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**

**Reactoonz 2**

Spēļu Automātu spēle

Ražotājs: Play’n GO Malta Ltd.

3. **Spēles dalības maksa (likme)**

Minimālā likme 0.10 EUR

Maksimālā likme 100.00 EUR

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

Interneta vietnē www.laimz.lv, nospiežot ikonu “KAZINO”, spēlētājs nokļūst kazino lapā, kur spēle tiek palaista nospiežot spēles ikonu “Reactoonz 2”.

5. **Spēles norise**

„Reactoonz 2“ ir 7 ruļļu spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

● Aizstājējsimboli “Wild”

● “Fluctometer” funkcija

● “Wild Pair Explosion” funkcija

● “Quantumeter” funkcija

● Reakcijas

Svarīgi:

● Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju uz aktīvām izmaksas līnijām.

● Laimests tiek izmaksāts ja 5 vai vairāki vienādi simboli atrodas blakus viens otram horizontāli vai vertikāli.

● Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līniju laimestiem.

● Ja spēle tiek pārtraukta, visa spēles informācija un uzliktās likmes tiks saglabātas, kamēr jūs atkal atvērsiet spēli. Turpiniet spēli no pārtraukuma vietas.

***Spēles noteikumi***

***Vispārējie noteikumi***

1. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

***Aizstājējsimbolu “Wild” noteikumi***

1. - “Energoon Wild” simbols. Aistāj jebkuru simbolu.

2. - “Gargantoon Wild” simbols. Aizstāj jebkuru simbolu.

3. - “Electric Wild” simbols. Aizstāj jebkuru simbolu.

4. - “Uncharged Wild” simbols. Var parādīties uz ruļļiem jebkurā laikā. “Uncharged Wild” simbols nepiedalās laimesta kombinācijā. Ja blakus “Uncharged Wild” simboliem veidojas laimīgās kombinācijas vai ja tiek aktivizēta “Wild pair

explosion” funkcija (skat. zemāk noteikumos) , tie pārvēršas par “Electric Wild” simboliem.

***“Fluctometer” funkcijas noteikumi***

1. Katra grieziena laikā uz “Fluctometer” skaitītāja tiek attēlots viens no simboliem.

2. Ja šī grieziena laikā simboli veido laimīgo kombināciju (simbols, kas tiek attēlots uz “Fluctometer” skaitītāja), tie tiek pievienoti “Fluctometer” skaitītājā (sastāv no 11 sadaļām).

3. Katra grieziena laikā “Fluctometer” skaitītājs atjaunojas.

4. Vienā no pozīcijām, kur tika veidota laimīgā kombinācija tiek pievienots - “Electric Wild” simbols.

5. Kad “Fluctometer” skaitītāja 11 sadaļas ir aizpildītas, izlases kārtā izvēlētās pozīcijās “Fluctometer” pievieno 1, 2 vai 3 “Electric Wild” simbolus.

6. Ja uz ruļļiem darbojas “Gargantoon Wild” simboli, “Fluctometer” skaitītājs tiek dezaktivizēts.

***“Wild Pair Explosion” funkcijas noteikumi***

1. “Wild Pair Explosion” funkcija aktivizējas, kad tiek pabeigtas pārējas funkcijas un ja pēc laimestiem uz ruļļiem paliek divi vai vairāki “Electric Wild” simboli.

2. Ja divi “Electric Wild” simboli atrodas blakus viens otram, tie no ruļļiem noņem visus simbolus, izņemot pārējos “Wild” simbolus.

3. Ja divi “Electric Wild” simboli neatrodas blakus viens otram, no ruļļiem tiek noņemti tikai tie simboli, kuri atrodas starp šiem diviem “Electric Wild” simboliem, izņemot pārējos “Wild” simbolus.

4. Noņemtie simboli netiek izmaksāti, bet tiek pievienoti “Quantumeter” skaitītājā (skat. zemāk noteikumos).

***“Quantumeter” funkcijas noteikumi***

1. Visi simboli, kas veido laimīgo kombināciju kopā ar “Electric Wild” simboliem tiek pievienoti “Quantumeter” skaitītājā .

2. Ja uz ruļļiem darbojas “Gargantoon Wild” simboli, “Quantumeter” tiek dezaktivizēts. 3. Katra grieziena laikā “Quantumeter” skaitītājs atjaunojas.

4. “Quantumeter” skaitītājā ir 4 uzlādes līmeņi, līdz par 135 lādiņiem.

• 1. līmenis – 55 lādiņi

• 2. līmenis – 85 lādiņi

• 3. līmenis – 110 lādiņi (uzlādēts skaitītājs)

• 4. līmenis – 135 lādiņi (pārlādēts skaitītājs)

5. Ja “Quantumeter” skaitītājs nesasniedz 3 līmeni, uz ruļļiem tiek pievienoti “Energoon Wild” simboli.

6. Ja “Quantumeter” skaitītājs sasniedz 2 līmeni, uz ruļļiem tiek pievienots viens 2x2 “Energoon Wild” simbols, kas pievieno “Quantumeter” skaitītājā 30 lādiņus.

7. Ja “Quantumeter” skaitītājs sasniedz 1 līmeni, uz ruļļiem tiek pievienoti 4 1x1 “Energoon Wild” simboli, kas pievieno “Quantumeter” skaitītājā 55 lādiņus.

8. Ja “Quantumeter” skaitītājs sasniedz 3 līmeni vai vairāk, uz ruļļiem tiek pievienoti “Gargantoon Wild” simboli.

9. Ja “Quantumeter” skaitītājs sasniedz 3 līmeni, uz ruļļiem tiek pievienots viens 3x3 “Gargantoon Wild” simbols.

10. Ja “Quantumeter” skaitītājs sasniedz 4 līmenis, uz ruļļiem tiek pievienoti “Gargantoon Wild” simboli un katram laimestam tiek pievienots laimesta reizinātājs x2 (atsevišķi katrai laimesta kombinācijai).

11. Ja 3x3 “Gargantoon Wild” simbols veido laimīgo kombināciju kopā ar pārējiem simboliem, pēc izmaksas tas tiek aizstāts ar diviem 2x2 “Gargantoon Wild” simboliem.

12. Ja 2x2 “Gargantoon Wild” simboli veido laimīgo kombināciju kopā ar pārējiem simboliem, pēc izmaksas tas tiek aizstāts ar deviņiem 1x1 “Gargantoon Wild” simboliem.

Piezīme: funkciju izspēles secība (1 -“Fluctometer” funkcija, 2 - “Quantumeter” funkcija, 3 - “Wild Pair Explosion” funkcija)

***Reakcijas***

1. Katrs laimējušais simbols ir daļa no reakcijas un tiek aizvietots ar simboliem, kas izkrīt no augšas uz ruļļiem.

***Spēles vadība***

***Lai spēlētu, rīkojieties šādi:***

******

Likmes tiek atlasītas, izmantojot likmju pogas. Lai mainīti likmi par vienu soli, noklikšķiniet uz plusa/mīnusa pogām. Lai sāktu spēli, noklikšķiniet uz GRIEZT. Kad rati apstājas, attēlotie simboli nosaka jūsu laimestu, ņemot vērā laimestu kombināciju tabulu.

***Automātiskais vadības režīms:***

● Sadaļa Number of games (Griezienu skaits). Izvēlies, cik reizes pēc kārtas ruļļi griezīsies Automātiskajā režīmā.

● Sadaļa Stop autoplay (Grieziena Apturēšanas Iestatījumi). Jūs varat izvēlēties vienu no iespējam, kad apturēt Automātisko režīmu:

● Pie katras uzvaras.

● Ja viena uzvara pārsniedz……

● Ja bilance palielinās par……

● Ja bilance samazinās par…...

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 veidotu laimīgās kombinācijas uz aktīvajām izmaksas līnijām. Laimests atkarīgs no izveidotajām laimīgajām kombinācijām.

***Izmaksu apraksts***

***Regulāro Izmaksu Apraksts***

Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

1. Pieciem vai vairākiem simboliem jāatrodas blakus viens otram horizontāli vai vertikāli.

2. Regulārās Izmaksas ar kopējo grieziena likmi 0.20 € parādītas attēlā. Palielinot likmi, izmaksas palielinās proporcionāli:



***Izmaksu Līniju Apraksts.***

Laimests tiek izmaksāts ja 5 vai vairāki vienādi simboli atrodas blakus viens otram horizontāli vai vertikāli.

Laimēto kredītu skaits atkarīgs no kopējā laimēto kredītu skaita reizinājumu ar jūsu izvēlētas likmes lieluma.

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](mailto: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.**