

## Pravila aplikacije „Moja kravica Sladolend 2“

### Tačka 1.

Igra Moja kravica Sladolend 2 je unapređena u odnosu na prošlogodišnju igru Moja kravica Sladolend. Mehanizam igre, zajedno sa unapređenjima aplikacije je u nastavku:

Igrač sakuplja zgrade koje dobija unosom koda sa unutrašnjosti omota sladoleda i gradi Moja Kravica Sladolend 2 grad po želji. Zgrade su u određenim dimenzijama i svaka se može postaviti na mrežu koja prekriva prostor grada koji je predodređen na mapi, što igraču omogućava da ređa zgradu do zgrade, zgradu do ulice itd. U sekciji GRADILIŠTE u donjem meniju igrači dobijaju neograničenu količinu elemenata kojima mogu da grade infrastrukturu grada (puteve, parkove, blokove u kojima će kasnije moći da dodaju zgrade koje će dobiti kupovinom sladoleda).

Svaki igrač je u mogućnosti da izgradi svoj grad po želji. Nema predodređenih pozicija za zgrade osim definisanog prostora grada koji je prekriven mrežom, tako da igrači mogu da ispolje svu svoju kreativnost. Igrač je u mogućnosti da pomera sve elemente iz sekcije GRADILIŠTE, kao i zgrade koje dobija kupovinom sladoleda, nakon što ih pozicionira na neko mesto u gradu, osim nakon što popuni 50% grada, kada se samo postavljene zgrade (iz sekcije Galerija) zaključavaju i nije ih moguće vratiti u GALERIJU, već se mogu samo pomerati po mapi grada.

U gornjem delu ekrana se nalazi polje koje meri nivo popunjenosti grada zgradama. Kada igrač postavi 50% zgrada koje se očitavaju u polju u gornjem delu aplikacije, igraču automatski izlazi prozor sa informacijom da je dobio poklon – **majicu**, a za postavljanje 100% količine zgrada, igraču takođe izlazi prozor sa informacijom o dobijanju poklona – **kutija Frikom sladoleda**, za koju će takođe izaći obaveštenje. U sekciji GRADILIŠTE se nalazi neograničeni broj elemenata koji će vam pomoći da ulepšate svoj grad, ali njihovom postavkom procenat popunjenosti grada se ne povećava.

Putem sekcije PODELI postoji mogućnost deljenja zgrada, putem društvenih mreža, kao i direktno sa telefona na telefon putem QR koda.

### **Detaljan rad aplikacije sa uputstvima za korišćenje**

Pokretanjem aplikacije, igraču se otvara obaveštenje da je dobio 6 zgrada koje će mu pomoći da popuni grad.

Prilikom prvog pritiska na bilo koju sekciju iz donjeg menija (Igrica, Gradilište, Novi kod, Galerija, Podeli) otvaraju se slike, na kojima se nalazi tekst koji igračima objašnjava čemu služi svaka sekcija i kako se koristi.

### **Novi kod**

Kupovinom ovogodišnjeg sladoleda Moja Kravica štapić (sladoled u obliku glave kravice), sa unutrašnje strane pakovanja dobija se kod. Pritiskom na sekciju NOVI KOD u donjem meniju aplikacije, otvara se polje za ukucavanje koda. Nakon ukucavanja koda sa ambalaže, dobija se 6 nasumično generisanih zgrada, koje se smeštaju u GALERIJU.

### **Galerija**

Kada se odabere zgrada koja želi da se ubaci u grad, potrebno je prevući zgradu na mrežu koja prekriva prostor grada („Drag and Drop“), pri čemu igrač pre postavlke zgrade, a i nakon što je prevukao na prostor grada, može da izabere željenu poziciju zgrade. Ukoliko zgrada nije dobro pozicionirana, ne postavlja se na mrežu koja prekriva prostor grada ili se zgrada pozicionira preko nekog elementa na prostoru grada, pojaviće se crvena boja koja označava da zgradu nije moguće pozicionirati na željeno mesto i/ili da postoji preklap. U tom trenutku ne postoji opcija potvrđivanja postavke zgrade, već zgradu igrač može samo da pomeri na ispravnu poziciju ili je isključi i vrati zgradu u GALERIJU.

Postavkom zgrada u grad, povećava se procenat popunjenosti grada zgradama koji se očitava u gornjem delu ekrana. Nakon što igrač popuni 50% grada, zgrade postavljene u grad se zaključavaju i ne mogu se poništiti i vratiti u Galeriju, već se samo mogu pomerati i menjati poziciju u gradu.

### Gradilište

U GRADILIŠTU je smešten neograničeni broj elemenata sa kojim se gradi infrastruktura grada (putevi, blokovi koji odvajaju zgrade, trotoari, šume, parkovi, bilbordi itd.). Odabirom elementa i njegovim prevlačenjem na mrežu koja prekriva prostor grada, igrač je u mogućnosti da pozicionira element na bilo koje mesto u gradu. Nakon postavke elementa, igrač može da dužim pritiskom na element, taj element pomeri ili ukloni iz grada.

Postavkom elemenata iz sekcije „Gradilište“ ne povećava se procenat popunjenosti grada zgradama, već samo postavljanjem zgrada iz sekcije „Galerija“ koje se dobijaju unosom koda sa unutrašnjosti omota Moja kravica sladoleda na štapiću.

### Podeli

U opciji PODELI igrač je u mogućnosti da sve dobijene zgrade pošalje drugoj osobi putem društvenih mreža (whatsapp, fb, instagram itd.), slanjem linka ili direktnim slanjem na telefon putem skeniranja QR koda. Ukoliko igrač želi da pošalje zgrade putem društvenih mreža, pritiskom na opciju za deljenje preko društvenih mreža, otvara se prozor na ekranu telefona u kojem se nalaze sve aplikacije i odabirom na jednu od aplikacija šalje se link sa odabranom zgradom. Ukoliko igrač želi da pošalje zgradu drugom igraču koji je u neposrednoj blizini, pritiskom na opciju QR kod, osobi koja šalje zgrade otvara se kamera, a osoba koja prima zgrade, u gornjem „burger“ meniju otvara svoj QR kod. U trenutku kada kamera očita QR kod, zgrade se šalju direktno drugom igraču u GALERIJU. Broj kućica koji se šalje nije ograničen.

### Igrica

Pritiskom na sekciju IGRICA, otvara se igrice u kojoj je glavni cilj sakupiti što više Moja kravica sladoleda i izbeći druge slatkiše. Sladoledi i drugi slatkiši zajedno padaju iz gornjeg dela ekrana. Igrač pritiskom na nacrtanu devojčicu/dečaka koju/kog bira na početku igrice i njegovim pomeranjem hvata sladolede i izbegava druge slatkiše. Kako igrice odmiče, povećava se brzina padanja sladoleda i slatkiša i na taj način se otežava način prikupljanja sladoleda/poena. Potrebno je izbegavati druge slatkiše koji uporedo padaju sa sladoledima. Igrač sme da uhvati najviše tri slatkiša, nakon čega se završava igrice. Prilikom uhvaćenog sladoleda prikazuje se rast broja poena u gornjem desnom uglu ekrana. Svaki put kada igrač uhvati drugi slatkiš, nacrtana srca u gornjem desnom uglu ekrana gube boju i ukoliko sva tri srca izgube boju, tada se igrice prekida i izlazi obaveštenje koje sadrži sledeće informacije: „tvoj rezultat“, „najbolji rezultat“, „poslednji rezultat“, „podeli rezultat“ - sa drugim igračima putem neke od aplikacija na mobilnom telefonu, opcija „nazad“ (Ova opcija vodi nazad u Moja Kravica Sladolend 2) i opcija „igraj opet“ putem koje igrač opet pokreće igrice.

Po unetom kodu u opciji NOVI KOD, igrači imaju mogućnost da u Igrici, nakon osvojenih 500 poena osvoje jednu besplatnu zgradu koja će takođe pasti iz gornjeg dela ekrana. Ukoliko igrač ne uhvati zgradu, biće moguće da igra igricu ponovo sve dok je ne uhvati. Nakon što igrač osvoji zgradu, svaki sledeći put kada bude igrao igricu neće imati mogućnost da osvoji besplatnu zgradu, sve dok ne unese novi kod. Ukoliko igrač unese 2 ili više koda zaredom, biće u mogućnosti da osvoji jednu zgradu, te je potrebno igrati igricu odmah nakon unetog prvog koda. Ukoliko igrač uspe da uhvati zgradu, zgrada se ocrta u sekciji GALERIJA, u donjem meniju aplikacije.

### **Pokloni**

Prilikom sklapanja 50% grada, izlazi obaveštenje o dobijenom poklonu – Moja kravica majica, nakon čega aplikacija usmerava dobitnika na posebnu internet stranicu za registraciju. Na toj internet stranici je potrebno popuniti podatke neophodne za dostavu poklona (ime i prezime, ulica i broj, grad i poštanski broj, kontakt telefon i e-mail adresa). Neophodno je da igrač odabere ponuđenu veličinu majice i da se složi sa politikom privatnosti. Nakon registracije za poklon, izaći će obaveštenje da je registracija uspešno obavljena.

Isti postupak se dešava prilikom sklapanja 100% grada. Kada se popuni ceo grad, izlazi obaveštenje o dobijenom poklonu – kutija **Frikom sladoleda**, nakon čega aplikacija usmerava dobitnika na posebnu internet stranicu za registraciju. Na toj internet stranici je potrebno popuniti podatke neophodne za dostavu poklon kutije **Frikom sladoleda** (ime i prezime, ulica i broj, grad i poštanski broj, kontakt telefon i e-mail adresa).

Ako se u vreme upisivanja KODA ili igranja igrice dogodi tehnički problem sa strane korisnika (izgubi se internet konekcija, mobilni telefon ili aplikacija se “zamrzne“, aplikacija se ugasi, korisnik sam ugasi igru, nestane struje u bateriji i sl.) može da se desi da se KOD ne može iskoristiti ponovo ili da se bodovi iz igre ne upišu. Jednom iskorišćeni KOD ne može da se koristi ponovo.

Učesnik ima pravo da 3 (tri) puta pokuša da unese netačan KOD u aplikaciju. Ukoliko ni posle trećeg puta KOD ne bude tačno unet, učesnik će biti onemogućen da narednih 10 minuta pokušava da unese KOD. Nakon toga ponovo može pokušati da unese tačan KOD.

U slučaju tehničkog kvara ili drugih opravdanih razloga, igra može biti privremeno zaustavljena. Nakon otklanjanja kvara, igra se nastavlja. O svemu ovome (prekidu i nastavku igre) korisnici će moći da pročitaju obaveštenje na sajtu [www.frikom.com](http://www.frikom.com).

### Tačka 2.

FRIKOM zadržava pravo da iz igre isključi svakog učesnika koji, osim na način opisan u tački 1. ovih Pravila, pokuša da dođe do poklona/ostvari željeni rezultat. Zabranjeno je otvaranje, čitanje i menjanje koda igre (svih datoteka mobilne aplikacije, APK, IPA, PHP, ASP, JS i HTML). Zabranjeno je igru pokretati sa bilo koje druge lokacije, osim instalirane na pametni telefon.

Zabranjeno je uticati na sam tok igranja igre i izvođenja aplikacije, tipa: usporavanje sistemskog vremena, menjanje stanja memorije i svi ostali oblici uticanja na ishod igre.

Zabranjena je svaka komunikacija sa bazom podataka, osim one koja se odvija između mobilne igre i baze podataka na serveru, te je zabranjeno presretanje i menjanje podataka koje igra/aplikacija i server razmenjuju.

Zabranjeno je igrati u isto vreme preko više različitih mobilnih uređaja sa istog korisničkog naloga u svrhu sakupljanja više sličica/zgrada, te bržeg napredovanja u igri.

U svakom od prethodno nabrojanih slučajeva, FRIKOM ima pravo da privremeno ili trajno zabrani igraču da učestvuje u igranju igrice.

#### Tačka 3.

Korisnik koji jednom osvoji poklon, nema prava da tokom trajanja igrice ponovo osvoji isti poklon.

Dobitnici poklona mogu biti sva fizička lica koja su državljani Republike Srbije, osim zaposlenih u Frikomu, kao i članova njihove uže porodice, koji žive sa njima u zajedničkom domaćinstvu.

Distribucija poklona se vrši samo na teritoriji Republike Srbije.

#### Tačka 4.

Nakon popunjavanja 50% i 100% grada, igračima će biti poslani pokloni prema podacima unetim na posebnim internet stranicama, na koje će igrači biti usmereni nakon popunjavanja 50% i 100% grada. Igrač poklon preuzima lično.

Ukoliko je dobitnik maloletno lice ili je lice sa ograničenom ili oduzetom poslovnom sposobnošću, poklon može preuzeti isključivo u pratnji roditelja odnosno staratelja ili ovlašćenog punomoćnika.

Roditelj, staratelj ili ovlašćeni punomoćnik poklon može preuzeti u ime maloletnog lica, odnosno lica sa ograničenom ili oduzetom poslovnom sposobnošću, u skladu sa uputstvima dobijenim od strane ovlašćenih lica iz Frikoma.

#### Tačka 5.

Prilikom preuzimanja poklona koje su osvojili, dobitnici su dužni da potpišu "Izjavu o preuzimanju poklona".

Potpisivanjem izjave o preuzimanju poklona, smatra se da je Frikom ispunio svoje obaveze prema učesniku koji je osvojio poklon.

#### Tačka 6.

Moja kravica Sladolend 2 konkurs počinje 26.05.2021. godine i traje do 05.07.2021. godine.

Podela poklon majica počće od 10.06.2021. godine, a podela kutija Frikom sladoleda otpočeće od 05.07. Podela poklona biće izvršena prema podacima prikupljenim prilikom registracija na posebnim internet stranicama, na koje će igrači biti usmereni nakon popunjavanja 50% i 100% grada. Igrač poklon preuzima lično.

Smatra se da je Frikom ispunio svoje obaveze i prema igračima koji nisu dostavili podatke neophodne za preuzimanje poklona utvrđenom ovim Pravilima.

#### Tačka 7.

Frikom zadržava pravo da u toku trajanja konkursa izvrši izmene konkursa ili prekine igru usled nastanka okolnosti koje se nisu mogle predvideti, izbeći ili otkloniti i na koje se nije moglo uticati, uz obavezu da o svemu tome bez odlaganja obavestiti igrače putem sajta [www.frikom.com](http://www.frikom.com).

Tačka 8.

Za sve potrebne informacije, podršku i pomoć tokom trajanja Moja kravica Sladolend 2 igrice, korisnici mogu kontaktirati FRIKOM putem e-mail adrese [potrosaci@frikom.rs](mailto:potrosaci@frikom.rs), kao i putem zvaničnog Frikom Facebook kanala: [www.facebook.com/frikomdoo](http://www.facebook.com/frikomdoo).

Tačka 9.

Učestvovanjem u igri, svaki učesnik prihvata prava i obaveze, propisane ovim Pravilima.