

**SIA „JOKER.LV”**  
**reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544**  
**Spēles Sweet Bonanza CandyLand noteikumi**

**Pragmatic Play spēles programma**

Spēles veids – interaktīva reāllaika laimes rata spēle.  
Spēles laimesta kopsumma ir no 91,59% līdz 96,95%.

**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	3000.00 EUR

Spēles vadība

**Lai spēlētu, rīkojieties šādi:**

Sweet Bonanza spēlē likmēm jābūt uzliktām likmju likšanai paredzētajā laikā uz **Sweet Bonanza laukuma**, uz kura ir pieejamas sešas rata segmentiem atbilstošas likmju pozīcijas. Sweet Spins un Candy Drop lauciņi ir pieejami īpaši attiecīgajām bonusa spēlēm.



Jūs papildus varat iespējot šīs spēles īpašo funkciju — Sugar Bomb jaudas pastiprinātāju, kas atrodams spēles lietotāja interfeisā (UI).



Tas dubultos piešķirto reizinātāju tajā gadījumā, kad rats apstāsies Sugar Bomb segmentā.

Šajā gadījumā spēles ģenerēto reizinātāju būs tiesīgi saņemt visi spēlētāji. Taču reizinātājs tiks dubultots tiem spēlētājiem, kuri būs iespējujuši Sugar Bomb jaudas pastiprinātāju.

Šīs īpašās funkcijas iespējošana papildus izmaksā 25 % no kopējās likmes, kas uzlikta uz

iepriekš aprakstītajiem likmju lauciņiem.

Lai sāktu spēli, sagaidiet, kad parādās uzaicinājums „**JŪSU LIKMES, LŪDZU**”, tad izvēlieties šajā griezienā uzliedzamā žetona vērtību un uzlieciet žetonu uz atbilstošās spēļu galda likmes pozīcijas.

Jūsu kopējā likme ir redzama logā „**Kopējā likme**”.

Likmes liek tam paredzētajā laikā līdz brīdim, kad spēles vadītājs paziņo: „**LIKMES PĀRTRAUKTAS**”. Pēc tam likmes vairs nepieņem.

Spēles vadītājs iegriež ratu. Kad rats apstājas, un bultiņa atrodas segmenta iekšpusē starp divām tapiņām, tiek noskaidrots spēles iznākums, ko atzīmē spēles interfeisā. Ja kāda no jūsu likmēm atrodas uz laimējušā skaitļa, jūs saņemat laimestu saskaņā ar laimējušā simbola koeficientu, kas paskaidrots tālāk redzamajā sadaļā „Likmes un izmaksas”. Jūsu laimesta summa, kurā ir iekļauta arī jūsu sākotnējā likme, ir redzama laimesta ziņojumā ekrāna centrā.

### **Likmes un izmaksu koeficienti**

Likmes liek uz jebkura no sešiem simboliem (1, 2, 5, Bubble Surprise, Sweet Spins un Candy Drop), kur domājat, ka rats varētu apstāties. Jūsu likme:

- laimē, ja bultiņa apstājas segmentā ar attiecīgo simbolu;
- zaudē, ja bultiņa apstājas segmentā ar jebkuru citu simbolu.

Vienā spēles kārtā var nosegt visus sešus likmju veidus.

Spēle Sweet Bonanza CandyLand piedāvā šādas izmaksas:

Segmenti uz rata	Segmentu skaits	Izmaksa
1	23	1:1
2	15	2:1
5	7	5:1
Bubble Surprise	3	Saskaņā ar bonusa spēles iznākumu
Candy Drop	2	Saskaņā ar bonusa spēles iznākumu
Sweet Spins	1	Saskaņā ar bonusa spēles iznākumu
Sugar Bomb	3	Saskaņā ar ģenerēto reizinātāju, kas variē no 2 x līdz 10 x  Ja rats vairākas reizes pēc kārtas apstājas segmentos ar Sugar Bomb, tad visus reizinātājus sareizina savā starpā.

Šīs spēles maksimālais iespējamais laimests ir 19 999:1 (20 000 x) vai 500 000 € (viens no abiem, kas ir sasniegts pirmais), un, kad maksimālais laimests ir sasniegts, nākamā pamatspēle un nākamās bonusa spēles būs pieejamas ar sākotnējiem laimestu iestatījumiem.

Laimējušās likmes izmaksā saskaņā ar laimējušā segmenta izmaksas koeficientiem, kas atšķiras robežās no minimālās vērtības (skaitļa, kas redzams uz paša rata segmenta un laukuma, kur tiek likmes) līdz maksimālajai vērtībai, kas atkarīga no bonusa spēlēm un Sugar Bomb reizinātāja (ņemot vērā Sugar Bomb Booster, kas to var arī dubultot). Kopā ar laimestu atgriež arī jūsu likmi.

Ja uz rata parādās Sugar Bomb segments, tad notiks šādas darbības:

1. Pēc nejaušības principa tiks izvēlēts viens no tabulā tālāk norādītajiem reizinātājiem.

Reizinātājs
2x
3x
4x
5x
6x
7x
8x
9x
10x

2. Spēles vadītājs atkārtoti iegriezīs ratu ar Sugar Bomb reizinātāju:

- Visas likmes paliek savās vietās, jaunas vai papildu likmes netiek pieņemtas.
- Katrai uzliktajai likmei tiek parādīts reizinātāja indikators.
- Nākamā griezienu iznākums noskaidros laimējušās likmes lielumu parastajā režīmā, bet iznākuma izmaksa tiks sareizināta ar Sugar Bomb reizinātāju.
- Ja rats atkal apstājas Sugar Bomb segmentā, visas likmes paliek savās vietās un iepriekšējā griezienā sareizināto izmaksu reizina vēlreiz. Spēles vadītājs iegriež ratu atkal un turpina to griezt līdz brīdim, kad griezienā tiek noskaidrots spēkā esošs iznākums (rats apstājas skaitļā, Sweet Spins vai Candy Drop segmentā).
- Visas izmaksātās summas (gan skaitļa segmentu, gan bonusa spēļu laikā) sareizinās ar Sugar Bomb reizinātāju.

### Sweet Spins bonuss



Ja esat uzlicis likmi uz „**Sweet Spin**” segmenta un rats apstājas šajā segmentā, esat kvalificējies šai bonusa spēles kārtai.

Šīs bonusa spēles laikā simbolus parādīs uz 6x5 režģa. Simboli pārvietosies atbilstoši KRIŠANAS FUNKCIJAI. Tas nozīmē, ka pēc katra grieziņa izmaksā laimējušās kombinācijas, un visi laimējušie simboli pazūd. Atlikušie simboli nokrīt ekrāna lejas daļā, un tukšos simbolus aizvieto ar simboliem, kas parādās no augšas.

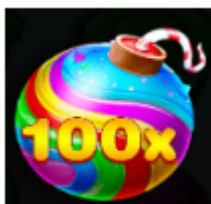
Krišana turpināsies līdz brīdim, kamēr krišanas dēļ vairs neizveidosies neviena laimējusi kombinācija. Iespējamo kritienu skaits ir neierobežots.

- Bonusa spēlē ir astoņi simboli, kas piešķir izmaksas saskaņā ar tā paša simbola kopējo skaitu jebkurā pozīcijā uz ekrāna pēc katra grieziņa, kā arī saskaņā ar krišanas iznākumu pēc tā.
- Jūsu laimestu saskaita atsevišķi, un tā summa ir atkarīga no jūsu uzliktās likmes uz „Sweet Spins” likmes lauciņa, ko sareizina ar laimējušās kombinācijas reizinātāju saskaņā ar tālāk norādīto izmaksu tabulu.

	10+ 15x 9 5x 8 3x		10+ 1.5x 9 1x 8 0.7x
	10+ 4x 9 2x 8 1.5x		10+ 1.2x 9 0.7x 8 0.5x
	10+ 3x 9 1.5x 8 1.2x		10+ 1x 9 0.5x 8 0.3x
	10+ 2x 9 1.2x 8 1x		10+ 0.5x 9 0.3x 8 0.2x

Šajā bonusa spēlē ir šādi īpašie simboli:

#### A. Reizinātājs (Sugar Bomb)



- Reizinātāja simbols atrodas uz visām spolēm.

- Tas nevar izmaksāt pats sevi.
- Tas ietver nejaušu reizinātāju (no 2 x līdz 100 x).
- Grieziņa kopējo laimestu sareizina ar visu uz ekrāna redzamo simbolu reizinātāju summu.
- Simbolu reizinātāju summu aprēķina pēc šādas formulas: pirmais reizinātājs + otrais reizinātājs utt.

#### B. Scatter simbols (cukurgailītis)



- Scatter simbols atrodas uz visām spolēm.
- Trīs Scatter simboli piešķir piecus Sweet Spins.
- Izmaksas ir šādas:
  1. Ja jebkurā pozīcijā uz ekrāna parādās četri Scatter simboli, izmaksa ir **3 x**
  2. Ja jebkurā pozīcijā uz ekrāna parādās pieci Scatter simboli, izmaksa ir **5 x**
  3. Ja jebkurā pozīcijā uz ekrāna parādās seši Scatter simboli, izmaksa ir **100 x**

Šajā bonusa spēlē iegūto laimesta summu sareizinās ar Sugar Bomb reizinātāju, ja spēle ir sākusies pēc tam, kad uz rata ir parādījies Sugar Bomb lauciņš.

#### Candy Drop bonuss



Ja esat uzlicis likmi uz „**Candy Drop**” lauciņa un rats apstājas šajā segmentā, esat kvalificējies šai bonusa spēles kārtai.

Šajā bonusa spēles kārtā būs redzamas četras rindas ar secīgām pozīcijām kopā arī saskaitāmajiem (piem., +5) vai arī reizinātājiem (piem., 4 x), kas būs izkaisīti pa visām rindām.

Pozīcijas, kas ir iezīmētas violetā krāsā, parāda džekpota trasi. Ja jūsu izvēlēta konfekte iziet cauri visām džekpota trases pozīcijām, tad jūsu likmei, kas ir uzlikta uz Candy Drop likmes lauciņa, tiek izmaksāts džekpots ar koeficientu 999:1 (1000 x). Jums papildus piešķir arī šajā trasē sakrāto reizinātāju.

- Šīs bonusa spēles izspēles sākumā jums jāizvēlas viena no trim konfektēm.



- Atļautajā laikā posmā izvēlieties konfekti, citādi spēle pēc nejaušības principa izvēlēsies vienu no konfektēm jūsu vietā.
- Sākotnēji katrai konfektei ir 1x reizinātājs.
- Atbilstoši algoritmam, kas imitē brīvā kritiena patieso fiziku, secīgi viena pēc otras no kreisās uz labo pusi nokritīs katra konfekte.
- Katra konfekte izies cauri šķēršļu joslai un no četrām rindām sakrās saskaitāmos vai reizinātājus.
- Tiklīdz konfekte izkritīs cauri šķēršļu joslai, tā iezīmēs kritiena trasi ar savu krāsu.
- Pēdējo reizinātāju jūsu uzliktajai likmei uz Candy Drop lauciņa noskaidro pēc konfektes sakrāto saskaitāmo un reizinātāju summas. Pēdējais iegūtais reizinātājs būs norādīts uz ekrāna.
- Jūsu laimestu saskaita un parāda atsevišķi, un tā summa ir atkarīga no jūsu uzliktās likmes uz Candy Drop likmes lauciņa, ko sareizina un saskaita ar kopējo šajā bonusa spēles kārtā iegūto reizinātāju.
- Šajā bonusa spēlē iegūto laimesta summu sareizina ar Sugar Bomb reizinātāju, ja spēle ir sākusies pēc tam, kad uz rata bija parādījies Sugar Bomb lauciņš.

### **Bubble Surprise Bonuss**

Ja esat uzlicis likmi uz „**Bubble Surprise**” segmenta un rats apstājas šajā segmentā, esat kvalificējies šai bonusa spēles kārtai.

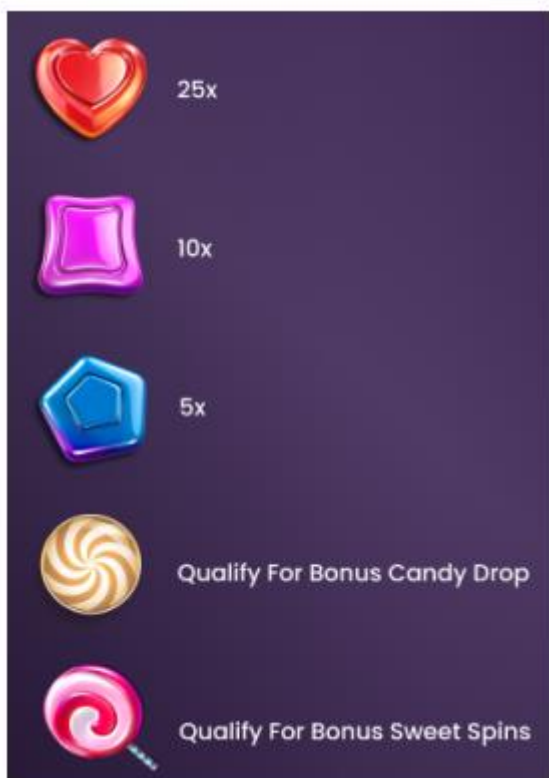




Šajā bonusa spēlē, strauji palielinot ātrumu, vertikāli augšup virzās viena spole ar 5 dažādiem iespējamā iznākuma simboliem. Kad spole apstājas, tās vidū atrodas ar zelta apli apvilkti laimējušais simbols.

Iespējamie iznākumi un atbilstošie simboli ir šādi:

1. Zila konfekte — izmaksa ar reizinājumu 5 x apmērā.
2. Violeta konfekte — izmaksa ar reizinājumu 10 x apmērā.
3. Sarkanās sirds konfekte — izmaksa ar reizinājumu 25 x apmērā.
4. Candy Drop simbols — aktivizē iepriekš aprakstīto Candy Drop bonusa spēli.
5. Sweet Spins simbols — aktivizē iepriekš aprakstīto Sweet Spins bonusa spēli.





## Spēles iznākums

Spēles kārtas laimējušais simbols uz laukuma būs uzskatāmi norādīts. Tas dod iespēju uz Sweet Bonanza laukuma viegli identificēt laimējušo simbolu un saprast, vai uz tā atrodas jūsu laimējušie žetoni.



Ja esat laimīgais uzvarētājs, jūsu laimesta summa ir redzama laimesta ziņojumā.



**Laimētāju saraksts** parādās tajā pašā brīdī, kad laimējušais skaitlis, un tajā ir redzamas visu pēdējā spēles kārtā pie pašreizējā galda laimējušo spēlētāju iesaukas. Laimējušās summas norāda tajā valūtā, kādu esat izvēlēties savā kontā.



## Likmju likšana

**Liekot likmes**, lūdzu, pievērsiet uzmanību zemāk minētajiem ekrāna elementiem, lai pārliecinātos, ka jūsu likmes ir uzliktas laikā un apstiprinātas veiksmīgi.

**Galda Nosaukums** norāda galdu, pie kura šobrīd spēlējat, un **Galda Limiti** parāda pie galda atļautās minimālās un maksimālās likmes. Noklikšķinot šajā vietā, atveras **Likmju Limitu un Izmaksu** logs, kas parāda katra likmes veida minimuma un maksimālo limitu, kā arī izmaksas koeficientus.

**Sweet Bonanza € 0.1 - € 2,000**

**Spēles informācijas indikators** informē par spēles statusu, likmju veikšanai atlikušo laiku, likmju statusu, laimējušo skaitli utt.

**PLACE YOUR BETS - 10**

„**JŪSU LIKMES, LŪDZU**” parādās, lai informētu, kad drīkst sākt likt likmes. Indikatorjosla parāda atlikušo laiku zaļā krāsā, kas samazināsies virzienā pa kreisi. „**PĒDĒJĀS LIKMES**” parādās, kad likmju veikšanai ir atlikušas vien piecas sekundes. Šis indikators iekrāsosies oranžā krāsā.

„**LIKMES PĀRTRAUKTAS**” nozīmē, ka likmju veikšanai paredzētais laiks ir beidzies, un visas likmju pozīcijas kļūst neaktīvas.

Ja pašreizējā spēles kārtā neesat uzlicis nevienu likmi, parādās ziņojums „**GAIDIET NĀKAMO SPĒLES KĀRTU**”. Kad šī spēles kārtā ir beigusies, likmes var likt nākamajā kārtā.

Statusa joslas ziņojums „**ZEMA BALANCE**” nozīmē to, ka jūsu atlikums ir nepietiekams, lai nosegtu uz galda atļauto minimālo likmi. Lai varētu piedalīties spēlē, papildiniet savu bilanci ar naudas līdzekļiem.

Ja spēle ir īslaicīgi slēgta rata tīrīšanas, dīlera kļūmes, iekārtas kļūmes vai citu neparedzētu apstākļu dēļ, parādās ziņojums „**SPĒLE IR APTURĒTA**”.

**Žetonu ekrāns** ļauj izvēlēties žetonu vērtību, ar kuriem vēlaties likt likmes. Lai aplūkotu visas pieejamās žetonu vērtības, pieskarieties žetonu ekrānam. Pieejamas tikai tās žetonu vērtības, kuras var izmantot ar jūsu pašreizējo atlikumu.



Likmju veikšanas laikā noklikšķinot/pieskaroties pogai **LIKT UZ VISIEM**, vienā spēles kārtā var

nosegt visus sešus likmju veidus. Likmes tiek uzliktas jūsu izvēlētajā žetona vērtībā.



**Poga Atkārtot** ļauj atkārtot to pašu likmi vai tās pašas likmes, kuru(-as) likāt pie pašreizējā galda iepriekšējā spēles kārtā. Noklikšķinot uz pogas Atkārtot, tiek iespējotas pogas Dubultot un Atsaukt.



Noklikšķinot uz **pogas Dubultot**, jūsu likme, kuru uzlikāt uz pieejamās likmes pozīcijas, tiek dubultota. Katrs klikšķis jūsu likmi dubulto.



Noklikšķinot uz **pogas Atsaukt**, jūsu pēdējā izdarītā likme tiek noņemta. Šī poga ir pieejama tikai laikā, kad tiek veiktas likmes. Kad likmes ir aizvērtas, uzliktās likmes nav iespējams atsaukt vai mainīt. Atkārtoti noklikšķinot uz pogas Atsaukt, likmes tiek viena pēc otras noņemtas, sākot ar pēdējo uzlikto likmi vai pēdējām uzliktajām likmēm.



**Bilances indikators** parāda jūsu pieejamos līdzekļus un valūtu. Uz darbvirsmas un mobilajās ierīcēs tas vienmēr ir redzams spēles loga apakšā.

Lūdzu, pārliecinieties, ka pirms spēles uzsākšanas jūsu bilance ir pietiekama, lai nosegtu likmes.

Ja bilance nav atjaunota pēc likmju uzlikšanas vai pēc tam, kad redzams laimesta ziņojums, lūdzu, mēģiniet pārlūkā atsvaidzināt spēles logu vai noklikšķiniet uz jūsu tastatūras taustiņa F5.

**Kasiera poga** (ja tāda ir), kas uz darbvirsmas atrodas blakus Bilances pogai, atver kasiera logu, kurā var veikt iemaksas un izmaksas. Mobilajās ierīcēs Kasiera poga atrodas spēles izvēlnē.



**Kopējās Likmes indikators** parāda visu šajā spēles kārtā uzlikto likmju pašreizējo summu. Tas

vienmēr ir redzams spēles loga apakšā.

**Spēles ID numurs** parāda jebkuras spēles unikālo identifikatoru — pašreizējās spēles ID numuru. Tas atrodas blakus spēles nosaukumam. **Laika indikators** parāda jūsu pašreizējo vietējo laiku.

12:36 ID:1234567890

Ja ir kādi jautājumi vai vēlēšanās sazināties ar **Klientu Atbalstu**, vienmēr **jāpieraksta spēles ID numurs** vai arī jāuzņem ekrānu uzņēmums ar to.

### Automātiskā spēle

**Automātiskās spēles funkcija** dod iespēju izvēlēto spēles kārtu laikā automātiski atkārtot savas likmes. Lai aktivizētu automātiskās spēles funkciju, uzlieciet savas likmes un nospiediet **pogu Automātiskā spēle**.



Šī darbība atver **logu Automātiskā spēle**, kur var atrast visus iespējamus iestatījumus, kas palīdz uzsākt automātiskās spēles funkciju. Atkarībā no jūsu kazino jurisdikcijas dažas konfigurācijas var būt obligātas.

Nospiežot pogu **Sākt**, automātiskās spēles funkcijas atskaite sākas nākamajā kārtā. Atlikušo automātiskās spēles kārtu skaits ir redzams uz pogas **Modificēt automātisko spēli**.



Kad automātiskā spēle ir sākusies, jūs savas likmes varat modificēt likmju likšanas laikā, uz laukuma uzliekot papildu žetonus.

**Lai apstādinātu Automātiskās spēles funkciju**, atveriet automātiskās spēles logu un nospiediet **pogu Pārtraukt**.

Automātiskās spēles funkcija **apstāsies automātiski** šādos gadījumos:

1. Izvēlēto automātiskās spēles kārtu skaits sasniedz 0. Jūs informēs ekrāna ziņa.
2. Jūsu atlikums ir nepietiekams, lai turpinātu automātisko spēli.
3. Notiek viens vai vairāki gadījumi, kuras nepieciešams Pārtraukt automātisko spēli (ja attiecināms): atlikums samazinās, atlikums palielinās vai viens laimests pārsniedz izvēlēto

vērtību.

### 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”

Laimesta minimālā izmaksa ir 10 EUR, tas tiek apstiprināts 1 darbdienu laikā un nonāk spēlētāja bankas kontā 1-3 darbdienu laikā. Laimestiem jābūt saskaņā ar Noteikumiem. Laimestu, kas:

- 1) nepārsniedz 720 *euro*, izmaksā nekavējoties;
- 2) pārsniedz 720 *euro*, bet nepārsniedz 14 300 *euro* izmaksā 24 stundu laikā;
- 3) pārsniedz 14 300 *euro*, 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.