

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

Opa Santorini!
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 <https://spins.lv/casino>, kur spēle tiek palaista, nospiežot spēles ikonu "Visas spēles", pēc tam nospiežot spēles ikonu "Opa Santorini!".

5. Spēles norise

"Opa Santorini!" ir 5 ruļļu, 4 rindu un 14 fiksētu izmaksas līniju spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- "Wild" simbols
- "Windmill" funkcija
- "Add" funkcija
- "Collect" funkcija
- "Add + Collect" funkcija
- "Collect + Add" funkcija
- "Zeibekiko" bonusa spēle
- "Bonus Buy" funkcija

Svarīgi:

- 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

“Wild” simbols



- Tas aizstāj jebkuru simbolu, norādīto izmaksas tabulā.

“Windmill” funkcija



- “Windmill” funkcija tiek aktivizēta, ja sākotnējā griezienu laikā uzkrīt “Windmill” simbols un spēles laukumā ir izveidojušās laimestu izceltās pozīcijas.
- “Windmill” simbols kalpo tikai kā funkcijas aktivizētājs un pats par sevi nepiešķir laimestus. Šis simbols nevar parādīties kaskāžu laikā.
- Visi laimīgie simboli no sākotnējā griezienu, kā arī visi papildu laimesti, kas iegūti kaskāžu laikā, spēles laukumā tiek iezīmēti ar rāmīti.
- Kad visas kaskādes ir beigušās un laimesti ir izmaksāti, sākas “Windmill” funkcija. Visās ar rāmīti iezīmētajās pozīcijās parādās jauni “Windmill” simboli.
- Katrs “Windmill” simbols (ieskaitot to, kurš aktivizēja funkciju) atklāj vai nu likmes reizinātāja simbolu ar nejaušu vērtību 1x, 2x, 3x, 4x, 5x, 10x, 20x, 50x vai 100x no kopējās likmes), vai arī pārvēršas par “Shutter” simbolu.
- Atklātās likmes reizinātāju vērtības kļūst par šīs funkcijas bāzes likmes reizinātājiem. Ja kāds no “Windmill” simboliem atklāj “Shutter” simbolu, tas atveras, lai piešķirtu likmes reizinātāja palielinājumu jeb papildu vērtību (“Boost”).

“Add” funkcija



- Kad “Shutter” simbols atveras, tas atklāj “Add” funkciju ar noteiktu likmes reizinātāja vērtību.
- Šī vērtība tiek pieskaitīta visiem esošajiem likmes reizinātājiem no katra “Windmill” simbola un no iepriekš atvērtajiem “Shutter” simboliem.
- Piešķirtā vērtība paliek redzama un tiek turpināta attēlot uz “Shutter” simbola.

“Collect” funkcija

- “Shutter” simbols var atklāt “Collect” funkciju ar noteiktu likmes reizinātāja vērtību.
- Reizinātāju savākšana: tas apkopo visus pašreizējos likmes reizinātājus no katra “Windmill” simbola un atvērtā “Shutter” simbola, saskaita tos kopā un pieskaita šo kopējo summu savai likmes reizinātāja vērtībai.
- Visi savāktie likmes reizinātāji paliek uz saviem attiecīgajiem simboliem nemainīgi.

“Add + Collect” funkcija

- Kad “Shutter” simbols atveras un atklāj “Add + Collect” funkciju ar noteiktu likmes reizinātāja vērtību, tā izpildās divos secīgos posmos.
- Šī simbola vērtība vispirms tiek pieskaitīta visiem jau esošajiem likmes reizinātājiem spēles laukumā.
- Pēc tam simbols apkopo visas jaunās, atjauninātās likmes reizinātāju vērtības no katra “Windmill” simbola un atvērtā “Shutter” simbola, saskaita tās kopā un pieskaita šo summu savai likmes reizinātāja vērtībai.
- Visi savāktie likmes reizinātāji uz saviem attiecīgajiem simboliem paliek nemainīgi.

“Collect + Add” funkcija

- Kad “Shutter” simbols atveras un atklāj “Collect + Add” funkciju ar noteiktu likmes reizinātāja vērtību, tā izpildās pretējā secībā.
- Simbols vispirms apkopo visas pašreizējās likmes reizinātāju vērtības spēles laukumā, saskaita tās kopā un pieskaita šo summu savai likmes reizinātāja vērtībai. Visi savāktie reizinātāji uz saviem simboliem šajā brīdī paliek nemainīgi.
- Pēc tam šī simbola sākotnējā vērtība tiek pieskaitīta visiem spēles laukumā esošajiem likmes reizinātājiem, atjauninot katru uz simboliem redzamo reizinātāju.
- Jebkurš “Shutter” simbols var atklāt nejaušu likmes reizinātāju ar vērtību: 1x, 2x, 3x, 4x, 5x, 10x, 20x, 50x vai 100x.
- Ja uz spēles laukuma parādās vairāki “Shutter” simboli, tie aktivizējas pēc kārtas – rulli pa rullim virzienā no kreisās uz labo pusi, un katra ruļļa ietvaros virzienā no augšas uz leju.
- Ja “Shutter” simbols atveras brīdī, kad spēles laukumā nav citu likmes reizinātāju, ko pieskaitīt vai savākt, tas saglabā tikai savu sākotnējo likmes reizinātāja vērtību.
- Kad visi “Shutter” simboli ir atklājuši savas vērtības, visi uz ekrāna redzamie likmes reizinātāji tiek saskaitīti kopā un sareizināti ar veikto likmi, lai noteiktu funkcijas kopējo laimestu. Pēc tam funkcija noslēdzas.

“Zeibekiko” bonusa spēle



- Pamatspēles laikā uzkrītot 3 “FS Scatter” simboliem, tiek aktivizēts “Zeibekiko Bonus” un piešķirti 10 bezmaksas griezieni. Spēlē darbojas tā pati pamatspēles mehānika, kas papildināta ar vienu būtisku uzlabojumu.
- Katra bezmaksas griezienu laikā visas laimīgo simbolu pozīcijas tiek iezīmētas – pat tad, ja uz spēles laukuma neparādās “Windmill” simbols. Šīs iezīmētās pozīcijas paliek uz ruļļiem un tiek pārnestas uz nākamo griezienu tik ilgi, kamēr veidojas jauni laimesti.
- Tiklīdz uzkrīt “Windmill” simbols un uz laukuma ir vismaz viena iezīmēta pozīcija, tiek aktivizēta “Windmill” funkcija. Kad funkcija ir noslēgusies un laimesti ir izmaksāti, spēles laukums tiek atiestatīts, un nākamajā bezmaksas griezienā pozīciju iezīmēšanas process sākas no jauna.
- Ja bonusa spēles laikā uzkrīt papildu “FS Scatter” simboli, tiek piešķirti papildu bezmaksas griezieni:
 - Iegūstot 2 “FS Scatter” simbolus, tiek piešķirti +2 papildu bezmaksas griezieni.
 - Iegūstot 3 “FS Scatter” simbolus, tiek piešķirti +4 papildu bezmaksas griezieni.

“Bonus Buy” funkcija

Spēlētājiem ir iespēja iegādāties kādu no šīm spēles papildfunkcijām, maksājot attiecīgu reizinātāju no pamatlīkmes (piemērā norādītās cenas ir spēkā, ja pamatlīkme ir 0.10 €):

- “Bonushunt FeatureSpins” par 2x no kopējās likmes. Katrs grieziens ir 3 reizes ticamāks, ka tiks aktivizēta bonusa spēle.
- “Windmill FeatureSpins” par 50x no kopējās likmes. Katrs grieziens garantē, ka uz spēles laukuma uzkrītīs “Windmill” simbols kopā ar laimīgo kombināciju.
- “Zeibekiko Bonus” par 100x no kopējās likmes. Tūlītēja bonusa spēles aktivizēšana, piešķirot 10 bezmaksas griezienus.

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

Laimests tiek piešķirts, kad uz ruļļiem izveidojas uzvaras kombinācija. Laimesta lielums ir atkarīgs no simbolu veida, kombinācijas garuma un likmes.

Teorētiskais atdeves procents (RTP): 94.32%- 96.31%

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.

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 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.