

**Lošimų strateginė grupė, UAB nuotolinio lošimo organizavimo reglamentas (toliau – Reglamentas), patvirtintas Lošimų priežiūros tarnybos prie Lietuvos Respublikos finansų ministerijos direktoriaus 2020 m. rugsėjo 17 d. įsakymu Nr. DIE-670 pakeičiamas / papildomas ir išdėstomas taip:**

- 1. Reglamento XV skyrius „ATSKIROS NUOTOLINIO STALO LOŠIMO RŪŠYS“ papildomas 197<sup>10</sup> punktu (tiekėjo „Play’n Go“ lošimas), kuris išdėstomas taip:**

**Kazino kauliukai („Craps“)**

197<sup>10</sup>. Kazino kauliukai („Craps“) – tai kauliukų lošimas.

- Mažiausias statymas: €0,50
- Didžiausias statymas: €5 000
- Didžiausias laimėjimas: €62 813

**Taisyklės:**

- Norint atlikti statymą, reikia paspausti norimą žetoną, tada paspausti lošimo stalą toje vietoje, kurioje norima įdėti žetoną. Žetonas bus pridėtas prie bendros statymo sumos. Visi statymai turi atitikti stalo apribojimus. Norint pašalinti statymą, reikia pasirinkti „X“ žetoną, tada paspausti žetoną, kurį norima pašalinti. Norint pašalinti visus pašalinamus statymus, reikia paspausti IŠVALYTI VISKĄ.
- Craps lošiamas metant kelis kauliukus ir dviem skirtingais etapais: Come Out etapu ir Point etapu.
- Pirmasis kauliuko metimas Craps lošime vadinamas „come out“ metimu. Tai yra come out etapas. Ant stalo matomas ritulys su užrašu OFF, apverstas į juodą pusę.
- Pagrindinis pradinis statymas Craps, pateiktas prieš pat come out metimą, vadinamas „pass line“ statymu. Pass line statymai iš karto laimi, kai come out metimas yra 7 arba 11, ir pralaimi, kai „come out“ metimas yra 2, 3 arba 12.
- Jei per come out metimą iškrenta 4, 5, 6, 8, 9 arba 10, tas skaičius tampa „the point.“ Ir pasiekiamas point etapas. Juodas ritulys apverčiamas į baltą pusę, pažymėtą ON, rodant, kad point nustatytas, ir yra ant kauliukų lošimo stalo virš langelio, kuriame yra skaičius, iškritęs kaip taškas: 4, 5, 6, 8, 9 arba 10.
- Point etape kauliukas metamas tol, kol iškrenta point arba 7, kad būtų užbaigtas lošimas. Jei pirmiausia iškrenta point, laimi pass line statymas. Tačiau, jei pirmiau iškris 7 (t. y. „septyni baigia“), pass line statymas pralaimės.
- Kad pass line statymai būtų atlikti, turi iškristi point arba 7 po come out metimo. Pass line statymai negali laimėti, kol neiškris point, ir negali pralaimėti, kol neiškris 7.
- Kadangi neatlikti pass line statymai negali būti pašalinti, reikia palaukti, kol iškris point arba 7, kad būtų nustatytas pass line statymo likimas.

- Nors jų žetonai lieka ant stalo, neatliktų pašalinamų statymų žetonų vertė visada grąžinama į sąskaitos likutį po metimo, kuris vėl bus išskaičiuotas, kai bus pateiktas naujas statymas arba pradėtas naujas metimas.

## Vienartiniai statymai

- Kai kurie statymai yra vienartiniai, o tai reiškia, kad jie atliekami per kitą metimą. Jei jie neišmokami, jie pralaimi.

## Come out statymai

- Prieš „Come out“ (atskleidimo) metimą, leidžiami šie statymai:

Pavadinimas	Apibūdinimas	Išmoka
Pass Line	Pass Line statymai išmokami, jei come out metime iškrenta 7 arba 11, arba point metime iškrenta point skaičius. Pass line statymai pralaimi, jei 2, 3 arba 12 iškrenta per come out metimą arba 7 iškrenta prieš point skaičių point metime.	1:1
Don't Pass Bar	Don't Pass Bar statymai išmokami, jei per come out metimą iškrenta 2 arba 3, arba 7 prieš point skaičių, kai point jau nustatytas. Don't Pass Bar statymai pralaimi, jei 7 arba 11 iškrenta per come out metimą arba jei „point“ skaičius iškrenta prieš 7. Jei per come out metimą iškrenta 12, Don't Pass Bar statymas grąžinamas lošėjui.	1:1
Field	Field statymai yra vienartiniai. Field statymai išmokami, jei iškrenta 2, 3, 4, 9, 10, 11 arba 12.	2/12: 2:1 3/4/9/10/11: 1:1
Any Seven	Any Seven statymai yra vienartiniai statymai. Any Seven statymai išmokami, jei iškrenta 7.	4:1
Any Craps	Any Craps statymai yra vienartiniai. Išmokami, jei iškrenta 2, 3 arba 12.	7:1
Hardway 4/6/8/10	Hardway statymai statomi ant kauliukų rezultato, kai abu kauliukai rodo tą pačią vertę. Pvz., 4=2+2, 6=3+3, 8=4+4, 10=5+5.	4/10: 7:1 6/8: 9:1

Craps 2/3/11/12	Craps statymai yra vienkartiniai. Craps statymai statomi ant kauliukų rezultato 2, 3, 11 arba 12	3/11: 15:1 2/12: 30:1
-----------------	---	--------------------------

Pavadinimas	Apibūdinimas	Išmoka
Horn	Horn statymai yra vienkartiniai. Horn statymai yra vienos pozicijos, kurie padalija statymą tolygiai ant keturių Craps statymų aukščiau. Išmokos yra atitinkamos.	3/11: 15:1 2/12: 30:1
Place 4/5/6/8/9/10	Place statymai statomi ant konkretaus skaičiaus. Place statymai išmokami, jei skaičius eina prieš 7. Place statymai pralaimi, jei 7 eina prieš skaičių.	6/8: 7:6 5/9: 7:5 4/10: 9:5
Place to Lose 4/5/6/8/9/10	Place to Lose statymai statomi ant konkretaus skaičiaus. Place to Lose statymai išmokami, jei 7 eina prieš skaičių. Place to Lose statymai pralaimi, jei skaičius eina prieš 7.	6/8: 4:5 5/9: 5:8 4/10: 5:11
Buy 4/5/6/8/9/10	Buy statymai statomi ant konkretaus skaičiaus. Buy statymai išmokami, jei skaičius pasirodo prieš 7. Atliekant statymą Buy taikomas 5 % mokestis tarpininkui. Jei statymas panaikinamas arba pralaimimas, tarpininkui sumokėtas mokestis gražinamas.	6/8: 6:5 5/9: 3:2 4/10: 2:1

Lay 4/5/6/8/9/10	Lay statymai statomi ant konkretaus skaičiaus. Lay statymai išmokami, jei 7 iškrenta prieš statymo skaičių. Atliekant statymą Lay taikomas 5 % mokestis tarpininkui nuo galimos laimėjimo sumos. Jei statymas panaikinamas arba pralaimimas, tarpininkui sumokėtas mokestis grąžinamas.	6/8: 5:6 5/9: 2:3 4/10: 1:2
Big 6/8	Big 6/8 statymai statomi ant Big 6 arba Big 8 laukelių. Big 6/8 statymai išmokami, jei atitinkamas skaičius iškrenta prieš 7.	1:1

## Point statymai

- Nustačius Point, leidžiami šie statymai:

Pavadinimas	Apibūdinimas	Išmoka
Come	Come statymai išmokami, jei iškrenta 7 arba 11. Come statymai perkeliama į iškritusį skaičių, jei iškrenta 4, 5, 6, 8, 9 arba 10. Iškritęs skaičius tampa „Come Point“. Come Point statymai išmokami, jei Come Point skaičius iškrenta prieš 7.	1:1
Don't Come Bar	Don't Come Bar statymai išmokami, jei iškrenta 2 arba 3. Don't Come Bar statymai perkeliama į iškritusį skaičių, jei iškrenta 4, 5, 6, 8, 9 arba 10. Iškritęs skaičius tampa „Don't Come Point“. Don't Come Point statymai išmokami, jei 7 iškrenta prieš Don't Come Point skaičių.	1:1
Field	Field statymai yra vienkartiniai. Field statymai išmokami, jei iškrenta 2, 3, 4, 9, 10, 11 arba 12.	2/12: 2:1 3/4/9/10/11: 1:1
Any Seven	Any Seven statymai yra vienkartiniai statymai. Any Seven statymai išmokami, jei iškrenta 7.	4:1

Any Craps	Any Craps statymai yra vienkartiniai. Išmokami, jei iškrenta 2, 3 arba 12.	7:1
Hardway 4/6/8/10	Hardway statymai statomi ant kauliukų rezultato, kai abu kauliukai rodo tą pačią vertę. Pvz., 4=2+2, 6=3+3, 8=4+4, 10=5+5.	4/10: 7:1 6/8: 9:1
Craps 2/3/11/12	Craps statymai yra vienkartiniai. Craps statymai statomi ant kauliukų rezultato 2, 3, 11 arba	3/11: 15:1 2/12: 30:1

Pavadinimas	Apibūdinimas	Išmoka
Horn	Horn statymai yra vienkartiniai. Horn statymai yra vienos pozicijos, kurie padalija statymą tolygiai ant keturių Craps statymų aukščiau. Išmokos yra atitinkamos.	3/11: 15:1 2/12: 30:1
Place 4/5/6/8/9/10	Place statymai statomi ant konkretaus skaičiaus. Place statymai išmokami, jei skaičius eina prieš 7. Place statymai pralaimi, jei 7 eina prieš skaičių.	6/8: 7:6 5/9: 7:5 4/10: 9:5
Place to Lose 4/5/6/8/9/10	Place to Lose statymai statomi ant konkretaus skaičiaus. Place to Lose statymai išmokami, jei 7 eina prieš skaičių. Place to Lose statymai pralaimi, jei skaičius eina prieš 7.	6/8: 4:5 5/9: 5:8 4/10: 5:11
Buy 4/5/6/8/9/10	Buy statymai statomi ant konkretaus skaičiaus. Buy statymai išmokami, jei skaičius pasirodo prieš 7. Atliekant statymą Buy taikomas 5 % mokestis tarpininkui. Jei statymas panaikinamas arba pralaimimas, tarpininkui sumokėtas mokestis gražinamas.	6/8: 6:5 5/9: 3:2 4/10: 2:1

Lay 4/5/6/8/9/10	Lay statymai statomi ant konkretaus skaičiaus. Lay statymai išmokami, jei 7 iškrenta prieš statymo skaičių. Atliekant statymą Lay taikomas 5 % mokestis tarpininkui nuo galimos laimėjimo sumos. Jei statymas panaikinamas arba pralaimimas, tarpininkui sumokėtas mokestis grąžinamas.	6/8: 5:6 5/9: 2:3 4/10: 1:2
Big 6/8	Big 6/8 statymai statomi ant Big 6 arba Big 8 laukelių. Big 6/8 statymai išmokami, jei atitinkamas skaičius iškrenta prieš 7.	1:1

Pavadinimas	Apibūdinimas	Išmoka
Taking Odds	Taking Odds statymai statomi Pass Line Odds statymų laukelyje. Taking Odds statymai reikalauja Pass Line statymo. Taking Odds statymai išmokami, jei point iškrenta prieš 7. Taking Odds statymai gali būti iki 3x Pass Line statymo.	6/8: 6:5 5/9: 3:2 4/10: 2:1
Laying Odds	Laying Odds statymai statomi Don't Pass Bar Odds statymų laukelyje. Laying Odds statymai reikalauja Don't Pass Bar statymo. Laying Odds statymai išmokami, jei 7 iškrenta prieš point skaičių. Laying Odds statymai gali būti iki 3x Don't Pass Bar statymo.	6/8: 5:6 5/9: 2:3 4/10: 1:2
Odds on Come	Odds on Come statymai reikalauja Come Point statymo. Odds on Come statymai išmokami, jei Come Point skaičius iškrenta prieš 7. Odds on Come statymai gali būti iki 3x Come Point statymo.	6/8: 6:5 5/9: 3:2 4/10: 2:1
	Odds on Don't Come statymai reikalauja Don't Come Point statymo.	6/8: 5:6 5/9: 2:3 4/10: 1:2

Odds on Don't Come

Odds on Come statymai išmokami,  
jei 7 iškrenta prieš  
Don't Come Point skaičių.  
Odds on Come gali būti iki 3x  
Don't Come Point statymo.

## 2. Reglamento priedo Nr. 1 I skyriaus „BENDROSIOS NUOTOLINIO LOŠIMO A IR B KATEGORIJOS LOŠIMO AUTOMATAIS, NUOTOLINIO STALO LOŠIMO GYVAI BEI NUOTOLINIO BINGO LOŠIMO NUOSTATOS“ 2 punktas papildomas 2.1987–2.2013 papunkčiais, kurie išdėstomi taip:

- 2.1987. Laivo laimė: didžiulis laimikis („Boat Bonanza Colossal Catch“);
- 2.1988. Lapių sąmyšis („Fox Mayhem“);
- 2.1989. Laisvų būgnų džokeris 1000 („Free Reelin' Joker 1000“);
- 2.1990. Milžinai („Gargantoonz“);
- 2.1991. Greitkelių legendos („Highway Legends“);
- 2.1992. Medaus antplūdis 100 („Honey Rush 100“);
- 2.1993. Hugo palikimas („Hugo Legacy“);
- 2.1994. Užimti Vegasą: Kalėdos („Invading Vegas: Las Christmas“);
- 2.1995. Dinastijų palikimas („Legacy of Dynasties“);
- 2.1996. Imtynių draugai („Luchamigos“);
- 2.1997. Merlinas: ugnies kelionė („Merlin: Journey of Flame“);
- 2.1998. Beždžionė: kova dėl pergamentų („Monkey: Battle for the Scrolls“);
- 2.1999. Kiaulių blicas („Piggy Blitz“);
- 2.2000. Įniršęs Reksas 3 („Raging Rex 3“);
- 2.2001. Nenaudėlių turtai („Rascal Riches“);
- 2.2002. Žaliojo riterio sugrįžimas („Return Of The Green Knight“);
- 2.2003. Ronino garbė („Ronin's Honour“);
- 2.2004. Apiplėšimas („Ruff Heist“);
- 2.2005. Mirusiųjų svarstyklės („Scales of Dead“);
- 2.2006. Seto pergamentas („Scroll of Seth“);
- 2.2007. Šervudo auksas („Sherwood Gold“);
- 2.2008. Slashimi („Slashimi“);
- 2.2009. Sparkio ir Šortso paslėpti džauliai („Sparky & Shortz Hidden Joules“);
- 2.2010. Saldžioji alchemija 100 („Sweet Alchemy 100“);
- 2.2011. Klestėjimo šventykla („Temple of Prosperity“);
- 2.2012. Vikingų runos: apokalipsė („Viking Runecraft: Apocalypse“);
- 2.2013. Laukinis šovinynas („Wild Bandolier“).

## 3. Reglamento priedo Nr. 1 II skyrius „ATSKIROS NUOTOLINIO LOŠIMO A KATEGORIJOS AUTOMATAIS TAISYKLĖS“ papildomas 1987–2013 punktais, kurie išdėstomi taip:

**Laivo laimė: didžiulis laimikis („Boat Bonanza Colossal Catch“)**

1987. Laivo laimė: didžiulis laimikis („Boat Bonanza Colossal Catch“) – tai 5 būgnų, 4 eilių ir 12 laimėjimo linijų lošimas

- Mažiausias statymas: €0,10
- Didžiausias statymas: €50
- Didžiausias laimėjimas: €150 000

### Taisyklės:

Lošimų strateginė grupė, UAB  
Į.k. 302442970  
Buveinės ir registracijos adresas: Lvivo g. 25-104, Vilnius  
Duomenys apie juridinį asmenį kaupiami Lietuvos Respublikos Juridinių asmenų registre

A/s: LT37 7300 0101 1832 4840  
Bankas Swedbank, kodas 73000  
Tel. 8 700 33309

[info@betsafe.lt](mailto:info@betsafe.lt)  
[www.betsafe.lt](http://www.betsafe.lt)

- Virš būgnų yra dvi valtys. Kiekvieno sukimo metu jas abi galima suaktyvinti.
- Jei ant būgno po aktyvia valtimi iškrenta Laimikio simboliai, jų vertės surenkamos ir pridedamos prie bendro laimėjimo.
- Kai abi aktyvios valtys yra virš to paties būgno, įjungiama Didžiulio laimikio funkcija.
- Visi Laimikio simboliai iš visų penkių būgnų surenkami ir pridedami prie bendro laimėjimo.
- Didžiausias vieno Laimikio simbolio prizas yra 50x viso statymo suma.
- Iškritus 3 ar daugiau Sklaidos simboliams įjungiama 10 Nemokamų sukimų.
- Papildomi Sklaidos simboliai taip pat išmokami.
- Nemokamų sukimų metu abi valtys yra aktyvios kiekvieno sukimo metu.
- Surenkami po aktyviomis valtimis esantys Laimikio simboliai ir jų vertės pridedamos prie bendro laimėjimo.
- Jei abi valtys yra virš to paties būgno, įjungiama Didžiulio laimikio funkcija ir surenkami visi Laimikio simboliai iš visų penkių būgnų ir pridedami prie bendro laimėjimo.
- Papildomą Laimikio simbolį galima gauti per Nemokamus sukimus.
- Kardžuvė, surinkta po aktyvia valtimi, padidins Didžiulio laimikio Daugiklio lygį.
- Šis Daugiklis bus taikomas visiems Didžiulio laimikio laimėjimams per Nemokamus sukimus.
- Surinkus 3 Kardžuves, Didžiulio laimikio Daugiklis padidės iki x2 ir prie bendro skaičiaus bus pridėti dar 8 Nemokami sukimai.
- Surinkus dar 3 Kardžuves, Didžiulio laimikio Daugiklis padidės iki x5 ir prie bendro skaičiaus bus pridėti dar 6 Nemokami sukimai.
- Surinkus dar 3 Kardžuves, Didžiulio laimikio Daugiklis padidės iki x10 ir prie bendro skaičiaus bus pridėti dar 4 Nemokami sukimai.
- Surinkus dar 3 Kardžuves, Didžiulio laimikio Daugiklis padidės iki x25 ir prie bendro skaičiaus bus pridėti dar 2 Nemokami sukimai.
- Didžiausias bendras Nemokamų sukimų skaičius yra 30.
- Didžiausias Didžiulio laimikio Daugiklis yra x25.

## Lapių sąmyšis („Fox Mayhem“)

1988. Lapių sąmyšis („Fox Mayhem“) – tai 5 būgnų, 3 eilių ir 20 laimėjimo linijų lošimas.

- Mažiausias statymas: €0,10
- Didžiausias statymas: €100
- Didžiausias laimėjimas: €400 000

### Taisyklės:

- LAUKINIS simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus SKLAIDOS ir pinigų simbolius. Jis gali iškristi tik ant 2, 3, 4 ir 5 būgnų. SKLAIDOS SIMBOLIS NEMOKAMŲ SUKIMŲ metu yra negalimas. Jis gali iškristi ant bet kurio būgno.
- Pinigų simboliai gali iškristi bet kur ant būgnų. Vienaame būgne gali būti rodomas tik 1 pinigų simbolis, o per vieną sukimą – ne daugiau kaip 5 pinigų simboliai. Pinigų simbolių prizai gali būti: 1x, 5x arba 10x bendro statymo. Didžiausia asmeninio prizo vertė yra 10 kartų didesnė už bendrąjį statymą.
- Pinigų simboliuose esantys prizai surenkami į prizų skaitiklį, kai įsijungia PRIZŲ RINKIMAS. Be to, prizai renkami PRIZŲ RINKIMO ir NEMOKAMŲ SUKIMŲ metu. Prizai laimimi kiekvienos funkcijos pabaigoje.



- 3–5 pinigų simboliai per vieną sukimą suteikia PRIZŲ RINKIMĄ. Šią funkciją galima įjungti pagrindiniame lošime ir per NEMOKAMUS SUKIMUS. Prizų rinkimo metu ant būgnų gali iškristi tik pinigų simboliai.
- Funkcija prasideda nuo 3 rinkimo sukimų. Ant būgnų iškritę pinigų simboliai laikomi tol, kol baigsis funkcija. Kiekvieną kartą, kai ant būgnų iškrenta bet koks pinigų simbolis, rinkimo sukimų skaičius iš naujo nustatomas iki 3. Visi pinigų simbolių prizai surenkami iš karto. PRIZŲ RINKIMAS pasibaigia, kai panaudojami visi rinkimo sukimai arba surenkama 15 pinigų simbolių.
- 3, 4 arba 5 SKLAIDOS simboliai įjungia atitinkamai 10, 12 arba 15 NEMOKAMŲ SUKIMŲ. NEMOKAMŲ SUKIMŲ metu ant būgnų padidėja pinigų simbolių skaičius. Visi piniginių simbolių prizai surenkami iš karto. DAUGIKLIS suteikiamas atsitiktine tvarka NEMOKAMŲ SUKIMŲ pradžioje. DAUGIKLIS yra x2, x5, x10 arba x20. Prizų rinkimo funkcija gali būti įjungta per NEMOKAMUS SUKIMUS. NEMOKAMI SUKIMAI tęsiami pasibaigus PRIZŲ RINKIMUI.
- Visi prizai surinkti per PRIZŲ RINKIMĄ, pridedami prie prizų skaitiklio. NEMOKAMI SUKIMAI negali būti iš naujo įjungiami. Daugiausiai galima gauti 15 NEMOKAMŲ SUKIMŲ. Pasibaigus NEMOKAMIEMS SUKIMAMS, suteiktas DAUGIKLIS padauginamas iš visos prizų skaitiklyje surinktos sumos.

## Laisvų būgnų džokeris 1000 („Free Reelin’ Joker 1000“)

1989. Laisvų būgnų džokeris 1000 („Free Reelin’ Joker 1000“) – tai 3 būgnų ir 1 laimėjimo linijos lošimas.

- Mažiausias statymas: €0,10
- Didžiausias statymas: €100
- Didžiausias laimėjimas: €10 500

### Taisyklės:

- Lošime bet kuriame būgne gali iškristi tuščia vieta (be simbolio). Tuščios vietos neturi vertės.
- Pagrindinio lošimo metu ant kiekvieno būgno yra atitinkami skaičių simboliai:
- Ant 1 būgno esantys skaičių simboliai yra 5, 2, 1 ir 0.
- Ant 2 būgno esantys skaičių simboliai yra 2, 1 ir 0.
- Ant 3 būgno esantys skaičių simboliai yra 0.
- Šanso sukimas įjungiamas, kai pagrindiniame lošime ant būgnų nusileidžia trys 0 simboliai. Visi trys būgnai suksis atgal ir bus vienkartinė galimybė laimėti prizą (prizas negarantuotas).
- Šanso sukimai negali būti iš naujo įjungiami. Šios funkcijos metu LAISVŲ BŪGNŲ PREMIJA negali suveikti.
- LAISVŲ BŪGNŲ DŽOKERIS yra specialusis simbolis, kuris gali nusileisti ant BET KURIO būgno ir paleisti LAISVŲ BŪGNŲ PREMIJĄ.
- LAISVŲ BŪGNŲ PREMIJA atskleidžia papildomą premijinį būgną kairiausioje padėtyje su fiksuotu skaičiaus 1 simboliu. Likusiuose būgnuose funkcijos metu gali iškristi tik 0 numerio arba tušti simboliai. LAISVŲ BŪGNŲ PREMIJOS pakartotinai suaktyvinti negalima.
- Šanso sukimų negalima įjungti LAISVŲ BŪGNŲ PREMIJOS metu.
- Visi skaičių simboliai ant būgnų yra monetomis.

## Milžinai („Gargantoonz“)

1990. Milžinai („Gargantoonz“) – tai 7x7 tinklelio lošimas.

- Mažiausias statymas: €0,10
- Didžiausias statymas: €100
- Didžiausias laimėjimas: €700 000

## Taisyklės:

- Laimima tada, kai gaunami 5 arba daugiau simbolių derinių. Tada jie pašalinami iš lošimo tinklelio, o jų vietas užpildo nauji simboliai. Pakopos tęsiasi tol, kol nebegalima pasiekti daugiau laimėjimų.
- Laukiniai simboliai pakeičia visus simbolius.
- Vienos akies simbolių tipas pasirenkamas atsitiktine tvarka kaip kintamasis kiekvienam lošimui. Jei kintantys simboliai sudaro laimėjimą, bet kurioje vietoje, kurioje simbolis buvo pašalintas, gali atsirasti nuo 1 iki 2 kvantinių laukinių simbolių.
- Bet kuriame lošime be laimėjimo į tinklelį atsitiktine tvarka gali būti pridėti nuo 4 iki 8 kvantinių laukinių simbolių.
- Eksperimentinis įkroviklis: jei nevyksta jokie eksperimentai, visos laimėjusios grupės įkrauna įkroviklį. 20 simbolių įkraus įkroviklį. Įkrovus įkroviklį, eksperimentas atsitiktinai parenkamas po to, kai visos laimėjusios pakopos yra baigtos. Jei eksperimentas bus sėkmingas, bus atliktas dar vienas eksperimentas, kol bus baigti visi 3. Jei ne, eksperimentų ciklas baigiasi.
- Eksperimentinis įkroviklis: eksperimento pradžioje į lentelę pridedami unikalūs laukiniai simboliai, o visi esantys laukiniai simboliai virsta tuo pačiu simboliu. Vykstant eksperimentui, tik laukiniai simboliai grįš į eksperimento įkroviklį su savo simbolių vertėmis. 40 simbolių įkraus įkroviklį. 40 papildomų simbolių perkrauna įkroviklį ir padidina gargantoonz daugiklį po 1.
- Eksperimentas – gamma spindulių blyksnis: į tinklelį pridedama nuo 7 iki 9 laukinių simbolių. Laimėję laukiniai simboliai suskaičiuoja simbolių skaičių savo grupėse prieš pašalindami ir suskaičiuodami visus tų pačių simbolių egzempliorius. Be to, pašalinti simboliai skaičiuojami vieną kartą, net jei yra keletas laimėjusių grupių su tuo pačiu simbolių tipu. Suskaičiavus simbolius, laukiniai simboliai iš karto palieka tinklelį ir įkrauna eksperimento įkroviklį prieš pradėdant bet kokią pakopą.
- Eksperimentas – juodoji skylė: į tinklelį pridedama nuo 4 iki 6 laukinių simbolių. Laimėję laukiniai simboliai suskaičiuoja simbolius savo grupėse ir lieka tinklelyje, kol nėra laimėjimų. Kai visos laimėjusios pakopos baigtos, laukiniai simboliai surenka visus horizontaliai, vertikalčiai ir įstrižai gretimus simbolius ir palieka įkrauti eksperimentinį įkroviklį. Simboliai, kuriuos pašalina eksperimentinis laukinio simbolio efektas, skaičiuojami tik vieną kartą. Jei toje pačioje grupėje yra 3 ar daugiau laukinių simbolių, jie nedelsiant pradeda veikti, palieka tinklelį ir įkrauna eksperimento įkroviklį, o ne lieka tinklelyje.
- Eksperimentas – supernova: į tinklelį pridedama nuo 3 iki 5 laukinių simbolių. Laimėję laukiniai simboliai suskaičiuoja simbolius savo grupėse, lieka tinklelyje, jei yra laimėjimų, ir, jei įmanoma, žengia per vieną poziciją įstrižai kiekvienoje naujoje pakopoje, tačiau jie negali susikirsti. Kai visos laimėjusios pakopos yra baigtos, laukiniai simboliai juda 8 žingsnius bet kuria galima kryptimi, surenka simbolius savo kelyje ir palieka įkrauti eksperimentinį įkroviklį. Jei toje pačioje grupėje yra 3 ar daugiau laukinių simbolių, jie nedelsiant pradeda veikti, palieka tinklelį ir įkrauna eksperimento įkroviklį, o ne lieka tinklelyje.
- Gargantoon įkroviklis: kiekvienas sėkmingas eksperimentas įskaitomas į gargantoon įkroviklį ir priverčia gargantoon vystytis. Gargantoon įkroviklis prasideda x1 daugikliu, kuris yra susijęs su gargantoonz funkcija, ir kiekvienas perkrautas įkroviklis prideda 1 prie šio daugiklio. X1, x2, x3 arba x4 daugikliai gali būti taikomi funkcijai. Jei visi 3 eksperimentai bus sėkmingi, įsijungs gargantoonz funkcija.
- Gargantoonz: gargantoonz funkcija atliekama 3 etapais. 8 1x1 gargantoon laukiniai simboliai atsiranda tinklelyje ir lieka sujungti, net jei jie dalyvauja bet kokiuose laimėjimuose. 1x1 gargantoon laukiniai simbo-

liai susilieja į 2x2 gargantoon laukinius simbolius suskaičiavus laimėjimus, bet prieš pradėdant kitą pakopą. Jie taip pat lieka sujungti tinklėlyje po laimėjimų. 2x2 gargantoon laukiniai simboliai susilieja į 3x3 gargantoon simbolį suskaičiavus laimėjimus, bet prieš pradėdant kitą pakopą. 3x3 gargantoon laukinis simbolis pašalinamas su laimėjimais. Kiekvienas gargantoon laukinis simbolis pasirodo su atitinkamu daugikliu, tačiau tik vienas daugiklis taikomas laimėjimams, jei grupėje yra daugiau gargantoon laukinių simbolių.

## Greitkelių legendos („Highway Legends“)

1991. Greitkelių legendos („Highway Legends“) – tai 5 būgnų, 3 eilių ir 20 laimėjimo linijų lošimas.

- Mažiausias statymas: €0,10
- Didžiausias statymas: €50
- Didžiausias laimėjimas: €62 500

### Pinigų surinkimo funkcija

- Iškritus pinigų surinkimo simboliui ant 5 būgno, bus suteikti visi pinigų maišo simboliai, iškritę ant 1, 2, 3 ir 4 būgnų.
- Pinigų surinkimo simbolis gali iškristi ir be jokių pinigų maišo simbolių. Pinigų surinkimo funkcija galima tik pagrindiniame lošime, o ne per nemokamus sukimus. Pinigų surinkimo simbolis galimas tik ant 5 būgno.
- Pinigų maišo simboliai turi šiuos daugiklius: 2x, 3x, 4x, 5x, 6x, 8x, 10x, 15x, 25x, 30x ir padaugina bendrą statymą.

### Nemokamų sukimų įjungimas

- Nemokami sukimai įjungiami iškritus sklaidos simboliams ant 1, 3 ir 5 būgno pagrindiniame lošime.

### Plėšiko nemokamų sukimų įjungimas

Per bet kurį pagrindinio lošimo sukimą, kai tik 2 sklaidos simboliai iškrenta ant 1 ir 3 būgnų, yra tikimybė, kad 5-asis būgnas atliks pakartotinį sukimą ir iškris sklaidos simbolis, įjungiantis nemokamų sukimų funkciją.

### Nemokamų sukimų funkcijos

- Įjungus nemokamų sukimų funkciją, nemokamų sukimų pradžioje lošėjas turi galimybę rinktis iš dviejų nemokamų sukimų lošimų.
- Turi būti pasirinkta viena parinktis. Galimos šios parinktys:
- Sukratų laukinių simbolių sulaikymo nemokami sukimai, už kuriuos suteikiama 10 nemokamų sukimų;
- Klajojančio raitelio laukinių simbolių nemokami sukimai, už kuriuos suteikiama 10 nemokamų sukimų. Bet kurios nemokamų sukimų funkcijos metu nemokamų sukimų negalima suaktyvinti iš naujo.
- Abi nemokamų sukimų funkcijos suteikia tą patį vidutinį laimėjimą.

### Klajojančio raitelio laukinių simbolių nemokami sukimai

- Bet kokie iškritę laukiniai simboliai išliks ir kitame sukime.
- Bet kokie išliekantys laukiniai simboliai gali judėti į atsitiktinę padėtį, iki kol būgnai sustoja.
- Gali būti iki 13 laukinių simbolių. Bet kokie per nemokamus sukimus atsiradę laukiniai simboliai neišlieka.

## Sukrautų laukinių simbolių sulaikymo nemokami sukimai

- Iki penkių sukrautų laukinių simbolių per sukimą gali prisidėti prie vieno ar daugiau būgnų.
- Bet kokie sukrauti laukiniai simboliai bus paleisti per kitą sukimą. Sukrautas laukinis simbolis reiškia 3 atskirus laukinius simbolius.

## Medaus antplūdis 100 („Honey Rush 100“)

1992. Medaus antplūdis 100 („Honey Rush 100“) – tai šešiakampės lentelės lošimas.

- Mažiausias statymas: €0,01
- Didžiausias statymas: €100
- Didžiausias laimėjimas: €5 000 000

## Taisyklės:

- Simboliai sukrenta į langelius tinklelyje ir lemia laimėjimus. 5 ar daugiau gretimų, į derinį besijungiančių simbolių, suteikia laimėjimą. Išmokama tik už didžiausią laimėjimą derinyje. Laimėjimo simboliai pašalinami. Tarpus užpildo iškrentantys nauji simboliai. Už kelis nesijungiančius derinius su tais pačiais simboliais išmokama kaip už atskirus derinius.
- Visi laimėjimai sumuojami ir didina antplūdžio skaitiklį. Baigus užpildymo lygį, į eilę yra įtraukiama (-os) atitinkama (-os) funkcija (-os). Jei antplūdžio skaitiklis yra užpildytas ir nematyti kitų laimėjimų, suaktyvinama (-os) kita (-os) eilėje esanti (-os) funkcija (-os). Po visų efektų lošimas tęsiamas įprastai.
- Antplūdžio skaitiklis atstatomas pasibaigus lošimui. Yra 3 užpildymo lygiai – 1 lygis: reikia 30 laimėjimo simbolių. Lygis suaktyvina dronų koloniją. 2 lygis: reikia 60 laimėjimo simbolių. Lygis suaktyvina darbininkų koloniją. 3 lygis: reikia 90 laimėjimo simbolių. Lygis suaktyvina karalienės koloniją.
- Kolonijos funkcija suaktyvinama per antplūdžio skaitiklį. Suaktyvinus funkciją, pasirenkamas simbolis, esantis tiksliai lentelės centre, o tada klonuojamas nuo centro, taip sudarant naują laimėjimo derinį. Centrinis simbolis gali būti laukinis, jei jis iškrenta natūraliai. Kolonija yra 3 tipų – dronų kolonija: sukuria mažiausiai 7 simbolių derinį. Suaktyvinama per antplūdžio skaitiklį. Darbininkų kolonija: sukuria mažiausiai 10–15 simbolių derinį. Suaktyvinama per antplūdžio skaitiklį. Karalienės kolonija: sukuria mažiausiai 20–37 simbolių derinį. Suaktyvinama per antplūdžio skaitiklį.
- Jei pradinis sukimas yra be laimėjimo, yra tikimybė, kad į tinklę bus pridėti 2–4 laukiniai simboliai. Jų vietos bus parenkamos atsitiktine tvarka. Juos pridėjus lošimas bus tęsiamas įprastai. Šie laukiniai simbolis negarantuoja laimėjimo.
- Lipnūs laukiniai simboliai iškrenta natūraliai. Jei jie yra laiminčio derinio dalis, lipnūs laukiniai simboliai lieka ant tinklelio ir juda žemyn į laisvas padėtis, o judėjimas gali būti įstrižai į kairę arba į dešinę. Jie gali persikelti į daugiau nei 1 padėtį vienu metu. Kad lipnus laukinis būtų pašalintas, jis turi būti laimėjimo dalis ir galėti pereiti prie apatinio krašto. Tuomet simbolis lipnus laukinis įkrenta į medaus puodą ir bendras daugiklis padidėja iki +1.

- Paleidus dronų koloniją, už kiekvieną apačią pasiekusį lipnų laukinį simbolį daugikliui suteikiama +2. Paleidus darbininkų koloniją, už kiekvieną apačią pasiekusį lipnų laukinį daugikliui suteikiama +3. Paleidus karalienės koloniją, už kiekvieną apačią pasiekusį lipnų laukinį daugikliui suteikiama +3.
- Jei antplūdžio skaitiklis pasiekė didžiausią simbolių skaičių (90), bus įjungtas perkrovos režimas. Surinkus kiekvienus 15 simbolių, bus įjungtas vidurinis simbolis, kuris bus atnaujinamas. Šis simbolis bus atnaujinamas tol, kol tai bus įmanoma.
- Pasiekus didžiausią naujinimų skaičių, bendrasis daugiklis padidinamas +3. Paleidus dronų koloniją, už kiekvieną lošimo lentelės apačią pasiekusį laukinį simbolį daugiklis padidinamas +2. Paleidus darbininkų koloniją, už kiekvieną lošimo lentelės apačią pasiekusį laukinį simbolį daugiklis padidinamas +3. Paleidus karalienės koloniją, už kiekvieną lošimo lentelės apačią pasiekusį laukinį simbolį daugiklis padidinamas +3. Didžiausias daugiklis, kurį galima pasiekti lošime, yra x100.

## Hugo palikimas („Hugo Legacy“)

1993. Hugo palikimas („Hugo Legacy“) – tai 7x7 tinklelio lošimas.

- Mažiausias statymas: €0,10
- Didžiausias statymas: €100
- Didžiausias laimėjimas: €300 000

### Taisyklės:

- Laimima tada, kai blokuose gaunami 5 arba daugiau simbolių. Tada jie pašalinami, o jų vietas tinklelyje užpildo nauji simboliai. Pakopos tęsiasi tol, kol nebegalima pasiekti daugiau laimėjimų.
- Kiekvienas laimėjimo simbolis skaičiuojamas kaip viena telefono įkrova. 15 įkrovų suaktyvina atsitiktinių simbolių funkciją, o 35 suaktyvina nemokamus sukimus su papildomomis funkcijomis. Telefonas gali būti perkrautas iki 40, 45 arba 50 įkrovų, kad būtų stipresnis nemokamas sukimas.
- Atsitiktinių simbolių funkcija suaktyvinama, jei suskaičiuoti visi laimėjimai, o telefone yra 15 ar daugiau įkrovų. Hugo prideda 5–8 laukinius simbolius į tinklelį. Scilė apsaugo 1–2 simbolių tipus ir laukinius simbolius, o visus kitus sunaikina. Krokodilas transformuoja 2–5 simbolių tipus į skirtingus simbolių tipus. Fernando paverčia vieno tipo simbolius į laukinius. Žanas Polis pasirenka simbolį ir sukuria laimintį derinį.
- Nemokamas sukimas suaktyvinamas suskaičiavus visus laimėjimus, o telefone yra 35 ar daugiau įkrovų. 35 įkrovos suaktyvina numatytą nemokamų sukimų funkciją, o perkraunant telefoną iki 40, 45 arba 50 įkrovų, atitinkamai suteikiama stipresnė nemokamų sukimų funkcija.
- 35 įkrovos suteikia 2 simbolių funkcijas. 40 įkrovų suteikia 3 simbolių funkcijas. 45 įkrovos suteikia 4 simbolių funkcijas ir 5 surinktus laukinius simbolius. 50 įkrovų suteikia 5 simbolių funkcijas ir 30 surinktų laukinių simbolių.
- Lošimas gali būti naudojamas aukštesniems lygiams pasiekti, tačiau pralaimėjus lošiant suteikiama tik vieno personažo funkcija. Nemokamų sukimų lošimas neturi įtakos bendrai teorinei grąžai.
- Nemokamų sukimų funkcija turi laukinių simbolių kolektorių. Laimėjusius derinius sudarę laukiniai simboliai surenkami į simbolių kolektorių pirmuoju etapu, o antruoju etapu, t.y., pasibaigus visoms simbolių funkcijoms, laukiniai simboliai vėl įtraukiami į tinklelį.
- Vienu metu naudojami tik 5–10 laukiniai simboliai, o po laimėjimų pridėdama daugiau. Tai tęsiasi tol, kol panaudojami visi laukiniai simboliai. Antruoju etapu iškrentantys laukiniai simboliai nerenkami.

## Užimti Vegasą: Kalėdos („Invading Vegas: Las Christmas“)

1994. Užimti Vegasą: Kalėdos („Invading Vegas: Las Christmas“) – tai 5 būgnų, 3 eilių ir 20 laimėjimo linijų lošimas.

- Mažiausias statymas: €0,10
- Didžiausias statymas: €50
- Didžiausias laimėjimas: €75 000

### Taisyklės:

- Lošime Užimti Vegasą: Kalėdos yra laukinis simbolis (ateivis), vaikščiojantis laukinis simbolis (ateivis robotas), sklaidos simbolis (ateivių laivas) ir paslaptینگasis simbolis (Kalėdų dovana). Laukinis ir vaikščiojantis laukinis simboliai pakeičia bet kurį būgno simbolį, išskyrus sklaidos simbolį, ir padeda sudaryti laimėjimo derinius.
- Trys sklaidos simboliai ant būgnų įjungia nemokamus sukimus. Nemokamų sukimų metu būgnai yra sukeičiami, apkeičiant būgnų tvarką, kad padidėtų didelio laimėjimo tikimybė.
- Nemokamų sukimų funkcija gali būti įjungta papildomai, jei ant būgnų tuo pačiu metu iškrenta trys sklaidos simboliai. Už kiekvieną papildomą įjungimą skiriama 12 papildomų sukimų, o didžiausias skaičius yra 120 nemokamų sukimų.
- Leidžiama pakartoti sukimus ant viduriniojo būgno, jei ant pirmojo būgno pasirodo visas bet kurio simbolio rinkinys, o ant antrojo – visas to paties simbolio (įskaitant laukinį) rinkinys, bet nepasisiekė laimėti su bet kuriuo iš aktyvių mokėjimo linijų arba sklaidos simbolių.
- Pakartotinių sukimų metu kiti būgnai nesisuka. Pakartotinių sukimų funkcija gali įjungti nemokamų sukimų funkciją.
- Įjungus pakartotinius sukimus, ant viduriniojo būgno gali iškristi sukrauti laukiniai simboliai. Sukrauti laukiniai simboliai tampa vaikščiojančiu laukiniu simboliu, kuris juda į dešinę po vieną būgną per kiekvieną pakartotinį sukimą, kol iškrenta ant paskutiniojo būgno.
- Besisukant būgnams vaikščiojantys laukiniai simboliai atsitiktine tvarka išdėlioja nuo 3 iki 12 paslaptingųjų simbolių.
- Papildomas pakartotinis sukimas vyksta ant visų būgnų, kai vaikščiojantis laukinis sustoja ant paskutiniojo būgno. Nemokamų sukimų metu vaikščiojantis laukinis juda į kairę per vieną būgną, kol pasiekia pirmąjį būgną.
- Kol vaikščiojantis laukinis yra aktyvus, sklaidos simbolis negali iškristi. Jei 3 sklaidos simboliai iškrenta vos nelaimėjusios pakartotinių sukimų funkcijos metu, vaikščiojančio laukinio funkcija neįjungiama, tačiau vietoje jos įjungiama nemokamų sukimų funkcija.
- Vaikščiojantis laukinis niekada nepadės paslaptingojo simbolio ant būgno, prie kurio jis juda. Kiekvienas paslaptingasis simbolis virs laukiniu arba įprastu išmokos simboliu. Visi atversti įprasti simboliai bus tokie patys.
- Prieš atsiversdami paslaptingieji simboliai gali tapti laukiniais, kurie taip pat gali pasirodyti su x2, x3, x5 arba x10 daugikliu.
- Kai laimėjimo eilutėje atsiranda daugiau nei vienas daugiklis, jie sudedami, ir eilutės laimėjimui pritaikomas bendras daugiklis.
- Pagrindiniame lošime ant paskutiniųjų 2 būgnų gali iškristi sukrauti didelio laimėjimo simboliai. Nemokamų sukimų metu sukrauti didelio laimėjimo simboliai iškris ant pirmųjų 2 būgnų.
- Pagrindinio lošimo metu, esant įjungtai nemokamų sukimų funkcijai bei esant įjungtai pakartotinių sukimų funkcijai, ant bet kurio būgno gali pasirodyti bet kuris simbolis.



- Paslaptųjų simbolių funkcijos metu yra didesnė tikimybė, kad daugiausia rodomi simboliai bus rodomi kaip atskleidžiami paslaptieji simboliai.

## Dinastijų palikimas („Legacy of Dynasties“)

1995. Dinastijų palikimas („Legacy of Dynasties“) – tai 5 būgnų, 3 eilių ir 10 laimėjimo linijų lošimas.

- Mažiausias statymas: €0,10
- Didžiausias statymas: €100
- Didžiausias laimėjimas: €230 000

### Taisyklės:

- Lošime yra Laukinis simbolis ir Sklaidos simbolis. Laukinis simbolis gali pakeisti bet kurį būgno simbolį, išskyrus Sklaidos simbolius, ir padėti sudaryti laiminčias kombinacijas.
- Iki 10 įprastų simbolių (išskyrus Sklaidos ir Laukinius) atsitiktine tvarka pasirenkami tapti specialiu Sprogstančiu simboliu. Kai iškrenta pakankamai atitinkamų simbolių, jie išsiplečia tiek, kad uždengtų visas padėtis ant būgnų. Papildomiems laimėjimams nereikia, kad šie simboliai atsidurtų vienas šalia kito.
- Išsukus Sklaidos simbolį ant 1, 3 ir 5 būgno, įsijungia Nemokamų sukimų ratas – tai besisukantis ratas, pagal kurį nustatomas suteiktų Nemokamų sukimų skaičius. Iš pradžių galima laimėti 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 15 arba 20 Nemokamų sukimų. Iki 10 atsitiktinių Sprogstančių simbolių per kiekvieną sukimą.
- Du Sklaidos simboliai, iškritę per Nemokamus sukimus, suteikia Dinastijos sukimus – Nemokamus sukimus per Nemokamų sukimų lošimą, kuriame išlaikomas potencialių Sprogstančių simbolių skaičius, kiekvieno sukimo metu pridedamas iš funkciją įjungusio sukimo.
- Suteiktų Dinastijos sukimų skaičių lemia atsitiktine tvarka išsukti dinastijos Sklaidos simboliai, ir tas skaičius gali būti 3, 4, 5, 6, 7 arba 8. Kitų Dinastijos sukimų negalima įjungti per Dinastijos sukimus. Dinastijos Sklaidos simbolių per Dinastijos sukimus nėra. Per Nemokamus sukimus ar Dinastijos sukimus, jei visų atliktų sukimų suma pasiekia 70, Nemokamų sukimų lošimas bus baigtas.

## Imtynių draugai („Luchamigos“)

1996. Imtynių draugai („Luchamigos“) – tai 5 būgnų, 4 eilių ir 1024 laimėjimo būdų lošimas.

- Mažiausias statymas: €0,10
- Didžiausias statymas: €100
- Didžiausias laimėjimas: €1 000 000

### Taisyklės:

- Draugo laukinis simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus sklaidos (power chili). Bet kurio pagrindinio lošimo sukimo metu ant 1, 3 arba 5 būgno bet kurioje būgno vietoje iškritus vienam Draugo laukiniam ir Vienam sklaidos (power chili), įsijungia 1 iš 3 atsitiktinių funkcijų karštas draugas:
- Gran chico sukuria 2x2 mega laukinį.
- Roco elastico sukuria 1 sukrautą laukinį.
- Muchos salvajes sukuria 4 atsitiktinius laukinius.

- Power chili arba sklaidos simbolis iškrenta tik ant 1, 3 ir 5 būgnų. Iškritus 3 power chili, įjungiami power chili sukimai ir suteikiami 7 pradiniai nemokami sukimai. Atsitiktinės karšto draugo funkcijos gali būti įjungiamos bet kuriuo sukimu be power chili per power chili sukimus. Power chili simbolis negali būti naudojamas per power chili sukimus.
- Kiekvieną kartą, kai ant būgno iškrenta karštas draugas, chili skaitiklis juda pirmyn. Nemokamus sukimus galima iš naujo suaktyvinti pasiekus +2 chili skaitiklyje, pridėdant 2 papildomus nemokamus sukimus, daugiausia gali būti 15 nemokamų sukimų.
- Karštas sukimas įjungiamas pasiekus ugnies piktogramas chili skaitiklyje. Ši funkcija suteikia garantuotą laimėjimą ir suaktyvina 1 iš 3 karšto draugo funkcijų.
- Pasiekus paskutinį chili skaitiklio žingsnį, bus suteiktas galutinis karštas sukimas. Ši funkcija suteikia papildomą sukimą, kai visi standartiniai nemokami sukimai yra baigti.
- Ji suteikia garantuotą laimėjimą ir suaktyvina 1 iš 3 karšto draugo stipriausių gebėjimų funkcijų:
- Gran chico sukuria 2x3 mega laukinį.
- Roco elastico sukuria 2 sukrautus laukinius.
- Muchos salvajes sukuria 6 atsitiktinius laukinius.

## **Merlinas: ugnies kelionė („Merlin: Journey of Flame“)**

1997. Merlinas: ugnies kelionė („Merlin: Journey of Flame“) – tai 6 būgnų, 3 eilių ir 10 laimėjimo linijų lošimas

- Mažiausias statymas: €0,01
- Didžiausias statymas: €100
- Didžiausias laimėjimas: €750 000

### **Taisyklės:**

- Pagrindiniame lošime 6-asis būgnas yra užrakintas.
- 3 ar daugiau sklaidos simbolių ant bet kurio būgno įjungia nemokamus sukimus su papildomu 6 būgnu ir pradiniais 8 sukimais. Kai pradėdami nemokami sukimai, atsitiktine tvarka pasirenkamas simbolis tampa specialiu išsiplečiančiu simboliu.
- Pasirinktas simbolis gali sudaryti laiminčius derinius negretimuose būgnuose. Kai susidaro laimintis derinys, visi pasirinkti simboliai išsiplečia.
- Sklaidos simbolis veikia kaip laukinis simbolis ir pakeičia visus simbolius. Laukiniai simboliai nedalyvauja sudarant laiminčius išsiplečiančių simbolių derinius.
- Lošime taip pat yra pasirinktinis lošimo etapas, suteikiantis galimybę padauginti bendrą bet kurio pagrindinio lošimo sukimo prizą teisingai atspėjant užverstos kortos spalvą, kurios laimėjimo tikimybė yra 50 % (1 iš 2), kad būtų padvigubinta esamo laimėjimo suma.
- Arba teisingai atspėti užverstos Kortos spalvą, kurios laimėjimo tikimybė yra 25 % (1 iš 4), ir keturis kartus padidinti esamą laimėjimą. Galima lošti iki penkių kartų iš eilės premijinių lošimų ir ne daugiau kaip iš 2 500 monetų. Lošimo funkcija neturi įtakos bendrai teorinei grąžai.

## **Beždžionė: kova dėl pergamentų („Monkey: Battle for the Scrolls“)**

1998. Beždžionė: kova dėl pergamentų („Monkey: Battle for the Scrolls“) – tai 5 būgnų, 3 eilių ir 243 laimėjimo būdų lošimas.



- Mažiausias statymas: €0,10
- Didžiausias statymas: €100
- Didžiausias laimėjimas: €1 000 000

## Taisyklės:

- Virš būgnų yra 4 veikėjų piktogramos. Kiekvieno naujo sukimo metu gali pasirodyti ne mažiau kaip 1 ir ne daugiau kaip 4 simboliai.
- Veikėjo funkcija (-os) bus paleista (-os) tik tuo atveju, jei demono sklaidos simbolis iškris bet kur po veikėjo piktograma ant būgno, jis bus suaktyvintas ir to simbolio funkcija bus lošiama po to, kai bus suteikti kiti pradinio sukimo laimėjimai. Kai funkcija bus paleista, piktograma bus išjungta, nurodant, kad ši funkcija buvo paleista ir negali būti pakartotinai įjungta tame lošimo etape.
- Kiekviename naujame lošimo etape bus rodomos daugiau ar mažiau veikėjų piktogramų ir jos keis padėtis. Šios funkcijos negarantuoja laimėjimo. Jei demono sklaidos simbolis iškris po kelių veikėjų piktogramomis, funkcijos bus paleidžiamos viena po kitos.
- Būgnai nesisuka po to, kai suveikia kiekviena veikėjų funkcija. Laimėjimai suteikiami po to, kai kiekviena veikėjų funkcija baigia savo galią prieš prasidedant kitai veikėjų funkcijai. Jei suaktyvinamos kelios veikėjų funkcijos, tvarka yra tokia: Tripitaka, Sendė, kiaulytė, Karalius beždžionė.
- 3 uždaryti pergamentų sklaidos simboliai įjungia nemokamus sukimus. Demonų sklaidos simbolis neįjungia nemokamų sukimų. Bus rodomas 4 pasirinkimų ekranas, kuriame lošėjas turės pasirinkti vieną veikėją.
- Karalius beždžionė: 5 nemokami sukimai, x20 daugiklis. Sendė: 20 nemokamų sukimų, x5 daugiklis, kiaulytė: 10 nemokamų sukimų, x15 daugiklis, Tripitaka bus Paslaptingas pasirinkimas. Jei lošėjas pasirinktų Tripitaka, jis gaus vieną iš šių nemokamų sukimų ir daugiklį: 3 nemokamus sukimus ir x25 ar x100 daugiklį. 4 nemokamus sukimus ir x5, x10, x25 ar x100 daugiklį. 7 nemokamus sukimus ir x5, x10, x25 ar x100 daugiklį. 12 nemokamų sukimų ir x5, x10 ar x25 daugiklį. 15 nemokamų sukimų ir x10 ar x25 daugiklį.
- Nemokamų sukimų metu pasirinkto veikėjo piktograma bus nuolatine virš būgnų ir šiek tiek didesnė už kitas.
- Jų funkcija išsijungs, kai atidaryti pergamentų sklaidos simboliai iškris apačioje. Jei atidaryti pergamentų sklaidos simboliai iškrenta po nuolatiniu veikėju, bet kokie laimėjimai iš šios funkcijos bus padauginti iš daugiklio, pasirinkto pradžioje.
- Kiti veikėjai elgsis kaip ir pagrindiniame lošime, jie pakeis padėtis per kiekvieną sukimą ir gali pasirodyti nuo 0 iki 3 veikėjų.
- Demonų sklaidos simbolis ir uždaryti pergamentų sklaidos simboliai per nemokamus sukimus nėra aktyvūs. Nemokami sukimai negali būti iš naujo įjungiami.
- Lošime yra du fiksuoti momentiniai prizai. Minor prizas yra 50 kartų didesnis už bendrąjį statymą, o major prizas yra 500 kartų didesnis už bendrąjį statymą.
- Bet kurio sukimo metu gali būti išryškinti 2, 3, 4 būgnai. Po išryškavimo, jei iškrenta 2 premijos simboliai, skiriamas minor prizas. Jei iškrenta 3 premijos simboliai, skiriamas major prizas. Per nemokamus sukimus momentinių prizų laimėti negalima.

## Kiaulių blicas („Piggy Blitz“)

1999. Kiaulių blicas („Piggy Blitz“) – tai 6 būgnų, 4 eilių ir 4 096 laimėjimo būdų lošimas.

- Mažiausias statymas: €0,10
- Didžiausias statymas: €100
- Didžiausias laimėjimas: €500 000

## Taisyklės:

- Monetos gali iškristi ant būgnų su šiomis statymo vertėmis: 25x, 20x, 15x, 12x, 10x, 8x, 5x, 4x, 3x, 2.5x, 2x, 1,6x, 1,5x, 1,4x, 1,2x, 1x, 0,8x, 0,7x, 0,6x, 0,5x, 0,4x, 0,3x, 0,2x ir 0,1x. Minor, Major ir Mega Monetos turi šias statymo vertes: 100x, 250x ir 1000x. Monetos surenkamos iškritus iki 2 kiaulių banko simbolių ant 1 arba 6 būgnų. Tik 1 kiaulių banko simbolis gali iškristi ant 1 ir 6 būgnų. Nusileidę du Kiaulių banko simboliai du kartus surinks visas ant būgnų esančias monetas. Minor, Major ir Mega Monetos renkamos su Kiaulių banko simboliais, jas taip pat galima rinkti du kartus.
- Turi iškristi 3–6 Sklaidos simboliai, kad įsijungtų Blic sukimai. Per Blic sukimus gali iškristi tik Monetos ir Kiaulių banko simboliai. 3 Sklaidos simboliai suteikia 5 Nemokamus sukimus ir Minor moneta suaktyvinama. 4 Sklaidos simboliai suteikia 10 Nemokamų sukimų, Minor ir Major Monetos suaktyvinamos. 5 Sklaidos simboliai suteikia 25 Nemokamus sukimus, Minor, Major ir Mega Moneta suaktyvinama. 6 Sklaidos simboliai suteikia 50 Nemokamų sukimų, Minor, Major ir Mega Moneta suaktyvinama.
- Laukiniai simboliai pakeičia visus simbolius, išskyrus Sklaidos simbolius, kiaulių banko simbolius ir Monetas.

## Įniršęs Reksas 3 („Raging Rex 3“)

2000. Įniršęs Reksas 3 („Raging Rex 3“) – tai 6 būgnų, 4 eilių ir 4 096 laimėjimo būdų lošimas.

- Mažiausias statymas: €0,10
- Didžiausias statymas: €100
- Didžiausias laimėjimas: €3 000 000

## Taisyklės:

- Reksas ir visi išsiritę jaunikliai yra laukiniai simboliai. Laukiniai simboliai pakeičia visus kitus simbolius, išskyrus sklaidos simbolius.
- Reksas gali išsisukti bet kur ant 2–6 būgnų ir suaktyvinti pakartotinius sukimus, kai yra visiškai matomas. Reksas yra lipnus ir eina link 1 būgno, po vieną būgną per pakartotinį sukimą.
- Išsiritę jaunikliai yra lipnūs ir vaikšto priekyje ir už Rekso. Priklausomai nuo to, kuriame būgne išsisuka Rekso simbolis, suteikiama iki 5 pakartotinių sukimų. Paskutinis Rekso pakartotinis sukimas yra tada, kai jis pasiekia 1 būgną.
- 3, 4, 5 arba 6 sklaidos simboliai suteikia nemokamus sukimus. Suteiktų nemokamų sukimų skaičius priklauso nuo pasirinktos funkcijos ir suaktyvinančių sklaidos simbolių skaičiaus.
- Galima pasirinkti 1 iš 3 skirtingų savybių: maitinimosi šėlsmas, perėjimo manija arba išgyvenimas.

## Maitinimo šėlsmas

- Reksas yra lipnus simbolis ir gali judėti bet kuria kryptimi nemokamų sukimų metu.
- Nemokamų sukimų pradžioje iš 4 mokamų dinosauro simbolių bus pasirinktas medžioklės taikynas.

- Kai Reksas peršoka ar sustoja ant medžioklės taikinio, jis yra sunaudojamas. Už kiekvieną 6-tą sunaudotą medžioklės taikinį Reksas gauna +x1 begalinio krūvio daugiklį (kiekviena kartą daugiklis didėja vienetu, pvz.: x2, x3, x4, x5, x6...). Dar kartą nemokami sukimai gali būti suaktyvinti išsukus 2, 3, 4 arba 5 sklaidos simbolius ir atitinkamai bus suteikti +1, 2, 3, 4 nemokami sukimai.

## Perėjimo manija

- Išsiritę jaunikliai yra lipnūs ir gali judėti bet kuria kryptimi nemokamų sukimų metu, o tuo tarpu Reksas nepasirodo.
- Išsiritę jaunikliai gali suteikti 2x arba 3x laimėjimo daugiklius, kurie pasidaugina kartu, jei dalyvauja tame pačiame laimėjime.
- 3, 4, 5 arba 6 sklaidos simboliai atitinkamai suteikia 7, 9, 11, 13 nemokamų sukimų. Dar kartą nemokami sukimai gali būti suaktyvinti išsukus 2, 3, 4, 5 arba 6 sklaidos simbolius ir atitinkamai bus suteikti +1, 2, 3, 4 arba 5 nemokami sukimai.

## Išgyvenimas

- Lošiama naudojant 3 gyvybes, kiekvienas sukimas naudoja 1 gyvybę.
- Kai dinosauro simbolis atsiduria bet kurioje iš 12 pozicijų, jis suvalgomas ir užpildo visas gyvybes.
- Suvalgyti dinozaurai pakeičiami lipnių kaulų simboliais ir jų vertę pasiima Reksas.
- Dinozauro simbolio pradinė vertė: x1, x2, x5, x10.
- Rekso vertė bus išmokėta pasibaigus funkcijai. Kiekvienas kaulo simbolis užpildys kaulo matuoklį 1 žingsniu.
- Pripildžius kaulų matuoklį bus pašalinti visi kaulų simboliai, o dinozaurų simbolių reikšmės bus atnaujintos tiek, kiek jų pradinės vertės.
- Tada kaulų matuoklis bus nustatytas iš naujo. Kaulų matuoklį iš pradžių reikia užpildyti 6 žingsniais, tačiau pirmuosius 2 kartus užpildant jis padidės 1 žingsniu iki daugiausiai 8 žingsnių.
- (1-as = 6 žingsniai, 2-as = 7 žingsniai, 3-as arba daugiau = 8 žingsniai), jei funkcija buvo suaktyvinta daugiau nei 3 sklaidos simboliais, simbolis bus atnaujintas už kiekvieną papildomą išsklaidymą prieš pradedant pirmąjį sukimą.

## Nenaudėlių turtai („Rascal Riches“)

2001. Nenaudėlių turtai („Rascal Riches“) – tai 5 būgnų, 3 eilių ir 243 laimėjimo būdų lošimas.

- Mažiausias statymas: €0,10
- Didžiausias statymas: €100
- Didžiausias laimėjimas: €900 000

## Taisyklės:

- Laukinis nenaudėlių simbolis yra visą būgną apimantis simbolis. Jis gali pasirodyti ant būgnų bet kurio sukimo metu.
- Jis pakeičia visus mokėjimo simbolius. Jis taip pat gali suteikti iki 3 papildomų funkcijų. Daugikliai x2, x3 arba x5 – jie taikomi visiems to sukimo laimėjimams. Keli daugikliai sumuojami ir taikoma bendra suma.

- 2 ar daugiau paslaptinių simbolių galima pridėti bet kurioje būgnų vietoje. Jie atskleis atitinkamus simbolius (išskyrus sklaidos ir laukinių nenaudėlių).
- Eilučių skirstytuvai, kuriame visi simboliai eilutėje yra padalinti į 2 (išskyrus sklaidos ir laukinių nenaudėlių).
- Kai išsisuka laukinis nenaudėlių simbolis, galimos iki 3 funkcijų, įskaitant jokių papildomų funkcijų. Taip pat galimos kelios tos pačios funkcijos.
- Sklaidos simbolis gali išsisukti 1, 3 ir 5 būgnuose. 3 sklaidos simboliai suaktyvina 5 nemokamus sukimus.
- Laukinis nenaudėlių simbolis yra ant būgnų kiekvieno sukimo metu ir gali keisti pozicijas tarp sukimų. Jis taip pat gali suteikti iki 3 funkcijų, kaip ir pagrindiniame lošime.
- Prieš paskutinį sukimą, auksinio šiukšlių dėžės daugiklio funkcija suteiks x20, x30, x50 arba x100 daugiklį.
- Tai bus taikoma visiems paskutinio sukimo laimėjimams. Jei iš laukinių nenaudėlių simbolių yra skiriami kiti daugikliai, jie pridedami prie bendros sumos ir tai taikomi visiems laimėjimams.
- Nemokamų sukimų metu neįmanoma suaktyvinti daugiau nemokamų sukimų. Maksimalus nemokamų sukimų skaičius yra 5.

## **Žaliojo riterio sugrįžimas („Return Of The Green Knight“)**

2002. Žaliojo riterio sugrįžimas („Return Of The Green Knight“) – tai 5 būgnų, 3 eilių ir 20 laimėjimo linijų lošimas.

- Mažiausias statymas: €0,10
- Didžiausias statymas: €100
- Didžiausias laimėjimas: €4 000 000

### **Taisyklės:**

- Laukinio simbolio daugiklis gali būti taikomas visiems Laukiniams simboliams, kurie iškrenta bet kurio sukimo metu.
- Laukinio daugiklio reikšmės yra: x2, x5, x10, x25 ir x100. Jei laukinis simbolis pakeičia kitą simbolį su aktyviu Laukiniu daugikliu, tada jis padaugina laimėjimą iš vertės, rodomos laukinio simbolio ir laukinio daugiklio ekrane būgnų viršuje.
- Laukiniai laimėjimai su daugikliu toje pačioje eilutėje nekaupiami.
- 3 ar daugiau Sklaidos simbolių suteikia 5 Nemokamus sukimus ir atitinkamą Sklaidos išmoką, kaip nurodyta išmokų lentelėje.
- Visiems iškritusiems Laukiniams simboliams bus taikomas Laukinis daugiklis.
- Laukinis daugiklis didės su kiekvienu sukimu, pradėdamas nuo x2. Galimi daugikliai yra x2, x5, x10, x25 ir x100.
- 2 ar daugiau Sklaidos simbolių per Nemokamus sukimus suteiks 5 Skydo sukimus ir atitinkamą Sklaidos išmoką, kaip nurodyta išmokų lentelėje.
- Per Skydo sukimus Laukinio daugiklio reikšmė yra užfiksuota funkciją įjungusio Nemokamo sukimo metu ir bus išlaikoma per visus Skydo sukimus.
- Visi Laukiniai simboliai, iškrentantys Skydo sukimų metu, išlaikomi vietoje per visą Skydo sukimų funkciją su jiems taikomu Laukiniu daugikliu. Sklaidos simboliai neiškrenta per Skydo sukimus, o Skydo sukimai negali būti vėl įjungti Skydo sukimų funkcijos metu.
- Pasibaigus Skydo sukimams, Nemokami sukimai tęsis, kol daugiau Nemokamų sukimų nebeliks.

## Ronino garbė („Ronin's Honour“)

2003. Ronino garbė („Ronin's Honour“) – tai 5 būgnų, 3 eilių ir 243 laimėjimo būdų lošimas.

- Mažiausias statymas: €0,05
- Didžiausias statymas: €250
- Didžiausias laimėjimas: €750 000

### Taisyklės:

- Išmokama už visus laiminčius derinius, einančius tik iš kairės į dešinę, pradedant nuo kairiausio būgno. Už sklaidos simbolius mokama tik iš kairės į dešinę, bet mokama iš bet kurio būgno, kuriame galima laiminti kombinacija su leidžiamais tarpais.
- Pagrindiniame lošime ir nemokamuose kovos sukimuose kaukės simboliai gali iškristi bet kurio sukimo metu ir suteikti paslaptingo simbolio funkciją.
- Tada bus atskleisti kaukių simboliai: išmokantys vieno ginklo simboliai, karališkieji simboliai arba iškviečiami sukrauti nindzių laukiniai simboliai, užpildantys visą būgno aukštį. Visi atskleisti paslaptingi ginklų arba karališkieji simboliai bus tie patys, kurie gaunami su paslaptingo sukimo rezultatu.
- Ginklų ar karališkieji simboliai, kurie atskleidžiami kaip paslaptingos kaukės simbolio dalis, gali būti suskaidyti, kad būtų sukurti papildomi laimėjimo būdai ant to būgno.
- Atskleisti ginklų arba karališkieji simboliai gali būti 1, 2 arba 3 krypčių kiekvienoje simbolio padėtyje.
- Per paslaptingos kaukės simbolių funkciją rodomi vienas ant kito sudėti nindzių laukiniai simboliai pradedami kaip 1 krypties tame būgne, o vėliau gali būti padalyti į 3, 4, 5, 6, 7, 8 arba 9 krypčių viename laukiniai būgne.
- 3+ sklaidos simboliai įsijungs nemokamuose kovos sukimuose. Sklaidos simboliai negali iškristi per paslaptingos kaukės simbolio sukimus.
- Sklaidos simbolis negali iškristi per nemokamus sukimus ir nemokami sukimai negali būti suaktyvinti iš naujo.
- Nemokamuose kovos sukimuose taip pat gali atsirasti ta pati paslaptingos kaukės simbolio funkcija iš pagrindinio lošimo.
- Lošėjas pradeda nemokamus kovos sukimus su 3 gyvybėmis ir lošimo priešas (Demonas) turi 3 gyvybes. Tai rodo lošimo viršuje kairėje ir viršuje dešinėje esantys skaitikliai.
- Lošėjas (Roninas) praras 1 gyvybę, jei bet kuris vienas sukrautas nindzių laukinis nebus padalytas per bet kurį sukimą.
- Priešas (demonas) praras 1 gyvybę, jei bet kuris vienas sukrautas nindzių laukinis bus padalytas per bet kurį sukimą.
- Jei priešas (demonas) praranda visas 3 gyvybes nemokamuose kovos sukimuose, lošėjas tada paleidžia vieną sustiprintą demono nemokamą sukimą, per kurį vienas sukrautas demono laukinis nusileis ant 3, 4 arba 5 būgno.
- Sukrautas demono laukinis sukurs sukrautus paslaptingus demonų simbolius nuo 1 iki labiausiai į kairę nutolusio būgno, esančio šalia sukrauto demono laukinio.
- Sukrauti paslaptingi demonų simboliai atskleidžia tą patį ginklų arba karališkąjį simbolį, kai kiekvienas demonas pereina į 3 simbolių padėtis būgne.
- Kiekvienas atskleistas simbolis gali būti padalytas nuo 3 iki 9 krypčių kiekviename būgne, o didžiausias padalijimas yra 3 kryptys kiekvienoje atskiro simbolio padėtyje.

- Sukrautas demono laukinis prasideda kaip 1 krypties ir gali būti padalytas nuo 3 iki 9 kryptių, o didžiausias padalijimas yra 3 kryptys kiekvienai atskirai simbolio padėčiai.
- Nemokami sukimai tęsis tol, kol: lošėjas praras visas 3 gyvybes, priešas (demonas) praras visas 3 gyvybes arba bus pasiektas nemokamų kovos sukimų limitas.
- Nemokami kovos sukimai yra apriboti iki 50 sukimų. Jei lošėjas pasiekia 50 nemokamų sukimų nemokamuose kovos sukimuose ir neįjungia demono nemokamo sukimo, tada esamas nemokamų kovos sukimų etapas baigsis. Jei priešas (demonas) praras savo galutinę gyvybę per galutinį 50-ąjį nemokamą kovos sukimą, tada lošėjas gaus sustiprintą demono nemokamą sukimą.
- Maksimalus pasiekiamas laimėjimas vienam statymui yra 30 000 kartų didesnis už statymą. Didžiausią 59,049 išmokų eilučių skaičių galima pasiekti tik per demono nemokamą sukimą.

## **Apiplėšimas („Ruff Heist“)**

2004. Apiplėšimas („Ruff Heist“) – tai 5 būgnų, 3 eilių ir 10 laimėjimo linijų lošimas.

- Mažiausias statymas: €0,10
- Didžiausias statymas: €50
- Didžiausias laimėjimas: €50 000

### **Taisyklės:**

#### **Šunų surinkimo funkcija**

- Iškritus bet kokiam Šunų surinkimo simboliui, bus suteiktas bet koks Deimantinių pinigų simbolis.
- Šunų surinkimo simbolis gali iškristi ir be jokių Deimantinių pinigų simbolių.
- Pagrindiniame lošime Šunų surinkimo simboliai gali iškristi tik ant 5 būgno.
- Nemokamų sukimų metu Šunų surinkimo simboliai gali iškristi ant 1, 2, 3, 4 ir 5 būgnų.

#### **Šunų surinkimas**

- Kiekvienas Šunų surinkimas turi skirtingą rinkimo vietos ypatybę:
- Šunų surinkimas 1 renka visus Deimantinių pinigų simbolius.
- Šunų surinkimas 2 prieš renkant atnaujiną visus Deimantinių pinigų simbolius.
- Šunų surinkimas 3 prieš renkant atnaujiną visus Deimantinių pinigų simbolius. Rinkimas gali kartotis nuo 1 iki 5 kartų.
- Atnaujinant Deimantinių pinigų simbolius su keliomis surinkimo vietomis, atnaujinimas bus atliekamas tik vieną kartą prieš surenkant kiekvieną Šunų surinkimą.
- Deimantinių pinigų simboliai bus atnaujinti į šias vertes:
- 2x iki 4x, 3x iki 6x, 4x iki 8x, 6x iki 10x, 10x iki 15x, 15x iki 20x, 25x iki 30x

#### **Nemokamų sukimų įjungimas**

#### **Nemokamų sukimų takelis**

- Iškritus Šunų surinkimo simboliui, jis apšviečia padėtį Nemokamų sukimų takelyje.
- Kas 4-ą padėtį užėmęs Šunų surinkimas bus atnaujintas, suteikiant 10 papildomų Nemokamų sukimų.

- Takelio padėtis bus įvertinta sukimo pabaigoje, o visi atnaujinimai bus suteikti kito sukimo metu.

## Pinigų saugyklos funkcija

- Kiekvieno sukimo metu atsitiktinė grynųjų pinigų vertė pridedama prie Pinigų saugyklos.
- Bendra Pinigų saugyklos vertė sumokama užpildžius Nemokamų sukimų takelį, kai nebelieka jokių Nemokamų sukimų.
- Jei takelis pasiekiamas prieš baigiant Nemokamus sukimus, Pinigų saugyklos ir toliau didės kiekviename lošime, kol bus panaudoti visi Nemokami sukimai.
- Atsitiktinės vertės, kurias galima pridėti prie Pinigų saugyklos, yra x1, x2, x5, x10 viso statymo.

## Mirusiųjų svarstyklės („Scales of Dead“)

2005. Mirusiųjų svarstyklės („Scales of Dead“) – tai 5 būgnų, 3 eilių ir 10 laimėjimo linijų lošimas.

- Mažiausias statymas: €0,10
- Didžiausias statymas: €100
- Didžiausias laimėjimas: €2 000 000

## Taisyklės:

- Kapo sklaidos simbolis veikia kaip laukinis simbolis ir pakeičia visus kitus simbolius (išskyrus specialųjį išsiplečiantį simbolį). 3 ar daugiau kapo sklaidos simbolių ant bet kurio būgno įjungia nemokamų sukimų režimą su 8 sukimais.
- Per nemokamus sukimus 2 ar daugiau kapo sklaidos simbolių įjungia smėlio audros nemokamus sukimus su pradiniais 4 sukimais.
- Įprastų nemokamų sukimų metu galima paleisti daugiau nei vieną smėlio audros nemokamą sukimą.
- Per smėlio audros nemokamus sukimus 2 ar daugiau kapo sklaidos simbolių pakartotinai įjungia smėlio audros nemokamus sukimus. Už kiekvieną suveikusį smėlio audros nemokamą sukimą suteikiami papildomi 2 smėlio audros nemokami sukimai iš viso iki 30 smėlio audros nemokamų sukimų.
- Atsitiktine tvarka parenkamas 1 įprastas simbolis (išskyrus sklaidos), kuris taps specialiuoju išsiplečiančiu simboliu per nemokamus sukimus.
- Kai iškrenta pakankamai atitinkamų simbolių, jie išsiplečia tiek, kad uždengtų visas padėtis ant būgnų. Papildomiems laimėjimams nereikia, kad šie simboliai atsидurtų vienas šalia kito.
- Tas pats specialusis išsiplečiantis simbolis yra naudojamas per nemokamus sukimus, įskaitant kiekvieną įjungtą smėlio audros nemokamą sukimą.
- Smėlio audros nemokamų sukimų metu kiekvienam specialiajam išsiplečiančiam simboliui taikomas x2, x3 arba x4 daugiklis. Daugiklio vertė atsitiktine tvarka pasirenkama įjungus naujus smėlio audros nemokamus sukimus.
- Lošime taip pat yra pasirinktinis lošimo etapas, suteikiantis galimybę padauginti bendrą bet kurio pagrindinio lošimo sukimo prizą teisingai atspėjant užverstos kortos spalvą, kurios laimėjimo tikimybė yra 50 % (1 iš 2), kad būtų padvigubinta esamo laimėjimo suma.
- Arba teisingai atspėti užverstos kortos spalvą, kurios laimėjimo tikimybė yra 25 % (1 iš 4), ir keturis kartus padidinti esamą laimėjimą. Galima lošti iki penkių kartų iš eilės premijinių lošimų ir ne daugiau kaip iš 2 500 monetų.
- Lošimo funkcija neturi įtakos bendrai teorinei gražai.



### Seto pergamentas („Scroll of Seth“)

2006. Seto pergamentas („Scroll of Seth“) – tai 5 būgnų, 4 eilių ir 50 laimėjimo linijų lošimas.

- Mažiausias statymas: €0,10
- Didžiausias statymas: €100
- Didžiausias laimėjimas: €500 000

#### Taisyklės:

- Ritinio sklaidos simbolis gali iškristi tik ant 3 būgno ir įjungti laukinį būgną. Laukinis būgnas turi 2 lygius: vieną pagrindiniam lošimui ir vieną papildomą, skirtą nemokamiems sukimams.
- Laukinis būgnas – pirmasis lygis. Pagrindiniame lošime gali iškristi nuo 1 iki 3 sustiprintų laukinių simbolių. Per nemokamus sukimus gali iškristi nuo 2 iki 5 sustiprintų laukinių simbolių ir pergamento sklaidos simbolis. Visi simboliai po laukiniais virsta laukiniais, o Ankho sklaidos simbolis tampa laukiniu.
- Laukinis būgnas – antrasis lygis. Jis įjungiamas, kai pergamento sklaidos simbolis nusileidžia ant laukinio būgno per nemokamus sukimus.
- Gali iškristi x2, x4, x11 daugiklio laukinis ir Ankho sklaidos simbolis su +2, +4 papildomais sukimais.
- Suaktyvinamas tik paryškintas simbolis. Daugiklio laukinis suteikia atitinkamus laukinius su daugikliais, o Ankho sklaidos simbolis suteikia papildomus sukimus, bet taip pat ir laukinį be daugiklių.
- 3, 4 ir 5 Ankho sklaidos simboliai atitinkamai suteikia 8, 11 ir 15 nemokamų sukimų. Per nemokamus sukimus Ankho sklaidos simbolis iškrenta tik antrajame laukinio būgno lygyje.
- Įprasti laukiniai gali iškristi ant 2 ir 4 būgnų. Sustiprinti laukiniai prieinami pirmajame laukinio būgno lygyje.

### Šervudo auksas („Sherwood Gold“)

2007. Šervudo auksas („Sherwood Gold“) – tai 5 būgnų, 3 eilių ir 20 laimėjimo linijų lošimas.

- Mažiausias statymas: €0,20
- Didžiausias statymas: €100
- Didžiausias laimėjimas: €6 500

#### Taisyklės:

- Išsukus 3 ar daugiau pinigų maišo sklaidos simbolių galima laimėti momentinį prizą.
- Išmokamas tik didžiausias momentinis prizas pagal atitinkamą iškritusių pinigų maišo sklaidos simbolių skaičių.
- Pinigų maišo momentiniai prizai apskaičiuojami padauginant juos iš statymo. Yra 7 momentiniai Pinigų maišo prizai, išsukus 9 pinigų maišo sklaidos simbolius išmokamas didžiausias momentinis prizas.
- Išsukus 3 strėlės sklaidos simbolius suteikiami nemokami sukimai. Kiekvienas strėlės sklaidos simbolis ant simbolio turi nuo 1 iki 3 strėlių.
- Ant strėlės sklaidos simbolio esančių strėlių skaičius sudedamas iki strėlių (bandymų) skaičiaus, kurį gaus lošėjas šaudymo iš lanko lošimui.



- Šaudymą iš lanko reikia užbaigti prieš tęsiant nemokamus sukimus.
- Per šaudymą iš lanko lošėjas gauna 9 taikinius. Kad iššautų strėlę į taikinį, jis turi bakstelėti arba spustelėti ant taikinio.
- Taikinyis apsivers ir atvers vieną iš šių variantų: nemokami sukimai, daugiklis arba Pinigų maišo pagerinimas. Lošėjas turi iššaudyti visas turimas strėles, kad galėtų pereiti į nemokamus sukimus.
- Visos nemokamų sukimų, daugiklio ir Pinigų maišo vertės sudedamos ir ekrane rodomos pasibaigus šaudymui iš lanko.
- Priklausomai nuo šaudymo iš lanko rezultato, visi Pinigų maišo momentiniai prizai per nemokamus sukimus gali būti padidinami nuo mažiausiai x0,2 iki daugiausiai x3.
- Ši taisyklė galioja ir Pinigų maišo momentinio prizo laimėjimui per pagrindinį lošimą. Kiekvienas iškritęs strėlės sklaidos simbolis taip pat suteikia 1 papildomą nemokamą sukimą. Didžiausias galimų surinkti nemokamų sukimų skaičius yra 110.

## **Slashimi („Slashimi“)**

2008. Slashimi („Slashimi“) – tai 3 būgnų, 5 eilių ir iki 1 000 laimėjimo būdų lošimas.

- Mažiausias statymas: €0,20
- Didžiausias statymas: €100
- Didžiausias laimėjimas: €500 000

### **Taisyklės:**

- Laukinis simbolis pakeičia visus simbolius (išskyrus Sklaidos) ir gali iškristi ant bet kurio būgno.
- Prieš kiekvieną naują sukimą atsitiktinis simbolis (išskyrus laukinį arba Sklaidos) pasirenkamas kaip simbolis „du už vieną“.
- Kai iškrenta bet kuris pasirinktas simbolis, jis pasidalina į dvi dalis. Todėl „du už vieną“ simboliui skirtų mokėjimo būdų skaičius padidėja nuo 125 (numatytasis) iki 1000.
- Sklaidos simboliai perdengia įprastus simbolius ir pasirodo ant visų būgnų. 3 Sklaidos simboliai įjungia 4 Nemokamus sukimus.
- Prieš prasidedant funkcijai lošėjas turi pasirinkti „du už vieną“ simbolį. „Du už vieną“ simboliai ne tik pasidalija į dvi dalis, bet prilimpa prie būgnų per Nemokamus sukimus.
- Papildomi Nemokami sukimai gali būti suteikiami per Nemokamus sukimus, su vienu papildomu nemokamu sukimu už kiekvieną Sklaidos simbolį, kuris iškrenta per Nemokamus sukimus.
- Nemokami sukimai yra apriboti iki daugiausiai 25 sukimų.

## **Sparkio ir Šortso paslėpti džauliai („Sparky & Shortz Hidden Joules“)**

2009. Sparkio ir Šortso paslėpti džauliai („Sparky & Shortz Hidden Joules“) – tai 7x7 tinklelio lošimas.

- Mažiausias statymas: €0,10
- Didžiausias statymas: €100
- Didžiausias laimėjimas: €600 000

### **Taisyklės:**

- Iškritę ateivio arba kristalų simboliai 2x2, 4x1 ir 1x4 to paties tipo grupėse bus paversti į mega simbolius. Kiekvienas pasikeitimas padidina Laimėjimo daugiklį po +1. Kiekvienas pasikeitimas išlieka kaip 4 simboliai, siekiant sukurti laiminčius derinius. Laimėjimo daugiklis ribojamas ties x25.
- Pagerinimo matuoklis užpildomas sudarant laiminčius derinius. Yra 4 etapai: +2, +3, +4 ir +5.
- Etapai reikalauja 25, 60, 110 ir 200 simbolių, atitinkamai dalyvaujančių laiminčiuose deriniuose. Kiekvienas iš jų keičia tai, kiek pasikeitimai padidina laimėjimo daugiklį. Pagerinimo matuoklis išsijungia, kai Laimėjimo daugiklis pasiekia savo ribą.
- Iš viso yra 6 Laukiniai simboliai; 1 pagrindinis, 4 Specialūs ir Mega Laukiniai Sparkio simboliai. Kai Specialūs Laukiniai simboliai dalyvauja laiminčiame derinyje, jis surenkamas ir, kai nebelieka pakopų, jis sužadina 1 iš 4 funkcijų; Mega simboliai pridedami atsitiktine tvarka visame tinklelyje.
- Visi krištolo simboliai pašalinami iš tinklelio. Į tinklelį pridedami atsitiktiniai pagrindiniai Laukiniai simboliai.
- Atsitiktine tvarka pasirinktas simbolių derinys sunaikinamas tinklelyje, kai kurie simboliai gali būti pakeisti vienos rūšies simboliais. Surinkus 4 Specialius Laukinius simbolius, Laukiniai Sparkio simboliai pridedami prie tinklelio kartu su Laukiniais simboliais, kai daugiau pakopų nėra.
- Šią funkciją galima suaktyvinti iki 3 kartų, pakartotinai surinkus 4 Specialius Laukinius simbolius.
- Suaktyvinus pirmą kartą: pridedamas Laukiniai Sparkio simbolis ir Specialūs Laukiniai simboliai. Suaktyvinus antrą kartą: pridedamas Laukinis Sparkio simbolis ir Specialūs Laukiniai simboliai arba pagrindinis Laukinis simbolis. Suaktyvinus trečią ir paskutinį kartą: pridedamas Laukinis Sparkio simbolis ir pagrindinis Laukinis simbolis.
- Atsitiktinio nelaimėjusio sukimo metu šalia transformuoto Mega simbolio atsiranda Specialūs Laukiniai simboliai.

## Saldžioji alchemija 100 („Sweet Alchemy 100“)

2010. Saldžioji alchemija 100 („Sweet Alchemy 100“) – tai 5x5 tinklelio lošimas.

- Mažiausias statymas: €0,20
- Didžiausias statymas: €100
- Didžiausias laimėjimas: €1 500 000

### Taisyklės:

- Laimima tada, kai horizontalioje ar vertikalioje eilėje gaunami 3 arba daugiau laimintų derinių sudarančių simbolių. Aktyvios yra visos eilutės ir stulpeliai, o simboliai gali tapti įvairių laimėjimo derinių dalimi.
- Vos tik susidaro laimėjimo kombinacija, ji pašalinama iš lošimo, o likę simboliai sukrenta žemyn. Sukritę simboliai gali sudaryti naujas laimėjimų kombinacijas. Jei iš lentelės pašalinamas 3 simbolių laimėjimo derinys, ties viduriniu simboliu atsiranda laukinis simbolis. Laimėjimo daugiklis su kiekvienu nauju kritimu vis padidinamas.
- Laukinis simbolis pakeičia visus simbolius. Gali būti sukurti tik laukiniai simboliai; jie pasirodo viduryje, kai pašalinamas laimintis derinys iš trijų simbolių.
- Laukiniai simboliai pašalinami, kai nelieka jokių kitų simbolių, kad visi simboliai iš tinklelio būtų pašalinti.
- Raganos galios funkcija atsitiktiniu būdu įjungiamą nelaimėjusių sukimų metu. Priklausomai nuo ekrane rodomos raganos, parodomas unikalus gebėjimas, padedantis laimėti. Vyšnia vieną simbolių rinkinį pakeičia kitu simboliu; uoga į tinklelį prideda 1 arba 2 laukinius simbolius; obuolys iš tinklelio pašalina du simbolių rinkinius.

- Lošimas pradamas nuo atsitiktinės raganos, o raganų eiliškumas yra toks: vyšnia– uoga– obuolys. Aktyvioji ragana keičiasi po kiekvienos raganų galios suaktyvinimo.
- Trejybės funkcija suaktyvinama visiškai užpildžius ekrane esantį skaitiklį.
- Šis skaitiklis užpildomas tik sudarant laiminčius derinius, kuriuose yra raganų simboliai. Laukinis simbolis gali prisidėti prie šių derinių. Matuoklį sudaro 3 skiltys. Pagal taisykles x5 simbolių deriniai užpildo 3 matuoklio skiltis, x4 simbolių derinys – 2 skiltis, x3 simbolių derinys – 1 matuoklio skiltį.
- Kai matuoklis yra visiškai įkrautas ir daugiau laimėjimų nėra, suteikiamas vienas nemokamas lošimas. Laimėjimo daugiklis yra atstatomas.
- Raganos galia atliekama su kiekvienu simboliu, kuris nesudaro laiminčios kombinacijos, iki kol visos trys raganos parodys savo atitinkamą gebėjimą (iš viso 3). Raganų galių eilės tvarka visada yra tokia pati: vyšnia pirma; uoga antra; obuolys trečias. Visiškai išvalius simbolių tinklę, šio nemokamo lošimo metu įsijungia tik nemokami sukimai; joks momentinis prizas nesuteikiamas.
- Aktyvi ragana gražinama į raganą, kuri ekrane buvo rodoma prieš įsijungiant trejybės funkcijai.
- Prieš įsijungiant nemokamų sukimų funkcijai pasirenkama viena iš trijų raganų. Vyšnia suteikia 4 pradinius sukimus; uoga suteikia 5 pradinius sukimus; obuolys suteikia 8 pradinius sukimus.
- Laimėjimo daugiklis perkeliama iš trejybės funkcijos ir atstatomas tik tada, kai funkcija baigiasi, ir gali didėti iki daugiausia x100.
- Per nemokamus sukimus pasirinkta raganos galia įjungžiama kiekvieno nelaimėjusio sukimo metu. Trejybės funkcijos įjungti negalima. Papildomi sukimai suteikiami visiškai įkraunant skaitiklį (tos pačios taisyklės).
- Vyšnia suteikia 4 papildomus sukimus; uoga suteikia 3 papildomus sukimus; obuolys suteikia 2 papildomus sukimus. Galima gauti iki 100 sukimų.
- Visiškai išvalius simbolių tinklę (išskyrus trejybės funkcijos metu), suteikiamas momentinis prizas. Suteikiamas prizas yra 50x didesnis už suminį statymą, padaugintą iš aktyvaus laimėjimo daugiklio tuo metu, kai buvo išvalytas visas tinklėlis.

## Klestėjimo šventykla („Temple of Prosperity“)

2011. Klestėjimo šventykla („Temple of Prosperity“) – tai 5x5 tinklėlio lošimas.

- Mažiausias statymas: €0,10
- Didžiausias statymas: €100
- Didžiausias laimėjimas: €100 000

### Taisyklės:

- Laimėjimai pasiekiami bet kur ant būgnų surinkus 6 ar daugiau simbolių. Tada laimėję simboliai pašalinami, o į jų vietas lentelėje krenta nauji simboliai. Pakopos tęsiasi tol, kol nebegalima pasiekti daugiau laimėjimų.
- Kiekvieno sukimo metu gali pasirodyti monetos arba prizo simboliai. Jei šie simboliai pasirodys kartu su rinkimo simboliu, rinkėjas „surinks“ šiuos simbolius.
- Jei daugiau nei 1 rinkėjas iškrenta kartu su bet kuriuo iš monetų ar prizo simbolių, tai sukels daugiau nei vieną pinigų „surinkimo“ įvykį, o tai reiškia, kad visi rinkimo simboliai surinks visus monetų ir prizo simbolius ant būgnų. Laimėjimai išmokami pasibaigus pakopai.
- Šios funkcijos veikia ir pagrindiniame lošime ir per nemokamus sukimus.

- Nemokami sukimai įjungiami išskritus 3 ar daugiau sklaidos simboliams. 3 sklaidos simboliai įjungia 8 nemokamus sukimus, 4 sklaidos simboliai įjungia 13 nemokamų sukimų, o 5 sklaidos simboliai įjungia 18 nemokamų sukimų su x2 daugikliu.
- Norint pereiti į antrąjį etapą, pirmajame etape reikia surinkti 5 sklaidos simbolius. Perėjus į antrąjį etapą suteikiami papildomi 5 nemokami sukimai, o daugiklis nustatomas kaip x3.
- Norint pereiti į trečiąjį etapą, antrajame etape reikia surinkti 5 sklaidos simbolius. Perėjus į trečiąjį etapą suteikiami papildomi 5 nemokami sukimai, o daugiklis nustatomas kaip x5.
- Daugikliai taikomi pergalių atveju.
- Galutiniame etape sklaidos simboliai nepasirodo.

## Vikingų runos: apokalipsė („Viking Runecraft: Apocalypse“)

2012. Vikingų runos: apokalipsė („Viking Runecraft: Apocalypse“) – tai 7x7 tinklelio lošimas.

- Mažiausias statymas: €0,05
- Didžiausias statymas: €100
- Didžiausias laimėjimas: €1 000 000

### Taisyklės:

- Laimima tada, kai gaunami 5 arba daugiau simbolių deriniai. Tada jie pašalinami, o jų vietas tinklelyje užpildo nauji simboliai. Pakopos tęsiasi tol, kol nebegalima pasiekti daugiau laimėjimų.
- Per lošimą be laimėjimo prie tinklelio pridama nuo 5 iki 8 paslaptinių simbolių, kurie atskleidžia 1 atsitiktinės rūšies simbolį. Jis gali sukurti laimėjimą tik tuo atveju, jei šalia atskleisto simbolio yra gretimas tos pačios rūšies simbolis. Funkciją galima suaktyvinti tik vieną kartą per lošimo etapą.
- Dvasios laukinis simbolis sukuriamas, kai simbolis sudaro laimintį derinį. Jis atsitiktinai atsiranda tuščioje vietoje po laimėjimo ir, jei yra laimėjusio derinio dalis, bus surinktas. Surinkus 4 įjungiamą vieną iš dievų dovanos funkcijų.
- Atsitiktinė tvarka pasirenkama ir tinkleliui pritaikoma 1 iš 4 laukinių funkcijų. Funkcija suaktyvinama, kai per lošimą nebesiekiamą daugiau laimėjimų.
- Dvasios laukinio simbolio po funkcijos surinkti negalima, nes dievų dovanos funkciją galima suaktyvinti tik vieną kartą per lošimo etapą.
- Heimdalo vizija: sukuria nuo 2 iki 4 laukinių simbolių porų įstrižai.
- Frėjos magija: sukuria nuo 2 iki 4 laukinių simbolių porų horizontaliai arba vertikalčiai.
- Toro griausmas: sukuria nuo 6 iki 10 laukinių simbolių.
- Odino galia: sukuria nuo 1 iki 3 rinkinių po 3 laukinius simbolius, kurie išsidėstę gretimai horizontaliai arba vertikalčiai.
- Visi lošimo etape surinkti laimėjimai (išskyrus dvasios laukinius simbolius ir dievų dovanos laukinius) didina įkrovos matuoklio vertę. Kai įkrovos matuoklis įkraunamas 35 simboliais ir nebelieka pakopų, įjungiamą asų galia, atsitiktinė tvarka pasirenkama ir pritaikoma 1 iš 4 funkcijų:
- Trimito skardenimas: sunaikina arba pakeičia simbolius aplink 3 atsitiktinius simbolius.
- Folkvango jėga: patobulina 1 tipo simbolį, pakeisdama j kitą aukštesnį simbolį.
- Mjølnoiro smūgis: sunaikina ir pakeičia nuo 6 iki 10 atsitiktinių simbolių.
- Dangaus ietis: ginklų simboliai paverčiami tais pačiais simboliais. Ginklų simboliai yra raudona ietis, mėlynas plaktukas, violetinė kaukolė ir žalias trimitas.

- Kai įkrovos matuoklyje lieka ne daugiau kaip 5 simboliai, kad būtų pasiektas Ragnaroko nemokamas sukimas, ir nėra daugiau laimėjimų, gali būti įjungta požeminio smūgio funkcija, kad būtų galima sukurti laimėjimą.
- Simboliai pasirenkami, tada sujungiami transformuojant tarpinius simbolius. Jei tinklelyje yra paslaptinių simbolių, pasirinktas požeminio smūgio simbolis atitiks paslaptinę simbolį.
- Kai įkrovos matuoklis įkraunamas 65 simboliais ir nebelieka pakopų, įjungiamas Ragnaroko nemokamas sukimas. Visos 4 asų funkcijų galios suteikiamos iš eilės dėl 1 nemokamo sukimo. Kiekviena asų funkcija pritaikoma kaskart, kai nebelieka pakopų. Ragnaroko nemokamas sukimas baigiasi, kai visos funkcijos sunaudojamos.
- Ragnaroko nemokamų sukimų metu dvasios laukinio rinkimo vieta negali suaktyvinti dievų dovanos funkcijos, tačiau galima surinkti iki 20 dvasios laukinių simbolių.
- Surinkti dvasios laukiniai bus pridėti prie tinklelio nemokamo sukimo pabaigoje, kai nebebus daugiau laimėjimų, kad būtų galima tęsti pakopos sudarymą. Pakopos kūrimas tęsiamas įprastai, bet vėlesnieji dvasios laukiniai simboliai nėra surenkami.
- Be to, Ragnaroko nemokamų sukimų metu įkrovos matuoklis pakeičiamas daugiklio įkrovos matuokliu. Surinkus 25, 50, 75 ir 100 simbolių laimėjimų, atitinkamai gaunamas daugiklis x2, x3, x5 ir x10. Pasiektas daugiklis taikomas bendram nemokamų sukimų laimėjimui.

## Laukinis šovinynas („Wild Bandolier“)

2013. Laukinis šovinynas („Wild Bandolier“) – tai 5 būgnų, 3 eilių ir 20 laimėjimo linijų lošimas.

- Mažiausias statymas: €0,10
- Didžiausias statymas: €50
- Didžiausias laimėjimas: €100 000

### Taisyklės:

- Lošime yra Laukinis simbolis ir Sklaidos simbolis. Laukinis simbolis gali pakeisti bet kurį būgno simbolį, išskyrus Sklaidos simbolius, ir padėti sudaryti laiminčias kombinacijas.
- Bet kurio mokamo sukimo metu gali įsijungti Laukinės Kulkos funkcija, kurios metu į bet kurią būgnų poziciją gali būti iššauta iki 6 Laukinių Kulkų. Galima iššauti ne daugiau kaip 6 Laukines Kulkas.
- Nemokamų Plėšiko sukimų įjungimas:
- Per bet kurį pagrindinio lošimo mokamą sukimą, kai tik 2 Sklaidos simboliai iškrenta ant 1 ir 3 būgnų, yra tikimybė, kad 5-asis būgnas atliks pakartotinį sukimą ir iškris Sklaidos simbolis, įjungiantis Nemokamų sukimų funkciją.
- 3 Sklaidos simboliai, iškritę tik ant 1, 3 ir 5 būgnų, įjungs Nemokamų sukimų funkciją, suteikiančią 10 Nemokamų sukimų su garantuotu Laukinių Kulkų skaičiumi.
- Lošėjas pasirinks vieną iš trijų ieškomųjų plakatų, tai parodys, kiek garantuotų Laukinių Kulkų bus suteikta: 15, 25 ar 40 Laukinių Kulkų.
- Laukinių Kulkų skaičius bus parodytas per 10 Nemokamų sukimų. Galima iššauti ne daugiau kaip 6 Laukines Kulkas per kiekvieną sukimą.
- Prieš prasidedant kiekvienam nemokamam sukimui, bus suteikiamas atsitiktinis x1, x2, x3 arba x5 daugiklis. Šis daugiklis bus taikomas bet kokiam laimėjimui iš to sukimo.