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

SIA "BALTENT"

Reģ. Nr. 40203068277

Krišjāņa Valdemāra iela 33- 30

LV-1010, Rīga, Latvija

Tel: 27775559

**Zombie Circus**

Video Spēļu Automātu spēle

Ražotājs: Relax Gaming Ltd.

**Spēles dalības maksa (likme)**

Minimālā likme 0.10 EUR

Maksimālā likme 100.00 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 “**Zombie Circus**”.

**Spēles norise un noteikumi**

„Zombie Circus“ ir 5 ruļļu, 3 rindu un 10 fiksētu izmaksas līniju spēļu automāts.

• Spēlē ir 2 papildus funkcijas, kas var tikt aktivizētas spēles laikā: aizstājējsimbols, bezmaksas griezienu bonusa spēle ar papildus “Wild” simboliem.

• “Wild” simbols, uz kura attēlota skatuve, kā arī papildus “Wild” simboli, kuri var izkrist tikai bonusa spēlē, aizstāj jebkuru no spēles simboliem, izņemot simbolu “Scatter”. 

• Lai aizstājējsimboli pildītu savu funkciju, tiem jāatrodas uz aktīvas izmaksu līnijas.

• Bonusa spēle tiek aktivizēta, vismaz 3 simboliem “Scatter” parādoties jebkurā vietā uz spēles lauka pirmā, trešā un piektā cilindra.



• Atkarībā no tā, vai uz spēles lauka izkrita 3, 4 vai 5 “Scatter” simboli, sākoties bonusa spēlei, spēlētājs iegūst 2, 3 vai 4 Zombiju Viļņus jeb izvēles.

• Sākoties bonusa spēlei, spēlētāja uzdevums ir veikt izvēles jeb izvēlēties uz spēles lauka redzamos zombijus atbilstoši Zombiju Viļņu skaitam.

• Pirmā izvēle vienmēr attieksies uz bezmaksas griezienu skaitu bonusa spēlē, kamē otrā, trešā un ceturtā izvēle attieksies uz papildus “Wild” simboliem.

• Kad izvēles ir veiktas, sākas bezmaksas griezieni ar izvēlētajiem papildus “Wild” simboliem.

• Kad bonusa spēlē uz spēles lauka pirmā, trešā un piektā cilindra vēlreiz izkrīt vismaz 3 “Scatter” simboli, spēlētājs vienmēr saņem papildus divus Zombiju Viļņus jeb izvēles.

• Kad spēlētājs bonusa spēlē saņem papildus Zombiju Viļņus, pirmā izvēle vienmēr attieksies uz papildus bezmaksas griezieniem, kamēr otrā uz papildus “Wild” simboliem.

• Ja bonusa spēlē tiek aktivizēti papildus Zombiju Viļņi un visi papildus “Wild” simboli jau ir izvēlēti, tad abas izvēles attieksies uz papildus bezmaksas griezieniem.

• 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.

***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 100.00 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:

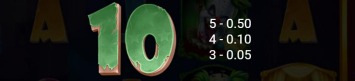
• Simboliem jābūt līdzās uz aktīvas izmaksas līnijas.

• 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, 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**