

**SIA „JOKER LTD”**  
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251  
Spēles Roman Emperors noteikumi  
Evolution Malta Limited spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.  
5 cilindru, 3 rindu un 25 izmaksu līniju spēļu automāts.  
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 95.76%.

**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	15.00 EUR

Spēles norises apraksts

**Izmaksu noteikumi**

- Laimests tiek izmaksāts tikai par lielāko laimīgo kombināciju no katras aktīvās izmaksas līnijas.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi.

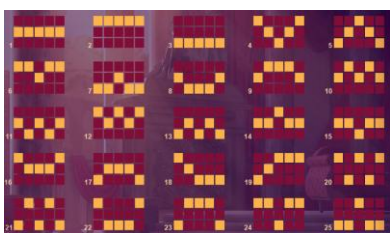
**Regulāro izmaksu apraksts**

Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:

- Simboliem jābūt uz blakus esošiem cilindriem.
- Laimīgās kombinācijas veidojas no kreisās uz labo pusi. Vismaz vienam no simboliem jābūt attēlotam uz pirmā cilindra.

 x5 = 40 x4 = 20 x3 = 4 x2 = 1	 x5 = 20 x4 = 10 x3 = 2 x2 = 0.4	 x5 = 12 x4 = 6 x3 = 1.6	 x5 = 4 x4 = 1 x3 = 0.4	 x5 = 4 x4 = 1 x3 = 0.4	
 x5 = 8 x4 = 2.4 x3 = 1	 x5 = 6 x4 = 2 x3 = 0.8	 x5 = 5 x4 = 1.6 x3 = 0.6	 x5 = 4 x4 = 1 x3 = 0.4	 x5 = 4 x4 = 1 x3 = 0.4	 x5 = 4 x4 = 1 x3 = 0.4

## Izmaksu līniju apraksts



Laimesti tiek piešķirti no kreisās uz labo pusi par blakus esošo simbolu kombinācijām. Simboliem jābūt uz blakus esošiem cilindriem.

## Spēles norise un noteikumi

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

## WILD simbola noteikumi



- **WILD** simbols aizstāj visus maksājošos simbolus un tas tiek uzskatīts par simbolu, kas veido garāko maksājošo kombināciju vienā laimesta līnijā.
- 2 un vairāk WILD simboli piešķir laimestu saskaņā ar izmaksu tabulu.

## SUDRABA SPQR SCATTER simbola noteikumi



- **SUDRABA SPQR SCATTER** simbols var parādīties uz 2., 3. un 4. cilindra.
- Vienā griezienā var parādīties ne vairāk kā 3 SUDRABA SPQR SCATTER simboli.
- Katrs SUDRABA SPQR SCATTER simbols pievieno 1 punktu pie IMPERATORA spēka joslas, kas atrodas virs cilindra, uz kura simbols parādījies.
- Lai spēka josla tiktu pilnībā piepildīta, nepieciešami 3 punkti.

## ZELTA SPQR SCATTER simbola noteikumi



- **ZELTA SPQR SCATTER** simbols var parādīties tikai uz 3. cilindra.
- Vienā griezienā var parādīties tikai 1 ZELTA SPQR SCATTER simbols, un tas nevar parādīties vienlaikus ar SUDRABA SPQR SCATTER simbolu.
- ZELTA SPQR SCATTER simbols vienlaicīgi pievieno 1 punktu visām 3 IMPERATORU spēka joslām.

- Neviens no SPQR SCATTER simboliem nevar parādīties atkārtoto griezienu laikā, kas tiek aktivizēti ar IMPERATORU funkcijām.

### **ROMAS IMPERATORU funkciju noteikumi**

- Vīrs vidējiem cilindriem atrodas trīs ROMAS IMPERATORI - POMPEJS vīrs 2. cilindra, CĒZARS vīrs 3. cilindra un KRASS vīrs 4. cilindra.
- Katram IMPERATORAM ir sava funkcija.
- Kad attiecīgā spēka josla tiek pilnībā piepildīta, tiek aktivizēts atkārtotais grieziens, kurā attiecīgā IMPERATORA funkcija tiek izpildīta.
- Pēc funkcijas izpildes tās progress tiek atiestatīts.
- Ja vienā griezienā tiek aktivizētas vairākas funkcijas, tad tās tiek aktivizētas vienā un tajā pašā atkārtotajā griezienā.
- Ja pēc šī atkārtotā griezienu neizveidojas laimests, tad tās pašas funkcijas paliek aktīvas arī nākamajos atkārtotajos griezienos.
- Ja vienā griezienā tiek aktivizētas vairākas funkcijas, tās tiek izpildītas šādā secībā:
  - 1. POMPEJS – iznīcina visus zemākas izmaksu vērtības simbolus;
  - 2. CĒZARS – pievieno nejaušus WILD simbolus;
  - 3. KRASS – piešķir laimesta reizinātāju.

### **IMPERATORA POMPEJA LIELĀ funkcijas noteikumi**



- **POMPEJS** aktivizē atkārtoto griezienu, kura laikā neparādās kāršu simboli (A, K, Q, J un 10).
- Ja atkārtotajā griezienā netiek gūts laimests, tiek aktivizēts vēl viens atkārtotais grieziens bez kāršu simboliem.
- Atkārtotie griezieni turpinās, kamēr tiek iegūta laimīgā kombinācija.

### **IMPERATORA CĒZARA funkcijas noteikumi**



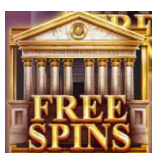
- **CĒZARS** aktivizē atkārtoto griezienu ar 3 līdz 6 WILD simboliem.
- Ja atkārtotajā griezienā netiek gūts laimests, tiek aktivizēts vēl viens atkārtotais grieziens ar 3 līdz 6 WILD simboliem.
- Atkārtotie griezieni turpinās, kamēr tiek iegūta laimīgā kombinācija.

## IMPERATORA KRASA funkcijas noteikumi



- **KRASS** aktivizē atkārtoto griezienu ar laimesta reizinātāju x3, x5, x10 vai x20, kas tiek piemērots attiecīgajam laimestam griezienā.
- Ja atkārtotajā griezienā netiek gūts laimests, tiek aktivizēts vēl viens atkārtotais grieziens ar to pašu laimesta reizinātāju.
- Atkārtotie griezieni turpinās, kamēr tiek iegūta laimīgā kombinācija.

## BEZMAKSAS GRIEZIENU funkcijas noteikumi

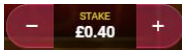





- **2 bezmaksas griezienu SCATTER** simboli uz 1. un 5. cilindra aktivizē 12 bezmaksas griezienus.
- Bezmaksas griezienu SCATTER simboli nevar parādīties atkārtoto griezienu laikā, ko aktivizē IMPERATORU funkcijas.
- Bezmaksas griezienu laikā nav spēka joslu, un katrs SUDRABA SPQR SCATTER simbols, kas parādās, uzreiz aktivizē IMPERATORU virs cilindra, uz kura tas piezemējies, savukārt ZELTA SPQR SCATTER simbols aktivizē visus 3 IMPERATORUS.
- 2 bezmaksas griezienu SCATTER simboli uz 1. un 5. cilindra bonusa raunda laikā piešķir papildu 12 bezmaksas griezienus.
- Beidzoties bezmaksas griezieniem, spēlētājs tiek atgriezts pamatspēlē ar to pašu IMPERATORU spēka joslu progresu, kāds bija pirms bezmaksas griezienu sākuma.



- Spēlētājam ir iespēja iegādāties bezmaksas griezienu funkciju par cenu x50 no likmes apmēra.

## 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 [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.