

## 1. Azartspēles organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruna numurs

SIA "BALTENT"

Reģ. Nr. 40203068277

Krišjāņa Valdemāra iela 33-6

LV-1010, Rīga, Latvija

Tel: 27775559

## 2. Spēles nosaukums un veids

### Eye of the Amulet

Spēļu Automātu spēle

Ražotājs : ISB Technology Sarl

## 3. Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.20 €

Maksimālā likme 200 €

## 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 “Eye of the Amulet”.

## 5. Spēles norise

„Eye of the Amulet“ ir piecu ruļļu, 40 izmaksas līniju spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- Aizstājējsimboli
- Bezmaksas griezienu bonus spēle
- Smilšu vētras papildiespēja

Svarīgi:

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.
- Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līniju laimestiem.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

### *Spēles noteikumi*

#### *Vispārējie noteikumi*

1. Spēle notiek uz 40 fiksētām izmaksas līnijām
2. Griezienu likme ir fiksēta – 20 monētas.
3. Monētas vērtība ir no 0.01 € līdz 10 €.

4. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

### *Aizstājējsimbolu noteikumi*

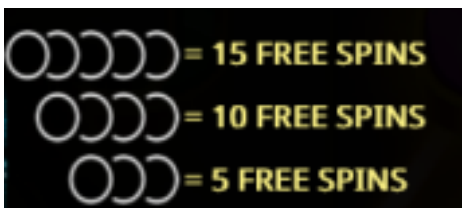


Aizstājējsimbols var aizstāt jebkurus simbolus, izņemot izkaisīto simbolu (Amulet), lai izveidotu laimējušas kombinācijas.

### *Bezmaksas griezienu bonus spēles noteikumi*



Trīs vai vairāk izkaisītie simboli jebkurā spolē piešķir bezmaksas griezienus saskaņā ar izmaksu tabulu un aktivizē Bonusa ratu:



*Piezīme: Bezmaksas griezieni sākas pēc Bonusa rata beigām.*



Lai sāktu Bonusa rata kārtu, noklikšķiniet uz vai pieskarieties pie **SĀKT** vai uzgaidiet, līdz rats sāk griezties automātiski.

Katrā Bonusa rata griezienā varat laimēt:

- papildu bezmaksas griezieni - tie tiek pievienoti pašreizējam bezmaksas griezienu skaitam, ko laimējāt no izkaisītajiem simboliem
- reizinātāju, kas attiecas uz visiem laimestiem no bezmaksas griezieniem, sākot no bonusa rata kārtas beigām - sākotnējais reizinātājs, ko iespējams laimēt, ir 2x; pēc laimesta nākamais reizinātājs, ko varat laimēt, ir 3x, un tā tālāk, līdz pat maksimālajam reizinātājam, ko varat laimēt: 5x
- viens vai vairāki no augsta ienesīguma simboliem darbosies kā aizstājējzīmols bezmaksas griezienu laikā, kas sāksies pēc Bonusa rata kārtas beigām

**Piezīme:** Tā kā piešķirts vienmēr tiek tikai lielākais laimests katrā rindā, liela ienesīguma simbols, kas pārveidots aizstājējzīmē, iespējams, izmaksās tikai standarta summu saskaņā ar izmaksu tabulu, ja summa no aizstājējzīmē pārvērstās kombinācijas ir mazāka par augsta ienesīguma simbola kombināciju izmaksu tabulā. Bonusa rata kārtā beidzas, kad rats apstājas uz **Sākt bezmaksas griezienus**. Bezmaksas griezienu laikā katrs divi vai vairāk izkaisītie simboli, kas parādās jebkur uz spolēm, piešķir bezmaksas papildgriezienus.

- 2 izkaisīto simbolu balva 3 bezmaksas papildgriezieni
- 3 izkaisīto simbolu balva 10 bezmaksas papildgriezieni
- 4 izkaisīto simbolu balva 20 bezmaksas papildgriezieni
- 5 izkaisīto simbolu balva 30 bezmaksas papildgriezieni

**Piezīme:** Maksimālais bezmaksas griezienu skaits, ko var izspēlēt vienā kārtā, ir 100.

### ***Smilšu vētras papildiespējas noteikumi***

Nejaušā secībā jebkura standarta apmaksātā griezienu sākumā var sākties Smilšu vētras bonuss, un jūs varat laimēt kādu no šiem laimestiem:

- Aizstājējsimbolu spoles: 1 līdz 3 spoles var kļūt par aizstājējsimboliem
- Papildu aizstājējsimboli: 1 līdz 10 pozīcijas uz spolēm var kļūt par aizstājējsimboliem
- 5 vienādi: tiek izveidota vismaz viena rinda "5 vienādi" ar augsta ienesīguma simboliem
- Tiek aktivizēta Bonusa rata kārtā (trīs vai vairāk izkaisītie simboli)


**Piezīme:** Iespējams, ka Smilšu vētras bonusa laikā neiegūsiet nevienu no minētajām balvām.

### ***Izmaksu Noteikumi***

1. Jums tiek izmaksāts laimests tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
2. Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas līnijas laimestiem.
3. Lai veidotos regulārās laimīgās kombinācijas, simboliem uz aktīvas izmaksas līnijas jāatrodas blakus.
4. 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.
5. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

### ***Spēles vadība***

**Lai spēlētu, rīkojieties šādi:**


Lai paaugstinātu vai pazeminātu monētas vērtību, lietojiet  izvēlni. Klikšķiniet uz

ikonas “GRIEZT” :

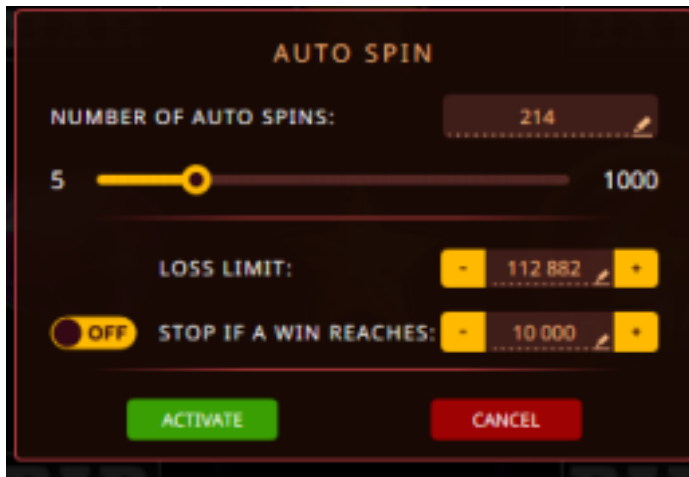


### ***Automātiskais vadības režīms:***




Klikšķiniet izvēlni , lai atvērtu iestatījumu logu AUTOMĀTISKIE GRIEZIENI, kurā Jūs varat iestatīt šādas opcijas:

- Automātisko griezienu skaits:



klikšķiniet uz automātisko griezienu skaita vērtības, ievadiet vērtību ekrāna ciparu klaviatūrā (pieskarieties X, lai notīrītu atlasi un sāktu vēlreiz) un apstipriniet atlasīto variantu;



klikšķiniet , lai aizvērtu šo klaviatūru bez apstiprināšanas; pārbīdiēt šī iestatījuma slīdni pa kreisi vai pa labi, lai iestatītu zemāku vai augstāku vērtību.

Apturēt, ja laimests sasniedz — lai iespējotu šo iestatījumu, pārbīdiēt blakus esošo iesl./izsl. slēdži pozīcijā Iesl. (pārbīdiēt pozīcijā Izsl., lai to atspējotu), un tad jūs varat:

klikšķiniet +, lai atlasītu augstāku vērtību, vai klikšķiniet –, lai atlasītu zemāku vērtību;

klikšķināt uz pašreizējās vērtības, ievadiet vērtību ekrāna ciparu klaviatūrā (pieskarieties X, lai notīrītu atlasi un sāktu vēlreiz) un apstipriniet atlasīto variantu;



klikšķināt , lai aizvērtu šo klaviatūru bez apstiprināšanas.

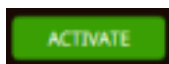
- Zaudējuma limits:


klikšķiniet +, lai atlasītu augstāku vērtību, vai klikšķiniet –, lai atlasītu zemāku vērtību;

klikšķiniet uz zaudējuma limita vērtības, ievadiet vērtību ekrāna ciparu klaviatūrā (pieskarieties X, lai notīrītu atlasi un sāktu vēlreiz) un apstipriniet atlasīto variantu;




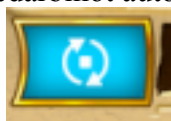
klikšķināt , lai aizvērtu šo klaviatūru bez apstiprināšanas.




Klikšķiniet , lai aizvērtu iestatījumu logu AUTOMĀTISKIE GRIEZIENI un sāktu automātisko griezienu funkciju ar atlasīto likmi un iestatījumiem.



Klikšķiniet , lai aizvērtu iestatījumu logu AUTOMĀTISKIE GRIEZIENI, neiedarbinot automātisko griezienu funkciju.



Klikšķiniet pogu , lai jebkurā brīdī apturētu automātisko griezienu funkciju.

**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.

Katras kombinācijas laimests Izmaksu Tabulā tiek norādīts monētās. Lai iegūtu kopējo laimesta skaitu uz aktīvās izmaksas līnijas tabulā uzrādītais skaitlis jāreizina ar monētas vērtību.

***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, ceturta vai piektā ruļļa.

Regulārās Izmaksas monētās parādītas Izmaksu attēlos.

 250 CCCCCO 50 CCCCCO 20 CCCC 3 CO	 125 CCCCCO 30 CCCCCO 12 CCCC	 80 CCCCCO 20 CCCCCO 8 CCCC	 60 CCCCCO 15 CCCCCO 6 CCCC	
 40 CCCCCO 10 CCCCCO 4 CCCC	 30 CCCCCO 10 CCCCCO 4 CCCC	 20 CCCCCO 6 CCCCCO 3 CCCC	 15 CCCCCO 6 CCCCCO 3 CCCC	 10 CCCCCO 4 CCCCCO 2 CCCC

***Izmaksas līniju Apraksts.***

Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām uz izmaksas līnijām no kreisās puses.

Vienādi simboli jebkur uz 3 vai vairāk blakusesošiem ruļļiem veido izmaksu.

Pirmajam kombinācijas simbolam jāatrodas uz 1.ruļļa:

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30
31	32	33	34	35
36	37	38	39	40

**7. Kārtība, kādā notiek pieteikšanās uz laimestu un kādā to izsniedz** Laimests tiek automātiski ieskaitīts klienta Spins.lv kontā. Izmaksā tos laimestus, kas ir laimēti saskaņā ar tiešsaistes spēlē esošajiem spēles noteikumiem un laimējošo kombināciju tabulu.

**8. Termins, 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 mājaslapā 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.**