

SIA „JOKER.LV”
reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544
Spēles Candy Splasher [Buy Bonus] noteikumi
Greentube Malta Ltd spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
6 cilindru, 5 rindu spēļu automāts bez tradicionālajām izmaksu līnijām.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 93.70%.

Azartspēļu automātā izmantojamie maksāšanas līdzekļi










Naudu savā spēlētāja kontā var ieskaitīt izmantojot kādu no trim iemaksas metodēm:
(i) internetbanka, (ii) bankas karte vai (iii) bankas pārskaitījums.

Minimālā likme	0.20 EUR
Maksimālā likme	100.00 EUR

Spēles norises apraksts

Izmaksu noteikumi

- Laimesti tiek izmaksāti par simboliem jebkurās pozīcijās uz laukuma.
- Laimesta summu nosaka kopējais vienādo simbolu skaits uz laukuma grieziņa beigās.
- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.

				
12+ € 10.00 10-11 € 5.00 8-9 € 2.00	12+ € 5.00 10-11 € 2.00 8-9 € 0.50	12+ € 3.00 10-11 € 1.00 8-9 € 0.40	12+ € 2.40 10-11 € 0.40 8-9 € 0.30	
				
12+ € 2.00 10-11 € 0.30 8-9 € 0.20	12+ € 1.60 10-11 € 0.24 8-9 € 0.16	12+ € 1.00 10-11 € 0.20 8-9 € 0.10	12+ € 0.80 10-11 € 0.18 8-9 € 0.08	12+ € 0.40 10-11 € 0.15 8-9 € 0.05

Spēles norise un noteikumi

- Spēlē ir vairākas papildus funkcijas, kas var tikt aktivizētas spēles laikā un pilnā apmērā izskaidrotas zemāk.

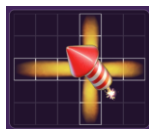
- **Cilindru sabrukšanas funkcija:**

- Pēc katra griezienu tiek izmaksātas laimīgās kombinācijas un visi laimējošie simboli pazūd no laukuma.
- Atlikušie simboli krīt uz laukuma apakšu, bet tukšas pozīcijas aizpilda no augšas krītošie simboli.
- Cilindru sabrukšana turpināsies, kamēr vairs nebūs laimīgo kombināciju.
- Visi laimesti tiek ieskaitīti spēlētāja bilanci pēc tam, kad pirmā griezienu izraisītā sabrukšana ir beigusies.

- Spēlē ir divu veidu papildus simboli, kuri var nejauši parādīties uz laukuma, un šos simbolus sauc par **blasteriem**:



- **Bumba** iznīcina pati sevi un simbolus sev apkārt 3x3 režģī, kur bumba atrodas režģa vidū.



- **Rakete** iznīcina pati sevi un visus simbolus uz tā paša cilindra un tās pašas rindas.

- Blasteri eksplodē, kad uz laukuma vairs nav iespējamās laimīgas kombinācijas.
- Blasteri eksplodē un iznīcina simbolus, kas ir raksturīgi katram blastera simbolam.
- BONUS un reizinātāja simboli netiek iznīcināti blasteru eksplodēšanas gadījumā.



- **Reizinātāja** simbols var nejauši parādīties gan pamatspēlē, gan bezmaksas griezienu laikā.

- Tas paliek uz laukuma līdz visu sabrukšanu beigām.
- Pamatspēlē reizinātāja simbolam ir nejauša vērtība no x2 līdz x100, un kad sabrukšana ir beigusies, visu reizinātāju simbolu vērtības uz laukuma tiek summētas kopā un kopējais sabrukšanu laimests tiek reizināts ar galējo reizinātāja vērtību.
- Bezmaksas griezienu laikā reizinātāja simbolam ir nejauša vērtība no x2 līdz x85.






- 4 BONUS simboli jebkurās pozīcijās uz laukuma piešķir 15 bezmaksas griezienu.
- Pamatspēlē, 3 BONUS simboli jebkurās pozīcijās uz laukuma aktivizē atkārtoto griezienu, kura laikā cilindri ar BONUS simboliem paliek fiksēti.
- Bezmaksas griezienu laikā, 3 vai 4 BONUS simboli uz laukuma piešķir papildus 5 bezmaksas griezienu.

- bezmaksas griezienu bonuss vienmēr sākas bez reizinātāja.
- Bezmaksas griezienu laikā, kad cilindru bruksana beigusies ar reizinātāju uz laukuma pirmoreiz, reizinātāju vērtības uz laukuma tiek summētas kopā un kopējais bruksanu laimests tiek reizināts ar galējo reizinātāja vērtību.
- Galējā reizinātāja vērtība kļūst par jauno kopējo reizinātāju nākamajā griezienā.
- Turpmākajos griezienos, ja bruksana beidzas ar kādu reizinātāju uz laukuma, reizinātāju vērtības tiek saskaitītas kopā, kopējais reizinātājs arī tiek pievienots galējai reizinātāja vērtībai un tikai tad laimesti tiek reizināti.
- Tas turpināsies, kamēr visi bezmaksas griezieni ir izspēlēti.
- Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi, ar kādu tie tika aktivizēti.
- Noslēdzoties bezmaksas griezieniem, iegūtie laimesti tiek pievienoti kopējai bilancei.



- Spēlētājam ir iespēja iegādāties bezmaksas griezienu bonusu par summu, kas ir vienāda ar 100x no likmes apmēra.

Spēles vadība

1.  Lai paaugstinātu vai pazeminātu griezienu vērtību, jāizmanto **TOTAL BET** izvēlni.
2.  Klikšķinot uz **START** pogas, cilindri sāk griezties ar spēlētāja izvēlēto likmi.
3.  Nospiežot **AUTO** ikonu, cilindri sāk griezties automātiskajā režīmā.

Spēles beigas

Spēle beidzas, ja spēlētāja rīcībā vairs nav kredītpunktu, vai arī spēlētājs vēlas beigt spēli.

Laimesta saņemšanas norise

Lai saņemtu laimestu savā bankas kontā, ir attiecīgi jāaizver spēles logs un jāpārskaita nauda no spēlētāja konta sadaļas „Bilance”.

Laimestu, kas:

- 1) nepārsniedz 720 EUR, izmaksā nekavējoties;
- 2) pārsniedz 720 EUR, bet nepārsniedz 14 300 EUR, izmaksā 24 stundu laikā;

3) pārsniedz 14 300 EUR, izmaksā 30 dienu laikā un ne vairāk kā divos maksājumos; pirmo maksājumu 30% apmērā no laimesta izmaksā 15 dienu laikā, bet otro maksājumu 70% apmērā izmaksā ne vēlāk kā 30 dienu laikā.

Pretenziju izskatīšanas kārtība

Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad pēc attiecīgās spēles par to var iesniegt sūdzību: - biroja darba laikā no plkst. 8:00 līdz 16:30 personīgi uzņēmuma birojā Rīgā, Katrīnas ielā 12; - nosūtīt rakstiskā formā uz uzņēmuma biroju Rīgā, Katrīnas ielā 12, LV-1045; - nosūtīt uz e-pastu office@joker.lv. Pretenzijas var iesniegt arī telefoniski biroja darba laikā no plkst. 8:00 līdz 16:30 pa tālr. 25757544, izņemot pretenzijas, kas ir saistītas ar naudas līdzekļu atgūšanu, tiek izskatītas rakstiski iesniegtā formā. Sūdzības tiek izskatītas 15 dienu laikā un uz tām tiek sniegta atbilde.