

**SIA „JOKER LTD”**  
**reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251**  
Spēles **Finn and the Candy Spin** noteikumi  
Evolution Malta Limited spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.  
5x5 laukuma spēļu automāts bez tradicionālajām izmaksu līnijām.  
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 96.62%.

**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.

Mīnimalā likme	0.10 EUR
Maksimālā likme	400.00 EUR

Spēles norises apraksts

**Izmaksu noteikumi**



- 3 vai vairāk vienādi simboli, kas parādās vertikālā vai horizontālā līnijā bez atstarpēm jebkur uz laukuma, piešķir laimestu.
- Vienlaicīgi laimesti par dažādām simbolu kombinācijām tiek saskaitīti.
- Izmaksā tikai lielāko laimestu par katru kombināciju.

 5 5,00 € 4 1,00 € 3 0,20 €	 5 1,20 € 4 0,50 € 3 0,10 €	 5 0,40 € 4 0,10 € 3 0,01 €	 5 0,40 € 4 0,10 € 3 0,01 €
 5 1,00 € 4 0,40 € 3 0,10 €	 5 0,80 € 4 0,30 € 3 0,10 €		

## Spēles norise un noteikumi

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

### Griezienu mehānisms



- Simboli uz laukuma parādās spirālē pulksteņrādītāja kustības virzienā, kas sākas apakšējā kreisajā stūrī un beidzas centrā.
- Jebkurš laimests aizsāk AVALANCHE funkciju.
- Simboli laimesta kombinācijās pazūd, bet atlikušie simboli pārvietojas pēc spirāles principa, lai aizpildītu tukšās pozīcijas, un kreisajā apakšējā stūrī parādās jauni simboli.
- Kad visas pozīcijas ir aizpildītas, laimesti tiek novērtēti vēlreiz.
- AVALANCHE funkcija turpinās, līdz vairs nav laimestu.

### WILD simboli



- Kad no laukuma pazūd laimesta kombinācija bez WILD simbola, pozīcijā, kas bija pazudušās laimesta kombinācijas centrā, parādās WILD simbols.
- Ja pazudušajā laimesta kombinācijā bija pāra skaits simbolu, WILD simbols tiek izvietots vienā no divām centrā esošajām pozīcijām pēc nejaušības principa.
- Ja divu laimestu kombināciju centri krustojas, centrā tiek novietots tikai viens WILD simbols.
- Kad no laukuma pazūd laimesta kombinācija ar vienu vai vairākiem WILD simboliem, katrs WILD simbols eksplodē un iznīcina vertikāli un horizontāli blakus esošos simbolus.
- WILD simboli aizstāj visus simbolus, izņemot FREE SPINS KEY simbolu.
- Ja iespējams, WILD simboli veido laimestu kombinācijas ar citiem simboliem.
- Ja rindā parādās 3, 4 vai 5 WILD simboli un tie nespēj izveidot laimesta kombināciju ar citu simbolu, tie aizstāj simbolu ar lielāko laimestu saskaņā ar laimestu tabulu.

### Nejauši izvēlētas funkcijas

- Katra griezienu laikā pamatspēlē var tikt aktivizēta viena no šādām nejauši izvēlētajām funkcijām: SUGAR RUSH funkcija, YETI DESTROY funkcija, CANDY LUCK funkcija vai POP TRANSFORM funkcija. Nejauši izvēlētas funkcijas tiek aktivizētas pēc pirmā griezienu un pirms laimestu novērtēšanas.



- **SUGAR RUSH funkcijā** nejauši izvēlētās pozīcijās uz laukuma parādās no 2 līdz 5 WILD simboliem. Ja uz laukuma nav laimestu kombināciju, WILD simboli pēc nejaušības principa tiek pievienoti, līdz izveidojas laimesta kombinācija (kopā ne vairāk par 10 nejauši izvēlētiem WILD simboliem).



- **YETI DESTROY funkcijā** no laukuma tiek noņemti līdz 19 nejauši izvēlētiem simboliem, izraisot AVALANCHE, kas garantē vismaz vienu laimesta kombināciju. Pamatspēlē YETI DESTROY funkciju var aktivizēt tikai tad, ja uz laukuma nav laimestu.



- **CANDY LUCK funkcijā** visi simboli, kas atrodas nejauši izvēlēta rindā vai uz nejauši izvēlēta cilindra bez FREE SPINS KEY simbola, tiek pārveidoti par vienu no mazo laimestu simboliem vai lielo laimestu simboliem, izveidojot laimesta kombināciju. Pamatspēlē CANDY LUCK funkciju var aktivizēt tikai tad, ja uz laukuma nav laimestu. Ja CANDY LUCK funkcija COTTON CANDY LAB bezmaksas griezienu laikā pārveido simbolus uz rindas vai cilindra ar vienu vai vairākiem simboliem, kas ir daļa no laimesta kombinācijas, visi šīs rindas vai cilindra simboli tiek pārveidoti par WILD simboliem.



- **POP TRANSFORM funkcijā** visi mazo laimestu simboli uz laukuma tiek pārveidoti par lielo laimestu simboliem. Visi viena veida mazo laimestu simboli tiek pārveidoti par viena veida lielo laimestu simboliem, taču iegūtie lielo laimestu simboli tiek izvēlēti atsevišķi katram mazo laimestu simbolam.

### **FREE SPINS KEY simbols**



- **FREE SPINS KEY** simbols var parādīties tikai pamatspēlē, un katra griezienu sākumā tas atrodas laukuma apakšējā kreisajā stūrī. FREE SPINS KEY simbols, kas AVALANCHE rezultātā sasniedz laukuma centru, aktivizē bezmaksas griezienus un palielina atslēgu skaitītāja rādījumu par 1–999.



- Atslēgu skaitītāja rādījumu nevar samazināt, un tas tiek saglabāts spēlētāja kontā.
- *Saglabātie dati pēc noteikta laika vairs nav pieejami.*

- FREE SPINS KEY simbolu nevar noņemt no laukuma vai pārveidot par citu simbolu, izmantojot WILD simbolus vai nejauši izvēlētās funkcijas.

### **Bezmaksas griezieni**

- FREE SPINS KEY simbols, kas sasniedz laukuma centru, aktivizē bezmaksas griezienus pēc tam, kad vairs nav laimestu kombināciju. Sākoties bezmaksas griezieniem, spēlētājs nonāk **bezmaksas griezienu pasaulē**, kur jāizvēlas vienu no pieejamajām bezmaksas griezienu spēlēm: WILD SUGAR HUB, ICE-CREAM PALACE, COTTON CANDY LAB un GUMBALL FACTORY. Bezmaksas griezienu spēles kļūst pieejamas, kad atslēgu skaitītājs sasniedz noteiktu skaitli:
  - WILD SUGAR HUB kļūst pieejama, kad atslēgu skaitītājs sasniedz 1.
  - ICE-CREAM PALACE kļūst pieejama, kad atslēgu skaitītājs sasniedz 4.
  - COTTON CANDY LAB kļūst pieejama, kad atslēgu skaitītājs sasniedz 9.
  - GUMBALL FACTORY kļūst pieejama, kad atslēgu skaitītājs sasniedz 16.



- Aktivizējot **WILD SUGAR HUB**, tiek piešķirti 7 bezmaksas griezieni un katra bezmaksas griezienu sākumā pēc pirmā griezienu un pirms laimestu novērtēšanas tiek aktivizēta SUGAR RUSH funkcija.



- Aktivizējot **ICE-CREAM PALACE**, tiek piešķirti 3 bezmaksas griezieni un vienreiz katra bezmaksas griezienu laikā tiek aktivizēta YETI DESTROY funkcija, ja uz laukuma nav laimestu kombināciju. Turklāt katra griezienu sākumā laukuma apakšējā kreisajā



stūrī parādās **STICKY WILD** simbols. STICKY WILD simbolu nevar iznīcināt ar YETI DESTROY funkciju, un, kad tas kļūst par daļu no laimesta kombinācijas, tas nesprāgst, noņemot blakus esošos simbolus.



- Aktivizējot **COTTON CANDY LAB**, tiek piešķirti 4 bezmaksas griezieni un katra bezmaksas griezienu sākumā pēc pirmā griezienu un pirms laimestu novērtēšanas tiek aktivizēta CANDY LUCK funkcija.

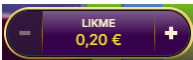




- Aktivizējot **GUMBALL FACTORY**, tiek piešķirti 2 bezmaksas griezieni un katra bezmaksas griezienu sākumā pēc pirmā griezienu un pirms laimestu novērtēšanas tiek aktivizēta POP TRANSFORM funkcija.
- Bezmaksas griezieni tiek izspēlēti ar tādu pašu likmi, ar kādu tie tika aktivizēti.
- Noslēdzoties bezmaksas griezieniem, iegūtie laimesti tiek ieskaitīti kopējā bilancē.



- Spēlētājam ir iespēja iegādāties bezmaksas griezienu bonusu par summu, kas ir vienāda ar 50x no likmes apmēra.

### 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 „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 [joker@joker.lv](mailto:joker@joker.lv). Pretenzijas var iesniegt arī telefoniski biroja darba laikā no plkst. 8:00 līdz 16:30 pa tālr. 67321251, 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.