**Azartspēles organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruņa numurs**

SSIA "BALTENT"

Reģ.num: 40203068277

Krišjāņa Valdemāra iela 33- 30

Rīga, LV1010

Latvija

Tel. 27775559

**Buffalo Magic**

Video Spēļu Automātu spēle

Ražotājs: Greentube

**Spēles dalības maksa (likme)**

Minimālā likme 0.10 EUR

Maksimālā likme 50.00 EUR

**Kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē**

Interneta vietnē [www.spins.lv](http://www.spins.lv), nospiežot uz pogas “KAZINO”, spēlētājs nokļūst lapā, kur spēle tiek palaista, spiežot uz spēles ikonas “**Buffalo Magic**”.

**Spēles norise un noteikumi**

„Buffalo Magic“ ir 5 ruļļu, 3 rindu un 10 fiksētu izmaksas līniju spēļu automāts. • Spēlē ir 3 papildus funkcijas, kas var tikt aktivizētas spēles laikā: izvēršanas aizstājējsimbols ar “Re-spin” iespēju, “Gamble” jeb dubultošanas iespēja un bezmaksas griezienu bonusa spēle ar izvēršanas “Wild” simboliem.

• Simbols “Wild”, uz kura attēlots bifelis, aizstāj jebkuru no spēles simboliem, izņemot “Scatter” simbolu, uz kura attēlota indiāņu telts.



• Lai aizstājējsimbols pildītu savu funkciju, tam jāatrodas uz aktīvas izmaksu līnijas. • Kad uz spēles lauka 2. vai 4. cilindra izkrīt simbols “Wild”, tas izvēršas pa visu cilindru un saslēdzas savās pozīcijās uz vienu bezmaksas griezienu (Re-spin).

• Ja bezmaksas griezienā uz spēles lauka izkrīt vēl viens “Wild” simbols, spēlētājs iegūst vēl vienu bezmaksas griezienu.

• Bonusa spēle tiek aktivizēta, vismaz 3 simboliem “Scatter” parādoties jebkurā vietā uz spēles lauka.



• Sākoties bonusa spēlei, spēlētājs iegūst 10 bezmaksas griezienus.

• Ja bonusa spēlē uz spēles lauka izkrīt “Wild” simbols, tas izvēršas pa visu cilindru un saslēdzas savās pozīcijās līdz pat bezmaksas griezienu beigām.

• Bonusa spēlē nevar saņemt atsevišķos bezmaksas griezienus (Re-spins). • Bonusa spēlē vienreiz iespējams saņemt 5 papildus bezmaksas griezienus. • Bonusa spēles bezmaksas griezieni tiek veikti ar to pašu likmes vērtību, kā spēlēts līdz bonusa spēles sākumam.

• Bezmaksas spēles laikā iegūtie laimesti uzreiz tiek pievienoti kopējai bilancei, neveidojot uzkrājumu.

• Spēles beigās atsevišķs logs uzrāda līdz šim iegūto laimestu bezmaksas spēles laikā. • Pēc laimesta pamatspēlē un brīvspēlē spēlētājs var mēģināt divkāršot iegūto laimestu, nospiežot “GAMBLE” taustiņu.



• Jāmēģina atminēt uz ekrāna redzamo aizklāto kāršu krāsu. Maksimāli pieļaujamās minēšanas reizes ir 5, summas ierobežojums atkarīgs no likmes lieluma.

• Ja spēlētājs izvēlas sarkano krāsu, jānospiež taustiņš “RED”, bet, ja melno, tad jānospiež taustiņš “BLACK”.

• Lai palīdzētu izdarīt izvēli, ekrāna augšējā stūrī redzami iepriekšējie izkritušie kāršu simboli.

• Nospiežot “COLLECT” taustiņu, spēle tiek pārtraukta, un laimests tiek pārnests uz „CREDIT” logu.



***Svarīgi:***

• Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.

• Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.

***Vispārējie noteikumi***

• Spēle notiek uz 10 fiksētām izmaksas līnijām

• Likmes lielums ir no 0.10 EUR līdz 50.00 EUR.

• Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

***Izmaksu Noteikumi***

• Jums tiek izmaksāts laimests tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.

• Lai veidotos regulārās laimīgās kombinācijas, simboliem uz aktīvas izmaksas līnijas jāatrodas blakus.

• Regulārās laimīgās kombinācijas tiek veidotas no kreisās uz labo pusi. Lai veidotos laimīgā kombinācija, vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā ruļļa. Simbolu kombinācija neveidojas, ja tā sākas no otrā, trešā, ceturtā vai piektā ruļļa.

***Spēles vadība***

***Lai spēlētu, rīkojieties šādi:***

• Lai paaugstinātu vai pazeminātu grieziena vērtību, lietojiet zemāk redzamo izvēlni:

• Klikšķiniet uz pogas **‘’Start’’.**

****

Ruļļi sāk griezties ar jūsu izvēlēto likmi.

***Automātiskais vadības režīms:***

Nospiežot **AUTOSPĒLE** pogu, ruļļi sāks griezties Automātiskajā režīmā:



Apturēt Automātisko režīmu var nospiežot zemāk redzamo ikonu:



Izejot no spēles, visi automātiskā režīma iestatījumi atgriezīsies uz sākotnējiem.

**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 laimīgas kombinācijas uz aktīvajām izmaksas līnijām. Laimests atkarīgs no izveidotajām laimīgajām kombinācijām. Katras kombinācijas laimests Izmaksu Tabulā tiek norādīts skaitļos (eiro valūtā), palielinot likmes lielumu palielinās arī iespējamo laimestu apjoms.

***Izmaksu apraksts***

***Regulāro Izmaksu Apraksts***

Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem: • Simboliem jābūt līdzās uz aktīvas izmaksas līnijas.

• Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā ruļļa. Simbolu kombinācijas neveidojas, ja pirmais simbols ir uz otrā, trešā, ceturtā vai piektā ruļļa.



***Izmaksu Līniju Apraksts.***

Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām uz aktīvajām izmaksas līnijām. Līnijas, kas redzamas attēlā, parāda iespējamās izmaksas līniju formas:



**Kārtība, kādā notiek pieteikšanās uz laimestu un kādā to izsniedz**

Laimests tiek automātiski ieskaitīts klienta Spins.lv kontā

**Termiņš, līdz kuram azartspēles dalībnieks var pieteikties uz laimestu**

Laimestus, kas nepārsniedz 720 EUR izmaksā nekavējoties pēc izmaksas pieprasījuma. Laimestus no 720 EUR līdz 14300 EUR izmaksā 24 stundu laikā. Laimestus, kuri pārsniedz 14300 EUR, izmaksā ne vēlāk kā 30 dienu laikā un ne vairāk kā divos maksājumos.

**Kur dalībnieks var vērsties pretenziju gadījumā, kā arī pretenziju izskatīšanas kārtība**

Sūdzības un pretenzijas pieņem tikai rakstiskā veidā, 30 dienu laikā pēc spēles sesijas beigām Kompānijas administrācijā pēc adreses: Rīga, Krišjāņa Valdemāra iela 33- 30, LV-1010, tel:+371 27775559. Sūdzības tiks izskatītas un atbildes tiek sniegtas 10 darba dienu laikā no to saņemšanas brīža.

**Cita informācija, kuru azartspēles organizētājs uzskata par nepieciešamu**