

PATVIRTINTA

Lošimų priežiūros tarnybos prie Lietuvos
Respublikos finansų ministerijos direktoriaus
2024 m. sausio 12 d. įsakymu Nr. DIE-39

**UAB „AMBER GAMING“ NUOTOLINIO LOŠIMO ORGANIZAVIMO
REGLAMENTO
PRIEDO NR. 3
NUOTOLINIO STALO LOŠIMŲ GYVAI NUOSTATOS
PAPILDYMAS**

Šiuo UAB „Amber Gaming“ nuotolinio lošimo organizavimo Reglamento (toliau – Reglamentas) papildymu yra papildomos Lošimų priežiūros tarnybos prie Lietuvos Respublikos finansų ministerijos direktoriaus 2021 m. gegužės mėn. 6 d. įsakymu Nr. DIE-269 patvirtinto Reglamento Priedo Nr. 3 7 punkto nuostatos, išdėstant papildymus taip:

1. 7 punkte nurodytas bendrovės organizuojamų nuotolinių stalo lošimų gyvai sąrašas papildomas šiuo gamintojo „Pragmatic Play“ lošimu:

7.104. Lobių Sala (Treasure Island).

7.104. Lobių Sala (Treasure Island)

Bendroji informacija:

Lošimo tipas: Nuotolinis stalo lošimas gyvai

Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma: Min. 0.1 €

Maks. 5000 €

Maksimalaus laimėjimo suma: 250 000 €

Lošimo tikslas – Lobių Salos tikslas yra numatyti atkarpą, prie kurios ratas sustos. Išmokos suma priklauso nuo atlikto statymo tipo.

Lošimo taisyklės:

- Lošimas lošiamas sukant 54 skyrių (segmentų) vertikalų ratą, kurio kiekviename segmente yra vienas ar daugiau brangakmenių, papildomos funkcijos arba papildomas lošimas.
- Kai ratas sustoja ant specialaus simbolio, aktyvuojamas vienas iš premijos lošimų, padidinančių galimybę laimėti.
- Visos premijos suteikia brangakmenių derinį. Išmokos už Brangakmenius lošimuose skiriasi.

Statymai:

- Visos statymo vietos statymų pasirinkimų lentelėje atitinka vieną ar daugiau rato segmentų. Galimos šios statymo vietos:
 - Topazo (geltonas), Smaragdo (žalias), ir Rubino (raudonas) brangakmenis.

- Laukinio Surinkėjo („Wild Collector“) ir Didžiojo Maitėdos („Great Scavenger“) premijos funkcijos.
- Džono Sidarbo Grobis („John Silver’s Loot“), Beno Prarasti Stiklo Rutuliukai („Ben’s Lost Marbles“), Bilio Kaulų Žemėlapis („Billy Bones’ Map“) ir Kapitono Flinto Lobio („Captain Flint’s Treasure“) premijos žaidimai.
- Kiekviename lošime visų trijų brangakmenių statymo vietose iš pradžių rodomi daugikliai, kuriuos galima priskirti:
 - Topazas – 1x-5x
 - Smaragdas – 1x-20x
 - Rubinas – 3x-50x
- Atlikus statymus, kai skirtas statymo laikas (15 sekundžių) baigiasi, brangakmenio daugiklio vertė atsitiktinai nustatoma sukantis 3 būgnams. Priskirtos daugiklio reikšmės automatiškai atnaujinamos statymo vietose. Ši vertė bus naudojama apskaičiuojant išmokas už įprastus ir papildomus laimėjimus.
- Ratui sustojus ties laukeliu, kuriame pavaizduotas vienas ar daugiau brangakmenių, lošėjai, atlikę statymą statymo vietoje, atitinkančiame tuos brangakmenius, gaus laimėjimą, lygų tos rūšies brangakmenių skaičiui, padaugintam iš brangakmenių daugiklio. Be to, lošėjas atgauna pradinę statymo vertę už tas statymo vietas, kurios laimėjo.

Premijų funkcijų taisyklės:

- Premijos funkcijos yra premijos lošimai. Jų prizas atskleidžiamas ratui besisukant ir suteikiamas, kai tik ratas sustoja naudojant tam tikrą premijos funkciją.
- Laukinio Surinkėjo („Wild Collector“):
 - Kai statymai baigti, aplink ratą paryškinamos kelios lemputės. Paryškinto diapazono dydis skiriasi priklausomai nuo lošimo.
 - Jei ratas sustoja ties Laukinio Surinkėjo („Wild Collector“) segmentu ir ant šio segmento buvo atliktas statymas, surenkami visi brangakmeniai paryškintoje srityje. Tik brangakmenių sektoriai gali būti renkami Laukinio Surinkėjo („Wild Collector“) funkcijos metu.
 - Kiekvienas surinktas brangakmenis gražina statymo sumą, padaugintą iš atitinkamo brangakmenio daugiklio. Pradinis statymas sumokamas vieną kartą už kiekvieną premiją. Bendras laimėjimas rodomas laimėjimo pranešime, ekrane.
- Didysis Maitėda („Great Scavenger“):
 - Atlikus statymus ir pasibaigus statymo laikui, kiekvienoje mažoje rato segmento vietoje užsidega iki 6 lempučių. Kiekviena užsideganti lemputė simbolizuoja tos rūšies brangakmenį ir yra suteikiamas laimėjimas, jei ratas sustoja Didžiojo Maitėdos („Great Scavenger“) segmente.
 - Aktyvavus Didžiojo Maitėdos („Great Scavenger“) funkciją, brangakmenių būgnai, kurie dar nėra pasiekę maksimalios vertės, gali atsitiktinai suktis iš naujo, o atitinkamam brangakmeniui suteikiama didesnė vertė.
 - Jei ratas sustoja ties Didžiojo Maitėdos („Great Scavenger“) segmentu ir ant jo yra atliktas statymas, surinkti kiekvieno tipo brangakmeniai sumuojami, padauginami iš statymo ir atitinkamai iš priskirto brangakmenių daugiklio. Pradinis statymas sumokamas vieną kartą už kiekvieną premiją. Bendras laimėjimas rodomas laimėjimo pranešime, ekrane.
- Džono Sidarbo Grobis („John Silver Loot“):

- Jei ratas sustoja ties Džono Sidabro Grobio („John Silver Loot“) segmentu, aktyvuojama premija. Lošiama maišymo įtaisu, kuriame iš viso yra 40 kamuoliukų:
- 10 geltonų kamuoliukų ir 6 juodi kamuoliukai su geltonu brangakmeniu, kiekvienas kamuoliukas simbolizuoja vieną topazą.
- 10 žalių kamuoliukų ir 3 juodi kamuoliukai su žaliu brangakmeniu, kiekvienas kamuoliukas simbolizuoja vieną smaragdą.
- 10 raudonų kamuoliukų ir vienas juodas kamuoliukas su raudonu brangakmeniu, kiekvienas kamuoliukas simbolizuoja vieną rubiną.
- Šioje premijoje yra trys būgnai, kurių kiekvienas atitinka skirtingą brangakmenių tipą ir turi daugiklius iki 20x. Būgnai sukasi vieną kartą, kai būgnas sustoja ant daugiklio, pradinis to brangakmenio tipo daugiklis bus padaugintas iš šio daugiklio vertės.
- Maišymo įtaisas atsitiktinai ištraukia iki 10 kamuoliukų. Kiekvienas brangakmenio spalvos kamuoliukas sumažina likusių ištrauktų kamuoliukų skaičių 1, o juodas kamuoliukas sumažina likusių trauktų kamuoliukų skaičių 5 (penkiais) kamuoliukais. Skaitiklis rodo ištrauktų kamuoliukų skaičių ir spalvą.
- Šalia sukamojo įrenginio esančiame skaitiklyje rodomas esamas bendras Džono Sidarbo Grobio („John Silver's Loot“) premijos laimėjimas, kuris atnaujinamas kaskart ištraukus kamuoliuką. Toliau esančiuose dešimtyje spalvotų žiedų rodoma surinktų brangakmenių suvestinė ir nurodomi likę traukimai.
- Jei statymas apima Džono Sidarbo Grobio („John Silver's Loot“) segmentą, surinkti kiekvieno tipo brangakmeniai yra sumuojami, padauginami iš statymo ir atitinkamai iš priskirto brangakmenių daugiklio. Pradinis statymas sumokamas vieną kartą už kiekvieną premiją. Bendras laimėjimas rodomas laimėjimo pranešime, ekrane.
- Beno Prarasti Stiklo Rutuliukai („Ben's Lost Marbles“):
 - Beno Prarastų Stiklo Rutuliukų („Ben's Lost Marbles“) premija lošiama pachinko stiliaus įrenginiu. Norint nustatyti, kiek stiklo rutuliukų kibirų bus išleista, metami trys kauliukai.
 - Kiekvieno kauliuko trys pusės pažymėtos skaičiumi 1, dvi pusės – skaičiumi 2 ir viena pusė – skaičiumi 3.
 - Pirmuosiuose šešiuose kibiruose yra 5 stiklo rutuliukai, o paskutiniuose trijuose – 10 stiklo rutuliukų.
 - Įrenginyje yra devynios kišenės, iš kurių penkios yra aktyvuojamos atsitiktine tvarka. Prasidėjus premijos lošimui, kiekvienoje iš aktyvuotų kišenių atsiranda vienos spalvos brangakmenis. Kiekviena kišenė gali sugauti iki 10 rutuliukų, o bet kuris į konkrečią kišenę patekęs rutuliukas tampa tos spalvos brangakmeniu.
 - Pachinko įrenginys atskleidžia pradines brangakmenių vertes. Kartais kai kurie būgnai gali vėl pradėti suktis ir atitinkamam brangakmeniui priskiria vertę, kuri yra iki 4 kartų didesnę už pradinę vertę.
 - Stiklo rutuliukai, kurie nenukrenta į jokią aktyvuotą kišenę, yra išmetami ir joks laimėjimas nėra suteikiamas.
 - Jei ratas sustojo ties Beno Prarastų Stiklo Rutuliukų („Ben's Lost Marbles“) segmentu, surinkti kiekvieno tipo brangakmeniai sumuojami, padauginami iš statymo ir atitinkamai iš priskirto brangakmenių daugiklio. Pradinis statymas sumokamas vieną kartą už kiekvieną premiją. Bendras laimėjimas rodomas laimėjimo pranešime, ekrane.
- Bilio Kaulų Žemėlapis („Billy Bones' Map“):

- Jei ratas sustos ties Bilio Kaulų Žemėlapyje („Billy Bones' Map“) premija, bus rodomas lobių žemėlapis, kuriame galimi įvairūs laimėjimai.
- Aktyvavus funkciją, yra sukamas komposas, kuris nustato brangakmenio daugklį. Skrynioje paslėptas lobis parodomas lošimo ekrane.
- Be brangakmenių laimėjimų, Bilio Kaulų Žemėlapyje („Billy Bones' Map“) paslėpti trys raktai, kurie leis atrakinti skrynią ir pretenduoti į laimėjimą. Iš viso yra penki pasirinkimai, tad galima spustelėti/bakstelėti pasirinktus žemėlapyje laukus. Pasibaigus pasirinkimo laikui, žemėlapis parodys visas paslėptas reikšmes ir bus suteikti atitinkami prizai iš žemėlapyje pasirinktų laukelių. Jei nepriimamas sprendimas laiku (15 sekundžių), priimamas automatinis sprendimas, o likę pasirinkimai bus atlikti automatiškai.
- Jei skrynia nerandama, už kiekvieną rastą raktą gaunama po vieną brangakmenį. Pradinis statymas sumokamas vieną kartą už kiekvieną premiją. Bendras laimėjimas rodomas laimėjimo pranešime, ekrane.
- Kapitono Flinto Lobis („Captain Flint's Treasure“):
 - Jei ratas sustos ties Kapitono Flinto Lobio („Captain Flint's Treasure“) premijos segmentu, lošimas tęsiamas požeminiame urve, kuriame pilną statinių, paskirstytų šešiais lygiais.
 - Norint surasti kuo didesnę lobį, reikia atsargiai judėti žemyn lygis po lygio, renkant saugias statines, nes kai kuriuose statinėse yra spąstai ir viduje slepiama kaukolė: ją atskleidus, kelionė žemyn sustos, o pasirinkimai prieš tą lygį bus anuliuojami.
 - Pasirinkus statinę, judama žemyn. Žalios rodyklės parodys, kurias statines galima pasirinkti.
 - Jei nepriimamas sprendimas laiku (15 sekundžių), sprendimas bus priimtas automatiškai, o likę pasirinkimai bus atlikti automatiškai.
 - Visi surinkti brangakmeniai padauginami iš statymo sumos ir atitinkamai iš priskirto brangakmenio daugiklio. Pradinis statymas sumokamas vieną kartą už kiekvieną premiją. Bendras laimėjimas rodomas laimėjimo pranešime, ekrane.