

SIA „JOKER.LV”
reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544
Spēles Don't Eat The Candy noteikumi
Evolution Malta Limited spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.
5 cilindru, 3 rindu un 25 izmaksu līniju spēļu automāts.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.13%.

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.

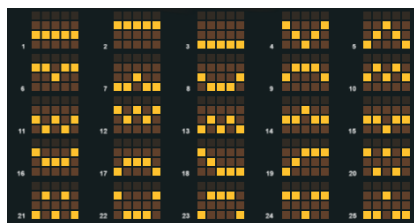
Minimālā likme	0.10 EUR
Maksimālā likme	30.00 EUR

Spēles norises apraksts

Izmaksu noteikumi

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.
- Simboliem ir jābūt blakus uz aktīvās izmaksu līnijas.
- Vismaz vienam simbolam ir jābūt attēlotam uz pirmā cilindra.

Izmaksu līniju apraksts



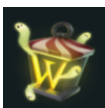
Laimests tiek izmaksāts tikai par laimīgajām kombinācijām no kreisās uz labo pusi. Simboliem jāatrodas uz blakus esošiem cilindriem.

	x5 = €0.80 x4 = €0.40 x3 = €0.20		x5 = €0.40 x4 = €0.20 x3 = €0.10		x5 = €0.12 x4 = €0.08 x3 = €0.04
	x5 = €0.32 x4 = €0.16 x3 = €0.08		x5 = €0.24 x4 = €0.12 x3 = €0.06		x5 = €0.10 x4 = €0.06 x3 = €0.02
					x5 = €0.05 x4 = €0.03 x3 = €0.01
					x5 = €0.06 x4 = €0.04 x3 = €0.02
					x5 = €0.03 x4 = €0.02 x3 = €0.01

Spēles norise un noteikumi

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

WILD simbols



- WILD simbolu ir iespējams uzgriezt uz 2., 3. un 4. cilindra, un tas aizstāj visus simbolus, kas dod laimestu, izņemot SCATTER simbolu.

STICKY WIN noteikumi

- 3 vai vairāk simboli laimējušā līnijā – vai 3 vai vairāk SCATTER simboli jebkur uz laukuma – aktivizē STICKY WIN.
- Laimējušie simboli tiek bloķēti savās pozīcijās, savukārt pārējie simboli griežas atkārtoti.
- Ja atkārtotajā griezienu izveidojas jauna vienādu simbolu līnija, tie tiek pievienoti bloķētajiem simboliem un atlikušie simboli griežas atkārtoti.
- Tas turpinās, līdz ekrāns ir aizpildīts ar laimējušiem simboliem vai spēlētājs neuzgriež nevienu citu laimējušu simbolu, kuru pievienot STICKY simboliem.
- Laimestus izmaksā pēc atkārtotajiem griezieniem.

Kirbja funkcijas

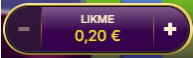
- Ķirbja simbolu iespējams uzgriezt jebkur uz laukuma, un tas izpilda vienu no šādām trim funkcijām:
 - Reizinātājs – šī funkcija ir vispārējs reizinātājs, kas vienmēr ir x2;
 - Laukuma paplašināšanās – šī funkcija paplašina laukuma no 5x3 līdz 5x4 lauciņiem;

- Simbolu aizstāšana – šī funkcija aizstāj zemas vērtības simbolus ar lielāku laimestu simboliem atbilstoši simbolu laimestu vērtībām.
- Pamatspēles laikā pēc nejaušības principa tiek piešķirtas ķirbja funkcijas, un tās paliek aktīvas pašreizējā griezienā, kurā tās tika aktivizētas.

Bezmaksas griezienu noteikumi

- 5 vai vairāk SCATTER simboli aktivizē bezmaksas griezienus.
- 5 SCATTER simboli piešķir 101 bezmaksas griezienus un izmaksā pašreizējo likmi, kas reizināta ar 3.
- Katrs papildus SCATTER simbols funkciju aktivizējušā griezienu laikā piešķir 3 papildus bezmaksas griezienus.
- Bezmaksas griezienu laikā nav iespējams gūt papildus bezmaksas griezienus.
- Bezmaksas griezienu laikā ķirbja funkcijas tiek izpildītas konkrētā secībā, un tās saglabāsies līdz bezmaksas griezienu sesijas beigām.
- Kad ķirbja simbols tiek uzgriezts pirmoreiz, tiek piešķirts vispārējais reizinātājs x2.
- Pēc nākamā ķirbja simbola parādīšanās laukums paplašinās no 5x3 uz 5x4 lauciņiem.
- Ar katra nākamā ķirbja simbola parādīšanos zemas vērtības simboli tiek pa vienam pēc to veida aizstāti ar nākamajiem zemas vērtības simboliem atbilstoši simbolu laimestu vērtībām.

Spēles vadība

1.  Lai paaugstinātu vai pazeminātu likmes vērtību, jāizmanto **LIKME** izvēlni.
2.  Klikšķinot uz **GRIEZT** pogas, cilindri sāk griezties ar spēlētāja izvēlēto likmi.
3.  Nospiežot **AUTO** ikonu, spēlētājs var izvēlēties nosacījumus spēles automātiskajam režīmam.

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.