

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

Quackers
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://www.spins.lv/casino>, kur spēle tiek palaista, nospiežot spēles ikonu “Visas spēles”, pēc tam nospiežot spēles ikonu “Quackers”.

5. Spēles norise

“Quackers” ir 7x7 spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- Kaskādes griezienu funkcija;
- “Wild” aizvietotājsimbols;
- Reizinātājs;
- Pīļu tēli;
- “Coin” simbols un “Coin Game” funkcija;
- “Bonus” simbols un bezmaksas griezienu funkcija;
- “Super Bonus” simbols un “Super” bezmaksas griezienu funkcija;
- “X-iter” opcija(ja iespējots operatora konfigurācija).

Svarīgi:

- Laimests tiek izmaksāts vismaz no 5 vienādiem horizontāli vai vertikāli blakus esošiem simboliem.
- 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.

Kaskādes griezienu funkcijas 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. Visi laimesti par laimējošajām kombinācijām tiek pievienoti spēlētāja kontā pēc kaskādes griezienu beigām.

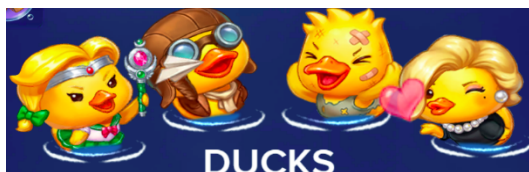
“Wild” aizvietotājsimbola noteikumi

1. “Wild” simbols aizvieto jebkuru parasto laimējošo simbolu no izmaksas tabulas, lai veidotu laimīgas kombinācijas.
2. “Wild” simboli var izveidot laimējošo kombināciju.

Reizinātāja noteikumi

1. Spēlē ir globālais reizinātājs, kas reizina katru laimestu ar tā pašreizējo vērtību.
2. Nospiežot griezienu pogu, globālais reizinātājs tiek atiestatīts uz 1x.

Pīļu tēlu noteikumi



1. Spēlē ir četri dažādi pīļu tēli, un katrai pīlei ir unikāla funkcija, kas tiek aktivizēta pirms katras laimestu aprēķināšanas.
2. Katra pīle pamatspēles laikā var aktivizēt savu funkciju ne vairāk kā trīs reizes.
3. Katra pīle pamatspēles laikā var aktivizēt savu funkciju maksimālo reižu skaitu, kā norādīts funkcijas skaitītājā uz simbola.
4. Pamatspēles laikā katrai pīlei ir skaitītājs, kas seko līdzi tam, cik reizes pīles funkcija ir tikusi aktivizēta.
5. Pamatspēles laikā, kad pīles funkcija aktīvā griezienu laikā ir aktivizēta 3 reizes, pīle tiek noņemta no spēles laukuma, atstājot “Wild” simbolu.
6. Ja tiek gaidīta funkcija, pīles neaktivizēs savas funkcijas.
7. Funkcijas laikā nav ierobežojumu tam, cik reizes pīļu funkcijas var tikt aktivizētas.
8. Pīles funkcijas laikā saglabājas un paliek uz spēles laukuma, līdz funkcija ir beigusies.
9. Visi 4 pīļu tēli var vienlaicīgi atrasties uz spēles laukuma, bet var būt tikai 1 pīle no katra veida.
10. Lidojošā pīle, ko var atpazīt pēc ādas pilota tērpa, aktivizēšanas brīdī palielinās globālo reizinātāju.

11. Dinamīta pīle, ko var atpazīt pēc dinamīta stieņa un nekoptā izskata, nodrošina, ka laimējošie simboli tiek aizvietoti ar “Wild” simboliem.
12. Princeses pīle, ko var atpazīt pēc sudraba galvas saites, nodrošina, ka katrs viena konkrēta veida laimējošais simbols tiek aizvietots ar vērtīgāku.
13. Ja tiek izvēlēts augstākās vērtības simbols, tie tiek aizvietoti ar “Wild” simboliem.
14. Merilinas pīle, ko var atpazīt pēc pērļu kaklarotas, pievienos simbola reizinātāju vai palielinās jau esošo simbola reizinātāju laimējošiem simboliem.

“Coin” simbola un “Coin Game” funkcijas noteikumi



1. Ja “Coin” jeb monētas simbols parādās uz spēles laukuma, tas tiek savākts vai noraidīts.

2. Savāktais monētas simbols parādās monētu krātuvē.



3. Monētu krātuves stāvoklis spēlētājam tiek saglabāts un paliek nemainīgs pat starp atsevišķām spēles sesijām.

4. Kad ir savākti 20 monētas simboli, tiek aktivizēta “Coin Game” funkcija.

5. Vidējā iespējamība iegūt monētu spēlē nav vienāda katrai monētai.

6. “Coin Game” funkcija tiek izspēlēta uz 6 rindu un 6 kolonnu spēles laukuma, kur katrai simbola pozīcijai ir savs atsevišķs mini rullis.
7. “Coin Game” funkcija sākas, iegriežot visus mini ruļļus uz spēles laukuma.
8. “Coin Game” funkcijas laikā tiek izmantots atsevišķs simbolu komplekts.
9. Monētas: katra monēta, kas parādās, sniedz vērtību, kas ir vienāda ar skaitli uz monētas.
10. Lādes: katra lāde, kas parādās uz spēles laukuma, savāc visu pašlaik uz spēles laukuma esošo monētu un lādiņu simbolu vērtības un pieskaita šo summu sev.
11. Reizinātāja palielinājums: reizinātāja palielinājuma simbols “Coin Game” funkcijas beigās pievienos reizinātāju jebkuram no astoņiem blakus esošajiem simboliem, kas ir monēta vai lāde.
12. Ja simbola pozīcijai jau ir reizinātājs, esošais reizinātājs tiks reizināts ar jauno reizinātāja vērtību.
13. Jūraszāle: jūraszāles simbols neietekmē rezultātu.
14. “Coin Game” funkcija izmanto sirsnīņu skaitītāju ar trim sirsnīņām.
15. Par katru jaunu griezienu tiek patērēta viena sirsnīņa no sirsnīņu skaitītāja.
16. Aktīvas “Coin Game” funkcijas laikā visas 3 sirsnīņas sirsnīņu skaitītājā tiek atjaunotas, kad uz spēles laukuma parādās vismaz viens funkcijas simbols.
17. Griezienu laikā atkārtots grieziens notiks tikai tajās simbola pozīcijās, kuras aizņem jūraszāles simboli.
18. Ja sirsnīņu skaitītājs pēc griezienu ir tukšs, “Coin Game” funkcija beidzas un tiek aprēķināts laimests.
19. Ja katru simbola pozīciju uz spēles laukuma aizņem funkcijas simbols, “Coin Game” funkcija beidzas un tiek aprēķināts laimests.
20. Laimests būs vienāds ar visu monētu un lādiņu vērtību, kas atsevišķi reizināta ar to simbolu reizinātājiem, reizinot ar pašreizējo likmi.

“Bonus” simbola un bezmaksas griezienu funkcijas noteikumi

1. Trīs “Bonus” simboli aktivizē funkciju ar 5 bezmaksas griezieniem.



2. Funkcija tiek izspēlēta uz 8 rindu un 8 kolonnu spēles laukuma, kur 4 simbola pozīcijas ir rezervētas četriem pīļu tēliem.
3. Pīles neparādās savās rezervētajās simbola pozīcijās, bet tās tiek tur pārvietotas pēc pašreizējā griezienu.
4. Pīles saglabājas funkcijas laikā.
5. Funkcijas laikā nav ierobežojumu tam, cik reižu pīļu attiecīgā funkcija var tikt atkārtoti aktivizēta.
6. Laimesti tiek izmaksāti funkcijas beigās.
7. Spēles funkcija nekavējoties beidzas, kad tiek sasniegts maksimālais laimests, un līdz šim iegūtie laimesti tiek izmaksāti.

“Super Bonus” simbola un “Super” bezmaksas griezienu funkcijas noteikumi



1. Trīs “Bonus” simboli, no kuriem viens ir “Super Bonus” simbols, aktivizē “Super” funkciju ar 5 bezmaksas griezieniem.
2. “Super” funkcija sākas ar visām četrām pīlēm uz spēles laukuma, kas izvietotas to rezervētajās simbola pozīcijās.
3. Funkcija beidzas, kad vairs nav atlikuši griezieni vai kad ir sasniegts maksimālais laimests.
4. Laimesti tiek izmaksāti funkcijas beigās.
5. Spēles funkcija nekavējoties beidzas, kad tiek sasniegts maksimālais laimests, un līdz šim iegūtie laimesti tiek 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 500x no pamatlīkmes par funkciju;
 - “Bonus” - bezmaksas griezienu funkcija par maksu 100x no pamatlīkmes par funkciju;
 - “Two Ducks” - grieziens ar diviem pīļu tēliem par maksu 10x 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.

2. Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti laimīgās kombinācijas laimestiem.
3. Laimests tiek izmaksāts vismaz no 5 vienādiem horizontāli vai vertikāli blakus esošiem simboliem.
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:
 - 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 uz tiem attēlotie simboli veido laimīgās kombinācijas, kas sastāv vismaz no 5 vienādiem horizontāli vai vertikāli blakus esošiem simboliem. Laimests atkarīgs no izveidotajām laimīgajām kombinācijām.

Teorētiskais atdeves procents (RTP): 90.00% - 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 un jāveido bloks no vismaz 5 vienādiem simboliem.
- Laimēto kredītu skaits atkarīgs no kopējā laimesta monētās reizinājuma ar jūsu izvēlēto monētas vērtību.
- Laimests tiek izmaksāts vismaz no 5 vienādiem horizontāli vai vertikāli blakus esošiem simboliem.

Regulārās izmaksas parādītas izmaksu attēlos. Izmaksas parādītas ar likmi 0.20 EUR. Palielinot likmi, proporcionāli palielinās līniju izmaksas:

				
20+	40.00	30.00	20.00	15.00
15-19	15.00	10.00	8.00	6.00
12-14	10.00	5.00	4.00	3.00
10-11	4.00	2.00	1.60	1.20
9	2.00	1.00	0.80	0.60
8	1.00	0.50	0.40	0.30
7	0.50	0.30	0.25	0.20
6	0.30	0.20	0.15	0.12
5	0.20	0.15	0.10	0.08
				
20+	8.00	8.00	6.00	6.00
15-19	4.00	4.00	3.00	3.00
12-14	2.00	2.00	1.60	1.60
10-11	0.80	0.80	0.60	0.60
9	0.40	0.40	0.30	0.30
8	0.20	0.20	0.16	0.16
7	0.10	0.10	0.08	0.08
6	0.06	0.06	0.04	0.04
5	0.04	0.04	0.02	0.02

Izmaksas kombināciju apraksts.

Laimests tiek izmaksāts vismaz no 5 vienādiem horizontāli vai vertikāli blakus esošiem simboliem.



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.