

SIA „JOKER.LV”
reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544
Spēles Astros noteikumi
Evolution Malta Limited spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.

3 - 7 cilindru un 5 rindu spēļu automāts bez tradicionālajām izmaksu līnijām.

Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 95.72%.

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	5.00 EUR

Spēles norises apraksts

Izmaksu noteikumi

- Laimīgās kombinācijas veidojas no 3 aktīvajiem simboliem vienā spēles līmenī.
- Kad vienā spēles līmenī parādījušies divi no aktīvajiem simboliem, tie nepiešķir laimestu, to dara tikai katrs nākamais aktīvais simbols tajā pašā līmenī.

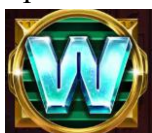
 1+ 100	 1+ 20	 1+ 10	 1+ 0.5	 1+ 0.3
 1+ 5	 1+ 2	 1+ 1	 1+ 0.2	 1+ 0.1

Spēles norise un noteikumi

- Spēles laukums ir 5 līmeņu ASTRO piramīda, kurā atrodas dažādas balvas.



- Katra piramīdas rinda ir atsevišķs līmenis.
- Pamatgrieziena notiek 1. (apakšējā) līmenī.
- Spēles mērķis ir virzīties pēc iespējas augstāk piramīdā, lai iegūtu vērtīgākās balvas.



- **WILD** simbols aizstāj visus simbolus, izņemot SCATTER BONUS simbolu, lai veidotu laimīgās kombinācijas.
- WILD simbols var parādīties visos piramīdas līmeņos.

KĀPIENS ASTRO PIRAMĪDĀ un BALVU simbolu noteikumi

- Simboli parāda **likmes reizinātāju**, kas attēlots kā naudas vērtība.
- Iespējamās balvas uz simboliem ir: 0.1x, 0.2x, 0.3x, 0.5x, 1x, 2x, 5x, 10x, 20x, 100x.
- Spēlētājam jāuzgriež vismaz 3 vienādi simboli, lai iegūtu laimestu, kas norādīts uz attiecīgajiem simboliem.
- Šie simboli kļūst par **aktīvajiem** simboliem.
- Balva tiek piešķirta tikai par pirmajiem 3 vienādajiem aktīvajiem simboliem, taču, ja parādās papildu aktīvie simboli, to vērtības tiek pieskaitītas kopējai balvai.
- *Piemēram, ja parādās 3 simboli ar 3x balvu, tiek piešķirta balva, kas ir 3x no likmes apmēra, bet ja parādās 4 šādi simboli — balva būs 6x, bet 5 simboli — 9x.*
- Parādotes 3 vienādiem simboliem 1. līmenī, tiek atbloķēts nākamais līmenis.
- Lai atbloķētu nākamo līmeni, katrā līmenī jāuzgriež vismaz 3 vienādi aktīvie simboli.
- Sākot no 2. līmeņa, jebkuri papildu uzgriežtie aktīvie simboli palielina kopējo laimestu par simbolos norādīto summu, pat ja katrā jaunajā līmenī ir mazāk par 3 šādiem simboliem.
- Simbols ir aktīvs tikai no 2. līmeņa un augstāk, ja iepriekšējā līmenī bija vismaz 3 tādi paši simboli.
- Ja kādā līmenī tiek uzgriežti mazāk nekā 3 vienādi aktīvie simboli, grieziens beidzas un tiek izmaksāta uzkrātā balva.

LĪMEŅU REIZINĀTĀJU funkcijas noteikumi

- Katram piramīdas līmenim, izņemot pamatlīmeni, piramīdas labajā pusē redzams atbilstīgs reizinātājs:

- 2.līmenim - reizinātājs 2x;
- 3.līmenim - reizinātājs 5x;
- 4.līmenim - reizinātājs 10x;
- 5.līmenim - reizinātājs 50x.



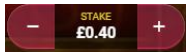
- Kad attiecīgā līmenī tiek uzgriezti vienādi aktīvie simboli, to vērtība, kas tiks pieskaitīta kopējam laimestam, tiek reizināta ar attiecīgā līmeņa reizinātāju.

SEPTIŅU BALVU BONUS funkcijas noteikumi



- 3. līmenī var parādīties **BONUS SCATTER** simboli.
- Ja tiek uzgriezts vismaz viens šāds simbols, tiek aktivizēta SEPTIŅU BALVU BONUS funkcija.
- Šī bonusa laikā likmes reizinātāju balvu simboli tiek sajaukti un izvietoti uz 7 pozīcijām.
- Nejauša balva var parādīties jebkurā pozīcijā un tiks piešķirta kopsumma no visām septiņām balvām.
- Iespējamās balvas, kas var būt katrā no 7 pozīcijām: 1x, 2x, 5x, 10x, 20x, 100x.
- Ja 3. līmenī uzkrīt vairāk nekā viens bonusa simbols, tad bonusa funkcijas kopsumma tiks reizināta ar uzgriezto bonusa simbolu skaitu.
- Ja 5. līmenī parādās 3 aktīvie simboli tiek atbloķēta noslēguma balva — 5000x no likmes apmēra.
- Šī balva tiek pieskaitīta līdz šim uzkrātajam laimestam, grieziens beidzas, un tiek izmaksāts kopējais laimests.

Spēles vadība

1.  Lai paaugstinātu vai pazeminātu griezienu vērtību, jāizmanto **STAKE** izvēlni.
2.  Klikšķinot uz **SPIN** pogas, cilindri sāk griezties ar spēlētāja izvēlēto likmi.

3.  Nospiežot **AUTO** ikonu, spēlētājs var izvēlēties griezienu skaitu automātiskajā režīmā.
4.  Nospiežot **TURBO** ikonu, cilindri sāks griezties paātrinātajā 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 „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 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.