

SIA „JOKER.LV”
reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544
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.

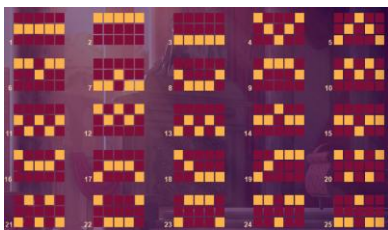
Regulāro izmaksu apraksts

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.

 WILD			A	K	
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	
			Q	J	10
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:
 - o 1. POMPEJS – iznīcina visus zemākas izmaksu vērtības simbolus;
 - o 2. CĒZARS – pievieno nejaušus WILD simbolus;
 - o 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



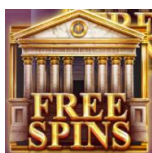
- **CĒZARS** aktivizē atkārtoto griezienu ar 3 līdz 6 WILD simboliem.
- Ja atkārtotajā griezienā netiek gūts laimests, tiek aktivizēts vēl viens atkārtotais grieziens ar 3 līdz 6 WILD simboliem.
- Atkārtotie griezieni turpinās, kamēr tiek iegūta laimīgā kombinācija.

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 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.