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

SIA "BALTENT"

Reģ. Nr. 40203068277

Krišjāņa Valdemāra iela 33- 30

LV-1010, Rīga, Latvija

Tel: 27775559

**Magic Hunter**

Spēļu Automātu spēle

Ražotājs: Bee-Fee Limited

**Spēles dalības maksa (likme)**

Minimālā likme 0.20 EUR

Maksimālā likme 200 EUR

**Kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē**

Interneta vietnē www.viensviens.lv, nospiežot uz pogas “KAZINO”, spēlētājs nokļūst lapā, kur spēle tiek palaista, spiežot uz spēles ikonas “**Magic Hunter**”.

**Spēles norise un noteikumi**

“Magic Hunter” ir piecu ruļļu, trīs rindu un 20 izmaksas līniju spēļu automāts.

• Spēlē ir vairākas papildu funkcijas, kas var tikt aktivizētas spēles laikā un pilnā apmērā izskaidrotas zemāk.

• Spēlē ir trīs dažāda veida aizstājējsimboli.

• “Gaišais” aizstājējsimbols pārklāj otro rulli un aizstāj tikai “labos” simbolus. 

• “Tumšais” aizstājējsimbols pārklāj ceturto rulli un aizstāj tikai “sliktos” simbolus. 

• Parastais aizstājējsimbols parādās uz trešā ruļļa un aizstāj visus simbolus, izņemot “gaišo” un “tumšo” aizstājējsimbolu.



• Parastais aizstājējsimbols padara visus “labos” simbolus “sliktus” un otrādi, ieskaitot “tumšo un “gaišo” aizstājējsimbolu.

• Izmaksāts tiek tikai lielākais laimests no spēles līnijas, kas sevī ietver aizstājējsimbolu.

• Lai aizstājējsimbols pildītu savu funkciju tam jāatrodas uz aktīvas izmaksu līnijas starp vienādiem spēles simboliem.

• Pēc katras uzvarošās kombinācijas iegūšanas spēlētājs var daudzkāršot laimestu ar “Gamble” funkcijas palīdzību.

• Spēlētājam jāizvēlas starp sarkanu un melnu kāršu krāsu. Ja minējums ir pareizs, laimests tiek dubultots un izvēli var veikt atkārtoti, ja minējums ir kļūdains, zaudēts tiek viss laimests.

• Vismaz divi “Scatter” simboli aktivizē papildu griezienu ar laimesta reizinātāju, atkarībā no izkritušo “Scatter” simbolu skaita (2x-5x).



• Visi trīs laukumā vienlaicīgi esošie aizstājējsimboli aktivizē bezmaksas griezienu spēli.

• Spēlētājam tiek piešķirti septiņi bezmaksas griezieni.

• Ja bezmaksas griezieni tiek iegūti papildu grieziena laikā, bezmaksas griezienu laimests tiek reizināts ar iepriekš iegūto “Scatter” reizinātāju.

• Ja bezmaksas griezieni tiek iegūti vienlaicīgi ar papildu griezienu, tas tiek izgriezts pēc bezmaksas griezieniem un gan papildu grieziens, gan bezmaksas griezieni saņem 2x reizinātāju.

• Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar to pašu grieziena vērtību kā spēlēts līdz tam.

• Pēc bezmaksas griezienu bonusa spēles beigām iegūtie laimesti tiek pievienoti kopējai spēles bilancei.

• ***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 20 fiksētām izmaksas līnijām

• Likmes lielums ir no 0.20 EUR līdz 200 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. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā ruļļa. Simbolu kombinācija neveidojas, ja tā sākas no otrā ruļļa.

***Spēles vadība***

***Lai spēlētu, rīkojieties šādi:***

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

• Klikšķiniet uz pogas **Griezt.**

****

• Izvēlnei informācijai par spēli spied uz:



***Automātiskais vadības režīms:***

Nospiežot **AUTOSPĒLE** ikonu varēsi izvēlēties, cik reizes pēc kārtas ruļļi griezīsies Automātiskajā režīmā:



Apturēt Automātisko režīmu var nospiežot to pašu augstāk minēto pogu. 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 laimīgās kombinācijas uz aktīvajām izmaksas līnijām. Laimests atkarīgs no izveidotajām laimīgajām

kombinācijām. Katras kombinācijas laimests Izmaksu Tabulā tiek norādīts skaitļos, 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. Laimēto kredītu skaits atkarīgs no kopējā monētu skaita reizinājuma ar jūsu izvēlēto monētu skaitu. Līnijas, kas redzamas attēlā, parāda iespējamo 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, 15 dienu laikā pēc spēles sesijas beigām Kompānijas administrācijā pēc adreses: Rīga, Krišjāņa Valdemāra iela 33- 30, LV-1010. Tāpat iespējams sazināties, atverot klientu atbalsta čatu mājāslapā vai rakstot uz [support@spins.lv](mailto:support@spins.lv) epasta adresi. Sūdzības tiks izskatītas un atbildes tiek sniegtas 10 darba dienu laikā no to saņemšanas brīža.

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