

**UŽDAROJI AKCINĖ BENDROVĖ
„LIMONAS“**

LOŠIMO AUTOMATŲ SALONO „LIMONAS“

**LOŠIMŲ ORGANIZAVIMO
REGLAMENTAS**

PATVIRTINTA

Lošimų priežiūros tarnybos prie Lietuvos Respublikos finansų ministerijos
direktorium

2017 m. vasario 15 d. įsakymu Nr. DI-93

BENDROJI DALIS

1. Šis reglamentas skirtas lošimo organizavimo tvarkai B kategorijos lošimo automatų salone nustatyti.

2. Reglamento nuostatos privalomos lošimo organizatoriui ir lošėjams.

3. Sąvokos, naudojamos reglamente:

3.1. 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.

3.2. Lošimo automatas (toliau – automatas) – elektroninis prietaisas, sukurtas ir pagamintas lošimo tikslais, jį naudojant atsitiktinai laimimi arba pralaimimi pinigai.

3.3. B kategorijos automatas – riboto laimėjimo automatas, kuriame vienkartinis didžiausias laimėjimas neviršija 100 EUR didžiausia statoma suma – 50 EUR ct vieno lošimo trukmė ne trumpesnė kaip 3 sekundės.

3.4. Automato lošimas – baigtinis vienas automato veikimo ciklas, kurio pradžia yra automato įjungimas lošti (paspaudus klavišą), o pabaiga – lošimo rezultato pateikimas.

3.5. Lošėjas – fizinis asmuo, dalyvaujantis lošimuose.

3.6. Statymas – įmokos už dalyvavimą lošime dydis, kurią lošėjas sumoka prieš pradėdamas kiekvieną lošimą, ir lošėjo laimėtos, bet iš automato neatsiimtą laimėjimų sumos.

3.7. Kreditas – sąlyginis lošimo kainos vienetas, suteikiamas lošėjui pradėdamas lošimą.

3.8. Automatų salonas (toliau – salonas) – vieta, kurioje pagal patvirtintą lošimų organizavimo reglamentą organizuojami lošimai B kategorijos automatais.

3.9. Automatų salono kasa – vieta, kurioje saugomi atskaitingiems asmenims išduoti pinigai, skirti keisti klientų popierinius pinigus ir monetas į metalinius pinigus naudojamus lošti lošimo automatais ir atvirkščiai, išmokėti laimėjimus, kai laimėjimai turi būti išmokami ne lošimo automatu, bei pildyti lošimo automatų metalinių pinigų tiekiklius.

3.10. Pagrindinis lošimas – lošimas, kuris prasideda, kai pradamas automato lošimas (atliekamas statymas) ir pasibaigia, kai lošėjui parodomas pirminis rezultatas.

3.11. 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“ arba „SUPER BANKAS“ atliekant kreditų paskyrimą.

3.12. Kreditų paskyrimas – įmoka už dalyvavimą lošimo pratęsimu iš kreditų skaitiklyje „KREDITAS“ esančių kreditų.

3.13. Rizika – automato pagrindinio lošimo ar lošimo pratęsimo elementas, kurio metu lošėjas paspaudęs atitinkamą automato klavišą gali pagrindiniame lošime ar lošimo pratęsimu laimėtą sumą, kuri rodoma automato ekrane, padidinti automato ekrane rodomą kitą, numatomą laimėti sumą, 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.

4. LOŠIMŲ PAVADINIMAI

Automatų salone esančiais lošimo automatais galima lošti šių pavadinimų lošimus: automatuose, kurių pavadinimai yra „Senas laikrodis“ („Old Timer“), „Laukinis bulius“ („Wild bull“), „Kazino 2000“ („Casino 2000“), „Karštas laikrodis“ („Hot Timer“), „Nuostabus laimėjimas“ („Super Jackpot“), „Daugiabūgnis“ („Multi Reels“), „Juodasis Džekas“ („BLACK JACK“), „Juokdarys skrynioje“ („JACK IN THE BOX“), „Aukso linijos“ („GOLD LINES“), „Trigubas auksas“ („TRIPLE GOLD“), „BIG CATCH“ („Stambus laimikis“), „HOOK LINE & WINNER“, „POWER JOKER“ („Galingasis juokdarys“), („Kabliukas ir nugalėtojas“), yra instaliuotas vienas žaidimas. Lošimo automatais „GOLDEN ISLAND NEVADA“ („Auksinė Nevados sala“) yra instaliuoti šie lošimai: „Euro Soccer“ („Europetiškas futbolas“), „Indian

Treasure“ („Indėnų lobis“), „Caribbean Gold“ („Karibų auksas“), „Royal Liner“ („Karališkas laimeris“), „Roulette“ („Ruletė“), „Royal poker“ („Karališkas pokeris“), „Aloha Hawaii“ („Sveikas Havajuose“), „Hot Fruits“ („Karšti vaisiai“), „Secrets of Maya“ („Mistinis vandenynas“), „Black Pearl“ („Juodasis perlas“). Lošimo automatai „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“) yra instaliuoti 14 (keturiolika) skirtingų lošimų: „Always Hot“ („Visada karštas“), „Ultra Hot“ („Be galo karštas“), „Supra Hot“ („Ypatingai karštas“), „Magic 81 Lines“ („81 paslaptieji linija“), „Sizzling Hot“ („Deginantis karštis“), „Beetle Mania“ („Vabalų manija“), „Dolphin’s Pearl“ („Delfino perlas“), „Lucky Lady’s Charm“ („Laimingos ponios kerai“), „King of Cards“ („Kortų karalius“), „Book of RA“ („Karališkosios akademijos knyga“), „Mega Joker“ („Puikusias juokdarys“), „Magic 27 Lines“ („27 paslaptingosios linijos“), „American Poker II“ („Amerikietiškas Pokeris II“), „Fruit X-Card“ („Vaisių X korta“).

5. LOŠIMŲ ORGANIZAVIMO VIETA

5.1. Lošimai automatais organizuojami automatų salonuose, kurių pavadinimas „LIMONAS“. Lošimų organizavimo vietų adresai yra nurodomi šio reglamento priede, kuris tvirtinamas bendrovės direktoriaus įsakymu, pagal leidimus, išduotus Lošimų priežiūros tarnybos prie Lietuvos Respublikos finansų ministerijos direktoriaus įsakymu, ir yra neatskiriama šio reglamento dalis. Priedo patvirtinta kopija laikoma lošimų organizavimo vietose.

6. LOŠIMO TAISYKLĖS

6.1. Lošiant salone esančiais automatais naudojami 10 EUR ct, 20 EUR ct, 50 EUR ct, 1 EUR arba 2 EUR vertės metaliniai pinigai – monetos. Lošėjas, neturintis tokio nominalo monetų, gali jas išsikeisti salono kasoje.

6.2. Išsamios automatų lošimų taisyklės pateiktos šio reglamento 1 ir 2 prieduose.

6.3. Lošimo automatų salone yra įrengtas autonominis elektros energijos tiekimo įrenginys (įrenginiai), ribotam laikui užtikrinantis normalų lošimo automatų funkcionavimą sutrikus centralizuotam elektros energijos tiekimui. Esant tokiai situacijai ir salono darbuotojams paprašius, lošėjai privalo nutraukti lošimą ir atsiimti iš automato ar salono kasos visus jiems priklausančius pinigus. Lošėjams, nenutraukusiems lošimo taip, kaip nurodyta šiame punkte, jokie išmokėjimai iš salono kasos neatliekami.

7. ĮMOKOS, IMAMOS UŽ DALYVAVIMĄ LOŠIME, DYDIS

7.1. Didžiausios ir mažiausios lošimo automatų statymų sumos nurodytos Lošimų organizavimo reglamento 1 priede. Papildomos įmokos už dalyvavimą lošime neimamos.

8. DIDŽIAUSIA LAIMĖJIMO SUMA

8.1. Visų salone esančių lošimo automatų vieno lošimo didžiausia vienkartinio laimėjimo suma - 100 EUR.

8.2. Lošimo automato laimėjimo suma skaičiuojama vienam lošimui: nuo lošimo pradžios, paspaudus mygtuką, iki galutinio lošimo rezultato pateikimo (t.y. atlikus visus siūlomus veiksmus – pagrindinį lošimą, lošimo pratęsimą, prizinius lošimus, rizikavimą – su to lošimo metu laimėta pradine suma).

9. LAIMĖJIMŲ IŠMOKĖJIMO TVARKA

9.1. Atsiradus programinės įrangos gedimų arba lošimo automatų salono lankytojams pradėjus manipuliuoti lošimo automatu (t.y. imantis išorinių veiksmų, skirtų išvesti lošimo automata iš įprastinio lošimo režimo arba kitaip savo naudai paveikti lošimo rezultata) ir lošimo automato ekrane atsirado informacija apie tai, kad lošimo automatas perėjo į klaidos režimą, techniniai darbuotojai nedelsiant pradeda kontrolinį patikrinimą, kurio rezultatai įforminami patikrinimo akte. Nustačius ir patikrinimo akte užfiksavus programinės įrangos ar manipuliacijos faktus, lošėjo pretenzijos dėl laimėjimo išmokėjimo nepriimamos, toks sprendimas gali būti skundžiamas šio reglamento 28 punkto nustatyta tvarka. Lošėjui grąžinama jo sumokėta įmoka ir išmokamas lošimo automato atmintyje užfiksuotas lošėjo iki gedimo ar manipuliacijos paveikto lošimo turėtas kreditų skaičius.

9.2. Laimėjimo sumą nustato ir išmoka lošimo automatai monetomis – eurais iš karto po mygtuko paspaudimo „išmokėti“. Jei lošimo automata pritrūksta laimėjimų išmokėjimui skirtų monetų, lošimo automatas laikinai sustoja, kol salono įgaliotas darbuotojas užpildo lošimo automato vidinę monetų talpą. Po atlikto užpildymo, laimėjimo išmokėjimas tęsiamas. Apie laikiną lošimo automato sustojimą lošėjas informuoja salono darbuotojus, kad operatyviai būtų galima užpildyti laimėjimui skirtų monetų talpas.

9.3. Laimėtą sumą, kurios lošimo automatas neišmoka, o jame yra numatyta funkcija „nuimti raktu“, išmoka salono darbuotojas. Lošėjas, pageidaujantis atsiimti laimėtą sumą, pakviečia įgaliotą salono darbuotoją, kuris lošimo automato ekrano laukelyje „Kreditai“ esančią kreditų

sumą, pagal reglamente nustatytą kredito vertę, perskaičiuoja į vertę eurais, užpildo apskaitos dokumentą ir atitinkamą sumą išmoka lošėjui grynais pinigais.

9.4. Lošėjas, laimėjęs daugiau kaip 1000 EUR, registruojamas „Asmenų, kasoje keičiančių grynusius pinigus į žetonus, kurių vertė didesnė kaip 1000 EUR, ar laimėjusių daugiau kaip 1000 EUR“ registracijos žurnale. Registruojant nustatoma lošėjo tapatybė, jei lošėjas atsisako pateikti asmens dokumentą, laimėjimo išmokėjimas atidedamas iki to laiko, kol asmens dokumentas bus pateiktas.

10. PRETENZIJŲ PATEIKIMO TVARKA

10.1. Pretenzijas dėl laimėjimo išmokėjimo lošėjas pateikia lošimo automatų salono vadovui raštu iškart po to, kai susidaro ginčytina situacija. Lošėjo pretenzija nagrinėjama tą pačią dieną, o tais atvejais, kai jos nagrinėjimas reikalauja papildomo tyrimo (automatų salono darbuotojų paaiškinimų, kompetentingų specialistų iškviatimo ir kt.) – per 10 dienų nuo pretenzijos gavimo datos lošėjui pateikiamas motyvuotas rašytinis atsakymą pretenziją pateikusiam lošėjui jo nurodytu adresu.

10.2. Lošėjas, nesutinkantis su automatų salono vadovo sprendimu, gali jį skųsti Lošimų priežiūros tarnybai prie Lietuvos Respublikos finansų ministerijos ir kitoms valstybės institucijoms Lietuvos Respublikos įstatymų bei kitų teisės aktų nustatyta tvarka.

11. LOŠĖJŲ TEISĖS IR BENDROSIOS ELGESIO TAISYKLĖS

11.1. Lošėjai turi teisę susipažinti su lošimų organizavimo reglamentu.

11.2. Automatu salono lankytojai gali kreiptis į salono darbuotojus, norint išsamiau išsiaiškinti lošimo automatų taisykles.

11.3. Lošėjui pageidaujant, parengiama Valstybinės mokesčių inspekcijos nustatytos formos pažyma apie pajamų, gautų iš dalyvavimo lošime, pagrįstumą.

11.4. Automatų salono lankytojai privalo laikytis viešosios tvarkos taisyklių.

11.5. Automatų salone draudžiama lošti asmenims, kuriems nėra sukakę 18 metų.

11.6. Draudžiama imtis neteisėtų veiksmų ir priemonių bandant apgaulės būdu paveikti lošimo įrenginius, siekiant laimėjimo ne pagal lošimo taisykles.

12. SALONO DARBUOTOJŲ TEISĖS IR PAREIGOS

12.1. Automatų salono darbuotojai privalo:

12.2. Pateikti lošimų organizavimo reglamentą kiekvienam automatų salono lankytoji, pageidaujanciam susipažinti su reglamentu.

12.3. Lošėjams pageidaujant, paaiškinti lošimo taisykles ir automatų salone nustatytą lošimų organizavimo tvarką.

12.4. Laikytis Lošimų organizavimo reglamento nuostatų ir užtikrinti Lietuvos Respublikos azartinių lošimų įstatymo reikalavimų laikymąsi.

12.5. Automatų salono darbuotojai turi teisę:

12.6. Pareikalauti asmens tapatybę patvirtinančio dokumento, jeigu norima įsitikinti, ar asmeniui, ketinanciam lošti, yra sukakę 18 metų.

12.7. Įspėti ir sudrausminti asmenis, kurie įvairiais būdais trukdo lošėjams, kitiems automatų salono lankytojams bei darbuotojams, gadina lošimo bei kitą automatų salone esančią įrangą.

12.8. Savo jėgomis arba su teisės saugos institucijų pagalba išprašyti iš automatų salono asmenis, kurie piktybiškai nereaguoja į automatų salono darbuotojų įspėjimus bei sudrausminimus, gadina automatų salone esantį turtą, nesilaiko kitų viešose vietose nustatytų elgesio taisyklių.

12.9. Neįleisti į automatų saloną lankytojų, pažeidžiančių šio Lošimų organizavimo reglamento nuostatas, taip pat asmenų, pastebėtų įvykdant ar ketinant įvykdyti neteisėtus (nusikalstamus) veiksmus ar kitaip dezorganizuojančius lošimo automatų salono darbą.

13. BAIGIAMOSIOS NUOSTATOS

13.1. Įėjimas į lošimo automatų saloną yra nemokamas.

13.2. Lošimų organizavimo reglamento kopija su priedais yra saugoma automatų salono kasoje. Lošimų organizavimo reglamento originalas saugomas pagrindinėje įmonės būstinėje, esančioje Geležinkelio g.6-2, Vilnius

13.3. Lošimai automatų salone organizuojami laikantis šio reglamento nuostatų.

Direktorius

Artur Rekec

UŽDAROJI AKCINĖ BENDROVĖ „LIMONAS“

1. „LAUKINIS BULIUS“ („WILD BULL“) TAISYKLĖS

1. Lošiant automatu „LAUKINIS BULIUS“, naudojamos 10 EUR ct, 20 EUR ct, 1 EUR arba 2 EUR vertės monetos. Vieno kredito vertė – 0,05 EUR.
2. Įmetus pageidaujamą monetų kiekį į lošimo automato monetų priėmimo įrenginį, ekrano laukelyje „KREDITAI“ pasirodo atitinkamas kreditų skaičius. Pvz., įmetus 1 EUR monetą laukelyje „KREDITAI“ pasirodo skaičius „20“.
3. Lošimo metu lošėjas bet kurio metu gali papildyti turimų kreditų kiekį, įmesdamas atitinkamo nominalo monetas į lošimo automatą ir prijungdamas laimėtą kreditų kiekį prie sukauptų kreditų paspaudus mygtuką „PAIMTI“. Pridėti kreditai parodomi laukelyje „KREDITAI“.
4. Lošimas pradedamas paspaudus mygtuką „STARTAS“.
5. Lošimo tikslas - surinkti simbolių kombinaciją, už kurią išmokamas laimėjimas.
6. „LAUKINIS BULIUS“ – tai penkių būgnų lošimas turintis 5 laimėjimo linijas.
7. Paspaudus mygtuką „PAGALBA“ ekrane pateikiamas lošimo aprašymas. Taip pat pasirinkus mygtuką „PAGALBA“ lošėjas gali pamatyti laimėjimų lentelę.
8. Pagrindiniame lošime lošiama 2 skirtingo dydžio statymais: po 1 ir 10 kreditų. Mygtuko „STATYMAS“ pagalba lošėjas gali nuspręsti, kokio dydžio statymą jam atlikti.
9. Pagrindinis „LAUKINIS BULIUS“ lošimas vyksta apatiniuose automato būgnuose, o šio lošimo pratęsimas – viršutiniuose automato būgnuose. Pagrindinis lošimas vyksta 1 lošimo linijoje, nepriklausomai nuo to, kokio dydžio (1 ar 10) kreditų statymas buvo atliktas.
10. Lošėjui pasirinkus 1 kredito statymą, laimėjimas bus perkeliamas į „KREDITAI“ skaitiklį. Lošėjui pasirinkus 10 kreditų statymą ir laimėjus, laimėjimas perkeliamas į „SUPER BANKO“ skaitiklį.
11. „LAUKINIS BULIUS“ lošimo pratęsimas galimas tik iš pagrindiniame lošime laimėtų kreditų, kai statymas lygus 10 kreditų. Maksimalus laimėjimas lošimo pratęsimu yra 2000 kreditų. Visi laimėjimai iš lošimo pratęsimo yra atsitiktiniai laimėjimai. vyksta 5 lošimo linijose.

12. Iš kreditų, esančių „SUPER BANKE“, lošėjas gali paskirti: 20, 40, 100 arba 200 kreditų. Šie lošimų pratęsimai bus lošiami iš „SUPER BANKO“. Lošėjui paskyrus 20 kreditų, jam suteikiama galimybė lošti 5 linijomis. Paskyrus 40 kreditų, bus lošiama 5 linijomis, bet maksimalus įmanomas laimėjimas bus dvigubai didesnis (pvz., jeigu esant 20 kreditų statymui laimėjimo dydis gali būti nuo 1 iki 200 kreditų, tai esant 40 kreditų statymui laimėjimo dydis būtų nuo 1 iki 400 kreditų). Priskyrus 100 kreditų, „laukinio buliaus“ simbolis pakeis bet kurį kitą paskutinio būgno simbolį sudarant laiminčią simbolių kombinaciją. Priskyrus 200 kreditų, „laukinio buliaus“ simbolis taip pat pakeis bet kurį kitą paskutinio būgno simbolį, arba, jeigu šio simbolio pagalba nebus sudaroma laimėjimo kombinacija, lošėjas už „laukinio buliaus“ simbolį gaus atsitiktinį laimėjimą nuo 100 iki 2000 kreditų.

13. Maksimalaus statymo mygtukas lošimo pratęsimu, suaktyvins visas 5 laimėjimų linijas ir šio mygtuko paspaudimu bus atliktas maksimalus įmanomas lošimo pratęsimu statymas. Jeigu yra mažiau nei 200 galimų priskirti kreditų, automatas automatiškai parinks sekantį galimą mažesnę priskiriamų kreditų kiekį.

14. Visi laimėjimai iš lošimo pratęsimu yra atsitiktiniai laimėjimai (mystery) (pvz. 1-2000 kreditų). Visos simbolių kombinacijos, už kurias išmokamas laimėjimas, ir laimėjimų dydžiai (nurodomos ribos kuriose išmokamas laimėjimas) nurodyti viršutinėje lošimo automato dalyje šalia būgnų.

15. Maksimalus laimėjimas lošimo pratęsimu yra 2000 kreditų.

16. Lošėjui surinkus maksimalų 2000 kreditų skaičių, ekrane pasirodo užrašas „MAKSIMALUS LAIMĖJIMAS“ („JACKPOT“) ir laimėjimas persikelia į „KREDITAI“ skaitiklį. Laimėjimas išmokamas paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“.

17. Baigiant lošti, lošėjo sukaupti kreditai rodomi laukelyje „KREDITAI“.

18. Išmokama suma nustatoma lošėjo sukauptus kreditus padauginus iš kredito vertės.

19. Išmokėti skirtą ir aukščiau nurodytu būdu apskaičiuotą pinigų sumą nustato lošimo automatas. Laimėjimas išmokamas 2 EUR ir 1 EUR vertės metalinėmis monetomis, lošėjui nuspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“.

20. Lošėjui sukauptus kreditų daugiau negu 9999 (tai riboja monetų tiekiklis), lošimo automatas išmoka laimėjimą nepriklausomai nuo lošėjo valios. Tai įvyksta po lošimo ciklo, kuriam pasibaigus buvo viršytas nurodytas kreditų kiekis, pabaigos.

21. Lošimo automato techninio gedimo atveju, kai išsisukusių būgnų simbolių kombinacijai priskiriama laimėjimo suma nesutampa su laukelyje „LAIMĖJIMAS“ esančiais rodmenimis, lošimų organizatorius vadovaujasi elektroniniais parodymais, esančiais laukelyje „LAIMĖJIMAS“. Lošėjas, pastebėjęs šiuos rodmenų neatitikimus, privalo nedelsiant pranešti automatų salono darbuotojams.

22. Jeigu automatui išmokant pasibaigia monetas arba išmokama suma mažesnė už 1 EUR, laukelyje „KREDITAI“ parodoma lošimo automato neišmokėta suma. Įgaliotas automatų salono darbuotojas neišmokėtus kreditus perskaičiuoja į eurus/euro centus, surašo pinigų išmokėjimo kvitą ir atitinkamą sumą išmoka lošėjui grynaisiais pinigais.

2. „NUOSTABUS LAIMĖJIMAS“ („SUPER JACKPOT“) TAISYKLĖS

1. Lošimo „Nuostabus laimėjimas“ tikslas – surinkti simbolių kombinaciją, už kurią išmokamas laimėjimas.

2. Lošiant automatu „Nuostabus laimėjimas“ naudojamos 10 EUR ct, 20 EUR ct, 1 EUR arba 2 EUR vertės monetos. Vieno kredito vertė – 0,05 EUR.

3. Lošimas pradedamas paspaudus mygtuką „STARTAS“. Norėdamas lošti, lošėjas turi, mesdamas monetas į automatą, langelyje „KREDITAI“ sukaupti norimą kreditų skaičių. Lošėjas gali pasirinkti norimą statymą – pagrindiniame lošime galimi 2 skirtingi statymai: 1 kreditas (1 kreditas = 0,05 EUR) ir 10 kreditų (10 kreditų = 0,5 EUR).

4. Pagrindinis lošimas vyksta apatiniuose automato būgnuose, o šio lošimo pratęsimas – viršutiniuose automato būgnuose. Pagrindiniame lošime, lošėjui paskyrus 1 kreditą, lošimas vyksta 1 lošimo linijoje, o paskyrus 10 kreditų – 5 lošimo linijų. „Nuostabaus laimėjimo“ lošimo pratęsimas vyksta 5 arba 10 lošimo linijose. Lošimo pratęsimas galimas tik tada, kai pagrindiniame lošime buvo atliekami 10 kreditų statymai.

5. Mygtuko „STATYMAS“ pagalba lošėjas gali nuspręsti, kokio dydžio jam atlikti statymą. Lošėjui pasirinkus 1 kredito statymą, laimėjimas bus perkeliamas į „KREDITŲ“ skaitiklį. Lošėjui pasirinkus 10 kreditų statymą ir laimėjus, laimėjimas perkeliamas į „SUPER BANKO“ skaitiklį. Maksimalus laimėjimas lošimo pratęsime yra 2000 kreditų. Visi laimėjimai iš lošimo pratęsimo yra atsitiktiniai laimėjimai (mystery) (pvz. 1-2000 kreditų). „Nuostabaus laimėjimo“ lošimo pratęsimas vyksta keturiuose viršutiniuose būgnuose 10 laimėjimo linijų. Lošimo tikslas – surinkti laimingas simbolių kombinacijas, už kurias suteikiami kreditai. Paspaudus mygtuką „PAGALBA“ ekrane pateikiamas lošimo aprašymas. Taip pat pasirinkus mygtuką „PAGALBA“ lošėjas gali pamatyti laimėjimų lentelę. Visų aktyvių laimėjimo linijų laimėjimai automatiškai susumuojami ir pervedami į „SUPER BANKO“ skaitiklį. Didžiausias galimas laimėjimas 2000 kreditų.

6. Iš kreditų, esančių „SUPER BANKE“, lošėjas gali paskirti: 20, 40, 100 arba 200 kreditų. Lošėjui paskyrus 200 kreditų, jam suteikiama galimybė lošti 4 būgnuose ir visomis 10 laimėjimo linijų. Paskyrus 20 kreditų, bus lošiama 5 linijomis ir gaunami atitinkami laimėjimai pagal laimėjimo lentelę (laimėjimo lentelė pavaizduota ant lošimo automato priekinio stiklo). Paskyrus 40 kreditų, bus lošiama 5 linijomis ir gaunami atitinkami dvigubi laimėjimai pagal laimėjimo lentelę (laimėjimo lentelė pavaizduota ant lošimo automato priekinio stiklo). Priskyrus 100 kreditų, bus lošiama 5 linijomis ir trečiame būgne

„juokdario“ simbolis suteiks lošėjui galimybę laimėti atsitiktinį laimėjimą nuo 1 iki 2000 kreditų. Priskyrus 200 kreditų, bus lošiama 10 linijų ir ketvirtame būgne „JUOKDARIO“ simbolis suteiks lošėjui galimybę laimėti atsitiktinį laimėjimą nuo 1 iki 2000 kreditų.

7. Lošėjui surinkus maksimalų 2000 kreditų skaičių, ekrane pasirodo užrašas „MAKSIMALUS LAIMĖJIMAS“ („JACKPOT“) ir laimėjimas persikelia į „kreditų“ skaitiklį. Laimėjimas išmokamas paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“.

8. Lošėjui sukauptus kreditų daugiau negu 9999 (tai riboja monetų tiekiklis), lošimo automatas išmoka laimėjimą nepriklausomai nuo lošėjo valios. Tai įvyksta po lošimo ciklo, kuriam pasibaigus buvo viršytas nurodytas kreditų kiekis, pabaigos.

9. Išmokėti skirtą ir aukščiau nurodytu būdu apskaičiuotą pinigų sumą nustato lošimo automatas. Laimėjimas išmokamas 2 EUR ir 1 EUR vertės metalinėmis monetomis, lošėjui nuspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“.

10. Lošimo automato techninio gedimo atveju, kai išsisukusių būgnų simbolių kombinacijai priskiriama laimėjimo suma nesutampa su laukelyje „LAIMĖJIMAS“ esančiais rodmenimis, lošimų organizatorius vadovaujasi elektroniniais parodymais, esančiais laukelyje „LAIMĖJIMAS“. Lošėjas, pastebėjęs šiuos rodmenų neatitikimus, privalo nedelsiant pranešti automatų salono darbuotojams.

11. Jeigu automatui išmokant pasibaigia monetos arba išmokama suma mažesnė už 1 EUR, laukelyje „KREDITAI“ parodoma lošimo automato neišmokėta suma. Įgaliotas automatų salono darbuotojas neišmokėtus kreditus perskaičiuoja į eurus/euro centus, surašo pinigų išmokėjimo kvitą ir atitinkamą sumą išmoka lošėjui grynaisiais pinigais.

3. „SENAS LAIKRODIS“ („OLDTIMER“) TAISYKLĖS

1. Lošiant automatu „SENAS LAIKRODIS“, naudojamos 10 EUR ct, 20 EUR ct, 1 EUR arba 2 EUR vertės monetos. Vieno kredito vertė – 0,05 EUR.
2. Lošimo tikslas - surinkti simbolių kombinaciją, už kurią išmokamas laimėjimas.
3. „SENAS LAIKRODIS“ – tai trijų būgnų lošimas turintis 5 laimėjimo linijas.
4. Įmetus pageidaujamą monetų kiekį į lošimo automato monetų priėmimo įrenginį, ekrano laukelyje „KREDITAI“ pasirodo atitinkamas kreditų skaičius. Pvz., įmetus 1 EUR monetą laukelyje „KREDITAI“ pasirodo skaičius „20“.
5. Lošimo metu lošėjas bet kuriuo metu gali papildyti turimų kreditų kiekį, įmesdamas atitinkamo nominalo monetas į lošimo automata prijungdamas laimėtą kreditų kiekį prie sukauptų kreditų paspaudus mygtuką „PAIMTI“. Pridėti kreditai parodomi laukelyje „KREDITAI“.
6. Lošimas pradedamas paspaudus mygtuką „STARTAS“.
7. Pagrindiniame lošime lošiama 2 skirtingo dydžio statymais: po 1 arba 10 kreditų.
8. Pagrindiniame lošime, lošiant 1 kredito statymu, lošimas vyksta 1 lošimo linijoje ir visi laimėjimai suteikiami pagal laimėjimų lentelės dešinę pusę (laimėjimo lentelė pavaizduota ant lošimo automato priekinio stiklo). Pvz., 1 linijoje ant būgnų išsisukę trys apelsinų simboliai suteikia 10 kreditų laimėjimą. Visi laimėjimai automatiškai pervedami į laukelį „KREDITAI“.
9. Pagrindiniame lošime, lošiant 10 kreditų statymu, lošimas vyks 5 lošimo linijose ir visi laimėjimai nustatomi pagal laimėjimų lentelės kairiąją pusę (laimėjimo lentelė pavaizduota ant lošimo automato priekinio stiklo), (didžiausias laimėjimas 2000 kreditų). Pvz., 1 linijoje išsisukę trys „apelsinų“ simboliai suteikia 20 kreditų laimėjimą. Visi laimėjimai gali būti pervesti į laukelį „KREDITAI“ paspaudus mygtuką „PAIMTI“ arba lošimas pratęsiamas paspaudus mygtuką „STARTAS“.
10. Lošimo pratęsimas galimas tik iš pagrindiniame lošime laimėtų kreditų, kai statymas 10 kreditų. Lošimo pratęsimas gali būti lošiamas priskiriant 3 skirtingus laimėtų kreditų kiekius: 20, 40, 100. Visi laimėti kreditai automatiškai perkeliama į „SUPER BANKO“ skaitiklį ir maksimalus laimėjimas šiame lošimo pratęsime yra 2000 kreditų.

11. Priskiriant 20 kreditų užsidega 5 laimėjimų linijos, lošimas vykdomas automato viršutinėje dalyje esančiuose būgnuose ir laimėjimai bus nustatomi pagal viršutinę laimėjimų lentelę.

12. Priskiriant 40 kreditų užsidega 5 laimėjimų linijos, lošimas vykdomas automato viršutinėje dalyje esančiuose būgnuose. Visi laimėjimai nustatomi pagal viršutinę laimėjimų lentelę, bei lošimo automatui leidžiama padaryti vieną būgno žingsnį (t.y. po, to kai būgnai sustojo, vienas iš būgnų gali būti prasuktas vienu simboliu į apačią arba į viršų) iki artimiausio laimėjimo, jei toks gali būti.

13. Priskiriant 100 kreditų užsidega 5 laimėjimų linijos, lošimas vykdomas automato viršutinėje dalyje esančiuose būgnuose. Visi laimėjimai nustatomi pagal viršutinę laimėjimų lentelę, bei lošimo automatui leidžiama padaryti tris būgno žingsnius (t.y. po to kai būgnai sustojo, vienas arba keli būgnai gali būti prasukti keliais simboliais į apačią arba į viršų (bet iš viso galima prasukti ne daugiau kaip 3 simbolius)) iki artimiausio laimėjimo, jei toks yra.

14. Baigiant lošti, lošėjo sukaupti kreditai rodomi laukelyje „KREDITAI“.

15. Išmokama suma nustatoma, lošėjo sukauptus kreditus padauginus iš kredito vertės.

16. Išmokėti skirtą ir aukščiau nurodytu būdu apskaičiuotą pinigų sumą nustato lošimo automatas. Laimėjimas išmokamas 2 EUR ir 1 EUR vertės metalinėmis monetomis, lošėjui nuspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“.

17. Lošėjui sukauptus kreditų daugiau negu 9999 (tai riboja monetų tiekiklis), lošimo automatas išmoka laimėjimą nepriklausomai nuo lošėjo valios. Tai įvyksta po lošimo ciklo, kuriam pasibaigus buvo viršytas nurodytas kreditų kiekis, pabaigos.

18. Lošimo automato techninio gedimo atveju, kai išsisukusių būgnų simbolių kombinacijai priskiriama laimėjimo suma nesutampa su laukelyje „LAIMĖJIMAS“ esančiais rodmenimis, lošimų organizatorius vadovaujasi elektroniniais parodymais, esančiais laukelyje „LAIMĖJIMAS“. Lošėjas, pastebėjęs šiuos rodmenų neatitikimus, privalo nedelsiant pranešti automatų salono darbuotojams.

19. Jeigu automatui išmokant pasibaigia monetos arba išmokama suma mažesnė už 1 EUR, laukelyje „KREDITAI“ parodoma lošimo automato neišmokėta suma. Įgaliotas automatų salono darbuotojas neišmokėtus kreditus perskaičiuoja į eurus/euro centus, surašo pinigų išmokėjimo kvitą ir atitinkamą sumą išmoka lošėjui grynaisiais pinigais.

4. „KARŠTAS LAIKRODIS“ („HOT TIMER“) TAISYKLĖS

1. Lošiant automatu „KARŠTAS LAIKRODIS“, naudojamos 10 EUR ct, 20 EUR ct, 1 EUR arba 2 EUR vertės monetos. Vieno kredito vertė – 0,05 EUR.

2. Įmetus pageidaujama monetų kiekį į lošimo automato monetų priėmimo įrenginį, ekrano laukelyje „KREDITAI“ pasirodo atitinkamas kreditų skaičius. Pvz: įmetus 1 EUR monetą, laukelyje „KREDITAI“ pasirodo skaičius „20“.

3. Lošimo metu lošėjas bet kuriuo metu gali papildyti turimų kreditų kiekį, įmesdamas atitinkamo nominalo monetas į lošimo automatą ir prijungdamas laimėtą kreditų kiekį prie sukauptų kreditų paspaudus mygtuką „PAIMTI“. Pridėti kreditai parodomi laukelyje „KREDITAI“.

4. Lošimas pradamas paspaudus mygtuką „STARTAS“.

5. Lošimo tikslas - surinkti simbolių kombinaciją, už kurią išmokamas laimėjimas.

6. Pagrindiniame lošime lošiama 2 skirtingo dydžio statymais: po 1 arba 10 kreditų.

7. „Karštasis laikrodis“ – tai trijų būgnų lošimas, pagrindiniame lošime turintis 5 laimėjimo linijas.

8. Pagrindiniame lošime, lošiant 1 kredito statymu, bus aktyvi 1 laimėjimų linija, lošiant 10 kreditų statymu, bus aktyvios 5 laimėjimų linijos. Be to, lošiant 10 kreditų statymu, laimėjimai bus dvigubai didesni už kiekvieną laimėjimų liniją, nei kad lošiant 1 kredito statymu. Laimėtus kreditus Lošėjas mygtuko „Paimti“ pagalba gali pervesti į kreditų skaitiklį arba mygtuko „STARTAS“ pagalba pervesti į „SUPER BANKO“ skaitiklį ir panaudoti lošimo pratęsimui. Didžiausias galimas laimėjimas – 2000 kreditų.

9. Lošimo pratęsimas galimas tik iš pagrindiniame lošime laimėtų kreditų pervestų į „SUPER BANKO“ skaitiklį, kai statymas 10 kreditų. Lošimo pratęsimе galima lošti trimis skirtingais kreditų priskyrimais: 20, 40 arba 100. Visi lošimo pratęsimе laimėti kreditai yra saugomi „SUPER BANKAS“ skaitiklyje ir didžiausias laimėjimas šiame Lošimo pratęsimе yra 2000 kreditų.

10. Lošimo pratęsimе priskiriant 20 kreditų užsidega 5 laimėjimų linijos trijuose iš kairės pusės viršutinėje lošimo automato dalyje esančiuose būgnuose ir laimėjimai bus išlošiami pagal apšviestą viršutinę laimėjimų lentelę, kuri yra viršutinėje lošimo automato dalyje.

11. Lošimo pratęsimе priskiriant 40 kreditų, užsidega 10 laimėjimų linijų keturiuose viršutinėje lošimo automato dalyje esančiuose būgnuose ir laimėjimai bus išlošiami pagal apšviestą viršutinę laimėjimų lentelę, kuri yra viršutinėje lošimo automato dalyje.

12. Lošimo pratęsimė priskiriam 100 kreditų, užsidega 10 laimėjimų linijų keturiuose viršutinėje lošimo automato dalyje esančiuose būgnuose ir laimėjimai bus išlošiami pagal apšviestą viršutinę laimėjimų lentelę, kuri yra viršutinėje lošimo automato dalyje, o už „juokdario“ simbolį, iškritusį paskutiniame automato būgne, lošėjui išmokamas atsitiktinis nuo 40 iki 2000 kreditų laimėjimas.

13. Baigiant lošti, lošėjo sukaupti kreditai rodomi laukelyje „KREDITAI“.

14. Išmokama suma nustatoma lošėjo sukauptus kreditus padauginus iš kredito vertės.

15. Išmokėti skirtą ir aukščiau nurodytu būdu apskaičiuotą pinigų sumą nustato lošimo automatas. Laimėjimas išmokamas 2 EUR ir 1 EUR vertės metalinėmis monetomis, lošėjui paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“.

16. Lošėjui sukauptus kreditų daugiau negu 9999 (tai riboja monetų tiekiklis), lošimo automatas išmoka laimėjimą nepriklausomai nuo lošėjo valios. Tai įvyksta po lošimo ciklo, kuriam pasibaigus buvo viršytas nurodytas kreditų kiekis, pabaigos.

17. Lošimo automato techninio gedimo atveju, kai išsisukusių būgnų simbolių kombinacijai priskiriama laimėjimo suma nesutampa su laukelyje „LAIMĖJIMAS“ esančiais rodmenimis, lošimų organizatorius vadovaujasi elektroniniais parodymais, esančiais laukelyje „LAIMĖJIMAS“. Lošėjas, pastebėjęs šiuos rodmenų neatitikimus, privalo nedelsiant pranešti automatų salono darbuotojams.

18. Jeigu automatui išmokant pasibaigia monetas arba išmokama suma mažesnė už 1 EUR, laukelyje „KREDITAI“ parodoma lošimo automato neišmokėta suma. Įgaliotas automatų salono darbuotojas neišmokėtus kreditus perskaičiuoja į eurus/euro centus, surašo pinigų išmokėjimo kvitą ir atitinkamą sumą išmoka lošėjui grynaisiais pinigais.

5. „KAZINO 2000“ („CASINO 2000“) TAISYKLĖS

1. Lošiant automatu „KAZINO 2000“ naudojamos 10 EUR ct, 20 EUR ct, 1 EUR arba 2 EUR vertės monetos. Vieno kredito vertė – 0,05 EUR.
2. Įmetus pageidaujama monetų kiekį į lošimo automato monetų priėmimo įrenginį, ekrano laukelyje „KREDITAI“ pasirodo atitinkamas kreditų skaičius. Pvz.: įmetus 1 EUR monetą, laukelyje „KREDITAI“ pasirodo skaičius „20“.
3. Lošimo metu lošėjas gali papildyti turimų kreditų kiekį, prijungdamas laimėtą kreditų kiekį prie sukauptų kreditų, paspaudus mygtuką „PAIMTI“ ir jie parodomi laukelyje „KREDITAI“. Lošėjo kreditų suma bet kuriuo metu gali būti papildyta, įmetant atitinkamo nominalo monetas į lošimo automatą.
4. Lošimas pradamas paspaudus mygtuką „STARTAS“.
5. Lošimo tikslas - surinkti simbolių kombinaciją, už kurią išmokamas laimėjimas.
6. „Kazino 2000“ – tai trijų būgnų lošimas, turintis 5 laimėjimo linijas.
7. Pagrindiniame lošime lošiama 6 skirtingo dydžio statymais: po 1, 2, 4, 6, 8, 10 kreditų.
8. Lošiant statymu - 1 ar 2 kreditais, aktyvi 1 vidurinė būgnų linija, 4 kreditais - aktyvios 2 linijos, 6 kreditais - aktyvios 3 linijos, 8 kreditais - aktyvios 4 linijos, 10 kreditų - aktyvios 5 linijos.
9. Lošėjas laimi, kai išsisukusi ant būgnų pavaizduota simbolių kombinacija, sutampa su laimėjimų lentelėje pavaizduota simbolių kombinacija.
10. Lošiant statymu 1 kreditas, visi laimėjimai padalijami iš dviejų, kadangi visi kiti statymai yra lyginis kreditų skaičius, o laimėjimų lentelė pritaikyta jiems.
11. Didžiausias įmanomas laimėjimas statant 1 kreditą – 1000 kreditų (50 EUR), arba 10 kreditų – 2000 kreditų (100 EUR).
12. Pagrindiniame lošime kiekvieną laimėjimą ar jo dalį galima rizikuoti padvigubinti paspaudus mygtuką „SKAIČIUS“ arba „HERBAS“, jie atsiranda kai lošėjas surenka laimingą simbolių kombinaciją. Po to, kai mygtukas yra paspaustas, automatas parodo simbolį. Jeigu simbolis, kurį parodo automatas, sutampa su lošėjo pasirinktu simboliu, laimėjimas ar jo dalis padvigubinamas, jeigu nesutampa – prarandamas. Laimėjimas gali būti dvigubinamas iki tol, kol neviršijama didžiausio laimėjimo. Didžiausias galimas laimėjimas yra 2000 kreditų. Jeigu nusprendėte nebetęsti lošimo ir norite išimti turimus kreditus, paspauskite mygtuką „PAIMTI“.

13. Pagrindiniame lošime statant po 10 kreditų, laimėjimą, paspaudus mygtuką „STARTAS“, galima pervesti į laukelį „SUPER BANKAS“ ir pratęsti lošimą papildomu-priziniu lošimu. Papildomas-prizinis lošimas lošiamas statant po 20 kreditų, papildomo-prizinio lošimo metu, išsisukus 3 simboliams „JOKER“, galima laimėti didžiausią laimėjimą - 2000 kreditų.

14. Baigiant lošti, lošėjo sukaupti kreditai rodomi laukelyje „KREDITAI“.

15. Išmokama suma nustatoma lošėjo sukauptus kreditus padauginus iš kredito vertės.

16. Išmokėti skirtą ir aukščiau nurodytu būdu apskaičiuotą pinigų sumą nustato lošimo automatas. Laimėjimas išmokamas 2 EUR ir 1 EUR vertės metalinėmis monetomis, lošėjui nuspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“.

17. Lošėjui sukauptus kreditų daugiau negu 9999 (tai riboja monetų tiekiklis), lošimo automatas išmoka laimėjimą nepriklausomai nuo lošėjo valios. Tai įvyksta po lošimo ciklo, kuriam pasibaigus buvo viršytas nurodytas kreditų kiekis, pabaigos.

18. Lošimo automato techninio gedimo atveju, kai išsisukusių būgnų simbolių kombinacijai priskiriama laimėjimo suma nesutampa su laukelyje „LAIMĖJIMAS“ esančiais rodmenimis, lošimų organizatorius vadovaujasi elektroniniais parodymais, esančiais laukelyje „LAIMĖJIMAS“. Lošėjas, pastebėjęs šiuos rodmenų neatitikimus, privalo nedelsiant pranešti automatų salono darbuotojams.

19. Jeigu automatui išmokant pasibaigia monetas arba išmokama suma mažesnė už 1 EUR, laukelyje „KREDITAI“ parodoma lošimo automato neišmokėta suma. Įgaliotas automatų salono darbuotojas neišmokėtus kreditus perskaičiuoja į eurus/euro centus, surašo pinigų išmokėjimo kvitą ir atitinkamą sumą išmoka lošėjui grynaisiais pinigais.

6. „MULTI REELS“ („DAUGIABŪGNIS“) TAISYKLĖS

1. Daugiabūgnis – tai aštuonių būgnų (3 apačioje, 5 viršuje) lošimas. Apatiniuose būgnuose lošiama 5 laimėjimo linijose ir viršutiniuose būgnuose lošiama 9 laimėjimo linijose.

2. Mygtuko „STARTAS“ pagalba pradamas lošimas. Pagrindiniame lošime galimi 2 skirtingi Statymai: 1 Kreditas (1 Kreditas = 0,05 euro) ir 10 Kreditų (10 Kreditų = 0,5 euro). Mygtuko „STATYMAS“ pagalba pasirenkamas Statymas 1 arba 10 Kreditų.

3. Pagrindinis „Daugiabūgnis“ lošimas vykdomas trijose apatiniuose būgnuose. Lošimo tikslas – surinkti trijų vienodų laimingų simbolių kombinacijas, už kurias suteikiami Kreditai.

4. Pagrindiniame lošime Lošėjui pasirinkus 1 Kredito Statymą, lošimas vyksta vienoje lošimo linijoje. Šioje linijoje gauti laimėjimai bus automatiškai pervedami į Kreditų skaitiklį. Esant Statymui 10 Kreditų ir 5 aktyviomis laimėjimo linijomis, visų linijų laimėjimai automatiškai bus susumuojami ir laimėjimas, mygtuko „STARTAS“ pagalba, gali būti pervestas į Kreditų skaitiklį, padaugintas (dvigubai/nieko) arba pervestas į „CLUB BANKO“ skaitiklį. Mygtuko „IŠMOKĖTI“ pagalba išmokamas laimėjimas.

5. Pagrindiniame lošime esant Statymui 10 Kreditų ir Lošėjui gavus laimėjimą, jam siūloma laimėjimą padauginti spaudžiant mygtukus „Herbas“ arba „Skaičius“ arba mygtuko „Pasiimti“ pagalba pervesti laimėjimą į Kreditų skaitiklį. Daugybės metu ant automato apatinio ekrano paeiliui viena po kitos šviečia lemputės „Herbas“ ir „Skaičius“. Lošėjui siekiant padauginti laimėjimą, jis turi sustabdyti daugybės lošimą mygtukų „Herbas“ arba „Skaičius“ pagalba. Kai stabdoma su mygtuku „Herbas“, „Herbo“ lemputė turi likti degti, kad laimėjimas būtų padaugintas. Jei lieka degti „Skaičiaus“ lemputė, laimėjimas tampa lygus nuliui. Kai stabdoma su mygtuku „Skaičius“, „Skaičiaus“ lemputė turi likti degti, kad laimėjimas būtų padaugintas. Jei lieka degti „Herbo“ lemputė, laimėjimas tampa lygus nuliui. Jei laimėjimas tampa lygus nuliui, daugybės lošimas baigiasi. Daugybės lošimas vykdomas tol, kol Lošėjas nuspręs pasiimti laimėjimą arba bus pasiektas maksimalus galimas laimėjimas. Padauginus laimėjimą Lošėjas mygtuko „Pasiimti“ pagalba gali pervesti laimėtus Kreditus į Kreditų skaitiklį arba mygtuko „STARTAS“ pagalba gali pervesti Kreditus į „CLUB BANKO“ skaitiklį. Maksimalus galimas laimėjimas daugybės metu – 2000 Kreditų. Pasiekus 2000 Kreditų laimėjimą, šie Kreditai automatiškai bus pervesti į Kreditų skaitiklį .

Pagrindiniame lošime Lošėjas gali gauti atsitiktinius laimėjimus:

- esant statymui 1 Kreditas - du „Deimantai“ suteiks atsitiktinį laimėjimą nuo 10 iki 100 Kreditų, o esant statymui 10 Kreditų – nuo 20 iki 400 Kreditų;

- esant statymui 1 Kreditas - trys „Deimantai“ suteiks atsitiktinį laimėjimą nuo 20 iki 200 Kreditų, o esant statymui 10 Kreditų – trys „Deimantai“ suteiks nuo 40 iki 1000 Kreditų. Didžiausias laimėjimas Pagrindiniame lošime yra 2000 Kreditų.

6. Lošimo pratęsimas vykdomas penkiuose viršutiniuose automato būgnuose 9 laimėjimo linijose, iš „CLUB BANKO“ skaitiklio sukauptos Kreditų sumos. Lošėjas gali Lošimo pratęsimui paskirti 20, 40, 100 arba 200 Kreditų. Lošimo tikslas – surinkti laimingas simbolių kombinacijas, už kurias suteikiami Kreditai. Visų aktyvių laimėjimo linijų laimėjimai bus automatiškai susumuojami ir pervedami į „CLUB BANKO“ skaitiklį. Mygtuko „Pasiimti“ pagalba Kreditai iš „CLUB BANKO“ skaitiklio gali būti pervesti į Kreditų skaitiklį arba Lošėjas galės tęsti lošimą, kol bus pasiekta maksimali 2000 Kreditų suma.

7. Lošimo pratęsimе „Juokdario“ simbolis atstos bet kurį kitą simbolį, sudarantį laimingų vienodų simbolių kombinaciją, už kurią suteikiamas laimėjimas.

8. Lošimo pratęsimе galimas papildomas „Deimantų“ laimėjimas. Bet kuriame iš viršutinių penkių laimėjimo būgnų atsisukus „Deimanto“ simboliui, Lošimo automatas išduos atsitiktinį laimėjimą iki 2000 Kreditų.

9. Tiek Pagrindiniame tiek Lošimo pratęsimе Lošėjui surinkus maksimalų 2000 Kreditų skaičių, automatas parodo jį „CLUB BANKO“ skaitiklyje ir automatiškai pveda į Kreditų skaitiklį.

10. Laimėjimas išmokamas paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“.

*visi „CLUB BANKO“ laimėjimai bus išduodami pagal viršutiniame lošimo įrenginio displejuje nurodytą lentelę, iš kairės į dešinę



7. „BIG CATCH“ („STAMBUS LAIMIKIS“) TAISYKLĖS

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

2. Klavišo „STARTAS“ pagalba pradedamas 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.

3. 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.

4. 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 pervedtas į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ arba gali būti pervedtas į banko skaitiklį „BANKAS“. Laimėjimas išmokamas paspaudus klavišą „IŠMOKĖTI“.

5. 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 pervedti į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ arba lošėjas gali tęsti lošimą kol bus pasiekta didžiausia 2000 (dviejų tūkstančių) kreditų suma. Ši suma automatiškai bus pervedta į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

6. 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.

7. Lošimo pratęsimu vienoje linijoje atsisukę trys „Big Catch“ („Stambus laimikis“) simboliai suteiks papildomą „HOOK“ („Kabliukas“) laimėjimą, kurio metu ekrane atsiras

žvejybinis kabliukas ir automatiškai trauks laimikius už kuriuos bus suteikiami atsitiktiniai laimėjimai. Laimėjimas tęsis kol žvejybinis kabliukas ištrauks batą arba bus pasiektas didžiausias 2000 (dviejų tūkstančių) kreditų laimėjimas, kuris automatiškai bus pervestas į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

8. Tiek pagrindiniame, tiek lošimo pratęsimе 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“.

8. „HOOK LINE & WINNER“ („Kabliukas ir nugalėtojas“) TAISYKLĖS

1. „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.

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

9. „JACK IN THE BOX“ („Juokdarys skrynioje“) TAISYKLĖS

1. „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.

2. Klavišo „STARTAS“ pagalba pradedamas 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.

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

4. 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 pervedtas į kreditų skaitiklį „KREDITAS“, laimėjimu rizikuojama arba laimėjimas gali būti pervedtas į banko skaitiklį „BANKAS“. Laimėjimas išmokamas paspaudus klavišą „IŠMOKĖTI“.

5. 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 pervedti 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 pervedti į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ arba „STARTO“ klavišu - pervedti laimėjimą į „BANKO“ skaitiklį. Didžiausias galimas laimėjimas rizikos metu – 2000 (du tūkstančiai) kreditų. Pasiekus 2000 (du tūkstančius) kreditų laimėjimą, šie kreditai automatiškai bus pervedti į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

6. 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.

7. Lošimo pratęsimas vykdomas trijuose viršutiniuose automato būgnuose 5 (penkiose) laimėjimo linijose iš „BANKO“ skaitiklyje sukauptos kreditų sumos. Lošėjas gali lošimo pratęsime 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 pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ arba lošėjas gali tęsti lošimą kol bus pasiekta didžiausia 2000 (dviejų tūkstančių) kreditų suma.

8. 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.

9. 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.

10. Lošimo pratęsimе 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.

11. 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“.

12. Laimėjimas išmokamas paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“.

10. „TRIPLE GOLD“ („Trigubas auksas“) TAISYKLĖS

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

2. Klavišo „STARTAS“ pagalba pradedamas 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.

3. 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.

4. 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 pervedtas į kreditų skaitiklį „KREDITAS“, laimėjimu rizikuojama arba laimėjimas gali būti pervedtas į banko skaitiklį „BANKAS“. Laimėjimas išmokamas paspaudus klavišą „IŠMOKĖTI“.

5. 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 pervedti 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. Pasiekus 2000 (du tūkstančius) kreditų laimėjimą, šie kreditai automatiškai bus pervesti į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

6. 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.

7. 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.

8. 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.

9. 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 atsitiktiniu būdu užgesinus vieną iš aukso luito simbolių, ekrane parodoma šio luito vertė ir priklausomai nuo pasirinkto kreditų paskyrimo dydžio, lošėjui bus suteikiamas papildomas laimėjimas.

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

11. Laimėjimas išmokamas paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“.

11. „GOLD LINES“ („Aukso linijos“) TAISYKLĖS

1. „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.

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

3. 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.

4. 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.

5. 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:

6. 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“)	Skaiciai nuo 1 iki 6	x2
7-12 („High“)	Skaiciai 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

7. Paspaudus klavišą „RIZIKA“, pradeda sukstis 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.

8. 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 pervestas į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ arba klavišo „STARTAS“ pagalba pervestas į „BANKO“ skaitiklį. Didžiausia galimas laimėjimas daugybos metu – 2000 (du tūkstančiai) kreditų. Pasiekus didžiausią laimėjimą, šie kreditai automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

9. 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.

10. Lošimo pratęsimas vykdomas keturiuose viršutiniuose automato būgnuose 5 (penkiose) arba 10 (dešimtyje) laimėjimo linijų, 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 linijų. Lošimo tikslas - surinkti laimingas simbolių kombinacijas, už kurias suteikiami kreditai. Visų aktyvių laimėjimo linijų 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.

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

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

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

14. Lošimo pratęsimе 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.

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

12. „BLACK JACK“ („Juodasis Džekas“) TAISYKLĖS

1. „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.

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

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

4. 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 paėiliui 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.

5. 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.

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

7. 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.

8. Lošimo pratęsimu 3 (trijuose) lošimo būgnuose atsisukus 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 suktis ketvirtasis būgnas ir jam sustojus, atsisuka 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 „Septynetų“ simbolių laimėjimui. Jei kortų verčių taškų suma mažesnė nei 17 (septyniolika) taškų, galima rinktis dar vieną kortą.

9. 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.

13. „POWER JOKER“ („Galingasis juokdarys“) TAISYKLĖS

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.

„POWER JOKER“ („Galingasis 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 pratęsimо rezultatas apskaitomas tik 5 (penkiose) linijose. Lošimo simbolių rūšys, laimingos jų kombinacijos ir laimėjimo dydis yra nurodyti ant automato. Laimėjimo rezultataą 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.

AUTOMATŲ LOŠIMŲ STATYMŲ DYDŽIAI

Eil. Nr.	Lošimo pavadinimas	Mažiausias statymas, EUR	Mažiausias statymas kreditais	Didžiausias statymas, EUR	Didžiausias statymas kreditais
1	Laukinis bulius	0,05	1	0,5	10
2	Nuostabus laimėjimas	0,05	1	0,5	10
3	Senas laikrodis	0,05	1	0,5	10
4	Karštas laikrodis	0,05	1	0,5	10
5	Kazino 2000	0,05	1	0,5	10
6	Daugiabūgnis	0,05	1	0,5	10
7	Stambus laimikis	0,05	1	0,5	10
8	Kabliukas ir nugalėtojas	0,05	1	0,5	10
9	Juokdarys skrynioje	0,05	1	0,5	10
10	Trigubas auksas	0,05	1	0,5	10
11	Aukso linijos	0,05	1	0,5	10
12	Juodasis Džekas	0,05	1	0,5	10
13	Galingasis Juokdarys	0,05	1	0,5	10

**1. AUTOMATE, KURIO PAVADINIMAS „AUKSINĖ NEVADOS SALA“
(„GOLDEN ISLAND NEVADA“) INSTALIUOTŲ LOŠIMŲ TAISYKLĖS**

1. Lošiant automatu „AUKSINĖ NEVADOS SALA“ („GOLDEN ISLAND NEVADA“) naudojamos 10 EUR ct, 20 EUR ct, 50 EUR ct, 1 EUR arba 2 EUR vertės monetos. Vieno kredito vertė – 0,1 EUR, 10 kreditų – 1 EUR.

2. Lošimo automatas „AUKSINĖ NEVADOS SALA“ („GOLDEN ISLAND NEVADA“) valdomas spaudžiant jo mygtukus ar atitinkamą, prisilietimui jautraus ekrano vietą (toliau – mygtukas). Užrašai ant mygtukų yra valstybine kalba ir nurodo, kokia automato funkcija bus vykdoma, paspaudus atitinkamą mygtuką.

3. Lošimo automatą „AUKSINĖ NEVADOS SALA“ („GOLDEN ISLAND NEVADA“) sudaro 11 (vienuolika) skirtingų lošimų: „EUROPIETIŠKAS FUTBOLAS“ („EURO SOCCER“), „INDĖNŲ LOBIS“ („INDIAN TREASURE“), „KARIBŲ AUKSAS“ („CARIBBEAN GOLD“), „KARALIŠKASIS LAINERIS“ („ROYAL LINER“), „RULETĖ“ („ROULETTE“), „KARALIŠKASIS POKERIS“ („ROYAL POKER“), „SVEIKAS HAVAJUOSE“ („ALOHA HAWAII“), „KARŠTI VAISIAI“ („HOT FRUITS“), „MAJŲ PASLAPTYS“ („SECRETS OF MAYA“), „MISTINIS VANDENYNAS“ (MYSTIC OCEAN“), „JUODASIS PERLAS“ („BLACK PEARL“).

4. Lošti automatu pradedama pasirinkus vieną iš 3 punkte nurodytų lošimų (paspaudžiamas atitinkamas lošimo pasirinkimo mygtukas arba palietus norimą lošimą jautriame ekrane) bei sukauptus lošėjo pageidaujamą kreditų sumą automato kreditų ekrane „KREDITAS“.

5. Įmetus pageidaujamą monetų kiekį į lošimo automato monetų priėmimo įrenginį, ekrano laukelyje „KREDITAI“ pasirodo atitinkamas kreditų skaičius. Pvz.: įmetus 1 EUR monetą laukelyje „KREDITAI“ pasirodo skaičius „10“.

6. Sukauptus norimą kreditų sumą automato kreditų ekrane „KREDITAS“, lošėjas turi pasirinkti statymo dydį. Statymo dydis pasirenkamas paspaudus mygtuką „STATYMAS“ Statymo dydis rodomas automatų statymo dydžio ekrane „STATYMAS“.

7. Lošimo metu lošėjas bet kurio metu gali papildyti turimų kreditų kiekį, įmesdamas atitinkamo nominalo monetas į lošimo automatą ir prijungdamas laimėtą kreditų kiekį prie sukauptų kreditų paspaudus mygtuką „PAIMTI“. Pridėti kreditai parodomi laukelyje „KREDITAI“.

8. Pasibaigus kiekvienam lošimui, lošėjas gali papildyti turimų kreditų kiekį tokiu pat principu, kaip nurodyta 7 punkte.

9. Pasirinkus statymo sumą, lošėjas turi paspausti mygtuką „STARTAS”. Lošimo automatas pradeda pagrindinį lošimą. Kreditų ekrane „KREDITAS” sukaupti kreditai sumažėja pasirinkto statymo sumos dydžiu.

10. Po lošimo algoritmo programoje nustatyto laiko automatas pateikia pirminį lošimo rezultatą laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija nėra laiminga, lošėjas gali pasirinkti lošti lošimą iš naujo. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija laiminga, automatas laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“ parodo laimėtą kreditų sumą:

10.1. Jei lošimo automato statymo suma buvo 0,5 EUR, laimėjimas yra pervedamas į automato ekrane esantį banko skaitiklį „BANKAS“, kuris skirtas laimėtiems kreditams apskaityti lošimo pratęsimu bei pasiūlomas lošimo pratęsimas. Šiame skaitiklyje apskaitytus kreditus lošėjas gali bet kuriuo momentu pervesti į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ paspaudžiant mygtuką „PASIIMTI“. Tokiu atveju pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo (pagrindinis lošimas, lošėjo pasirinkimu, gali būti pradedamas iš naujo).

10.2. Jei automato statymo suma buvo mažesnė nei 0,5 EUR, visi laimėjimai automatiškai yra pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ ir pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo (tokiu atveju pagrindinis lošimas, lošėjo pasirinkimu, gali būti pradedamas iš naujo).

10.3. Nepriklausomai nuo statymo sumos, visi laimėjimai iš laimėjimų ekrano „LAIMĖJIMAS“ automatiškai yra pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ ir pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo (lošėjas pats turi pasirinkti ar jam lošti iš naujo).

10.4. Jei lošimo automato lošėjas nori pasirinkti kitą lošimą, jis turi paspausti mygtuką „KITI“. Tokiu atveju automatas pereina į lošimo pasirinkimo režimą. Pasirinkęs kitą lošimą, lošėjas pradeda naujo lošimo pagrindinį lošimą.

10.5. LOŠIMAS „EUROPIETIŠKAS FUTBOLAS“ („EURO SOCCER“):

1. „EUROPIETIŠKAS FUTBOLAS“ („EURO SOCCER“) lošimo tikslas – išsukti laimingą simbolių kombinaciją.

2. 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 laimingos jų kombinacijos yra nurodytos lošimo automato ekrane.

3. Laimėjimo rezultatą lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra nenuspėjamas ir priklauso nuo simbolių kombinacijos (iškritusios lošimo metu). Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto statymo sumą.
Lošimo metu lošėjui surinkus banko skaitiklyje „BANKAS“ maksimalų galima laimėjimą (200 kartų didesnį už maksimalią statymo sumą), laimėjimas automatiškai pervedamas į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.
4. Šiame lošime laimima, kai išsidėsto nuo 2 (dviejų) iki 5 (penkių) vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę.
5. Lošimo metu iškritęs „kamuolio“ simbolis atstoja bet kurią kitą simbolį, išskyrus „vartų“ simbolį, sudarant laiminčią kombinaciją
6. 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 laimėti laimėjimai dvigubinami.
7. „Prizinių lošimų“ metu taip pat galima laimėti papildomų 15 „prizinių lošimų“. Papildomi priziniai lošimai vyksta pagal pagrindinio lošimo taisykles.
8. Pagrindinio lošimo metu laimėjus tam tikrą kiekį kreditų, lošėjui suteikiama galimybė padvigubinti laimėjimą, t.y. lošimo automato ekrane pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta viena korta. Lošėjas spausdamas raudoną arba juodą mygtuką pasirenka (spėja) kortos spalvą (juodas ar raudonas simbolis). Lošėjui atspėjus kortos spalvą, laimėjimas dvigubinamas. Dvigubinti laimėjimą galima iki 5 kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos lošėjas praranda galimybę dvigubinti toliau.

1.2. LOŠIMAS „INDĖNŲ LOBIS“ („INDIAN TREASURE“):

1. LOŠIMAS „INDĖNŲ LOBIS“ („INDIAN TREASURE“) lošimo tikslas – išsukti laimingą simbolių kombinaciją.
2. 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 laimingos jų kombinacijos yra nurodytos lošimo automato ekrane.
3. Laimėjimo rezultatą lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra nenuspėjamas ir priklauso nuo simbolių kombinacijos (iškritusios lošimo metu). Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto statymo sumą.
Lošimo metu lošėjui surinkus banko skaitiklyje „BANKAS“ maksimalų galima laimėjimą (200 kartų didesnį už maksimalią statymo sumą), laimėjimas automatiškai pervedamas į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

4. Šiame lošime laimima, kai išsidėsto nuo 2 (dviejų) iki 5 (penkių) vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę.
5. Lošimo metu iškritęs „pocahonta“ simbolis atstoja bet kurį kitą simbolį, išskyrus „lobio“ simbolį, sudarant laiminčią kombinaciją
6. 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 laimėti laimėjimai dvigubinami.
7. „Prizinių lošimų“ metu taip pat galima laimėti papildomų 15 „prizinių lošimų“. Papildomi priziniai lošimai vyksta pagal pagrindinio lošimo taisykles.
8. Pagrindinio lošimo metu laimėjus tam tikrą kiekį kreditų, lošėjui suteikiama galimybė padvigubinti laimėjimą, t.y. lošimo automato ekrane pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta viena korta. Lošėjas spausdamas raudoną arba juodą mygtuką pasirenka (spėja) kortos spalvą (juodas ar raudonas simbolis). Lošėjui atspėjus kortos spalvą, laimėjimas dvigubinamas. Dvigubinti laimėjimą galima iki 5 kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos lošėjas praranda galimybę dvigubinti toliau.

1.3. LOŠIMAS „KARIBŲ AUKSAS“ („CARIBBEAN GOLD“):

1. „KARIBŲ AUKSAS“ („CARIBBEAN GOLD“) lošimo tikslas – išsukti laimingą simbolių kombinaciją.
2. 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 laimingos jų kombinacijos yra nurodytos lošimo automato ekrane.
3. Laimėjimo rezultatą lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra nenuspėjamas ir priklauso nuo simbolių kombinacijos (iškritusios lošimo metu). Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto statymo sumą.
4. Šiame lošime laimima, kai išsidėsto nuo 2 (dviejų) iki 5 (penkių) vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę.
5. Jei lošimo metu vienoje iš dešimties linijų atsitiktinai išsidėsto 3 (trys), 4 (keturi) ar 5 (penki) „perlo“ simboliai, lošėjas laimi 15 (penkiolika) papildomų lošimo pratęsimų („prizinių lošimų“), kurių lošimo metu lošėjo sukaupti kreditai nėra atskaitomi. „Prizinių lošimų“ metu laimėti laimėjimai trigubinami.
Papildomi „priziniai lošimai“ vyksta pagal pagrindinio lošimo taisykles.

6. Pagrindinio lošimo metu laimėjus tam tikrą kiekį kreditų, lošėjui suteikiama galimybė padvigubinti laimėjimą, t.y. lošimo automato ekrane pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta viena korta. Lošėjas spausdamas raudoną arba juodą mygtuką pasirenka (spėja) kortos spalvą (juodas ar raudonas simbolis). Lošėjui atspėjus kortos spalvą, laimėjimas dvigubinamas. Laimėjimą dvigubinti galima iki 5 kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos lošėjas praranda galimybę dvigubinti toliau.

1.4. LOŠIMAS „KARALIŠKASIS LAINERIS“ („ROYAL LINER“):

1. „KARALIŠKASIS LAINERIS“ („ROYAL LINER“) lošimo tikslas – išsukti laimingą simbolių kombinaciją.

2. Lošimas lošiamas 9 (devyniais) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 (penkiose) linijose. Laimintys simboliai rodomi ant 9 (devynių) būgnų. Šiame lošime laimima kai išsidėsto nuo 2 (dviejų) iki 3 (trijų) vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę. Lošimo simbolių rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos lošimo automato ekrane. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas. Lošimo pratęsimo neturi.

3. Laimėjimo rezultatą lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra nenuspėjamas ir priklauso nuo simbolių kombinacijos (iškritusios lošimo metu). Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto statymo sumą.

4. Lošimo metu laimėjus tam tikrą kiekį kreditų, lošėjui suteikiama galimybė padvigubinti laimėjimą, t.y. lošimo automato ekrane pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta viena korta. Lošėjas spausdamas raudoną arba juodą mygtuką pasirenka (spėja) kortos spalvą (juodas ar raudonas simbolis). Lošėjui atspėjus kortos spalvą, laimėjimas dvigubinamas. Laimėjimą dvigubinti galima iki 5 kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos lošėjas praranda galimybę dvigubinti toliau.

1.5. LOŠIMAS „RULETĖ“ („ROULETTE“):

1. „RULETĖ“ („ROULETTE“) lošimo tikslas - atspėti, į kurią vieną iš 37 (trisdešimt septynių) ruletės rato skaičiumi pažymėtą laukelį įkris kamuoliukas.

2. Lošėjas liesdamas lošimo automato ekraną, virtualiame ruletės lauke stato vieną ar kelis virtualius žetonus ant pasirinktų laukelių arba skaičių. Naudojami yra virtualūs žetonai 10 EUR ct ir 50 EUR ct nominalo.

3. Lošimas vyksta lošėjui liečiant monitorių. Lošimas „RULETĖ“ skirstomas į du etapus. *Pirmas: Statymo pasirinkimas.* Šiame etape pasirenkami statymo dydis, skaičiai arba laukeliai

(nurodyti žemiau esančioje lentelėje), ant kurių atliekami statymai. *Antras: Ruletės sukimas* (šiam etape lošėjas tiesiogiai įsiterpti negali).

Statymo galimybių lentelė:

Raudona („Red“)	Visi raudoni skaičiai
Juoda („Black“)	Visi juodi skaičiai
Lyginiai („Even“)	Visi lyginiai skaičiai
Nelyginiai („Odd“)	Visi nelyginiai skaičiai
1-18	Skaičiai nuo 1 iki 18
19-36	Skaičiai nuo 19 iki 36
Pirmas tuzinas	12 vienas paskui kitą einantys skaičiai 1-12
Antras tuzinas	12 vienas paskui kitą einantys skaičiai 13-24
Trečias tuzinas	12 vienas paskui kitą einantys skaičiai 25-36
Kolona („Colonne“)	12 skaičių
Šešta eilė („Six lines“)	6 vienas paskui kitą einantys skaičiai dvejose viena paskui kitą einančiose linijose, tokie kaip: 4, 5, 6, 7, 8, 9
Kampas („Corner“)	4 skaičiai ant stalo, kurie sudaro kvadratą, tokie kaip: 1, 2, 3, 4
Gatvė („Street“)	3 vienas paskui kitą einantys skaičiai skersinėje eilėje ant stalo, tokie kaip: 4, 5, 6 arba 28, 29, 30; ir taip pat 0, 1, 2 arba 0, 2, 3
Dalijimas („Split“)	2 skaičiai, kurie arba vertikaliai arba horizontaliai ribojasi, tokie kaip: 14/17 arba 29/30
Pilnas skaičius („Full number“)	Vienas iš 37 skaičių ant stalo tarp 0 ir 36

4. Pasirinkus statymus, paspaudžiamas mygtukas „STARTAS“ ir ruletė pradeda sukintis. Ekране pasirodo ruletės sukimosi etapas: cilindras sukasi viena kryptimi, o kamuoliukas ruletės viduje kita kryptimi. Kai kamuoliukas sustoja skaičiumi pažymėtame laukelyje, skelbiamas laimingas skaičius ir spalva. Lošėjui ekране pasirodo statymo pasirinkimo laukas. Visi statymai, kurie yra susiję su šiuo skaičiumi yra išmokami. Statymo dydis dauginamas iš nustatyto laimėjimo koeficiento. Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto statymo sumą. Laimėjimo koeficientus lošėjas gali pamatyti paspaudęs mygtuką „INFO“.

5. Pagrindinio lošimo metu laimėjus tam tikro dydžio laimėjimą, lošėjui suteikiama galimybė padvigubinti laimėjimą, t.y. lošimo automato ekrane pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta viena korta. Lošėjas spausdamas raudoną arba juodą mygtuką pasirenka (spėja) kortos spalvą (juodas ar raudonas simbolis). Lošėjui atspėjus kortos spalvą, laimėjimas dvigubinamas. Laimėjimą dvigubinti galima iki 2 kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos lošėjas praranda galimybę dvigubinti toliau.

1.6. LOŠIMAS „KARALIŠKASIS POKERIS“ („ROYAL POKER“):

1. Lošimo tikslas - sudaryti laimingą kortų kombinaciją iš penkių kortų, kurią surinkus suteikiamas laimėjimų lentelėje nustatytas laimėjimas (laimingos kortų kombinacijos ir laimėjimų dydžiai yra rodomi lošimo automato ekrane).
 2. Lošimas lošiamas 52 (penkiasdešimt dvejomis) kortomis ir 1 (viena) Juokdario (Joker) korta, kuri atstoja bet kurią kortą, kuri su kitomis kortomis sudarytų laimingą kortų kombinaciją.
 3. Lošimo automato ekrane pasirodo penkios atsitiktine tvarka parinktos kortos. Lošėjas turi nuspręsti, kurias kortas pasilikti, o kurias keisti, siekiant surinkti laimėjimų lentelėje nustatytas kortų kombinacijas.
 4. Norėdamas palikti kortą, lošėjas turi paspausti po ta korta mirksintį klavišą su rodykle. Norėdamas pakeisti savo sprendimą ir atsisakyti pasiliktos kortos, lošėjas vėl turi paspausti tą patį klavišą.
 5. Pasirinkęs kortas, lošėjas vėl turi paspausti klavišą „Startas“. Automatas pakeičia nepasiliktas kortas kitomis, atsitiktinai iškritusiomis kortomis ir parodo galutinį rezultatą: ar yra laimėjimą lemianti kortų kombinacija ir, jeigu yra, koks laimėjimų dydis kreditais. Laiminčiąsias kombinacijas ir už jas skiriamą kreditų skaičių lošėjas gali pamatyti paspaudęs mygtuką „INFO“.
 6. Pagrindinio lošimo metu laimėjus tam tikro dydžio laimėjimą, lošėjui suteikiama galimybė padvigubinti laimėjimą, t.y. lošimo automato ekrane pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta viena korta, lošėjas spausdamas klavišą pasirenka (spėja) kortos spalvą (juoda ar raudona). Lošėjui atspėjus kortos spalvą, laimėjimas dvigubinamas. Dvigubinti laimėjimą galima iki 5 kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos lošėjas praranda galimybę dvigubinti toliau.
-

1.7. LOŠIMAS „SVEIKAS HAVAJUOSE“ („ALOHA HAWAII“):

1. „SVEIKAS HAVAJUOSE“ („ALOHA HAWAII“) lošimo tikslas – išsukti laimingą simbolių kombinaciją.
2. Lošimas lošiamas 5 (penkiais) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 10 (dešimtyje) linių. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Lošimo simbolių rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodyti lošimo automato ekrane.
3. Laimėjimo rezultatą lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra nenuspėjamas ir priklauso nuo simbolių kombinacijos (iškritusios lošimo metu). Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto statymo sumą.
4. Šiame lošime laimima, kai išsidėsto nuo 2 (dviejų) iki 5 (penkių) vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę.
5. Lošimo metu iškritęs „hula mergaitė“ simbolis atstoja bet kurį kitą simbolį, išskyrus „banglentininkas“ simbolį.
6. Jei lošimo metu vienoje iš dešimties linių 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.
7. „Prizinių lošimų“ metu taip pat galima laimėti papildomų 15 „prizinių lošimų“. Papildomi priziniai lošimai vyksta pagal pagrindinio lošimo taisykles.
8. Pagrindinio lošimo metu laimėjus tam tikrą kiekį kreditų, lošėjui suteikiama galimybė padvigubinti laimėjimą, t.y. lošimo automato ekrane pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta viena korta. Lošėjas spausdamas raudoną arba juodą mygtuką pasirenka (spėja) kortos spalvą (juodas ar raudonas simbolis). Lošėjui atspėjus kortos spalvą, laimėjimas dvigubinamas. Dvigubinti laimėjimą galima iki 5 kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos lošėjas praranda galimybę dvigubinti toliau.

1.8. LOŠIMAS „KARŠTI VAISIAI“ („HOT FRUITS“):

1. „KARŠTI VAISIAI“ („HOT FRUITS“) lošimo tikslas – išsukti laimingą simbolių kombinaciją.
2. Lošimas lošiamas 5 (penkiais) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 10 (dešimtyje) linių. Lošimo simbolių rūšys bei laimingos jų

kombinacijos yra nurodytos lošimo automato ekrane. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas. Pagrindinis lošimas pratęsimo neturi.

3. Laimėjimo rezultatą lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra nenuspėjamas ir priklauso nuo simbolių kombinacijos (iškritusios lošimo metu). Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto statymo sumą.

4. Šiame lošime laimima, kai išsidėsto nuo 2 (dviejų) iki 3 (trijų) vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę.

5. Pagrindinio lošimo metu laimėjus tam tikrą kiekį kreditų, lošėjui suteikiama galimybė padvigubinti laimėjimą, t.y. lošimo automato ekrane pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta viena korta. Lošėjas spausdamas raudoną arba juodą mygtuką pasirenka (spėja) kortos spalvą (juodas ar raudonas simbolis). Lošėjui atspėjus kortos spalvą, laimėjimas dvigubinamas. Dvigubinti laimėjimą galima iki 5 kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos lošėjas praranda galimybę dvigubinti toliau.

1.9. LOŠIMAS „MAJŲ PASLAPTYS“ („SECRETS OF MAYA“):

1. „MAJŲ PASLAPTYS“ („SECRETS OF MAYA“) lošimo tikslas – išsukti laimingą simbolių kombinaciją.

2. Lošimas lošiamas 5 (penkiais) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 10 (dešimtyje) linijų, 5 (penkios) linijos ZA konfigūracijoje. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Lošimo simbolių rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos lošimo automato ekrane.

3. Laimėjimo rezultatą lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra nenuspėjamas ir priklauso nuo simbolių kombinacijos (iškritusios lošimo metu). Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto statymo sumą.

4. Šiame lošime laimima, kai išsidėsto nuo 2 (dviejų) iki 5 (penkių) vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę.

5. Lošimo metu iškritęs „piramidė“ simbolis atstoja bet kurį kitą simbolį, išskyrus „kalendorius“ simbolį, sudarant laiminčią kombinaciją.

6. Jei lošimo metu vienoje iš dešimties linijų atsitiktinai išsidėsto 3 (trys), 4 (keturi) ar 5 (penki) „kalendorius“ simboliai, lošėjas laimi 10 (dešimt) papildomų lošimo pratęsimų („prizinių

lošimų”), kurių lošimo metu lošėjo sukaupti kreditai nėra atskaitomi. „Prizinių lošimų“ metu 1 (pirmame), 3 (trečiame) ir 5 (penktame) būgne iškritęs „piramidė“ simbolis atstoja visą būgną.

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

8. Pagrindinio lošimo metu laimėjus tam tikrą kiekį kreditų, lošėjui suteikiama galimybė padvigubinti laimėjimą, t.y. lošimo automato ekrane pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta viena korta. Lošėjas spausdamas raudoną arba juodą mygtuką pasirenka (spėja) kortos spalvą (juodas ar raudonas simbolis). Lošėjui atspėjus kortos spalvą, laimėjimas dvigubinamas. Dvigubinti laimėjimą galima iki 5 kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos lošėjas praranda galimybę dvigubinti toliau.

1.10. LOŠIMAS „MISTINIS VANDENYNAS“ („MYSTIC OCEAN“):

1. „MISTINIS VANDENYNAS“ („MYSTIC OCEAN“) lošimo tikslas – išsukti laimingą simbolių kombinaciją.

2. 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 laimingos jų kombinacijos yra nurodytos lošimo automato ekrane.

3. Laimėjimo rezultatą lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra nenuspėjamas ir priklauso nuo simbolių kombinacijos (iškritusios lošimo metu). Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto statymo sumą.

4. Šiame lošime laimima, kai išsidėsto nuo 2 (dviejų) iki 5 (penkių) vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę.

5. Lošimo metu iškritęs „undinė“ simbolis atstoja bet kurį kitą simbolį, išskyrus „delfinas“ simbolį. Lošimo metu iškritus „undinė“ simboliui laimėti laimėjimai dvigubinami, sudarant laiminčią kombinaciją.

6. Jei lošimo metu vienoje iš dešimties linijų atsitiktinai išsidėsto 3 (trys), 4 (keturi) ar 5 (penki) „delfinas“ simboliai, lošėjas laimi 15 (penkiolika) papildomų lošimo pratęsimų („prizinių

lošimų“), kurių lošimo metu lošėjo sukaupti kreditai nėra atskaitomi. „Prizinių lošimų“ metu laimėti laimėjimai trigubinami.

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

8. Pagrindinio lošimo metu laimėjus tam tikrą kiekį kreditų, lošėjui suteikiama galimybė padvigubinti laimėjimą, t.y. lošimo automato ekrane pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta viena korta. Lošėjas spausdamas raudoną arba juodą mygtuką pasirenka (spėja) kortos spalvą (juodas ar raudonas simbolis). Lošėjui atspėjus kortos spalvą, laimėjimas dvigubinamas. Dvigubinti laimėjimą galima iki 5 kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos lošėjas praranda galimybę dvigubinti toliau.

1.11. LOŠIMAS „JUODASIS PERLAS“ („BLACK PEARL“):

1. „JUODASIS PERLAS“ („BLACK PEARL“) lošimo tikslas – išsukti laimingą simbolių kombinaciją.

2. 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 laimingos jų kombinacijos yra nurodytos lošimo automato ekrane.

3. Laimėjimo rezultatą lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra nenuspėjamas ir priklauso nuo simbolių kombinacijos (iškritusios lošimo metu). Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto statymo sumą.

4. Šiame lošime laimima, kai išsidėsto nuo 2 (dviejų) iki 5 (penkių) vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę, išskyrus „išbarstymai“ simbolį.

5. Lošimo metu iškritęs „juodasis perlas“ simbolis atstoja bet kurį kitą simbolį, išskyrus „pirato moneta“ simbolį, sudarant laiminčią kombinaciją.

6. Jei lošimo metu vienoje iš dešimties linijų atsitiktinai išsidėsto 3 (trys), 4 (keturi) ar 5 (penki) „pirato moneta“ simboliai, lošėjas laimi atitinkamai 10 (dešimt), 15 (penkiolika) arba 20

(dvidešimt) papildomų lošimo pratęsimų („prizinių lošimų“), kurių lošimo metu lošėjo sukaupti kreditai nėra atskaitomi.

„Prizinių lošimų“ metu kiekvienas „juodasis perlas“ simbolis pasiliks būgnuose iki „prizinių lošimų“ pilnos sekos pabaigos.

7. „Prizinių lošimų“ metu taip pat galima laimėti papildomų 10, 15, 20 „prizinių lošimų“. Papildomi priziniai lošimai vyksta pagal pagrindinio lošimo taisykles.

8. Pagrindinio lošimo metu laimėjus tam tikrą kiekį kreditų, lošėjui suteikiama galimybė padvigubinti laimėjimą, t.y. lošimo automato ekrane pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta viena korta. Lošėjas spausdamas raudoną arba juodą mygtuką pasirenka (spėja) kortos spalvą (juodas ar raudonas simbolis). Lošėjui atspėjus kortos spalvą, laimėjimas dvigubinamas. Dvigubinti laimėjimą galima iki 5 kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos lošėjas praranda galimybę dvigubinti toliau.

AUTOMATŲ LOŠIMŲ STATYMŲ DYDŽIAI

Eil. Nr.	Lošimo pavadinimas	Mažiausias statymas, EUR	Mažiausias statymas kreditais	Didžiausias statymas, EUR	Didžiausias statymas kreditais
1	„EUROPIETIŠKAS FUTBOLAS“	0,1	1	0,5	10
2	„INDĖNŲ LOBIS“	0,1	1	0,5	10
3	„KARIBŲ AUKSAS“	0,1	1	0,5	10
4	„KARALIŠKASIS LAINERIS“	0,1	1	0,5	10
5	„RULETĖ“	0,1	1	0,5	10
6	„KARALIŠKASIS POKERIS“	0,1	1	0,5	10
7	„SVEIKAS HAVAJUOSE“	0,1	1	0,5	10
8	„KARŠTI VAISIAI“	0,1	1	0,5	10
9	„MAJŲ PASLAPTYS“	0,1	1	0,5	10
10	„MISTINIS VANDENYNAS“	0,1	1	0,5	10
11	„JUODASIS PERLAS“	0,1	1	0,5	10

2. AUTOMATE , KURIO PAVADINIMAS „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III ") INSTALIUOTŲ LOŠIMŲ TAISYKLĖS:

2.1. „Always Hot“ („Visada karštas“) lošimas lošiamas 3 (trimis) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 (penkiose) linijose. Automate 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 yra paslaptingas (tokių pačių simbolių kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu). Šiame lošime laimima, kai išsidėsto 3 (trys) vienodi lošimo simboliai linijoje.

2.2. „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.

2.3. „Dolphin's Pearl“ („Delfino perlas“) 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 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 simbolį, išskyrus „Perlo“ simbolį. Šis lošimas pagrindiniame lošime ir lošimo pratėsimame pasiūlo riziką (žiūrėti 3.13 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 pratėsimame) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei statymas buvo mažesnis negu 0,5 euro pagrindiniame lošime).

2.4. „Fruit X-Card“ („Vaisių X korta“) lošimas lošiamas 5 (penkiomis) aštuonių rūšių „vaisių“ kortomis. 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. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Lošėjui laimėjus automatas siūlo riziką. Rizika siūloma, tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimu (žiūrėti 3.13 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, jei paspaudus juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo juoda 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). „Vaisių“ kortų rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane. Laimėjimo rezultatą lemia atsitiktinumas. Jo dydis yra paslaptinas (tokia pati „vaisių“ kortų kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu. 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 paslaptinio dydžio laimėjimas).

2.5. „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 paslaptinas (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 pratęsimu metu iškrenta „Vabalo“ simbolis viduriniame būgne, bet kurioje pozicijoje - laimimas paslaptingas laimėjimas. Šio lošimo pratęsimu metu kiti lošimo pratęsimai negali būti laimimi. Iškritęs „Bitės“ lošimo simbolis atstoja bet kurį kitą lošimo simbolį, išskyrus „Natos“ bei „Vabalo“ simbolius. Šis lošimas, tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimu pasiūlo riziką (žiūrėti 3.13 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, jei paspaudus juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo juoda 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).

2.6. „American Poker II“ („Amerikietiškas Pokeris II“) lošimas lošiamas 5 (penkiomis) kortomis. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Lošėjui laimėjus, automatas siūlo riziką. Riziką siūlo, tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimu (žiūrėti 3.13 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, jei paspaudus juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo juoda 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). 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 pervestas į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Jei ant kortos užrašo „HOLD“ nėra, ši korta atsitiktinai pakeičiama į kitą kortą. Jei prieš pradėdant lošimą automatas leido pasilikinėti kortas, šiam lošimui pasibaigus, prieš pradėdant 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 rezultatą lemia atsitiktinumas. Jo dydis yra paslaptingas (tokia pati kortų kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu). 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“) dydis yra paslaptingas. Laimėjimą „Mini bonus“ („Mažasis bonusas“) automatas 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.

2.7. „Sizzling Hot“ („Deginantis karštis“) lošimas lošiamas 5 (penkiais) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 (penkiose) linijose. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Lošėjui laimėjus siūlo riziką. Rizika siūloma, tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimu (žiūrėti 3.13 punktą). 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). 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, jei paspaudus juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo juoda korta – laimima, jei ne – laimėjimo netenkama. Lošimo simbolių rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane. Laimėjimo rezultatai lemia atsitiktinumas. Jo dydis yra paslaptinas (tokių pačių simbolių kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu). 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).

2.8. „Supra Hot“ („Ypatingai karštas“) lošimas lošiamas 4 (keturiais) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 25 (dvidešimt penkiose) linijose. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Lošimo simbolių rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane. Laimėjimo rezultatai lemia atsitiktinumas. Jo dydis yra paslaptinas 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.

2.9. „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 ir rizika (žiūrėti 3.13 punktą). Lošėjui laimėjus, automatas, tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimame 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, jei paspaudus juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo juoda 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 pratęsimame) 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 rezultatai lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra paslaptinas 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 kurią kitą simbolį. Šio simbolio laimėjimas yra paslaptingas.

2.10. „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 ir rizika (žiūrėti 3.13 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, jei paspaudus juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo juoda 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 kurią kitą lošimo simbolį, išskyrus „Rutulio“ simbolį.

2.11. „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 ir rizika (žiūrėti 3.13 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 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 atsitiktinumą, 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. 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.

2.12. „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 ir rizika (žiūrėti 3.13 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, jei paspaudus juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo juoda 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 atsitiktinumą, 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. 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.

2.13. „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 ir rizika (žiūrėti 3.13 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, jei paspaudus juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo juoda 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, išskyrus „Žvaigždės“ simbolį, kuriam ši taisyklė negalioja. Lošimo metu iškritęs „Juokdario“ lošimo simbolis atstoja bet kurį kitą lošimo simbolį, išskyrus „Žvaigždės“ simbolį.

2.14. „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 ir rizika (žiūrėti 3.13 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, jei paspaudus juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo juoda 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 paslaptinas 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.

AUTOMATŲ LOŠIMŲ STATYMŲ DYDŽIAI

Eil. Nr.	Lošimo pavadinimas	Mažiausias statymas, EUR	Mažiausias statymas kreditais	Didžiausias statymas, EUR	Didžiausias statymas kreditais
1	„Always Hot“ („Visada karštas“)	0,1	1	0,5	10
2	„Ultra Hot“ („Be galo karštas“)	0,1	1	0,5	10
3	„Supra Hot“ („Ypatingai karštas“)	0,1	1	0,5	10
4	„Magic 81 Lines“ („81 paslaptingoji linija“)	0,1	1	0,5	10
5	„Sizzling Hot“ („Deginantis karštis“)	0,1	1	0,5	10
6	„Beetle Mania“ („Vabalų manija“)	0,1	1	0,5	10
7	„Dolphin's Pearl“ („Delfino perlas“)	0,1	1	0,5	10
8	„Lucky Lady's Charm“ („Laimingos ponios kerai“)	0,1	1	0,5	10
9	„King of Cards“ („Kortų karalius“)	0,1	1	0,5	10
10	„Book of RA“ („Karališkosios akademijos knyga“)	0,1	1	0,5	10
11	„Mega Joker“ („Puikusias juokdarys“)	0,1	1	0,5	10

12	„Magic 27 Lines“ („27 paslaptingosios linijos“)	0,1	1	0,5	10
13	„American Poker II“ („Amerikietiškas Pokeris II“)	0,1	1	0,5	10
14	„Fruit X-Card“ („Vaisių X korta“)	0,1	1	0,5	10