

# "CANDY TOWER" POMOĆ

- Valuta igrača je **HRK** prikazana kao **KN**.
- Igrač igra sa stvarnim novcem.
- Kovanica može biti odabrana kao **[OPERATOR CONFIGURABLE]**
- Razina oklade može biti odabrana kao **[OPERATOR CONFIGURABLE]**.
- Ukupna oklada u kovanicama iznosi **15** pomnoženo s razinom oklade.
- Ukupna oklada u valuti igrača odgovara ukupnoj okladi u kovanicama pomnoženoj s apoenom kovanice.
- Sve kombinacije i isplate izvršavaju se u skladu s **ISPLATANASTOLU**.
- Vrijednosti isplate kovanica u **ISPLATANASTOLU** zasnivaju se na okladama razine 1.
- Bilo koji dobitak u valuti odgovara dobitku u kovanicama pomnoženom s apoenom kovanice.
- Kliknite na **OKLADA** ili **STANJE RAČUNA** u **SUČELJU IGRE** kako biste se prebacili između prikaza u valutama i kovanicama.




## • PRIKAZ U KOVANICAMA

- Vrijednosti isplate kovanica u **ISPLATANASTOLU** zasnivaju se na okladama razine 1.
- Dobitak u bilo kojem redu u kovanicama odgovara vrijednosti prikazanoj u **ISPLATANASTOLU** pomnoženoj s razinom oklade.
- Bilo koji dobitak u valuti odgovara dobitku u kovanicama pomnoženom s apoenom kovanice.

## • PRIKAZ U VALUTI

- Vrijednosti za isplatu u **ISPLATANASTOLU** prikazuju se u valuti igrača kao vrijednosti dobitka zasnovane na odabranoj okladi.
- Sva ostala pravila igre prikazana su u **ISPLATANASTOLU**.
- U slučaju bilo kakvog kvara na igri, sve oklade i isplate iskazuju se kao nevažeće.
- Ako se prikaz kod korisnika razlikuje od rezultata na serveru kakav je prikazan u povijesti igre, točnim će se smatrati rezultat na serveru.

# SUČELJE IGRE

SALDO	Trenutno stanje računa u valuti igrača.
KOVANICE	Stanje računa podijeljeno s odabranim apoenom kovanice.
OKLADA	Ukupna oklada u kovanicama.
OKLADA (polje za poruku)	Ukupna oklada u valuti igrača.
DOBITAK (polje za poruku)	Ukupan dobitak u valuti igrača uključujući i dobitke u značajkama tijekom aktivne igre.
KOVANICA	Povećanje/smanjenje apoena novčića (ako je aktivno).
RAZINA OKLADA	Povećanje/smanjenje razine oklade (ako je aktivno).
N°	Broj trenutačne igre.
	Pogledaj Isplata na stolu.
	Započinje novu igru sa zadanim apoenom kovanice, razinom oklade i odabranim redovima ili putevima. Za okretanje valjka moguće je koristiti razmaknicu.
	Ovaj gumb tijekom igre može biti korišten kao gumb za preskakanje (ako je aktivno).
	Zaustavlja valjak (ako je aktivno). Za zaustavljanje valjka moguće je koristiti razmaknicu.



#### MAKSIMALNA OKLADA

Postavlja redove i razinu oklade na maksimalnu razinu, ako ona već nije postavljena.

Započinje novu igru sa zadanim apoenom kovanice te redovima i razinom oklade na maksimumu.



#### AUTOMATSKA IGRA (ako je primjenjivo)

Prikazuje opcije Automatska igra.

Može se koristiti za zaustavljanje Automatska igra kad je aktivno.



Aktivira ili deaktivira prikaz na cijelom zaslonu (ako je vidljiv).

Dostupno tijekom igre.



Aktivira ili deaktivira zvuk.

Dostupno tijekom igre.



Aktivira ili deaktivira bržu igru.

Dostupno tijekom igre.



Prikazuje Izbornik igre.

Dostupno tijekom igre.

## AUTOMATSKA IGRA

Broj spinova	Odabire broj vrtnji koje će se odigrati.
Ako se saldo smanji za	Zaustavlja Automatska igra ako se stanje računa smanji za iznos koji navedete.
Ako pojedinačan dobitak premaši	Zaustavlja Automatska igra ako pojedinačni dobitak bude veći od iznosa koji navedete.

## IZBORNIK IGRE

Kako igrati	Pregledaj dodatnu pomoć igre (ova stranica).
-------------	--

## POSTAVKE IGRE

Brzi Spin	Aktivira ili deaktivira bržu igru.
Glasnoća	Podlašava glavnu jačinu zvuka.

## PRAVILA U SLUČAJU PREKIDA VEZE

Problemi u internetskoj komunikaciji mogu dovesti do prekida veze.

Softver je razvijen s namjerom da zaštiti igrača od neopravdanog gubitka, te uklanja mogućnost namjernog prekida veze i zloupotrebe sistema.

Detaljnija pravila u slučaju prekida veze možete pronaći u svakom odjeljku u nastavku.

## "CANDY TOWER" PRAVILA U SLUČAJU PREKIDA VEZE

- Dođe li do prekida veze prije početka nove igre, s računa igrača neće biti oduzeta nikakva sredstva.
- Dođe li do prekida veze nakon odigravanja oklade i pritiska tipke Vrtnja:
  - Ako nije potrebno poduzeti dodatne akcije za završetak igre, rezultat će odrediti server. Igra neće prikazati rezultat. Rezultat se može pregledati u detaljnoj povijesti igračevih igara nakon što bude određen. Za ovu igru neće biti dostupna opcija Kocka (ako je aktivirana).
  - Ako za završetak igre trebate poduzeti dodatne akcije, rezultat u igri neće biti prikazan dok je ponovno ne otvorite. Igra će se nastaviti tamo gdje je prekinuta prema podacima na serveru. Ako nije završena, nakon 60 dana igra će biti zatvorena, a bilo kakvi dodatni dobitci bit će oduzeti.

## DATUM DATOTEKE

2021-06-09T21:58:32.897Z (UTC)







## SERVER VERZIJA

5.1.8245.388

## **RNG VERZIJA**




5.1.4478.308

## WILD SIMBOL

-  zamjene za sve simbole osim .
-  simbola pada na valjke **2, 4 i 6** tijekom **OSNOVNE IGRE**
-  simbola pada na valjke **1 - 6** tijekom **ZNAČAJKE BESPLATNE IGRE.**
-  simbola može biti dio više od **1** skupine.
-  simbola se isplaćuje samo kad nisu dio bilo koje druge skupine.

## SCATTER SIMBOL

	6 750
	5 150
	4 45
	3 15

-  isplata se dodaje drugim isplatama
-  wins are multiplied by total bet.
-  dobiva bilo gdje.






## SIMBOLI VELIKOG DOBITKA

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



## SIMBOLI MALOG DOBITKA

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




## KULA SLATKIŠA

- Značajke uvećanja aktiviraju se prikupljanjem dobitnih kombinacija u **OSNOVNOJ IGRI** te su potom aktivne u sljedećoj **ZNAČAJKI BESPLATNE IGRE**.
-  se dodaje na kulu nakon aktiviranja **VODORAVNOG UVEĆANJA**.
-  se dodaje na kulu nakon aktiviranja **OKOMITOG UVEĆANJA**.
-  se dodaje na kulu nakon aktiviranja **UVEĆANJAGOTOVINE**.
-  se dodaje na kulu nakon aktiviranja **UVEĆANJAU MNOŽITELJA**.
-  se dodaje na kulu nakon aktiviranja **LUTAJUĆEG UVEĆANJA**.




## ZNAČAJKA PADA DŽOKERA

- **ZNAČAJKAPADADŽOKERA** pokreće se nasumično prije zaustavljanja valjaka.
- **3 - 10**  simbola pada na redove **3 - 5** prije isplate.
- **ZNAČAJKAPADADŽOKERA** događa se prije Značajki uvećanja i simboli  koji padnu mogu se proširiti.


## OKOMITO UVEĆANJE

- **OKOMITO UVEĆANJE** aktivira se prikupljanjem **5 ILI VIŠE**  dobitnih kombinacija tijekom **OSNOVNE IGRE**.
- Bilo koji simbol  koji je prvi pao širi se iz centra kako bi prekrio **3** simbola.
- Bilo koji simbol  koji je prvi pao na red na vrhu ili na dnu širi se kako bi prekrio **3** simbola na vrhu, odnosno dnu.




## VODORAVNO UVEĆANJE

- **VODORAVNO UVEĆANJE** aktivira se prikupljanjem **10 ILI VIŠE**  dobitnih kombinacija tijekom **OSNOVNE IGRE**.
- Bilo koji simbol  koji je prvi pao širi se iz centra kako bi prekrio **3** simbola.
- Bilo koji simbol  koji je prvi pao na krajnji lijevi ili krajni desni valjak širi se kako bi prekrio **3** simbola na lijevo, odnosno desno.


## UVEĆANJE GOTOVINE

- **UVEĆANJE GOTOVINE** aktivira se prikupljanjem **25 ILI VIŠE**  dobitnih kombinacija tijekom **OSNOVNE IGRE**.
- Baš u svakoj **BESPLATNOJ IGRI** na nasumičnim simbolima pojaviti će se instant novčana nagrada.
- Moguće nagrade multiplikatora razine oklade su: **X1 X2 X3 X5 X8 X18 X28 X58 X88 X188 X288 X588** ili **X888**.





## LUTAJUĆE UVEĆANJE


- **LUTAJUĆE UVEĆANJE** aktivira se prikupljanjem **30 ILI VIŠE**  dobitnih kombinacija tijekom **OSNOVNE IGRE**.
- Na početku **ZNAČAJKE BESPLATNE IGRE** jedan simbol  zajamčeno se pojavljuje na nasumičnoj poziciji.
- U svakoj drugoj **BESPLATNOJ IGRI** simbol  će se pomaknuti za jedno mjesto u bilo kom smjeru.

## UVEĆANJE UMNOŽITELJA

- **UVEĆANJE UMNOŽITELJA** aktivira se prikupljanjem **35 ILI VIŠE**  dobitnih kombinacija tijekom **OSNOVNE IGRE**.
- Sve nagrade su udvostručene.

## BESPLATNA IGRA

- **10** besplatne igre se dodjeljuju kad se **3**  pojave bilo gdje.
- **15** besplatne igre se dodjeljuju kad se **4**  pojave bilo gdje.
- **50** besplatne igre se dodjeljuju kad se **5**  pojave bilo gdje.
- **250** besplatne igre se dodjeljuju kad se **6**  pojave bilo gdje.

- **15 BESPLATNIH IGARA** dodjeljuje se kad su aktivirane sve značajke Uvećanja tijekom **OSNOVNE IGRE**.
- **VIŠE BESPLATNE IGRE** imaju prednost ako se istovremeno pokreću sve značajke Boost i .
- Ovaj element može biti ponovno aktiviran.
- Besplatne igre se igraju kod klađenja u igrama koja ih okidaju.
- U **ZNAČAJKI BESPLATNE IGRE** prikupljanja su deaktivirana.
- Po završetku **ZNAČAJKE BESPLATNE IGRE** prikupljanja se vraćaju na nulu.

## SKUPNE ISPLATE

- 7 ili više simbola koji se pojave u skupini donose dobitak.
- Simbol je dio skupine ako se vodoravno ili okomito nalazi odmah pored istog simbola.
- Dodaju se dobitci na različite skupine
- Dobici se množe razinom oklada.

## OSTALA PRAVILA

- Igra samo za **15** kovanicu/a.
- Za svaku konfiguraciju oklade spremaju se zbirke
- Kombinacija oklada je kombinirani odabir kovanica i razine oklade.