

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

Crown of the Undying
Spēļu Automātu spēle
Ražotājs: HGMT Ltd

3. Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.10 EUR
Maksimālā likme 100.00 EUR

4. Kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē

Interneta vietnē www.spins.lv nospiežot ikonu "Kazino", spēlētājs nokļūst lapā <http://spins.lv/casino>, kur spēle tiek palaista, nospiežot spēles ikonu "Visas spēles", pēc tam nospiežot spēles ikonu "Crown of the Undying "

5. Spēles norise

"Crown of the Undying " ir 5x5 laukuma spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- "Cluster Wins" funkcija
- "Wild" aizstājējsimboli
- "Multiplier" funkcija
- "Mark" funkcija
- "Abilities" funkcijas
- Bezmaksas griezienu bonuss

Svarīgi:

- Lai laimētu atbilstošo balvu saskaņā ar simbola izmaksu tabulu, uz ruļļiem jebkurā
- pozīcijā jāparādās 5 vai vairāk vienādiem simboliem.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

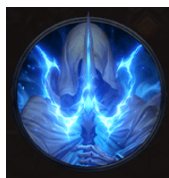
Spēles noteikumi

Vispārējie noteikumi

1. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

“Cluster Wins” funkcijas noteikumi

1. Laimesti tiek gūti, ja pēc kārtas horizontāli vai vertikāli tiek saņemti 5 vai vairāk vienādi simboli. Visas rindas un rullīši ir aktīvi, un simboli var būt daļa no vairākām laimīgajām kombinācijām.
2. Laimīgās kombinācijas pēc to apkopošanas tiek noņemtas, un atlikušie simboli krīt uz leju, lai, iespējams, izveidotu jaunas laimīgās kombinācijas.
3. Grieziens noslēdzas brīdī, kad spēles laukumā vairs neparādas uzvarošās kombinācijas.



“Wild” aizstājēsimbolu noteikumi

1. Aizstājēsimboli aizstāj visus parastos spēles simbolus, lai veidotu uzvarošās kombinācijas.
2. Aizstājēsimboli var parādīties jebkur spēles laukumā.



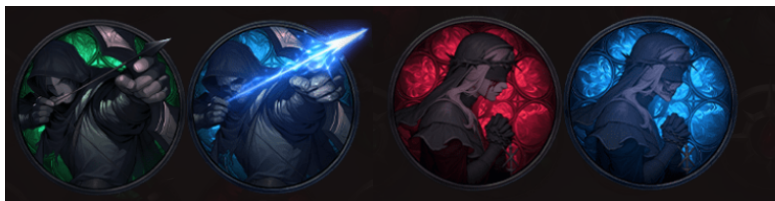
“Multiplier” funkcijas noteikumi

1. Kopējā reizinātāja josla katrā griezienā sākas no 0x, un tajā ir 9 reizinātāja iedaļas (stacks). Katra laimīgā grupa (winning cluster) aizpilda 1 reizinātāja iedaļu.
2. Ja Zīme (The Mark) ir daļa no laimīgās grupas, tā aizpilda 3 iedaļas.
3. Pēc tam, kad ir aprēķināti visi laimīgo grupu laimesti, par katrām 3 aizpildītām reizinātāja iedaļām tiek piešķirts 1 nejaušs reizinātājs.
4. Kad ir aizpildītas 3 iedaļas, kopējā reizinātāja joslai tiek pievienots 1 nejaušs reizinātājs.
5. Kad ir aizpildītas 6 iedaļas, kopējā reizinātāja joslai tiek pievienoti 2 nejauši reizinātāji.
6. Kad ir aizpildītas 9 iedaļas, kopējā reizinātāja joslai tiek pievienoti 3 nejauši reizinātāji.
7. Kad iedaļu skaits viena griezienu laikā sasniedz 3, 6 vai 9, parādās reizinātāju rats ar 5 pievienotiem reizinātājiem, kas tiek izvēlēti nejauši. Viena un tā pati reizinātāja vērtība uz rata var parādīties vairāk nekā vienu reizi.
8. Pēc piešķiršanas par katru doto reizinātāju tiek atiestatītas 3 iedaļas, bet visas papildus aizpildītās iedaļas saglabājas.
9. Iespējamās reizinātāju vērtības: 2x, 3x, 5x, 8x, 10x, 25x, 50x, 100x.
10. Pamatspēlē, sākot jaunu griezienu, kopējā reizinātāja josla un reizinātāja iedaļas tiek atiestatītas uz 0.



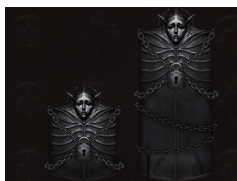
“Mark” funkcijas noteikumi

1. Katras griešanās sākumā “Mark” parādās vienā nejaušā režģa pozīcijā un paliek tur, līdz sākas jauns grieziens.
2. Kad uz “Mark” uzkrīt augstākas vērtības simbols, tas aktivizē šim simbolam atbilstošo funkciju.
3. Tiklīdz augstākas vērtības simbols ir aktivizējis savu funkciju, tas kļūst "nedzīvs" un nevar aktivizēt citu funkciju, ja tas paliek uz “Mark” nākamo kaskāžu laikā.
4. Jauni augstākas vērtības simboli, kas uzkrīt uz “Mark”, var atkal aktivizēt funkciju.
5. Viena griezienu laikā viena un tā pati funkcija var tikt aktivizēta vairākas reizes, ja vien katra aktivizācija notiek no cita attiecīgā veida augstākas vērtības simbola.
6. Ja “Mark” ir daļa no laimīgās grupas (winning cluster), tā uzreiz aizpilda 3 reizinātāja iedaļas (multiplier stacks).



“Abilities” funkciju noteikumi

1. Katrs augstas vērtības simbols aktivizē savu funkciju, kad tas uzkrīt uz Zīmes (The Mark).
2. Strēlnieka simbols aktivizē Strēlnieka funkciju.



3. Kad Strēlnieka simbols uzkrīt uz Zīmes, tas pārvēršas par Nedzīvo strēlnieku (Undead Archer). Nedzīvais strēlnieks nevar aktivizēt citu funkciju, ja tas paliek uz Zīmes.
4. Nedzīvais strēlnieks var veidot laimīgos savienojumus ar Strēlnieka simboliem un tiek noņemts no režģa, ja tas ir daļa no laimesta.
5. Kad funkcija ir aktivizēta, tas izšauj 3 Wild simbolus nejaušās pozīcijās uz režģa. Šie Wild simboli paliek uz režģa, līdz tie kļūst par daļu no laimīgās grupas vai līdz beidzas raunds.
6. Priesterienes simbols aktivizē Sarkofāga funkciju.
7. Kad Priesterienes simbols uzkrīt uz Zīmes, tas pārvēršas par Nedzīvo priesterieni (Undead Priestess). Nedzīvā priesteriene nevar aktivizēt citu funkciju, ja tā paliek uz Zīmes.
8. Nedzīvā priesteriene var veidot laimīgos savienojumus ar Priesterienes simboliem un tiek noņemta no režģa, ja tā ir daļa no laimesta.
9. Kad funkcija ir aktivizēta, tā pārvērš nejaušu simbolu par Sarkofāga balvas simbolu (Sarcophagus Prize symbol) ar slēptu balvu.
10. SARKOFĀGA BALVAS SIMBOLS - Pamatspēlē Sarkofāga funkcija nevar pārvērst Wild simbolu.
11. Sarkofāga balvas simbols darbojas kā Wild simbols un paliek uz režģa, ja tas ir daļa no laimīgajām grupām. Kad tas sasniedz režģa apakšu, balva tiek atklāta un piešķirta kā tūlītēja naudas balva, un pēc tam Sarkofāga balvas simbols tiek noņemts no režģa.
12. Slēptā balva tiek nejauši noteikta no reizinātāju diapazona, pamatojoties uz izmantotā (pārvērstā) simbola veidu, un to neietekmē kopējā reizinātāja josla (Total Multiplier):
13. Zemas vērtības simboli piešķir 10x, 15x vai 20x lielu likmes laimestu.

14. Augstas vērtības simboli piešķir 30x, 50x, 100x vai 500x lielu likmes laimestu.
15. BRUŅINIEKA UN ZOBENA FUNKCIJA - Bruņinieka simbols aktivizē Zobena funkciju.
16. Kad Bruņinieka simbols uzkrīt uz Zīmes, tas pārvēršas par Atmodināto nedzīvo bruņinieku (Awakened Undead Knight).
17. Uz režģa vienlaicīgi var atrasties tikai 1 Atmodinātais nedzīvais bruņinieks.
18. Atmodinātais nedzīvais bruņinieks var veidot laimīgos savienojumus ar Bruņinieka simboliem un paliek uz režģa, ja tas ir daļa no laimesta.
19. Pēc tam, kad visi laimesti ir apstrādāti, uz režģa nokrīt 3 zobeni. Vienmēr ir garantēts, ka 1 zobens uzkrītīs uz ruļļa, kurā atrodas Zīme, savukārt pārējie 2 uzkrīt uz nejaušiem ruļļiem.
20. Katrs zobens notīra visu savu rulli, izņemot Sarkofāga balvas simbolus un Wild simbolus, ļaujot jauniem simboliem krist kaskādē.

Bezmaksas griezienu bonusa noteikumi



1. Iegūstiet 3 FS scatter simbolus, lai aktivizētu bonusa spēli ar 10 bezmaksas griezieniem.
2. Aktivizēšanas brīdī nekādi reizinātāji vai reizinātāja iedaļas (multiplier stacks) no pamatspēles netiek pārnestas uz bonusa spēli.
3. Bonusa spēlē tiek saglabāta pamatspēles mehānika, taču ar šādiem uzlabojumiem:
 4. Kopējā reizinātāja josla (Total Multiplier) ir progresīva un starp griezieniem netiek atiestatīta.
 5. Reizinātāja iedaļas tiek pārnestas starp griezieniem bez atiestatīšanas, līdz tiek sasniegts sliekšnis.
 6. Strēlnieka funkcija izšauj 5 Wild simbolus 3 simbolu vietā.
 7. Sarkofāga funkcija nosedz 2 vertikāli blakus esošus simbolus ar vienu slēptu balvu.
 8. Sarkofāga funkcija bonusa spēlē var pārvērst Wild simbolu, kas šajā gadījumā tiek uzskatīts par augstas vērtības simbolu.
 9. Ja abi simboli ir zemas vērtības, tiek piešķirta zemas pakāpes (Low Tier) balva.
 10. Ja abi simboli ir augstas vērtības, tiek piešķirta augstas pakāpes (High Tier) balva.
 11. Ja viens simbols ir zemas vērtības, bet otrs – augstas vērtības, tiek piešķirta augstas pakāpes balva.
 12. Zobena funkcija notīra visu režģi, izņemot Sarkofāga balvas simbolus un Wild simbolus.
 13. Iegūstot 3 FS simbolus bonusa spēles laikā, tiek piešķirti 2 papildu bezmaksas griezieni, un FS iedaļu indikators tiek atiestatīts uz 0. FS iedaļu indikators tiek atiestatīts uz nulli katrā griezienā.

Izmaksu Noteikumi

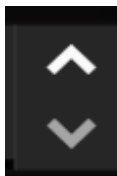
1. Lai laimētu atbilstošo balvu saskaņā ar simbola izmaksu tabulu, uz ruļļiem jebkurā pozīcijā jāparādās 5 vai vairāk vienādiem simboliem.

2. Viena simbola “pay anywhere” (maksā jebkur) laimests tiek aprēķināts, saskaita vienādo simbolu skaitu, kas ir izkaisīti uz ruļļiem.
3. Dinamiskā izmaksu tabula parāda laimestus, kas ir atbilstoši izvēlētajai likmei.
4. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Spēles vadība

Lai spēlētu, rīkojieties šādi:

1. Lai mainītu likmes vērtību, lietojiet “Bet” izvēlni.



2. Klikšķiniet uz “Spin”: Ruļļi sāk griezties ar jūsu izvēlēto likmi.



Automātiskais vadības režīms:

1. Nospiežot Auto Spin ikonu, ruļļi sāks griezties automātiski.

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, atrodoties jebkur spēles laukumā. Laimests atkarīgs no izveidotajām laimīgajām kombinācijām.

Teorētiskais atdeves procents (RTP): 94.07% - 96.69%

Maksimālā laimesta summa ir ierobežota ar maksimālo iespējamo laimestu spēlē, bet nepārsniedzot 250 000 EUR apmēru. Ja raunda kopējais laimests sasniedz 250 000 EUR, 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:

- Uz ruļļiem jebkurā pozīcijā jāparādās 5 vai vairāk vienādiem simboliem.

- Regulārās izmaksas parādītas izmaksu attēlos. Izmaksas parādītas ar likmi 0.10 EUR.

Palielinot likmi, proporcionāli palielinās līniju izmaksas.

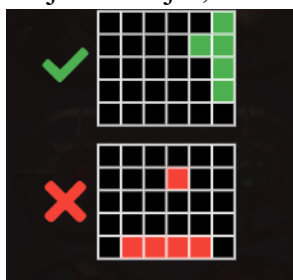
SYMBOL PAYOUTS

				
21+	0.50	0.50	0.50	0.50
13-20	0.30	0.30	0.30	0.30
11-12	0.15	0.15	0.15	0.15
9-10	0.07	0.07	0.07	0.07
7-8	0.05	0.05	0.05	0.05
6	0.02	0.02	0.02	0.02
5	0.01	0.01	0.01	0.01

21+	1.00	1.50	3.00
13-20	0.50	0.75	1.50
11-12	0.20	0.30	0.75
9-10	0.10	0.15	0.30
7-8	0.07	0.10	0.15
6	0.05	0.07	0.10
5	0.03	0.05	0.07

Izmaksu 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. 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 e-pasta adresi un parakstot savu vēstuli ar drošu elektronisko parakstu, kas satur laika zīmogu. Sūdzības tiks izskatītas un atbildes 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.