

SIA „Olybet Latvia”
Kronvalda bulv.3, Rīgā, LV-1010, tel. 67892975 Spēles „Avalon
II” noteikumi Microgaming spēles programma

Spēles veids: tiešsaistes spēļu automātu video spēle.

Cilindru skaits: 5 cilindri ar 243 laimestu kombinācijām

Spēles laimesta procents: 96-97%.

Azartspēļu automātā izmantojamie maksāšanas līdzekļi

Naudu savā kontā un tālāk attiecīgās spēles bilancē spēlētājs var ieskaitīt no: sava bankas konta, kā tiešo maksājumu vai izmantojot banklink pakalpojumus, bankas kartes.

Minimālā likme vienam spēles gājienam: 0.30 kredītpunkts.

Maksimālā likme vienam spēles gājienam: 7.50 kredītpunkti.

Maksimālais laimests pamatspēlē: 121 500 kredītpunkti.

Maksimālais laimests papildspēlē: nav konkrēti nosakāms.

Spēles apraksts

Spēles „Avalon II” mērķis ir iegūt laimesta simbolu kombinācijas, griežot cilindrus.

Likmes kredītpunktu vērtību var izvēlēties spiežot pogas ar bultiņām

zem „**Bet**” pogas vai nospiežot uz „**Bet**” pogas un tad spiežot pogas ar bultiņām zem „**Coin Size**” un „**Coins**”.

Kopējā spēles griezienu likme = likmes kredītpunktu vērtība X likme.

Nospiežot „**Spin**”, tiek iegriezti cilindri ar izvēlēto izvēlēto kredītpunktu vērtību. Cilindru griešanās laikā poga „**Spin**” mainās uz „**Stop**”. Nospiežot „**Stop**”, tiek apstādināti cilindri un parādīts griezienu rezultāts.

Gājienu var veikt, izmantojot arī „**Auto Play**” funkciju. Nospiežot uz „**Auto Play**”

pogas, atveras saraksts ar iespējām. Automātisko griezienu skaitu var

izvēlēties no saraksta. Izvēloties „**Until Stop**” iespēju – tiek veikti griezieni, līdz tiek

nospiesta poga „**Stop**”. Auto Play režīma laikā poga „**Auto Play**” mainās

uz „**Stop**”. Auto Play režīms beidzas, kad cilindri ir griezti tik reizes, cik sākumā to ir noteicis spēlētājs, vai kad spēlētājs nospiež „**Stop**”.

Laimesti tiek aprēķināti saskaņā ar laimestu tabulu. Laimesta kombinācija = likme X

kredītpunkta vērtība. Laimestu tabulu var atvērt, nospiežot pogu „**View Pays**”.

Laimesta gadījumā „**Win**” sadaļā pakāpeniski tiek ieskaitīts iegūtais laimests. Lai laimestu ieskaitītu uzreiz, jāuzklikšķina uz pogas „**Win**”.

Informācijas lapa:

Nospiežot uz „**View Pays**”, var piekļūt pie norādēm dažādiem spēles elementiem. Nospiežot bultiņas ekrāna kreisajā apakšējā stūrī, iespējams atvērt nākamo/iepriekšējo sadaļu ar informāciju par laimestu kombinācijām un papildspēlēm.

Nospiežot „**Back To Game**” var iziet no „**View Pays**” lapas un atgriezties spēlē.

Par izmaksām

Ja simbols veido laimesta kombinācijas uz vairāk nekā viena cilindra, laimesti tiek saskaitīti un pievienoti kopējam kredītpunktu skaitam.

Laimesta kombinācijām ir jāsākas ar kreiso malējo vai augšējo pirmo cilindru un simboliem jāatrodas uz secīgiem cilindriem.

Spēles papildiezīmes

„Wild” simbols

„**Wild**” simbols (ar tekstu „AvalonII”) aizvieto jebkuru citu simbolu, izņemot „**Scatter**” un „**Expanding Wild**” simbolus, lai veidotu pēc iespējas vērtīgāku laimesta kombināciju.

Par „**Wild**” simbolu kombinācijām netiek piešķirti laimesti.

„Scatter” simbols

Kā „**Scatter**” simbols darbojas simbols ar grāla attēlu. Lai par šiem simboliem iegūtu laimestus, tiem nav jāizkrīt noteiktā secībā. Ja izkrīt divi vai vairāki „**Scatter**” simboli jebkurā pozīcijā uz cilindriem pamatspēles laikā, par tiem tiek saņemts laimests, kas tiek pievienots kopējam kredītpunktu daudzumam. Par šiem simboliem laimests tiek izmaksāts, pareizinot noteiktu kredītpunktu skaitu ar kopējo likmi.

Ja izkrīt trīs vai vairāki „**Scatter**” simboli vienlaicīgi jebkurā pozīcijā uz cilindriem pamatspēles laikā, tiek aktivizēta „**Grail Bonus**” papildspēle.

Merlina tēls

Merilina tēls var parādīties pamatspēles laikā pēc nejaušības principa, piešķirot naudas laimestu vai koeficientu. Pēc veiksmīga grieziņa laimests tiek reizināts ar iegūto Merilina koeficientu (2x, 3x vai 4x) un pievienots kopējam kredītpunktu skaitam. Pēc neveiksmīga grieziņa izvēlētā likme tiek reizināta ar iegūto Merilina koeficientu (4x, 5x, 6x, 7x, 8x, 10x vai 20x) un laimests pievienots kopējam kredītpunktu skaitam.

„Expanding Wild” simbols

„**Expanding Wild**” simbols (ar sievietes attēlu ar zobenu) var izkrist tikai uz 3.cilindra. Ja pēc grieziņa izkrīt „**Expanding Wild**” simbols, tas paplašināsies, aizņemot visu cilindru. Visi simboli uz šī cilindra, izņemot „**Scatter**” simbolu, kļūst par „**Wild**” simboliem un attiecīgi par šīm laimīgo simbolu kombinācijām tiks veiktas izmaksas.

„Grail Bonus” papildspēle

„**Grail Bonus**” papildspēle var tikt aktivizēta tikai pamatspēles laikā, kad izkrīt trīs vai vairāki „**Scatter**” simboli vienlaicīgi jebkurā pozīcijā uz cilindriem.

Papildspēles mērķis ir doties ceļojumā pa karaļvalsti, lai atrastu Grālu un atgrieztos Avalonā. Papildspēle sastāv no 7 līmeņiem, t.i. kopā 8 iespējamām papildspēlēm (sasniežot 3.līmeni spēlētājam jāizvēlas viena no 2 papildspēlēm).

Pēc katras papildspēles izspēles, spēlētājs atgriežas pamatspēlē. Lai nokļūtu attiecīgi nākamajā papildspē, nepieciešams papildspēli atkal aktivizēt (izkrītot trim vai vairākiem „**Scatter**” simboliem).

„Lake of Legend” papildspēle.

Papildspēles mērķis ir salikt zobenu no 6 dažādiem fragmentiem, 10 reizes metot metamo kauliņu. Katram fragmentam atbilst viens metamā kauliņa cipars. Uzmetot attiecīgo ciparu, zobena fragments tiek ievietots formā. Par katru uzmeto ciparu tiek piešķirts arī attiecīgi laimesta koeficients 6x, 5x, 4x, 3x, 2x vai 1x kopējā likme. Ja atkārtoti uzmetts cipars, kura fragments jau atrodas formā, tad tiek piešķirts arī attiecīgi cipara laimesta koeficients, bet cits zobena fragments formā netiek ievietots. Ja spēlētājam izdodas salikt visu zobenu, uzmetot 6 dažādus ciparus, tad tiek piešķirts papildus laimesta koeficients 15x kopējā likme papildus metienos iegūtajiem laimesta koeficientiem un par katru atlikušo neizmanto metienu piešķirts papildus laimesta koeficients 6x kopējā likme.

„Misty Vale” papildspēle.

Spēlētājam tiek piešķirti 15 bezmaksas griezieni ar koeficientu 1x, ļaujot izvēlēties papildus „**Wild**” simbolu no parastajiem vērtīgākajiem simboliem. Bezmaksas griezienu laikā izvēlētajam simbolam tiek aktivizētas visas „**Wild**” simbola īpašības un piešķirts laimesta koeficients 2x. Šīs papildspēles laikā nav iespējams aktivizēt citas papildspēles vai bezmaksas griezienus.

„Whispering Woods” papildspēle. Papildspēles mērķis ir izvēlēties vairogu ar labāko koeficientu. Spēlētājam tiek dota iespēja izvēlēties 1 no 5 piedāvātajiem vairogiem. Spēlētājs izvēlēto vairogu var paturēt, vai izvēlēties vēlreiz no atlikušajiem. Spēlētājam atļauts 2 reizes atkārtoti izvēlēties no piedāvātajiem vairogiem - tas nozīmē, ka spēlētājs var atteikties no pirmā un otrā izvēlēto vairoga, bet tam paliks trešais izvēlētais vairogs šai gadījumā. Iespējamie laimesta koeficienti var būt 10x, 15x, 20x, 25x, 30x, 35x, 40x, 50x, 60x vai 160x. Iegūtais laimesta koeficients tiek reizināts ar kopējo likmi.

„Forest Falls” papildspēle. Spēlētājam tiek piešķirti 20 bezmaksas griezieni ar koeficientu 1x. Papildspēles laikā „**Wild**” simbols kļūst par „**Trailing Wild**” simbolu – tas nozīmē, ka „**Wild**” simbols, kurš izkritis 1.vai 2.rindā uz jebkura no 5 cilindriem, paplašināsies uz leju, pārvēršot apakšējos simbolus par „**Wild**” simboliem ar visām „**Wild**” simbola īpašībām. Šīs papildspēles laikā nav iespējams aktivizēt citas papildspēles vai bezmaksas griezienus.

„Dusky Moors” papildspēle. Papildspēles mērķis ir atklāt 2 vienādas bruņu cepures. Spēlētājam tiek dota iespēja izvēlēties no 12 aizklātām bruņu cepurēm, pa divām bruņu cepurēm no 6 dažādiem dizainu veidiem. Katra veida cepurei ir piešķirts

laimesta koeficients no 6x līdz 20x. Vienlaikus atklājot 2 nevienādas bruņu cepures, tiek palielināts laimesta koeficients (2x, 3x, 4x, 6x, 8x). Iegūtais laimests tiek reizināts ar lielāko iegūto laimesta koeficientu un kopējo likmi.

„Morgan’s Keep” papildspēle.

Spēlētājam tiek piešķirti 20 bezmaksas griezieni ar koeficientu 2x. Pēc secīgiem laimīgiem griezieniem koeficients tiek palielināts līdz 6x. Šīs papildspēles laikā nav iespējams aktivizēt citas papildspēles vai bezmaksas griezienus.

„Hall of Shadows” papildspēle.

Papildspēles mērķis ir sakaut Melno bruņinieku, lai iegūtu Grālu. Spēlētājam tiek dota iespēja uzbrukt bruņiniekam no dažādām pusēm un/vai bloķēt bruņinieka uzbrukumus. Par katru uzbrukumu un uzbrukuma bloķēšanu tiek piešķirts laimests. Papildspēles beigās iegūto laimestu summa tiek reizināta ar kopējo likmi.

„Isle of Avalon” papildspēle.

Papildspēles mērķis ir iegūt laimestu, griežot 4 koncentriskus spēles ratus. Iegūto koeficientu veido cipari, kas uzgriezti uz spēles ratiem. Uz 1.un 2.iekšējā rata izkārtoti cipari no 1 līdz 9; uz 3.rata izkārtoti cipari no 5 līdz 9 un speciālais Zero „0”; uz 4.rata izkārtoti cipari no 1 līdz 5. Ja uz 3.rata tiek uzgriezts cipars „0”, tad spēlētājam tiek dota iespēja iegriezt arī 4.ratu, lai iegūtu vēl lielāku laimestu.

Pogas:

View Pays	Atver informācijas sadaļu, kurā aprakstīta spēle un tās dažādas sastāvdaļas
Pogas zem „Coin Size”	Palielina vai samazina kredītpunktu vērtību
Pogas zem „Coins”	Palielina vai samazina kredītpunktu vērtību
Pogas zem „Bet”	Palielina vai samazina kredītpunktu vērtību
Auto Play / Stop	Automātiski veic noteiktu griezienu skaitu pēc kārtas / Beidz automātiskos griezienus
Spin / Stop	Sāk griezienus / Aptur griezienus

Spēles iestatījumi

Lai piekļūtu spēles iestatījumiem, jānospiež poga „Options”:

Game Play Settings – ieslēgt / izslēgt ātro griezienu funkciju (nav pieejams visos kazino).
Graphics Settings – korigēt attēla grafisko kvalitāti optimālai spēles darbībai.
Sound Settings - ieslēgt / izslēgt spēles skaņas efektus.

Spēles beigas

Spēle beidzas, ja spēlētāja rīcībā vairs nav kredītpunktu, vai spēlētājs pats vēlas beigt spēli. Lai saņemtu laimestu, iespējams pārskaitīt naudu uz savu kontu, izmantojot vienu no pieejamajiem transakciju veidiem.

Laimesta saņemšanas norise

Lai saņemtu laimestu savā spēļu kontā, ir jāaizver attiecīgās spēles logs un jāveic naudas transakcija no konta sadaļas „**Kase**”.

Lai saņemtu laimestu uz savu personīgo finanšu iestādes kontu, spēlētājam ir jāizmanto viens no šiem naudas transakcijas/pārskaitījuma veidiem:
uz bankas kontu ar tiešu maksājumu vai izmantojot banklink pakalpojumus, uz bankas karti.

Laimestiem nav izmaksu limita. Tie tiek izmaksāti nākamajā dienā pēc transakcijas pieprasīšanas. Pirmā šāda transakcija var aizņemt ilgāku laiku, līdz 10 darba dienām. Izmaksā tos laimestus, kas ir laimēti saskaņā ar tiešsaistes spēlē esošajiem spēles noteikumiem un laimējošo kombināciju tabulu.

Spēles programmas funkcionāla bojājuma, elektronisku vai manipulēšanas ar spēļu automātu programmu rezultātā uz spēles ekrāna tiks parādīta informācija - nav spēles laimests un izmaksāts netiek.

Sarežģītāku bojājumu gadījumā vai šaubu gadījumā par manipulēšanu ar spēļu programmām, laimesta izmaksas tiek veiktas pēc tam, kad tiek veikta spēles pārbaude un darbinieki ir pārliecinājušies par iepriekšminēto apstākļu neesamību.

Laimesta saņemšanas norise

Lai saņemtu laimestu savā spēļu kontā, ir jāaizver attiecīgās spēles logs un jāveic naudas transakcija no konta sadaļas „**CASHIER**”.

Lai saņemtu laimestu uz savu personīgo finanšu iestādes kontu spēlētājam ir jāizmanto viens no šiem naudas transakcijas/pārskaitījuma veidiem:
uz bankas kontu ar tiešu maksājumu vai izmantojot banklink pakalpojumus, uz bankas karti.

Laimestiem nav izmaksu limita. Tie tiek izmaksāti nākamajā dienā pēc transakcijas pieprasīšanas. Pirmā šāda transakcija var aizņemt ilgāku laiku, līdz 3 darba dienām. Izmaksā tos laimestus, kas ir laimēti saskaņā ar tiešsaistes spēlē esošajiem spēles noteikumiem un laimējošo kombināciju tabulu.

Spēles programmas funkcionāla bojājuma, elektronisku vai manipulēšanas ar spēļu

automātu programmu rezultātā uz spēles ekrāna parādījusies informācija nav spēles laimests un izmaksāts netiek.

Sarežģītāku bojājumu gadījumā vai šaubu gadījumā par manipulēšanu ar spēļu programmām laimesta izmaksas tiek veiktas pēc tam, kad tiek veikta spēles pārbaude un darbinieki ir pārliecinājušies par iepriekšminēto apstākļu neesamību.

Pretenziju izskatīšanas kārtība

Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 3 dienu laikā pēc attiecīgās spēles par to var iesniegt rakstisku iesniegumu Kronvalda bulvārī 3, Rīgā, LV-1010, norādot adresi uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju un sniedz rakstveida atbildi.

SIA „Olybet Latvia”
19.03.2021.