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

SIA "BALTENT"

Reģ. Nr. 40203068277

Krišjāņa Valdemāra iela 33-6

LV-1010, Rīga, Latvija

Tel: 27775559

**2. Spēles nosaukums un veids**

**Live Boom City**

Likmju spēle

Ražotājs : Pragmatic Play Ltd

**3. Spēles dalības maksa (likme)**

Minimālā likme 0.10 EUR

Maksimālā likme 5000 EUR

**4. Kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē**

Interneta vietnē [www.spins.lv](http://www.spins.lv) nospiežot ikonu “LIVE KAZINO” spēlētājs nokļūst lapā, kur spēle tiek palaista, nospiežot spēles ikonu “Live Boom City”.

**5. Spēles norise**

“Live Boom City” ir veiksmes spēle ar reizinātājiem un bonusa spēlēm. Spēles mērķis ir pareizi uzminēt divu kauliņu metiena iznākumu. Uzminot pareizo lauciņu, spēlētājs par savu likmi nopelna laimestu. Īpašās funkcijas dod iespēju iegūt papildu laimestus, sākotnējo likmi sareizinot atkarībā no uzliktās likmes veida.

***Spēles noteikumi***

***Vispārējie noteikumi***

1. Spēle notiek uz 36 lauciņiem, uz katra no kuriem ir norādīts reizinātājs 1x, 2x un 5x vai kāda no “PowerUp”, “Dice Battle”, “Lucky Drop”, “Boom or Bust” funkcijām.

2. Uz spēles laukuma atrodas arī lauciņš Zaudē, kas uzreiz pabeidz spēli. 3. Spēlētāji var izvēlēties no sešām likmju likšanas iespējām: trīs no tām attiecas uz reizinātājiem un pārējās trīs — uz unikālajām bonusa spēlēm.

***Spēles vadība***

******

Likmi var likt kad uz tablo ir uzraksts “PLACE YOUR BETS” un tiek parādīts atlikušais laiks likmju likšanai.

Lai izvēlētos spēles žetona vērtību, klikšķiniet uz žetoniem.

***Lai uzliktu likmi, rīkojieties šādi:***

Izvēlieties žetona vērtību:



Klikšķiniet uz spēles laukiem tik reizes, cik žetonus vēlaties uzlikt uz katra spēles lauka. 

Lai veiktu likmi uz visiem spēles laukiem, spiediet uz pogu.

Lai noņemtu likmi, spiediet uz pogu un pēc tam uz spēles lauka. Lai dubultotu jau uzlikto likmi, lietojiet pogu.

Lai izvēlētos iepriekšējās spēles žetonu likmi, spiediet pogu.

Lai uzsāktu automātisko spēlēs režīmu, veiciet likmi uz likmju laukuma un tad nospiediet uz pogu.

***Bonusa spēļu nosacījui***

1. Uz spēles laukuma atrodas pozīcijas ar laimesta reizinātājiem un bonusa spēlēm “PowerUp”, “Dice Battle”, “Lucky Drop”, “Boom” vai “Bust”. Bonusa spēle tiek aktivizēta, ja tika veikta likme uz attiecīgo lauku un kauliņu metiena rezultātā šis lauks ir laimējis.

**2. “PowerUp” funkcija:**

• Funkcija tiek aktivizēta, ja uz sienas parādās “PowerUp” lauciņš.

• Visus lauciņus Zaudē nomaina ar lauciņiem 1 x (tas notiek tikai tad, ja pēc spēles raunda sākuma parādās pirmais “PowerUp”).

• Parādoties katram nākamajam “PowerUp”, šos lauciņus uzskatīs par parastajiem 1 x lauciņiem un tiem piemēros visus tālāk norādītos noteikumus)

• Katram uz sienas attēlotajam lauciņam pēc nejaušības principa piemēro reizinātāju, , kas variē no 2 x līdz 5 x.

• Spēle uzsāk jaunu metienu, uz kuru attiecas uz sienas atjauninātie reizinātāji. • Visas likmes paliek savās vietās, jaunas vai papildu likmes netiek pieņemtas un visi objekti paliek savās pozīcijās.

• Uz sienas katram lauciņam atsevišķi tiek parādīts reizinātāja indikators. • Nākamā metiena iznākums noskaidro laimējušās likmes lielumu parastajā režīmā, bet iznākuma izmaksa tiks sareizināta ar “PowerUp” reizinātāju.

• Ja metiena iznākums parāda lauciņu “PowerUp” vēlreiz, tad visas likmes paliek savās vietās un iepriekšējā metienā sareizināto izmaksu sareizina atkārtoti. Spēle uzsāk vēl vienu metienu, un tā turpinās līdz brīdim, kad metiena iznākums ir lauciņš, kurā ir attēlots skaitlis vai bonusa spēle.

• Visas izmaksātās summas (gan skaitļu, gan bonusa spēļu) sareizina ar “PowerUp” reizinātāju.

**3. “Dice Battle” bonus spēle:**



• Lai piedalītos “Dice Battle” bonusa spēlē, spēlētājam ir jāveic likme uz šo pozīciju;

• Ja esat uzlicis likmi uz likmes lauciņa „Dice Battle” un metiena iznākums ir Dice Battle, tad jūs kvalificējaties šim bonusa raundam.

• Šajā bonusa spēlē jums nepieciešams izvēlēties vienu no gaidāmās metamo kauliņu kaujas pusēm (zelta vai zilo), kur katru no pusēm

simbolizē nokrāsots kauliņu kratītājs. Spēles mērķis ir uzminēt, kurā no pusēm būs augstāks rezultāts.

• Spēles raundam sākoties, katru kauliņu met trīs reizes (vienlaicīgi ar otru kauliņu) un bonusa spēles kārtas iznākumu nosaka rezultātu summa. Jo augstāks ir kopējais rezultāts, jo lielāku piešķir reizinātāju. Uzvarētāja puse saņem papildu bonusu, kas ir zaudētāja puses reizinātāja apmērā.

• Katrs uz metamā kauliņa attēlotais skaitlis vienlaicīgi nozīmē rezultātu un reizinātāja vērtību (piemēram, kauliņš ar sešiem uz tā attēlotajiem

punktiem ir attiecīgās puses rezultāts un palielina kopējo reizinātāju 6 x apmērā, to pieskaitot pārējo kauliņa metienu iznākumiem).

• Trīs kauliņa metieni nosaka katras puses rezultātu un reizinātāja līmeni, šīs summas saskaitot.

• Spēles raunda uzvarētājs (tas nozīmē to pusi, kurā pēc trim metieniem ir augstāks rezultāts) saņem papildu reizinātāju, ko pieskaita galarezultātam, un tas ir zaudētāja puses galarezultāta apmērā.

• Ja abām pusēm ir vienādi rezultāti, tad to uzskata par neizšķirtu un abas puses saņem vienādu reizinātāju.

• Ja bonusa spēle tika uzsākta pēc “PowerUp” metiena, iegūtajai laimesta summai tiek piemērots arī “PowerUp” reizinātājs.

• Ja izvēlētās puses katra kauliņu metiena iznākums ir sešu punktu vērtībā, tuek pieškirts īpašais laimests 500x no likmes apmēra.

**4. “Lucky Drop” bonusa spēle:**

• Ja esat uzlicis likmi uz likmes lauciņa „Lucky Drop” un kauliņu metiena iznākums ir Lucky Drop, tad jūs kvalificējaties šim bonusa spēles

raundam.

• Šajā bonusa spēlē metamo kauliņu sešu metienu laikā sešas kolonnas piepilda reizinātāji, kur katra kolonna norāda noteiktu metiena iznākumu no 1 līdz 6. Jo kolonnā vairāk uzkrājas kauliņa metienu iznākumu, jo lielāks kļūst reizinātājs.

• Gadījumā, ja kādā no kolonnām neuzkrājas neviens no kauliņa metienu iznākumiem, tad spēle piedāvā garantētus reizinātājus.

• Gadījumā, ja kādā no kolonnām neuzkrājas neviens no kauliņa metienu iznākumiem, tad spēle piedāvā garantētus reizinātājus.

• Spēles raundam sākoties, katru kauliņu met trīs reizes un, ņemot vērā šo metienu iznākumus, tiek noteikts katras kolonnas galarezultāts.

• Spēles raundam sākoties, katru kauliņu met trīs reizes un, ņemot vērā šo metienu iznākumus, tiek noteikts katras kolonnas galarezultāts.

• Spēles raunda izspēle sākas ar katrai kolonnai piemērotu pamata

reizinātāju - 5 x.

• Reizinātāji samazinās, ja kauliņa metiena iznākums ir saistītais rezultāts. • Sekojošais reizinātājs ir lielāks par iepriekšējo.

**5. “Boom of Bust” bonusa spēle:**

• Ja esat uzlicis likmi uz likmes lauciņa „Boom or Bust” un kauliņu metiena iznākums ir Boom or Bust, tad jūs kvalificējaties šim bonusa spēles

raundam.

• Šajā bonusa spēlē ir nepieciešams sasniegt nākamos līmeņus, pieņemot lēmumus: saņemt piedāvāto naudu vai turpināt spēlēt, kas dod iespēju iegūt vērtīgāku izmaksu, vienlaikus uzņemoties lielāku risku.

• Spēles raunds sākas, pirms pirmā metiena nosakot ugunsdrošu reizinātāju, ko nav iespējams zaudēt. Atkarībā no pirmā metiena iznākuma tiek

noteiktas un attēlotas reizinātāju vērtības.

• Katra izspēlētā līmeņa iznākums tiek noteikts ar kauliņa metienu, kur metiena rezultāts atbilst līmeņa līnijas sektoram. Kauliņa metiens nosaka katra līmeņa izspēles lauciņu.

• Bonusa spēlei ir astoņi līmeņi, kur katrā no līmeņiem ir seši lauciņi. Uz šiem lauciņiem attēlotās vērtības parādās pēc nejaušības principa, un katra no tām var būt šāda:

Reizinātājs — jo augstāks līmenis, jo lielāks reizinātājs ir pieejams. Līmeni augstāk! — bonuss, kas var spēlētājus acumirklī pārvietot 1– 3 līmeņus augstāk un atļaut nonākt reizinātāju laukā, kurā nav iespējams zaudēt.

Hiperlēciens — bonuss, kas spēlētājus pārvieto uz 6. līmeni, kurā nav iespējams zaudēt.

Drošs reizinātājs — bonuss, kas jūsu reizinātāju padara par

ugunsdrošu un tam piešķir lielāku vērtību.

Zaudē — šī lauciņa aktivizēšana nozīmē tūlītēju zaudējumu, taču tā dod tiesības saņemt ugunsdrošo reizinātāju.

• Ikreiz, kad nokļūstat reizinātāju laukā, jums jāpieņem lēmums: saņemt piedāvātās naudas izmaksu vai turpināt spēlēt. Ja esat nolēmis

noklikšķināt uz „Izmaksāt”, tad spēles kārtas beigās saņemsiet izmaksu ar piedāvāto reizinātāju, ko piemēros jūsu sākotnējai likmei.

• Ja esat nolēmis noklikšķināt uz „Turpināt mest”, tad piedalāties nākamā metiena izspēlē. Gadījumā, ja neesat pieņēmis lēmumu, spēle automātiski izvēlas iespēju „Izmaksāt”.

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

Laimests tiek izmaksāts, ja laimē lauciņš, uz kuru tika veikta likme.

***Izmaksu noteikumi***

Izmaksas paradītas attēlā





1. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

**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, Krišjāņa Valdemāra iela 33-6, LV-1010. Tāpat iespējams sazināties, atverot klientu atbalsta čatu mājāslapā vai rakstot uz support@spins.lv epasta adresi. Sūdzības tiks izskatītas un atbildes tiek sniegtas 10 darba dienu laikā no to saņemšanas brīža.

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