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**

**Sweet Alchemy**

Spēļu Automātu spēle

Ražotājs : Play’n GO Malta Ltd.

3. **Spēles dalības maksa (likme)**

Minimālā likme 0.10 €

Maksimālā likme 100.00 €

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

Interneta vietnē [www.spins.lv](http://www.spins.lv) nospiežot ikonu “Spēļu Automāti” spēlētājs nokļūst lapā, kur spēle tiek palaista, nospiežot spēles ikonu “Sweet Alchemy”.

**5. Spēles norise**

„Sweet Alchemy “ ir kaskādes veida spēļu automāts, ko spēlē 5x5 režģī, kurā ir šādas iespējas:

● Cukura drudža skaitītāja papildiespēja

● Bezmaksas griezienu bonus spēle

Svarīgi:

● 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. Simboli iekrīt režģī, veidojot laimīgās kombinācijas. Laimests ir iegūts, ja 4 vai vairāk simboli nonāk savienotā kopā, kur tie saskaras horizontāli un/vai vertikāli.

2. Laimējušie simboli tiek noņemti, un iekrīt jauni simboli, lai aizpildītu režģi. Spēle turpinās kaskādes veidā, līdz vairs nevar izveidot jaunas laimestu kombinācijas.

3. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

***Izmaksu Noteikumi***

******

Laimējošie simboli papildina Cukura drudža skaitītāju. Ja Cukura drudža skaitītājs spēles raundā tiek aizpildīts ar 6 simboliem, 2 parastie simboli režģī tiek aizstāti ar 2 parastiem WILD simboliem. Parastie WILD simboli darbojas tāpat kā citi simboli, veidojot laimestu kombinācijas un papildinot Cukura drudža skaitītāju.



Ja Cukura drudža skaitītājs spēles raundā tiek aizpildīts ar 13 simboliem, 2 režģa simboli tiek aizstāti ar 2 svītrainajiem WILD simboliem, kas darbojas tāpat kā citi simboli, veidojot laimestu kombinācijas, turklāt izveidojot kombināciju, tiek noņemti visi simboli, kas atrodas tajā pašā rindā vai kolonnā. Visi noņemtie simboli, tostarp svītrainie WILD simboli, papildina Cukura drudža skaitītāju. Svītrainie WILD simboli var tikt izvietoti horizontāli vai vertikāli, un izvietojums nosaka to, vai tiks noņemta rinda vai kolonna.



Ja Cukura drudža skaitītājs spēles raundā tiek aizpildīts ar 25 simboliem, 2 režģa simboli tiek aizstāti ar 2 punktainajiem WILD simboliem, kas darbojas tāpat kā citi simboli, veidojot laimestu kombinācijas, turklāt izveidojot kombināciju, tiek noņemti visi viena nejauši izvēlēta simbola elementi.



Ja Cukura drudža skaitītājs spēles raundā tiek aizpildīts ar 38 simboliem, tad raunda beigās tiek uzsākts Eliksīra jaukšanas bezmaksas raunds. Bezmaksas raundā darbosies 3 Konfekšu burvestības. Par katriem 3 papildu simboliem, kas savākti attiecīgajā spēles raundā, bezmaksas raundā tiks piešķirta 1 papildu Konfekšu burvestība, un maksimālais Konfekšu burvestību skaits ir 7.

Eliksīra jaukšanas bezmaksas raunds tiek spēlēts 9x9 režģī. Simbolu krišana un laimestu/kaskāžu veidošana notiks kā parasti. Kad laimesti būs izsīkuši, tiks izspēlēta pirmā Konfekšu burvestība. Pirms otrās Konfekšu burvestības izspēlēšanas tiks izspēlēta vēl viena kaskāžu sērija. Bezmaksas raunds tiek noslēgts, kad ir izspēlētas visas Konfekšu burvestības.

Konfekšu burvestības ir šādas:



Jauktās konfektes — režģa simboli tiek sajaukti, lai izveidotu jaunus laimestus. Saldais pārsteigums — nejauši izvēlētās pozīcijās parādās 7–12 WILD simboli (jebkāda veida). Ja WILD simboli neveido laimesta kombināciju, to noņemšanas funkcija joprojām ir aktīva. Cukura bumbas — tiek iznīcināti 7–15 nejauši izvēlēti parastie simboli.

Bezmaksas raunda mērķis ir savākt pilnu kolekciju un iegūt laimestus. Kolekciju veido noteikts skaits noteikta tipa simbolu. Šie simboli tiek savākti, kad tie veido laimesta kombināciju. Bezmaksas raundā kolekcijā netiek iekļauti WILD simboli.

Kolekcijā pavisam ir 3 līmeņi. 1. līmenī spēlētājiem ir jāsavāc 16 noteikti mazāk vērtīgie simboli un 6 noteikti vērtīgie simboli, un bezmaksas raunda beigās tiek aktivizēta Spēka eliksīra papildspēle. 2. līmenī spēlētājiem ir jāsavāc 21 noteikti mazāk vērtīgie simboli un 11 noteikti vērtīgie simboli, un papildspēles laikā tiks

piešķirtas vērtīgākas balvas. 3. līmenī spēlētājiem ir jāsavāc 26 noteikti mazāk vērtīgie simboli un 16 noteikti vērtīgie simboli, un papildspēles laikā tiks piešķirtas vērtīgākas balvas.



Spēka eliksīra papildspēlē spēlētājiem ir jāatver šokolādes kvadrātiņi, aiz kuriem slēpjas burvju eliksīri, līdz tiek atrast 3 vienādi eliksīri, par kuriem tiks piešķirta balva. Pieejamās balvas ir atkarīgas no kolekcijas līmeņa, kāds tiek sasniegts bezmaksas raunda laikā. Balvas: 1. LĪMENIS: 2x kopējā likme; 3x kopējā likme; 5x kopējā likme; 2x kopējais laimests; 3x kopējais laimests 2 LĪMENIS: 3x kopējā likme; 5x kopējā likme; 10x kopējā likme; 3x kopējais laimests; 5x kopējais laimests 3 LĪMENIS: 5x kopējā likme; 10x kopējā likme; 3x kopējā likme; 5x kopējais laimests; 10x kopējais laimests.



Sakrājot Bezmaksas raunda kolekciju, spēlētāji papildspēles beigās dodas tālāk pa kartes maršrutu. Noslēdzot katru no trim kartes līmeņiem, spēlētāji saņem bagātību lādi, kurā atrodas naudas balva. Bagātību lādes naudas balva ir vienāda ar 15 % no

spēlētāja galvenās spēles laimesta, kas iegūts kopš iepriekšējās lādes atvēršanas. Karti ir iespējams aplūkot jebkurā brīdī, noklikšķinot uz bagātību lādes attēla galvenās spēles ekrānā.

***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.

**Darbības:**

1. Izmaksu saraksts - Aktivizē izmaksu saraksta displeju.

2. Automātiskā spēle - Noklikšķiniet uz pogas AUTOMĀTISKĀ SPĒLE, lai ieslēgtu/izslēgtu automātiskās spēles iespēju. Automātiskās spēles režīmā secīgo spēles raundu skaits tiek noteikts automātiski, ņemot vērā jūsu pašreizējos likmju uzstādījumus. Automātiskās spēles režīms tiek automātiski izslēgts atkarībā no jūsu uzstādījumiem vai gadījumā, ja jūsu bilance nav pietiekama.

3. Griezt - Griež ratu, lai sāktu spēli.

4. Apturēt - Apstādina ratu ātrāk.

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***

Laimests ir iegūts, ja 4 vai vairāk simboli nonāk savienotā kopā, kur tie saskaras horizontāli un/vai vertikāli.

Regulārās Izmaksas ar kopējo grieziena likmi 0.10€ parādītas attēlā. Palielinot likmi, izmaksas palielinās proporcionāli:



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, 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.**