

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

SIA "BALTENT"  
Reģ. Nr. 40203068277  
Ģertrūdes iela 12-7,  
LV-1010, Rīga, Latvija  
Tel: 27775559

## 2. Spēles nosaukums un veids

Lemur Levels  
Spēļu Automātu spēle  
Ražotājs: HGMT Ltd

## 3. Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.10 EUR  
Maksimālā likme 50.00 EUR

## 4. Kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē

Interneta vietnē [www.spins.lv](http://www.spins.lv) nospiežot ikonu "Kazino", spēlētājs nokļūst lapā <https://spins.lv/casino>, kur spēle tiek palaista, nospiežot spēles ikonu "Visas spēles", pēc tam nospiežot spēles ikonu "Lemur Levels".

## 5. Spēles norise

"Lemur Levels" ir 7x7 ruļļu spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- Kaskādes griezienu funkcija;
- "Wild" aizvietotājsimbols;
- "Lemur King" simbols;
- Spēlēs laukuma pastiprinātāji;
- "Scatter" simbols un "Scatter" simbolu skaitītājs;
- "Jungle Journey" bezmaksas griezienu funkcija;
- "Treetop Triumph" bezmaksas griezienu funkcija;
- "Buy Bonus" opcija(ja iespējots operatora konfigurācijā).

Svarīgi:

- Laimests tiek izmaksāts vismaz no 5 vienādiem horizontāli vai vertikāli blakus esošiem simboliem.
- Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti izmaksas kombinācijas laimestiem.
- Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

## ***Spēles noteikumi***

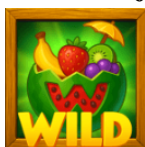
### ***Vispārējie noteikumi***

1. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

### ***Kaskādes griezienu funkcijas noteikumi***

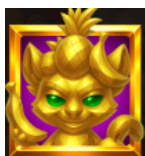
1. Ja spēles laikā ir izveidojusies laimējošā kombinācija, visi laimējošie simboli pazūd un jaunie simboli krīt uz leju lai aizpildītu spēles laukumu.
2. Spēle turpinās kaskādē līdz jaunas laimējošas kombinācijas vairs nevar izveidoties.
3. Visi laimesti par laimējošajām kombinācijām tiek pievienoti spēlētāja kontā pēc kaskādes griezienu beigām.

### ***“Wild” aizvietotājsimbola noteikumi***



1. “Wild” simbols aizvieto jebkuru parasto laimējošo simbolu no izmaksas tabulas, lai veidotu laimīgas kombinācijas.

### ***“Lemur King” simbola noteikumi***



1. “Lemur King” simbols var parādīties tikai pamatspēles laikā.
2. Tas aizvieto jebkuru laimējošu simbolu.
3. Kad tas ir daļa no laimējošas kombinācijas, tas aktivizē vienu nejaušu spēles laukuma pastiprinātāju.
4. Ja vairāki “Lemur King” simboli ir daļa no laimējošas kombinācijas, katrs aktivizē citu pastiprinātāju.
5. Ja visi 5 pastiprinātāji jau ir aktīvi, jebkuri papildu “Lemur King” simboli, kas piedalās laimestā, neaktivizēs turpmākus pastiprinātājus.

### ***Spēles laukuma pastiprinātāju noteikumi***

1. Spēles laukuma pastiprinātāji tiek piemēroti pa vienam pēc tam, kad spēles laukums ir apstājies.
2. Pēc tam, kad viens pastiprinātājs ir piemērots, spēles laukums atkal apstājas, pirms tiek piemērots nākamais pastiprinātājs.
3. “Multiplier” pastiprinātājs ir vienīgais, kas tiek piemērots nekavējoties, kad tas tiek aktivizēts.
4. Kad viena griezienu laikā tiek aktivizēti vairāki pastiprinātāji, tie tiek piemēroti nejaušā secībā.
5. Pēc piemērošanas spēles laukuma pastiprinātāji deaktivizējas, un tos atkal var aktivizēt “Lemur King” simbols.
6. “Multiplier” pastiprinātājs nedeaktivizējas.
7. Tas paliek aktīvs visiem sekojošajiem laimestiem šī griezienu laikā.



8. “Multiplier” - kad tas tiek aktivizēts, nekavējoties tiek izlozēts nejaušs reizinātājs, kas paliek aktīvs līdz griezienu beigām.
9. Visiem laimestiem, kas tiek iegūti pēc “Multiplier” aktivizēšanas, tiks piemērots laimesta reizinātājs.

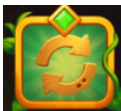
10. Pēc aktivizēšanas "Multiplier" tiek piemērots visiem laimestiem, līdz grieziens beidzas.
11. Iespējamās reizinātāju vērtības: 2x, 3x, 4x, 5x, 10x, 15x, 20x, 25x, 50x, 100x.
12. Reizinātājs tiek atiestatīts ar katru jaunu griezienu.



13. Papildus "Wild" simboli - kad tas tiek aktivizēts, nejaušās pozīcijās uz spēles laukuma tiek pievienoti 3-8 parastie "Wild" simboli.
14. "Wild" simbolus nevar pievienot virs esošajiem "Wild" simboliem.
15. Ja nav pietiekami daudz pieejamo pozīciju, tiek pievienots mazāk vai netiek pievienoti "Wild" simboli.



16. "Reload" - kad tas tiek aktivizēts, visi simboli, izņemot "Lemur King" simbolus un parastos "Wild" simbolus, tiek noņemti no spēles laukuma, un iekrīt jauni simboli.
17. "Replace" - kad tas tiek aktivizēts, 5-10 nejauši simboli uz spēles laukuma tiek aizvietoti ar vienu un to pašu nejaušu laimējošu simbolu.
18. Nevar tikt aizvietoti ar "Wild" simbolu.
19. Esošie "Wild" simboli netiek aizvietoti.
20. Ja nav pietiekami daudz pieejamo pozīciju, tiek aizvietots mazāk vai netiek aizvietoti simboli.



21. "Low to High" - kad tas tiek aktivizēts, katrs zemās vērtības laimējošs simbols uz spēles laukuma tiek aizvietots ar nejaušu augstās vērtības laimējošu simbolu.
22. Ja uz spēles laukuma nav zemās vērtības laimējošu simbolu, aizvietošana nenotiek.

### ***"Scatter" simbola un "Scatter" simbolu skaitītāja noteikumi***



1. "Scatter" simbols var parādīties tikai pamatspēles laikā.
2. Tas palielina "Scatter" simbolu skaitītāju virs spēles laukuma par 1 un tiek aizvietots ar nejaušu laimējošu simbolu.
3. Nevar tikt aizvietots ar "Wild" simbolu.
4. "Scatter" simbolu skaitītājs ir progresīvs papildus kaskādes laikā, bet tiek atiestatīts ar katru jaunu griezienu.
5. Ja griezienu beigās tiek sasniegti 3 vai 4 "Scatter" simboli, tiek aktivizēta funkcija.

### ***"Jungle Journey" bezmaksas griezienu funkcijas noteikumi***

1. Saņemot 3 "Scatter" simbolus, tiek aktivizēta "Jungle Journey" funkcija, sākot no pirmā līmeņa.
2. Šī funkcija saglabā pamatspēles mehāniku un papildus izmanto jaunu mehāniku, kas aprakstīta zemāk.
3. Funkcijai ir līdz 4 līmeņiem, no kuriem katrs sastāv no viena griezienu ar 5 garantētiem spēles laukuma pastiprinātājiem.
4. Katrs līmenis sākas ar "Multiplier" pastiprinātāju.

5. Laimesta reizinātājs tiek izlozēts pirms griezienu sākuma un tiek piemērots visiem laimestiem šī līmeņa laikā.
6. Pēc sākotnējā griezienu un spēles laukuma apstāšanās, atlikušie 4 pastiprinātāji tiek piemēroti pa vienam nejaušā secībā, un spēles laukums atkal apstājas pēc katra pastiprinātāja.
7. Visi laimējošie simboli tiek skaitīti funkcijas laikā.
8. Lai pārietu uz nākamo līmeni, pašreizējā līmeņa laikā ir jāsavāc 60 simboli.
9. Ja līmeņa laikā netiek savākts nepieciešamais simbolu skaits, funkcija beidzas.
10. Reizinātāju diapazoni pa līmeņiem:
  - 1. līmenis: 1x, 2x, 3x.
  - 2. līmenis: 5x, 10x, 15x.
  - 3. līmenis: 20x, 25x, 30x.
  - 4. līmenis: 40x, 50x, 100x.
  - 5. līmenis tiek izspēlēts tāpat kā pārējie, bet bez simbolu savākšanas, jo tas ir pēdējais posms.

### ***“Treetop Triumph” bezmaksas griezienu funkcijas noteikumi***

1. Saņemot 4 “Scatter” simbolus, tiek aktivizēta “Treetop Triumph” funkcija, sākot no pirmā līmeņa.
2. Šī funkcija izmanto to pašu mehāniku kā funkcija “Jungle Journey” ar zemāk aprakstītajām atšķirībām.
3. Otrais līmenis ir garantēts.
4. Laimējošie simboli netiek skaitīti pirmā līmeņa laikā, skaitīšana sākas no 2. līmeņa.

### ***“Buy Bonus” opcijas noteikumi(ja iespējots operatora konfigurācijā)***

1. Lietotājiem ir iespēja iegādāties:



- 3x lielāko iespēju aktivizēt bezmaksas griezienu funkcijas par maksu 2x no pamatlīkmes par katru griezienu;
- Griezienu ar vismaz trīs garantētiem “Lemur King” simboliem par maksu 50x no pamatlīkmes par katru griezienu;
- “Jungle Journey” funkciju par maksu 100x no pamatlīkmes par funkciju;
- “Treetop Triumph” funkciju par maksu 250x no pamatlīkmes par funkciju.

2. Darbojas visi minētie noteikumi.


### ***Izmaksu Noteikumi***

1. Jums tiek izmaksāts laimests tikai par lielāko laimīgo kombināciju.
2. Bonusa spēles laimesti tiek pieskaitīti laimīgās kombinācijas laimestiem.
3. Laimests tiek izmaksāts vismaz no 5 vienādiem horizontāli vai vertikāli blakus esošiem simboliem.
4. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.


### ***Spēles vadība***

#### ***Lai spēlētu, rīkojieties šādi:***

1. Lai paaugstinātu vai pazeminātu likmes vērtību, lietojiet “Bet”  izvēlni.

2. Klikšķiniet uz “Start” . Ruļļi sāk griezties ar jūsu izvēlēto likmi.

### *Automātiskais vadības režīms:*

1. Nospiežot “Autoplay”  ikonu, Jūs varat izvēlēties vienu vai vairākas piedāvātās opcijas:
  - Sadaļa **Number of auto spins** (Griezīnu skaits). Izvēlies, cik reizes pēc kārtas ruļļi griezīsies Automātiskajā režīmā.
  - Sadaļa **Single Win limit...** Izvēlies, pie kāda laimesta automātiskā spēles apstāsies.
  - Sadaļa **Loss limit ...** Izvēlies, par kādu summu var samazināties bilance.
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 veido laimīgās kombinācijas, kas sastāv vismaz no 5 vienādiem horizontāli vai vertikāli blakus esošiem simboliem. Laimests atkarīgs no izveidotajām laimīgajām kombinācijām.

Teorētiskais atdeves procents (RTP): 94.34% - 96.31%

Maksimālā laimesta summa ir ierobežota ar maksimālo iespējamo laimestu spēlē, bet nepārsniedzot 250 000 EUR apmēru. Ja raunda kopējais laimests sasniedz 250 000 EUR, raunds beidzas nekavējoties un tiek piešķirts maksimālais laimests, un visas atlikušās papildspēles tiek izbeigtas.

### *Izmaksu apraksts*

#### *Izmaksu apraksts*

Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

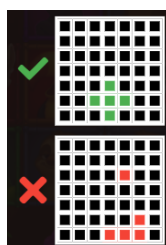
- Laimēto kredītu skaits atkarīgs no kopējā laimesta monētās reizinājuma ar jūsu izvēlēto monētas vērtību.
- Laimests tiek izmaksāts vismaz no 5 vienādiem horizontāli vai vertikāli blakus esošiem simboliem.

Izmaksas par laimīgās kombinācijas simboliem ar likmi 0.10 EUR parādītas attēlos, palielinot likmi proporcionāli mainās izmaksas.

					
25+					15.00
15-24					5.00
12-14					3.00
9-11					1.50
8					0.75
7					0.50
6					0.30
5					0.15
					
25+	2.50	2.50	5.00	5.00	
15-24	1.50	1.50	2.50	2.50	
12-14	1.00	1.00	1.50	1.50	
					
25+	1.00	1.00	1.00	1.00	
15-24	0.50	0.50	0.50	0.50	
12-14	0.25	0.25	0.25	0.25	
9-11	0.10	0.10	0.10	0.10	
8	0.05	0.05	0.05	0.05	
7	0.03	0.03	0.03	0.03	
6	0.02	0.02	0.02	0.02	
5	0.01	0.01	0.01	0.01	

### *Izmaksas kombināciju apraksts.*

Laimests tiek izmaksāts vismaz no 5 vienādiem horizontāli vai vertikāli blakus esošiem simboliem.



### **7. Kārtība, kādā notiek pieteikšanās uz laimestu un kādā to izsniedz**

Laimests tiek automātiski ieskaitīts klienta Spins.lv kontā.

#### **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, Ģertrūdes iela 12-7, LV-1010. Tāpat iespējams sazināties, atverot klientu atbalsta čatu mājaslapā vai rakstot uz support@spins.lv e-pasta adresi un parakstot savu vēstuli ar drošu elektronisko parakstu, kas satur laika zīmogu. Sūdzības tiks izskatītas un atbildes sniegtas 10 darba dienu laikā no to saņemšanas brīža.

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

Spēlētājiem tiek nodrošināta iespēja sekot savam konta atlikumam un izmantot atbildīgas spēlēšanas rīkus.