

SIA „JOKER.LV”
reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544
Spēles Candy Tower noteikumi
HABANERO SYSTEMS B.V spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
6 cilindru, 5 rindu spēļu automāts bez tradicionālajām izmaksu līnijām.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 93.92%.

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	0.15 EUR
Maksimālā likme	30.00 EUR

Spēles norises apraksts

Izmaksu noteikumi

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no vismaz 7 vienādiem simboliem, kas ir savienoti horizontāli vai vertikāli.

	30 22 000		30 22 000		30 12 000		30 7 200		30 3 600		30 3 600
	29 20 000		29 20 000		29 11 000		29 6 600		29 3 300		29 3 300
	28 18 000		28 18 000		28 10 000		28 6 000		28 3 000		28 3 000
	27 16 000		27 16 000		27 9 000		27 5 400		27 2 700		27 2 700
	26 14 000		26 14 000		26 8 000		26 4 800		26 2 400		26 2 400
	25 12 000		25 12 000		25 7 000		25 4 200		25 2 100		25 2 100
	24 10 000		24 10 000		24 6 000		24 3 600		24 1 800		24 1 800
	23 8 000		23 8 000		23 5 000		23 3 000		23 1 500		23 1 500
	22 6 000		22 6 000		22 4 000		22 2 400		22 1 200		22 1 200
	21 4 000		21 4 000		21 3 000		21 1 800		21 900		21 900
	20 2 000		20 2 000		20 2 000		20 1 200		20 600		20 600
	19 1 000		19 1 000		19 1 000		19 600		19 300		19 300
	18 550		18 550		18 400		18 300		18 180		18 180
	17 400		17 400		17 300		17 180		17 90		17 90
	16 300		16 300		16 240		16 90		16 40		16 40
	15 230		15 230		15 180		15 40		15 30		15 30
	14 180		14 180		14 120		14 30		14 25		14 25
	13 150		13 150		13 90		13 25		13 20		13 20
	12 120		12 120		12 60		12 20		12 15		12 15
	11 90		11 90		11 30		11 15		11 11		11 11
	10 60		10 60		10 15		10 11		10 8		10 8
	9 30		9 30		9 10		9 8		9 5		9 5
	8 20		8 20		8 7		8 5		8 3		8 3
	7 10		7 10		7 5		7 3		7 2		7 2

Spēles norise un noteikumi

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



- **WILD** simbols aizstāj visus simbolus, izņemot SCATTER simbolus, lai veidotu laimīgas kombinācijas.
- Pamatspēlē, WILD simboli parādās uz 2., 4. un 6. cilindriem, bet bezmaksas griezienu laikā uz visiem cilindriem.
- WILD simbols var būt daļa no vairāk nekā 1 simbolu grupas.
- WILD simboli piešķir laimestu tikai tad, ja tie neveido daļu no kādu citu simbolu grupas.
- Pēc cilindru apstāšanas, pēc nejaušības principa var tikt aktivizēta **krītošo WILD funkcija**.
- Pirms laimestu piešķiršanas 3-5 rindās iekrīt 3-10 WILD simboli.
- Krītošo WILD funkcija notiek pirms torņa papildlīmeņu funkcijas, un iekritušie WILD simboli var tikt izvērsti.

- **Saldumu torņa papildlīmeņu noteikumi:**

- Torņa papildlīmeņu funkcijas tiek aktivizētas, kad spēlētājs pamatspēlē iegūst laimējušās kombinācijas, un tiek saglabātas līdz nākamajam bezmaksas griezienu bonusam;



- tiek pievienots tornim, kad tiek aktivizēts *horizontāli izvērsto simbolu papildlīmenis*;



- tiek pievienots tornim, kad tiek aktivizēts *vertikāli izvērsto simbolu papildlīmenis*;



- tiek pievienots tornim, kad tiek aktivizēts *naudas balvu papildlīmenis*;



- tiek pievienots tornim, kad tiek aktivizēts *reizinātāja papildlīmenis*;



- tiek pievienots tornim, kad tiek aktivizēts *klejojošā simbola papildlīmenis*.

- **Papildlīmeņu noteikumi:**

- **Vertikāli izvērsto simbolu papildlīmenis**

- ✓ Tiek aktivizēts, ja pamatspēles laikā tiek sakrātas 5 vai vairāk  laimīgās kombinācijas;
- ✓ Jebkurš sākotnējais WILD simbols tiek izvērsts no laukuma centra, nosedzot 3 simbolus;
- ✓ Jebkurš WILD simbols, kas sākotnēji parādās pašā augšējā vai apakšējā rindā, tiek izvērsts, nosedzot, attiecīgi, 3 pozīcijas uz apakšu vai uz augšu.

○ **Horizontāli izvērsto simbolu papildlīmenis**

- ✓ Tiek aktivizēts, ja pamatspēles laikā tiek sakrātas 10 vai vairāk  kombinācijas;
- ✓ Jebkurš sākotnējais WILD simbols tiek izvērsts no laukuma centra, nosedzot 3 simbolus;
- ✓ Jebkurš WILD simbols, kas sākotnēji parādās uz malējā cilindra kreisajā vai labajā pusē, tiek izvērsts, nosedzot, attiecīgi, 3 pozīcijas pa labi vai pa kreisi.

○ **Naudas balvu papildlīmenis**

- ✓ Tiek aktivizēts, ja pamatspēles laikā tiek sakrātas 25 vai vairāk  kombinācijas;
- ✓ Katrā bezmaksas griezienā, 3-10 nejauši simboli piešķir tūlītēju naudas balvu;
- ✓ Iespējamās balvas ir likmes līmeņa reizinātāji: x1, x2, x3, x5, x8, x18, x28, x58, x88, x188, x288, x588 vai x888.

○ **Klejojošo simbolu papildlīmenis**

- ✓ Tiek aktivizēts, ja pamatspēles laikā tiek sakrātas 30 vai vairāk  kombinācijas;
- ✓ Bezmaksas griezienu bonusa sākumā vienmēr parādās viens WILD simbols nejaušā pozīcijā;
- ✓ Katrā bezmaksas griezienā, WILD simbols pārvietojas par vienu pozīciju jebkurā virzienā.

○ **Reizinātāja papildlīmenis**

- ✓ Tiek aktivizēts, ja pamatspēles laikā tiek sakrātas 35 vai vairāk  kombinācijas;

✓ Visas balvas tiek divkāršotas.



- 3, 4, 5 vai 6 **SCATTER** simboli jebkurās pozīcijās uz laukuma aktivizē 10, 15, 50 vai 250 bezmaksas griezienus attiecīgi.
- Ja pamatspēles laikā tiek aktivizētas visas papildlīmeņu funkcijas, tiek piešķirti 15 bezmaksas griezieni.
- Ja vienlaicīgi tiek aktivizētas visas torņa papildlīmeņu funkcijas un bezmaksas griezienu bonuss, vispirms tiek izspēlēti bezmaksas griezieni, kas sarakstā atrodas augstāk.
- Bezmaksas griezienu laikā ir iespējams gūt papildus griezienus.
- Bezmaksas griezienu laikā nav iespējams krāt laimīgas kombinācijas.
- Kad bezmaksas griezienu bonuss ir beidzies, sakrāto kombināciju skaits tiek atiestatīts uz 0.
- Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi, ar kādu tie tika aktivizēti.
- Noslēdzoties bezmaksas griezieniem, iegūtie laimesti tiek pieskaitīti kopējai bilancei.

Džekpota sacensību noteikumi

Uzkrāšanas fāze

1. Džekpota summa sākas no €0.00.
2. Daļa no katras veiktās likmes tiek novirzīta džekpotam.
3. Džekpota displejā būs redzama informācija par laiku, kas atlicis līdz nākamajām sacīkstēm, džekpota summu un uzreiz pēc Izmaksas fāzes – arī informācija par pēdējo laimēto džekpotu.
4. Šīs fāzes laikā aktivizēt džekpotu nav iespējams.

Sacīkšu fāze

1. Sacīkšu fāzes ilgums norādīts spēles iebūvētajos noteikumos (kas ir atrodami spēles loga kreisajā apakšējā stūrī):



2. Arī tagad daļa no katras veiktās likmes tiek novirzīta džekpotam.
3. Džekpots garantēti aktivizēsies līdz Sacīkstes beigām.
4. Džekpota displejā būs redzama informācija par laiku, kad sacīkstes beigsies, un džekpota summu.

Izmaksas fāze

1. Izmaksas fāze sākas, kad tiek aktivizēts džekpots.
2. Spēlētājiem, kas veikuši likmes vistuvāk brīdim, kad aktivizējies džekpots, sacīkstēs tiks piešķirtas finiša vietas.
3. Katrs spēlētājs sacīkstēs var iegūt tikai vienu vietu.
4. Pēc tam, kad laimesti par visām vietām ir izmaksāti, džekpots tiek atiestatīts uz sākotnējo summu un tiek atkārtoti uzsākta uzkrāšanas fāze.

Laimestu izmaksas tabula

1. Izmaksu tabula (atkarībā no džekpota iestatījumiem) parādīta spēles iebūvētajos noteikumos (kas ir atrodami spēles loga kreisajā apakšējā stūrī):



Cita informācija

1. Minimālā likme, lai kvalificētos džekpota izmaksai, ir norādīta džekpota logā.
2. Džekpota laiks tiks noteikts pēc servera laika un tiks parādīts saskaņā ar spēlētāja ierīces laiku.
3. Vietas, par kurām netiek izmaksāti laimesti, pāriet uz nākamo notikumu.
4. Ja notikumi nav plānoti, pārnesto summu patur kazino.
5. Ja nav nākamā notikuma, summu patur operators.

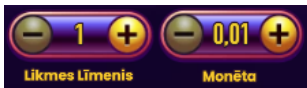
Visi džekpota noteikumi

1. Džekpota noteikumi ir spēkā tikai tad, ja džekpots ir aktivizēts un redzams.
2. Daļa no katras veiktās likmes tiek novirzīta džekpotiem.
3. Džekpota summa mainās līdz ar katru likmi.
4. Džekpotiem nav griestu vai augšējā limita.
5. Ja tiek laimēts džekpots, serverī tas tiks atiestatīts uz sākotnējo vērtību.
6. Džekpota laimesta summa ir džekpota vērtība uz servera, kas noapaļota līdz 2 decimāldaļām.
7. Džekpota laimesti tiek summēti ar citiem laimestiem.

Džekpota savienojuma pārtraukuma politika

1. Ja savienojuma pārtraukums notiek jebkurā spēles brīdī, džekpota summa netiks atjaunināta līdz nākamajai debeta darbībai.
2. Ja serveris ir saņēmis veikto likmi, džekpotu vēl joprojām ir iespējams laimēt un laimesti tiks atspoguļoti spēlētāja konta atlikumā uzreiz pēc tam, kad tiks atjaunots savienojums.

Spēles vadība

-  Lai paaugstinātu vai pazeminātu grieziena vērtību, jāizmanto **LIKMES LĪMENIS** un **MONĒTA** izvēlni.
-  Klikšķinot uz **GRIEZT** pogas, cilindri sāk griezties ar spēlētāja izvēlēto likmi.
-  Nospiežot **AUTO SPĒLES** ikonu, spēlētājs var izvēlēties griezienu skaitu 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 „Balance”.

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.