

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

Spēles veids – tiešsaistes arkādes tipa videospēle.
1 cilindra spēļu automāts bez tradicionālajām izmaksu līnijām.
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 95.69%.

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	2.00 EUR

Spēles norises apraksts

- Šajā spēlē ir tikai viens cilindrs, uz kura var parādīties trīs veidu simboli –  **ZAĻAIS KRISTĀLS**,  **KRISTĀLS**,  **SARKANAIS KRISTĀLS** vai **ZELTA VAIROGS**.
- Spēles mērķis ir kāpt pēc iespējas augstāk izmaksu tabulā, vācot ZAĻOS KRISTĀLUS.
- Spēlei ir 20 līmeņu kāpņu tipa izmaksu tabula, kas redzama abās pusēs cilindram.



ZAĻĀ KRISTĀLA funkcijas noteikumi

-  Katrs **ZAĻAIS KRISTĀLS**, kas parādās uz cilindra, ļauj pakāpties par vienu soli augstāk izmaksu kāpnēs.

- Pēc ZAĻĀ KRISTĀLA parādīšanās spēlētājam ir iespēja izvēlēties: **turpināt** (continue), **paņemt pusi** (half) vai **savākt** laimestu (collect):
 - o Turpināt – spēlētājs turpina spēli un spēlē ar 100% no saviem potenciālajiem laimestiem;
 - o Paņemt pusi – tiek izmaksāti 50% no spēlētāja potenciālajiem laimestiem un spēles nākamā kārta turpinās ar atlikušajiem 50%. Šī iespēja ir pieejama tikai tad, ja uzkrātais laimests ir vismaz 1.0 spēlētāja spēles valūtā;
 - o Savākt – tiek izmaksāts viss iegūtais laimests un pašreizējā spēles kārta beidzas.
- Jo vairāk ZAĻO KRISTĀLU spēlētājs iegūst, jo lielāka iespēja, ka parādīsies SARKANAIS KRISTĀLS.
- Iespējamība, ka parādīsies ZAĻAIS vai SARKANAIS KRISTĀLS, tiek parādīta procentos virs cilindra.



- Norādītā iespējamība ZAĻAJAM KRISTĀLAM attiecas arī uz ZELTA VAIROGU.
- Procentu vērtības tiek noapaļotas līdz vienai zīmei aiz komata.

SARKANĀ KRISTĀLA funkcijas noteikumi



- Ja spēlētājam nav aktīva ZELTA VAIROGA brīdī, kad parādās **SARKANAIS KRISTĀLS**, pašreizējā spēles kārta beidzas un spēlētājs zaudē visu uzkrāto laimestu, kas vēl nav izmaksāts.
- Nākamā spēles kārta atkal sākas no jauna pašā izmaksu kāpņu apakšā.
- Ja spēlētājam ir aktīvs ZELTA VAIROGS, SARKANĀ KRISTĀLA parādīšanās salauž VAIROGU un palielina nākamās laimestus kāpnēs.
- Pēc tam spēlētājs atkal vari izvēlēties: turpināt, paņemt pusi vai savākt laimestu no sasniegtā līmeņa.

ZELTA VAIROGA funkcijas noteikumi



- **ZELTA VAIROGA** iegūšana aktivizē aizsargu, kas pasargā no SARKANĀ KRISTĀLA.

- Kad ZELTA VAIROGS ir aktīvs, spēle uzsāk automātiskos griezienus, kuros pēc ZAĻĀ KRISTĀLA parādīšanās netiek pieņemti nekādi lēmumi, jo spēlētājs ir aizsargāts un nevar zaudēt uzkrāto laimestu.
- Kad ZELTA VAIROGS tiek salauzts, parādoties SARKANAJAM KRISTĀLAM, automātiskie griezieni apstājas, un spēlētājs atkal var izvēlēties, kā rīkoties tālāk – turpināt, paņemt pusi vai savākt laimestu.

IZMAKSU BALVU KĀPNES noteikumi

- Izmaksu balvu kāpnes līmeņi attēlo likmes reizinātājus.
- Kad pirmo reizi spēles kārtas laikā pēc ZELTA VAIROGA aktivizēšanas parādās SARKANAIS KRISTĀLS, tas pārslēdz spēli uz uzlabotajiem reizinātājiem.
- Šie palielinātie reizinātāji tiek piemēroti visiem atlikušajiem vēl neiegūtajiem līmeņiem izmaksu kāpnēs.
- Tabulā redzami izmaksu kāpņu līmeņi un tiem atbilstošie laimesti izmaksu tabulā:

Līmenis	Likmes reizinātāja vērtība	Uzlabotā likmes reizinātāja vērtība
1.	1.16x	1.16x
2.	1.54x	1.62x
3.	1.92x	2.12x
4.	2.6x	2.98x
5.	3.46x	3.84x
6.	4.8x	5.38x
7.	6.82x	7.68x
8.	9.6x	10.08x
9.	14.44x	15.36x
10.	20.64x	23.04x
11.	31.68x	34.56x
12.	51.84x	59.52x
13.	91x	101x
14.	154x	168x
15.	298x	346x
16.	528x	730x
17.	1 152x	1 440x
18.	2 784x	3 840x

19.	6 528x	10 560x
20.	18 000x	48 000x

- Dažas vērtības izmaksu kāpnēs var tikt attēlotas noapaļotas uz leju līdz otrajai zīmei aiz komata, ja rezultāts, balstoties uz pašreizējo likmi, rada skaitli ar trim vai vairāk zīmēm aiz komata.
- Veicot laimesta sadali uz pusēm, **ja rezultāts satur trīs vai vairāk zīmes aiz komata**, spēle izmanto "apaļošanu uz tuvāko augšējo" principu.
- *Piemēram, skaitlis 0.676 tiks noapaļots uz 0.68. Skaitlis 0.674 tiks noapaļots uz 0.67 utml.*
- **Ja skaitlis ir precīzi pa vidu**, tas tiks apaļots uz augšu – piemēram, 0.675, rezultāts būs 0.68.

Labākās riskēšanas stratēģijas

- Atkarībā no tā, kāds ir simbolu stāvoklis spēlē, var tikt izmantotas 3 dažādas stratēģijas, kas aprakstītas zemāk.

1. Ja spēlētājam nav ZELTA VAIROGA

- o Ja spēlētājam nav ZELTA VAIROGA, vislabākā stratēģija ir izmaksāt laimestu (savākt) pēc tam, kad ir iegūti 9 ZAĻIE KRISTĀLI;
- o Ja spēlētājs izvēlas neievērot šo *labāko riskēšanas stratēģiju* un izvēlas turpināt pēc 9. ZAĻĀ KRISTĀLA, tad visizdevīgāk ir turpināt spēli līdz 12. KRISTĀLAM un tad savākt laimestu;
- o Ja arī pēc 12. ZAĻĀ KRISTĀLA spēlētājs izvēlas turpināt, tad pēc katra nākamā ZAĻĀ KRISTĀLA parādīšanās līdz pat beigām labākā stratēģija ir – savākt.

2. Ja spēlētājam ir ZELTA VAIROGS, bet tas tikko salauzts

- Lai izvēlētos savākt vai turpināt uzreiz pēc VAIROGA sabrukšanas, jāņem vērā cik ZAĻIE KRISTĀLI vēl palikuši spēles kārtai.
- Atlikušo ZAĻO KRISTĀLU skaitu var redzēt virs cilindra.



- Tabulā atspoguļotas labākās izvēles, atkarībā no spēlē atlikušo ZAĻO KRISTĀLU skaita.

Atlikušais skaits	Labākā darbība	Atlikušais skaits	Labākā darbība
19	turpināt	9	turpināt

18	savākt	8	turpināt
17	turpināt	7	savākt
16	turpināt	6	turpināt
15	turpināt	5	turpināt
14	turpināt	4	savākt
13	savākt	3	savākt
12	turpināt	2	savākt
11	savākt	1	savākt
10	savākt		

3. Ja spēlētājam ir ZELTA VAIROGS un pēc tā salaušanas spēlētājs izvēlas turpināt spēli, uzgriežot ZALO KRISTĀLU

- Labākā stratēģija šajā situācijā ir savākt laimestu pēc maksimāli vienas turpināt izvēles, kas atklājusi ZALO KRISTĀLU pēc ZELTA VAIROGA salaušanas.
- Ja spēlētājam pazūd spēles savienojums, spēle aizveras vai restartējas pirms izdarīts lēmums, attiecīgais spēles raunds automātiski izpildīsies, ņemot vērā augstāk aprakstītās labākās riskēšanas stratēģijas.

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.