

UAB „NOVOGAMING VILNIUS“

AUTOMATŲ SALONO

LOŠIMŲ ORGANIZAVIMO REGLAMENTAS

PATVIRTINTA

Lošimų priežiūros tarnybos prie Lietuvos

Respublikos finansų ministerijos

2019 m. balandžio 4 d. direktoriaus

įsakymu Nr. DIE-171

I. BENDROSIOS NUOSTATOS

1. Automatų salono lošimų organizavimo reglamentas (toliau – reglamentas) nustato automatų salono darbo tvarką, jame organizuojamų lošimų taisykles, įmokos, imamos už dalyvavimą lošime, dydžius, didžiausią laimėjimo sumą, pretenzijų pateikimo ir nagrinėjimo tvarką bei lošimų organizatoriaus ir lošėjų pareigas ir teises.

2. Pagrindinės reglamente vartojamos sąvokos:

2.1. **Azartinis lošimas** (toliau – **lošimas**) – pagal nustatytą reglamentą organizuojamas žaidimas arba abipusės lažybos, kurių dalyviai, siekdami piniginio laimėjimo, savo noru rizikuoja netekti įmokėtos sumos, o laimėjimą arba pralaimėjimą lemia atsitiktinumas, kokio nors įvykio arba sporto varžybų rezultatas.

2.2. **Lošimo automatas** – elektroninis prietaisas, sukurtas ir pagamintas lošimo tikslais, kurį naudojant atsitiktinai laimimi arba pralaimimi pinigai.

2.3. **B kategorijos automatas** (toliau – **automatas**) – riboto laimėjimo automatas, kuriame didžiausia statoma suma – 0,5 euro, vieno lošimo laimėjimas negali būti daugiau kaip 200 kartų didesnis už statomą sumą, o vieno lošimo trukmė ne trumpesnė kaip 3 sekundės.

2.4. **Lošimas automatu** – užbaigtas vieno automato veikimo ciklas, kurio pradžia yra automato įjungimas lošti (klavišo paspaudimas), o pabaiga – galutinio lošimo rezultato pateikimas. Automato lošimą gali sudaryti pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas.

2.5. **Lošėjas** – fizinis asmuo, dalyvaujantis lošimuose automatu.

2.6. **Statymas** – įmoka už dalyvavimą pagrindiniame lošime iš kreditų skaitiklyje „KREDITAS“ esančių kreditų.

2.7. **Kreditų paskyrimas** – įmoka už dalyvavimą lošimo pratęsime iš banko skaitiklyje „BANKAS“ esančių kreditų ir šis veiksmas nėra pripažįstamas statymu.

2.8. **Kreditas** – sąlyginis lošimo automatu kainos vienetas.

2.9. **Pagrindinis lošimas** – lošimas, kuris prasideda, kai pradedamas automato lošimas (atliekamas statymas) ir pasibaigia, kai lošėjui parodomas pirminis rezultatas.

2.10. **Lošimo pratęsimas** – automato lošimo sudedamosios dalys, kurios gali būti pradėtos tik po pagrindinio lošimo rezultato pateikimo ir baigtos prieš arba kartu su automato lošimu. Lošimo

pratęsimas gali būti vykdomas tik iš pagrindiniame lošime laimėtų kreditų, kurie apskaitomi skaitiklyje „BANKAS“, atliekant kreditų paskyrimą.

2.11. **Bilietas** – vienkartinio naudojimo priemonė, pagal savo funkcinę paskirtį atitinkanti žetoną, naudojama automatų salone įmokoms už dalyvavimą lošime automatu įmokėti, kai lošiama bilietą įvedus į automatą. Laimėjimas ir/arba kredito likutis (toliau – laimėjimas) per automatą išmokamas bilietu – priemone, pagal savo funkcinę paskirtį atitinkančia žetoną. Bilietas turi nominalią vertę eurais, kuri nurodyta ant bilieto.

2.12. **Lošimo simboliai** – automato lošimo algoritmo programoje generuojami ar ant automato lošimo būgnų (automato konstrukcijos elektromechaninė dalis, vykdanči lošimą) nupiešti grafiniai atvaizdai, kurie lošimo metu atsitiktine tvarka yra išvedami į automato ekraną ir skirti automato lošimo rezultatui nustatyti ir parodyti.

2.13. **Manipuliavimas automatu** – tyčinis veiksmas su automatu, skirtas paveikti automato įprastinį veikimo režimą arba suklastoti lošimo rezultatą. Į šią sąvoką taip pat įeina suklastotų bilietų ar metalinių pinigų naudojimas ar bandymas panaudoti automata.

2.14. **Vienkartinis laimėjimas** – tai laimėjimas, kurį lošėjas gali išlošti per vieną lošimą automatu.

2.15. **Rizika** – automato pagrindinio lošimo ar lošimo pratęsimo elementas, kurio metu lošėjas paspaudęs atitinkamą automato klavišą gali pagrindiniame lošime ar lošimo pratęsime laimėtą sumą, kuri rodoma automato ekrane, padidinti automato ekrane rodoma kita, numatoma laimėti suma, jei teisingai atspėja, koks laimingas lošimo simbolis pasirodys automato ekrane (pavyzdžiui herbas ar moneta, juoda ar raudona korta, pliuso ar minuso ženklas) arba automato ekrane rodomos laimėtos sumos netekti, jei laimingo simbolio neatspėja. Lošėjas rizikos bet kada gali atsisakyti paspaudęs atitinkamą automato klavišą.

II. LOŠIMŲ PAVADINIMAI

3. Automatų salone naudojamų automatų lošimų pavadinimai:

3.1. Automate, kurio pavadinimas yra „MAGIC GAMES II“ („Paslaptieji lošimai II“) yra instaliuoti 7 (septyni) skirtingi lošimai:

3.1.1. „Always Hot“ („Visada karštas“);

3.1.2. „Ultra Hot“ („Be galo karštas“);

3.1.3. „Dolphin’s Pearl“ („Delfino perlas“);

3.1.4. „Fruit X-Card“ („Vaisių X korta“);

3.1.5. „Beetle Mania“ („Vabalų manija“);

3.1.6. „American Poker II“ („Amerikietiškas Pokeris II“);

3.1.7. „Sizzling Hot“ („Deginantis karštis“);

3.2. Automate, kurio pavadinimas yra „MAGIC GAMES“ („Paslaptieji lošimai“) yra instaliuoti 8 (aštuoni) skirtingi lošimai:

- 3.2.1. „Always Hot“ („Visada karštas“);
- 3.2.2. „Ultra Hot“ („Be galo karštas“);
- 3.2.3. „Chip Runner“ („Bėgantis žetonas“);
- 3.2.4. „Wild Safari“ („Laukinis Safari“);
- 3.2.5. „Supra Hot“ („Ypatingai karštas“);
- 3.2.6. „Sizzling Hot“ („Deginantis karštis“);
- 3.2.7. „American Poker II“ („Amerikietiškas Pokeris II“);
- 3.2.8. „Fruit X-Card“ („Vaisių X korta“).

3.3. Automate, kurio pavadinimas yra „JOLLY JOKER“ („Linksmasis juokdarys“) yra instaliuotas vienas lošimas „JOLLY JOKER“ („Linksmasis juokdarys“);

3.4. Automate, kurio pavadinimas yra „HOT TIMER“ („Karštasis laikrodis“) yra instaliuotas vienas lošimas „HOT TIMER“ („Karštasis laikrodis“);

3.5. Automate, kurio pavadinimas yra „CASINO 2000“ („Kazino 2000“) yra instaliuotas vienas lošimas „CASINO 2000“ („Kazino 2000“);

3.6. Automate, kurio pavadinimas yra „OLD TIMER“ („Senasis laikrodis“) yra instaliuotas vienas lošimas „OLD TIMER“ („Senasis laikrodis“);

3.7. Automate, kurio pavadinimas yra „WILD BULL“ („Laukinis bulius“) yra instaliuotas vienas lošimas „WILD BULL“ („Laukinis bulius“);

3.8. Automate, kurio pavadinimas yra „GOLDEN CROWN“ („Auksinė karūna“) yra instaliuotas vienas lošimas „GOLDEN CROWN“ („Auksinė karūna“);

3.9. Automate, kurio pavadinimas yra „IMPERA QUATTRO II“ („Impera quatro II“) yra instaliuoti 5 (penki) lošimai:

- 3.9.1. „Planet Ocean“ („Vandenyno Planeta“);
- 3.9.2. „Roulette“ („Ruletė“);
- 3.9.3. „Jacks or better Poker“ („Geras Pokeris“);
- 3.9.4. „Magic Card“ („Stebuklinga Korta“);
- 3.9.5. „Magic Diamond“ („Stebuklingas deimantas“).

3.10. Automate, kurio pavadinimas yra „GOLDEN ISLAND NEVADA“ („Auksinė Nevados sala“) gali būti instaliuoti šie lošimai:

- 3.10.1. „Euro Soccer“ („Europietiškas futbolas“);
- 3.10.2. „Indian Treasure“ („Indėnų lobis“);
- 3.10.3. „Caribbean Gold“ („Karibų auksas“);
- 3.10.4. „Royal Liner“ („Karališkasis laineris“);
- 3.10.5. „Roulette“ („Ruletė“);

3.10.6. „Keno“ („Keno“);

3.10.7. „Royal Poker“ („Karališkasis pokeris“);

3.10.8. „Aloha Hawaii“ („Sveikas Havajuose“);

3.10.9. „Hot Fruits“ („Karšti vaisiai“);

3.10.10. „Secrets of Maya“ („Majų paslaptys“);

3.10.11. „Mystic Ocean“ („Mistinis vandenynas“);

3.10.12. „Black Pearl“ („Juodasis perlas“).

3.11. Automate, kurio pavadinimas yra „TRIPLE GOLD“ („Trigubas auksas“) yra instaliuotas vienas lošimas „TRIPLE GOLD“ („Trigubas auksas“);

3.12. Automate, kurio pavadinimas yra „JACK IN THE BOX“ („Juokdarys skrynioje“) yra instaliuotas vienas lošimas „JACK IN THE BOX“ („Juokdarys skrynioje“);

3.13. Automate, kurio pavadinimas yra „BIG CATCH“ („Stambus laimikis“) yra instaliuotas vienas lošimas „BIG CATCH“ („Stambus laimikis“);

3.14. Automate, kurio pavadinimas yra „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“) yra instaliuota 14 (keturiolika) skirtingų lošimų:

3.14.1. „Always Hot“ („Visada karštas“);

3.14.2. „Ultra Hot“ („Be galo karštas“);

3.14.3. „Supra Hot“ („Ypatingai karštas“);

3.14.4. „Magic 81 Lines“ („81 paslaptingoji linija“);

3.14.5. „Sizzling Hot“ („Deginantis karštis“);

3.14.6. „Beetle Mania“ („Vabalų manija“);

3.14.7. „Dolphin’s Pearl“ („Delfino perlas“);

3.14.8. „Lucky Lady’s Charm“ („Laimingos ponios kerai“);

3.14.9. „King of Cards“ („Kortų karalius“);

3.14.10. „Book of RA“ („Karališkosios akademijos knyga“);

3.14.11. „Mega Joker“ („Puikusias juokdarys“);

3.14.12. „Magic 27 Lines“ („27 paslaptingosios linijos“);

3.14.13. „American Poker II“ („Amerikietiškas Pokeris II“);

3.14.14. „Fruit X-Card“ („Vaisių X korta“).

3.15. Automate, kurio pavadinimas yra „GOLD LINES“ („Aukso linijos“) yra instaliuotas vienas lošimas „GOLD LINES“ („Aukso linijos“);

3.16. Automate, kurio pavadinimas yra „MULTI REELS“ („Daugiabūgnis“) yra instaliuotas vienas lošimas „MULTI REELS“ („Daugiabūgnis“);

3.17. Automate, kurio pavadinimas yra „HOOK LINE & WINNER“ („Kabliukas ir nugalėtojas“) yra instaliuotas vienas lošimas „HOOK LINE & WINNER“ („Kabliukas ir nugalėtojas“);

3.18. Automate, kurio pavadinimas yra „BLACK JACK“ („Juodasis Džekas“) yra instaliuotas vienas lošimas „BLACK JACK“ („Juodasis Džekas“);

3.19. Automate, kurio pavadinimas yra „REEL KING“ („Būgnų karalius“) yra instaliuotas vienas lošimas „REEL KING“ („Būgnų karalius“);

3.20. Automate, kurio pavadinimas yra „POWER JOKER“ („Galingasis juokdarys“) yra instaliuotas vienas lošimas „POWER JOKER“ („Galingasis juokdarys“).

3.21. Automate, kurio pavadinimas yra „CRAZY FRUITS“ („Pašėlę vaisiai“), yra instaliuotas vienas lošimas „CRAZY FRUITS“ („Pašėlę vaisiai“).

3.22. Automate, kurio pavadinimas yra „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“), yra instaliuoti 23 (dvidešimt trys) skirtingi lošimai:

3.22.1. „Always Hot“ („Be galo karštas“);

3.22.2. „American Poker II“ („Amerikietiškas Pokeris II“);

3.22.3. „Book of Ra“ („Karališkosios akademijos knyga“);

3.22.4. „Dolphin’s Pearl“ („Delfino perlas“);

3.22.5. „Fruits of Paradise“ („Rojaus vaisiai“);

3.22.6. „Fruits n’ Royals“ („Vaisiai ir karaliai“);

3.22.7. „Just Jewels“ („Tik lobis“);

3.22.8. „Lord of the Ocean“ („Vandenyno valdovas“);

3.22.9. „Magic 27 Lines“ („27 paslaptingosios linijos“);

3.22.10. „Magic 81 Lines“ („81 paslaptingoji linija“);

3.22.11. „Mega Joker“ („Puikusias juokdarys“);

3.22.12. „Plenty of Fruit 20“ („Daugybė vaisių 20“);

3.22.13. „Plenty of Fruit 40“ („Daugybė vaisių 40“);

3.22.14. „Queen of Hearts“ („Širdžių dama“);

3.22.15. „Roaring Forties“ („Riaumojantys keturiasdešimtieji“);

3.22.16. „Roulette Pro“ („Ruletė Pro“);

3.22.17. „Sizzling 6“ („Karštas 6“);

3.22.18. „Sizzling Gold“ („Deginantis auksas“);

3.22.19. „Sizzling Hot“ („Deginantis karštis“);

3.22.20. „Sizzling Hot II“ („Deginantis karštis II“);

3.22.21. „Supra Hot“ („Ypatingai karštas“);

3.22.22. „The Money Game“ („Pinigų žaidimas“);

3.22.23. „Ultra Hot“ („Be galo karštas“).

3.23. Automate, kurio pavadinimas yra „CRAZY JOKERS“ („Pašėlę juokdariai“) yra instaliuotas vienas lošimas „CRAZY JOKERS“ („Pašėlę juokdariai“).

III. LOŠIMŲ ORGANIZAVIMO VIETA

4. Lošimai automatais organizuojami automatų salonuose, kurių pavadinimas „ADMIRAL CLUB“.

Pagal šį reglamentą lošimai automatais organizuojami Lošimų priežiūros tarnybos prie Lietuvos Respublikos finansų ministerijos direktoriaus priimtuose įsakymuose, kuriais leidžiama atidaryti lošimo automatų salonus, nurodytose patalpose – bendrovės lošimo automatų salonuose.

IV. LOŠIMO TAISYKLĖS

5. Automatai „JOLLY JOKER“ („Linksmasis juokdarys“), „HOT TIMER“ („Karštasis laikrodis“), „CASINO 2000“ („Kazino 2000“), „OLD TIMER“ („Senasis laikrodis“), „WILD BULL“ („Laukinis bulius“), „GOLDEN CROWN“ („Auksinė karūna“), „IMPERA QUATTRO II“ („Impera quatro II“), „GOLDEN ISLAND NEVADA“ („Auksinė Nevados sala“), „TRIPLE GOLD“ („Trigubas auksas“), „JACK IN THE BOX“ („Juokdarys skrynioje“), „BIG CATCH“ („Stambus laimikis“), „HOOK LINE & WINNER“ („Kabliukas ir nugalėtojas“), „GOLD LINES“ („Aukso linijos“), „MULTI REELS“ („Daugiabūgnis“), „BLACK JACK“ („Juodasis Džekas“), „REEL KING“ („Būgnų karalius“), „POWER JOKER“ („Galingasis juokdarys“), „MAGIC GAMES“ („Paslaptieji lošimai“), „MAGIC GAMES II“ („Paslaptieji lošimai II“), „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“), „CRAZY FRUITS“ („Pašėlę vaisiai“), „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“), „CRAZY JOKERS“ („Pašėlę juokdariai“) valdomi spaudžiant jų klavišus, o automatai „GOLDEN ISLAND NEVADA“ („Auksinė Nevados sala“), „IMPERA QUATTRO II“ („Impera quatro II“), „MAGIC GAMES“ („Paslaptieji lošimai“), „MAGIC GAMES II“ („Paslaptieji lošimai II“), „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“), „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“) ir atitinkamą, prisilietimui jautraus ekrano vietą (toliau – klavišas). Užrašai ant klavišų yra valstybine kalba ir nurodo, kokia automato funkcija bus vykdoma, paspaudus atitinkamą klavišą. Esant neaiškumams, automato darbo principus bei lošimų taisyklės privalo paaiškinti automatų salono darbuotojai.

6. Automate „MAGIC GAMES II“ („Paslaptieji lošimai II“) yra instaliuoti 7 (septyni), „MAGIC GAMES“ („Paslaptieji lošimai“) 8 (aštuoni), „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“) 14 (keturiolika) skirtingų lošimų, „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“) 23 (dvidešimt trys) skirtingi lošimai. Lošti automatu pradedama pasirinkus vieną iš 3.1 punkte arba 3.2 punkte, arba 3.14 punkte, arba 3.22 punkte nurodytų lošimų (paspaudžiamas atitinkamas lošimo pasirinkimo klavišas) bei sukauptus lošėjo pageidaujamą kreditų sumą automato kreditų ekrane „KREDITAS“. Kreditai gaunami į automato tam skirtą angą įmetus 0,10, 0,20, 0,50, 1, 2 eurų nominalo metalinius pinigus arba įvedus bilietą. Bilietas už grynuosius pinigus įsigyjamas automatų

salono kasoje. Pasibaigus kiekvienam lošimui, lošėjas gali papildyti turimų kreditų kiekį tokiu pat principu, kaip nurodyta šiame punkte.

Automatu „JOLLY JOKER“ („Linksmasis juokdarys“), „HOT TIMER“ („Karštasis laikrodis“), „CASINO 2000“ („Kazino 2000“), „OLD TIMER“ („Senasis laikrodis“), „WILD BULL“ („Laukinis bulius“), „GOLDEN CROWN“ („Auksinė karūna“), „TRIPLE GOLD“ („Trigubas auksas“), „JACK IN THE BOX“ („Juokdarys skrynioje“), „GOLD LINES“ („Aukso linijos“), „MULTI REELS“ („Daugiabūgnis“), „BLACK JACK“ („Juodasis Džekas“), „POWER JOKER“ („Galingasis juokdarys“), „CRAZY JOKERS“ („Pašėlę juokdariai“) pradedama lošti sukaupus lošėjo pageidaujamą kreditų sumą automato kreditų ekrane „KREDITAS“. Kreditai gaunami į automato tam skirtą angą įmetus 0,1, 0,2, 0,5, 1, 2 eurų nominalo metalinius pinigus. Tokiu pat principu lošėjas gali papildyti turimų kreditų kiekį, pasibaigus kiekvienam lošimui.

Norint pradėti lošti automatu „IMPERA QUATTRO II“ („Impera quatro II“), reikia sukaupti lošėjo pageidaujamą kreditų sumą automato ekrane „KREDITAS“ bei pasirinkti vieną iš 3.9 punkte nurodytų lošimų (paspaudžiamas atitinkamas lošimo pasirinkimo klavišas). Kreditai gaunami į automato tam skirtą angą įmetus 0,1, 0,2, 0,5, 1, 2 eurų nominalo metalinius pinigus. Tokiu pat principu lošėjas gali papildyti turimų kreditų kiekį, pasibaigus kiekvienam lošimui.

Norint pradėti lošti automatu „GOLDEN ISLAND NEVADA“ („Auksinė Nevados sala“), reikia sukaupti lošėjo pageidaujamą kreditų sumą automato ekrane „KREDITAS“ bei pasirinkti vieną iš 3.10 punkte nurodytų lošimų (paspaudžiamas atitinkamas lošimo pasirinkimo klavišas). Kreditai gaunami į automato tam skirtą angą įmetus 0,1, 0,2, 0,5, 1, 2 eurų nominalo metalinius pinigus. Tokiu pat principu lošėjas gali papildyti turimų kreditų kiekį, pasibaigus kiekvienam lošimui.

Automatu „BIG CATCH“ („Stambus laimikis“), „Hook Line & Winner“ („Kabliukas ir nugalėtojas“), „REEL KING“ („Būgnų karalius“), „CRAZY FRUITS“ („Pašėlę vaisiai“) pradedama lošti sukaupus lošėjo pageidaujamą kreditų sumą automato kreditų ekrane „KREDITAI“. Kreditai gaunami į automato tam skirtą angą įmetus 0,1, 0,2, 0,5, 1, 2 eurų nominalo metalinius pinigus arba įvedus bilietą. Bilietas už grynuosius pinigus įsigyjamas automatų salono kasoje. Pasibaigus kiekvienam lošimui, lošėjas gali papildyti turimų kreditų kiekį tokiu pat principu, kaip nurodyta šiame punkte.

7. Sukaupus norimą kreditų sumą automato kreditų ekrane „KREDITAS“, lošėjas turi pasirinkti statymo dydį. Statymo dydis automate „MAGIC GAMES II“ („Paslaptieji lošimai II“), „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“), „MAGIC GAMES“ („Paslaptieji lošimai“) ir „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“) pasirenkamas paspaudus klavišą „STATYTI“, o automatu „JOLLY JOKER“ („Linksmasis juokdarys“), „HOT TIMER“ („Karštasis laikrodis“), „CASINO 2000“ („Kazino 2000“), „OLD TIMER“ („Senasis laikrodis“), „WILD BULL“ („Laukinis bulius“), „GOLDEN CROWN“ („Auksinė karūna“), „IMPERA QUATTRO II“ („Impera quatro II“), „GOLDEN ISLAND NEVADA“ („Auksinė Nevados sala“), „TRIPLE GOLD“ („Trigubas auksas“),

„JACK IN THE BOX“ („Juokdarys skrynioje“), „GOLD LINES“ („Aukso linijos“), „BIG CATCH“, („Stambus laimikis“), „Hook Line & Winner“ („Kabliukas ir nugalėtojas“), „REEL KING“ („Būgnų karalius“), „MULTI REELS“ („Daugiabūgnis“), „BLACK JACK“ („Juodasis Džekas“), „POWER JOKER“ („Galingasis juokdarys“), „CRAZY FRUITS“ („Pašėlę vaisiai“), „CRAZY JOKERS“ („Pašėlę juokdariai“) – „STATYMAS“ arba „MAX STATYMAS“. Statymo dydis rodomas automatų statymo dydžio ekrane „STATYMAS“.

8. Pasirinkus statymo sumą, lošėjas turi paspausti klavišą „PRADĖTI/STARTAS“, o automata „CRAZY FRUITS“ („Pašėlę vaisiai“) „STARTAS/ PRADĖTI PASUKIMUS“. Automatas pradeda pagrindinį lošimą. Kreditų ekrane „KREDITAS“ sukaupti kreditai sumažėja pasirinkto statymo sumos dydžiu. Po lošimo algoritmo programoje nustatyto laiko automatas pateikia pirminį lošimo rezultatą laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija nėra laiminga, pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija laiminga, automatas laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“ parodo laimėtą kreditų sumą:

8.1. jei automata „MAGIC GAMES II“ („Paslaptieji lošimai II“), „JOLLY JOKER“ („Linksmasis juokdarys“), „HOT TIMER“ („Karštasis laikrodis“), „CASINO 2000“ („Kazino 2000“), „OLD TIMER“ („Senasis laikrodis“), „WILD BULL“ („Laukinis bulius“), „GOLDEN CROWN“ („Auksinė karūna“), „IMPERA QUATTRO II“ („Impera quatro II“), „GOLDEN ISLAND NEVADA“ („Auksinė Nevados sala“), „TRIPLE GOLD“ („Trigubas auksas“), „JACK IN THE BOX“ („Juokdarys skrynioje“), „GOLD LINES“ („Aukso linijos“), „BIG CATCH“ („Stambus laimikis“), „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“), „MULTI REELS“ („Daugiabūgnis“), „BLACK JACK“ („Juodasis Džekas“), „POWER JOKER“ („Galingasis juokdarys“), „HOOK LINE & WINNER“ („Kabliukas ir nugalėtojas“), „REEL KING“ („Būgnų karalius“), „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“), „CRAZY JOKERS“ („Pašėlę juokdariai“) statymo suma buvo 0,5 euro, laimėjimas yra pervedamas į automato ekrane esantį banko skaitiklį „BANKAS“, kuris skirtas laimėtiems kreditams apskaityti lošimo pratęsimas bei pasiūlomas lošimo pratęsimas. Automato „CRAZY FRUITS“ („Pašėlę vaisiai“) atveju kai lošėjo statymo suma buvo 0,25 euro arba daugiau, lošėjas laimėjimą gali perversi į automato ekrane esantį banko skaitiklį „BANKAS“, tik paspausdamas klavišą „STARTAS/ PRADĖTI PASUKIMUS“, arba jis gali paspausti klavišą „PAIMTI“ ir kreditai bus pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. „BANKAS“ skaitiklyje apskaitytus kreditus lošėjas gali bet kuriuo momentu perversi į kreditų skaitiklį „KREDITAS“, automata „MAGIC GAMES II“ („Paslaptieji lošimai II“), „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“), „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“) paspaudžiamas klavišas „BANKAS“ arba „BANKO“ skaitiklyje esantys kreditai pervedami į „KREDITO“ skaitiklį automatiškai, jei automatu tam tikrą laiką nelošiama, o automata „JOLLY JOKER“ („Linksmasis juokdarys“), „HOT TIMER“ („Karštasis laikrodis“), „CASINO 2000“ („Kazino 2000“), „OLD TIMER“ („Senasis laikrodis“), „WILD BULL“ („Laukinis bulius“), „GOLDEN CROWN“

(„Auksinė karūna“), „IMPERA QUATTRO II“ („Impera quatro II“), „GOLDEN ISLAND NEVADA“ („Auksinė Nevados sala“), „TRIPLE GOLD“ („Trigubas auksas“), „JACK IN THE BOX“ („Juokdarys skrynioje“), „GOLD LINES“ („Aukso linijos“), „BIG CATCH“ („Stambus laimikis“), „MULTI REELS“ („Daugiabūgnis“), „BLACK JACK“ („Juodasis Džekas“), „POWER JOKER“ („Galingasis juokdarys“), „HOOK LINE & WINNER“ („Kabliukas ir nugalėtojas“), „REEL KING“ („Būgnų karalius“), „CRAZY FRUITS“ („Pašėlę vaisiai“), „CRAZY JOKERS“ („Pašėlę juokdariai“) paspaudžiamas klavišas „PAIMTI“. Tokiu atveju pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Norėdamas dalyvauti lošimo pratęsimu, lošėjas turi būti laimėjęs pagrindiniame lošime ir turėti kreditų banko skaitiklyje „BANKAS“. Kad pradėtų lošimo pratęsimą, reikia pasirinkti paskiriamų kreditų dydį. Šis dydis automata „MAGIC GAMES II“ („Paslaptieji lošimai II“), „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“), „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“) pasirenkamas paspaudus klavišą „STATYTI“, o automata „JOLLY JOKER“ („Linksmasis juokdarys“), „HOT TIMER“ („Karštasis laikrodis“), „CASINO 2000“ („Kazino 2000“), „OLD TIMER“ („Senasis laikrodis“), „WILD BULL“ („Laukinis bulius“), „GOLDEN CROWN“ („Auksinė karūna“), „IMPERA QUATTRO II“ („Impera quatro II“), „GOLDEN ISLAND NEVADA“ („Auksinė Nevados sala“), „TRIPLE GOLD“ („Trigubas auksas“), „JACK IN THE BOX“ („Juokdarys skrynioje“), „GOLD LINES“ („Aukso linijos“), „BIG CATCH“ („Stambus laimikis“), „MULTI REELS“ („Daugiabūgnis“), „BLACK JACK“ („Juodasis Džekas“), „POWER JOKER“ („Galingasis juokdarys“), „HOOK LINE & WINNER“ („Kabliukas ir nugalėtojas“), „REEL KING“ („Būgnų karalius“), „CRAZY FRUITS“ („Pašėlę vaisiai“), „CRAZY JOKERS“ („Pašėlę juokdariai“) – „STATYMAS“ arba „MAX STATYMAS“. Lošimo pratęsimu paskirtų kreditų dydis rodomas automato ekrane „STATYMAS“. Pasirinkus paskiriamų kreditų sumą, lošėjas turi paspausti klavišą „PRADĖTI/STARTAS“, o automata „CRAZY FRUITS“ („Pašėlę vaisiai“) „STARTAS/ PRADĖTI PASUKIMUS“. Automatas pradeda lošimo pratęsimą. Banko skaitiklyje „BANKAS“ sukaupti kreditai sumažėja lošimo pratęsimu paskirtų kreditų dydžiu. Po lošimo algoritmo programoje nustatyto laiko automatas pateikia lošimo pratęsimu rezultatą laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“, o laimėtus kreditus perveda į banko skaitiklį „BANKAS“ susumuodamas jame buvusius, jei tokių buvo ir laimėtus kreditus. Jei banko skaitiklio „BANKAS“ kreditų vertė pasiekia 100 (šimtą) eurų sumą, lošimo pratęsimas automatiškai yra užbaigiamas, o banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija nėra laiminga, lošimo pratęsimas tęsiamas tokia pat tvarka kaip ir pradedamas, kol banko skaitiklyje „BANKAS“ yra kreditų. Jei banko skaitiklyje „BANKAS“ kreditų nebelieka, lošimo pratęsimas automatiškai baigiasi. Lošėjas gali lošimo pratęsimą bet kuriuo metu nutraukti, paspaudęs klavišą „PAIMTI/BANKAS“. Tokiu atveju banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai, automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Lošimo pratęsimu rizika galima tik automata „IMPERA QUATTRO II“ („Impera quatro II“), „GOLDEN ISLAND

NEVADA“ („Auksinė Nevados sala“), „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“) ir „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“). Lošimo pratęsimas galioja tokios pat lošimo taisyklės kaip ir pagrindiniame lošime.

8.2. jei automata „MAGIC GAMES II“ („Paslaptieji lošimai II“), „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“), „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“), „JOLLY JOKER“ („Linksmasis juokdarys“), „HOT TIMER“ („Karštasis laikrodis“), „CASINO 2000“ („Kazino 2000“), „OLD TIMER“ („Senasis laikrodis“), „WILD BULL“ („Laukinis bulius“), „GOLDEN CROWN“ („Auksinė karūna“), „TRIPLE GOLD“ („Trigubas auksas“), „JACK IN THE BOX“ („Juokdarys skrynioje“), „GOLD LINES“ („Aukso linijos“), „BIG CATCH“ („Stambus laimikis“), „MULTI REELS“ („Daugiabūgnis“), „BLACK JACK“ („Juodasis Džekas“), „POWER JOKER“ („Galingasis juokdarys“), „HOOK LINE & WINNER“ („Kabliukas ir nugalėtojas“), „REEL KING“ („Būgnų karalius“), „CRAZY JOKERS“ („Pašėlę juokdariai“) statymo suma buvo mažesnė nei 0,5 euro, visi laimėjimai automatiškai yra pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ (išskyrus automata „GOLDEN ISLAND NEVADA“ („Auksinė Nevados sala“), „IMPERA QUATTRO II“ („Impera quatro II“), „CASINO 2000“ („Kazino 2000“) ir „WILD BULL“ („Laukinis bulius“), kuriame yra rizika) ir pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Lošimo pratęsimas nesiūlomas. Jei automata „CRAZY FRUITS“ („Pašėlę vaisiai“) statymo suma buvo mažesnė nei 0,25 euro, lošėjas gali pasirinkti riziką arba laimėjimą pervesti į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ paspausdamas klavišą „PAIMTI“. Lošimo pratęsimas šiuo atveju nesiūlomas.

8.3. automata „MAGIC GAMES“ („Paslaptieji lošimai“), nepriklausomai nuo statymo sumos, visi laimėjimai iš laimėjimų ekrano „LAIMĖJIMAS“ automatiškai yra pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ ir pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Lošimo pratęsimas nesiūlomas, skaitiklio „BANKAS“ nėra.

9. Jei automata „GOLDEN ISLAND NEVADA“ („Auksinė Nevados sala“), „IMPERA QUATTRO II“ („Impera quatro II“), „MAGIC GAMES II“ („Paslaptieji lošimai II“), „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“), „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“) arba „MAGIC GAMES“ („Paslaptieji lošimai“) lošėjas nori pasirinkti kitą lošimą, jis turi paspausti klavišą „IŠEITI/KITI“ arba „RINKTIS ŽAIDIMĄ“. Tokiu atveju automatas pereina į lošimo pasirinkimo režimą. Automato „GOLDEN ISLAND NEVADA“ („Auksinė Nevados sala“), „MAGIC GAMES II“ („Paslaptieji lošimai II“), „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“), „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“) ir „IMPERA QUATTRO II“ („Impera quatro II“) banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Pasirinkęs kitą lošimą, lošėjas pradeda naujo lošimo pagrindinį lošimą.

10. Lošimo automato „MAGIC GAMES II“ („Paslaptieji lošimai II“), „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“), „MAGIC GAMES“ („Paslaptieji lošimai“), „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“), „BIG CATCH“ („Stambus laimikis“), „Hook Line & Winner“

(„Kabliukas ir nugalėtojas“), „REEL KING“ („Būgnų karalius“), „CRAZY FRUITS“ („Pašėlę vaisiai“) išmokėtas bilietas gali būti panaudotas apmokėti už dalyvavimą lošime kituose automatų salone esančiuose automatuose „MAGIC GAMES II“ („Paslaptieji lošimai II“), „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“), „MAGIC GAMES“ („Paslaptieji lošimai“), „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“), „BIG CATCH“ („Stambus laimikis“), „Hook Line & Winner“ („Kabliukas ir nugalėtojas“), „REEL KING“ („Būgnų karalius“), „CRAZY FRUITS“ („Pašėlę vaisiai“) arba iškeistas į grynuosius pinigus automatų salono kasoje.

11. Automatų salone eksploatuojamų automatų lošimų taisyklės:

11.1. **„Always Hot“ („Visada karštas“)** lošimas lošiamas 3 (trimis) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 (penkiose) linijose. Automate „MAGIC GAMES II“ („Paslaptieji lošimai II“), „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“), „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“) įdiegtą lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Automate „MAGIC GAMES“ („Paslaptieji lošimai“) lošimo pratęsimo nėra. Lošimo simbolių rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane. Laimėjimo rezultata lemia atsitiktinumas. Jo dydis „MAGIC GAMES II“ („Paslaptieji lošimai II“), „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“), „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“) automato yra paslaptingas (tokių pačių simbolių kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu), o automato „MAGIC GAMES“ („Paslaptieji lošimai“) nurodytas automato ekrane ir priklauso nuo lošimo simbolių rūšies bei statymo dydžio. Šiame lošime laimima, kai išsidėsto 3 (trys) vienodi lošimo simboliai linijoje. Papildomų lošimo elementų ar rizikos automato „MAGIC GAMES II“ („Paslaptieji lošimai II“), „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“), „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“) šis lošimas neturi.

11.2. **„Ultra Hot“ („Be galo karštas“)** lošimo principas ir taisyklės tokios pat kaip „Always Hot“ („Visada karštas“) lošimo, tik skiriasi lošimo ir jo simbolių grafinis atvaizdavimas automato ekrane.

11.3. **„Dolphin’s Pearl“ („Delfino perlas“)** lošimas lošiamas 5 (penkais) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 (penkiose) linijose. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Lošimo simbolių rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane. Laimėjimo rezultata lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra paslaptingas (tokių pačių simbolių kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu) ir priklauso nuo laimingos lošimo simbolių kombinacijos. Šiame lošime laimima, kai išsidėsto nuo 2 (dviejų) iki 5 (penkių) vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę. Jei lošimo metu vienoje iš penkių linijų atsitiktinai išsidėsto 3, 4 ar 5 „Perlo“ simboliai, lošėjas laimi 15 (penkiolika) papildomų lošimo pratęsimų („prizinių lošimų“), kurių lošimo metu lošėjo sukaupti kreditai nėra atskaitomi. Lošimo metu iškritęs „Delfino“ lošimo simbolis atstoja bet kurį kitą lošimo simbolių, išskyrus „Perlo“ simbolių. Lošiant automatu „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai

III“), „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“) šis lošimas pagrindiniame lošime ir lošimo pratęsimе pasiūlo riziką (žiūrėti 2.15 punktą). Jos metu reikia atspėti, kokia korta (juoda ar raudona) pasirodys automato ekrane. Spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima, jei ne – laimėjimo netenkama. Rizikos atsisakoma paspaudus klavišą „PAIMTI“, o laimėjimas pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei statymas buvo 0,5 euro pagrindiniame lošime ar nuo 0,5 iki 10 eurų lošimo pratęsimе) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei statymas buvo mažesnis negu 0,5 euro pagrindiniame lošime).

11.4. „Fruit X-Card“ („Vaisių X korta“) lošimas lošiamas 5 (penkiomis) aštuonių rūšių „vaisių“ kortomis. Pilną kortų malką sudaro 130 kortų. Automatas pats parenka, kada pradėti „vaisių“ kortų malką dalinti nuo pradžios (pilnos „vaisių“ kortų malkos) ir koks kiekvienos „vaisių“ kortų rūšies kiekis sudarys kortų malką. Lošėjas automato ekrane visada mato, koks kiekvienos rūšies ir bendras „vaisių“ kortų kiekis yra likęs kortų malkoje, kai bus vykdomas sekantis kortų padalinimas (pagrindinis lošimas ar lošimo pratęsimas). Paspaudęs klavišą „PALIKTI/NE“, lošėjas gali pasirinkti, kokias „vaisių“ kortas pasilikti ar nepasilikti kitame „vaisių“ kortų padalinime. Automate „MAGIC GAMES II“ („Paslaptieji lošimai II“), „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“) įdiegtą lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Automate „MAGIC GAMES“ („Paslaptieji lošimai“) įdiegtą lošimą sudaro tik pagrindinis lošimas. Lošėjui laimėjus, automatas „MAGIC GAMES“ („Paslaptieji lošimai“), „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“) siūlo riziką. „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“) automate rizika siūloma, tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimе (žiūrėti 2.15 punktą). Jos metu reikia atspėti, kokia korta (juoda ar raudona) pasirodys automato ekrane. Spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima, jei ne – laimėjimo netenkama. Rizikos atsisakoma paspaudus klavišą „PAIMTI“, o laimėjimas „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“) automate pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei statymas buvo 0,5 euro pagrindiniame lošime ar nuo 0,5 iki 10 eurų lošimo pratęsimе) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei statymas buvo mažesnis negu 0,5 euro pagrindiniame lošime). „MAGIC GAMES“ („Paslaptieji lošimai“) automate laimėjimas visada pervedamas į skaitiklį „KREDITAS“. „Vaisių“ kortų rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane. Laimėjimo rezultatai lemia atsitiktinumas. Jo dydis „MAGIC GAMES II“ („Paslaptieji lošimai II“), „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“) automate yra paslaptingas (tokia pati „vaisių“ kortų kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu), o automate „MAGIC GAMES“ („Paslaptieji lošimai“) nurodytas automato ekrane ir priklauso nuo „vaisių“ kortų rūšies bei statymo dydžio. Šiame lošime laimima, kai iš eilės išsidėsto nuo 3 (trijų) iki 5 (penkių) vienodų rūšių „vaisių“ kortų. Jei lošimo metu iškrenta nuo 3 (trijų) iki 5 (penkių) „vaisių“ kortų su vyšnios simboliu, laimimas „Cherry bonus“ („Vyšnios bonusas“)

(automato ekrane, apvaliame rate ima suktis rodyklė ir jei ji atsitiktinai sustoja žalioje rato dalyje, laimimas paslaptingo dydžio laimėjimas). Automate „MAGIC GAMES II“ („Paslaptieji lošimai II“) šis lošimas rizikos neturi.

11.5. **„Beetle Mania“ („Vabalų manija“)** lošimas lošiamas 5 (penkiais) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 (penkiose) linijose. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Lošimo simbolių rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane. Laimėjimo rezultatą lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra paslaptingas (tokių pačių simbolių kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu) ir priklauso nuo lošimo simbolių rūšies. Šiame lošime laimima, kai išsidėsto nuo 2 iki 5 vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę. Jei lošimo metu vienoje iš penkių linijų atsitiktinai išsidėsto 3, 4 ar 5 „Natos“ simboliai, lošėjas laimi 10 (dešimt) papildomų lošimo pratęsimų („prizinių lošimų“), kurių lošimo metu lošėjo sukaupti kreditai nėra atskaitomi. Jei tokio lošimo pratęsimo metu iškrenta „Vabalo“ simbolis viduriniame būgne, bet kurioje pozicijoje - laimimas paslaptingas laimėjimas. Šio lošimo pratęsimo metu kiti lošimo pratęsimai negali būti laimimi. Iškritęs „Bitės“ lošimo simbolis atstoja bet kurią kitą lošimo simbolį, išskyrus „Natos“ bei „Vabalo“ simbolius. Automate „MAGIC GAMES II“ („Paslaptieji lošimai II“) šis lošimas rizikos neturi. Lošiant automatu „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“), šis lošimas, tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsime pasiūlo riziką (žiūrėti 2.15 punktą). Jos metu reikia atspėti, kokia korta (juoda ar raudona) pasirodys automato ekrane. Spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima, jei ne – laimėjimo netenkama. Rizikos atsisakoma paspaudus klavišą „PAIMTI“, o laimėjimas pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei statymas buvo 0,5 euro pagrindiniame lošime ar nuo 0,5 iki 10 eurų lošimo pratęsime) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei statymas buvo mažesnis negu 0,5 euro pagrindiniame lošime).

11.6. **„American Poker II“ („Amerikietiškas Pokeris II“)** lošimas lošiamas 5 (penkiomis) kortomis. Pilną kortų malką sudaro 53 kortos (4 rūšys po 13 kortų nuo dviakės iki tūzo ir 1 „juokdario“ korta). Automate „MAGIC GAMES II“ („Paslaptieji lošimai II“), „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“), „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“) įdiegtą lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Automate „MAGIC GAMES“ („Paslaptieji lošimai“) įdiegtą lošimą sudaro tik pagrindinis lošimas. Lošėjui laimėjus, automatas „MAGIC GAMES“ („Paslaptieji lošimai“), „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“) siūlo riziką. „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“), „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“) automatas riziką siūlo, tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsime (žiūrėti 2.15 punktą). Jos metu reikia atspėti, kokia korta (juoda ar raudona) pasirodys automato ekrane. Spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima, jei ne – laimėjimo

netenkama. Rizikos atsisakoma paspaudus klavišą „PAIMTI“, o laimėjimas „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“), „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“) automatai pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei statymas buvo 0,5 euro pagrindiniame lošime ar nuo 0,5 iki 10 eurų lošimo pratęsimu) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei statymas buvo mažesnis negu 0,5 euro pagrindiniame lošime). „MAGIC GAMES“ („Paslaptieji lošimai“) automatai laimėjimas visada pervedamas į skaitiklį „KREDITAS“. Po kas antrojo kortų padalinimo, lošėjas penkių klavišų „PALIKTI/NE“ pagalba (pirmas iš kairės klavišas „PALIKTI/NE“ valdo pirmąją kortą iš kairės, antras – antrąją kortą ir t. t.), gali pasirinkti, kokias kortas pasilikti ar nepasilikti kitame kortų padalinime. Jei kortą lošėjas pasiliko, ant jos atsiranda užrašas „HOLD“ ir pradėjus lošimą ši korta nekeičiama į kitą kortą. Pasilikti galima, tiek vieną, tiek penkias kortas. Jei lošėjas laimėjo (gavo laimingą kortų kombinaciją) ir pasiliko visas penkias kortas, paspaudus klavišą „PRADĖTI/STARTAS“, laimėjimas bus pervedamas į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Jei ant kortos užrašo „HOLD“ nėra, ši korta atsitiktinai pakeičiama į kitą kortą. Jei prieš pradėdamas lošimą automatas leido pasilikinėti kortas, šiam lošimui pasibaigus, prieš pradėdamas kitą lošimą, automatas neleis pasilikinėti kortų ir pradėjus lošti, atsitiktinai iš naujo bus padalintos visos penkios kortos. Laimingos kortų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane: „Two pair“ („dvi poros“ - dvi tos pačios vertės kortų poros, pavyzdžiui dvi damos ir dvi dešimtakės); „Three of a kind“ („trys vienodos“ - trys tos pačios vertės kortos); „Straight“ („eilė“ - penkios iš eilės einančių skirtingų kortų rūšių kortos, pavyzdžiui penkakė, šešakė, septynakė, aštuonakė, devynakė); „Flush“ („rūšis“ - penkios tos pačios kortų rūšies kortos, neatsižvelgiant į jų eiliškumą); „Full house“ („pilnas namas“ - trys vienodos kortos ir pora, pavyzdžiui trys šešakės ir du valetai). „Four of a kind“ („keturios vienodos“ - keturios tos pačios vertės kortos, pavyzdžiui keturios šešakės); „Straight flush“ („rūšis iš eilės“ - penkios tos pačios kortų rūšies kortos iš eilės); „Royal flush“ („karališkoji rūšis“ - tos pačios kortų rūšies tūzas, karalius, dama, valetas, dešimtakė); „Five of a kind“ („penkios vienodos“ - penkios tos pačios vertės kortos, pavyzdžiui, keturios septynakės ir „juokdarys“). Laimėjimo rezultatai lemia atsitiktinumą. Jo dydis „MAGIC GAMES II“ („Paslaptieji lošimai II“), „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“), „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“) automatai yra paslaptieji (tokia pati kortų kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu), o automatai „MAGIC GAMES“ („Paslaptieji lošimai“) laimėjimo dydis nurodytas automato ekrane ir priklauso nuo laimingos kortų kombinacijos bei statymo dydžio. Šiame lošime laimima, kai automato ekrane išsidėsto nurodyta laiminga kortų kombinacija. „Juokdario“ korta atstoja bet kurią kitą kortą. Lošiant šį lošimą galima laimėti papildomą laimėjimą „Mini bonus“ („Mažasis bonusas“). „MAGIC GAMES II“ („Paslaptieji lošimai II“), „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“), „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“) automatai „Mini bonus“ („Mažasis bonusas“) dydis yra paslaptieji, o automatai „MAGIC GAMES“ („Paslaptieji lošimai“) jo dydis parodytas automato ekrane. Laimėjimą „Mini bonus“ („Mažasis bonusas“) automatai gali atsitiktinai

suteikti bet kuriuo metu vykstant lošimui. Kai suteikiamas laimėjimas „Mini bonus“ („Mažasis bonusas“), užrašas ekrane „Mini bonus“ („Mažasis bonusas“) pradeda mirksėti, o šio laimėjimo rezultatas parodomas laimėjimų ekrane „LAIMEJIMAS“. Jam laimėti nereikia įvykdyti kokių nors sąlygų. Automate „MAGIC GAMES II“ („Paslaptieji lošimai II“) šis lošimas rizikos neturi.

11.7. „**Sizzling Hot**“ („**Deginantis karštis**“) lošimas lošiamas 5 (penkiais) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 (penkiose) linijose. Automate „MAGIC GAMES II“ („Paslaptieji lošimai II“), „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“) įdiegtą lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Automate „MAGIC GAMES“ („Paslaptieji lošimai“) įdiegtą lošimą sudaro tik pagrindinis lošimas. Lošėjui laimėjus, automatas „MAGIC GAMES“ („Paslaptieji lošimai“), „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“), „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“) siūlo riziką. „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“) automato rizika siūloma, tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimu (žiūrėti 2.15 punktą). Rizikos atsisakoma paspaudus klavišą „PAIMTI“, o laimėjimas „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“), „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“) automato pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei statymas buvo 0,5 euro pagrindiniame lošime ar nuo 0,5 iki 10 eurų lošimo pratęsimu) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei statymas buvo mažesnis negu 0,5 euro pagrindiniame lošime). „MAGIC GAMES“ („Paslaptieji lošimai“) automato laimėjimas visada pervedamas į skaitiklį „KREDITAS“. Rizikos metu reikia atspėti kokia korta (juoda ar raudona) pasirodys automato ekrane. Spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima, jei ne – laimėjimo netenkama. Lošimo simbolių rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane. Laimėjimo rezultatai lemia atsitiktinumas. Jo dydis „MAGIC GAMES II“ („Paslaptieji lošimai II“), „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“), „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“) automato yra paslaptinis (tokių pačių simbolių kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu), o automato „MAGIC GAMES“ („Paslaptieji lošimai“) nurodytas automato ekrane ir priklauso nuo lošimo simbolių rūšies bei statymo dydžio. Šiame lošime laimima, kai išsidėsto nuo 2 (dviejų) iki 5 (penkių) vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę (netaikoma „Žvaigždės“ simboliui, kuris gali būti linijoje ir išsibarstęs). Papildomų lošimo elementų ar rizikos automato „MAGIC GAMES II“ („Paslaptieji lošimai II“) šis lošimas neturi.

11.8. „**JOLLY JOKER**“ („**Linksmasis juokdarys**“) lošimas lošiamas 3 (trimis) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas, kuris lošiamas apatinėje automato dalyje esančiais būgnais ir lošimo pratęsimas, kuris lošiamas viršutinėje automato dalyje esančiais būgnais. Pagrindinio lošimo rezultatas apskaitomas vienoje arba 5 (penkiose) linijose, priklausomai nuo pasirinkto statymo dydžio. Lošimo pratęsimo rezultatas apskaitomas tik 5 (penkiose) linijose. Lošimo simbolių rūšys, laimingos jų kombinacijos ir laimėjimo dydis yra

nurodyti ant automato. Laimėjimo rezultatą lemia atsitiktinumas, o jo dydis priklauso nuo lošimo simbolių rūšies, statymo ar kreditų paskyrimo dydžio. Šiame lošime laimima, kai išsidėsto 3 (trys) vienodi lošimo simboliai linijoje. Papildomų lošimo elementų ar rizikos šis lošimas neturi.

11.9. „**Chip Runner**“ („**Bėgantis žetonas**“) lošimas lošiamas 3 (trimis) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 (penkiose) linijose. Lošimas įdiegtas tik automata „MAGIC GAMES“ („Paslaptieji lošimai“). Lošimo simbolių rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane. Laimėjimo rezultatą lemia atsitiktinumas. Jo dydis nurodytas automato ekrane ir priklauso nuo lošimo simbolių rūšies bei statymo dydžio. Šiame lošime laimima, kai išsidėsto 3 (trys) vienodi lošimo simboliai linijoje. Jei vidurinėje lošimo linijoje išsidėsto 3 (trys) „Chip Runner“ („Bėgantys žetonai“), laimimas „Chip Chance“ lošimo elementas (automato ekrane, rate pradeda judėti šviečiantis žymeklis, ant kokios sumos jis atsitiktinai sustoja, tokia suma laimima, visos laimingos sumos nurodytos automato ekrane). Rizikos šis lošimas neturi.

11.10. „**Wild Safari**“ („**Laukinis Safari**“) lošimas lošiamas 3 (trimis) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 (penkiose) linijose. Lošimas įdiegtas tik automata „MAGIC GAMES“ („Paslaptieji lošimai“). Lošimo simbolių rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane. Laimėjimo rezultatą lemia atsitiktinumas. Jo dydis nurodytas automato ekrane ir priklauso nuo lošimo simbolių rūšies bei statymo dydžio. Šiame lošime laimima, kai išsidėsto 3 (trys) vienodi lošimo simboliai linijoje. Rizikos šis lošimas neturi.

11.11. „**Supra Hot**“ („**Ypatingai karštas**“) lošimas lošiamas 4 (keturiais) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 25 (dvidešimt penkiose) linijose. Lošimas įdiegtas automata „MAGIC GAMES“ („Paslaptieji lošimai“) ir „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“). Automata „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“), „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“) įdiegtą lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Lošimo simbolių rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane. Laimėjimo rezultatą lemia atsitiktinumas. Jo dydis automata „MAGIC GAMES“ („Paslaptieji lošimai“) nurodytas ekrane, o „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“), „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“) automata yra paslaptingas ir priklauso nuo lošimo simbolių rūšies bei statymo dydžio. Šiame lošime laimima, kai iš eilės išsidėsto 3 (trys) ar 4 (keturi) vienodi lošimo simboliai linijoje. Rizikos šis lošimas neturi.

11.12. „**HOT TIMER**“ („**Karštasis laikrodis**“) lošimas lošiamas 3 (trimis) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas, kuris lošiamas apatinėje automato dalyje esančiais būgnais ir lošimo pratęsimas, kuris lošiamas viršutinėje automato dalyje esančiais 3 (trimis) arba 4 (keturiais) būgnais, 5 (penkiomis) ar 10 (dešimt) linijų priklausomai nuo lošimo pratęsime paskirtų kreditų dydžio. Pagrindinio lošimo rezultatas apskaitomas 1 (vienoje) arba 5 (penkiose) linijose priklausomai nuo pasirinkto statymo dydžio. Lošimo simbolių rūšys, laimingos jų kombinacijos, kreditų statymo, paskyrimo ir laimėjimo dydžiai yra nurodyti ant automato.

Laimėjimo rezultatą lemia atsitiktinumas, o jo dydis priklauso nuo lošimo simbolių rūšies, statymo (pagrindiniame lošime) ir kreditų paskyrimo (lošimo pratęsimе) dydžio. Šiame lošime laimima, kai išsidėsto 3 (trys) vienodi lošimo simboliai linijoje pagrindiniame lošime arba 3 (trys) ar 4 (keturi) lošimo simboliai linijoje lošimo pratęsimе ir/arba pasirodo juokdario simbolis 4 (ketvirtajame) lošimo būgne. Papildomų lošimo elementų ar rizikos šis lošimas neturi.

11.13. „CASINO 2000“ („Kazino 2000“) lošimas lošiamas 3 (trimis) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Pagrindinis lošimas lošiamas atliekant 6 (šešis) skirtingo dydžio statymus (1, 2, 4, 6, 8 arba 10 kreditų). Kai statymas yra 1 (vienas) kreditas, visi laimėjimų dydžiai, nurodyti ant automato turi būti padalijami iš 2 (dviejų) (pavyzdžiui trys vienoje eilėje esančios vyšnios duoda 10 kreditų laimėjimą), kadangi visi kiti statymai yra lyginis kreditų skaičius, todėl laimėjimų lentelė, nurodyta ant automato yra pritaikyta jiems. Kai statymai yra 2 (du) ir daugiau kreditų, laimėjimų dydžiai yra parodyti ant automato. Laiminga simbolių kombinacija, suteikianti didžiausią laimėjimą yra trys „Juokdario“ simboliai, išsidėstę vienoje linijoje.

Pagrindiniame lošime laimėjus, automatas siūlo riziką. Jos metu reikia atspėti, kokia moneta (herbas ar skaičius) pradės šviesti ant automato. Spėjant reikia paspausti klavišą „SKAIČIUS“ ar „HERBAS“. Jei paspaudus klavišą „HERBAS“ ant automato pradeda šviesti monetos herbas, – laimima, jei skaičius – laimėjimo netenkama. Paspaudus klavišą „PAIMTI“, rizikos atsisakoma, o laimėjimas pervedamas į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Jei pagrindiniame lošime ar lošiant riziką laimėjimą sudaro 20 (dvidešimt) ir daugiau kreditų, laimėti kreditai gali būti pervedami į banko skaitiklį „BANKAS“ paspaudus klavišą „STARTAS“, dar kartą paspaudus klavišą „STARTAS“ pradamas lošti lošimo pratęsimas.

Lošimo simbolių rūšys, laimingos jų kombinacijos, kreditų statymo, paskyrimo ir laimėjimo dydžiai yra nurodyti ant automato. Laimėjimo rezultatą lemia atsitiktinumas, o jo dydis priklauso nuo lošimo simbolių rūšies, statymo (pagrindiniame lošime) ir kreditų paskyrimo (lošimo pratęsimе) dydžio. Lošimo pratęsimе laimima, kai laimėjimo linijoje iškrenta 3 (trys) arba bet kurioje vietoje iškrenta 2 (du) juokdario simboliai.

11.14. „OLD TIMER“ („Senasis laikrodis“) lošimas lošiamas 3 (trimis) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas, kuris lošiamas apatinėje automato dalyje esančiais 3 (trimis) būgnais vienoje arba 5 (penkiose) linijose ir lošimo pratęsimas, kuris lošiamas viršutinėje automato dalyje esančiais 3 (trimis) būgnais 5 (penkiomis) linijomis. Priklausomai nuo lošimo pratęsimе paskirtų kreditų dydžio (dydžiai nurodyti ant automato), automatas pats atsuka artimiausią laimingą kombinaciją, jei iki jos trūko vieno (kai buvo paskirta 40 kreditų) ir trijų (kai buvo paskirta 100 kreditų) būgnų pasisukimų – žingsnių. Suteiktų būgnų pasisukimų - žingsnių skaičius parodomas ant automato esančiame būgnų pasisukimų - žingsnių skaitiklyje „ŽINGSNIAI“. Pagrindinio lošimo rezultatas apskaitomas 1 (vienoje) arba 5 (penkiose) linijose, priklausomai nuo pasirinkto statymo dydžio (atitinkamai 1 (vienas) arba 10 (dešimt) kreditų,

kitokie statymų dydžiai negalimi). Lošimo simbolių rūšys, laimingos jų kombinacijos, kreditų statymo, paskyrimo ir laimėjimo dydžiai yra nurodyti ant automato. Laimėjimo rezultata lemia atsitiktinumas, o jo dydis priklauso nuo lošimo simbolių rūšies, statymo (pagrindiniame lošime) ir kreditų paskyrimo (lošimo pratęsimu) dydžio. Šiame lošime laimima, kai išsidėsto 3 (trys) vienodi lošimo simboliai linijoje. Papildomų lošimo elementų ar rizikos šis lošimas neturi.

11.15. **„WILD BULL“ („Laukinis bulius“)** lošimas lošiamas 3 (trimis) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas, kuris lošiamas apatinėje automato dalyje esančiais 3 (trimis) būgnais ir lošimo pratęsimas, kuris lošiamas viršutinėje automato dalyje esančiais 3 (trimis) būgnais. Pagrindinio lošimo rezultatas apskaitomas vienoje linijoje nepriklausomai nuo pasirinkto statymo dydžio. Lošimo pratęsimu rezultatas visada apskaitomas penkiose linijose. Lošimo simbolių rūšys, laimingos jų kombinacijos ir laimėjimo dydis yra nurodytas ant automato. Laimėjimo rezultata lemia atsitiktinumas, o jo dydis priklauso nuo lošimo simbolių rūšies, statymo (pagrindiniame lošime) ir kreditų paskyrimo (lošimo pratęsimu) dydžio. Šiame lošime laimima, kai išsidėsto 2 (du) (galioja tik vyšnios simboliui) ar 3 (trys) vienodi lošimo simboliai linijoje. Lošimo pratęsimu, priklausomai nuo paskirtų kreditų sumos (jei paskirta 100 (vienas šimtas) ar 200 (du šimtai) kreditų), iškritęs buliaus simbolis trečiame būgne, pakeičia bet koki kitą simbolį. Pagrindiniame lošime kiekvienas laimėjimas gali būti pervedamas į kreditų skaitiklį „KREDITAI“ paspaudžiant klavišą „PAIMTI“ arba automatas siūlo riziką. Jos metu reikia atspėti koks vienas aritmetinis ženklas (pakaitomis mirksintis pliusas ir minusas) pradės tolygiai šviesti automato ekrane. Spėjant reikia paspausti klavišą „STARTAS“. Jei klavišo „STARTAS“ paspaudimo momentu automato ekrane švietė pliuso ženklas – laimima, jei minuso – laimėjimo netenkama. Paspaudus klavišą „PAIMTI“, rizikos atsisakoma, o laimėjimas pervedamas į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

11.16. **„GOLDEN CROWN“ („Auksinė karūna“)** lošimas lošiamas 5 (penkiais) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Pagrindinio lošimo rezultatas apskaitomas 1 (vienoje) linijoje nepriklausomai nuo pasirinkto statymo dydžio. Lošimo pratęsimu rezultatas apskaitomas 2 (dvejose), 4 (keturiose), 10 (dešimtyje) ar 20 (dvidešimtyje) linijų ir priklauso nuo paskirtų kreditų sumos, kurios nurodomos automato ekrane, kai yra paspaudžiamas klavišas „PAGALBA“. Lošimo simbolių rūšys, laimingos jų kombinacijos ir laimėjimo dydis taip pat parodomas automato ekrane, kai yra paspaudžiamas klavišas „PAGALBA“. Laimėjimo rezultata lemia atsitiktinumas, o jo dydis priklauso nuo lošimo simbolių rūšies, statymo (pagrindiniame lošime) ar kreditų paskyrimo (lošimo pratęsimu) dydžio. Šiame lošime laimima, kai išsidėsto nuo 3 (trijų), 4 (keturių) ar 5 (penkių) vienodų lošimo simbolių linijoje. Rizikos šis lošimas neturi.

11.17. **„Planet Ocean“ („Vandenyno Planeta“)** lošimo tikslas yra surinkti simbolių derinį už kurį išmokamas laimėjimas.

Lošimas vykdomas lošimo automato ekrane sukantis 5 (penkiems) būgnams. Lošime galima lošti 10 (dešimčia) laimėjimo linijų.

Pradedant pagrindinį lošimą, lošėjas turi pasirinkti norimą statyti kreditų skaičių – 1 (vienas), 3 (trys), 5 (penki) arba 10 (dešimt) kreditų. Esant statymui 1 (vienas) kreditas, lošimas bus vykdomas 1 (vienoje) laimėjimų linijoje, esant 3 (trims) kreditams – 3 (trijose) laimėjimų linijose, 5 (penkiems) kreditams - 5 (penkiose) laimėjimų linijose ir esant 10 (dešimt) kreditų - 10 (dešimtyje) laimėjimų linijų. Šiame lošime laimima, kai išsidėsto 2 (du), 3 (trys), 4 (keturi) ar 5 (penki) vienodi lošimo simboliai linijoje. Lošimo simbolių rūšys, laimingos jų kombinacijos bei galimų laimėjimų lentelė nurodoma automato ekrane, paspaudus klavišą „PAGALBA“.

Lošėjui laimėjus, kai statymas yra 1 (vienas), 3 (trys) ir 5 (penki) kreditai, laimėjimas automatiškai pervedamas į lošimo automato kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

Lošėjui pasirinkus 10 (dešimties) kreditų statymą ir laimėjimo linijose gavus laimėjimą didesnę nei 20 (dvidešimt) kreditų, šis laimėjimas persikelia į „BANKO“ skaitiklį, iš kurio lošėjas gali paskirti kreditų tolimesniam pagrindinio lošimo pratęsimui. Lošimo pratęsimu lošėjas lošia tomis pačiomis laimėjimų linijomis, tik jau gali paskirti lošimui nuo 20 (dvidešimt) iki 200 (dviejų šimtų) (20, 40, 80, 160 ir 200) kreditų iš „BANKO“ skaitiklyje sukauptų kreditų. Visų laimėjimo linijų laimėjimai automatiškai susumuojami ir pervedami į „BANKO“ skaitiklį. Klavišo „PAIMTI“ pagalba lošėjas gali pervesi laimėtus kreditus į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ arba tęsti lošimą, kol pasiekiami maksimali 2000 (dviejų tūkstančių) kreditų suma.

Pagrindiniame lošime ir lošimo pratęsimu gali būti suteikti papildomi laimėjimai „Oyster Bank“ („Austrių bankas“), „Treasure Chest Bonus“ („Brangenybių skrynia“) ir „Amphora Bonus Award“ („Amforų apdovanojimas“).

„Amphora Bonus Award“ („Amforų apdovanojimas“). Išsidėsčius 4 (keturiems) „amforos“ simboliams būgnų lošimas keičiasi į „Amphora Bonus Award“ („Amforų Apdovanojimo“) lošimą, kurio metu lošėjui suteikiama galimybė rinkti „amforos“ simbolius. Lošėjas turi paliesti „amforos“ simbolius automato ekrane vieną po kito, kol pasirodo pabaigos simbolis. Kiekviena paliesta „amfora“ suteikia atsitiktinį kreditų skaičių, kuris sumuojasi ir persikelia į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Baigus „Amphora Bonus Award“ („Amforų Apdovanojimo“) lošimą, grįžtama prie būgnų lošimo.

„Oyster Bank“ („Austrių Bankas“). Išsidėsčius 4 (keturiems) „austrių“ simboliams, lošėjas gali lošti papildomą „Oyster Bank“ („Austrių Bankas“) lošimą. Jis turi paliesti „austres“ simbolį automato ekrane. Austrei atsidarius, pasirodo skaičius. Pasirodę skaičiai sumuojasi ir dauginasi iš statymo sumos. Baigus „Oyster Bank“ („Austrių Bankas“) lošimą, laimėjimai persikelia į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ ir grįžtama prie būgnų lošimo.

„Treasure Chest Bonus“ („Brangenybių Skrynia“). Atsisukus „brangenybių skrynios“ simboliui, skrynia atsidaro ir laimėjimas padvigubėja. Laimėjimas persikelia į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

Lošimo pratęsimas penkis kartus surinkus „monetas“ simbolį, lošėjui suteikiamas atsitiktinis laimėjimas, kurio dydis gali būti nuo 1 (vieno) iki 2000 (dviejų tūkstančių) kreditų.

Tiek pagrindiniame, tiek lošimo pratęsimas lošėjui surinkus maksimalų 2000 (dviejų tūkstančių) kreditų sumą, ekrane pasirodo užrašas „JACKPOT“ ir laimėjimas persikelia į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

11.18. **„Roulette“ („Ruletė“)** lošimo tikslas – atspėti į kurį ruletės rato skaičiumi pažymėtą laukelį įkris kamuoliukas.

Lošėjas, liedsdamas lošimo automato ekraną, virtualiame ruletės lauke, dėlioja vieną ar kelis virtualius žetonus ant pasirinktų skaičių, jų grupių ar juodos/raudonos spalvos. Šių virtualių žetonų vertė gali būti 1 (vienas), 2 (du), 5 (penki) arba 10 (dešimt) kreditų.

Atlikus statymus, paspaudžiamas klavišas „STARTAS“. Ekrane pasirodo ruletė, kuri sukasi viena kryptimi, o kamuoliukas ruletės viduje kita kryptimi. Kai kamuoliukas sustoja skaičiumi pažymėtame laukelyje, skelbiamas laimingas skaičius ir spalva. Lošėjui ekrane pasirodo ruletės laukas. Visi laimėjimai, kurie yra susiję su iškritusiu skaičiumi yra pervedami į lošimo automato kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

Lošėjui pasirinkus 10 (dešimties) kreditų statymą ir laimėjus daugiau nei 20 (dvidešimt) kreditų, laimėti kreditai persikelia į „BANKO“ skaitiklį. Lošėjas iš „BANKO“ skaitiklio gali paskirti pagrindinio lošimo pratęsimui nuo 20 (dvidešimt) iki 200 (dviejų šimtų) (20, 40, 80, 160 ir 200) kreditų.

Jeigu lošėjas atlieka statymą ant lyginių skaičių laukelių, o kamuoliukas išridena skaičių 0 (nulis), lošėjas praranda pusę savo statymo sumos.

Paspaudus klavišą „PAGALBA“, automato ekrane išsamiai pateikiamas lošimo aprašymas, laimingos skaičių kombinacijos bei laimėjimų dydžiai.

Lošimo metu lošėjui surinkus maksimalią 2000 (dviejų tūkstančių) kreditų sumą, automato ekrane pasirodo užrašas „JACKPOT“ ir laimėjimas persikelia į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

11.19. **„Jacks or better Poker“ („Geras Pokeris“)** lošimo tikslas - surinkti kortų kombinaciją, už kurią būtų išmokamas laimėjimas.

Lošimas automatu vyksta lošiant 52 (penkiasdešimt dviejų) kortų malka ir atliekant 2 (du) dalinimus. Pradedant lošimą lošėjas turi pasirinkti norimą statyti kreditų skaičių – 1 (vienas), 2 (du), 3 (trys), 5 (penki) arba 10 (dešimt) kreditų.

Pirmas dalinimas. Paspaudęs klavišą „STATYMAS“, lošėjas pasirenka statymo dydį. Paspaudus klavišą „STARTAS“, išdalinamos 5 kortos. Po pirmojo padalinimo lošėjas, spausdamas klavišą „PALIKTI“, turi nuspręsti, kurias ir kiek kortų (nuo 1 (vienas) iki 5 (penkių)) jis nori palikti

antrame dalinime. Paspaudus klavišą „PALIKTI“ antrą kartą, kortos palikimas antrame dalinime atšaukiamas.

Antras dalijimas. Paspaudus klavišą „STARTAS“, atsiverčia naujos kortos, o kortos, kurios buvo paliktos po pirmo dalinimo, lieka tos pačios. Jeigu neiškrito laiminga kortų kombinacija, automato ekrane pasirodo užrašas „Lošimas baigtas“. Lošėjui surinkus laimingą kortų kombinaciją, laimėjusios kortos pažymimos užrašu „laimėjimas“. Kai laimima, lošėjas gali pasirinkti riziką arba paimti laimėjimą paspaudęs klavišą „PAIMTI“.

Lošdamas riziką, lošėjas ekrane turi atspėti, ar užversta korta yra juodos, ar raudonos spalvos (spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos klavišą automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima, jei ne – laimėjimo netenkama). Lošėjui atspėjus, laimėjimas padidėja iki tos sumos, kuri yra nurodyta ekrane. Spėliojimas tęsiasi tol, kol lošėjas neatspėja kortos spalvos arba nusprendžia pasiimti laimėjimą, paspaudęs klavišą „PAIMTI“. Laimėjimas pervedamas į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Kai lošėjas neatspėja kortos spalvos, laimėjimas prarandamas. Baigus spėliojimą, grįžtama prie kortų dalinimo ir pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Lošėjui pasiekus 2000 (dviejų tūkstančių) kreditų sumą, visi laimėti kreditai persikelia į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ automatiškai.

Lošėjui pasirinkus 10 (dešimties) kreditų statymą ir rizikoje ar be jos laimėjus daugiau nei 20 (dvidešimt) kreditų, paspaudus klavišą „DAUGYBA“ šis laimėjimas perkeliama į „BANKO“ skaitiklį. Lošėjas gali pratęsti pagrindinį lošimą iš „BANKO“ skaitiklyje sukauptų kreditų ir paskirti nuo 20 (dvidešimt) iki 200 (dviejų šimtų) (20, 40, 80, 160 ir 200) kreditų.

Lošimo metu lošėjui surinkus maksimalų 2000 (dviejų tūkstančių) kreditų sumą, ekrane pasirodo užrašas „JACKPOT“ ir laimėjimas persikelia į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

Laimingos kortų kombinacijos bei laimėjimų dydžiai yra nurodyti automato ekrane.

11.20. „**Magic Card**“ („**Stebuklinga Korta**“) lošimo tikslas – surinkti kortų kombinaciją, už kurią būtų išmokamas laimėjimas.

Lošimas lošiamas 52 kortų malka ir Juokdario korta, atliekant 2 (du) dalinimus. Juokdarys gali pakeisti bet kurią kortą, laimingame kortų derinyje. Stebuklinga korta turi 2 (du) papildomus prizinius lošimus: „Mystery Bonus“ („Paslapties prizas“) bei „Magic bonus“ („Stebuklingas Prizas“). Šiame lošime galimi 5 (penki) skirtingi statymai - 1 (vienas), 2 (du), 3 (trys), 5 (penki) arba 10 (dešimt) kreditų.

Pirmas dalinimas. Paspaudęs klavišą „STATYMAS“, lošėjas pasirenka statymo dydį. Paspaudus klavišą „STARTAS“, išdalinamos 5 kortos. Po pirmojo padalinimo, lošėjas, spausdamas klavišą „PALIKTI“, turi nuspręsti, kurias ir kiek kortų (nuo 1 (vienos) iki 5 (penkių)) jis nori palikti antrame dalinime. Paspaudus klavišą „PALIKTI“ antrą kartą, kortos palikimas antrame dalinime atšaukiamas.

Antras dalijimas. Paspaudus klavišą „STARTAS“ padalinamos naujos kortos, o kortos, kurios buvo paliktos po pirmo dalinimo, lieka tos pačios. Jeigu lošėjas nelaimi, lošimas pradedamas iš naujo. Lošėjui surinkus laimingą kortų kombinaciją, laimėjusios kortos pažymimos užrašu „laimėjimas“ ir siūloma rizika, t. y. lošėjas turi atspėti aukštesnę ar žemesnę už septynakę užversta korta atsivers automato ekrane (jeigu užversta korta atsiverčia lygi septynakei, lošėjas, nei laimi, nei pralošia, jis gali spėti dar kartą. Jei pasirodo juokdario korta, lošėjas laimi visada). Lošiant riziką spaudžiamas klavišas „AUKŠTESNĖ“ ar „ŽEMESNĖ“. Lošėjas gali tęsti riziką arba paimti laimėjimą paspaudęs klavišą „PAIMTI“. Visi laimėti kreditai perkeliama į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

Rizika tęsiama kol lošėjas neatspėja arba nusprendžia paimti laimėjimą, paspaudęs klavišą „PAIMTI“, tada laimėjimas pervedamas į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Baigus riziką, kortų dalinimas pradedamas iš naujo. Lošėjui pasiekus 2000 (du tūkstančių) kreditų sumą, visi laimėti kreditai persikelia į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

Lošėjui pasirinkus 10 (dešimt) kreditų statymą ir rizikoje ar be jos laimėjus daugiau nei 20 (dvidešimt) kreditų, šis laimėjimas, paspaudus klavišą „DAUGYBA“, perkeliama į „BANKO“ skaitiklį. Lošėjas gali pratęsti pagrindinį lošimą iš „BANKO“ skaitiklyje sukauptų kreditų ir paskirti nuo 20 (dvidešimt) iki 200 (dviejų šimtų) (20, 40, 80, 160 ir 200) kreditų.

Šiame lošime galimi du papildomi priziniai lošimai - „Paslapties Prizo“ laimėjimas ir „Stebuklingo Prizo“ laimėjimas. „Paslapties Prizo“ laimėjimo laukas rodomas viršutiniame dešiniame automato ekrano kampe, o „Stebuklingo Prizo“ – kairiame automato ekrano kampe.

Tam, kad lošėjas galėtų patekti į „Paslapties Prizo“ lošimą, jis turi surinkti 3 (tris) vienodas kortas, o jų vertė turi atitikti skaičiui (nuo 5 (penkių) iki 10 (dešimt)), kuris nurodytas „Paslapties Prizo“ lošimo lauko langelyje (jei langelyje rodomas skaičius 10 (dešimt) – reikia surinkti tris dešimtakės nenaudojant Juokdario kortos). Lošimo metu surinkus tris vienodas kortas, kurių vertė parodyta „Paslapties prizo“ lošimo lauko langelyje, užges vienas iš 10 (dešimties) „Paslapties Prizo“ lošimo lauko langelių, o automatas sugrįš prie kortų dalinimo. Lošėjui vėl surinkus tris vienodas kortas, kurių vertė parodyta kitame „Paslapties prizo“ lošimo lauko langelyje, jis užges. Kai tokiu būdu užges visi 10 (dešimt) „Paslapties prizo“ lošimo langelių, „Paslapties Prizo“ lošimo lauke parodys atsitiktinis laimėjimas (nuo 1 iki 2000 kreditų). Didžiausias galimas laimėjimas yra 2000 (du tūkstančiai) kreditų, kuris pervedamas į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

„Stebuklingo Prizo“ lošimo lauko langelyje yra rodomi skaičiai nuo 5 (penkių) iki 10 (dešimt). Šis papildomas laimėjimas gaunamas surinkus keturias vienodas kortas, kurių vertė atitinka „Stebuklingo Prizo“ lošimo lauko langelyje parodytą skaičių (jeigu rodomas skaičius 5 (penki), reikia surinkti keturias penkakes). Surinkus reikiamos vertės kortas, lošėjas laimi „Stebuklingo Prizo“ lošimo lauke nurodytą kreditų skaičių, o šio lošimo lauko langelyje parodytas skaičius padidėja iki kitos artimiausios aukštesnės reikšmės (šiuo atveju iki 6 (šešių)), o automatas sugrįžta prie kortų

dalinimo. Kitas papildomas laimėjimas jau bus gaunamas surinkus tik keturias šešiakes, kitas – keturias septynakes. Skaičiai „Stebuklingo Prizo“ lošimo lauko langelyje kiekvieną kartą eilės tvarka padidės, kol bus pasiektas skaičius 10 (dešimt). Šiuo atveju surinkus keturias dešimtakes ir laimėjus lošimo lauke nurodytą kreditų skaičių, „Stebuklingo Prizo“ lošimo lauko langelyje pasirodys skaičius 5 (penki) (reikia surinkti keturias penkiakes), o automatas pereis prie kortų dalinimo. Didžiausias galimas laimėjimas yra 2000 (du tūkstančiai) kreditų, kuris pervedamas į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

Lošimo metu lošėjui surinkus maksimalią 2000 (dviejų tūkstančių) kreditų sumą, ekrane pasirodo užrašas „JACKPOT“ ir laimėjimas persikelia į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

Laimingos kortų kombinacijos bei laimėjimų dydžiai yra nurodyti automato ekrane.

11.21. „**Magic Diamond**“ („**Stebuklingas deimantas**“) lošimo tikslas – išsukti simbolių derinį, už kurį suteikiamas laimėjimų lentelėje nustatytas laimėjimas.

Lošimas lošiamas trimis būgnais penkiose laimėjimų linijose. Lošime galimi keturi skirtingi statymai – 1 (vienas), 3 (trys), 5 (penki) arba 10 (dešimt) kreditų. Kai statymas yra 1 (vienas) kreditas, lošiama 1 (vienoje) laimėjimų linijoje, kai statymui 3 (trys) kreditai, lošiama 3 (trijose) laimėjimų linijose, kai statymas 5 (penki) ir 10 (dešimt) kreditų, lošiama penkiomis laimėjimų linijomis.

Paspaudus klavišą „STARTAS“, automato ekrane rodomi būgnai pradeda sukstis. Būgnams sustojus, automatas suskaičiuoja laimėjimus. Bet kurioje aktyvioje laimėjimų linijoje iš kairės į dešinę pasikartojus 3 (trims) vienodiems lošimų simboliams, lošėjas laimi laimėjimų lentelėje nurodytą kreditų sumą. Laimėjus keliuose laimėjimų linijose, visi laimėjimai automatiškai susumuojami. Paspaudus mygtuką „PAGALBA“ ekrane pateikiamas lošimo aprašymas bei laimėjimų lentelė.

Lošėjui lošiant su 1 (vieno), 3 (trijų), 5 (penkių) ir 10 (dešimt) kreditų statymu ir laimėjus mažiau nei 20 (dvidešimt) kreditų bei paspaudus klavišą „PAIMTI“, laimėjimas pervedamas į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Paspaudus klavišą „DAUGYBA“, lošėjas lošia riziką. Lošiant riziką, lošėjas turi atspėti kokios spalvos, žalios ar rausvos, kirminiukas pasirodys iš kepurės (spėjant reikia paspausti žalios arba rausvos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus rausvos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo rausvas kirminiukas – laimima, jei ne – laimėjimo netenkama). Kai lošėjas atspėja kiminuko spalvą, laimėjimas padvigubėja ir lošėjui suteikiama galimybė dar padvigubinti laimėjimą. Kai lošėjas neatspėja, jis praranda savo laimėjimą. Lošėjas gali sustabdyti riziką bet kuriuo metu paspausdamas klavišą „PAIMTI“. Tokiu atveju lošėjo laimėjimas persikelia į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Didžiausias galimas laimėjimas 2000 (du tūkstančiai) kreditų.

Prie bet kurio statymo dydžio lošėjui laimėjus daugiau nei 20 kreditų ir paspaudus klavišą „PAIMTI“, šis laimėjimas perkeliamas į „BANKO“ skaitiklį, o paspaudus klavišą „DAUGYBA“, lošėjas gali lošti riziką. Lošimo pratęsimė iš „BANKO“ skaitiklio galima paskirti 10 (dešimt), 20 (dvidešimt) ar 100 (šimtą) kreditų arba paspaudus klavišą „PAIMTI“, „BANKO“ skaitiklyje esančius

kreditus pervesti į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Didžiausias galimas laimėjimas 2000 (du tūkstančiai) kreditų.

Lošimo metu lošėjui surinkus maksimalų 2000 (dviejų tūkstančių) kreditų sumą, ekrane pasirodo užrašas „JACKPOT“ ir laimėjimas persikelia į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

11.22. „Euro Soccer“ („Europietiškas futbolas“) lošimo tikslas – išsukti simbolių derinį, už kurį suteikiamas laimėjimų lentelėje nustatytas laimėjimas. Lošimas lošiamas 5 (penkiais) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 10 (dešimtyje) linijų. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Lošimo simbolių rūšys bei laimingi jų deriniai yra nurodyti lošimo automato ekrane. Laimėjimo rezultatą lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra nenuspėjamas ir priklauso nuo simbolių derinio, iškritusio lošimo metu. Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto statymo sumą.

Šiame lošime laimima, kai paeiliui išsidėsto nuo 2 (dviejų) iki 5 (penkių) vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę. Lošimo metu iškritęs „kamuolio“ simbolis atstoja bet kurį kitą simbolį, išskyrus „vartų“ simbolį. Jei lošimo metu vienoje iš dešimties linijų atsitiktinai išsidėsto 3 (trys), 4 (keturi) ar 5 (penki) „vartų“ simboliai, lošėjas laimi 15 (penkiolika) papildomų lošimo pratęsimų („prizinių lošimų“), kurių lošimo metu lošėjo sukaupti kreditai nėra atskaitomi. „Prizinių lošimų“ metu taip pat galima laimėti papildomų 15 (penkiolika) „prizinių lošimų“. „Priziniai lošimai“ vyksta pagal tokias pačias taisykles kaip ir pagrindinis lošimas.

Lošimo metu lošėjui surinkus maksimalų galimą laimėjimą (200 kartų statymo sumos), ekrane pasirodo užrašas, kad laimėtas didžiausias galimas laimėjimas, o laimėta suma persikelia į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ ir pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo.

Lošimo metu laimėjus kreditų, lošėjas gali padvigubinti laimėjimą - rizikuoti, t.y. lošimo automato ekrane pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta viena korta. Lošėjas spausdamas raudoną arba juodą klavišą „ŽAISTI“, spėja užverstos kortos spalvą (juoda ar raudona). Užverstai kortai atsivertus ir lošėjui atspėjus kortos spalvą, laimėjimas padvigubinamas. Dvigubinti laimėjimą galima iki 5 (penkių) kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos, lošėjas praranda galimybę dvigubinti toliau.

11.23. „Indian Treasure“ („Indėnų lobis“) lošimo tikslas – išsukti laimingą simbolių derinį. Lošimas lošiamas 5 (penkiais) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 10 (dešimtyje) linijų. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas (žiūrėti į 8.1 punktą). Lošimo simbolių rūšys bei laimingi jų deriniai yra nurodyti lošimo automato ekrane. Laimėjimo rezultatą lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra nenuspėjamas ir priklauso nuo simbolių derinio, iškritusio lošimo metu. Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto statymo sumą.

Šiame lošime laimima, kai paeiliui išsidėsto nuo 2 (dviejų) iki 5 (penkių) vienodų lošimo simbolių linijoje skaičiuojant iš kairės į dešinę. Lošimo metu iškritęs „pocahonta“ simbolis atstoja

bet kurį kitą simbolį, išskyrus „lobio” simbolį. Jei lošimo metu vienoje iš dešimties linijų atsitiktinai išsidėsto 3 (trys), 4 (keturi) ar 5 (penki) „lobio” simboliai, lošėjas laimi 15 (penkiolika) papildomų lošimo pratęsimų („prizinių lošimų”), kurių lošimo metu lošėjo sukaupti kreditai nėra atskaitomi. „Prizinių lošimų” metu taip pat galima laimėti papildomų 15 (penkiolika) „prizinių lošimų”. „Priziniai lošimai“ vyksta pagal tokias pačias taisykles kaip ir pagrindinis lošimas.

Lošimo metu lošėjui surinkus maksimalų galimą laimėjimą (200 kartų statymo sumos), ekrane pasirodo užrašas, kad laimėtas didžiausias galimas laimėjimas, o laimėta suma persikelia į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ ir pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo.

Lošimo metu laimėjus kreditų, lošėjas gali padvigubinti laimėjimą - rizikuoti, t.y. lošimo automato ekrane pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta viena korta. Lošėjas spausdamas raudoną arba juodą klavišą „ŽAISTI“, spėja užverstos kortos spalvą (juoda ar raudona). Užverstai kortai atsivertus ir lošėjui atspėjus kortos spalvą, laimėjimas padvigubinamas. Dvigubinti laimėjimą galima iki 5 (penkių) kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos, lošėjas praranda galimybę dvigubinti toliau.

11.24. „**Caribbean Gold**“ („**Karibų auksas**“) lošimo tikslas – išsukti laimingą simbolių derinį. Lošimas lošiamas 5 (penkiais) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 (penkiose) linijose. Lošimo simbolių rūšys bei laimingi jų deriniai yra nurodyti lošimo automato ekrane. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas (žiūrėti į 8.1 punktą). Laimėjimo rezultatą lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra nenuspėjamas ir priklauso nuo simbolių derinio, iškritusio lošimo metu. Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto statymo sumą. Šiame lošime laimima, kai paeiliui išsidėsto nuo 2 (dviejų) iki 5 (penkių) vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę.

Lošimo metu laimėjus kreditų, lošėjas gali padvigubinti laimėjimą - rizikuoti, t.y. lošimo automato ekrane pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta viena korta. Lošėjas spausdamas raudoną arba juodą klavišą „ŽAISTI“, spėja užverstos kortos spalvą (juoda ar raudona). Užverstai kortai atsivertus ir lošėjui atspėjus kortos spalvą, laimėjimas padvigubinamas. Dvigubinti laimėjimą galima iki 5 (penkių) kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos, lošėjas praranda galimybę dvigubinti toliau.

11.25. „**Royal Liner**“ („**Karališkasis laineris**“) lošimo tikslas – išsukti laimingą simbolių derinį. Lošimas lošiamas 9 (devyniais) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 (penkiose) linijose. Šiame lošime laimima kai paeiliui išsidėsto nuo 2 (dviejų) iki 3 (trijų) vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę. Lošimo simbolių rūšys bei laimingi jų deriniai yra nurodyti lošimo automato ekrane. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas (žiūrėti į 8.1 punktą). Laimėjimo rezultatą lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra nenuspėjamas ir priklauso nuo simbolių derinio (iškritusio lošimo metu). Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto statymo sumą.

Lošimo metu laimėjus kreditų, lošėjas gali padvigubinti laimėjimą - rizikuoti, t.y. lošimo automato ekrane pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta viena korta. Lošėjas spausdamas raudoną arba juodą klavišą „ŽAISTI“, spėja užverstos kortos spalvą (juoda ar raudona). Užverstai kortai atsivertus ir lošėjui atspėjus kortos spalvą, laimėjimas padvigubinamas. Dvigubinti laimėjimą galima iki 5 (penkių) kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos, lošėjas praranda galimybę dvigubinti toliau.

11.26. **„Roulette“ („Ruletė“)** lošimo tikslas – atspėti į kurį ruletės rato skaičiumi pažymėtą laukelį įkris kamuoliukas.

Lošėjas, liesdamas lošimo automato ekraną, virtualiame ruletės lauke, dėlioja vieną ar kelis virtualius žetonus ant pasirinktų skaičių, jų grupių ar juodos/raudonos spalvos. Paspaudus klavišą „PAGALBA“, automato ekrane išsamiai pateikiamas lošimo aprašymas, laimingos skaičių kombinacijos bei laimėjimų dydžiai. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas (žiūrėti į 8.1 punktą).

Atlikus statymus, paspaudžiamas klavišas „STARTAS“. Ekrane pasirodo ruletė, kuri sukasi viena kryptimi, o kamuoliukas ruletės viduje kita kryptimi. Kai kamuoliukas sustoja skaičiumi pažymėtame laukelyje, skelbiamas laimingas skaičius ir spalva. Lošėjui ekrane pasirodo ruletės laukas. Visi laimėjimai, kurie yra susiję su iškritusiu skaičiumi yra parodomi lošimo automato laimėjimų skaitiklyje „LAIMĖJIMAS“.

Lošimo metu laimėjus kreditų, lošėjas gali padvigubinti laimėjimą - rizikuoti, t.y. lošimo automato ekrane pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta viena korta. Lošėjas spausdamas raudoną arba juodą klavišą „ŽAISTI“, spėja užverstos kortos spalvą (juoda ar raudona). Užverstai kortai atsivertus ir lošėjui atspėjus kortos spalvą, laimėjimas padvigubinamas. Dvigubinti laimėjimą galima iki 5 (dviejų) kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos, lošėjas praranda galimybę dvigubinti toliau.

11.27. **„Keno“ („Keno“)** lošimo tikslas – atspėti nuo 2 (dviejų) iki 10 (dešimties) lošimo automato atsitiktinai parinktų skaičių. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas (žiūrėti į 8.1 punktą). Lošimo automato ekrane rodomos 2 (dvi) virtualios „KENO“ lošimo kortelės su 20 (dvidešimčia) iš 80 (aštuoniasdešimties) galimų skaičių. Lošėjas, liesdamas lošimo automato ekrane virtualias „KENO“ lošimo kortelėse esančius skaičius, pasirenka nuo 2 (dviejų) iki 10 (dešimties) skaičių abiejose lentelėse. Skaičius automatiškai gali parinkti ir pats lošimo automatas lošėjui lošimo automato ekrane paspaudus klavišą „SELECT 10“. Tokiu atveju automatas parenka visus 10 (dešimt) skaičių. Lošimas pradedamas paspaudus mygtuką „STARTAS“. Lošimo automato ekrane parodomi 20 (dvidešimt) skaičių. Laimingi skaičiai (skaičiai, sutampantys su lošimo automato ar lošėjo parinktais skaičiais) bus pažymėti žalia spalva, nelaimingi (nesutampantys su automato ar lošėjo parinktais skaičiais) – raudona spalva.

Laimėjimo dydis priklauso nuo lošėjo pasirinktų ar lošimo automato atrinktų ir sutapusių (lošėjo atspėtų) su lošimo automato ekrane rodomų laimingų skaičių kiekio. Laimėjimo dydžiai už atspėtų skaičių kiekį rodomi lošimo automato ekrane „LAIMĖJIMAS“. Laimėjimo dydis priklauso ir nuo to, kiek skaičių lošėjas pasirinko prieš pradėdamas lošimą. Laimingi skaičiai ir laimėjimo dydis rodomi lošimo automato viršutiniame ekrane.

Lošimo metu laimėjus kreditų, lošėjas gali padvigubinti laimėjimą - rizikuoti, t.y. lošimo automato ekrane pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta viena korta. Lošėjas spausdamas raudoną arba juodą klavišą „ŽAISTI“, spėja užverstos kortos spalvą (juoda ar raudona). Užverstai kortai atsivertus ir lošėjui atspėjus kortos spalvą, laimėjimas padvigubinamas. Dvigubinti laimėjimą galima iki 5 (penkių) kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos, lošėjas praranda galimybę dvigubinti toliau.

11.28. „**Royal Poker**“ („**Karališkasis pokeris**“) lošimo tikslas – sudaryti laimingą 5 kortų derinį, kurį surinkus suteikiamas laimėjimų lentelėje nustatytas laimėjimas (laimingi kortų deriniai ir laimėjimų dydžiai yra rodomi lošimo automato ekrane). Lošimas lošiamas 52 (penkiasdešimt dvejomis) kortomis ir 1 (viena) „juokdario“ („joker“) korta, kuri atstoja bet kurią kortą, kuri su kitomis kortomis sudarytų laimingą kortų derinį. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas (žiūrėti į 8.1 punktą). Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto statymo sumą.

Lošimo automato ekrane pasirodo penkios atsitiktine tvarka parinktos kortos. Lošėjas turi nuspręsti, kurias kortas pasilikti, o kurias keisti, siekiant surinkti laimėjimų lentelėje nustatytus kortų derinius. Norėdamas palikti kortą, lošėjas turi paspausti po tą kortą mirksintį klavišą su rodykle. Norėdamas pakeisti savo sprendimą ir atsisakyti pasiliktos kortos, lošėjas vėl turi paspausti tą patį klavišą. Pasirinkęs kortas, lošėjas vėl turi paspausti klavišą „STARTAS“. Automatas pakeičia nepasiliktas kortas kitomis, atsitiktinai iškritusiomis kortomis ir parodo galutinį rezultatą: ar yra laimėjimą lemiantis kortų derinys ir, jeigu yra, koks laimėjimų dydis kreditais.

Lošimo metu laimėjus kreditų, lošėjas gali padvigubinti laimėjimą - rizikuoti, t.y. lošimo automato ekrane pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta viena korta. Lošėjas spausdamas raudoną arba juodą klavišą „ŽAISTI“, spėja užverstos kortos spalvą (juoda ar raudona). Užverstai kortai atsivertus ir lošėjui atspėjus kortos spalvą, laimėjimas padvigubinamas. Dvigubinti laimėjimą galima iki 5 (penkių) kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos, lošėjas praranda galimybę dvigubinti toliau.

11.29. „**Aloha Hawaii**“ („**Sveikas Havajuose**“) lošimo tikslas – išsukti laimingą simbolių derinį. Lošimas lošiamas 5 (penkiais) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 10 (dešimtyje) linijų. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas (žiūrėti į 8.1 punktą). Lošimo simbolių rūšys bei laimingi jų deriniai yra nurodyti lošimo automato ekrane. Laimėjimo rezultatą lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra nenusipėjamas ir priklauso nuo

simbolių derinio (iškritusio lošimo metu). Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto statymo sumą.

Šiame lošime laimima, kai išsidėsto nuo 2 (dviejų) iki 5 (penkių) vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę. Lošimo metu iškritęs „hula mergaitė“ simbolis atstoja bet kurią kitą simbolį, išskyrus „banglentininkas“ simbolį. Jei lošimo metu vienoje iš dešimties linijų atsitiktinai išsidėsto 3 (trys), 4 (keturi) ar 5 (penki) „banglentininkas“ simboliai, lošėjas laimi 15 (penkiolika) papildomų lošimo pratęsimų („prizinių lošimų“), kurių lošimo metu lošėjo sukaupti kreditai nėra atskaitomi. „Prizinių lošimų“ metu laimėti laimėjimai dvigubinami.

„Prizinių lošimų“ metu taip pat galima laimėti papildomų 15 „prizinių lošimų“. Papildomi priziniai lošimai vyksta pagal pagrindinio lošimo taisykles.

Lošimo metu laimėjus kreditų, lošėjas gali padvigubinti laimėjimą - rizikuoti, t.y. lošimo automato ekrane pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta viena korta. Lošėjas spausdamas raudoną arba juodą klavišą „ŽAISTI“, spėja užverstos kortos spalvą (juoda ar raudona). Užverstai kortai atsivertus ir lošėjui atspėjus kortos spalvą, laimėjimas padvigubinamas. Dvigubinti laimėjimą galima iki 5 (penkių) kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos, lošėjas praranda galimybę dvigubinti toliau.

11.30. „Hot Fruits“ („Karšti vaisiai“) lošimo tikslas – išsukti laimingą simbolių derinį. Lošimas lošiamas 5 (penkiais) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 10 (dešimtyje) linijų. Lošimo simbolių rūšys bei laimingi jų deriniai yra nurodyti lošimo automato ekrane. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas (žiūrėti į 8.1 punktą).

Laimėjimo rezultatai lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra nenuspėjamas ir priklauso nuo simbolių derinio (iškritusio lošimo metu). Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto statymo sumą. Šiame lošime laimima, kai išsidėsto nuo 2 (dviejų) iki 5 (penkių) vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę.

Lošimo metu laimėjus kreditų, lošėjas gali padvigubinti laimėjimą - rizikuoti, t.y. lošimo automato ekrane pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta viena korta. Lošėjas spausdamas raudoną arba juodą klavišą „ŽAISTI“, spėja užverstos kortos spalvą (juoda ar raudona). Užverstai kortai atsivertus ir lošėjui atspėjus kortos spalvą, laimėjimas padvigubinamas. Dvigubinti laimėjimą galima iki 5 (penkių) kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos, lošėjas praranda galimybę dvigubinti toliau.

11.31. „Secrets of Maya“ („Majų paslaptys“) lošimo tikslas – išsukti laimingą simbolių derinį. Lošimas lošiamas 5 (penkiais) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 10 (dešimtyje) linijų. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas (žiūrėti į 8.1 punktą). Lošimo simbolių rūšys bei laimingi jų deriniai yra nurodyti lošimo automato ekrane. Laimėjimo rezultatai lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra nenuspėjamas ir priklauso nuo

simbolių derinio, iškritusio lošimo metu. Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto statymo sumą.

Šiame lošime laimima, kai paeiliui išsidėsto nuo 2 (dviejų) iki 5 (penkių) vienodų lošimo simbolių linijoje skaičiuojant iš kairės į dešinę. Lošimo metu iškritęs „piramidės“ simbolis atstoja bet kurią kitą simbolį, išskyrus „kalendoriaus“ simbolį. Jei lošimo metu vienoje iš dešimties linijų atsitiktinai išsidėsto 3 (trys), 4 (keturi) ar 5 (penki) „kalendoriaus“ simboliai, lošėjas laimi 10 (dešimt) papildomų lošimo pratęsimų („prizinių lošimų“), kurių lošimo metu lošėjo sukaupti kreditai nėra atskaitomi. „Prizinių lošimų“ metu taip pat galima laimėti papildomų 10 (dešimt) „prizinių lošimų“. „Priziniai lošimai“ vyksta pagal tokias pačias taisykles kaip ir pagrindinis lošimas.

Lošimo metu lošėjui surinkus maksimalų galimą laimėjimą (200 kartų statymo sumos), ekrane pasirodo užrašas, kad laimėtas didžiausias galimas laimėjimas, o laimėta suma persikelia į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ ir pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo.

Lošimo metu laimėjus kreditų, lošėjas gali padvigubinti laimėjimą - rizikuoti, t.y. lošimo automato ekrane pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta viena korta. Lošėjas spausdamas raudoną arba juodą klavišą „ŽAISTI“, spėja užverstos kortos spalvą (juoda ar raudona). Užverstai kortai atsivertus ir lošėjui atspėjus kortos spalvą, laimėjimas padvigubinamas. Dvigubinti laimėjimą galima iki 5 (penkių) kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos, lošėjas praranda galimybę dvigubinti toliau.

11.32. „**Mystic Ocean**“ („**Mistinis vandenynas**“) lošimo tikslas – išsukti simbolių derinį, už kurį suteikiamas laimėjimų lentelėje nustatytas laimėjimas. Lošimas lošiamas 5 (penkiais) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 10 (dešimtyje) linijų. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas (žiūrėti į 8.1 punktą). Lošimo simbolių rūšys bei laimingi jų deriniai yra nurodyti lošimo automato ekrane. Laimėjimo rezultatą lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra nenusipėjamas ir priklauso nuo simbolių derinio, iškritusio lošimo metu. Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto statymo sumą.

Šiame lošime laimima, kai paeiliui išsidėsto nuo 2 (dviejų) iki 5 (penkių) vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę. Lošimo metu iškritęs „undinės“ simbolis atstoja bet kurią kitą simbolį, išskyrus „delfino“ simbolį. Jei lošimo metu vienoje iš dešimties linijų atsitiktinai išsidėsto 3 (trys), 4 (keturi) ar 5 (penki) „delfino“ simboliai, lošėjas laimi 15 (penkiolika) papildomų lošimo pratęsimų („prizinių lošimų“), kurių lošimo metu lošėjo sukaupti kreditai nėra atskaitomi. „Prizinių lošimų“ metu taip pat galima laimėti papildomų 15 (penkiolika) „prizinių lošimų“. „Priziniai lošimai“ vyksta pagal tokias pačias taisykles kaip ir pagrindinis lošimas.

Lošimo metu laimėjus kreditų, lošėjas gali padvigubinti laimėjimą - rizikuoti, t.y. lošimo automato ekrane pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta viena korta. Lošėjas spausdamas raudoną arba juodą klavišą „ŽAISTI“, spėja užverstos kortos spalvą (juoda ar raudona). Užverstai kortai atsivertus ir lošėjui atspėjus kortos spalvą, laimėjimas padvigubinamas. Dvigubinti

laimėjimą galima iki 5 (penkių) kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos, lošėjas praranda galimybę dvigubinti toliau.

11.33. „**Black Pearl**“ („**Juodasis perlas**“) lošimo tikslas – išsukti simbolių derinį, už kurį suteikiamas laimėjimų lentelėje nustatytas laimėjimas. Lošimas lošiamas 5 (penkiais) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 10 (dešimtyje) linijų. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas (žiūrėti į 8.1 punktą). Lošimo simbolių rūšys bei laimingi jų deriniai yra nurodyti lošimo automato ekrane. Laimėjimo rezultatai lemia atsitiktinumą, o jo dydis yra nenuspėjamas ir priklauso nuo simbolių derinio, iškritusio lošimo metu. Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto statymo sumą.

Šiame lošime laimima, kai paeiliui išsidėsto nuo 2 (dviejų) iki 5 (penkių) vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę, išskyrus „išbarstymų“ simbolį. Lošimo metu iškritęs „juodojo perlo“ simbolis atstoja bet kurį kitą simbolį, išskyrus „pirato monetos“ simbolį. Jei lošimo metu vienoje iš dešimties linijų atsitiktinai išsidėsto 3 (trys), 4 (keturi) ar 5 (penki) „pirato monetos“ simboliai, lošėjas laimi 10 (dešimt), 15 (penkiolika) arba 20 (dvidešimt) papildomų lošimo pratęsimų („prizinių lošimų“), kurių lošimo metu lošėjo sukaupti kreditai nėra atskaitomi. „Prizinių lošimų“ metu taip pat galima laimėti papildomų 10 (dešimt), 15 (penkiolika) arba 20 (dvidešimt) „prizinių lošimų“. „Prizinių lošimų“ metu iškritęs kiekvienas „juodojo perlo“ simbolis pasiliks būgnuose iki „prizinių lošimų“ pabaigos. „Priziniai lošimai“ vyksta pagal tokias pačias taisykles kaip ir pagrindinis lošimas.

Lošimo metu laimėjus kreditų, lošėjas gali padvigubinti laimėjimą - rizikuoti, t.y. lošimo automato ekrane pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta viena korta. Lošėjas spausdamas raudoną arba juodą klavišą „ŽAISTI“, spėja užverstos kortos spalvą (juoda ar raudona). Užverstai kortai atsivertus ir lošėjui atspėjus kortos spalvą, laimėjimas padvigubinamas. Dvigubinti laimėjimą galima iki 5 (penkių) kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos, lošėjas praranda galimybę dvigubinti toliau.

11.34. „**JACK IN THE BOX**“ („**Juokdarys skrynioje**“) – tai šešių būgnų (3 (trys) apačioje, 3 (trys) viršuje) lošimas. Apatiniuose ir viršutiniuose būgnuose lošiama 5 (penkiose) laimėjimo linijose.

Klavišo „STARTAS“ pagalba pradamas lošimas. Pagrindiniame lošime galimi 2 (du) skirtingi statymai: 1 (vieno) kredito (1 kreditas = atitinkamai 1 euro centas arba 5 euro centai) ir 10 (dešimties) kreditų (10 kreditų = atitinkamai 0,1 euro arba 0,5 euro). Klavišo „STATYMAS“ pagalba pasirenkamas 1 (vieno) arba 10 (dešimties) kreditų statymas.

Pagrindinis lošimas vykdomas trijuose apatiniuose būgnuose. Lošimo tikslas – surinkti trijų vienodų laimingų simbolių kombinacijas už kurias suteikiami kreditai. Laimingų simbolių kombinacijos parodytos automato ekrane.

Pagrindiniame lošime lošėjui pasirinkus 1 (vieno) kredito statymą, lošimas vyksta vienoje lošimo linijoje. Šioje linijoje gauti laimėjimai bus automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Esant 10 (dešimties) kreditų statymui ir 5 (penkioms) aktyvioms laimėjimo linijoms, visų linijų laimėjimai automatiškai bus susumuojami. Laimėjimas gali būti pervestas į kreditų skaitiklį „KREDITAS“, laimėjimu rizikuojama arba laimėjimas gali būti pervestas į banko skaitiklį „BANKAS“. Laimėjimas išmokamas paspaudus klavišą „IŠMOKĖTI“.

Jei pagrindiniame lošime statymas yra 10 (dešimt) kreditų ir lošėjas laimėjo, jam siūloma rizika (padvigubinti laimėjimą paspaudžiant klavišus „ŠIRDIS“ arba „VYNAS“) arba klavišo „PASIIMTI“ pagalba pervesti laimėjimą į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Rizikos metu ant automato apatinio ekrano paėliui viena po kitos šviečia širdies ar vyno simboliai. Lošėjui siekiant padvigubinti laimėjimą, jis turi sustabdyti rizikos lošimą klavišų „ŠIRDIS“ arba „VYNAS“ pagalba. Kai stabdoma su klavišu „ŠIRDIS“, širdies simbolis automato ekrane turi likti šviesti, kad laimėjimas būtų padvigubintas. Jei automato ekrane lieka šviesti vyno simbolis, laimėjimas tampa lygus nuliui. Kai rizika stabdoma „VYNO“ klavišu, turi likti šviesti vyno simbolis, kad laimėjimas būtų padvigubintas. Jei lieka šviesti širdies simbolis, laimėjimas tampa lygus nuliui. Jei laimėjimo netenkama rizika baigiasi. Rizikos lošimas bus vykdomas tol kol lošėjas nuspręs pasiimti laimėjimą arba bus pasiektas didžiausias galimas laimėjimas. Laimėjimą lošėjas klavišo „PASIIMTI“ pagalba gali pervesti į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ arba „STARTO“ klavišu - pervesti laimėjimą į „BANKO“ skaitiklį. Didžiausias galimas laimėjimas rizikos metu – 2000 (du tūkstančiai) kreditų. Pasiekus 2000 (du tūkstančius) kreditų laimėjimą, šie kreditai automatiškai bus pervesti į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

Pagrindiniame lošime lošėjas gali gauti atsitiktinius laimėjimus. Du juokdarių simboliai suteiks atsitiktinį laimėjimą nuo 10 (dešimt) iki 400 (keturių šimtų) kreditų, o trijų juokdarių simboliai suteiks atsitiktinį laimėjimą nuo 20 (dvidešimt) iki 1000 (vieno tūkstančio) kreditų. Didžiausias laimėjimas pagrindiniame lošime yra 2000 (du tūkstančiai) kreditų.

Lošimo pratęsimas vykdomas trijuose viršutiniuose automato būgnuose 5 (penkiose) laimėjimo linijose iš „BANKO“ skaitiklyje sukauptos kreditų sumos. Lošėjas gali lošimo pratęsimu paskirti 20 (dvidešimt), 40 (keturiasdešimt), 100 (vieną šimtą) arba 200 (du šimtus) kreditų. Lošimo tikslas – surinkti laimingas simbolių kombinacijas už kurias laimimi kreditai. Visų aktyvių laimėjimo linijų laimėjimai bus automatiškai susumuojami ir pervedami į „BANKO“ skaitiklį. Klavišo „PASIIMTI“ pagalba kreditai iš „BANKO“ skaitiklio gali būti pervesti į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ arba lošėjas gali tęsti lošimą kol bus pasiekta didžiausia 2000 (dviejų tūkstančių) kreditų suma.

Lošimo pratęsimu esant 20 (dvidešimt) arba 40 (keturiasdešimt) kreditų paskyrimui, viduriniame būgne atsukęs karūnos simbolis atstos bet kurį kitą simbolį, kad sudaryti trijų vienodų simbolių kombinaciją už kurią suteikiamas laimėjimas.

Lošimo pratęsimė esant 100 (vieno šimto) arba 200 (dviejų šimtų) kreditų paskyrimui bet kuriame būgne atsisukęs karūnos simbolis atstos bet kurią kitą simbolį, kad sudaryti trijų vienodų simbolių kombinaciją, už kurią suteikiamas laimėjimas.

Lošimo pratęsimė galimas papildomas „Juokdarys skrynioje“ laimėjimas. Bet kurioje iš penkių laimėjimo linijų atsisukus trijų skrynių simboliams ant lošimo automato viršutinio ekrano pavaizduojamos trys užverstos kortos. Klavišų ant kurių pavaizduoti kortų simboliai pagalba lošėjas turi pasirinkti vieną iš pavaizduotų kortų. Klavišo „VYNAS“ pagalba pasirenkama dešinėje pusėje esanti korta. Klavišo „ŠIRDIS“ pagalba pasirenkama viduryje esanti korta. Klavišo „STATYMAS“ pagalba pasirenkama kairėje pusėje esanti korta. Pasirinkus vieną iš kortų, ekrane parodoma kortos vertė ir priklausomai nuo pasirinkto statymo dydžio, lošėjui bus suteikiamas papildomas laimėjimas. Pavyzdžiui karaliaus korta suteiks 1000 (vieno tūkstančio) kreditų laimėjimą, kai paskirta 40 (keturiasdešimt) kreditų arba 2000 (du tūkstančius) kreditų, kai paskirta 200 (du šimtai) kreditų.

Tiek pagrindiniame, tiek lošimo pratęsimė lošėjui surinkus didžiausią 2000 (dviejų tūkstančių) kreditų sumą, automatas parodo jį „BANKO“ skaitiklyje ir automatiškai perveda ją į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

Laimėjimas išmokamas paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“.

11.35. „**TRIPLE GOLD**“ („**Trigubas auksas**“) - tai šešių būgnų (3 (trys) apačioje ir 3 (trys) viršuje) lošimas. Apatiniuose ir viršutiniuose būgnuose lošiama 5 (penkiose) laimėjimo linijose.

Klavišo „STARTAS“ pagalba pradedamas lošimas. Pagrindiniame lošime galimi 2 (du) skirtingi statymai: 1 (vieno) kredito (1 kreditas = atitinkamai 1 euro centas arba 5 euro centai) ir 10 (dešimties) kreditų (10 kreditų = atitinkamai 0,1 euro arba 0,5 euro). Klavišo „STATYMAS“ pagalba pasirenkamas 1 (vieno) arba 10 (dešimties) kreditų statymas.

Pagrindinis lošimas vykdomas trijuose apatiniuose būgnuose. Lošimo tikslas – surinkti laimingas simbolių kombinacijas vienoje iš penkių laimėjimo linijų, už kurias laimimi kreditai.

Pagrindinis lošimas vykdomas trijuose apatiniuose būgnuose. Lošimo tikslas – surinkti trijų vienodų laimingų simbolių kombinacijas už kurias suteikiami kreditai. Laimingų simbolių kombinacijos parodytos automato ekrane.

Pagrindiniame lošime lošėjui pasirinkus 1 (vieno) kredito statymą, lošimas vyksta vienoje lošimo linijoje. Šioje linijoje gauti laimėjimai bus automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Esant 10 (dešimties) kreditų statymui ir 5 (penkioms) aktyviomis laimėjimo linijoms, visų linijų laimėjimai automatiškai bus susumuojami. Laimėjimas gali būti pervestas į kreditų skaitiklį „KREDITAS“, laimėjimu rizikuojama arba laimėjimas gali būti pervestas į banko skaitiklį „BANKAS“. Laimėjimas išmokamas paspaudus klavišą „IŠMOKĖTI“.

Jei pagrindiniame lošime statymas yra 10 (dešimt) kreditų ir lošėjas laimėjo, jam siūloma rizika (padvigubinti laimėjimą paspaudžiant klavišus „X2“ arba „X0“) arba klavišo „PASIIMTI“ pagalba pervesti laimėjimą į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Rizikos metu ant automato apatinio

ekrano paeiliui viena po kitos šviečia „X2“ ar „X0“ simboliai. Lošėjui siekiant padauginti laimėjimą, jis turi sustabdyti rizikos lošimą klavišų „X2“. Jei lieka šviesti „X0“ simbolis, laimėjimas tampa lygus nuliui. Lošimo metu galima keisti laimėjimo tikimybę ir jo dydį. Paspaudžiant klavišą „PASIRINKTI“ yra tokios laimėjimo tikimybės: „X2“ klavišas, kuris yra aktyvus jau lošimo pradžioje, suteikia 50% laimėjimo tikimybę, klavišas „PASIRINKTI“ „X4“ – 25% laimėjimo tikimybę, klavišas „PASIRINKTI“ „X5“ – 20% laimėjimo tikimybę ir mygtukas „PASIRINKTI“ „X10“ – 10% laimėjimo tikimybę. Jei laimėjimo netenkama (lygus nuliui), rizika baigiasi. Rizikos lošimas vykdomas tol, kol lošėjas nuspręs pasiimti laimėjimą arba bus pasiektas didžiausias galimas laimėjimas. Laimėjimą lošėjas klavišo „PASIIMTI“ pagalba gali pervesti į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ arba „STARTO“ klavišu pervesti laimėjimą į „BANKO“ skaitiklį. Didžiausias galimas laimėjimas rizikos metu – 2000 (du tūkstančiai) kreditų. Pasiėkus 2000 (du tūkstančius) kreditų laimėjimą, šie kreditai automatiškai bus pervesti į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

Lošimo pratęsimas vykdomas trijuose viršutiniuose automato būgnuose 5 (penkiose) laimėjimo linijose iš „BANKO“ skaitiklyje sukauptos kreditų sumos. Lošėjas gali lošimo pratęsimе paskirti 20 (dvidešimt), 40 (keturiasdešimt), 100 (vieną šimtą) arba 200 (du šimtus) kreditų. Lošimo tikslas – surinkti laimingas simbolių kombinacijas už kurias laimimi kreditai. Visų aktyvių laimėjimo linijų laimėjimai bus automatiškai susumuojami ir pervedami į „BANKO“ skaitiklį. Klavišo „PASIIMTI“ pagalba kreditai iš „BANKO“ skaitiklio gali būti pervesti į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ arba lošėjas gali tęsti lošimą kol bus pasiekta didžiausia 2000 (dviejų tūkstančių) kreditų suma.

Lošimo pratęsimе esant 20 (dvidešimt) arba 40 (keturiasdešimt) kreditų paskyrimui, viduriniame būgne atsisukęs karūnos simbolis atstos bet kurį kitą simbolį, kad sudaryti trijų vienodų simbolių kombinaciją už kurią suteikiamas laimėjimas.

Lošimo pratęsimе esant 100 (vieno šimto) arba 200 (dviejų šimtų) kreditų paskyrimui bet kuriame būgne atsisukęs karūnos simbolis atstos bet kurį kitą simbolį, kad sudaryti trijų vienodų simbolių kombinaciją, už kurią suteikiamas laimėjimas.

Lošimo pratęsimе galimas papildomas „Aukso luito“ laimėjimas. Bet kurioje iš penkių laimėjimo linijų atsisukus trijų aukso luitų simboliams ant lošimo automato ekrano pavaizduojami trys paeiliui šviečiantys aukso luitai. Klavišo „STARTAS“ pagalba lošėjui atsiktiniu būdu užgesinus vieną iš aukso luito simbolių, ekrane parodoma šio luito vertė ir priklausomai nuo pasirinkto kreditų paskyrimo dydžio, lošėjui bus suteikiamas papildomas laimėjimas.

Tiek pagrindiniame, tiek lošimo pratęsimе lošėjui surinkus didžiausią 2000 (dviejų tūkstančių) kreditų sumą, automatas parodo jį „BANKO“ skaitiklyje ir automatiškai pveda ją į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

Laimėjimas išmokamas paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“.

11.36 „**BIG CATCH**“ („**Stambus laimikis**“) tai šešių būgnų (3 (trys) apačioje ir 3 (trys) viršuje) lošimas. Apatiniuose ir viršutiniuose būgnuose lošiama 5 (penkiose) laimėjimo linijose.

Klavišo „**STARTAS**“ pagalba pradamas lošimas. Pagrindiniame lošime galimi 2 (du) skirtingi statymai: 1 (vieno) kredito (1 kreditas = 5 euro centai) ir 10 (dešimties) kreditų (10 kreditų = 0,5 euro). Klavišo „**STATYMAS**“ pagalba pasirenkamas 1 (vieno) arba 10 (dešimties) kreditų statymas.

Pagrindinis lošimas vykdomas trijuose apatiniuose būgnuose. Lošimo tikslas – surinkti laimingas simbolių kombinacijas vienoje iš penkių laimėjimo linijų, už kurias laimimi kreditai. Laimingų simbolių kombinacijos parodytos automato ekrane.

Pagrindiniame lošime lošėjui pasirinkus 1 (vieno) kredito statymą, lošimas vyksta vienoje lošimo linijoje. Šioje linijoje gauti laimėjimai bus automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „**KREDITAS**“. Esant 10 (dešimties) kreditų statymui ir 5 (penkioms) aktyvioms laimėjimo linijoms, visų linijų laimėjimai automatiškai bus susumuojami. Laimėjimas gali būti pervestas į kreditų skaitiklį „**KREDITAS**“ arba gali būti pervestas į banko skaitiklį „**BANKAS**“. Laimėjimas išmokamas paspaudus klavišą „**IŠMOKĖTI**“.

Lošimo pratęsimas vykdomas trijuose viršutiniuose automato būgnuose 5 (penkiose) laimėjimo linijose iš „**BANKO**“ skaitiklyje sukauptos kreditų sumos. Lošėjas gali lošimo pratęsimu paskirti 20 (dvidešimt), 40 (keturiasdešimt), 100 (vieną šimtą) arba 200 (du šimtus) kreditų. Visų aktyvių laimėjimo linijų laimėjimai bus automatiškai susumuojami ir pervedami į „**BANKO**“ skaitiklį. Klavišo „**PAIMTI**“ pagalba kreditai iš „**BANKO**“ skaitiklio gali būti pervesti į kreditų skaitiklį „**KREDITAS**“ arba lošėjas gali tęsti lošimą kol bus pasiekta didžiausia 2000 (dviejų tūkstančių) kreditų suma. Ši suma automatiškai bus pervesta į kreditų skaitiklį „**KREDITAS**“.

Lošimo pratęsimu esant 100 (vieno šimto) kreditų paskyrimui viduriniame būgne atsisukęs skrynios simbolis suteiks atsitiktinio dydžio laimėjimą. Lošimo pratęsimu esant 200 (dviejų šimtų) kreditų paskyrimui bet kuriame iš trijų būgnų atsisukęs skrynios simbolis suteiks atsitiktinio dydžio laimėjimą,

Lošimo pratęsimu vienoje linijoje atsisukę trys „**Big Catch**“ („**Stambus laimikis**“) simboliai suteiks papildomą „**HOOK**“ („**Kabliukas**“) laimėjimą, kurio metu ekrane atsiras žvejbūvis kabliukas ir automatiškai trauks laimikius už kuriuos bus suteikiami atsitiktiniai laimėjimai. Laimėjimas tęsis kol žvejbūvis kabliukas ištrauks batą arba bus pasiektas didžiausias 2000 (dviejų tūkstančių) kreditų laimėjimas, kuris automatiškai bus pervestas į kreditų skaitiklį „**KREDITAS**“.

Tiek pagrindiniame, tiek lošimo pratęsimu lošėjui surinkus didžiausią 2000 (dviejų tūkstančių) kreditų sumą, automatas parodo jį „**BANKO**“ skaitiklyje ir automatiškai pveda ją į kreditų skaitiklį „**KREDITAS**“.

Rizikos šis lošimas neturi. Laimėjimas išmokamas paspaudus mygtuką „**IŠMOKĖTI**“.

11.37. **„Magic 81 Lines“ („81 stebuklinga linija“)**. Lošimo tikslas – išsukti laimingą simbolių derinį. Lošimas lošiamas 4 būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 81 linijoje. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas, lošimo pratęsimas (žiūrėti 8.1 punktą) ir rizika (žiūrėti 2.15 punktą). Lošėjui laimėjus, automatas, tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimе siūlo riziką. Jos metu reikia atspėti, kokia korta (juoda ar raudona) pasirodys automato ekrane. Spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima, jei ne – laimėjimo netenkama. Rizikos atsisakoma paspaudus klavišą „PAIMTI“, o laimėjimas pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei statymas buvo 0,5 euro pagrindiniame lošime ar nuo 0,5 iki 10 eurų lošimo pratęsimе) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei statymas buvo mažesnis negu 0,5 euro pagrindiniame lošime). Lošimo simbolių rūšys bei laimingi jų deriniai yra nurodyti lošimo automato viršutiniame ekrane. Laimėjimo rezultatą lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra nenuspėjamas ir priklauso nuo simbolių derinio, iškritusio lošimo metu. Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto statymo sumą.

Šiame lošime laimima, kai paeiliui išsidėsto nuo 1 iki 4 vienodų lošimo simbolių linijoje skaičiuojant iš kairės į dešinę. Lošimo metu iškritęs „Magic 81 lines“ simbolis pakeičia bet kurį kitą simbolį. Šio simbolio laimėjimas yra paslaptingas.

11.38. **„Lucky Lady’s Charm“ („Laimingos damos žavesys“)** lošimas lošiamas 5 būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 linijose. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas, lošimo pratęsimas (žiūrėti 8.1 punktą) ir rizika (žiūrėti 2.15 punktą). Lošėjui laimėjus, automatas, tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimе siūlo riziką. Jos metu reikia atspėti, kokia korta (juoda ar raudona) pasirodys automato ekrane. Spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima, jei ne – laimėjimo netenkama. Rizikos atsisakoma paspaudus klavišą „PAIMTI“, o laimėjimas pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei statymas buvo 0,5 euro pagrindiniame lošime ar nuo 0,5 iki 10 eurų lošimo pratęsimе) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei statymas buvo mažesnis negu 0,5 euro pagrindiniame lošime). Lošimo simbolių rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane. Laimėjimo rezultatą lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra paslaptingas (tokių pačių simbolių kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu) ir priklauso nuo laimingos lošimo simbolių kombinacijos. Šiame lošime laimima, kai paeiliui išsidėsto nuo 2 iki 5 vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę. Jei lošimo metu vienoje iš penkių linijų atsitiktinai, nebūtinai paeiliui išsidėsto 3, 4 ar 5 „Rutulio“ simboliai, lošėjas laimi 15 (penkiolika) papildomų lošimo pratęsimų („prizinių lošimų“), kurių lošimo metu lošėjo sukaupti kreditai nėra atskaitomi. Lošimo metu iškritęs „Damos“ lošimo simbolis atstoja bet kurį kitą lošimo simbolį, išskyrus „Rutulio“ simbolį.

11.39. **„King of Cards“ („Kortų karalius“)** lošimas lošiamas 5 būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 linijose. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas, lošimo pratęsimas (žiūrėti 8.1 punktą) ir rizika (žiūrėti 2.15 punktą). Lošėjui laimėjus, automatas, tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimе siūlo riziką. Jos metu reikia atspėti, kokia korta (juoda ar raudona) pasirodys automato ekrane. Spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima, jei ne – laimėjimo netenkama. Rizikos atsisakoma paspaudus klavišą „PAIMTI“, o laimėjimas pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei statymas buvo 0,5 euro pagrindiniame lošime ar nuo 0,5 euro iki 10 eurų lošimo pratęsimе) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei statymas buvo mažesnis negu 0,5 euro pagrindiniame lošime). Lošimo simbolių rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane. Laimėjimo rezultatą lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra paslaptingas (tokių pačių simbolių kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu) ir priklauso nuo laimingos lošimo simbolių kombinacijos. Šiame lošime laimima, kai paeiliui išsidėsto nuo 2 iki 5 vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę. Jei lošimo metu vienoje iš penkių linijų atsitiktinai, nebūtinai paeiliui išsidėsto 3, 4 ar 5 „Žetonų“ simboliai, lošėjas laimi 15 (penkiolika) papildomų lošimo pratęsimų („prizinių lošimų“), kurių lošimo metu lošėjo sukaupti kreditai nėra atskaitomi. Lošimo metu iškritęs „Juokdario“ lošimo simbolis atstoja bet kurį kitą lošimo simbolį, išskyrus „Žetonų“ simbolį.

11.40. **„Book of RA“ („Karališkosios akademijos knyga“)** lošimas lošiamas 5 būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 linijose. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas, lošimo pratęsimas (žiūrėti 8.1 punktą) ir rizika (žiūrėti 2.15 punktą). Lošėjui laimėjus, automatas, tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimе siūlo riziką. Jos metu reikia atspėti, kokia korta (juoda ar raudona) pasirodys automato ekrane. Spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima, jei ne – laimėjimo netenkama. Rizikos atsisakoma paspaudus klavišą „PAIMTI“, o laimėjimas pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei statymas buvo 0,5 euro pagrindiniame lošime ar nuo 0,5 iki 10 eurų lošimo pratęsimе) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei statymas buvo mažesnis negu 0,5 euro pagrindiniame lošime). Lošimo simbolių rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane. Laimėjimo rezultatą lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra paslaptingas (tokių pačių simbolių kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu) ir priklauso nuo laimingos lošimo simbolių kombinacijos. Šiame lošime laimima, kai paeiliui išsidėsto nuo 2 iki 5 vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę. Jei lošimo metu vienoje iš penkių linijų atsitiktinai, nebūtinai paeiliui išsidėsto 3, 4 ar 5 „Knygos“ simboliai, lošėjas laimi 10 papildomų lošimo pratęsimų („prizinių lošimų“), kurių lošimo metu lošėjo sukaupti kreditai nėra atskaitomi. Lošimo metu iškritęs „Knygos“ lošimo simbolis atstoja bet kurį kitą lošimo simbolį.

11.41. **„Mega Joker“ („Puikusias juokdarys“)** lošimas lošiamas 5 būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 40 linijų. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas, lošimo pratęsimas (žiūrėti 8.1 punktą) ir rizika (žiūrėti 2.15 punktą). Lošėjui laimėjus, automatas, tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimе siūlo riziką. Jos metu reikia atspėti, kokia korta (juoda ar raudona) pasirodys automato ekrane. Spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima, jei ne – laimėjimo netenkama. Rizikos atsisakoma paspaudus klavišą „PAIMTI“, o laimėjimas pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei statymas buvo 0,5 euro pagrindiniame lošime ar nuo 0,5 iki 10 eurų lošimo pratęsimе) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei statymas buvo mažesnis negu 0,5 euro pagrindiniame lošime). Lošimo simbolių rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane. Laimėjimo rezultata lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra paslaptinas (tokių pačių simbolių kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu) ir priklauso nuo laimingos lošimo simbolių kombinacijos. Šiame lošime laimima, kai paeiliui išsidėsto nuo 3 iki 5 vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę, išskyrus „Žvaigždės“ simbolį, kuriam ši taisyklė negalioja. Lošimo metu iškritęs „Juokdario“ lošimo simbolis atstoja bet kurį kitą lošimo simbolį, išskyrus „Žvaigždės“ simbolį.

11.42. **„Magic 27 Lines“ („27 stebuklingos linijos“)** Lošimo tikslas – išsukti laimingą simbolių derinį. Lošimas lošiamas 3 būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 27 linijose. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas, lošimo pratęsimas (žiūrėti 8.1 punktą) ir rizika (žiūrėti 2.15 punktą). Lošėjui laimėjus, automatas, tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimе siūlo riziką. Jos metu reikia atspėti, kokia korta (juoda ar raudona) pasirodys automato ekrane. Spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima, jei ne – laimėjimo netenkama. Rizikos atsisakoma paspaudus klavišą „PAIMTI“, o laimėjimas pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei statymas buvo 0,5 euro pagrindiniame lošime ar nuo 0,5 iki 10 eurų lošimo pratęsimе) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei statymas buvo mažesnis negu 0,5 euro pagrindiniame lošime). Lošimo simbolių rūšys bei laimingi jų deriniai yra nurodyti lošimo automato viršutiniame ekrane. Laimėjimo rezultata lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra nenuspėjamas ir priklauso nuo simbolių derinio, iškritusio lošimo metu. Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto statymo sumą.

Šiame lošime laimima, kai paeiliui išsidėsto 3 vienodi lošimo simboliai linijoje. Lošimo metu iškritęs „Juokdario“ simbolis pakeičia bet kurį kitą simbolį. Šio simbolio laimėjimas yra paslaptinas.

11.43. **„GOLD LINES“ („Aukso linijos“)** - tai septynių būgnų (3 (trys) apačioje ir 4 (keturi) viršuje) lošimas, kurio tikslas - surinkti trijų vienodų laimingų simbolių kombinacijas, už kurias suteikiami kreditai. Tiek pagrindiniame lošime, tiek ir lošimo pratęsimе laimėjimo dydis priklauso nuo statymo dydžio.

Klavišo „STARTAS” pagalba pradedamas lošimas. Pagrindiniame lošime galimi 2 (du) skirtingi statymai: 1 (vienas) kreditas (1 kreditas = atitinkamai 1 euro centas arba 5 euro centai) ir 10 (dešimt) kreditų (10 kreditų = atitinkamai 0,1 euro arba 0,5 euro). Klavišo „STATYMAS“ pagalba pasirenkamas statymas 1 (vienas) arba 10 (dešimt) kreditų.

Pagrindinis lošimas vykdomas trijuose apatiniuose būgnuose. Apatiniuose būgnuose esant statymui 1 (vienas) kreditas, lošiama 1 (vienoje) laimėjimo linijoje, o esant statymui 10 (dešimt) kreditų, lošiama 5 (penkiose) laimėjimo linijose. Lošimo tikslas - surinkti vienodų simbolių derinį, išsidėsčiusį vienoje lošimo linijoje už kurį laimimi kreditai.

Pagrindiniame lošime lošėjui pasirinkus 1 (vieno) kredito statymą, lošimas vyksta 1 (vienoje) laimėjimo linijoje. Šioje linijoje gauti laimėjimai automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Esant statymui 10 (dešimt) kreditų, lošimas vyksta 5 (penkiomis) aktyviomis laimėjimo linijomis. Visų linijų laimėjimai automatiškai susumuojami ir laimėjimas klavišo „PAIMTI“ pagalba gali būti pervedtas į kreditų skaitiklį „KREDITAS“, laimėjimu rizikuojama arba pervedtas į „BANKO“ skaitiklį klavišo „STARTAS“ pagalba. Klavišo „IŠMOKĖTI“ pagalba išmokamas laimėjimas.

Pagrindiniame lošime esant statymui 10 (dešimt) kreditų ir lošėjui gavus laimėjimą, jam siūloma rizika, t. y. du, tris ar keturis kartus padauginti laimėtų kreditų kiekį, lošiant ruletės lošimą. Ruletėje yra išdėstyti skaičiai nuo 1 (vieno) iki 12 (dvylikos), tai yra lyginiai skaičiai yra išdėstyti šešiuose juoduose laukuose, o nelyginiai skaičiai - išdėstyti šešiuose raudonuose laukuose. Prieš paleidžiant ruletę suktis, lošėjas klavišo „PASIRINKTI RIZIKĄ“ pagalba turi pasirinkti vieną iš galimų aštuonių statymų. Galimi Statymai yra šie:

Statymo galimybių ir laimėjimo koeficientų lentelė.

Raudona („Red“)	Visi raudoni skaičiai (1, 3, 5, 7, 9, 11)	x2
Juoda („Black“)	Visi juodi skaičiai (2, 4, 6, 8, 10, 12)	x2
1 -6 („Low“)	Skaičiai nuo 1 iki 6	x2
7-12 („High“)	Skaičiai nuo 7 iki 12	x2
1,2, 3,7	Vienas iš 1, 2, 3, 7 skaičių	x3
6, 7, 8, 9	Vienas iš 6, 7, 8, 9 skaičių	x3
4, 5,7	Vienas iš 4, 5, 7 skaičių	x4
10, 11,7	Vienas iš 10, 11,7 skaičių	x4

Paspaudus klavišą „RIZIKA“, pradeda suktis ruletė. Kai ruletė atsitiktinai sustoja, užsidega laimėjęs skaičius ir spalva (laimėjimo kombinacija). Jei deganti laimėjimo kombinacija sutampa su lošėjo pasirinktu vienu iš aštuonių galimų statymų, tuomet laimėjimas dauginamas iš dviejų, trijų ar keturių kartų, priklausomai nuo to, kiek kartų lošėjas buvo pasirinkęs padauginti laimėjimą.

Jei ruletė nesustoja ant pasirinktos laimėjimo kombinacijos, laimėjimas tampa lygus 0 (nuliui) ir lošimas rulete baigiasi. Lošėjui sėkmingai padauginus savo kreditus, laimėjimas klavišo „PAIMTI“ pagalba gali būti pervedtas į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ arba klavišo „STARTAS“ pagalba pervedtas į „BANKO“ skaitiklį. Didžiausia galimas laimėjimas daugybės metu – 2000 (du

tūkstančiai) kreditų. Pasiekus didžiausią laimėjimą, šie kreditai automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

Pagrindiniame lošime lošėjas gali laimėti atsitiktinius laimėjimus. Dviejų juokdarių simboliai esant statymui 1 (vienas) kreditas suteikia atsitiktinį laimėjimą nuo 10 (dešimties) iki 100 (vieno šimto) kreditų, o esant statymui 10 (dešimt) kreditų, suteikia atsitiktinį laimėjimą nuo 20 (dvidešimties) iki 400 (keturių šimtų) kreditų. Trijų juokdarių simboliai esant statymui 1 (vienas) kreditas suteikia atsitiktinį laimėjimą nuo 20 (dvidešimties) iki 200 (dviejų šimtų) kreditų, o esant statymui 10 (dešimt) kreditų, suteikia atsitiktinį laimėjimą nuo 40 (keturiasdešimties) iki 1000 (vieno tūkstančio) kreditų. Didžiausias laimėjimas pagrindiniame lošime yra 2000 (du tūkstančiai) kreditų.

Lošimo pratęsimas vykdomas keturiuose viršutiniuose automato būgnuose 5 (penkiose) arba 10 (dešimtyje) laimėjimo linių, paspaudus klavišą „STARTAS“ iš „BANKO“ skaitiklio sukauptos kreditų sumos. Lošėjas gali lošimo pratęsimui paskirti 20 (dvidešimt), 40 (keturiasdešimt), 100 (vieną šimtą) arba 200 (du šimtus) kreditų. Lošimo pratęsimui paskyrus 20 (dvidešimt) ar 40 (keturiasdešimt) kreditų, aktyvuojami pirmi trys iš kairės pusės esantys lošimo automato būgnai ir 5 (penkios) laimėjimo linijos, o paskyrus 100 (vieną šimtą) ar 200 (du šimtus) kreditų, aktyvuojami keturi būgnai ir 10 (dešimt) laimėjimo linių. Lošimo tikslas - surinkti laimingas simbolių kombinacijas, už kurias suteikiami kreditai. Visų aktyvių laimėjimo linių laimėjimai automatiškai susumuojami ir pervedami į „BANKO“ skaitiklį. Klavišo „PASIIMTI“ pagalba kreditai iš „BANKO“ skaitiklio gali būti pervesti į kreditų skaitiklį arba lošėjas gali tęsti lošimą, kol bus pasiekta maksimali 2000 (dviejų tūkstančių) kreditų suma.

Lošimo pratęsimas paskyrus 40 (keturiasdešimt) arba 200 (du šimtus) kreditų, aktyvuojamas karūnos simbolis, galintis pakeisti bet kurį simbolį, siekiant sudaryti laimingą kombinaciją, už kurią suteikiami kreditai.

Lošimo pratęsimas paskyrus 20 (dvidešimt) arba 100 (vieną šimtą) kreditų - karūnos simbolis neaktyvuojamas.

Laimima tuomet, kai lošimo pratęsimas surenkama laiminga kombinacija, kuri, paskyrus 20 (dvidešimt) arba 40 (keturiasdešimt) kreditų, pasirodo bet kurioje iš 5 (penkių) aktyvuotų laimėjimo linių, o paskyrus 100 (vieną šimtą) arba 200 (du šimtus) kreditų, pasirodo bet kurioje iš 10 (dešimties) aktyvuotų laimėjimo linių.

Lošimo pratęsimas galimas papildomas laimėjimas, vienu metu atsisukus trims juokdario simboliams, nepriklausomai nuo jų atsisukimo sekos, t. y. nebūtinai iš eilės esančiuose būgnuose. Paskyrus 20 (dvidešimt) ar 40 (keturiasdešimt) kreditų, suteikiamas atsitiktinis laimėjimas iki 400 (keturių šimtų) kreditų, o paskyrus 100 (vieną šimtą) ar 200 (du šimtus) kreditų, suteikiamas atsitiktinis laimėjimas iki 1000 (vieno tūkstančio) kreditų.

Tiek pagrindiniame, tiek lošimo pratęsimе lošėjui surinkus maksimalų 2000 (dviejų tūkstančių) kreditų skaičių, automatas parodo jį „BANKO“ skaitiklyje ir automatiškai perveda į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Laimėjimas išmokamas paspaudus klavišą „IŠMOKĖTI“.

11.44. „**HOOK LINE & WINNER**“ („**Kabliukas ir nugalėtojas**“) - tai šešių būgnų (3 (trys) apačioje ir 3 (trys) viršuje) lošimas. Apatiniuose ir viršutiniuose būgnuose lošiama 5 (penkiose) laimėjimo linijose.

Šis lošimas yra analogiškas „BIG CATCH“ („Stambus laimikis“) lošimui (žiūrėti 11.36 punktą) tik skiriasi viršutiniame būgne esantys simboliai. Visi galimi laimėjimai, simboliai ir jų kombinacijos nurodytos automato ekrane.

11.45. „**MULTI REELS**“ („**Daugiabūgnis**“) - tai aštuonių būgnų (3 (trys) apatiniame ir 5 (penki) viršutiniame automato ekrane). Apatiniame ekrane esančiais būgnais lošiama 5 (penkiomis) laimėjimo linijomis, o viršutiniame – 9 (devyniomis) laimėjimo linijomis. Lošimas pradamas paspaudus klavišą „STARTAS“. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas.

Pagrindiniame lošime galimi 2 (du) skirtingi statymai: 1 (vienas) kreditas (1 kreditas = atitinkamai 0,01 euro arba 0,05 euro) ir 10 (dešimt) kreditų (10 kreditų = atitinkamai 0,1 euro arba 0,5 euro). Klavišu „STATYMAS“ pasirenkamas statymas 1 (vienas) arba 10 (dešimt) kreditų.

Pagrindinis lošimas vykdomas trijuose apatiniuose būgnuose. Lošimo tikslas - surinkti vienodų simbolių derinį, išsidėsčiusį vienoje lošimo linijoje už kurį laimimi kreditai.

Pagrindiniame lošime lošėjui pasirinkus 1 (vieno) kredito statymą, lošimas vyksta 1 (vienoje) laimėjimo linijoje. Šioje linijoje gauti laimėjimai automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Esant statymui 10 (dešimt) kreditų, lošimas vyksta 5 (penkiomis) aktyviomis laimėjimo linijomis. Visų linijų laimėjimai automatiškai susumuojami ir laimėjimas, paspaudus klavišą „PAIMTI“, gali būti pervestas į kreditų skaitiklį „KREDITAS“, laimėjimu rizikuojama arba jis gali būti pervestas į „BANKO“ skaitiklį, paspaudus klavišą „STARTAS“. Laimėjimas išmokamas paspaudus klavišą „IŠMOKĖTI“. Lošiant pagrindinį lošimą 10 (dešimties) kreditų statymu ir laimėjus, automatas siūlo riziką. Spausdamas „HERBO“ arba „SKAIČIAUS“ klavišus, lošėjas gali laimėtą sumą padvigubinti arba jos netekti. Rizikos lošimo metu ant automato apatinio ekrano paeiliui viena po kitos šviečia lemputės „Herbas“ ir „Skaičius“ Lošėjui norint padauginti laimėjimą, jis turi sustabdyti rizikos lošimą „HERBO“ arba „SKAIČIAUS“ klavišais. Kai stabdoma su mygtuku „HERBAS“, lemputė „Herbas“ turi likti degti, kad laimėjimas būtų padaugintas. Jei lieka degti „Skaičiaus“ lemputė, laimėjimas tampa lygus nuliui. Kai stabdoma su mygtuku „SKAIČIUS“, lemputė „Skaičius“ turi likti degti, kad laimėjimas būtų padaugintas. Jei lieka degti „Herbo“ lemputė, laimėjimas tampa lygus nuliui. Jei laimėjimas tampa lygus nuliui, rizikos lošimas baigiasi, jei laimima, rizikos lošimas tęsiamas tol kol lošėjas nuspręs rizikos lošimą pabaigti paspaudamas klavišą „PAIMTI“ ar rizikos lošime laimės didžiausią galimą laimėjimą - 2000 (du tūkstančius)

kreditų. Paspaudus klavišą „STARTAS“, laimėti kreditai pervedami į „BANKO“ skaitiklį ir pradamas lošimo pratęsimas.

Lošimo pratęsimas vykdomas penkiuose viršutiniuose automato būgnuose 9 (devyniose) laimėjimo linijose iš „BANKO“ skaitiklyje sukauptų kreditų. Lošimo pratęsimе galima paskirti 20, 40, 100 ir 200 kreditų. Lošimo tikslas – surinkti laimingas simbolių kombinacijas už kurias suteikiami kreditai. Visų aktyvių laimėjimo linijų laimėjimai bus automatiškai sumuojami ir pervedami į „BANKO“ skaitiklį. „BANKO“ skaitiklyje esančius kreditus lošėjas bet kuriuo metu gali pervesti į „KREDITŲ“ skaitiklį ir pradėti pagrindinį lošimą. Didžiausias lošimo pratęsimо laimėjimas yra 2000 (du tūkstančiai) kreditų. Pasiekus šią sumą, kreditai automatiškai pervedami į „KREDITŲ“ skaitiklį. Lošimo pratęsimе „Juokdario“ simbolis pakeičia bet kurį kitą simbolių laimėjimo linijoje. Lošimo pratęsimе galima laimėti atsitiktinį „Deimantų“ laimėjimą. Jis laimimas, jei bet kuriame viršutiniame būgne iškrenta „Deimanto“ simbolis.

Tiek pagrindiniame, tiek lošimo pratęsimе laimėjus 2000 (du tūkstančius) kreditų, jie bus automatiškai pervesti į „KREDITŲ“ skaitiklį. Laimėjimas išmokamas paspaudus klavišą „IŠMOKĖTI“. Visi laimėjimo simboliai bei laimingos jų kombinacijos parodytos automato ekrane.

11.46. „**BLACK JACK**“ („**Juodasis Džekas**“) – tai septynių būgnų (3 (trys) apatiniame ir 4 (keturi) viršutiniame automato ekrane) lošimas. Apatiniame ekrane esančiais būgnais lošiama 5 (penkiomis) laimėjimo linijomis, o viršutiniame – 27 (dvidešimt septyniomis) laimėjimo linijomis. Lošimas pradamas paspaudus klavišą „STARTAS“. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas.

Pagrindiniame lošime galimi 2 (du) skirtingi statymai: 1 (vienas) kreditas (1 kreditas = atitinkamai 0,01 euro arba 0,05 euro) ir 10 (dešimt) kreditų (10 kreditų = atitinkamai 0,1 euro arba 0,5 euro). Klavišu „STATYMAS“ pasirenkamas statymas 1 (vienas) arba 10 (dešimt) kreditų.

Pagrindinis lošimas vykdomas trijuose apatiniuose būgnuose. Lošimo tikslas - surinkti vienodų simbolių derinį, išsidėsčiusį vienoje laimėjimo linijoje, už kurį laimimi kreditai.

Pagrindiniame lošime lošėjui pasirinkus 1 (vieno) kredito statymą, lošimas vyksta 1 (vienoje) laimėjimo linijoje. Šioje linijoje gauti laimėjimai automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Esant statymui 10 (dešimt) kreditų, lošimas vyksta 5 (penkiomis) aktyviomis laimėjimo linijomis. Visų linijų laimėjimai automatiškai susumuojami ir laimėjimas, paspaudus klavišą „PAIMTI“, gali būti pervestas į kreditų skaitiklį „KREDITAS“, laimėjimu gali būti rizikuojama arba jis gali būti pervestas į „BANKO“ skaitiklį, paspaudus klavišą „STARTAS“. Laimėjimas išmokamas paspaudus klavišą „IŠMOKĖTI“. Lošiant pagrindinį lošimą 10 (dešimties) kreditų statymu ir laimėjus, automatas siūlo riziką. Spausdamas „HERBO“ arba „SKAIČIAUS“ klavišus, lošėjas gali laimėtą sumą padvigubinti arba jos netekti. Rizikos lošimo metu ant automato apatinio ekrano paeiliui viena po kitos šviečia lemputės „Herbas“ ir „Skaičius“. Lošėjui norint padauginti laimėjimą, jis turi sustabdyti rizikos lošimą „HERBO“ arba „SKAIČIAUS“ klavišais. Kai

stabdoma su mygtuku „HERBAS“, lemputė „Herbas“ turi likti degti, kad laimėjimas būtų padaugintas. Jei lieka degti „Skaičiaus“ lemputė, laimėjimas tampa lygus nuliui. Kai stabdoma su mygtuku „SKAIČIUS“, lemputė „Skaičius“ turi likti degti, kad laimėjimas būtų padaugintas. Jei lieka degti „Herbo“ lemputė, laimėjimas tampa lygus nuliui. Jei laimėjimas tampa lygus nuliui, rizikos lošimas baigiasi, jei laimima, rizikos lošimas tęsiamas tol, kol lošėjas nuspręs rizikos lošimą pabaigti paspausdamas klavišą „PAIMTI“ ar rizikos lošime laimės didžiausią galimą laimėjimą - 2000 (du tūkstančius) kreditų. Paspaudus klavišą „STARTAS“, laimėti kreditai pervedami į „BANKO“ skaitiklį ir pradedamas lošimo pratęsimas.

Pagrindiniame lošime lošėjas gali gauti atsitiktinius laimėjimus. Kai statymas yra 1 (vienas) kreditas, 2 (dviejų) „Žetonų“ simboliai suteikia atsitiktinį laimėjimą nuo 10 (dešimties) iki 100 (vieno šimto) kreditų, o kai statymas yra 10 (dešimt) kreditų – nuo 20 (dvidešimties) iki 400 (keturių šimtų) kreditų. Kai statymas yra 1 (vienas) kreditas, 3 (trijų) „Žetonų“ simboliai suteikia atsitiktinį laimėjimą nuo 20 (dvidešimties) iki 200 (dviejų šimtų) kreditų, o kai statymas yra 10 (dešimt) kreditų – nuo 40 (keturiasdešimties) iki 1000 (vieno tūkstančio) kreditų.

Didžiausias laimėjimas pagrindiniame lošime yra 2000 (du tūkstančiai) kreditų.

Lošimo pratęsimas vykdomas 3 (trijuose) viršutiniuose automato būgnuose 27 (dvidešimt septyniose) laimėjimo linijose iš „BANKO“ skaitiklyje sukauptų kreditų. Lošimo pratęsimu galima paskirti 20, 40, 100 ir 200 kreditų. Lošimo tikslas – surinkti laimingas simbolių kombinacijas, už kurias suteikiami kreditai. Visų aktyvių laimėjimo linijų laimėjimai bus automatiškai sumuojami ir pervedami į „BANKO“ skaitiklį. „BANKO“ skaitiklyje esančius kreditus lošėjas bet kuriuo metu gali perversi į „KREDITŲ“ skaitiklį ir pradėti pagrindinį lošimą. Didžiausias lošimo pratęsimu laimėjimas yra 2000 (du tūkstančiai) kreditų. Pasiekus šią sumą, kreditai automatiškai pervedami į „KREDITŲ“ skaitiklį.

Lošimo pratęsimu 3 (trijuose) lošimo būgnuose atsikus simboliui „21“, aktyvuojamas papildomas „Juodojo Džeko“ lošimas. Jo metu suksis ketvirtasis lošimo būgnas su jame išdėstytais kortų simboliais. Kiekviena korta turi vertę: dviakė – 2 (du) taškai, triakė – 3 (trys) taškai, keturakė – 4 (keturi) taškai, penkakė – 5 (penki) taškai, šešakė – 6 (šeši) taškai, septynakė – 7 (septyni) taškai, aštuonakė – 8 (aštuoni) taškai, devynakė – 9 (devyni) taškai, dešimtakė – 10 (dešimt) taškų, valetas – 10 (dešimt) taškų, dama – 10 (dešimt) taškų, karalius – 10 (dešimt) taškų, tūzas – 1 (vienas) arba 11 (vienuolika) taškų. Paspaudus klavišą „STARTAS“, pradeda sukis ketvirtasis būgnas ir jam sustojus, atsikus viena iš išvardintų kortų su savo taškų verte. Tokiu pat būdu išrenkama kita korta su savo taškų verte. Kortų vertės taškais yra sumuojamos automato ekrane. Paspaudus klavišą „PAIMTI“ kortų pasirinkimas baigiamas. Tikslas – surinkti 21 (dvidešimt vieną) tašką. Papildomas „Juodojo Džeko“ lošimas baigiamas, kai kortų suminė vertė taškais yra lygi arba viršija 21 (dvidešimt vieną) tašką. 17 (septyniolika) taškų prilyginama trijų „Vyšnių“ simbolių laimėjimui, 18 (aštuoniolikos) taškų – trijų „Apelsinų“, 19 (devyniolikos) taškų – trijų „Kriaušių“, 20 (dvidešimties)

taškų – trijų „Arbūzų“, 21 (dvidešimt vieno) taško – trijų „Septynėtų“ simbolių laimėjimui. Jei kortų verčių taškų suma mažesnė nei 17 (septyniolika) taškų, galima rinktis dar vieną kortą.

Tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimе laimėjus 2000 (du tūkstančius) kreditų, jie bus automatiškai pervesti į „KREDITŲ“ skaitiklį. Laimėjimas išmokamas paspaudus klavišą „IŠMOKĖTI“. Visi laimėjimo simboliai bei laimingos jų kombinacijos parodytos automato ekrane.

11.47. „**POWER JOKER**“ („**Galingasis juokdarys**“) tai šešių būgnų (3 (trys) apačioje ir 3 (trys) viršuje) lošimas. Apatiniuose būgnuose lošiama vienoje arba penkiose, o viršutiniuose būgnuose lošiama tik penkiose laimėjimo linijose, o 1 kredito vertė gali būti 0,01 euro arba 0,05 euro.

Šis lošimas yra analogiškas „JOLLY JOKER“ („**Linksmasis juokdarys**“) lošimui (žiūrėti į 11.8 punktą).

11.48. „**REEL KING**“ („**Būgnų karalius**“) tai trijų būgnų su penkiomis laimėjimo linijomis lošimas. Pagrindiniame lošime lošiama trijuose apatiniuose būgnuose su penkiomis laimėjimo linijomis. Taip pat siūlomas lošimo pratęsimas, lošiant „Super Bank“ ir „Būgnų karaliaus“ lošimuose, kurie lošiami trijuose viršutiniuose būgnuose penkiose laimėjimo linijose.

Pagrindinis lošimas vykdomas trijuose apatiniuose būgnuose. Lošimo tikslas – surinkti laimingas simbolių kombinacijas vienoje iš penkių laimėjimo linijų už kurias laimimi kreditai. Laimingų simbolių kombinacijos parodytos lošimo automato ekrane.

Pagrindinis lošimas pradamas lošti sukaupus lošėjo pageidaujamą kreditų sumą automato kreditų ekrane (žiūrėti 6 punktą). Pagrindiniame lošime išsidėsčius laimingai lošimo simbolių kombinacijai, laimėjimų ekrane rodoma laimėta kreditų suma ir siūloma rizika (žiūrėti 2.15 punktą), kuri atliekama spaudžiant klavišą „MAX STATYMAS/RIZIKA“. Rizikos atsisakoma paspaudus klavišą „PAIMTI“, o laimėti kreditai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Lošėjui neatspėjus, rizikoje dalyvavę kreditai prarandami ir rizika baigiama. Laimėjus riziką, laimėtus kreditus galima pervesti į banko skaitiklį „BANKAS“ ir lošti lošimo pratęsimą (žiūrėti 8.1 punktą). Rizika baigiama, kai pasiekiamas didžiausias galimas laimėjimas – 2000 kreditų, o laimėti kreditai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

Pagrindiniame lošime galimi 3 (trys) skirtingi statymai: 1 (vieno) kredito (1 kreditas = 0,05 euro), 5 (penkių) kreditų (5 kreditai = 0,25 euro), ir 10 (dešimties) kreditų (10 kreditų = 0,5 euro). Klavišo „STATYMAS“ arba „MAX STATYMAS/ RIZIKA“ pagalba pasirenkamas 1 (vieno), 5 (penkių), arba 10 (dešimties) kreditų statymas.

Pagrindiniame lošime lošėjui pasirinkus 1 (vieno) kredito statymą, lošimas vyksta vienoje lošimo linijoje, o maksimalus galimas laimėjimas yra 200 kreditų. Šioje linijoje gauti laimėjimai bus automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Esant 5 (penkių) arba 10 (dešimties) kreditų statymui ir 5 (penkioms) aktyvioms laimėjimo linijoms, visų linijų laimėjimai automatiškai bus susumuojami.

Jeigu lošimo simbolių kombinacija yra laiminga, o statymo suma buvo mažesnė, kaip 0,5 eurų, laimėjimas yra pervedamas į automato ekrane esantį kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Jei statymo suma yra mažesnė negu 0,5 eurų, lošimo pratęsimas nesiūlomas. Laimėjimas išmokamas paspaudus klavišą „IŠMOKĖTI“.

Jeigu lošimo simbolių kombinacija yra laiminga, o statymo suma buvo 0,5 euro, laimėjimas yra pervedamas į automato ekrane esantį banko skaitiklį „BANKAS“, kuris skirtas laimėtiems kreditams apskaityti lošimo pratęsimu bei pasiūlomas lošimo pratęsimas. Lošimo pratęsimas vykdomas trijuose viršutiniuose automato būgnuose 5 (penkiose) laimėjimo linijose iš banko skaitiklyje sukauptos kreditų sumos. Lošėjas gali lošimo pratęsimu paskirti 20 (dvidešimt), 40 (keturiasdešimt), 100 (vieną šimtą) arba 200 (du šimtus) kreditų. Visų aktyvių laimėjimo linijų laimėjimai bus automatiškai susumuojami ir pervedami į banko skaitiklį „BANKAS“, o paspaudus klavišą „PAIMTI“, kreditai iš banko skaitiklio „BANKAS“ pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ ir lošti pagrindinį lošimą arba lošėjas gali tęsti lošimo pratęsimą kol bus pasiekta didžiausia 2000 (dviejų tūkstančių) kreditų suma. Ši suma automatiškai bus perversa į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

Lošimo pratęsimu esant 100 (vieno šimto) kreditų paskyrimui simbolis „JACK POT“ tinka prie visų simbolių ir suteiks atsitiktinio dydžio laimėjimą, išskyrus „Būgnų karaliaus“ („Reel King“) lošimą. Lošimo pratęsimu esant 200 (dviejų šimtų) kreditų paskyrimui, „Būgnų karaliaus“ („Reel King“) lošimas yra laimimas dvidešimt septyniose linijose, kuris gali suteikti atsitiktinį nuo 1 iki 2000 kreditų dydžio laimėjimą.

Lošimo pratęsimu vienoje iš penkių linijų atsisukę trys „Būgnų karaliaus“ („Reel King“) simboliai suteiks papildomą „Būgnų Karaliaus“ („Reel King“) lošimą. „Būgnų karaliaus“ („Reel King“) lošimo laimėjimai yra atsitiktiniai, o jų dydžiai rodomi atskiroje laimėjimų lentelėje, atvaizduotoje viršutiniame ekrane. „Būgnų karaliaus“ („Reel King“) lošimas tęsis tol, kol ekrane suksis 3 (trys) būgnai su septyneto simboliu. „Būgnų karaliaus“ („Reel King“) lošimas baigimas, būgnuose atsisukus 2 (dviem) arba 1 (vienam) septyneto simboliui, o taip pat pasiekus didžiausią 2000 (dviejų tūkstančių) kreditų laimėjimą, kuris automatiškai yra pervedamas į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

Lošėjas gali lošimo pratęsimą bet kuriuo metu nutraukti, paspaudęs klavišą „PAIMTI/BANKAS“. Tokiu atveju banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai, bus perversi į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

Tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimu lošėjui surinkus didžiausią 2000 (dviejų tūkstančių) kreditų sumą, automatas parodo jį „BANKO“ skaitiklyje ir automatiškai pveda ją į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

Laimėjimas išmokamas paspaudus klavišą „IŠMOKĖTI“.

11.49. „**CRAZY FRUITS**“ („**Pašėlę vaisiai**“) – tai 6 (šešių) būgnų lošimas, kurio tikslas – išsukti simbolių derinį, už kurį suteikiamas laimėjimų lentelėse nustatytas laimėjimas. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Pagrindinis lošimas lošiamas apatiniame ekrane esančiais būgnais bei 1 (viena) laimėjimo linija, o pratęsimas – viršutiniame ir 5 (penkiomis) linijomis.

Pagrindiniame lošime galimi 3 (trys) skirtingi statymai: 1 (vieno), 5 (penkių) ir 10 (dešimt) kreditų. Klavišu „STATYMAS“ pasirenkamas statymas 1 (vienas), 5 (penki) arba 10 (dešimt) kreditų, o klavišu „MAX STATYMAS“ – 10 (dešimt) kreditų statymas.

Pagrindinis lošimas pradedamas spaudžiant klavišą „STARTAS/ PRADĖTI PASUKIMUS“. Jei lošėjas pasirinko 1 (vieno) kredito statymą, tai savo laimėjimą jis gali pervesti į kreditų skaitiklį „Kreditai“, spausdamas klavišą „PAIMTI“, arba pasirinkti riziką, spausdamas vieną iš klavišų „HERBAS“ arba „SKAIČIUS“. Pasirinkus riziką, automato apatiniame ekrane paeiliui vienas po kito šviečia simboliai „Herbas“ ir „Skaičius“. Lošėjas turi atspėti, koks simbolis iškris, ir savo pasirinkimą užfiksuoti spausdamas atitinkamai „HERBO“ arba „SKAIČIAUS“ klavišus. Jei spėjimas neteisingas, lošimo automato ekrane pavaizduojama „X0“, lošėjas netenka savo laimėjimo bei grįžtama prie pagrindinio lošimo. Jei spėjimas sėkmingas, lošimo ekrane atvaizduojama „X2“, ir prieš tai laimėta lošėjo suma padvigubėja. Rizikos lošimas gali būti tęsiamas, iki lošėjas nusprendžia rizikos lošimą pabaigti, paspausdamas klavišą „PAIMTI“, arba rizikos lošime laimi didžiausią galimą laimėjimą – 200 (du šimtus) kartų didesnę kreditų kiekį nei jo pasirinktas pradinis statymas.

Jei lošėjas pasirinko 5 (penkių) arba 10 (dešimties) kreditų statymą, tai savo laimėjimą jis taip pat gali pervesti į kreditų skaitiklį „Kreditai“ arba pasirinkti riziką (aukščiau aprašyta tvarka), arba pervesti laimėjimą į skaitiklį „Bankas“ ir lošti lošimo pratęsimą (žr. aprašymą žemiau). Taip pat lošiant 5 (penkių) arba 10 (dešimties) kreditų statymu ir nesurinkus laimėjimui reikalingo simbolių derinio, lošėjui atsitiktine tvarka gali būti suteikti 3 papildomi pasukimai, kurių metu lošimo automato būgnai pasuks vieną ar kelis simbolius aukštyn arba žemyn, kad laimėjimo linijoje susidarytų laiminga simbolių kombinacija. Už šiuos pasukimus kreditai nėra atskaitomi. Norėdamas pradėti būgnų pasukimą, lošėjas turi paspausti klavišą „STARTAS/ PRADĖTI PASUKIMUS“.

Jei pagrindinio lošimo metu laimėjimo linijoje (kai statymas 1 (vienas) kreditas) arba bet kur ekrane (kai statymas 5 (penki) arba 10 (dešimt) kreditų) iškrenta 3 (trys) „Fruit Shot“ („Vaisių šūvio“) simboliai, lošėjui atsitiktine tvarka išrenkamas laimėjimas iš laimėjimų lentelės (t. y., lošimo būgnai pradeda sukintis įvairiomis pusėmis ir sustoja tokiu būdu, kad sudarytų laimingą kombinaciją).

Lošimo pratęsimas vyksta iš į skaitiklį „Bankas“ pervestų ar jame sukauptų kreditų. Lošimo pratęsimu galima paskirti 10 (dešimt), 20 (dvidešimt), 40 (keturiasdešimt), 100 (šimtą) ir 200 (du šimtus) kreditų. Laimėjimai, parodyti laimėjimų lentelėse, yra paslaptingi – lentelėse nurodoma, už kokius simbolius bus skiriami kreditai, tačiau konkretų laimėtų kreditų kiekį lemia atsitiktinumas (tokių pačių simbolių kombinacija gali būti įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu). Visi laimėjimai automatiškai sumuojami ir pervedami į skaitiklį „Bankas“. „Bankas“ skaitiklyje esančius kreditus

lošėjas bet kuriuo metu gali pervesti į skaitiklį „Kreditai“ ir pradėti pagrindinį lošimą. Didžiausias lošimo pratęsimo laimėjimas yra 2000 (du tūkstančiai) kreditų. Pasiekus šią sumą, kreditai automatiškai pervedami į skaitiklį „Kreditai“.

Jei lošiama 10 (dešimties) ar 20 (dvidešimties) kreditų statymu, lošėjas išlošia laimėjimus, nurodytus mėlynoje laimėjimų lentelėje, o jei lošiama 40 (keturiasdešimties), 100 (šimto) ar 200 (dviejų šimtų) kreditų statymu – išlošiami raudonoje laimėjimų lentelėje nurodyti laimėjimai (kai statymas 200 (du) šimtai kreditų – laimėjimai yra dvigubinami).

Lošimo pratęsimo metu lošėjas gali išlošti papildomą „Crazy Streak“ („Pašėlusio kritimo“) laimėjimą. Tam jis turi surinkti 3 „Rakto“ simbolius bet kurioje laimėjimo linijoje (kai statymas 10 (dešimt) kreditų) arba bet kurioje būgnų pozicijoje (kai statymas 20 (dvidešimt) ar 40 (keturiasdešimt) kreditų). Jei lošėjo statymas 100 (šimto) ar 200 (dviejų šimtų) kreditų, aktyvuojamas „Key Fill“ („Rakto užpildymo“) bonusas, kuriam esant kiekvienas lošėjui iškritęs „Rakto“ simbolis uždega virš būgno, kuriame iškrito simbolis, esančią „Rakto“ lemputę. Užsidegus visoms 3 lemputėms, lošėjas laimi papildomą „Crazy Streak“ („Pašėlusio kritimo“) laimėjimą. Papildomo „Crazy Streak“ („Pašėlusio kritimo“) laimėjimo metu būgnai sukasi atsitiktinį kartų skaičių ir kiekvieno sukimosi metu 1 (pirmoje) laimėjimo linijoje iškritę simboliai eilės tvarka iš kairės į dešinę po vieną yra pažymimi laimėjimo lentelėje. Tai tęsiasi tol, kol surenkama bent viena laiminga simbolių kombinacija, už kurią skiriamas laimėjimas.

Tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsime laimėjus 2000 (du tūkstančius) kreditų, kreditai automatiškai pervedami į skaitiklį „Kreditai“. Laimėjimas išmokamas paspaudus klavišą „IŠMOKĖTI“.

11.50. „Fruits of Paradise“ („Rojaus vaisiai“) lošimas lošiamas 5 būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 10 linijų. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas, lošimo pratęsimas (žiūrėti 8.1 punktą) ir rizika (žiūrėti 2.15 punktą). Lošėjui laimėjus, automatas tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsime siūlo riziką. Jos metu reikia atspėti, kokia korta (juoda ar raudona) pasirodys automato ekrane. Spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima, jei ne – laimėjimo netenkama. Rizikos atsisakoma paspaudus klavišą „PAIMTI“, o laimėjimas pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei statymas buvo 0,5 euro pagrindiniame lošime ar nuo 0,5 iki 10 eurų lošimo pratęsime) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei statymas buvo mažesnis negu 0,5 euro pagrindiniame lošime). Lošimo simbolių rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane. Laimėjimo rezultatai lemia atsitiktinumą, o jo dydis yra paslaptinis (tokių pačių simbolių kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu) ir priklauso nuo laimingos lošimo simbolių kombinacijos. Šiame lošime laimima, kai paeiliui išsidėsto nuo 3 iki 5 vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę (netaikoma „Vyšnios“ („Cherry“) lošimo simboliui, kuris gali būti ir išsibarstęs). Lošimo metu

iškritęs „Rojaus vaisių“ („Fruits of Paradise“) lošimo simbolis atstoja bet kurį kitą lošimo simbolių, išskyrus „Klaustuko“ („Question mark“) lošimo simbolių. Lošimo metu 1 būgne iškritus „Klaustuko“ („Question mark“) lošimo simboliui, laimimas „Plintančių vaisių bonusas“ („Fruit Fusion Bonus“), ir lošimo automatas atsitiktinai išrenka vieną lošimo simbolių, kuris išsiskleidžia per 1, 2 ir 3 būgnus bei juose išlieka kito būgnų sukimo metu.

11.51. **„Fruits n' Royals“ („Vaisiai ir karaliai“)** lošimas lošiamas 5 būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 linijose. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas, lošimo pratęsimas (žiūrėti 8.1 punktą) ir rizika (žiūrėti 2.15 punktą). Lošėjui laimėjus, automatas tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimu siūlo riziką. Jos metu reikia atspėti, kokia korta (juoda ar raudona) pasirodys automato ekrane. Spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima, jei ne – laimėjimo netenkama. Rizikos atsisakoma paspaudus klavišą „PAIMTI“, o laimėjimas pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei statymas buvo 0,5 euro pagrindiniame lošime ar nuo 0,5 iki 10 eurų lošimo pratęsimu) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei statymas buvo mažesnis negu 0,5 euro pagrindiniame lošime). Lošimo simbolių rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane. Laimėjimo rezultatai lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra paslaptingas (tokių pačių simbolių kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu) ir priklauso nuo laimingos lošimo simbolių kombinacijos. Šiame lošime laimima, kai paeiliui išsidėsto nuo 2 iki 5 vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę (netaikoma „Žvaigždės“ („Star“) lošimo simboliui, kuris gali būti ir išsibarstęs).

11.52. **„Just Jewels“ („Tik lobis“)** lošimas lošiamas 5 būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 linijose. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas, lošimo pratęsimas (žiūrėti 8.1 punktą) ir rizika (žiūrėti 2.15 punktą). Lošėjui laimėjus automatas, tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimu siūlo riziką. Jos metu reikia atspėti, kokia korta (juoda ar raudona) pasirodys automato ekrane. Spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima, jei ne – laimėjimo netenkama. Rizikos atsisakoma paspaudus klavišą „PAIMTI“, o laimėjimas pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei statymas buvo 0,5 euro pagrindiniame lošime ar nuo 0,5 iki 10 eurų lošimo pratęsimu) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei statymas buvo mažesnis negu 0,5 euro pagrindiniame lošime). Lošimo simbolių rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane. Laimėjimo rezultatai lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra paslaptingas (tokių pačių simbolių kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu) ir priklauso nuo laimingos lošimo simbolių kombinacijos. Šiame lošime laimima, kai linijoje gretutinėse pozicijose išsidėsto nuo 3 iki 5 vienodų lošimo simbolių.

11.53. **„Lord of the Ocean“ („Vandenyno valdovas“)** lošimas lošiamas 5 būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 linijų. Lošimą sudaro pagrindinis

lošimas, lošimo pratęsimas (žiūrėti 8.1 punktą) ir rizika (žiūrėti 2.15 punktą). Lošėjui laimėjus, automatas tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimе siūlo riziką. Jos metu reikia atspėti, kokia korta (juoda ar raudona) pasirodys automato ekrane. Spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima, jei ne – laimėjimo netenkama. Rizikos atsisakoma paspaudus klavišą „PAIMTI“, o laimėjimas pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei statymas buvo 0,5 euro pagrindiniame lošime ar nuo 0,5 iki 10 eurų lošimo pratęsimе) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei statymas buvo mažesnis negu 0,5 euro pagrindiniame lošime). Lošimo simbolių rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane. Laimėjimo rezultatą lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra paslaptingas (tokių pačių simbolių kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu) ir priklauso nuo laimingos lošimo simbolių kombinacijos. Šiame lošime laimima, kai paeiliui išsidėsto nuo 2 iki 5 vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę (netaikoma „Vartų“ („Gate“) lošimo simboliui, kuris gali būti ir išsibarstęs). „Vartų“ („Gate“) lošimo simbolis atstoja bet kurį kitą lošimo simbolį, išskyrus „Specialųjį besiplečiantį“ („Special Expanding“) lošimo simbolį. Jei lošimo metu ekrane išsidėsto 3, 4 ar 5 „Vartų“ („Gate“) lošimo simboliai, lošėjas laimi 10 papildomų lošimo pratęsimų („prizinių lošimų“), kurių metu lošėjo sukaupti kreditai nėra atskaitomi. Prieš jiems prasidedant lošimo automatas išrenka simbolį, kuris bus „Specialiuoju besiplečiančiu“ („Special Expanding“) simboliu lošimo pratęsimе, ir kaskart iškritęs išplis per visą būgną bei pakeis simbolius į save vienam sukimui.

11.54. „Plenty of Fruit 20“ („Daugybė vaisių 20“) lošimas lošiamas 5 būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 20 linijų. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas, lošimo pratęsimas (žiūrėti 8.1 punktą) ir rizika (žiūrėti 2.15 punktą). Lošėjui laimėjus, automatas tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimе siūlo riziką. Jos metu reikia atspėti, kokia korta (juoda ar raudona) pasirodys automato ekrane. Spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima, jei ne – laimėjimo netenkama. Rizikos atsisakoma paspaudus klavišą „PAIMTI“, o laimėjimas pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei statymas buvo 0,5 euro pagrindiniame lošime ar nuo 0,5 iki 10 eurų lošimo pratęsimе) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei statymas buvo mažesnis negu 0,5 euro pagrindiniame lošime). Lošimo simbolių rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane. Laimėjimo rezultatą lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra paslaptingas (tokių pačių simbolių kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu) ir priklauso nuo laimingos lošimo simbolių kombinacijos. Šiame lošime laimima, kai paeiliui išsidėsto nuo 3 iki 5 vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę (netaikoma „Žvaigždės“ („Star“) lošimo simboliui, kuris gali būti ir išsibarstęs). Lošimo metu iškritęs „Septyneto“ („Seven“) lošimo simbolis atstoja bet kurį kitą lošimo simbolį, išskyrus „Žvaigždės“ („Star“) lošimo simbolį.

11.55. „**Plenty of Fruit 40**” („**Daugybė vaisių 40**“) lošimo principas ir taisyklės yra tokios pat kaip „**Plenty of Fruit 20**” („**Daugybė vaisių 20**“) lošimo, išskyrus grafinį atvaizdavimą ir tai, kad lošimo rezultatas apskaitomas 40 linijų.

11.56. „**Queen of Hearts**” („**Širdžių dama**“) lošimas lošiamas 5 būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 linijose. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas, lošimo pratęsimas (žiūrėti 8.1 punktą) ir rizika (žiūrėti 2.15 punktą). Lošėjui laimėjus, automatas tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimе siūlo riziką. Jos metu reikia atspėti, kokia korta (juoda ar raudona) pasirodys automato ekrane. Spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima, jei ne – laimėjimo netenkama. Rizikos atsisakoma paspaudus klavišą „PAIMTI“, o laimėjimas pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei statymas buvo 0,5 euro pagrindiniame lošime ar nuo 0,5 iki 10 eurų lošimo pratęsimе) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei statymas buvo mažesnis negu 0,5 euro pagrindiniame lošime). Lošimo simbolių rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane. Laimėjimo rezultatai lemia atsitiktinumą, o jo dydis yra paslaptingas (tokių pačių simbolių kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu) ir priklauso nuo laimingos lošimo simbolių kombinacijos. Šiame lošime laimima, kai paeiliui išsidėsto nuo 2 iki 5 vienodų lošimo simbolių linijoje (arba nuo 1 iki 5 „Širdies“ lošimo simbolių linijoje), skaičiuojant iš kairės į dešinę (netaikoma „Širdžių damos“ („Queen of Hearts“) lošimo simboliui, kuris gali būti ir išsibarstęs). Lošimo metu iškritęs „Širdies“ („Heart“) lošimo simbolis atstoja bet kurį kitą lošimo simbolį, išskyrus „Širdžių damos“ („Queen of Hearts“) lošimo simbolį. Jei lošimo metu ekrane išsidėsto 3, 4 ar 5 „Širdžių damos“ („Queen of Hearts“) lošimo simboliai, lošėjas laimi 8, 15 arba 20 papildomų lošimo pratęsimų („prizinių lošimų“), kurių lošimo metu lošėjo sukaupti kreditai nėra atskaitomi ir po kiekvieno būgnų pasukimo iškritę lošimo simboliai atsitiktine tvarka gali būti pakeičiami į „Širdies“ („Heart“) lošimo simbolį.

11.57. „**Roaring Forties**” („**Riaumojantys keturiasdešimtieji**“) lošimas lošiamas 5 būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 40 linijų. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas, lošimo pratęsimas (žiūrėti 8.1 punktą) ir rizika (žiūrėti 2.15 punktą). Lošėjui laimėjus, automatas tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimе siūlo riziką. Jos metu reikia atspėti, kokia korta (juoda ar raudona) pasirodys automato ekrane. Spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima, jei ne – laimėjimo netenkama. Rizikos atsisakoma paspaudus klavišą „PAIMTI“, o laimėjimas pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei statymas buvo 0,5 euro pagrindiniame lošime ar nuo 0,5 iki 10 eurų lošimo pratęsimе) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei statymas buvo mažesnis negu 0,5 euro pagrindiniame lošime). Lošimo simbolių rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane. Laimėjimo rezultatai lemia atsitiktinumą, o jo dydis yra paslaptingas (tokių pačių simbolių kombinacija gali būti automato

įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu) ir priklauso nuo laimingos lošimo simbolių kombinacijos. Šiame lošime laimima, kai paeiliui išsidėsto nuo 2 iki 5 vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę (netaikoma „Žvaigždės“ („Star“) lošimo simboliui, kuris gali būti ir išsibarstęs). Lošimo metu iškritęs „Laukinis“ („Wild“) lošimo simbolis atstoja bet kurį kitą lošimo simbolį, išskyrus „Žvaigždės“ („Star“) lošimo simbolį.

11.58. „**Roulette Pro**“ („**Ruletė Pro**“) lošimo tikslas – atspėti į kurį ruletės rato skaičiumi pažymėtą laukelį įkris kamuoliukas. Lošėjas, liesdamas lošimo automato ekraną, virtualiame ruletės lauke dėlioja vieną ar kelis virtualius žetonus ant pasirinktų skaičių, jų grupių ar juodos/raudonos spalvos. Lošimo aprašymas, laimingos skaičių kombinacijos bei laimėjimų dydžiai yra nurodytos automato ekrane. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas (žiūrėti į 8.1 punktą).

Atlikus statymus, paspaudžiamas klavišas „PRADĖTI“. Ekrane pasirodo ruletė, kuri sukasi viena kryptimi, o kamuoliukas ruletės viduje kita kryptimi. Kai kamuoliukas sustoja skaičiumi pažymėtame laukelyje, skelbiamas laimingas skaičius ir spalva. Lošėjui ekrane pasirodo ruletės laukas. Visi laimėjimai, kurie yra susiję su iškritusiu skaičiumi yra parodomi lošimo automato laimėjimų skaitiklyje „LAIMĖJIMAS“.

Lošėjui laimėjus, automatas tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimе siūlo riziką. Jos metu reikia atspėti, kokia korta (juoda ar raudona) pasirodys automato ekrane. Spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima, jei ne – laimėjimo netenkama. Rizikos atsisakoma paspaudus klavišą „PAIMTI“, o laimėjimas pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei statymas buvo 0,5 euro pagrindiniame lošime ar nuo 0,5 iki 10 eurų lošimo pratęsimе) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei statymas buvo mažesnis negu 0,5 euro pagrindiniame lošime).

11.59. „**Sizzling 6**“ („**Karštas 6**“) lošimas lošiamas 6 būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 linijose. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas, lošimo pratęsimas (žiūrėti 8.1 punktą) ir rizika (žiūrėti 2.15 punktą). Lošėjui laimėjus, automatas tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimе siūlo riziką. Jos metu reikia atspėti, kokia korta (juoda ar raudona) pasirodys automato ekrane. Spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima, jei ne – laimėjimo netenkama. Rizikos atsisakoma paspaudus klavišą „PAIMTI“, o laimėjimas pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei statymas buvo 0,5 euro pagrindiniame lošime ar nuo 0,5 iki 10 eurų lošimo pratęsimе) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei statymas buvo mažesnis negu 0,5 euro pagrindiniame lošime). Lošimo simbolių rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane. Laimėjimo rezultatą lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra paslaptingas (tokių pačių simbolių kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu) ir priklauso nuo laimingos lošimo simbolių kombinacijos. Šiame lošime laimima, kai paeiliui

išsidėsto nuo 3 iki 5 vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę (netaikoma „Žvaigždės“ („Star“) lošimo simboliui, kuris gali būti ir išsibarstęs). Lošimo metu iškritęs „Juokdario“ („Joker“) lošimo simbolis atstoja bet kurį kitą lošimo simbolį, išskyrus „Žvaigždės“ („Star“) lošimo simbolį. Jei lošimo metu skaičiuojant nuo 1 būgno iškrenta 12, 15 ar 18 vienodų lošimo simbolių, lošėjas laimi „Vaisių bonusą“ („Fruit Bonus“), t. y., atsitiktinį papildomų kreditų skaičių.

11.60. **„Sizzling Gold („Deginantis auksas“)** lošimas lošiamas 5 būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 linijose. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas, lošimo pratęsimas (žiūrėti 8.1 punktą) ir rizika (žiūrėti 2.15 punktą). Lošėjui laimėjus, automatas tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimе siūlo riziką. Jos metu reikia atspėti, kokia korta (juoda ar raudona) pasirodys automato ekrane. Spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima, jei ne – laimėjimo netenkama. Rizikos atsisakoma paspaudus klavišą „PAIMTI“, o laimėjimas pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei statymas buvo 0,5 euro pagrindiniame lošime ar nuo 0,5 iki 10 eurų lošimo pratęsimе) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei statymas buvo mažesnis negu 0,5 euro pagrindiniame lošime). Lošimo simbolių rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane. Laimėjimo rezultata lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra paslaptingas (tokių pačių simbolių kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu) ir priklauso nuo laimingos lošimo simbolių kombinacijos. Šiame lošime laimima, kai paeiliui išsidėsto nuo 2 iki 5 vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę (netaikoma „Žvaigždės“ („Star“) lošimo simboliui, kuris gali būti ir išsibarstęs, taip pat „Septyneto“ („Seven“) lošimo simboliams, kurie, kad atneštų laimėjimą, gali išsidėstyti bet kur linijoje gretutinėse pozicijose).

11.61. **„Sizzling Hot II“ („Deginantis karštis II“)** lošimo principas ir taisyklės yra tokios pat kaip „Sizzling Hot“ („Deginantis karštis“) lošimo, išskyrus grafinį lošimo atvaizdavimą.

11.62. **„The Money Game („Pinigų žaidimas“)** lošimas lošiamas 5 būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 linijose. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas, lošimo pratęsimas (žiūrėti 8.1 punktą) ir rizika (žiūrėti 2.15 punktą). Lošėjui laimėjus, automatas, tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimе siūlo riziką. Jos metu reikia atspėti, kokia korta (juoda ar raudona) pasirodys automato ekrane. Spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima, jei ne – laimėjimo netenkama. Rizikos atsisakoma paspaudus klavišą „PAIMTI“, o laimėjimas pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei statymas buvo 0,5 euro pagrindiniame lošime ar nuo 0,5 iki 10 eurų lošimo pratęsimе) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei statymas buvo mažesnis negu 0,5 euro pagrindiniame lošime). Lošimo simbolių rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane. Laimėjimo rezultata lemia atsitiktinumas,

o jo dydis yra paslaptinas (tokių pačių simbolių kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu) ir priklauso nuo laimingos lošimo simbolių kombinacijos. Šiame lošime laimima, kai paeiliui išsidėsto nuo 2 iki 5 vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę (netaikoma „Dolerių“ („Dollars“) lošimo simboliui, kuris gali būti ir išsibarstęs). Lošimo metu iškritęs „Džentelmenų“ („Gentlemen“) lošimo simbolis atstoja bet kurį kitą lošimo simbolį, išskyrus „Dolerių“ („Dollars“) lošimo simbolį. Jei lošimo metu ekrane išsidėsto 3, 4 ar 5 „Dolerių“ („Dollars“) lošimo simboliai, lošėjas laimi 15 papildomų lošimo pratęsimų („prizinių lošimų“), kurių lošimo metu lošėjo sukaupti kreditai nėra atskaitomi.

11.63. **„CRAZY JOKERS“ („Pašėlę juokdariai“)** – tai septynių būgnų (3 (trys) apačioje, 4 (keturi) viršuje) lošimas. Apatiniuose būgnuose lošiama 5 (penkiose) laimėjimo linijose, o viršutiniuose – 10 (dešimtyje) laimėjimo linijų.

Klavišo „STARTAS“ pagalba pradamas lošimas. Pagrindiniame lošime galimi 2 (du) skirtingi statymai: 1 (vieno) kredito (1 kreditas = 0,05 euro) ir 10 (dešimties) kreditų (10 kreditų = 0,5 euro). Klavišo „STATYMAS“ paspaudimu pasirenkamas 1 (vieno) arba 10 (dešimties) kreditų statymas.

Pagrindinis lošimas vyksta trijuose apatiniuose būgnuose. Lošimo tikslas – surinkti trijų vienodų laimingų simbolių kombinacijas, už kurias suteikiami kreditai. Laimingų simbolių kombinacijos nurodytos automato ekrane.

Pagrindiniame lošime lošėjui pasirinkus 1 (vieno) kredito statymą, lošimas vyksta vienoje lošimo linijoje. Šioje linijoje gauti laimėjimai automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Esant 10 (dešimties) kreditų statymui ir 5 (penkioms) aktyvioms laimėjimo linijoms, visų linijų laimėjimai automatiškai susumuojami. Laimėjimas gali būti pervestas į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ arba laimėjimas į banko skaitiklį „BANKAS“. Laimėjimas išmokamas paspaudus klavišą „IŠMOKĖTI“.

Jei pagrindiniame lošime statymas yra 10 (dešimt) kreditų ir lošėjas laimi, jam siūloma klavišo „PASIIMTI“ paspaudimu pervesti laimėjimą į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ arba klavišu „STARTAS“ – pervesti laimėjimą į skaitiklį „BANKAS“.

Lošimo pratęsimas vyksta keturiuose viršutiniuose automato būgnuose 10 (dešimtyje) laimėjimo linijų iš skaitiklyje „BANKAS“ sukauptos kreditų sumos. Lošėjas gali lošimo pratęsimu paskirti 20 (dvidešimt), 40 (keturiasdešimt), 100 (vieną šimtą) arba 200 (du šimtus) kreditų. Lošimo tikslas – surinkti laimingas simbolių kombinacijas, už kurias laimimi kreditai. Visų aktyvių laimėjimo linijų laimėjimai bus automatiškai susumuojami ir pervedami į skaitiklį „BANKAS“. Klavišo „PASIIMTI“ paspaudimu kreditai iš skaitiklio „BANKAS“ gali būti pervesti į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ arba lošėjas gali tęsti lošimą.

Lošimo pratęsimė esant 100 (vieno šimto) arba 200 (dviejų šimtų) kreditų paskyrimui, atitinkamai 5- 6 arba 4-7 būgnuose gali iškristi „Juokdario“ simbolis, už kurį patį vieną bus suteikiamas laimėjimas.

Tiek pagrindiniame, tiek lošimo pratęsimė lošėjui surinkus didžiausią 2000 (dviejų tūkstančių) kreditų sumą, automatas parodo jį skaitiklyje „BANKAS“ ir automatiškai perveda ją į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

Laimėjimas išmokamas paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“.

V. ĮMOKOS, IMAMOS UŽ DALYVAVIMĄ LOŠIME, DYDIS

12. Įmokos, imamos už dalyvavimą lošime, dydis (statymas), lošiant automatų salone yra 0,01 euro, 0,05 euro, 0,10 euro, 0,15 euro, 0,20 euro, 0,25 euro, 0,30 euro, 0,35 euro, 0,40 euro, 0,45 euro ir 0,50 euro.

VI. DIDŽIAUSIA LAIMĖJIMO SUMA

13. Didžiausia automato vienkartinio laimėjimo suma yra 100 eurų.

VII. LAIMĖJIMŲ IŠMOKĖJIMO TVARKA

14. Laimėjimai per automatą „MAGIC GAMES II“ („Paslaptieji lošimai II“) ir „MAGIC GAMES“ („Paslaptieji lošimai“), „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“), „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“), „BIG CATCH“ („Stambus laimikis“), „HOOK LINE & WINNER“ („Kabliukas ir nugalėtojas“), „REEL KING“ („Būgnų karalius“), „CRAZY FRUITS“ („Pašėlę vaisiai“) išmokami bilietu arba 0,1 ir / arba 1 ar 2 eurų nominalo pinigais, o per automatą „JOLLY JOKER“ („Linksmasis juokdarys“), „HOT TIMER“ („Karštasis laikrodis“), „CASINO 2000“ („Kazino 2000“), „OLD TIMER“ („Senasis laikrodis“), „WILD BULL“ („Laukinis bulius“), „GOLDEN CROWN“ („Auksinė karūna“), „IMPERA QUATTRO II“ („Impera quatro II“), „GOLDEN ISLAND NEVADA“ („Auksinė Nevados sala“), „TRIPLE GOLD“ („Trigubas auksas“), „JACK IN THE BOX“ („Juokdarys skrynioje“), „GOLD LINES“ („Aukso linijos“), „MULTI REELS“ („Daugiabūgnis“), „BLACK JACK“ („Juodasis Džekas“), „POWER JOKER“ („Galingasis juokdarys“), „CRAZY JOKERS“ („Pašėlę juokdariai“) tik metaliniais 0,1 ir / arba 1 ar 2 eurų nominalo pinigais, paspaudus klavišą „IŠMOKĖTI“. Automato ar kasoje išduotą bilietą lošėjas į grynuosius pinigus gali iškeisti to automatų salono kasoje, kur buvo išduotas bilietas. Bilietas galioja ribotą

terminą, kuris skirstomas į dvi rūšis: bilieto galiojimo terminą, per kurį galima juo apmokėti už dalyvavimą lošime automatu, ir bilieto galiojimo terminą kasoje. Bilieto galiojimo terminas, per kurį galima juo apmokėti už dalyvavimą lošime automatu yra nurodytas biliete. Pasibaigus bilieto galiojimo terminui apmokėti už dalyvavimą lošime automatu, automatai tokio bilieto nebepriima, o jis į grynuosius pinigus keičiamas automatų salono kasoje arba lošėjo pageidavimu kasoje išduodamas tos pačios vertės kitas, galiojantis bilietas, kuriuo lošėjas gali apmokėti dalyvavimą lošime automatu. Bilieto galiojimo laikas kasoje yra nurodytas ant bilieto. Pasibaigus bilieto galiojimo laikui kasoje, jis į grynuosius pinigus nekeičiamas, kitas, galiojantis bilietas neišduodamas. Kituose, lošimų organizatoriui priklausančiuose, automatų salonuose išduoti bilietai į grynuosius pinigus nekeičiami. Kasoje išmokėti pinigai tikrinami iš karto prie kasos, vėliau pretenzijos dėl pinigų išmokėjimo teisingumo nepriimamos. Automatų salono darbuotojai neatsako už lošimo automate be priežiūros paliktus kreditus.

15. Pinigų išmokos suma, kuri nurodyta ant bilieto, turi sutapti su automato, kuris išdavė bilietą, priskaičiuota kredito suma. Jeigu pinigų išmokos suma, nurodyta ant bilieto, nesutampa su atitinkamo automato priskaičiuota kredito suma, bilietas negalioja, o laimėjimas išmokamas pagal automato atmintyje užfiksuotus faktinius kreditų skaitiklio duomenis.

16. Kasoje įsigytas ar automato išduotas bilietas yra to lošėjo, kuriam buvo išduotas bilietas, nuosavybė ir už tinkamą bei teisėtą jo panaudojimą atsako pats lošėjas. Bilietas nebegalioja ir pinigai neišmokami, jeigu bilietas yra suplėšytas ar sugadintas. Lošimų organizatorius neatsako už žalą, padarytą pametus, pavogus ar nukopijavus bilietą.

17. Bilietų kopijavimas yra draudžiamas. Bilieto savininkui draudžiama neteisėtai perduoti bilietą tretiesiems asmenims. Bilieto savininkas privalo saugoti ir naudoti bilietą taip, kad tyčia ar neatsargiai nesudarytų galimybės tretiesiems asmenims neteisėtai nukopijuoti bilietą ar kitu būdu užfiksuoti biliete pateiktos informacijos.

18. Jeigu pateikus bilietą iškeitimui į grynuosius pinigus, automatų salono darbuotojams kyla įtarimas, kad bilietas yra nukopijuotas, kitaip suklastotas, pavogtas iš savininko ar jo pamestas arba paaiškėja, kad pagal tokio numerio bilietą automatų salonas jau yra išmokėję pinigų sumą, automatų salono darbuotojai turi teisę atsisakyti išmokėti pinigų sumą iki kol bus išsiaiškinta, ar bilietą pateikęs asmuo turi teisę gauti pagal jį atitinkamą pinigų sumą. Šiais atvejais automatų salono darbuotojai taip pat informuoja policiją apie bandymą sukčiauti. Šiame punkte nurodytu atveju reikalavimo išmokėti grynuosius pinigus pagal pateiktą bilietą pagrįstumą aiškinasi lošimų organizatoriaus administracija (peržiūrimi vaizdo įrašai, apklausiami darbuotojai ir kt.), kuri sprendimą dėl reikalavimo pagrįstumo priima kaip įmanoma greičiau, bet ne vėliau negu per 10 kalendorinių dienų nuo bilieto pateikimo dienos, ir apie sprendimą informuoja bilietą iškeisti į grynuosius pinigus pateikusį asmenį.

19. Laimėjimas lošėjo pageidavimu išmokamas grynaisiais pinigais arba laimėjusiam asmeniui įteikiamas banko čekis, arba pavedimu į jo sąskaitą banke.

20. Laimėjusiam lošėjui pageidaujant, jam yra išduodama Valstybinės mokesčių inspekcijos nustatytos formos pažyma, skirta pagrįsti gautas pajamas.

21. Asmenims, keičiantiems kasoje grynuosius pinigus į bilietus ar laimėjusiems sumą, viršijančią 1000 eurų ar ją atitinkančią sumą užsienio valiuta, nustatoma asmenų tapatybė ir jie registruojami Asmenų kasoje keičiančių grynuosius pinigus į žetonus, kurių vertė didesnė kaip 1000 eurų arba laimėjusių daugiau kaip 1000 eurų registracijos žurnale.

VIII. PRETENZIJŲ PATEIKIMO IR NAGRINĖJIMO TVARKA

22. Visas pretenzijas žodžiu lošėjas turi teisę pateikti automatų salono darbuotojams iškart po to, kai įvyko ginčytina situacija. Jeigu žodinės pretenzijos neišsprendžiamos nedelsiant, lošėjas ne vėliau, kaip per 3 darbo dienas nuo įvykusio ginčo dienos turi teisę raštu kreiptis į lošimus automatų salone organizuojančios bendrovės (toliau – lošimų organizatorius) administraciją. Lošėjo pateiktoje pretenzijoje turi būti išsamiai nurodytos kilusio ginčo sąlygos ir aplinkybės bei lošėjo vardas, pavardė, adresas ir telefono numeris.

23. Lošėjo pretenziją lošimų organizatorius turi išnagrinėti ne vėliau kaip per 10 kalendorinių dienų nuo jos pateikimo dienos ir pateikti motyvuotą rašytinį atsakymą pretenziją pateikusiam lošėjui jo nurodytu adresu.

24. Lošėjas, nesutinkantis su lošimų organizatoriaus sprendimu dėl pateiktos pretenzijos, gali ją skųsti valstybės institucijoms Lietuvos Respublikos įstatymų bei kitų teisės aktų nustatyta tvarka.

VIII.¹ LOJALUMO PROGRAMA

24.1.¹ Bendrovė turi teisę vykdyti lojalumo programą, kurioje pagal šio skirsnio taisyklės dalyvaujančiam lošėjui suteikiama nuolaida būsimiems lošimams, apskaičiuojama nuo visų jo loštų lošimų, kai jis naudojasi kliento kortele. Norintis dalyvauti tokioje lojalumo programoje lošėjas turi užpildyti prašymą ir gauti kliento kortelę, kurią lošimų metu privalo įstatyti į lošimo automate esantį kortelės skaitytuvą. Nuolaida apskaičiuojama nuo per visą lošimų laiką lošėjo atliktų statymo sumų atėmus laimėtas sumas ir gautą rezultatą padauginus iš procentinio nuolaidos dydžio. Procentinis taikomos nuolaidos dydis (nuo 0,01 % iki 99,9 %) yra nustatomas direktoriaus įsakymu (visais atvejais direktoriaus įsakymas yra neatskiriama šio Reglamento dalis ir skelbiamas lošimų organizavimo vietoje).

24.2.¹ Kliento kortele galima naudotis tik tame lošimo automatų salone, kuriame buvo išduota kliento kortelė, nebent direktoriaus įsakymu suteikiama teisė naudotis ta pačia kortele lošiant keliuose ar visuose Bendrovės lošimo automatų salonuose.

24.3.¹ Nuolaidą apskaičiuoja kompiuterinė sistema. Nuolaida jos panaudojimo metu yra apvalinama 1 euro tikslumu į mažesniąją pusę (teisė pasinaudoti nuolaida įgyjama, kai šios dydis sudaro 5 eurus ir daugiau). Nuolaida skaičiuojama Bendrovės įsakyme nustatytą terminą (nuo 1 dienos iki 2 mėn.), ir suėjus jam Lošėjas nuolaida gali pasinaudoti per 1 kalendorinį mėnesį. Direktorius įsakymu dėl svarbių objektyvių priežasčių toks nuolaidos panaudojimo terminas gali būti pratęstas dar 1 kalendoriniam mėnesiui.

24.4.¹ Norėdamas panaudoti nuolaidą lošėjas lošimo organizavimo vietos kasoje turi pateikti kliento kortelę ir asmens tapatybę patvirtinantį dokumentą. Nuolaida panaudojama lošėjui suteikiant teisę už 0,01 EUR įsigyti lošimo automatų žetoną (-us) (vadinama Promo žetonu (-ais)), kurio (-ų) vertė atitinka lošėjo panaudojamos nuolaidos dydį. Pavyzdžiui, jei lošėjui apskaičiuojama 20,5 EUR dydžio nuolaida, ji apvalinama iki 20 EUR, ir norėdamas ja pasinaudoti lošėjas įgyja teisę už 0,01 EUR nusipirkti 20 EUR vertės Promo žetonų. Lošimai naudojant Promo žetonus vyksta tokia pat tvarka kaip ir naudojant įprastas lošimo priemones, išskyrus tai, kad lošimo automato kreditai, suteikiami Promo žetonu, nėra keičiami į grynuosius pinigus (jais galima lošti ir išsigryninti tik išloštus kreditus). Lošėjui pageidaujant atsiimti laimėjimą, lošimo automatas išmoka jį įprasta tvarka (lošimo automato žetonais/ vienkartiniais bilietais). O jei lieka nepanaudotų Promo žetonais suteiktų kreditų, šie kasoje keičiami į atitinkamą jų įsigijimo vertę (0,01 EUR) arba lošėjo pageidavimu kasoje išduodami nauji Promo žetonai, kurių vertė atitinka likusių nepanaudotų kreditų ir kurie gali būti panaudoti kitiems lošimams.

24.5.¹ Bendrovė turi teisę koreguoti procentinį nuolaidos dydį ar lošėjui apskaičiuotą nuolaidą nuo 1,5 iki 100 kartų vienkartinio atveju ar tam tikrą laikotarpį (nuo 1 valandos iki 1 mėnesio) direktoriaus įsakymu nustatyta tvarka, tokiais atvejais kaip kompiuterinės sistemos gedimas (sumažinti arba padidinti procentinį nuolaidos dydį ar apskaičiuotą nuolaidą) arba klientų/ Bendrovės gimimo diena, kitos šventinės progos (padidinti procentinį nuolaidos dydį ar apskaičiuotą nuolaidą).

24.6.¹ Bendrovė turi teisę, atsižvelgdama į galimus nesąžiningo lošimo, piktnaudžiavimo lojalumo programa, nederamo elgesio su lošėjais, personalu ir panašius atvejus, atsisakyti išduoti arba atšaukti išduotos kliento kortelės galiojimą.

24.7.¹ Bendrovės lojalumo programa pradedama organizuoti arba nutraukiama direktoriaus įsakymu apie tai iš anksto paskelbiant lošimų organizavimo vietoje.

IX. BAIGIAMOSIOS NUOSTATOS

25. Automatų salone draudžiama lošti asmenims, kuriems nėra sukakę 18 (aštuoniolika) metų. Esant abejonėms dėl lošėjo amžiaus, automatų salono darbuotojai turi teisę pareikalauti lošėjo pateikti jo amžių patvirtinantį dokumentą.

26. Draudžiama lošti savo bendrovės organizuojamuose lošimuose asmenims (patiems, per kitą asmenį arba pagal kito asmens išduotą įgaliojimą) – lošimus organizuojančios bendrovės steigėjams, akcininkams, juos kontroliuojantiems asmenims, lošimus organizuojančios bendrovės stebėtojų tarybos, valdybos nariams ir visiems bendrovės darbuotojams.

27. Visi automato salono lankytojai ir darbuotojai privalo laikytis viešosios tvarkos bei elgtis taip, kad jų elgesys neprieštarautų geros moralės principams bei savo elgesiu netrukdyti lošėjams bei kitiems salono lankytojams.

28. Lošėjai, pastebėję bet kokius automato pažeidimus, gedimus arba automato veikimo triktis, privalo nedelsdami informuoti apie tai salono darbuotojus. Jei automatas sugedo (elektroninis, mechaninis gedimas arba gedimas dėl manipuliavimo automatu) ir automato ekrane atsirado informacija apie tai, kad automatas perėjo į klaidos režimą, pretenzijos dėl laimėjimo išmokėjimo nepriimamos. Lošėjui išmokami automato atmintyje užfiksuoti lošėjo iki dėl gedimo nutrūkusio lošimo turėti kreditai.

29. Lošėjo reikalavimu automato salono darbuotojai privalo jį supažindinti su šiuo reglamentu, salone organizuojamų lošimų taisyklėmis ir pagrindiniais kiekvieno lošimo principais.

30. Automatų salono darbuotojai turi teisę nenurodydami jokių priežasčių neįleisti į saloną lošimų organizatoriui nepriimtinių asmenų arba paprašyti palikti salono patalpas asmenis ar lošėjus, kurių elgesys yra netinkamas kitų salono lankytojų, lošėjų, darbuotojų taip pat salone esančių materialinių vertybių atžvilgiu ar bando manipuluoti automatu. Jeigu automatų salono lankytojai nepaiso salono darbuotojų reikalavimo palikti salono patalpas, tai salono darbuotojai gali imtis teisėtų priemonių (iškviešti saugos tarnybą ar policijos atstovus), kad apginti savo ir kitų salono lankytojų bei lošėjų interesus.

31. Automatų salone draudžiama atsiskaityti banko (debeto, kredito) kortelėmis, negali būti įrengiami bankomatai.

32. Automatų salone yra įrengtas autonominis elektros energijos tiekimo įrenginys, kuris, sutrikus elektros energijos tiekimui į automatų saloną, užtikrina įprastinį automatų veikimą ribotą laiką, todėl lošėjai privalo nedelsdami nutraukti lošimą, jeigu salono darbuotojai pareikalauja tą padaryti dėl elektros energijos tiekimo sutrikimo. Nutraukę lošimą, lošėjai turi nedelsiant iš automato atsiimti visą, iki elektros energijos tiekimo sutrikimo jiems priklausantį laimėjimą. Lošėjams, nenutraukusiems lošimo taip, kaip nurodyta šiame punkte, kai nutrūksta autonominio elektros energijos tiekimo įrenginio elektros tiekimas, iš automato neatsiimti laimėjimai išmokami per automatą, atnaujinus elektros energijos tiekimą.

33. Reglamentas gali būti keičiamas bei pildomas Lošimų priežiūros tarnybos prie Lietuvos Respublikos finansų ministerijos nustatyta tvarka.

34. Bendrovės spaudu patvirtinta reglamento, taip pat aktualių lošėjams Bendrovės direktoriaus įsakymų kopijos padedamos prie automatų salono kasos viešai. Lošėjams, valstybės

tarnautojams ir pareigūnams, kurie vykdo lošimų organizavimo priežiūrą ir kontrolę, reikalaujant, pateikti reglamento kopiją privalo automatų salono darbuotojas. Lošimų organizavimo reglamento originalas saugomas lošimų organizatoriaus centrinėje buveinėje.

35. Klausimai, kurie nėra sureglamentuoti šiuo reglamentu, sprendžiami Lietuvos Respublikos įstatymų ar kitų teisės aktų numatyta tvarka.

36. Asmenys, pažeidę šį reglamentą, atsako Lietuvos Respublikos įstatymų ar kitų teisės aktų nustatyta tvarka.

Direktorius

Danutis Baubonis
