

## **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**

Max the Mathmagician  
Spēļu Automātu spēle  
Ražotājs: HGMT 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.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 "Max the Mathmagician".

## **5. Spēles norise**

"Max the Mathmagician" ir piecu ruļļu un līdz 243 izmaksas līniju spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- Kaskādes griezienu funkcija;
- "Wild" aizvietotājsimbols;
- Ruļļu reizinātāji;
- "Catalyst Zone" pozīcijas;
- "FS" simbols un "E=mc2" bezmaksas griezienu funkcija;
- "Eureka" bezmaksas griezienu funkcija;
- "Hidden Infinity" bezmaksas griezienu funkcija;
- "Buy Bonus" opcija(ja iespējots operatora konfigurācijā).

Svarīgi:

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

## ***Spēles noteikumi***

### ***Vispārējie noteikumi***

1. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

### ***Kaskādes grieziena funkcijas noteikumi***

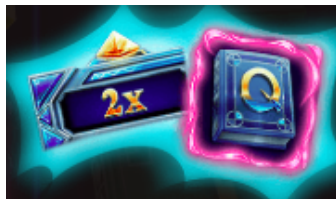
1. Ja spēles laikā ir izveidojusies laimējošā kombinācija, visi laimējošie simboli pazūd un jaunie simboli krīt uz leju lai aizpildītu spēles laukumu.
2. Spēle turpinās kaskādē līdz jaunas laimējošās kombinācijas vairs nevar izveidoties.
3. Visi laimesti par laimējošajām kombinācijām tiek pievienoti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

### ***“Wild” aizvietotājsimbolu noteikumi***



1. “Wild” simbols var parādīties uz jebkura ruļļa, izņemot pirmo.
2. “Wild” simbols aizstāj jebkuru simbolu, izņemot “FS” simbolu, lai veidotu laimīgās kombinācijas.

### ***Ruļļu reizinātāju noteikumi***



1. Katram griezienam virs ruļļiem tiek parādīta ruļļa reizinātāju sistēma.
2. Katra pamatspēles grieziena sākumā reizinātāji sākas ar: [x1, x1, x1, x1, x1].
3. Katra grieziena laikā viens simbols uz katra ruļļa tiek izcelts ar rāmi.
4. Šīs izceltās pozīcijas ir pazīstamas kā “Catalyst Zone”, kas nozīmē, ka katrā griezienā vienmēr ir 5 aktīvas pozīcijas.
5. Kad tiek izveidots laimests, jebkurš laimējošais simbols, kas atrodas “Catalyst Zone”, palielina reizinātāju virs sava ruļļa par +1.
6. Pēc laimestu aprēķināšanas simboli krīt kaskādēs.
7. “Catalyst Zone” nepārvietojas kaskāžu laikā.
8. Šis process atkārtojas, līdz vairs netiek izveidoti laimesti.
9. Katras laimējošās kombinācijas beigās ruļļu reizinātāji virs tiem ruļļiem, kas piedalījās šajā laimējošajā kombinācijā, tiek sareizināti kopā, lai izveidotu apvienoto reizinātāju.
10. Pēc tam šis laimējošās kombinācijas laimesta summa tiek reizināta ar apvienoto reizinātāju.
11. Katra laimējošā kombinācija tiek aprēķināta neatkarīgi.
12. Ja viena grieziena vai kaskāžu sērijas laikā tiek izveidotas vairākas laimējošās kombinācijas, katra laimējošā kombinācija izmanto tikai tos ruļļu reizinātājus virs ruļļiem, kas piedalījās šajā konkrētajā laimestā.
13. Ruļļu reizinātāju vērtībai vai kaskāžu skaitam, kas var notikt, līdz vairs netiek izveidotas laimējošās kombinācijas vai tiek sasniegts maksimālais laimests, nav ierobežojumu.

14. Piemērs: Ja laimējošā kombinācija tiek izveidota uz 1., 2. un 3. ruļļa un attiecīgie ruļļu reizinātāji ir  $[x2, x3, x2]$ , apvienotais reizinātājs tiek aprēķināts kā  $2 \times 3 \times 2 = x12$ , un šīs laimējošās kombinācijas laimesta summa tiek reizināta ar  $x12$ ; Ruļļu reizinātāji tiek atiestatīti uz  $x1$  katra pamatspēles grieziena sākumā, savukārt funkcijas laikā ruļļu reizinātāji saglabājas starp griezieniem un netiek atiestatīti.

### ***“Catalyst Zone” pozīciju noteikumi***



1. Pirms katra grieziena viena pozīcija uz katra ruļļa tiek noteikta kā “Catalyst Zone”.
2. To norāda redzams rāmis ap simbola pozīciju, kā rezultātā katrā griezienā ir aktīvas kopumā 5 “Catalyst Zone” pozīcijas.
3. Kad tiek izveidots laimests, jebkurš laimējošais simbols, kas atrodas “Catalyst Zone”, izceļ attiecīgo ruļļa reizinātāju.
4. Pašreizējais laimests vispirms tiek aprēķināts un piešķirts, izmantojot aktīvās ruļļa reizinātāja vērtības.
5. Kad laimests ir piešķirts, katrs izceltais ruļļa reizinātājs palielinās par  $+1$ .
6. Pēc laimesta piešķiršanas laimējošie simboli tiek noņemti, un jauni simboli krīt kaskādēs to vietā.
7. “Catalyst Zone” pozīcijas paliek fiksētas un nepārvietojas kaskāžu laikā.
8. Šī mehānika attiecas uz katru kaskādi viena un tā paša grieziena laikā.
9. Ja tiek izveidotas jaunas laimējošās kombinācijas, katrai kaskādei tiek ievērota tā pati secība.
10. Vairākas “Catalyst Zone” pozīcijas var dot ieguldījumu ruļļa reizinātāja palielināšanā vienas kaskādes laikā, un to pašu “Catalyst Zone” var aktivizēt vairākas reizes secīgu kaskāžu laikā.
11. Vairākas “Catalyst Zone” pozīcijas var dot ieguldījumu reizinātāja palielināšanā vienas kaskādes laikā, un to pašu “Catalyst Zone” var aktivizēt vairākas reizes secīgu kaskāžu laikā.
12. Šī secība turpinās, līdz vairs netiek izveidoti laimesti.

### ***“FS” simbola un “ $E=mc^2$ ” bezmaksas griezienu funkcijas noteikumi***



1. Saņemot 3 “FS” simbolus, tiek aktivizēta “ $E = mc^2$ ” funkcija, kas piešķir 8 bezmaksas griezienus.
2. Ruļļu reizinātāji netiek pārnesti uz “ $E = mc^2$ ” no pamatspēles.
3. Funkcijas sākumā visi ruļļu reizinātāji sākas ar  $x1$ .
4. “ $E = mc^2$ ” funkcijas laikā pamatspēles mehānika paliek aktīva.
5. Katrā griezienā uz katra ruļļa ir viena “Catalyst Zone”, un jebkurš laimējošais simbols, kas atrodas “Catalyst Zone”, palielina šī ruļļa reizinātāju par  $+1x$ .
6. Laimējošie simboli tiek noņemti pēc katra laimesta, un kaskādes notiek kā parasti.
7. “Catalyst Zone” pozīcijas paliek fiksētas kaskāžu laikā un var tikt aktivizētas vairākas reizes viena un tā paša grieziena laikā.
8. Ruļļu reizinātāji netiek atiestatīti starp bezmaksas griezieniem, ļaujot tiem uzkrāties visas funkcijas laikā.

9. Saņemot papildu “FS” simbolus “ $E = mc^2$ ” funkcijas laikā, tiek piešķirti papildu bezmaksas griezieni šādi:
- 2 “FS” simboli piešķir +2 bezmaksas griezienus;
  - 3 “FS” simboli piešķir +3 bezmaksas griezienus;
  - 4 “FS” simboli piešķir +4 bezmaksas griezienus;
  - 5 “FS” simboli piešķir +5 bezmaksas griezienus.

#### ***“Eureka” bezmaksas griezienu funkcijas noteikumi***

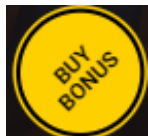
1. Saņemot 4 “FS” simbolus, tiek aktivizēta “Eureka” funkcija, kas piešķir 8 bezmaksas griezienus.
2. “Eureka” funkcijas laikā “ $E = mc^2$ ” pamatmehānika paliek aktīva, ar vienīgo papildinājumu, ka visi ruļļu reizinātāji sākas ar x2.
3. Ruļļu reizinātāji netiek pārnesti uz “Eureka” no pamatspēles.
4. Saņemot papildu “FS” simbolus “ $E = mc^2$ ” funkcijas laikā, tiek piešķirti papildu bezmaksas griezieni šādi:
  - 2 “FS” simboli piešķir +2 bezmaksas griezienus;
  - 3 “FS” simboli piešķir +3 bezmaksas griezienus;
  - 4 “FS” simboli piešķir +4 bezmaksas griezienus;
  - 5 “FS” simboli piešķir +5 bezmaksas griezienus.

#### ***“Hidden Infinity” bezmaksas griezienu funkcijas noteikumi***

1. Saņemot 5 “FS” simbolus, tiek aktivizēta “Hidden Infinity” funkcija, kas piešķir 8 bezmaksas griezienus.
2. “Hidden Infinity” funkcijas laikā “ $E = mc^2$ ” pamatmehānika paliek aktīva, ar vienīgo papildinājumu, ka visi ruļļu reizinātāji sākas ar x3.
3. Ruļļu reizinātāji netiek pārnesti uz “Hidden Infinity” no pamatspēles.
4. Saņemot papildu “FS” simbolus “ $E = mc^2$ ” funkcijas laikā, tiek piešķirti papildu bezmaksas griezieni šādi:
  - 2 “FS” simboli piešķir +2 bezmaksas griezienus;
  - 3 “FS” simboli piešķir +3 bezmaksas griezienus;
  - 4 “FS” simboli piešķir +4 bezmaksas griezienus;
  - 5 “FS” simboli piešķir +5 bezmaksas griezienus.

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

1. Lietotājiem ir iespēja iegādāties:



- 5x lielāko iespēju aktivizēt bezmaksas griezienu funkciju par maksu 3x no pamatlikmes par katru griezienu;
- Griezienu ar nejausiem reizinātājiem no x1 līdz x25 uz katra ruļļa par maksu 50x no pamatlikmes par katru griezienu;
- Griezienu ar 5x reizinātāju uz katra ruļļa par maksu 1 000x no pamatlikmes par katru griezienu;
- “ $E=mc^2$ ” funkciju par maksu 100x no pamatlikmes par funkciju;

- “Eureka” funkciju par maksu 300x no pamatlikmes par funkciju.
2. Darbojas visi minētie noteikumi.

## ***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 rounds** (Griezību skaits). Izvēlies, cik reizes pēc kārtas ruļļi griezties Automātiskajā režīmā.
  - Sadaļa **Loss limit ...** Izvēlies, par kādu summu var samazināties balance.
  - Sadaļa **Single Win limit...** Izvēlies, pie kāda laimesta automātiskā spēles apstāsies.
6. **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.

Teorētiskais atdeves procents (RTP): 94.32% - 96.34%

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:

- Simboliem jābūt līdzās uz aktīvas izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.
- Pirmajam kombinācijas simbolam jāatrodas uz 1. ruļļa.
- Tiek izmaksāts tikai lielākais katrā līnijā iegūtais laimests.

Izmaksas ar līnijas likmi 0.10 EUR parādītas attēlos, palielinot līnijas likmi proporcionāli mainās izmaksas.

|                                                                                   |                                                                                   |                                                                                    |                                                                                     |                                                                                     |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |   |  |  |
| 5 0.05                                                                            | 5 0.05                                                                            | 5 0.05                                                                             | 5 0.05                                                                              | 5 0.05                                                                              |
| 4 0.03                                                                            | 4 0.03                                                                            | 4 0.03                                                                             | 4 0.03                                                                              | 4 0.03                                                                              |
| 3 0.01                                                                            | 3 0.01                                                                            | 3 0.01                                                                             | 3 0.01                                                                              | 3 0.01                                                                              |
|  |  |  |  |                                                                                     |
| 5 0.07                                                                            | 5 0.10                                                                            | 5 0.15                                                                             | 5 0.20                                                                              |                                                                                     |
| 4 0.04                                                                            | 4 0.07                                                                            | 4 0.10                                                                             | 4 0.15                                                                              |                                                                                     |
| 3 0.02                                                                            | 3 0.05                                                                            | 3 0.07                                                                             | 3 0.10                                                                              |                                                                                     |

### *Izmaksas Līniju Apraksts.*

Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām uz aktīvajām izmaksas līnijām – simboliem jāatrodas uz blakus esošiem ruļļiem. Līnijas, kas redzamas attēlā, parāda iespējamās izmaksas līniju formas.



### **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, 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.