīstījies līdz 3. līmenim, izvēlēta radījuma spēja tā vietā pāries gaidīšanas stāvoklī.
11. Ja radījuma spēja jau ir gaidīšanas stāvoklī un tas jau ir attīstījies līdz 3. līmenim, radījums netiek ietekmēts.
12. Radījuma evolūcijas funkcija tiek piešķirta, kad radījumi vairs nevar savākt nevienu simbolu.
13. Kad radījums attīstās, tā unikālā spēja pāriet gaidīšanas stāvoklī, ja vien tā spēja jau nav gaidīšanas stāvoklī.

Radījumu uzlabojumu noteikumi

1. Uguns radījuma spēja:
 - 1. līmenis: noņem 1 citu radījumu un tā krāsas izmaksu simbolus;
 - 2. līmenis: noņem 2 citus radījumus un to krāsas izmaksu simbolus;
 - 3. līmenis: noņem pārējos 3 radījumus un to krāsas izmaksu simbolus.
2. Ūdens radījuma spēja:
 - 1. līmenis: pievieno 3 funkcijas simbolus uz spēles laukuma;
 - 2. līmenis: pievieno 4 funkcijas simbolus uz spēles laukuma;
 - 3. līmenis: pievieno 5 funkcijas simbolus uz spēles laukuma.
3. Dabas radījuma spēja:
 - 1. līmenis: noņem izmaksu simbolus un par 1 soli palielina reizinātājus uz spēles laukuma 3x3 laukumā ap sevi. Tas arī noņem visus radījumus no spēles laukuma, izņemot sevi;
 - 2. līmenis: noņem izmaksu simbolus un par 2 soļiem palielina reizinātājus uz spēles laukuma 3x3 laukumā ap sevi. Tas arī noņem visus radījumus no spēles laukuma, izņemot sevi;
 - 3. līmenis: noņem izmaksu simbolus un par vismaz 3 soļiem palielina reizinātājus uz spēles laukuma 3x3 laukumā ap sevi. Tas arī noņem visus radījumus no spēles laukuma, izņemot sevi. Ja reizinātāja burbulis jau ir sasniedzis maksimālo vērtību, reizinātājs netiek palielināts.

4. Gaisa radījuma spēja:
 - 1. līmenis: izvēlas vienu radījumu un no tā pozīcijas izveido ceļu ar 5 izmaksu simboliem tā krāsā;
 - 2. līmenis: izvēlas vienu radījumu un no tā pozīcijas izveido ceļu ar 8 izmaksu simboliem tā krāsā;
 - 3. līmenis: izvēlas vienu radījumu un no tā pozīcijas izveido ceļu ar vismaz 10 izmaksu simboliem tā krāsā.
5. Funkcijas simboli netiek ietekmēti.
6. Ja vairāku radījumu spējas ir gaidīšanas stāvoklī, tās tiks aktivizētas šādā secībā: ūdens, dabas, gaisa un visbeidzot uguns.
7. Ja pēc tam, kad radījums ir izmantojis savu spēju, ir iespējama jauna simbolu vākšana, tā notiek pirms citi radījumi izmanto savas spējas.

“Firefly” simbola noteikumi



1. “Firefly” funkcija tiek aktivizēta, kad radījums savāc “Firefly” simbolu.
2. Radījumam, kurš savāc “Firefly” simbolu, tā spēja pāriet gaidīšanas stāvoklī.
3. “Firefly” paliek gaidīšanas stāvoklī un tiek aktivizēts, kad radījumi vairs nevar savākt nevienu simbolu.
4. Ja radījuma spēja jau ir gaidīšanas stāvoklī, cita radījuma spēja pāries gaidīšanas stāvoklī.

“Creature Clash” funkcijas noteikumi

1. “Creature Clash” funkcija var tikt aktivizēta, kad divi vai vairāki radījumi nonāk horizontāli vai vertikāli blakus un vairs nevar savākt simbolus.
2. “Creature Clash” funkcijas laikā radījumi saduras vienā simbola pozīcijā.
3. Visi sadursmē iesaistītie radījumi, izņemot vienu, tiek noņemti.
4. Visi izmaksu simboli 4x4 laukumā, kurā atrodas radījumi, tiek noņemti.
5. Noņemtie izmaksu simboli netiek ieskaitīti evolūcijas mērītājā.
6. Funkcijas simboli netiek ietekmēti.
7. Radījumam, kurš paliek pēc “Creature Clash” funkcijas, tā spēja pāriet gaidīšanas stāvoklī.
8. Ja radījuma spēja jau ir gaidīšanas stāvoklī, radījums tā vietā attīstās.
9. Ja radījuma spēja jau ir gaidīšanas stāvoklī un tam ir gaidošā attīstība 2. līmenī, radījums netiek ietekmēts.
10. Ja radījuma spēja jau ir gaidīšanas stāvoklī un tas jau ir attīstījies līdz 3. līmenim, radījums netiek ietekmēts.

“Bonus” simbolu un bezmaksas griezienu funkcijas noteikumi



1. Funkcija ar bezmaksas griezieniem tiek aktivizēta, ja radījumi aktīvas funkcijas laikā savāc trīs “Bonus” simbolus.
2. Tiek piešķirti 5 bezmaksas griezieni.
3. Savācot “Bonus” simbolu funkcijas laikā, funkcijai tiek piešķirts +1 papildu grieziens.
4. Evolūcijas mērītāja progress, radījumu līmenis un visi reizinātāju burbuļi, kā arī to reizinātāju vērtības, saglabājas funkcijas laikā.
5. “Super” funkcija tiek aktivizēta, ja viens no trīs savāktajiem “Bonus” simboliem ir super “Bonus” simbols.
6. Tiek piešķirti 5 bezmaksas griezieni.
7. Reizinātāju trieciens ir garantēts katrā super bezmaksas griezienā.
8. Savācot “Bonus” simbolu “Super” funkcijas laikā, “Super” funkcijai tiek piešķirts +1 papildu grieziens.
9. Bezmaksas griezienu funkcija beidzas, kad vairs nav palikuši griezieni vai ir sasniegts maksimālais laimests.
10. Laimesti tiek izmaksāti funkcijas beigās.
11. Aktīvas funkcijas laikā likmes nevar tikt mainītas.
12. Funkcija tiek nekavējoties pabeigta, kad tiek sasniegts maksimālais laimests, un līdz šim iegūtie laimesti tiks izmaksāti.

“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;
 - “Enchanted Forest” - grieziens ar garantēto reizinātāju, un radījumiem ir iespēja parādīties attīstītiem, par maksu 25x no pamatlikmes par katru griezienu;
 - “Mega Hunt” - grieziens ar 8x lielāko iespēju aktivizēt bezmaksas griezienu funkciju par maksu 5x no pamatlikmes par katru griezienu;
 - “Bonus Hunt” - grieziens ar 4x lielāko iespēju aktivizēt bezmaksas griezienu funkciju par maksu 2.5x no pamatlikmes par katru griezienu.
2. “X-iter” funkciju ir iespēja aktivizēt tikai pamatspēles laikā.

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:
 - Griezienu 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 radījumi 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.

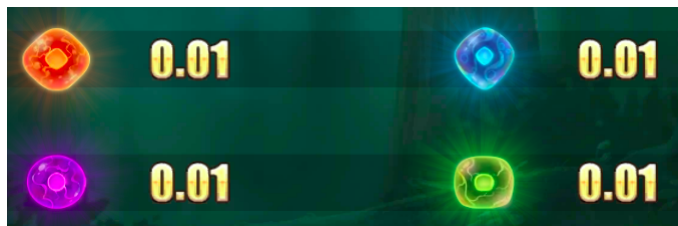
Izmaksu apraksts

Regulāro Izmaksu Apraksts

Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

- Laimests tiek izmaksāts tikai par simboliem, kurus var savākt radījumu simboli.
- Laimesti tiek iegūti, radījumam pārvietojoties un savācot laimējošos simbolus.
- Radījumi var savākt tādas pašas krāsas izmaksu simbolus un visus funkcijas simbolus.

Regulārās Izmaksas parādītas Izmaksu attēlos. Izmaksas parādītas ar likmi 0.20 EUR par katru savakto simbolu. Palielinot likmi, proporcionāli palielinās izmaksas:



Izmaksas Kombināciju Apraksts.

Laimests tiek izmaksāts tikai par simboliem, kurus var savākt radījumu simboli. Laimīgās kombinācijas veidojas, ja radījums 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 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.