

**Azartspēļu organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruna numurs:**

SIA "NIKS"

Reģ. Nr. 40003029864

Adrese: Tērbatas iela 73, LV-1001, Rīga, Latvija Tel : (+371) 60000069

Spēles nosaukums un veids:

Spēles nosaukums	Magikspell
Spēles veids	Interaktīvās Spēļu automātu spēles (spēle paredzēta spēlēšanai personālos datoros un mobilās ierīcēs)
Spēles veids	Kustīgās spēles
Azartspēļu automāta un spēles ražotāja nosaukums	Relax Gaming Limited

Kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē:

1. Dalībniekam ir jābūt reģistrētam SPELET.LV
2. Dalībniekam jāpieslēdzas savam SPELET.LV spēles kontam.
3. Lai sāktu spēli, dalībnieka spēles kontā ir jābūt summai vismaz vienas minimālās likmes apmērā.

Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.20 EUR

Maksimālā likme 10,00 EUR

Spēles norise

„Magikspell“ ir piecu ruļļu un 20 izmaksas līniju spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- “Wilds” aizstājēsimbols
- Speciālie simboli
- “Magikspell Wild” un uzkrāšanas funkcija
- “Bonus” simbols un bezmaksas griezieni

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.
- RTP 93.83% - 96.65%

Spēles noteikumi

Vispārējie noteikumi

1. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

“Wilds” aizstājēsimbola noteikumi

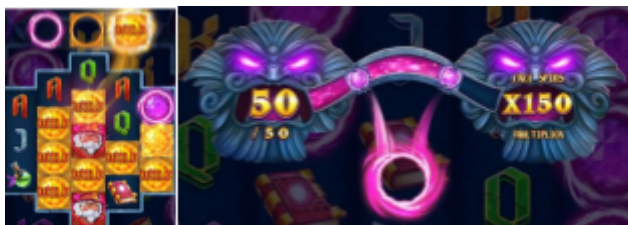


1. “Wild” simbols var parādīties uz spēles laukuma tikai “Magicspell Wild” funkcijas laikā un aizvieto jebkuru simbolu, izņemot “Bonus” simbolu, garākajā iespējamajā laimīgajā kombinācijā.

Speciālo simbolu noteikumi

1. Uz spēles laukuma var parādīties vairāki speciālie simboli.
2.  “Purple Gem” simbols var parādīties uz jebkura ruļļa pamatspēles laikā;
3.  - pēc nejaušības principa, pamatspēles laikā, jebkurš no “Purple Gem” simboliem var pārvērsties par “Golden Gem” simbolu un aktivizēt “Magicspell Wild” funkciju.
4. Bezmaksas griezienu laikā “Golden Gem” simbols kļūst par “Prize Gem” simbolu un var parādīties uz jebkura ruļļa.
5. “Prize Gem” simboli tiek fiksēti savās vietās un katrs no tiem atklāj naudas balvu no 0,5x līdz 25x no likmes apmēra.

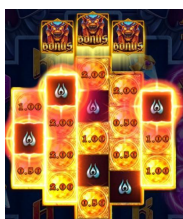
“Magicspell Wild” un uzkrāšanas funkcijas notiekumi



1. Kad “Purple Gem” parādās uz spēles laukuma, tā pozīcija tiek iezīmēta ar violētu rāmi.
2. Pēc nejaušības principa, pamatspēles laikā, jebkurš no “Purple Gem” simboliem var pārvērsties par “Golden Gem” simbolu un tā pozīcija tiek iezīmēta ar zelta rāmi.
3. Nākamā griezienu laikā pozīcija, kas ir iezīmēta ar zelta rāmi, pārvēršas par “Wild” simbolu.
4. Visas pozīcijas, kas ir iezīmētas ar violētu rāmi un ir savienotas ar “Wild”, arī tiek pārveidotas par “Wild” simboliem.
5. Violētie rāmji un zelta rāmji nepazūd no spēles laukuma, kamēr tie nav pārveidoti par “Wild” simboliem vai kamēr nav aktivizēti bezmaksas griezieni.
6. Virs spēles laukuma atrodas speciāls skaitītājs, kurā tiek uzkrāts katrs “Purple Gem” simbols, kas parādās uz spēles laukuma.

7. Uz skaitītāja ir 3 iedalījumi:
 - 1.iedalījums, 50 punkti – uz spēles laukuma tiek pievienoti no 3 līdz 8 violētiem rājmiem;
 - 2.iedalījums, 100 punkti - uz spēles laukuma tiek pievienoti no 3 līdz 8 violētiem rājmiem;
 - 3.iedalījums, 150 punkti – bezaksas griezienu laimesta reizinātājs progresīvi palielinās sekojošā veidā: x1, x2, x3, x5, x7, x10, x12, x15, x20, x25, x50, x100, x150, x250.
8. Pēc katras laimesta reizinātāja uzlabošanas skaitītājs tiek atiestatīts uz 0.
9. Ja bezmaksas griezienu laimesta reizinātājs ir uzlabots līdz x250, skaitītājam vairs netiek pievienoti punkti līdz brīdim, kad ir aktivizēti bezmaksas griezieni.
10. Pēc bezmaksas griezieniem laimesta reizinātājs tiek atiestatīts uz x1.

“Bonus” simbola un bezmaksas griezienu noteikumi



1. “Bonus” simbols var parādīties tikai uz 2, 3 un 4 ruļļa.
2. Trīs “Bonus” simboli pamatspēles laikā aktivizē 3 bezmaksas griezienus.
3. Visas pozīcijas, kas bezmaksas griezienus aktivizējošā griezienā, bija iezīmētas ar violētu vai zelta rāmi un nepārveidojās par “Wild”, tiek pārnestas uz bezmaksas griezieniem un pārvēršas par “Prize Gem” simboliem.
4. “Prize Gem” simboli tiek fiksēti savās vietās un katrs no tiem atklāj naudas balvu no 0,5x līdz 25x no likmes apmēra.
5. Visas pārējās spēles laukuma pozīcijas griežas individuāli un uz tām var parādīties tukša pozīcija vai “Prize Gem” simbols.
6. Ja uz spēles laukuma parādās jauns “Prize Gem” simbols, tas tiek fiksēts savā vietā un griezienu skaits tiek atiestatīts uz 3.
7. Ja kāds no ruļļiem ir pilnībā aizpildīts ar “Prize Gem” simboliem, šis rullis tiek attīrīts, balvas tiek pievienotas kopējam laimesta uzkrājumam un pozīcijas tiek atbloķētas.
8. Bezmaksas griezienu beigās visas balvas no “Prize Gem” simboliem tiek saskaitītas un kopējam laimestam tiek piemērots bezmaksas griezienu laimesta reizinātājs.
9. Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmes apmēru, ar kādu tika aktivizēti.

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. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

Spēles vadība

Lai spēlētu, rīkojieties šādi:

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

2. Klikšķiniet uz ikonas **“Spin”** .

Ruļļi sāk griezties ar jūsu izvēlēto likmi.

Automātiskais vadības režīms:

1. Nospiežot **Auto**  ikonu, Jūs varat izvēlēties:
 - o Sadaļa **Number of spins** (Griezienu skaits). Izvēlies, cik reizes pēc kārtas ruļļi griezīsies Automātiskajā režīmā.
 - o Sadaļa **Loss limit** (Zaudējuma ierobežojums). Izvēlies, uz kādu summu balance var samazināties.
 - o Sadaļa **Single win limit** (viena laimesta ierobežojums). Izvēlies, līdz kādai maksimālai summai var palielināties balance.
 - o Sadaļa **Win limit** . Izvēlies, par kādu summu var palielināties balance.
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 aktivajām izmaksas līnijām. Laimests atkarīgs no izveidotajām laimīgajām kombinācijām.

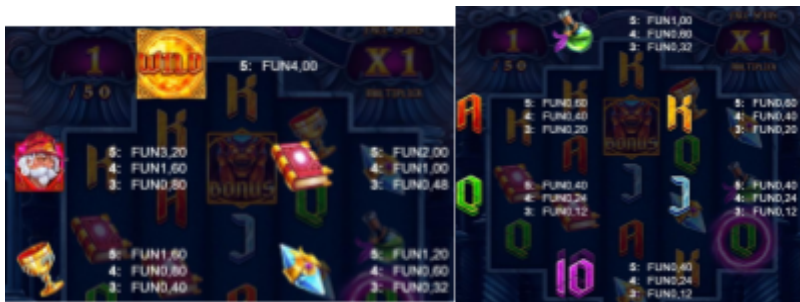
Izmaksu apraksts

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.

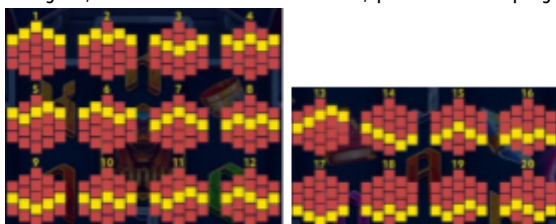
Izmaksas ar līnijas likmi 0.80 EUR parādītas attēlos, palielinot līnijas likmi proporcionāli mainās izmaksas.



Izmaksas Līniju Apraksts.

Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām uz aktīvajām izmaksas līnijām kreisās puses.

Līnijas, kas redzamas attēlā, parāda iespējamās izmaksas līniju formas:



Kārtība, kādā notiek pieteikšanās uz laimestu un kādā to izsniedz Laimests tiek automātiski ieskaitīts klienta SPELET.LV kontā Terminš, līdz kuram azartspēles dalībnieks var pieteikties uz laimestu

Laimestus, kas nepārsniedz 720 EUR izmaksā nekavējoties pēc izmaksas pieprasījuma. Laimestus no 720 EUR līdz 14300 EUR izmaksā 24 stundu laikā. Laimestus, kuri pārsniedz 14300 EUR, izmaksā

ne vēlāk kā 30 dienu laikā un ne vairāk kā divos maksājumos.

Kur dalībnieks var vērsties pretenziju gadījumā, kā arī pretenziju izskatīšanas kārtība

Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā

pēc attiecīgās spēles par to var iesniegt rakstisku iesniegumu SIA „NIKS”, Tērbatas iela 73, Rīgā, LV-1001, norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi.

Tāpat iespējams sazināties, atverot klientu atbalsta čatu mājaslapā vai rakstot uz support@spelet.lv epasta adresi.

15 dienu laikā SIA „NIKS” izskata pretenziju un sniedz rakstveida atbildi. Cita informācija, kuru azartspēles organizētājs uzskata par nepieciešamu.