PATVIRTINTA
Lošimų priežiūros tarnybos prie Lietuvos
Respublikos finansų ministerijos direktoriaus
2025 m. lapkričio 27 d. įsakymu Nr. DIE-518

UAB „BALTIC BET“ NUOTOLINIO LOŠIMO ORGANIZAVIMO REGLAMENTO PRIEDAS NR. 2.5.

Šiame Reglamento priede nustatytos atskiros nuotolinių lošimų A kategorijos automatais ir nuotolinių stalo lošimų taisyklės (Netent).

Bendrovės organizuojami nuotoliniai lošimai A kategorijos automatais:

1. „Aloha! Kalėdos“ („Aloha! Christmas“);
2. „Aloha! Grupinės Išmokos“ („Aloha! Cluster Pays“);
3. „Paslaptingasis: Būgnų Chaosas“ („Arcane: Reel Chaos“);
4. „Archangelai: Išgelbėjimas“ („Archangels: Salvation“);
5. „Asgardo Akmenys“ („Asgardian Stones“);
6. „Kraujasiurbiai“ („Blood Suckers“):
7. „Kraujasiurbiai II“ („Blood Suckers II“);
8. „Drugelių Būrys“ („Butterfly Staxx“);
9. „Drugelių Būrys 2“ („Butterfly Staxx 2“);
10. „Juodi Pinigai“ („Cash Noire“);
11. „Pinigų Mašina“ („Cash-o-Matic“);
12. „Fortūnos Kodas“ („Codex of Fortune“);
13. „Egipto Monetos“ („Coins of Egypt“);
14. „Konanas“ („Conan“);
15. „Būtybė iš Juodosios Lagūnos“ („Creature from the Black Lagoon“);
16. „Juodasis Karalius: Uždrausti Turtai“ („Dark King: Forbidden Riches“)
17. „Apakink Mane“ („Dazzle Me“);
18. „Apakinti Mane Mega Keliai“ („Dazzle Me Megaways“);
19. „Miręs ar Gyvas“ („Dead or Alive“);
20. „Miręs Arba Gyvas 2 Funkcijos Pirkimas“ („Dead or Alive 2 Feature Buy“);
21. „Disko Denis“ („Disco Danny“);
22. „Dieviškoji Fortūna Megakeliai“ („Divine Fortune Megaways“);
23. „Dvigubos Kaladės“ („Double Stacks“);
24. „Drakula“ („Dracula“);
25. „Už Vairo: Daugiklio Suirutė“ („Drive: Multiplier Mayhem“);
26. „Druidų Svajonės“ („Druid‘s Dreams“);
27. „Rytų Jūros Drakonų Karalius“ („East Sea Dragon King“);
28. „Kiaušiniomatas“ („Eggomatic“);
29. „Elementai: Prabudimas“ („Elements: The Awakening“);
30. „Ekskaliburas“ („Excalibur“);
31. „Pasakų Legendos: Hansas ir Gretė“ („Fairytale Legends: Hansel and Gretel“);
32. „Pasakų Legendos: Veidrodėli, Veidrodėli“ („Fairytale Legends: Mirror Mirror“);
33. „Pasakų Legendos: Raudonkepuraitė“ („Fairytale Legends: Red Riding Hood“);

34. „Finas ir Besisukantis Sūkurys“ („Finn and Swirly Spin“);
35. „Auksinė Fino Taverna“ („Finn‘s Golden Tavern“);
36. „Gėlės“ („Flowers“);
37. „Futbolas: Čempionų Taurė“ („Football: Champions Cup“);
38. „Turto Siekėjai“ („Fortune Rangers“);
39. „Vaisių Pintinė“ („Fruit Case“);
40. „Vaisių Parduotuvė“ („Fruit Shop“);
41. „Vaisių Parduotuvė – Kalėdinis Leidimas“ („Fruit Shop Christmas Edition“);
42. „Vaisių Parduotuvė Megakeliai“ („Fruit Shop Megaways“);
43. „Vaisių Sukimas“ („Fruit Spin“);
44. „Piratai Vaiduokliai“ („Ghost Pirates“);
45. „Aukso Dievai: Begaliniai Būgnai“ („Gods of Gold: Infinireels“);
46. „Auksiniai Kerai“ („Golden Grimoire“);
47. „Gonzo Paieškos“ („Gonzo‘s Quest“);
48. „Gordono Ramsay Pragaro Virtuvė“ („Gordon Ramsay Hell‘s Kitchen“);
49. „Gorilų Karalystė“ („Gorilla Kingdom“);
50. „Didysis Sukimas“ („Grand Spinn“);
51. „Ginklai ir Rožės Vaizdo Lošimas“ („Guns n‘ Roses Video Slots“);
52. „Helovino Valetas“ („Halloween Jack“);
53. „Karštoji Linija“ („Hotline“);
54. „Karštoji Linija 2“ („Hotline 2“);
55. „Airiško Puodo Sėkmė“ („Irish Potluck“);
56. „Džekas ir Pupos Stiebas“ („Jack and the Beanstalk“);
57. „Džekas Hameris“ („Jack Hammer“);
58. „Džekas Hameris 2: Įtartinas Verslas“ („Jack Hammer 2: Fishy Business“);
59. „Džekpotas 6000“ („Jackpot 6000“);
60. „Džimis Hendriks“ („Jimi Hendrix“);
61. „Varpelio Sukimas“ („Jingle Spin“);
62. „Džokeris Pro“ („Joker Pro“);
63. „Džiumandži“ („Jumanji“);
64. „Džiunglių Dvasia: Laukinės Prigimties Šauksmas“ („Jungle Spirit: Call of the Wild“);
65. „3 Karalysčių Karalius“ („King of 3 Kingdoms“);
66. „Lošimo Automatų Karalius“ („King of Slots“);
67. „Koi Princesė“ („Koi Princess“);
68. „Šviesos“ („Lights“);
69. „Ilgasis Pao“ („Long Pao“);
70. „Prarastos Relikvijos“ („Lost Relics“);
71. „Motörhead Vaizdo Lošimas“ („Motörhead Video Slot“);
72. „Mistinė Mergelė“ („Mythic Maiden“);
73. „Narcos“ („Narcos“);
74. „Neoninis Staksas“ („Neon Staxx“);
75. „Okeano Lobis“ („Ocean‘s Treasure“);
76. „Ozzy Osbourne Vaizdo Lošimas“ („Ozzy Osbourne Video Slots“);
77. „Partenonas: Nemirtingumo Paieška“ („Parthenon: Quest for Immortality“);
78. „Kiaulytės Turtai“ („Piggy Riches“);
79. „Jūrų Siautėjimas“ („Rage of the Seas“);

80. „Rifų Plėšikas“ („Reef Raider“);
81. „Skubantis Būgnas“ („Reel Rush“);
82. „Skubantis Būgnas 2“ („Reel Rush 2“);
83. „Būgno Vagystė“ („Reel Steal“);
84. „Midgardo Turtai: Žemė ir Plėtimas“ („Riches of Midgard: Land and Expand“);
85. „Majų Iškilimas“ („Rise of Maya“);
86. „Robinas Hudas: Perkeliant Turtus“ („Robin Hood: Shifting Riches“);
87. „Roma: Aukso Amžius“ („Rome: The Golden Age“);
88. „Kalėdų Senelis Prieš Rudolfą“ („Santa vs Rudolf“);
89. „Skudamoro Super Statymai“ („Scudamore‘s Super Stakes“);
90. „Nešvarus Ančiukas“ („Scruffy Duck“);
91. „Akmenų Paslaptis“ („Secret of the Stones“);
92. „Atlantidos Paslaptys“ („Secrets of Atlantis“);
93. „Kalėdų Paslaptys“ („Secrets of Christmas“);
94. „Serengečio Karaliai“ („Serengeti Kings“);
95. „Kosmoso Karai“ („Space Wars“);
96. „Meksikietiškas Čempionatas“ („Spiñata Grande“);
97. „Sukimų Beprotybė“ („Spinsane“);
98. „Žvaigždžių Lietus“ („Starburst“);
99. „Žvaigždžių Lietus: XXXtreme“ („Starburst XXXtreme“);
100. „Garo Bokštas“ („Steam Tower“);
101. „Lipdukai“ („Stickers“);
102. „Gatvės Kovotojas II: Pasaulio Karys Lošimas“ („Street Fighter II: The World Warrior Slot“);
103. „Judantys Simboliai: Kubiniai Vaisiai“ („Strolling Staxx: Cubic Fruits“);
104. „Super Puolėjas“ („Super Striker“);
105. „Saldus Vaisinis Medus“ („Sweety Honey Fruity“);
106. „Stumtelėjimų Šventykla“ („Temple of Nudges“);
107. „Nematomas Žmogus“ („The Invisible Man“);
108. „Šangrilos Legenda“ („The Legend of Shangri-la: Cluster Pay“);
109. „Norų Valdovas“ („The Wish Master“);
110. „Vilko Prakeikimas“ („The Wolf‘s Bane“);
111. „Trolių Puodas 5000“ („TrollPot 5000“);
112. „Lemk Savo Sėkmę“ („Turn Your Fortune“);
113. „Dvynių Laimė“ („Twin Happiness“);
114. „Dvigubas Sukimas“ („Twin Spin“);
115. „Dvigubas Sukimas Megakeliai“ („Twin Spin Megaways“);
116. „Nugalėtojas“ („Victorious“);
117. „Karo Valdovai - Galios Kristalai“ („Warlords - Crystals of Power“);
118. „Kas Ta Nuotaka“ („Who‘s The Bride“);
119. „Laukinis Turgus“ („Wild Bazaar“);
120. „Pašėlęs Vanduo“ („Wild Water“);
121. „Laukiniai Laukiniai Vakarai: Didysis Traukinio Apiplėšimas“ („Wild Wild West: The Great Train Heist“);
122. „Laukiniai Pasauliai“ („Wild Worlds“);
123. „Laukinis-O-Tronas 3000“ („Wild-o-Tron 3000“);

124. „Laukinė Žemė“ („Wilderland“);
125. „Vilio Karštasis Čili“ („Willy‘s Hot Chillies“);
126. „Turtų Sparnai“ („Wings of Riches“);
127. „Vilkas Cubas“ („Wolf Cub“);
128. „Ratuotas Riteris“ („Knight Rider“);
129. „Funk Maestras“ („Funk Master“);
130. „Kosminiai Karai 2 Jėgos Taškai“ („Space Wars 2 Powerpoints“);
131. „Sidabranugarės Gorilos Auksas“ („Silverback Gold“);
132. „Bičių Avilys Bonanza“ („Bee Hive Bonanza“);
133. „Kornelijus“ („Cornelius“);
134. „Super Žvaigždės“ („Superstars“);
135. „Gonzo Auksas“ („Gonzo‘s Gold“);
136. „Kalėdų Stebuklai“ („Wonders of Christmas“);
137. „Keksiukai“ („Cupcakes“);
138. „Pieno Kokteilis Ekstremalu“ („Milkshake XXXtreme“);
139. „Gėlės – Kalėdinis Leidimas“ („Flowers Christmas Edition“);
140. „Kablio Herojai“ („Hook‘s Heroes“);
141. „Laimingasis Žvejys: Snieguotas Laimikis“ („Lucky Angler: A Snowy Catch“);
142. „Žiežirbos“ („Sparks“);
143. „Atrakcionų Parkas: Laimingas Bilietas“ („Theme Park: Tickets of Fortune“);
144. „Bolyvudo Istorija“ („Bollywood Story“);
145. „Kačių Kopijos“ („Copy Cats“);
146. „Burtų Mokykla“ („Witchcraft Academy“);
147. „Vikingai Vaizdo Lošimas“ („Vikings Video Slot“);
148. „Mėnesienos Turtai“ („Moonshine Riches“);
149. „Perbrauk ir Prasuk“ („Swipe and Roll“);
150. „Magiški Portalai“ („Magic Portals“);
151. „Dvigubas Sukimas – Prabangiai“ („Twin Spin Deluxe“);
152. „Pirmyn, Bananai!“ („Go Bananas!“);
153. „Burtažodis“ („Spellcast“);
154. „Laukinis Kalakutas“ („Wild Turkey“);
155. „Piratas iš Rytų“ („Pirate From the East“);
156. „Uogų Sprogimas“ („Berryburst“);
157. „Maksimalus Uogų Sprogimas“ („Berryburst Max“);
158. „Magiškos Tarnaitės Kavinė“ („Magic Maid Cafe“);
159. „Stebuklų Šalies Gynėjas“ („Wonderland Protector“);
160. „Busterio Kaulai“ („Buster‘s Bones“);
161. „Ekstremalus Tako Įniršis“ („Taco Fury XXXtreme“);
162. „Ekstremalus Dvigubas Sukimas“ („Twin Spin XXXtreme“);
163. „Džekas ir Pupos Stiebas – Atnaujinta Versija“ („Jack and the Beanstalk Remastered“);
164. „101 Saldainis“ („101 Candies“);
165. „Krabų Spąstai“ („Crab Trap“);
166. „Didysis Sprogimas“ („Big Bang Boom“);
167. „Briedžių Medžiotojas“ („Elk Hunter“);
168. „Griliaus Azartas“ („Thrill To Grill“);
169. „Finas ir Saldainių Sukimas“ („Finn and the Candy Spin“);

170. „Pasipriešinimo Šūvio Laukiniai“ („Buckshot Wilds“);
171. „Įniršis“ („Rage“);
172. „Laimingi Turtai“ („Happy Riches“);
173. „Norų Meistras™ Mega Keliai™“ („The Wish Master™ Megaways™“);
174. „Laukinis Kalakutas™ Mega Keliai™“ („Wild Turkey™ Megaways™“);
175. „Vaisių Parduotuvės™ Šėlsmas“ („Fruit Shop™ Frenzy“);
176. „Paplūdimio Užkariautojai“ („Beach Invaders“);
177. „Druido Magija™“ („Druid‘s Magic™“);
178. „Nevalgyk Saldainių™“ („Don‘t Eat the Candy™“);
179. „Šviesos, Kamera, Pinigai!™“ („Lights, Camera, Cash!™“);
180. „Kalėdinių Varpelių Bonanza™“ („Jingle Bells Bonanza™“);
181. „Brangakmenių Sutraiškymas™“ („Gem Crush™“);
182. „Geri Senieji 7™“ („Good Old 7‘s™“);
183. „Piratų Vakarėlis™“ („Pirates Party™“);
184. „Stebuklinga Laboratorija™“ („Magic Lab™“);
185. „Atogrąžų Miškų Auksas™“ („Rainforest Gold™“);
186. „Leprekono Džiaugsmas™“ („Leprechaun Joy™“);
187. „Želė Pilvas™ Mega Keliai™“ („Jelly Belly™ Megaways™“);
188. „Pandoros Lobis™“ („Pandora‘s Treasure™“);
189. „Babilono Turtai™“ („Babylon Riches™“);
190. „Gladiatorių Susidūrimas™“ („Gladiator Clash™“);
191. „Bilietas į Laukinę Gamtą“ („Ticket to Wild“);
192. „Kazino Naktis™“ („Casino Night™“);
193. „Undinės™“ („Mermaids™“);
194. „Drakono Žaidimų Aikštelė™“ („Dragon Playground™“);
195. „Ponia Robin Hood™“ („Ms Robin Hood™“);
196. „Kasyklos Sprogimas™“ („Mine Blown™“);
197. „Mumijos™ Mega Keliai™“ („Mummy™ Megaways™“);
198. „Džekas Hameris 3: Deimantinis Romanas“ („Jack Hammer 3: Diamond Affair“);
199. „Džiunglių Dvasia Mega Keliai“ („Jungle Spirit Megaways“);
200. „Auksinė Karalystė“ („Golden Realms“);
201. „Prakeiktas Lobis“ („Cursed Treasure“);
202. „Auksiniai Egipto Ratai“ („Golden Wheels of Egypt“);
203. „Užrakinti ir Susprogdinti“ („Lock and Pop“);
204. „Didelių Pinigų Ratas“ („Big Money Wheel“);
205. „Karališkieji Riešutai“ („Royal Nuts“);
206. „Kosminiai Karai Mega Keliai XXXtreme“ („Space Wars Megaways XXXtreme“);
207. „Kornelijus – Pieno Medžiotojas Mega Keliai“ („Cornelius Milk Hunter Megaways“);
208. „Twister“ („Twister“);
209. „Pasiutęs Randis“ („Rabid Randy“);
210. „Galaktikos Žvaigždžių Lietus“ („Starburst Galaxy“);
211. „Apakink Mane – Kalėdos“ („Dazzle Me Christmas“);
212. „Laukinė Kasyba XXXtreme“ („Wild Mining XXXtreme“);
213. „Finas ir Drakonų Pasakos“ („Finn and the Dragon Tales“);
214. „Juoda Dieviškoji Fortūna“ („Divine Fortune Black“);
215. „Auksinių Kiaušinių Užkariautojai“ („Golden Egg Invaders“);

216. „Skubantis Būgnas™ XXXtreme“ („Reel Rush™ XXXtreme“);
217. „Džekas Hameris 4: Vejantis Drakoną“ („Jack Hammer 4: Chasing the Dragon“).

Bendrovės organizuojami nuotoliniai stalo lošimai:

218. „Kazino Hold‘em Pokeris“ („Casino Hold‘em“);
219. „Amerikietiška Ruletė“ („American Roulette“);
220. „Bakara“ („Baccarat“);
221. „Europietiška Ruletė“ („European Roulette“);
222. „Prancūziška Ruletė“ („French Roulette“);
223. „Klasikinė Ruletė“ („Roulette Advanced“);
224. „Juodasis Džekas“ („Blackjack“);
225. „Klasikinis Juodasis Džekas“ („Blackjack Classic“).

I SKYRIUS
ATSKIROS NUOTOLINIŲ LOŠIMŲ A KATEGORIJOS AUTOMATAIS TAISYKLĖS

1. LOŠIMAS „ALOHA! KALĖDOS“ („ALOHA! CHRISTMAS“)

1.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, o maksimalus statymas – 200,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 500 000,00 EUR.
- „Aloha! Kalėdos“ – tai 6 būgnų, 6 eilučių lošimas, kuris turi „laukinio daugiklio“ („Multiplier Wild“), „paslapties“ („Mystery“) simbolius, „lipnaus laimėjimo pakartotinius sukimus“ („Sticky Win Re-Spins“), „tiki baro“ („Tiki Bar“) nemokamus sukimus ir „tiki baro maksimalius“ („Tiki Bar Max“) nemokamus sukimus.
- Lošiama su simbolių grupėmis, su skirtingais statymo lygiais ir skirtingomis monetų vertėmis.
- Lošti galima su virtualiais pinigais arba monetomis. Norint perjungti virtualius pinigus į monetas ir atvirkščiai, reikia eiti į lošimo nustatymus.
- Statymas yra statymų monetomis ar virtualiais pinigais suma.
- Kuomet lošiama monetomis, statymo vertė nustatoma paspaudus statymų nustatymo mygtuką ir pasirinkus konkretų statymą.
- „Likutis“ rodo statymams prieinamą virtualių pinigų ar monetų sumą.
- Už laiminčias kombinacijas išmokama pagal mokėjimų lentelę.
- Simbolių išmokėjimo vertės, nurodytos mokėjimų lentelėje, yra dinamiškos ir keičiasi atsižvelgiant į pasirinktą statymo vertę.
- Statymų eilučių laimėjimas yra lygus mokėjimų lentelėje nurodytai reikšmei, padaugintai iš visų taikomų daugiklių.
- Statymų eilučių laimėjimai išmokami, jei laimima nuo kairiojo kraštinio būgno iki dešiniojo kraštinio būgno.
- Išmokamas tik didžiausias laimėjimas už statymų eilutę.
- Už 9 ir daugiau simbolius, atsirandančius laimėjusiame derinyje, išmokama pagal mokėjimų lentelę.

- Už kelis to paties simbolio derinius, kurie nėra vienas greta kito, išmokama kaip už atskirus simbolių derinius.
- Atskiri laimėjimai skirtingose statymų eilutėse yra sudedami.
- Jei įvyksta lošimo techninės arba programinės įrangos gedimas, visi atlikti lošimo statymai ir išmokos nustoja galioti, o visi atlikti statymai grąžinami.

1.2. „Sukrauti“ („Stacked“) simboliai

- „Sklaidos“ („Scatter“) ir „kaukės“ („Mask“) simboliai atsiranda kaip „sukrauti“ („Stacked“) simboliai ir dengia dvi būgno padėtis.
- „Kaukės“ („Mask“) simboliai neatsiranda kaip „sukrautas“ („Stacked“) simbolis „lipnaus laimėjimo pakartotinių sukimų“ („Sticky Win Re-Spins“) metu ir kai pakeičia „paslapties“ („Mystery“) simbolius.
- „Sukrauti kaukės“ („Stacked Mask“) simboliai skaičiuojami kaip du simboliai, kiekviena padėtis ant būgno skaičiuojama kaip vienas simbolis.
- „Sukrautas sklaidos“ („Stacked Scatter“) simbolis skaičiuojamas kaip vienas simbolis.
- „Sukrauti“ („Stacked“) simboliai gali būti rodomi pilnai arba dalinai, priklausomai nuo to, kaip išsukamas būgnas.
- Bet kokia dalis „sukrautų“ („Stacked“) simbolių išmokama pagal mokėjimų lentelę.

1.3. „Paslapties“ („Mystery“) ir „laukinio daugiklio“ („Multiplier Wild“) simboliai

- „Paslapties“ („Mystery“) simbolis gali atsirasti ant bet kurio būgno.
- Būgnams sustojus, visi „paslapties“ („Mystery“) simboliai, galintys tapti laimėjimo derinio dalimi, pasikeičia į atitinkamą paprastą simbolį.
- Vienas iš „paslapties“ („Mystery“) simbolių gali pavirsti į „laukinio daugiklio“ („Multiplier Wild“) simbolį.
- „Laukinio daugiklio“ („Multiplier Wild“) simboliai yra „laukiniai“ („Wild“) simboliai su daugikliu.
- Galimos daugiklio vertės:
  - pagrindiniame lošime: x2, x3, x4, x5, x7;
  - „tiki baro“ („Tiki Bar“) nemokamų sukimų metu: x2, x3, x4;
  - „tiki baro maksimalių“ („Tiki Bar Max“) nemokamų sukimų metu: x4, x5, x7.
- Jei „laukinio daugiklio“ („Multiplier Wild“) simbolis yra laimėjusio derinio dalis, toks laimėjimas dauginamas iš „laukinio daugiklio“ („Multiplier Wild“) simbolio daugiklio.
- „Laukinio daugiklio“ („Multiplier Wild“) simboliai pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) ir „jūrų žvaigždės“ („Starfish“) simbolius.

1.4. „Lipnaus laimėjimo pakartotiniai sukimai“ („Sticky Win Re-Spins“)

- Derinio laimėjimas pagrindiniame lošime gali atsitiktinai suaktyvinti šią funkciją.
- Šią funkciją aktyvinę laimėjimo derinį sudarę simboliai ir visi kiti to paties tipo simboliai tampa lipnūs ir prilimpa prie būgnų.
- Kiekvieno pakartotino sukimo metu visi lipnūs simboliai prilimpa prie būgno ir būgnai sukami dar kartą.
- Ši funkcija baigiasi, kai ant būgno nepasirodo naujas lipnus simbolis arba laimėjimo derinys uždengia visą lošimo sritį.
- Kai suaktyvinami „lipnaus laimėjimo pakartotiniai sukimai“ („Sticky Win Re-Spins“), laimėjimai neskiriami ir nebus vertinami iki pat pakartotinių sukimų pabaigos.

- Pakartotiniai sukimai lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir monetos verte kaip ir per lošimą, kuris aktyvino „lipnaus laimėjimo pakartotinius sukimus“ („Sticky Win Re-Spins“).
- Šios funkcijos ir nemokamų sukimų negalima aktyvinti vienu metu.
- Šios funkcijos pabaigoje laimėjimui pritaikomas daugiklis. Jo vertė priklauso nuo galutinio simbolių skaičiaus laimėjusiame derinyje:

Bendras simbolių skaičius	Daugiklis
<19	x1
19 -24	x2
25 - 30	x3
31 - 34	x5
35 - 36	x7

1.5. Nemokami sukimai

- Nemokami sukimai aktyvinami pilnai arba dalinai išsukus 3 „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.
- Išsukus 4 ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simbolius, išmokamas momentinis laimėjimas, kuris apskaičiuojamas taip:
  - 4 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai – x10;
  - 5 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai – x25;
  - 6 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai – x50.
- Aktyvinus nemokamus sukimus galima pasirinkti „tiki baro“ („Tiki Bar“) nemokamų sukimų arba „tiki baro maksimalių“ („Tiki Bar Max“) nemokamų sukimų lošimą.
- „Tiki baro“ („Tiki Bar“) nemokamų sukimų lošime suteikiama 10 nemokamų sukimų ir „laukinis daugiklis“ („Multiplier Wild“), kurio galimos vertės: x2, x3, x4.
- „Tiki baro maksimalių“ („Tiki Bar Max“) nemokamų sukimų suteikiami 6 nemokami sukimai ir „laukinis daugiklis“ („Multiplier Wild“), kurio galimos vertės: x4, x5, x7.
- „Tiki baro“ („Tiki Bar“) ir „tiki baro maksimalių“ („Tiki Bar Max“) nemokamų sukimų metu renkami „jūrų žvaigždės“ („Starfish“) simboliai, kurie pridedami prie šio simbolio matuoklio. Kai matuoklis pasiekia 3, 6, 9 arba 12, žemos vertės simboliai pašalinami iš būgnų pagal lentelę žemiau ir neatsiranda iki nemokamų sukimų pabaigos:

Bendras „jūrų žvaigždės“ („Starfish“) simbolių skaičius	Išimamas simbolis
3	„Gėlės“ („Flower“) simbolis
6	„Kriauklės“ („Shell“) simbolis
9	„Kokoso“ („Coconut“) simbolis

12	„Ananaso“ („Pineapple“) simbolis

- Kaskart surinkus 3 „jūrų žvaigždės“ („Starfish“) simbolius suteikiami 2 papildomi nemokami sukimai.
- Didžiausias galimas „jūrų žvaigždės“ („Starfish“) simbolių skaičius – 12.
- Nemokami sukimai lošiami su ta pačia statymo verte, kuri buvo aktyvinus nemokamus sukimus.

2. LOŠIMAS „ALOHA! GRUPINĖS IŠMOKOS“ („ALOHA! CLUSTER PAYS“)

2.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, o maksimalus statymas – 200,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 200 000,00 EUR.
- „Aloha! Grupinės išmokos“ yra 6 būgnų, 5 linijų lošimas. Lošimas turi kelias funkcijas – „laukinius“ („Wild“) simbolius, „lipnaus laimėjimo pakartotinius sukimus“ („Sticky Win Re-Spins“) ir nemokamus sukimus.
- Lošimas lošiamas su simbolių grupėmis, 1-10 statymų lygiais (10 žetonų per lygį) ir skirtingomis žetonų vertėmis.
- Statymų linijų nėra.
- Simbolis yra grupės dalis, jei jis yra horizontaliai arba vertikaliai greta to paties simbolio.
- 9 ar daugiau simbolių grupėje reiškia laimėjimą pagal laimėjimų lentelę.
- Kelios tokio paties simbolio grupelės, kurios nėra greta vienas kito, apmokamos kaip atskiros grupės.
- Laimėjimai iš kelių grupių vienu metu yra sumuojami.
- Išmokamas tik didžiausias laimėjimas.
- Statymai nustatomi naudojant „Level/Lygis“ parinkiklį.
- Laimėję deriniai ir išmokėjimai atliekami pagal laimėjimų lentelę.
- Laimėjimas žetonais yra lygus vertei laimėjimų lentelėje, padauginta iš statymų lygio.
- Laimėjimas yra lygus laimėjimui žetonais, padaugintai iš žetono vertės.
- Žetono vertė nustatoma naudojant „Monetos Vertė/Coin Value“ parinkiklį.
- „Coins/Žetonai“ rodo statymams skirtų žetonų kiekį.

2.2. „Sukrauti“ („Stacked“) simboliai

- „Kaukės“ („Mask“) ir „sklaidos“ („Scatter“) simboliai būgnuose rodomi kaip „sukrauti“ („Stacked“) simboliai.
- „Sukrautas“ („Stacked“) simbolis yra simbolis, kuris padengia dvi būgno padėtis ir skaičiuojamas taip:

Sudedamojo simbolio pavadinimas	Skaičiuojamas kaip
„Kaukės“ („Mask“) simbolis	Du simboliai*
„Sklaidos“ („Scatter“)	Vienas simbolis

**„Lipnaus laimėjimo pakartotinių sukimų“ („Sticky Win Re-Spins“) ir nemokamų sukimų lošimo metu, „kaukės“ („Mask“) simbolis dengia vieną poziciją.*

- „Sukrauti“ („Stacked“) simboliai bus visiškai arba iš dalies rodomi priklausomai nuo to, kaip sustos būgnas.
- Už bet kokią „sukrauto“ („Stacked“) simbolio dalį, įeinančią į laimėjusią grupę, mokama pagal laimėjimų lentelę.

2.3. „Laukinis“ („Wild“) simbolis

- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai gali pasirodyti ant bet kurio būgno.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis tampa gretimu simboliu, kad būtų sukurtas kuo didesnis laimėjimas, pagal laimėjimų lentelę. Jei „laukinio“ („Wild“) simbolio dėka nesusidaro laimingas derinys, „laukinis“ („Wild“) simbolis nebus transformuojamas.
- Jei būgne atsiranda tik „laukiniai“ („Wild“) simboliai, jie transformuojami į didžiausios vertės simbolį.
- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai negali pakeisti „sklaidos“ („Scatter“) simbolių.

2.4. „Lipnaus laimėjimo pakartotiniai sukimai“ („Sticky Win Re-Spins“)

- Grupės laimėjimas atsitiktinai aktyvuoja „lipnaus laimėjimo pakartotinius sukimus“ („Sticky Win Re-Spins“) išliekančio laimėjimo persukimą.
- „Lipnaus laimėjimo pakartotinių sukimų“ („Sticky Win Re-Spins“) metu laimintys simboliai pasilieka, o visi kiti simboliai persukami.
- „Lipnaus laimėjimo pakartotinių sukimų“ („Sticky Win Re-Spins“) metu, jei laiminti grupė padidėja, tie simboliai, kurie padidina grupę, taip pat pasilieka, o likusieji nesėkmingi simboliai dar kartą sukasi. Tai tęsiasi tol, kol sukimo metu grupė nebepasididina, arba kol grupė visiškai užpildo ekraną. Paskutinės grupės laimėjimas yra skaičiuojamas pagal laimėjimų lentelę.
- „Lipnaus laimėjimo pakartotinių sukimų“ („Sticky Win Re-Spins“) lošimas lošiamas tuo pačiu statymų lygiu ir žetonų verte, kaip ir tas sukimas, kuris jį aktyvavo. Statymo lygis ir žetonų vertė negali būti keičiami per persukimą.
- Persukimas negali būti įjungiamas, jei pradinis sukimasis apima dvi atskiras laimėjusias grupes.
- „Lipnaus laimėjimo pakartotinių sukimų“ („Sticky Win Re-Spins“) metu neįmanoma laimėti jokiu simboliu, išskyrus simbolį, kuris aktyvavo persukimą.

2.5. Nemokami sukimai

- 3 ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simbolių, visiškai ar iš dalies rodomi bet kur būgne pagrindinio lošimo metu, suaktyvina nemokamus sukimus:
  - 3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai = 9 nemokami sukimai;
  - 4 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai = 10 nemokamų sukimų;
  - 5 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai = 11 nemokamų sukimų;
  - 6 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai = 12 nemokamų sukimų.
- Nemokami sukimai gali būti laimimi kitų nemokamų sukimų metu.
- Nemokami sukimai yra lošiami tuo pačiu statymų lygiu ir žetonų verte kaip ir tas sukimas, kuris aktyvavo nemokamus sukimus.
- Nemokami sukimai turi simbolio išmetimo mechaniką, kuriame pašalinami žemo laimėjimo simboliai, todėl padidėja tikimybė gauti didesnį laimėjimą likusiuose sukimuose. Simboliai pašalinami tokia seka:

- antrojo sukimo pabaigoje visi „gėlių“ („Flower“) simboliai pašalinami iš būgno būgnų;
- ketvirtojo sukimo pabaigoje visi „kriauklės“ („Shell“) simboliai pašalinami iš būgno būgnų;
- šeštojo sukimo pabaigoje visi „kokoso“ („Coconut“) simboliai pašalinami iš būgno būgnų;
- aštuntojo sukimosi pabaigoje visi „ananasų“ („Pineapple“) simboliai pašalinami iš būgno būgnų.

- Bendrų laimėjimų laukas apima ir bet kokius laimėjimus gautus per nemokamus sukimus, pridedant bet kokius laimėjimus iš sukimo, kurio metu buvo aktyvuoti nemokami sukimai.
- 3 ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simbolių, visiškai arba iš dalies rodomi bet kur ant būgno nemokamuose sukimuose, aktyvuoja papildomus nemokamus sukimus pagal laimėjimų lentelę:
  - 3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai = +1 papildomas nemokamas sukimas;
  - 4 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai = +2 papildomi nemokami sukimai;
  - 5 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai = +3 papildomi nemokami sukimai;
  - 6 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai = +4 papildomi nemokami sukimai.
- „Sklaidos“ („Scatter“) simbolis, kuris iš dalies arba visiškai atsiranda ant būgno, skaičiuojamas kaip vienas „sklaidos“ („Scatter“) simbolis.
- Jei per paskutinį nemokamą sukimą nėra laimėjimo, lošėjas gauna papildomą sukimą, kol laimės.
- Jei per paskutinį nemokamą sukimą atsiras 3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai, bus suteikiamas papildomas nemokamas sukimas.

3. LOŠIMAS „PASLAPTINGASIS: BŪGNŲ CHAOSAS“ („ARCANE: REEL CHAOS“)

3.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 200,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 100 000,00 EUR.
- Lošimas „Paslaptingasis: Būgnų Chaosas“ yra 5 būgnų, 3 eilių, 20 linijų lošimas, turintis „laukinius“ („Wild“) simbolius ir šias funkcijas – 4 mažas funkcijas ir progresyvius nemokamus sukimus.
- Lošimas visada lošiamas 20 linijų ir skirtinga statymų verte.
- Statymo vertė padidinama ar pamažinama spaudžiant rodykles į kairę ir dešinę šalia „Monetos vertės/Coin Value“ pasirinkimo.
- „Likutis/Balance“ rodo virtualių pinigų ar monetų kiekį, kuriuo galima atlikti statymą.
- Lošimas gali vykti virtualiais pinigais arba monetomis ir lošėjas gali pakeisti savo pasirinkimą bet kuriuo metu, net ir nemokamų sukimų metu.
- Norint pakeisti, kuo lošiama (virtualiais pinigais ar monetomis), lošėjas turi paspausti vieną iš trijų laukelių prie sukimo mygtuko.
- Laimėjimų kombinacijos ir išmokėjimai atliekami pagal laimėjimų lentelę.
- Statymo lygis yra žetonų skaičius vienoje statymo linijoje.
- Statymo linijos laimėjimas žetonais yra lygus vertės, rodomos laimėjimų lentelėje, skaičiui, padaugintam iš statymų lygio.
- Simbolio išmokėjimo vertė rodoma laimėjimų lentelėje yra kintanti ir keičiasi nuo pasirinkto statymo vertės.

- Išmokamas tik didžiausias aktyvios linijos laimėjimas.
- Statymo linijos laimėjimai išmokami, kai sėkmingas būna atvejis iš kairės į dešinę.
- Vienkartiniai laimėjimai skirtingose statymų linijose yra pridedami.
- Visi laimėjimai išmokami tik statymų linijose, išskyrus laimėjimus su „sklaidos“ („Scatter“) simboliais.
- Tik viena iš keturių mažų funkcijų gali būti aktyvuota vienu metu.
- Kai viena iš mažų funkcijų yra baigta, galutinis laimėjimas nuo šios funkcijos yra pridedamas prie virtualių pinigų ar monetų likučio.
- Nemokami sukimai skiriami prie bet kurio statymo linijos laimėjimo.
- Mažos funkcijos negali būti aktyvuotos tuo pačiu metu kaip ir nemokami sukimai.

3.2. „Laukinis“ („Wild“) simbolis

- Įprasti „laukiniai“ („Wild“) simboliai gali atsirasti bet kuriame būgne pagrindinio lošimo ir „Chrono persukimų“ („Chrono Re-spins“) metu ir gali pakeisti bet kuriuos simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.
- „Laukinio“ („Wild“) simbolio pakeitimai išmoka didžiausią įmanomą statymo linijos laimėjimą pagal laimėjimų lentelę.

3.3. „Psyopso sukrauti laukiniai“ („Psyop‘s Stacked Wilds“)

- Ši funkcija atsitiktinai aktyvuojasi pagrindinio lošimo metu.
- Kai šis simbolis atsiranda sukimo metu, 3 sukrauti simboliai uždengia visą būgną.
- Šie simboliai gali atsirasti antrame arba trečiame būgne šios funkcijos metu.

3.4. „Fleirės daugiklis“ („Flare‘s Multiplier“)

- Ši funkcija atsitiktinai aktyvuojasi pagrindinio lošimo metu, kai statymo linijos laimėjimas pasikartoja.
- Kai šis simbolis atsiranda sukimo metu, galimi šie daugikliai - x3, x4 arba x5.
- Daugikliai pritaikomi sukimo, kurio metu ši funkcija aktyvuojasi, metu ir padaugina visus statymo linijos laimėjimus.

3.5. „Chrono persukimas“ („Chrono‘s Re-spin“)

- Ši funkcija atsitiktinai aktyvuojasi pagrindinio lošimo metu, kai statymo metu nieko nelaimima, bet ne tada, kai būgnuose atsiranda 3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai.
- Šios funkcijos metu, „sklaidos“ („Scatter“) simboliai neatsiranda būgnuose.
- Kiekvieno persukimo metu dugiklis padidėja mažiausiai x2 kartus ir daugiausiai x10 kartų. Kiekvieno persukimo metu dauginamasis padidėja per vieną skaičių.
- Daugikliai pritaikomi sukimo, kurio metu ši funkcija aktyvuojasi, metu ir padaugina visus statymo linijos laimėjimus.

3.6. „Nulinio x persidengiantys laukiniai“ („Zero x‘s Overlay Wilds“)

- Ši funkcija atsitiktinai aktyvuojasi pagrindinio lošimo metu.
- Kai sukimo metu aktyvuojasi ši funkcija, bet kur būgnuose atsiranda nuo 3 iki 5 „persidengiančių laukinių“ („Overlay Wild“) simbolių.
- Ši funkcija gali būti aktyvuojama bet kurio sukimo metu pagrindiniame lošime, net ir tuose sukimuose, kuriuose yra laiminti linija.

3.7. Nemokami sukimai („Free Spins“)

- 3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai, atsiradę bet kur pirmame, trečiame ir penktame būgnuose pagrindinio lošimo metu, aktyvuoja nemokamus sukimus.
- Kai nemokami sukimai aktyvuoti, yra skiriamas papildomas laimėjimas (statymas padaugintas iš 5).
- Nemokamų sukimų metu herojai kovoja su priešu „giliomis kišenėmis“ („Deep Pockets“) keturiose skirtinguose lygiuose. Jei herojus pereina finalinę lygą, yra skiriama papildoma premija.
- Tiek herojai, tiek priešas turi po vieną sveikatos matuoklį. Kiekvieno sukimo metu, arba herojaus, arba priešo sveikatos linija sumažėja per vieną padalą. Jei sukimo metu lošėjas laimi, priešo sveikata sumažėja per vieną padalą, jei lošėjas sukimo metu nieko nelaimi, herojaus sveikata sumažėja per vieną padalą. Kai priešo sveikatos padalos baigiasi, prasideda kitas lygis (naujas mūšis). Nemokamų sukimų kova baigiasi, kai herojaus arba priešo sveikatos linija pasiekia nulį.
- Šios funkcijos pradžioje herojaus sveikatos linija turi 6 padalas ir daugiklį (x1). Kiekvieno sėkmingo mūšio metu, kai yra įveikiamas priešas, herojaus sveikata ir daugiklis padidėja per vieną skaičių. Sveikatos linija daugiausiai gali padidėti iki 6 padalų. Kai baigiamas ketvirtas mūšis ir finalinis etapas, sveikatos matuoklis nepadidės.
- Priešas gali prasidėti su skirtingu kiekiu sveikatos taškų, priklausomai nuo lygio:
  - pirmame lygyje priešas turi 2 sveikatos padalas ir x1 daugiklį;
  - antrame lygyje priešas turi 4 sveikatos padalas ir x2 daugiklį;
  - trečiame lygyje priešas turi 5 sveikatos padalas ir x3 daugiklį;
  - ketvirtame lygyje priešas turi 6 sveikatos padalas ir x4 daugiklį.
- Priešo sveikatos matuoklis gali tik sumažėti, bet ne padidėti.
- Jei finalinis lygis laimėtas, skiriama premija, kuri apskaičiuojama statymo sumą per sveikatos taškus padauginus iš 10.
- Nemokamų sukimų metu būgnuose gali atsirasti tik veikėjų simboliai: nemokami sukimai yra lošiami ta pačia sukimo verte, kaip ir to sukimo, kuris juos aktyvavo.
- Daugikliai pritaikomi tai pačiai statymo vertei, kaip ir to sukimo, kuris juos aktyvavo.
- Pasibaigus nemokamiems sukimams, lošimas sugrįžta į tą patį sukimą, kuris juos aktyvavo.
- Galutinis laimėjimas apskaičiuojamas įskaitant visus laimėjimus, įvykusius nemokamų sukimų metu, ir pridedamas prie to sukimo, kuris juos aktyvavo.

4. LOŠIMAS „ARCHANGELAI: IŠGELBĖJIMAS“ („ARCHANGELS: SALVATION“)

4.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,40 EUR, o maksimalus statymas – 200,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 750,00 EUR.
- Lošimas „Archangelai: Išgelbėjimas“ yra 6 būgnų, 12 eilių lošimas su nemokamais sukimais, „laukiniais“ („Wild“) simboliais ir 2 „laukinėmis“ („Wild“) funkcijomis.
- Lošimas yra lošiamas su 100 statymų linijų (fiksuotos), 1-10 statymų lygių (40 žetonų per lygį) ir skirtingų žetonų verčių.
- Statymų lygis nustatomas naudojant „Level/Lygis“ slankiklį.
- Žetonų vertė nustatoma naudojant „Coin Value/Žetonų Vertė“ slankiklį.
- „Coins/Žetonai“ rodo žetonų skaičių.

- Laimėję deriniai ir išmokėjimai atliekami pagal laimėjimų lentelę.
- Visi „laukiniai“ („Wild“) simboliai pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolį.
- Statymų linijos laimėjimas žetonais yra lygus sumai, kurią parodo laimėjimų lentelė, padauginta iš statymų lygio.
- Statymų linijos laimėjimas virtualiais pinigais lygus laimėjimui žetonais, padaugintas iš žetonų vertės.
- Statymų linija laimėjo mokėjimą, jei iš eilės buvo kairiosiojo būgno į dešinį būgną.
- Išmokamas tik aukščiausias laimėjimas per statymą.
- Tuo pat metu vykstantys laimėjimai skirtingose eilutėse yra sudedami.

4.2. „2x2 laukinis“ („2x2 Wild“) simbolis

- „2x2 laukinis“ („2x2 Wild“) simbolis yra 2x2 simbolių blokas.
- „2x2 laukinis“ („2x2 Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.
- Bet kokia „2x2 laukinio“ („2x2 Wild“) simbolio dalis, įtraukta į laimėjusią statymų liniją, leidžia išmokėti pagal didžiausią įmanomą kombinaciją laimėjimų lentelėje.

4.3. Karštieji taškai

- Lošime yra 2 atskiri karštieji taškai.
- Pirmasis susideda iš 2 viršutinių lošimo zonos eilučių, o antrasis - 2 apatines lošimo eilutes.
- Nemokamo sukimo („Free Spins“) vietose abi karšto taško vietos yra padidintos iki 3 eilučių.
- Kiekviena zona turi savo „laukinę“ („Wild“) funkciją. Viršutinė karšto taško vieta aktyvuoja „rojaus“ („Heaven“) funkciją, apatinė karšto taško vieta – „pragaro“ („Hell“).
- Jei „2x2 laukinis“ („2x2 Wild“) simbolis atsiranda ant būgno, taip kad bet kuri jo dalis yra karšto taško vietoje, atitinkama „laukinė“ („Wild“) funkcija yra suaktyvinama.
- „Laukinė“ („Wild“) funkcija įjungiama kiekvienai pozicijai ant būgnų, kurią užima „2x2 laukinis“ („2x2 Wild“) simbolis. Pvz., Jei „2x2 laukinis“ („2x2 Wild“) simbolis išsiskiria į karšto taško vietą, funkcija aktyvuojama 4 kartus.
- Kiekvienam „laukiniam“ („Wild“) simboliui karštame taške sukurtas 1 laukelio simbolis arba 4 viengubi „laukiniai“ („Wild“) simboliai.
- Tos pačios funkcijos negalima įjungti 2 kartus iš eilės. Vienu metu gali veikti tik 1 funkcija. Pavyzdžiui, jei „pragaro“ („Hell“) funkcija buvo aktyvuota iš pradžių, tada šalia pakartotino aktyvavimo bus „rojaus“ („Heaven“) funkcija.
- Būgnuose esant funkcijoms gali būti tik 2 „laukinių“ („Wild“) simbolių tipai: „laukiniai“ („Wild“) simboliai ir „laukinių“ („Wild“) simbolių deriniai.
- Funkcijos pasibaigia, kai neišeinantys „laukiniai“ („Wild“) simboliai nesileidžia į karšto taško vietas arba kai „laukinis“ („Wild“) simbolis neturi laisvos vietos ant būgno nusileisti.
- „Laukinės“ („Wild“) funkcijos laimėjimas vertinamas ir išmokamas po to, kai buvo atkurtos funkcijos.
- „Laukinė“ („Wild“) funkcija laimi pridedami prie bet kurios iš statymų linijų.

4.4. „Rojaus“ („Heaven“) funkcija

- „Rojaus“ („Heaven“) funkcija įjungiama, kai „2x2 laukinis“ („2x2 Wild“) simbolis visiškai arba iš dalies patenka į viršutinį karšto taško plotą.

- Jei „2x2 laukinis“ („2x2 Wild“) simbolis iš dalies yra karšto taško vietoje, generuojami 2 „laukiniai“ („Wild“) simboliai. Jei „2x2 laukinis“ („2x2 Wild“) simbolis visiškai išsiskleidžia, generuojami 4 „laukiniai“ („Wild“) simboliai.
- „Laukinių“ („Wild“) simbolių derinių ilgis svyruoja nuo 3 iki 5 simbolių.
- „Laukinių“ („Wild“) simbolių deriniai gali visiškai apimti „sklaidos“ („Scatter“) simbolius, atskirus „laukinius“ („Wild“) simbolius ir visiškai/dalinai mažesnius „laukinius“ („Wild“) simbolius.
- „Laukinių“ („Wild“) simbolių deriniai negali nusileisti viršutinėje karštoje vietoje.

4.5. „Pragaro“ („Hell“) funkcija

- „Pragaro“ („Hell“) funkcija įjungiama, kai „2x2 laukinis“ („2x2 Wild“) simbolis visiškai arba iš dalies nusileidžia apatinėje karšto taško vietoje.
- Jei tai įvyktų, „pragaro“ („Hell“) zonoje prasideda šaudymas vienetiniais „laukiniais“ („Wild“) simboliais, kurie atsitiktinai pasiskirsto būgnuose.
- Vienetiniai „laukiniai“ („Wild“) simboliai negali nusileisti ant „sklaidos“ („Scatter“) ir kitų „laukinių“ („Wild“) simbolių, ir apatinėje karšto taško vietoje.
- „Laukinių“ („Wild“) simbolių skaičius yra 8 arba 16, priklausomai nuo to, ar „laukinis“ („Wild“) simbolis iš dalies arba visiškai pateko į karšto taško vietą.

4.6. Nemokami sukimai („Free Spins“)

- 3 arba daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simbolių deriniai, rodomi bet kur ant būgno, įjungia nemokamus sukimus.
- „Sklaidos“ („Scatter“) simboliai yra 2-jų eilučių, t.y. jie užima 2 pozicijas būgnuose.
- Kiekvienas „sklaidos“ („Scatter“) derinys skaičiuojamas kaip vienas simbolis, nors jis ant būgno užima 2 pozicijas.
- Jei matoma tik dalis derinio, jis vis tiek bus skaičiuojamas kaip visas „sklaidos“ („Scatter“) simbolis.
- Jei simbolis „sklaidos“ („Scatter“) yra padengtas „laukinių“ („Wild“) simbolių deriniu, simbolis „sklaidos“ („Scatter“) vis tiek suaktyvins nemokamus sukimus.
- Jei tuo pačiu metu suaktyvinami nemokami sukimai ir „laukinės“ („Wild“) funkcijos, pirmiausia paleidžiamos „laukinės“ („Wild“) funkcijos.
- Už 3, 4, 5 ir 6 „sklaidos“ („Scatter“) simbolius, skiriami atitinkamai 10, 15, 20 ir 25 nemokamų sukimų.
- Nemokami sukimai yra lošiami tuo pačiu statymų lygiu ir žetonų verte kaip sukimas, kuris suaktyvino nemokamus sukimus.
- Nemokamų sukimų metu negalima laimėti naujų sukimų.
- Nemokamų sukimų pabaigoje lošimas grįžta į tą sukimą, kurio metu buvo aktyvuoti nemokami sukimai.
- Lauke „Galutinis laimėjimas/Total Win“ rodomi visi laimėjimai gauti nemokamų sukimų metu, pridėti prie to sukimo laimėjimų, kuris aktyvavo nemokamus sukimus.

5. LOŠIMAS „ASGARDO AKMENYS“ („ASGARDIAN STONES“)

5.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 200,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 400 000,00 EUR.
- Lošimas „Asgardo Akmenys“ yra 5 būgnų, 3 eilių, 20 linijų (fiksuotų) lošimas, turintis „milžiniškus“ („Colossal“), „laukinius“ („Wild“) simbolius ir „premijos rato“ („Bonus Wheel“), nemokamų sukimų („Free Spins“), „griūties“ („Avalanche“) funkcijas.
- Lošimas lošiamas su fiksuotomis 20 statymų linijomis, 1-10 statymų lygiuose ir skirtingomis žetonų vertėmis.
- Statymo lygis nustatomas „Level/Lygis“ pasirinkimo laukelyje.
- Žetonų vertė nustatoma „Coin Value/Žetonų Vertė“ pasirinkimo laukelyje.
- „Coins/Žetonai“ rodo žetonų, kuriuos lošėjas gali statyti, skaičių.
- Kai lošiama didžiausiu statymo lygiu, yra lošiama iš didžiausio kiekio statymų linijų, didžiausio statymo lygio ir nustatytos žetonų vertės. Kai lošiama mažesniu statymo lygiu, mygtukas „Maksimalus Statymas/Max Bet“ turi būti paspaudžiamas du kartus, norint lošti pasirinktu lygiu.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „premijos rato“ („Bonus Wheel“) simbolius.
- Laimėjimų kombinacijos ir išmokėjimai atliekami pagal laimėjimų lentelę.
- Statymo lygis yra žetonų skaičius vienoje statymo linijoje.
- Statymo linijos laimėjimas žetonais yra lygus vertės, rodomos laimėjimų lentelėje, skaičiui, padaugintam iš statymų lygio.
- Statymo linijos laimėjimas yra lygus laimėjimui žetonais, padaugintam iš žetonų vertės.
- Išmokamas tik didžiausias aktyvios linijos laimėjimas.
- Statymo linijos laimėjimai išmokami, kai sėkmingas atvejis būna pagal būgnus iš kairės į dešinę.
- Vienkartiniai laimėjimai skirtingose statymų linijose yra pridedami.
- Visi žetonų laimėjimai išmokami tik pagal statymo linijas, išskyrus atvejus, kai veikia „premijos rato“ („Bonus Wheel“) funkcija.

5.2. „Griūties“ („Avalanche“) funkcija

- Vietoje sukimosi, simboliai sukrenta į būgnus.
- Laiminti statymo linija pradės „griūties“ („Avalanche“) funkciją.
- Laimėjimų kombinacijų simboliai sprogsta ir išnyksta, palikdami vietos antram „griūties“ („Avalanche“) efektui, kurio metu gali sukristi dar daugiau laimėjimų simbolių.
- „Griūties“ („Avalanche“) funkcija tęsiasi iki tol, kol nebėra laimima.
- „Griūties“ („Avalanche“) funkcijos laimėjimai pridedami prie bet kurios linijos laimėjimų.

5.3. „Milžiniški“ („Colossal“) simboliai

- Visi simboliai pagrindiniame lošime ir nemokamų sukimų („Free Spins“) metu taip pat pasirodo ir „milžiniškų“ („Colossal“) simbolių versija, išskyrus „laukinį“ („Wild“) simbolį pagrindiniame lošime. „Milžiniškas“ („Colossal“) simbolis yra 2x2 arba 3x3 simbolių derinys.
- „Milžiniški“ („Colossal“) simboliai yra pilnai arba dalinai rodomi, priklausomai nuo to, kaip sustoja būgnas.
- Simboliai laimėjimo kombinacijose sprogsta ir išnyksta, nepaisant to, kuri dalis to simbolio sudarė laimėjimą kombinaciją,

- Visi likusieji simboliai sukrenta į apačią, kad užpildytų tuščias vietas, taip palikdami vietos naujiems „griūties“ („Avalanche“) simboliams. „Griūtis“ („Avalanche“) tęsiasi iki kol nėra laimima.
- „Griūties“ („Avalanche“) metu gali nukristi „milžiniškas“ („Colossal“) simbolis. Kai nukrenta „milžiniškas“ („Colossal“) simbolis, kitos tuščios vietos būna užpildomos įprastais simboliais. Vienu metu negali būti matomi du ar daugiau „milžiniški“ („Colossal“) simboliai.
- Bet kuri „milžiniško“ („Colossal“) simbolio dalis, patenkanti į laimėjimą statymo liniją, bus išmokama pagal laimėjimų lentelę.

5.4. „Milžiniško traiškymo“ („Colossal Crush“) funkcija

- Po pirmosios „griūties“ („Avalanche“), „milžiniško traiškymo“ („Colossal Crush“) funkcija gali būti aktyvuota tiek pagrindiniame lošime, tiek nemokamų sukimų („Free Spins“) metu.
- „Milžiniškas“ („Colossal“) simbolis visada turi turėti simbolius po savimi.
- Kai naujas „milžiniškas“ („Colossal“) simbolis nukrenta žemyn, tai gali sutraiškyti papildomą eilę simbolių, einančių po juo.
- Jeigu lieka tuščių vietų po „milžinišku“ („Colossal“) simboliu po praeito laimėjimo, šis simbolis nukrenta ir sutraiško visą eilę po savimi kitų einančių simbolių. Taip tęsiasi iki tol, kol „milžiniškas“ („Colossal“) simbolis atsiduria pačioje apačioje arba kol nelieka jokių laisvų pozicijų po juo.
- Kiekvieną kartą, kai „milžiniškas“ („Colossal“) simbolis nukrenta žemyn ir sutraiško bent vieną simbolį, lošėjui suteikiamas daugiklis.
- Kiekvienos eilės sutraiškytas simbolis padidina daugiklį x1, o didžiausias daugiklis yra x4. Daugiklis pritaikomas kito laimėjimo apskaičiavimui ir vėl grįžta į x1. Tai reiškia, kad daugiklis gali būti panaudojamas tik vieną kartą.

5.5. „Premijos rato“ („Bonus Wheel“) funkcija

- „Premijos rato“ („Bonus Wheel“) simbolis yra simbolių 3x3 blokas, kuris gali atsirasti tik ant 3 paskutinių būgnų tiek pagrindiniame lošime, tiek nemokamų sukimų metu. Gali atsirasti pilnai arba dalinai matomas lošimo lauke.
- Kai baigiasi visi „griūties“ („Avalanche“) sukimai ir yra apskaičiuojami jų laimėjimai, „premijos ratas“ („Bonus Wheel“) sustoja. Nuo šio rato gali būti laimėta:
  - žetonų laimėjimai;
  - nemokami sukimai;
  - žetonų laimėjimai ir nemokami sukimai.
- Žetonų laimėjimai ir nemokami sukimai aktyviuose laukuose nuo „premijos rato“ („Bonus Wheel“) bus lygūs eilių, kurias užims 3x3 simbolis, skaičiui. +1 laimėjimas kiekvienai eilei.
- Žetonų laimėjimas nuo „premijos rato“ („Bonus Wheel“) yra 1, 2 arba 5 kartai padauginti iš statymo skaičiaus, su didžiausiu žetonų laimėjimu padaugintam 36 kartus iš statymo skaičiaus.
- Kitaip nei įprasti simboliai, „premijos rato“ („Bonus Wheel“) simbolis nedingsta po laimėjimo apskaičiavimo, kas reiškia, kad nebus naujų „griūčių“ („Avalanche“) po šio apskaičiavimo.

- Prie papildomų „milžiniško traiškymo“ („Colossal Crush“) funkcijos daugiklio, žetonų laimėjimų vertė „premijos rato“ („Bonus Wheel“) funkcijos metu taip pat yra padauginama. Kaip bebūtų, daugiklis negrįžta į pradinę padėtį, jei po to seka „griūtis“ („Avalanche“), tad jei daugiklis išauga vėl, daugiklis nuo žetonų laimėjimų išauga taip pat. Kai baigiasi „griūtis“ („Avalanche“) ir „premijos rato“ („Bonus Wheel“) funkcija, žetonų laimėjimas yra apskaičiuojamas.
- „Premijos rato“ („Bonus Wheel“) laimėjimai yra pridedami prie bet kurios linijos laimėjimų.

5.6. Nemokami sukimai („Free Spins“)

- Yra 3 „premijos rato“ („Bonus Wheel“) laukai, kurie skiria 5 nemokamus sukimus kiekvienas. Laimėjimas nuo „premijos rato“ („Bonus Wheel“) pagrindiniame lošime aktyvuoja 5, 10 arba daugiausiai 15 nemokamų sukimų.
- Nemokami sukimai yra lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir žetonų verte, kaip ir to sukimo, kuris aktyvavo nemokamus sukimus.
- Nemokamų sukimų skaičius skiriamas pagal laimėjimų lentelę.
- Nemokamų sukimų metu „laukinis“ („Wild“) simbolis gali būti „milžinišku laukiniu“ („Colossal Wild“) simboliu.
- Jei „milžiniškas laukinis“ („Colossal Wild“) simbolis sudaro laimėjimą, jis išsiskiria į 1x1 „laukinius“ („Wild“) simbolius.
- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai, kurie sudaro laimėjimą, susprogsta ir išnyksta.
- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai, kurie nesudaro laimėjimo, lieka būgnuose ir yra kitos „griūties“ („Avalanche“), iki kol neatsiranda naujų laimėjimų.
- „Premijos rato“ („Bonus Wheel“) funkcija gali būti aktyvuota daugiausiai 3 kartus nemokamų sukimų metu ir suteikti papildomus 25 nemokamus sukimus.
- Galutinio laimėjimo laukas sudaro bet kokius laimėjimus, gautus nemokamų sukimų metu, pridėjus bet kokius laimėjimus nuo to sukimo, kuris aktyvavo nemokamus sukimus.
- Nemokamų sukimų laimėjimai yra pridedami prie bet kurios linijos laimėjimų.

6. LOŠIMAS „KRAUJASIURBIAI“ („BLOOD SUCKERS“)

6.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,25 EUR, o maksimalus statymas – 50,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 50 730,00 EUR.
- Šis lošimas turi 5 būgnus, 3 eiles ir 25 statymų linijas.
- Lošimo lauke rodyklės dešinėje ir kairėje padidina arba sumažina statymo lygį arba, žetonų skaičių, kuris statomas ant vienos statymų linijos. Statymui padidinti arba, atvirkščiai, sumažinti lošėjas turi patraukti po rodyklėmis matomą slankiklį.
- „Sukti/Spin“ mygtukas reiškia lošimo pradžią su atitinkamai pastatytu statymu ir žetonų verte.
- „Maksimalus Statymas/Max Bet“ suteikia galimybę nustatyti patį aukščiausią statymo lygį su esama žetonų verte.
- „Žetonų vertė/Coin value“ rodyklės sumažina arba padidina žetonų vertę vienu vertės lygiu.

- „Laukinis“ („Wild“) simbolis gali pasirodyti bet kuriame pagrindinio lošimo būgne, nemokamų sukimų metu, ir jis gali pakeisti visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) ir „premijos“ („Bonus“) simbolius. Didžiausią laimėjimų kombinaciją statymų linijoje, remiantis laimėjimų lentele, suteikia kitų simbolių pakeitimą „laukiniais“ („Wild“) simboliais.

6.2. Nemokami sukimai

- Išsukus mažiausiai tris „sklaidos“ („Scatter“) simbolius bet kurioje pagrindinio lošimo juostoje, suteikiama 10 nemokamų sukimų.
- Jei per nemokamus sukimus vėl išsukami „sklaidos“ („Scatter“) simboliai, skiriami papildomi nemokami sukimai. „Sklaidos“ („Scatter“) laimėjimų dydis atitinka laimėjimų lentelės vertę, padaugintą iš statymo lygio.
- Lošime numatyta išmokėti didesnį „sklaidos“ („Scatter“) laimėjimą. Nemokami sukimai sumuojami ir jų metu visi „sklaidos“ („Scatter“) laimėjimai dauginami iš 3.
- Nemokamų sukimų pabaigoje gautas laimėjimas pridedamas prie laimėjimo, buvusio prieš tai.
- Kai sukimai baigiasi, lošimas grįžta į tą sukimą, kuriame sukimai buvo laimėti.

6.3. „Premijos“ („Bonus“) lošimas

- 3 ar daugiau „premijos“ („Bonus“) simboliai, atsiradę bet kurioje aktyvioje statymo linijoje būgnuose iš kairės į dešinę, aktyvuoja „premijos“ („Bonus“) lošimą.
- „Premijos“ („Bonus“) lošimo metu lošėjas turi rinktis iš atsiradusių karstų ir nužudyti juose esančius vampyrus. Už kiekvieną nužudytą vampyrą yra laimima žetonų.
- „Premijos“ („Bonus“) lošimas baigiasi, kai iš pasirinkto karsto išskrenda šikšnosparniai.
- Tik vienas „premijos“ („Bonus“) lošimas lošiamas vieno sukimo metu.
- Paprastai laimėjimas žetonais yra vienodo dydžio su laimėjimų lentelėje nurodyta verte, kuri dauginama iš statymo lygio.
- Statymo lygiu vadinamas žetonų skaičius, už kurį paprastai pastatomas vienas statymas vienoje linijoje.
- Išmokamas tik didžiausias statymo linijos laimėjimas.
- Statymų linijų laimėjimai, gauti vienu metu, skaičiuojami kartu.
- „Premijos“ („Bonus“) lošimo laimėjimų dydis yra nurodytas laimėjimų lentelėje, ir jis yra dauginamas iš statymo lygio.
- „Premijos“ („Bonus“) lošimo pabaigoje visi laimėjimai gauti jo metu yra pridedami prie to sukimo, kuris juos aktyvavo, laimėjimų.
- Didžiausias įmanomas laimėjimas „Premijos“ („Bonus“) lošime yra 20320 žetonų.

7. LOŠIMAS „KRAUJASIURBIAI II“ („BLOOD SUCKERS II“)

7.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,25 EUR, o maksimalus statymas – 250,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 300 000,00 EUR.
- Šis lošimas turi 5 būgnus, 3 eiles ir 25 statymų linijas,

- Rodyklės dešinėje ir kairėje padidina arba sumažina statymo lygį arba, žetonų skaičių, kuris statomas ant vienos statymų linijos. Statymui padidinti arba, atvirkščiai, sumažinti lošėjas turi patraukti po rodyklėmis matomą slankiklį.
- „Sukti/Spin“ mygtukas reiškia lošimo pradžią su atitinkamai pastatytu statymu ir žetonų verte.
- „Maksimalus Statymas/Max Bet“ suteikia galimybę nustatyti patį aukščiausią statymo lygį su esamos žetonų verte.
- „Monetos Vertė/Coin Value“ rodyklytės sumažina arba padidina žetonų vertę vienu vertės lygiu.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis gali pasirodyti bet kuriame pagrindinio lošimo būgne, taip pat papildomų sukimų metu, ir jis gali pakeisti visus, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) ir „premijos“ („Bonus“) simbolius.
- Didžiausią laimėjimų kombinaciją statymų linijoje, remiantis laimėjimų lentele, suteikia kitų simbolių pakeitimas „laukiniais“ („Wild“) simboliais.

7.2. Nemokami sukimai

- Išsukus mažiausiai tris „sklaidos“ („Scatter“) simbolius bet kuriame būgne suteikiama 10 nemokamų sukimų. Jei per nemokamus sukimus vėl išsukami „sklaidos“ („Scatter“) simboliai, skiriami dar papildomi nemokami sukimai.
- Jei bus išsukti du „sklaidos“ („Scatter“) simboliai pagrindiniame lošime ir per nemokamus sukimus, galimas ir žetoninis laimėjimas. „Sklaidos“ („Scatter“) laimėjimų dydis atitinka laimėjimų lentelės vertę, padaugintą iš statymo lygio. Lošime numatyta išmokėti didesnį „sklaidos“ („Scatter“) laimėjimą.
- Nemokami sukimai sumuojami ir jų metu visi „sklaidos“ („Scatter“) laimėjimai dauginami iš 3.
- Nemokamų sukimų pabaigoje gautas laimėjimas pridedamas prie laimėjimo, buvusio prieš tai. Kai sukimai sulošti, lošimas grįžta į tą sukimą, kuriame sukimai buvo laimėti.

7.3. „Paslėptos brangenybės“ („Hidden Treasure“) premijos lošimas

- Išsukus tris ar daugiau „premijos“ („Bonus“) simbolių, suaktyvinamas „paslėptos brangenybės“ („Hidden Treasure“) premijos lošimas.
- Jei išsukami keturi „premijos“ („Bonus“) simboliai, laimėjimas bus padvigubintas, o jei išsukami penki „premijos“ („Bonus“) simboliai, laimėjimas didėja tris kartus.
- „Premijos“ („Bonus“) lošime lošėjas turi atidaryti pasirinktas skrynias, kuriose galimi laimėjimai.
- „Premijos“ („Bonus“) lošimas baigiasi, kai iš pasirinktos skrynios išskrenda demonai.

7.4. „Premijos šūvio“ („Bonus Shot“) ir „sklaidos šūvio“ („Scatter Shot“) lošimai

- Tai yra du lošimai, kurie gali būti suaktyvinti atsitiktinai.
- Jei ant būgnų išsukami du „sklaidos“ („Scatter“) simboliai, aktyvuojamas „sklaidos šūvio“ („Scatter Shot“) lošimas. Taip pat šio lošimo metu skiriamas trečias „sklaidos“ („Scatter“) simbolis, kuris suaktyvina 10 nemokamų sukimų.
- „Premijos šūvio“ („Bonus Shot“) lošime ant pirmų trijų būgnų rodomas dar vienas papildomas „premijos“ („Bonus“) simbolis, uždengiantis 1, 2 arba 3 būgną.

8. LOŠIMAS „DRUGELIŲ BŪRYS“ („BUTTERFLY STAXX“)

8.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 400,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 480 000,00 EUR.
- Lošimas „Drugelių Būrys“ yra 5 būgnų, 4 eilių, 40 linijų (fiksuotų) lošimas, turintis „laukinius“ („Wild“) simbolius ir šias funkcijas - persukimus („Re-spin“) ir „drugelio sukimai“ („Butterfly Spins“).
- Lošimas lošiamas su fiksuotomis 40 statymų linijomis, 1-10 statymų lygiuose (20 žetonų viename statymo lygyje) ir skirtingomis žetonų vertėmis.
- Statymo lygis nustatomas „Level/Lygis“ pasirinkimo laukelyje.
- Statymo lygis yra žetonų skaičius 2 statymo linijose.
- Žetonų vertė nustatoma „Coin Value/Žetonų Vertė“ pasirinkimo laukelyje.
- „Coins/Žetonai“ rodo žetonų, kuriuos lošėjas gali statyti, skaičių.
- Didžiausias Statymas („Max Bet“) yra lošiamas iš didžiausio statymo lygio ir nustatytos žetonų vertės. Kai lošiama mažesniu statymo lygiu, mygtukas „Maksimalus Statymas/Max Bet“ turi būti paspaudžiamas du kartus, norint lošti pasirinktu lygiu.
- Laimėjimų kombinacijos ir išmokėjimai atliekami pagal laimėjimų lentelę.
- Statymo linijos laimėjimas žetonais yra lygus vertės, rodomos laimėjimų lentelėje, skaičiui, padaugintam iš statymų lygio.
- Statymo linijos laimėjimas pinigais yra lygus laimėjimui žetonais, padaugintam iš žetonų vertės.
- Išmokamas tik didžiausias aktyvios linijos laimėjimas.
- Statymo linijos laimėjimai išmokami, kai sėkmingas atvejis būna pagal būgnus iš kairės į dešinę.
- Vienkartiniai laimėjimai skirtingose statymų linijose yra pridedami.
- Visi žetonų laimėjimai išmokami tik pagal statymo linijas

8.2. „Laukinis“ („Wild“) simbolis

- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai gali pasirodyti bet kur būgnuose pagrindiniame lošime ir persukimų („Re-spin“) metu ir jie pakeičia visus kitus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.
- „Laukinio“ („Wild“) simbolio pakeitimai išmoka didžiausia įmanomą laimėjimų kombinaciją ant statymo linijų pagal laimėjimų lentelę.

8.3. Persukimai („Re-spin“)

- Bet kuriuo metu, kai visą būgną užima sukrautų „drugelių“ („Butterfly“) simboliai, persukimai („Re-spin“) aktyvuojasi.
- Visi „drugelių“ („Butterfly“) simboliai skrenda į kairiausią poziciją toje pačioje eilėje, kur dar nėra „drugelio“ („Butterfly“) simbolio ir išlieka būgnuose iki persukimų („Re-spin“) pabaigos.
- Prieš prasidedant persukimams(„Re-spin“), bet kurios linijos laimėjimai iš to sukimo, kuris aktyvavo persukimus („Re-spin“), yra išmokami.
- Visi „drugelių“ („Butterfly“) simboliai atsiradę matomose pozicijose persukimo („Re-spin“) metu, suskrenda į kairiausią poziciją toje pačioje eilėje, kur dar nėra „drugelio“

(„Butterfly“) simbolio, ir skiria papildomą persukimą („Re-spin“) ir išlieka būgnuose iki persukimų („Re-spin“) pabaigos.
- „Drugelio“ („Butterfly“) simboliai, atsiradę už „drugelio“ („Butterfly“) simbolių, nesiskaito kaip matomi.
- Kai nebeatsiranda naujų matomų „drugelio“ („Butterfly“) simbolių ant būgnų persukimo („Re-spin“) metu, persukimai baigiasi ir bet kurios linijos laimėjimai yra išmokami.
- Bet kurie persukimų („Re-spin“) laimėjimai yra pridedami prie bet kurių laimėjimų nuo pradinio sukimo.
- „Drugelio“ („Butterfly“) sukimai ir persukimai („Re-spin“) negali būti aktyvuoti tuo pat metu.

8.4. „Drugelio sukimai“ („Butterfly Spins“)
- 3 ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simboliai, atsirandantys bet kur būgnuose pagrindiniame lošime, aktyvuoja „drugelio sukimus“ („Butterfly Spins“):
  - 3 „sklaidos“ („Scatter“) = 5 „drugelio sukimus“ („Butterfly Spins“);
  - 4 „sklaidos“ („Scatter“) = 6 „drugelio sukimus“ („Butterfly Spins“);
  - 5 „sklaidos“ („Scatter“) = 7 „drugelio sukimus“ („Butterfly Spins“).
- „Drugelio sukimų“ („Butterfly Spins“) metu tik „kokono“ („Cocoon“) simboliai gali atsirast ant būgnų.
- „Kokono“ („Cocoon“) simboliai gali būt neveiksnūs arba aktyvūs. Aktyvūs simboliai atsiranda matomose būgno pozicijose ir pavirsta į „drugelio“ („Butterly“) simbolius.
- Visi „drugelių“ („Butterfly“) simboliai skrenda į kairiausią poziciją toje pačioje eilėje, kur dar nėra „drugelio“ („Butterly“) simbolio, visi linijos laimėjimai yra pridedami prie galutinio laimėjimo ir visi „drugelio“ („Butterly“) simboliai išlieka būgnuose iki kol pasibaigia „drugelio sukimai“ („Butterfly Spins“).
- Papildomai „drugelio sukimai“ („Butterfly Spins“) negali būti laimėti „drugelio sukimų“ („Butterfly Spins“) metų.
- „Drugelio sukimai“ („Butterfly Spins“) yra lošiami tuo pačiu statymu lygiu ir žetonų verte, kaip ir to sukimo, kuris juos aktyvavo.
- „Drugelio sukimų“ („Butterfly Spins“) pabaigoje, visi laimėjimai nuo „drugelio sukimų“ („Butterfly Spins“) yra pridedami prie to sukimo, kuris juos aktyvavo, laimėjimų.
- „Drugelio sukimų“ („Butterfly Spins“) pabaigoje, lošimas sugrįžta į tą sukimą, kuris juos aktyvavo.
- „Drugelio sukimai“ („Butterfly Spins“) ir persukimai („Re-spin“) negali būti aktyvuoti tuo pat metu.

9. LOŠIMAS „DRUGELIŲ BŪRYS 2“ („BUTTERFLY STAXX 2“)

9.1. Lošimo taisyklės
- Minimalus statymas yra 0,25 EUR, o maksimalus statymas – 1250,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 250 000,00 EUR.
- Lošimas „Drugelių Būrys 2“ yra 5 būgnų, 4 eilių, 40 linijų lošimas, turintis „laukinius“ („Wild“) simbolius ir šias funkcijas - persukimus („Re-spin“), „drugelio sukimai“ („Butterfly Spins“) ir „drugelio siautimas“ („Butterfly Frenzy“).

- Lošimas lošiamas su fiksuotomis 40 statymų linijomis, 1-10 statymų lygiuose (25 žetonai viename statymo lygyje) ir skirtingomis žetonų vertėmis.
- Statymo lygis nustatomas „Level/Lygis“ pasirinkimo laukelyje.
- Žetonų vertė nustatoma „Coin Value/Žetonų Vertė“ pasirinkimo laukelyje.
- „Coins/Žetonai“ rodo žetonų, kuriuos lošėjas gali statyti, skaičių.
- „Maksimalus Statymas/Max Bet“ yra lošiamas iš didžiausio statymo lygio ir nustatytos žetonų vertės. Kai lošiama mažesniu statymo lygiu, mygtukas „Maksimalus Statymas/Max Bet“ turi būti paspaudžiamas du kartus, norint lošti pasirinktu lygiu.
- Laimėjimų kombinacijos ir išmokėjimai atliekami pagal laimėjimų lentelę.
- Statymo linijos laimėjimas žetonais yra lygus vertės, rodomos laimėjimų lentelėje, skaičiui, padaugintam iš statymų lygio.
- Statymo linijos laimėjimas virtualiais pinigais yra lygus laimėjimui žetonais, padaugintam iš žetonų vertės.
- Išmokamas tik didžiausias aktyvios linijos laimėjimas.
- Statymo linijos laimėjimai išmokami, kai sėkmingas atvejis būna pagal būgnus iš kairės į dešinę.
- „Drugelio siautimas“ („Butterfly Frenzy“) yra „pasirink ir spausk“ („Pick and Click“) funkcija.
- 3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai, atsiradę bet kur pirmame, trečiame ir penktame būgnuose pagrindinio lošimo metu, suteikia galimybę lošėjui pasirinkti vieną iš dviejų funkcijų - „drugelio sukimus“ („Butterfly Spins“) arba „drugelio siautimą“ („Butterfly Frenzy“).
- Visi žetonų laimėjimai išmokami statymo linijose, išskyrus laimėjimus, kurie įvyksta „drugelio siautimo“ („Butterfly Frenzy“) funkcijos metu.
- Funkcijos „drugelio sukimai“ („Butterfly Spins“), persukimai („Re-spin“) ir „drugelio siautimas“ („Butterfly Frenzy“) negali būti aktyvuojamos tuo pačiu metu.
- Persukimų („Re-spin“) metu lošėjas gali atrakinti 2 papildomas lošimo zonas.
- „Drugelio sukimų“ („Butterfly Spins“) metu lošimas vyksta 3 aktyviose zonose.
- „Drugelio sukimų“ („Butterfly Spins“) ir persukimų („Re-spin“) funkcijų metu lošimas vyksta tose pačiose zonose ir su tuo pačiu statymu, kuriuo jos buvo aktyvuotos.
- Būgnai kiekvieno lošimo zonoje sukasi nepriklausomai ir atskirai.
- Vienkartiniai laimėjimai skirtingose statymų linijose yra pridedami.

9.2. „Laukinis“ („Wild“) simbolis

- „Laukinis“ („Wild“) simboliai gali pasirodyti bet kur būgnuose pagrindiniame lošime ir persukimų („Re-spin“) metu ir jie pakeičia visus kitus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.
- „Laukinio“ („Wild“) simbolio pakeitimai išmoka didžiausia įmanomą laimėjimų kombinaciją ant statymo linijų pagal laimėjimų lentelę.

9.3. Persukimai („Re-spin“)

- Bet kuriuo metu, kai visą būgną užima sukrautų „drugelių“ („Butterfly“) simboliai, persukimai („Re-spin“) aktyvuojasi.
- Persukimai („Re-spin“) yra lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir žetono verte, kaip ir to sukimo, kuris juos aktyvavo.

- Visi „drugelių“ („Butterfly“) simboliai skrenda į kairiausią poziciją toje pačioje eilėje, kur dar nėra „drugelio“ („Butterfly“) simbolio ir išlieka būgnuose iki persukimų („Re-spin“) pabaigos.
- Jei 2 kairiausi būgnai persukimų („Re-spin“) metu yra užpildomi „drugelių“ („Butterfly“) simboliais, atsirakinama antroji lošimo zona.
- Jei 3 kairiausi pirmos zonos būgnai arba 2 antros zonos būgnai persukimų („Re-spin“) metu yra užpildomi „drugelių“ („Butterfly“) simboliais, atsirakinama trečioji lošimo zona.
- Kiekvienos zonos būgnai sukasi atskirai ir nepriklausomai.
- Šios papildomos lošimo zonos prasideda nuo pilnai „drugelio“ („Butterfly“) simboliais užpildyto pirmo būgno.
- Persukimų („Re-spin“) metu nauji „drugelio“ („Butterfly“) simboliai, atsiradę bet kurioje lošimo zonoje, suteikia papildomą sukimą visose neužrakintose zonose.
- Kai nebeatsiranda naujų „drugelio“ („Butterfly“) simbolių neužrakintose lošimo zonose, persukimai („Re-spin“) baigiasi.
- Pasibaigus persukimų („Re-spin“) funkcijai, visi laimėjimai nuo persukimų („Re-spin“) yra pridedami prie to sukimo, kuris juos aktyvavo.
- Prieš prasidedant persukimams („Re-spin“), bet kurie to sukimo, kuris aktyvavo persukimus („Re-spin“), linijų laimėjimai yra išmokami.
- Papildoma lošimo zona išnyksta prieš prasidedant naujam sukimui.

9.4. „Drugelio sukimai“ („Butterfly Spins“)

- 3 ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simboliai, atsirandantys pirmame, trečiame ir penktame būgnuose pagrindiniame lošime, lošėjui leidžia pasirinkti aktyvuoti „drugelio sukimus“ („Butterfly Spins“). Jei lošėjas pasirenka aktyvuoti šią funkciją, jam aktyvuojami 5 „drugelio sukimai“ („Butterfly Spins“).
- „Drugelio sukimų“ („Butterfly Spins“) metu tik „kokono“ („Cocoon“) simboliai gali atsirast ant būgnų.
- „Kokono“ („Cocoon“) simboliai gali būt neveiksnūs arba aktyvūs. Aktyvūs simboliai atsiranda matomose būgno pozicijose ir pavirsta į „drugelio“ („Butterly“) simbolius.
- Visi „drugelių“ („Butterly“) simboliai skrenda į kairiausią poziciją toje pačioje eilėje, kur dar nėra „drugelio“ („Butterly“) simbolio, visi linijos laimėjimai yra pridedami prie galutinio laimėjimo ir visi „drugelio“ („Butterly“) simboliai išlieka būgnuose iki kol pasibaigia „drugelio sukimai“ („Butterfly Spins“).
- Papildomai „drugelio sukimai“ („Butterfly Spins“) negali būti laimėti „drugelio sukimų“ („Butterfly Spins“) metu
- „Drugelio sukimai“ („Butterfly Spins“) yra lošiami tuo pačiu statymu lygiu ir žetonų verte, kaip ir to sukimo, kuris juos aktyvavo.
- „Drugelio sukimų“ („Butterfly Spins“) pabaigoje, visi laimėjimai nuo „drugelio sukimų“ („Butterfly Spins“) yra pridedami prie to sukimo, kuris juos aktyvavo, laimėjimų.
- „Drugelio sukimų“ („Butterfly Spins“) pabaigoje, lošimas sugrįžta į tą sukimą, kuris juos aktyvavo.

9.5. „Drugelio siautimas“ („Butterfly Frenzy“)

- 3 ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simboliai, atsirandantys pirmame, trečiame ir penktame būgnuose pagrindiniame lošime, lošėjui leidžia pasirinkti aktyvuoti „drugelio siautimo“

(„Butterfly Frenzy“) funkciją. Jei lošėjas pasirenka aktyvuoti šią funkciją, jam aktyvuojama „pasirink ir paspausk“ („Pick and Click“) funkcija.

- Šios funkcijos metu lošėjas gauna „premijos“ („Bonus“) lošimą, susidedantį iš 5 lygių. Lošimas prasideda su 10 pasirinkimų.
- Šios funkcijos metu lošėjas pasirenka „drugelio“ („Butterly“) simbolius, kurie suteikia jam žetonus ir padidina galutinio laimėjimo sumą.
- Kiekviename lygyje lošėjas renkasi 10 kartų. Šie pasirinkimai (+10) yra pridedami prie likusių pasirinkimų iš praeito lygio. Šios funkcijos metu 1 lygis prasideda su 10 pasirinkimų ir kitame lygyje tęsiasi su turimais pasirinkimais iš pirmo lygio bei papildomais 10 pasirinkimų.
- Mažiausias žetonų skaičius yra 0,4 kartus padaugintas iš statymo, didžiausias – x5 kartus padaugintas iš statymo.
- Šios funkcijos metu lošėjas gali pasirinkti specialų „drugelio“ („Butterly“) simbolį, kuris nesuteikia žetonų laimėjimo, tačiau perkelia lošėją į kitą lygį. Šis lygio pasikeitimas yra nemokamas pasirinkimas ir nėra išskaičiuojamas iš pasirinkimų skaičiaus, likusių tam lošimui.
- „Drugelio siautimo“ („Butterfly Frenzy“) pabaigoje, lošimas sugrįžta į tą sukimą, kuris juos aktyvavo.
- „Drugelio siautimo“ („Butterfly Frenzy“) pabaigoje, visi laimėjimai nuo „drugelio“ („Butterly“) sukimų yra pridedami prie to sukimo, kuris juos aktyvavo, laimėjimų.
- Jei lošėjas perkrauna lošimą šios funkcijos metu, lošimas tęsiasi nuo kito lygio, kuriame lošėjas sustabdė lošimą. Jei lošimas buvo perkrautas paskutiniame lygyje, lošimas sugrįžta į lošimo pabaigos ekraną. Jei lošimas persikrauna dėl interneto ryšio trikdžių ar serverių persikrovimo, lošimas tęsiasi ten, kur lošėjas buvo priverstas jį palikti.

10. LOŠIMAS „JUODI PINIGAI“ („CASH NOIRE“)

10.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 200,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 1 000 000,00 EUR.
- Tai – 5 būgnų, 4 eilučių lošimas, turintis 1024 lošimo būdus, „lavinos“ („Avalanche“) funkciją, „paslapties“ („Mystery“) simbolį, „nusikaltimų zoną“ („Crime Zone“) ir nemokamus sukimus su daugikliu.
- Lošimas turi 1024 lošimo būdus, skirtingas statymų ir monetų vertes.
- Lošiama su virtualiais pinigais ar monetomis. Norint perjungti virtualius pinigus į monetas ir atvirkščiai, reikia eiti į lošimo nustatymus.
- „Statymas/Bet“ yra statymų monetomis ar virtualias pinigais suma.
- Statymo vertė nustatoma rodyklėmis šalia skyriaus „Monetos Vertė/Coin Value“.
- „Likutis/Balance“ rodo lošimui prieinamą virtualių pinigų ar monetų sumą.
- Monetos vertė nustatoma naudojant „Monetos Vertė/Coin Value“ parinkiklį.
- Laimėjimų deriniai ir išmokėjimai atliekami pagal mokėjimų lentelę.
- Simbolių išmokėjimo vertės, nurodytos mokėjimų lentelėje, yra dinamiškos ir keičiasi atsižvelgiant į pasirinktą statymo vertę.
- Sutapę simboliai bet kurioje pozicijoje ant trijų ar daugiau gretimų būgnų, pradedant nuo kraštinio kairiojo būgno iki kraštinio dešiniojo būgno, lemia statymo laimėjimą.

- Mokama tik už ilgiausią vienodų simbolių kombinaciją.
- Daugiau laimėjimų suteikiama, kai ant tų pačių būgnų atsiranda papildomų simbolių pavyzdžių, kurie suteikia laimėjimą su ilgiausia vienodų simbolių kombinacija.
- Statymo laimėjimas yra lygus mokėjimų lentelėje nurodytai vertei. Ši suma taip pat padauginama iš visų taikomų daugiklių.
- Atskiri laimėjimai įvairiais statymo būdais yra sudedami.
- Jei įvyksta lošimo techninės arba programinės įrangos gedimas, visi atlikti lošimo statymai ir išmokos nustoja galioti, o visi atlikti statymai grąžinami.

10.2. „Lavina“ („Avalanche“)

- Laimėjusi simbolių kombinacija pradeda „lavinos“ („Avalanche“) funkciją. Simboliai laimėjusiame derinyje pašalinami iš būgnų, kad daugiau simbolių patektų į tuščias vietas.
- „Lavinos“ („Avalanche“) funkcija tęsiasi tuo pačiu sukimu, kol nėra daugiau laimėjimų.
- Laimėjimai yra skaičiuojami ir išmokami po kiekvienos „lavinos“ („Avalanche“) funkcijos.
- Nemokamų sukimų metu iš „lavinos“ („Avalanche“) funkcijos gauti laimėjimai yra išmokami ir dauginami iš daugiklio.

10.3. Nemokami sukimai

- Esant nemokamų sukimų lošimui, „nusikaltimų zona“ („Crime Zone“):
  - visada apima 5 taškus ir yra aktyvi visų nemokamų sukimų metu;
  - turi tą patį simbolių derinį, kuris suaktyvino nemokamus sukimus, tačiau gali atsitiktinai pakeisti poziciją ant būgnų.
- Bendras nemokamų sukimų laimėjimas pridedamas prie visų lošimų, kuriuose buvo aktyvuoti nemokami sukimai, laimėjimų.
- Lošimas grįžta į pagrindinį lošimo ekraną.

10.4. „Miesto gaudynių“ („City Chase“) žemėlapis

- Lošimo srityje matomas „miesto gaudynių“ („City Chase“) žemėlapis, kuris kartu yra matuoklis, rodantis poziciją, kurioje progresuoja daugiklis ir kur yra suteikiami papildomi nemokami sukimai.
- „Nusikaltimų zonoje“ („Crime Zone“) esantys simboliai, kurie yra laimėto lošimo dalimi, atrakina tokį patį vietų skaičių „miesto gaudynių“ („City Chase“) žemėlapyje.
- Kiekvieną kartą automobiliui pasiekus 13 vietų, žymeklis rodo, kad yra suteikiami 2 papildomi nemokami sukimai.

10.5. Daugiklis

- Šis daugiklis prasideda x1 reikšme ir auga dalimis po 1 žingsnį kas 7 vietas. Tai reiškia, kad pasiekus 7-ą vietą, laimėjimai yra padauginami iš x2 nuo kito sukimo.
- Pasiekus galutinę vietą „miesto gaudynių“ („City Chase“) žemėlapyje, daugiklis sustos ties x10 ir bus suteikti paskutiniai 3 papildomi nemokami sukimai.

10.6. „Paslapties“ („Mystery“) simbolis

- Pagrindiniame lošime arba nemokamų sukimų metu, ant būgnų gali atsirasti vienas „paslapties“ („Mystery“) simbolis.

- Kai „paslapties“ („Mystery“) simbolis atsiranda už „nusikaltimų zonos“ („Crime Zone“) ribų, jis atskleidžia atsitiktinį mokėjimų simbolį.
- Kai „paslapties“ („Mystery“) simbolis nusileidžia „nusikaltimų zonos“ („Crime Zone“) viduje, „paslapties“ („Mystery“) simbolis pasidaugina per visas pozicijas, atskleisdamas atsitiktinį mokėjimų lentelės simbolį.

10.7. „Nusikaltimų zona“ („Crime Zone“) ir „įkalčių sąrašas“ („Clue List“)

- „Nusikaltimų zona“ („Crime Zone“) yra raudonos spalvos karštųjų taškų („Hotspots“) simbolis, suaktyvinamas kiekvieno sukimo metu.
- Pradinis šio simbolio dydis yra 3 taškai ant būgnų, tačiau jis gali padidėti iki 4 ir 5, kai aktyvinami konkretūs elementai – įkalčiai iš „įkalčių sąrašo“ („Clue List“).
- Kiekvienas laimėjimo simbolis „nusikaltimų zonoje“ („Crime Zone“) suaktyvina elementą iš „įkalčių sąrašo“ („Clue list“).
- „Įkalčių sąrašas“ („Clue List“) yra matuoklis, rodantis lošimo eigą link nemokamų sukimų.
- Jei daugiau nėra kitų laimėjimo derinių, įkalčiai išnyksta ir matuoklis atsistato į 0.
- Kai suaktyvinami 3–6 įkalčiai, „nusikaltimų zona“ („Crime Zone“) išsiplečia, apimdama 4 taškus ant būgnų (to paties sukimo metu).
- Kai suaktyvinami 7 ar daugiau įkalčių, „nusikaltimų zona“ („Crime Zone“) išsiplečia, apimdama 5 taškus ant būgnų (to paties sukimo metu).
- Kai suaktyvinami 13 įkalčių, ir ant būgnų nėra laimėjimo derinių, suteikiami 6 nemokami sukimai.

11. LOŠIMAS „PINIGŲ MAŠINA“ („CASH-O-MATIC“)

11.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 200 000,00 EUR.
- Lošimas „Pinigų Mašina“ yra 1024 statymo būdų, 5 būgnų, 4 eilių lošimas, turintis šias funkcijas: nemokamus sukimus („Free Spins“), daugiklius („Multipliers“) ir „griūtį“ („Avalanche“).
- Lošimas neturi statymo linijų.
- Statymo lygis nustatomas „Level/Lygis“ pasirinkimo laukelyje.
- Žetonų vertė nustatoma „Coin Value/Žetonų Vertė“ pasirinkimo laukelyje.
- „Coins/Žetonai“ rodo žetonų, kuriuos lošėjas gali statyti, skaičių.
- „Maksimalus Statymas/Max Bet“ yra lošiamas 1024 statymo būdu, iš didžiausio statymo lygio ir nustatytos žetonų vertės. Kai lošiama mažesniu statymo lygiu, mygtukas „Maksimalus Statymas/Max Bet“ turi būti paspaudžiamas du kartus, norint lošti pasirinktu lygiu.
- Laimėjimų kombinacijos ir išmokėjimai atliekami pagal laimėjimų lentelę.
- Simbolių vertės yra tokios pačios, nepaisant spalvų schemos.
- Sutampantys simboliai bet kurioje pozicijoje antrame („raudonos žvaigždės“ („Red Star“) simbolio atveju) ar daugiau sutampančiuose būgnuose, pradedant iš kairiausio būgno iki dešiniausio būgno, yra laimintis statymas.
- Statymo būdų laimėjimai išmokami, kai sėkmingas atvejis būna pagal būgnus iš kairės į dešinę.

- Išmokama tik ilgiausia sutampanti simbolių kombinacija.
- Daugiau laiminčių būdų sukuriama, kai papildomi sutampantys simboliai atsiranda tuose pačiuose būgnuose ir taip sukuria ilgiausią laimintį statymo būdą.
- Įmanoma laimėti daugiau nei ant dviejų skirtingų simbolių tuo pačiu metu.
- Vienkartiniai laimėjimai skirtinguose statymo būduose yra sudedami.
- Statymo būdo laimėjimas žetonais yra lygus vertei, rodomai laimėjimų lentelėje, padaugintai iš statymo lygio. Ši suma taip pat padauginama iš bet kokio pritaikomo daugiklio.
- Statymo būdo laimėjimas virtualiais pinigais yra lygus laimėjimui žetonais padaugintam iš žetonų vertės.

11.2. Pavyzdys, kaip laimėti pirmame lygyje

- 4 sutampantys „brangakmenių“ („Gems“) simboliai, atsirandantys šalia esančiuose būgnuose pradedant nuo kairiausio, skiria 5 žetonus. Tai yra padauginama iš 2 (nes yra 2 „brangakmenių“ („Gems“) simboliai ketvirtame būgne), lošėjui iš viso skiriant galutinį laimėjimą 2 x 5 = 10.

11.3. „Griūties“ („Avalanche“) funkcija

- Statymo būdo laimėjimas arba „sklaidos“ („Scatter“) simboliai būgnuose pradeda „Griūties“ („Avalanche“) funkciją.
- Simboliai sukrenta į būgnus vietoj to, kad būtų išsukti.
- Simboliai, sudarantys laiminčią kombinaciją, lieka būgnuose, kai tuo tarpu visi kiti simboliai išnyksta ir palieka vietos antram antram „griūties“ („Avalanche“) efektui su šansu didesniems laimėjimams.
- „Griūtis“ („Avalanche“) tęsiasi iki kol neatsiranda naujų laimėjimų.
- Visi laimėjimai nuo „griūties“ („Avalanche“) funkcijos yra suskaičiuojami ir išmokami po paskutinės „griūties“ („Avalanche“).

11.4. Nemokami sukimai („Free Spins“)

- 10 ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simbolių, atsirandančių bet kur būgnuose, aktyvuoja nemokamų sukimų funkciją.
- „Sklaidos“ („Scatter“) simbolių skaičius prilygsta laimėtų nemokamų sukimų skaičiui.
- Mažiausias nemokamų sukimų skaičius yra 10.
- Surinktų „sklaidos“ („Scatter“) simbolių kiekis grįžta į pradinę padėtį tarp sukimų, tačiau ne „griūties“ („Avalanche“) metu.
- Surinktų „sklaidos“ („Scatter“) simbolių kiekis yra pridedamas prie specialaus matuoklio, kol kiti simboliai išlieka savo vietose. Surinkti „sklaidos“ („Scatter“) simboliai tuomet yra pakeičiami naujais simboliai būgnuose. Taip tęsiasi iki tol, kol neatsiranda naujų „sklaidos“ („Scatter“) simbolių.
- Iš pradžių yra surenkami „sklaidos“ („Scatter“) simboliai, prieš apskaičiuojant bet kokius laimėjimus.
- Nemokamų sukimų metu, vienas papildomas nemokamas sukimas yra skiriamas už kiekvieną eilę, užpildytą laiminčiais simboliais.
- Lygio daugiklis („Level Multiplier“) išlieka toks pats kaip ir nemokamų sukimų pradžioje, nepaisant to, koks yra nemokmamų sukimų surinktas skaičius.

- Galutinio laimėjimo laukas įskaito visus laimėjimus nuo nemokamų sukimų sudėjus su visais laimėjimais nuo to sukimo, kuris juos aktyvavo.
- Nemokami sukimai yra lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir žetono verte kaip ir to sukimo, kuris aktyvavo nemokamus sukimus.

11.5. Lygio daugiklis („Level Multiplier“)

- Lygio daugiklis („Level Multiplier“) yra skiriamas, jei bent viena eilė yra užpildyta laiminčiais simboliais. Tai gali būti aktyvuojama tiek pagrindinio lošimo, tiek nemokamų sukimų metu.
- Lygio daugiklis („Level Multiplier“) padaugina tik statymo būdo laimėjimus.
- Iš viso yra 4 lygiai (vienas lygis kiekvienai eilei, užpildytai laiminčiais simboliais).
- Pagrindiniame lošime, lygiai skaičiuojasi pagal tokius daugiklius:
  - 1 lygis – x1 daugiklis;
  - 2 lygis – x2 daugiklis;
  - 3 lygis – x4 daugiklis;
  - 4 lygis – x10 daugiklis.
- Nemokamų sukimų metu, daugiklis priklauso nuo „sklaidos“ („Scatter“) simbolių skaičiaus, kurie aktyvavo nemokamus sukimus. Bet kokie statymo būdų laimėjimai yra padauginami iš tuo metu veikiančio daugiklio.
- 10-14 „sklaidos“ („Scatter“) simbolių:
  - 1 lygis – x2 daugiklis;
  - 2 lygis – x4 daugiklis;
  - 3 lygis – x8 daugiklis;
  - 4 lygis – x20 daugiklis.
- 15-19 „sklaidos“ („Scatter“) simbolių:
  - 1 lygis – x3 daugiklis;
  - 2 lygis – x6 daugiklis;
  - 3 lygis – x12 daugiklis;
  - 4 lygis – x30 daugiklis.
- 20 ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simbolių:
  - 1 lygis – x5 daugiklis;
  - 2 lygis – x10 daugiklis;
  - 3 lygis – x20 daugiklis;
  - 4 lygis – x50 daugiklis.
- Lygio daugiklis („Level Multiplier“) grįžta į pradinį skaičių nemokamų sukimų metu, bet ne „griūties“ („Avalanche“) metu.
- Laimėjimo laukas pagrindiniame lošime įskaito visus laimėjimus nuo sukimo dauginamojo pagal pritaikytą daugiklį.

12. LOŠIMAS „FORTŪNOS KODAS“ („CODEX OF FORTUNE“)

12.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 1 000 000,00 EUR.

- „Fortūnos Kodeksas“ – tai 5 būgnų, 4 eilių lošimas su 40 statymo eilučių (fiksuotų). Lošime yra 4 „laukinių“ („Wild“) sukimų funkcijos: „laukinių“ („Wild“) simbolių rinkinys, nemokami sukimai, „Fortūnos“ pakartotinai sukimai („Fortune Re-spin“), ir „Išsaugoti raktus“ („Save the Keys“) funkcija.
- Lošiama su 40 statymo eilučių (fiksuotų), 20 monetų statymo lygiui (1–10) ir skirtingomis monetos vertėmis.
- Statymo lygis nustatomas „Lygio/Level“ rinkikliu.
- Monetos vertė nustatoma „Monetos Vertės/Coin Value“ rinkikliu.
- „Monetų/Coin“ laukelyje rodomas monetų, kurias galima statyti, skaičius.
- Lošiant aukščiausio lygio statymu ir spustelėjus „Didžiausias Statymas/Max Bet“ lošiama didžiausiu eilutės statymu ir esama monetos verte. Lošiant žemesnio lygio statymu ir norint lošti etapą pasirinktu lygiu, mygtuką „Didžiausias Statymas/Max Bet“ reikia spustelėti du kartus.
- Laimintys deriniai ir laimėjimai apskaičiuojami pagal mokėjimų lentelę.
- Statymo eilutės laimėjimas monetomis lygus vertei, rodomai mokėjimų lentelėje ir padaugintai iš statymo lygio.
- Statymo eilutės laimėjimas virtualiais pinigais lygus laimėjimui monetomis, padaugintam iš monetos vertės. Išmokamas tik didžiausias laimėjimas už statymo eilutę.
- Statymo eilutės laimėjimai mokami iš eilės pradedant nuo kairiausiai esančio būgno iki dešiniausiai esančio būgno.
- Vienu metu skirtingose statymo eilutėse suteikti laimėjimai sudedami.
- Jei įvyksta lošimo techninės arba programinės įrangos gedimas, visi atlikti lošimo statymai ir išmokos nustoja galioti, o visi atlikti statymai grąžinami.

12.2. „Laukinis“ („Wild“) simbolis

- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai pagrindiniame lošime, nemokamų sukimų metu gali pasirodyti bet kurioje būgnų vietoje ir pakeisti visus, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“), „rakto“ („Key“) ir „+10“ simbolius.
- Nemokamų sukimų metu „laukiniai“ („Wild“) simboliai nerenkami, norint užpildyti „fortūnos laimėjimų“ („Fortune Wins“) matuoklį.
- Pagal mokėjimų lentelę už simbolius, pakeistus „laukiniais“ („Wild“) simboliais, išmokama kaip už didžiausios vertės laimintį derinį statymo eilutėje.

12.3. „Fortūnos laimėjimai“ („Fortune Wins“)

- „Fortūnos laimėjimai“ („Fortune Wins“) yra „premijos“ („Bonus“) lošimas, turintis 7 lygius. Kiekviename lygyje yra 5 žingsniai su didėjančiomis laimėjimo vertėmis.

	7 lygis	**6 lygis**	**5 lygis**	**4 lygis**	**3 lygis**	**2 lygis**	**1 lygis**
5 žingsnis	10 000x	5 000x	2 000x	1 000x	400x	200x	150x
4 žingsnis	2 000x	1 000x	500x	300x	150x	100x	50x
3 žingsnis	500x	400x	200x	100x	50x	40x	20x
2 žingsnis	300x	200x	100x	50x	30x	20x	10x

1 žingsnis	100x	75	50x	30x	20x	10x	5x

- „Fortūnos laimėjimų“ („Fortune Wins“) metu, lošėjui suteikiamas laimėjimas, kurį galima padidinti, surinkus simbolius ant būgnų.
- „Fortūnos“ pakartotinių sukimų („Fortune Re-spin“) ir nemokamų sukimų metu lošėjas pradeda nuo pačio žemiausio žingsnio.
- Lošėjas kyla lygiais ir žingsniais, užpildydamas matuoklį surinktais simboliais.
- Jei „fortūnos“ pakartotinių sukimų („Fortune Re-spin“) ar nemokamų sukimų metu ant būgnų patenka „rakto“ („Key“) simbolis, lošėjui suteikiamas „raktas“ („Key“), kuris padidina „fortūnos laimėjimus“ („Fortune Wins“). Visi laimėjimai iš „fortūnos laimėjimų“ („Fortune Wins“) yra didinami, įskaitant laimėjimą iš pasiekto žingsnio.
- Pasibaigus „Fortūnos“ pakartotiniams sukimams („Fortune Re-spin“) ir nemokamiems sukimams, lošėjui suteikiamas pasiektas „fortūnos laimėjimas“ („Fortune Wins“).
- „Fortūnos laimėjimas“ („Fortune Wins“) yra lygus „fortūnos laimėjimo“ („Fortune Wins“) žingsnyje parodytai vertei, padaugintai iš statymo sumos.

12.4. „Fortūnos“ pakartotiniai sukimai („Fortune Re-spin“)

- 2 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai, pagrindiniame lošime atsirandantys ant 1, 3 ar 5 būgnų, suaktyvina pakartotinių sukimų funkciją su „fortūnos laimėjimais“ („Fortune Wins“).
- 3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai, pagrindiniame lošime atsirandantys ant 1, 3 ar 5 būgnų, suaktyvina pakartotinių sukimų ir nemokamų sukimų funkcijas. Iš pradžių lošiamas „fortūnos“ pakartotinių sukimų („Fortune Re-spin“) lošimas.
- Laimėjęs simbolis yra kolekcinis simbolis „fortūnos“ („Fortune“) pakartotinių sukimų pakete. Jei yra lošimų eilutėse laimėjimai su dviem ar daugiau simbolių, „fortūnos“ („Fortune“) pakartotinių sukimų pakete kolekcinis simbolis yra didžiausios vertės laimėjimo simbolis pagal mokėjimų lentelę. Jei simboliai yra vienodos vertės, „fortūnos“ („Fortune“) pakartotinių sukimų pakete kolekcinis simbolis yra aukščiausios vertės simbolis.
- „Fortūnos“ („Fortune“) pakartotinių sukimų pakete lošimo eilučių laimėjimai nėra vertinami iki „fortūnos“ („Fortune“) pakartotinių sukimų pabaigos.
- „Fortūnos“ („Fortune“) pakartotinių sukimų metu būgnuose rodomi tik kolekcionuojami ir „rakto“ („Key“) simboliai.
- Visi kolekcionuojami simboliai, dalyvaujantys lošimo eilučių laimėjimuose, kuriuos suaktyvino „fortūnos“ („Fortune“) pakartotiniai sukimai, ir visi kolekcionuojami simboliai, nusileidę ant būgnų „fortūnos“ („Fortune“) pakartotinių sukimų metu, lieka būgnuose iki „fortūnos“ („Fortune“) pakartotinių sukimų pabaigos.
- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai, sudarantys laimėjusį derinį, kuris suaktyvino „fortūnos“ („Fortune“) pakartotinius sukimus, ant būgnų nelieka.
- „Fortūnos“ („Fortune“) pakartotinių sukimų lošime visi renkami simboliai yra surenkami, kad būtų užpildytas „fortūnos laimėjimų“ („Fortune Wins“) matuoklis.
- Kiekvieną kartą, kai matuoklyje užsipildo 5 tarpai, lošėjas juda vienu žingsniu aukštyn.
- Pradinis „fortūnos laimėjimų“ („Fortune Wins“) lygis „fortūnos“ („Fortune“) pakartotinių sukimų pakete yra 1.

- „Rakto“ („Key“) simbolis, nusileidęs bet kur ant 5 būgno, suteikia „fortūnos laimėjimo“ („Fortune Wins“) lygio aukštesnį raktą. Visi laimėjimai iš „fortūnos laimėjimų“ („Fortune Wins“) yra didinami, įskaitant laimėjimą iš pasiekto žingsnio.
- „Fortūnos“ („Fortune“) pakartotiniai sukimai baigiasi, jei „fortūnos“ („Fortune“) pakartotinio sukimo metu ant būgnų nenusileidžia „rakto“ („Key“) ar kolekcionuojami simboliai, arba kai surenkama 20 kolekcionuojamų simbolių.
- Pakartotinis sukimas atliekamas tokiu pačiu statymo lygiu ir monetos verte kaip ir sukimas suaktyvinęs pakartotinį sukimą.
- Bet kokie pakartotinio sukimo laimėjimai pridedami prie visų pradinio sukimo laimėjimų.

12.5. „Išsaugoti raktus“ („Save the Keys“) funkcija

- Funkcijoje „Išsaugoti raktus“ („Save the Keys“), „fortūnos“ („Fortune“) pakartotinių sukimų pabaigoje, jei lošėjas laimėjo kokius nors „raktus“ („Key“), jam siūloma pasirinkti išsaugoti šiuos raktus („Key“).
- Jei lošėjas nusprendžia neišsaugoti „raktų“ („Key“), jam suteikiamas pasiektas laimėjimais iš „fortūnos laimėjimų“ („Fortune Wins“) ir jis negauna „raktų“ („Key“).
- Jei lošėjas nusprendžia išsaugoti „raktus“ („Key“), „fortūnos laimėjimų“ („Fortune Wins“) lygis nustatomas į 1 lygį, jam suteikiamas laimėjimas iš pasiekto žingsnio ir išsaugomi laimėti „raktai“ („Key“).
- Išsaugoti „raktai“ („Key“) saugomi kartu su statymo verte ir gali būti naudojami bet kada ateityje nemokamų sukimų pradžioje.
- Kai lošėjas keičia statymo vertę, išsaugotų „raktų“ („Key“) skaičius yra anuliuojamas. Kai lošėjas keičia statymo vertę į statymo vertę, kurioje jis jau lošė, išsaugoti „raktai“ („Key“) atkuriami.

12.6. Nemokami sukimai

- „Sklaidos“ („Scatter“) simboliai gali pasirodyti 1, 3 ir 5 būgnuose tik pagrindiniame lošime ir nemokamuose sukimuose.
- 3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai, atsirandantys bet kuriuose pagrindinio lošimo 1, 3 ir 5 būgnuose, suaktyvina nemokamus sukimus su „fortūnos laimėjimais“ („Fortune Wins“).
- 3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai, pagrindiniame lošime atsirandantys ant 1, 3 ar 5 būgnų, suaktyvina pakartotinių sukimų ir nemokamų sukimų funkcijas. Iš pradžių lošiamas „fortūnos“ („Fortune“) pakartotinių sukimų lošimas.
- Jei lošėjas turi išsaugotus „raktus“ („Key“), prieš prasidedant nemokamiems sukimams, jam siūloma pasirinkti, ar išsaugotus „raktus“ („Key“) panaudoti „fortūnos laimėjimams“ („Fortune Wins“) padidinti.
- Jei lošėjas nusprendžia panaudoti išsaugotus „raktus“ („Key“), visi jo išsaugoti „raktai“ („Key“) (daugiausia 3) naudojami „fortūnos laimėjimų“ („Fortune Wins“) lygiui pakelti. Jei lošėjas turi daugiau nei 3 išsaugotus „raktus“ („Key“), bus panaudoti 3 „raktai“ („Key“), o likusius lošėjas pasilieka.
- Jei lošėjas nusprendžia nenaudoti išsaugotų „raktų“ („Key“), jis išsaugo visus išsaugotus „raktus“ („Key“).
- Lošėjui nusprendus, ar naudoti išsaugotus „raktus“ („Key“), ar ne, arba jei lošėjas neturi išsaugotų „raktų“ („Key“), jis suka 3 pakopų nemokamų sukimų laimės ratą.

- Sustojus nemokamų sukimų laimės ratui, jo pakopų pozicija parodo laimėtų nemokamų sukimų skaičių, surinktų simbolių nemokamuose sukimuose skaičių ir laimėtų „raktų“ („Key“) skaičių.
- Laimės ratu aktyvuotų nemokamų sukimų skaičius yra nuo 7 iki 13.
- Kolekcionuojamas simbolis yra vienas iš vidutinio laimėjimo arba mažo laimėjimo simbolių.
- Laimėtų „raktų“ („Key“) skaičius yra 0, 1 arba 2. Pradinis „fortūnos laimėjimų“ („Fortune Wins“) lygis nemokamuose sukimuose yra 2, o „fortūnos laimėjimai“ („Fortune Wins“) yra lygūs kiekvienam išsaugotam „raktui“ („Key“), kurį naudoja lošėjas, ir kiekvienam „raktui“ („Key“), laimėtui iš nemokamų sukimų laimės rate.
- Nemokamų sukimų lošime visi renkami simboliai yra surenkami, kad būtų užpildytas „fortūnos laimėjimų“ („Fortune Wins“) matuoklis.
- Jeigu specialus „+10“ simbolis nusileidžia bet kur ant 2 būgno, matuoklis užpildomas iki 10.
- Kiekvieną kartą, kai matuoklis užsipildo iki 20, lošėjas juda vienu žingsniu aukštyn „fortūnos laimėjimuose“ („Fortune Wins“).
- „Rakto“ („Key“) simbolis, nusileidęs bet kur ant 5 būgno, suteikia lošėjui „fortūnos laimėjimų“ („Fortune Wins“) lygio aukštesnį „raktą“ („Key“). Visi laimėjimai iš „fortūnos laimėjimų“ („Fortune Wins“) yra didinami, įskaitant laimėjimą iš pasiekto žingsnio.
- Nemokamų sukimų metu kiekvienas „sklaidos“ („Scatter“) simbolis, nusileidęs ant 1, 3 ar 5 būgno, prideda dar vieną nemokamą sukimą prie esančių nemokamų sukimų sumos.
- Nemokami sukimai lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir monetos verte kaip ir per etapą, kuris suaktyvino nemokamus sukimus.
- Nemokamų sukimų pabaigoje bendras laimėjimas iš nemokamų sukimų pridedamas prie etapo, aktyvavusio nemokamus sukimus, laimėjimų.
- Pasibaigus nemokamiems sukimams, lošimas grįžta į etapą, kurio metu aktyvuoti nemokami sukimai.

13. LOŠIMAS „EGIPTO MONETOS“ („COINS OF EGYPT“)

13.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 200,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 30 000,00 EUR.
- „Egipto Monetos“ tai 5 būgnų, 20 linijų lošimas, kurio tikslas yra išsukti laimintį derinį.
- Visi laimėjimai yra išmokami už simbolius, kurie yra skaičiuojami iš kairės į dešinę.
- Lošėjas, norėdamas dalyvauti lošime, turi pasirinkti monetų vertę, monetų skaičių ir paspausti mygtuką „Sukti/Spin“).
- Statymo suma yra lygi „Monetų Vertės/Coin Value“ ir monetų skaičiaus „Level/Lygis“ sandaugai. Galutinė statymo suma apskaičiuojama padauginus statymo sumą iš 20 ir yra atvaizduojama laukelyje, pažymėtame „Statymas/Bet“.
- Pagrindiniame lošime kiekvieno sukimo metu atsitiktine tvarka ant pirmųjų trijų būgnų gali atsirasti nuo vienos iki trijų monetų, su nurodyta verte ant jų. Jei to paties sukimo metu paskutiniame būgne išsukamas simbolis , lošėjas laimi sumą, kuri buvo nurodyta ant monetų.

13.2. Nemokami sukimai

- Lošėjui išsukus 3 „sklaidos“ („Scatter“) simbolius pirmame, trečiame ir penktame būgnuose, lošėjas laimi nemokamus sukimus. Kiekvieno sukimo metu ant būgnų gali atsirasti nuo vienos iki trijų monetų, su nurodyta verte ant jų. Šios monetos patenka į vieną iš trijų skrynių, esančių po lošimo būgnais. Yra trys skrynių užraktų simboliai, kurie gali būti išsukti tik paskutiniame būgne. Surinkus tris vienodus „antspaudų“ („Stamp“) simbolius, papildomi sukimai baigiasi. Skrynia, kurios trys užrakto simboliai buvo surinkti, atidaroma ir lošėjas laimi laimėjimą, lygų toje skrynioje surinktų monetų verčių sumai.

14. LOŠIMAS „KONANAS“ („CONAN“)

14.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 20,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 40 320,00 EUR.
- Lošimas „Konanas“ yra 6 būgnų, 4 eilių, 24 statymo linijų, išmokančių abiem kryptimis, lošimas, turintis „sklaidos“ („Scatter“), „bokšto laukinius“ („Tower Wilds“), „mistiškus“ („Mystery“), „mūšio laukinius“ („Battle Wilds“) simbolius ir šias funkcijas - „mistiškus daugiklius“ („Mystery Multiplier“) ir „sujungtus būgnus“ („Linked Reels“).
- Pagrindinis lošimas padalintas į tris 2x4 sekcijas, kurios sujungtos su tam tikra funkcija:
  - „bokšto laukinių“ („Tower Wilds“) simbolių funkcija su pirma sekcija (1 ir 2 būgnai);
  - „mistiškas daugiklis“ („Mystery Multiplier“) su „Tutanchamono“ („Thoth-Amon“) funkcija su antra sekcija (3 ir 4 būgnai);
  - „mūšio laukinių“ („Battle Wilds“) simbolių funkcija su trečia sekcija (5 ir 6 būgnai).
- Visos trys funkcijos turi platesnes versijas nemokamų sukimų („Free Spins“) metu.
- Lošimas lošiamas 24 fiksuotose statymų linijose abiem kryptimis, 20 žetonų viename statyme ir skirtingomis žetonų vertėmis.
- Statymo vertė nustatoma „Coin Value/Žetonų Vertė“ pasirinkimo laukelyje.
- „Balance/Likutis“ rodo žetonų ar virtualių pinigų sumą, kuriuos lošėjas gali statyti.
- „Bet/Statymas“ yra žetonų ar virtualių pinigų skaičius vienam statymui.
- Statymo linijos laimėjimas yra lygus vertei, rodomai laimėjimų lentelėje, padaugintai iš bet kokio pritaikomo daugiklio.
- Laimėjimų kombinacijos ir išmokėjimai atliekami pagal laimėjimų lentelę.
- Simbolio išmokėjimo vertė rodoma laimėjimų lentelėje yra dinamiška ir keičiasi pagal pasirinktą statymo vertę.
- Statymo linijos laimėjimai išmokami, kai būna sėkmingas atvejis tiek iš kairiausio būgno į dešiniausią būgną, tiek iš dešiniausio būgno į kairiausią būgną.
- Išmokamas tik didžiausias laimėjimas vienoje statymo linijoje, kuris apskaičiuojamas iš abiejų pusių.
- Vienkartiniai laimėjimai skirtingose statymų linijose yra sudedami.
- Visi laimėjimai išmokami tik nuo statymo linijų, išskyrus laimėjimus su „sklaidos“ („Scatter“) simboliu.

14.2. „Bokšto laukiniai“ („Tower Wilds“) simboliai

- Šie simboliai gali atsirasti 1 ir 2 būgnuose pagrindinio lošimo metu ir išsiplėsti per visą arba dalį 1 arba 2 būgno. Šie simboliai gali pakeisti visus kitus simbolius, išskyrus

„sklaidos“ („Scatter“) simbolius, ir jie neišsiplės ir neužims šių simbolių ar kitų „bokšto laukinių“ („Tower Wilds“) simbolių.

14.3. „Mistiški“ („Mystery“) simboliai, „mistiški daugikliai“ („Mystery Multiplier“) ir „Tutanchamono“ („Thoth-Amon“) funkcija

- „Mistiški“ („Mystery“) simboliai gali atsirasti 3 ir 4 būgnuose pagrindiniame lošime ir gali būti vienetiniai arba sukrauti. Šie simboliai transformuojasi į bet kokius simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“), „bokšto laukinių“ („Tower Wilds“) ir „mūšio laukinių“ („Battle Wilds“) simbolius.
- Visi „mistiški“ („Mystery“) simboliai transformuojasi į tą patį simbolį.
- Kai 3 ir/ar 4 būgnuose pagrindiniame lošime atsiranda sukrautas „mistiškas“ („Mystery“) simbolis, jis aktyvuoja „mistišką daugiklį“ („Mystery Multiplier“). Jeigu sukrautas „mistiškas“ („Mystery“) simbolis atsiranda 3 ir/ar 4 būgnuose pagrindiniame lošime kartu su „bokšto laukiniais“ („Tower Wilds“) ar „mūšio laukiniais“ („Battle Wilds“) simboliais, aktyvuojama „Tutanchamono“ („Thoth-Amon“) funkcija. „Mistiškas daugiklis“ („Mystery Multiplier“) nebūna aktyvuojamas, jei sukimo metu nėra laimėjimų. Visi laimėjimai yra padauginami iš „mistiško daugiklio“ („Mystery Multiplier“).
- „Mistiškas daugiklis“ („Mystery Multiplier“) yra tarp 3 ir 7.
- Vienas ar daugiau sukrautų „mistiškų“ („Mystery“) simbolių kartu su vienu ar daugiau „bokšto laukinių“ („Tower Wilds“) ar „mūšio laukinių“ („Battle Wilds“) gali aktyvuoti „Tutanchamono“ („Thoth-Amon“) funkciją. Jei ši funkcija aktyvuojama, 3-6 „mistiški“ („Mystery“) simboliai atsitiktinai pridedami bet kur 2-5 būgnuose, kur dar nėra kitų „mistiškų“ („Mystery“), „sklaidos“ („Scatter“) ar „laukinių“ („Wild“) simbolių. Jei nėra laisvų pozicijų, funkcija baigiasi.

14.4. „Mūšio laukiniai“ („Battle Wilds“) simboliai

- Šie simboliai gali atsirasti bet kur 5 ir 6 būgnuose pagrindinio lošimo metu ir išsiplėsti iki 3 simbolių pozicijų į šonus greta esančiame būgne (5 arba 6). Šie simboliai gali išsiplėsti ten, kur jau yra toks pats simbolis, tačiau negali užimti „sklaidos“ („Scatter“) simbolių. „Mūšio laukiniai“ („Battle Wilds“) simboliai gali pakeisti visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.

14.5. „Sujungtų būgnų“ („Linked Reels“) funkcija

- Pagrindiniame lošime būgnų poros kiekvienoje iš trijų 2x4 sekcijų turi galimybę būti sujungtos su kitu būgnu toje pačioje sekcijoje.
- Nemokamų sukimų metu, kiekvienas sukimas turi atsitiktinį skaičių bent iš dviejų greta einančių būgnų sujungtų kartu su daugiausiai 6 sujungtais būgnais.

14.6. Nemokami sukimai („Free Spins“)

- 3 ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simboliai, atsirandantys bet kur būgnuose pagrindinio lošimo metu, aktyvuoja nemokamus sukimus:
    - 3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai aktyvuoja 10 nemokamų sukimų. Lošėjas gali rinktis tarp „miesto vagys“ („City of Thieves“) nemokamų sukimų, „gyvatės šventykla“ („Temple of the Serpent“) nemokamų sukimų, „Tarantijos sienos“ („Walls of Tarantia“) nemokamų sukimų;

- 4 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai aktyvuoja 15 nemokamų sukimų. Lošėjas gali rinktis tarp „miesto vagys“ („City of Thieves“) nemokamų sukimų, „gyvatės šventykla“ („Temple of the Serpent“) nemokamų sukimų, „Tarantijos sienos“ („Walls of Tarantia“) nemokamų sukimų;
- 5 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai aktyvuoja 25 nemokamus sukimus. Lošėjas gali rinktis tarp „miesto vagys“ („City of Thieves“) nemokamų sukimų, „gyvatės šventykla“ („Temple of the Serpent“) nemokamų sukimų, „Tarantijos sienos“ („Walls of Tarantia“) nemokamų sukimų;
- 6 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai aktyvuoja 50 papildomų sukimų. Lošėjas gali rinktis tarp „miesto vagys“ („City of Thieves“) nemokamų sukimų, „gyvatės šventykla“ („Temple of the Serpent“) nemokamų sukimų, „Tarantijos sienos“ („Walls of Tarantia“) nemokamų sukimų.

- „Miesto vagys“ („City of Thieves“): nemokamuose sukimuose „bokšto laukiniai“ („Tower Wilds“) simboliai gali atsirasti būgnuose ir išsiplėsti į viršų arba žemyn, kad dalinai arba visiškai užimtų būgnus. Jokios kitos funkcijos, išskyrus „sujungtų būgnų“ („Linked Reels“) funkcijos, negali būti aktyvuotos.
- „Gyvatės šventyklos“ („Temple of the Serpent“): nemokamuose sukimuose „mistiški“ („Mystery“) ir sukrauti „mistiški“ („Mystery“) simboliai gali atsirasti būgnuose. Bent vienas sukrautas „mistiškas“ („Mystery“) simbolis, kuris užima visą būgną, aktyvuoja „mistiško daugiklio“ („Mystery Multiplier“) funkciją, kuri padaugina visus statymo linijos laimėjimus iš 3 - 7, priklausomai nuo to, koks skaičius tenka. 5 - 9 „mistiški“ („Mystery“) simboliai aktyvuoja „Tutanchamono“ („Thoth-Amon“) funkciją. Ši funkcija atsitiktinai prideda 3 - 6 simbolius bet kur būgnuose. Jokios kitos funkcijos, išskyrus „sujungtų būgnų“ („Linked Reels“) funkcijos, negali būti aktyvuotos.
- „Tarantijos sienos“ („Walls of Tarantia“): nemokamuose sukimuose, būgnuose gali atsirasti „mūšio laukiniai“ („Battle Wilds“) simboliai ir išsiplėsti iki 3 simbolių pozicijų į šonus greta esančiame būgne. Jokios kitos funkcijos, išskyrus „sujungtų būgnų“ („Linked Reels“) funkcijos, negali būti aktyvuotos.
- Nemokami sukimai yra lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir žetono verte, kaip ir to sukimo, kuris juos aktyvavo.
- Nemokamų sukimų pabaigoje galutinis laimėjimas nuo jų yra pridedamas prie to sukimo, kuris juos aktyvavo, laimėjimų.
- Nemokamų sukimų pabaigoje lošimas sugrįžtą į tą sukimą, kuris juos aktyvavo.

14.7. Dvigubos funkcijos („Multiple Features“)

- Jei iššaukiama daugiau nei viena funkcija tuo pačiu metu, funkcijos aktyvuosis tokia tvarka: pirma „Tutanchamono“ („Thoth-Amon“) funkcija, po to „bokšto laukinių“ („Tower Wilds“) simbolių funkcija, „mūšio laukinių“ („Battle Wilds“) simbolių funkcija, „mistiško daugiklio“ („Mystery Multiplier“) funkcija, „mistiškų“ („Mystery“) simbolių funkcija ir „sklaidos“ („Scatter“) simbolių funkcija.

15. LOŠIMAS „BŪTYBĖ IŠ JUODOSIOS LAGŪNOS“ („CREATURE FROM THE BLACK LAGOON“)

15.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 500 000,00 EUR.
- Tai yra 5 būgnų, 3 eilių, 20 statymo eilučių (fiksuotų) lošimas, turintis „laukinius“ („Wild“), „lipnius laukinius“ („Sticky Wilds“), „išsiplečiančius laukinius“ („Spreading Wild“) simbolius, ir tokias funkcijas kaip, pakartotiniai sukimai ir nemokami sukimai.
- Lošiama su 20 statymo eilučių (fiksuotų), ir skirtingomis monetų vertėmis.
- Statymo lygis nustatomas „Lygio/Level“ rinkikliu.
- Statymo lygis yra monetų, statomų vienoje eilutėje, skaičius.
- Monetos vertė nustatoma „Monetos Vertė/Coin Value“ rinkikliu.
- „Monetų/Coin“ laukelyje rodomas monetų, kurias galima statyti, skaičius.
- Pasirinkus „Maksimalus Statymas/Max Bet“ lošiama didžiausiu statymo lygiu ir esama monetos verte. Lošiant bet kuriuo žemesniu statymo lygiu ir norint lošti etapą pasirinktu lygiu, mygtuką „Maksimalus Statymas/Max Bet“ reikia spustelėti du kartus.
- Laimintys deriniai ir laimėjimai apskaičiuojami pagal mokėjimų lentelę.
- Statymo eilutės laimėjimas monetomis lygus vertei, rodomai mokėjimų lentelėje ir padaugintai iš statymo lygio. Suma taip pat padauginama iš bet kurio taikomo daugiklio.
- Statymo eilutės laimėjimas virtualiais pinigais yra lygus laimėjimui monetomis, padaugintam iš monetos vertės.
- Išmokamas tik didžiausias laimėjimas už statymo eilutę.
- Statymo eilutės laimėjimai mokami iš eilės pradedant nuo kairiausiai esančio būgno iki dešiniausiai esančio būgno.
- Vienu metu skirtingose statymo eilutėse suteikti laimėjimai sudedami.
- Jei įvyksta lošimo techninės arba programinės įrangos gedimas, visi atlikti lošimo statymai ir išmokos nustoja galioti, o visi atlikti statymai grąžinami.

15.2. „Laukinis“ („Wild“) simbolis

- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai gali atsirasti bet kurioje būgno vietoje pagrindiniame lošime ir pakeisti visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) ir „taikinio“ („Target“) simbolius.
- Kai „laukinis“ („Wild“) simbolis pasirodo ant pagrindinio lošimo būgno arba nemokamų sukimų metu, jis veikia kaip „lipnus laukinis“ („Sticky Wild“) simbolis ir lieka ant būgnų tolimesniems pakartotiniams sukimams.
- Pakartotinio sukimo metu „lipnus laukinis“ („Sticky Wild“) simbolis laikosi būgno pozicijoje.
- Papildomi „laukiniai“ („Wild“) simboliai, atsirandantys bet kurioje būgno vietoje pagrindiniame lošime arba nemokamuose sukimuose, taip pat lieka ant būgno, kol baigsis pakartotiniai sukimai.
- Pagrindiniame lošime ir nemokamuose sukimuose visi „laukiniai“ („Wild“) simboliai lieka ant būgno pakartotiniam sukimui, o pakartotiniai sukimai baigiasi, kai ant būgnų niekur nebelieka naujų „laukinių“ („Wild“) simbolių.
- Pakartotinio sukimo laimėjimai pridedami prie visų laimėjimų iš pradinio sukimo.
- Visi pakartotiniai sukimai, laimėti sukime, kuris aktyvavo nemokamus sukimus, lošiami pasibaigus nemokamiems sukimams.
- Nemokamų sukimų metu, pasiekus gyvybės matuoklio 1 lygį, „laukiniai“ („Wild“) simboliai gali atsirasti atsitiktinai bet kurioje 1 – 4 būgnų vietoje.

- 2 – 4 lygiuose „laukiniai“ („Wild“) simboliai gali atsirasti atsitiktinai bet kur ant 2, 3 ir 4 būgnų.
- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai padeda sudaryti aukščiausią galimą laimintį derinį statymo eilutėje pagal išmokų lentelę.

15.3. Nemokami sukimai

- 3 ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simboliai, atsitiktinai atsirandantys bet kurioje pagrindinio lošimo būgnų vietoje, aktyvuoja nemokamus sukimus:
  - 3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai = 10 nemokamų sukimų;
  - 4 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai = 15 nemokamų sukimų;
  - 5 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai = 20 nemokamų sukimų.
- Nemokamuose sukimuose „taikinio“ („Target“) simbolis gali atsirasti tik ant 5 būgno.
- Atsiradus „taikinio“ („Target“) simboliui, dešinėje ekrano pusėje pasirodo būtybė, į kurią yra šaudoma.
- Gyvybės matuoklis apatiniame dešiniajame ekrano kampe rodo būtybės sveikatos būklę.
- Kuo daugiau būtybė gauna žalos, tuo greičiau yra pasiekiamas naujas gyvybės matuoklio lygis, būtybės gyvybė mažėja ir nutinka vienas iš šių dalykų:
  - 1 lygis - yra 0 – 2 surinkti „taikinio“ („Target“) simboliai: visi laukuose esantys simboliai, pasirodantys ant būgnų, veikia kaip „lipnūs laukiniai“ („Sticky Wild“) simboliai, kurie lieka ant būgnų 1 pakartotiniam sukimui;
  - 2 lygis - yra 3 – 5 surinkti „taikinio“ („Target“) simboliai: suaktyvinamas 1-asis „išsiplečiantis laukinis“ („Spreading Wild“) simbolis. „Laukiniai“ („Wild“) simboliai horizontaliai pasklinda tik 1 pozicija į kairę pusę ir lieka ant būgnų 1 pakartotiniam sukimui;
  - 3 lygis - yra 6 – 8 surinkti „taikinio“ („Target“) simboliai: suaktyvinamas 2-asis „išsiplečiantis laukinis“ („Spreading Wild“) simbolis. „Laukiniai“ („Wild“) simboliai pasklinda horizontaliai 1 padėtimi ant būgnų, tiek į kairę pusę, tiek į dešinę pusę, ir lieka ant būgnų 1 pakartotiniam sukimui;
  - Galutiniame 4 lygyje, surinkus 9 „taikinio“ („Target“) simbolius, aktyvinami 10 papildomų nemokamų sukimų.
- Papildomuose nemokamuose sukimuose bet kokie „laukiniai“ („Wild“) simboliai, atsirandantys ant būgnų, horizontaliai pasiskirsto per 1 poziciją ant būgnų tiek į kairę pusę, tiek į dešinę pusę.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis, išsuktas tuo metu, kai buvo atrakintas 2 ar 3 lygis, negali aktyvuoti „išsiplečiančio laukinio“ („Spreading Wild“) simbolio.
- Jei ant 4 būgno pasirodęs „laukinis“ („Wild“) simbolis išplinta ant „taikinio“ („Target“) simbolio, abu simboliai atlieka savo pradinę funkciją.
- Po 4 lygio „taikinio“ („Target“) simbolių surinkti negalima.
- Papildomų nemokamų sukimų ir pakartotinių sukimų laimėjimai automatiškai pridedami prie dabartinių nemokamų sukimų laimėjimo sumos.
- Nemokami sukimai lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir monetos verte kaip ir per etapą, kuris aktyvino nemokamus sukimus.
- Pasibaigus nemokamiems sukimams, bendras laimėjimas pridedamas prie bendro lošimo, kurio metu buvo aktyvinti nemokami sukimai, laimėjimo.
- Pasibaigus nemokamiems sukimams, lošimas grįžta į etapą, kurio metu buvo aktyvinti nemokami sukimai.

16. LOŠIMAS „JUODASIS KARALIUS: UŽDRAUSTI TURTAI“ („DARK KING: FORBIDDEN RICHES“)

16.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 400,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 1 000 000,00 EUR.
- „Juodasis Karalius: Uždrausti Turtai“ tai 5 būgnų ir 3 eilių lošimas, turintis „laukinio daugiklio“ („Wild Multiplier“), pakartotinių sukimų, nemokamų sukimų funkcijas ir „laukinius“ („Wild“), „lipnius laukinius“ („Sticky Wild“) simbolius.
- Lošimas turi 20 fiksuotų laimėjimo eilučių kartu su skirtingomis statymo ir monetos vertėmis bei statymo lygiais (tik tuomet, kai lošiama monetomis).
- Lošimas gali būti lošiamas tiek monetomis, tiek virtualiais pinigais. Tai gali būti nustatoma lošimo nustatymų skiltyje.
- „Statymas/Bet“ tai statymui skirta monetų arba virtualių pinigų suma.
- „Statymo Lygio/Bet Level“ funkcija leidžia, kuomet lošiama monetomis, pakeisti monetos vertę ir tuo pačiu statymo sumą bei laimėjimą.
- Kuomet lošiama monetomis, statymo vertė nustatoma paspaudus „Statymo Nustatymų/Bet Settings“ mygtuką ir pasirinkus monetos vertę bei statymo lygį. Kuomet lošiama virtualiais pinigais, statymo vertė pasirenkama paspaudus „Statymo Nustatymų/Bet Settings“ mygtuką bei pasirinkus norimą statymą.
- „Likutis/Balance“ nurodo virtualių pinigų arba monetų sumą statymams.
- Laimėjimo kombinacijos ir išmokėjimai atliekami pagal mokėjimų lentelę.
- Simbolių išmokėjimo vertės, nurodytos mokėjimų lentelėje, yra dinamiškos ir keičiasi atsižvelgiant į pasirinktą statymo vertę.
- Statymo eilučių laimėjimas yra lygus mokėjimų lentelėje nurodytai reikšmei, padaugintai iš visų taikomų daugiklių.
- Statymo eilučių laimėjimai išmokami, jei laimima nuo kairiojo kraštinio būgno iki dešiniojo kraštinio būgno.
- Išmokamas tik didžiausias laimėjimas už statymo eilutę.
- Vienu metu įvykstantys laimėjimai skirtingose statymo eilutėse yra sudedami.
- Jei įvyksta lošimo techninės arba programinės įrangos gedimas, visi atlikti lošimo statymai ir išmokos nustoja galioti, o visi atlikti statymai grąžinami.

16.2. „Laukinis („Wild“) simbolis ir „laukinio daugiklio“ („Wild Multiplier“) funkcija

- „Laukinis“ („Wild“) simbolis gali atsirasti bet kurioje būgnų vietoje pagrindinio lošimo ir nemokamų sukimų metu.
- Kai 1 ar daugiau „laukinių“ („Wild“) simbolių atsiranda bet kurioje būgnų vietoje sukimo metu pagrindiniame arba nemokamų sukimų lošime, visi statymo eilučių laimėjimai yra padauginami iš „laukinio daugiklio“ („Wild Multiplier“), kuris lygus „laukinių“ („Wild“) simbolių skaičiui būgnuose.
- Maksimalus „laukinio daugiklio“ („Wild Multiplier“) skaičius – x5.
- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai pakeičia visus kitus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.

16.3. Nemokami sukimai („Free spins“), „lipnių laukinių karštųjų taškų“ („Sticky Wild Hotspots“) ir „lipnių laukinių“ („Sticky Wilds“) simboliai

- 3 ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simbolių, atsirandančių bet kurioje būgnų vietoje, pagrindinio lošimo metu, aktyvuoja nemokamus sukimus:
  - 3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai = 10 nemokamų sukimų;
  - 4 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai = 12 nemokamų sukimų;
  - 5 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai = 15 nemokamų sukimų.
- Nemokami sukimai turi „lipnių laukinių karštuosius taškus“ („Sticky Wild Hotspots“) – fiksuotą 5 taškų kryžiaus formos sritį ant 2, 3 ir 4 būgno. Bet kuris „laukinis“ („Wild“) simbolis, nusileidžiantis šioje zonoje, pasikeičia į „lipnų laukinį“ („Sticky Wild“) simbolį. Kiekvienas toks simbolis suteikia 1 papildomą nemokamą sukimą ir pasilieka būgnuose iki nemokamų sukimų lošimo pabaigos.
- Maksimalus papildomų nemokamų sukimų skaičius visai nemokamų sukimų sesijai yra 5.
- Bendra „laukinio daugiklio“ („Wild Multiplier“) vertė nemokamų sukimų metu yra lygi tuo pačiu metu atsirandantiems „laukiniams“ („Wild“) ir „lipniems laukiniams“ („Sticky Wild“) simboliams būgnuose, nuo x1 iki maksimaliai x5.
- Nemokamų sukimų lošimo pabaigoje bendras nemokamų sukimų laimėjimas pridedamas prie bet kurio laimėjimo to lošimo, kuris aktyvavo nemokamus sukimus, ir lošėjas grįžta į pagrindinį lošimą.

17. LOŠIMAS „APAKINK MANE“ („DAZZLE ME“)

17.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 200,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 152 000,00 EUR.
- Lošimas „Apakink Mane“ yra 5 būgnų lošimas su 76 statymų linijomis, turintis šias funkcijas – „apakinančiai laukinių būgnų“ („Dazzling Wild Reels“), papildomų sukimų ir „sujungtų būgnų“ („Linked Reels“).
- Lošimas lošiamas su fiksuotomis 76 statymų linijomis, 1-10 statymų lygiuose (20 žetonų viename statymo lygyje) ir skirtingomis žetonų vertėmis.
- Statymo lygis nustatomas „Level/Lygis“ pasirinkimo laukelyje.
- Žetonų vertė nustatoma „Coin Value/Žetonų Vertė“ pasirinkimo laukelyje.
- „Coins/Žetonai“ rodo žetonų, kuriuos lošėjas gali statyti, skaičių.
- Kai lošiama didžiausiu statymo lygiu, „Maksimalus Statymas/Max Bet“ yra lošiamas iš didžiausio kiekio statymų linijų ir nustatytos žetonų vertės. Kai lošiama mažesniu statymo lygiu, mygtukas „Maksimalus Statymas/Max Bet“ turi būti paspaudžiamas du kartus, norint lošti pasirinktu lygiu.
- Laimėjimų kombinacijos ir išmokėjimai atliekami pagal laimėjimų lentelę.
- Simbolio laimėjimas žetonais yra lygus vertės, rodomos laimėjimų lentelėje, skaičiui, padaugintam iš statymų lygio.
- Statymo lygis yra žetonų skaičius vienoje statymo linijoje.
- Statymo linijos laimėjimas virtualiais pinigais yra lygus laimėjimui žetonais, padaugintam iš žetonų vertės.
- Statymo linijos laimėjimai išmokami, kai sėkmingas atvejis būna pagal būgnus iš kairės į dešinę.

- Išmokamas tik didžiausias aktyvios linijos laimėjimas.
- Vienkartiniai laimėjimai skirtingose statymų linijose yra pridedami.
- Visi žetonų laimėjimai išmokami tik pagal statymo linijas.

17.2. „Apakinančiai laukinių būgnų“ („Dazzling Wild Reels“) funkcija

- „Apakinančiai laukinio būgnų“ („Dazzling Wild Reels“) funkcija atsitiktinai atsiranda pagrindinio lošimo metu, kaip persidengiantis būgnas su „laukiniais“ („Wild“) simboliais.
- 1 - 5 būgnai gali pavirsti „apakinančiai laukiniais būgnais“ („Dazzling Wild Reels“).
- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.

17.3. Nemokami sukimai

- 3 ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simbolių, atsirandantys bet kur būgnuose pagrindiniame lošime, aktyvuoja nemokamus sukimus:
  - 3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai = 8 nemokami sukimai;
  - 4 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai = 12 nemokamų sukimų;
  - 5 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai = 16 nemokamų sukimų.
- Nemokamų sukimų laimėjimai yra pridedami prie bet kurių statymo linijų laimėjimų.
- Pasibaigus nemokamiems sukimams, lošimas sugrįžta į tą sukimą, kuris aktyvavo nemokamus sukimus.
- Nemokami sukimai lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir ta pačia žetonų verte kaip ir to sukimo, kuris aktyvavo nemokamus sukimus.
- Papildomai nemokami sukimai negali būti laimėti nemokamų sukimų metu.

17.4. „Sujungtų būgnų“ („Linked Reels“) funkcija

- „Sujungtų būgnų“ („Linked Reels“) funkcija atsiranda tik nemokamų sukimų metu.
- Kiekvieno sukimo pradžioje, identiški sujungti būtinai atsiranda vienas šalia kito 1 - 4 būgnuose.
- Dešinysis būgnas yra kairiojo būgno kopija, kas reiškia, kad 1 būgnas būna sujungtas su 2 būgnu ir/arba 3 būgnas sujungtas su 4 būgnu.

18. LOŠIMAS „APAKINTI MANE MEGA KELIAI“ („DAZZLE ME MEGAWAYS“)

18.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, o maksimalus statymas – 50,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 2 500 000,00 EUR.
- Lošime yra 99 225 laimėjimo būdai, skirtingos statymo ir monetos vertės bei statymo lygiai (tik lošiant monetomis).
- „Apakink Mane Mega Keliai“, tai 6 būgnų lošimas, turintis „apakinančiai laukinio būgno“ („Dazzling Wild Reels“), nemokamų sukimų ir „lavinos“ („Avalanche“) funkcijas.
- Lošimas gali būti lošiamas monetomis arba virtualiais pinigais.
- „Statymas/Bet“, tai monetos arba virtualių pinigų vertė statymams.
- Kuomet lošiama monetomis, statymo vertę galima nustatyti paspaudus „Statymo Nustatymų/Bet Settings“ mygtuką ir pasirinkus monetos vertę bei statymo lygį. Kuomet

lošiama virtualiais pinigais, statymo vertė nustatoma paspaudus „Statymo Nustatymų/Bet Settings“ mygtuką ir pasirinkus norimą statymą.
- Kai lošiama virtualiais pinigais, kai kurios laimėjimo vertės gali būti rodomos naudojant „K“, o ne tūkstančius.
- „Likutis/Balance“, tai turima monetų arba virtualių pinigų suma statymams.
- Už laiminčias kombinacijas laimėjimai yra išmokami remiantis mokėjimo lentele.
- Simbolių išmokėjimo vertės, rodomos mokėjimo lentelėje, yra dinamiškos ir keičiasi kartu su pasirinkta statymo verte.
- Jei įvyksta lošimo techninės arba programinės įrangos gedimas, visi atlikti lošimo statymai ir išmokos nustoja galioti, o visi atlikti statymai grąžinami.

18.2. „Mega keliai“ („Megaways“)
- Kiekvieno sukimo metu, pagrindinio ir nemokamų sukimų lošimuose, nusileidžiančių kiekvienam būgnui simbolių skaičius yra parenkamas atsitiktinai.
- Simbolių, nusileidžiančių ant būgnų, skaičius svyruoja nuo 2 iki 5 1 – 2 būgnuose, nuo 3 iki 7 3 – 4 būgnuose, ir nuo 4 iki 9 5 – 6 būgnuose, nebent lošėjas yra pasirinkęs „apakinančiai laukinio būgno“ („Dazzling Wild Reels“) funkciją nemokamų sukimų metu. Simbolių, nusileidžiančių ant kiekvieno „apakinančiai laukinio būgno“ („Dazzling Wild Reels“) nemokamų sukimų metu, skaičius yra lygus to „apakinančiai laukinio būgno“ („Dazzling Wild Reels“) matuoklio skaičiui.
- Sutampantys simboliai, bet kurioje pozicijoje greta esančiuose būgnuose, iš kairiausio į dešiniausią, suteikia „mega kelių“ („Megaways“) laimėjimą.
- „Mega kelių“ („Megaways“) laimėjimai lygūs vertėms, nurodytoms mokėjimo lentelėje.
- Daugiau laimėjimų yra suteikiama, kuomet papildomi sutampantys simboliai atsiranda tuose pačiuose būgnuose, kurie suteikė „mega kelių“ („Megaways“) laimėjimą.
- Kiekvieno sukimo metu „mega keliai“ („Megaways“) yra lygūs padaugintų simbolių skaičiui kiekviename būgne. Maksimalus „mega kelių“ („Megaways“) skaičius yra 99 225.
- Bendras „mega kelių“ („Megaways“) skaičius sukimui rodomas ant „mega kelių“ („Megaways“) matuoklio.
- Išmokama tik už ilgiausią kombinaciją vienam simboliui.
- Tuo pačiu metu įvykstantys „mega kelių“ („Megaways“) laimėjimai yra sudedami.

18.3. „Mega kelių („Megaways“) skaičiavimo pavyzdys
- Ilgiausias laimėjęs „laimingojo septyneto“ („Lucky Seven“) simbolių derinys yra 4 simboliai 1 – 4 būgnuose. Laimėjusių „mega kelių“ („Megaways“) skaičius apskaičiuojamas padauginus „laimingojo septyneto“ („Lucky Seven“) simbolių skaičių kiekviename iš šių būgnų: 1 x 1 x 3 x 2 = 6 laimėjusius „mega kelius“ („Megaways“).

18.4. „Lavinos“ („Avalanche“) funkcija
- Laimėjęs derinys aktyvuoja „lavinos“ („Avalanche“) funkciją.
- Simboliai laimėtose kombinacijose išnyksta, paliekant vietos naujai simbolių „lavinai“ („Avalanche“).
- „Lavinos“ („Avalanche“) metu simboliai patenka į būgno pozicijas, o ne sukasi.
- „Lavinos“ („Avalanche“) tęsiasi tol, kol nebėra laimėjimų.

18.5. „Apakinančiai laukinio būgno“ („Dazzling Wild Reels“) funkcija ir „laukiniai“ („Wild“) simboliai

- „Apakinančiai laukinio būgno“ („Dazzling Wild Reels“) funkcija gali būti atsitiktinai įjungta kiekvieno pagrindinio lošimo sukimo metu ir garantuojama, kad ji bus aktyvuota per kiekvieną sukimąsi nemokamų sukimų metu.
- „Apakinančiai laukinio būgno“ („Dazzling Wild Reels“) funkcijoje sukimo pradžioje atsitiktinai parenkami iki 3 būgnų iš 2 – 6 būgnų.
- Pagrindiniame lošime ant „apakinančiai laukinio būgno“ („Dazzling Wild Reels“) pradinio sukimo metu gali pasirodyti tik „laukiniai“ („Wild“) simboliai, o „lavinos“ („Avalanche“) metu – ant šių būgnų. Nemokamų sukimų metu „laukiniai“ („Wild“) simboliai gali būti rodomi tik ant „apakinančiai laukinio būgno“ („Dazzling Wild Reels“).
- Pagrindiniame lošime simbolių, nusileidžiančių ant kiekvieno „apakinančiai laukinio būgno“ („Dazzling Wild Reels“), skaičius parenkamas atsitiktinai. Nemokamų sukimų metu ant kiekvieno „apakinančiai laukinio būgno“ („Dazzling Wild Reels“) nusileidžiančių simbolių skaičius yra lygus to „apakinančiai laukinio būgno“ („Dazzling Wild Reels“) matuoklio skaičiui.
- „Apakinančiai laukinio būgno“ („Dazzling Wild Reels“) matuoklio skaičiai 2 – 6 būgnuose prasideda nuo 2. Maksimalus „laukinių“ („Wild“) simbolių skaičius ir maksimalus „apakinančiai laukinio būgno“ („Dazzling Wild Reels“) matuoklio skaičius yra 5, kai būgnas yra 2; 3 ir 4 būgnuose - 7; 5 ir 6 būgnuose - 9.
- Nemokamų sukimų metu „laukiniai“ („Wild“) simboliai ant „apakinančiai laukinio būgno“ („Dazzling Wild Reels“), tampantys laimėjusio derinio dalimi, lieka ant būgno, o ne dingsta. Kai „laukiniai“ („Wild“) simboliai ant „apakinančiai laukinio būgno“ („Dazzling Wild Reels“) tampa vieno ar kelių laimėjusių derinių dalimi, atitinkamo „apakinančiai laukinio būgno“ („Dazzling Wild Reels“) „laukinių“ („Wild“) simbolių matuoklis ir tame būgne esančių „laukinių“ („Wild“) simbolių skaičius padidėja vienu.
- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai gali būti rodomi būgnuose tik „apakinančiai laukinio būgno“ („Dazzling Wild Reels“) funkcijoje.
- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.
- „Laukiniais“ („Wild“) simboliais pakeitus kitus simbolius, skiriamas didžiausias įmanomas laimėjimas pagal mokėjimų lentelę.

18.6. Nemokami sukimai

- 4 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai, atsiradę bet kurioje būgno vietoje pagrindiniame lošime, suteikia lošėjui 8 nemokamus sukimus. Kiekvienas papildomas „sklaidos“ („Scatter“) simbolis, įjungiantis nemokamus sukimus, suteikia 4 papildomus nemokamus sukimus. Nemokami sukimai suteikiami po paskutinės „lavinos“ („Avalanche“), kai nebėra laimėjimų.
- Nemokami sukimai lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir monetos verte kaip ir per lošimą, kuris aktyvino nemokamus sukimus.
- Nemokamų sukimų pabaigoje bendras laimėjimas iš nemokamų sukimų pridedamas prie lošimo, aktyvavusio nemokamus sukimus, laimėjimų.
- Pasibaigus nemokamiems sukimams, lošimas grįžta į lošimą, kurio metu buvo aktyvuoti nemokami sukimai.

19. LOŠIMAS „MIRĘS AR GYVAS“ („DEAD OR ALIVE“)

19.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,01 EUR, o maksimalus statymas – 18,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 54 000,00 EUR.
- Lošimas „Miręs ar Gyvas“ yra 5 būgnų, 3 eilių, 9 statymo linijų su dvigubais žetonais lošimas, turintis „sklaidos“ („Scatter“), „laukinius“ („Wild“), „lipnius laukinius“ („Sticky Wild“) simbolius ir nemokamų sukimų („Free Spins“) funkciją.
- Lošiama 9 statymo linijose su 1 – 4 statymo lygiais.
- „Maksimalus Statymas/Max Bet“ yra lošiamas iš didžiausio statymo lygio ir pasirinktos žetonų vertės.
- Laimėjimų kombinacijos ir išmokėjimai atliekami pagal laimėjimų lentelę.
- Statymo linijos laimėjimas žetonais yra lygus vertės, rodomos laimėjimų lentelėje, skaičiui, padaugintam iš statymų lygio.
- Statymo linijos laimėjimas virtualiais pinigais yra lygus laimėjimui žetonais, padaugintam iš žetonų vertės.
- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.
- „Sklaidos“ („Scatter“) laimėjimai yra išmokami nepriklausomai nuo statymo linijų laimėjimų.
- „Sklaidos“ („Scatter“) laimėjimai išmokami galutinį statymą padauginus iš skaičiaus, nurodyto laimėjimų lentelėje.
- „Sklaidos“ („Scatter“) ir nemokamų sukimų laimėjimai yra pridedami prie bet kurios statymo linijos laimėjimų.
- Išmokamas tik didžiausias linijos laimėjimas.
- Statymo linijos laimėjimai išmokami, kai sėkmingas atvejis būna pagal būgnus iškairės į dešinę.
- Vienkartiniai laimėjimai skirtingose statymų linijose yra pridedami.

19.2. Nemokami sukimai („Free Spins“)

- Nemokami sukimai yra lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir žetonų verte kaip ir to sukimo, kuris juos aktyvavo.
- Visi laimėjimai nuo nemokamų sukimų išmoka dvigubai.
- 3 ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simboliai, atsirandantys bet kur būgnuose pagrindiniame lošime, aktyvuoja 12 nemokamų sukimų.
- Nemokamų sukimų laimėjimai yra pridedami prie to sukimo, kuris aktyvavo nemokamus sukimus, laimėjimų.

19.3. „Lipnūs laukiniai“ („Sticky Wilds“) simboliai

- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai pasikeičia į „lipnius laukinius“ („Sticky Wilds“) simbolius nemokamų sukimų metu.
- „Lipnūs laukiniai“ („Sticky Wilds“) simboliai išlieka savo pozicijose būgnuose nemokamų sukimų metu.
- Nemokamų sukimų metu vienas ar daugiau „lipnių laukinių“ („Sticky Wilds“) simbolių atsirandantys būgnuose aktyvuoja papildomus 5 nemokamus sukimus.

- „Lipnūs laukiniai“ („Sticky Wilds“) simboliai būgnuose pabaigoje nemokamų sukimų nėra perkeliami į pagrindinį lošimą.
- Nemokamų sukimų sesijos prasideda be „lipnių laukinių“ („Sticky Wilds“) simbolių.
- Nemokami sukimai gali būti dar kartą aktyvuoti vieną kartą per nemokamų sukimų sesiją.

20. LOŠIMAS „MIRĘS ARBA GYVAS 2 FUNKCIJOS PIRKIMAS“ („DEAD OR ALIVE 2 FEATURE BUY“)

20.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,09 EUR, o maksimalus statymas – 9,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 1 000 000,00 EUR.
- „Miręs Arba Gyvas 2 Funkcijos Pirkimas“ – tai 5 būgnų ir 3 eilių lošimas, turintis „sklaidos“ („Scatter“), „laukinius“ („Wild“), „lipnius laukinius“ („Sticky Wild“) simboliu ir šias funkcijas –3 skirtingų rūšių nemokamų sukimų („Free Spins“) lošimus.
- Lošiama su 9 statymo eilutėmis (fiksuotomis), 1–2 statymo lygių ir įvairiomis monetos vertėmis.
- Statymo lygis nustatomas „Lygio/Level“ rinkikliu.
- Monetos vertė nustatoma „Monetos Vertė/Coin Value“ rinkikliu.
- „Monetų/Coin“ laukelyje rodomas monetų, kurias galima statyti, skaičius.
- Lošiant aukščiausio lygio statymu ir spustelėjus „Maksimalus Statymas/Max Bet“ lošiama didžiausiu eilutės statymu ir esama monetos verte. Lošiant žemesnio lygio statymu ir norint lošti lošimą pasirinktu lygiu, mygtuką „Maksimalus Statymas/Max Bet“ reikia spustelėti du kartus.
- Laimingi deriniai ir laimėjimai apskaičiuojami pagal mokėjimų lentelę.
- Statymo lygis yra monetų, statomų vienoje eilutėje, skaičius.
- Statymo eilutės laimėjimas monetomis lygus vertei, rodomai mokėjimų lentelėje ir padaugintai iš statymo lygio.
- Nemokamų sukimų metu gali veikti daugikliai, o statymo eilutės laimėjimas taip pat padauginamas iš bet kurio taikomo daugiklio.
- Statymo eilutės laimėjimas virtualiais pinigais lygus laimėjimui monetomis, padaugintam iš monetos vertės. Statymo eilutės laimėjimai mokami iš eilės pradedant nuo kairiausiai esančio būgno iki dešiniausiai esančio būgno.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis gali pakeisti visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“).
- Už „laukinių“ („Wild“) simbolių pakeitimus išmokama kaip už vertingiausius laimingus derinius statymo eilutėje pagal mokėjimų lentelę.
- Nemokamų sukimų metu „sklaidos“ („Scatter“) simbolis nepasirodo.
- „Sklaidos“ („Scatter“) simbolio laimėjimo suma nepriklauso nuo to, kiek statymo eilučių laimėta.
- Už „sklaidos“ („Scatter“) simbolio laimėjimus išmokama suma, sudaryta iš bendro statymo, padauginto iš mokėjimo lentelėje nurodytos išmokos.
- „Sklaidos“ („Scatter“) simbolio ir nemokamų sukimų laimėjimai pridedami prie statymo eilutės laimėjimų.
- Išmokama tik už aukščiausios vertės laimėjimą aktyvioje statymo eilutėje.
- Vienu metu skirtingose statymo eilutėse laimėti laimėjimai sudedami.

20.2. Nemokami sukimai („Free Spins“)

- Nemokami sukimai lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir monetos verte kaip ir per lošimą, kuris aktyvino nemokamus sukimus.
- Jei pagrindiniame lošime ant bet kurių būgnų pasirodo 3 arba daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simbolių, suteikiamas 1 iš 3 skirtingų nemokamų sukimų lošimų: „senojo salūno“ („Old Saloon“), „vidudienio salūno“ („High Noon Saloon“) arba „traukinio apiplėšimo“ („Train Heist“) sukimus.
- Bet kokio lošimo pradžioje lošėjui suteikiama 12 nemokamų sukimų.
- Vieną kartą per nemokamų sukimų sesiją už surinktus „laukinius“ („Wild“) simbolius lošėjui gali būti suteikiami 5 papildomi nemokami sukimai.
- Nemokamų sukimų pabaigoje bendras laimėjimas iš nemokamų sukimų pridedamas prie lošimo, aktyvavusio nemokamus sukimus, laimėjimų.
- Didžiausias leidžiamas bendras laimėjimas lošime yra 1 000 000 monetų, padaugintų iš statymo lygio.

20.3. „Senojo salūno“ („Old Saloon“) lošimas

- Visi šios funkcijos laimėjimai yra dauginami iš 2.
- „Senojo salūno“ („Old Saloon“) nemokamų sukimų metu, „laukiniai“ („Wild“) simboliai pavirsta „lipniais laukiniais“ („Sticky Wild“) simboliais.
- Nemokamų sukimų sesijos pradedamos be „lipnių laukinių“ („Sticky Wild“) simbolių.
- „Lipnūs laukiniai“ („Sticky Wild“) simboliai visą likusią nemokamų sukimų sesiją išlieka toje pačioje vietoje ant būgnų.
- Nemokamų sukimų pabaigoje ant būgnų esantys „lipnūs laukiniai“ („Sticky Wild“) simboliai neperkeliami į pagrindinį lošimą.
- Nemokamų sukimų metu ant kiekvieno iš būgnų pasirodžius vienam arba daugiau „lipnių laukinių“ („Sticky Wild“) simbolių, aktyvuojami 5 papildomi nemokami sukimai.

20.4. „Vidudienio salūno“ („High Noon Saloon“) lošimas

- Per „vidudienio salono“ („High Noon Saloon“) nemokamus sukimus „laukiniai“ („Wild“) simboliai tampa „lipniais laukiniais“ („Sticky Wild“) simboliais.
- Nemokamų sukimų sesijos pradedamos be „lipnių laukinių“ („Sticky Wild“) simbolių.
- Kai ant to paties būgno pasirodo 2 „laukiniai“ („Wild“) simboliai, jie pakeičiami „dvigubo laukinio daugiklio“ („Double Wild Multiplier“) simboliais.
- Kai ant to paties būgno pasirodo 3 „laukiniai“ („Wild“) simboliai, jie pakeičiami „trigubo laukinio daugiklio“ („Triple Wild Multiplier“) simboliais.
- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai pakeičiami „dvigubo laukinio daugiklio“ („Double Wild Multiplier“) simboliais prieš nustatant laimėjimą.
- Jei laimėjimas laimimas, kai yra keli „laukinio daugiklio“ („Wild Multiplier“) simboliai, taikomi visi daugikliai.
- Kai per nemokamus sukimus ant kiekvieno iš būgnų atsiranda vienas arba daugiau „lipnių laukinių“ („Sticky Wild“) simbolių (įskaitant „dvigubo laukinio daugiklio“ („Double Wild Multiplier“) ir „trigubo laukinio daugiklio“ („Triple Wild Multiplier“) simbolius), aktyvuojami papildomi 5 nemokami sukimai.
- Nemokamų sukimų pabaigoje ant būgnų esantys „lipnūs laukiniai“ („Sticky Wild“) simboliai neperkeliami į pagrindinį lošimą.

20.5. „Traukinio apiplėšimo“ („Train Heist“) lošimas

- Per „traukinio apiplėšimo“ („Train Heist“) nemokamus sukimus taikomas daugiklis. Kiekvieną kartą bet kur ant būgnų pasirodžius „laukiniam“ („Wild“) simboliui daugiklis padidinamas vienetu, o lošėjas gauna papildomą nemokamą sukimą.
- Iš pradžių daugiklis yra x1.
- Daugiklis padidėja įvertinus laimėjimą. Padidintas daugiklis taikomas nuo kito sukimo.
- Daugikliui pasiekus x16 lošėjui suteikiami 5 papildomi nemokami sukimai (dar be to 1 įprastai skiriamo nemokamo sukimo).
- Kai daugiklis pasiekia x16 ir bet kur ant būgnų pasirodo papildomas „laukinis“ („Wild“) simbolis, gaunamas dar 1 papildomas nemokamas sukimas ir atitinkamai padidinamas daugiklis.

20.6. Nemokamų sukimų pirkimo („Buy Free Spins“) funkcija

- Pagrindinio lošimo metu lošėjas gali aktyvuoti nemokamus sukimus naudodamas „nemokamų sukimų pirkimo“ („Buy Free Spins“) funkciją.
- Kai nemokami sukimai yra aktyvuoti naudojant „nemokamų sukimų pirkimo“ („Buy Free Spins“) funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuoti nemokami sukimai su 3 ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simboliais.

21. LOŠIMAS „DISKO DENIS“ („DISCO DANNY“)

21.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, o maksimalus statymas – 250,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 500 000,00 EUR.
- „Disko Denis“ tai 3 būgnų ir 3 eilių lošimas, turintis „auksinio daugiklio“ („Golden Multiplier“) ir nemokamų sukimų funkcijas.
- Lošiama su 5 statymų eilutėmis (fiksuotomis) ir skirtingomis statymo ir monetų vertėmis bei statymo lygiais (kuomet lošiama monetomis).
- Lošiama gali būti monetomis arba virtualiais pinigais. Norint perjungti virtualius pinigus į monetas ir atvirkščiai, lošėjas turi eiti į lošimo nustatymus.
- „Statymas/Bet“ yra statymų monetų ar virtualių pinigų suma.
- Kuomet lošiama su monetomis, statymo vertė gali būti nustatyta paspaudus „Statymo Nustatymai/Bet Settings“ mygtuką ir pasirinkus monetos vertę bei statymo lygį. Kuomet lošiama virtualiais pinigais, statymo vertė nustatoma paspaudus „Statymo Nustatymai/Bet Settings“ mygtuką ir pasirinkus konkretų statymą.
- „Likutis/Balance“ yra statymų monetų ar virtualių pinigų suma.
- Laimėtos kombinacijos ir išmokėjimai yra nustatomi remiantis mokėjimo lentele.
- Simbolių išmokėjimų vertės, rodomos mokėjimo lentelėje, yra dinamiškos ir keičiasi su kiekviena pasirinkta statymo verte.
- Statymo eilutės laimėjimas yra lygus vertei, nurodytai mokėjimų lentelėje.
- Statymo eilutės laimėjimai išmokami, jei laimima nuo kairiojo kraštinio būgno iki dešiniojo kraštinio būgno.
- Išmokama tik už didžiausią statymo eilutės laimėjimą.
- Laimėjimai, įvykę tuo pačiu metu, bet skirtingose statymo eilutėse yra sudedami.

- Jei įvyksta lošimo techninės arba programinės įrangos gedimas, visi atlikti lošimo statymai ir išmokos nustoja galioti, o visi atlikti statymai grąžinami.

21.2. „Auksinis daugiklis“ („Golden Multiplier“)

- „Auksinis sklaidos“ („Golden Scatter“) simbolis, nusileidęs bet kurioje būgno vietoje, pagrindiniame lošime, suteikia atsitiktinį laimėjimą, kuris gali būti nuo 10 iki 20 kartų didesnis už patį statymą.
- Pagrindinio lošimo metu, vienas „auksinis sklaidos“ („Golden Scatter“) simbolis gali atsirasti būgnuose bet kuriuo metu.

21.3. Nemokami sukimai

- „Sklaidos“ („Scatter“) simboliai skirstomi į du tipus: „sidabrinius sklaidos“ („Silver Scatter“) ir „auksinius sklaidos“ („Golden Scatter“) simbolius.
- „Sidabrinis sklaidos“ („Silver Scatter“) simbolis gali atsirasti bet kurioje būgno vietoje pagrindiniame lošime.
- „Auksinis sklaidos“ („Golden Scatter“) simbolis gali atsirasti bet kurioje būgno vietoje pagrindiniame lošime nemokamų sukimų metu.
- 3 „sidabriniai sklaidos“ („Silver Scatter“) simboliai arba 1 „auksinis sklaidos“ („Golden Scatter“) ir 2 „sidabriniai sklaidos“ („Silver Scatter“) simboliai, nusileidžiantys bet kurioje būgno vietoje pagrindinio lošimo metu aktyvuoja nemokamus sukimus.
- Nemokamų sukimų metu yra 5 skirtingi lygiai su didėjančiu daugikliu („Multiplier“).
- Nemokamų sukimų lošimas prasideda nuo 1 lygio su x1 daugikliu („Multiplier“).
- Kai pereinamas naujas lygis, daugiklis („Multiplier“) padidėja remiantis žemiau pateikta lentele:

Lygis	Daugiklio („Multiplier“) lygis
1	X1
2	X2
3	X3
4	X5
5	X10

- Nemokamų sukimų metu tik „auksinis sklaidos“ („Golden Scatter“) simbolis gali atsirasti ant būgnų.
- 3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai, kurie aktyvavo nemokamus sukimus, tampa „auksiniais sklaidos „(„Golden Scatter“) simboliais ir atsiranda ant būgnų nemokamų sukimų pradžioje.
- Visi „auksiniai sklaidos“ („Golden Scatter“) simboliai, kurie nusileido ant būgnų nemokamo sukimo metu, pasilieka būgnuose iki tol, kol visas lošimas prisipildo „auksiniais sklaidos“ („Golden Scatter“) simboliais.
- Kai visa lošimo zona prisipildo „auksiniais sklaidos“ („Golden Scatter“) simboliais, tuomet lošėjas pereina į kitą lygį.

- Kiekvienas „auksinis sklaidos“ („Golden Scatter“) simbolis, nusileidęs ant būgnų nemokamų sukimų metu, yra priskiriamas atsitiktiniam daugikliui („Multiplier“) tarp x1 ir x50.
- Daugiklis („Multiplier“), kuris priskirtas kiekvienam „auksiniam sklaidos“ („Golden Scatter“) simboliui, išlieka nepakeistas iki tol, kol lošėjas pereina į kitą lygį.
- Kiekvieną kartą lošėjui perėjus į kitą lygį arba pasiekus nemokamų sukimų lošimo pabaigą, lošėjui suteikiamas laimėjimas, lygus daugiklio („Multiplier“) simbolių (skirtų „auksiniams sklaidos“ („Golden Scatter“) simboliams) sumai tuose būgnuose, kurie yra padauginami iš statymo arba esamo lošimo lygio daugiklio („Multiplier“).
- Daugiklio („Multiplier“) suma, kuri priskiriama visiems „auksiniams sklaidos“ („Golden Scatter“) simboliams, esantiems būgnuose, rodoma „Lygio Laimėjimo/Level Win“ lauke.
- Pradinis nemokamų sukimų skaičius yra 3.
- Vienas ar daugiau „auksinių sklaidos“ („Golden Scatter“) simbolių, besileidžiančių ant būgnų nemokamų sukimų metu, iš naujo sugrąžina nemokamų sukimų skaičių į 3.
- Kiekvieną kartą kai lošėjas pereina į naują lygį, būgnuose visi „auksiniai sklaidos“ („Golden Scatter“) simboliai pranyksta.
- Nemokamų sukimų lošimas baigiasi, kai nebelieka nemokamų sukimų arba, kai visas lošimas būna pripildytas „auksiniais sklaidos“ („Golden Scatter“) simboliais 5 lošimo lygyje.
- Nemokamų sukimų lošimų pabaigoje, lošimas grįžta į tą lošimo etapą, kuriame buvo aktyvuoti nemokami sukimai.
- Nemokamų sukimų lošimo pabaigoje, nemokamų sukimų bendras laimėjimas pridedamas prie bet kurių laimėjimų tame lošimo etape, kuriame buvo aktyvuota nemokamų sukimų funkcija.

22. LOŠIMAS „DIEVIŠKOJI FORTŪNA MEGAKELIAI“ („DIVINE FORTUNE MEGAWAYS“)

22.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 2 500 000,00 EUR.
- „Dieviškoji Fortūna Mega Keliai“ – tai 6 būgnų lošimas, turintis „krentančių laukinių“ („Falling Wilds“) pakartotinius sukimus, „laukinis ant laukinio“ („Wild on Wild“) funkciją ir nemokamus sukimus su 3 „premijos laimėjimo“ („Bonus Win“) simboliais.
- Lošime yra 117 649 laimėjimo būdai, skirtingos statymo ir monetos vertės bei statymo lygiai (tik lošiant monetomis).
- Lošimas gali būti lošiamas monetomis arba virtualiais pinigais.
- „Statymas/Bet“ – tai monetos arba virtualių pinigų vertė statymams.
- Kuomet lošiama monetomis, statymo vertę galima nustatyti paspaudus „Statymo Nustatymų/Bet Settings“ mygtuką ir pasirinkus monetos vertę bei statymo lygį. Kuomet lošiama virtualiais pinigais, statymo vertė nustatoma paspaudus „Statymo Nustatymų/Bet Settings“ mygtuką ir pasirinkus norimą statymą.
- „Likutis/Balance“ – tai turima monetų arba virtualių pinigų suma atlikti statymams.
- Išmokamas tik didžiausias laimėjimas už statymų eilutę.

- Simbolių išmokėjimo vertės, rodomos mokėjimo lentelėje, yra dinamiškos ir keičiasi kartu su pasirinkta statymo verte.
- Jei įvyksta lošimo techninės arba programinės įrangos gedimas, visi atlikti lošimo statymai ir išmokos nustoja galioti, o visi atlikti statymai grąžinami.

22.2. „Mega keliai“ („Megaways“)

- Bet kurio sukimo metu atsitiktinai parenkami ant kiekvieno būgno išsukti simboliai.
- Simbolių, nusileidžiančių ant būgnų, skaičius svyruoja nuo 2 iki 7.
- Sutampantys simboliai, bet kurioje pozicijoje greta esančiuose būgnuose, iš kairiausio į dešiniausią, suteikia „mega kelių“ („Megaways“) laimėjimą.
- „Mega kelių“ („Megaways“) laimėjimai lygūs vertėms, nurodytoms mokėjimo lentelėje.
- Daugiau laimėjimų yra suteikiama, kuomet papildomi sutampantys simboliai atsiranda tuose pačiuose būgnuose, kurie suteikė „mega kelių“ („Megaways“) laimėjimą.
- Kiekvieno sukimo metu „mega kelių“ („Megaways“) skaičius yra lygus padaugintų simbolių skaičiui ant kiekvieno būgno. Didžiausias „mega kelių“ („Megaways“) skaičius yra 117 649.
- Bendras sukimo „mega kelių“ („Megaways“) skaičius rodomas ant „mega kelių“ („Megaways“) matuoklio.
- Išmokamas tik didžiausias laimėjimas už statymų eilutę.
- Atskiri „mega kelių“ („Megaways“) laimėjimai skirtinguose deriniuose yra sudedami.

22.3. „Krentančių laukinių“ („Falling Wilds“) pakartotiniai sukimai

- Kai būgnuose atsiranda „laukinis“ („Wild“) simbolis ir visi statymo laimėjimai suteikiami už tą sukimą, kiekvienas „laukinis“ („Wild“) simbolis persikelia viena vieta žemyn būgne ir suteikia „krentančių laukinių“ („Falling Wilds“) pakartotinį sukimą tiek pagrindiniame lošime, tiek nemokamuose sukimuose.
- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) ir „premijos laimėjimo“ („Bonus Win“) simbolius.
- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai ir toliau aktyvina „krentančių laukinių“ („Falling Wilds“) pakartotinus sukimus iki tol, kol jie išnyksta nuo būgnų. Kai nuo būgno dingsta paskutinis „laukinis“ („Wild“) simbolis, atliekamas paskutinis pakartotinis sukimas.
- Papildomus „krentančių laukinių“ („Falling Wilds“) pakartotinius sukimus galima laimėti per „krentančių laukinių“ („Falling Wilds“) pakartotinį sukimą.
- Nemokamus sukimus galima laimėti per „krentančių laukinių“ („Falling Wilds“) pakartotinį sukimą.
- „Krentančių laukinių“ („Falling Wilds“) pakartotiniai sukimai lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir monetos verte kaip ir sukimas, kuris suaktyvino „krentančių laukinių“ („Falling Wilds“) pakartotinius sukimus.
- „Krentančių laukinių“ („Falling Wilds“) pakartotinių sukimų laimėjimai automatiškai pridedami prie visų laimėjimų iš pradinio sukimo.
- Statymo lygio ir monetos vertės negalima keisti „krentančių laukinių“ („Falling Wilds“) pakartotinių sukimų metu.

22.4. „Laukinis ant laukinio“ („Wild on Wild“) funkcija

- Ši funkcija aktyvinama, jei „laukinis“ („Wild“) simbolis atsiranda padėtyje, kurią užima „krentantis laukinis“ („Falling Wild“) simbolis.

- Aktyvinus šią funkciją, „laukinis“ („Wild“) simbolis išsiplečia ir uždengia visą būgną.
- Išmokėjus laimėjimą, kiekvienas „laukinis“ („Wild“) simbolis pasislenka per vieną padėtį žemyn ir suteikiamas „krentančių laukinių“ („Falling Wilds“) pakartotinis sukimas, ant būgnų daugiausiai gali būti 7 „laukiniai“ („Wild“) simboliai.
- Jei vieno sukimo metu 4 arba daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simbolių išsukami kaip „laukinis“ („Wild“) simbolis, laimėti pakartotiniai sukimai, aktyvinę nemokamus sukimus, atliekami baigus nemokamus sukimus.

22.5. Nemokami sukimai

- 4 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai, atsiradę bet kurioje būgno vietoje pagrindiniame lošime, suteikia lošėjui 10 nemokamų sukimų. Kiekvienas papildomas „sklaidos“ („Scatter“) simbolis, įjungiantis nemokamus sukimus, suteikia 5 papildomus nemokamus sukimus.
- Bet koks „laukinis“ („Wild“) simbolis, pasirodantis ant būgnų nemokamuose sukimuose, išsiplečia, kad apimtų visą būgną, ir aktyvina „laukinis ant laukinio“ („Wild on Wild“) funkciją.
- 3 skirtingi „premijos laimėjimo“ („Bonus Win“) simboliai gali pasirodyti bet kurioje būgno vietoje nemokamų sukimų metu.
- Nemokami sukimai lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir monetos verte kaip ir per lošimą, kuris aktyvino nemokamus sukimus.
- Nemokami sukimai baigiasi, kai nebelieka nemokamų sukimų.
- Nemokamų sukimų pabaigoje bendras laimėjimas iš nemokamų sukimų pridedamas prie lošimo, aktyvavusio nemokamus sukimus, laimėjimų.
- Pasibaigus nemokamiems sukimams, lošimas grįžta į lošimą, kurio metu aktyvuoti nemokami sukimai.

22.6. „Premijos laimėjimo“ („Bonus Win“) simboliai

- 3 skirtingi „premijos laimėjimo“ („Bonus Win“) simboliai gali pasirodyti bet kurioje būgno vietoje nemokamų sukimų metu:
  - „bronzinis premijos laimėjimo“ („Bronze Bonus Win“) simbolis;
  - „sidabrinis premijos laimėjimo“ („Silver Bonus Win“) simbolis;
  - „auksinis premijos laimėjimo“ („Gold Bonus Win“) simbolis.
- Surinkus 5 vienodus „premijos laimėjimo“ („Bonus Win“) simbolius, lošėjas laimi laimėjimą, kurio dydis gali būti 10 – 500 kartų didesnis už statymą.
- Kiekvienas būgnuose pasirodantis „premijos laimėjimo“ („Bonus Win“) simbolis prideda po vieną tašką į atitinkamą „premijos“ („Bonus“) matuoklį.
- Kai kuris nors matuoklis pasiekia 5 ar daugiau, jis atstatomas iki 0 ir suteikiamas „premijos laimėjimo“ („Bonus Win“):
  - 5 „auksiniai premijos laimėjimo“ („Gold Bonus Win“) simboliai = 500 x statymas;
  - 5 „sidabriniai premijos laimėjimo“ („Silver Bonus Win“) simboliai = 25 x statymas;
  - 5 „bronziniai premijos laimėjimo“ („Bronze Bonus Win“) simboliai = 10 x statymas.
- Išmokėjus „premijos laimėjimą“ („Bonus Win“), „premijos“ („Bonus“) matuoklis atstatomas į 0 ir „premijos laimėjimo“ („Bonus Win“) simboliai renkami iš naujo.
- Jei „premijos“ („Bonus“) matuoklis vienu surinkimu surenka 4 identiškus „premijos laimėjimo“ („Bonus Win“) simbolius ir 3 vienodus „premijos laimėjimo“ („Bonus Win“) simbolius per kitą sukimą, vienodi „premijos laimėjimo“ („Bonus Win“) simboliai sudedami ir suteikiama atitinkama premija. Likę simboliai renkami toliau.

- Nemokamų sukimų metu galima surinkti visus trijų „premijų laimėjimus“ („Bonus Win“).

23. LOŠIMAS „DVIGUBOS KALADĖS“ („DOUBLE STACKS“)

23.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, o maksimalus statymas – 200,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 200 000,00 EUR.
- „Dvigubos Kaladės“ – tai 5 būgnų, 3 eilių ir 10 eilučių lošimas, turintis „dvigubos kaladės“ („Double Stacks“) funkciją ir nemokamus sukimus su sukrautais „laukiniais“ simboliais („Free Spins with Stacked Wilds“). Lošiama su 10 statymo eilučių (fiksuotų), 1 – 10 statymo lygių ir įvairiomis monetos vertėmis.
- Statymo lygis nustatomas „Lygio/Level“ rinkikliu.
- Monetos vertė nustatoma „Monetos Vertė/Coin Value“ rinkikliu.
- „Monetų/Coin“ laukelyje rodomas monetų, kurias galima statyti, skaičius.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis gali pakeisti visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolį.
- Laimintys deriniai ir laimėjimai apskaičiuojami pagal mokėjimų lentelę.
- Pasirinkus „Maksimalus Statymas/Max Bet“ lošiama didžiausiu statymo lygiu ir esama monetos verte. Lošiant bet kuriuo žemesniu statymo lygiu ir norint lošti lošimą su pasirinkta monetos verte, mygtuką „Maksimalus Statymas/Max Bet“ reikia spustelėti du kartus.
- Statymo eilutės laimėjimas monetomis lygus vertei, rodomai mokėjimų lentelėje ir padaugintai iš statymo lygio.
- Statymo eilutės laimėjimas virtualiais pinigais lygus laimėjimui monetomis, padaugintam iš monetos vertės. Išmokamas tik didžiausias laimėjimas už statymo eilutę.
- Statymo eilutės laimėjimai mokami iš eilės pradedant nuo kairiausiai esančio būgno iki dešiniausiai esančio būgno.
- Vienu metu skirtingose statymo eilutėse laimėti laimėjimai sudedami.
- Jei įvyksta lošimo techninės arba programinės įrangos gedimas, visi atlikti lošimo statymai ir išmokos nustoja galioti, o visi atlikti statymai grąžinami.

23.2. „Dvigubos kaladės“ („Double Stacks“) funkcija

- Ši funkcija aktyvuojama, kai sustoja būgnai ir visi ant būgnų pasirodę simboliai yra tos pačios rūšies.
- Kai ši funkcija aktyvuota, skaičiuojant esamo sukimo laimėjimus visi ant būgnų esantys simboliai skaičiuojami kaip du simboliai.
- Pagrindinio lošimo metu ant būgnų rinkiniais (3 arba daugiau simbolių būgne) pasirodys tik 4 didžiausios vertės simboliai.
- Sustojus būgnams, suskaičiuojami ir pagal mokėjimų lentelę išmokami visi laimėjimai.

23.3. Nemokami sukimai

- Pagrindinio lošimo metu, ant būgnų pasirodžius 3 arba daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simboliams, aktyvuojami nemokami sukimai:
  - 3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai = 5 nemokami sukimai;
  - 4 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai = 15 nemokamų sukimų;

- 5 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai = 30 nemokamų sukimų.
- Nemokamų sukimų metu be 4 didžiausios vertės simbolių ant būgnų rinkiniais arba ant būgnų ne rinkiniais dar pasirodo „laukiniai“ („Wild“) simboliai.
- Nemokamų sukimų metu, ant būgnų pasirodžius 2 arba daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simbolių, lošėjas atitinkamai suteikiami papildomi nemokami sukimai:
  - 2 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai = 2 nemokami sukimai;
  - 3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai = 5 nemokami sukimai;
  - 4 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai = 15 nemokamų sukimų;
  - 5 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai = 30 nemokamų sukimų.
- Nemokami sukimai lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir monetos verte kaip ir per lošimą, kuris aktyvino nemokamus sukimus.
- Nemokamų sukimų pabaigoje bendras laimėjimas iš nemokamų sukimų pridedamas prie lošimo, aktyvavusio nemokamus sukimus, laimėjimų

24. LOŠIMAS „DRAKULA“ („DRACULA“)

24.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 200,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 80 000,00 EUR.
- Lošimas „Drakula“ yra 5 būgnų, 4 eilių, 40 linijų lošimas, turintis „laukinius“ („Wild“), „sukrautus“ („Stacked“), „sukrautus laukinius“ („Stacked Wild“) simbolius ir šias funkcijas – nemokamų sukimų („Free Spins“) ir „šikšnosparnio“ („Bat“).
- Lošimas lošiamas su fiksuotomis 40 statymų linijomis, 1-10 statymų lygiuose ir skirtingomis žetonų vertėmis.
- Statymo lygis nustatomas „Level/Lygis“ pasirinkimo laukelyje.
- Žetonų vertė nustatoma „Coin Value/Žetonų Vertė“ pasirinkimo laukelyje.
- „Coins/Žetonai“ rodo žetonų, kuriuos lošėjas gali statyti, skaičių.
- „Maksimalus Statymas/Max Bet“ yra lošiamas iš didžiausio kiekio statymų linijų, didžiausio statymo lygio ir nustatytos žetonų vertės.
- Laimėjimų kombinacijos ir išmokėjimai atliekami pagal laimėjimų lentelę.
- Statymo lygis yra žetonų skaičius vienoje statymo linijoje.
- Statymo linijos laimėjimas žetonais yra lygus vertės, rodomos laimėjimų lentelėje, skaičiui, padaugintam iš statymų lygio. Šis skaičius taip pat dauginamas iš bet kokio tinkamo daugiklio.
- Statymo linijos laimėjimas virtualiais pinigais yra lygus laimėjimui žetonais, padaugintam iš žetonų vertės. Išmokamas tik didžiausias aktyvios linijos laimėjimas.
- Statymo linijos laimėjimai išmokami, kai sėkmingas atvejis būna pagal būgnus iš kairės į dešinę.
- Vienkartiniai laimėjimai skirtingose statymų linijose yra pridedami.
- Visi žetonų laimėjimai išmokami tik pagal statymo linijas.

24.2. „Laukinis“ („Wild“) ir „sukrautas laukinis“ („Stacked Wild“) simboliai

- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai gali atsirasti 2, 3 ir 4 būgnuose tik pagrindiniame lošime ir pakeisti bet kuriuos simbolius.

- „Laukinio“ („Wild“) simbolio pakeitimai išmoka didžiausia įmanomą laimėjimų kombinaciją ant statymo linijų pagal laimėjimų lentelę.
- „Sukrauti laukiniai“ („Stacked Wild“) simboliai gali atsirasti 3 būgne, tik nemokamų sukimų metu ir gali būti matomas pilnai arba dalinai, priklausomai nuo to, kaip sustos suktis būgnas.
- „Sukrauti laukiniai“ („Stacked Wild“) simboliai pakeičia visus simbolius, įskaitant ir „šikšnosparnio“ („Bat“) simbolius ir išmoka didžiausią įmanomą laimėjimų kombinaciją statymo linijų pagal laimėjimų lentelę.
- „Sukrauti laukiniai“ („Stacked Wild“) simboliai pakeičia „šikšnosparnio“ („Bat“) simbolius po to, kai būgnas nustoja suktis.

24.3. Nemokami sukimai („Free Spins“)

- Pagrindiniame lošime pilnai matomas 2 būgne „drakulos“ („Dracula“) simbolis ir pilnai matomas 4 būgne „moters“ („Lady“) simbolis, aktyvuoja 10 nemokamų sukimų pagal laimėjimų lentelę.
- Pilnai matomas „sukrautas laukinis“ („Stacked Wild“) simbolis 3 būgne nemokamų sukimų metų aktyvuoja 2 papildomus nemokamus sukimus.
- Bet kuris „sukrautas“ („Stacked“) simbolis, esantis laimėjimo linijoje, laimi pagal laimėjimų lentelę.
- Bet kokie papildomi nemokamų sukimų laimėjimai yra automatiškai pridedami prie jau turimų nemokamų sukimų.
- Nemokamais sukimais lošiama tais pačiais statymo lygiu bei žetonų verte, kuriais jie ir buvo aktyvuoti.
- Pagrindiniame lošime nemokami sukimai negali būti laimėti, jei yra aktyvuota „šikšnosparnio“ („Bat“) funkcija.
- Pasibaigus lošimui iš nemokamų sukimų, visi gauti laimėjimai nuo jų yra pridedami prie laimėjimo, kuris aktyvavo nemokamus sukimus.
- Nemokamų sukimų laimėjimai yra pridedami prie bet kurios statymo linijos laimėjimų.
- Pasibaigus nemokamiems sukimams, lošimas sugrįžta į tą sukimą, kuris aktyvavo nemokamus sukimus.

24.4. „Šikšnosparnio“ („Bat“) funkcija

- Pagrindiniame lošime „šikšnosparnio“ („Bat“) funkcija aktyvuojasi bet kuriuo metu ir tai gali įvykti vieną kartą per vieną sukimą.
- Nemokamų sukimų metu „šikšnosparnio“ („Bat“) funkcija atsiranda kiekvieno sukimo metu, vieną kartą per vieną sukimą.
- Kai aktyvuojasi „šikšnosparnio“ („Bat“) funkcija, atsitiktinis skaičius šikšnosparnių praskrenda lošimo ekrane ir nusileidžia ant bet kurių būgnų taip tas vietas uždengdami.
- Pagrindiniame lošime šikšnosparnių skaičius būna nuo 4 iki 12, o nemokamų sukimų metu nuo 4 iki 20.
- Kai šikšnosparniai nusileidžia ant būgnų, jie pakeičia tuos simbolius į bet kokį atsitiktinai parinktą simbolį, įskaitant „laukinį“ („Wild“) simbolį.
- Jei „šikšnosparnio“ („Bat“) funkcijas metu yra aktyvuojami 20 šikšnosparnių, visi būgnai būna užpildomi šikšnosparniais.

25. LOŠIMAS „UŽ VAIRO: DAUGIKLIO SUIRUTĖ“ („DRIVE: MULTIPLIER MAYHEM“)

25.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,15 EUR, o maksimalus statymas – 75,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 383 175,00 EUR.
- „Už Vairo: Daugiklio Suirutė“ – tai 5 būgnų, 3 eilių ir 15 eilučių (fiksuotų) lošimas turintis „laukinį“ („Wild“), „nitro“ („Nitro“) simbolius ir nemokamų sukimų funkciją.
- Lošiama su 15 statymo eilučių (fiksuotų), 1–10 statymo lygių ir įvairiomis monetos vertėmis.
- Statymo lygis nustatomas „Lygio/Level“ rinkikliu.
- Monetos vertė nustatoma „Monetos Vertė/Coin Value“ rinkikliu.
- „Monetų/Coin“ laukelyje rodomas monetų, kurias galima statyti, skaičius.
- Lošiant aukščiausio lygio statymu ir spustelėjus „Maksimalus Statymas/Max Bet“ lošiama didžiausiu eilutės statymu ir esama monetos verte. Lošiant žemesnio lygio statymu ir norint lošti lošimą pasirinktu lygiu, mygtuką „Maksimalus Statymas/Max Bet“ reikia spustelėti du kartus.
- Pagal mokėjimų lentelę už simbolius, pakeistus „laukiniais“ („Wild“) simboliais, išmokama kaip už didžiausios vertės laimintį derinį statymo eilutėje.
- Laimintys deriniai ir laimėjimai apskaičiuojami pagal mokėjimų lentelę.
- Statymo lygis yra monetų, statomų vienoje eilutėje, skaičius.
- Statymo eilutės laimėjimas monetomis lygus vertei, rodomai mokėjimų lentelėje ir padaugintai iš statymo lygio.
- Statymo eilutės laimėjimas virtualiais pinigais lygus laimėjimui monetomis, padaugintam iš monetos vertės.
- Išmokamas tik didžiausias laimėjimas už statymo eilutę.
- Statymo eilutės laimėjimai mokami iš eilės pradedant nuo kairiausiai esančio būgno iki dešiniausiai esančio būgno.
- Vienu metu skirtingose statymo eilutėse laimėti laimėjimai sudedami.
- Visi monetų laimėjimai išmokami, tik kai laimima statymo eilutėse.
- Jei įvyksta lošimo techninės arba programinės įrangos gedimas, visi atlikti lošimo statymai ir išmokos nustoja galioti, o visi atlikti statymai grąžinami.

25.2. „Laukinio daugiklio“ („Multiplier Wilds“) simboliai

- „Laukinio daugiklio“ („Multiplier Wilds“) simboliai yra „laukiniai“ („Wilds“) simboliai.
- „Laukinio daugiklio“ („Multiplier Wilds“) simboliai gali pasirodyti bet kur ant 1 – 5 būgnų ir pakeisti visus, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) ir „nitro“ („Nitro“) simbolius.
- „Laukino daugiklio“ („Multiplier Wilds“) simbolių daugiklis yra toks pats, kaip ir būgnų (1–5), ant kurių šie simboliai pasirodė.
- Bet kuris statymo eilutės laimėjimas „laukinio daugiklio“ („Multiplier Wilds“) simboliais atitinkamai padaugina statymo eilutės laimėjimą 1 – 5 kartais.
- Jei laimėjime statymo eilutėje pasirodo 2 arba daugiau „laukinio daugiklio“ („Multiplier Wilds“) simbolių, daugikliai atitinkami padauginami. Pavyzdžiui, laiminti statymo eilutė su „laukiniais“ („Wild“) simboliais ant 2 (x2) ir 4 (x4) būgnų sudauginami ir gaunamas x8 daugiklis.

25.3. Nemokami sukimai

- Tik pagrindinio lošimo metu bet kur ant 2, 3 ir 4 būgnų pasirodžius 3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliams aktyvuojama 10 nemokamų sukimų.
- Nemokami sukimai lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir monetos verte kaip ir per lošimą, kuris aktyvino nemokamus sukimus.
- Tik nemokamų sukimų metu bet kur ant 2, 3 ir 4 būgnų pasirodžius 3 „nitro“ („Nitro“) simboliams suteikiami papildomi nemokami sukimai ir „laukinio daugiklio“ („Multiplier Wilds“) simboliai.
- Nemokamų sukimų skaičius suteikiamas pagal mokėjimų lentelę.
- Ant būgno gali atsirasti tik vienas „laukinio daugiklio“ („Multiplier Wilds“) simbolis.

25.4. Surinktų „nitro“ („Nitro“) simbolių matuoklis

- Surinktų „nitro“ („Nitro“) simbolių matuoklyje nuo apačios iki viršaus sukraunami surinkti „nitro“ („Nitro“) simboliai. Jei ant „laukinio daugiklio“ („Multiplier Wild“) simbolio pasirodo „nitro“ („Nitro“) simbolis, jis laikomas ir kaip „nitro“ („Nitro“), ir kaip „laukinio daugiklio“ („Multiplier Wild“) simbolis.
- Nemokami sukimai prasideda lošėjo lenktynėmis su „Twitch“ veikėju – pirmuoju priešininku.
- Surinkus 3 „nitro“ („Nitro“) simbolius pertenkama į kitą lošimo lygį. Lošėjas laimi atsitiktinį „laukinio daugiklio“ („Multiplier Wild“) simbolius. Tada pasirodo kitas priešininkas lenktynėse.
- Kiekvienas naujas nemokamų sukimų lošimas prasideda su tuščiu surinktų „nitro“ („Nitro“) simbolių matuokliu.
- Jei vieno sukimo metu lošėjas surenka 2 „nitro“ („Nitro“) simbolius, o kito sukimo metu – 3, likę 2 „nitro“ („Nitro“) simboliai yra perkeliami kitam lygiui.
- Pasiekus naują lygį, lošėjui suteikiami papildomi nemokami sukimai ir kitas atsitiktinis „laukinio daugiklio“ („Multiplier Wild“) simbolis.
- Nemokami sukimai išmokami pagal žemiau esančią lentelę:

Lygis	1	2	3	4
Nemokami sukimai	10	+4	+3	+2
Perdengiantys universalieji daugiklio simboliai	0	1	2	3
Priešininkas lenktynėse	„Twitch“	„Hamaki“	„Bruiser“	„Bruiser“

- „Nitro“ („Nitro“) simboliai nepasirodo nemokamų sukimų metu 4 lygyje.
- Surinkus paskutinius 3 „nitro“ („Nitro“) simbolius lenktyniaujant su „Bruiser“, paskutiniu priešininku, lošėjas lenktyniauja iki nemokamų sukimų pabaigos.
- Surinkus 9 „nitro“ („Nitro“) simbolius, visi po to surenkami „nitro“ („Nitro“) simboliai yra sunaikinami.
- Laimėti papildomi nemokami sukimai automatiškai pridedami prie esamų nemokamų sukimų.

- Bendro laimėjimo laukelyje rodomi nemokamų sukimų laimėjimai ir laimėjimai iš lošimo, per kurį aktyvuoti nemokami sukimai.
- Nemokamų sukimų laimėjimai pridedami prie bet kurio statymo eilutės laimėjimo.
- Nemokamų sukimų pabaigoje lošimas sugrąžinamas į lošimą, kurio metu aktyvuoti nemokami sukimai.

26. LOŠIMAS „DRUIDŲ SVAJONĖS“ („DRUID‘S DREAMS“)

26.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 40,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 25 000,00 EUR.
- „Druidų Sapnas“ – tai yra 5 būgnų, 4 eilių, 40 statymo eilučių (fiksuotų) lošimas turintis „laukinius“ („Wild“), „sklaidos“ („Scatter“) simboliur ir „laimėk abiem būdais“ („Win Both Ways“), pakartotinių sukimų su „pastumtėlėjimu“ („Nudge“), simbolio įkrovimų ir nemokamų sukimų funkcijas. Lošiama su 40 statymo eilučių (fiksuotų), su skirtingais statymo lygiais ir skirtingomis monetų vertėmis.
- Lošiama su virtualiais pinigais arba monetomis. Norint perjungti virtualius pinigus į monetas ir atvirkščiai, reikia eiti į lošimo nustatymus.
- „Statymas/Bet“, tai monetos arba virtualių pinigų vertė statymams.
- Kuomet lošiama monetomis, statymo vertę galima nustatyti paspaudus „Statymo Nustatymų/Bet Settings“ mygtuką ir pasirinkus monetos vertę bei statymo lygį. Kuomet lošiama virtualiais pinigais, statymo vertė nustatoma paspaudus „Statymo Nustatymų/Bet Settings“ mygtuką ir pasirinkus norimą statymą.
- „Likutis/Balance“, tai turima monetų arba virtualių pinigų suma atlikti statymams.
- Už laimėčias kombinacijas yra išmokama remiantis mokėjimo lentele.
- Simbolių išmokėjimo vertės, rodomos mokėjimo lentelėje, yra dinamiškos ir keičiasi kartu su pasirinkta statymo verte.
- Statymo eilutės laimėjimas yra lygus mokėjimo lentelėje nurodytai vertei.
- Statymo eilutės laimėjimai mokami už simbolius, kurie skaičiuojami iš eilės pradedant nuo kairiausiai esančio būgno iki dešiniausiai esančio būgno.
- Išmokamas tik didžiausias laimėjimas už statymo eilutę.
- Vienu metu skirtingose statymo eilutėse laimėti laimėjimai sudedami.
- Jei įvyksta lošimo techninės arba programinės įrangos gedimas, visi atlikti lošimo statymai ir išmokos nustoja galioti, o visi atlikti statymai grąžinami.

26.2. „Laukiniai“ („Wild“) ir „sklaidos“ („Scatter“) simboliai

- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai gali pasirodyti, kaip vienas „laukinis“ („Wild“) simbolis:
  - pagrindiniame lošime 1, 3 ir 5 būgnuose;
  - pakartotiniame sukime 3 būgne;
  - nemokamuose sukimuose 1 ir 5 būgnuose.
- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai gali pasirodyti kaip grupė „laukinių“ („Wild“) simbolių:
  - pagrindiniame lošime 2 ir 4 būgnuose;
  - pakartotiniame sukime 2 ir 4 būgnuose;
  - nemokamuose sukimuose 3 būgne.

- „Laukinių“ („Wild“) simbolių grupė gali apimti nuo vienos pozicijos iki viso būgno, priklausomai nuo to, kaip nusileis būgnas.
- „Sklaidos“ („Scatter“) simboliai gali pasirodyti „laukinių“ („Wild“) simbolių apačioje ant 2 būgno arba „laukinių“ („Wild“) simbolių viršuje ant 4 būgno pagrindiniame lošime ir pakartotiniuose sukimuose, bei „laukinių“ („Wild“) simbolių viduryje 3 būgne per nemokamus sukimus.
- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolius. „Sklaidos“ („Scatter“) simboliai pakeičia visus simbolius.
- Pagal mokėjimų lentelę, už simbolius, pakeistus „laukiniais“ („Wild“) ir „sklaidos“ („Scatter“) simboliais, išmokama kaip už didžiausios vertės laimintį derinį statymo eilutėje.

26.3. Simbolio įkrovimo, pakartotinio sukimo, „pastumtelėjimo“ („Nudge“) funkcijos

- Pagrindiniame lošime „laukiniai“ („Wild“) simboliai, nusileidžiantys kaip grupė ant 2 ar 4 būgno, kartu su vienu „sklaidos“ („Scatter“) simboliu įkraunami ir suaktyvina pakartotinius sukimus.
- Kiekvienas įkrautas „laukinis“ („Wild“) simbolis suteikia pakartotinius sukimus.
- „Sklaidos“ („Scatter“) simbolis ir visi „laukiniai“ („Wild“) simboliai, kurie aktyvavo pakartotinius sukimus, lieka būgnuose iki pakartotinių sukimų pabaigos.
- Po kiekvieno pakartotinio sukimo dingsta vienas įkrovimas.
- Pakartotiniai sukimai lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir monetos verte kaip ir per lošimą, kuris aktyvino pakartotinius sukimus.
- Bet kokie pakartotinio sukimo laimėjimai pridedami prie visų laimėjimų iš pradinio sukimo.
- Pakartotiniuose sukimuose antrasis „sklaidos“ („Scatter“) simbolis, nusileidęs ant būgno, aktyvuoja nemokamus sukimus.
- Pakartotinių sukimų metu „laukinių“ („Wild“) simbolių grupė, nusileidžianti ant 2 arba 4 būgno be „sklaidos“ („Scatter“) simbolio, aktyvuoja „pastumtelėjimo“ („Nudge“) funkciją kitame pakartotiniame sukime, kad būtų galimybė nusileisti ant būgno antram „sklaidos“ („Scatter“) simboliui. Pagrindiniame lošime „pastumtelėjimo“ („Nudge“) funkcija aktyvuojama kartu su pakartotiniu sukimu, jei viena „laukinių“ („Wild“) simbolių grupė atsiduria ant būgnų kartu su „sklaidos“ („Scatter“) simboliu, o antroji „laukinių“ („Wild“) simbolių grupė nusileidžia ant būgno be „sklaidos“ („Scatter“) simbolio.
- „Pastumtelėjimo“ („Nudge“) funkcijoje būgnas su „laukinių“ („Wild“) simbolių grupe nesisuka iš naujo, o po kiekvieno pakartotinio sukimo yra pastumiamas viena ar keliomis pozicijomis. Jei 2 būgne yra įjungta „pastumtelėjimo“ („Nudge“) funkcija, būgnas yra stumiamas į viršų. Jei 4 būgne yra įjungta „pastumtelėjimo“ („Nudge“) funkcija, būgnas stumiamas žemyn.
- Kiekviename pakartotiniame sukime „pastumtelėjimo“ („Nudge“) funkcijos laimėjimai įvertinami po to, kai būgno pastūmimas baigiasi.
- „Pastumtelėjimo“ („Nudge“) funkcija pasibaigia, kai ant būgnų nusileidžia antrasis „sklaidos“ („Scatter“) simbolis arba kai baigiasi pakartotiniai sukimai.

26.4. Nemokami sukimai

- 3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai, rodomi pagrindiniame lošime arba pakartotinių sukimų metu ant 2 ir 4 būgnų aktyvuoja 6 nemokamus sukimus.

- Visi „laukiniai“ („Wild“) simboliai, nusileidžiantys kaip grupė ant 2 ar 4 būgno, kartu su „sklaidos“ („Scatter“) simboliu yra įkraunami.
- Kiekvienas įkrautas „laukinis“ („Wild“) simbolis ant 2 ir 4 būgno suteikia dar vieną nemokamą sukimą.
- Visi „sklaidos“ („Scatter“) ir „laukiniai“ („Wild“) simboliai, kurie aktyvavo nemokamus sukimus, transformuojami į „laukinius“ („Wild“) simbolius ir lieka būgne iki nemokamų sukimų pabaigos.
- Nemokamų sukimų metu „laukinių“ („Wild“) simbolių grupė su „sklaidos“ („Scatter“) simboliu gali pasirodyti 3 būgne.
- „Sklaidos“ („Scatter“) simbolis, nusileidęs ant 3 būgno, kartu su „laukiniais“ („Wild“) simboliais suteikia dar 3 nemokamus sukimus.
- Nemokami sukimai lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir monetos verte kaip ir per lošimą, kuris aktyvino nemokamus sukimus.
- Nemokamų sukimų pabaigoje bendras laimėjimas iš nemokamų sukimų pridedamas prie lošimo, aktyvavusio nemokamus sukimus, laimėjimų.
- Pasibaigus nemokamiems sukimams, lošimas grįžta į lošimą, kurio metu aktyvuoti nemokami sukimai. Jei nemokami sukimai buvo aktyvuoti pakartotiniuose sukimuose, lošimas grįžta į tą sukimą, kuriame buvo aktyvuoti pakartotiniai sukimai.

27. LOŠIMAS „RYTŲ JŪROS DRAKONŲ KARALIUS“ („EAST SEA DRAGON KING“)

27.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, o maksimalus statymas – 200,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 500 000,00 EUR.
- „Rytų Jūros Drakonų Karalius“ yra 5 būgnų, 3 eilučių lošimas, turintis grupės išmokėjimų („Cluster Pays“) mechaniką. Lošimas turi „laukinių“ („Wild“), „besiplečiančių laukinių“ („Expanding Wilds“) simbolius, ir pakartotinius sukimus.
- Lošiama su simbolių grupėmis, 1–10 statymų lygiais (10 monetų viename lygyje) ir skirtingomis monetų vertėmis.
- Statymo lygis nustatomas naudojant „Level/Lygio“ parinkiklį.
- Laimėjimų deriniai ir išmokėjimai atliekami pagal mokėjimų lentelę.
- Monetos vertė nustatoma naudojant „Coin Value/Monetos Vertės“ parinkiklį.
- „Coins/Monetos“ rodo prieinamą lošimui monetų skaičių.
- „Max Bet/Maksimalus Statymas“ pradeda lošimą aukščiausiu statymo lygiu ir esama monetos verte.
- Visi laimėjimai rodomi monetomis.
- Jei įvyksta lošimo techninės arba programinės įrangos gedimas, visi atlikti lošimo statymai ir išmokos nustoja galioti, o visi atlikti statymai grąžinami.

27.2. Grupės išmokėjimai („Cluster Pays“)

- Simbolis yra grupės dalis, jei jis yra horizontaliai arba vertikaliai greta to paties simbolio.
- 5 ar daugiau tų pačių simbolių, esančių grupėje, suteikia laimėjimą pagal mokėjimų lentelę.
- Už kelias to paties simbolio grupes, kurios nėra viena šalia kitos, apmokama kaip už atskiras grupes.
- Atskiri laimėjimai iš kelių grupių yra sudedami.

- Išmokamas tik pats didžiausias laimėjimas iš grupės.
- Kai šeši ar daugiau „laukinių“ („Wild“) simbolių sudaro grupę, jie pakeičia tik simbolius iš abiejų grupės pusių. Dėl šios priežasties vienintelis atvejis, kai „laukiniai“ („Wild“) simboliai sudaro grupę ir nepakeičia simbolio iš abiejų pusių, yra tada, kai visas ekranas yra užpildytas „laukiniais“ („Wild“) simboliais.

27.3. „Laukinių“ („Wild“) ir „besiplečiančių laukinių“ („Expanding Wild“) simboliai

- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai gali būti rodomi bet kurioje vietoje ant būgnų pagrindiniame lošime ir pakartotinų sukimų metu bei pakeisti visus simbolius.
- Vienas ar keli „laukiniai“ („Wild“) simboliai, nusileidę bet kurioje vietoje ant būgnų pagrindiniame lošime, automatiškai išsiplečia, apimdami visą būgną, ant kurio jie nusileido, ir tada suaktyvina pakartotinius sukimus.
- Laimėjimai skiriami po to, kai išsiplečia visi „laukiniai“ („Wild“) simboliai ir prieš prasidedant pakartotiniams sukimams.
- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai išsiplečia, kad apimtų visą būgną, ir lieka savo vietoje, o kiti būgnai vėl sukasi.
- Pasibaigus pakartotiniams sukimams, visi nauji „laukiniai“ („Wild“) simboliai, pasirodantys ant būgnų, plečiasi taip pat, kaip ir pradinio sukimosi metu ir laimėjimai yra įvertinami.
- Vienas ar daugiau „laukinių“ („Wild“) simbolių, nusileidžiančių bet kurioje vietoje ant būgnų pakartotinių sukimų metu, suaktyvina papildomą pakartotinį sukimą.
- Pakartotiniai sukimai yra lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir monetos verte, kaip ir sukimo, kuris suaktyvino pakartotinius sukimus, metu.
- Pakartotinių sukimų laimėjimai pridedami prie visų pradinio sukimo laimėjimų. „Laukiniui“ („Wild“) simboliui pakeitus kitus simbolius, už sudarytą kombinaciją skiriamas didžiausias įmanomas laimėjimas pagal mokėjimų lentelę.
- Jei pagrindiniame lošime ar pakartotinių sukimų metu nusileidžia penktasis „laukinis“ („Wild“) simbolis, pakartotiniai sukimai neaktyvinami ir skiriama dviguba išmoka už 15 „laukinių“ („Wild“) simbolių.
- Išmoka už 15 „laukinių“ („Wild“) simbolių yra 10000.

28. LOŠIMAS „KIAUŠINIOMATAS“ („EGGOMATIC“)

28.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 200,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 10 000,00 EUR.
- Lošimas „Kiaušiniomatas“ yra 5 būgnų, 3 linijų, 20 eilučių
- Lošimas yra lošiamas su 20 eilučių linijomis (fiksuota), 1-10 statymų lygiais ir skirtingomis žetonų vertėmis.
- Statymų lygis nustatomas naudojant lygių „Level/Lygis“ žymeklį.
- Žetonų vertė nustatoma naudojant „Žetonų vertės/Coin Value“ žymeklį.
- „Žetonai/Coins“ rodo žetonų, kuriuos lošėjas turi statymams, skaičių.
- „Max Bet/Maksimalus Statymas“ lošia per didžiausiu galimu statymų lygiu ir dabartine žetonų verte.

- Lošiant bet kokį žemesnį statymų lygį, „Max Bet/Maksimalus Statymas“ turi būti paspaustas du kartus, kad lošti sukimą pasirinktu lygiu.
- Laimėję deriniai ir išmokėjimai atliekami pagal laimėjimų lentelę.
- Statymų lygis yra žetonų, už kuriuos teikiama bet kokia eilute, skaičius.
- Simbolio laimėjimas žetonais yra lygus sumai, kurią parodo laimėjimų lentelė, padauginta iš statymų lygio ir kiek kartų šis simbolis pasirodo ant kiekvieno būgno.
- Statymų laimėjimas žetonais yra lygus laimėjimų lentelės rodikliui, padaugintam iš statymų lygio.
- Išmokamas tik didžiausias linijos laimėjimas.
- Statymų linijos laimėjimas mokamas jei iš eilės pereinama nuo kairiojo būgno į dešinį būgną.
- Vienu metu laimi įvairios statymų eilutės.

28.2. Konvejerio juosta („Conveyor Belt“)

- Lošime yra kiaušinių daviklis, pakrautas su skirtingų savybių kiaušiniais:
  - „išsiplečiantis laukinis kiaušinis“ („Spreading Wild Egg“);
  - „nemokamų sukimų kiaušinis“ („Free Spins Egg“);
  - „žetonų laimėjimo kiaušinis“ („Coin Win Egg“);
  - „kiaušinis su siurprizu“ („Surprise Egg“).
- Kiaušinių daviklis yra dešinėje būgno pusėje, o konvejerio juosta yra tiesiai virš būgnų.
- Funkcija, esanti kiaušinyje, kuris yra ant konvejerio juostos virš būgnų, aktyvuojama, kai ant būgnų pasirodo „laukinis“ („Wild“) simbolis.
- „Išsiplečiantis laukinis kiaušinis“ („Spreading Wild Egg“) paverčia visus šalia ir įstrižai nuo jo esančius simbolius į „laukinius“ („Wild“) simbolius. Šie paversti simboliai neaktyvuoja funkcijų kiaušinių, kurie yra virš jų ant konvejerio juostos.
- „Nemokamų sukimų kiaušinis“ („Free Spins Egg“) aktyvuoja ant kiaušinio pavaizduotą nemokamų sukimų skaičių.
- „Žetonų laimėjimo kiaušinis“ („Coin Win Egg“) prideda prie bendros laimėjimo eilutės žetonų.
- Laimėjimai su „žetonų laimėjimo kiaušiniais“ („Coin Win Egg“) yra lygūs vertei, nurodytai ant kiaušinio.
- „Kiaušinis su siurprizu“ („Surprise Egg“) yra kitos funkcijos kiaušinis.
- Lošimo pradžioje konvejerio juosta tuščia.
- Su kiekvienu sukimu ant konvejerio juostos, virš dešiniausio būgno, iš daviklio gali pasirodyti atsitiktinis funkcijos kiaušinis.
- Kiekvienu vienas po kito tokiame pačiame statymo lygyje ir su ta pačia monetos verte atliekamu sukimu kiaušinis ant konvejerio juostos pajudinamas per vieną būgną į kairę.
- Jei esamas statymas padidinamas ir pasukama, visi ant konvejerio juos tos esantys kiaušiniai pašalinami.
- Ant konvejerio juostos vienu metu gali pasirodyti daugiausia 5 kiaušiniai.

28.3. „Laukinis“ („Wild“) ir „išsiplečiantis laukinis“ („Spreading Wild“) simboliai

- Laukiniai simboliai gali pasirodyti bet kuriame būgne ir pakeisti visus simbolius pagrindiniame lošime ir nemokamuose sukimuose.
- „Laukinis“ („Wild“) ir „išsiplečiantis laukinis“ („Spreading Wild“) simboliai suteikia didžiausią įmanomą kombinuotą laimėjimą pagal laimėjimų lentelę.

- Pagrindiniame lošime ir nemokamuose sukimuose, „išsiplečiantis laukinis“ („Spreading Wild“) simbolis aktyvinamas, kai „išsiplečiantis laukinis kiaušinis“ („Spreading Wild Egg“) nukrenta į įprastą „laukinį“ („Wild“) simbolį, kuris pasirodo ant būgno, ir pakeičia visus simbolius, išskyrus įprastus „laukinius“ („Wild“) simbolius.
- „Išsiplečiantis laukinis“ („Spreading Wild“) simbolis paverčia visus gretimus ir įstrižainius simbolius papildomais „laukiniais“ („Wild“) simboliais.

28.4. Nemokami sukimai („Free Spins“)

- Kai „nemokamų sukimų kiaušinis“ („Free Spins Egg“) ant konvejerio juostos pasirodo tiesiai virš „laukinio“ („Wild“) simbolio, aktyvuojami nemokami sukimai.
- Pradėjus veikti nemokamų sukimų funkcijai iš daviklio ant konvejerio juostos pasirodo 4 kiaušiniai. Penktasis kiaušinis pridedamas, kol sukasi būgnai.
- Kito ir kiekvieno po jo atliekamo sukimo metu ant konvejerio juostos pasirodo naujas kiaušinis. Taigi kiaušiniai visuomet juda konvejerio juosta.
- Nemokami sukimai lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir monetos verte kaip ir per lošimą, kuris aktyvino nemokamus sukimus.
- Nemokamų sukimų laimėjimai pridedami prie bet kurio statymo eilutės laimėjimo.
- Nemokamų sukimų metu papildomi nemokami sukimai aktyvuojami, kai „nemokamų sukimų kiaušinį“ („Free Spins Egg“) nuo konvejerio juostos surenka tiesiai po juo pasirodęs „laukinis“ („Wild“) simbolis. Ant būgnų „laukinis“ („Wild“) simbolis pasirodo atsitiktinai.
- Papildomi nemokamų sukimų laimėjimai automatiškai pridedami prie esamų nemokamų sukimų.
- Bendro laimėjimo laukelyje įtraukti visi pagrindinio lošimo ir nemokamų sukimų laimėjimai.
- Pasibaigus nemokamiems sukimams, lošimas grįžta į lošimą, kuris aktyvino nemokamus sukimus. Konvejerio juosta vėl tampa tokia, kokia buvo, kai aktyvuoti nemokami sukimai.

29. LOŠIMAS „ELEMENTAI: PRABUDIMAS“ („ELEMENTS: THE AWAKENING“)

29.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 7 500,00 EUR.
- „Elementai: Prabudimas“ yra 5 būgnų, 3 eilučių 20 linijų lošimas su „lavinos“ („Avalanche“) funkcija ir 4 skirtingais „laisvojo kritimo“ („Free Fall“) lošimais, kiekvienas su skirtinga „laukinė“ („Wild“) funkcija.
- Lošimas yra lošiamas su 20 statymų linijomis (fiksuota), 1-10 statymų lygiais ir skirtingomis žetonų vertėmis.
- Statymų lygis nustatomas naudojant „Level/Lygis“ slankiklį.
- Žetonų vertė nustatoma naudojant „Coin Value/Žetonų Vertė“ slankiklį.
- „Coins/Žetonai“ rodo žetonų, galimų statyti, skaičių.
- Laimėję deriniai ir išmokėjimai atliekami pagal laimėjimų lentelę.
- „Max Bet/Maksimalus Statymas“ lošimą lošia maksimaliais statymais, didžiausias statymų lygiu ir dabartinė žetonų vertė.
- Statymų lygis yra žetonų kiekis per statymų eilutę.

- Statymų linijos laimėjimas žetonais yra lygi laimėjimo lentelėje nurodytai vertei, padauginta iš statymų lygio.
- Statymų linijos laimėjimas virtualiais pinigais lygus laimėjimui žetonais, padaugintas iš žetonų vertės.
- Mokama tik aukščiausias laimėjimas per statymą.
- Statymų linijos laimėjimas išmokamas, jei yra iš eilės nuo kairiojo būgno į dešinįjį būgną.
- Laimėjimai skirtingose statymų eilutėse yra sudedamos
- Visi žetonų laimėjimai mokami tik statymų eilutėse.

29.2. „Lavinos“ („Avalanche“) funkcija

- Laimėjusi simbolių kombinacija pradeda „lavinos“ („Avalanche“) funkciją. Simboliai laimėjusiame derinyje pašalinami iš būgnų, kad daugiau simbolių patektų į tuščias vietas.
- „Lavinos“ („Avalanche“) funkcija tęsiasi tuo pačiu sukimu, kol nėra daugiau laimėjimų.
- Laimėjimai yra skaičiuojami ir išmokami po kiekvienos „lavinos“ („Avalanche“) funkcijos.
- Laimėjimu „lavinos“ („Avalanche“) metu aktyvuotas „laisvojo kritimo“ („Free Fall“) lošimas prasideda tada, kai nebėra jokių laimėjimų ir baigiasi „lavinos“ („Avalanche“) funkcijos veikimas.
- „Lavinos“ („Avalanche“) matuoklio rodomas skaičius pagrindiniame lošime padidėja vienetu po kiekvieno vienas paskui kitą įvykstančio kritimo, kurio metu bent viena statymo eilute laimima iki 4 „lavinų“ („Avalanche“). „Lavinos“ („Avalanche“) matuoklis rodo esamo lošimo svarbiausio elemento spalvą.
- „Lavinos“ („Avalanche“) matuoklis kiekvieno sukimo pradžioje būna tuščias.

29.3. „Energijos“ („Energy“) matuoklis

- Pagrindiniame lošime yra elementų „energijos“ („Energy“) matuoklis, kuris rodo svarbiausią lošimo elementą. Matuoklio skirsnis, kuriame yra daugiausia „energijos“ („Energy“), nurodo, kuris „laisvojo kritimo“ („Free Fall“) lošimas įsijungs, jei bus aktyvuojama „laisvojo kritimo“ („Free Fall“) funkcija.
- „Energijos“ („Energy“) matuoklis padalintas į keturis skirsnius, po vieną kiekvienam elementui. Skirsnis užsipildo, kai laimima statymo eilutė.
- Lošimo metu arba, kai prasideda lošimas ir gaunama daug „energijos“ („Energy“) iš vieno arba daugiau laimingų elementų iš laimingo statymo eilučių derinio, mygtukas „lošti“ pasikeičia į „energijos“ („Energy“) matuoklį. „Energijos“ („Energy“) matuoklis rodo esamo lošimo laimingo elemento spalvą.
- Jei 2 elementai suteikia vienodai „energijos“ („Energy“), „laisvojo kritimo“ („Free Fall“) lošimas pasirenkamas atsitiktinai.
- „Energijos“ („Energy“) matuoklis kiekvieno lošimo pradžioje būna tuščias.

29.4. „Laisvojo kritimo“ („Free Fall“) funkcija

- Kai pagrindinio lošimo metu, lošime bet kur būgnuose iš eilės įvyksta 4 arba daugiau lavinų“ („Avalanche“), aktyvuojamas vienas iš „laisvojo kritimo“ („Free Fall“) lošimas.
- „Laisvojo kritimo“ („Free Fall“) lošimas lošiamas tokiame pačiame statymo lygyje ir su ta pačia monetos verte kaip lošimas, kurio metu buvo aktyvuota „laisvojo kritimo“ („Free Fall“) lošimas.

- 4 atskiri „laisvojo kritimo“ („Free Fall“) lošimai pavadinti atitinkamai „ugnies audros“ („Fire Strom“), „oro audros“ („Air Storm“), „žemės audros“ („Earth Strom“) ir „vandens audros“ („Water Strom“) lošimais.
- Kiekviename „laisvojo kritimo“ („Free Fall“) lošime yra unikali „laukinio“ („Wild“) simbolio funkcija, kuri gali pasirodyti būgnuose.
- Už kiekvieną „laisvojo kritimo“ („Free Fall“) lošimą suteikiama 10 „laisvųjų kritimų“ („Free Fall“).
- Pasibaigus „laisvojo kritimo“ („Free Fall“) lošimams, lošimas grįžta į lošimą, per kurį „laisvojo kritimo“ („Free Fall“) funkcija buvo aktyvuota.
- Pasibaigus „laisvojo kritimo“ („Free Fall“) lošimui, bendras „laisvojo kritimo“ („Free Fall“) laimėjimas pridedamas prie visų laimėjimų iš lošimo, kurio metu aktyvuotas „laisvojo kritimo“ („Free Fall“) lošimas.

29.5. „Laukinis“ („Wild“) simbolis

- Pagrindiniame lošime „laukiniai“ („Wild“) simboliai gali būti rodomi tik 2, 3, 4 ir 5 būgnuose ir pakeičia visus kitus simbolius.
- Visi „laukiniai“ („Wild“) simboliai pakeičia visus simbolius pagrindiniame lošime ir „laisvojo kritimo“ („Free Fall“) lošimuose.
- Visi „laukinių“ („Wild“) simbolių pakeitimai pagrindiniame lošime ir „laisvojo kritimo“ („Free Fall“) lošimuose išmokami pagal aukščiausią laiminčią kombinaciją.

29.6. „Ugnies audros laukinis“ („Fire Strom Wild“) simbolis

- „Ugnies audros laukiniai“ („Fire Strom Wild“) simboliai rodomi „ugnies audros“ („Fire Strom“) lošime 2, 3 ir 4 būgnuose ir gali išsiplėsti ir į 1 bei 5 būgnus.
- „Ugnies audros laukiniai“ („Fire Strom Wild“) simboliai būgnuose gali išsiplėsti bet kuria kryptimi, pakeisdami bet kuriuos du šalia esančius simbolius į „laukinius“ („Wild“) simbolius.

29.7. „Oro audros laukinis“ („Air Storm Wild“) simbolis

- Pirmojo „laisvojo kritimo“ („Free Fall“) metu 2 „oro audros laukiniai“ („Air Storm Wild“) simboliai atsitiktinai sukrenta į būgnus ir, kol lošiama „oro audros“ („Air Storm“) lošimu, ten lieka.
- Po pirmojo kritimo, kiekvieno kritimo arba „lavinų“ („Avalanche“) metu „laukiniai“ („Wild“) simboliai persikelia į atsitiktines šalia esančias būgnų pozicijas.
- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai būgnuose pasisuka prieš tai, kai persikelia į kitas pozicijas, taip parodydami kryptį, kur persikels.

29.8. „Žemės audros laukinis“ („Earth Strom Wild“) simbolis

- „Žemės audros laukiniai“ („Earth Strom Wild“) simboliai gali būti rodomi tik 2, 3 ir 4 būgnuose „žemės audros“ („Earth Strom“) lošimo metu.
- „Žemės audros laukiniai“ („Earth Strom Wild“) simboliai lieka būgnuose, iki kol tampa vienos ar daugiau laimančių statymo eilučių arba trijų „lavinų“ („Avalanche“) dalimi, arba iki kol nebėra laimėjimų.

29.9. „Vandens audros laukinis“ („Water Strom Wild“) simbolis

- „Vandens audros laukiniai“ („Water Strom Wild“) simboliai gali būti rodomi tik 2, 3 ir 4 būgnuose „vandens audros“ („Water Strom“) lošimo metu.
- „Vandens audros laukiniai“ („Water Strom Wild“) simboliai yra „išsiplečiantys laukiniai“ („Expanding Wild“) simboliai, ir išsiplečia vertikaliai, kad apimtų visą būgną transformuodami simbolius į „laukinius“ („Wild“) simbolius.

30. LOŠIMAS „EKSKALIBURAS“ („EXCALIBUR“)

30.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 80,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 120 000,00 EUR.
- „Ekskaliburas“ („Excalibur“) yra 5 būgnų, 3 eilučių, 20 linijų lošimas su turintis „laukinius“ („Wild“) ir „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.
- Lošimas visada lošiamas 20 linijų skirtingais statymų lygiais ir žetonų verte.
- Statymo lygis pasirenkamas naudojant „Level/Lygis“ selektorių.
- Žetonų vertė pasirenkama naudojant „Žetonų Vertės/Coin Value” selektorių.
- „Žetonai/Coins“ atvaizduoja skaičių žetonų, kuriuos galima naudoti statymui.
- Laimėjimo kombinacijos ir išmokos atliekamos pagal laimėjimų lentelę.
- Statymų eilutės laimėjimas žetonais yra lygus vertei, parodytai laimėjimų lentelėje padaugintai iš statymų lygio.
- Statymų eilutės laimėjimas virtualiais pinigais yra lygus laimėjimui žetonais padauginta iš žetonų vertės.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) ir „auksinius laukinius“ („Golden Wild“) simbolius.
- Laimėjimai su bendrais „laukiniais“ („Wild“) simboliais yra dvigubinami, neįskaičiuojant laimėjimų, kuriuose yra tik „laukiniai“ („Wild“) simboliai.
- „Auksinis laukinis“ („Golden Wild“) simbolis gali atsirasti tik ant trečio būgno.
- „Auksinis laukinis“ („Golden Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius išskyrus „sklaidos“ („Scatter“).
- „Auksinis laukinis“ („Golden Wild“) simbolis išmoka laimėjimą x4 už visus simbolius, išskyrus bendrus „laukinius“ („Wild“) simbolius.
- Tik „auksinių laukinių“ („Golden Wild“) simbolių daugiklis taikomas statymo eilutės laimėjimams su „laukiniais“ („Wild“) ir „auksiniais laukiniais“ („Golden Wild“) simboliais laiminčioje eilutėje.
- Nemokamų sukimų metu statymų eilutės laimėjimai su „laukiniais“ („Wild“) ir „auksiniais laukiniais“ („Golden Wild“) simboliais yra dauginami iš „laukinio“ („Wild“) simbolio daugiklio ir nemokamų sukimų daugiklio.
- Už „sklaidos“ („Scatter“) išmokama suma susideta iš bendro statymo kartų skaičiaus, padauginto iš daugiklio.
- Žetonų laimėjimai su „sklaidos“ („Scatter“) simboliais pridedami prie visų statymo eilutės laimėjimų.
- „Sklaidos“ („Scatter“) išmokami kaip bendras statymas, padaugintas iš išmokos.
- Tik didžiausias laimėjimas už statymo eilutę yra išmokamas.
- Visi laimėjimai išmokami tik už pasirinktas statymo eilutes, išskyrus laimėjimus su „sklaidos“ („Scatter“) simboliais.

- Vienu metu skirtingose statymo eilutėse pelnyti laimėjimai sudedami.

30.2. Nemokami sukimai

- Kai pagrindiniame lošime 3 arba daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simbolių pasirodo bet kur ant būgnų, aktyvuojami nemokami sukimai.
- Kai nemokamų sukimų metu 3 arba daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simbolių pasirodo bet kur ant būgnų, aktyvuojami papildomi nemokami sukimai.
- Šie nemokami sukimai automatiškai pridedami prie esamų nemokamų sukimų.
- Nemokami sukimai lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir monetos verte kaip ir per lošimą, kuris aktyvino nemokamus sukimus.
- Nemokamų sukimų metu laimėjimai trigubinami.
- Pasibaigus nemokamiems sukimams, bendras nemokamų sukimų laimėjimas pridedamas prie visų laimėjimų, laimėtų iš lošimo, kurio metu aktyvuoti nemokami sukimai.

31. LOŠIMAS „PASAKŲ LEGENDOS: HANSAS IR GRETĖ“ („FAIRYTALE LEGENDS: HANSEL AND GRETEL“)

31.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, o maksimalus statymas – 200,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 8 000,00 EUR.
- Lošimas „Pasakų legendos: Hansas ir Gretė“ yra 5 būgnų, 3 eilių, 10 linijų lošimas su „atsitiktinėmis“ („Random“), „premijos“ („Bonus“), papildomų sukimų, „sukrauto laukinio“ („Stacked Wild“) pakartotinių sukimų funkcijomis ir „laukiniais“ („Wild“) simboliais.
- Lošimas lošiamas su 10 statymų linijų (fiksuotų), 1-10 statymo lygiais ir skirtingomis žetonų vertėmis.
- Lošimo lygis yra nustatomas naudojantis „Level/Lygis“ selektoriumi.
- Žetonų vertė yra nustatoma naudojantis „Žetonų Vertės/Coin Value“ selektoriumi.
- „Coins/Žetonai“ rodo skaičių žetonų, kuriuos lošėjas gali statyti.
- „Maksimalių Statymų/Max Bet“ lygmenyje lošiama aukščiausiu statymų lygmeniu ir su tuometine žetonų verte. Lošiant bet kuriame žemesniame statymų lygmenyje „Maksimalus Statymas/Max Bet“ turi būti paspaustas du kartus, kad lošimas vyktų su pasirinkta žetonų verte.
- Laimėjimų kombinacijos ir išmokėjimai yra nustatomi pagal laimėjimų lentelę
- Lošimo lygis yra lygus skaičiui žetonų pastatytų vienoje statymo linijoje.
- Statymo linijos laimėjimas žetonais yra lygus laimėjimui, parodytam laimėjimų lentelėje ir padaugintam iš lošimo lygio.
- Statymo linijos laimėjimas pinigais yra lygus laimėjimui žetonais, padaugintam iš žetonų vertės.
- Statymo linijos laimėjimai išmokami, kai iš eilės pereinama bet kurioje statymo linijos vietoje.
- Tik didžiausias laimėjimas statymo linijoje yra išmokamas.
- „Laukinių“ („Wild“) simbolių pakeitimas išmoka didžiausią įmanomą kombinaciją statymų linijoje pagal laimėjimų lentelę.
- „Laukinis“ simbolis gali pakeisti visus simbolius, išskyrus „premijos“ („Bonus“) simbolį.

- Pagrindiniame lošime „laukiniai“ („Wild“) simboliai gali atsirasti tik ant 2 ir 4 būgnų, ir papildomai ant 1 ir 5 būgnų per „sukrauto laukinio“ („Stacked Wild“) pakartotinius sukimus
- Vienu metu įvykstantys laimėjimai skirtingose statymų linijose yra pridedami.
- „Atsitiktinės“ („Random“) ir „premijos“ („Bonus“) funkcijos yra lošiamos tame pačiame statymo lygyje ir su ta pačia žetonų verte kaip sukimas, kuriame jos buvo aktyvuotos.
- „Atsitiktinės“ („Random“) ir „premijos“ („Bonus“) funkcijų pabaigoje, bendras laimėjimas iš šių funkcijų yra pridedamas prie sukimo, kuriame jos buvo aktyvuotos, laimėjimų.
- Pagrindiniame lošime ir per nemokamus sukimus ant būgnų gali atsirasti „sukrauti“ („Stacked“) simboliai.
- Ant visų penkių būgnų yra papildomų pozicijų tam, kad kiekvieno naujo sukimo metu jose pasirodytų bet koks atsitiktinis simbolis, išskyrus lošimo logotipo ir „laukinio“ („Wild“) simbolius.
- Atsitiktinai pasirinktas simbolis matomas rinkinyje kiekvienos sukimo pradžioje.

31.2. „Sukrauto laukinio“ („Stacked Wild“) pakartotiniai sukimai

- „Sukrauti laukiniai“ („Stacked Wild“) simboliai gali atsirasti ant 2 ir 4 būgnų pagrindiniame lošime ir papildomai ant 1 ir 5 būgnų per „sukrauto laukinio“ („Stacked Wild“) pakartotinį sukimą. „Sukrauti laukiniai“ („Stacked Wild“) simboliai gali uždengti visą būgną.
- Bet kada, kai „sukrauti laukiniai“ („Stacked Wild“) simboliai nusileidžia uždengdami visą būgną, yra laimimas „sukrauto laukinio“ („Stacked Wild“) pakartotinis sukimas.
- Daugiau „sukrauto laukinio“ („Stacked Wild“) pakartotinių sukimų yra laimima, jei kiti „sukrauti“ („Stacked“) simboliai nusileidžia uždengdami visą būgną.
- „Sukrauti laukiniai“ („Stacked Wild“) simboliai, dengiantys visą būgną po sukimo, kuris aktyvavo „sukrauto laukinio“ („Stacked Wild“) pakartotinį sukimą, lieka toje pačioje pozicijoje ant būgnų.
- „Sukrauti laukiniai“ („Stacked Wild“) simboliai, nusileidę už „sukrautų laukinių“ („Stacked Wild“) simbolių, yra neskaičiuojami kaip matomi.
- Kai nebelieka matomų „sukrautų laukinių“ („Stacked Wild“) simbolių, kurie uždengia visą būgną, „sukrauto laukinio“ („Stacked Wild“) pakartotiniai sukimai baigiasi.
- „Atsitiktinės“ („Random“) ar „premijos“ („Bonus“) funkcijos negali būti aktyvuotos per „sukrauto laukinio“ („Stacked Wild“) pakartotinį sukimą.
- Jeigu 3 „premijos“ („Bonus“) simboliai, aktyvuojantys „premijos“ („Bonus“) funkciją ir „sukrauti laukiniai“ („Stacked Wild“) simboliai, aktyvuojantys „sukrauto laukinio“ („Stacked Wild“) pakartotinį sukimą, nusileidžia ant būgnų tuo pačiu metu pagrindiniame lošime, „premijos“ („Bonus“) funkcija yra lošiama pirmiau.
- „Sukrauto laukinio“ („Stacked Wild“) pakartotinio sukimo laimėjimai yra pridedami prie bet kurių laimėjimų iš pradinio sukimo.

31.3. „Atsitiktinės“ („Random“) funkcijos

- 3 „atsitiktinės“ („Random“) funkcijos yra tokios: „nuostabiosios fėjos“ („Fairy Wonder“) sukimai, „fėjos staigmenos“ („Fairy Surprise“) ir „fėjos laukinis“ („Fairy Wild“) sukimai.
- „Atsitiktinės“ („Random“) funkcijos pagrindiniame lošime yra aktyvuojamos atsitiktinai.

- „Atsitiktinės“ („Random“) funkcijos negali būti aktyvuotos per „sukrauto laukinio“ („Stacked Wild“) pakartotinį sukimą ar nemokamų sukimų metu.
- „Atsitiktinės“ („Random“) funkcijos negali būti aktyvuotos tuo pačiu metu kaip ir „premijos“ („Bonus“) funkcija.

31.4. „Nuostabiosios fėjos“ („Fairy Wonder“) sukimai

- Šios „atsitiktinės“ („Random“) funkcijos metu vienam sukimui 5–9 lošimo logotipo simbolių grupė pasirodo kaip būgnų perdengimas.
- Grupė uždengia 3 būgnus, pradedant nuo 1, 2 arba 3 būgno.
- Ant vidurinio būgno visuomet yra 3 lošimo logotipo simboliai, o ant kairio ir dešinio po 1–3 lošimo logotipo simbolius.
- Pirmasis grupės uždengtas būgnas pasirenkamas atsitiktinai.
- Šios „atsitiktinės“ („Random“) funkcijos metu ant būgnų nėra „laukinių“ („Wild“) simbolių.

31.5. „Fėjos staigmena“ („Fairy Surprise“)

- „Atsitiktinė“ („Random“) „fėjos staigmenos“ („Fairy Surprise“) funkcija yra aktyvuojama atsitiktinai, kai pagrindinio lošimo metu nenumatomas laimėjimas.
- Po sukimo iš ant būgnų esančių simbolių atsitiktinai išrenkamas simbolis. Kiti simboliai, pradedant nuo mažo laimėjimo simbolių, pavirsta pasirinktu simboliu, kol gaunamas laimėjimas.
- Naudojant šią funkciją, „premijos“ („Bonus“) ir „laukiniai“ („Wild“) simboliai negali būti pasirinkti.

31.6. „Laukiniai fėjos“ („Fairy Wild“) sukimai

- Šios funkcijos sukimo metu 2 pilnos „laukinių“ („Wild“) simbolių rinkinys gali atsitiktinai atsirasti ant 1, 2, 4 arba 5 būgnų.
- Kai sustoja būgnai ir išmokami laimėjimai, suteikiamas „sukrauto laukinio“ („Stacked Wild“) pakartotinis sukimas.
- „Sukrauti laukiniai“ („Stacked Wild“) simboliai, kurie sukimo, aktyvavusio „sukrauto laukinio“ („Stacked Wild“) pakartotinį sukimą, metu uždengia visą būgną, lieka toje pačioje pozicijoje ant būgnų ir per „sukrauto laukinio“ („Stacked Wild“) pakartotinį sukimą.
- Jei kiti „sukrauti laukiniai“ („Stacked Wild“) simboliai pasirodo matomi ir uždengia visą būgną, pelnoma papildomų „sukrauto laukinio“ („Stacked Wild“) pakartotinių sukimų.
- Kai nebėra matomų „sukrautų laukinių“ („Stacked Wild“) simbolių, kurie uždengia visą būgną, baigiasi „sukrauto laukinio“ („Stacked Wild“) pakartotiniai sukimai.

31.7. „Premijos“ („Bonus“) funkcija

- 3 „premijos“ („Bonus“) simboliai, atsirandantys ant būgnų 1, 3 ir 5 pagrindiniame lošime, aktyvuoja vieną iš „premijos“ („Bonus“) funkcijų.
- Kad aktyvuotų „premijos“ („Bonus“) funkciją, lošėjas renkasi vieną iš trijų skrynių.
- 3 „premijos“ („Bonus“) funkcijas yra: „saldainių namelio bonusas“ („Candy House Bonus“), nemokami sukimai („Free Spins“), „žetonų laimėjimas“ („Coin Win“).

31.8. „Saldainių namelio bonusas“ („Candy House Bonus“)

- Kai aktyvuojama „saldainių namelio bonuso“ („Candy House Bonus“) funkcija, lošėjas renkasi 3 iš 15 objektų.
- Kiekvienas objektas yra lygus tam tikram daugikliui. Daugiklio vertė neatskleidžiama.
- Kai pasirenka 3 daugiklius, lošėjas gali arba pasirinkti gauti vidutinę 3 daugiklių vertę, arba vieną iš 3 prieš tai pasirinktų daugiklių.
- Daugiklio vertė atskleidžiama po to, kai lošėjas pasirenka.
- Mažiausios ir didžiausios vertės daugikliai yra nuo x1,2 ir x120 ir yra dauginami iš statymo sumos.
- Pasibaigus „saldainių namelio bonuso“ („Candy House Bonus“) funkcijai statymo suma padauginama iš pasirinkto daugiklio ir yra pridedama prie visų laimėjimų, laimėtų iš lošimo, kurio metu aktyvuota „saldainių namelio bonuso“ („Candy House Bonus“) funkcija.

31.9. Nemokami sukimai („Free Spins“)

- Kai aktyvuojami nemokami sukimai, lošėjui suteikiama 10 nemokamų sukimų.
- Nemokami sukimai lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir monetos verte kaip ir per lošimą, kuris aktyvino nemokamus sukimus.
- Atliekant nemokamus sukimus, 1 „premijos“ („Bonus“) simbolis, kuris sustoja ant būgnų, suteikia 2 papildomus nemokamus sukimus. 2 „premijos“ („Bonus“) simboliai suteikia 4 papildomus nemokamus sukimus, o 3 „premijos“ („Bonus“) simboliai suteikia 10 papildomų nemokamų sukimų.
- Atliekant nemokamus sukimus, „premijos“ („Bonus“) simboliai gali būti matomi tik ant 1, 3 ir 5 būgnų.
- Kai nemokamų sukimų metu „sukrauti laukiniai“ („Stacked Wild“) simboliai pasirodo ir uždengia 1, 2, 4 arba 5 būgnus, suteikiamas „sukrauto laukinio“ („Stacked Wild“) pakartotinis sukimas.
- „Sukrauto laukinio“ („Stacked Wild“) pakartotinių sukimų metu „premijos“ („Bonus“) simboliai ant būgnų nepasirodo.
- Bendro laimėjimo laukelyje pateikiami visi laimėjimai, per nemokamus sukimus pridėti prie visų laimėjimų, laimėtų iš lošimo, kuris aktyvino nemokamus sukimus.

31.10. „Žetonų laimėjimas“ („Coin Win“)

- Jeigu laimimas „žetonų laimėjimas“, lošėjui suteikiamas žetonų laimėjimas, kuris lygus esamam statymui, padaugintam x15.

32. LOŠIMAS „PASAKŲ LEGENDOS: VEIDRODĖLI, VEIDRODĖLI“ („FAIRYTALE LEGENDS: MIRROR MIRROR“)

32.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 1 500,00 EUR.
- Lošimas „Pasakų Legendos: Veidrodėli, Veidrodėli“ yra 243 statymo būdų, 5 būgnų, 3 eilių lošimas su tokiomis funkcijomis, kaip „atsitiktinės“ („Random“), „premijos“ („Bonus“), „veidrodinių pakartotinių sukimų“ („Mirror Re-spin“) funkcijos.

- Lošimas yra lošiamas 243 statymo būduose, 1-10 lygiuose (10 žetonų viename „Level/Lygyje“ ir su skirtingomis žetonų vertėmis.
- Jame nėra statymo linijų.
- Lošimo lygis yra nustatomas naudojantis „Level/Lygis“ selektoriumi.
- Žetonų vertė yra nustatoma naudojantis „Žetonų Vertės/Coin Value“ selektoriumi.
- „Coins/Žetonai“ rodo skaičių žetonų, kuriuos lošėjas gali statyti.
- „Maksimalių Statymų/„Max Bet“ lygmenyje lošiama 243 lošimo būdais, aukščiausiu statymų lygiu ir su tuometine žetonų verte.
- Lošiant bet kuriame žemesniame statymų lygmenyje, „Maksimalus Statymas/Max Bet“ turi būti paspaustas du kartus, kad lošimas vyktų su pasirinkta žetonų verte.
- Laimėjimų kombinacijos ir išmokėjimai yra nustatomi pagal laimėjimų lentelę.
- Statymo būdo laimėjimas – kai sutampa simboliai bet kurioje pozicijoje ant 3 ar daugiau šalimais esančių būgnų (jeigu yra lošimo logotipas, ant 2 ar daugiau šalimais esančių būgnų), pradedant nuo kairiausio būgno iki dešiniausio būgno.
- Už statymo būdą pelnoma išmoka, jei simboliai pasirodo iš eilės iš kairės į dešinę.
- Tik ilgiausia sutampanti kombinacija per simbolį yra išmokama.
- Daugiau statymo būdo laimėjimų yra sukuriama, kai ant tų pačių būgnų atsiranda papildomi simbolių atvejai, kurie sukuria ilgiausią statymo būdo laimėjimą.
- Yra įmanoma laimėti daugiausiai 3 skirtingus simbolius tuo pačiu metu, lošiant pagrindiniame lošime.
- Simbolio laimėjimas žetonais yra lygus vertei, parodytai laimėjimų lentelėje ir padaugintai iš statymų lygio ir skaičiui kartų, kiek tas simbolis atsirado ant kiekvieno iš būgnų.
- Statymo būdo laimėjimas žetonais yra lygus vertei, parodytai laimėjimų lentelėje ir padaugintai iš statymų lygio.
- Statymo būdo laimėjimas virtualiais pinigais yra lygus laimėjimui žetonais, padaugintam iš žetonų vertės.
- „Atsitiktinės“ („Random“) ir „premijos“ („Bonus“) funkcijos yra lošiami tame pačiame statymų lygyje ir su ta pačia žetonų verte, kaip ir sukimas, kurio metu jie buvo aktyvuoti.
- „Veidrodiniai pakartotiniai sukimai“ („Mirror Re-spin“) ir „premijos“ („Bonus“) negali būti aktyvuoti per „atsitiktines“ („Random“) funkcijas.
- Pasibaigus „atsitiktinėms“ („Random“) ir „premijos“ („Bonus“) funkcijoms, galutinis laimėjimas iš šių funkcijų yra pridedamas prie sukimo laimėjimų, kuriame jos buvo aktyvuotos.
- Visuose penkiuose būgnuose yra daug greta esančių padėčių, kurios per kiekvieną naują sukimą atsitiktinai pakeičiamos vienu iš vidutinio laimėjimo simbolių, išskyrus lošimo logotipo simbolį.

32.2. Pavyzdys, kaip laimėti 1 lygio išmoką

- Už 3 derančius „princesės“ („Princess“) simbolius ant šalimais esančių būgnų nuo kairiausio būgno išmokama 15 žetonų. Ši suma padauginama iš 2 (už 2 „princesės“ („Princess“) simbolius ant 3 būgno). Taip gaunamas bendras 2 x 15 = 30 laimėjimas.

32.3. „Veidrodiniai pakartotiniai sukimai“ („Mirror Re-spin“)

- „Veidrodžio“ („Mirror“) simbolis gali atsirasti tik ant 3 būgno pagrindiniame lošime, ir ant 1, 2, 3 būgnų nemokamuose sukimuose („Free Spins“) .

- Kai „veidrodžio“ („Mirror“) simbolis nusileidžia ant būgno, jis transformuojasi arba į „princesės“ („Princess“), arba į „karalienės“ („Queen“) simbolį.
- To paties tipo simboliai, kaip ir tie, į kuriuos transformavosi „veidrodžio“ („Mirror“) simbolis, lieka toje pačioje pozicijoje ant būgnų per „veidrodinį pakartotinį sukimą“ („Mirror Re-spin“).
- Daugiau pakartotinių sukimų yra suteikiama, jeigu 1 ar daugiau simbolių, į kuriuos transformavosi „veidrodžio“ („Mirror“) simbolis, vėl nusileidžia ant būgnų per „veidrodinį pakartotinį sukimą“ („Mirror Re-spin“).
- „Atsitiktinės“ („Random“) ir „premijos“ („Bonus“) funkcijos negali būti aktyvuotos per „veidrodinį pakartotinį sukimą“ („Mirror Re-spin“).
- „Veidrodiniai pakartotiniai sukimai“ („Mirror Re-spin“) ir „premijos“ („Bonus Features“) funkcija negali būti aktyvuoti tame pačiame sukime.
- „Veidrodiniai pakartotiniai sukimai“ („Mirror Re-spin“) baigiasi, kai ant būgnų nebėra naujų simbolių, į kuriuos transformavosi „veidrodžio“ („Mirror“) simbolis.
- Laimėjimai iš „veidrodinių pakartotinių sukimų“ („Mirror Re-spin“) yra suskaičiuojami kiekvienos funkcijos pabaigoje.
- „Veidrodinių pakartotinių sukimų“ („Mirror Re-Spins“) yra pridedami prie visų pagrindinio sukimo laimėjimų.

32.4. „Atsitiktinės“ („Random“) funkcijos

- 3 „atsitiktinės“ („Random“) funkcijos yra: „fėjos magiškas sukimas“ („Fairy Magic Spin“), „fėjos staigmena“ („Fairy Surprise“) ir „fėjos veidrodžio“ („Fairy Mirror“) funkcija.
- „Atsitiktinės“ („Random“) funkcijos yra atsitiktine tvarka aktyvuojamos pagrindiniame lošime.
- „Atsitiktinės“ („Random“) funkcijos negali būti aktyvuojamos per „veidrodinius pakartotinius sukimus“ („Mirror Re-spin“) ir „premijos“ („Bonus“) funkciją.

32.5. „Fėjos magiškas sukimas“ („Fairy Magic Spin“)

- Šios atsitiktinės funkcijos metu atsitiktinės 5–7 vidutinio laimėjimo simbolių grupės, išskyrus lošimo logotipo simbolius, pasirodo ir vienam sukimui perdengia būgnus.

32.6. „Fėjos staigmena“ („Fairy Surprise“)

- Atsitiktinė „fėjos staigmena“ („Fairy Surprise“) funkcija aktyvuojama atsitiktinai, kai pagrindiniame lošime nenumatomas joks laimėjimas.
- Simbolis atsitiktinai pasirenkamas iš vidutinio laimėjimo simbolių, esančių ant būgnų po sukimo. Kiti simboliai, pradedant nuo mažo laimėjimo simbolių, pavirsta pasirinktu simboliu, kol gaunamas laimėjimas.

32.7. „Fėjos veidrodžio“ („Fairy Mirror“) funkcija

- Kai šios atsitiktinės funkcijos veikimo metu „veidrodžio“ („Mirror“) simbolis atsitiktinai pridedamas 3 būgno viduryje, skiriamas „veidrodinis pakartotinis sukimas“ („Mirror Re-spin“).
- Kai „veidrodžio“ („Mirror“) simbolis pasirodo ant būgnų, jis pasikeičia į „princesės“ („Princess“) arba į „karalienės“ („Queen“) simbolį.
- To paties tipo simboliai, į kuriuos pasikeitė „veidrodžio“ („Mirror“) simbolis, „veidrodinio pakartotinio sukimo“ („Mirror Re-spin“) metu pasilieka toje pačioje pozicijoje ant būgnų.

- Daugiau nemokamų sukimų suteikiama, jei 1 arba daugiau simbolių, į kuriuos pasikeitė „veidrodžio“ („Mirror“) simbolis, „veidrodinio pakartotinio sukimo“ („Mirror Re-spin“) metu vėl pasirodo ant būgnų.

32.8. „Premijos“ („Bonus“) funkcijos

- 3 „premijos“ („Bonus“) simboliai , atsiradę ant 1, 3 ir 5 būgnų pagrindiniame lošime, aktyvuoja vieną iš „premijos“ („Bonus“) funkcijų.
- „Premijos“ („Bonus“) funkcijos taip pat gali būti aktyvuotos atsitiktine tvarka, jeigu pagrindiniame lošime sukime be laimėjimų: jeigu 2 iš „premijos“ („Bonus“) simbolių nusileidžia ant 1 ir 3 būgnų, trečiasis simbolis gali būti atsitiktine tvarka išsuktas ant 5 būgno.
- Tam, kad aktyvuoti „premijos“ („Bonus“) funkciją, lošėjas turi pasirinkti vieną iš trijų skrynių.
- 3 „premijos“ („Bonus“) funkcjios yra: „kasybos bonusas“ („Mining Bonus“), nemokami sukimai („Free Spins“), „žetonų laimėjimas“ („Coin Win“).

32.9. „Kasybos bonusas“ („Mining Bonus“)

- Kai aktyvuojamas „kasybos bonusas“ („Mining Bonus“), lošėjas su kirtikliu praskelia 1 po kito 9 kristalus.
- Kiekviename kristale yra tam tikras žetonų laimėjimas.
- Minimalus ir maksimalus žetonų laimėjimas svyruoja tarp 50 ir 500 žetonų, padaugintų iš esamo lošimo lygio.
- „Kasybos bonusas“ („Mining Bonus“) baigiasi, kai arba atveriami visi kristalai, arba, kai sulaužomas kirtiklis.
- Kirtiklis gali sulūžti bet kuriuo metu po trečio skėlimo.
- Galutinis laimėjimas yra lygus sumai visų surinktų žetonų.

32.10. Nemokami sukimai („Free Spins“)

- Nemokami sukimai („Free Spins“) yra aktyvuojami, kai lošėjui suteikiami 10 nemokami sukimai.
- Nemokami sukimai („Free Spins“) yra lošiami tame pačiame lošimo lygyje ir su ta pačia žetonų verte, kaip ir sukimas, kuris aktyvavo nemokamus sukimus.
- Papildomi nemokami sukimai („Free Spins“) negali būti laimėti per nemokamus sukimus („Free Spins“).
- Per nemokamus sukimus („Free Spins“) ant 1, 2 ir 3 būgnų gali atsirasti „veidrodžio“ („Mirror“) simbolis.
- 1 ar daugiau „veidrodžio“ („Mirror“) simbolių, atsiradusių ant būgno per nemokamus sukimus („Free Spins“), aktyvuoja „veidrodinį pakartotinį sukimą“ („Mirror Re-spin“).
- Kai „veidrodžio“ („Mirror“) simbolis nusileidžia ant būgno, jis transformuojasi arba į „princesės“ („Princess“), arba į „karalienės“ („Queen“) simbolį.
- To paties tipo simboliai, kaip ir tie, į kuriuos transformavosi „veidrodžio“ („Mirror“) simbolis, lieka toje pačioje pozicijoje ant būgnų per „veidrodinį pakartotinį sukimą“ („Mirror Re-spin“).
- Daugiau pakartotinių sukimų yra suteikiama, jeigu 1 ar daugiau simbolių, į kuriuos transformavosi „veidrodžio“ („Mirror“) simbolis, vėl nusileidžia ant būgnų per „veidrodinį pakartotinį sukimą“ („Mirror Re-spin“).

- „Veidrodinis pakartotinis sukimas“ („Mirror Re-spin“) per nemokamus sukimus („Free Spins“) veikia taip pat, kaip ir pagrindiniame lošime.
- Bendro laimėjimo laukelyje pateikiami visi laimėjimai, per nemokamus sukimus pridėti prie visų laimėjimų iš lošimo, kuris aktyvino nemokamus sukimus.

32.11. „Žetonų laimėjimas“ („Coin Win“)

- Jeigu yra laimimas „žetonų laimėjimas“ („Coin Win“), lošėjui suteikiamas žetonų laimėjimas, kuris yra lygus dabartiniam statymui padaugintam iš 15.

33. LOŠIMAS „PASAKŲ LEGENDOS: RAUDONKEPURAITĖ“ („FAIRYTALE LEGENDS: RED RIDING HOOD“)

33.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 200,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 4 000,00 EUR.
- „Pasakų Legendos: Raudonkepuraitė“ yra 5 būgnų, 3 eilučių lošimas su „atsitiktinėmis“ („Random“), „premijos“ („Bonus“), „lipnių laukinių persukimų“ („Sticky Wild Re-spin“) funkcijomis ir „laukiniais“ („Wild“) simboliais.
- Lošimas visada lošiamas 20 linijų skirtingais statymų lygiais ir žetonų verte.
- Statymų lygis nustatomas naudojant statymų „Level/Lygio“ slankiklį.
- Žetonų vertė pasirenkama naudojant „Žetonų Vertės/Coin Value“ selektorių.
- „Žetonai/Coins“ atvaizduoja skaičių žetonų, kuriuos galima naudoti statymui.
- Laimėjimo kombinacijos ir išmokos atliekamos pagal laimėjimų lentelę.
- Statymų lygis yra maksimalus žetonų skaičius per statymo eilutę.
- Statymų eilutės laimėjimas žetonais yra lygus vertei, parodytai laimėjimų lentelėje padaugintai iš statymų lygio.
- Statymų eilutės laimėjimas virtualiais pinigais yra lygus laimėjimui žetonais padauginta iš žetonų vertės.
- Tik didžiausias laimėjimas per statymų eilutę yra išmokamas.
- Statymo eilutės laimėjimai mokami iš eilės pradedant nuo kairiausiai esančio būgno iki dešiniausiai esančio būgno.
- „Laukinių“ („Wild“) simbolių pakeitimas sumoka didžiausią įmanomą sumą statymų linijoje pagal laimėjimų lentelę.
- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai pakeičia visus simbolius, išskyrus „premijos“ („Bonus“) simbolius.
- Vienu metu laimi įvairios statymų eilutės.
- „Atsitiktinės“ („Random“) ir „premijos“ („Bonus“) funkcijos yra lošiamos tuo pačiu statymų lygiu ir žetonų verte kaip ir sukimas, kuris juos aktyvavo.
- „Atsitiktinių“ („Random“) ir „premijos“ („Bonus“) funkcijų pabaigoje bendras laimėjimas iš šių funkcijų pridedamas prie sukimo, kuris aktyvavo funkcijas.
- Pagrindiniame lošime ir per „atsitiktinę“ („Random“) funkciją ant bet kokio būgno gali pasirodyti vidutinio laimėjimo simbolių rinkiniai.
- Visuose penkiuose būgnuose yra keletas gretimų pozicijų, kurios kiekvienu nauju sukimu yra atsitiktinai pakeistos vienu iš vidutinių laimėjimo simbolių, išskyrus lošimo logotipo simbolį.

- Atsitiktinai parinktas simbolis pasirodo kiekvieno sukimo pradžioje.

33.2. „Lipnių laukinių persukimai“ („Sticky Wild Re-spin“)

- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai rodomi ant 2, 3 ir 4 būgno pagrindiniame lošime ir visuose būgnuose nemokamuose sukimuose.
- 2 ar daugiau „laukinių“ („Wild“) simbolių, rodomų ant pagrindinio lošimo būgno, veikia kaip „lipnūs laukiniai“ („Sticky Wild“) simboliai ir suteikia „lipnių laukinių persukimus“ („Sticky Wild Re-spin“).
- Visi „lipnūs laukiniai“ („Sticky Wild“) simboliai ant būgnų, kurie aktyvavo „lipnių laukinių persukimą“ („Sticky Wild Re-spin“), lieka toje pačioje padėtyje ant būgnų persukimo metu.
- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai, nusileidę už „lipnių laukinių“ („Sticky Wild“) simbolių, nėra laikomi matomais.
- „Lipnių laukinių persukimas“ („Sticky Wild Re-spin“) baigsis, kai „lipnių laukinių persukimo“ („Sticky Wild Re-spin“) metu nėra naujų matomų „lipnių laukinių“ („Sticky Wild“) simbolių.
- „Lipnių laukinių persukimo“ („Sticky Wild Re-spin“) metu negali būti aktyvuojama nei viena „atsitiktinė“ („Random“) funkcija arba „premijos“ („Bonus“) funkcija.
- Jei 3 „premijos“ („Bonus“) simboliai, kurie įjungia „premijos“ („Bonus“) funkcijas ir 2 ar daugiau „laukinių“ („Wild“) simbolių, kurie tuo pačiu metu aktyvavo „lipnių laukinių persukimą“ („Sticky Wild Re-spin“) išsukami tuo pačiu metu pagrindiniame lošime, pirmiausia paleidžiama „premijos“ („Bonus“) funkcija.
- „Lipnių laukinių persukimų“ („Sticky Wild Re-spin“) laimėjimai pridedami prie ankstesnių laimėjimų iš kitų sukimų.

33.3. „Atsitiktinės“ („Random“) funkcijos

- 3 „atsitiktinės“ („Random“) funkcjos yra: „stebuklingas fėjos sukimas“ („Fairy Magic Spin“), „fėjos staigmena“ („Fairy Surprise“) ir „fėjos laukinis sukimas“ („Fairy Wild Spin“).
- Pagrindiniame lošime „atsitiktinės“ („Random“) funkcjos aktyvinamos atsitiktinai.
- „Atsitiktinės“ („Random“) funkcijos negali būti aktyvuotos per „lipnių laukinių persukimą“ („Sticky Wild Re-spin“) arba nemokamus sukimus.
- „Atsitiktinės“ („Random“) funkcijos negali būti aktyvuotos tuo pačiu metu kaip „premijos“ („Bonus“) funkcija.

33.4. „Stebuklingas fėjos sukimas“ („Fairy Magic Spin“)

- Naudojant šią „atsitiktinę“ („Random“) funkciją, matomas atsitiktinis 5–9 vidutinio laimėjimo simbolių, išskyrus lošimo logotipo simbolį, blokas, kuris perdengia būgnus vienam sukimui.

33.5. „Fėjos staigmena“ („Fairy Surprise“)

- Atsitiktinė funkcija „fėjos staigmena“ („Fairy Surprise“) atsitiktinai aktyvinama, jei pagrindiniame lošime nieko nelaimima.
- Simbolis atsitiktinai pasirenkamas iš vidutinio laimėjimo simbolių, esančių ant būgnų po sukimo. Kiti simboliai, pradedant nuo mažo laimėjimo simbolių, pavirsta pasirinktu simboliu, kol gaunamas laimėjimas.

- Naudojant šią funkciją, „premijos“ („Bonus“) ir „laukiniai“ („Wild“) simboliai negali būti pasirinkti.

33.6. „Fėjos laukinis sukimas“ („Fairy Wild Spin“)

- 3 arba 4 „laukiniai“ („Wild“) simboliai atsitiktine tvarka matomi ant 2, 3 ir 4 būgnų per sukimą.
- Kai būgnai sustoja ir išmokami laimėjimai, suteikiamas „lipnių laukinių persukimas“ („Sticky Wild Re-spin“).
- Visi „laukiniai“ („Wild“) simboliai ant būgnų nuo pradinio sukimo išlieka toje padėtyje ir per „lipnių laukinių persukimą“ („Sticky Wild Re-spin“).
- Suteikiamas papildomas „lipnių laukinių persukimas“ („Sticky Wild Re-spin“), jei vienas arba daugiau „lipnių laukinių“ („Sticky Wild“) simbolių matomi ant būgnų per „lipnių laukinių persukimą“ („Sticky Wild Re-spin“).
- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai, esantys už „lipnių laukinių“ („Sticky Wild“) simbolių nelaikomi matomais.
- „Lipnių laukinių persukimai“ („Sticky Wild Re-spin“) pasibaigia, kai per tokį pakartotinį sukimą nebematoma matomų „lipnių laukinių“ („Sticky Wild“) simbolių.

33.7. „Premijos“ („Bonus“) funkcijos

- 3 „premijos“ („Bonus“) simboliai, matomi ant 1, 3 ir 5 būgnų per pagrindinį lošimą, aktyvina vieną iš „premijos“ („Bonus“) funkcijų.
- Norėdamas aktyvuoti „premijos“ („Bonus“) funkciją, lošėjas pasirenka vieną iš trijų skrynių.
- 3 „premijos“ („Bonus“) funkcijos yra tokios: „saugokis vilko“ („Beware the Wolf“), nemokami sukimai ir „žetonų laimėjimas“ („Coin Win“).

33.8. „Saugokis vilko“ („Beware the Wolf“)

- Kai aktyvinama premija „saugokis vilko“ („Beware the Wolf“), lošėjui suteikiamas stalo lošimo tipo papildomas lošimas.
- Lošėjas pasuka sukutį spustelėdamas lošimo ekraną, kad judėtų po lentą ir laimėtų žetonų.
- Lošėjas pradeda iš 0 padėties.
- Daugiklis yra x1 – x20 statymo sumos.
- Lošime yra 5 tipų vietos: „žetonų laimėjimo“ („Coin Win“), dvigubinimo („Double“), rodyklės („Arrow“), žetonų didžiausio laimėjimo („Jackpot Coin Win“) ir surinkimo („Collect“).
- Jei lošėjas pataiko ant „žetonų laimėjimo“ („Coin Win“) vietos, suteikiamas „žetonų laimėjimas“ („Coin Win“).
- „Žetonų laimėjimo“ („Coin Win“) suma lygi esamam statymui, padaugintam iš daugiklio, nurodyto ant vietos.
- Kai lošėjas sustoja ant dvigubinimo („Double“) vietos, visi daugikliai papildomame lošime, įskaitant žetonų didžiausio laimėjimo („Jackpot Coin Win“), yra dvigubinami. Daugiklis nėra taikomas „žetonų laimėjimams“ („Coin Win“), surinktiems iki tol per papildomą lošimą.
- Kai lošėjas sustoja ant rodyklės („Arrow“) vietos, jis pereina pagal rodyklę ant kito ėjimo.

- Kai lošėjas sustoja ant žetonų didžiausio laimėjimo („Jackpot Coin Win“), „saugokis vilko“ („Beware the Wolf“) lošimas pasibaigia, ir suteikiamas žetonų didžiausio laimėjimo („Jackpot Coin Win“) prie žetonų laimėjimo, iki tol surinkto per papildomą lošimą.
- Žetonų didžiausio laimėjimo („Jackpot Coin Win“) suma lygi esamam statymui, padaugintam x100 arba x200 žetonų didžiausio laimėjimo („Jackpot Coin Win“) daugiklio. Pastarasis variantas yra įmanomas, jei lošėjas anksčiau sustojo ant dvigubinimo („Double“) vietos.
- Kai lošėjas sustoja ant surinkimo („Collect“) vietos, „saugokis vilko“ („Beware the Wolf“) lošimas pasibaigia, ir suteikiami žetonų laimėjimai, surinkti iki šiol.

33.9. Nemokami sukimai

- Kai aktyvinami nemokami sukimai, lošėjui suteikiama 10 nemokamų sukimų.
- Nemokami sukimai lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir monetų verte kaip ir per lošimą, kuris aktyvino nemokamus sukimus.
- Atliekant nemokamus sukimus, 1 „premijos“ („Bonus“) simbolis, kuris sustoja ant būgnų, suteikia 2 papildomus nemokamus sukimus. 2 „premijos“ („Bonus“) simboliai suteikia 4 papildomus nemokamus sukimus, o 3 „premijos“ („Bonus“) simboliai suteikia 10 papildomų nemokamų sukimų.
- Atliekant nemokamus sukimus, „premijos“ („Bonus“) simboliai gali būti matomi tik ant 1, 3 ir 5 būgnų.
- Atliekant nemokamus sukimus, 2 arba daugiau „laukinių“ („Wild“) simbolių, matomų ant būgnų, veikia kaip „lipnūs laukiniai“ („Sticky Wild“) ir suteikiamas „lipnių laukinių persukimas“ („Sticky Wild Re-spin“).
- Atliekant nemokamus sukimus, ant būgnų gali būti matomi „lipnūs laukiniai“ („Sticky Wild“) simboliai.
- Per „lipnių laukinių persukimus“ („Sticky Wild Re-spin“) „premijos“ („Bonus“) simboliai negali būti ant būgnų.
- Bendro laimėjimo laukelyje pateikiami visi laimėjimai, per nemokamus sukimus pridėti prie visų laimėjimų iš lošimo, kuris aktyvino nemokamus sukimus.

33.10. „Žetonų laimėjimas“ („Coin Win“)

- Jei laimimas „žetonų laimėjimas“ („Coin Win“), lošėjui suteikiamas monetų laimėjimas, kuris lygus esamam statymui, padaugintam x15.

34. LOŠIMAS „FINAS IR BESISUKANTIS SŪKURYS“ („FINN AND SWIRLY SPIN“)

34.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, o maksimalus statymas – 200,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 100 000,00 EUR.
- Lošimas „Finas ir Besisukantis Sūkurys“ yra 5 būgnų, 5 eilių lošimas, kuriame yra „laukinis“ („Wild“), „nemokamų sukimų raktas“ („Free Spins Key“) simboliai, 4 skirtingi nemokamų sukimų tipai ir „atsitiktinės“ („Random“) funkcijos.
- Simboliai spirale keliauja nuo būgnų apačios kairio kampo link vidurinės pozicijos.
- Lošimo lygis yra nustatomas naudojantis „LEVEL/LYGIS“ selektoriumi.
- Žetonų vertė yra nustatoma naudojantis „ŽETONŲ VERTĖS/Coin Value“ selektoriumi.

- „COINS/ŽETONAI“ rodo skaičių žetonų, kuriuos lošėjas gali statyti.
- Laimėjimų kombinacijos ir išmokėjimai yra nustatomi pagal laimėjimų lentelę.
- Lošimas lošiamas 1-10 statymų lygiais (10 žetonų viename lygyje) ir skirtinga žetonų verte.
- Laimėjimo derinio laimėjimas žetonais yra lygus laimėjimui, parodytam laimėjimų lentelėje ir padaugintam iš lošimo lygio. Šis skaičius taip pat padauginamas iš taikomų daugiklių daugiklių.
- Statymo linijos laimėjimas virtualiais pinigais yra lygus laimėjimui žetonais, padaugintam iš žetonų vertės.
- Tik didžiausias laimėjimas statymo linijoje yra išmokamas.
- Bet kur ant būgnų horizontalia arba vertikalia eile pasirodę 3 derantys simboliai laikomi laimėjimu.
- Vienu metu įvykstantys laimėjimai skirtingose laimėjimų deriniuose yra pridedami.
- Nemokami sukimai lošiami naudojant tą patį kaip ir pagrindiniame lošime sukimų mechanizmą su 25 pozicijomis, tame pačiame statymo lygyje ir su ta pačia monetos verte, kaip ir lošimas, kurio metu jie aktyvuoti.

34.2. Sukimo mechanizmas

- Kiekvienoje iš 25 pozicijų pasirodo 25 atskiri simboliai, kurie vienas nuo kito nepriklauso.
- Laimingi simboliai sunaikinami, o likę perkeliami į neužimtas pozicijas.
- Simboliai rodyklės kryptimi perkeliami iš aukštesnio numerio pozicijų į kitas iš kart po jų esančias žemesnio numerio pozicijas.

34.3. „Laukiniai“ („Wild“) simboliai

- Laimėjimai pelnyti „laukiniais“ („Wild“) simboliais gali susidurti ar perdengti toje pačioje eilutėje arba stulpelyje.
- Pirmojo sukimo arba kritimo metu nepasirodo jokie „laukiniai“ („Wild“) simboliai.

34.4. Laimingi vienodų simbolių deriniai („Win Matches“)

- Bet kokia horizontali arba vertikali 3 arba daugiau tų pačių simbolių linija laikoma kaip vienodų simbolių laimėjimas.
- Vienoje eilėje arba stulpelyje gali būti daugiau nei 1 laimėjimas.
- Kai 3 arba 4 „laukiniai“ („Wild“) simboliai horizontalia arba vertikalia linija liečiasi vienas prie kito, jie gali pakeisti tik simbolius iš kažkurios eilės pusės. Tai reiškia, kad „laukinių“ („Wild“) simbolių grupė laimėjimo pati iš savęs nesukuria.
- Laimėjimai, pelnomi tik „laukiniais“ („Wild“) simboliais, skaičiuojami tik tuo atveju, jei joks kitas vienodų simbolių laimėjimas nėra įmanomas. Kai taip nutinka, „laukiniai“ („Wild“) simboliai pakeičia aukščiausios vertės simbolį.

34.5. „Lavina“ („Avalanche“) ir „laukinių generatorius“ („Wild Generation“)

- Kai visi laimėjimai įvertinti, kiekvienas simbolis, kuris buvo laimėjimo dalis, susprogsta ir dingsta.
- Kai simboliai nustoja sproginėti, laimėjimo įvertinimas atliekamas pagal tai, kaip atrodo 5x5 tinklelis.
- Yra du laimėjimų tipai: laimėjimai su „laukiniais“ („Wild“) simboliais ir laimėjimai, kur nėra nė vieno „laukinio“ („Wild“) simbolio.

- Priklausomai nuo laimėjimo tipo, kiekvienas laimėjimas aktyvuos 1 iš 2 dalykų.
- Laimėjimai su „laukiniais“ („Wild“) simboliais: jei laimingame derinyje yra „laukinis“ („Wild“) simbolis, jis susprogs ir sunaikins horizontaliai ir vertikaliai šalia jo išsidėsčiusius simbolius.
- Laimėjimai be jokių „laukinių“ („Wild“) simbolių: jei laimima be „laukinių“ („Wild“) simbolių, vieno susprogusio ir pradingusio simbolio vietoje sukuriamas naujas „laukinis“ („Wild“) simbolis.
- Po to, kai baigiasi visi sprogimai ir atsiranda visi „laukiniai“ („Wild“) simboliai, likę simboliai krenta „lavina“ („Avalnche“) ir užpildo tuščias pozicijas. Šis procesas kartojasi, iki kol nebelieka jokių galimų laimėjimų.
- Nauji „laukiniai“ („Wild“) simboliai pasirodo laiminčio vienodų simbolio derinio viduryje. „Lavinos“ („Avalanche“) laimėjimai pridedami prie pagrindinio lošimo laimėjimų ir likučio.

34.6. „Nemokamų sukimų rakto“ („Free Spins Key“) simbolis

- Lošimo pradžioje apatinėje kairėje būgno pozicijoje visada yra „nemokamų sukimų rakto“ („Free Spins Key“) simbolis.
- „Nemokamų sukimų rakto“ („Free Spins Key“) simbolis su kiekvienu laimėjimu juda į vidurį, o kiti simboliais krenta „lavina“ („Avalanche“).
- Pagrindinio lošimo metu „nemokamų sukimų rakto“ („Free Spins Key“) simbolis negali pradingti.
- Nemokami sukimai aktyvuojami, jei „nemokamų sukimų rakto“ („Free Spins Key“) simbolis yra vidurinėje pozicijoje, kai nebėra laimingų kombinacijų ir pasibaigę visos „lavinos“ („Avalanche“).
- Kiekvieną kartą, kai „nemokamų sukimų rakto“ („Free Spins Key“) simbolis pasiekia vidurį ir aktyvuoja nemokamus sukimus, apačioje, dešiniame lošimo srities kampe pasirodo „rakto“ („Key“) matuoklis ir pasipildo vienetu.
- „Rakto“ („Key“) matuoklis neatstatomas kiekvieną kartą, kai uždaromas lošimas – iš naujo pradėjus lošimą, galima jį tęsti su ta pačia bendra surinktų „nemokamų sukimų raktų“ („Free Spins Key“) suma.

34.7. Nemokami sukimai („Free Spins“)

- Jei, kai baigiasi laimėjimai ir „lavinos“ („Avalanche“), „nemokamų sukimų rakto“ („Free Spins Key“) simbolis yra vidurinėje pozicijoje, lošėjas laimi nemokamų sukimų lošimą.
- Lošėjas gali rinktis iš 4 skirtingų nemokamų sukimų lošimų, kurių kiekvienas atitinka tam tikrą „atsitiktinę“ („Random“) funkciją.
- Per pirmą nemokamų sukimų lošimą, galima pasirinkti iš viso tik vieną „atsitiktinę“ („Random“) funkciją. Pasibaigus pirmam nemokamų sukimų lošimui, lošėjas sugrąžinamas į pagrindinį lošimą ir nebegali pasirinkti kito nemokamų sukimų lošimo.
- Kiekvieno nemokamų sukimų lošimo metu suteikiama viena „atsitiktinė“ („Random“) funkcija, kuri visuomet aktyvuojama pirmo kritimo per nemokamų sukimų lošimo metu, išskyrus, kai naudojama „drakono naikinimo“ („Dragon Destroy“) funkcija.
- Nemokamų sukimų metu nepasirodo jokie „nemokamų sukimų rakto“ („Free Spins Key“) simboliai.
- Iš pradžių galima pasirinkti tik vieną nemokamų sukimų lošimą. Po tam tikro suloštų nemokamų sukimų lošimų skaičiaus galima atrakinti ir daugiau lošimų.

- Papildomi nemokami sukimai aktyvuojami tokia tvarka: „žvaigždės baras“ („Star Bar“), „lavos urvas“ („Lava Lair“), „Laimingas puodelis“ („Lucky Mug“), o tada aukso puodo nemokami sukimai.
- „Laimingo puodelio“ („Lucky Mug“) nemokami sukimai atrakinami su 9 „nemokamų sukimų rakto“ („Free Spins Key“) simboliais.
- Aukso puodo nemokami sukimai atrakinami su 16 „nemokamų sukimų rakto“ („Free Spins Key“) simbolių.
- „Lavos urvo“ („Lava Lair“) nemokami sukimai atrakinami su 4 „nemokamų sukimų rakto“ („Free Spins Key“) simboliais.
- „Žvaigždės baro“ („Star Bar“) nemokami sukimai atrakinami su 1 „nemokamų sukimų rakto“ („Free Spins Key“) simboliu.
- Bendras „nemokamų sukimų rakto“ („Free Spins Key“) simbolių skaičius rodomas „raktų“ („Key“) matuoklyje nesumažinamas, kai pasirenkamas nemokamų sukimų lošimas.
- „Žvaigždės baro“ („Star Bar“) nemokamų sukimų funkcija veikia taip pat, kaip ir „žvaigždžių kryčio laukinių“ („Starfall Wilds“) funkcija pagrindiniame lošime.
- Jei „žvaigždės baro“ („Star Bar“) nemokamų sukimų funkcija aktyvuojama, skiriami 7 „žvaigždės baro“ („Star Bar“) nemokami sukimai su „žvaigždžių kryčio laukinių“ („Starfall Wilds“) funkcija.
- „Lavos urvo“ („Lava Lair“) nemokamų sukimų metu pagrindiniame lošime vietoje „nemokamų sukimų rakto“ („Free Spins Key“) simbolio visuomet pasirodo „lipnus laukinis“ („Sticky Wild“) simbolis.
- Jei aktyvuojami „lavos urvo“ („Lava Lair“) nemokami sukimai, skiriami 3 „lavos urvo“ („Lava Lair“) nemokami sukimai su „drakono naikinimo“ („Dragon Destroy“) funkcija.
- „Drakono naikinimo“ („Dragon Destroy“) funkcija, nesuveikia iš karto, o yra saugoma ir aktyvuojama tik kai po „lavinos“ („Avalanche“) nebelieka laimėjimų.
- „Drakono naikinimo“ („Dragon Destroy“) funkcija veikia taip pat kaip ir pagrindiniame lošime, išskyrus tai, kad „lipnūs laukiniai“ („Sticky Wild“) ir „laukiniai“ („Wild“) simboliai gali suformuoti laimingus derinius.
- Be to, veikiant „drakono naikinimo“ („Dragon Destroy“) funkcijai, „lipnus laukinis“ („Sticky Wild“) simbolis jokiomis priemonėmis negali būti sunaikinamas ir dėl to nėra įskaičiuojamas į 8 sunaikintų simbolių minimumą.
- Jei aktyvuojami „laimingo puodelio“ („Lucky Mug“) nemokami sukimai, skiriami 4 „laimingo puodelio“ („Lucky Mug“) nemokami sukimai su „airio sėkmės“ („Irish Luck“) funkcija.
- „Laimingo puodelio“ („Lucky Mug“) nemokami sukimai veikia panašiai kaip ir „airio sėkmės“ („Irish Luck“) funkcija pagrindiniame lošime.
- „Laimingo puodelio“ („Lucky Mug“) nemokami sukimai visuomet aktyvuojami po to, kai parodomi pirmieji simboliai (bet prieš juos įvertinant), nepaisant to, ar ekrane yra laimingų kombinacijų.
- Perdengimas pasirodo ant tos eilutės, kurioje nėra laimėjimo. Jei tokios eilutės nėra, pasirenkama eilutė, kurioje yra laimėjimas, bet vietoje to, kad simbolis pasirodytų kaip perdengimas, jis pasirodo kaip „laukinis“ („Wild“) simbolis.
- Jei nėra jokių laimėjimų, simbolis pasikeičia šitaip: 6 simbolių pasirodymo eilė sudėliojama pagal tai, kaip dažnai kiekvienas simbolis pasirodo lošimo srityje.
- Perdengiantis simbolis pasirenkamas atsitiktinai.

- Jei aktyvuojama aukso puodo nemokamų sukimų funkcija, suteikiami 2 aukso puodo nemokami sukimai su „magiško pakeitimo“ („Magic Transform“) funkcija.
- Aukso puodyno nemokami sukimai veikia taip pat kaip „magiško pakeitimo“ („Magic Transform“) funkcija pagrindiniame lošime.
- Abiems aukso puodo nemokamiems sukimams atsitiktinai ant pasirinktų būgnų išdėliojami 5 „vynų“ ir „širdžių“ simboliai, kurie gali perdengti jau ten esančius „vynų“ ir „širdžių“ simbolius.
- Nemokamų sukimų metu pelnyti laimėjimai pridedami prie visų pagrindinio lošimo laimėjimų.

34.8. „Atsitiktinės“ („Random“) funkcijos

- Po pirmo sukimo gali būti suteikiama „atsitiktinė“ („Random“) funkcija.
- Tai, ar ji bus suteikiama, nustatoma, kai simboliai sustoja suktis. Jeigu nusprendžiama teigiamai, funkcija aktyvuojama iš karto po laimėjimų išmokėjimo.
- „Atsitiktinė“ („Random“) funkcija gali būti aktyvuojama po pirmo sukimo rezultatų.
- Galima laimėti šių 4 tipų „atsitiktines“ („Random“) funkcijas: „žvaigždžių kryčio laukinių“ („Starfall Wilds“), „drakono naikinimo“ („Dragon Destroy“), „airio sėkmės“ („Irish Luck“) ir „magiško pakeitimo“ („Magic Transform“).
- „Drakono naikinimo“ („Dragon Destroy“) funkcija gali būti aktyvuojama, tik jei prieš jos aktyvavimą nėra jokių laimėjimų.
- „Drakono naikinimo“ („Dragon Destroy“) funkcija sunaikinamas atsitiktinis simbolių skaičius. Tie simboliai bus aktyvuojami kitoje „lavinoje“ („Avalanche“). Šis procesas vyksta taip, kad po „lavinos“ („Avalanche“) garantuojamas laimėjimas.
- „Žvaigždžių kryčio laukinių“ („Starfall Wilds“) funkcija atsitiktinai ant būgnų prideda du arba daugiau „laukinių“ („Wild“) simbolių. Tie simboliai gali pasirodyti atsitiktiniu deriniu arba linijoje.
- Jei „laukiniai“ („Wild“) simboliai pasirodo atsitiktiniu deriniu, pozicijos pasirenkamos atsitiktinai, tačiau nei vienas simbolis nepasirodys virš „nemokamų sukimų rakto“ („Free Spins Key“) simbolio.
- Jei po „laukinių“ („Wild“) simbolių pridėjimo nepelnomas laimėjimas, toliau atsitiktinėse pozicijose pridedami „laukiniai“ („Wild“) simboliai, iki kol pelnomas laimėjimas.
- Jei „laukiniai“ („Wild“) simboliai pasirodo linijoje, kiekviena iš 10 horizontalių ir vertikalių eilučių pasirenkama atsitiktinai.
- Tai vyksta, iki kol randama eilutė, kurioje nėra „nemokamų sukimų rakto“ („Free Spins Key“) simbolio.
- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai parinktoje eilutėje pasirodo vienas šalia kito tolygiai parinktose pozicijose iš tų, kuriose jie gali išsidėstyti vienas šalia kito.
- Pavyzdžiui, jei 3 „laukiniai“ („Wild“) simboliai pridedami horizontalia linija, tuomet pasirinkimai yra kairiausiosios, vidurinės arba dešiniausiosios 3 pozicijos.
- „Magiško pakeitimo“ („Magic Transform“) funkcijos metu visi „vynų“ ir „širdžių“ simboliai pakeičiami į kitus, aukštesnės vertės simbolius.
- Simboliai, į kuriuos pakeista, gali nebūti nei „vynų“, nei „širdžių“ simboliai.
- Galimi 16 pakeitimų (4x4), dėl to, kad kiekvienas „vyno“ ir „širdies“ simbolis turi 4 skirtingus pasikeitimo variantus.
- Visi „vynų“ simboliai pasikeis į jiems parinktą simbolį, o „širdžių“ – į jiems.

- „Airio sėkmės“ („Irish Luck“) funkcija gali būti aktyvuojama tik tada, kai po pirminio sukimo ant būgnų nėra jokio laimėjimo. Ant būgnų garantuotam laimėjimui pridedama horizontali arba vertikali vieno tipo, ne „laukinių“ („Wild“), simbolių linija.
- Ar linija bus horizontali, ar vertikali parenkama atsitiktinai.
- Jei parinktoje linijoje yra „nemokamų sukimų rakto“ („Free Spins Key“) simbolis, renkama pakartotinai, kol joje nebėra „nemokamų sukimų rakto“ („Free Spins Key“) simbolio.

35. LOŠIMAS „AUKSINĖ FINO TAVERNA“ („FINN‘S GOLDEN TAVERN“)

35.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, o maksimalus statymas – 50,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 50 000,00 EUR.
- „Auksinė Fino Taverna“ yra 5 būgnų ir 5 eilių lošimas su „laukiniais“ („Wild“) simboliais, nemokamais sukimais, bei 2 „atsitiktinėmis“ („Random“) funkcijomis. Simboliai spirale keliauja nuo būgnų apačios kairio kampo link vidurinės pozicijos.
- Statymo vertė nustatoma rodyklėmis šalia skyriaus „Monetos vertė“.
- „Likutis“ rodo virtualių pinigų arba monetų skaičių, kurį galima statyti.
- Galima lošti virtualiais pinigais arba monetomis.
- Norint perjungti tarp virtualių pinigų ir monetų, reikia paspausti „Statyti“, „Laimėjimas“ arba „Likutis“.
- Laimintys deriniai ir laimėjimai apskaičiuojami pagal mokėjimų lentelę.
- Mokėjimų lentelėje nurodytos simbolių išmokėjimo vertės yra dinamiškos ir keičiasi atsižvelgiant į pasirinktą statymo vertę.
- Statymas yra monetų arba virtualių pinigų skaičius kiekvieno sukimo metu.
- Vienodų simbolių laimėjimas monetomis lygus vertei, nurodytai mokėjimo lentelėje ir padaugintai iš statymo lygio. Ši suma taip pat padaugina iš bet kokių kitų taikomų daugiklių.
- Vienodų simbolių laimėjimas virtualiais pinigais lygus monetų laimėjimui, padaugintam iš monetos vertės.
- Už laiminčius vienodus simbolius išmokamas tik didžiausias laimėjimas.
- Vienu metu pelnyti skirtingi vienodų simbolių laimėjimai sudedami.
- Nemokami sukimai lošiami naudojant tą patį, kaip ir pagrindiniame lošime sukimų mechanizmą su 25 pozicijomis, tame pačiame statymo lygyje ir su ta pačia monetos verte, kaip ir lošimas, kurio metu jie aktyvuoti.
- Jei įvyksta lošimo techninės arba programinės įrangos gedimas, visi atlikti lošimo statymai ir išmokos nustoja galioti, o visi atlikti statymai grąžinami.

35.2. Sukimo mechanizmas

- Kiekviename iš 25 laukelių atsiranda 25 atskiri simboliai, nepriklausomi nuo aplinkinių simbolių.
- Laimintys simboliai sunaikinami, o likę perkeliami į neužimtas pozicijas.
- Simboliai rodyklės kryptimi perkeliami iš aukštesnio numerio pozicijų į kitas iškart po jų esančias žemesnio numerio pozicijas.

35.3. „Laukiniai“ („Wild“) simboliai:

- Laimėjimai gauti su „laukiniais“ („Wild“) simboliais gali susidurti ar persidengti toje pačioje eilutėje arba būgne.
- Pirmojo sukimo arba kritimo metu nepasirodo jokie „laukiniai“ („Wild“) simboliai.
- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai gali pakeisti „monetų“ („Coin“) simbolius. Kiekvieno „laukinio“ („Wild“) simbolio, įtraukto į laimėjimą monetomis, monetos vertė yra nustatoma atsitiktine tvarka, tačiau jei „laukinis“ („Wild“) simbolis įtrauktas į daugiau nei vieną laimėjimą su „monetos“ („Coin“) simboliais, jis turi tą pačią vertę kiekviename laimėjime.

35.4. Laimėjimo deriniai

- Bet kuri horizontali arba vertikali 3 ar daugiau to paties simbolio eilutė yra vienodų simbolių laimėjimas.
- Vienoje eilėje ar būgne gali būti daugiau nei 1 laimėjimas.
- Kai 3 ar 4 „laukiniai“ („Wild“) simboliai yra vienas šalia kito vertikalioje arba horizontalioje eilutėje, jie gali pakeisti tik simbolius esančius bet kurioje eilutės pusėje, o tai reiškia, kad „laukinių“ („Wild“) simbolių grupė negali pati sukurti laimėjimo.
- Kiekvienas „monetos“ („Coin“) simbolis turi priskirtą vertę ir bet kuri 3 ar daugiau „monetų“ („Coin“) simbolių atitiktis išmoka visų vienodų monetų verčių sumą.
- Laimėjimai, laimėti tik „laukiniais“ („Wild“) simboliais, skaičiuojami tik tuo atveju, jei joks kitas vienodų simbolių laimėjimas nėra įmanomas. Kai tai įvyks, „laukiniai“ („Wild“) simboliai bus traktuojami kaip „atsitiktinės monetos“, kaip aprašyta pirmiau, o visiems „laukiniams“ („Wild“) simboliams bus priskiriama ta pati „atsitiktinės monetos“ vertė, sukurianti laimėjimą.

35.5. „Lavinos“ („Avalanche“) ir „laukinių“ („Wild“) simbolių generavimas

- Kai visi laimėjimai įvertinti, kiekvienas simbolis, kuris buvo laimėjimo dalis, susprogsta ir dingsta.
- Simboliams sustojus, laimėjimas apskaičiuojamas priklausomai nuo 5x5 tinklelio išsidėstymo.
- Yra du laimėjimų tipai: laimėjimai su „laukiniais“ („Wild“) simboliais ir laimėjimai, kur nėra nė vieno „laukinio“ („Wild“) simbolio.
- Priklausomai nuo laimėjimo tipo, kiekvienas laimėjimas aktyvuoja 1 iš 2 funkcijų:
  - Laimėjimai su „laukiniais“ („Wild“) simboliais: jei laimančiame derinyje yra „laukinis“ („Wild“) simbolis, jis susprogs ir sunaikins horizontaliai ir vertikaliai šalia jo išsidėsčiusius simbolius;
  - Laimėjimai be jokių „laukinių“ („Wild“) simbolių: jei laimima be „laukinių“ („Wild“) simbolių, vieno susprogusio ir pradingusio simbolio vietoje sukuriamas naujas „laukinis“ („Wild“) simbolis.
- Po to, kai baigiasi visi sprogimai ir atsiranda visi „laukiniai“ („Wild“) simboliai, likę simboliai krenta „lavina“ („Avalanche“) ir užpildo tuščias pozicijas. Šis procesas kartojasi, iki kol nebelieka jokių galimų laimėjimų.
- Nauji „laukiniai“ („Wild“) simboliai pasirodo laimančio vienodų simbolių derinio viduryje.
- „Lavinos“ („Avalanche“) laimėjimai pridedami prie pagrindinio lošimo laimėjimų ir likučio.

35.6. „Atsitiktinės monetos“ („Random Coin“) funkcija

- Po to, kai sukime įvyksta visi laimėti deriniai ir (arba) „lavinos“ („Avalanche“), galima suaktyvinti „atsitiktinių monetų“ („Random Coin“) funkciją.
- Kad būtų galima suaktyvinti „atsitiktinės monetos“ („Random Coin“) funkciją, „nemokamų sukimų skrynios“ („Free Spins Chest“) simbolis turi būti ne centrinėje srityje ant būgnų, bet aplink centrinę sritį.
- Suaktyvinus „atsitiktinės monetos“ („Random Coin“) funkciją, atsitiktinai parenkami 1 arba 2 mažiausios vertės simboliai, kurie paverčiami „monetos“ („Coin“) simboliais.
- Kiekvieno „monetos“ („Coin“) simbolio reikšmė parenkama atsitiktine tvarka.
- Jei pridėti „monetos“ („Coin“) simboliai suteikia laimėjimą, laimėjimas bus išmokėtas kaip įprasta ir ims kristi simbolių „lavina“ („Avalanche“), kuri sugeneruos „laukinių“ („Wild“) simbolių iki kol jau nebebus laimėjimų. Jei po šios lavinos („Avalanche“) „nemokamų sukimų skrynios“ („Free Spins Chest“) simbolis pasiekia centrinę padėtį, nemokami sukimai suaktyvinami.
- „Atsitiktinės monetos“ („Random Coin“) funkcija negali suaktyvėti daugiau nei vieną kartą tame pačiame sukime.

35.7. „Nemokamų sukimų skrynios“ („Free Spins Chest“) simbolis

- Apatinė kairioji padėtis būgnuose visada prasidės „nemokamų sukimų skrynios“ („Free Spins Chest“) simboliu.
- Vykstant laimėjimams ir likusiems simboliams krentant „lavina“ („Avalanche“), „nemokamų sukimų skrynios“ („Free Spins Chest“) simbolis pakeis poziciją ir pereis į centrą.
- „Nemokamų sukimų skrynios“ („Free Spins Chest“) simbolis negali išnykti pagrindinio lošimo ar nemokamų sukimų metu.
- Nemokami sukimai suaktyvinami, jei „nemokamų sukimų skrynios“ („Free Spins Chest“) simbolis yra centrinėje padėtyje, kai nebėra laimėjimų derinių ir visos „lavinos“ („Avalanche“) yra baigtos.

35.8. Nemokami sukimai

- Po visų suteiktų laimėjimų ar „lavinų“ („Avalanche“), jei „nemokamų sukimų skrynios“ („Free Spins Chest“) simbolis yra centrinėje padėtyje, lošiant nemokamų sukimų lošimą suteikiami 5 nemokami sukimai.
- Nemokamų sukimų lošimas veikia panašiai kaip pagrindinis lošimas, išskyrus tai, kad yra pridedamas papildomas daugiklis, kuris gali padidinti laimėjimą.
- Daugiklio matuoklis viena padala padidėja su kiekvienu „laukiniu“ („Wild“) simboliu, kuris generuojamas „lavinos“ („Avalanche“) metu.
- Kaskart pasiekus 5 matuoklio padalas daugiklis padidėja 1; naujasis daugiklis bus taikomas visiems laimėjimams gautiems likusio nemokamų sukimų seanso metu. Kai prasideda nemokami sukimai, daugiklis yra 1.
- Ta pati „atsitiktinės monetos“ („Random Coin“) funkcija, veikianti pagrindiniame lošime, taip pat gali būti aktyvi ir nemokamų sukimų metu, esant toms pačioms aktyvavimo ir išmokėjimo sąlygoms. „Atsitiktinės monetos“ („Random Coin“) funkciją galima suaktyvinti tik vieną kartą kiekvieno atskiro nemokamo sukimo metu.
- Nemokamų sukimų metu „nemokamų sukimų skrynios“ („Free Spins Chest“) simbolis veikia taip pat, kaip ir pagrindiniame lošime; „lavinos“ („Avalanche“) metu jis nuo tolimiausios padėties juda link centrinės padėties. Tačiau kuomet nemokamų sukimų metu

baigiasi simbolių „lavinos“ („Avalanche“), o „nemokamų sukimų skrynios“ („Free Spins Chest“) simbolis yra centrinėje būgno padėtyje, jis suaktyvina „papildomų monetų“ („Coin Bonus“) funkciją.

- Ši funkcija iškelia tam tikrą „monetos“ („Coin“) simbolių, su atsitiktinėmis jiems priskirtomis reikšmėmis, skaičių ant būgnų.
- „Monetų“ („Coin“) simboliai pakeičia atsitiktinius mažiausios vertės simbolius ir, pasibaigus pirminiam „monetų“ („Coin“) pasiskirstymui, atliekamas laimėjimo įvertinimas. Jei po pirminio „monetų“ („Coin“) pasiskirstymo nepasiektas laimėjimas, iš likusių galiojančių pozicijų pasirenkama papildoma pozicija ir tai vyksta iki tol, kol pasiekiamas laimėjimas.
- Paskirsčius visas „monetas“ („Coin“), sukuriami visi laimėjimai, jie dauginami iš esamo aktyvaus daugiklio, ir vėliau išmokami. „Laukiniai“ („Wild“) simboliai ir „lavinos“ („Avalanche“) taip pat kuriami tol, kol daugiau nebevyksta laimėjimų.
- „Papildomų monetų“ („Coin Bonus“) funkcija gali atsirasti bet kuriame nemokamame sukime, net jei ji jau buvo atsiradusi ankstesniame nemokamame sukime tame pačiame nemokamo sukimo lošime.

35.9. „Trenkimo kumščiu“ („Fist Slam“) funkcija

- Kai sukimas pagrindiniame lošime nesuteikia laimėjimo, atsitiktinai gali būti suaktyvinta „trenkimo kumščiu“ („Fist Slam“) funkcija, kuri gali perkelti „monetos“ („Coin“) simbolį taip, kad būtų sugeneruotas laimėjimas.
- Išmokėjus laimėjimą, likę simboliai krenta „lavina“ („Avalanche“) ir galimai sukuria naujų laimėjimų.
- Ši funkcija negali perkelti „nemokamų sukimų skrynios“ („Free Spins Chest“)simbolio.

36. LOŠIMAS „GĖLĖS“ („FLOWERS“)

36.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,30 EUR, o maksimalus statymas – 75,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 37 500,00 EUR.
- Lošimas „Gėlės“ yra 5 būgnų, 3 eilių lošimas, turintis „dvigubus“ („Double“), „laukinius“ („Wild“), „sukrautus laukinius“ („Stacked Wild“) simbolius, ir nemokamų sukimų („Free Spins“) funkciją.
- Lošimas lošiamas 30 statymų linijomis skirtingais statymų lygiais ir skirtingomis žetonų vertėmis.
- „Sukimo/Spin“ mygtukas lošia lošimą su nustatyta žetonų verte ir statymo lygiu.
- Statymo lygis nustatomas „Level/Lygis“ pasirinkimo laukelyje.
- Žetonų vertė nustatoma „Coin Value/Žetonų Vertė“ pasirinkimo laukelyje.
- Žetonai „Coins/Žetonai“ rodo žetonų, kuriuos lošėjas gali statyti, skaičių.
- „Maksimalus Statymas/Max Bet“ yra lošiamas iš didžiausio kiekio statymų linijų, didžiausio statymo lygio ir nustatytos žetonų vertės.
- Laimėjimų kombinacijos ir išmokėjimai atliekami pagal laimėjimų lentelę.
- Statymo lygis yra žetonų skaičius vienoje statymo linijoje.
- Statymo linijos laimėjimas žetonais yra lygus vertės, rodomos laimėjimų lentelėje, skaičiui, padaugintam iš statymų lygio.

- Statymo linijos laimėjimas virtualiais pinigais yra lygus laimėjimui žetonais, padaugintam iš žetonų vertės.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) ir „dvigubų“ („Double“) simbolius.
- „Laukinis“ („Wild“) simboliai, pakeičiantys „dvigubus“ („Double“) simbolius, išmoka vieno simbolio, atsirandančio laiminčioje linijoje, vertę.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis gali būti skaičiuojamas tik kaip vienas simbolis.
- Visi laimėjimai išmokami tik pasirinktose statymo linijose, išskyrus laimėjimus nuo nemokamų sukimų („Free Spins“) simbolių.
- Išmokamas tik didžiausias aktyvios linijos laimėjimas.
- Statymo linijos laimėjimai išmokami, kai sėkmingas atvejis būna pagal būgnus iškairės į dešinę.
- Vienkartiniai laimėjimai skirtingose statymų linijose yra pridedami.
- Nemokamų sukimų laimėjimai yra pridedami prie bet kurios statymo linijos laimėjimų.

36.2. „Dvigubi“ („Double“) simboliai

- Nemokamų sukimų („Free Spins“) simboliai ir vidutinio laimėjimo simboliai gali būti arba viengubi, arba dvigubi.
- „Dvigubi“ („Double“) simboliai skaičiuojami kaip 2 viengubi simboliai.
- „Dvigubi sklaidos“ („Double Scatter“) simboliai gali atsirasti 2, 3 ir 4 būgnuose.
- Laimėjimai yra apskaičiuojami pagal galutinį simbolių, atsirandančių statymo linijoje, skaičių.
- Su „dvigubais“ („Double“) simboliais, laiminti linija gali iš viso turėti nuo 3 iki 10 simbolių.

36.3. Nemokami sukimai su „sukrautais laukiniais“ („Stacked Wild“)

- „Sklaidos“ („Scatter“) simboliai gali atsirasti kaip viengubi arba dvigubi simboliai.
- 4 ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simbolių, atsirandantys bet kur būgnuose, aktyvuoja nemokamus sukimus. Statymas, kuris aktyvavo nemokamus sukimus, yra dvigubinamas pagal lentelę, remiantis „sklaidos“ („Scatter“) simbolių skaičiumi.

„Sklaidos“ („Scatter“) simbolių*	**Statymo daugiklis**	**Laimėtų nemokamų sukimų skaičius**
8	10	30
7	4	25
6	2	20
5	2	15
4	2	10
3	2	-

**„Dvigubi“ („Double“) simboliai skaičiuojami kaip 2 viengubi simboliai.*

- Nemokamų sukimų laimėjimai trigubinami (x3).
- Nemokami sukimai nėra dauginami pagal nemokamų sukimų daugiklį.
- Nemokamų sukimų metu 4 ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simbolių, atsirandantys bet kur būgnuose, aktyvuoja papildomus nemokamus sukimus.
- Nemokami sukimai yra lošiami tuo pačiu statymu, kaip ir juos aktyvavusio sukimo.

- Bet kokie laimėti nemokami sukimai yra automatiškai pridedami prie jau turimų nemokamų sukimų.
- Statymo linijos laimėjimai yra trigubinami nemokamų sukimų metu, išskyrus papildomų nemokamų sukimų laimėjimus.

37. LOŠIMAS „FUTBOLAS: ČEMPIONŲ TAURĖ“ („FOOTBALL: CHAMPIONS CUP“)

37.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 10 000,00 EUR.
- Lošimas „Futbolas: Čempionų Taurė“ yra 5 būgnų, 3 eilučių, 20 linijų lošimas, turintis „laukinį“ („Wild“) ir „persidengiantį laukinį“ („Overlay Wild“) simbolius, papildomų sukimų ir „premijos“ („Bonus“) funkcijas.
- Lošimas visada lošiamas 20 linijų skirtingais statymų lygiais ir žetonų verte.
- Lošėjas gali pasirinkti komandą už kurią nori lošti paspausdamas ant atitinkamos komandos vėliavos pasirenkant šalį.
- Taip pat lošėjas gali paspausti „atsitiktinai“ („Random“) mygtuką ir pasirinkti komandą atsitiktinai.
- Lošėjas gali pasikeisti komandą, už kurią lošia, pagrindinio lošimo metu paspausdamas ant vėliavos.
- Pasirinkta komanda neturi įtakos laimėjimams arba lošimo eigai.
- Statymo lygis pasirenkamas naudojant “Level/Lygis” selektorių.
- Žetonų vertė pasirenkama naudojant „Žetonų vertės/Coin Value“ selektorių.
- Žetonai atvaizduoja skaičių žetonų, kuriuos galima naudoti statymui.
- Lošiant aukščiausiu lygiu, „Maksimalus statymas/Max Bet“ lošia lošimą didžiausiu linijų kiekiu ir esama žetonų verte. Lošiant bet kuriuo žemesniu lygiu, „Maksimalus statymas/Max Bet“ turi būti paspaustas du kartus tam, kad sukimas būtų lošiamas pasirinktu lygiu.
- Laimėjimo kombinacijos ir išmokos atliekamos pagal laimėjimų lentelę.
- Statymų lygis yra maksimalus žetonų skaičius per statymo eilutę.
- Statymų eilutės laimėjimas žetonais yra lygus vertei, parodytai laimėjimų lentelėje padaugintai iš statymų lygio.
- Statymų eilutės laimėjimas virtualiais pinigais yra lygus laimėjimui žetonais padauginta iš žetonų vertės.
- Tik didžiausias laimėjimas per statymų eilutę yra išmokamas.
- Statymo linijos laimėjimai išmokami, kai sėkmingas yra iš kairės į dešinę atvejis.
- Vienalaikiai laimėjimai skirtingose statymų linijose yra sudedami.

37.2. „Laukinis“ („Wild“) simbolis

- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai gali pasirodyti bet kuriame būgne ir pakeis visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) ir „premijos“ („Bonus“) simbolius.
- „Laukinių“ („Wild“) simbolių pakeitimas išmoka laimėjusį derinį statymų linijoje pagal laimėjimų lentelę.

37.3. „Persidengiantis laukinis“ („Overlay Wild“) simbolis

- Nuo 2 iki 5 „persidengiančių laukinių“ („Overlay Wild“) simbolių gali pasirodyti pagrindiniame lošime.
- Pirmasis „persidengiantis laukinis“ („Overlay Wild“) simbolis atsitiktinai pasirodo ant būgnų 1-3.
- Antras „persidengiantis laukinis“ („Overlay Wild“) simbolis atsitiktinai pasirodo ant būgnų 1-4.
- Jei yra papildomų „persidengiančių laukinių“ („Overlay Wild“) simbolių, jie nusileidžia visur, kur dar nėra „laukinio“ („Wild“) simbolio.
- „Persidengiantys laukiniai“ („Overlay Wild“) simboliai negali atsirasti vietoje kitų „laukinių“ („Wild“) simbolių.
- „Persidengiantis laukinis“ („Overlay Wild“) simbolis negali atsirasti vietoje „sklaidos“ („Scatter“) arba „premijos“ („Bonus“) simbolių.

37.4. „Premijos“ („Bonus“) lošimas

- 3 ar daugiau „premijos“ („Bonus“) simbolių, rodomų bet kuriame būgne, aktyvuoja „premijos“ („Bonus“) lošimą.
- „Premijos“ („Bonus“) lošimas yra baudinių mušimo lošimas, kuris susideda iš 5 lošimų. Kiekvienas lošimas susideda iš dviejų dalių.
- Pirmoje dalyje lošėjas pasirenka vieną iš 4 pozicijų įmušti įvarčiui.
- Antroje dalyje lošėjas veikia kaip vartininkas ir pasirenka vieną iš 4 pozicijų sulaikyti priešininko smūgiui.
- Jei lošėjas įmuša įvartį, jo komandos rezultatas padidėja 1, laimimi žetonai.
- Jei lošėjas atmuša priešininko įvartį, pritaikomas pergalės daugiklis.
- Kiekvieną kartą, kai lošėjas atmuša priešininko įvartį, daugiklis padidėja 1.
- Jei lošėjas neatmuša priešininko įvarčio, priešininko rezultatas padidėja vienu.
- Jei lošėjas neįmuša įvarčio, nei žetonai, nei daugiklis neskiriami, o baudinių mušimo lošimas tęsiasi.
- Jei po 5 lošimų rezultatas yra lygiosios, papildomas sukimas bus lošiamas, kol laimės viena komanda.
- „Premijos“ („Bonuso“) lošimo pabaigoje surinkti žetonai padauginami iš galutinio daugiklio.
- Žetonų laimėjimo amplitudė ir daugiklio vertė priklauso nuo „premijos“ („Bonus“) simbolių, kurie aktyvavo „premijos“ („Bonus“) lošimą, skaičių.
- Kuo daugiau „premijos“ („Bonus“) simbolių suaktyvins „premijos“ („Bonus“) lošimą, tuo geriau.
- Jei „premijos“ („Bonus“) lošimas suaktyvinamas su 3 „premijos“ („Bonus“) simboliais, pradinis daugiklis yra 1 ir gali būti nuo x1 iki x11 kartų daugiau už statymą.
- Žetonų laimėjimas „premijos“ („Bonus“) lošime, kuris buvo suaktyvintas su 3 „premijos“ („Bonus“) simboliais, gali būti nuo x1 iki x3 kartų daugiau už statymą.
- Jei „premijos“ („Bonus“) lošimas suaktyvinamas su 4 „premijos“ („Bonus“) simboliais, pradinis daugiklis yra 3 ir gali būti nuo x3 iki x13 kartų daugiau už statymą.
- Žetonų laimėjimas „premijos“ („Bonus“) lošime, kuris buvo įjungtas su 4 „premijos“ („Bonus“) simboliais, gali būti nuo x2 iki x4 kartų daugiau už statymą.
- Jei „premijos“ („Bonus“) lošimas suaktyvinamas su 5 „premijos“ („Bonus“) simboliais, pradinis daugiklis yra 5 ir gali būti nuo x5 iki x15 kartų daugiau už statymą.

- Žetonų laimėjimas „premijos“ („Bonus“) lošime, kuris buvo įjungtas su 5 „premijos“ („Bonus“) simboliais, gali būti nuo x5 iki x7 kartų.
- Maksimalus baudinių mušimo lošimų skaičius gali siekti iki 10.
- Jei rezultatas yra lygus po 9 taškų, kitas etapas bus pabaiga, kuriame lošėjas tiek muš įvartį, tiek ir apsigins nuo įvarčio.
- Kai lošėjas atlaiko priešininko smūgį dešimtajame lošime, daugiklis gali padidėti 1 arba 2.
- „Premijos“ („Bonus“) lošimas baigiasi, kai viena iš komandų laimi.
- Lošėjas bet kokiu atveju gaus žetonų laimėjimą.
- Minimali ir didžiausia laimėtina suma „premijos“ („Bonus“) lošime yra atitinkamai 20 ir 98 000 žetonų.
- Pasibaigus „premijos“ („Bonus“) lošimui, „premijos“ („Bonus“) laimėjimas pridedamas prie visų laimėjimų, kurie buvo turimi aktyvuojant „premijos“ („Bonus“) lošimą.

37.5. Nemokami sukimai

- 3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai, rodomi pagrindiniame lošime bet kur ant 2, 3 ir 4 būgno, suaktyvina nemokamus sukimus.
- Nemokami sukimai yra lošiami tuo pačiu statymų lygiu ir žetonų verte kaip ir sukimas, kuris suaktyvina nemokamus sukimus.
- Nemokamų sukimų turnyras sukurtas pagal futbolo čempionato nokauto etapą.
- Kiekvienas nemokamas sukimas yra atskiras futbolo lošimas, kuriame, laimėjęs rungtynes lošėjas pereina į kitą etapą, taigi aktyvuoja papildomą sukimą.
- Tikslas - laimėti turnyrą, kad laimėti 3, 2 ir 1 vietos žetonų laimėjimus.
- Maksimalus nemokamų sukimų lošimų skaičius yra 4, nes lošėjas pakyla iš 16 dalyvių į ketvirtfinalį, tada į pusfinalį ir finalą.
- Kiekvienas turas susideda iš 6 sukimų.
- Nemokamų sukimų metu „laukiniai“ („Wild“) ir „įvarčio laukiniai“ („Scoring Wild“) simboliai lošėjo ir priešininko komandoms aktyvuoja įvarčius priklausomai nuo to, kaip išsukami būgnai. Tiek „laukiniai“ („Wild“), tiek „įvarčio laukiniai“ („Scoring Wild“) simboliai gali pakeisti visus simbolius.
- Paprasti „laukiniai“ („Wild“) simboliai gali nusileisti bet kokiame būgne.
- „Mėlynas įvarčio laukinis“ („Blue Scoring Wild“) simbolis nusileidžia tik ant 1 ir 2 būgno ir įmuša į priešininko vartus, „raudonas įvarčio laukinis“ („Red Scoring Wild“) simbolis nusileidžia tik ant 4 ir 5 būgno ir įmuša į savo vartus.
- Jei rezultatas lygus po pirmųjų 6 sukimų kiekviename lošime, suteikiamas papildomas sukimas. Tai tęsiasi tol, kol viena komanda laimės.
- Jei laimi lošėjo komanda, lošėjas pereina į kitą turnyro etapą ir laimi dar 6 papildomus sukimus.
- Jei lošėjas pralošia pusfinalį, jis toliau lošia dėl bronzos.
- Žetonų laimėjimas priklauso nuo to, kokią vietą lošėjas užėmė.
- Pirmoji vieta lošėjui skiria x500 statymo daugiklį, antra vieta - x100 statymo daugiklį ir trečioji vieta – x20 statymo daugiklį.
- Nemokamų sukimų būgnuose negali pasirodyti „sklaidos“ („Scatter“) ar „premijos“ („Bonus“) simboliai.
- Visi statymo eilutės laimėjimai, pelnyti nemokamų sukimų turnyro lošimų metu, pridedami prie visų laimėjimų, pelnytų lošime, kuriame aktyvuoti nemokami sukimai. Ši suma pridedama prie žetonų laimėjimo, kurio kiekis priklauso nuo lošėjo užimtos vietos.

38. LOŠIMAS „TURTO SIEKĖJAI“ („FORTUNE RANGERS“)

38.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 200,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 152 000,00 EUR.
- „Turto Siekėjai“ yra 5 būgnų, 76 eilučių (fiksuotų) lošimas su tokiomis funkcijomis, kaip „laimingi laukiniai būgnai“ („Lucky Wild Reels“), nemokami sukimai ir „sujungti būgnai“ („Linked Reels“). Lošimas lošiamas su 76 statymo eilutėmis (fiksuotomis), 1–10 statymo lygiais (20 monetų vienam lygiui) ir skirtingomis monetos vertėmis.
- Statymo lygis nustatomas „Lygio“ rinkikliu.
- Monetos vertė nustatoma „Monetos Vertės“ rinkikliu.
- „Monetų“ laukelyje rodomas monetų, kurias galima statyti, skaičius.
- Pasirinkus „Didžiausias Statymas“ lošiama didžiausiu statymo lygiu ir esama monetos verte. Lošiant bet kuriuo žemesniu statymo lygiu ir norint lošti lošimą pasirinktu lygiu, mygtuką „Didžiausias Statymas“ reikia spustelėti du kartus.
- Laimintys deriniai ir laimėjimai apskaičiuojami pagal mokėjimų lentelę.
- Statymo eilutės laimėjimas monetomis lygus vertei, rodomai mokėjimų lentelėje ir padaugintai iš statymo lygio.
- Statymo eilutės laimėjimas virtualiais pinigais lygus laimėjimui monetomis, padaugintam iš monetos vertės.
- Statymo eilutės laimėjimai mokami iš eilės pradedant nuo kairiausiai esančio būgno iki dešiniausiai esančio būgno.
- Išmokamas tik didžiausias laimėjimas už statymo eilutę.
- Vienu metu skirtingose statymo eilutėse laimėti laimėjimai sudedami.
- Visi monetų laimėjimai išmokami, tik kai laimima statymo eilutėse.
- Jei įvyksta lošimo techninės arba programinės įrangos gedimas, visi atlikti lošimo statymai ir išmokos nustoja galioti, o visi atlikti statymai grąžinami.

38.2. „Laukinis“ („Wild“) simbolis

- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai gali pasirodyti pagrindiniame lošime ir pakeisti visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolį.
- Pagal mokėjimų lentelę, už simbolius, pakeistus „laukiniais“ („Wild“) simboliais, išmokama kaip už didžiausios vertės laimintį derinį statymo eilutėje.

38.3. „Laimingi laukiniai būgnai“ („Lucky Wild Reels“)

- „Laimingi laukiniai būgnai“ („Lucky Wild Reels“) pagrindiniame lošime atsitiktinai pasirodo kaip perdanga, kurioje yra tik „laukiniai“ („Wild“) simboliai.
- Nuo 1 iki 5 būgnų gali pavirsti „laimingais laukiniais būgnais“ („Lucky Wild Reels“).

38.4. Nemokami sukimai

- 3 ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simboliai, pasirodantys pagrindiniame lošime, bet kurioje būgnų vietoje, suaktyvina nemokamus sukimus:
  - 3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai = 8 nemokami sukimai;
  - 4 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai = 12 nemokamų sukimų;

- 5 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai = 16 nemokamų sukimų.
- Nemokamų sukimų laimėjimai pridedami prie visų statymo eilučių laimėjimų.
- Nemokamų sukimų pabaigoje lošimas sugrąžinamas į lošimą, kurio metu aktyvuoti nemokami sukimai.
- Nemokami sukimai lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir monetos verte kaip ir per lošimą, kuris aktyvino nemokamus sukimus.
- Per nemokamus sukimus negalima laimėti papildomų nemokamų sukimų.

38.5. „Sujungti būgnai“ („Linked Reels“)

- „Sujungtų būgnų“ („Linked Reels“) funkciją galima atsitiktinai suaktyvinti tik nemokamų sukimų metu.
- Pasibaigus kiekvienam sukimui, identiški „sujungti būgnai“ („Linked Reels“) matomi greta vienas kito ant bet kurio iš 1–4 būgnų.
- Dešinys būgnas yra kairio būgno kopija, o 1 būgnas susietas su 2 būgnu ir (arba) 3 būgnas susietas su 4 būgnu.

39. LOŠIMAS „VAISIŲ PINTINĖ“ („FRUIT CASE“)

39.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 240 000,00 EUR.
- Lošimas „Vaisių Pintinė“ yra 5 būgnų, 20 linijų lošimas, turintis „laukinius“ („Wild“) simbolius ir šias funkcijas - „laisvų kritimų“ („Free Falls“) laimėjimai, „griūties“ („Avalanches“) su didėjančiu „laukiniu daugikliu“ („Wild Multiplier“).
- Lošimas lošiamas su fiksuotomis 20 statymų linijomis, 1-10 statymų lygiuose ir skirtingomis žetonų vertėmis.
- „Didžiausias Statymas/Max Bet“ yra lošiamas iš didžiausio statymo lygio ir nustatytos žetonų vertės. „Didžiausias Statymas/Max Bet“ turi būti paspaustas du kartus, norint lošti su pasirinkta žetono verte.
- Statymo lygis nustatomas „Bet Level/Statymo Lygis“ pasirinkimo laukelyje.
- Žetonų vertė nustatoma „Coin Value/Žetonų Verte“ pasirinkimo laukelyje.
- „Coins/Žetonai“ rodo žetonų, kuriuos lošėjas gali statyti, skaičių.
- Laimėjimų kombinacijos ir išmokėjimai atliekami pagal laimėjimų lentelę.
- Statymo linijos laimėjimai išmokami, kai sėkmingas atvejis būna pagal būgnus iš kairės į dešinę.
- Statymo linijos laimėjimai yra padauginami pagal žetonų skaičių vienoje statymo linijoje.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis gali atsirasti antrame, trečiame ir ketvirtame būgnuose ir pakeisti visus simbolius.
- Statymo linijos laimėjimas virtualiais pinigais yra lygus laimėjimui žetonais, padaugintam iš žetonų vertės.
- Statymo linijos laimėjimas žetonais yra lygus vertės, rodomos laimėjimų lentelėje, skaičiui, padaugintam iš statymų lygio. Ši suma taip pat padauginama iš bet kokio pritaikomo daugiklio.
- Išmokamas tik didžiausias linijos laimėjimas.
- Vienkartiniai laimėjimai skirtingose statymo linijose yra sudedami.

- Kai yra pasiekiamas didžiausias daugiklis, visi laimėjimai yra išmokami su didžiausiu daugikliu iki kol neatsiranda naujų laimėjimų. Daugiklis tuomet sugrįš į originalų daugiklį.

39.2. „Griūties“ („Avalanche“) funkcija

- Laiminti statymo linija pradės šią funkciją.
- Simboliai, esantys laimėjimo kombinacijose, sprogs ir išnyks, taip palikdami vietos antriems šios funkcijos simboliams su tikimybe didesniems laimėjimams.
- „Laukinis daugiklis“ („Wild Multiplier“) augs su vis nauju „griūties“ („Avalanche“) lošimu, iki kol bus pasiektas didžiausias įmanomas daugiklis ir išliks didžiausiu daugikliu kitoms griūtims („Avalanches“) iki kol nebeatsiras naujų laimėjimų.
- „Griūties“ („Avalanches“) tęsiasi iki kol nebeatsiranda naujų laimėjimų.
- „Laukinis daugiklis“ („Wild Multiplier“) pritaikomas tik laimėjimo statymų linijoms, kuris šis simbolis pakeičia kitus simbolius, ir kur statymų linijos yra užbaigtos „laukinių“ („Wild“) simbolių.
- Keletas „laukinių daugiklių“ („Wild“), atsirandančių toje pačioje statymo linijoje, nėra sudedami.
- „Laukinis daugiklis“ („Wild“) nepaveikia skaičiaus, laimėto nuo „laisvų kritimų“ („Free Falls“).
- Laimėjimai yra surenkami, kai sutampantys simboliai atsiranda statymo linijose iš kairiausio būgno į dešiniausią būgną, išskyrus „laisvo kritimo“ („Free Fall“) simbolius.

39.3. „Laisvas kritimas“ („Free Fall“) funkcija

- Papildomi „laisvi kritimai“ („Free Fall“) gali būti laimėti šios funkcijos metu.
- Pagrindiniame lošime ir „laisvų kritimų“ („Free Fall“) metu, 3 „laisvų kritimų“ („Free Fall“) simboliai statymo linijoje aktyvuoja 10 „laisvų kritimų“ („Free Fall“).
- „Laisvų kritimų“ („Free Fall“) simboliai privalo atsirasti sėkmingoje statymo linijoje, pradedant nuo kairiausio būgno.
- „Laisvi kritimai“ („Free Fall“) naudoja tą patį statymą kaip ir to sukimo, kuris juos aktyvavo.
- „Laisvo kritimo“ („Free Fall“) žetono laimėjimas išmoka x3.
- „Laisvo kritimo“ („Free Fall“) simboliai atsiranda tik ant pirmo, antro ir trečio būgnų.
- „Laisvų kritimų“ („Free Fall“) pabaigoje, galutinio laimėjimas nuo „laisvų kritimų“ („Free Fall“) yra pridedamas prie tų laimėjimų, kurie aktyvavo „laisvus kritimus“ („Free Fall“).

40. LOŠIMAS „VAISIŲ PARDUOTUVĖ“ („FRUIT SHOP“)

40.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,15 EUR, o maksimalus statymas – 150,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 94 600,00 EUR.
- Lošimas „Vaisių Parduotuvė“ 5 būgnų ir 15 statymo linijų lošimas, turintis „laukinius“ („Wild“) simbolius su x2 daugikliu ir nemokamų sukimų („Free Spins“) funkciją su x2 daugikliu.
- Lošimas lošiamas 15 statymo linijų, 1-10 statymų lygiuose ir skirtingomis žetonų vertėmis.
- „Didžiausias Statymas/Max Bet“ yra lošiamas iš didžiausio kiekio statymų linijų, didžiausio statymo lygio ir nustatytos žetonų vertės.

- Laimėjimų kombinacijos ir išmokėjimai atliekami pagal laimėjimų lentelę.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius.
- Tiek pagrindiniame lošime, tiek su nemokamų sukimų metu „laukinis“ („Wild“) simbolis pasirodo tik 2, 3 ir 4 būgnuose.
- Statymo linijų laimėjimai su „laukiniais“ („Wild“) simboliais yra dvigubinami (x2).
- Tik vienas „laukinis daugiklis“ („Wild Multiplier“) yra pritaikomas per vieną statymo liniją.
- Išmokamas tik didžiausias aktyvios linijos laimėjimas.
- Statymo linijos laimėjimai išmokami, kai sėkmingas atvejis būna pagal būgnus iškairės į dešinę.
- Statymo linijos laimėjimas žetonais yra lygus vertės, rodomos laimėjimų lentelėje, skaičiui, padaugintam iš statymų lygio. Šis skaičius taip pat dauginamas iš bet kokio tinkamo daugiklio.
- Statymo linijos laimėjimas virtualiais pinigais yra lygus laimėjimui žetonais, padaugintam iš žetonų vertės.
- Vienkartiniai laimėjimai skirtingose statymų linijose yra pridedami.
- „Coins/Žetonai“ rodo žetonų, kuriuos lošėjas gali statyti, skaičių.

40.2. Nemokami sukimai („Free Spins“)

- Statymo linijos laimėjimai su vienodų „vaisių“ („Fruit“) simboliais suteikia nemokamus sukimus.
- Nemokamais sukimais lošiama tais pačiais statymo lygiu bei žetonų verte, kuriais jie ir buvo aktyvuoti.
- Nemokamų sukimų laiminčios kombinacijos su sutampančiais simboliais suteikia papildomus nemokamus sukimus pagal laimėjimų lentelę.
- Papildomi sukimai baigiasi, kai jų nebelieka ir neatsiranda naujų laimėjimų.
- Statymo linijos laimėjimai nemokamų sukimų metu išmoka dvigubai x2.
- Atliekant nemokamus sukimus, statymo eilutės laimėjimai su „laukiniais“ („Wild“) simboliais reiškia, kad „laukinis daugiklis“ („Wild Multiplier“) padauginamas iš nemokamų sukimų daugiklio.
- Nemokamų sukimų pabaigoje, galutinis laimėjimas iš nemokamų sukimų yra pridedamas prie to sukimo, kuris aktyvavo nemokamus sukimus, laimėjimo.

41. LOŠIMAS „VAISIŲ PARDUOTUVĖ – KALĖDINIS LEIDIMAS“ („FRUIT SHOP CHRISTMAS EDITION“)

41.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,15 EUR, o maksimalus statymas – 150,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 94 600,00 EUR.
- Lošimas „Vaisių Parduotuvė – Kalėdinis Leidimas“ 5 būgnų ir 15 statymo linijų lošimas, turintis „laukinius“ („Wild“) simbolius su x2 daugikliu ir nemokamus sukimai („Free Spins“) su x2 daugikliu.
- Lošimas lošiamas 15 statymo linijų, 1-10 statymų lygiuose ir skirtingomis žetonų vertėmis.
- „Sukimo/Spin“ mygtukas lošia lošimą su nustatyta žetonų verte ir statymo lygiu.
- Statymo lygis nustatomas „Level/Lygis“ pasirinkimo laukelyje.

- Žetonų vertė nustatoma „Coin Value/Žetonų Vertė“ pasirinkimo laukelyje.
- Žetonai „Coins/Žetonai“ rodo žetonų, kuriuos lošėjas gali statyti, skaičių.
- „Didžiausias Statymas/Max Bet“ yra lošiamas iš didžiausio kiekio statymų linijų, didžiausio statymo lygio ir nustatytos žetonų vertės.
- Laimėjimų kombinacijos ir išmokėjimai atliekami pagal laimėjimų lentelę.
- „Laukinis“ („Wild“) simboliai pakeičia visus simbolius.
- Tiek pagrindiniame lošime, tiek nemokamų sukimų metu, „laukinis“ („Wild“) simbolis atsiranda 2, 3 ir 4 būgnuose.
- Statymo linijos laimėjimai su „laukiniu“ („Wild“) simboliu laimi dvigubai (x2).
- Tik vienas „laukinio“ („Wild“) simbolio daugiklis pritaikomas vienam statymo linijos laimėjimui.
- Išmokamas tik didžiausias aktyvios linijos laimėjimas.
- Statymo linijos laimėjimai išmokami, kai sėkmingas atvejis būna pagal būgnus iškairės į dešinę.
- Statymo linijos laimėjimas žetonais yra lygus vertės, rodomos laimėjimų lentelėje, skaičiui, padaugintam iš statymų lygio. Šis skaičius taip pat dauginamas iš bet kokio tinkamo daugiklio.
- Statymo linijos laimėjimas virtualiais pinigais yra lygus laimėjimui žetonais, padaugintam iš žetonų vertės.
- Vienkartiniai laimėjimai skirtingose statymų linijose yra pridedami.
- „Coins/Žetonai“ rodo žetonų, kuriuos lošėjas gali statyti, skaičių.

41.2. Nemokami sukimai („Free Spins“)

- Statymo linijos laimėjimai su vienodų „vaisių“ („Fruit“) simboliais suteikia nemokamus sukimus.
- Nemokamais sukimais lošiama tais pačiais statymo lygiu bei žetonų verte, kuriais jie ir buvo aktyvuoti.
- Nemokamu sukimų laiminčios kombinacijos su sutampančiais simboliais suteikia papildomus nemokamus sukimus pagal laimėjimų lentelę.
- Nemokami sukimai baigiasi, kai jų nebelieka ir neatsiranda naujų laimėjimų.
- Statymo linijos laimėjimai nemokamų sukimų metu išmoka dvigubai x2.
- Atliekant nemokamus sukimus, statymo eilutės laimėjimai su „laukiniais“ („Wild“) simboliais reiškia, kad „laukinis daugiklis“ („Wild Multiplier“) padauginamas iš nemokamų sukimų daugiklio.
- Nemokamų sukimų pabaigoje, galutinis laimėjimas iš nemokamų sukimų yra pridedamas prie to sukimo, kuris aktyvavo nemokamus sukimus, laimėjimo.

42. LOŠIMAS „VAISIŲ PARDUOTUVĖ MEGAKELIAI“ („FRUIT SHOP MEGAWAYS“)

42.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 2 000 000,00 EUR.
- „Vaisių Parduotuvė Mega Keliai“, tai 6 būgnų lošimas, turintis „laukinius“ („Wild“) simbolius, ir nemokamus sukimus su didėjančiu daugikliu.

- Lošime yra 117 649 laimėjimo būdai, skirtingos statymo ir monetos vertės bei statymo lygiai (tik lošiant monetomis).
- Lošimas gali būti lošiamas monetomis arba virtualiais pinigais.
- „Statymas/Bet“, tai monetos arba virtualių pinigų vertė statymams.
- Kuomet lošiama monetomis, statymo vertę galima nustatyti paspaudus „Statymo nustatymų/Bet Settings“ mygtuką ir pasirinkus monetos vertę bei statymo lygį. Kuomet lošiama virtualiais pinigais, statymo vertė nustatoma paspaudus „Statymo nustatymų/Bet Settings“ mygtuką ir pasirinkus norimą statymą.
- „Likutis/Balance“, tai turima monetų arba virtualių pinigų suma atlikti statymams.
- Už laiminčias kombinacijas yra išmokama remiantis mokėjimo lentele.
- Simbolių išmokėjimo vertės, rodomos mokėjimo lentelėje, yra dinamiškos ir keičiasi kartu su pasirinkta statymo verte.
- Jei įvyksta lošimo techninės arba programinės įrangos gedimas, visi atlikti lošimo statymai ir išmokos nustoja galioti, o visi atlikti statymai grąžinami.

42.2. „Mega keliai“ („Megaways“)

- Kiekvieno sukimo metu, pagrindinio ir nemokamų sukimų lošimuose, nusileidžiančių kiekvienam būgnui simbolių skaičius yra parenkamas atsitiktinai.
- Simbolių, nusileidžiančių ant būgnų, skaičius svyruoja nuo 2 iki 7.
- Sutampantys „vyšnios“ („Cherry“) simboliai, bet kurioje pozicijoje greta esančiuose būgnuose, iš kairiausio į dešiniausią, suteikia „mega kelių“ („Megaways“) laimėjimą.
- „Mega kelių“ („Megaways“) laimėjimai lygūs vertėms, nurodytoms mokėjimo lentelėje.
- Daugiau laimėjimų yra suteikiama, kuomet papildomi sutampantys simboliai atsiranda tuose pačiuose būgnuose, kurie suteikė „mega kelių“ („Megaways“) laimėjimą.
- Vertinant laimėjusias kombinacijas, kiekvienas būgno simbolis skaičiuojamas vieną kartą, neatsižvelgiant į jo dydį būgne.
- Kiekvieno sukimo metu „mega kelių“ („Megaways“) laimėjimai yra lygūs padaugintų simbolių skaičiui kiekviename būgne. Maksimalus „mega kelių“ („Megaways“) laimėjimų skaičius yra 117 649.
- Bendras „mega kelių“ („Megaways“) laimėjimų skaičius sukimui rodomas ant „mega kelių“ („Megaways“) matuoklio.
- Išmokama tik už ilgiausią kombinaciją vienam simboliui.
- Tuo pačiu metu laimimi „mega kelių“ („Megaways“) laimėjimai yra sudedami.

42.3. „Laukinis“ („Wild“) simbolis

- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai gali pasirodyti 2, 3, 4 ir 5 būgnuose pagrindiniame lošime ir nemokamų sukimų metu.
- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai pakeičia visus simbolius.
- „Laukiniui“ („Wild“) simboliui pakeitus kitus simbolius, už sudarytą kombinaciją skiriamas didžiausias įmanomas laimėjimas pagal mokėjimų lentelę.

42.4. Nemokami sukimai

- „Mega kelių“ („Megaways“) laimėjimas bet kuriame vidutinio laimėjimo simbolyje suaktyvina nemokamus sukimus.
- Nemokamų sukimų metu „mega kelių“ („Megaways“) laimėjimas bet kuriame vidutinio laimėjimo ir mažo laimėjimo simbolyje suaktyvina papildomus nemokamus sukimus.

- Pagrindiniame lošime ir nemokamų sukimų metu suteikiamų nemokamų sukimų skaičius priklauso nuo simbolio tipo ir laimėjusio derinio ilgio pagal mokėjimo lentele.
- Nemokami sukimai suteikiami tik vieną kartą už sutapusius „mega kelių“ („Megaways“) laimėjimus, o nemokamų sukimų skaičių lemia ilgiausias laimėjęs derinys.
- Jei sutampa daugiau nei vieno simbolio laimėjimai, pridedami papildomi nemokami sukimai, suaktyvinti kiekvienu laimėjusiu deriniu.
- Nemokamų sukimų metu daugiklis pritaikomas kiekvienam sukimui bet kokiems šio sukimo laimėjimams.
- Nemokami sukimai prasideda su x1 daugikliu.
- Kiekvieno sukimo metu turint bent vieną laimėjusį derinį, kito sukimo daugiklis padidėja 1. Jei sukime nėra laimėjimų, daugiklio reikšmė lieka tokia pati.
- Didžiausia daugiklio reikšmė yra x10. Kai daugiklis pasiekia x10, jis lieka toks pats likusius nemokamus sukimus.
- Nemokami sukimai lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir monetos verte kaip ir per lošimą, kuris aktyvino nemokamus sukimus.
- Nemokami sukimai baigiasi, kai nebelieka nemokamų sukimų.
- Nemokamų sukimų pabaigoje bendras laimėjimas iš nemokamų sukimų pridedamas prie lošimo, aktyvavusio nemokamus sukimus, laimėjimų.
- Pasibaigus nemokamiems sukimams, lošimas grįžta į lošimą, kurio metu aktyvuoti nemokami sukimai.

43. LOŠIMAS „VAISIŲ SUKIMAS“ („FRUIT SPIN“)

43.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 200,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 120 000,00 EUR.
- Lošimas „Vaisių Sukimas“ yra 5 būgnų, 4 eilių, 40 linijų lošimas, turintis „sukrautus“ („Stacked“), „laukinius“ („Wild“), „sklaidos“ („Scatter“) simbolius, ir šias funkcijas - „sėkmės ratai“ („Lukcy Wheels“), nemokami sukimai („Free Spins“).
- Lošimas lošiamas su fiksuotomis 40 statymų linijomis, 1-10 statymų lygiuose (20 žetonų viename statymo lygyje) ir skirtingomis žetonų vertėmis.
- Statymo lygis nustatomas „Level/Lygis“ pasirinkimo laukelyje.
- Žetonų vertė nustatoma „Coin Value/Žetonų Verte“ pasirinkimo laukelyje.
- „Didžiausias Statymas/Max Bet“ yra lošiamas iš didžiausio statymo lygio ir nustatytos žetonų vertės.
- „Coins/Žetonai“ rodo žetonų, kuriuos lošėjas gali statyti, skaičių.
- Laimėjimų kombinacijos ir išmokėjimai atliekami pagal laimėjimų lentelę.
- Statymo lygis yra žetonų skaičius dviejose statymo linijose.
- Statymo linijos laimėjimas žetonais yra lygus vertės, rodomos laimėjimų lentelėje, skaičiui, padaugintam iš statymų lygio.
- Statymo linijos laimėjimas virtualiais pinigais yra lygus laimėjimui žetonais, padaugintam iš žetonų vertės.
- Išmokamas tik didžiausias linijos laimėjimas.
- Statymo linijos laimėjimai išmokami, kai sėkmingas atvejis būna pagal būgnus iš kairėsį dešinę.

- Vienkartiniai laimėjimai skirtingose statymo linijose yra sudedami.

43.2. „Sukrauti“ („Stacked“) simboliai

- Tiek pagrindiniame lošime, tiek nemokamų sukimų („Free spins“) metu, visi simboliai būgnuose atsiranda kaip „sukrauti“ („Stacked“) simboliai, išskyrus 3x3 „laukinius“ („Wild“) simbolius bei 3x3 „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.
- Pagrindinio lošimo metu, yra persidengiantis būgnas, turintis 3x3 ir 2x2 sulipusias visų simbolių versijas ir 3x3 „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.
- Nemokamų sukimų metu, persidengiantis būgnas turi 3x3 simbolius tik „septynetas“ („Seven“), „bronzinis baras“ („Bronze Bar“), „sidabrinis baras“ („Silver Bar“), „auksini baras“ („Gold bar“) ir 3x3 „laukinį“ („Wild“) simbolį ir 3x3 „sklaidos“ („Scatter“) simbolį.

43.3. „Laukinis“ („Wild“) simbolis nemokamų sukimų metu

- 3x3 „laukiniai“ („Wild“) simboliai gali atsirasti 3 viduriniuose būgnuose tik nemokamų sukimų metu.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis yra 3x3 simbolių blokas, sudarytas iš „laukinių“ („Wild“) simbolių.
- Šie simboliai bus pilnai arba dalinai rodomi, priklausomai nuo to, kaip sustos būgnai. Bet kokiu atveju, šio simbolio plotis visuomet bus rodomas.
- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai gali pasirodyti bet kur būgnuose ir jie pakeičia visus kitus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.
- „Laukinio“ („Wild“) simbolio pakeitimai išmoka didžiausia įmanomą laimėjimų kombinaciją ant statymo linijų pagal laimėjimų lentelę.
- Bet kokia dalis „laukinio“ („Wild“) simbolio, įskaičiuojamo laiminčioje statymo linijoje, išmoka didžiausią įmanomą laimėjimo kombinaciją pagal laimėjimų lentelę.

43.4. „Sklaidos“ („Scatter“) simboliai

- 3x3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai gali pasirodyti tiek pagrindiniame lošime, tiek nemokamų sukimų („Free Spins“) metu.
- „Sklaidos“ („Scatter“) simbolis yra 3x3 simbolių blokas.
- Šie simboliai bus pilnai arba dalinai rodomi, priklausomai nuo to, kaip sustos būgnai. Bet kokiu atveju, šio simbolio plotis visuomet bus rodomas.
- Jei bent kažkuri 3x3 „sklaidos“ („Scatter“) simbolio dalis po sukimo bus matoma būgnų zonoje, bus aktyvuojama „sėkmės rato“ („Lukcy Wheels“) funkcija.

43.5. „Sėkmės rato“ („Lucky Wheels“) funkcija

- Lošimas turi 3 sėkmės ratus, kurie sukasi nepriklausomai vienas nuo kito, ir gali lošėjui suteikti žetonų laimėjimus arba aktyvuoti nemokamus sukimus.
- Po vieną sukimą kiekviename sėkmės rate suteikiama, kai 3x3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai matosi būgnuose po sukimo:
  - 1 sukimas, jei matosi viena sukrauto „sklaidos“ („Scatter“) simbolio eilė;
  - 2 sukimai, jei matosi dvi simbolio eilės;
  - 3 sukimai, jei matosi visas 3x3 sukrautas simbolis būgnuose.
- Pagrindiniame lošime, kiekvienas sėkmės ratas turi po du šių simbolių egzempliorius: „sklaidos“ („Scatter“) ir tris skirtingus „žetonų laimėjimų“ („Coin Win“) simbolius:
  - 20 „žetonų laimėjimo“ („Coin Win“) simbolis;

- 40 „žetonų laimėjimo“ („Coin Win“) simbolis;
- 80 „žetonų laimėjimo“ („Coin Win“) simbolis.

- Žetonų laimėjimai yra padauginami iš statymo lygio.
- Kai visi sėkmėsi ratai nustoja suktis, visi žetonų laimėjimai yra pridedami prie galutinio laimėjimo ir nemokami sukimai yra suskaičiuojami.
- 3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai, atsirandantys sėkmės ratuose, aktyvuoja 5 papildomus nemokamus sukimus. Surinkus 3 „sklaidos“ („Scatter“) simbolius, „sklaidos“ („Scatter“) simbolis transformuojamas į „extra sukimo“ („Extra Spin“) simbolį. Kiekvieną kartą „extra sukimo“ („Extra Spin“) simboliui atsiradus sėkmės ratuose, yra suteikiamas 1 papildomas nemokamas sukimas.

43.6. Nemokami sukimai („Free Spins“)

- Nemokamų sukimų metu, sekmės ratai turi tik „extra sukimo“ („Extra Spin“) simbolį ir 20 „žetonų laimėjimo“ („Coin Win“) simbolį.
- Kiekvienam „extra sukimo“ („Extra Spin“) simboliui, atsiradusiam sėkmės ratuose, suteikiamas 1 papildomus nemokamas sukimas. Kai nustoja suktis visi sėkmės ratai, visi žetonų laimėjimai yra pridedami prie galutinio laimėjimo.
- „Sklaidos“ („Scatter“) simboliai, atsirandantys bet kur būgnuose nemokamų sukimų metu, iš naujo aktyvuoja sėkmės ratus. Papildomai laimėti nemokami sukimai yra automatiškai pridedami prie turimų nemokamų sukimų.
- Nemokami sukimai yra lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir žetono verte, kaip ir to sukimo, kuris juos aktyvavo.
- Galutinis laimėjimo laukas įskaitys visus laimėjimus nuo nemokamų sukimų bei laimėjimus nuo to sukimo, kuris juos aktyvavo.
- Nemokamų sukimų laimėjimai yra pridedami prie bet kurios linijos laimėjimų.
- Nemokamų sukimų pabaigoje lošimas sugrįžta į tą sukimą, kuris aktyvavo nemokamus sukimus.

44. LOŠIMAS „PIRATAI VAIDUOKLIAI“ („GHOST PIRATES“)

44.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, o maksimalus statymas – 62,50 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 48 000,00 EUR.
- Lošimas „Piratai Vaiduokliai“ yra 5 būgnų lošimas su 243 būdais laimėti, turintis „laukinį“ („Wild“) simbolį ir šias funkcijas - „sklaidos laimėjimus“ („Scatter Wins“) ir nemokamus sukimus.
- „Coins/Žetonai“ rodo žetonų, kuriuos lošėjas gali statyti, skaičių.
- Nėra statymo linijų.
- Lošimas lošiamas 3, 9, 27, 81 arba 243 statymo būdais su 1-5 statymo lygiais.
- Statymo būdas nustatomas „Statymo Būdai/BET WAYS“ pasirinkimo laukelyje.
- Statymo lygis nustatomas „Bet Level/Lygis“ pasirinkimo laukelyje.
- Žetonų vertė nustatoma „Coin Value/Žetonų Vertė“ pasirinkimo laukelyje.
- Didžiausias statymas yra lošiamas su didžiausiu statymo būdu, didžiausiu statymo lygiu ir nustatyta žetonų verte.

- Laimėjimų apskaičiavimai vyksta pagal sutampančių simbolių kombinacijas iš kairės į dešinę.
- Laiminčios kombinacijos pirmasis simbolis privalo būti ant pirmojo būgno.
- Laimėjimų kombinacijos ir išmokėjimai atliekami pagal laimėjimų lentelę.
- Statymo būdo laimėjimas žetonais yra lygus vertės, rodomos laimėjimų lentelėje, skaičiui, padaugintam iš statymų lygio.
- Tiek pagrindiniame lošime, tiek nemokamų sukimų metu, „laukinis“ („Wild“) simbolis gali pasirodyti tik ant 2 ir 4 būgnų.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus kitus simbolius.
- 3 ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simboliai, atsirandantys iš eilės būgnuose pagrindiniame lošime, aktyvuoja nemokamus sukimus pagal laimėjimų lentelę.
- Žetonų laimėjimai iš „sklaidos“ („Scatter“) simbolių yra apskaičiuojami padauginus galutinį sukimo statymą ir vertę, rodomą laimėjimų lentelėje.
- Vienkartiniai skirtingų statymo būdų laimėjimai yra pridedami.
- Visi laimėjimai išmokami tik ant pasirinktų statymo būdų, išskyrus laimėjimus su „sklaidos“ („Scatter“) simboliais.

44.2. Nemokami sukimai („Free Spins“)

- 3 ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simboliai, atsirandantys iš eilės būgnuose pagrindiniame lošime, aktyvuoja nemokamus sukimus pagal laimėjimų lentelę.
- „Sklaidos“ („Scatter“) simboliai turi atsirasti iš eilės, pradedant nuo būgno iš kairės.
- Nemokami sukimai yra lošiami tuo pačiu statymu, kaip ir to sukimo, kuris juos aktyvavo.
- Nemokami sukimai gali būti laimėti nemokamų sukimų metu.
- Statymo būdo laimėjimai nemokamų sukimų metu trigubinami (x3).
- Nemokamų sukimų pabaigoje, galutinis laimėjimas nuo nemokamų sukimų, yra pridedamas prie to sukimo, kuris juos aktyvavo, laimėjimų.

45. LOŠIMAS „AUKSO DIEVAI: BEGALINIAI BŪGNAI“ („GODS OF GOLD: INFINIREELS“)

45.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 200,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 2 000 000,00 EUR.
- „Aukso Dievai: Begaliniai Būgnai“ yra 3 būgnų, 3 eilių lošimas, kuriame yra „laukinius“ („Wild“) simbolius ir „begalinių būgnų“ („Infinite Reels“), pakartotinių sukimų, „multi trenkimo“ („Multi Slam“) ir nemokamų sukimų funkcijas. Statymų eilučių nėra.
- Lošiama su virtualiais pinigais ar monetomis. Norint perjungti virtualius pinigus į monetas ir atvirkščiai, reikia eiti į lošimo nustatymus.
- „Bet/Statymas“ yra statymų monetų ar virtualių pinigų suma.
- Statymų vertė nustatoma rodyklėmis šalia skyriaus „Coin Value/Monetų vertė“.
- „Balance/Likutis“ rodo lošimui prieinamą virtualių pinigų ar monetų sumą.
- Laimėjimų deriniai ir išmokėjimai atliekami pagal mokėjimų lentelę.
- Simbolių išmokėjimo vertės, nurodytos mokėjimų lentelėje, yra dinamiškos ir keičiasi atsižvelgiant į pasirinktą statymų vertę.

- Sutapę simboliai bet kurioje pozicijoje ant trijų ar daugiau gretimų būgnų, pradedant nuo kraštinio kairiojo būgno ir baigiant kraštiniu dešiniuoju būgnu, laimi statymą.
- Statymo laimėjimas yra lygus mokėjimų lentelėje nurodytai vertei.
- Daugiau statymų laimėjimų suteikiama, kai ant tų pačių būgnų atsiranda papildomų simbolių pavyzdžių, kurie suteikia laimėjimą su ilgiausia vienodų simbolių kombinacija.
- Statymų laimėjimai išmokami, jei laimima nuo kairiojo kraštinio būgno iki dešiniojo kraštinio būgno.
- Mokama tik už ilgiausią vienodų simbolių kombinaciją.
- Atskiri laimėjimai įvairiais statymo būdais yra sudedami.
- Jei įvyksta lošimo techninės arba programinės įrangos gedimas, visi atlikti lošimo statymai ir išmokos nustoja galioti, o visi atlikti statymai grąžinami.

45.2. Nemokami sukimai

- 3 ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simbolių, rodomų bet kurioje vietoje ant būgnų pagrindiniame lošime ir nemokamų sukimų metu, suaktyvina 10 nemokamų sukimų. Kiekvienam papildomam „sklaidos“ („Scatter“) simboliui pridedami 5 papildomi nemokami sukimai.
- Nemokami sukimai prasideda, kai išmokami laimėjimai iš sukimo, kuris inicijavo nemokamą sukimą.
- Kiekvienas nemokamas sukimas užtikrina laimėjimą.
- Pasibaigus nemokamiems sukimams, statymo laimėjimas apžvelgiamas, įvertinamas ir išmokamas. Kitam lošimui lošimo sritis grįžta į 3x3 būgną.
- Nemokami sukimai yra lošiami tuo pačiu statymu, kaip ir lošimas, kuris aktyvino nemokamus sukimus.
- Pasibaigus nemokamiems sukimams, visi nemokamų sukimų laimėjimai pridedami prie visų lošimų, kuriuose buvo suaktyvinti nemokami sukimai, laimėjimų.

45.3. Pakartotiniai sukimai

- Kai būgnai sustoja ir daugiau nėra laimėjimų, atsitiktine tvarka gali būti suteiktas pakartotinis sukimas.

45.4. „Multi trenkimo“ („Multi Slam“) funkcija

- Laimėjimo metu, „multi trenkimo“ („Multi Slam“) funkcija gali atsitiktinai pridėti 2–3 būgnus vienu metu.
- Kiekvienas „multi trenkimas“ („Multi Slam“) užtikrina laimėjimą.

45.5. „Sklaidos“ („Scatter“) simboliai

- 3 ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simbolių, rodomų bet kurioje vietoje ant būgnų pagrindiniame lošime ir nemokamų sukimų metu, suaktyvina 10 nemokamų sukimų. Kiekvienam papildomam „sklaidos“ („Scatter“) simboliui pridedami 5 papildomi nemokami sukimai.
- Daugiausia 1 „sklaidos“ („Scatter“) simbolis gali nusileisti ant būgno.

45.6. „Laukinis“ („Wild“) simbolis

- „Laukiniai“ („Wild”) simboliai gali būti rodomi tik ant 4 būgno ir toliau.

- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.

45.7. „Begaliniai būgnai“ („Infinite Reels“)

- Lošiama begaliniais statymo būdais, pradedant 27 būdais ir padauginant iš 3 kiekvieną kartą pridedant po būgną.
- Kiekvienas naujas sukimas prasideda nuo 3x3 būgnų lošimo srities; naujas būgnas pridedamas prie lošimo srities dešinės pusės su kiekvienu nauju laimėjimu, kol laimėjimai baigsis.
- Pasibaigus laimėjimams, statymo laimėjimas apžvelgiamas, įvertinamas ir išmokamas. Kitam lošimui lošimo sritis grįžta į 3x3 būgną.
- Norint greitai sustabdyti apžvalgą, reikia spustelti mygtuką „Sukimas“ arba spustelti ant bet kurios būgno vietos.

45.8. Mini žemėlapiai

- Mini žemėlapis rodo minimalią viso lošimo zonos ir laimėtų statymų būdų apžvalgą. Jei statymas laimi, išplečiamas mini žemėlapio plotas.

46. LOŠIMAS „AUKSINIAI KERAI“ („GOLDEN GRIMOIRE“)

46.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 400,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 80 000,00 EUR.
- Lošimas „Auksiniai Kerai“ yra 5 būgnų, 4 eilių lošimas, turintis „laukinius“ („Wild“), „paslapties“ („Mystery“), „lipnius paslapties“ („Sticky Mystery“) simbolius ir nemokamus sukimus („Free Spins“).
- Lošimas lošiamas 40 fiksuotose statymų linijose, 1-10 lygiuose (20 žetonų viename lygyje) ir skirtingomis žetonų vertėmis.
- Statymo lygis nustatomas „Level/Lygis“ pasirinkimo laukelyje.
- Žetonų vertė nustatoma „Coin Value/Žetonų Verte“ pasirinkimo laukelyje.
- „Coins/Žetonai“ rodo žetonų, kuriuos lošėjas gali statyti, skaičių.
- „Didžiausias Statymas/Max Bet“ yra lošiamas iš didžiausio statymo lygio ir nustatytos žetonų vertės. Kai norima lošti mažesniu statymo lygiu, „Didžiausias Statymas/Max Bet“mygtukas turi būti paspaustas du kartus, kad būtų lošiama iš pasirinktos žetono vertės.
- Laimėjimų kombinacijos ir išmokėjimai atliekami pagal laimėjimų lentelę.
- Statymo lygis yra žetonų skaičius dviejose statymo linijose.
- Simbolio laimėjimas žetonais yra lygus vertei, rodomai laimėjimų lentelėje, padaugintai iš statymo lygio ir tokio skaičiaus, kiek kartų tas simbolis pasirodo būgnuose.
- Galutinis laimėjimas virtualiais pinigais yra lygus galutiniam laimėjimui žetonais padaugintam iš žetonų vertės.
- Išmokama tik didžiausias laimėjimas vienoje statymo linijoje.
- Nemokami sukimai ir „paslapties“ („Mystery“) funkcija lošiamos tuo pačiu statymo lygiu ir žetono verte kaip ir to sukimo, kuris jas aktyvavo.
- Statymo linijos laimėjimai išmokami, kai būna sėkmingas atvejis iš kairiausio būgno į dešiniausią būgną.

- Vienkartiniai laimėjimai skirtingose statymų linijose yra sudedami.

46.2. „Paslapties“ („Mystery“) simbolio funkcija

- Šis simbolis atsiranda trečiame, ketvirtame ir penktame būgnuose pagrindinio lošimo metu.
- Kai vienas ar daugiau simboliai atsiranda, atsitiktinis simbolis bus pasirinktas iš „laukinio“ („Wild“) simbolio, vidutinio ar žemo laimėjimo simboliai ir visi „paslapties“ („Mystery“) simboliai transformuosis į šitą simbolį.
- Šis simbolis negali būti pakeistas į „sklaidos“ („Scatter“) simbolį.
- Jei pakeistas „paslapties“ („Mystery“) simbolis sutaps su kairiausiu simboliu toje pačioje eilėje, tuomet visi simboliai tarp „paslapties“ („Mystery“) simbolio ir to kairiausio simbolio toje eilėje pavirs tuo pačiu simboliu, kuriuo pavirto „paslapties“ („Mystery“) simbolis.
- Tas pats nutiks kiekvieną kartą, kai atsiras „paslapties“ („Mystery“) simbolis.
- Jei „paslapties“ („Mystery“) simbolis pavirs į „laukinį“ („Wild“) simbolį, tuomet visi simboliai nuo kairiausio būgno iki šio simbolio, nepaisant to, koks bus pirmasis simbolis pirmame būgne, toje eilėje pavirs „laukiniais“ („Wild“) simboliais.
- Laimėjimo apskaičiavimas nuo sukimo įvyks tik po to, kai visi simboliai transformuosis, ir bus pridėtas prie galutinio laimėjimo sumos.

46.3. Nemokami sukimai („Free Spins“)

- 3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai, atsirandantys bet kur 1, 3 ir 5 būgnuose pagrindinio lošimo metu, aktyvuoja 8 nemokamu sukimus.
- Nemokamų sukimų metu „paslapties“ („Mystery“) simbolis yra pakeičiamas į „lipnius paslapties“ („Sticky Wild“) simbolius, kuris atsiranda 2, 3, 4 ir 5 būgnuose.
- „Lipnus paslapties“ („Sticky Wild“) simbolis atlieka tą pačią funkciją kaip ir „paslapties“ („Mystery“) simbolis pagrindiniame lošime, bet kai „lipnus paslapties“ („Sticky Wild“) simbolis atsiranda būgnuose, jis ten išlieka iki pat nemokamų sukimų pabaigos.
- „Lipnus paslapties“ („Sticky Wild“) simbolis kiekvieno sukimo metu pasikeičia į kitą simbolį, pasirinktai nuo „laukinio“ („Wild“), vidutinio ar mažo laimėjimo simbolių.
- „Lipnus paslapties“ („Sticky Wild“) simbolis negali pasikeisti į „sklaidos“ („Scatter“) simbolį.
- Nauji nemokami sukimai negali būti laimėti nemokamų sukimų metu.
- Laimėjimo apskaičiavimas nuo sukimo įvyks tik po to, kai visi simboliai transformuosis, ir bus pridėtas prie galutinio laimėjimo sumos.
- Nemokamų sukimų metu galutinis laimėjimas nuo jų bus pridėtas prie to sukimo, kuris juos aktyvavo, laimėjimų.

46.4. „Laukinis“ („Wild“) simbolis

- Šis simbolis gali atsirasti kaip „paslapties“ („Mystery“) pasikeitimo rezultatas.
- Šis simbolis gali pakeisti visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) ir „paslapties“ („Mystery“) simbolius.

47. LOŠIMAS „GONZO PAIEŠKOS“ („GONZO‘S QUEST“)

47.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 50,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 113 715,00 EUR.
- Lošimas „Gonzo Paieškos“ lošimas neturi sukimosi būgnų: šis 5 būgnų, 3 eilių, 20 linijų lošimas turi „Avalanche“ funkciją, „laisvo kritimo“ („Free Falls“) laimėjimus ir „laukinius“ („Wild“) simbolius.
- Lošimas lošiamas su fiksuotomis 20 statymų linijomis, 1-5 statymų lygiuose ir skirtingomis žetonų vertėmis.
- „Didžiausias Statymas/Max Bet“ yra lošiamas iš didžiausio statymo lygio ir pasirinktos žetonų vertės.
- Laimėjimų kombinacijos ir išmokėjimai atliekami pagal laimėjimų lentelę.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pasirodo tik 2, 3 ir 4 būgnuose, ir pakeičia visus simbolius.
- Išmokamas tik didžiausias aktyvios linijos laimėjimas.
- Statymo linijos laimėjimai išmokami, kai sėkmingas atvejis būna pagal būgnus iš kairės į dešinę.
- Statymo linijos laimėjimas žetonais yra lygus vertės, rodomos laimėjimų lentelėje, skaičiui, padaugintam iš statymų lygio. Šis skaičius taip pat dauginamas iš bet kokio tinkamo daugiklio.
- Statymo linijos laimėjimas virtualiais pinigais yra lygus laimėjimui žetonais, padaugintam iš žetonų vertės.
- Vienkartiniai laimėjimai skirtingose statymų linijose yra pridedami.
- Visi laimėjimai išmokami tik nuo statymo linijų, išskyrus laimėjimus su „sklaidos“ („Scatter“) simboliais.
- Kai didžiausias dauginamasis yra pasiektas, visi laimėjimai išmokami su didžiausiu daugikliu, kol nebebus laimėjimų. Daugiklis grįš į pradinį daugiklį.
- „Coins/Žetonai“ rodo žetonų, kuriuos lošėjas gali statyti, skaičių.

47.2. „Griūties“ („Avalanche“) funkcija

- Vietoje sukimosi, simboliai sukrenta į būgnus.
- Laiminti statymo linija pradės „griūties“ („Avalanche“) funkciją.
- Laimėjimų kombinacijų simboliai sprogsta ir išnyksta, palikdami vietos antram „griūties“ („Avalanche“) efektui, kurio metu gali sukristi dar daugiau laimėjimų simbolių.
- „Griūties“ („Avalanche“) tęsiasi iki tol, kol daugiau nebėra laimėjimų.
- Laimėjimo daugiklis didėja su kiekviena „griūties“ („Avalanche“) funkcija iki kol pasiekia didžiausią įmanomą daugiklį.
- Daugiklis išlieka didžiausias vėlesnėse „griūtyse“ („Avalanches“) iki kol daugiau nebėra laimėjimų.
- Didžiausias daugiklis yra 5 įprastame lošime ir 15 „laisvo kritimo“ („Free Falls“) metu.

47.3. „Laisvo kritimo“ („Free Falls“) funkcija

- „Laisvo kritimo“ („Free Falls“) simboliai atsiranda tik ant 1, 2 ir 3 būgnų.
- Kiekvienoje statymo linijoje atsiradę 3 „laisvo kritimo“ („Free Falls“) simboliai aktyvuoja 10 „laisvo kritimus“ („Free Falls“).
- „Laisvo kritimo“ („Free Falls“) simboliai laikomi sėkmingais, kai atsiranda nuo kairiausio būgno.
- „Laisvo kritimo“ („Free Falls“) funkcija lošiama tuo pačiu statymu, kuriuo ji ir buvo aktyvuota.

- Laiminti statymo linija „laisvo kritimo“ („Free Falls“) metu suaktyvina „griūties“ („Avalanche“) funkciją.
- Didžiausias daugiklis „laisvo kritimo“ („Free Falls“) metu yra 15.
- „Laisvus kritimus“ („Free Falls“) galima laimėti „laisvo kritimo“ („Free Falls“) metu.
- „Laisvo kritimo“ („Free Falls“) pabaigoje lošimas grįžta į tą sukimą, kuris aktyvavo „laisvo kritimo“ („Free Falls“) funkciją.
- „Laisvo kritimo“ („Free Falls“) pabaigoje, galutinis laimėjimas iš „laisvo kritimo“ („Free Falls“) yra pridedamas prie kitų to sukimo, kuris aktyvavo „laisvus kritimus“ („Free Falls“), laimėjimo.

48. LOŠIMAS „GORDONO RAMSAY PRAGARO VIRTUVĖ“ („GORDON RAMSAY HELL‘S KITCHEN“)

48.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 400,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 100 000,00 EUR.
- „Gordono Ramsay Pragaro Virtuvė“ yra 5 būgnų, 3 eilučių lošimas, turintis „laukinius“ („Wild“) simbolius su daugikliu, „paslapties“ („Mystery“) simbolius, „grupės iššūkio“ („Team Challenge“) nemokamus sukimus su funkcija „užsisakyk“ („Order Up“) ir „gordono premijos“ („Gordon‘s Bonus“) lošimą. Lošiama su 20 statymo eilučių (fiksuotų), su skirtingais statymo lygiais ir skirtingomis monetų vertėmis.
- Lošiama su virtualiais pinigais ar monetomis. Norint perjungti virtualius pinigus į monetas ir atvirkščiai, reikia eiti į lošimo nustatymus.
- „Statymas/Bet“, tai monetos arba virtualių pinigų vertė statymams.
- Kuomet lošiama monetomis, statymo vertę galima nustatyti paspaudus „Statymo Nustatymų/Bet Settings“ mygtuką ir pasirinkus monetos vertę bei statymo lygį. Kuomet lošiama virtualiais pinigais, statymo vertė nustatoma paspaudus „Statymo Nustatymų/Bet Settings“ mygtuką ir pasirinkus norimą statymą.
- „Likutis/Balance“, tai turima monetų arba virtualių pinigų suma atlikti statymams.
- Už laiminčias kombinacijos yra išmokama remiantis mokėjimo lentele.
- Simbolių išmokėjimo vertės, rodomos mokėjimo lentelėje, yra dinamiškos ir keičiasi kartu su pasirinkta statymo verte.
- Statymo eilutės laimėjimas yra lygus mokėjimo lentelėje nurodytai vertei, padaugintai iš visų taikomų daugiklių.
- Statymo eilutės laimėjimai mokami iš eilės pradedant nuo kairiausiai esančio būgno iki dešiniausiai esančio būgno.
- Išmokamas tik didžiausias laimėjimas už statymo eilutę.
- Vienu metu skirtingose statymo eilutėse pelnyti laimėjimai sudedami.
- Jei įvyksta lošimo techninės arba programinės įrangos gedimas, visi atlikti lošimo statymai ir išmokos nustoja galioti, o visi atlikti statymai grąžinami.

48.2. „Laukinis“ („Wild“) simbolis ir „Ramsay laukinio“ („Ramsay‘s Wild“) simbolio funkcija

- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai gali pasirodyti bet kurioje būgno vietoje pagrindiniame lošime ir „grupės iššūkio“ („Team Challenge“) nemokamų sukimų metu.

- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.
- Pagal mokėjimų lentelę už simbolius, pakeistus „laukiniais“ („Wild“) simboliais, išmokama kaip už didžiausios vertės laimintį derinį statymo eilutėje.
- „Ramsay laukinio“ („Ramsay‘s Wild“) simbolio funkcija gali būti atsitiktinai įjungta pagrindiniame lošime. Tokiu atveju 5–7 „laukiniai“ („Wild“) simboliai gali atsitiktinai pasirodyti bet kurioje būgno vietoje lošimo metu.
- Įjungus „Ramsay laukinio“ („Ramsay‘s Wild“) simbolio funkciją, „laukiniai“ („Wild“) simboliai negali nusileisti ant kitų „laukinių“ („Wild“) simbolių ar „sklaidos“ („Scatter“) simbolių.
- Laimėjimai iš lošimo, kuriame buvo aktyvuota „Ramsay laukinio“ („Ramsay‘s Wild“) simbolio funkcija, įvertinami po to, kai visi „laukiniai“ („Wild“) simboliai nusileidžia ant būgnų.

48.3. „Grupės iššūkio“ („Team Challenge“) nemokami sukimai su funkcija „užsisakyk“ („Order Up“)

- 3 ar 4 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai, rodomi pagrindiniame lošime ant 1, 2, 4 ir 5 būgnų, arba atitinkamai suaktyvina 10 arba 15 „grupės iššūkio“ („Team Challenge“) nemokamų sukimų.
- „Grupės iššūkio“ („Team Challenge“) nemokamuose sukimuose yra dvi 5 būgnų, 3 eilučių lošimo zonos. Šios dvi zonos reiškia kulinarijos varžybas tarp raudonos ir mėlynos komandos.
- Pastaba: kiekvienoje lošimo zonoje yra 20 statymo eilučių (fiksuotų), kurios yra identiškos pagrindinio lošimo statymo eilutėms. Tai reiškia, kad lošimo istorijoje raudonos komandos lošimo zonos statymo eilutės yra sunumeruotos nuo 1 iki 20, o mėlynosios komandos lošimo zonos - nuo 21 iki 40.
- Prieš prasidedant „grupės iššūkio“ („Team Challenge“) nemokamiems sukimams, lošėjas turi pasirinkti vieną iš komandų.
- „Grupės iššūkio“ („Team Challenge“) nemokamuose sukimuose yra 3 „užsisakyk“ („Order Up“) funkcijos:
  - x2 daugiklis: statymo eilutės laimėjimas padauginamas iš 2;
  - x3 daugiklis: statymo eilutės laimėjimas padauginamas iš 3;
  - Komandos „laukinio“ („Wild“) simbolio funkcija: nuo 3 iki 8 „laukinių“ („Wild“) simbolių atsiranda ant būgnų.
- Kiekvieno sukimo metu atsitiktinai įjungiamos 1 – 3 „užsisakyk“ („Order Up“) funkcijos. Kiekviena aktyvuota „užsisakyk“ („Order Up“) funkcija suteikiama tik vieną kartą per sukimą.
- Funkcijos „užsisakyk“ („Order Up“) yra pažymėtos raudona ir mėlyna spalvomis ir taikomos atitinkamai raudonos arba mėlynos komandos lošimo zonose.
- Jei per tą patį sukimą įjungiami tos pačios spalvos x2 daugiklis ir x3 daugiklis, atitinkamos komandos statymo eilutės laimėjimai padauginami iš šių daugiklių sumos (x5).
- Bendras kiekvienos komandos laimėjimas rodomas atitinkamos lošimo zonos langelyje.
- „Grupės iššūkio“ („Team Challenge“) nemokami sukimai lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir monetos verte kaip ir per lošimą, kuris aktyvino „grupės iššūkio“ („Team Challenge“) nemokamus sukimus.

- Papildomų „grupės iššūkio“ („Team Challenge“) nemokamų sukimų negalima laimėti „grupės iššūkio“ („Team Challenge“) nemokamų sukimų metu.
- „Grupės iššūkio“ („Team Challenge“) nemokami sukimai baigiasi, kai nemokamų sukimų matuoklis pasiekia 0.
- Pasibaigus „grupės iššūkio“ („Team Challenge“) nemokamiems sukimams, komanda, laimėjusi didžiausią bendrą laimėjimą, yra paskelbta maisto ruošimo varžybų nugalėtoja.
- Bendras „grupės iššūkio“ („Team Challenge“) nemokamų sukimų lošimo laimėjimas yra lygus abiejų komandų laimėjimų sumai.
- Pasibaigus „grupės iššūkio“ („Team Challenge“) nemokamiems sukimams, bendras „grupės iššūkio“ („Team Challenge“) nemokamų sukimų laimėjimas pridedamas prie visų sukimo laimėjimų, kuriame buvo aktyvuoti „grupės iššūkio“ („Team Challenge“) nemokami sukimai.
- Jei „grupės iššūkio“ („Team Challenge“) nemokamuose sukimuose pradžioje pasirinkta komanda pralaimi, lošimas grįš į tą etapą, kuriame buvo aktyvuoti „grupės iššūkio“ („Team Challenge“) nemokami sukimai.
- Jei „grupės iššūkio“ („Team Challenge“) nemokamuose sukimuose pradžioje pasirinkta komanda laimi arba varžybos baigiasi lygiosiomis, aktyvuojamas „Gordono premijos“ („ Gordon‘s Bonus“) lošimas.

48.4. „Gordono premijos“ („Gordon‘s Bonus“) lošimas

- „Gordono premijos“ („Gordon‘s Bonus“) lošimą galima aktyvuoti tik pasibaigus „grupės iššūkio“ („Team Challenge“) nemokamiems sukimams.
- Po 15 meniu yra paslėpti 12 atsitiktinių laimėjimų ir 3 x simboliai. Lošėjui reikia paspausti ant meniu, kad atrakintų prizus.
- Už meniu yra paslėpti 3 rūšių prizai:
  - atsitiktiniai prizai - 2, 3 arba 5 kartus didesni už statymą;
  - x2 daugiklis;
  - x3 daugiklis.
- Jei per „Gordono premijos“ („Gordon‘s Bonus“) lošimą atrakinamas ir x2 daugiklis, ir x3 daugiklis, jų vertės sumuojamos. Jei nėra atrakinta daugiklių, bendras „Gordono premijos“ („Gordon‘s Bonus“) lošimo laimėjimas padauginamas iš x1.
- „Gordono premijos“ („Gordon‘s Bonus“) lošimas baigiasi, kai lošėjas atrakina 3 x simbolius. Bendras laimėjimas iš „Gordono premijos“ („Gordon‘s Bonus“) lošimo yra lygus prizų sumai, padaugintai iš viso daugiklio, atrakinto per „Gordono premijos“ („Gordon‘s Bonus“) lošimą.
- „Gordono premijos“ („Gordon‘s Bonus“) lošimo pabaigoje bendras laimėjimas iš „Gordono premijos“ („Gordon‘s Bonus“) lošimo pridedamas prie lošimo, aktyvavusio „grupės iššūkio“ („Team Challenge“) nemokamus sukimus, laimėjimų.
- Pasibaigus „Gordono premijos“ („Gordon‘s Bonus“) lošimui, lošimas grįžta į lošimą, kurio metu buvo aktyvuoti „grupės iššūkio“ („Team Challenge“) nemokami sukimai.

49. LOŠIMAS „GORILŲ KARALYSTĖ“ („GORILLA KINGDOM“)

49.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, o maksimalus statymas – 200,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 1 000 000,00 EUR.
- „Gorilų Karalystė“ yra 5 būgnų lošimas su 1024 lošimo būdais, turintis nemokamus sukimus su simbolio transformacijos („Symbol Transform“) funkcija ir nemokamus sukimus. Lošimas turi 1024 lošimo būdus ir skirtingas statymų ir monetų vertes.
- „Bet/Statymas“ yra statymų monetų ar virtualių pinigų suma.
- Statymo vertė nustatoma rodyklėmis šalia skyriaus „Coin Value/Monetų Vertė“.
- „Balance/Likutis“ rodo lošimui prieinamą virtualių pinigų ar monetų sumą.
- Monetos vertė nustatoma naudojant „Coin Value/Monetos Vertės“ parinkiklį.
- Laimėjimų deriniai ir išmokėjimai atliekami pagal mokėjimų lentelę.
- Simbolių išmokėjimo vertės, nurodytos mokėjimų lentelėje, yra dinamiškos ir keičiasi atsižvelgiant į pasirinktą statymų vertę.
- Simbolių derinimas bet kurioje padėtyje ant dviejų ar daugiau gretimų būgnų, pradedant nuo kairiojo būgno iki dešiniojo, yra laimėjimo kombinacija.
- Statymas laimi mokėjimą, jei laimima nuo kraštinio kairiojo būgno iki dešiniojo.
- Mokama tik už ilgiausią vienodų simbolių kombinaciją.
- Daugiau statymų laimėjimų suteikiama, kai ant tų pačių būgnų atsiranda papildomų simbolių pavyzdžių, kurie suteikia laimėjimą su ilgiausia vienodų simbolių kombinacija.
- Statymo laimėjimas yra lygus mokėjimų lentelėje nurodytai vertei.
- Atskiri laimėjimai įvairiais statymo būdais yra sudedami.
- Jei įvyksta lošimo techninės arba programinės įrangos gedimas, visi atlikti lošimo statymai ir išmokos nustoja galioti, o visi atlikti statymai grąžinami.

49.2. Nemokami sukimai ir papildomi nemokami sukimai

- Kai 2 ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simbolių atsiranda bet kur ant būgnų nemokamų sukimų metu, suteikiami papildomi nemokami sukimai.
- Šie papildomi nemokami sukimai automatiškai pridedami prie likusių nemokamų sukimų, laimėtų pagrindiniame lošime.
    - 2 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai = 3 papildomi nemokami sukimai;
    - 3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai = 10 papildomų nemokamų sukimų;
    - 4 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai = 15 papildomų nemokamų sukimų;
    - 5 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai = 20 papildomų nemokamų sukimų.
- Kiekvieną kartą užpildžius gyvūnų plokštelę, suteikiami 2 papildomi nemokami sukimai.
- Nemokami sukimai yra lošiami su tuo pačiu statymu, kaip ir lošimas, kuriame buvo aktyvuoti nemokami sukimai.
- Pasibaigus nemokamiems sukimams:
    - Bendras nemokamų sukimų laimėjimas pridedamas prie visų lošimų, kurie suaktyvino nemokamus sukimus, laimėjimų;
    - Lošimas grįžta į pagrindinį lošimą.

49.3. „Sklaidos“ („Scatter“) simboliai

- 3 ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simbolių, atsirandančių bet kuriame būgne pagrindiniame lošime, suaktyvina nemokamus sukimus.
- „Sklaidos“ („Scatter“) simbolių ir nemokamų sukimų santykis yra toks:
    - 3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai = 10 nemokamų sukimų;
    - 4 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai = 15 nemokamų sukimų;

- 5 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai = 20 nemokamų sukimų.

49.4. **Simbolių transformacija**

- Nemokamų sukimų metu „gorilos“ („Gorilla“) simbolis gali atsitiktinai pavirsti į „gorilos kaukės“ („Gorilla Mask“) simbolį ant būgnų.
- „Gorilos kaukės“ („Gorilla Mask“) simbolis turi tokią pačią vertę kaip originalus „gorilos“ („Gorilla“) simbolis ir vertinamas kaip laimėjimas.
- Kai ant būgnų pasirodo „gorilos kaukės“ („Gorilla Mask“) simbolis, jis nusileidžia į gyvūnų plokštelės angą ir ją užpildo.
- Keturios apvalios plokštės, įterptos į totemo akmenį, vaizduojančios lošimo gyvūnų simbolius (išskyrus „gorilos“ („Gorilla“) simbolį): „leopardas“ („Leopard“), „ragasnapis“ („Hornbill“), „okapija“ („Okapi“) ir „skujuotis“ („Pangolins“).
- Gyvūnų plokštelės užpildomos šia tvarka:
  - Surinkus 6 „gorilos“ („Gorilla“), „leopardo“ („Leopard“) simbolis virsta „gorilos kaukės“ („Gorilla Mask“) simboliu ant būgnų;
  - Surinkus 12 „gorilos“ („Gorilla“), „ragasnapio“ („Hornbill“) simbolis virsta „gorilos kaukės“ („Gorilla Mask“) simboliu ant būgnų;
  - Surinkus 18 „gorilos“ („Gorilla“), „okapijos“ („Okapi“) simbolis virsta „gorilos kaukės“ („Gorilla Mask“) simboliu ant būgnų;
  - Surinkus 24 „gorilos“ („Gorilla“), „skujuočio“ („Pangolins“) simbolis virsta „gorilos kaukės“ („Gorilla Mask“) simboliu ant būgnų.
- Užpildžius visus 24 totemo akmens plyšius, „gorilos“ („Gorilla“) dingsta iš būgnų.
- Pasibaigus nemokamiems sukimams, visi transformuoti simboliai grįžta į pradinę formą.

50. LOŠIMAS „DIDYSIS SUKIMAS“ („GRAND SPINN“)

50.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 200,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 2 000 000,00 EUR
- Lošimas „Didysis Sukimas“ yra 3 būgnų, 3 eilių lošimas, turintis šias funkcijas - „laukinius daugiklius“ („Wild Multiplier“), „pastumtėlėjimo“ („Nudge“) funkciją ir 3 „aukso puodus“ („Jackpots“).
- Lošimas lošiamas vienoje fiksuotoje statymų linijoje, 1-10 lygiuose (2 žetonai viename lygyje) ir skirtingomis žetonų vertėmis.
- Statymo lygis nustatomas „Level/Lygis“ pasirinkimo laukelyje.
- Žetonų vertė nustatoma „Coin Value/Žetonų Verte“ pasirinkimo laukelyje.
- „Coins/Žetonai“ rodo žetonų, kuriuos lošėjas gali statyti, skaičių.
- „Didžiausias Statymas/Max Bet“ yra lošiamas iš didžiausio statymo lygio ir nustatytos žetonų vertės. Kai norima lošti mažesniu statymo lygiu, „Didžiausias Statymas/Max Bet“ mygtukas turi būti paspaustas du kartus, kad būtų lošiama iš pasirinktos žetono vertės.
- Laimėjimų kombinacijos ir išmokėjimai atliekami pagal laimėjimų lentelę.
- Simbolio laimėjimas žetonais yra lygus vertei, rodomai laimėjimų lentelėje, padaugintai iš statymo lygio ir tokio skaičiaus, kiek kartų tas simbolis pasirodo būgnuose.
- Galutinis laimėjimas virtualiais pinigais yra lygus galutiniam laimėjimui žetonais padaugintam iš žetonų vertės.

- Išmokama tik didžiausias laimėjimas vienoje statymo linijoje.
- Statymo linijos laimėjimai išmokami, kai būna sėkmingas atvejis iš kairiausio būgno į dešiniausią būgną.

50.2. „Pastumtėlėjimo“ („Nudge“) funkcija

- Kiekvieną kartą, kai būgnuose atsiranda laiminti kombinacija, aktyvuojasi ši funkcija. Kai yra apskaičiuojamas laimėjimas, jei viršutinis simbolis pirmame būgne yra toks pats, kaip ir laimintis simbolis, tai pirmasis būgnas pastumia vieną simbolį žemyn ir laimėjimas išmokamas dar kartą.
- Būgnas taip suksis tol, kol virš laiminčio simbolio atsiras kitoks simbolis. Šis procesas po to kartojasi antrame būgne ir galiausiai trečiame būgne.
- Kai būgnas nustoja stumti simbolius žemyn, būgno viršuje gali atsirasti rodyklė nukreipta į viršų. Tokiu atveju, būgnas bus pastumtas į apačią laiminčių simbolių ir laimėjimas bus apskaičiuotas. Būgnai tada pradės stumti simbolius ir išmokėti nuo šitos pozicijos kaip apibūdinta aukščiau.
- Rodyklės į viršų simbolis bus panaudotas vieną kartą ir vėliau pakeistas į tuščią simbolį. Kai būgnas bus viršuje laiminčių simbolių, stūmimas tęsis kitame būgne kaip įprasta, iki kol bus pilnai išstumtas trečias būgnas.
- Tušti simboliai gali atsirasi bet kur 1-3 būgnuose. Tušti simboliai nieko neišmoka.
- Ši funkcija yra lošiama tuo pačiu statymo lygiu ir žetono verte kaip ir to sukimo, kuris ją aktyvavo. Statymo lygis ir žetono vertė negali būti keičiami šios funkcijos metu.
- Šios funkcijos laimėjimai yra pridedami prie likučio.

50.3. „Laukiniai daugikliai“ („Wild Multiplier“)

- Šie simboliai gali atsirasti bet kur 1-3 būgnuose ir pakeisti visus simbolius, išskyrus „rodyklės į viršų“ („Up Arrow“) simbolį ir „aukso puodo“ („Jackpot“) simbolius.
- Vienas toks simbolis, atsiradęs laiminčioje linijoje, padaugina linijos laimėjimą iš 2; du tokie simboliai padaugina laimėjimą iš 4; trys tokie simboliai padaugina laimėjimą iš 8.
- „Aukso puodai“ („Jackpot“) nėra paveikiami daugiklio simbolio.

50.4. „Aukso puodai“ („Jackpot“)

- Kai visi būgnai nustoja stumdytis, būgnų viršuje gali atsirasti „aukso puodo“ („Jackpot“) simbolių.
- Jei kiekvienas būgnas turi po „aukso puodo“ („Jackpot“) simbolį viršuje laiminčio derinio, lošėjas laimi mažiausio išmokamo „aukso puodo“ („Jackpot“) simbolio laimėjimą.
- Pavyzdžiui: 3 „didelio aukso puodo“ („Mega Jackpot“) simboliai išmokės vieno tokio simbolio laimėjimą; 2 „didelio aukso puodo“ („Mega Jackpot“) ir 1 „vidutinio aukso puodo“ („Midi Jackpot“) simboliai išmokės „vidutinio aukso puodo“ („Midi Jackpot“) laimėjimą; 1 „didelio aukso puodo“ („Mega Jackpot“), 1 „vidutinio aukso puodo“ („Midi Jackpot“) ir 1 „mažo aukso puodo“ („Mini Jackpot“) simboliai išmokės „mažo aukso puodo“ („Mini Jackpot“) laimėjimą.
- Jei būgnuose nėra laiminčios kombinacijos, bet 3 „aukso puodo“ („Jackpot“) simboliai atsiranda statymo linijoje, atitinkamas „aukso puodo“ („Jackpot“) simbolis suteikiamas pagal aukščiau paaiškintą taisyklę.
- „Mažas aukso puodas“ („Mini Jackpot“) yra fiksuotas „aukso puodo“ („Jackpot“) laimėjimas, kurį sudaro 40 žetonų padauginta iš statymo lygio.

- „Vidutinis aukso puodas“ („Midi Jackpot“) yra fiksuotas „aukso puodo“ („Jackpot“) laimėjimas, kurį sudaro 200 žetonų padauginta iš statymo lygio.
- „Didelis aukso puodas“ („Mega Jackpot“) yra fiksuotas „aukso puodo“ („Jackpot“) laimėjimas, kurį sudaro 10000 žetonų padauginta iš statymo lygio.
- „Aukso puodo“ („Jackpot“) laimėjimai yra pridedami prie likučio.

51. LOŠIMAS „GINKLAI IR ROŽĖS VAIZDO LOŠIMAS“ („GUNS N‘ ROSES VIDEO SLOTS“)

51.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 200,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 75 000,00 EUR.
- „Ginklai ir Rožės Vaizdo Lošimas“ yra 5 būgnų, 3 eilių, 20 eilučių lošimas su „laukiniais“ („Wild“), „išsiplečiančiais laukiniais“ („Expanding Wild“), „laukiniais apetito destrukcijos“ („Appetite for Destruction Wild“), „sklaidos“ („Scatter“) simboliais, nemokamais sukimais, legendiniais sukimais („Legend Spins“), daugikliu ir papildomu lošimu „minią džiuginantis“ („Crowd Pleaser“).
- Lošime yra dainų sąrašas, iš kurio galima rinktis 5 skirtingus takelius, kurie bus grojami lošiant lošimą.
- Kai lošimas prasideda, grojama daina „Welcome to the Jungle“.
- Lošimas lošiamas su 20 statymo eilutėmis (fiksuotomis), 1–10 statymo lygių ir įvairiomis žetonų vertėmis.
- Statymo lygis nustatomas naudojant „Lygio“ rinkiklį.
- Žetono vertė nustatoma naudojant „Monetos Vertės“ rinkiklį.
- „Žetonuose“ rodomas žetonų skaičius, kurias galima statyti.
- Kai lošiama aukščiausiu lygiu, „Didžiausiu Statymu“ statoma ant didžiausio galimo statymo eilučių skaičiaus ir esamos žetono vertės. Kai lošiama bet kuriuo žemesniu statymo lygiu, norint lošti pasirinktu lygiu, reikia du kartus spustelėti ant „Didžiausio Statymo“.
- Laimingi deriniai ir laimėjimai apskaičiuojami pagal mokėjimų lentelę.
- Statymo lygis yra žetonų skaitymo skaičius vienai statymo eilutei.
- Statymo eilutės laimėjimas žetonomis lygus vertei, pateiktai mokėjimų lentelėje, padaugintai iš statymo lygio. Suma taip pat padauginama iš bet kurio taikomo daugiklio.
- Statymo eilutės laimėjimas valiuta lygus laimėjimui žetonais, padaugintomis iš žetonų vertės.
- Išmokamas tik didžiausias laimėjimas už statymo eilutę.
- Statymo eilutės laimėjimai mokami iš eilės pradedant nuo kairiausiai esančio būgno iki dešiniausiai esančio būgno.
- Vienalaikiai mokėjimai skirtingose statymo eilutėse sudedami.
- Visi žetonų laimėjimai išmokami tik už statymo eilutes, išskyrus laimėjimus su „sklaidos“ („Scatter“) simboliais ir laimėjimus per papildomą „minią džiuginantis“ („Crowd Pleaser“) lošimą.
- Tik 1 atsitiktine tvarka aktyvinama funkcija arba papildoma funkcija gali būti aktyvuota per vieną sukimą (išskyrus atvejus, kai suteikiami nemokami sukimai iš papildomo „minią džiuginantis“ („Crowd Pleaser“) lošimo).

51.2. „Laukinis“ („Wild“) bei „išsiplečiantis laukinis“ („Expanding Wild“) simboliai

- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai atsitiktine tvarka gali būti matomi bet kur ant būgnų, išskyrus 3 būgną naudojant „laukinio apetito destrukcijos“ („Appetite for Destruction Wild“) funkciją, ir pakeisti visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.
- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai pavirsta „išsiplečiančiais laukiniais“ („Expanding Wild“) simboliais, kurie automatiškai plečiasi ir padengia visą būgną.
- Pagal mokėjimų lentelę, „laukinio“ („Wild“) simbolio pakeitimas mokamas aukščiausiu galimu laimėjimo deriniu statymo eilutėje.
- „Išsiplečiantys laukiniai“ („Expanding Wild“) simboliai pakeičia visus simbolius, išskyrus „laukinį apetito destrukcijos“ („Appetite for Destruction Wild“) simbolį, perdengiantį „laukinį“ („Wild“) simbolį atliekant legendinius sukimus („Legend Spins“) ir perdengiantį sukrautą „laukinį“ („Wild“) simbolį atliekant nemokamus sukimus.

51.3. Atsitiktinės pagrindinio lošimo funkcijss

- Per pagrindinį lošimą gali būti aktyvuotos 3 atsitiktinės funkcijos: legendiniai sukimai („Legend Spins“), „laukinis apetito destrukcijos“ („Appetite for Destruction Wild“) simbolis ir daugiklis.

51.4. Legendiniai sukimai („Legend Spins“)

- Legendiniai sukimai („Legend Spins“) atsitiktinai aktyvinami ir suteikia 1 sukrautą „laukinį“ („Wild“) simbolį pirmam sukimui. Tuomet sukimai legendiniai sukimai („Legend Spins“) suteikia 2 pakartotinius sukimus su 2 būgnais su sukrautais „laukiniais“ („Wild“) simboliais.
- Sukrautas „laukinis“ („Wild“) simbolis yra „laukinis“ („Wild“) simbolis, kuris padengia 3 vietas ant būgno. Tas pats grupės nario simbolis gali būti matomas ant kitų būgnų, tačiau jis nebus sukrautas ir neveiks kaip „laukinis“ („Wild“) simbolis.
- Atliekant pirmą sukimą, 3 būgnas yra sukrautas „laukinis“ („Wild“) būgnas, atliekant antrą sukimą, 1 ir 5 būgnai yra sukrauti „laukinai“ („Wild“) būgnai, o, atliekant paskutinį sukimą, 2 ir 4 būgnai yra sukrauti „laukiniai“ („Wild“) būgnai.
- „Sklaidos“ („Scatter“) simboliai gali būti matomi ant būgnų atliekant legendinius sukimus („Legend Spins“).
- Sukimai atliekami tuo pačiu lygiu ir monetų verte kaip ir sukimas, kuris aktyvino sukimą.
- Pasibaigus legendiniams sukimams („Legend Spins“), bendras laimėjimas iš sukimų pridedamas prie bet kurio laimėjimo iš lošimo, kuris aktyvino šios sukimus.

51.5. „Laukinis apetito destrukcijos“ („Appetite for Destruction Wild“) simbolis

- „Laukinis apetito destrukcijos“ („Appetite for Destruction Wild“) simbolis yra perdengianti kryžiaus formos „laukinė“ („Wild“) korta, kuri gali sustoti bet kur, gali būti matoma visa arba iš dalies, ant 3 būgno ant vienos iš 3 galimų padėčių pagal mokėjimų lentelę.
- „Laukinis apetito destrukcijos“ („Appetite for Destruction Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.
- „Laukinis apetito destrukcijos“ („Appetite for Destruction Wild“) simbolis moka už aukščiausią galimą laimingą derinį statymo eilutėje pagal mokėjimų lentelę.

- „Laukinis apetito destrukcijos“ („Appetite for Destruction Wild“) simbolis negali būti aktyvuotas, kai 3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai matomi bet kur ant būgnų arba jei jau buvo aktyvuoti legendiniai sukimai („Legend Spins“).
- Kai aktyvinama „laukinio apetito destrukcijos“ („Appetite for Destruction Wild“) simbolio funkcija, jokia kita funkcija negali būti aktyvinama.
- Per „laukinio apetito destrukcijos“ („Appetite for Destruction Wild“) simbolio funkciją ant būgnų negali būti matomi „sklaidos“ („Scatter“) simboliai.
- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai gali būti matomi bet kur ant 1, 2, 4 ir 5 būgnų, jei naudojama „laukinio apetito destrukcijos“ („Appetite for Destruction Wild“) simbolio funkcija, tačiau ji negali plėstis, jei „laukinis“ („Wild“) simbolis matomas po „laukiniu apetito destrukcijos“ („Appetite for Destruction Wild“) simboliu.
- Tačiau jei „laukinis“ („Wild“) simbolis matomas ant to paties būgno, žemiau arba aukščiau „laukinio apetito destrukcijos“ („Appetite for Destruction Wild“) simbolio, „laukinis“ („Wild“) simbolis plėsis tik iki vietos ant būgno, kuri nėra padengta „laukiniu apetito destrukcijos“ („Appetite for Destruction Wild“) simboliu.

51.6. Vienkartinis daugiklis („Solo Multiplier“)

- Vienkartinio daugiklio („Solo Multiplier“) funkcija yra atsitiktinis daugiklis, kuris suteikia laimingai statymo eilutei laimėjimo x4–10 daugiklį, kai visus statymo eilučių laimėjimus sudaro sutampantys simboliai arba sutampantys simboliai, įskaitant „laukinius“ („Wild“) simbolius.
- Kai aktyvuotas vienkartinis daugiklis („Solo Multiplier“), yra tik vienas laimingas simbolis, tačiau jis gali būti ant kelių statymo eilučių, nes ant būgnų yra „išsiplečiančių laukinių“ („Expanding Wild“) simbolių. Visi laimėjimai padauginami iš laimėjimo daugiklio (x4–10) visam laimėjimui.
- Daugiklis rodomas ant 4 būgno ir reiškia laimingų simbolių, kurie pereina per būgno paryškintą vidurio padėtį, skaičių.
- Vienkartinis daugiklis („Solo Multiplier“) aktyvinamas, jei statymo eilutės laimėjimą sudaro bent 3 sutampantys simboliai.
- Vienkartinis daugiklis („Solo Multiplier“) aktyvinamas 1 laimingam simboliui tik per vieną sukimą (išskyrus „laukinius“ („Wild“) simbolius).
- Vienkartinis daugiklis („Solo Multiplier“) negali būti aktyvuotas, jei jau buvo aktyvuoti legendiniai sukimai („Legend Spins“) arba „laukinio apetito destrukcijos“ („Appetite for Destruction Wild“) simbolio funkcija.
- Vienkartinis daugiklis („Solo Multiplier“) negali būti aktyvuotas, kai 3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai matomi kartu bet kur ant būgnų arba kai „sklaidos“ („Scatter“) simbolis matomas bet kur ant abiejų 1 ir 3 būgnų.
- Visi statymo eilučių laimėjimai padauginami iš vienkartinio daugiklio („Solo Multiplier“) visam esamo sukimo laimėjimui.

51.7. Papildomos funkcijos

- 3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai, matomi bet kur ant 1, 3 ir 5 būgno pagrindiniame lošime, atsitiktinai suteikia vieną iš 3 funkcijų: nemokamus sukimus, papildomą „minią džiuginantis“ („Crowd Pleaser“) lošimą arba „žetonų laimėjimą“ („Coin Wins“).
- Prieš paleidžiant papildomą funkciją, pasirodo papildomas ratas, kuris pradeda suktis. Spustelėjus stabdymo mygtuką ir sustabdžius ratą bus matoma papildoma funkcija, kuri

bus aktyvuota. Ratas sustoja automatiškai praėjus šiek tiek laiko, jei stabdymo mygtukas nėra nuspaudžiamas.
- Mažiausiai monetų laimėjimas yra 200, o didžiausias – 600. Šis laimėjimas padauginamas iš lošiamo statymo lygio, o bendras laimėjimas yra rodomas ant papildomo rato.

51.8. Nemokami sukimai
- Nemokami sukimai aktyvina 10 nemokamų sukimų.
- Atliekant nemokamus sukimus, per kiekvieną sukimą grupės nario simbolis matomas kaip perdengiantis sukrautas „laukinis“ („Wild“) simbolis ant 2, 3 ir 4 būgnų. Atliekant sukimą, atitinkamas grupės nario simbolis veikia kaip „laukinis“ („Wild“) simbolis ant visų kitų būgnų.
- Sukrautas „laukinis“ („Wild“) simbolis yra „laukinis“ („Wild“) simbolis, kuris padengia 3 vietas ant būgno.
- „Sklaidos“ („Scatter“) simboliai negali būti matomi ant būgnų per nemokamus sukimus.
- Nemokami sukimai lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir žetonų verte kaip ir per lošimą, kuris aktyvino nemokamus sukimus.
- Per nemokamus sukimus negalima laimėti papildomų nemokamų sukimų.
- Pasibaigus nemokamiems sukimams, lošimas grįžta į lošimą, kuris aktyvino nemokamus sukimus.
- Pasibaigus nemokamiems sukimams, bendras laimėjimas iš nemokamų sukimų pridedamas prie bet kuriuo laimėjimo iš lošimo, kuris aktyvino nemokamus sukimus.

51.9. „Minią džiuginantis“ („Crowd Pleaser“) lošimas
- Papildomo „minią džiuginantis“ („Crowd Pleaser“) lošimo metu lošėjas turi kelis pasirinkimus, kurie suteikia žetonų laimėjimus.
- Lošiant 1 lygiu, žetonų laimėjimas gali būti 20–40 žetonų; lošiant 2 lygiu, žetonų laimėjimas gali būti 40–100 žetonų; lošiant 3 lygiu, žetonų laimėjimas gali būti 60–200 žetonų, o visi žetonų laimėjimai padauginami iš lošiamo statymo lygio.
- Šalia žetonų laimėjimų, visais papildomo „minią džiuginantis“ („Crowd Pleaser“) lošimo lygiais gali būti matomi nemokamo sukimo simboliai ir „+1“ pasirinkimo simbolis, kurie pasirodo atsitiktinai kaip perdengiantys simboliai.
- „Minios matuoklyje“ („Crowd Meter“) rodomi surinkti žetonų laimėjimai ir lošėjo pažanga kito lygio link.
- 3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai, matomi per papildomą lošimą, aktyvina 10 nemokamų sukimų.
- Visi suteikti „sklaidos“ („Scatter“) simboliai rodomi laukeliuose, esančiuose lauke nemokami sukimai.
- Nemokami sukimai atliekami, kai pasibaigia papildomas lošimas ir kai buvo surinkti visi laimėjimai.
- Žetonų išmokos vertės apskaičiuojamos pagal 1 statymo lygį.
- Lošiant 1 lygiu, suteikiami 3 spustelėjimai iš 8 galimų pasirinkimų pasiimti žetonų laimėjimus. 60 žetonų yra mažiausias suteikiamas žetonų laimėjimas.
- Per 1 lygį gali būti suteikiamas 1 „sklaidos“ („Scatter“) simbolis.
- Kartu per visus 3 lygius gali būti suteikiama iki 3 „sklaidos“ („Scatter“) simbolių.
- 2 lygis aktyvinamas, kai surenkama bent 60 žetonų 1 lygiu, o likusių pasirinkimų skaičius yra 0.

- Prasidėjus 2 lygiui, suteikiami 3 nauji pasirinkimai.
- 3 lygis aktyvinamas, kai kartu per 1 ir 2 lygį sukaupiama iš viso 300 arba daugiau žetonų ir kai nebėra pasirinkimų variantų.
- Lošiant 3 lygiu, galima padvigubinti bendrą laimėjimą, jei sukaupiama iš viso 800 žetonų, bendras papildomo lošimo laimėjimas bus padaugintas iš 2.
- Lošiant 2 ir 3 lygius, jei pasiekiamas didžiausias likusių pasirinkimų skaičius lygiui, papildomų pasirinkimų nėra suteikiama.
- Pasibaigus papildomam lošimui, bendras laimėjimas iš papildomo lošimo pridedamas prie laimėjimo iš lošimo, kuris aktyvino papildomą lošimą.

52. LOŠIMAS „HELOVINO VALETAS“ („HALLOWEEN JACK“)

52.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 300 000,00 EUR.
- „Helovino Valetas“ – tai 5 būgnų ir 3 eilių lošimas su „Džeko Lekterio“ („Jack‘ o‘ Lector“) funkcija nemokamuose sukimuose ir „vaikštančiais laukiniais“ („Walking Wilds“) simboliais pakartotiniuose sukimuose. Lošiama su 20 statymo eilučių (fiksuotų), 1–10 statymo lygių ir įvairiomis monetos vertėmis. Statymo lygis nustatomas „Lygio“ rinkikliu.
- Statymo lygis yra monetų, statomų vienoje eilutėje, skaičius.
- Monetos vertė nustatoma „Monetos Vertės“ rinkikliu.
- „Monetų“ laukelyje rodomas monetų, kurias galima statyti, skaičius.
- Lošiant aukščiausio lygio statymu ir spustelėjus „Didžiausias Statymas“ lošiama didžiausiu eilutės statymu ir esama monetos verte. Lošiant žemesnio lygio statymu ir norint lošti lošimą pasirinktu lygiu, mygtuką „Didžiausias Statymas“ reikia spustelėti du kartus.
- Statymo eilutės laimėjimas monetomis lygus vertei, rodomai mokėjimų lentelėje ir padaugintai iš statymo lygio. Ši suma taip pat padaugina iš bet kokių kitų taikomų daugiklių.
- Statymo eilutės laimėjimas virtualiais pinigais lygus laimėjimui monetomis, padaugintam iš monetos vertės. Išmokamas tik didžiausias laimėjimas už statymo eilutę.
- Statymo eilutės laimėjimai mokami iš eilės pradedant nuo kairiausiai esančio būgno iki dešiniausiai esančio būgno.
- Vienu metu skirtingose statymo eilutėse laimėti laimėjimai sudedami.
- Jei įvyksta lošimo techninės arba programinės įrangos gedimas, visi atlikti lošimo statymai ir išmokos nustoja galioti, o visi atlikti statymai grąžinami.

52.2. „Laukinis“ („Wild“) simbolis

- „Laukinis“ („Wild“) simbolis gali pakeisti visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) ir „žibinto“ („Lantern“) simbolius. Pagrindiniame lošime „laukiniai“ („Wild“) simboliai pasirodo ant 2, 3, 4 ir 5 būgnų.
- Per pakartotinius sukimus, tiek pagrindiniame lošime, tiek per nemokamus sukimus, „laukiniai“ („Wild“) simboliai pasirodo ant 2, 3 ir 4 būgnų.
- Visi laimėjimai už „laukinius“ („Wild“) simbolius sudaryti iš monetos laimėjimo x3.
- Pagal mokėjimų lentelę už simbolius, pakeistus „laukiniais“ simboliais, išmokama kaip už didžiausios vertės laimintį derinį statymo eilutėje.

52.3. Nemokami sukimai

- Pagrindiniame lošime bet kur ant būgnų pasirodžius 3 arba daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simboliams, aktyvuojama 10 nemokamų sukimų.
- Per nemokamus sukimus bet kur ant būgnų pasirodžius 3 arba daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simboliams, aktyvuojami 5 papildomi nemokami sukimai.
- Per nemokamus sukimus „žibinto“ („Lantern“) simbolis gali pasirodyti tik ant 5 būgno.
- Nemokami sukimai lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir monetos verte kaip ir per lošimą, kuris aktyvavo nemokamus sukimus.
- Nemokami sukimai ir „vaikštančių laukinių“ („Walking Wilds“) simbolių funkcija gali būti aktyvuotos to paties lošimo metu. Tokiu atveju pirma lošiami nemokami sukimai, tada – „laukinių“ („Wild“) simbolių funkcija.
- Nemokamų sukimų pabaigoje lošimas sugrąžinamas į lošimą, kurio metu aktyvuoti nemokami sukimai.
- Bendro laimėjimo laukelyje pateikiami nemokamų sukimų laimėjimai (ir pakartotinių nemokamų sukimų laimėjimai, jei tokių yra), prie kurių pridėti ir laimėjimai lošimo, per kurį aktyvuoti nemokami sukimai.

52.4. „Vaikštančių laukinių“ („Walking Wilds“) simbolių funkcija

- Kai ant būgnų pasirodo „laukinis“ („Wild“) simbolis, skiriamas pakartotinis sukimas.
- Per pakartotinį sukimą „laukinis“ („Wild“) simbolis pajuda vienu būgnu į kairę.
- Pakartotiniai sukimai baigiasi, kai ant būgnų nebėra „laukinių“ („Wild“) simbolių.
- „Vaikštančio laukinio“ („Walking Wilds“) simbolio funkcija gali būti aktyvuojama tiek pagrindiniame lošime, tiek per nemokamus sukimus.
- Per nemokamus sukimus ant būgnų pasirodžius „laukiniui“ („Wild“) simboliui sustoja nemokami sukimai ir aktyvuojama „vaikštančių laukinių“ („Walking Wilds“) simbolių funkcija.
- Pasibaigus „vaikštančių laukinių“ („Walking Wilds“) simbolių funkcijai, tęsiami nemokami sukimai.
- Jei per pakartotinius sukimus pasirodo papildomų „vaikštančių laukinių“ („Walking Wilds“) simbolių, pakartotiniai sukimai tęsiami iki kol paskutinis „vaikštantis laukinis“ („Walking Wild“) simbolis pasiekia kairiausio būgną ir kito sukimo metu nepasirodo jokie „vaikštančių laukinių“ simboliai („Walking Wilds“).

52.5. „Džeko Lekterio“ („Jack‘ o‘ Lector“) funkcija

- Per nemokamus sukimus ant 5 būgno pasirodžius „žibinto“ („Lantern“) simboliams atrakinamos šios „laukinių“ („Wild“) simbolių funkcijos:

Funkcija	Aprašymas
„Laukinių pragaro skalikų“ („Stacked Hell Hound Wild“) simbolių rinkinys	Surinkus 3 „žibinto“ („Lantern“) simbolius, kitas ant būgnų pasirodęs „laukinis“ („Wild“) simbolis tampa 2 „laukinių pragaro skalikų“ („Stacked Hell Hound Wild“) simbolių rinkiniu.*

„Laukinių Helovino žibinto“ („Stacked Jack-o‘-Lantern Wild“) simbolių rinkinys	Surinkus 6 „žibinto“ („Lantern“) simbolius, kitas ant būgnų pasirodęs „laukinis“ („Wild“) simbolis tampa 3 „laukinių Helovino žibinto“ („Stacked Jack-o‘-Lantern Wild“)simbolių rinkiniu.*
„Išsiplečiantys laukiniai giltinės“ („Expanding Death Reaper Wild“) simboliai	Surinkus 9 „žibinto“ („Lantern“) simbolius, kitas ant būgnų pasirodęs „laukinis“ („Wild“) simbolis tampa „išsiplečiančiu laukiniu giltinės“ („Expanding Death Reaper Wild“) simboliu.* „Išsiplečiantis laukinis giltinės“ („Expanding Death Reaper Wild“) simbolis išsiplės taip, kad užimtų visą būgną.

** „Laukinių“ („Wild“) simbolių rinkinys – tai „laukinis“ („Wild“) simbolis, dengiantis 2 ar 3 vietas ant būgno.*

- „Laukinių“ („Wild“) simbolių rinkinys gali pasirodyti ant būgno visas arba dalinai pagal tai, kaip išsukama. Ant būgnų pasirodžius „laukinių“ („Wild“) simbolių rinkiniui, skiriamas pakartotinis sukimas. Per pakartotinį sukimą „laukinių“ („Wild“) simbolių rinkinys juda per vieną būgną į kairę, kol pasiekia pirmą būgną, tada pakartotinis sukimas baigiasi. Per pakartotinius sukimus „sklaidos“ („Scatter“) simbolis ant būgnų nepasirodo, dėl to nelaimima jokių papildomų nemokamų sukimų. Didžiausias galimas laimėtų „žibintų“ („Lantern“) simbolių skaičius yra 9.

53. LOŠIMAS „KARŠTOJI LINIJA“ („HOTLINE“)

53.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,15 EUR, o maksimalus statymas – 300,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 60 000,00 EUR.
- Lošimas „Karštoji Linija“ yra 5 būgnų, 3 eilių, 30 linijų (fiksuotų) lošimas, turintis „laukinius“ („Wild“), „išsiplečiančius laukinius“ („Expanding Wild“) simbolius ir šias funkcijas - persukimus („Re-spin“), nemokamus sukimus ir „karštosios linijos premijos statymą“ („Hotline Bonus Bet“).
- Lošimas lošiamas su fiksuotomis 30 statymų linijomis, 1-10 statymų lygiuose ir skirtingomis žetonų vertėmis.
- Statymo lygis nustatomas „Level/Lygis“ pasirinkimo laukelyje.
- Statymo lygis yra žetonų skaičius 2 statymo linijose.
- Žetonų vertė nustatoma „Coin Value/Žetonų Vertė“ pasirinkimo laukelyje.
- „Coins/Žetonai“ rodo žetonų, kuriuos lošėjas gali statyti, skaičių.
- „Didžiausias Statymas/Max Bet“ yra lošiamas iš didžiausio statymo lygio ir nustatytos žetonų vertės. Kai lošiama mažesniu statymo lygiu, mygtukas „Didžiausias Statymas/Max Bet“ turi būti paspaudžiamas du kartus, norint lošti pasirinktu lygiu.
- Laimėjimų kombinacijos ir išmokėjimai atliekami pagal laimėjimų lentelę.

- Statymo linijos laimėjimas žetonais yra lygus vertės, rodomos laimėjimų lentelėje, skaičiui, padaugintam iš statymų lygio.
- Statymo linijos laimėjimas pinigais yra lygus laimėjimui žetonais, padaugintam iš žetonų vertės.
- Išmokamas tik didžiausias aktyvios linijos laimėjimas.
- Statymo linijos laimėjimai išmokami, kai sėkmingas atvejis būna pagal būgnus iš kairės į dešinę.
- Vienkartiniai laimėjimai skirtingose statymų linijose yra pridedami.
- Visi žetonų laimėjimai išmokami tik pagal statymo linijas

53.2. „Karštosios linijos premijos statymas“ („Hotline Bonus Bet“)

- „Karštosios linijos premijos statymas“ („Hotline Bonus Bet“) yra funkcija, padidinanti šansus laimėti „išsiplečiančius laukinius“ („Expanding Wilds“) ir persukimus didesniam statymui.
- Kiekviena linija yra karštoji linija. Kiekviena karštoji linija gali būti aktyvuota arba deaktyvuota. Viena karštoji linija visuomet būna aktyvuota.
- Kai viena karštoji linija yra aktyvuota, lošimas vyksta su įprastiniu statymu (15 žetonų viename statymo lygyje).
- Kai dvi karštosios linijos yra aktyvuotos, lošimas vyksta su dvigubu statymu (30 žetonų viename statymo lygyje).
- Kai trys karštosios linijos yra aktyvuotos, lošimas vyksta su trigubu statymu (45 žetonų viename statymo lygyje).
- Kuo daugiau yra aktyvuotų karštųjų linijų, tuo didesni šansai gauti „išsiplečiančius laukinius“ („Expanding Wilds“) bei laimėti persukimus.

53.3. „Laukinis“ („Wild“) ir „išsiplečiantis laukinis“ („Expanding Wild“) simboliai

- „Laukinis“ („Wild“) simboliai gali pasirodyti bet kur būgnuose pagrindiniame lošime, persukimų ir nemokamų sukimų metu, ir gali pakeisti visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.
- Jei „laukinis“ („Wild“) simbolis atsiranda aktyvioje karštojoje linijoje, jis išsiplečia ir užima visą būgną
- „Laukinio“ („Wild“) ir „išsiplečiančio laukinio“ („Expanding Wild“) simbolių pakeitimai išmoka didžiausią įmanomą laimėjimų kombinaciją statymo linijoje pagal laimėjimų lentelę.

53.4. Persukimai („Re-spin“)

- Pagrindiniame lošime ir persukimų metu, „laukinis“ („Wild“) simbolis, atsiradęs aktyvioje karštojoje linijoje, išsiplečia, užima visą būgną ir skiria persukimą po to, kai būna apskaičiuoti visi laimėjimai.
- „Išsiplečiantis laukinis“ („Expanding Wild“) simbolis išlieka būgnuose tol, kol pasibaigia persukimai.
- Persukimai baigiasi jei neatsiranda naujų „laukinių“ („Wild“) simbolių aktyvioje karštojoje linijoje.
- Persukimai yra lošiami tuo pačiu statymo lygiu, žetonų verte ir su tomis pačiomis aktyviomis karštomis linijomis, kaip ir to sukimo, kuris aktyvavo persukimus.
- Visi persukimų laimėjimai yra pridedami prie pradinio sukimo laimėjimų.

- Jei tuo pat metu laimimi ir nemokami sukimai, ir persukimai, tai nemakomi sukimai aktyvuojasi pirmiau.

53.5. Nemokami sukimai („Free Spins“)

- 3„sklaidos“ („Scatter“) simboliai, atsirandantys bet kur 1, 3 ir 5 būgnuose pagrindiniame lošime, aktyvuoja 7 nemokamus sukimus.
- Nemokamų sukimų metu, „laukinis“ („Wild“) simbolis, atsiradęs aktyvioje karštojoje linijoje, išsiplečia per visą būgną ir išlieka ten iki nemokamų sukimų pabaigos.
- Nemokami sukimai negali būti laimėti nemokamų sukimų metų.
- Nemokami sukimai yra lošiami tuo pačiu statymo lygiu, žetonų verte ir su tomis pačiomis aktyviomis karštomis linijomis, kaip ir to sukimo, kuris aktyvavo nemokamus sukimus.
- Nemokamų sukimų pabaigoje, visi laimėjimai nuo jų yra pridedami prie bet kurių laimėjimų to sukimo, kuris juos aktyvavo.
- Nemokamų sukimų pabaigoje, lošimas sugrįžta į tą sukimą, kuris juos aktyvavo.
- Jei tuo pat metu laimimi ir nemokami sukimai, ir persukimai, tai nemokami sukimai aktyvuojasi pirmiau.
- Nemokami sukimai negali būti aktyvuoti persukimų metų.

54. LOŠIMAS „KARŠTOJI LINIJA 2“ („HOTLINE 2“)

54.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, o maksimalus statymas –150,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 1 000 000,00 EUR.
- „Karštoji Linija 2“ tai 5 būgnų ir 3 eilių lošimas, turintis „išsiplečiančių laukinių“ („Expanding Wild“) simbolius, „karštosios linijos“ („Hotline“), nemokamų sukimų su išsiplečiančiais būgnais ir pirkimo funkcijas. Lošiama su 243 statymo variacijomis (daugiausia yra 1944 nemokamų sukimų metu) ir skirtingomis statymo, monetų vertės ir statymo lygiais (kuomet lošiama su monetomis).
- Sutampantys simboliai bet kurioje pozicijoje greta 3 ar daugiau būgnų, pradedant nuo kairiojo kraštinio būgno iki dešiniojo kraštinio būgno, suteikia laimėjimus.
- Statymų eilučių laimėjimai išmokami, jei laimima nuo kairiojo kraštinio būgno iki dešiniojo kraštinio būgno.
- Daugiau statymo eilučių laimėjimų atsiranda tada, kai atsiranda papildomi simboliai tame pačiame būgne, kuris suteikė ilgiausią vienodų simbolių kombinaciją.
- Statymo eilutės skaičius yra lygus visų dauginamų būgnų aukščiui.
- Statymo eilutės laimėjimai yra lygūs tiems, kurie nurodyti mokėjimų lentelėje.
- Išmokama tik už ilgiausią vienodų simbolių kombinaciją.
- Laimėjimai, kurie laimimi tuo pačiu metu, bet skirtingose statymų eilutėse yra sudedami.
- Laiminčios kombinacijos ir išmokėjimai išmokami pagal mokėjimų lentelę.
- Simbolių išmokėjimo vertės, pagal mokėjimų lentelę, yra dinamiškos ir keičiasi atitinkamai su pasirinkta statymo verte.
- Lošiama su virtualiais pinigais ar monetomis. Norint perjungti virtualius pinigus į monetas ir atvirkščiai, reikia eiti į lošimo nustatymus.
- „Bet/Statymas“ yra statymo monetų ar virtualių pinigų suma.

- Lošiant su monetomis, statymo vertė nustatoma spustelėjus statymų nustatymo mygtuką ir pasirenkant monetos vertę. Lošiant su virtualiais pinigais, statymo vertė nustatoma spustelėjus statymų nustatymo mygtuką ir pasirenkant statymą.
- „Balance/Likutis“ rodo statymams prieinamą virtualių pinigų ar monetų sumą.
- Jei įvyksta lošimo techninės arba programinės įrangos gedimas, visi atlikti lošimo statymai ir išmokos nustoja galioti, o visi atlikti statymai grąžinami.

54.2. „Karštosios linijos“ („Hotline“) funkcija

- „Karštosios linijos“ („Hotline“) funkcija – tai „premijos“ („Bonus“) funkcija, kuri suteikia daugiau šansų laimėti „išsiplečiantį laukinį“ („Expanding Wild“) simbolį aukštesniam statymui.
- Lošiama su pagrindiniu statymu ir dvejais premijos statymo lygiais: dvigubo statymo ir trigubo statymo.
- Pagrindinio statymo lygio metu 3 būgnas – karštoji linija („Hotline“).
- Kuomet aktyvuojamas dvigubas statymas, 3 ir 4 būgnai tampa karštąja linija („Hotline“), padvigubindami statymą.
- Kuomet aktyvuojamas trigubas statymas, 2, 3 ir 4 būgnai tampa karštąja linija („Hotline“), patrigubindami statymą.

54.3. Nemokami sukimai ir išsiplečiantys būgnai

- 3 pagrindinio lošimo karštosiose linijose („Hotline“) esantys „sklaidos“ („Scatter“) simboliai suaktyvina 7 nemokamus sukimus.
- Nemokamų sukimų metu, „laukinis“ („Wild“) simbolis, nusileidęs ant karštosios linijos („Hotline“), padidina šios linijos aukštį 1 simboliu, sukurdamas daugiau statymų būdų.
- Lošimo būdų skaičius nemokamų sukimų metu prasideda nuo 243 ir gali siekti iki 1944, kai karštųjų linijų („Hotline“) aukštis padidėja.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis, nusileidžiantis ant karštosios linijos, plečiasi padidinus karštosios linijos („Hotline“) aukštį.
- Maksimalus karštosios linijos („Hotline“) aukštis yra 6 simboliai.
- Karštoji linija („Hotline“), pasiekianti maksimalų aukštį, suteikia 2 papildomus nemokamus sukimus.
- Nemokami sukimai lošiami tuo pačiu statymu kaip ir lošimas, kuris suaktyvino nemokamus sukimus.
- Pasibaigus nemokamiems sukimams, visas laimėjimas iš nemokamų sukimų pridedamas prie visų laimėjimų lošime, kuris aktyvavo nemokamus sukimus.
- Pasibaigus nemokamiems sukimams, lošimas grįžta į lošimą, kuris aktyvavo nemokamus sukimus.

54.4. Pirkimo („Buy“) funkcija

- Nemokami sukimai gali būti aktyvuojami pirkimo funkcijos pagalba.
- Nemokami sukimai gali būti aktyvuojami pagrindinio statymo, dvigubo statymo ir trigubo statymo pagalba arba atitinkamu karštosios linijos („Hotline“) skaičiumi.
- Aktyvuojami nemokami sukimai, pagrindinio statymo, dvigubo statymo ar trigubo statymo pagalba, kainuoja 60 kartų daugiau nei atitinkamas statymas.
- Kuomet nemokami sukimai yra aktyvuoti kartu su pirkimo funkcija, vienas iš pagrindinio lošimo sukimų, kuris garantavo nemokamų sukimų aktyvavimą, yra lošiamas.

54.5. „Laukinis“ („Wild“) ir „išsiplečiantis laukinis“ („Expanding Wild“) simboliai

- „Laukinis“ („Wild“) simbolis gali atsirasti 2, 3 ir 4 būgnuose pagrindiniame lošime ir nemokamų sukimų metu bei pakeisti visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“).
- Pagrindiniame lošime, „laukinis“ („Wild“) simbolis, nusileisdamas ant karštosios linijos („Hotline“), išsiplečia, padengdamas visą būgną, jei laimimas statymų linijos laimėjimas.
- Nemokamų sukimų metu, „laukinis“ („Wild“) simbolis nusileisdamas ant karštosios linijos („Hotline“) visada išsiplečia, kad padengtų visą būgną.
- „Laukinių“ („Wild“) ir **„išsiplečiančių** laukinių“ („Expanding Wild“) simbolių pakeitimas lemia didžiausią galimą laimėjimo kombinaciją statymų linijoje, už kurią išmokama remiantis mokėjimų lentele.

55. LOŠIMAS „AIRIŠKO PUODO SĖKMĖ“ („IRISH POTLUCK“)

55.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 200,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 1 000 000,00 EUR.
- „Airiško Puodo Sėkmė“ tai 5 būgnų, 3 eilučių ir 20 eilučių (fiksuotų) lošimas, turintis „puodo sėkmės“ („Pot Luck“), nemokamų sukimų ir „aukso puodo rato“ („Jackpot Wheel“) funkcijas. Lošiama su 20 statymo eilučių (fiksuotų) ir skirtingomis statymo ir monetų vertėmis (tik kai lošiama monetomis).
- Lošiama su virtualiais pinigais arba monetomis. Norint perjungti virtualius pinigus į monetas ir atvirkščiai, reikia eiti į lošimo nustatymus.
- „Bet/Statymas“ yra statymų monetomis ar virtualiais pinigais suma.
- Kuomet lošiama monetomis, statymo vertė nustatoma paspaudus statymų nustatymo mygtuką ir pasirinkus konkretų statymą.
- „Balance/Likutis“ rodo statymams prieinamą virtualių pinigų ar monetų sumą.
- Už laimėtas kombinacijas išmokama pagal mokėjimų lentelę.
- Simbolių išmokėjimo vertės, nurodytos mokėjimų lentelėje, yra dinamiškos ir keičiasi atsižvelgiant į pasirinktą statymo vertę.
- Statymų eilutės laimėjimas yra lygus mokėjimų lentelėje nurodytai reikšmei, padaugintai iš visų taikomų daugiklių.
- Statymų eilutės laimėjimai išmokami, jei laimima nuo kairiojo kraštinio būgno iki dešiniojo kraštinio būgno.
- Išmokamas tik didžiausias laimėjimas už statymų eilutę.
- Atskiri laimėjimai skirtingose statymų eilutėse yra sudedami.
- Jei įvyksta lošimo techninės arba programinės įrangos gedimas, visi atlikti lošimo statymai ir išmokos nustoja galioti, o visi atlikti statymai grąžinami.

55.2. Daugiklio („Multiplier“) funkcija

- Pagrindiniame lošime ir nemokamų sukimų metu, visi statymų eilučių laimėjimai yra padauginami iš atsitiktinio daugiklio, kuris yra atsitiktinai parenkamas kiekvieno sukimo metu.
- Pagrindinio lošimo metu numatytosios daugiklio vertės yra x1, x2, x3 arba x5.
- Nemokamų sukimų metu numatytosios daugiklio vertės yra x2, x4, x7 arba x15.

55.3. Nemokami sukimai („Free Spins“)

- 3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai, atsirandantys būgnuose pagrindiniame lošime, aktyvuoja 10 nemokamų sukimų.
- „Sklaidos“ („Scatter“) simboliai, atsirandantys būgnuose nemokamų sukimų metu, aktyvuoja 10 papildomų nemokamų sukimų.
- Nemokami sukimai yra lošiami su tuo pačiu statymu, kaip ir lošimas, kuris aktyvavo nemokamus sukimus.
- Nemokamų sukimų metu, lošimas grįžta į tą lošimo etapą, kuriame buvo aktyvuoti nemokami sukimai.
- Nemokamų sukimų metu, bendra nemokamų sukimų suma yra pridedama prie bet kurių laimėjimų, kurie buvo aktyvuoti tame lošime

55.4. „Aukso puodo rato“ („Jackpot Wheel“) funkcija

- 3 „aukso puodo“ („Jackpot“) simboliai, nusileidžiantys ant būgnų pagrindiniame lošime ir nemokamų sukimų metu aktyvuoja „aukso puodo rato“ („Jackpot Wheel“) funkciją.
- „Aukso puodo ratas“ („Jackpot Wheel“) – tai 3 eilių ratas. Kiekviena eilė yra padalinta į skirtingus sektorius. 1 eilė sukasi pirma.
- Toliau išvardinti laimėjimai, kurie gali būti laimėti „aukso puodo rate“ („Jackpot Wheel“):
  - „Strėlė“ („Arrow“): išsuka sekantį „aukso puodo ratą“ („Jackpot Wheel“);
  - Daugiklis („Multiplier“): suteikia laimėjimą, kuris yra x2.5 arba x10 statymo;
  - „Mažas aukso puodas“ („Mini Jackpot“), „mažas aukso puodas“ („Mini Jackpot“) x2, „mažas aukso puodas“ („Mini Jackpot“) x3;
  - „Vidutinis aukso puodas“ („Midi Jackpot“), „vidutinis aukso puodas“ („Midi Jackpot“) x2;
  - „Didelis aukso puodas“ („Mega Jackpot“).
- „Mažas aukso puodas“ („Mini Jackpot“) suteikia laimėjimą, kuris yra lygus x20 statymo.
- „Vidutinis aukso puodas“ („Midi Jackpot“) suteikia laimėjimą, kuris yra lygus x100 statymo.
- „Didelis aukso puodas“ („Mega Jackpot“) suteikia laimėjimą, kuris yra lygus x5000 statymo.
- „Aukso puodo rato“ („Jackpot Wheel“) funkcija baigiasi po to, kai eilė išsukama ir įvertinami laimėjimai, nebent yra laimima „strėlė“ („Arrow“).
- „Aukso puodo rato“ („Jackpot Wheel“) funkcija lošiama tuo pačiu metu kaip ir lošimas, kuris aktyvavo šią funkciją.
- „Aukso puodo rato“ („Jackpot Wheel“) funkcijos pabaigoje, lošimas grįžta į tą lošimo etapą, kuriame buvo aktyvuota ši funkcija.
- Jei „aukso puodo rato“ („Jackpot Wheel“) funkcija buvo aktyvuota nemokamų sukimų metu, likę nemokamų sukimų lošimai yra lošiami po to kai „aukso puodo rato“ („Jackpot Wheel“) funkcija baigiasi.
- „Aukso puodo rato“ („Jackpot Wheel“) funkcijos pabaigoje bendras šios funkcijos laimėjimas yra pridedamas prie bet kurių laimėjimų už lošimus, aktyvavusius „aukso puodo rato“ („Jackpot Wheel“) funkciją.

55.5. „Puodo sėkmės“ („Pot Luck“) funckija, „aukso puodo“ („Jackpot“), „sklaidos“ („Scatter“) ir „laukiniai“ („Wild“) simboliai

- Kiekvieno sukimo metu, tiek pagrindiniame lošime, tiek nemokamų sukimų metu, gali būti aktyvuota „puodo sėkmės“ („Pot Luck“) funkcija.
- „Puodo sėkmės“ („Pot Luck“) funkcijos metu, ne daugiau nei 5 „laukiniai“ („Wild“) simboliai ir ne daugiau nei 3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai arba „aukso puodo“ („Jackpot“) simboliai gali būti pastatyti būgnuose atsitiktine tvarka.
- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai negali būti pastatyti ant „sklaidos“ („Scatter“) arba „aukso puodo“ („Jackpot“) simbolių. „Sklaidos“ („Scatter“) ir „aukso puodo“ („Jackpot“) simboliai negali būti pastatyti ant „sklaidos“ („Scatter“) ir „aukso puodo“ („Jackpot“) simbolių.
- „Sklaidos“ („Scatter“) ir „aukso puodo“ („Jackpot“) simboliai gali atsirasti 1, 3 ir 5 būgnuose pagrindinio lošimo ir nemokamų sukimų metu.
- „Sklaidos“ („Scatter“) ir „aukso puodo“ („Jackpot“) simboliai negali atsirasti tuo pačiu metu ir tame pačiame būgne.
- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai gali atsirasti bet kurioje būgno vietoje pagrindiniame lošime arba nemokamų sukimų metu bei pakeisti visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) ir „aukso puodo“ („Jackpot“) simbolius.
- „Laukinio“ („Wild“) simbolio pakeitimas lemia didžiausią galimą laimėjimo kombinaciją, už kurią išmokama remiantis mokėjimų lentele.

56. LOŠIMAS „DŽEKAS IR PUPOS STIEBAS“ („JACK AND THE BEANSTALK“)

56.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 300 000,00 EUR.
- Lošimas „Džekas ir Pupos Stiebas“ yra 5 būgnų, 3 eilių lošimas, turintis šias funkcijas - „lobio kaupimas“ („Treasure Collection“) nemokamuose sukimuose ir „vaikščiojančius laukinius“ („Walking Wild“) su persukimais.
- Lošimas lošiamas su fiksuotomis 20 statymų linijomis, skirtinguose statymų lygiuose ir skirtingomis žetonų vertėmis.
- „Didžiausias Statymas/Max Bet“ yra lošiamas iš didžiausio statymo lygio ir pasirinktos žetonų vertės.
- Statymo lygis nustatomas „Level/Lygis“ pasirinkimo laukelyje.
- Žetonų vertė nustatoma „Coin Value/Žetonų Vertė“ pasirinkimo laukelyje.
- Laimėjimų kombinacijos ir išmokėjimai atliekami pagal laimėjimų lentelę.
- Statymo linijos laimėjimai yra dauginami iš žetonų, pastatytų kiekvienoje linijoje, skaičiaus.
- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) ir „rakto“ („Key“) simbolius.
- „Laukinio“ („Wild“) simbolio pakeitimai išmoka didžiausia įmanomą laimėjimų kombinaciją ant statymo linijų pagal laimėjimų lentelę.
- Pagrindiniame lošime „laukiniai“ („Wild“) simboliai atsiranda 2, 3, 4 ir 5 būgnuose.
- Persukimų metu „laukiniai“ („Wild“) simboliai atsiranda 2, 3 ir 4 būgnuose.
- Visi „laukinių“ („Wild“) simbolių laimėjimai išmoka trigubą žetonų laimėjimą (x3).
- „Rakto“ („The Key“) simboliai nemokamuose sukimuose pasirodo tik penktame būgne.
- Išmokamas tik didžiausias aktyvios linijos laimėjimas.

- Statymo linijos laimėjimai išmokami, kai sėkmingas atvejis būna pagal būgnus iš kairės į dešinę.
- Vienkartiniai laimėjimai skirtingose statymų linijose yra pridedami.
- „Coins/Žetonai“ rodo žetonų, kuriuos lošėjas gali statyti, skaičių.
- Statymo linijos laimėjimas žetonais yra lygus vertės, rodomos laimėjimų lentelėje, skaičiui, padaugintam iš statymų lygio. Šis skaičius taip pat dauginamas iš bet kokio tinkamo daugiklio.
- Statymo linijos laimėjimas pinigais yra lygus laimėjimui žetonais, padaugintam iš žetonų vertės.
- Žetonų laimėjimai „sklaidos“ („Scatter“) simboliuose yra pridedami prie bet kurios linijos laimėjimo.
- Laimėjimai išmokami pasirinktose statymų linijose, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.

56.2. Nemokami sukimai

- Būgnuose atsiradę 3 ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simboliai aktyvuoja 10 nemokamų sukimų.
- Nemokamų sukimų metu atsiradę 3 ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simboliai aktyvuoja 5 papildomus nemokamus sukimus.
- Nemokami sukimai yra atliekami tokio paties statymo lygio ir tiek pat linijų nustatymais, kaip ir to sukimo, kuris juos aktyvavo.
- Nemokami sukimai ir „vaikščiojančio laukinio“ („Walking Wild“) simbolio funkcija gali būti aktyvuojama to paties sukimo metu. Jei taip nutinka, iš pradžių lošiama nemokamais sukimais, o vėliau aktyvuojasi „vaikščiojančio laukinio“ („Walking Wild“) simbolio funkcija.
- Visi nemokamų sukimų laimėjimai su „laukiniais“ („Wild“) simboliais išmoka trigubą (x3) žetonų laimėjimą.

56.3. „Vaikščiojančio laukinio“ („Walking Wild“) simbolio funkcija

- Kai būgnuose pasirodo „laukinis“ („Wild“) simbolis, suteikiamas vienas persukimas.
- Persukimo metu „laukinis“ („Wild“) simbolis pasislenka per vieną būgną į kairę, taip suteikdamas daugiau šansų laimėti.
- Persukimai tęsiasi, kol būgnuose yra matomas „laukinis“ („Wild“) simbolis.
- „Vaikščiojančio laukinio“ („Walking Wild“) simbolio funkcija pasirodo tiek pagrindiniame lošime, tiek nemokamų sukimų metu.
- Kai „laukinis“ („Wild“) simbolis pasirodo nemokamų sukimų metu, nemokami sukimai sustabdomi ir aktyvuojasi „vaikščiojančio laukinio“ („Walking Wild“) simbolio funkcija. Nemokami sukimai tęsiasi kai baigia galioti „vaikščiojančio laukinio“ („Walking Wild“) simbolio funkcija. Jei papildoma „vaikščiojančio laukinio“ („Walking Wild“) simbolio pasirodo persukimų metu, persukimai tęsiasi iki kol šis simbolis atsiduria ties kairiausiuoju būgnu ir kito sukimo metu neatsiranda naujų „laukinių“ („Wild“) simbolių.

56.4. „Lobio kaupimas“ („Treasure Collection“) funkcija

- Nemokamų sukimų metu, „rakto“ („Key“) simbolis atsiranda 5 būgne ir atrakina šias „laukinias“ („Wild“) funkcijas:

Įvykis	Aprašymas
2 „sukrautų pinigų maišų“ („Stacked Money Bags“) simboliai	Surinkus 3 „rakto“ („Key“) simbolius, kitas būgnuose atsiradęs „laukinis“ („Wild“) simbolis pavirs „sukrautų lauikinių“ („Stacked Wild“) simboliu, sudarytu iš 2 „pinigų maišų“ („Money Bags“) simbolių.
3 „sukrautų auksinių vištų“ („Stacked Golden Hens“) simboliai	Surinkus 6 „rakto“ („Key“) simbolius, kitas būgnuose atsiradęs „laukinis“ („Wild“) simbolis pavirs „sukrautų lauikinių“ („Stacked Wild“) simboliu, sudarytu iš 3 „auksinių vištų“ („Golden Hens“) simbolių.
„Išsiplečiančios auksinės arfos“ („Expanding Golden Harps“) simboliai	Surinkus 9 „rakto“ („Key“) simbolius, kitas būgnuose atsiradęs „laukinis“ („Wild“) simbolis pavirs „išsiplečiančios auksinės arfos“ („Expanding Golden Harps“) simboliu.* „Laukinis“ („Wild“) simbolis išsiplės per visą būgną ir suteiks galimybę didesniems laimėjimams. Nemokamų sukimų sesijų pabaigoje, visi surinkti simboliai dingsta. Surinkus 9 „rakto“ („Key“) simbolius ir būgnuose neturint „išsiplečiančių laukinių“ („Expanding Wilds“) simbolių, lošimas grįžta į pagrindinį lošimą.

** „Sukrautas laukinis“ („Stacked Wild“) simbolis yra „laukinis“ („Wild“) simbolis, kuris užima 2 ar 3 pozicijas būgne. „Sukrautas laukinis“ („Stacked Wild“) simbolis gali pilnai arba dalinai matytis, priklausomai nuo to, kaip sustoja būgnas. Kai būgne atsiranda „sukrautas laukinis“ („Stacked Wild“) simbolis, lošėjui suteikiamas persukimas. Persukimo metu „sukrautas laukinis“ („Stacked Wild“) simbolis pasislenka per vieną būgną į kairę ir tai vyksta tol, kol pasiekiamas pats kairiausias būgnas, tuomet persukimas yra baigiamas. „Sklaidos“ („The Scatter“) simbolis nepasirodo persukimų metu, todėl nėra galimybės laimėti nemokamų sukimų.*

57. LOŠIMAS „DŽEKAS HAMERIS“ („JACK HAMMER“)

57.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,25 EUR, o maksimalus statymas – 250,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 750 000,00 EUR.
- Lošimas „Džekas Hameris“ yra 25 linijų, 3 eilių lošimas, naudojantis 15 nepriklausomų būgnų.
- Lošimas turi „laukinius“ („Wild“) simbolius ir šias funkcijas – „lipnius laimėjimus“ („Sticky Wins“) ir nemokamus sukimus.
- Lošimas lošiamas 25 fiksuotomis statymų linijomis, 1-10 statymų lygiais irskirtingomis žetonų vertėmis.

- „Didžiausias Statymas/Max Bet“ yra lošiamas iš didžiausio statymo lygio ir nustatytos žetonų vertės.
- Statymo lygis nustatomas „Level/Lygis“ pasirinkimo laukelyje.
- Žetonų vertė nustatoma „Coin Value/Žetonų Vertė“ pasirinkimo laukelyje.
- Laimėjimų kombinacijos ir išmokėjimai atliekami pagal laimėjimų lentelę.
- Statymo linijos laimėjimai išmokami, kai sėkmingas atvejis būna pagal būgnus iš kairės į dešinę.
- Statymo linijos laimėjimai yra padauginami iš žetonų skaičiaus vienoje statymo linijoje.
- Išmokamas tik didžiausias linijos laimėjimas.
- Vienkartiniai laimėjimai skirtingose statymų linijose yra pridedami.
- Visi laimėjimai rodomi žetonais.
- Nemokamų sukimų laimėjimai yra pridedami prie bet kurios linijos laimėjimų.
- Tiek pagrindiniame lošime, tiek nemokamų sukimų metu, „laukinis“ („Wild“) simbolis atsiranda 2, 3, 4 ir 5 būgnuose.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.
- Statymo linijos laimėjimas žetonais yra lygus vertės, rodomos laimėjimų lentelėje, skaičiui, padaugintam iš statymų lygio. Šis skaičius taip pat dauginamas iš bet kokio tinkamo daugiklio.
- Statymo lygis yra žetonų skaičius vienoje statymo linijoje.
- Statymo linijos laimėjimas virtualiais pinigais yra lygus laimėjimui žetonais, padaugintam iš žetonų vertės.
- „Coins/Žetonai“ rodo žetonų, kuriuos lošėjas gali statyti, skaičių.

57.2. „Lipnių laimėjimų“ („Sticky Wins“) funkcija

- Laiminti statymo linija arba 3 ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simboliai suaktyvina šią funkciją.
- Būgnai su laiminčiais simboliais lieka savo vietose būgnuose visų kitų persukimų metu, taip suteikdami galimybę laimėti didesnius laimėjimus.
- Būgnai sukasi iki tol, kol nebeatsiranda naujų laimėjimų.
- Kai nebeatsiranda naujų laimėjimų ir pasibaigia ši funkciją, visi aktyvūs laimėjimai yra išmokami.

57.3. Nemokami sukimai („Free Spins“)

- Pagrindiniame lošime ir nemokamų sukimų metu, 5 ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simbolių, atsirandantys bet kur būgnuose, aktyvuoja nemokamus sukimus. Nemokamų sukimų skaičius priklauso nuo laimėjimų lentelėje nurodytos informacijos.
- Nemokami sukimai yra lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir žetonų verte kaip ir to sukimo, kuris juos aktyvavo.
- Nemokami sukimai gali būti laimėti nemokamų sukimų metu.
- Nemokamų sukimų laimėjimai yra trigubinami (x3), išskyrus papildomus nemokamus sukimus.
- Nemokamų sukimų laimėjimai nėra dauginami pagal nemokamų sukimų daugiklį.

58. LOŠIMAS „DŽEKAS HAMERIS 2: ĮTARTINAS VERSLAS“ („JACK HAMMER 2: FISHY BUSINESS“)

58.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,25 EUR, o maksimalus statymas – 250,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 750 000,00 EUR.
- Lošimas „Džekas Hameris 2: Įtartinas Verslas“ yra 99 linijų, 3 eilių lošimas, naudojantis 15 nepriklausomų būgnų.
- Lošimas turi „laukinius“ („Wild“) simbolius ir šias funkcijas - „lipnius laimėjimus“ („Sticky Wins“) ir nemokamus sukimus.
- Lošimas lošiamas 99 fiksuotomis statymų linijomis, 1-10 statymų lygiais.
- Statymo lygis nustatomas „Level/Lygis“ pasirinkimo laukelyje.
- Žetonų vertė nustatoma „Coin Value/Žetonų Vertė“ pasirinkimo laukelyje.
- „Didžiausias Statymas/Max Bet“ yra lošiamas iš didžiausio statymo lygio ir nustatytos žetonų vertės.
- Laimėjimų kombinacijos ir išmokėjimai atliekami pagal laimėjimų lentelę.
- Laimėjimai išmokami tik statymų linijose, išskyrus laimėjimus su „sklaidos“ („Scatter“) simboliais.
- Statymo linijos laimėjimai išmokami, kai sėkmingas atvejis būna pagal būgnus iš kairės į dešinę.
- Statymo linijos laimėjimas žetonais yra lygus vertės, rodomos laimėjimų lentelėje, skaičiui, padaugintam iš statymų lygio. Šis skaičius taip pat dauginamas iš bet kokio tinkamo daugiklio.
- Įprastas statymas yra iš 50 žetonų.
- Statymo lygis yra žetonų skaičius vienoje statymo linijoje.
- Statymo linijos laimėjimas virtualiais pinigais yra lygus laimėjimui žetonais, padaugintam iš žetonų vertės.
- Išmokamas tik didžiausias linijos laimėjimas.
- Vienkartiniai laimėjimai skirtingose statymų linijose yra pridedami.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.
- Pagrindiniame lošime „laukinis“ („Wild“) simbolis pasirodo 2, 3, 4 ir 5 būgnuose.
- Nemokamų sukimų metu „laukinis“ („Wild“) simbolis pasirodo 2, 3 ir 4 būgnuose.
- „Coins/Žetonai“ rodo žetonų, kuriuos lošėjas gali statyti, skaičių.

58.2. „Lipnių laimėjimų“ („Sticky Wins“) funkcija

- Pagrindiniame lošime ir nemokamų sukimų metu, laiminti statymo linija arba 3 ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simboliai iššaukia šią funkciją.
- Būgnai su laiminčiais simboliais lieka savo vietose būgnuose visų kitų persukimų metu, taip suteikdami galimybę laimėti didesnius laimėjimus.
- Būgnai sukasi iki tol, kol nebeatsiranda naujų laimėjimų.
- Kai nebeatsiranda naujų laimėjimų ir pasibaigia ši funkciją, visi aktyvūs laimėjimai yra išmokami.

58.3. Nemokami sukimai („Free Spins“)

- Nemokami sukimai gali būti laimėti nemokamų sukimų metu.

- Pagrindiniame lošime ir nemokamų sukimų metu, 5 ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simbolių, atsirandantys bet kur būgnuose, aktyvuoja nemokamus sukimus.
- Nemokami sukimai yra lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir žetonų verte kaip ir to sukimo, kuris juos aktyvavo.
- Statymo linijos laimėjimai nemokamų sukimų metu yra dvigubinami (x2).
- Papildomai laimėti nemokami sukimai yra automatiškai pridedami prie jau turimų nemokamų sukimų.
- Nemokamų sukimų laimėjimai nėra dauginami pagal nemokamų sukimų daugiklį.
- Nemokamų sukimų metu „atsitiktiniai laukiniai“ („Random Wild“) simboliai atsiranda tik 2, 3 ir 4 būgnuose ir pakeičia visus simbolius, išskyrus įprastą „laukinį“ („Wild“) ir „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.
- Nemokamų sukimų pabaigoje, galutinis laimėjimas yra pridedamas prie bet kurių to sukimo, kuris juos aktyvavo, laimėjimų.

59. LOŠIMAS „DŽEKPOTAS 6000“ („JACKPOT 6000“)

59.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 1,00 EUR, o maksimalus statymas – 20,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 1 200,00 EUR.
- „Džekpotas 6000“ yra 3 būgnų, 5 linijų lošimas, turintis „džokerio“ („Joker“), „galva ar uodega“ („Heads or Tails“) ir „supermatuoklio“ („Supermeter“) lošimus.
- Lošėjas gali lošti 5 fiksuotomis statymo linijomis su 2 žetonais turinčiais skirtingas vertes kiekvienoje statymo eilėje.
- Numatytas statymas prasidėjus lošimui yra 10. Šios statymo sumos lošėjas negali pakeisti rankiniu būdu.
- Norint pakeisti žetono vertę spausti ant bet kurio žetono esančio ekrane. Vieno lošimo metu tik vienas žetonas gali būti pasirinktas.
- Statymo vertė yra padauginta iš žetono vertės, kuri lošimo metu yra nurodyta ant pasirinkto žetono.
- Simbolių laimėjimų deriniai yra sužymėti laimėjimų lentelėje esančioje virš būgnų.
- Laimėjimų deriniai ir išmokėjimai yra suformuojami pagal laimėjimų lentelėje.
- Laimėjimo statymo linijoje vertė yra lygi žetonų skaičiaus ir jų vertės dauginimui tarpusavyje.
- Laimėjimai vykstantys tuo pačiu metu skirtingose statymo eilėse yra sudedami tarpusavyje.
- Visos 5 statymo linijos yra veiklios su esamąją žetono verte.
- Visi laimėjimai, įskaitant ir laimėjimus „supermatuoklio“ („Supermeter“) lošime yra išmokami pagal laimėjimų lentelę.
- Visus laimėjimus, išskyrus „džokerio“ („Joker“) ir „supermatuoklio“ („Supermeter“) lošimų galima dvigubinti.
- Kiekvieno laimėjimo metu yra galimybė statyti dalį arba visus laimėjimus „galva ar uodega“ („Heads or Tails“) lošime, kurio metu yra 50/50 galimybė pasidvigubinti visus savo laimėjimus. Ši funkcija neveikia „supermatuoklio“ („Supermeter“) lošimo metu.

- Lošiant ir laimint bet kokiame „džekpoto 6000“ („Jackpot 6000“) lošime yra suteikiama galimybė lošti „supermatuoklio“ („Supermeter“) lošimą. Tačiau šia galimybe negalima naudotis lošiant „džokerio“ („Joker“) lošimą.
- Lošiant „supermatuoklio“ („Supermeter“) lošimu yra šansas laimėti bet kur ant būgnų pasirodžius visiškai matomiems „džokerio“ („Joker“) simboliams arba 3 įprastiems simboliams statymo eilutėje
- „Žvaigždės“ („Star“) , „varpo“ („Bell“) , „vynuogės“ („Grapes“) , „citrinos“ („Lemons“) ir „vyšnios“ („Cherries“) simboliai skaitosi kaip eiliniai simboliai.
- Lošėjas gali lošti kitą lošimą arba susirinkti laimėjimus. Jei lošimas pralaimimas, likusieji žetonai, išskyrus lošiamo lošimo statymo sumą, pridedami kredito matuoklyje.
- „Supermatuoklio“ („Supermeter“) lošimo metu kiekviena 2 „džokerio“ („Jokers“) simbolių kombinacija suteikia paslaptingąjį laimėjimą, kuris vyrauja tarp 10 ir 6000 žetonų.
- Kai lošėjas pasirenka „supermatuoklio“ („Supermeter“) lošimą statymų vertė pakyla nuo 10 iki 20.
- Kai „Supermatuoklio“ („Supermeter“) lošime pasiekiama 6000 žetonų, suma yra automatiškai surenkama ir lošėjas grąžinamas į pagrindinį lošimą.
- Pagrindinis lošimas grįžta į žetonų vertės pasirinkimo etapą, o tuo tarpu laimėjimas iš „Supermatuoklio“ („Supermeter“) lošimo yra rodomas pagal esamąją žetonų vertę.
- Žetonų vertė yra rodoma „Coins/Žetonai“ skiltyje ir yra apribojama 6 ženklų skaičiumi. Jeigu bendras skaičius viršija 6 skaitmenis, skaičiai yra trumpinami iš dešinės pusės.
- Lošimo maksimalus išmokėjimas yra 6000 žetonų.

59.2. „Galva ar Uodega“ („Heads or Tails“) funkcijs

- Norint lošti su pilna laimėta suma, lošėjas turi spausti „galva ar uodega“ („Heads or Tails“) mygtuką.
- Norint lošti su dalimi laimėtos sumos, lošėjas turi spausti „Perkelti/Transfer“ kiekvieną kartą norint perkelti 20 žetonų iš laimėtos sumos kurią norima išsaugoti. Perkėlus sumą kurią norima išsaugoti, lošėjas turi spausti „galva ar uodega“ („Heads or Tails“) mygtuką.
- Perkelti žetonai yra saugomi kaip „rezervuojami žetonai“. Šie žetonai nėra naudojami jokiems statymams.
- Jeigu lošėjas nenori lošti „galva ar uodega“ („Heads or Tails“), lošėjas turi spausti „Surinkti/Collect“, norint pridėti savo laimėjimus prie likučio ir grįžti į lošimą.
- Pasirinkus „galva ar uodega“ („Heads or Tails“) lošimą, išmesto žetono laimingoji pusė yra paryškinta.
- „Galva ar uodega“ („Heads or Tails“) lošimas pasibaigia kai laimėjimo suma viršija 3000 žetonų.
- Jei bendras lošimo laimėjimas yra 20 arba mažiau žetonų, lošėjas turi spausti „Perkelti/Transfer“ kuomet laimėti žetonai yra perkeliami į bendrus laimėjimus ir grįžtama į pagrindinį lošimą.
- Laimėjimo atveju, galima arba toliau lošti „„galva ar uodega“ („Heads or Tails“) lošimą arba grįžti į pagrindinį lošimą.

60. LOŠIMAS „DŽIMIS HENDRIKS“ („JIMI HENDRIX“)

60.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 200,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 4 000,00 EUR.
- Lošimas „Džimis Hendriks“ yra 5 būgnų, 3 eilių, 20 lošimo linijų lošimas, turintis pakartotinius sukimus, „laukinius“ („Wild“) ir „pasirink ir spausk“ („Pick and Click“) funkciją, kurios metu galima laimėti nemokamus sukimus arba žetonų laimėjimus.
- Lošimas yra 20 fiksuotų statymo linijų, 1-10 statymo lygių bei skirtingos vertės žetonų.
- Statymo lygis nustatomas spaudžiant ant mygtuko „LEVEL/LYGIS“.
- Žetono vertė nustatoma spaudžiant ant mygtuko „ŽETONO VERTĖ/COIN VALUE“.
- „COINS/ŽETONAI“ nurodo galimą žetonų skaičių statymuose.
- Lošiant aukščiausiame statymų lygyje „DIDŽIAUSIAS STATYMAS/MAX BET“ lošimas lošiamas su aukščiausiais įmanomais statymų lygiais ir dabartinėmis žetonų vertėmis. Lošiant žemiausiame statymų lygyje „DIDŽIAUSIAS STATYMAS/MAX BET“ turi būti paspaustas du kartus norint sukimą lošti pasirinktame lygyje.
- Pagal laimėjimų lentelę „laukinių“ („Wild“) simbolių pakeitimas turi aukščiausią laimėjimo vertę statymo linijose.
- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai gali pakeisti visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.
- Laimėjimų kombinacijos bei išmokėjimai yra parengti pagal laimėjimų lentelę.
- Statymo lygis priklauso nuo pastatytų žetonų skaičiaus viename statyme.
- Statymo žetonų laimėjimas yra nurodytas laimėjimų lentelėje bei yra dauginamas iš statymo lygio.
- Statymo laimėjimo virtualiais pinigais yra lygi laimėtų žetonų skaičiui padaugintam iš žetono vertės.
- Tik aukščiausias laimėjimas per lošimą yra išmokamas.
- Statymų linija laimi mokėjimą jei sėkmingai iškrenta būgnai nuo kairiausio iki dešiniausio
- Laimėjimai vykstantys tuo pačiu metu skirtingose statymo eilėse yra sudedami tarpusavyje.
- Žetonai laimi išmokas tik linijių statymuose, išskyrus laimėjimus iš „pasirink ir spausk“ („Pick and Click“) funkcijos.
- Nemokami sukimai lošiami tokiame pačiame lygyje ir su tokiu pačiu žetonų skaičiumi kokiuose ir buvo laimėti.
- Pakartotiniai sukimai lošiami tokiame pačiame lygyje ir su tokiu pačiu žetonų skaičiumi kokiuose ir buvo laimėti.
- „Violetinės miglos“ („Purple Haze“) lošimo pabaigoje galutinis laimėjimas yra pridedamas prie visų kitų laimėjimų sukime, kurio metu buvo aktyvuotas „violetinės miglos“ („Purple Haze“) lošimas.
- „Raudonos gitaros persukimų“ („Red Guitar Re-spin“) lošimo pabaigoje galutinis laimėjimas yra pridedamas prie visų kitų laimėjimų sukime, kurio metu buvo aktyvuotas „raudonos gitaros persukimų“ („Red Guitar Re-spin“) lošimas.
- „Pasirink ir spausk“ („Pick and Click“) funkcijos („žetonų laimėjimas“ („Coin Win“), nemokami sukimai, „violetinės miglos“ („Purple Haze“) lošimas, „mažo sparno“ („Little Wing“) lošimas)” lošimo pabaigoje galutinis laimėjimas yra pridedamas prie visų kitų laimėjimų sukime, kurio metu buvo aktyvuota vieną „pasirink ir spausk“ („Pick and Click“) funkcijų.

60.2. Pagrindinio lošimo funkcijos

- Lošimo metu galima aktyvuoti 2 skirtingas funkcijas, kurių metu aktyvuojasi „violetinės miglos“ („Purple Haze“) arba „raudonos gitaros persukimų“ („Red Guitar Re-spin“) lošimas .
- „Violetinės miglos“ („Purple Haze“) lošimas aktyvuojamas kai „violetinės miglos“ („Purple Haze“) simbolis iškrenta ant pirmojo būgno.
- Kai „violetinės miglos“ („Purple Haze“) simbolis iškrenta ant pirmojo būgno, simboliai „10“, „J“, „Q“, „K“ ir „A“ pasikeičia į „laukinius“ („Wild“) simbolius, tačiau tik tam sukimui.
- „Violetinės miglos“ („Purple Haze“) iškritęs simbolis ant pirmojo būgno veikia kaip „laukinis“ („Wild“) simbolis po kurio įvyksta „laukinė“ („Wild“) transformacija.
- Prieš prasidedant „raudonos gitaros persukimų“ („Red Guitar Re-spin“) lošimui, išmokėjimas yra suteikiamas lošėjui prieš sukimą tik ką įvykusį pagrindiniame lošime.
- 4 ar daugiau „raudonos gitaros“ („Red Guitar“) simbolių iškrentančių ant būgnų pagrindiniame lošime aktyvuoja „raudonos gitaros persukimų“ („Red Guitar Re-spin“) funkciją.
- 4 ar daugiau „raudonos gitaros“ („Red Guitar“) simbolių lieka ant būgnų ir veikia kaip tolesni „raudonos gitaros persukimų“ („Red Guitar Re-spin“) persidengiantys simboliai kiekvieno sukimo metu.
- Aktyvavus „raudonos gitaros persukimų“ („Red Guitar Re-spin“) funkciją, būgnai persisuka vieną kartą. Jeigu nauji „raudonos gitaros“ („Red Guitar“) simboliai sustoja ant būgnų per persukimą, ir dar vienas persukimas yra aktyvuojamas.
- „Raudonos gitaros persukimų“ („Red Guitar Re-spin“) funkcija pasibaigia kai daugiau nebeišsukami nauji „raudonos gitaros“ („Red Guitar Re-spin“) simboliai.
- Įvykus persukimo funkcijai neatsiradus naujiems „raudonos gitaros“ („Red Guitar Re-spin“) simboliams ant būgnų, persukimo funkcija baigiasi ir išmokama laimėta suma. Išmokėjimai nesuteikiami prieš paskutinį persukimą.
- Vienintelės laimėjimo kombinacijos su „raudonos gitaros“ („Red Guitar Re-spin“) simboliais yra išmokamos po paskutinio „raudonos gitaros persukimų“ („Red Guitar Re-spin“) funkcijos sukimo: jokios kitos laimėjimų kombinacijos nėra išmokamos.
- „Laukiniai“ („Wild“) ir „sklaidos“ („Scatter“) simboliai neatsiranda ant būgnų per „raudonos gitaros persukimų“ („Red Guitar Re-spin“) funkciją.
- Abi „raudonos gitaros persukimų“ („Red Guitar Re-spin“) ir „Pasirink ir spausk“ („Pick and Click“) funkcijos gali būti aktyvuojamos lošiant „violetinės miglos“ („Purple Haze“) funkciją.
- „Pasirink ir spausk“ („Pick and Click“) funkcija yra aktyvuojama kai 3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai atsiranda ant 3, 4 ir 5 būgnų.
- „Pasirink ir spausk“ („Pick and Click“) funkcija gali būti aktyvuota tik pagrindinio lošimo metu ir „violetinės miglos“ („Purple Haze“) funkciją.
- „Pasirink ir spausk“ („Pick and Click“) funkcijoje yra 4 skirtingi galimi: „žetonų laimėjimas“ („Coin Win“), nemokami sukimai, „violetinės miglos“ („Purple Haze“) lošimas, „mažo sparno“ („Little Wing“) lošimas.
- Lošėjas spaudžia ant garsiakalbio mygtuko, kuris atskleidžia 4 skirtingus simbolius. Kai lošėjas surenka 3 vienodus simbolius yra suteikiamas laimėjimas.
- Tik vienas laimėjimas gali būti išmokėtas lošiant „pasirink ir spausk“ („Pick and Click“) funkciją.

- Jeigu lošėjas surenka 3 laimingus žetonus, žetonų laimėjimas yra suteikiamas ir dauginamas iš 8 arba 30 kartų.
- Didžiausias galimas laimėjimas „pasirink ir spausk“ („Pick and Click“) funkcijoje yra 6000 žetonų.
- Jeigu lošėjas surenka 3 „tarpmiestinio eismo“ („Crosstown Traffic“) simbolius, lošėjui suteikiami 6 nemokami sukimai su „laukiniais“ („Wild“) simboliais atsirandančiais ant skirtingų būgnų kiekvieno sukimo metu.
- Pirmojo sukimo metu „laukiniai“ („Wild“) simboliai atsiranda ant penktojo būgno. Antrojo sukimo metu, „laukiniai“ („Wild“) simboliai atsiranda ant 4 ir 5 būgnų, trečiojo sukimo metu ant 3 ir 4 būgnų, ketvirtojo sukimo metu ant 2 ir 3 būgnų, penktojo sukimo metu ant 1 ir 2 būgnų, šeštojo sukimo metu ant 1 būgno.
- Jeigu lošėjas surenka 3 „violetinės miglos“ („Purple Haze“) simbolius, lošėjui suteikiami nuo 6 iki 12 nemokamų sukimų. Lošiant nemokamus sukimus šie simboliai pasikeičia į „laukinius“ („Wild“) simbolius – „10“, „J“, „Q“, „K“, ir „A“ simboliai.
- Jeigu lošėjas surenka 3 „mažo sparno“ („Little Wing“) simbolius, lošėjui suteikiami nuo 6 iki 12 nemokamų sukimų su 3 - 5 persidengiančiais „laukiniais“ („Wilds“) simboliais, atsitiktinai atsirandančiais ant būgnų.
- „Pasirink ir spausk“ („Pick and Click“) funkcija negali būti laimėtas per nemokamų sukimų lošimus.

61. LOŠIMAS „VARPELIO SUKIMAS“ („JINGLE SPIN“)

61.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 200,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 10 000,00 EUR.
- Lošimas „Varpelio Sukimas“ („Jingle Spin“) yra 5 būgnų, 3 eilių, 20 linijų lošimas, turintis „laukinius“ („Wild“) simbolius ir šias funkcijas - nemokamus sukimus ir keturis skirtingų funkcijų žaisliukus: „išsiplečiantis laukinis žaisliukas“ („Spreading Wild Bauble“), „nemokamų sukimų žaisliukas“ („Free Spins Bauble“), „žetonų laimėjimo žaisliukas“ („Coin Win Bauble“) ir „žaisliukas siurprizas“ („Surprise Bauble“).
- Lošimas lošiamas su fiksuotomis 20 statymų linijomis, 1-10 statymų lygiuose ir skirtingomis žetonų vertėmis.
- Statymo lygis nustatomas „Level/Lygis“ pasirinkimo laukelyje.
- Žetonų vertė nustatoma „Coin Value/Žetonų Verte“ pasirinkimo laukelyje.
- „Coins/Žetonai“ rodo žetonų, kuriuos lošėjas gali statyti, skaičių.
- „Didžiausias Statymas/Max Bet“ yra lošiamas iš didžiausio statymo lygio ir nustatytos žetonų vertės. „Didžiausias Statymas/Max Bet“ turi būti paspaustas du kartus, norint lošti iš pasirinktos žetono vertės.
- Laimėjimų kombinacijos ir išmokėjimai atliekami pagal laimėjimų lentelę.
- Statymo lygis yra žetonų skaičius statymo linijoje.
- Statymo linijos laimėjimas žetonais yra lygus vertės, rodomos laimėjimų lentelėje, skaičiui, padaugintam iš statymų lygio.
- Statymo linijos laimėjimas virtualiais pinigais yra lygus laimėjimui žetonais, padaugintam iš žetonų vertės.
- Išmokamas tik didžiausias linijos laimėjimas.

- Statymo linijos laimėjimai išmokami, kai sėkmingas atvejis būna pagal būgnus iš kairės į dešinę.
- Vienkartiniai laimėjimai skirtingose statymo linijose yra sudedami.
- Visi žetonų laimėjimai pritaikomi tik statymo linijų ir „žetonų laimėjimų žaisliuko“ („Coin Win Bauble“) funkcijai. Vienkartiniai laimėjimai daugiau nei viename žaisliuke yra sudedami.

61.2. „Kalėdų žaisliuko ratas“ („Christmas Bauble Wheel“) ir „elfai pagalbininkai“ („Helping Dwarves“)

- Lošimas turi „kalėdų žaisliuko ratas“ („Christmas Bauble Wheel“) funkciją, kuri turi tokius žaisliukus: „išsiplečiantis laukinis žaisliukas“ („Spreading Wild Bauble“), „nemokamų sukimų žaisliukas“ (Free Spins Bauble“), „žetonų laimėjimo žaisliukas“ („Coin Win Bauble“) ir „žaisliukas siurprizas“ („Surprise Bauble“).
- Funkcija kuri yra žaisliuke ir laikoma elfų pagalbininku virš būgnų, aktyvuojama tada, kai „laukinis“ („Wild“) simbolis atsiranda bet kur būgnuose žemiau.
- „Išsiplečiantis laukinis žaisliukas“ („Spreading wild Baubles“) visus gretimus ir įstrižai einančius simbolius paverčia „laukiniais“ („Wild“) simboliais. Šie papildomai „laukiniai“ („Wild“) simboliai neaktyvuoja jokių kitų funkcijų nuo kitų žaisliukų, kuriuos virš jų laiko elfai pagalbininkai.
- „Nemokamų sukimų žaisliukai“ („Free Spins Baubles“) aktyvuoja tokį nemokamų sukimų skaičių, kuris rodomas ant žaisliuko.
- „Žetonų laimėjimo žaisliukas“ („Coin Win Bauble“) prideda žetonų laimėjimus prie galutinio linijos laimėjimo.
- Laimėjimai nuo „žetonų laimėjimo žaisliuko“ („Coin Win Bauble“) yra lygūs vertei, rodomai ant žaisliuko.
- „Žaisliukas siurprizas“ („Surprise Bauble“) turi vieną iš aukščiau nurodytų žaisliukų funkcijų.
- „Kalėdų žaisliuko rato“ („Christmas Bauble Wheel“) yra būgnų dešinėje pusėje, o elfai pagalbininkai yra virš būgnų.
- Elfų pagalbininkų rankos būna tuščios lošimo pradžioje.
- Kiekvienas sukimas gali pristatyti atsitiktinės funkcijos žaisliuką iš „kalėdų žaisliuko rato“ („Christmas Bauble Wheel“) į elfo pagalbininko rankas virš dešiniojo būgno.
- Toliau sekantys sukimai tuo pačiu statymo lygiu ir žetono verte pajudina žaisliuką iš vieno elfo pas kitą elfą nuo dešiniausio būgno per vieną sukimą į kairę.
- Jei esamas statymas yra pakeliamas ir lošėjas paspaudžia sukimo mygtuką, visi žaisliukai, kuriuos laikė elfai, išnyksta.
- Daugiausiai 5 žaisliukai gali būtų laikomi elfų rankose tuo pačiu metu (vienas žaisliukas vieno elfo rankose).

61.3. „Laukinis“ („Wild“) ir „išsiplečiantis laukinis“ („Spreading Wild“) simboliai

- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai gali atsirasti bet kur būgnuose ir pakeisti visus simbolius tiek pagrindiniame, tiek nemokamų sukimų lošime.
- „Laukinio“ („Wild“) ir „išsiplečiančio laukinio“ („Spreading Wild“) simbolių pakeitimai išmoka didžiausia įmanomą laimėjimų kombinaciją ant statymo linijų pagal laimėjimų lentelę.

- Pagrindinio lošimo metu ir nemokamų sukimų metu, „išsiplečiantys laukiniai“ („Spreading Wild“) simboliai yra aktyvuojami, kai šios funkcijos žaisliukas nukrenta ant įprasto „laukinio“ („Wild“) simbolio, kuris pasirodo būgnuose ir pakeičia visus simbolius, išskyrus įprastą „laukinį“ („Wild“) simbolį.
- „Išsiplečiantis laukinis“ („Spreading Wild“) simbolis paverčia visus gretimai ir įstrižai esančius simbolius į papildomus „laukinius“ („Wild“) simbolius.

61.4. Nemokami sukimai („Free Spins“)

- „Nemokamų sukimų žaisliukai“ („Free Spins Baubles“), kuriuos laiko elfai virš „laukinio“ („Wild“) simbolio, aktyvuoja nemokamus sukimus. Laimimas nemokamų sukimų skaičius yra atsitiktinis ir rodomas žaisliuke pagal laimėjimų lentelę.
- Nemokamų sukimų pradžioje, „kalėdų žaisliuko ratas“ („Christmas Bauble Wheel“) pristatys 4 žaisliukus elfams į rankas. Penktas žaisliukas yra pridedamas po to, kai būgnai nustoja sukti.
- Kito sukimo metu ir toliau einančių sukimų metu nauji žaisliukai atsiranda elfams, stovintiems nuo dešiniausio būgno pusės, rankose, taip žaisliukus vis perduodant kitam elfui.
- Nemokami sukimai yra lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir žetono verte, kaip ir to sukimo, kuris juos aktyvavo.
- Nemokamų sukimų laimėjimai yra pridedami prie bet kurios linijos laimėjimų.
- Papildomi nemokami sukimai yra aktyvuojami, kai „nemokamų sukimų žaisliukas“ („Free Spins Baubles“), laikomas elfo pagalbininko, tiesiogiai surenkamas „laukinio“ („Wild“) simbolio, atsiradusio po „nemokamų sukimų žaisliuku“ („Free Spins Baubles“), nemokamų sukimų metu.
- Papildomų nemokamų sukimų skaičius automatiškai pridedamas prie jau turimų nemokamų sukimų.
- Galutinio laimėjimo laukelis įskaito visus laimėjimus iš pagrindinio lošimo ir iš nemokamų sukimų.
- Nemokamų sukimų pabaigoje, lošimas sugrįžta į tą sukimą, kuris aktyvavo nemokamus sukimus. Elfai pagalbininkai grįžta į tą pačią padėtį, kurioje buvo prieš prasidedant nemokamiems sukimams.

62. LOŠIMAS „DŽOKERIS PRO“ („JOKER PRO“)

62.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 100 000,00 EUR.
- Lošimas „Džokeris Pro“ yra 5 būgnų, 3 eilių lošimas, turintis šias funkcijas – „džokerio pro persukimus“ („Joker Pro Re-spin“) ir „karšto taško laimėjimus“ („Hot Spot Win“).
- Lošimas vyksta su 10 fiksuotų statymų linijomis, 1-10 statymų lygiuose ir skirtingomis žetonų vertėmis.
- Statymo lygis nustatomas „Level/Lygis“ pasirinkimo laukelyje.
- Statymo lygis yra žetonų skaičius statymo linijoje.
- Žetonų vertė nustatoma „Coin Value/Žetonų Vertė“ pasirinkimo laukelyje.
- „Coins/Žetonai“ rodo žetonų, kuriuos lošėjas gali statyti, skaičių.

- „Didžiausias Statymas/Max Bet“ yra lošiamas iš didžiausio statymo lygio ir nustatytos žetonų vertės.
- Laimėjimų kombinacijos ir išmokėjimai atliekami pagal laimėjimų lentelę.
- Statymo linijos laimėjimas žetonais yra lygus vertės, rodomos laimėjimų lentelėje, skaičiui, padaugintam iš statymų lygio.
- Statymo linijos laimėjimas virtualiais pinigais yra lygus laimėjimui žetonais, padaugintam iš žetonų vertės.
- Išmokamas tik didžiausias aktyvios linijos laimėjimas.
- Statymo linijos laimėjimai išmokami, kai sėkmingas atvejis būna pagal būgnus iškairės į dešinę.
- Vienkartiniai laimėjimai skirtingose statymų linijose yra pridedami.
- Visi žetonų laimėjimai išmokami tik pagal statymo linijas.

62.2. „Džokerio pro persukimai“ („Joker Pro Re-spin“)

- Pagrindiniame lošime, vienas ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simbolių atsiranda 2, 3 arba 4 būgnuose, kurie aktyvuoja šiuos persukimus.
- „Sklaidos“ („Scatter“) simboliai gali atsirasti tik pagrindiniame lošime ant 2, 3 ir 4 būgnų.
- Jei trys „sklaidos“ („Scatter“) simboliai atsiranda viduryje 2, 3 ir 4 būgno pagrindiniame lošime, „karšto taško laimėjimas“ („Hot Spot Win“) yra skiriamas 1000 dauginamasis iš statymo sumos.
- „Džokerio pro persukimai“ („Joker Pro Re-spin“) yra lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir žetonų verte kaip ir to sukimo, kuris juos aktyvavo.
- Persukimų metu, 1 ir 5 būgnai pavirsta „laukiniais“ („Wild“) būgnais ir pasirodo trys „karšto taško“ („Hot Spot“) pozicijos viduryje 2, 3 ir 4 būgnų.
- „Sklaidos“ („Scatter“) simboliai, kurie aktyvavo persukimus, pavirsta „laukiniais“ („Wild“) simboliais, kurie prilimpa prie būgnų, ir būgnai persisuka.
- Jei trys „laukiniai“ („Wild“) simboliai atsiras „karšto taško“ („Hot Spot“) pozicijose, „karšto taško laimėjimas“ („Hot Spot Win“) bus aktyvuotas (1000 padauginta iš statymo) ir persukimai baigsis.
- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai gali atsirasti tik 2, 3 ir 4 būgnuose persukimų metu ir pakeisti visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.
- Vienas ar daugiau papildomas „laukinis“ („Wild“) simbolis, atsiradęs būgnuose persukimų metu, skiria papildomą persukimą ir prilimpa prie būgnų iki persukimų pabaigos.
- Galutinis persukimų laimėjimas yra pridedamas prie to sukimo, kuris juos aktyvavo, laimėjimų.
- Jei galutinis persukimų laimėjimas, įskaitant bet kuriuos laimėjimus nuo to sukimo, kuris juos aktyvavo, pasiekia 1000 padauginta iš statymo, laimėjimas 1000 padauginta iš statymo yra skiriamas ir persukimai baigiasi.
- Jei neatsiranda papildomų „laukinių“ („Wild“) simbolių būgnuose persukimų metu, persukimai baigiasi.

63. LOŠIMAS „DŽIUMANDŽI“ („JUMANJI“)

63.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, o maksimalus statymas – 200,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 2 800,00 EUR.
- Lošimas „Džiumandži“ yra 5 būgnų lošimas su 4 atsitiktinėmis funkcijomis - „stalo žaidimo“ („Board Game“) lošimas su 4 skirtingais nemokamais sukimais, „paslapties“ („Mystery“) funkcija, žetonų laimėjimais ir papildomais kauliukų metimais. 5 būgnai yra sudėlioti į geometrinę formą, simboliai kyla aukštyn iš kairės į dešinę.
- Lošimas lošiamas su 36 statymo linijomis (fiksuotomis), 1-10 statymo lygiais (10 žetonų per „Level/Lygį“) ir su skirtingomis žetonų vertėmis.
- Lošimo lygis yra nustatomas naudojantis „Level/Lygis“ selektoriumi.
- Žetonų vertė yra nustatoma naudojantis „Žetonų Vertės/Coin Value“ selektoriumi.
- „Coins/Žetonai“ rodo skaičių žetonų, kuriuos lošėjas gali statyti.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolį.
- Laimėjimų kombinacijos ir išmokėjimai yra nustatomi pagal laimėjimų lentelę.
- „Didžiausių Statymų/Max Bet“ lygmenyje lošiama aukščiausiu statymų lygmeniu ir su tuometine žetonų verte. Lošiant bet kuriame žemesniame statymų lygmenyje, „Didžiausi Statymai/Max Bet“ turi būti paspaustas du kartus, kad lošimas vyktų su pasirinkta žetonų verte.
- Statymo linijos laimėjimas žetonais yra lygus laimėjimui, parodytam laimėjimų lentelėje ir padaugintam iš lošimo lygio.
- Statymo linijos laimėjimas pinigais yra lygus laimėjimui žetonais, padaugintam iš žetonų vertės.
- Tik didžiausias laimėjimas statymo linijoje yra išmokamas.
- Statymo linijos laimėjimas yra išmokamas, kai yra laimingos linijos nuo kairiausio būgno iki dešiniausio būgno.
- Vienu metu įvykstantys laimėjimai skirtingose statymų linijose yra pridedami. Kiekviena „Džiumandži“ funkcija yra lošiama tame pačiame lošimo lygyje ir su ta pačia žetonų verte, kaip ir sukimas, kuris aktyvavo funkciją.
- Pastaba: tik viena funkcija gali būti aktyvuota viename sukime.

63.2. Pagrindinės lošimo funkcijos

- Atsitiktinės funkcijos gali būti aktyvuotus tik per pagrindinį lošimą:
  - „Lipnūs vynuogynai“ („Sticky Vines“);
  - „Musonų laukiniai“ („Monsoon Wilds“);
  - „Beždžionių chaosas“ („Monkey Mayhem“);
  - „Laukinis bėgimas“ („Wild Stampede“).
- Kiekviena atsitiktinė funkcija veikia vieno sukimo metu.

63.3. „Lipnūs vynuogynai“ („Sticky Vines“)

- Jeigu yra laimėjimai mažiausiai 2 statymų linijose ir daugiausia 9 bendrai, ir kitos funkcijos nebuvo aktyvuotos, tada atsiranda galimybė „lipnių vynuogynų” („Sticky Vines“) funkcijai būti aktyvuotai.
- Jeigu „lipnių vynuogynų“ („Sticky Vines“) funkcija yra aktyvuota, pakartotiniai sukimai yra suteikiami.

- Per „lipnių vynuogynų“ („Sticky Vines“) funkciją, visi simboliai tampa laimėjimo dalimi ir visi „laukiniai“ („Wild“) simboliai iš pradinio sukimo (net jeigu jie nėra dalis laimėjimo) prilimpa prie būgnų, ir visi kiti simboliai sukasi dar kartą.
- Ant būgnų simboliai sukasi nepriklausomai, tačiau tuo pat metu.
- Pakartotiniai sukimai yra suteikiami iki kol nebeprilimpa nauji laimintys simboliai arba iki kol visas lošimo laukas yra užpildytas.
- Kai „lipnių vynuogynų“ („Sticky Vines“) funkcija baigiasi, laimėjimai yra įvertinami ir įteikiami, priklausomai nuo laimėjimų lentelės.

63.4. „Musonų laukiniai“ („Monsoon Wilds“)

- Jeigu „musonų laukinių“ („Monsoon Wilds“) funkcija yra atsitiktine tvarka aktyvuojama pagrindiniame lošime, vienas ar du būgnai bus visiškai uždengti „laukiniais“ („Wild“) simboliais, kol būgnai sukasi.
- Kai būgnai sustoja, visi laimėjimai yra įvertinami ir įteikiami, priklausomai nuo laimėjimų lentelės.
- Įmanoma turėti tik penktą būgną uždengtą „laukiniais“ („Wild“) simboliais.

63.5. „Beždžionių chaosas“ („Monkey Mayhem“)

- Jeigu „beždžionių chaoso“ („Monkey Mayhem“) funkcija yra atsitiktine tvarka aktyvuojama pagrindiniame lošime, visi galimi laimėjimai yra įteikiami, kai būgnai sustoja. Tada visi simboliai yra sumaišomi, kad būtų sukurtas garantuotas laimėjimas, kuris yra įvertinamas ir įteikiamas, priklausomai nuo laimėjimų lentelės.

63.6. „Laukinis bėgimas“ („Wild Stampede“)

- Jeigu „laukinio bėgimo“ („Wild Stampede“) funkcija yra aktyvuojama, raganosiai bėgs per ekraną, kol suksis būgnai, ir pridedami 4 - 9 „laukiniai“ („Wild“) simboliai.
- Kai būgnai sustoja, visi laimėjimai yra įvertinami ir įteikiami, priklausomai nuo laimėjimų lentelės.

63.7. „Stalo žaidimas“ („Board Game“)

- 3 ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simbolių, atsiradę bet kur ant būgnų, pagrindiniame lošime, aktyvuoja „stalo žaidimą“ („Board Game“) premijos lošimą. „Stalo žaidime“ („Board Game“) nėra „sklaidos“ („Scatter“) simbolių.
- Kai reikalinga, „džiumandži“ ratas ekrano centre atskleidžia informaciją apie laimėjimus ir funkcijas.
- Žetonai yra tik vaizdinė priemonė ir neturi jokios įtakos „stalo žaidimo“ („Board Game“) rezultatams.
- Lošėjas žetono judėjimą lentoje kontroliuoja išmesdamas du šešias puses turinčius kauliukus. Skaičius kauliukų metimų, kuris suteikiamas „stalo žaidime“ („Board Game“) yra priklauso nuo iškritusių „sklaidos“ („Scatter“) simbolių skaičių:
  - 3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai = 6 kauliukų metimai;
  - 4 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai = 7 kauliukų metimai;
  - 5 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai = 8 kauliukų metimai.
- Skirtingos „stalo žaidimo“ („Board Game“) funkcijos ir laimėjimai yra:
  - „vynuogių“ („Vines“) nemokami sukimai;
  - „musonų“ („Monsoon“) nemokami sukimai;

- „beždžionių“ („Monkey“) nemokami sukimai;
- „bėgimo“ („Stampede“) nemokami sukimai;
- „paslapties“ („Mystery“) funkcija;
- „žetonų laimėjimai“ („Coin Wins“);
- „papildomi metimai“ („Extra Rolls“).

- Stalo žaidimo kampuose yra nemokamų sukimų funkcija. Kai žetonas nusileidžia vienoje iš dviejų lokacijų priešais nemokamų sukimų funkciją, funkcija yra aktyvuojama.
- Pastaba: kiekviena nemokamo sukimo funkcija gali būti aktyvuota tik vieną kartą per „stalo žaidimo“ („Board Game“) sesiją. Po to, kai buvo aktyvuota, lokacijoms bus suteikta papildomo metimo funkcija, jeigu žetonas nusileis ant jų. „Stalo žaidimo“ („Board Game“) pabaigoje, galutinis laimėjimas yra pridedamas prie visų laimėjimų, kurie buvo tame lošime, kuris aktyvavo „stalo žaidimą“ („Board Game“).

63.8. „Vynuogių“ („Vines“) nemokami sukimai

- Kai „vynuogių“ („Vines“) nemokami sukimai yra aktyvuojami, suteikiama 10 nemokamų sukimų.
- „Vynuogių“ („Vines“) nemokamuose sukimuose, papildomi sukimai visada bus aktyvuojami, jeigu po pradinio sukimo įvyko laimėjimas.
- Vienas nemokamas sukimas gali turėti keletą persukimų, kurie veikia tuo pačiu principu kaip ir „vynuogių“ („Vines“) nemokami sukimai funkcija.
- Vynuogės laikosi įsikibusios į „laukinius“ („Wild“) simbolis ir laiko juos per visą „vynuogių“ („Vines“) nemokamų sukimų funkciją laikotarpį, nepaisant to, ar jie yra laimėjimo dalis, ar ne.

63.9. „Musonų“ („Monsoon“) nemokami sukimai

- Kai aktyvuojami „musonų“ („Monsoon“) nemokami sukimai, yra suteikiami 7 nemokami sukimai.
- „Musonų“ („Monsoon“) nemokamuose sukimuose galioja tokios pačios taisyklės kaip ir „musonų laukinių“ („Monsoon Wild“) funkcijoje, viena išimtis – tie patys uždengti būgnai negali būti pasirinkti dviem vienas po kito einantiems nemokamiems sukimams.

63.10. „Beždžionių“ („Monkey“) nemokami sukimai

- Kai aktyvuojami „beždžionių“ („Monkey“) nemokami sukimai, suteikiami 6 nemokami sukimai.
- „Beždžionių“ („Monkey“) nemokamuose sukimuose kiekvienas nemokamas sukimas turi tą patį maišymo mechanizmą kaip ir „beždžionių chaoso“ („Monkey Mayhem“) funkcija.

63.11. „Bėgimo“ („Stampede“) nemokami sukimai

- Kai aktyvuojami „bėgimo“ („Stampede“) nemokami sukimai, suteikiami 5 nemokami sukimai.
- „Bėgimo“ („Stampede“) nemokamuose sukimuose, kiekvienas nemokamas sukimas turi tą patį maišymo mechanizmą kaip ir „laukinio bėgimo“ („Wild Stampede“) funkcija.

63.12. „Paslapties“ („Mystery“) funkcija

- Kai žetonas nusileidžia ant „paslapties“ („Mystery“) funkcijos, yra „paslapties“ („Mystery“) funkcija.

- „Džiumandži“ rate atsiranda nemokamų sukimų karuselė, žetonų laimėjimai (x2 - x10 statymai) ir 2 papildomi kauliukų metimai. Lošėjui suteikiama funkcija, ties kurios sustoja karuselė.
- Jeigu tai yra nemokamo sukimo funkcija, žetonas pajuda į atitinkamą vietą.
- Pastaba: kadangi kiekviena nemokamo sukimo funkcija gali būti aktyvuota tik vieną kartą per „stalo žaidimo“ („Board Game“) sesiją, visi anksčiau laimėti sukimai netaps „paslapties“ („Mystery“) funkcijos karuselės dalimi.

63.13. „Žetonų laimėjimai“ („Coin Wins“)

- Kai žetonas patenka ant „žetonų laimėjimų“ („Coin Wins“) vietos, žetonų laimėjimas yra suteikiamas. Žetonų laimėjimai svyruoja nuo x1 iki x5 nuo statymo.
- Žetonų laimėjimo kiekis yra lygus dabartiniam statymui padaugintam iš skaičiaus, nurodyto ant laimėjimo vietos.

63.14. „Papildomi metimai“ („Extra Rolls“)

- Kai žetonas patenka ant „papildomo metimo“ („Extra Rolls“) vietos, yra suteikiamas papildomas kauliuko metimas.

64. LOŠIMAS „DŽIUNGLIŲ DVASIA: LAUKINĖS PRIGIMTIES ŠAUKSMAS“ („JUNGLE SPIRIT: CALL OF THE WILD“)

64.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, o maksimalus statymas – 200,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 750,00 EUR.
- Lošimas „Džiunglių Dvasia: Laukinės Prigimties Šauksmas“ yra 243 statymo būdų , 5 būgnų, 3 eilių lošimas su nemokamais sukimais, „išsiplečiančiais“ („Expanding“) simboliais ir „drugelio padidinimo“ („Butterfly Boost“) funkcija.
- Pagrindiniame lošime, lošimas lošiamas su 243 statymų būdais (fiksuota), 1 - 5 statymų lygiais (20 žetonų per lygį) ir skirtingomis žetonų vertėmis.
- Nemokamuose sukimuose lošimas pasiverčia į 5-būgnų, 4 eilių lošimą, kuris padidina statymų galimybes iki 1024.
- Nėra statymų eilučių.
- Statymų lygis nustatomas naudojant lygių „Level/Lygis“ žymeklį.
- Žetonų vertė nustatoma naudojant žetonų vertės „Coin Value/Monetų Vertė“ žymeklį.
- „Žetonai/Monetos“ rodo žetonų, kuriuos lošėjas turi statymams, skaičių.
- „Didžiausias Statymas/Max Bet“ lošia per 243 statymų būdus, aukščiausią statymų lygį ir dabartinę žetonų vertę. Lošiant bet kokį žemesnį statymų lygį, „Didžiausias Statymas/Max Bet“ turi būti paspaustas du kartus, kad lošti sukimą pasirinktu lygiu.
- Laimėję deriniai ir išmokėjimai atliekami pagal laimėjimų lentelę.
- Simbolių atitikimas bet kurioje pozicijoje trijose ar daugiau gretimų būgnų, pradedant nuo kairiausio būgno į dešinį būgną, yra statymo būdo laimėjimas.
- Statymų linijos laimėjimas mokamas jei iš eilės pereinama nuo kairės būgno į dešinę.
- Lošime yra išmokamos tik ilgiausios simbolių kombinacijos.
- Daugiau statymų būdu laimi, kai papildomi simboliai rodomi tuose pačiuose būgnuose, kurie sukuria ilgiausią laimėjimo būdą.

- Vienu metu galima laimėti ant „sklaidos“ („Scatter“) simbolio ir bet kurio kito simbolio, kitu atveju galima laimėti tik ant vieno simbolio.
- Simbolio laimėjimas žetonais yra lygus sumai, kurią parodo laimėjimų lentelė, padauginta iš statymų lygio ir kiek kartų šis simbolis pasirodo ant kiekvieno būgno.
- Statymų laimėjimas žetonais yra lygus laimėjimų lentelės rodikliui, padaugintam iš statymų lygio.
- Statymų laimėjimo virtualiais pinigais yra lygi laimėjimui žetonams, padaugintoms iš žetonų vertės.

64.2. Pavyzdys kaip laimėti išmokėjimą 1 lygyje

- 3 vienodi „tigro“ („Tiger“) simboliai gretimuose būgnuose, pradedant kairiuoju būgno suteikiami 50 žetonai. Tai padauginama iš 2 (2 „tigro“ („Tiger“) simboliai ant būgno 3), o bendras laimėjimas yra 2 x 50 = 100.

64.3. „Išsiplečiantis“ („Expanding“) simboliai

- Kiekvienas simbolis, išskyrus simbolį „sklaidos“ („Scatter“), gali būti pažymėtas drugeliais.
- Kai toks simbolis dalyvauja laimėjusiame derinyje tiek pagrindiniame lošime, tiek nemokamuose sukimuose, jis plečiasi, kad apimtų visą būgną.

64.4. „Drugelio padidinimo“ („Butterfly Boost“) funkcija

- „Drugelio padidinimo“ („Butterfly Boost“) funkcija yra aktyvuojama atsitiktine tvarka pagrindiniame lošime, kai laimėtoje situacijoje nėra jokių „sklaidos“ („Scatter“) simbolių ar simbolių, pažymėtų drugeliais ant būgno.
- Drugeliai skraido aplink būgnus ir išplečia 1-3 simbolius, kurie dalyvauja garantuotame laimėjime. Išplėstas simbolis apims visą ritę.
- „Drugelio padidinimo“ („Butterfly Boost“) funkcijos laimėjimai pridedami prie bet kokio laimėjimo būdo.

64.5. Nemokami sukimai

- Nuo 3 iki 5 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai, rodomi bet kuriame pagrindinio lošimo būgne, suaktyvina nemokamus sukimus.
- Nemokamų sukimų metu negalima laimėti papildomus nemokamus sukimus.
- Jei nemokami sukimai suaktyvinami naudojant 4 ar 5 „sklaidos“ („Scatter“) simbolius, lošėjas gauna žetonų laimėjimą atitinkamai 15 arba 50 kartų.
- Įeinant į nemokamus sukimus, lošėjas pasirenka 1 iš 5 nemokamų sukimų gyvūnų.
- Kiekvienas gyvūnas yra dominuojantis vidutinio laimėjimo simbolis, o tai reiškia, kad būgne yra tik šis visų vidutinio laimėjimo simbolis.
- „Tigro“ („Tiger“) simbolis lošėjui skiria 4 nemokamus sukimus, „dramblio“ („Elephant“) simbolis - 8 nemokamus sukimus, „lokio“ („Bear“) simbolis - 12 nemokamų sukimų, „krokodilo“ („Crocodile“) simbolis - 16 nemokamų sukimų, „kobros“ („Cobra“) simbolis - 20 nemokamų sukimų.
- Nemokamų sukimų pabaigoje visas laimėjimas iš nemokamų sukimų pridedamas prie bet kurio laimėjimo iš sukimo, kuriame aktyvuojami nemokami sukimai (įskaitant žetonų laimėjimą, jei toks yra).

- Nemokamų sukimų pabaigoje lošimas grįžta į sukimą, kuriame buvo aktyvuoti nemokami sukimai.
- Nemokami sukimai yra lošiami tuo pačiu statymų lygiu ir žetonų verte kaip sukimas, kuris suaktyvino nemokamus sukimus.

65. LOŠIMAS „3 KARALYSČIŲ KARALIUS“ („KING OF 3 KINGDOMS“)

65.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,25 EUR, o maksimalus statymas – 125,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 33 000,00 EUR.
- „3 Karalysčių Karalius“ yra 5 būgnų lošimas su 243 laimėjimo būdais. Lošime yra nemokami sukimai ir „laukiniai“ („Wild“) simboliai. Lošime yra 1–10 lygių (25 monetos kiekvienam lygiui) ir skirtingos monetos vertės.
- „Monetų“ laukelyje rodomas monetų, kurias galima statyti, skaičius.
- Nėra statymo eilučių.
- Statymo lygis nustatomas „Lygio“ rinkikliu.
- Monetos vertė nustatoma „Monetos Vertės“ rinkikliu.
- Pasirinkus „Didžiausias Statymas“ lošiama didžiausiu statymo lygiu ir esama monetos verte. Lošiant žemesniu statymo lygiu, mygtuką „Didžiausias Statymas“ reikia spustelėti du kartus, norint lošti lošimą pasirinktu lygiu.
- Laimintys deriniai ir laimėjimai apskaičiuojami pagal mokėjimų lentelę.
- Statymo būdo laimėjimas monetomis yra lygus vertei, rodomai mokėjimų lentelėje, padaugintai iš statymo lygio.
- Statymo būdo laimėjimas virtualiais pinigais lygus laimėjimui monetomis, padaugintam iš monetos vertės.
- Išmokamas tik didžiausias laimėjimas už kiekvieną statymo būdą.
- Visi laimėjimai išmokami tik už statymo būdus, išskyrus laimėjimus su „sklaidos“ („Scatter“) simboliais.
- Statymo būdo laimėjimai yra išmokami iš eilės, pradedant nuo kairiausio iki dešiniausio.
- Tiek pagrindiniame lošime, tiek nemokamų sukimų metu, „laukiniai“ („Wild“) simboliai gali būti rodomi tik ant 2 ir 4 būgnų.
- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai pakeičia bet kurį simbolį.
- Laimėjimai atliekant nemokamus sukimus lygūs bendrai statymo sumai, padaugintai iš išmokos, rodomos mokėjimų lentelėje.
- Vienu metu skirtingais statymo būdais laimėti laimėjimai sudedami.
- Jei įvyksta lošimo techninės arba programinės įrangos gedimas, visi atlikti lošimo statymai ir išmokos nustoja galioti, o visi atlikti statymai grąžinami.

65.2. Nemokami sukimai

- 3 arba daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simboliai, atsitiktine tvarka pasirodantys ant būgnų per pagrindinį lošimą, aktyvuoja nemokamus sukimus.
- „Sklaidos“ („Scatter“) simboliai turi pasirodyti iš eilės, pradedant nuo kairiausio būgno.
- Nemokami sukimai lošiami tuo pačiu statymu, kaip lošimas, kuris aktyvino nemokamus sukimus.
- Per nemokamus sukimus galima laimėti papildomų nemokamų sukimų.

- 3 arba daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simbolių, matomi bet kur ant būgnų per nemokamus sukimus, aktyvina papildomus nemokamus sukimus. Nemokamų sukimų skaičius suteikiamas pagal mokėjimų lentelę.
- Nemokamų sukimų monetų laimėjimai yra trigubinami (x3).
- Nemokamų sukimų laimėjimai pridedami prie bet kurio statymo būdo laimėjimų.
- Papildomų nemokamų sukimų skaičius nedauginamas iš nemokamų sukimų daugiklio.
- Laimėti papildomi nemokami sukimai automatiškai pridedami prie esamų nemokamų sukimų.
- Pasibaigus nemokamiems sukimams, bendras nemokamų sukimų laimėjimas pridedamas prie bet kuriuo laimėjimo iš lošimo, kurio metu aktyvuoti nemokami sukimai.

66. LOŠIMAS „LOŠIMO AUTOMATŲ KARALIUS“ („KING OF SLOTS“)

66.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,25 EUR, o maksimalus statymas – 250,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 750 000,00 EUR.
- Lošimas „Lošimo Automatų Karalius“ yra 25 linijų, 3 eilių lošimas, naudojantis 15 nepriklausomų būgnų.
- Lošimas turi „laukinius“ („Wild“) simbolius ir šias funkcijas - „lipnius laimėjimud“ („Sticky Wins“) ir nemokamus sukimus.
- Lošimas lošiamas 25 fiksuotomis statymų linijomis, 1-10 statymų lygiais ir skirtingomis žetonų vertėmis.
- „Didžiausias Statymas/Max Bet“ yra lošiamas iš didžiausio statymo lygio ir nustatytos žetonų vertės.
- Statymo lygis nustatomas „Level/Lygis“ pasirinkimo laukelyje.
- Žetonų vertė nustatoma „Coin Value/Žetonų Vertė“ pasirinkimo laukelyje.
- Statymo lygis yra žetonų skaičius vienoje statymo linijoje.
- „Coins/Žetonai“ rodo žetonų, kuriuos lošėjas gali statyti, skaičių.
- Laimėjimų kombinacijos ir išmokėjimai atliekami pagal laimėjimų lentelę.
- Statymo linijos laimėjimas žetonais yra lygus vertės, rodomos laimėjimų lentelėje, skaičiui, padaugintam iš statymų lygio. Šis skaičius taip pat dauginamas iš bet kokio tinkamo daugiklio.
- Statymo linijos laimėjimas virtualiais pinigais yra lygus laimėjimui žetonais, padaugintam iš žetonų vertės.
- Statymo linijos laimėjimai išmokami, kai sėkmingas atvejis būna pagal būgnus iš kairės į dešinę.
- Statymo linijos laimėjimai yra dauginami iš žetonų skaičiaus statymo linijoje.
- Išmokamas tik didžiausias aktyvios linijos laimėjimas.
- Vienkartiniai laimėjimai skirtingose statymų linijose yra pridedami.
- Visi laimėjimai yra rodomi žetonais.
- Visi žetonų laimėjimai išmokami tik statymo linijose.
- Nemokamų sukimų laimėjimai yra pridedami prie bet kurios statymo linijos laimėjimų.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.

66.2. „Lipnių laimėjimų“ („Sticky Wins“) funkcija

- Pagrindiniame lošime ir nemokamų sukimų metu, laiminti statymo linija arba 3 ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simboliai suaktyvina šią funkciją.
- Būgnai su laimінčiais simboliais lieka savo vietose būgnuose visų kitų persukimų metu, taip suteikdami galimybę laimėti didesnius laimėjimus.
- Būgnai sukasi iki tol, kol nebeatsiranda naujų laimėjimų.
- Kai nebeatsiranda naujų laimėjimų ir pasibaigia ši funkciją, visi aktyvūs laimėjimai yra išmokami.

66.3. Nemokami sukimai („Free Spins“)

- Pagrindiniame lošime ir nemokamų sukimų metu, 5 ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simbolių, atsirandantys bet kur būgnuose, aktyvuoja nemokamus sukimus. Nemokamų sukimų skaičius yra toks, koks nurodytas laimėjimų lentelėje.
- Nemokami sukimai yra lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir žetonų verte kaip ir to sukimo, kuris juos aktyvavo.
- Nemokami sukimai gali būti laimėti nemokamų sukimų metu.
- Nemokamų sukimų laimėjimai yra trigubinami (x3), išskyrus papildomus nemokamus sukimus.
- Papildomų nemokamų sukimų laimėjimai nėra dauginami pagal nemokamų sukimų daugiklį.
- Nemokamų sukimų pabaigoje, galutinis laimėjimas yra pridedamas prie bet kurių to sukimo, kuris juos aktyvavo, laimėjimų.

67. LOŠIMAS „KOI PRINCESĖ“ („KOI PRINCESS“)

67.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 200,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 100 000,00 EUR.
- Lošimas „Koi Princesė“ 5 būgnų, 3 eilių lošimas, turintis „atsitiktines“ („Random“) funkcijas, „premijos“ („Bonus“) lošimą, „laukinius“ („Wild“), „premijos“ („Bonus“) simbolius ir „premijos statymo“ („Bonus Bet“) lošimą.
- Lošimas lošiamas su fiksuotomis 20 statymų linijomis, 1-10 statymų lygiuose ir skirtingomis žetonų vertėmis.
- Statymo lygis nustatomas „Level/Lygis“ pasirinkimo laukelyje.
- Žetonų vertė nustatoma „Coin Value/Žetonų Vertė“ pasirinkimo laukelyje.
- „Coins/Žetonai“ rodo žetonų, kuriuos lošėjas gali statyti, skaičių.
- „Didžiausias Statymas/Max Bet“ yra lošiamas iš didžiausio kiekio statymų linijų, didžiausio statymo lygio ir nustatytos žetonų vertės.
- Laimėjimų kombinacijos ir išmokėjimai atliekami pagal laimėjimų lentelę.
- Statymo lygis yra žetonų skaičius statymo linijoje.
- Statymo linijos laimėjimas žetonais yra lygus vertės, rodomos laimėjimų lentelėje, skaičiui, padaugintam iš statymų lygio. Šis skaičius taip pat dauginamas iš bet kokio tinkamo daugiklio.
- Statymo linijos laimėjimas virtualiais pinigais yra lygus laimėjimui žetonais, padaugintam iš žetonų vertės.

- Išmokamas tik didžiausias aktyvios linijos laimėjimas.
- Statymo linijos laimėjimai išmokami, kai sėkmingas atvejis būna pagal būgnus iš kairės į dešinę.
- „Laukinio“ („Wild“) simbolio pakeitimai išmoka didžiausia įmanomą laimėjimų kombinaciją ant statymo linijų pagal laimėjimų lentelę.
- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai pakeičia visus simbolius, išskyrus „premijos“ („Bonus“) simbolius.
- Vienkartiniai laimėjimai skirtingose statymų linijose yra pridedami.
- Visi žetonų laimėjimai išmokami tik pagal statymo linijas, išskyrus laimėjimus „premijos“ („Bonus“) funkcijos.
- „Atsitiktinės“ („Random“) ir „premijos“ („Bonus“) funkcijos yra lošiamos tais pačiais statymo lygio ir žetonų vertės nustatymais, kaip ir to sukimo, kuris jas aktyvavo.

67.2. „Premijos statymo“ („Bonus Bet“) lošimas

- „Premijos statymo“ („Bonus Bet“) lošimas gali būti aktyvuotas kiekvienam sukimui. Aktyvuojant šį lošimą, dvigubėja sukimo kaina.
- Aktyvavus „premijos statymo“ („Bonus Bet“) lošimą, padidėja galimybė laimėti „atsitiktines“ („Random“) ar „premijos“ („Bonus“) funkcijas, bei pakeisti ant „premijos rato“ („Bonus Wheel“) vertes ir padidinti žetonų laimėjimus nemokamuose sukimuose.
- „Premijos statymo“ („Bonus Bet“) lošimas nekeičia esamo statymo lygio ir žetonų vertės.
- „Premijos statymo“ („Bonus Bet“) lošimas gali būti aktyvuotas ir deaktyvuotas pagrindiniame lošimas ir pradiniame ekrane.

67.3. „Atsitiktinės“ („Random“) funkcijos

- Kiekvieno sukimo metu pagrindiniame lošime, viena iš 4 „atsitiktinių“ („Random“) funkcijų gali būti aktyvuota.
- Kai aktyvuojama „atsitiktinė“ („Random“) funkcija, lošėjas turi pasirinkti iš 3 parinkčių, kad pamatytų, kuri atsitiktinė („Random“) funkcija buvo aktyvuota.
- 4 įmanomos „atsitiktinės“ („Random“) funkcijos yra: „5 pataikymo“ („5-Hit“), „atsitiktinių laukinių“ („Random Wilds“), „laukinių būgnų“ („Wild Reels“) ir „premijos lošimo“ („Bonus Game“).
- „5 pataikymo“ („5-Hit“) funkcija suteikia lošėjui vieną sukimą su garantuotu 5 atsitiktinai parinktų simbolių laimėjimu ant atsitiktinai parinktos statymo linijos.
- 5 atsitiktinai parinkti simboliai pakeičia visus simbolius statymo linijoje.
- Norint pasirinkti atsitiktinai pakeičiantį simbolį, lošėjas turi spausti specialiame plote ant „5 pataikymo“ („5-Hit“) sukimo rato, atsiradusio po būgnais.
- Jei įjungtas tarpo klavišas, leidžiantis pradėti sukimą, jį paspaudus bus sustabdyti „premijos rato“ („Bonus Wheel“), „premijos funkcijos rato“ („Bonus Feature Wheel“) ir „5 pataikymo rato“ („5-Hit Wheel“) ratai.
- Kaip alternatyva, „5 pataikymo“ („5-Hit“) ratas bus sustabdytas automatiškai po 30 sekundžių.
- „Atsitiktinių laukinių“ („Random Wild“) funkcija suteikia lošėjui 1 sukimą su 4-9 „laukinių“ („Wild“) simbolių pasikeitimais bet kuriuose būgnuose.
- „Laukinių būgnų“ („Wild Reels“) funkcija suteikia lošėjui 1 sukimą kurio metu tarp 2 ir 5 būgnų atsiranda „laukiniai“ („Wild“) simboliai pasirinktuose būgnuose.

- „Atsitiktinio lošimo“ („Bonus Game“) funkcija suteikia lošėjui 1 sukimą, kurio metu atsiranda 3 „premijos“ („Bonus“) simboliai, bet ne linijos laimėjimai, ir yra laimima 1 „premijos“ („Bonus“) funkcija.
- Tik viena „atsitiktinė“ („Random“) funkcija gali būti aktyvuota vieno sukimo metu.
- „Atsitiktinės“ („Random“) funkcijos negali būti aktyvuotos per „premijos“ („Bonus“) funkciją.
- „Atsitiktinės“ („Random“) funkcijos ir „premijos“ („Bonus“) funkcija negali būti pakartotinai aktyvuotos.
- Atsitiktinės“ („Random“) ir „premijos“ („Bonus“) funkcijų pabaigoje, galutinis laimėjimas nuo šių funkcijų yra pridedamas prie to sukimo, kuris aktyvavo tas funkcijas.

67.4. „Premijos“ („Bonus“) funkcija

- 3 „premijos“ („Bonus“) simboliai, atsirandantys ant 1, 3 ir 5 būgno, suteikia atsitiktinę „premijos“ („Bonus“) funkciją. Jei 2 „premijos“ („Bonus“) simboliai yra ant būgnų, kai užbaigiamas sukimas ir bet kurios statymo linijos laimėjimai išmokami, trečias „premijos“ („Bonus“) simbolis gali atsirasti iš nematomo būgnų lauko, suteikiant „premijos“ („Bonus“) funkciją.
- Norint aktyvuoti „premijos“ („Bonus“) funkciją, reikia spausti specialiame plote ant „premijos funkcijos“ („Bonus Feature“) sukimo rato, atsiradusio po būgnais.
- „Premijos funkcijos“ („Bonus Feature“) sukimo ratas nustos suktis automatiškai po 90 sekundžių, jei lošėjas nesiims jokių veiksmų.
- „Premijos“ („Bonus“) funkcija taip pat gali būti aktyvuota vėliau, po to, kai suteikiama „atsitiktinė“ („Random“) funkcija.
- 4 „premijos“ („Bonus“) funkcijos yra: „garantuoto laimėjimo“ („Sure Win“) nemokami sukimai, „laukinių būgnų“ („Wild Reels“) nemokami sukimai, „monetų laimėjimas“ („Coin Win“) ir „premijos rato“ („Bonus Wheel“) lošimas.
- Tik „premijos“ („Bonus“) funkcija gali būti aktyvuota „premijos funkcijos“ („Bonus Feature“) sukimo rato.
- „Atsitiktinės“ („Random“) ir „premijos“ („Bonus“) funkcijos negali būti pakartotinai aktyvuotos.
- Pabaigoje „atsitiktinės“ („Random“) ir „premijos“ („Bonus“) funkcijų laimėjimai bus pridėti prie to sukimo, kuris aktyvavo šias funkcijas.

67.5. „Garantuoto laimėjimo“ („Sure Win“) nemokami sukimai

- „Garantuoto laimėjimo“ („Sure Win“) nemokami sukimai suteikia 10 nemokamų sukimų.
- „Garantuoto laimėjimo“ („Sure Win“) nemokamų sukimų funkcijos metu kiekvieno sukimo laimėjimas bus bent jau toks pats, kaip didžiausias iki tol turėtas „garantuoto laimėjimo“ („Sure Win“) nemokamų sukimų laimėjimas, išskyrus patį pirmąjį, kuris yra perlošiama lošėjo suma (20 žetonų padauginta iš statymo lygio standartiniame lošime ir 40 žetonų padauginta iš statymo lygio „premijos statymo“ („Bonus Bet“) lošime).
- Nuo 1 iki 5 nemokamo sukimo, 1 perdengiantis „laukinis“ („Wild“) simbolis atsiranda bet kurioje 1, 2 arba 3 būgno vietoje. Po 5 sukimo, papildomas „laukinis“ („Wild“) simbolis atsiranda bet kur 3, 4 arba 5 būgne. „Laukinis“ („Wild“) simbolio pozicija keičiasi kiekvieno sukimo metu.
- Po kiekvieno nemokamo sukimo, laimėjimas yra vertinamas, ar jis yra didesnis nei užtikrintas laimėjimas.

- Jei laimėjimas nuo vieno sukimo yra mažesnis ar toks pat, kaip užtikrinto laimėjimo suma, tuomet vietoje jo tikrojo laimėjimo jam yra skiriama užtikrinto laimėjimo suma.
- Laimėjimo kompensacija lošime fiksuojama kaip skirtumas tarp užtikrinto laimėjimo sumos ir lošėjo laimėtų žetonų skaičiaus.
- Papildomi nemokami sukimai yra automatiškai pridedami prie jau turimų nemokamų sukimų.
- Pabaigoje nemokamų sukimų, lošimas grįžta į tą patį sukimą, kuriuo buvo aktyvuoti nemokami sukimai.

67.6. „Laukinių būgnų“ („Wild Reels“) nemokami sukimai

- „Laukinių būgnų“ („Wild Reels“) nemokami sukimai suteikia 10 nemokamų sukimų.
- Papildomi nemokami sukimai negali būti laimėti kol yra aktyvi ši „premijos“ („Bonus“) funkcija.
- „Laukinių būgnų“ („Wild Reels“) nemokamų sukimų funkcijoje kiekvieno sukimo metu bet kuris tarp 1 ir 5 būgnų bus padengtas „laukiniais“ („Wild“) simboliais.
- Jų kiekis ir/ar pozicija keisis kiekvieno sukimo metu.
- Pabaigoje nemokamų sukimų, lošimas grįžta į tą patį sukimą, kuriuo buvo aktyvuoti nemokami sukimai.

67.7. „Monetų laimėjimas“ („Coin Win“)

- „Monetų laimėjimo“ („Coin Win“) funkcija iš karto suteikia lošėjui laimėjimą žetonais.
- Iš karto laimimų žetonų skaičius yra apskaičiuojamas taip – turimas statymas padauginamas iš atsitiktinai parinkto daugiklio (nuo x10 iki x30).

67.8. „Premijos rato“ („Bonus Wheel“) funkcija

- „Premijos rato“ („Bonus Wheel“) funkcija yra lošimas, kur lošėjas gali laimėti žetonus ir aktyvuoti 2 papildomas „premijos“ („Bonus“) funkcijas – „laukinių būgnų“ („Wild Reels“) nemokamus sukimus ir „garantuoto laimėjimo“ („Sure Win“) nemokamus sukimus.
- „Premijos ratas“ („Bonus Wheel“) yra trijų dalių ratas, kur kiekviena dalis padalinta į 12 dalių. Lošėjas spaudžia kauliuką, kad judintų ratą. Arba, alternatyviai, spaudžia tarpo klavišą, jei ši funkcija aktyvuota.
- „Premijos rato“ („Bonus Wheel“) pradžia yra laikoma ties 9 valandos pozicija. Lošėjas spaudžia kauliuką ir ratas pasisuka prieš laikrodžio rodyklę tiek kartų, kiek rodoma ant kauliuko.
- Kai ratas sustoja ant simbolio, įvyksta atitinkamas veiksmas pagal tą simbolį, ties kuriuo ratas sustojo.
- Skirtingi simboliai „premijos rate“ („Bonus Wheel“) yra: „pradžia“ („Start“), „x1“ (kai „premijos statymo“ („Bonus Bet“) funkcija yra aktyvuota), „x2“, „x3“, „x5“ (kai „premijos statymo“ („Bonus Bet“) funkcija yra deaktyvuota), „dvigubinimas“ („Double Up“), „surinkti“ („Collet“), „rodyklė“ („Arrow“), „laukinių būgnų“ („Wild Reels“) nemokami sukimai/„garantuoto laimėjimo“ („Sure Win“) nemokami sukimai ir „aukso puodo monetų laimėjimas“ („Jackpot Coin Win“).
- „Pradžios“ („Start“) simbolis yra pradžia lošėjui. Po pirmo kauliuko ridenimo šis simbolis transformuojasi į „rodyklę“ („Arrow“).
- „x2“, „x3“ ir „x5“ simboliai skiria žetonų laimėjimus, kurie yra 2, 3 arba 5 kartus padauginti iš statymo sumos.

- „Dvigubinimo“ („Double Up“) simbolis dvigubina visų žetonų laimėjimo daugiklių skaičių (išskyrus jau laimėtiems žetonams), rodomą būgnuose, įskaitant ir „aukso puodų“ („Jackpot“) vertes. Tai bus pavaizduota grafiškai būgnuose. Jei nusileidžiama ant daugiau nei 1 „dvigubinimo“ („Double Up“) simbolio „premijos“ („Bonus“) lošime, sumos vėl yra dvigubinamos. Kai „dvigubinimo“ („Double Up“) simbolis yra aktyvuotas, jis pasikeičia į „rodyklės“ („Arrow“) simbolį.
- „Surinkti“ („Collet“) simbolis užbaigia „premijos“ („Bonus“) lošimą ir skiria visus iki to laiko surinktus žetonus.
- „Rodyklės“ („Arrow“) simbolis pajudina „premijos ratą“ („Bonus Wheel“) per vieną į vidurį ir iš karto įgyvendina veiksmus, susijusius su nauja vieta prieš dar kartą išsukant kauliuką. Jei „rodyklės“ („Arrow“) simbolis yra 3 pakopoje, yra skiriamas „aukso puodo monetų laimėjimas“ („Jackpot Coin Win“).
- „Laukinių būgnų“ („Wild Reels“) ir „garantuoto laimėjimo“ („Sure Win“) nemokamų sukimų simboliai užbaigia „premijos“ („Bonus“) lošimą ir skiria visus iki tol surinktus žetonus, taip pat papildomai suteikia arba „laukinių būgnų“ („Wild Reels“) arba „garantuoto laimėjimo“ („Sure Win“) nemokamus sukimus.
- „Aukso puodo monetų laimėjimo“ („Jackpot Coin Win“) simbolis yra pačiame „premijos rato“ („Bonus Wheel“) viduryje ir yra rodomas kaip daugiklis (padaugintas iš statymo, kuris aktyvavo „premijos“ („Bonus“) lošimą). Daugiklio vertė yra parinkta atsitiktinai kiekvienam „premijos rato“ („Bonus Wheel“) lošimui.
- Mažiausias „aukso puodo“ („Jackpot“) daugiklis yra x25, didžiausias – x250.
- „Aukso puodo monetų laimėjimo“ („Jackpot Coin Win“) simbolis suteikia lošėjui „aukso puodo“ („Jackpot“) žetonų laimėjimą ir visus iki to laiko laimėtus žetonus, taip pat užbaigia „premijos rato“ („Bonus Wheel“) funkciją.
- „Premijos rato“ („Bonus Wheel“) lošimo pabaigoje, visi laimėjimai iš „premijos“ („Bonus“) lošimo yra pridedami prie visų kitų to sukimo, kuris aktyvavo „premijos“ („Bonus“) lošimą, laimėjimų.

68. LOŠIMAS „ŠVIESOS“ („LIGHTS“)

68.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,09 EUR, o maksimalus statymas – 90,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 90 000,00 EUR.
- Lošimas „Šviesos“ yra 5 būgnų, 3 eilių, 9 statymo linijų lošimas, turintis šias „plaukiojančius laukinius“ („Floating Wild“) simbolius ir nemokamus sukimus („Free Spins“).
- Lošimas lošiamas fiksuotomis 9 statymų linijomis, 1-10 statymų lygiais ir skirtingomis žetonų vertėmis.
- Statymo lygis nustatomas „Level/Lygis“ pasirinkimo laukelyje.
- „Didžiausias Statymas/Max Bet“ yra lošiamas iš didžiausio statymo lygio ir nustatytos žetonų vertės.
- Žetonų vertė nustatoma „Coin Value/Žetonų Vertė“ pasirinkimo laukelyje.
- Žetonai „Coins/Žetonai“ rodo žetonų, kuriuos lošėjas gali statyti, skaičių.
- Laimėjimų kombinacijos ir išmokėjimai atliekami pagal laimėjimų lentelę.
- Statymo lygis yra žetonų skaičius vienoje statymo linijoje.

- Statymo linijos laimėjimas žetonais yra lygus vertės, rodomos laimėjimų lentelėje, skaičiui, padaugintam iš statymų lygio.
- Statymo linijos laimėjimas virtualiais pinigais yra lygus laimėjimui žetonais, padaugintam iš žetonų vertės.
- Išmokamas tik didžiausias linijos laimėjimas.
- Statymo linijos laimėjimai išmokami, kai sėkmingas atvejis būna pagal būgnus iškairės į dešinę.
- Vienkartiniai laimėjimai skirtingose statymų linijose yra pridedami.

68.2. „Plaukiojantis laukinis“ („Floating Wild“) simbolis

- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.
- „Laukinio“ („Wild“) simbolio pakeitimai išmoka didžiausią įmanomą laimėjimų kombinaciją statymo linijoje pagal laimėjimų lentelę.
- Kiekvieno sukimo metu žibintai atsirandantys būgnuose aktyvuoja „plaukiojančių laukinių“ („Floating Wild“) simbolių funkciją.
- Nuo 2 iki 4 „plaukiojančių laukinių“ („Floating Wild“) simbolių gali atsirasti bet kur kiekvieno sukimo metu pagrindiniame lošime.
- Nuo 3 iki 6 „plaukiojančių laukinių“ („Floating Wild“) simbolių gali atsirasti bet kur kiekvieno sukimo metu nemokamuose sukimuose.
- Jei „plaukiojantis laukinis“ („Floating Wild“) simbolis atsiranda ant „sklaidos“ („Scatter“) simbolio, abu išlieka aktyvūs ant būgno: 3 ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simbolių vis tiek aktyvuoja nemokamus sukimus ir „plaukiojantys laukiniai“ („Floating Wild“) simboliai vis tiek pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.

68.3. Nemokami sukimai („Free Spins“)

- 3 ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simbolių, atsirandantys bet kur ant būgnų tiek pagrindiniame lošime, tiek nemokamų sukimų metu, aktyvuoja nemokamus sukimus pagal laimėjimų lentelę:
  - 3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai = 10 Papildomų sukimų;
  - 4 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai = 20 Papildomų sukimų;
  - 5 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai = 30 Papildomų sukimų.
- Papildomai laimėti nemokami sukimai yra automatiškai pridedami prie jau turimų nemokamų sukimų.
- Nemokami sukimai yra lošiami tuo pačiu statymu, kaip ir juos aktyvavusio sukimo.
- Galutinis laimėjimas susidaro iš visų laimėjimų, gautų nemokamų sukimų metu, kartu su bet kokiais laimėjimais, gautais iš to sukimo, kuris juos aktyvavo.
- Nemokamų sukimų laimėjimai yra pridedami prie bet kurios linijos laimėjimų.
- Nemokamų sukimų pabaigoje lošimas sugrįžta į tą sukimą, kuris aktyvavo nemokamus sukimus.

69. LOŠIMAS „ILGASIS PAO“ („LONG PAO“)

69.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,25 EUR, o maksimalus statymas – 250,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 500 000,00 EUR.
- „Ilgasis Pao“ yra 25 eilučių, 3 eilių lošimas su 15 nepriklausomų būgnų.
- Lošime yra „lipnūs laimėjimai“ („Sticky Wins“), nemokami sukimai ir „laukiniai“ („Wild“) simboliai. Lošiama su 25 statymo eilutėmis (fiksuotomis), 1–10 statymo lygiais ir skirtingomis monetų vertėmis.
- Statymų lygis yra statymų monetų skaičius vienoje statymo eilutėje.
- Statymo lygis nustatomas naudojant „Level/Lygio“ parinkiklį.
- Monetos vertė nustatoma naudojant „Coin Value/Monetos Vertės“ parinkiklį.
- „Coins/Monetos“ rodo prieinamą lošimui monetų skaičių.
- „Max Bet/Maksimalus Statymas“ pradeda lošimą aukščiausiu statymo lygiu ir esama monetos verte. Lošiant bet kokiu žemesniu statymo lygiu, norint lošti su pasirinkta monetos verte, reikia du kartus spustelėti „Max Bet/Maksimalus Statymas“.
- Laimėjimų deriniai ir išmokėjimai atliekami pagal mokėjimų lentelę. Statymų eilutės laimėjimai padauginami iš statymų monetų skaičiaus vienoje statymo eilutėje.
- Visi laimėjimai rodomi monetomis.
- Statymų eilutės laimėjimas monetomis yra lygus mokėjimų lentelėje nurodytai sumai, padaugintai iš statymo lygio. Ši suma taip pat padauginama iš visų taikomų daugiklių.
- Statymų eilutės laimėjimas virtualiais pinigais yra lygus monetų laimėjimui, padaugintam iš monetos vertės.
- Nemokamų sukimų laimėjimai pridedami prie visų statymų eilutės laimėjimų.
- Tiek pagrindiniame lošime, tiek nemokamų sukimų metu „laukiniai“ („Wild“) simboliai rodomi tik ant 2, 3, 4 ir 5 būgnų.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.
- Išmokamas tik didžiausias laimėjimas už statymų eilutę.
- Statymų eilutės laimėjimai išmokami, jei laimima nuo kairiojo kraštinio būgno iki dešiniojo kraštinio būgno.
- Atskiri laimėjimai skirtingose eilutėse yra sudedami.
- Jei įvyksta lošimo techninės arba programinės įrangos gedimas, visi atlikti lošimo statymai ir išmokos nustoja galioti, o visi atlikti statymai grąžinami.

69.2. „Lipnūs laimėjimai“ („Sticky Wins“)

- Laimėjusi statymo eilutė arba 3 ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simbolių suaktyvina „lipnių laimėjimų“ („Sticky Wins“) funkciją.
- Būgnai su laimėjimo simboliais sulaikomi, o visi kiti būgnai sukasi pakartotinai, siekiant didesnio laimėjimo.
- Būgnai sukasi pakartotinai tol, kol laimimi nauji laimėjimai.
- Kai naujų laimėjimų nesugeneruojama ir „lipnių laimėjimų“ („Sticky Wins“) funkcija pasibaigia, išmokami visi aktyvūs laimėjimai.

69.3. Nemokami sukimai

- Laimėtų nemokamų sukimų skaičius atitinka mokėjimų lentelę.
- Nemokami sukimai lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir monetos verte, kaip ir lošimas, kuriame buvo aktyvuoti nemokami sukimai.
- Nemokamų sukimų metu galima laimėti papildomų nemokamų sukimų.

- Nemokamų sukimų monetų laimėjimai yra trigubinami (x3), neapimant papildomų nemokamų sukimų.
- Papildomi laimėti nemokami sukimai nedauginami iš nemokamų sukimų daugiklio.

70. LOŠIMAS „PRARASTOS RELIKVIJOS“ („LOST RELICS“)

70.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 120 000,00 EUR.
- Lošimas „Prarastos Relikvijos“ yra 5 būgnų, 5 eilių lošimas, turintis „ekstra sklaidos“ („Extra Scatter“), „ekstra laukinius“ („Extra Wild“) simbolius ir grupės išmokėjimų („Cluster Pays“) mechaniką, „žetonų laimėjimus“ („Coin Win“) ir nemokamus sukimus.
- Lošimas vyksta su simbolių grupėmis, 1-10 statymo lygiuose (20 žetonų viename lygyje) ir skirtingomis žetonų vertėmis.
- Nėra statymo linijų.
- 6 ar daugiau simbolių, sudarantys grupę, skiria laimėjimą pagal laimėjimų lentelę.
- Grupės simboliu laikomas simbolis, kuris horizontaliai arba vertikaliai sutampa su šalia esančiu simboliu.
- Kelios simbolių grupės, kurios nėra susijungusios, išmoka laimėjimus už atskiras grupes.
- Vienkartiniai laimėjimai nuo kelių grupių yra sudedami.
- Išmokamas tik didžiausias grupės laimėjimas.
- Statymo lygis nustatomas „Level/Lygis“ pasirinkimo laukelyje.
- Žetonų vertė nustatoma „Coin Value/Žetonų Vertė“ pasirinkimo laukelyje.
- Žetonai „Coins/Žetonai“ rodo žetonų, kuriuos lošėjas gali statyti, skaičių.
- „Didžiausias Statymas/Max Bet“ yra lošiamas iš didžiausio statymo lygio ir nustatytos žetonų vertės.
- Laimėjimų kombinacijos ir išmokėjimai atliekami pagal laimėjimų lentelę.
- Grupės laimėjimai žetonais yra lygūs vertei, rodomai laimėjimų lentelėje, padaugintai iš statymų lygio.
- Grupės laimėjimai virtualiais pinigais yra lygūs žetonų laimėjimui padaugintam iš žetonų vertės.

70.2. „Atsitiktinės“ („Random“) funkcijos

- Pagrindiniame lošime, kai sukimas lemia laiminčią kombinaciją, iki penkių „atsitiktinių“ („Random“) funkcijų bet kurioje kombinacijoje gali būti aktyvuojamos, kai būgnai nustoja sukęsi, bet prieš atliekant išmokėjimą.
- Pagrindinis lošimas turi tokias „atsitiktines“ („Random“) funkcijas: „žetonų laimėjimus“ („Coin Win“), „ekstra laukinius“ („Extra Wild“) ir „ekstra sklaidos“ („Extra Scatter“) simbolių funkcijos.
- Pagrindiniame lošime „atsitiktinės“ („Random“) funkcijos gali būti atsitiktinai paslėptos po simboliais, kurie sudaro laiminčią grupę.

70.3. „Žetonų laimėjimų“ („Coin Win“) funkcija

- Kai ši funkcija aktyvuota, vienas iš laiminčios kombinacijos simbolių suteikia žetonų laimėjimą, sudarytą iš žetonų padauginimo nuo 3 iki 30 kartų.

- Simbolis, laimintis žetonų, vis tiek sudaro laimėjimą grupę.
- Visi „žetonų laimėjimų“ („Coin Win“) funkcijos laimėjimai yra pridedami prie bet kurių to sukimo, kuris aktyvavo šią funkciją, laimėjimų.

70.4. „Ekstra laukinio“ („Extra Wild“) simbolio funkcija

- Kai „ekstra laukinio“ („Extra Wild“) simbolio funkcija aktyvuota, yra suteikiami trys papildomi „laukiniai“ („Wild“) simboliai, kurie atsiranda bet kur būgnuose, kur nėra laimėjimo simbolių grupės arba kitų „sklaidos“ („Scatter“) ir „laukinių“ („Wild“) simbolių.
- Trys papildomi „laukiniai“ („Wild“) simboliai, atsiradę būgnuose, gali aktyvuoti papildomą funkciją.
- Iki 15 „laukinių“ („Wild“) simbolių gali atsirasti ant būgnų ir aktyvuoti „ekstra laukinio“ („Extra Wild“) simbolio funkciją.
- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai gali prisijungti prie bet kurios simbolių grupės ir vienu metu gali sudaryti daugiau nei vieną grupę.
- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai laimi tik kombinacijoje su kitais simboliais.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus kitus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.
- „Laukinio“ („Wild“) simbolio pakeitimai išmoka didžiausią įmanomą laimėjimą kombinaciją grupėje pagal laimėjimų lentelę.

70.5. „Ekstra sklaidos“ („Extra Scatter“) simbolio funkcija

- Kai „ekstra sklaidos“ („Extra Scatter“) simbolio funkcija aktyvuota, vienas iš laimėjimo kombinacijos simbolių suteikia papildomą „sklaidos“ („Scatter“) simbolį.
- Ne daugiau kaip 3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai gali būti suteikti pagrindiniame lošime ir „ekstra sklaidos“ („Extra Scatter“) simbolio funkcijos metu.
- Po to, kai suteikiami 3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai pagrindiniame lošime ir/ar „ekstra sklaidos“ („Extra Scatter“) simbolio funkcijos metu, „ekstra sklaidos“ („Extra Scatter“) simbolio funkcija nebegali būti aktyvuota.

70.6. Nemokami sukimai („Free Spins“)

- 3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai, surinkti pagrindiniame lošime, aktyvuoja 10 nemokamų sukimų.
- „Sklaidos“ („Scatter“) simboliai gali atsirasti bet kur 1, 3 ir 5 būgnuose pagrindiniame lošime (išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolius, suteiktus „ekstra sklaidos“ („Extra Scatter“) simbolio funkcijos metu, kuri atsiranda laimėjimo grupėse pagrindiniame lošime).
- Nemokami sukimai yra lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir žetonų verte, kaip ir to sukimo, kuris juos aktyvavo.
- Nemokamų sukimų pabaigoje, galutinis laimėjimas yra pridedamas prie bet kurių to sukimo, kuris juos aktyvavo, laimėjimų.
- Nemokamų sukimų pabaigoje, lošimas sugrįžta į tą sukimą, kuris juos aktyvavo.

70.7. „Paslėptos skrynios“ („Hidden Chest“) funkcija

- Ši funkcija veikia tik nemokamų sukimų metu.
- Nemokamų sukimų metu, skrynia užima tam tikrą plotą atsitiktinai už būgnų.

- Vietos po laiminčiomis grupėmis atsidengia ir pasimato paslėpta skrynia.
- Atidengtos vietos lieka atidengtos kito sukimo metu ir taip iki tol, kol pasimato visa skrynia.
- Kai visos vietos atsidengia ir pasimato skrynia, ji suteikia atsitiktinį skaičių ir kombinaciją ir suteikia kažkurią iš šių funkcijų: papildomus nemokamus sukimus („Extra Free Spins“), „lipnius laukinius“ („Sticky Wild“) ir „žetonų laimėjimą“ („Coin Win“).
- Kai suteikiama papildomų nemokamų sukimų funkcija, nauji nemokami sukimai automatiškai pridedami prie jau turimų nemokamų sukimų.
- Didžiausias suteikiamų nemokamų sukimų skaičius – 25.
- Kai būna suteikiami papildomi 25 nemokami sukimai, skrynia nustoja juos skirti duotoje nemokamų sukimų sesijoje.
- Kai skrynia suteikia „lipnių laukinių“ („Sticky Wild“) funkciją, „laukinis“ („Wild“) simbolis užima atsitiktinę kito simbolio poziciją būgnuose ir išlieka ten iki nemokamų sukimų pabaigos.
- „Lipnus laukinis“ („Sticky Wild“) simbolis negali pakeisti kito „lipnaus laukinio“ („Sticky Wild“) simbolio.
- Didžiausias skaičius, kiek „lipnių laukinių“ („Sticky Wild“) simbolių gali atsirasti būgnuose, yra 6.
- Kai skrynia suteikia „žetonų laimėjimo“ („Coin Win“) funkciją, žetonų laimėjimas yra padauginamas nuo 1 iki 30 kartų.
- Po to, kai skrynia būna surasta, atidengtos vietos privalo būti uždengtos atgal ir nauja skrynia paslepiama bet kur kitoje vietoje.
- Yra trys skrynių tipai: maža, vidutinė ir didelė.
- Skrynios dydis parenkamas atsitiktinai, išskyrus pirmas dvi dėžes, kurios visada bus arba mažo arba vidutinio dydžio.

70.8. Maža skrynia
- Suteikia nuo 3 iki 5 funkcijų.
- Visada suteikia bent vieną papildomą nemokamą sukimą.
- Suteikia iki 1 „lipnaus laukinio“ („Sticky Wild“) simbolio per skrynią.
- Užima 2 vietas per plotį ir 1 vietą per ilgį.

70.9. Vidutinė skrynia
- Suteikia nuo 6 iki 10 funkcijų.
- Visada suteikia bent du papildomus nemokamus sukimus.
- Suteikia iki 2 „lipnių laukinių“ („Sticky Wild“) simbolių per skrynią.
- Užima 2 vietas per plotį ir 2 vietas per ilgį.

70.10. Didelė skrynia
- Suteikia nuo 11 iki 15 funkcijų.
- Visada suteikia bent tris papildomus nemokamus sukimus.
- Suteikia iki 3 „lipnių laukinių“ („Sticky Wild“) simbolių per skrynią.
- Užima 3 vietas per plotį ir 2 vietas per ilgį.

71. LOŠIMAS „MOTÖRHEAD VAIZDO LOŠIMAS“ („MOTÖRHEAD VIDEO SLOT“)

71.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 200,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 1 500,00 EUR.
- Lošimas „Motörhead Vaizdo Lošimas“ yra 5 būgnų, 76 linijų lošimas su nemokamais sukimais, „laukiniais“ („Wild“) simboliais, „bomberio“ („Bomber“) funkcija ir „paslapties būgno“ („Mystery Reel“) funkcija.
- Lošimas visada lošiamas 76 linijų skirtingais statymų lygiais ir žetonų verte.
- Statymo lygis pasirenkamas naudojant „LEVEL/LYGIS“ selektorių.
- Žetonų vertė pasirenkama naudojant „Žetonų vertės/Coin Value“ selektorių.
- Žetonai atvaizduoja skaičių žetonų, kuriuos galima naudoti statymui.
- „Laukinių“ („Wild“) simbolių pakeitimas išmoka didžiausią įmanomą statymo sumą statymo linijoje pagal laimėjimų lentelę.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“).
- Laimėjimo deriniai ir išmokėjimai atliekami pagal laimėjimų lentelę.
- Statymų lygis yra žetonų, už kuriuos teikiama bet kokia eilute, skaičius.
- Statymų linijos statymų žetonai lygis yra lygus laimėjimų lentelės rodikliui, padaugintam iš statymų lygio.
- Statymų linijos laimėjimas virtualiais pinigais yra lygus laimėjimui žetonais, padaugintam iš žetonų vertės.
- „Sklaidos“ („Scatter“) simboliai rodomi tik pagrindiniame lošime.
- Suteikiamas tik didžiausias laimėjimas už statymo liniją.
- Tik didžiausias laimėjimas per statymų eilutę yra išmokamas.
- Statymų linijos laimėjimas išmokamas, jei yra seka iš kraštinio kairio būgno iki kraštinio dešinio.
- Vienu metu įvykę skirtingų eilučių laimėjimai yra sumuojami.
- Laimėjimai skaičiuojami tik eilutėse, kuriose buvo vykdomi statymai.
- „Paslapties“ („Mystery“) simboliai gali būti bet kokiu simboliu, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.
- „Paslapties“ („Mystery“) simboliai rodomi pagrindiniame lošime, „bomberio“ („Bomber“), „paslapties būgno“ („Mystery Reel“) nemokamų sukimų lošimuose.

71.2. „Paslapties būgno“ („Mystery Reel“) funkcija

- Kiekvieno sukimo metu pagrindiniame lošime ir nemokamų sukimų metu, 1 ar daugiau būgnų gali būti paslaptingu, nebent galioja „bomberio“ („Bomber“) funkcija.
- Paslaptingas būgnas yra būgnas, kuris susideda iš grupės reguliarių ir „paslapties“ („Mystery“) simbolių.
- Kai būgnai sustoja, jei yra „paslapties“ („Mystery“) simboliai ant būgnų, „paslapties“ („Mystery“) simboliai pasikeičia į vieną atsitiktinį simbolį, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolį.

71.3. „Bomberio“ („Bomber“) funkcija

- „Bomberio“ („Bomber“) funkcija gali būti įjungta atsitiktine tvarka prieš sukimą pagrindinio lošimo metu.
- Būgnuose atsiranda keletas bombų, tada sukuriama bent 10 uždengiančių „paslapties“ („Mystery“) simbolių.

- Didžiausias bombų, rodomų ant būgnų, skaičius yra 5, o maksimalus bombų uždengiančių „paslapties“ („Mystery“) simbolių skaičius yra 15.
- Kiekviena bomba susideda iš „paslapties“ („Mystery“) simbolių grupės.
- Kai kiekviena bomba sukuria „paslapties“ („Mystery“) perdangos simbolius, būgnai sukasi su simboliu, pasirinktu tokiu pačiu būdu, kaip „paslapties būgno“ („Mystery Reel“) funkcijoje.
- Nemokami sukimai negali aktyvuotis „bomberio“ („Bomber“) funkcijos metu.

71.4. Nemokami sukimai

- 3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai, atsirandantys bet kur ant 3, 4, 5 būgnų pagrindiniame lošime, aktyvuoja 10 nemokamų sukimų.
- Nemokamų sukimų metu, „paslapties būgnai“ („Mystery Reel“) susideda iš „paslapties“ („Mystery“) simbolių ir „laukinių“ („Wild“) simbolių.
- Nemokami sukimai lošiami tuo pačiu lygiu ir žetonų verte, kaip ir sukimas, kurio metu aktyvuoti nemokami sukimai.
- Nemokamų sukimų skaičius suteikiamas pagal laimėjimų lentelę.
- Nemokamų sukimų negalima laimėti nemokamų sukimų metu.
- Bendras laimėjimų laukas įskaito bet kokius laimėjimus nemokamų sukimų metu ir prideda juos prie bet kokių laimėjimų iš sukimo, kuris aktyvavo nemokamus sukimus.
- Nemokamų sukimų laimėjimai pridedami prie kitų statymo eilučių laimėjimų.

72. LOŠIMAS „MISTINĖ MERGELĖ“ („MYTHIC MAIDEN“)

72.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,03 EUR, o maksimalus statymas – 150,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 300 000,00 EUR.
- Lošimas „Mistinė Mergelė“ yra 5 būgnų, 3 eilių, 30 linijų (fiksuotų) lošimas su „laukiniais“ („Wild“) simboliais, daugikliais („Multipliers“) ir nemokamais sukimais („Free Spins“).
- „Sukimo/Spin“ mygtukas lošia per dabartines statymų linijas, statymų lygį ir žetonų vertę (arba paspaudus tarpo klavišą).
- Lošimo „Didžiausias Statymas“ lošia aukščiausią statymų lygį ir turi dabartinę žetonų vertę.
- Statymų lygis nustatomas naudojant lygių „Level/Lygis“ žymeklį.
- Žetonų vertė nustatoma naudojant „Žetonų Vertės/Coin Value“ žymeklį.
- Laimėję deriniai ir išmokėjimai atliekami pagal laimėjimų lentelę.
- Statymo linijos laimėjimas žetonais yra lygus vertės, rodomos laimėjimų lentelėje, skaičiui, padaugintam iš statymų lygio.
- Statymų lygis yra žetonų, už kuriuos teikiama bet kokia eilute, skaičius.
- Statymo linijos laimėjimas virtualiais pinigais yra lygus laimėjimui žetonais, padaugintam iš žetonų vertės.
- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.
- „Laukinių“ („Wild“) simbolių pakeitimas išmoka didžiausią įmanomą kombinaciją statymų linijoje pagal laimėjimų lentelę.
- Visi statymų linijos laimėjimai su „laukiniu“ („Wild“) simboliu mokami trigubai.

- Tik vienas „laukinis daugiklis“ („Wild Multiplier“) yra taikomas kiekvienai statymų linijai.
- Išmokamas tik didžiausias linijos laimėjimas.
- Statymų linijos laimėjimas mokamas, jei iš eilės pereinama nuo kairiojo būgno į dešinį būgną.
- Visi laimėjimai mokami tik statymų eilutėmis, išskyrus laimėjimus su „sklaidos“ („Scatter“) simboliais.
- Vienu metu laimi įvairios statymų eilutės.
- „Žetonai“ rodo žetonų, kuriuos lošėjas turi statymams, skaičių.

72.2. Nemokami sukimai

- 3 ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simboliai, rodomi bet kuriame pagrindinio lošimo būgne, suaktyvina nemokamus sukimus. Nemokamuose sukimuose, vienodas „sklaidos“ („Scatter“) simbolių skaičius laimi vienodą nemokamų sukimų skaičių, kurie pridedami prie bet kurio laimėjimo:
  - 5 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai = 30 nemokamų sukimų;
  - 4 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai = 15 nemokamų sukimų;
  - 3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai = 10 nemokamų sukimų.
- Nemokami sukimai yra lošiami tuo pačiu skaičiumi statymų linijų, lygio ir žetonų vertės, kaip sukimo, kuris aktyvuoja nemokamus sukimus.
- Nemokamuose sukimuose geležinė mergelė yra atvira ir gali atskleisti daugiklį iki x10 ir (arba) nemokamus sukimus iki +2 po kiekvieno sukimo.
- Daugikliai taikomi dabartiniam lošimui ir daugina visus statymų linijų laimėjimus, įskaitant „laukinius“ („Wild“) simbolius.
- Nemokami sukimai, kurie tuo pat metu laimėjo simbolius „sklaidos“ („Scatter“) yra pridedami prie geležinės mergelės.
- Laimėti papildomi nemokami sukimai automatiškai pridedami prie dabartinių nemokamų sukimų.

73. LOŠIMAS „NARCOS“ („NARCOS“)

73.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 400,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 400 800,00 EUR.
- Lošimas „Narcos“ yra 5 būgnų, 3 eilių lošimas su 243 statymų būdais ir turintis nemokamus sukimus („Free Spins“), „vaikščiojančius laukinius“ („Walking Wilds“) simbolius, „pravažiavimo“ („Drive-by“) funkciją, ir „užrakinimo“ („Locked Up“) funkciją su „auksiniu užrakto“ („Golden Locked Up“) simboliu.
- Lošimas vyksta 1-10 statymo lygiais (20 žetonų viename lygyje) ir skirtingomis žetonų vertėmis.
- Statymo lygis nustatomas „Lygis/Level“ pasirinkimo vietoje.
- Žetono vertė nustatoma „Žetono Verte/Coin Value“ pasirinkimo vietoje.
- „Žetonai/Coins“ rodo galimą žetonų skaičių statymui atlikti.
- Kai lošiama didžiausiu statymo lygiu, „Didžiausias Statymas/Max Bet“ yra lošiamas iš didžiausio statymo linijų skaičiaus ir pasirinktos žetonų vertės. Kai lošiama mažesniu

statymo lygiu, mygtukas „Didžiausias Statymas/Max Bet“ turi būti paspaudžiamas du kartus, kad sukimas vyktų pasirinktu lygiu.

- Laimėjimų kombinacijos ir išmokėjimai atliekami pagal laimėjimų lentelę.
- Vienkartiniai laimėjimai skirtingose statymų linijose yra pridedami.
- Statymo linijos laimėjimas žetonais yra lygus vertės, rodomos laimėjimų lentelėje, skaičiui, padaugintam iš statymų lygio. Šis skaičius taip pat padauginamas iš bet kokio pritaikomo daugiklio.
- Statymo linijos laimėjimas virtualiais pinigais yra lygus laimėjimui žetonais, padaugintam iš žetonų vertės.
- Statymo linijos laimėjimai išmokami, kai sėkmingas atvejis būna pagal būgnus iš kairės į dešinę.
- Daugiau statymo laimėjimų sukuriama, kai būgnuose atsiranda papildomų simbolių pavyzdžių, kurie sukuria ilgiausią statymo laimėjimą.
- Tik ilgiausia sutampanti simbolių kombinacija yra išmokama.
- Visi žetonų laimėjimai išmokami statymo linijose, išskyrus laimėjimams nuo „užrakinimo“ („Locked Up“) funkcijos.
- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai gali atsirasti bet kur būgnuose pagrindinio lošimo ir nemokamų sukimų metu. „Laukinis“ („Wild“) simbolis gali pakeisti visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolius ir „užrakintus“ („Locked Up“) simbolius.
- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai pakeičia pagal didžiausią įmanomą laiminčią kombinaciją statymo linijoje pagal laimėjimų lentelę.

73.2. „Užrakinimo“ („Locked Up“) funkcija

- Pagrindinio lošimo metu, ši funkcija aktyvuojama, kai 3 ar daugiau „užrakinti“ („Locked Up“) simboliai pasirodo toje pačioje eilėje. Kai aktyvuojama ši funkcija, „užrakinti“ („Locked Up“) simboliai juda kartu sudarydami vieną simbolių grupę.
- Visi sukimai, vykstantys šios funkcijos metu, yra nemokami.
- Simbolis sudaro grupę, jei horizontaliai ar vertikaliai sukrenta tie patys simboliai.
- Šios funkcijos metu, simboliai formuoja grupes, kurie išmoka žetonų laimėjimus.
- 3 ar daugiau tokie patys simboliai, atsirandantys grupėje, suteikia laimėjimą.
- Visi „užrakinti“ („Locked Up“) simboliai iš pagrindinio lošimo lieka lošimo zonoje ir juda link centro, taip formuodami grupę.
- Kiekvienas „užrakintas“ („Locked Up“) ir „auksinis užrakintas“ („Golden Locked Up“) simbolis grupėje turi savo vertę. Priskirta vertė gali būti 1, 2, 3, 5 ar 10 kartų padauginta iš galutinio statymo.
- Papildomai „auksiniai užrakinti“ („Golden Locked Up“) simboliai su didele pradine verte turi jiems priskirtą žetonų vertę, kuri gali būti 11, 12, 13, 16 ar 26 kartus padauginta iš galutinio statymo.
- Vykstant šiai funkcijai, tik „užrakinti“ („Locked Up“) ir „auksiniai užrakinti“ („Golden Locked Up“) simboliai gali atsirasti būgnuose.
- Ši funkcija prasideda su 3 sukimais. Kiekvieno sukimo metu, jei pasirodo „užrakinti“ („Locked Up“) arba „auksiniai užrakinti“ („Golden Locked Up“) simboliai, kurie pradeda naują laiminčią grupę ar prisideda prie jau egzistuojančios grupės, likęs sukimų skaičius sugrįžta į 3.
- „Užrakinti“ („Locked Up“) ir „auksiniai užrakinti“ („Golden Locked Up“) simboliai sukasi nepriklausomai, bet tuo pačiu metu būgnuose.

- Kai nebelieka naujų sukimų arba lošimo zona pilnai užpildoma „užrakintais“ („Locked Up“) arba „auksiniais užrakintais“ („Locked Up“) simboliais, ši funkcija pasibaigia ir laimėjimai yra išmokami.
- Šios funkcijos pabaigoje, lošimas sugrįžta į tą sukimą, kuris ją aktyvavo.
- Šios funkcijos pabaigoje, visi laimėjimai nuo jos yra pridedami prie to sukimo, kuris ją aktyvavo, laimėjimų.
- Ši funkcija yra lošiama tokiu pačiu statymo lygiu ir žetono verte kaip ir to sukimo, kuris ją aktyvavo. Statymo lygis ir žetono vertė negali būti keičiami šios funkcijos metu.
- „Užrakinti“ („Locked Up“) ir „auksiniai užrakinti“ („Locked Up“) simboliai, kurie atsiranda būgnuose, bet neformuoja laiminčios grupės, taip ir lieka būgnuose. Šie simboliai neturi jokios vertės iki kol nėra prijungiami prie laiminčios grupės.
- Šios funkcijos metu, „auksinis užrakintas“ („Locked Up“) simbolis gali atrakinti vieną iš papildomų funkcijų: daugiklį („Multiplier“), pagerintus simbolius („Upgrade Symbols“) ir „didelę pradedančiąją vertę“ („Big Starting Value“).
- Daugiklis („Multiplier“): visos simbolių vertės laiminčioje grupėje yra padauginamos arba iš x2 arba iš x3 daugiklio.
- Pagerinti simboliai („Upgrade Symbols“): šios funkcijos metu simboliams, priklausantiems tai pačiai grupei kaip ir „auksinis užrakintas“ („Golden Locked Up“) simbolis, gali būti priskirtos kelios naujos vertės, padidintos per 1 kartą nuo galutinio statymo. Šis simbolių pagerinimas gali įvykti 7-15 kartų kiekvieną kartą, kai ši funkcija yra aktyvuojama.
- „Didelė pradedančioji vertė“ („Big Starting Value“): papildoma vertė pridedama prie „auksinio užrakinto“ („Golden Locked Up“) simbolio kaip pradinė vertė.
- Jei daugiau kaip vienas „auksinis užrakintas“ („Golden Locked Up“) simbolis atsiranda to paties sukimo metu, simbolis pradeda atskleisti vertę horizontaliai nuo kairiausio iki dešiniausio būgno.
- Šios funkcijos pradžioje, statymo vertės „auksiniams užrakintiems“ („Golden Locked Up“) simboliams yra tokios pačios kaip ir įprastiems „užrakintiems“ („Locked Up“) simboliams. Ši vertė gali pasikeisti.
- Šios funkcijos pabaigoje, lošimas sugrįžta į tą sukimą, kuris ją aktyvavo.

73.3. „Pravažiavimo“ („Drive-by“) funkcija

- Ši funkcija yra aktyvuojama atsitiktinai pagrindinio lošimo metu. Šios funkcijos metu tam tikri didelės vertės simboliai pavirs į „laukinius“ („Wild“) simbolius. Kiekvienas simbolis transformuojasi nepriklausomai nuo kitų simbolių.
- Šios funkcijos pabaigoje, galutinis laimėjimas nuo šios funkcijos yra pridedamas prie galutinio likučio.
- Tuo metu, jei nemokamų sukimų ar „užrakinimo“ („Locked Up“) funkcijos taip pat aktyvuojasi kartu su šia funkcija, „pravažiavimo“ („Drive-by“) funkcija yra lošiama pirma.
- Išmokėjimas už sukimą, kuris aktyvavo šią funkciją, yra išmokamas tik po to, kai ši funkcija baigiasi.

73.4. „Vaikščiojančių laukinių“ („Walking Wild“) simbolių funkcija

- Pagrindinio lošimo ir nemokamų sukimų metu, „laukinis“ („Wild“) simbolis, kuris sudaro laimintį ėjimą būgnuose ir pakeičia horizontaliai per vieną vietą į kairę kiekvieno sukimo

metu. „Laukiniai“ („Wild“) simboliai, kurie horizontaliai keičia simbolius kiekvieno sukimo metu, vadinami „vaikščiojančiais laukiniais“ („Walking Wild“).
- Pagrindinio lošimo ir nemokamų sukimų metu, jei bet kuri funkcija būna aktyvuojama, kai būgnuose vis dar yra „vaikščiojančių laukinių“ („Walking Wild“) simbolių, tai „vaikščiojantys laukiniai“ („Walking Wild“) simboliai lieka būgnuose po to, kai pasibaigia ta funkcija.
- „Vaikščiojančių laukinių“ („Walking Wild“) simbolių funkcija pasibaigia, kai nebelieka laimėjimų nuo „vaikščiojančių laukinių“ („Walking Wild“) simbolių arba kai statymas yra padidinamas.

73.5. Nemokami sukimai („Free Spins“)
- Jei 3 ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simboliai atsiranda bet kur pirmame, trečiame ir penktame būgnuose pagrindinio lošimo metu, lošėjas gauna 10 nemokamų sukimų.
- Nemokami sukimai yra lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir žetonų verte kaip ir to sukimo, kuris juos aktyvavo.
- Nemokamų sukimų metu, kiekvieno sukimo metu yra šansas, kad vienas ar daugiau aukštos vertės simbolių pavirs į „laukinį“ („Wild“) simbolį.
- Nemokami sukimai ir „vaikščiojančių laukinių“ („Walking Wild“) simbolių funkcijos gali būti aktyvuojamos to paties sukimo metu.
- Pasibaigus nemokamų sukimų funkcijai, jei vis yra likusių „vaikščiojančių laukinių“ („Walking Wild“) simbolių būgnuose, lošėjui yra skiriamas papildomas sukimas. Taip tęsiasi iki tol, kol būgnuose nebelieka „vaikščiojančių laukinių“ („Walking Wild“) simbolių.
- Šis papildomas sukimas bus lošiamas po esamo sukimo.
- Nemokami sukimai yra lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir žetono verte, kaip ir to sukimo, kuris aktyvavo šią funkciją.
- Nemokamų sukimų pabaigoje, galutinis laimėjimas nuo šių sukimų yra prodedamas prie to sukimo, kuris juos aktyvavo, laimėjimų.
- Nemokamų sukimų pabaigoje, lošimas sugrįžtą į tą sukimą, kuris juos aktyvavo.
- Galutinis laimėjimas susideda iš visų laimėjimų nuo nemokamų sukimų ir laimėjimų nuo to sukimo, kuris aktyvavo nemokamus sukimus.

74. LOŠIMAS „NEONINIS STAKSAS“ („NEON STAXX“)

74.1. Lošimo taisyklės
- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 1 000,00 EUR.
- Lošimas „Neoninis Staksas“ („Neon Staxx“) yra 5 būgnų, 4 eilių, 40 linijų lošimas, su „super stakso“ („Super Staxx“) funkcija, nemokamais sukimais, „sklaidos“ („Scatter“), „laukiniais“ („Wild“) simboliais.
- Lošimas yra lošiamas su 40 eilučių linijomis (fiksuota), 1-10 statymų lygiais (20 žetonų per lygį) ir skirtingomis žetonų vertėmis.
- Statymų lygis nustatomas naudojant lygių „Level/Lygis“ žymeklį.
- Žetonų vertė nustatoma naudojant „Žetonų Vertės/Coin Value“ žymeklį.
- „Žetonai“ rodo žetonų, kuriuos lošėjas turi statymams, skaičių.

- Lošiant aukščiausią statymų lygį, „Didžiausias Statymas/Max Bet“ lošia per maksimalias statymų linijas ir dabartinę žetonų vertę. Lošiant bet kokį žemesnį statymų lygį, „Didžiausias Statymas/Max Bet“ turi būti paspaustas du kartus, kad lošti sukimą pasirinktu lygiu.
- Laimėję deriniai ir išmokėjimai atliekami pagal laimėjimų lentelę.
- Statymo linijos laimėjimas žetonais yra lygus vertės, rodomos laimėjimų lentelėje, skaičiui, padaugintam iš statymų lygio.
- Statymų lygis yra žetonų, už kuriuos teikiama bet kokia eilute, skaičius.
- Statymo linijos laimėjimas virtualiais pinigais yra lygus laimėjimui žetonais, padaugintam iš žetonų vertės.
- Statymų linijos laimėjimas mokamas, jei iš eilės pereinama nuo kairiojo būgno į dešinį būgną.
- Išmokamas tik didžiausias linijos laimėjimas.
- Vienu metu laimi įvairios statymų eilutės.

74.2. „Super stakso“ („Super Staxx“) funkcija

- „Super stakso“ („Super Staxx“) funkcija yra krūva sukrautų simbolių, kurie atsiranda ant būgnų.
- Pagrindiniame lošime ir nemokamuose sukimuose sukrauti simboliai gali pasirodyti bet kokiame būgne.
- Visuose penkiuose būgnuose yra keletas gretimų pozicijų, kurios kiekvienu nauju sukimo atveju atsitiktinai pakeičiamos vienu simboliu iš laimėjimų lentelės, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolį.
- Atsitiktinai parinktas simbolis pasirodo kiekvieno sukimo pradžioje kartu su kitais simboliais.
- Nemokamuose sukimuose tik „plėšrūno“ („Predator“) arba „laukiniai“ („Wild“) simboliai yra atrinkti atsitiktine tvarka kaip sukrauti simboliai visame nemokamų sukimų lošime.

74.3. „Laukinis“ („Wild“) simbolis

- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia laimėjimo kombinaciją statymų linijoje pagal laimėjimų lentelę.

74.4. Nemokami sukimai

- 3 ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simbolių, rodomi bet kuriame pagrindinio lošimo būgne, suaktyvina nemokamus sukimus pagal laimėjimų lentelę.
- Bendras laimėjimo laukas apima bet kokius laimėjimus per nemokamus sukimus, pridedamus prie bet kurių laimėjimų iš sukimo, kuriame aktyvuojami nemokami sukimai.
- Nemokamų sukimų laimėjimai yra pridedami prie visų statymų linijų.
- Nemokamų sukimų pabaigoje lošimas grįžta sukimą, kuris aktyvavo nemokamus sukimus.
- Nemokami sukimai yra lošiami tuo pačiu statymų lygiu ir žetonų verte kaip sukimas, kuris suaktyvina nemokamus sukimus.
- Nemokamus sukimus negalima laimėti per nemokamus sukimus.

75. LOŠIMAS „OKEANO LOBIS“ („OCEAN‘S TREASURE“)

75.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,15 EUR, o maksimalus statymas – 150,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 250 000,00 EUR.
- „Okeano Lobis“ yra 5 būgnų, 3 eilių lošimas, turintis „sukrautus laukinius“ („Stacked Wild“) simbolius ir nemokamus sukimus su didėjančiu daugikliu.
- Lošimą sudaro 15 statymo eilučių (fiksuotų), skirtingos monetos ir statymo vertės.
- „Statymas/BET“ tai monetos arba virtualių pinigų vertė statymams.
- Kuomet lošiama monetomis, statymo vertę galima nustatyti paspaudus „statymo nustatymų/Bet Settings“ mygtuką ir pasirinkus monetos vertę bei statymo lygį. Kuomet lošiama virtualiais pinigais, statymo vertė nustatoma paspaudus „statymo nustatymų/Bet Settings“ mygtuką ir pasirinkus norimą statymą.
- „Likutis/Balance“, tai turima monetų arba virtualių pinigų suma atlikti statymams.
- Už laiminčias kombinacijas yra išmokama remiantis mokėjimo lentele.
- Simbolių išmokėjimo vertės, rodomos mokėjimo lentelėje, yra dinamiškos ir keičiasi kartu su pasirinkta statymo verte.
- Lošimo eilutės laimėjimas yra lygus mokėjimo lentelėje nurodytai vertei, padaugintai iš visų taikomų daugiklių.
- Statymo eilutės laimėjimai mokami iš eilės pradedant nuo kairiausiai esančio būgno iki dešiniausiai esančio būgno.
- Išmokamas tik didžiausias laimėjimas už statymo eilutę.
- Vienu metu skirtingose statymo eilutėse laimėti laimėjimai sudedami.
- Jei įvyksta lošimo techninės arba programinės įrangos gedimas, visi atlikti lošimo statymai ir išmokos nustoja galioti, o visi atlikti statymai grąžinami.

75.2. „Laukinis“ („Wild“) ir „sukrautas laukinis“ („Stacked Wild“) simboliai

- Lošime yra 2 „laukinių“ („Wild“) simbolių tipai: paprastas „laukinis“ („Wild“) simbolis ir „sukrautas laukinis“ („Stacked Wild“) simbolis.
- Paprastas „laukinis“ („Wild“) gali pasirodyti tiek pagrindiniame lošime, tiek nemokamuose sukimuose.
- „Sukrautas laukinis“ („Stacked Wild“) simbolis rodomas tik pagrindiniame lošime ir gali būti atvaizduojamas pilnai arba iš dalies, priklausomai nuo nusileidimo ant būgno.
- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.
- Pagal mokėjimų lentelę už simbolius, pakeistus „laukiniais“ („Wild“) simboliais, išmokama kaip už didžiausios vertės laimintį derinį statymo eilutėje.

75.3. Nemokami sukimai

- 3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai, rodomi pagrindiniame lošime ant 1, 3 ir 5 būgnų aktyvuoja 10 nemokamų sukimų.
- Nemokamuose sukimuose yra 5 skirtingi lygiai, kuris kiekvienas turi savo lygio daugiklį.
- Nemokami sukimai prasideda nuo 1 lygio ir x3 lygio daugiklio.
- Daugiklio matuoklis rodo dabartinį lygio daugiklį.
- Kai lošėjas pereina į naują lygį, lygių daugiklis padidėja ir yra atnaujinamas prieš kiekvieną nemokamą sukimą pagal šią lentelę:

Lygis	Lygio daugiklis
1	x3
2	x5
3	x7
4	x9
5	x12

- Kiekvieną kartą, kai nemokamų sukimų metu bet kurioje būgno vietoje atsiranda vienas ar keli paprasti „laukiniai“ („Wild“) simboliai, suteikiami 2 papildomi nemokami sukimai, o lygio matuoklis užpildomas perpus. Kai lygio matuoklis užsipildo, lošėjas pereina į kitą lygį, kol nepasiekia 5 lygio.
- Kai lošėjas pasiekia 5 nemokamų sukimų lygį, jam suteikiama 1500 monetų dydžio premija, padauginta iš monetos vertės (jei buvo lošta virtualiais pinigais – atitinkamai suma skiriama virtualiais pinigais).
- 5 lygyje: ant būgno nusileidžiantys „laukiniai“ („Wild“) simboliai ir toliau skiria papildomus nemokamus sukimus; lygio daugiklis nedidėja ir lieka ties x12.
- Papildomi laimėti nemokami sukimai automatiškai pridedami prie dabartinių nemokamų sukimų.
- Maksimalus nemokamų sukimų skaičius yra 102.
- Nemokami sukimai baigiasi arba tuo atveju, jei per pirmuosius 10 nemokamų sukimų 1 lygyje ant būgnų nenusileidžia jokie „laukiniai“ („Wild“) simboliai, arba jei kituose lygiuose ant būgnų nenusileidžia laukiniai („Wild“) simboliai, arba jei nelieka likusių nemokamų sukimų.
- Nemokami sukimai lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir monetos verte kaip ir per lošimą, kuris aktyvino nemokamus sukimus.
- Nemokamų sukimų metu visi lošimo eilučių laimėjimai padauginami iš lygio daugiklio.
- Pasibaigus nemokamiems sukimams, lošimas grįžta į pagrindinį lošimą ir lygio daugiklis nustatomas iš naujo.
- Nemokamų sukimų pabaigoje bendras laimėjimas iš nemokamų sukimų pridedamas prie visų laimėjimų iš sukimo, kuris aktyvavo nemokamus sukimus.

76. LOŠIMAS „OZZY OSBOURNE VAIZDO LOŠIMAS“ („OZZY OSBOURNE VIDEO SLOTS“)

76.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 1 000 000,00 EUR.
- Tai yra 5 būgnų, 3 eilių, 20 statymo eilučių (fiksuotų) lošimas su tokiomis funkcijomis kaip pakartotiniai sukimai, nemokami sukimai bei simbolio įkrovimas su simbolių suktuku ir funkcijų suktuku. Lošiama su 20 statymo eilučių (fiksuotų), 1–5 statymo lygiais (20

monetų vienam lygiui statant per pagrindinį statymą ir 40 monetų vienam lygiui statant per papildomą statymą) ir skirtingomis monetų vertėmis.

- Statymo lygis nustatomas „Lygio“ rinkikliu.
- Statymo lygis yra monetų, statomų vienoje eilutėje, skaičius.
- Monetos vertė nustatoma „Monetos Vertės“ rinkikliu.
- „Monetų“ laukelyje rodomas monetų, kurias galima statyti, skaičius.
- Pasirinkus „Didžiausias Statymas“ lošiama didžiausiu statymo lygiu ir esama monetos verte. Lošiant bet kuriuo žemesniu statymo lygiu ir norint lošti lošimą pasirinktu lygiu, mygtuką „Didžiausias Statymas“ reikia spustelėti du kartus.
- Laimintys deriniai ir laimėjimai apskaičiuojami pagal mokėjimų lentelę.
- Statymo eilutės laimėjimas monetomis lygus vertei, rodomai mokėjimų lentelėje, padaugintai iš statymo lygio. Suma taip pat padauginama iš bet kurio taikomo daugiklio.
- Statymo eilutės laimėjimas eurais yra lygus laimėjimui monetomis, padaugintam iš monetos vertės.
- Išmokamas tik didžiausias laimėjimas už statymo eilutę.
- Statymo eilutės laimėjimai mokami iš eilės pradedant nuo kairiausiai esančio būgno iki dešiniausiai esančio būgno.
- Vienu metu skirtingose statymo eilutėse laimėti laimėjimai sudedami.
- Jei įvyksta lošimo techninės arba programinės įrangos gedimas, visi atlikti lošimo statymai ir išmokos nustoja galioti, o visi atlikti statymai grąžinami.

76.2. Papildomas statymas

- Jei aktyvuotas papildomas statymas, lošiama su 40 monetų kiekviename statymo lygyje.
- Jei aktyvuotas papildomas statymas, gali būti suaktyvinta daugiau nemokamų sukimų, o daugiklio verčių dydžiai nemokamuose sukimuose padidėja nuo x2 ir x3 iki x5 ir x7.

76.3. Pakartotinis sukimas

- 2 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai, pagrindiniame lošime atsirandantys ant 1, 3 ar 5 būgnų, suaktyvina pakartotinių sukimų funkciją.
- Prieš pakartotinį sukimą suaktyvinama simbolio įkrovimo funkcija.
- Pirmiausia, simbolių suktukas – tai toks simbolis, kuriam suteikiama funkcija už pakartotinį sukimą.
- Funkcijų suktukas – tai funkcija, kuri taikoma pasirinktam simboliui už pakartotinį sukimą.
- Jei ant simbolių suktuko pakartotinio sukimo funkcijoje atsiranda „sklaidos“ („Scatter“) simbolis, ant funkcijų suktuko pasirodo šikšnosparnio galva ir pakartotinio sukimo funkcijoje aktyvuojami nemokami sukimai.
- Lošiant pagrindinio statymo lygmenyje, aktyvuojami 4 nemokami sukimai. Lošimo metu atliekant papildomą statymą, aktyvuojami 5 nemokami sukimai.
- Pakartotinis sukimas atliekamas tokiu pačiu statymo lygiu ir monetos verte kaip ir sukimas suaktyvinęs pakartotinį sukimą.
- Bet kokie pakartotinio sukimo laimėjimai pridedami prie visų pradinio sukimo laimėjimų.

76.4. Nemokami sukimai

- 3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai, rodomi pagrindiniame lošime ant 1, 3 ir 5 būgnų, arba „sklaidos“ („Scatter“) simbolis, rodomas ant funkcijų suktuko pakartotinio sukimo metu, suaktyvina nemokamus sukimus.

- Pagrindinio statymo lygmenyje, aktyvuojami 4 nemokami sukimai. Lošimo metu atliekant papildomą statymą, aktyvuojami 5 nemokami sukimai.
- Nemokamų sukimų metu prieš kiekvieną nemokamą sukimą suaktyvinamas simbolio įkrovimas.
- Pirmiausia, simbolių suktukas – tai toks simbolis, kuriam suteikiama funkcija iki pat nemokamų sukimų pabaigos.
- Funkcijų suktukas – tai funkcija, kuri taikoma pasirinktam simboliui iki pat nemokamų sukimų pabaigos.
- Jei simbolių suktuke nemokamų sukimų metu atsiranda „sklaidos“ („Scatter“) simbolis, suteikiamas vienas papildomas nemokamas sukimas, o simbolių suktukas vėl sukasi.
- Maksimalus nemokamų sukimų skaičius yra 7.
- Nemokami sukimai lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir monetos verte kaip ir per lošimą, kuris aktyvino nemokamus sukimus.
- Nemokamų sukimų pabaigoje bendras laimėjimas iš nemokamų sukimų pridedamas prie lošimo, aktyvavusio nemokamus sukimus, laimėjimų.
- Pasibaigus nemokamiems sukimams, lošimas grįžta į lošimą, kurio metu aktyvuoti nemokami sukimai.

76.5. Simbolio įkrovimas

- Pakartotinio sukimo ir nemokamų sukimų metu suaktyvinama simbolio įkrovimo funkcija. Pirmiausia, simbolių suktukas taip pat yra simbolis. Funkcijų suktukas – tai funkcija, kuri taikoma šiam pasirinktam simboliui pakartotinio sukimo ar nemokamų sukimų metu.
- Simbolių suktuke gali pasirodyti bet koks simbolis, išskyrus „laukinį“ („Wild“) simbolį.
- Ant funkcijų suktuko gali būti rodomos šios funkcijos:
    - Monetų laimėjimai: Kiekvienas pasirinktas simbolis, pasirodantis būgnuose, suteikia monetų kiekį, kuris yra lygus trijų rūšių laimėjimui, o pats simbolis yra padauginamas iš statymo lygio;
    - „Laukinis“ („Wild“) simbolis: Kiekvienas pasirinktas simbolis, pasirodantis būgnuose, virsta „laukiniu“ („Wild“) simboliu;
    - Simbolio daugiklis: Visi laimėjimai su pasirinktu simboliu dauginami iš suteikto daugiklio. Daugiklio vertės yra x2 ir x3 pagrindinio statymo metu bei padidėja iki x5 ir x7 papildomo statymo metu. Jei nemokamų sukimų metu vienam simboliui suteikiamos abi daugiklio vertės, jos yra sudedamos;
    - Atnaujinimas: Kiekvienas pasirinktas simbolis, pasirodantis ant būgno, yra paverčiamas simboliu esančiu priešais jį mokėjimų lentelėje. Nemokamų sukimų metu simbolis įgauna visas funkcijas, kurios jau pritaikytos simboliui, į kurį jis virsta. Atnaujinimas negali būti taikomas pirmajam simboliui mokėjimų lentelėje. Nemokamuose sukimuose atnaujinimo funkcija gali būti sujungiama, kuomet ji suaktyvinta du ar daugiau kartų. Pavyzdžiui, jei atnaujinimo funkcija taikoma „kaukolės“ („Skull“) simboliui, jis virsta „varnos“ („Crow“) simboliu. Jei vėliau nemokamuose sukimuose atnaujinimo funkcija bus pritaikyta „kryžiaus“ („Cross“) simboliui, jis taip pat virsta „varnos“ („Crow“) simboliu, nes sujungiamos dvi atnaujinimo funkcijos.
- Nemokamų sukimų metu kiekvienam simboliui galima pritaikyti tik vieną funkciją. Naudojant daugiklio funkciją, abi daugiklio vertės gali būti suteikiamos tam pačiam simboliui.

76.6. „Laukinis“ („Wild“) simbolis

- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai pagrindiniame lošime, pakartotinio sukimo bei nemokamų sukimų metu gali pasirodyti bet kurioje būgnų vietoje ir pakeisti visus, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“), simbolius.
- Pagal mokėjimų lentelę už simbolius, pakeistus „laukiniais“ („Wild“) simboliais, išmokama kaip už didžiausios vertės laimintį derinį statymo eilutėje.

77. LOŠIMAS „PARTENONAS: NEMIRTINGUMO PAIEŠKA“ („PARTHENON: QUEST FOR IMMORTALITY“)

77.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 200,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 250 000,00 EUR.
- „Parthenonas: Nemirtingumo Paieška“ – 6 būgnų lošimas, turintis „laukinių“ („Wild“) simbolių generacijos zoną, ir nemokamus sukimus su didėjančiu daugikliu.
- Lošiama su 10 000 statymo būdais, su skirtingais statymo lygiais ir skirtingomis monetų vertėmis.
- Lošimo eilučių nėra.
- Vienodi simboliai bet kurioje gretimų būgnų padėtyje, pradedant nuo kairiausio būgno iki dešiniausio būgno, lemia laimėjusį statymo būdą.
- Statymo būdo laimėjimai mokami iš eilės pradedant nuo kairiausiai esančio būgno iki dešiniausiai esančio būgno.
- Daugiau statymo būdų laimėjimų laimima, kai tuose pačiuose būgnuose atsiranda papildomų simbolių, kurie sukuria ilgiausią statymo būdo laimėjimą.
- Statymo būdo laimėjimas yra lygus mokėjimo lentelėje nurodytai vertei, padaugintai iš visų taikomų daugiklių.
- Už laimėjimus kombinacijas yra išmokama remiantis mokėjimo lentele.
- Simbolių išmokėjimo vertės, rodomos mokėjimo lentelėje, yra dinamiškos ir keičiasi kartu su pasirinkta statymo verte.
- Lošiama su virtualiais pinigais ar monetomis. Norint perjungti virtualius pinigus į monetas ir atvirkščiai, reikia eiti į lošimo nustatymus.
- „Statymas/Bet“, tai monetos arba virtualių pinigų vertė statymams.
- Kuomet lošiama monetomis, statymo vertę galima nustatyti paspaudus „Statymo Nustatymų/Bet Settings“ mygtuką ir pasirinkus monetos vertę bei statymo lygį. Kuomet lošiama virtualiais pinigais, statymo vertė nustatoma paspaudus „Statymo Nustatymų/Bet Settings“ mygtuką ir pasirinkus norimą statymą.
- „Likutis/Balance“, tai turima monetų arba virtualių pinigų suma atlikti statymams.
- Jei įvyksta lošimo techninės arba programinės įrangos gedimas, visi atlikti lošimo statymai ir išmokos nustoja galioti, o visi atlikti statymai grąžinami.

77.2. „Lavinos“ („Avalanche“) funkcija

- Laimėjęs derinys aktyvuoja „laviną“ („Avalanche“).
- Simboliai laimėtose kombinacijose išnyksta, paliekant vietos naujai simbolių „lavinai“ („Avalanche“).

- „Lavina“ („Avalanche“) tęsiasi tol, kol nebėra laimėjimų.

77.3. „Laukinių“ („Wild“) simbolių generacijos zona ir „laukiniai“ („Wild“) simboliai

- Pagrindiniame lošime ir nemokamuose sukimuose viršutinė eilutė yra „laukinių“ („Wild“) simbolių generacijos zona.
- Pagrindiniame lošime ir nemokamuose sukimuose kiekvienas „laukinių“ („Wild“) generacijos zonos simbolis, tapęs laimėjusio derinio dalimi, įvertinus laimėjimus prieš kitą „laviną“ („Avalanche“), virsta „laukiniu“ („Wild“) simboliu. „Laukiniai“ („Wild“) simboliai lieka būgnuose ir neišnyksta iki tol, kol yra kaip laimėjusio derinio dalis arba iki kito sukimo.
- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai gali būti rodomi būgnuose tik naudojant „laukinių“ („Wild“) generacijos zonos funkciją.
- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.
- Pagal mokėjimų lentelę už simbolius, pakeistus „laukiniais“ („Wild“) simboliais, išmokama kaip už didžiausios vertės laimintį derinį statymo eilutėje.

77.4. Nemokami sukimai su didėjančiu daugikliu

- 3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai, rodomi pagrindiniame lošime ant bet kokių būgnų, aktyvuoja 8 nemokamus sukimus. Kiekvienas papildomas „sklaidos“ („Scatter“) simbolis, įjungiantis nemokamus sukimus, suteikia 4 papildomus nemokamus sukimus. Nemokami sukimai suteikiami po paskutinės „lavinos“ („Avalanche“), kai nebėra laimėjimų.
- Nemokamų sukimų metu kiekvieno sukimo pabaigoje prie taškų matuoklio pridedamas vienas taškas kiekvienam ant būgno pasirodžiusiam „sklaidos“ („Scatter“) simboliui.
- Kai taškų skaičius ant matuoklio pasiekia 3, jis anuliuojamas ir yra suteikiami 2 papildomi nemokami sukimai.
- Nėra maksimalaus nemokamų sukimų skaičiaus.
- Nemokamų sukimų metu visi laimėjimai padauginami iš dabartinio daugiklio.
- Daugiklis prasideda nuo x1, o kiekvienas simbolis, transformuojantis į „laukinį“ („Wild“) simbolį nemokamų sukimų metu, padidina daugiklį nuo 1 iki x20. Daugiklis padidinamas įvertinus laimėjimus.
- Nemokami sukimai lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir monetos verte kaip ir per lošimą, kuris aktyvino nemokamus sukimus.
- Nemokamų sukimų pabaigoje bendras laimėjimas iš nemokamų sukimų pridedamas prie lošimo, aktyvavusio nemokamus sukimus, laimėjimų.
- Pasibaigus nemokamiems sukimams, lošimas grįžta į lošimą, kurio metu aktyvuoti nemokami sukimai.

78. LOŠIMAS „KIAULYTĖS TURTAI“ („PIGGY RICHES“)

78.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,01 EUR, o maksimalus statymas – 75,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 180 000,00 EUR.
- Lošimas „Kiaulytės turtai“ yra 5 būgnų, 15 linijų, dauginamų žetonų lošimas su „sklaidos“ („Scatter“) laimėjimais, nemokamais sukimais ir „laukiniais“ („Wild“) simboliais.

- Lošimas yra lošiamas su 15 eilučių linijomis (fiksuota), 1-10 statymų lygiais ir skirtingomis žetonų vertėmis.
- „Žetonai“ rodo žetonų, kuriuos lošėjas turi statymams, skaičių.
- Laimėję deriniai ir išmokėjimai atliekami pagal laimėjimų lentelę.
- Didžiausias statymas yra lošiamas iš didžiausio lygio statymo ir nustatytos žetonų vertės.
- Statymų lygis nustatomas naudojant lygių „Level/Lygis“ žymeklį.
- Žetonų vertė nustatoma naudojant „Žetonų Vertės/Coin Value“ žymeklį.
- Statymų linija laimi, jei eina eilė iš kairės į dešinę.
- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai suteikia didžiausią įmanomą laimėjimų kombinaciją statymų linijoje pagal laimėjimų lentelę.
- Išmokamas tik didžiausias linijos laimėjimas.
- Vienkartiniai laimėjimai skirtingose statymų linijose yra pridedami.
- Statymų lygis yra žetonų, už kuriuos teikiama bet kokia linija, skaičius.
- Statymo linijos laimėjimas žetonais yra lygus vertės, rodomos laimėjimų lentelėje, skaičiui, padaugintam iš statymų lygio. Ši suma taip pat dauginama iš bet kokio taikomo daugiklio.
- Statymo linijos laimėjimas virtualiais pinigais yra lygus laimėjimui žetonais, padaugintam iš žetonų vertės.
- Nemokamų sukimų pabaigoje visa iš nemokamų sukimų laimėta suma pridedama prie bet kurio laimėjimo, gauto iš sukimo, kuriame aktyvuojami nemokami sukimai.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.
- Visi laimėjimai mokami tik statymų linijomis, išskyrus laimėjimus su „sklaidos“ („Scatter“) simboliais.

78.2. Nemokami sukimai

- 3 ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simboliai, rodomi bet kurioje pagrindinio lošimo būgne, suaktyvina nemokamus sukimus.
- Nemokami sukimai yra lošiami tuo pačiu statymų lygiu ir žetonų verte kaip sukimas, kuris suaktyvina nemokamus sukimus.
- Kiekvienas laimingas „sklaidos“ („Scatter“) simbolis rodo nemokamo sukimo ir daugiklio kombinaciją. Daugiklis taikomas visiems laimėjimams, esant nemokamiems sukimams. Pasirinkius vieną iš „sklaidos“ („Scatter“) simbolių, prasidės nemokami sukimai.
- „Sklaidos“ („Scatter“) simboliai, rodomi ant būgnų nemomuose sukimuose, skiria tik nemokamus sukimus.
- Šie papildomi nemokami sukimai automatiškai pridedami prie dabartinių nemokamų sukimų.
- „Sklaidos“ („Scatter“) ir nemokamų sukimų laimėjimai pridedami prie bet kurių laimėjimo linijų.

79. LOŠIMAS „JŪRŲ SIAUTĖJIMAS“ („RAGE OF THE SEAS“)

79.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 400,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 2 000 000,00 EUR.

- „Jūrų Siautėjimas“ yra 5 būgnų ir 4 eilių, besiplečiančių iki 4-7-7-7-4 eilių lošimas, turintis nuo 1024 iki 5488 statymo būdų, taip pat „funkcijos sukimų“ („Feature Spins“), „didžiojo būgno patobulinimo“ („Major Reel Upgrade“), „mažojo būgno patobulinimo“ („Minor Reel Upgrade“), „dvigubo daugiklio“ („x2 Multiplier“), nemokamų sukimų („Free Spins“) ir papildomų sukimų („Extra Spins“) funkcijas bei „išsiplečiančius laukinius“ („Spreading Wilds“) ir „sukrautus laukinius“ („Stacked Wilds“) simbolius.
- Lošiama skirtingomis statymo ir monetų vertėmis bei statymų lygiais (kuomet lošiama tik su monetomis).
- Lošimas prasideda su 1024 statymų eilučių. Išsiplėsdamas 1 būgnas suteikia maksimaliai 1792 statymo eilutes; išsiplečiantys 2 būgnai suteikia 3136 statymo eilutes, o išsiplečiantys 3 būgnai – 5488 galimas statymo eilutes.
- Lošiama monetomis arba virtualiais pinigais. Norint perjungti virtualius pinigus į monetas ir atvirkščiai, reikia eiti į lošimo nustatymus.
- „Statymas/Bet“ yra statymų monetų ar virtualių pinigų suma.
- Lošiant su monetomis, statymo lygis gali būti pasirinktas lošimo nustatymuose. Statymo lygis kartu su monetos verte nurodo statymo sumą ir padidina laimėjimus.
- Lošiant su monetomis, statymo vertė nustatoma paspaudus „Bet Settings/Statymo Parametrai“ mygtuką ir pasirinkus monetos vertę bei statymo lygį. Lošiant su virtualiais pinigais, statymo vertė nustatoma paspaudus „Bet Settings/Statymo Parametrai“ mygtuką ir pasirinkus konkretų statymą.
- „Balance/Likutis“ rodo statymams prieinamą virtualių pinigų ar monetų sumą.
- Už laiminčias kombinacijas yra išmokama atsižvelgiant į mokėjimų lentelę.
- Lošiant su virtualiais pinigais, simbolių išmokėjimo vertės, rodomos mokėjimų lentelėje, yra dinamiškos ir keičiasi atsižvelgiant į pasirinktą statymo vertę.
- Lošiant su monetomis, statymo eilutės yra lygios laimėjimams virtualiais pinigais padaugintiems iš monetų vertės.
- Derantys simboliai bet kurioje pozicijoje ant 3 ar daugiau greta esančių būgnų, nuo kairiojo krašto būgnų iki dešiniojo krašto būgnų, suteikia statymo eilutės laimėjimą.
- Laimėjimas išmokamas tik už ilgiausią vienodų simbolių kombinaciją.
- Didesnis statymo eilučių laimėjimų skaičius suteikiamas, kai papildomi simbolių atvejai atsiranda tuose pačiuose būgnuose, sudarančiuose ilgiausią statymų eilutės laimėjimą.
- Statymo eilutės laimėjimas monetomis yra lygus vertei, nurodytai mokėjimo lentelėje, ir padaugintai iš statymo. Ši suma taip pat dauginama iš bet kokio atitinkamo daugiklio.
- Laimėjimai tuo pačiu metu, bet skirtingose statymų eilutėse yra sudedami.
- Jei įvyksta lošimo techninės arba programinės įrangos gedimas, visi atlikti lošimo statymai ir išmokos nustoja galioti, o visi atlikti statymai grąžinami.

79.2. „Atsitiktinė“ („Random“) funkcija

- Lošime galima tokias **„atsitiktines“ („Random“) funkcijas** rasti:
  - Daugiklis („Multiplier“): statymų eilutės laimėjimai yra sudauginami x2;
  - „Sukrauti laukiniai“ („Stacked Wilds“) simboliai: šis simbolis gali atsirasti bet kurioje vietoje 2, 3 ir 4 būgnuose bei uždengti nuo 1 iki 4 būgnų;
  - „Išsiplečiantis laukinis“ („Spreading Wilds“) simbolis: šis simbolis gali nusileisti bet kurioje vietoje 2, 3 ir 4 būgnuose. Tuomet ne daugiau nei 2 „išsiplečiantys laukiniai“ („Spreading Wild“) simboliai atsiranda gretutinėse pozicijose, uždengdami originalius simbolius (išskyrus 1 ir 5 būgnuose). „Išsiplečiantys laukiniai“ („Spreading Wild“)

simboliai negali visiškai uždengti kitų „laukinių“ („Wild“), „sklaidos“ („Scatter“) ir „augimo“ („Boost“) simbolių;
    - „Didžiojo būgno patobulinimas“ („Major Reel Upgrade“): visi „inkaro“ („Anchor“) ir „statinės“ („Barrel“) simboliai yra išimami iš būgnų, suteikiant daugiau vietos galimiems didesniems laimėjimams;
    - „Mažojo būgno patobulinimas“ („Minor Reel Upgrade“): visi „vairo“ („Steering Wheel“) ir „butelio“ („Bottle“) simboliai yra išimami iš būgnų, suteikiant daugiau vietos galimiems didesniems laimėjimams.
- „Atsitiktinė“ („Random“) funkcija negali būti aktyvuota du kartus tuo pačiu metu.
- „Laukiniai“ („Wild“), „išsiplečiantys laukiniai“ („Spreading Wild“) ir „sukrauti laukiniai“ („Stacked Wild“) simboliai lemia didžiausią galimą statymų eilutės laimėjimo kombinaciją, už kurią išmokamas laimėjimas, remiantis mokėjimo lentele.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „laukinį“ („Wild“), „sklaidos“ („Scatter“) ar „augimo“ („Boost“) simbolius.

79.3. Nemokami sukimai

- Nemokami sukimai yra garantuojami, vienu arba keliais galimais atvejais:
    - 3 „augimo“ („Boost“) simboliai surenkami paprastų sukimų arba „funkcijos sukimo“ („Feature Spins“) metu 2, 3 ir 4 būgnuose. Tokiu atveju, būgnai išsiplečia.
    - Bent 3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai nusileidžia ant būgnų tuo pačiu metu:
        - 3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai – 5 nemokami sukimai;
        - 4 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai – 8 nemokami sukimai;
        - 5 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai – 12 nemokamų sukimų.
- Įvykus minėtiems atvejams, tuo pačiu metu, nemokamų sukimų skaičius, gautas iš „sklaidos“ („Scatter“) ir „augimo“ („Boost“) simbolių, yra sumuojamas kartu su nemokamų sukimų skaičiaus likučiu.
- 3 „atsitiktinės“ („Random“) funkcijos yra visada aktyvios nemokamų sukimų metu, ir yra aktyvuojamos atsitiktiniu būdu. Jei bet kuri iš „atsitiktinių“ („Random“) funkcijų aktyvuojama lošimo, kuris aktyvavo nemokamus sukimus, metu – ji parenkama automatiškai.
- Kuomet atsiranda trečiasis išsiplečiantis būgnas, jis aktyvuoja nemokamus sukimus lygiai taip pat kaip 3 aktyvuoti besileidžiantys „sklaidos“ („Scatter“) simboliai. Jei nemokamų sukimų funkcija vis dar tęsiasi, funkcijai pasibaigus likę sukimai sumuojami su bendru nemokamų sukimų skaičiumi.
- „Augimo“ („Boost“) simbolis, nusileidžiantis ant 2, 3 ar 4 būgnų suteikia 2 papildomus nemokamus sukimus.
- Nemokamų sukimų funkcija neturi maksimalaus sukimų skaičiaus.
- Nemokami sukimai yra lošiami tuo pačiu statymu kaip ir lošimas, kuris aktyvavo nemokamus sukimus.
- Nemokamų sukimų pabaigoje:
    - bendras nemokamų sukimų laimėjimas yra pridedamas prie bet kurio lošimo, kuris aktyvavo nemokamus sukimus, laimėjimo;
    - lošimas grįžta į pagrindinį lošimą.

79.4. „Augimo“ („Boost“) simbolis ir „funkcijos sukimo“ („Feature Spins“) funkcija

- Kai „augimo“ („Boost“) simbolis nusileidžia ant 2, 3 ar 4 būgnų, būgnas išsiplečia iki 7 eilių, aktyvuodamas 4 „funkcijos sukimus“ („Feature Spins“).
- Tuo pačiu metu, 1 iš 5 „atsitiktinių“ („Random“) funkcijų yra aktyvuojama kito sukimo metu.
- Jei daugiau „augimo“ („Boost“) simboliu nusileidžia ant:
  - ankščiau išsiplėtusių būgnų – yra aktyvuojami 2 papildomi „funkcijos sukimai“ („Feature Spins“) (arba 2 papildomi sukimai („Extra Spins“), kai veikia nemokamų sukimų lošimas);
  - Dar neišsiplėtusių būgnų – būgnas išsiplečia iki 7 eilių – yra aktyvuojami 4 papildomi „funkcijos sukimai“ („Feature Spins“) ir yra garantuojama 1 nauja „atsitiktinė“ („Random“) funkcija likusiems sukimams.
- Surinkus 3 „augimo“ („Boost“) simbolius 2, 3 ir 4 būgnuose – būgnai išsiplečia ir suteikia nemokamus sukimus.
- „Funkcijų sukimas“ („Feature Spins“) gali būti atrakinta besiplečiančiais papildomais būgnais.
- „Funkcijų sukimo“ („Feature Spins“) funkcija yra išsaugoma jei lošimas paleidžiamas iš naujo.
- Statymo pakeitimai deaktyvuoja būgno išsiplėtimą ir funkcijų suteikimą. Norint juos vėl aktyvuoti, prieš pradedant naują sukimą, reikia pakeisti statymą į pradinę statymo vertę, su kuria būgnai buvo išplėsti.

80. LOŠIMAS „RIFŲ PLĖŠIKAS“ („REEF RAIDER“)

80.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 8 500,00 EUR.
- „Rifų Plėšikas“ - 7 būgnų, 7 eilių lošimas, turintis „laukinių monetų“ („Wild Coins“), „laukinių moliuskų“ („Clam Wild“) simbolius, daugiklius, „lavinos“ („Avalanche“) funkciją, „lobio tako“ („Treasure Trail“) matuoklį su „inkaro kritimo“ („Anchor Drop“) funkcija, „atsitiktinių laukinių“ („Random Wilds“) funkciją, „paslaptingos skrynios“ („Mystery Chest“) funkciją, „patrankos sprogimo“ („Cannon Blast“) funkciją, bei nemokamus sukimus su „paslaptingos perdangos“ („Mystery Overlay“) funkcija. Lošiama su simbolių grupėmis, su skirtingais statymo lygiais ir skirtingomis monetų vertėmis.
- 5 ar daugiau tų pačių simbolių grupė suteikia laimėjimą.
- Simbolis yra derinio dalis, jei jis yra šalia to paties simbolio horizontaliai arba vertikaliai.
- Keli to paties simbolio deriniai, kurie nėra šalia vienas kito, skaičiuojami kaip atskiros derinių grupės.
- Lošiama su virtualiais pinigais ar monetomis. Norint perjungti virtualius pinigus į monetas ir atvirkščiai, reikia eiti į lošimo nustatymus.
- „Statymas/Bet“, tai monetos arba virtualių pinigų vertė statymams.
- Kuomet lošiama monetomis, statymo vertę galima nustatyti paspaudus „Statymo Nustatymų/Bet Settings“ mygtuką ir pasirinkus monetos vertę bei statymo lygį. Kuomet lošiama virtualiais pinigais, statymo vertė nustatoma paspaudus „Statymo Nustatymų/Bet Settings“ mygtuką ir pasirinkus norimą statymą.
- „Likutis/Balance“, tai turima monetų arba virtualių pinigų suma atlikti statymams.

- Už laimėtas kombinacijas yra išmokama remiantis mokėjimo lentele.
- Simbolių išmokėjimo vertės, rodomos mokėjimo lentelėje, yra dinamiškos ir keičiasi kartu su pasirinkta statymo verte.
- Lošimo eilutės laimėjimas yra lygus mokėjimo lentelėje nurodytai vertei, padaugintai iš visų taikomų daugiklių.
- Išmokamas tik didžiausias laimėjimas už statymo eilutę.
- Vienu metu skirtingose statymo eilutėse laimėti laimėjimai yra sudedami.
- Jei įvyksta lošimo techninės arba programinės įrangos gedimas, visi atlikti lošimo statymai ir išmokos nustoja galioti, o visi atlikti statymai grąžinami.

80.2. „Lavinos“ („Avalanche“) funkcija

- „Lavinos“ („Avalanche“) metu simboliai patenka į būgno pozicijas, o ne sukasi.
- Simbolių grupės laimėjimas paleidžia „laviną“ („Avalanche“).
- Simboliai laimėtose kombinacijose išnyksta, paliekant vietos naujai simbolių „lavinai“ („Avalanche“).
- „Lavina“ („Avalanche“) tęsiasi tol, kol nebėra laimėjimų.

80.3. „Laukinių monetų“ („Wild Coins“) ir „laukinių moliuskų“ („Clam Wild“) simboliai

- Jei laimėjusiame derinyje yra bent 3 vidutinio laimėjimo arba mažo laimėjimo simboliai, prieš „laviną“ („Avalanche“) pasirodo „laukinio moliusko“ („Clam Wild“) simbolis vietoj vieno iš pašalintų vidutinio laimėjimo ar mažo laimėjimo simbolių.
- „Laukinės monetos“ („Wild Coins“) simboliai gali pasirodyti pagrindinio lošimo būgnuose ir nemokamuose sukimuose, kai yra įjungta „atsitiktinio laukinio“ („Random Wilds“) arba „patrankos sprogimo“ („Cannon Blast“) funkcijos.
- „Laukinės monetos“ („Wild Coins“) simboliai ir „laukinio moliusko“ („Clam Wild“) simboliai pakeičia visus simbolius, išskyrus „daugiklio“ („Multiplier“) simbolius.
- Jei „laukinės monetos“ („Wild Coins“) simbolis arba „laukinio moliusko“ („Clam Wild“) simbolis tampa laimėjusio derinio dalimi, jis pašalinamas iš lošimo zonos su likusiais simboliais laimėjusiame derinyje.
- Pagal mokėjimų lentelę už „laukinės monetos“ („Wild Coins“) ir „laukinio moliusko“ („Clam Wild“) simbolius mokama kaip už didžiausios vertės laimintį derinį statymo eilutėje.
- Vienas „laukinės monetos“ („Wild Coins“) simbolis arba „laukinio moliusko“ („Clam Wild“) simbolis gali būti daugiau nei vieno laimėjusio derinio dalis, jei šie laimėję deriniai yra šalia vienas kito horizontaliai arba vertikaliai.
- „Laukinės monetos“ („Wild Coin“) ir „laukinio moliusko“ („Clam Wild“) simboliai laimi tik kartu su kitais simboliais.

80.4. „Daugiklio“ („Multiplier“) simbolis

- „Daugiklio“ („Multiplier“) simbolis, esantis horizontaliai arba vertikaliai šalia laimėjusio derinio, kuris gali būti padaugintas iš šio „daugiklio“ („Multiplier“) simbolio vertės, turi šias vertes: x2, x3, x5 arba x50.
- „Daugiklio“ („Multiplier“) simboliai nelaikomi laimėjusio derinio dalimi.
- Vienas „daugiklio“ („Multiplier“) simbolis gali paveikti kelis laimėjimus, jei jis yra horizontaliai arba vertikaliai greta kelių laimėjusių derinių vienu metu.

- „Daugiklio“ („Multiplier“) simboliai gali pasirodyti bet kurioje pagrindinio lošimo būgnų vietoje. Nemokamų sukimų metu „daugiklio“ („Multiplier“) simboliai gali būti rodomi bet kurioje lošimo būgnų vietoje, išskyrus tas vietas, kuriose yra „paslapties perdangos“ („Mystery Overlay“) simboliai.
- Lošimo zonoje vienu metu gali būti rodomas tik 1 „daugiklio“ („Multiplier“) simbolis.
- „Daugiklio“ („Multiplier“) simboliai iš būgno dingsta kartu su laiminčia grupe, prie kurios simboliai yra horizontaliai arba vertikaliai.

80.5. „Lobio tako“ („Treasure Trail“) matuoklis

- „Lobio tako“ („Treasure Trail“) matuoklyje iš pradžių yra 15 neužpildytų juostų.
- Kiekvieną kartą, kai „laukinis moliusko“ („Clam Wild“) simbolis pašalinamas iš lošimo zonos, kai laimi derinys, yra užpildoma 1 „lobio tako“ („Treasure Trail“) matuoklio juosta.
- „Laukinis moliusko“ („Clam Wild“) simbolis vienu metu negali užpildyti daugiau nei 1 juostos, net jei jis yra kelių laimėjusių grupių dalis.
  - 3 užpildytos juostos suteikia „inkaro kritimo“ („Anchor Drop“) funkciją;
  - 6 užpildytos juostos suteikia „atsitiktinių laukinių“ („Random Wilds“) funkciją;
  - 9 užpildytos juostos suteikia „paslaptingos skrynios“ („Mystery Chest“) funkciją;
  - 12 užpildytos juostos suteikia „patrankos sprogimo“ („Cannon Blast“) funkciją.
- Suteiktos funkcijos įjungiamos, kai nebėra laimėjimų iš „lavinos“ („Avalanche“). Funkcijos įjungiamos jų suteikimo tvarka.
- „Lobio tako“ („Treasure Trail“) matuoklis grįžta į 0, kai buvo paleistos visos suteiktos funkcijos arba nebeliko „laukinio moliusko“ („Clam Wild“) simbolių laimėjimų derinyje.
- Kiekvienas naujas lošimo lošimas prasideda nuo 0 užpildytų juostų.

80.6. „Inkaro kritimo“ („Anchor Drop“) funkcija

- Kai pagrindiniame lošime arba nemokamuose sukimuose yra įjungta „inkaro kritimo“ („Anchor Drop“) funkcija, atsitiktinai parenkami 1 – 3 skirtingi mažo laimėjimo simboliai ir visi sutampantys simboliai pašalinami iš lošimo zonos.
- Paleidus funkciją, aktyvuojama „lavinos“ („Avalanche“) funkcija.

80.7. „Atsitiktinių laukinių“ („Random Wilds“) funkcija

- Kai pagrindiniame lošime arba nemokamuose sukimuose aktyvuojasi „atsitiktinių laukinių“ („Random Wilds“) funkcija, ant būgnų atsitiktinai dedami 4 – 8 „laukinės monetos“ („Wild Coin“) simboliai.
- Funkcijoje „atsitiktinių laukinių“ („Random Wilds“) simboliai negali nusileisti ant „laukinio moliusko“ („Clam Wild“) simbolių ar „daugiklio“ („Multiplier“) simbolių.

80.8. „Paslaptingos skrynios“ („Mystery Chest“) funkcija

- Kai pagrindiniame lošime arba nemokamuose sukimuose įjungiama „paslaptingos skrynios“ („Mystery Chest“) funkcija, būgnuose 2 - 16 vidutinio ir mažo laimėjimo simboliai pakeičiami „paslapties“ („Mystery“) simboliais.
- Suaktyvinus funkciją, atskleidžiami visi „paslapties“ („Mystery“) simboliai ir įvertinami galimi derinių laimėjimai.
- „Paslapties“ („Mystery“) simboliai visada yra to paties tipo mažo laimėjimo ar vidutinio laimėjimo simboliai ir niekada negali būti mažo ir vidutinio laimėjimo simbolių deriniu.

- „Paslapties“ („Mystery“) simboliai gali atsirasti bet kurioje būgnų vietoje, išskyrus pozicijas su „laukinės monetos“ („Wild Coin“) simboliais, „laukinio moliusko“ („Clam Wild“) simboliais ir „daugiklio“ („Multiplier“) simboliais.

80.9. „Patrankos sprogimo“ („Cannon Blast“) funkcija

- Kai pagrindiniame lošime arba nemokamuose sukimuose aktyvuojasi „patrankos sprogimo“ („Cannon Blast“) funkcija, atsitiktinis būgnų simbolis pašalinamas iš lošimo zonos kartu su visais vidutinio laimėjimo ir mažo laimėjimo simboliais toje pačioje eilutėje ir būgne kaip ir pasirinktas simbolis.
- „Laukinio moliusko“ („Clam Wild“) simbolių, „laukinės monetos“ („Wild Coin“) simbolių ir „daugiklio („Multiplier“)“ simbolių negalima pašalinti naudojant „patrankos sprogimo“ („Cannon Blast“) funkcijos.
- Bet kurį iš pašalintų simbolių galima atsitiktinai pakeisti „laukinės monetos“ („Wild Coins“) simboliu.
- Paleidus funkciją, aktyvuojasi „lavinos“ („Avalanche“) funkcija.

80.10. Nemokami sukimai ir „paslaptingos perdangos“ („Mystery Overlay“) funkcija

- Pagrindiniame lošime 15 ar daugiau „lobio tako“ („Treasure Trail“) matuoklio užpildytų juostų skiria nemokamus sukimus, o už kiekvieną papildomą 3 užpildytą juostą - dar 2 nemokamus sukimus.
- Nemokamų sukimų metu 15 užpildytų juostų suteikia dar 1 nemokamą sukimą, o už kiekvieną papildomą 3 užpildytą juostą - dar 1 papildomą nemokamą sukimą.
- Nemokami sukimai prasideda, kai lošiamos visos suaktyvintos funkcijos ir nebėra „lavinų“ („Avalanche“).
- Kai prasideda nemokami sukimai, įjungiama „paslaptingos perdangos“ („Mystery Overlay“) funkcija, o ant būgnų pasirodo 5 „paslapties“ („Mystery“) simboliai: 1 lošimo zonos centre ir dar 4 ant horizontaliai ir vertikaliai greta centro esančių vietų.
- Tada atskleidžiami „paslapties“ („Mystery“) simboliai, sudarantys mažo laimėjimo arba vidutinio laimėjimo simbolių derinį.
- „Paslaptingos perdangos“ („Mystery Overlay“) funkcijoje „paslapčių“ („Mystery“) simbolių derinys negali būti mažo ir vidutinio laimėjimo simbolių deriniu.
- Pradinio „paslapties“ („Mystery“) simbolių derinio pozicija ant būgnų išlieka ta pati, kol baigsis nemokami sukimai.
- Kiekvieno nemokamo sukimo metu ant būgnų gali atsitiktinai pasirodyti papildomi „paslapties“ („Mystery“) simboliai.
- Jei papildomas „paslapties“ („Mystery“) simbolis yra horizontaliai arba vertikaliai greta vienos iš pradinio „paslapties“ („Mystery“) simbolių derinio pozicijos, papildoma „paslapties“ („Mystery“) simbolio vieta tampa šios grupės dalimi, iki nemokamų sukimų pabaigos.
- Nemokami sukimai lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir monetos verte kaip ir per lošimą, kuris aktyvino nemokamus sukimus.
- Nemokami sukimai baigiasi, kai nemokamų sukimų matuoklis pasiekia 0.
- Pasibaigus nemokamiems sukimams, lošimas grįžta į pagrindinį lošimą, o „lobio tako“ („Treasure Trail“) matuoklis atstatomas į 0.
- Nemokamų sukimų pabaigoje bendras laimėjimas iš nemokamų sukimų pridedamas prie lošimo, aktyvavusio nemokamus sukimus, laimėjimų.

81. LOŠIMAS „SKUBANTIS BŪGNAS“ („REEL RUSH“)

81.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,50 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 96 240,00 EUR.
- Lošimas „Skubantis Būgnas“ yra 5 būgnų lošimas, turintis „laukinius“ („Wild“) simbolius, persukimus ir nemokamus sukimus su 3 125 būdais laimėti.
- Lošimas lošiamas su 45-3125 būdais laimėti, 1-10 lygiuose (50 žetonų viename lygyje) ir skirtingomis žetonų vertėmis.
- Nėra statymo linijų.
- Statymo lygis nustatomas „Level/Lygis“ pasirinkimo laukelyje.
- Žetonų vertė nustatoma „Coin Value/Žetonų Vertė“ pasirinkimo laukelyje.
- „Coins/Žetonai“ rodo žetonų, kuriuos lošėjas gali statyti, skaičių.
- „Didžiausias Statymas/Max Bet“ yra lošiamas iš didžiausio statymo lygio ir nustatytos žetonų vertės.
- Laimėjimų kombinacijos ir išmokėjimai atliekami pagal laimėjimų lentelę.
- Simbolio laimėjimas žetonais yra lygus vertės, rodomos laimėjimų lentelėje, skaičiui, padaugintam iš statymų lygio ir to simbolio, atsiradusio ant visų būgnų, skaičiaus.
- Galutinis laimėjimas virtualiais pinigais yra lygus laimėjimui žetonais, padaugintam iš žetonų vertės.
- Sutampantys simboliai bet kurioje pozicijoje trijuose ir daugiau greta esančiuose būgnuose, pradedant iš kairės į dešinę, yra laiminti kombinacija.
- Tik ilgiausiai besitęsianti sutampanti simbolių kombinacija yra laimima.
- Daugiau laimėjimų sukuriama kai papildomai atsiranda tų pačių simbolių ant tų pačių būgnų, kurie sukuria ilgiausią būdą laimėti.
- Vienkartiniai skirtingų simbolių laimėjimai yra pridedami.
- Visi laimėjimai išmokami tik laiminčių simbolių kombinacijose.
- Galutiniam simbolių laimėjimui apskaičiuoti reikia padauginti sutampančių simbolių skaičių viename būgne su sutampančių simbolių skaičiumi kiekviename kitame būgne ilgiausioje laiminčių simbolių kombinacijoje. Padauginti laimėtų žetonų skaičių iš ilgiausios laiminčių simbolių kombinacijos pagal laimėjimų lentelę. Galutinis vieno sukimo laimėjimas yra laiminčių simbolių suma kiekvienam simbolių tipui.

81.2. 1 lygio būdo laimėti pavyzdys

- 3 derantys „ananasų“ („Pineapple“) simboliai, iš kairės pusės einančiuose greta esančiuose būgnuose, lošėjas laimi 10 žetonų. Šis skaičius padauginamas iš 1 (už 1 „ananaso“ („Pineapple“) simbolį pirmame būgne), tada padauginama iš 1 (už 1 „ananaso“ („Pineapple“) simbolį antrame būgne), tada padauginama iš 3 (už vieną „laukinį“ („Wild“) simbolį, kuris pakeičia „ananaso“ („Pineapple“) simbolį, ir 2 „ananasų“ („Pineapple“) simbolius trečiame būgne), kas sudaro tokią formulę: 1 x 1 x 3 x 10 = 30 žetonų.

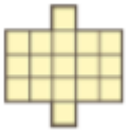
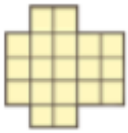
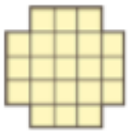
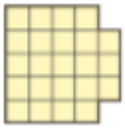
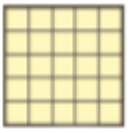
81.3. **„Laukinis“ („Wild“) simbolis**

- „Laukinis“ („Wild“) simboliai pasirodo tik 2, 3, 4 ir 5 būgnuose pagrindiniame lošime ir nemokamų sukimų metų.

- „Laukinis“ („Wild“) simboliai pakeičia visus kitus simbolius.

81.4. Būgno nustatymai ir laimėjimų būdai

- Laiminti bet kurio sukimo kombinacija pagrindiniame lošime aktyvuoja 1 persukimą, daugiausiai 5 persukimus.
- Kiekvieno persukimo metu, būdai laimėti padidėja 2 papildomais simboliais, atsirandančiais būgnuose.
- Žemiau esanti lentelė rodo būgno nustatymus ir laimėjimų būdų skaičių po sukimo pagrindiniame lošime, persukimų metų ir nemokamų sukimų metu.

Sukimas / Persukimas / Nemokamas sukimas	Būgnai	Būdai laimėti
Pirminis sukimas		45
Pirmas persukimas		135
Antras persukimas		405
Trečias persukimas		675
Ketvirtas persukimas		1125
Penktas persukimas		1875
Nemokami sukimai		3125

- Persukimai lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir žetonų verte kaip ir to sukimo, kuris aktyvavo pirmąjį persukimą.
- Kai nebėra laimėjimų kombinacijų persukimo metu arba po penkto persukimo, persukimai baigiasi ir būgnai grįžta į pradinius nustatymus.
- Persukimų laimėjimai yra pridedami prie pradinio sukimo laimėjimų.

81.5. Nemokami sukimai

- Laiminti kombinacija po penkto persukimo aktyvuoja 8 nemokamus sukimus.
- Nemokami sukimai yra lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir žetonų verte kaip ir to sukimo, kuris aktyvavo persukimus ir nemokamus sukimus.
- Nemokami sukimai negali būti laimėti nemokamų sukimų metu.
- Pabaigoje nemokamų sukimų, galutinis laimėjimas rodo visų laimėjimų nuo nemokamų sukimų, persukimų ir to sukimo, kuris aktyvavo persukimus, laimėjimų sumą.

82. LOŠIMAS „SKUBANTIS BŪGNAS 2“ („REEL RUSH 2“)

82.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 40,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 1 000 000,00 EUR.
- „Skubantis Būgnas 2“ yra 5 būgnų lošimas, turintis „laukinius“ („Wild“) simbolius, „atsitiktines“ („Random“) funkcijas, pakartotinius sukimus, nemokamus sukimus ir „super“ nemokamus sukimus.
- Lošime yra nuo 45 iki 3125 laimėjimo būdų, skirtingos statymo ir monetos vertės bei statymo lygiai (tik lošiant monetomis). Lošime nėra lošimo eilučių.
- Lošimas gali būti lošiamas monetomis arba virtualiais pinigais.
- „Statymas/BET“, tai monetos arba virtualių pinigų vertė statymams.
- Kuomet lošiama monetomis, statymo vertę galima nustatyti paspaudus „statymo nustatymų/Bet Settings“ mygtuką ir pasirinkus monetos vertę bei statymo lygį. Kuomet lošiama virtualiais pinigais, statymo vertė nustatoma paspaudus „statymo nustatymų/Bet Settings“ mygtuką ir pasirinkus norimą statymą.
- „Likutis/Balance“, tai turima monetų arba virtualių pinigų suma atlikti statymams.
- Už laimėjimus kombinacijas yra išmokama remiantis mokėjimo lentele.
- Simbolių išmokėjimo vertės, rodomos mokėjimo lentelėje, yra dinamiškos ir keičiasi kartu su pasirinkta statymo verte.
- Vienu metu skirtinguose statymo būduose laimėti laimėjimai sudedami.
- Statymo būdų laimėjimai mokami iš eilės pradedant nuo kairiausiai esančio būgno iki dešiniausiai esančio būgno.
- Išmokama tik už ilgiausią vienodų simbolių kombinaciją.
- Didžiausias bendras laimėjimas lošimo lošime yra 500 000 monetų, padaugintų iš statymo lygio. Kai lošimo turimas bendras laimėjimas pasiekia laimėjimo ribą, pakartotiniai sukimai, nemokami sukimai ir „super“ nemokami sukimai baigiasi. Visi „super“ žetonai, gauti „atsitiktinės“ („Random“) funkcijos metu arba blokų atrakinimo metu, pridedami prie „super“ žetonų matuoklio ir lošimas baigiamas.
- Jei įvyksta lošimo techninės arba programinės įrangos gedimas, visi atlikti lošimo statymai ir išmokos nustoja galioti, o visi atlikti statymai grąžinami.

82.2. Būgnų sritis ir pakartotiniai sukimai

- Pagrindiniame lošime yra blokai, slepiantys daugiau būgnų pozicijų.
- Laimėjęs derinys bet kuriame pagrindinio lošimo sukime aktyvuoja 1 pakartotinį sukimą, bet ne daugiau kaip 5 pakartotinius sukimus.
- Kiekvieną kartą, kai laimima, atrakinami 2 blokai, praplečiamas būgnų plotas ir suteikiamas pakartotinis sukimas.
- Jei per pakartotinį sukimą laimima, atrakinami dar 2 blokai ir suteikiamas dar vienas pakartotinis sukimas.
- Kai atrakinami 2 blokai, lošimo zonos dešinėje pusėje esantis „nemokamų sukimų“ matuoklis užpildo 1 žvaigždutę.
- Kai „nemokamų sukimų“ matuoklis surenka visas žvaigždes ir visi blokai atrakinami, aktyvuojasi „nemokamų sukimų“ ekranas.
- Jei pakartotinio sukimo metu nėra laimėjimo, pakartotiniai sukimai baigiasi ir būgnų sritis bei „nemokamų sukimų“ matuoklis atstatomi į pradinę būseną.

Sukimai / Pakartotiniai sukimai / Nemokami sukimai	Būgnų sritis	Laimėjimo būdų skaičius
Pradinis sukimas		45
1 pakartotinis sukimas		135
2 pakartotiniai sukimai		405
3 pakartotiniai sukimai		675
4 pakartotiniai sukimai		1125
5 pakartotiniai sukimai		1875

Nemokami sukimai		3125

- Pakartotiniai sukimai lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir monetos verte kaip ir per lošimą, kuris aktyvino pakartotinius sukimus.
- Pakartotinių sukimų pabaigoje bendras laimėjimas iš pakartotinių sukimų pridedamas prie lošimo, kuris aktyvavo pakartotinius sukimus, laimėjimų.

82.3. „Atsitiktinės“ („Random“) funkcijos

- Lošimo metu iki sukimo pabaigos atsitiktinai suteikiamos 0 - 3 „atsitiktinės“ („Random“) funkcijos.
- Visi laimėjimai skaičiuojami po to, kai suteikiamos „atsitiktinės“ („Random“) funkcijos.
- „Atsitiktinės“ („Random“) funkcijos suteikiamos tokia tvarka, kokia jos pasirodo.
- Gali būti suteiktos šios „atsitiktinės“ („Random“) funkcijos:
  - „Antras šansas“ („Second Chance“): Jei sukimas buvo nelaimintis, būgnai vėl sukasi. Nei vienas blokas nėra atrakintas, nebent tuo pačiu metu suteikiama „blokų laužtuvo“ („Block Breaker“) funkcija. Ši „atsitiktinė“ („Random“) funkcija gali būti suteikta tik pagrindiniame lošime ir pakartotiniuose sukimuose;
  - „Blokų laužtuvas“ („Block Breaker“): 2 arba 4 blokai atrakinami, o būgnų sritis išplečiama pagal tą patį modelį, kaip aprašyta skyriuje „Būgnų sritis ir pakartotiniai sukimai”. Jei ši funkcija atrakina paskutinius likusius pagrindinio lošimo blokus, aktyvuojasi nemokami sukimai, net jei nėra laimėjimų. Ši „atsitiktinė“ („Random“) funkcija gali būti suteikta tik pagrindiniame lošime ir pakartotiniuose sukimuose;
  - „Atsitiktiniai laukiniai“ („Random Wilds“) simboliai: 1 - 3 „laukiniai“ („Wild“) simboliai atsitiktinai nusileidžia ant būgnų kiekvieną kartą, kai suteikiama „atsitiktinė“ („Random“) funkcija. „Laukiniai“ („Wild“) simboliai negali būti dedami virš „laukinio“ („Wild“) simbolio, užrakinto bloko ar ant pirmo būgno. Ši „atsitiktinė“ („Random“) funkcija gali būti suteikta daugiau nei vieną kartą to paties sukimo metu;
  - „Simbolio daugiklis“ („Symbol Multiplier“): Atsitiktiniam simboliui, išskyrus „laukinį“ („Wild“) simbolį, suteikiamas x5, x10, x15 arba x20 daugiklis. Ši „atsitiktinė“ („Random“) funkcija gali būti suteikta daugiau nei vieną kartą to paties sukimo metu. Šiuo atveju ji suteikiama skirtingiems simboliams. Jei „simbolio atnaujinimo“ („Symbol Upgrade“) „atsitiktinė“ („Random“) funkcija suteikiama to paties sukimo metu, „simbolio daugiklio“ („Symbol Multiplier“) funkcija nėra suteikiama;
  - „Simbolio atnaujinimas“ („Symbol Upgrade“): atsitiktiniam simboliui suteikiamas atnaujinimas. Sustojus būgnams, pasirinktas simbolis, jei jis matomas ant būgnų, yra transformuojamas į simbolį, esantį prieš jį mokėjimo lentelėje. Šis patobulintas simbolis pakeičia visus originalaus būgno simbolius. Didžiausias atnaujinimas taikomas „braškių“ („Strawberry“) simboliui. Jei „simbolio daugiklio“ („Symbol Multiplier“) „atsitiktinė“ („Random“) funkcija suteikiama to paties sukimo metu, „simbolio atnaujinimo“ („Symbol Upgrade“) „atsitiktinė“ („Random“) funkcija nėra suteikiama;

- „Papildomi nemokami sukimai“ („Extra Free Spins“): suteikiamas dar vienas nemokamas sukimas. Ši „atsitiktinė“ („Random“) funkcija gali būti suteikta nemokamuose sukimuose ir „super“ nemokamuose sukimuose;
- „Papildomi super žetonai“ („Extra Super Tokens“): 3 arba 15 žetonų pridedami prie „super“ žetonų matuoklio.
- „Daugiklio didinimas“ („Multiplier Boost“): Progresyvaus daugiklio matuoklis padidinamas 1-u. „Daugiklio didinimo“ („Multiplier Boost“) „atsitiktinė“ („Random“) funkcija gali būti suteikta daugiau nei vieną kartą to paties sukimo metu. Ši „atsitiktinė“ („Random“) funkcija gali būti suteikta tik „super“ nemokamų sukimų metu.

82.4. Nemokami sukimai

- Atrakinus visą lošimo zoną, aktyvuojasi nemokamų sukimų ekranas su trimis skirtingomis parinktimis:
  - Pradžia: lošimas prasideda su 8 nemokamais sukimais arba 8 „super“ nemokamais sukimais (jei lošėjas turi 2000 ar daugiau „super“ žetonų);
  - Azartiniai super žetonai („Gamble Super Tokens“): lošėjas loš už galimybę patekti į „super“ nemokamus sukimus, naudojant esamą „super“ žetonų kiekį;
  - Pirkimas „super“ žetonų: lošėjas gali pirkti „super“ žetonus, kad pasiektų 2000 žetonų kiekį ir tiesiogiai patektų į „super“ nemokamus sukimus.
- Jei „super“ žetonų matuoklis yra užpildytas mažiausiai 2000 ar daugiau „super“ žetonais, lošimas patenka tiesiai į „super“ nemokamus sukimus. Galima surinkti begalinį skaičių „super“ žetonų.
- Jei „super“ žetonų matuoklis nesiekia 2000 „super“ žetonų, tačiau laimėjimas yra didesnis nei 5000, padaugintas iš statymo vertės, lošimas įsijungia tiesiai į nemokamų sukimų lošimą.
- Nemokami sukimai lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir monetos verte kaip ir per lošimą, kuris aktyvino nemokamus sukimus.
- Nemokamų sukimų pabaigoje:
  - lošimas grįžta į pagrindinį lošimą;
  - būgnų sritis atstatoma į pradinę formą;
  - matomos būgnų pozicijos nuo paskutinio nemokamo sukimo.
- Nemokamų sukimų pabaigoje bendras laimėjimas iš nemokamų sukimų pridedamas prie lošimo, aktyvavusio nemokamus sukimus, laimėjimų.

82.5. „Super“ žetonų matuoklis

- Lošimas prasideda su 0 žetonų.
- Kiekvieną kartą, kai blokas atrakinamas, prie „super“ žetonų matuoklio pridedami 1– 5 žetonai.
- Surinktų „super“ žetonų skaičius matuoklyje, esantis kairėje lošimo zonos pusėje, priklauso nuo statymo lygio ir monetos vertės derinio. „Super“ žetonų skaičius bus išsaugotas atsijungus, o „super“ žetonų matuoklis bus atnaujintas, kai lošėjas pakeis statymo dydį.

82.6. „Super“ žetonų pirkimas ir lošimas

- Žetonai taip pat gali būti gaunami naudojant „papildomų super žetonų“ („Extra Super Tokens“) „atsitiktinę“ („Random“) funkciją, įsigytą naudojant „super žetonų pirkimo“

(„Buy Super Tokens“) funkciją, arba naudojant „azartinių super žetonų“ („Gamble Super Tokens“) funkciją.

- „Super“ žetonų pirkimo funkcijoje galima nusipirkti 400, 1000 arba 2000 „super“ žetonų ir surinkti į „super“ žetonų matuoklį. „Super“ žetonų kaina yra atitinkamai 120, 300 ir 590 monetų (padauginta iš statymo lygio). Virtualūs pinigai už „super“ žetonų pirkimą pašalinami iš virtualių pinigų balanso ir pridedami prie lošimo statymo. Pirkti galima kelis kartus.
- „Azartinių super žetonų“ („Gamble Super Tokens“) funkcijoje lošėjas suka laimės ratą su dviem sekcijomis: geltona ir mėlyna sekcijomis.
- Spustelėjus „Sukti“ mygtuką ir patvirtinus lošimą, ratas sukasi. „Super“ nemokamų sukimų aktyvavimo tikimybė rodoma procentais.
- „Azartinių super žetonų“ („Gamble Super Tokens“) funkcija:
  - Lošėjas gali lošti su surinktais „super“ žetonais tam, kad galėtų aktyvuoti „super“ nemokamus sukimus;
  - Tikimybė aktyvuoti „super“ nemokamus sukimus didėja proporcingai „super“ žetonų kiekiui, buvusiam aktyvavus šią funkciją, t. y., kuo daugiau surinktų „super“ žetonų, tuo didesnė tikimybė aktyvuoti „super“ nemokamus sukimus;
  - Aktyvavęs šią funkciją, lošėjas arba gauna tiek „super“ žetonų, kad aktyvuotų „super“ nemokamus sukimus, arba praranda surinktus „super“ žetonus, neaktyvindamas „super“ nemokamų sukimų. Jei aktyvuoti nepavyko, lošėjui vis tiek suteikiami 8 nemokami sukimai.
- Negalima nusipirkti papildomų „super“ žetonų ar aktyvuoti „azartinių super žetonų“ („Gamble Super Tokens“) funkcijos, kai „super“ žetonų matuoklis jau turi 2000 ar daugiau „super“ žetonų.

82.7. „Super“ nemokami sukimai

- Aktyvavus „super“ nemokamus sukimus:
  - „Super“ nemokami sukimai lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir monetos verte kaip ir per lošimą, kuris aktyvino „super“ nemokamus sukimus.
  - 2000 „super“ žetonų bus pašalinti iš „super“ žetonų matuoklio, esančio lošimo zonos kairėje pusėje.
  - „Super“ nemokamų sukimų metu visi laimėjimai padauginami iš didėjančio daugiklio („Progressive Multiplier“), kuris rodomas progresyvaus daugiklio matuoklyje.
- Progresyvaus daugiklio matuoklis: Šis matuoklis dešinėje lošimo zonos pusėje rodo dabartinį progresyvų daugiklį, skirtą visiems laimėjimams per „super“ nemokamus sukimus. Progresyvus daugiklis didėja kiekvieną kartą, kai įvyksta laimėjimas arba kai aktyvuojama „daugiklio didinimo“ („Multiplier Boost“) „atsitiktinė“ („Random“) funkcija.
- „Super“ nemokamų sukimų pabaigoje:
  - grįžtama į pagrindinį lošimą;
  - būgnų sritis atstatoma į pradinę formą;
  - matomos būgnų pozicijos nuo paskutinio nemokamo sukimo.
- „Super“ nemokamų sukimų pabaigoje bendras laimėjimas iš nemokamų sukimų pridedamas prie lošimo, aktyvavusio „super“ nemokamus sukimus, laimėjimų.

82.8. „Laukinis“ („Wild“) simbolis

- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai pagrindiniame lošime, pakartotinio sukimo metu, nemokamų sukimų metu, bei „super“ nemokamų sukimų metu gali pasirodyti bet kurioje 2, 3, 4 ir 5 būgnų vietoje ir pakeisti visus simbolius.
- Pagal mokėjimų lentelę už simbolius, pakeistus „laukiniais“ („Wild“) simboliais, mokama kaip už didžiausios vertės laimintį derinį.

83. LOŠIMAS „BŪGNO VAGYSTĖ“ („REEL STEAL“)

83.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,09 EUR, o maksimalus statymas – 45,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 187 500,00 EUR.
- Lošimas „Būgno vagystė“ yra 5 būgnų, 3 eilių, 9 linijų, dauginamų žetonų lošimas su „sklaidos“ („Scatter“) laimėjimais, nemokamais sukimais ir „laukiniais“ („Wild“) simboliais.
- Lošimas yra lošiamas su 9 linijomis (fiksuota), 1-10 statymų lygiais ir skirtingomis žetonų vertėmis.
- Statymų lygis nustatomas naudojant lygių „Level/Lygis“ žymeklį.
- Žetonų vertė nustatoma naudojant „Žetonų Vertės/Coin Value“ žymeklį.
- „Žetonai“ rodo žetonų, kuriuos lošėjas turi statymams, skaičių. Spausti, norint pradėti sukimą su nustatytu statymo lygiu ir žetonų verte (taip pat galima spausti tarpo klavišą).
- Lošiant aukščiausią statymų lygį, „Didžiausias Statymas/Max Bet“ lošia per maksimalias statymų linijas ir dabartinę žetonų vertę. Lošiant bet kokį žemesnį statymų lygį, „Didžiausias Statymas/Max Bet“ turi būti paspaustas du kartus, kad lošti sukimą pasirinktu lygiu.
- Laimėję deriniai ir išmokėjimai atliekami pagal laimėjimų lentelę.
- Statymo linijos laimėjimas žetonais yra lygus vertės, rodomos laimėjimų lentelėje, skaičiui, padaugintam iš statymų lygio.
- Statymo linijos laimėjimas virtualiais pinigais yra lygus laimėjimui žetonais, padaugintam iš žetonų vertės.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis suteikia aukščiausią laimėjimo galimybę kombinacinėje statymų linijoje pagal laimėjimų lentelę.
- Statymų linijos laimėjimai su „laukiniu“ („Wild“) simboliu mokami x5.
- „Sklaidos“ („Scatter“) laimėjimas išmokamas visas eilutes padauginus iš išmokėjimo, nurodyto laimėjimų lentelėje.
- „Sklaidos“ („Scatter“) laimėjimai pridedami prie bet kurios statymų eilutės laimėjimo.
- Statymų linijos laimėjimas mokamas jei iš eilės pereinama nuo kairės į dešinę, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.
- Išmokamas tik didžiausias linijos laimėjimas.
- Statymų lygis yra žetonų, už kuriuos teikiama bet kokia eilute, skaičius.
- Vienkartiniai laimėjimai skirtingose statymų linijose yra pridedami.
- Visi laimėjimai mokami tik statymų linijomis, išskyrus laimėjimus su „sklaidos“ („Scatter“) simboliais.

83.2. Nemokami sukimai

- Pagrindiniame lošime, 3 ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simboliai, rodomi bet kuriame pagrindinio lošimo būgne, suaktyvina nemokamus sukimus. Nemokamų sukimų skaičius skaičiuojamas pagal laimėjimų lentelę.
- Nemokami sukimai yra lošiami tuo pačiu statymų lygiu ir žetonų verte kaip sukimas, kuris suaktyvina nemokamus sukimus.
- Nemokamų sukimų metu statymų linijos laimėjimas išmokamas x5. Neįtraukiami papildomi nemokami sukimai.
- Tai reiškia, kad statymų linija laimi su „laukiniu“ („Wild“) simboliu nemokamuose sukimuose, sumokėjus nemokamų sukimų daugiklį (x5), padaugintą iš „laukinio“ („Wild“) daugiklio (x5).
- Kiekvienas „sklaidos“ („Scatter“) simbolis, kuris pasirodo ant bet kurio būgno per nemokamus sukimus, įjungia vieną sukimą.
- Nemokamuose sukimuose „sklaidos“ („Scatter“) simboliai suteikiami tik nemokami sukimai. Jie neturi išmokėjimo.
- Šie papildomi nemokami sukimai automatiškai pridedami prie dabartinių nemokamų sukimų.
- Nemokamų sukimų pabaigoje visa iš nemokamų sukimų laimėta suma pridedama prie bet kurio laimėjimo, gauto iš sukimo, kuriame aktyvuojami nemokami sukimai.

84. LOŠIMAS „MIDGARDO TURTAI: ŽEMĖ IR PLĖTIMAS“ („RICHES OF MIDGARD: LAND AND EXPAND“)

84.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, o maksimalus statymas – 200,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 250 000,00 EUR.
- „Midgardo Turtai: Žemė ir Plėtimas“ yra 3 būgnų, 3 eilučių lošimas, turintis „karštųjų taškų“ („Hot Spot“) būgnų funkciją, pakartotinus sukimus su „žemės ir plėtros“ („Land and Expand“) funkcija, ir nemokamus sukimus su besiplečiančiais būgnais.
- Lošiama su 9 statymo eilutėmis (fiksuotomis), nemokamuose sukimuose lošiama su 29 statymo eilutėmis (fiksuotomis) su skirtingais statymo lygiais ir skirtingomis monetų vertėmis.
- Lošiama su virtualiais pinigais ar monetomis. Norint perjungti virtualius pinigus į monetas ir atvirkščiai, reikia eiti į lošimo nustatymus.
- „Statymas/BET“, tai monetos arba virtualių pinigų vertė statymams.
- Kuomet lošiama monetomis, statymo vertę galima nustatyti paspaudus „statymo nustatymų/Bet Settings“ mygtuką ir pasirinkus monetos vertę bei statymo lygį. Kuomet lošiama virtualiais pinigais, statymo vertė nustatoma paspaudus „statymo nustatymų/Bet Settings“ mygtuką ir pasirinkus norimą statymą.
- „Likutis/Balance“, tai turima monetų arba virtualių pinigų suma atlikti statymams.
- Už laimėjimus kombinacijas yra išmokama remiantis mokėjimo lentele.
- Simbolių išmokėjimo vertės, rodomos mokėjimo lentelėje, yra dinamiškos ir keičiasi kartu su pasirinkta statymo verte.
- Statymo eilutės laimėjimas yra lygus mokėjimo lentelėje nurodytai vertei, padaugintai iš visų taikomų daugiklių.

- Statymo eilutės laimėjimai mokami iš eilės pradedant nuo kairiausiai esančio būgno iki dešiniausiai esančio būgno.
- Išmokamas tik didžiausias laimėjimas už statymo eilutę.
- Vienu metu skirtingose statymo eilutėse laimėti laimėjimai sudedami.
- Jei įvyksta lošimo techninės arba programinės įrangos gedimas, visi atlikti lošimo statymai ir išmokos nustoja galioti, o visi atlikti statymai grąžinami.

84.2. „Karštųjų taškų“ („Hot Spot“) būgnų funkcija

- Lošiama su trimis paprastais būgnais ir dviem papildomais „karštųjų taškų“ („Hot Spot“) būgnais, kurie yra abiejų įprastų būgnų pusėse ir sukasi kartu su įprastais būgnais.
- „Karštųjų taškų“ („Hot Spot“) būgnai nėra uždengiami statymų eilutėmis, o „karštųjų taškų“ („Hot Spot“) būgnų simboliai negali būti laimėjusio derinio dalimi.
- Pagrindiniame lošime ant „karštųjų taškų“ („Hot Spot“) būgnų gali būti rodomi tik aukšto laimėjimo simboliai ir tuščios vietos. Nemokamų sukimų metu tiek „karštojo laimėjimo“ („Hot Win“), tiek „žemo laimėjimo“ („Low Win“) simboliai gali pasirodyti ant „karštųjų taškų“ („Hot Spot“) būgnų.
- Nemokamų sukimų metu „laukinis“ („Wild“) simbolis gali pasirodyti kairiame „karštųjų taškų“ („Hot Spot“) būgne. „Laukinis“ („Wild“) simbolis atitinka bet kurį simbolį dešiniame „karštųjų taškų“ („Hot Spot“) būgne.

84.3. „Žemės ir plėtros“ („Land and Expand“) funkcija ir pakartotiniai sukimai

- Pagrindiniame ir nemokamų sukimų lošimuose, esant vienodiems simboliams, nusileidžiantiems ant „karštųjų taškų“ („Hot Spot“) būgno ir mažiausiai ant dviejų įprastų būgnų, yra suteikiama „žemės ir plėtros“ („Land and Expand“) funkcija ir pakartotiniai sukimai.
- „Žemės ir plėtros“ („Land and Expand“) funkcijoje visi simboliai, suaktyvinę funkciją įprastuose būgnuose, išsiplečia ir apima visus jų būgnus.
- „Žemės ir plėtros“ („Land and Expand“) funkcija lošiama įvertinus visus laimėjimus ir prieš pradedant pakartotinį sukimą.
- Paprasti būgnai su išplėstais simboliais ir „karštųjų taškų“ („Hot Spot“) būgnais yra užrakinti ir nesisuka pakartotinio sukimo metu.
- Jei visi trys įprasti būgnai yra užrakinti ir nesisuka, laimėjimai įvertinami iškart po „žemės ir plėtros“ („Land and Expand“) funkcijos.
- Tas pats simbolis, kuris suaktyvino „žemės ir plėtros“ („Land and Expand“) funkcijos nusileidimą ant atrakinto būgno per pakartotinį sukimą, taip pat plečiasi, kad apimtų visą savo būgną. Pakartotinio sukimo laimėjimai yra įvertinami po simbolio išsiplėtimo.
- Pakartotinių sukimų metu, du įprasti būgnai, kurie suaktyvino pakartotinius sukimus, yra laikomi 1 ir 2 būgnais vertinant laimėjimus. Pvz., jei 1 ir 3 būgnai yra padengti simboliu, kuris suaktyvino pakartotinį sukimą, 3 būgnas laikomas 2 būgnu ir atitinkamai įvertinami laimėjimai.
- Pakartotiniai sukimai lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir monetos verte kaip ir per lošimą, kuris aktyvino nemokamus sukimus.
- Nemokamų sukimų ir pakartotinio sukimo negalima vienu metu įjungti pagrindiniame lošime.
- Jei pagrindiniame lošime buvo aktyvuotas pakartotinis sukimas, visi pakartotinio sukimo laimėjimai pridedami prie visų laimėjimų iš pradinio sukimo.

- Jei pakartotinis sukimas buvo aktyvuotas nemokamuose sukimuose, visi pakartotinio sukimo laimėjimai pridedami prie visų laimėjimų iš lošimo, kuris aktyvavo nemokamus sukimus.

84.4. Nemokami sukimai

- „Sklaidos“ („Scatter“) simboliai gali pasirodyti bet kurioje įprasto būgno vietoje pagrindiniame lošime ir tik ant 3 būgno nemokamų sukimų metu.
- 3 nemokamų sukimų simboliai, atsiradę bet kurioje būgno vietoje pagrindiniame lošime, suteikia lošėjui 8 nemokamus sukimus.
- Nemokamų sukimų metu „sklaidos“ („Scatter“) simbolis, nusileidęs ant 3 būgno, suteikia 2 papildomus nemokamus sukimus ir išplečia visus įprastus būgnus, padidindamas jų aukštį 1. Įprastas būgnas plečiasi pakaitomis aukštyn ir žemyn.
- Maksimalus įprastų būgnų aukštis nemokamuose sukimuose yra 7. Jei įprastas būgnas jau yra didžiausio aukščio, „sklaidos“ („Scatter“) simbolis, nusileidęs ant 3 būgno, vis tiek suteikia 2 papildomus nemokamus sukimus.
- Nėra maksimalaus nemokamų sukimų skaičiaus.
- Padidinus įprastų būgnų aukštį, suaktyvinamos papildomos fiksuoto statymo eilutės, daugiausiai iki 29. Statymo eilutė yra aktyvi, jei ji apima bent dvi atviras pozicijas iš eilės nuo kairiausio iki dešiniojo būgno.
- Įprastinių būgnų aukštis padidinamas prieš įvertinant laimėjimus ir suteikiant bet kokius pakartotinius sukimus.
- Nemokami sukimai lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir monetos verte kaip ir per lošimą, kuris aktyvino nemokamus sukimus.
- Nemokamų sukimų pabaigoje bendras laimėjimas iš nemokamų sukimų pridedamas prie lošimo, aktyvavusio nemokamus sukimus, laimėjimų.
- Pasibaigus nemokamiems sukimams, lošimas grįžta į lošimą, kurio metu aktyvuoti nemokami sukimai.

85. LOŠIMAS „MAJŲ IŠKILIMAS“ („RISE OF MAYA“)

85.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, o maksimalus statymas – 150,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 1 000 000,00 EUR.
- „Majų Iškilimas“ yra 5 būgnų, 3 eilių lošimas su nemokamais sukimais, „laukiniais“ („Wild“) simboliais, „antro šanso sklaidos“ („Second Chance Scatter“) simbolio pakartotiniais sukimais, papildomais statymais: „antro šanso sklaidos“ („Second Chance Scatter Scatter“) simbolio bei „sklaidos“ („Scatter“) simbolio „stumtelėjimo“ („Nudge“) funkcijomis.
- Lošiama su 10 statymo eilučių (fiksuotų), skirtingomis statymo bei monetų vertėmis ir 2 statymo lošimais: pagrindinis statymas ir papildomas statymas. Suaktyvinus papildomą statymą, statymas virtualiais pinigais arba monetomis padvigubėja.
- Lošiama su virtualiais pinigais ar monetomis. Norint perjungti tarp virtualių pinigų ir monetų, reikia eiti į lošimo nustatymus.
- „Lošimas“ yra monetų ar virtualių pinigų suma, kuria galima lošti.
- Statymo vertė nustatoma rodyklėmis šalia skyriaus „Monetos Vertė“.

- „Likutis“ rodo virtualių pinigų arba monetų skaičių, kurį galima statyti.
- Laimintys deriniai ir laimėjimai apskaičiuojami pagal mokėjimų lentelę.
- Mokėjimų lentelėje nurodytos simbolių išmokėjimo vertės yra dinamiškos ir keičiasi atsižvelgiant į pasirinktą statymo vertę.
- Statymo eilutės laimėjimas yra lygus vertei, nurodytai mokėjimų lentelėje.
- Statymo eilutės laimėjimai mokami iš eilės pradedant nuo kairiausiai esančio būgno iki dešiniausiai esančio būgno.
- Išmokamas tik didžiausias laimėjimas už statymo eilutę.
- Vienu metu skirtingose statymo eilutėse laimėti laimėjimai sudedami.
- Simboliai rodomi rinkiniais tiek pagrindiniame lošime (atsitiktinai), tiek nemokamuose sukimuose (visada).
- Jei įvyksta lošimo techninės arba programinės įrangos gedimas, visi atlikti lošimo statymai ir išmokos nustoja galioti, o visi atlikti statymai grąžinami.

85.2. „Laukiniai“ („Wild“) simboliai

- Yra 4 „laukinių“ („Wild“) simbolių tipai: vienas „gyvatės laukinis“ („Wild Snake“) simbolis, 2 „besiplečiantys gyvatės laukiniai“ („Expanding Wild Snake“) simboliai ir „gyvatės“ („Snake“) simbolių rinkinys.
- Vienas „gyvatės laukinis“ („Wild Snake“) simbolis pasirodo tik pirmoje ar trečioje eilutėje.
- „Besiplečiantys gyvatės laukiniai“ („Expanding Wild Snake“) simboliai plečiasi aukštyn arba žemyn ir gali uždengti arba visą būgną, arba dalį jo, priklausomai nuo būgno sustojimo.
- Pavieniai ir „besiplečiantys gyvatės laukiniai“ („Expanding Wild Snake“) simboliai pasirodo tiek pagrindiniame lošime, tiek nemokamuose sukimuose.
- „Gyvatės“ („Snake“) simbolių rinkinys rodomas tik nemokamuose sukimuose ant karštųjų būgnų ir galiausiai apima visą būgną (daugiau informacijos – „Nemokami sukimai“).
- Visi „laukiniai“ („Wild“) simboliai pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.
- Pagal mokėjimų lentelę už simbolius, pakeistus „laukiniais“ („Wild“) simboliais, išmokama kaip už didžiausios vertės laimintį derinį statymo eilutėje.

85.3. Nemokami sukimai

- Bet kokie 3 ar daugiau „laukinių“ („Wild“) ir „sklaidos“ („Scatter“) simbolių sudarantys bet kokį derinį bei atsirandantys bet kurioje pagrindinio lošimo būgno vietoje suaktyvina nemokamus sukimus. „Besiplečiantis gyvatės laukinis“ („Expanding Wild Snake“) simbolis yra laikomas vienu simboliu.
- Pvz., tai gali būti 2 „laukiniai“ („Wild“) simboliai ir „sklaidos“ („Scatter“) simbolis arba 2 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai ir bet kuris „laukinis“ („Wild“) simbolis:
  - 3 „laukiniai“ („Wild“) simboliai / simbolių rinkinys = 10 nemokamų sukimų;
  - 4 „laukiniai“ („Wild“) simboliai / simbolių rinkinys = 15 nemokamų sukimų;
  - 5 „laukiniai“ („Wild“) simboliai / simbolių rinkinys = 20 nemokamų sukimų.
- Nemokamų sukimų metu, būgnai ant kurių atsiranda „laukiniai“ („Wild“) ir „sklaidos“ („Scatter“) simboliai tam, kad suaktyvintų nemokamus sukimus, tampa karštaisiais būgnais. Kiti būgnai lieka neaktyvūs.
- „Gyvatės laukiniai“ („Wild Snake“) simboliai atsiradę ant karštųjų būgnų plečiasi, kad apimtų visą būgną.

- „Gyvatės laukinis“ („Wild Snake“) simbolis ir „besiplečiantys gyvatės laukiniai“ („Expanding Wild Snake“) simboliai, besiplečiantys aukštyn arba žemyn, gali atsirasti tik ant neaktyvių būgnų.
- Per nemokamus sukimus galima laimėti papildomų nemokamų sukimų.
- Už kiekvieną „laukinį“ („Wild“) simbolį ar „sklaidos“ („Scatter“) simbolį atsirandantį ant bet kurio neaktyvaus būgno, suteikiami 2 papildomi nemokami sukimai.
- Būgnai, ant kurių atsiranda „laukiniai“ („Wild“) ir „sklaidos“ („Scatter“) simboliai tam, kad suaktyvintų 2 papildomus nemokamus sukimus, tampa karštaisiais būgnais ir lieka tokiais tol, kol lošiama su nemokamais sukimais.
- Maksimalus papildomų nemokamų sukimų, laimėtų nemokamų sukimų metu, skaičius yra 4.
- Bendro laimėjimo laukelyje įtraukti visi nemokamų sukimų ir lošimo, kai nemokami sukimai buvo aktyvuoti, laimėjimai.
- Nemokamų sukimų pabaigoje lošimas sugrąžinamas į lošimą, kurio metu aktyvuoti nemokami sukimai.
- Nemokami sukimai yra lošiami tuo pačiu statymu, kaip ir lošimas, kuriame buvo aktyvuoti nemokami sukimai.

85.4. „Sklaidos“ („Scatter“) simbolio „stumtelėjimas“ („Nudge“)

- Ši funkcija įjungiama atsitiktine tvarka, jei pagrindiniame lošime ir nemokamuose sukimuose nepavyksta laimėti.
- Šioje funkcijoje, „laukiniai“ („Wild“) ar „sklaidos“ („Scatter“) simboliai yra stumiami ant būgnų.

85.5. Papildomas statymas – „antro šanso sklaidos“ („Second Chance Scatter“) simbolis

- Papildomas statymas – „antro šanso sklaidos“ („Second Chance Scatter“) simbolis gali būti aktyvuotas arba deaktyvuotas pagrindiniame lošime.
- Papildomo statymo aktyvavimas „antro šanso sklaidos“ („Second Chance Scatter“) simbolis padvigubina statymą ir padidina galimybę gauti papildomų „laukinių“ („Wild“) ar „sklaidos“ („Scatter“) simbolių, ir taip suaktyvinti papildomus nemokamus sukimus ir karštuosius būgnus.

85.6. „Antro šanso sklaidos“ („Second Chance Scatter“) simbolio pakartotinis sukimas

- Ši funkcija suaktyvinama pagrindiniame lošime, jei papildomame statyme aktyvuotas „antro šanso sklaidos“ („Second Chance Scatter“) simbolis ir jei ant būgnų yra bent 2 „laukiniai“ („Wild“) ar „sklaidos“ („Scatter“) simboliai.
- Būgnai, kuriose nėra „laukinių“ ar „sklaidos“ („Scatter“) simbolių, vėl sukasi, kad ant būgnų atsirastų dar vienas „sklaidos“ („Scatter“) simbolis ir būtų suaktyvinti nemokami sukimai. Ant būgnų, kurie pakartotinai sukasi „antro šanso sklaidos“ („Second Chance Scatter“) simbolio pakartotinio sukimo metu, atsiranda tik „sklaidos“ („Scatter“) simboliai.
- Bet kokie pradinio sukimo laimėjimai yra skiriami prieš „antro šanso sklaidos“ („Second Chance Scatter“) simbolio pakartotinį sukimą.

86. LOŠIMAS „ROBINAS HUDAS: PERKELIANT TURTUS“ („ROBIN HOOD: SHIFTING RICHES“)

86.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 26 300,00 EUR.
- „Robinas Hudas: Perkeliant Turtus“ – tai 5 būgnų, 20 eilučių lošimas su „slenkančiais būgnais“ („Shifting Reels“) ir didėjančiu daugikliu iki x5, „laukiniais“ („Wild“) simboliais ir nemokamais sukimais, kurie suteikiami skrynioje surinkus 4 „pinigų krepšelius“ („Money Bags“).
- Lošimą sudaro nuo 20 statymo eilučių (fiksuotų), 1-10 statymo lygių ir skirtingos monetų vertės. Statymo lygis nustatomas naudojant „Level/Lygio“ parinkiklį.
- Monetos vertė nustatoma naudojant „Coin Value/Monetos Vertės“ parinkiklį.
- „Max Bet/Maksimalus Statymas“ pradeda lošimą aukščiausiu statymo lygiu ir esama monetos verte. Lošiant bet kokiu žemesniu statymo lygiu, norint lošti su pasirinkta monetos verte, reikia du kartus spustelėti „Max Bet/Maksimalus Statymas“.
- „Coins/Monetos“ rodo prieinamą lošimui monetų skaičių.
- Už laimėjusias kombinacijas yra išmokama pagal mokėjimų lentelę.
- Statymo lygis yra statymų monetų skaičius vienoje statymo eilutėje.
- Statymo eilutės laimėjimas monetomis yra lygus mokėjimų lentelėje nurodytai sumai, padaugintai iš statymo lygio.
- Statymo eilutės laimėjimas yra lygus monetų laimėjimui, padaugintam iš monetos vertės. Išmokamas tik didžiausias laimėjimas už statymų eilutę.
- Statymo eilutės laimėjimai išmokami, jei laimima nuo kairiojo kraštinio būgno iki dešiniojo kraštinio būgno.
- Atskiri laimėjimai skirtingose eilutėse yra sudedami.
- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai pakeičia visus simbolius, išskyrus „pinigų krepšelių“ („Money Bags“) ir „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.
- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai gali būti rodomi tik ant 1, 2, 3 ir 4 būgnų, prieš prasidedant „slenkančių būgnų“ („Shifting Reels“) funkcijai.
- Nemokamų sukimų metu, „laukiniai“ („Wild“) simboliai gali būti rodomi tik ant 3, 4 ir 5 būgnų.
- „Laukinių“ („Wild“) ir „papildomų laukinių“ („Extra Wild“) simbolių atvejais išmokamas didžiausias įmanomas laimėjimų derinys statymų eilutėje pagal mokėjimų lentelę.
- Lošimo sumos pokyčiai turi įtakos monetos vertei nemokamame sukime.
- Visi laimėjimai išmokami tik pagal statymų eilutes, išskyrus laimėjimus su „sklaidos“ („Scatter“) simboliais.
- Jei įvyksta lošimo techninės arba programinės įrangos gedimas, visi atlikti lošimo statymai ir išmokos nustoja galioti, o visi atlikti statymai grąžinami.

86.2. „Slenkančių būgnų“ („Shifting Reels“) funkcija

- Bet kuris statymo eilutės laimėjimas aktyvina „slenkančių būgnų“ („Shifting Reels“) funkciją su galimybe padidinti daugiklį iki x5.
- Pasiekus x5 daugiklį, visi kiti pasislinkimai taip pat turės x5 daugiklį. „Slenkančių būgnų“ („Shifting Reels“) funkcija tęsiasi, kol nebelieka naujų laimėjimų.
- Būgnai pasislenka per vieną laukelį dešinėn ir palieka vieną naujam būgnui kairėje, taigi gali susidaryti nauji laimintys deriniai.

- Aktyvinus „slenkančių būgnų“ („Shifting Reels“) funkciją, „pinigų krepšelio“ („Money Bags“) simbolius pakeičia „laukiniai“ („Wild“) simboliai.
- „Slenkančių būgnų“ („Shifting Reels“) funkcijos metu „laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolį.
- „Slenkančių būgnų“ („Shifting Reels“) funkciją taip pat galima aktyvinti nemokamų sukimų metu.

86.3. Nemokami sukimai

- Pagrindiniame lošime po kiekvienu būgnu yra viena skrynia.
- „Pinigų krepšelių“ („Money Bags“) simboliai atsitiktinai atsiranda ant būgno pagrindiniame lošime ir yra pridedami prie atitinkamos skrynios po būgnu.
- 4 „pinigų krepšelių“ („Money Bags“) simboliai vienoje skrynioje suteikia 10 nemokamų sukimų.
- Pradėjus nemokamus sukimus, galima gauti daugiau nei vieną skrynią, pilną 4 „pinigų krepšelių“ („Money bags“). Kiekviena papildoma skrynia suteikia 10 papildomų nemokamų sukimų.
- Kai prasideda nemokami sukimai, vienas iš pagrindinių simbolių atsitiktinai pasirenkamas kaip „papildomo laukinio“ („Extra Wild“) simbolis.
- Nemokamų sukimų metu „papildomo laukinio“ („Extra Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.
- „Sklaidos“ („Scatter“) simboliai rodomi tik ant 3, 4 ir 5 būgnų.
- „Pinigų krepšeliai“ („Money Bags”) negali būti renkami nemokamų sukimų metu.
- 2 ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simbolių suaktyvina papildomus nemokamus sukimus:
  - 2 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai suteikia 5 papildomus nemokamus sukimus;
  - 3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai suteikia 10 papildomų nemokamų sukimų.
- Pasibaigus nemokamiems sukimams, bendras nemokamų sukimų laimėjimas rodomas atsižvelgiant į aktyvios monetos vertę pagrindiniame lošime.
- Pasibaigus nemokamiems sukimams, bendras nemokamų sukimų laimėjimas pridedamas prie visų lošimų, kuriuose aktyvuoti nemokami sukimai, laimėjimų.
- Tame pačiame lošime galima suaktyvinti nemokamų sukimų ir „slenkančių būgnų“ („Shifting Reels“) funkciją. Jei taip nutinka, pirmiausia lošiama su nemokamais sukimais, po to, grįžus į pagrindinį lošimą – su „slenkančiais būgnais“ („Shifting Reels“).

86.4. Nemokamų sukimų vertės apskaičiavimas

- Nemokamų sukimų monetų vertė yra pagrįsta statymų, padarytų surinkus „pinigų krepšelių“ („Money Bags“), vidurkiu.
- Norint pamatyti kiekvieno surinktų „pinigų krepšelių“ („Money Bags“) statymo lygį ir monetos vertę, pagrindiniame lošime reikia spustelti ant skrynios.

87. LOŠIMAS „ROMA: AUKSO AMŽIUS“ („ROME: THE GOLDEN AGE“)

87.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, o maksimalus statymas – 50,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 5 000 000,00 EUR.

- „Roma: Aukso Amžius“ yra 5 būgnų lošimas, turintis „laukinius“ („Wild“) simbolius, nemokamus sukimus su didėjančiu daugikliu ir paprastus nemokamus sukimus.
- Lošiama su 20 statymo eilučių (fiksuotų), su skirtingais statymo lygiais ir skirtingomis monetų vertėmis.
- Lošiama su virtualiais pinigais ar monetomis. Norint perjungti virtualius pinigus į monetas ir atvirkščiai, reikia eiti į lošimo nustatymus.
- „Statymas/BET“, tai monetos arba virtualių pinigų vertė statymams.
- Kuomet lošiama monetomis, statymo vertę galima nustatyti paspaudus „statymo nustatymų/Bet Settings“ mygtuką ir pasirinkus monetos vertę bei statymo lygį. Kuomet lošiama virtualiais pinigais, statymo vertė nustatoma paspaudus „statymo nustatymų/Bet Settings“ mygtuką ir pasirinkus norimą statymą.
- „Likutis/Balance“, tai turima monetų arba virtualių pinigų suma atlikti statymams.
- Už laiminčias kombinacijas yra išmokama remiantis mokėjimo lentele.
- Simbolių išmokėjimo vertės, rodomos mokėjimo lentelėje, yra dinamiškos ir keičiasi kartu su pasirinkta statymo verte.
- Statymo eilutės laimėjimas yra lygus mokėjimo lentelėje nurodytai vertei, padaugintai iš visų taikomų daugiklių.
- Statymo eilutės laimėjimai mokami iš eilės pradedant nuo kairiausiai esančio būgno iki dešiniausiai esančio būgno.
- Išmokamas tik didžiausias laimėjimas už statymo eilutę.
- Vienu metu skirtingose statymo eilutėse laimėti laimėjimai sudedami.
- Jei įvyksta lošimo techninės arba programinės įrangos gedimas, visi atlikti lošimo statymai ir išmokos nustoja galioti, o visi atlikti statymai grąžinami.

87.2. „Aukso amžiaus“ („Golden Age“), „Romos“ („Rome“), „laukinis“ („Wild“) simboliai ir rėmeliai („Frames“)

- Kai „aukso amžiaus“ („Golden Age“) simbolis nusileidžia ant būgnų, jo padėtis pažymima rėmeliu.
- „Aukso amžiaus“ („Golden Age“) simbolis gali atsitiktinai virsti „Romos“ („Rome“) simboliu. Šiuo atveju jo rėmelis virsta aktyviu rėmeliu.
- Kito sukimo pabaigoje pozicija su aktyviu rėmeliu virsta „laukiniu“ („Wild“) simboliu. Visos gretimos pozicijos su rėmeliais taip pat virsta „laukiniais“ („Wild“) simboliais, taip pat pozicijos šalia jų ir t. t. iki 5 kartų. Rėmeliai ir aktyvūs rėmeliai lieka tose pačiose pozicijose ir neišnyksta iš būgnų, kol jų nepakeičia „laukinis“ („Wild“) simbolis arba neprasideda nemokami sukimai.
- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“), „auksinio amžiaus“ („Golden Age“) ir „Romos“ („Rome“) simbolius.
- Pagal mokėjimų lentelę už simbolius, pakeistus „laukiniais“ („Wild“) simboliais, išmokama kaip už didžiausios vertės laimintį derinį statymo eilutėje.

87.3. Nemokami sukimai su daugikliu

- Kai „auksinio amžiaus“ („Golden Age“) simbolis nusileidžia ant būgno pagrindiniame lošime, taškai pridedami prie nemokamų sukimų su daugikliu („Free Spins Multiplier“) matuoklio.
- Kiekvieną kartą, kai „aukso amžiaus“ („Golden Age“) simbolis nusileidžia ant pozicijos be rėmelio ar aktyvaus rėmelio, prie matuoklio pridedamas 1 taškas.

- Kiekvieną kartą, kai „aukso amžiaus“ („Golden Age“) simbolis nusileidžia ant padėties su rėmeliu arba aktyviu rėmeliu, atsitiktinis taškų skaičius nuo 1 iki 4 pridedamas prie matuoklio.
- Kiekvieną kartą, kai matuoklis pasiekia 200 taškų, nemokami sukimai su daugikliu laipsniškai didinami tokia tvarka: x1, x2, x3, x5, x7, x10, x12, x15, x20, x30, x40, x50, x75, x100, x200, x300, x500, x750, x1000. Po kiekvieno atnaujinimo matuoklis atstatomas į 0.
- Jei taškų skaičius viršija 200, nemokamų sukimų daugiklis yra atnaujinamas, o taškų skirtumas pridedamas po to, kai matuoklis atstatomas į 0.
- Nemokamų sukimų daugiklį galima atnaujinti pagrindinio lošimo metu ir jis taikomas tik pasibaigus nemokamiems sukimams. Kai baigiasi nemokami sukimai, nemokamų sukimų daugiklis bus atstatytas į x1, tačiau matuoklis išlaiko tą patį taškų kiekį, kurį turėjo per lošimo lošimą, kuriame buvo aktyvuoti nemokami sukimai.
- Jei nemokamų sukimų daugiklis per pagrindinį lošimą pasiekia x1000, matuoklis lieka pilnas ir daugiau taškų prie jo nepridedama, kol nebus aktyvuoti nemokami sukimai. Tokiu atveju, pasibaigus nemokamiems sukimams, nemokamų sukimų daugiklis bus atstatytas į x1, o matuoklis bus atstatomas į 0.
- Nemokamų sukimų daugiklis, matuoklio ir rėmelių padėtis, „Romos“ („Rome“) simbolių ir aktyvių rėmelių pozicijos yra susietos su statymu ir išsaugomos kartu su juo. Kiekvienas statymas išsaugomas atskirai.
- Kai tik lošėjas pakeičia savo statymą į statymą, kuriame jau lošė, kartu su statymu yra atkuriami nemokamų sukimų daugiklis, matuoklis ir rėmelių padėtis, „Romos“ („Rome“) simbolių ir aktyvių rėmelių pozicijos.

87.4. Nemokami sukimai

- 3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai, rodomi pagrindiniame lošime ant 2, 3 ir 4 būgnų, aktyvuoja nemokamus sukimus.
- Prieš pirmąjį nemokamą sukimą visos rėmelių ir aktyvių rėmelių pozicijos, kurios per lošimo lošimą, kuriame buvo aktyvuoti nemokami sukimai, netapo „laukinias“ („Wild“) simboliais, užsirakina, laikosi ant būgno ir skiria atsitiktinį laimėjimą, kuris svyruoja nuo 0,5 iki 50 statymo dydžio.
- Pradinis nemokamų sukimų skaičius yra 3. Kiekvieną kartą, kai „Romos“ („Rome“) simbolis nusileidžia ant atrakintos vietos nemokamų sukimų metu, likusių nemokamų sukimų skaičius vėl nustatomas į 3 ir ta vieta užrakinama.
- Nemokami sukimai lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir monetos verte kaip ir per lošimą, kuris aktyvino nemokamus sukimus.
- Nemokami sukimai baigiasi, kai nemokamų sukimų skaičius pasiekia 0 arba kai visos pozicijos užrakinamos.
- Nemokamų sukimų pabaigoje visos nemokamų sukimų pergalės padauginamos iš pagrindiniame lošime surinkto nemokamų sukimų daugiklio. Jei visos pozicijos užrakintos, visiems atsitiktiniams „Romos“ („Rome“) simbolių laimėjimams suteikiamas papildomas daugiklis x2. Tokiu atveju dauginamos nemokamų sukimų daugiklio ir papildomo x2 daugiklio („Extra x2 Multiplier“) vertės. Pvz., jei nemokamų sukimų daugiklio reikšmė yra x10, galutinio daugiklio reikšmė yra x20.
- Nemokamų sukimų pabaigoje bendras laimėjimas iš nemokamų sukimų pridedamas prie lošimo, aktyvavusio nemokamus sukimus, laimėjimų.

- Pasibaigus nemokamiems sukimams, lošimas grįžta į lošimą, kurio metu aktyvuoti nemokami sukimai.

88. LOŠIMAS „KALĖDŲ SENELIS PRIEŠ RUDOLFĄ“ („SANTA VS RUDOLF“)

88.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 400,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 100 000,00 EUR.
- „Kalėdų Senelis Prieš Rudolfą“ yra 5 būgnų ir 3 eilių lošimas su „laukiniais“ („Wild“) simboliais, 2 „premijos“ („Bonus“) funkcijomis, pakartotino sukimo lošimu ir nemokamais sukimais.
- Lošimą sudaro 20 statymo eilučių (fiksuotų) ir skirtingos statymo vertės. Statymo vertė nustatoma rodyklėmis šalia skyriaus „Monetos Vertė“.
- „Likutis“ rodo virtualių pinigų arba monetų skaičių, kurį galima statyti.
- Lošiama su virtualiais pinigais ar monetomis. Norint perjungti tarp virtualių pinigų ir monetų, reikia eiti į lošimo nustatymus.
- Laimintys deriniai ir laimėjimai apskaičiuojami pagal mokėjimų lentelę.
- Statymo eilutės laimėjimas yra lygus vertei, rodomai mokėjimų lentelėje ir padaugintai iš taikomų daugiklių.
- Mokėjimų lentelėje nurodytos simbolių išmokėjimo vertės yra dinamiškos ir keičiasi atsižvelgiant į pasirinktą statymo vertę.
- Išmokamas tik didžiausias laimėjimas už statymo eilutę.
- Statymo eilutės laimėjimai išmokami, kai jie pasirodo iš eilės iš kairės į dešinę ir iš dešinės į kairę.
- Vienu metu skirtingose statymo eilutėse laimėti laimėjimai sudedami.
- Visi laimėjimai mokami tik statymo eilutėse, išskyrus laimėjimus „kalėdų senelio dovanų“ („Santa‘s Gifts“) funkcijos metu.
- Papildomos funkcijos laimėjimai pridedami prie pradinių statymo eilutės laimėjimų.
- Papildomos funkcijos lošiamos ta pačia statymo verte kaip ir lošimas, kuris jas suaktyvino.
- Jei įvyksta lošimo techninės arba programinės įrangos gedimas, visi atlikti lošimo statymai ir išmokos nustoja galioti, o visi atlikti statymai grąžinami.

88.2. „Laukiniai“ („Wild“) pakartotiniai sukimai

- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai rodomi ant 1 ir 5 pagrindinio lošimo būgnų ir ant visų būgnų nemokamų sukimų metu.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius.
- Po to, kai ant būgnų atsiranda „laukinis“ („Wild“) simbolis ir išmokami visi sukimo metu pelnyti statymų laimėjimai, kiekvienas „laukinis“ („Wild“) simbolis horizontaliai persikelia per vieną būgnų poziciją ir yra suteikiamas pakartotinis sukimas. „Laukiniai“ („Wild“) simboliai, kurie persikelia horizontaliai pakartotinių sukimų metu yra vadinami „vaikštančiais laukiniais“ („Walking Wild“) simboliais.
- Yra 2 skirtingos „vaikštančių laukinių“ („Walking Wild“) simbolių rūšys: „kalėdų senelio laukiniai“ („Wild Santa“) ir „rudolfo laukiniai“ („Wild Rudolf“) simboliai.
- „Rudolfo laukiniai“ („Wild Rudolf“) simboliai pasirodo ant pirmo būgno ir kiekvieno pakartotinio sukimo metu pradžioje horizontaliai pasislenka vienu būgnu į dešinę, o

„kalėdų senelio laukiniai“ („Wild Santa“) simboliai pasirodo ant penkto būgno ir kiekvieno pakartotinio sukimo pradžioje pasislenka viena vieta į kairę.
- Jei „kalėdų senelio laukiniai“ („Wild Santa“) simboliai ir „rudolfo laukiniai“ („Wild Rudolf“) simboliai esantys ant būgnų yra toje pačioje padėtyje, „laukiniai“ („Wild“) simboliai užsirakins toje vietoje ir susijungs. Esamo sukimo metu ir po to, kai išmokamas kiekvienas galimas statymo eilutės laimėjimas, aktyvuojami nemokami sukimai.
- Po nemokamų sukimų visi „laukiniai“ („Wild“) simboliai, kurie nedalyvavo aktyvuojant nemokamus sukimus, lieka ant būgnų ir toliau aktyvuoja pakartotinius sukimus, iki kol jie dingsta nuo būgnų. „Laukiniai“ („Wild“) simboliai, kurie aktyvavo nemokamus sukimus pradingsta kito sukimo metu ir pakartotiniai sukimai daugiau nebeaktyvuojami.

88.3. Nemokami sukimai
- „Kalėdų senelio laukiniai“ („Wild Santa“) ir „rudolfo laukiniai“ („Wild Rudolf“) simboliai susijungę pagrindinio lošimo būgnuose aktyvina 10 nemokamų sukimų. Daugiausia vienu metu pagrindiniame lošime galima aktyvuoti 30 nemokamų sukimų.
- Nemokamų sukimų metu „kalėdų senelio laukiniai“ („Wild Santa“) ir „rudolfo laukiniai“ („Wild Rudolf“) simboliai gali pasirodyti bet kurioje būgnų vietoje.
- Jei „kalėdų senelio laukiniai“ („Wild Santa“) ir „rudolfo laukiniai“ („Wild Rudolf“) simboliai susijungia nemokamų sukimų metu, bus pridedami papildomi 4 nemokami sukimai. Kaip ir pagrindinio lošimo metu, po šio susijungimo, „laukiniai“ („Wild“) simboliai, kurie aktyvavo nemokamus sukimus, pradingsta nuo būgnų.
- Nemokamų sukimų metu virš būgnų pasirodo 2 matuokliai. Matuokliai atitinka su ant būgnų nemokamų sukimų metu pasirodančiais „laukiniais“ („Wild“) simboliais.
- Kai „kalėdų senelio laukinis“ („Wild Santa“) ar „rudolfo laukinis“ („Wild Rudolf“) simbolis pasitraukia nuo būgnų, jis užpildo 1 vietą ant atitinkamo matuoklio. Kiekvienas matuoklis turi 8 vietas.
- Jei 1 iš matuoklių pripildomas prieš nemokamų sukimų pabaigą, suteikiama atitinkama papildoma funkcija, kuri prasideda nemokamų sukimų sesijos pabaigoje.
- Jei 1 iš „kalėdų senelio dovanų“ („Santa‘s Gifts“) ar „rudolfo sukimų“ („Rudolf‘s Spins“) matuoklių užsipildo, užpildyti kitą matuoklį tampa neįmanoma.

88.4. Premijos funkcijos
- Kai nemokamų sukimų metu užpildomi „kalėdų senelio dovanų“ („Santa‘s Gifts“) ar „rudolfo sukimų“ („Rudolf‘s Spins“) matuokliai, įjungiama atitinkama premijos funkcija, kuri prasideda tuomet, kai baigiasi nemokami sukimai.
- Yra dvi premijos funkcijos: „kalėdų senelio dovanos“ („Santa‘s Gifts“) ar „rudolfo sukimai“ („Rudolf‘s Spins“).
- „Kalėdų senelio dovanų“ („Santa‘s Gifts“) funkcijoje yra 3 elementų rinkiniai, kuriuose lošėjas paspaudžia ant 1 iš 5 elementų norėdamas pamatyti savo laimėjimą. 5 elementai, iš kurių lošėjas pasirenka kiekviename rinkinyje yra: 3 skirtingo monetų kiekio laimėjimai, 1 daugiklio padidinimas ir 1 elementas, kuris užbaigia etapą.
- Kai lošėjas pasirenka monetų laimėjimą, jis pridedamas prie bendros monetų sumos, skirtos už „kalėdų senelio dovanų“ („Santa‘s Gifts“) funkciją. Lošėjas gali pasirinkti dar vieną iš likusių esamo rinkinio elementų.
- „Kalėdų senelio dovanų“ („Santa‘s Gifts“) funkcijos pradžioje daugiklis prasideda nuo 1. Kai lošėjas pasirenka daugiklio padidinimo simbolį, daugiklis padidėja 1. Tada lošėjas gali

dar kartą pasirinkti iš likusių elementų rinkinyje. Pasibaigus „kalėdų senelio dovanų“ („Santa‘s Gifts“) funkcijai, visos šios funkcijos surinktos monetos yra padauginamos iš galutinės daugiklio sumos. Didžiausias galimas daugiklis yra 4.

- Kai lošėjas paspaudžia ant etapą užbaigiančio elemento, užbaigiamas etapas ir lošėjas perkeliamas į kitą etapą. Jei lošėjas paspaudžia ant etapo elemento pabaigos 3 etape, „kalėdų senelio dovanų“ („Santa‘s Gifts“) funkcija baigiasi.
- 1 etape pasirinkta pirma dovana negali būti etapo pabaigos dovana.
- „Rudolfo sukimų“ („Rudolf‘s Spins“) funkciją sudaro 3 sukimai, kai ant būgnų pasirodo 5 atsitiktinai išdėstyti „elnių laukiniai“ („Wild Deer“) simboliai. Šios papildomos funkcijos metu kiekvienam sukimui atsitiktinėse pozicijose pasirodo 5 „elnių laukiniai“ („Wild Deer“) simboliai.
- Prieš 5 „elnių laukiniams“ („Wild Deer“) simboliams pasirodant ant būgno, papildomos „rudolfo sukimų“ („Rudolf‘s Spins“) funkcijos metu ant būgno rinkinio nelieka nei vieno „laukinio“ („Wild“) simbolio.

89. LOŠIMAS „SKUDAMORO SUPER STATYMAI“ („SCUDAMORE‘S SUPER STAKES“)

89.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 500 000,00 EUR.
- Lošimas „Skudamoro Super Statymai“ yra 5 būgnų, 3 eilių, 20 fiksuotų statymo linijų lošimas, turintis „atsitiktinių laukinių“ („Random Wilds“), „Pyterio klasikinės taurės“ („Peter‘s Classic Cup“) ir „statymo lapelio“ („Bet Slip“) funkcijas.
- „Pyterio klasikinės taurės“ („Peter‘s Classic Cup“) funkcijos metu lošimas tampa 5 būgnų, 4 eilių lošimu su 32 fiksuotomis statymo linijomis.
- Lošimas lošiamas 20 fiksuotose statymų linijose pagrindinio lošimo metu, 1-10 statymo lygiuose su 10 žetonų viename statymo lygyje.
- Statymo lygis nustatomas „Level/Lygis“ pasirinkimo laukelyje.
- Statymo vertė nustatoma „Coin Value/Žetonų Vertė“ pasirinkimo laukelyje.
- „Coins/Žetonai“ rodo žetonų skaičių, kuriuos lošėjas gali statyti.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis gali pakeisti visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolius pagrindinio lošimo metu, bet ne „statymo lapelio“ („Bet Slip“) simbolius.
- Laimėjimų kombinacijos ir išmokėjimai atliekami pagal laimėjimų lentelę.
- „Didžiausias Statymas/Max Bet“ yra lošiamas iš didžiausio statymo lygio ir nustatytos žetonų vertės. Kai norima lošti mažesniu statymo lygiu, „Didžiausias Statymas/Max Bet“ mygtukas turi būti paspaustas du kartus, kad būtų lošiama iš pasirinktos žetono vertės.
- Statymo linijos laimėjimas žetonais yra lygus vertei, rodomai laimėjimų lentelėje, padaugintai iš statymo lygio.
- Statymo linijos laimėjimas virtualiais pinigais yra lygus laimėjimą žetonais padauginus iš žetono vertės.
- Išmokamas tik didžiausias laimėjimas vienoje statymo linijoje.
- Statymo linijos laimėjimai išmokami, kai būna sėkmingas atvejis iš kairiausio būgno į dešiniausią būgną.
- Vienkartiniai laimėjimai skirtingose statymų linijose yra sudedami.

- Laimėjimai nuo „Pyterio klasikinės taurės“ („Peter‘s Classic Cup“) ir „atsitiktinių laukinių“ („Random Wilds“) funkcijų yra pridedamos prie bet kurios linijos laimėjimų.
- „Pyterio klasikinės taurės“ („Peter‘s Classic Cup“) ir „atsitiktinių laukinių“ („Random Wilds“) funkcijos gali būti aktyvuojamos atskiriai vieno sukimo metu, o „atsitiktinių laukinių“ („Random Wilds“) funkcija bus lošiama pirma.

89.2. „Atsitiktinių laukinių“ („Random Wilds“) funkcija

- Prieš kiekvieną sukimą yra galimybė, kad bus aktyvuota ši funkcija.
- Ši funkcija gali būti aktyvuota tik pagrindinio lošimo metu.
- Ši funkcija yra lošiama tuo pačiu statymo lygiu ir žetono verte kaip ir to sukimo, kuris ją aktyvavo.
- Nuo 2 iki 5 „žirgų batų“ („Horse Shoe“) simbolių atsitiktinai atsiranda bet kur būgnuose ir pavirsta „laukiniais“ („Wild“) simboliais.
- Šios funkcijos simboliai negali atsirasti viršuje ar vietoj kitų šios funkcijos simbolių bei „sklaidos“ („Scatter“) simbolių.

89.3. „Pyterio klasikinė taurė“ („Peter‘s Classic Cup“)

- 3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai, atsiradę bet kur 1, 3 ir 5 būgnuose pagrindinio lošimo metu aktyvuoja šią funkciją.
- Šios funkcijos metu lošimas pavirsta 5 būgnų, 4 eilių su 32 fiksuotom statymų linijom.
- Ši funkcija lošiama tuo pačiu statymo lygiu ir žetono verte kaip ir to sukimo, kuris ją aktyvavo.
- Kai ši funkcija aktyvuota, lošėjas turi pasirinkti 1 iš 4 žirgų, kuris, jo manymu, laimės žirgų lenktynes.
- Kiekvienas žirgas turi skirtingą daugiklį, susietą su juo, kuris susijęs su jo šansais laimėti žirgų lenktynes.
- Kiekvienas žirgas turi 2 simbolius, kurie atsiranda būgnuose virš bėgimo tako ir yra tos pačios spalvos kaip ir žirgo raitelio, susieto su tuo žirgu:
    - „Dieviška sėkmė“ („Divine Fortune“): raudonas raitelis ir raudonas „A“ simbolis, išmoka 5000 x statymas;
    - „Uogų max“ („Berry Max“): violetinis raitelis ir violetinis „K“ simbolis, išmoka 500 x statymas;
    - „Gonzo burtas“ („Gonzo‘s Quest“): žalias raitelis ir žalias „Q“ simbolis, išmoka 100 x statymas;
    - „Tino Foilo skrybelė“ („Tin Foil Hat“): mėlynas raitelis su mėlynu „J“ simboliu, išmoka 50 x statymas.
- Šios funkcijos pradžioje, visi 4 žirgai yra pastatomi į bėgimo taką. Bet kuriuo metu, kai būgnuose būna laimėjimas, žirgas, suisijęs su laiminčiu simboliu, pajuda per vieną vietą bėgimo lauke. Žirgas, kuris pirmas paslenka per 4 vietas, laimi šias lenktynes ir funkcija baigiasi. Žirgas negali judėti daugiau kaip per 1 vietą po vieno sukimo.
- Jei yra laimėjimas, susidedantis iš dviejų skirtingų spalvų, 2 skirtingi žirgai gali pajudėti tuo pačiu metu, tačiau tik vienas žirgas gali laimėti lenktynes.
- Lenktynėse lošėjo pasirinktas žirgas yra pažymėtas žvaigžde ir lošėjas gali matyti, kuris žirgas pirmauja.
- Kai lenktynės baigiasi, žirgas, kuris laimėjo lenktynes, paryškinamas ir visi laimėjimai yra išmokami.

- Šios funkcijos laimėjimai yra pridedami prie likučio.

89.4. „Statymo lapelis“ („Bet Slip“)

- Lošėjas gali turėti vieną „statymo lapelį“ bet kuriuo metu. Kai „statymo lapelis“ („Bet Slip“) įsigytas jis negali būti atšauktas.
- „Statymo lapelis“ („Bet Slip“) seka, kiek kartų pasirinktas simbolis atsiranda per pasirinktą sukimų skaičių ir išmoka to skaičiaus daugiklį per statymo vertę.
- Jei „statymo lapelyje“ („Bet Slip“) pasirinktas „laukinis“ („Wild“) simbolis ir po to jis pridedamas pagal „atsitiktinių laukinių“ („Random Wilds“) funkciją, jis skaičiuojasi „statymo lapelyje“ („Bet Slip“). Kaip bebūtų, „atsitiktiniai laukiniai“ („Random Wilds“) simboliai nepakeis kitų simbolių, kai bus skaičiuojami simboliai „statymo lapelyje“ („Bet Slip“).
- Simboliai, atsirandantys „Pyterio klasikinė taurės“ („Peter‘s Classic Cup“) metu nėra skaičiuojami „statymo lapelyje“ („Bet Slip“).
- Kaip užpildyti „statymo lapelį“ („Bet Slip“):
  - Paspausti „statymo lapelio“ („Bet Slip“) mygtuką dešiniajame lošimo kampe.
  - Pasirinkti vieną iš simbolių, kurį norima rinkti.
  - Pasirinkti sukimų skaičių, pavyzdžiui, rinkti „septynetus“ dešimtyje sukimų.
  - Pasirinkti statymo dydį.
- Jei reikalaujamas renkamu simbolių skaičius pasiektas, lošėjui išmokama statymo vertė padauginta iš surinkto daugiklio.
- Pastaba: kai kurios rodomos tikimybės suapvalinamos, kad jas būtų lengviau suprasti, bet kokiu atveju išmokama laimėta suma visuomet yra tiksli.

90. LOŠIMAS „NEŠVARUS ANČIUKAS“ („SCRUFFY DUCK“)

90.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,25 EUR, o maksimalus statymas – 250,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 4 000,00 EUR.
- Lošimas „Nešvarus Ančiukas“ yra penkių būgnų, trijų eilučių, dvidešimt penkių statymo linijų lošimas, turintis „sukrautus“ („Stacked“), „laukinius“ („Wild“) simbolius ir nemokamus sukimus („Free Spins”).
- Lošimas lošiamas su dvidešimt penkiomis statymo linijomis, nuo 1 iki 10 statymo lygiais ir skirtingomis žetonų vertėmis.
- Statymo lygis nustatomas naudojant lygio parinkėją „Level/Lygis“.
- Žetonų vertė nustatoma naudojant žetonų vertės parinkėją „Coin Value/Žetonų Vertė“. „Coins/Žetonai“ nurodo žetonų skaičių, kuriuos galima statyti.
- Laimintys deriniai ir laimėjimų išmokėjimai sudaromi pagal laimėjimų lentelę.
- „Didžiausias Statymas/Max Bet“ lošiamas aukščiausiu statymo lygiu ir esama žetonų verte. Kai lošiama bet kokiu žemesniu statymo lygiu, „Didžiausias Statymas/Max Bet“ turi būti paspaudžiamas dukart, tam, kad būtų galima lošti pasirinkto lygio sukimą.
- Statymo lygis yra žetonų statymo skaičius per statymo eilutę.
- Statymo eilutės laimėjimas žetonais yra lygus vertei, parodytai laimėjimų lentelėje, padauginus iš statymo lygio.

- Statymo lygio laimėjimas virtualiais pinigais yra lygus laimėjimui žetonų, padauginus iš žetonų vertės.
- Tik didžiausias laimėjimas per statymą yra sumokamas.
- Statymo linijos laimėjimai išmokami, kai sėkmingas atvejis būna pagal būgnus iš kairės į dešinę.
- Tuo pačiu metu vykstantys laimėjimai skirtingomis statymo linijomis yra pridedami.

90.2. „Sukrauti“ („Stacked“) simboliai

- Abiejuose pagrindiniame lošime ir nemokamuose sukimuose, „ančiuko“ („Duck“) simboliai pasirodo kaip „sukrauti“ („Stacked“) simboliai ant būgnų.
- „Sukrautas“ („Stacked“) simbolis yra simbolis, kuris arba dalinai užima būgną (vieną arba dvi pozicijas ant būgno), arba užima visas tris pozicijas ant būgno.
- „Sukrauti“ („Stacked“) simboliai gali būti visiškai arba dalinai matomi, priklausant nuo to, kaip būgnas nusileidžia.
- Bet kokia „sukrauto“ („Stacked“) „ančiuko“ („Duck“) simbolio dalis, įtraukta į laimėjimo statymo liniją, sumoka pagal laimėjimų lentelę.

90.3. „Besiplečiantys laukiniai“ („Expanding Wild“) simboliai

- „Besiplečiantys laukiniai“ („Expanding Wild“) simboliai gali pasirodyti tiek pagrindiniame lošime, tiek nemokamuose sukimuose, ir pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolį.
- „Besiplečiantys laukiniai“ („Expanding Wild“) simboliai gali pasirodyti ant bet kokio būgno, išskyrus „milžiniškų laukinių“ („Colossal Wild“) funkciją, kai jie nusileidžia tik ant pirmo ir penkto būgnų.
- Jeigu pasitaiko statymo linijos laimėjimas, „besiplečiantys laukiniai“ („Expanding Wild“) simboliai automatiškai plečiasi ir užima visa būgną ant kurio jie atsiranda.
- „Besiplečiančio laukinio“ („Expanding Wild“) simbolio pakeitimas moka didžiausią įmanomą laimėjimą kombinaciją ant statymo linijos, pagal laimėjimų lentelę.

90.4. Nemokami sukimai

- Pagrindiniame lošime, trys „sklaidos“ („Scatter“) simboliai, esantys bet kur ant trečio, ketvirto ar penkto būgnų, aktyvuoja nemokamus sukimus.
- Viena iš toliau išvardintų penkių funkcijų aktyvuojama nemokamų sukimų metu: „daugiklio“ („Multiplier“), „simbolio panaikinimo“ („Symbol Removal“), „milžiniškų laukinių“ („Colossal Wilds“), „atsitiktinių laukinių“ („Random Wilds“) ir „dviguba“ („Double“) funkcijas.
- Kai nemokami sukimai aktyvuojami, lošėjas pasirenka vieną iš ančiukų ir tada atsitiktinai pasirenka vieną iš aukščiau išvardintų funkcijų.
- Kiekviena funkcija suteikia atitinkamą nemokamų sukimų kiekį:
  - „daugiklio“ („Multiplier“) funkcija – 15 nemokamų sukimų;
  - „simbolio panaikinimo“ („Symbol Removal“) funkcija – 12 nemokamų sukimų;
  - „milžiniškų laukinių“ („Colossal Wilds“) funkcija – 10 nemokamų sukimų;
  - „atsitiktinių laukinių“ („Random Wilds“) funkcija – 8 nemokamus sukimus;
  - „dviguba“ („Double“) funkcija – 6 nemokamus sukimus.
- Nemokami sukimai negali būti laimėti nemokamų sukimų metu.

- Nemokamų sukimų pabaigoje, visas laimėjimas iš nemokamų sukimų pridedamas prie bet kokių laimėjimų iš sukimo, aktyvavusio nemokamus sukimus.
- Nemokamų sukimų pabaigoje, lošimas grįžta į sukimą, aktyvavusį nemokamus sukimus.
- Nemokami sukimai lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir žetonų verte, kaip ir lošime, aktyvavusiame nemokamus sukimus.

90.5. „Daugiklio“ („Multiplier“) funkcija

- „Daugiklio“ („Multiplier“) funkcijos metu, visi laimėjimai padauginami iš trijų.

90.6. „Simbolio panaikinimo“ („Symbol Removal“) funkcija

- Šios funkcijas metu, nėra žemų laimėjimų simbolių ant būgnų.

90.7. „Milžiniškų laukinių“ („Colossal Wilds“) funkcija

- „Milžiniškas laukinis“ („Colossal Wilds“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolį.
- „Milžiniškas laukinis“ („Colossal Wilds“) simbolis yra arba 2 x 2 arba 3 x 3 simbolių didumo ir atsiranda tik ant antro, trečio ir ketvirto būgnų.
- Kai leidžiasi, „milžiniškas laukinis“ („Colossal Wilds“) pasirodo visiškai arba dalinai, priklausomai nuo to, kaip būgnai sustoja.
- Laimėjimo kombinacijos metu, „milžiniškas laukinis“ („Colossal Wilds“) simbolis pasidalinsį nuo dviejų iki devynių pavienius „laukinius“ („Wild“).
- Bet kokia „milžiniško laukinio“ („Colossal Wilds“) dalis, esanti laimėjimo statymo linijoje, moka didžiausią galimą laimėjimą kombinaciją, pagal laimėjimų lentelę.

90.8. „Atsitiktinių laukinių“ („Random Wilds“) funkcija

- Kai būgnai sustoja, esant šiai funkcijai, nuo dviejų iki penkių „atsitiktinių laukinių“ („Random Wilds“) simbolių nusileidžia ant būgnų kiekvieno sukimo metu.
- „Atsitiktinis laukinis“ („Random Wilds“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolį.
- Jeigu „atsitiktinis laukinis“ („Random Wilds“) simbolis nusileidžia ant „besiplečiančio laukinio“ („Expanding Wild“), tada „besiplečiantis laukinis“ („Expanding Wild“) simbolis vis tiek plečiasi ir padengia „atsitiktinį laukinį“ („Random Wilds“) simbolį (statymo linijos laimėjimo atveju).
- Jeigu „atsitiktinis laukinis“ („Random Wilds“) simbolis nusileidžia ant „besiplečiančio laukinio“ („Expanding Wild“) simbolio kai nevyksta statymo linijos laimėjimas, tada „atsitiktinis laukinis“ („Random Wilds“) simbolis padengia „besiplečiantį laukinį“ („Expanding Wild“) simbolį.
- „Atsitiktinis laukinis“ („Random Wilds“) simbolis nesiplečia.
- „Atsitiktinis laukinis“ („Random Wilds“) simbolis nesileidžia ant „milžiniško laukinio“ („Colossal Wilds“) simbolio.
- „Atsitiktinis laukinio“ („Random Wilds“) simbolio pakeitimas moka didžiausią galimą laimėjimą kombinaciją, pagal laimėjimų lentelę.

90.9. „Dviguba“ („Double“) funkcija

- Įmanoma aktyvuoti dvi iš pirmiau paminėtų funkcijų vienu metu.
- Abi funkcijas pasirenkamos atsitiktinai.

91. LOŠIMAS „AKMENŲ PASLAPTIS“ („SECRET OF THE STONES“)

91.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,25 EUR, o maksimalus statymas – 125,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 50 000,00 EUR.
- Lošimas „Akmenų Paslaptis“ yra penkių būgnų, trijų eilučių ir dvidešimt penkių statymo linijų lošimas. Lošime yra „laukiniai“ („Wild“) simboliai ir nemokami sukimai.
- Lošimas lošiamas su dvidešimt penkiomis statymo linijomis, nuo 1 iki 10 statymo lygiais ir skirtingomis žetonų vertėmis.
- Statymo lygis nustatomas naudojant lygio parinkėją „LEVEL/LYGIS“.
- Žetonų vertė nustatoma naudojant žetonų vertės parinkėją „COIN VALUE/ŽETONŲ VERTĖ“.
- „COINS/ŽETONAI“ nurodo žetonų skaičių, kurį galima statyti.
- „Didžiausias statymas/MAX BET“ lošiamas su dvidešimt penkiomis statymo linijomis, aukščiausiu statymo lygiu ir tam tikra žetonų verte.
- Laimintys deriniai ir laimėjimų išmokėjimai sudaromi pagal laimėjimų lentelę.
- Statymo lygis yra žetonų statymo skaičius per statymo eilutę.
- Statymo eilutės laimėjimas žetonais yra lygus vertei, parodytai laimėjimų lentelėje, padauginus iš statymo lygio.
- Statymo lygio laimėjimas virtualiais pinigais yra lygus laimėjimui žetonų, padauginus iš žetonų vertės
- Tik didžiausias laimėjimas per statymą yra sumokamas.
- Statymo linijos laimėjimai išmokami, kai sėkmingas atvejis būna pagal būgnus iš kairės į dešinę.
- Tuo pačiu metu vykstantys laimėjimai skirtingomis statymo linijomis yra pridedami.
- Visi žetonų laimėjimai moka tik ant statymo linijų, išskyrus laimėjimus su „sklaidos“ („Scatter“) simboliais.

91.2. „Laukiniai“ („Wild“) simboliai

- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai gali atsirasti ant kiekvieno būgno pagrindiniame lošime ir nemokamuose sukimuose, ir pakeisti visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“).
- „Laukinio“ („Wild“) simbolio pakeitimas moka didžiausią įmanomą laimėjimą kombinaciją ant statymo linijos, pagal laimėjimų lentelę.

91.3. Nemokami sukimai

- Trys ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simbolių, atsirandančių bet kur ant būgnų pagrindiniame lošime, aktyvuoja dešimt nemokamų sukimų.
- Prieš prasidedant nemokamiems sukimams, lošėjas pasirenka iš dvidešimt akmenų, leidžiančių pasinaudoti pridėtinėmis nemokamų sukimų funkcijomis.
- Pasirinkimų kiekis yra lygus „sklaidos“ („Scatter“) simbolių skaičiui, aktyvavusiam nemokamus sukimus:
    - 3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai = 3 akmenys;
    - 4 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai = 4 akmenys;
    - 5 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai = 5 akmenys.

- Papildomos nemokamų sukimų funkcijos yra:
  - Nemokamus sukimus: 2, 3, 4, 5 ar 10 papildomi sukimai pridedami prie pirminių 10 nemokamų sukimų;
  - Daugiklius: Papildomi x1 arba x2 daugikliai pridedami prie pirminio x1 nemokamų sukimų daugiklio;
  - „Laukiniai“ („Wild“) būgnai: „Laukiniai“ („Wild“) būgnai apima antrą ir/arba ketvirtą būgnus iki kol pasibaigia nemokami sukimai;
  - Papildomi „laukiniai“ („Wild“) simboliai: nemokamų sukimų metu, „elnio“ („Deer“) ir/arba „pelėdos“ („Owl“) simboliai iš pagrindinio lošimo tampa „laukiniais“ („Wild“) simboliais.
- Nemokami sukimai lošiami su tokiu pačiu statymo linijų skaičiumi, tokiu pačiu statymo lygiu ir tokia pačia žetonų verte, kaip ir lošime, aktyvavusiame nemokamus sukimus.
- Nemokami sukimai negali būti laimėti nemokamų sukimų metu.
- Viso laimėjimo lauke nurodyti visi laimėjimai iš pagrindinio lošimo bei visi laimėjimai iš nemokamų sukimų.
- Nemokamų sukimų pabaigoje, lošimas grįžta į sukimą, aktyvavusį nemokamus sukimus.

92. LOŠIMAS „ATLANTIDOS PASLAPTYS“ („SECRETS OF ATLANTIS“)

92.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 200,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 194 800,00 EUR.
- Lošimas „Atlantidos Paslaptys“ yra 5 būgnų, 4 eilių ir 40 fiksuotų linijų lošimas, turintis „paryškinimo“ („Highlight“), „laukinio pastumptelėjimo“ („Nudge Wilds“) funkcijas, „milžiniškus persukimo“ („Colossal Re-spin“) simbolius ir laimėjimus abiem kryptim.
- Lošimas lošiamas su fiksuotomis 40 statymų linijomis, 1-10 statymų lygiuose (20 žetonų viename lygyje) ir skirtingomis žetonų vertėmis.
- Statymo lygis nustatomas „Level/Lygis“ pasirinkimo laukelyje.
- Žetonų vertė nustatoma „Coin Value/Žetonų Vertė“ pasirinkimo laukelyje.
- Žetonai „Coins/Žetonai“ rodo žetonų, kuriuos lošėjas gali statyti, skaičių.
- „Didžiausias Statymas/Max Bet“ yra lošiamas iš didžiausio kiekio statymų linijų, didžiausio statymo lygio ir nustatytos žetonų vertės.
- „Laukinio“ („Wild“) simbolio pasikeitimai išmoka didžiausią įmanomą statymo linijos laimėjimą pagal laimėjimų lentelę.
- Laimėjimų kombinacijos ir išmokėjimai atliekami pagal laimėjimų lentelę.
- Statymo lygis yra žetonų skaičius dvejose statymo linijose.
- Statymo linijos laimėjimas žetonais yra lygus vertės, rodomos laimėjimų lentelėje, skaičiui, padaugintam iš statymų lygio.
- Statymo linijos laimėjimas virtualiais pinigais yra lygus laimėjimui žetonais, padaugintam iš žetonų vertės.
- Išmokamas tik didžiausias aktyvios linijos laimėjimas iš laimėjimo abiem kryptimis.
- Statymo linijos laimėjimai išmokami, kai sėkmingi būna abu atvejai – tiek iš kairės į dešinę, tiek iš dešinės į kairę.
- Vienkartiniai laimėjimai skirtingose statymų linijose yra pridedami.
- Visi žetonų laimėjimai išmokami tik statymo linijose.

92.2. „Paryškinimo“ („Highlight“) funkcija

- Kiekvieno sukimo metu, „paryškinimo“ („Highlight“) funkcija atsitiktinai paryškina pozicijas 2, 3 ir 4 būgnuose.
- Jei „paryškinimo“ („Highlight“) funkcija sukimo pabaigoje paryškina visus 2, 3 ir 4 būgnus, aktyvuojasi „milžiniškas persukimo“ („Colossal Re-spin“) simbolis.
- „Milžiniškas“ („Colossal“) simbolis yra 3x4 simbolių blokas, kuris gali atsirasti tik „milžiniško persukimo“ („Colossal Re-spin“) metu.
- „Milžiniški“ („Colossal“) simboliai bus visiškai arba dalinai rodomi, priklausomai nuo to, kaip būgnas sustos.
- „Milžiniškas“ („Colossal“) simbolis visada bus pilnai matomas eilėje.
- „Milžiniško persukimo“ („Colossal Re-spin“) metu, 2, 3 ir 4 būgnai pasikeičia į vieną būgną su „milžiniškais“ („Colossal“) simboliais.
- 1 ir 5 būgnų persukimas vyksta tik su įprastais simboliais.
- Jei būgnas su milžiniškais“ („Colossal“) simboliais visiškai paryškintas, aktyvuojamas papildomas „milžiniškas persukimas“ („Colossal Re-spin“).
- „Milžiniškų“ („Colossal“) simbolių persukimai baigiasi, kai būgnas su „milžiniškais“ („Colossal“) simboliais tampa nevisiškai paryškintas po „milžiniško persukimo“ („Colossal Re-spin“).
- Pasibaigus „milžiniškiems persukimams“ („Colossal Re-spin“), galutinis laimėjimas nuo jų yra pridedamas prie to sukimo, kuris aktyvavo „milžiniškų persukimų“ („Colossal Re-spin“) funkciją, laimėjimo.
- „Milžiniški persukimai“ („Colossal Re-spin“) yra lošiami tokiu pačiu statymų lygiu ir žetonų verte, kaip ir to sukimo, kuris aktyvavo „milžiniško persukimo“ („Colossal Re-spin“) funkciją.

92.3. „Laukinio pastumptelėjimo“ („Nudge Wilds“) funkcija

- „Laukinio pastumptelėjimo“ („Nudge Wilds“) funkcijos simbolis gali būti dalinai arba pilnai rodomas, priklausomai nuo to, kaip sustoja būgnas.
- Jei tik dalis „laukinio pastumptelėjimo“ („Nudge Wilds“) simbolio atsiranda aktyvioje linijoje, „laukinio pastumptelėjimo“ („Nudge Wilds“) funkcijos simbolis išsiplečia į viršų arba į apačią ir taip užpildo visą būgną.
- Kai „milžiniško laukinio pastumptelėjimo“ („Colossal Nudge Wilds“) simbolis dalinai atsiranda būgne per „milžinišką persukimą“ („Colossal Re-spin“), tuomet „milžiniško laukinio pastumptelėjimo“ („Colossal Nudge Wilds“) simbolis išsiplečia į viršų arba į apačią ir taip užpildo visą būgną.

93. LOŠIMAS „KALĖDŲ PASLAPTYS“ („SECRETS OF CHRISTMAS“)

93.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,25 EUR, o maksimalus statymas – 125,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 50 000,00 EUR.
- Lošimas „Kalėdų Paslaptys“ yra penkių būgnų, trijų eilių lošimas, turintis „laukines“ („Wild“) funkcijas ir nemokamus sukimus su premijos funkcijomis.

- Lošimas visada lošiamas su dvidešimt penkiomis statymo linijomis ir nuo vieno iki dešimt statymų lygiais, bei skirtingomis žetonų vertėmis.
- Statymo lygis nustatomas naudojant lygio parinkėją „Level/Lygis“.
- Statymo lygis yra žetonų skaičius vienoje statymo linijoje.
- Žetonų vertė nustatoma naudojant žetonų vertės parinkėją „Coin Value/Žetonų Vertė“.
- „Coins/Žetonai“ nurodo žetonų skaičių, kurį galima statyti.
- Laimintys deriniai ir laimėjimų išmokėjimai sudaromi pagal laimėjimų lentelę.
- „Didžiausias Statymas/Max Bet“ lošiamas aukščiausiu statymo lygiu ir esama žetonų verte. Kai lošiama bet kokiu žemesniu statymo lygiu, „Didžiausias Statymas/Max Bet“ turi būti paspaudžiamas dukart, tam, kad būtų galima lošti pasirinkto lygio sukimą.
- Laiminčios kombinacijos ir išmokos pateikiami atsižvelgiant į laimėjimų lentelę.
- Statymo linijos laimėjimas žetonais lygus vertei, parodytai laimėjimų lentelėje, padauginus iš statymo lygio.
- Statymo lygio laimėjimas virtualiais pinigais yra lygus laimėjimui žetonų, padauginus iš žetonų vertės.
- Tik didžiausias laimėjimas per statymą yra išmokamas.
- Statymo linijos laimėjimai išmokami, kai sėkmingas atvejis būna pagal būgnus iš kairės į dešinę.
- Tuo pačiu metu vykstantys laimėjimai skirtingomis statymo linijomis yra pridedami.

93.2. „Laukiniai“ („Wild“) simboliai

- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai gali atsirasti ant kiekvieno būgno pagrindiniame lošime ir nemokamuose sukimuose, ir pakeisti visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“).
- „Laukinio“ („Wild“) simbolio pakeitimas moka didžiausią įmanomą laiminčią kombinaciją ant statymo linijos, pagal laimėjimų lentelę.

93.3. Nemokami sukimai

- Trys ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simbolių, atsirandančių bet kur ant būgnų pagrindiniame lošime, aktyvuoja dešimt nemokamų sukimų.
- Prieš prasidedant nemokamiems sukimams, galima sulošti papildomą lošimą, kur lošėjas pasirenka iš dvidešimt kalėdinių dovanų tam, kad laimėtų nemokamų sukimų premijos funkcijas.
- Pasirinkimų kiekis yra lygus „sklaidos“ („Scatter“) simbolių skaičiui, aktyvavusiam nemokamus sukimus:
  - 3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai = 3 kalėdų dovanos;
  - 4 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai = 4 kalėdų dovanos;
  - 5 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai = 5 kalėdų dovanos.
- Papildomos premijos funcijos yra tokios:
  - Papildomi nemokami sukimai: 2, 3, 4, 5 ar 10 papildomi nemokami sukimai pridedami prie pirminių 10 nemokamų sukimų;
  - Daugiklis: Papildomi x1 arba x2 daugikliai pridedami prie pirminio x1 nemokamų sukimų daugiklio;
  - „Laukiniai“ („Wild“) būgnai: „Laukiniai“ („Wild“) būgnai apima antrą ir/arba ketvirtą būgnus iki kol pasibaigia nemokami sukimai;

- Papildomi „laukiniai“ („Wild“) simboliai: Nemokamų sukimų metu, „žvakės“ („Candle“) ir/arba „varpo“ („Bell“) simboliai iš pagrindinio lošimo tampa „laukiniais“ („Wild“) simboliais.
- Nemokami sukimai lošiami su tokiu pačiu statymo lygiu ir žetonų verte, kaip ir sukime, aktyvavusiame nemokamus sukimus.
- Nauji nemokami sukimai negali būti laimėti nemokamų sukimų metu.
- Viso laimėjimo lauke nurodyti visi laimėjimai iš pagrindinio lošimo bei visi laimėjimai iš nemokamų sukimų.
- Nemokamų sukimų pabaigoje, lošimas grįžta į sukimą, aktyvavusį nemokamus sukimus.

94. LOŠIMAS „SERENGEČIO KARALIAI“ („SERENGETI KINGS“)

94.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 1 000 000,00 EUR.
- „Serengečio Karaliai“ – tai 5 būgnų, 4 eilių ir 26 eilučių (fiksuotų) lošimas su „liūto“ („Lion“) ir „panteros“ („Panther“) funkcijomis, nemokamais sukimais ir nemokamų sukimų pirkimo funkcija. Lošiama su virtualiais pinigais ar monetomis. Norint perjungti tarp virtualių pinigų ir monetų, reikia eiti į lošimo nustatymus.
- „Lošimas“ yra monetų ar virtualių pinigų suma, kuria galima lošti.
- Statymo vertė nustatoma rodyklėmis šalia skyriaus „Monetos Vertė“.
- „Likutis“ rodo virtualių pinigų arba monetų skaičių, kurį galima statyti.
- Laimintys deriniai ir laimėjimai apskaičiuojami pagal mokėjimų lentelę.
- Mokėjimų lentelėje nurodytos simbolių išmokėjimo vertės yra dinamiškos ir keičiasi atsižvelgiant į pasirinktą statymo vertę.
- Statymo eilutės laimėjimas yra lygus vertei, rodomai mokėjimų lentelėje padaugintai iš taikomų daugiklių.
- Statymo eilutės laimėjimai mokami iš eilės pradedant nuo kairiausiai esančio būgno iki dešiniausiai esančio būgno.
- Išmokamas tik didžiausias laimėjimas už statymo eilutę.
- Vienu metu skirtingose statymo eilutėse laimėti laimėjimai sudedami.
- Jei įvyksta lošimo techninės arba programinės įrangos gedimas, visi atlikti lošimo statymai ir išmokos nustoja galioti, o visi atlikti statymai grąžinami.

94.2. „Liūto“ („Lion“) ir „panteros“ („Panther“) funkcijos

- Lošimas pradedamas turimais „liūto“ („Lion“) bei „panteros“ („Panther“) sukimais. Kiekviena iš dviejų funkcijų turi po 12 sukimų.
- Lošimui naudojamų „liūto“ („Lion“) sukimų ir „panteros“ („Panther“) sukimų skaičius yra rodomas ant indikatorių virš „liūto“ („Lion“) matuoklio ir „panteros“ („Panther“) matuoklio.
- Pradėjus sukti, visi būgnuose esantys „liūto“ („Lion“) ir „panteros“ („Panther“) simboliai surenkami į „liūto“ („Lion“) ir „panteros“ („Panther“) matuoklius.
- Lošimas pradedamas su 3 simboliais „liūto“ („Lion“) matuoklyje ir 0 simbolių „panteros“ („Panther“) matuoklyje.

- „Liūto“ („Lion“) sukimų ir „panteros“ („Panther“) sukimų skaičius bei simbolių, surinktų į „liūto“ („Lion“) matuoklį ir „panteros“ („Panther“) matuoklį, skaičius yra susietas su statymu ir išsaugomas kartu su juo. Kiekvienas statymas išsaugomas atskirai.
- Keičiant statymą virtualiais pinigais ar monetomis, „liūto“ („Lion“) ir „panteros“ („Panther“) matuokliai bei „liūto“ („Lion“) ir „panteros“ („Panther“) sukimai atstatomi į pradines vertes.
- Keičiant tokį statymą į statymą, koks jau buvo pasirinktas anksčiau, „liūto“ („Lion“) ir „panteros“ („Panther“) matuokliai bei „liūto“ („Lion“) ir „panteros“ („Panther“) sukimai yra atkuriami kartu su statymu.
- „Liūto“ („Lion“) sukime nėra renkami jokie „liūto“ („Lion“) simboliai, tačiau yra suaktyvinama „liūto“ („Lion“) funkcija. Lošiant su „liūto“ („Lion“) funkcija bei sustojus būgnams, visi „liūto“ („Lion“) simboliai, surinkti „liūto“ („Lion“) matuoklyje, atsitiktine tvarka yra dedami ant būgnų.
- „Panteros“ („Panther“) sukime nėra renkami jokie „panteros“ („Panther“) simboliai, tačiau yra suaktyvinama „panteros“ („Panther“) funkcija. Lošiant su „panteros“ („Panther“) funkcija bei sustojus būgnams, visi „panteros“ („Panther“) simboliai, surinkti „panteros“ („Panther“) matuoklyje, atsitiktine tvarka yra dedami ant būgnų.
- Jei „liūto“ („Lion“) arba „panteros“ („Panther“) simboliai atsiranda ant to paties simbolio arba ant „laukinio“ („Wild“) simbolio, prie daugiklio pridedama +1.
- Jei „liūto“ („Lion“) simbolis atsiranda ant „panteros“ („Panther“) simbolio arba atvirkščiai, sukuriamas „laukinis“ („Wild“) simbolis.
- Visi daugikliai ant kiekvienos laiminčios statymo eilutės laimingų simbolių yra pridedami prie pradinio daugiklio skaičiaus, o visi tos eilutės laimėjimai dauginami iš gauto daugiklio.
- „Liūto“ („Lion“) ir „panteros“ („Panther“) funkcijos suaktyvinamos prieš įvertinant laimėjimus.
- Sudėjus visus surinktus simbolius ant būgnų, yra įvertinami laimėjimai.
- Kiekviena statymo eilutė turi pradinį daugiklį x1.
- Įjungus „liūto“ („Lion“) funkciją, „liūto“ („Lion“) matuoklis atstatomas į 0. Įjungus „panteros“ („Panther“) funkciją, „panteros“ („Panther“) matuoklis atstatomas į 0.
- Po „liūto“ („Lion“) funkcijos visi „panteros“ („Panther“) simboliai ant būgno yra surenkami į „panteros“ („Panther“) matuoklį. Po „liūto“ („Lion“) funkcijos visi „panteros“ („Panther“) simboliai ant būgno yra surenkami į „panteros“ („Panther“) matuoklį.

94.3. Nemokami sukimai

- Kai pagrindinio lošimo metu bet kur ant būgnų atsiranda 3 arba daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simbolių, aktyvuojama 12 nemokamų sukimų.
- Jei nemokami sukimai suaktyvinami naudojant 3 „sklaidos“ („Scatter“) simbolius, nemokami sukimai prasideda nuo 0 simbolių tiek „liūto“ („Lion“), tiek „panteros“ („Panther“) matuokliuose.
- Jei nemokami sukimai suaktyvinami naudojant 4 „sklaidos“ („Scatter“) simbolius, nemokami sukimai prasideda nuo tiek pat simbolių, kiek jų yra surinkta „liūto“ („Lion“) ir „panteros“ („Panther“) matuokliuose nemokamų sukimų aktyvavimo metu.
- Jei nemokami sukimai suaktyvinami naudojant 5 „sklaidos“ („Scatter“) simbolius, nemokami sukimai prasideda nuo tiek simbolių, kiek jų yra surinkta „liūto“ („Lion“) ir „panteros“ („Panther“) matuokliuose nemokamų sukimų aktyvavimo metu, bei 5 papildomais simboliais „liūto“ („Lion“) ir „panteros“ („Panther“) matuokliuose.

- Pradėjus nemokamą sukimą, visi būgnuose esantys „liūto“ („Lion“) ir „panteros“ („Panther“) simboliai surenkami į „liūto“ („Lion“) ir „panteros“ („Panther“) matuoklius.
- Paskutiniame nemokamame sukime visi simboliai, surinkti tiek „liūto“ („Lion“) tiek „panteros“ („Panther“) matuokliuose, būgnams sustojus, atsitiktinai atsiranda ant jų.
- „Liūto“ („Lion“) ir „panteros“ („Panther“) matuoklių simboliai gali atsirasti ant būgnų vienas ant kito.
- Jei „liūto“ („Lion“) simbolis atsiranda ant „panteros“ („Panther“) simbolio arba atvirkščiai, sukuriamas „laukinis“ („Wild“) simbolis.
- Jei „liūto“ („Lion“) arba „panteros“ („Panther“) simboliai atsiranda ant to paties simbolio arba ant „laukinio“ („Wild“) simbolio, prie simbolio, esančio būgnuose, daugiklio pridedamas +1.
- Sudėjus visus surinktus simbolius ant būgnų, laimėjimai yra įvertinami.
- Kiekviena statymo eilutė turi pradinį daugiklį x1. Visi daugikliai esantys ant kiekvienos laiminčios statymo eilutės yra pridedami prie pradinio daugiklio, o visi tos statymo eilutės laimėjimai yra dauginami iš gauto daugiklio.
- Per nemokamus sukimus negalima laimėti papildomų nemokamų sukimų.
- Nemokami sukimai yra lošiami tuo pačiu statymu, kaip ir lošimas, kuriame buvo aktyvuoti nemokami sukimai.
- Nemokamų sukimų pabaigoje bendras laimėjimas iš nemokamų sukimų pridedamas prie lošimo, aktyvavusio nemokamus sukimus, laimėjimų.
- Pasibaigus nemokamiems sukimams, lošimas grįžta į lošimą, kurio metu aktyvuoti nemokami sukimai.

94.4. Nemokamų sukimų pirkimas

- Nemokamus sukimus suaktyvinti galima naudojant funkciją „pirkti nemokamus sukimus“.
- Galima nusipirkti 3, 4 arba 5 „sklaidos“ („Scatter“) simbolius ir aktyvuoti nemokamus sukimus, naudojant atitinkamą simbolių, surinktų „liūto“ („Lion“) ir „panteros“ („Panther“) matuokliuose, skaičių.
- Kiekvienos parinkties suma yra rodoma iššokančiame lange „pirkti nemokamus sukimus“.
- Suma atnaujinama po kiekvieno sukimo ir priklauso nuo statymo sumos ir simbolių, surinktų „liūto“ („Lion“) ir „panteros“ („Panther“) matuokliuose, skaičiaus.
- Suma siejama su statymu ir išsaugoma kartu su juo. Kiekvienas statymas išsaugomas atskirai. Kiekvieną kartą keičiant statymą virtualiais pinigais ar monetomis, suma nustatoma iš naujo.
- Naudojant funkciją „pirkti nemokamus sukimus“ ir taip suaktyvinus nemokamus sukimus, pradedama lošti su nemokamais sukimais be pagrindinio lošimo sukimo.

94.5. „Laukinis“ („Wild“) simbolis

- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai pagrindiniame lošime ir nemokamų sukimų metu pasirodo bet kur ant būgnų ir pakeičia visus, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.
- Pagal mokėjimų lentelę už simbolius, pakeistus „laukiniais“ („Wild“) simboliais, išmokama kaip už didžiausios vertės laimintį derinį statymo eilutėje.

95. LOŠIMAS „KOSMOSO KARAI“ („SPACE WARS“)

95.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,40 EUR, o maksimalus statymas – 200,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 5 000,00 EUR.
- Lošimas „Kosmoso Karai“ yra 5 būgnų, 4 eilių, 40 linijų lošimas, kuriame yra „laukiniai“ („Wild“) „sukrauti“ („Stacked“) simboliai ir pakartotiniai sukimai („Re-spin“).
- Lošimas lošiamas 40 linijų fiksuotomis statymo linijomis, 1-10 statymų lygiais ir skirtinga žetonų verte.
- Lošimo lygis yra nustatomas naudojantis „Level/Lygis“ selektoriumi.
- Žetonų vertė yra nustatoma naudojantis „Žetonų Vertės/Coin Value“ selektoriumi.
- „Coins/Žetonai“ rodo skaičių žetonų, kuriuos lošėjas gali statyti.
- „Didžiausių Statymų/Max Bet“ lygmenyje lošiama aukščiausiu statymų lygmeniu ir su tuometine žetonų verte. Lošiant bet kuriame žemesniame statymų lygmenyje, „Didžiausių Statymų/Max Bet“ turi būti paspaustas du kartus, kad lošimas vyktų su pasirinkta žetonų verte.
- Laimėjimų kombinacijos ir išmokėjimai yra nustatomi pagal laimėjimų lentelę.
- Statymo linijos laimėjimas žetonais yra lygus laimėjimui, parodytam laimėjimų lentelėje ir padaugintam iš lošimo lygio.
- Statymo linijos laimėjimas virtualiais pinigais yra lygus laimėjimui žetonais, padaugintam iš žetonų vertės.
- Statymo linijos laimėjimai išmokami, kai sėkmingi būna abu atvejai – tiek iš kairės į dešinę, tiek iš dešinės į kairę.
- Lošimo lygis yra lygus skaičiui žetonų pastatytų vienoje statymo linijoje.
- Laimi tik tie žetonai, kurie yra pastatyti ant statymo linijos.
- Vienu metu įvykstantys laimėjimai skirtingose statymų linijose yra pridedami.
- Tik didžiausias laimėjimas statymo linijoje yra išmokamas.

95.2. „Laukinis“ („Wild“) simbolis

- Pagrindiniame lošime ir pakartotiniame sukime, „laukinis“ („Wild“) simbolis gali pasirodyti tik antrame ir ketvirtame lošimo būgnuose ir pakeisti visus simbolius.
- „Laukinio“ („Wild“) simbolio pakeitimas išmoka didžiausią galimą laimėti kombinaciją statymų linijoje, remiantis laimėjimų lentele.

95.3. Pakartotinis sukimas („Re-spin“)

- Pradinės statymų linijos laimėjimai aktyvuoja vieną pakartotinį sukimą („Re-spin“).
- Pakartotiniai sukimai („Re-spin“) yra lošiami kituose būgnuose nei kad vyko pradinis sukimas.
- Kai aktyvuojamas pakartotinis sukimas („Re-spin“), laimėjimo simbolis statymo linijoje pasirodo „klonavimo sekcijoje“ („Cloning Pod“). Simbolis yra klonuojamas ir visi klonuoti simboliai yra uždedami ant pakartotinio sukimo būgnų.
- Pakartotiniame sukime („Re-spin“) klonuotas simbolis yra rodomas uždėtas ant būgno.
- Pakartotiniai sukimai („Re-spins“) yra lošiami tame pačiame lošimo lygyje ir žetonų verte kaip ir sukimas, kuris aktyvavo pakartotinį sukimą („Re-spins“).
- Pakartotinio sukimo („Re-spins“) laimėjimai yra pridedami prie bet kurių pradinės statymo linijos laimėjimų.
- Į galutinį laimėjimo lauką įeina visi laimėjimai iš pradinio sukimo pridedant visus laimėjimus iš pakartotinių sukimų („Re-spins“).

96. LOŠIMAS „MEKSIKIETIŠKAS ČEMPIONATAS“ („SPIÑATA GRANDE“)

96.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 200,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 3 000,00 EUR.
- Lošimas „Meksikietiškas Čempionatas“ yra 5 būgnų, 4 eilių, 40 fiksuotų linijų lošimas. Lošimas turi „milžiniškus“ („Colossal“), „sukrautus“ („Stacked“), „laukinius“ („Wild“) simbolius, „mini lošimo“ („Mini Slot“) funkcijas ir nemokamus sukimus.
- Lošimas yra lošiamas su 40 eilučių linijomis (fiksuota), 1-10 statymų lygiais (20 žetonų per lygį) ir skirtingomis žetonų vertėmis.
- Statymų lygis nustatomas naudojant „Level/Lygis“ žymeklį.
- Žetonų vertė nustatoma naudojant „Žetonų Vertės/Coin Value“ žymeklį.
- Lošiant didžiausią statymų lygį, „Didžiausias Statymas/Max Bet“ lošia per maksimalias statymų linijas ir dabartinę žetonų vertę.
- „Žetonai/Coins“ rodo žetonų, kuriuos lošėjas turi statymams, skaičių.
- Laimėję deriniai ir išmokėjimai atliekami pagal laimėjimų lentelę.
- Statymo linijos laimėjimas žetonais yra lygus vertės, rodomos laimėjimų lentelėje, skaičiui, padaugintam iš statymų lygio.
- Statymo linijos laimėjimas virtualiais pinigais yra lygus laimėjimui žetonais, padaugintam iš žetonų vertės.
- Išmokamas tik didžiausias linijos laimėjimas.
- Statymų linijos laimėjimas mokamas, jei iš eilės pereinama nuo kairės į dešinę, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.
- Vienu metu laimi įvairios statymų eilutės.

96.2. „Sukrauti“ („Stacked“) simboliai

- Pagrindiniame lošime ir nemokamuose sukimuose visi simboliai rodomi kaip „sukrauti“ („Stacked“) simboliai, išskyrus „milžiniškus“ („Colossal“) simbolius.

96.3. „Milžiniškas“ („Colossal“) simbolis

- Pagrindiniame lošime visi simboliai pasirodo kaip „milžiniški“ („Colossal“) simboliai.
- „Milžiniškas“ („Colossal“) simbolis yra blokas iš 2x2 arba 3x3 simbolių, kurie pasirodo kaip perdanga ant bet kurio būgno ir atskirai sukasi būgno viršuje.
- „Milžiniški“ („Colossal“) simboliai bus visiškai arba iš dalies rodomi priklausomai nuo to, kaip būgnas nusileis, tačiau „milžiniškas“ („Colossal“) simbolis visada bus pilnai rodomas eilutėje. Nemokamuose sukimuose vieninteliai „milžiniški“ („Colossal“) simboliai yra „milžiniški premijos“ („Colossal Bonus“), „milžiniški laukiniai“ („Colossal Wild“) ir 3x3 „gyvūnų čempionato“ („Animal Spiñata“) simboliai.
- Bet kokia „milžiniško“ („Colossal“) simbolio dalis, įtraukta į laimėjusią statymų liniją, mokama pagal laimėjimų lentelę.
- „Milžiniški laukiniai“ („Colossal Wild“) simboliai yra 3x3 susidariusių simbolių blokas ir gali būti rodomas tik 3 viduriniuose būgnuose tik per nemokamus sukimus.
- „Milžiniški laukiniai“ („Colossal Wild“) simboliai pakeičia visus simbolius, išskyrus „milžiniško premijos“ („Colossal Bonus“) simbolius.

- „Laukinių“ („Wild“) simbolių atsiradimas užmoka didžiausią įmanomą kombinaciją statymų linijoje pagal laimėjimų lentelę.
- „Milžiniški premijos“ („Colossal Bonus“) simboliai yra 3x3 susidariusių simbolių blokas ir gali pasirodyti bet kuriame pagrindinio lošimo būgne ir nemokamuose sukimuose.
- Jei po sukimo būgnuose pasirodo visas „milžiniškas premijos“ („Colossal Bonus“) simbolis arba jo dalis, simbolis virsta „mini lošimo“ („Mini Slot“) simboliais.

96.4. „Mini lošimo“ („Mini Slot“) funkcija

- „Milžiniško premijos“ („Colossal Bonus“) simbolio dalis, kuri rodoma būgnuose po sukimo, virsta 3, 6 ar 9 atskirais „mini lošimo“ („Mini Slot“) simboliais.
- „Mini lošimo“ („Mini Slot“) simboliai sukasi atskirai.
- Pagrindiniame lošime „mini lošimas“ („Mini Slot“) turi skirtingus „sklaidos“ („Scatter“) simbolius: „nemokamų sukimų“ („Free Spins“) simbolius, „papildomų sukimų“ („Extra Spin“) simbolius ir 3 skirtingus „žetonų“ („Coin“) simbolius:
- „bronzinio žetono“ („Bronze Coin“) simbolis = 20 žetonų laimėjimas;
- „sidabrinio žetono“ („Silver Coin“) simbolis = 40 žetonų laimėjimas;
- „auksinio žetono“ („Gold Coin“) simbolis = 80 žetonų laimėjimas.
- „Mini lošimo“ („Mini Slot“) funkcija sukasi vieną kartą. Po sukimo, visi laimėjimai pridedami prie bendro laimėjimo.
- 3 „papildomų sukimų“ („Extra Spin“) simboliai, rodomi bet kurioje „mini lošimo“ („Mini Slot“) lentoje pagrindiniame lošime, įjungia nemokamus sukimus.
- Nemokamų sukimų metu „mini lošimas“ („Mini Slot“) trui tik „sklaidos“ („Scatter“), „papildomų sukimų“ („Extra Spin“) ir „bronzinio žetono“ („Bronze Coin“) simbolius.
- Už kiekvieną išsuktą „papildomų sukimų“ („Extra Spin“) simbolį, kuris pasirodo „mini lošimo“ („Mini Slot“) metu, suteikiamas vienas papildomas nemokamas sukimas.

96.5. Nemokami sukimai

- 3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai suteikia nemokamus sukimus. Už kiekvieną papildomą „sklaidos“ („Scatter“) simbolį suteikiamas 1 papildomas nemokamas sukimas.
- Jei nemokamų sukimų metu įjungiama „mini lošimo“ („Mini Slot“) funkcija, suteikiami papildomi nemokami sukimai.
- Papildomi nemokami sukimai, automatiškai pridedami prie dabartinių nemokamų sukimų.
- Nemokami sukimai yra lošiami tuo pačiu statymų lygiu ir žetonų verte kaip sukimas, kuris suaktyvino nemokamus sukimus.
- Bendras laimėjimo laukas apima bet kokius laimėjimus per nemokamus sukimus, pridėtus prie bet kurio laimėjimo sukimo, kuriame aktyvuojami nemokami sukimai. Nemokamų sukimų laimėjimas pridedamas prie bet kurios eilutės laimėjimo.
- Nemokamų sukimų pabaigoje lošimas grįžta į sukimą, kuriame buvo įjungti nemokami sukimai.

97. LOŠIMAS „SUKIMŲ BEPROTYBĖ“ („SPINSANE“)

97.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, o maksimalus statymas – 500,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 5 000 000,00 EUR.

- Lošimas „Sukimų Beprotybė“ yra 5 būgnų, 3 eilių, 27 fiksuotų linijų lošimas, turintis „laukinius“ („Wild“) simbolius, nemokamus sukimus ir „persidengiančio laukinio būgno“ („Overlay Wild Reel“) funkciją.
- Lošimas lošiamas 27 fiksuotose statymų linijose, 1-10 lygiuose ir skirtingomis žetonų vertėmis.
- Statymo lygis nustatomas „Level/Lygis“ pasirinkimo laukelyje.
- Žetonų vertė nustatoma „Coin Value/Žetonų Verte“ pasirinkimo laukelyje.
- „Coins/Žetonai“ rodo žetonų, kuriuos lošėjas gali statyti, skaičių.
- „Didžiausias Statymas/Max Bet“ yra lošiamas iš didžiausio statymo lygio ir nustatytos žetonų vertės. Kai norima lošti mažesniu statymo lygiu, „Didžiausias Statymas/Max Bet“ mygtukas turi būti paspaustas du kartus, kad būtų lošiama iš pasirinktos žetono vertės.
- Laimėjimų kombinacijos ir išmokėjimai atliekami pagal laimėjimų lentelę.
- Simbolio laimėjimas žetonais yra lygus vertei, rodomai laimėjimų lentelėje, padaugintai iš statymo lygio ir tokio skaičiaus, kiek kartų tas simbolis pasirodo būgnuose.
- Galutinis laimėjimas virtualiais pinigais yra lygus galutiniam laimėjimui žetonais padaugintam iš žetonų vertės.
- Išmokama tik didžiausias laimėjimas vienoje statymo linijoje.
- Statymo linijos laimėjimai išmokami, kai būna sėkmingas atvejis iš kairiausio būgno į dešiniausią būgną.
- Vienkartiniai laimėjimai skirtingose statymų linijose yra sudedami.
- Visi žetonų laimėjimai išmokami tik ant statymo linijų.

97.2. Simboliai

- Tiek pagrindiniame lošime, tiek nemokamų sukimų metu, „laukiniai“ („Wild“), „sklaidos“ („Scatter“), 3 įprasti, 3 „super“ simboliai ir tuščios vietos gali atsirasti būgnuose.
- „Super“ simboliai gali pakeisti visus to paties tipo įprastus simbolius tam, kad būtų išmokama didžiausia įmanoma laiminti kombinacija kiekvienoje laimėjime statymo linijoje pagal laimėjimų lentelę.
- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai gali atsirasti bet kur 2-5 būgnuose pagrindinio lošimo metu ir nemokamų sukimų metu ir pakeisti visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolį.
- „Laukinio“ („Wild“) simbolio pakeitimai išmoka didžiausią įmanomą laimėjimą kombinaciją statymo linijoje pagal laimėjimų lentelę.

97.3. Nemokami sukimai („Free Spins“) ir „persidengiančio laukinio būgno“ („Overlay Wild Reel“) funkcija

- 5 ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simbolių, atsirandantys bet kur būgnuose pagrindinio lošimo metu, aktyvuoja nemokamus sukimus.
- Nemokamų sukimų skaičius yra dvigubas „sklaidos“ („Scatter“) simbolių skaičiui, kuris juos aktyvavo. Kiekvienas „sklaidos“ („Scatter“) simbolis suteikia 2 nemokamus sukimus.
- Nemokamų sukimų metu, kiekvienas atsiradęs naujas „sklaidos“ („Scatter“) simbolis suteikia papildomai po vieną nemokamą sukimą.
- Nemokamų sukimų metu, vienas atsitiktinis būgnas, iš 2-5 būgnų, taps „persidengiančiu laukiniu būgnu“ („Overlay Wild Reel“) iki sukimų pabaigos.
- Nemokami sukimai yra lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir žetono verte kaip ir to sukimo, kuris juos aktyvavo.

- Nemokamų sukimų pabaigoje galutinis laimėjimas nuo nemokamų sukimų pridedamas prie bet kokių to sukimo, kuris juos aktyvavo, laimėjimų.
- Galutinis laimėjimas įskaito bet kokius laimėjimus nuo papildomų sukimų pridėtus prie to sukimo, kuris juos aktyvavo, laimėjimų.

98. LOŠIMAS „ŽVAIGŽDŽIŲ LIETUS“ („STARBURST“)

98.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 50 000,00 EUR.
- Lošimas „Žvaigždžių Lietus“ („Starburst“) yra 5 būgnų, 3 linijų lošimas, turintis dvi funkcijas – „žvaigždžių lietaus laukinį“ („Starburst Wild“) simbolį, suteikiantį nemokamų sukimų, bei galimybę laimėti abiem kryptimis.
- Lošimas visada lošiamas 10 linijų skirtingais statymų lygiais ir žetonų verte.
- Didžiausias statymas yra lošiamas iš didžiausio lygio statymo ir nustatytos žetonų vertės.
- Laimėjimų kombinacijos ir išmokėjimai atliekami pagal laimėjimų lentelę.
- Statymo lygis yra žetonų skaičius vienoje statymo linijoje.
- Statymo linijos laimėjimas žetonais yra lygus vertės, rodomos laimėjimų lentelėje, skaičiui, padaugintam iš statymų lygio.
- Statymo linijos laimėjimas virtualiais pinigais yra lygus laimėjimui žetonais, padaugintam iš žetonų vertės.
- „Žvaigždžių lietaus laukiniai“ („Starburst Wild“) simboliai pakeičia visus simbolius.
- Išmokamas tik didžiausias aktyvios linijos laimėjimas iš laimėjimo abiem kryptimis.
- Statymo linijos laimėjimai išmokami, kai sėkmingi būna abu atvejai – tiek iš kairės į dešinę, tiek iš dešinės į kairę.
- Vienkartiniai laimėjimai skirtingose statymų linijose yra pridedami.
- „Coins/Žetonai“ rodo žetonų, kuriuos lošėjas gali statyti, skaičių.

98.2. „Žvaigždžių lietaus laukinis“ („Starburst Wilds“) simbolis

- „Žvaigždžių lietaus laukiniai“ („Starburst Wild“) simboliai pasirodo bet kuriame antrame, trečiame arba ketvirtame lošimo būgne.
- Atsiradęs vienas arba daugiau „žvaigždžių lietaus laukinių“ („Starburst Wild“) simbolių aktyvuoja „žvaigždžių lietaus laukinę“ („Starburst Wild“) funkciją.
- „Žvaigždžių lietaus laukinės“ („Starburst Wild“) funkcijos metu simboliai užima visą būgną ir, kitiems simboliams keičiantis, jie nekeičia savo padėties kito sukimo metu.
- Jei kito sukimo metu atsiras naujų „žvaigždžių lietaus laukinių“ („Starburst Wild“) simbolių, jie kaip ir prieš tai išsukti „žvaigždžių lietaus laukiniai“ („Starburst Wild“) simboliai nekeis savo padėties.
- „Žvaigždžių lietaus laukinė“ („Starburst Wild“) funkcija pasibaigs, kai nebus išsukta naujų „žvaigždžių lietaus laukinių“ („Starburst Wild“) simbolių.
- Iki 2 naujų „žvaigždžių lietaus laukinių“ („Starburst Wild“) simbolių gali atsirasti, kai aktyvuojamas „žvaigždžių lietaus laukinis“ („Starburst Wild“) pakartotinas sukimas iki daugiausiai 3 pakartotinių sukimų.
- Pakartotiniai sukimai yra lošiami tokiu pačiu statymu, kuriuo buvo atliktas pakartotinio sukimo aktyvavimas.

99. LOŠIMAS „ŽVAIGŽDŽIŲ LIETUS: XXXTREME“ („STARBURST XXXTREME“)

99.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, o maksimalus statymas – 10,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 2 000 000,00 EUR.
- „Žvaigždžių Lietus: XXXtreme“ yra 5 būgnų, 3 eilių lošimas, turintis „laukinius“ („Wild“) simbolius su pakartotiniais sukimais ir daugikliu, „atsitiktinių laukinių“ („Random Wilds“) funkciją, ir „XXXtreme“ sukimus.
- Lošimą sudaro 9 statymo eilutės (fiksuotos) su skirtingais statymo lygiais.
- „Statymas/BET“ – tai monetos arba virtualių pinigų vertė statymams.
- Kuomet lošiama virtualiais pinigais, statymo vertė nustatoma paspaudus „statymo nustatymų/Bet Settings“ mygtuką ir pasirinkus norimą statymą.
- „Likutis/Balance“ - tai turima monetų arba virtualių pinigų suma atlikti statymams.
- Už laiminčias kombinacijas yra išmokama remiantis mokėjimo lentele.
- Simbolių išmokėjimo vertės, rodomos mokėjimo lentelėje, yra dinamiškos ir keičiasi kartu su pasirinkta statymo verte.
- Statymo eilutės laimėjimas yra lygus mokėjimo lentelėje nurodytai vertei, padaugintai iš visų taikomų daugiklių.
- Statymo eilutės laimėjimai mokami iš eilės pradedant nuo kairiausiai esančio būgno iki dešiniausiai esančio būgno.
- Išmokamas tik didžiausias laimėjimas už statymo eilutę.
- Vienu metu skirtingose statymo eilutėse laimėti laimėjimai sudedami.
- Jei įvyksta lošimo techninės arba programinės įrangos gedimas, visi atlikti lošimo statymai ir išmokos nustoja galioti, o visi atlikti statymai grąžinami.

99.2. „Žvaigždžių lietaus laukiniai“ („Starburst Wild“) simboliai

- „Žvaigždžių lietaus laukiniai“ („Starburst Wild“) simboliai gali būti rodomi tik 2, 3 ir 4 būgnuose.
- „Žvaigždžių lietaus laukiniai“ („Starburst Wild“) simboliai pakeičia visus simbolius.
- „Žvaigždžių lietaus laukinių“ („Starburst Wild“) simbolių pakeitimas lemia didžiausią galimą laimėjimo kombinaciją, už kurią išmokama pagal mokėjimų lentelę.

99.3. Pakartotinis sukimas

- Vienas ar daugiau ant būgnų pasirodančių „žvaigždžių lietaus laukinių“ („Starburst Wild“) simbolių išsiplečia, kad apimtų visą būgną ir suteikia pakartotinį sukimą.
- Bet koks papildomas „žvaigždžių lietaus laukinis“ („Starburst Wild“) simbolis, pasirodantis ant būgno per pakartotinį sukimą, taip pat praplečiamas ir suteikia dar vieną pakartotinį sukimą.
- Per pakartotinius sukimus būgnas, uždengtas „žvaigždžių lietaus laukiniais“ („Starburst Wild“) simboliais, užrakinamas, o kiti būgnai sukasi toliau.
- Pakartotiniai sukimai pasibaigia, kai pakartotinio sukimo metu ant būgno neatsiranda papildomų „žvaigždžių lietaus laukinių“ („Starburst Wild“) simbolių.
- Pakartotinis sukimas atliekamas tokiu pačiu statymo lygiu ir monetos verte kaip ir sukimas suaktyvinęs pakartotinį sukimą.

- Bet kokie pakartotinio sukimo laimėjimai pridedami prie visų pradinio sukimo laimėjimų.

99.4. Daugiklis

- Kiekvienas „žvaigždžių lietaus laukinis“ („Starburst Wild“) simbolis suteikia atsitiktinį šios vertės daugiklį: x2, x3, x5, x10, x25, x50, x100, x150.
- Daugiklis taikomas statymo eilutės laimėjimui, per kurį jis buvo laimėtas.
- Jei sukimo ir pakartotinio sukimo metu suteikiamas daugiau nei vienas daugiklis, bet kuri statymo eilutė laimi iš šio sukimo, o sekantis pakartotinis sukimas padauginamas iš šių daugiklių sumos.
- Laimėjimai vertinami kiekvieno sukimo ir kiekvieno pakartotinio sukimo pabaigoje.
- Jei ant būgnų atsiranda „žvaigždžių lietaus laukiniai“ („Starburst Wild“) simboliai, laimėjimai įvertinami kiekvieno sukimo ir kiekvieno pakartotinio sukimo pabaigoje, po to, kai „žvaigždžių lietaus laukiniai“ („Starburst Wild“) simboliai išsiplečia ir yra suteikiami daugikliai.

99.5. „Atsitiktinių laukinių“ („Random Wilds“) funkcija

- „Atsitiktinių laukinių“ („Random Wilds“) funkciją galima atsitiktinai įjungti po sukimo ar pakartotinio sukimo.
- Įjungus „atsitiktinių laukinių“ („Random Wilds“) funkciją, nuo 1 iki 3 „žvaigždžių lietaus laukinių“ („Starburst Wild“) simbolių atsitiktinai patenka ant 2, 3 ir 4 būgnų.
- „Atsitiktinių laukinių“ („Random Wilds“) funkcijoje „žvaigždžių lietaus laukiniai“ („Starburst Wild“) simboliai negali nusileisti ant kitų „žvaigždžių lietaus laukinių“ („Starburst Wild“) simbolių.

99.6. „XXXtreme“ sukimai

- Lošėjas gali aktyvuoti „XXXtreme“ sukimus, kad „žvaigždžių lietaus laukiniai“ („Starburst Wild“) simboliai atsirastų ant 2, 3 arba 4 būgnų.
- „XXXtreme“ sukimų aktyvinimas kainuoja:
  - statymas padaugintas iš 10 – už vieną garantuotą „žvaigždžių lietaus laukinį“ („Starburst Wild“) simbolį;
  - statymas padaugintas iš 95 – už 2 garantuotus „žvaigždžių lietaus laukinius“ („Starburst Wild“) simbolius.
- „XXXtreme“ sukimai lieka aktyvūs, kol jų lošėjas neišjungia.

100. LOŠIMAS „GARO BOKŠTAS“ („STEAM TOWER“)

100.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,15 EUR, o maksimalus statymas – 150,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 140 000,00 EUR.
- Lošimas „Garo Bokštas“ yra 5 būgnų, 3 eilių, 15 statymo linijų lošimas, kuriame yra „sukrautas laukinis“ („Stacked Wild“) simbolis ir nemokami su didėjančiu daugikliu.
- Lošimas lošiamas 15 fiksuotomis statymo linijomis, 1-10 statymų lygiais ir skirtinga žetonų verte.
- Lošimo lygis yra nustatomas naudojantis „Level/Lygis“ selektoriumi.
- Žetonų vertė yra nustatoma naudojantis „Žetonų Vertės/Coin Value“ selektoriumi.

- „Coins/Žetonai“ rodo skaičių žetonų, kuriuos lošėjas gali statyti.
- „Didžiausių Statymų/Max Bet“ lygmenyje lošiama su maksimaliu statymo linijų skaičiumi, aukščiausiu statymų lygmeniu ir su tuometine žetonų verte.
- Laimėjimų kombinacijos ir išmokėjimai yra nustatomi pagal laimėjimų lentelę.
- Statymo linijos laimėjimas žetonais yra lygus laimėjimui, parodytam laimėjimų lentelėje ir padaugintam iš lošimo lygio.
- Lošimo lygis yra lygus skaičiui žetonų pastatytų vienoje statymo linijoje.
- Statymo linijos laimėjimas virtualiais pinigais yra lygus laimėjimui žetonais, padaugintam iš žetonų vertės.
- Statymo linijos laimėjimas išmokamas, kai yra sėkmingas nuo kairiausio būgno iki dešiniausio būgno.
- Tik didžiausias laimėjimas statymo linijoje yra išmokamas.
- Tuo pačiu metu įvykę laimėjimai skirtingose statymų linijose yra pridedami.
- Visi monetų laimėjimai išmokami tik už statymo eilutes, išskyrus papildomus viršutinio aukšto laimėjimus.

100.2. „Laukinis“ („Wild“) simbolis

- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai pakeičia visus simbolius.
- „Laukinio“ („Wild“) simbolio pakeitimas išmoka didžiausią galimą laimėti kombinaciją statymų linijoje, remiantis laimėjimų lentele.

100.3. „Sukrautas laukinis“ („Stacked Wild“) simbolis

- Vienas ar daugiau „sukrautas laukinių“ („Stacked Wild“) simbolių, dengiantys visą būgną tik pagrindiniame lošime, aktyvuoja 10 nemokamų sukimų ir lošimas pakyla į pirmąjį aukštą.

100.4. Nemokami sukimai

- Vienas ar daugiau „laukinių“ („Wilds“) atsiradę bet kur ant būgnų per nemokamą sukimą, suteikia 2 papildomus nemokamus sukimus ir lošimas pakyla į kitą lygį, iki aukščiausio 16 lygio.
- Laimėti papildomi nemokami sukimai automatiškai pridedami prie turimų nemokamų sukimų.
- Nemokami sukimai yra lošiami su tuo pačiu statymo linijų skaičiumi, tame pačiame lošimo lygyje ir su ta pačia žetonų verte, kokie buvo lošime, kuriame buvo aktyvuoti nemokami sukimai.
- Nemokamų sukimų metu visi statymo linijų laimėjimai yra padauginami iš daugiklio.
- Daugiklis yra atnaujinamas prieš kiekvieną nemokamą sukimą ir yra priklausomas nuo aukšto lygmens, kaip nurodyta žemiau esančioje lentelėje:

1 - 3	x2
4 - 6	x3
7 - 9	x4
10 - 12	x5

13 - 15	x6
16	x7

- „Bokšto matuoklis“ („Tower Meter“) parodo turimą daugiklį ir lošėjo poziciją bokšte.
- „Aukšto matuoklis“ („Floor Meter“) rodo, kuriame aukšte yra lošėjas.
- „Daugiklio matuoklis“ („Multiplier Meter“) rodo turimą daugiklį.
- Kai lošimas pasiekia aukščiausią aukštą (16 aukštas), lošėjui yra taip pat suteikiamas papildomas 1000 žetonų laimėjimas, padaugintas iš lošimo lygmens.
- Vienas ar daugiau „laukinių“ („Wilds“) simbolių pasirodę bet kur ant būgnų aukščiausiame lygmenyje, suteikia 2 papildomus nemokamus sukimus.
- Pasibaigus nemokamiems sukimams, lošimas sugrįžta į pirmąjį aukštą pagrindiniame lošime ir daugiklis yra nustatomas iš naujo, o nemokamų sukimų laimėjimas yra pridedamas prie sukimo, kuriame buvo aktyvuoti nemokami sukimai, laimėjimų.

101. LOŠIMAS „LIPDUKAI“ („STICKERS“)

101.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 200,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 4 000,00 EUR.
- Lošimas „Lipdukai“ yra 5 būgnų, 3 eilių lošimas, kuris turi „laukinius“ („Wild“), „limpančius laukinius“ („Sticky Wild“) simbolius ir „lipnių sukimų“ („Sticky Spins“) funkciją.
- Lošimas visada lošiamas 20 fiksuotomis statymo linijomis, 1-10 statymų lygiais ir skirtinga žetonų verte.
- Lošimo lygis yra nustatomas naudojantis „Level/Lygis“ selektoriumi.
- Žetonų vertė yra nustatoma naudojantis „Žetonų Vertės/Coin Value“ selektoriumi.
- „Coins/Žetonai“ rodo skaičių žetonų, kuriuos lošėjas gali statyti.
- „Didžiausių Statymų/Max Bet“ lygmenyje lošiama aukščiausiu statymų lygmeniu ir su tuometine žetonų verte. Lošiant bet kuriame žemesniame statymų lygmenyje, „Didžiausi Statymai/Max Bet“ turi būti paspaustas du kartus, kad lošimas vyktų su pasirinkta žetonų verte.
- Laimėjimų kombinacijos ir išmokėjimai yra nustatomi pagal laimėjimų lentelę.
- Statymo lygis yra žetonų skaičius vienoje statymo linijoje.
- Statymo linijos laimėjimas žetonais yra lygus laimėjimui, parodytam laimėjimų lentelėje ir padaugintam iš lošimo lygio. Šis skaičius taip pat yra padauginamas iš naudojamų daugiklių.
- Statymo linijos laimėjimas virtualiais pinigais yra lygus laimėjimui žetonais, padaugintam iš žetonų vertės.
- Tik didžiausias laimėjimas statymo linijoje yra išmokamas.
- Statymo linijos laimėjimai išmokami, kai iš eilės sėkminga – nuo kairiausio būgno iki dešiniausio būgno.
- Vienu metu vykstantys laimėjimai skirtingose statymų linijose yra pridedami.
- Tik didžiausias laimėjimas statymo linijoje yra išmokamas.

101.2. „Lipnių sukimai“ („Sticky Spins“) simbolis

- Kai „laukinis“ („Wild“) simbolis pasirodo ant būgnų, jis veikia kaip „lipnus laukinis“ („Sticky Wild“) simbolis ir suteikia vieną „lipnų sukimą“ („Sticky Spin“).
- „Laukinis“ („Wild“) ir „lipnus laukinis“ („Sticky Wild“) simboliai gali pakeisti visus simbolius.
- „Laukinio“ („Wild“) ir „lipnaus laukinio“ („Sticky Wild“) simbolio pakeitimas išmoka didžiausią galimą laimėti kombinaciją statymų linijoje, remiantis laimėjimų lentele.
- Per pagrindinį lošimą ir per „lipnius sukimus“ („Sticky Spins) „lipnūs laukiniai“ („Sticky Wild“) simboliai gali atsirasti bet kur ant būgnų.
- Visi „lipnūs laukiniai“ („Sticky Wild“) simboliai, esantys ant būgnų iš pirminio sukimo, lieka savo pozicijose per „lipnų sukimą“ („Sticky Spin“).
- Keli „lipnūs laukiniai“ („Sticky Wild“) simboliai, atsirandantys ant būgnų, suteikia vieną „lipnų sukimą“ („Sticky Spin“).
- Galima suaktyvinti daugiau „lipnių sukimų“ („Sticky Spin“), jei per „lipnų sukimą“ („Sticky Spin“) ant būgnų atsiranda „lipnūs laukiniai“ („Sticky Wild“) simboliai.
- „Lipnūs sukimai“ („Sticky Spin“) yra lošimi tame pačiame lošimo lygmenyje ir su ta pačia žetonų verte kaip ir sukimas, kurio metu buvo aktyvuoti „lipnūs sukimai“ („Sticky Spin“).
- „Lipnių sukimų“ („Sticky Spin“) laimėjimai yra pridedami prie visų laimėjimo iš pirminio sukimo.

102. LOŠIMAS „GATVĖS KOVOTOJAS II: PASAULIO KARYS LOŠIMAS“ („STREET FIGHTER II: THE WORLD WARRIOR SLOT“)

102.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 400,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 500 000,00 EUR.
- „Gatvės Kovotojas II: Pasaulio Karys Lošimas“ – tai 5 būgnų, 5 eilučių lošimas, turintis grupės išmokėjimų („Cluster Pays“) mechaniką. Lošiama su 8 skirtingais simboliais (personažais), turinčiais savo „kombinuotų laukinių“ („Wild Combo“) funkcijas, su funkcija „įdėti monetą“ („Insert Coin“), „nugalėk bosą“ („Beat the Boss“) nemokamais sukimais ir „sudaužyk automobilį“ („Car Smash“) premijos lošimu. Lošiama su simbolių grupėmis, su skirtingais statymo lygiais ir skirtingomis monetų vertėmis.
- Lošime nėra statymo eilučių.
- Lošiama su virtualiais pinigais ar monetomis. Norint perjungti virtualius pinigus į monetas ir atvirkščiai, reikia eiti į lošimo nustatymus.
- „Statymas/Bet“ – tai monetos arba virtualių pinigų vertė statymams.
- Kuomet lošiama monetomis, statymo vertę galima nustatyti paspaudus „Statymo Nustatymų/Bet Settings“ mygtuką ir pasirinkus monetos vertę bei statymo lygį. Kuomet lošiama virtualiais pinigais, statymo vertė nustatoma paspaudus „Statymo Nustatymų/Bet Settings“ mygtuką ir pasirinkus norimą statymą.
- 4 ar daugiau tų pačių simbolių, atsirandančių grupėje, laimi.
- Simbolis yra grupės dalis, jei jis yra horizontaliai arba vertikaliai šalia to paties simbolio.
- Už kelias to paties simbolio grupes, kurios nėra viena šalia kitos, mokama kaip už atskiras grupes.
- Išmokamas tik didžiausias laimėjimas už simbolių grupes.

- Vienu metu kelių simbolio grupių laimėti laimėjimai sudedami.
- Už laiminčias kombinacijas yra išmokama remiantis mokėjimo lentele.
- Simbolių išmokėjimo vertės, rodomos mokėjimo lentelėje, yra dinamiškos ir keičiasi kartu su pasirinkta statymo verte.
- Simbolių grupės laimėjimas yra lygus mokėjimo lentelėje nurodytai vertei, padaugintai iš visų taikomų daugiklių.
- Jei įvyksta lošimo techninės arba programinės įrangos gedimas, visi atlikti lošimo statymai ir išmokos nustoja galioti, o visi atlikti statymai grąžinami.

102.2. „Lavinos“ („Avalanche“) funkcija

- „Lavinos“ („Avalanche“) metu simboliai patenka į būgno pozicijas, o ne sukasi.
- Simbolių grupės laimėjimas paleidžia „laviną“ („Avalanche“).
- Simboliai laimėtose kombinacijose išnyksta, paliekant vietos naujai simbolių „lavinai“ („Avalanche“).
- „Lavinos“ („Avalanche“) tęsiasi tol, kol nebėra laimėjimų.

102.3. Mūšiai

- Pagrindinis lošimas yra lošiamas mūšiuose, kurie gali apimti kelis sukimus.
- Prieš kiekvieną pagrindinį lošimo mūšį ekrane „pasirinkite personažą“ („Player Select“) ekrane lošėjas pasirenka vieną iš 8 personažų.
- Kiekviename pagrindiniame lošimo mūšyje pasirenkamas atsitiktinis varžovas, kuris kovos su lošėjo personažu iš kitų 7 personažų.
- Pagrindinis lošimo mūšis gali trukti bet kiek sukimų ir baigiasi, kai vieno iš veikėjų sveikatos taškų skaičius sumažėja iki nulio.
- Sumažinus priešininko sveikatos taškų skaičių iki nulio pagrindiniame lošimo mūšyje, įjungiami „nugalėk bosą“ („Beat the Boss“) nemokami sukimai.
- Jei lošėjo personažo sveikatos taškų skaičius pagrindiniame lošimo mūšyje buvo sumažintas iki nulio, aktyvuojamas „sudaužyk automobilį“ („Car Smash“) premijos lošimas.
- Abiejų veikėjų sveikatos taškų skaičius atnaujinamas prieš kiekvieną „laviną“ („Avalanche“). Kai vieno iš veikėjų sveikatos taškų skaičius sumažėja iki nulio, „lavina“ („Avalanche“) tęsiasi tol, kol nebelieka laimėjimų, tada aktyvuojamas „sudaužyk automobilį“ („Car Smash“) premijos lošimas arba „nugalėk bosą“ („Beat the Boss“) nemokami sukimai.
- Jei abiejų veikėjų sveikatos taškų skaičius dėl „lavinos“ („Avalanche“) sumažėja iki nulio, laikoma, kad pirmiausia priešininkui buvo sumažintas sveikatos taškų skaičius iki nulio.
- Negalima pakeisti savo personažo, kol lošimas negrįš į „pasirinkite personažą“ („Player Select“) ekraną.
- Jei mūšio metu bus pakeista statymo vertė, ji bus išsaugota kaip nauja statymo vertės ir simbolio kombinacija arba įrašyta į jau esamą derinį.
- Keičiamas statymo vertės, simbolio ir personažo kombinaciją į tą, su kuria jau buvo loštą anksčiau, sveikatos taškai ir mūšio eiga yra atkuriami kartu su statymu.

102.4. Personažai

- Pagrindiniame lošime yra 8 personažai, kuriuos galima pasirinkti ekrane „pasirinkite personažą“ („Player Select“).

- Personažai yra „Ryu“, „Ken“, „E. Honda“, „Chun Li“, „Blanka“, „Zangief“, „Guile“ ir „Dhalsim“.
- „Nugalėk bosą“ („Beat the Boss“) nemokamų sukimų varžovai, su kuriais kovoja lošėjo personažas, yra: „Balrogas“, „Vega“, „Sagatas“ ir „M. Bisonas“.
- Kiekvienas personažas ir kiekvienas varžovas turi savo vertingų simbolių rinkinį: „pergalės“ („Victory“) ir „nugalėjimo“ („Defeat“) simbolius.
- Kiekviename mūšyje ant būgnų gali būti rodomi tik vertingi dviejų mūšyje kovojančių simbolių simboliai – mažiau vertingi ir „laukiniai“ („Wild“) simboliai.
- „Pergalės“ („Victory“) ir „nugalėjimo“ („Defeat“) simboliai gali būti rodomi būgnuose kaip pavieniai simboliai arba 2x2 susivieniję simboliai, skaičiuojami kaip 4 atskirų simbolių grupė.
- Kiekvienas personažas turi savo „kombinuotų laukinių“ („Wild Combo“) funkciją, kuri įsijungia, kai „laukinių“ („Wild“) simbolių matuoklis užpildomas pagrindiniame lošime ir „nugalėk bosą“ („Beat the Boss“) nemokamuose sukimuose.
- Visi simboliai ir jų atitinkamos statymo sumos yra susietos su statymu ir išsaugomos kartu su juo. Kiekvienas statymas išsaugomas atskirai.

102.5. Sveikatos taškai

- Pagrindinis lošimo mūšis gali trukti bet kokį skaičių sukimų ir baigiasi, kai vieno iš veikėjų sveikatos taškų skaičius sumažėja iki 0.
- Po „nugalėk bosą“ („Beat the Boss“) nemokamų sukimų ar „sudaužyk automobilį“ („Car Smash“) premijos lošimo abu personažai pradeda kovą su 75 sveikatos taškais, jei toliau lošiama su tuo pačiu personažu.
- Jei pasirenkamas personažas, su kuriuo dar nebuvo lošta anksčiau, jis pradeda kovą su 65 sveikatos taškais, o priešininkas - nuo 75.
- Jei bus pakeista statymo vertė, su kuria dar nebuvo lošta anksčiau, sveikatos taškai bus atstatyti į 65 lošėjo personažui ir 75 priešininkui.
- Laimėjęs lošėjo personažo „pergalės“ („Victory“) arba „nugalėjimo“ („Defeat“) simbolių derinys sumažina priešininko sveikatos taškų skaičių.
- Laimėjęs priešininko „pergalės“ („Victory“) ar „nugalėjimo“ („Defeat“) simbolių derinys sumažina lošėjo personažo sveikatos taškų skaičių.
- Sveikatos taškų skaičiaus sumažėjimas yra lygus „pergalės“ („Victory“) arba „nugalėjimo“ („Defeat“) simbolių skaičiui laimėjusiame derinyje. „Laukiniai“ („Wild“) simboliai, įtraukti į laimėjimo derinius, neįskaitomi į sveikatos taškų sumažėjimą.

102.6. „Laukinis“ („Wild“) simbolis, „laukinių“ („Wild“) simbolių matuoklis ir „kombinuotų laukinių“ („Wild Combo“) funkcijos

- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai gali pasirodyti bet kurioje būgnų vietoje ir pakeisti visus simbolius.
- Pagal mokėjimų lentelę už simbolius, pakeistus „laukiniais“ („Wild“) simboliais, mokama kaip už didžiausios vertės laimintį derinį statymo eilutėje.
- Pagrindiniame lošime ir „nugalėk bosą“ („Beat the Boss“) nemokamų sukimų metu lošėjo personažas turi „laukinių“ („Wild“) simbolių matuoklį, kuris atstatomas į 0 prieš kiekvieną sukimą.
- Už kiekvieną didelės vertės simbolį laimėjusiame derinyje „laukinių“ („Wild“) simbolių matuoklis užpildomas vienu tašku. Kiekvieną kartą, kai matuoklį užpildo 7 taškai ir kai

būgnuose nėra laimėjusių derinių, aktyvuojama „kombinuotų laukinių“ („Wild Combo“) funkcija.

- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai, įtraukti į laimėjusius derinius, neįtraukiami į „laukinių“ („Wild“) simbolių matuoklio užpildymą.
- Jei būgnuose nėra laimėjusių derinių ir „laukinių“ („Wild“) simbolių matuoklis turi 7 ar daugiau taškų, aktyvuojama lošėjo personažo „kombinuotų laukinių“ („Wild Combo“) funkcija, o „laukinių“ („Wild“) simbolių matuoklio taškų skaičius sumažinamas 7.
- „Laukinių“ („Wild“) simbolių matuoklyje nėra maksimalaus taškų skaičiaus.
- Pagrindiniame lošime prieš kiekvieną sukimą „laukinių“ („Wild“) simbolių matuoklis pradedamas nuo 0 taškų.
- „Nugalėk bosą“ („Beat the Boss“) nemokamų sukimų metu prieš kiekvieną sukimą „laukinių“ („Wild“) simbolių matuoklis pradedamas nuo 7 taškų.
- Kiekvienas iš 8 personažų turi savo „kombinuotų laukinių“ („Wild Combo“) funkciją.
- Aktyvinant „Ryu“ „kombinuotų laukinių“ („Wild Combo“) funkciją, suteikiami 3 „laukiniai“ („Wild“) simboliai, atsitiktinai išdėstyti toje pačioje eilėje.
- Aktyvinant „Ken“ „kombinuotų laukinių“ („Wild Combo“) funkciją, suteikiamas vienas „laukinis“ („Wild“) simbolis arba horizontali 5 „laukinių“ („Wild“) simbolių grupė, atsitiktinai išdėstyta ant būgnų.
- Aktyvinant „E. Honda“ „kombinuotų laukinių“ („Wild Combo“) funkciją, suteikiami 3 „laukiniai“ („Wild“) simboliai, atsitiktinai išdėstyti ant to pačio būgno.
- Aktyvinant „Blanka“ „kombinuotų laukinių“ („Wild Combo“) funkciją, suteikiamas vienas „laukinis“ („Wild“) simbolis arba vertikali 5 „laukinių“ („Wild“) simbolių grupė, atsitiktinai išdėstyta ant būgnų.
- Aktyvinant „Dhalsim“ „kombinuotų laukinių“ („Wild Combo“) funkciją, suteikiami 3 ar 4 pavieniai „laukiniai“ („Wild“) simboliai, atsitiktinai išdėstyti ant būgnų.
- Aktyvinant „Chun Li“ „kombinuotų laukinių“ („Wild Combo“) funkciją, suteikiami 2 arba 7 pavieniai „laukiniai“ („Wild“) simboliai, atsitiktinai išdėstyti ant būgnų.
- Aktyvinant „Guile“ „kombinuotų laukinių“ („Wild Combo“) funkciją, suteikiamos 2 vertikalios grupės iš 2 „laukinių“ („Wild“) simbolių, kuri kiekviena atsitiktinai išdėstoma ant būgnų.
- Aktyvinant „Zangief“ „kombinuotų laukinių“ („Wild Combo“) funkciją, suteikiamos 2 horizontalios grupės iš 2 „laukinių“ („Wild“) simbolių, kuri kiekviena atsitiktinai išdėstoma ant būgnų.
- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai, kurie jau yra ant būgnų, kai įjungta „kombinuotų laukinių“ („Wild Combo“) funkcija, gali būti uždengti.

102.7. „Nugalėk bosą“ („Beat the Boss“) nemokami sukimai ir „įdėti monetą“ („Insert Coin“) funkcija

- Sumažinus priešininko sveikatos taškų skaičių iki nulio pagrindiniame lošimo mūšyje, aktyvuojami „nugalėk bosą“ („Beat the Boss“) nemokami sukimai.
- „Nugalėk bosą“ („Beat the Boss“) nemokami sukimai lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir monetos verte kaip ir per lošimą, kuris aktyvino „nugalėk bosą“ („Beat the Boss“) nemokamus sukimus.
- „Nugalėk bosą“ („Beat the Boss“) nemokamuose sukimuose yra 4 lygiai, ir kiekvienas lygis turi savo priešininką ir lygio daugiklį.

- „Nugalėk bosą“ („Beat the Boss“) nemokami sukimai prasideda nuo 1 lygio ir x2 lygio daugiklio.
- Kiekviename „nugalėk bosą“ („Beat the Boss“) nemokamų sukimų lygyje lošėjo personažas kovoja su skirtingu priešininku, o lygių daugiklis suteikiamas pagal šią lentelę:

Lygis	Lygio daugiklis	Priešininkas
1	x2	„Balrog“
2	x3	„Vega“
3	x5	„Sagat“
4	x10	„M. Bison“

- „Nugalėk bosą“ („Beat the Boss“) nemokamuose sukimuose 1, 2 ir 3 lygiuose, kai priešininko sveikatos taškų skaičius sumažėja iki 0, lošėjas pereina į kitą lygį.
- „Nugalėk bosą“ („Beat the Boss“) nemokamuose sukimuose 4 lygyje, kai priešininko sveikatos taškų skaičius sumažėja iki 0, suteikiamas 100 kartų didesnis statymo vertės laimėjimas ir „nugalėk bosą“ („Beat the Boss“) nemokami sukimai baigiasi.
- Nėra maksimalaus „nugalėk bosą“ („Beat the Boss“) nemokamų sukimų skaičiaus.
- Bet kuriame „nugalėk bosą“ („Beat the Boss“) nemokamų sukimų lygyje sumažinus lošėjo personažo sveikatos taškų skaičių iki 0, gali būti įjungta „įdėti monetą“ („Insert Coin“) lošimo funkcija.
- Jei „įdėti monetą“ („Insert Coin“) lošimo funkcija nėra įjungta, lošimas grįš į „pasirinkite personažą“ („Player Select“) ekraną.
- Jei buvo aktyvuota „įdėti monetą“ („Insert Coin“) lošimo funkcija, lošėjui suteikiama galimybė naudoti tam tikrą „nugalėk bosą“ („Beat the Boss“) nemokamų sukimų laimėjimų dalį tam, kad iš naujo pasileistų dabartinis „nugalėk bosą“ („Beat the Boss“) nemokamų sukimų lygis.
- Jei lošėjas nuspręs naudoti „įdėti monetą“ („Insert Coin“) lošimo funkciją, dabartinis „nugalėk bosą“ („Beat the Boss“) nemokamų sukimų lygis bus paleistas iš naujo, o abiejų personažų sveikatos taškų skaičius bus atstatytas į 25.
- „Įdėti monetą“ („Insert Coin“) lošimo funkciją galima suaktyvinti tik vieną kartą per „nugalėk bosą“ („Beat the Boss“) nemokamus sukimus.
- Jei lošėjas nuspręs nenaudoti „įdėti monetą“ („Insert Coin“) lošimo funkcijos, „nugalėk bosą“ („Beat the Boss“) nemokami sukimai baigsis ir lošimas grįš į „pasirinkite personažą“ („Player Select“) ekraną.
- „Nugalėk bosą“ („Beat the Boss“) nemokamų sukimų metu visi laimėjimai padauginami iš esamo lygio daugiklio.
- „Nugalėk bosą“ („Beat the Boss“) nemokamų sukimų pabaigoje bendrasis „nugalėk bosą“ („Beat the Boss“) nemokamų sukimų laimėjimas pridedamas prie lošimo, aktyvavusio „nugalėk bosą“ („Beat the Boss“) nemokamus sukimus, laimėjimų.

102.8. „Sudaužyk automobilį“ („Car Smash“) premijos lošimas

- Jei lošėjo personažo sveikatos taškų skaičius pagrindiniame lošimo mūšyje bus sumažintas iki nulio, bus įjungtas „sudaužyk automobilį“ („Car Smash“) premijos lošimas.
- „Sudaužyk automobilį“ („Car Smash“) premijos lošimas lošiamas tuo pačiu statymo lygiu ir monetos verte kaip ir per lošimą, kuris aktyvino „sudaužyk automobilį“ („Car Smash“) premijos lošimą.
- „Sudaužyk automobilį“ („Car Smash“) premijos lošimo tikslas yra sunaikinti automobilį.
- Sunaikinus automobilį, „sudaužyk automobilį“ („Car Smash“) premijos lošimas baigsis ir atsitiktiniu būdu laimėjimas bus padidintas 5 – 15 kartų nuo statymo vertės.
- „Sudaužyk automobilį“ („Car Smash“) premijos lošimo pabaigoje bendras „sudaužyk automobilį“ („Car Smash“) premijos lošimo laimėjimas pridedamas prie lošimo, aktyvavusio „sudaužyk automobilį“ („Car Smash“) premijos lošimą, laimėjimų.
- Pasibaigus „sudaužyk automobilį“ („Car Smash“) premijos lošimui, lošimas grįš į „pasirinkite personažą“ („Player Select“) ekraną.

103. LOŠIMAS „JUDANTYS SIMBOLIAI: KUBINIAI VAISIAI“ („STROLLING STAXX: CUBIC FRUITS“)

103.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, o maksimalus statymas – 300,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 100 000,00 EUR.
- „Judantys Rinkiniai: Kubiniai Vaisiai“ – tai 5 būgnų, 3 eilių ir 10 eilučių (fiksuotų) lošimas su „laukiniais“ („Wild“), „milžiniškais“ („Colossal“) simboliais, „premijos“ („Bonus“) statymu su papildomu šansu ir pakartotiniais judančių rinkinių sukimais.
- Lošiama su 10 statymo eilučių (fiksuotų), 1–10 statymo lygių ir įvairiomis monetos vertėmis. Statymo lygis nustatomas „Lygio“ rinkikliu.
- Statymo lygis yra monetų, statomų vienoje eilutėje, skaičius.
- Monetos vertė nustatoma „Monetos Vertės“ rinkikliu.
- „Monetų“ laukelyje rodomas monetų, kurias galima statyti, skaičius.
- Pasirinkus „Didžiausias Statymas“ lošiama didžiausiu statymo lygiu ir esama monetos verte. Lošiant žemesniu statymo lygiu ir norint lošti lošimą pasirinktu lygiu, mygtuką „Didžiausias Statymas“ reikia spustelėti du kartus.
- Statymo eilutės laimėjimas monetomis lygus vertei, rodomai mokėjimų lentelėje ir padaugintai iš statymo lygio.
- Statymo eilutės laimėjimas virtualiais pinigais lygus laimėjimui monetomis, padaugintam iš monetos vertės. Išmokamas tik didžiausias laimėjimas už statymo eilutę.
- Statymo eilutės laimėjimai mokami iš eilės pradedant nuo kairiausiai esančio būgno iki dešiniausiai esančio būgno.
- Vienu metu skirtingose statymo eilutėse laimėti laimėjimai sudedami.
- Visi monetų laimėjimai išmokami tik už laimėjusią statymo eilutę.
- Jei įvyksta lošimo techninės arba programinės įrangos gedimas, visi atlikti lošimo statymai ir išmokos nustoja galioti, o visi atlikti statymai grąžinami.

103.2. „Laukinis“ („Wild“) simbolis

- Pagrindinio lošimo ir pakartotinių judančių rinkinių sukimų metu, „laukiniai“ („Wild“) simboliai gali pasirodyti ant būgnų rinkiniais arba kaip „milžiniški“ („Colossal“) simboliai, taip pakeisdami visus simbolius.
- Pagal mokėjimų lentelę už simbolius, pakeistus „laukiniais“ („Wild“) simboliais, išmokama kaip už didžiausios vertės laimintį derinį statymo eilutėje.

103.3. „Milžiniški“ („Colossal“) simboliai

- Bet koks simbolis gali pasirodyti kaip pavienis simbolis arba kaip 2x3 arba 3x3 „milžiniškas“ („Colossal“) simbolis.
- Pagrindinio lošimo ir pakartotinių judančių rinkinių sukimų metu, „milžiniški“ („Colossal“) simboliai gali pasirodyti bet kur ant būgnų.
- „Milžiniški“ („Colossal“) simboliai matomi visiškai arba dalinai, priklausomai nuo to, kaip išsukami būgnai. Nusileidęs „milžiniškas“ („Colossal“) simbolis skyla į 2 arba 9 pavienius simbolius.
- Pagal mokėjimų lentelę už bet kurią „milžiniško“ („Colossal“) simbolio dalį, įtrauktą į laimėčią statymo eilutę, išmokama pagal mokėjimo lentelę.

103.4. Pakartotiniai judančių simbolių rinkinių sukimai

- Jei ant vieno arba daugiau būgnų būna atsiradę vienodi simboliai, taip sudarant simbolių rinkinį, aktyvuojami pakartotiniai judančių rinkinių sukimai.
- Simbolių rinkinio ženklas rodo simbolį, kuris kiekvieno sukimo metu gali atsirasti ant viso būgno.
- Simbolių rinkinio sukūrimo atveju „laukiniai“ („Wild“) simboliai nepakeičia jokių simbolių.
- Kiekvieno pakartotinio judančių rinkinių sukimo metu visi simbolių rinkiniai ir sujungti simboliai per vieną būgną į kairę pusę, iki kol visi simbolių rinkiniai pradingsta nuo kairiausio būgno.
- Simbolis yra sujungtas su simbolių rinkiniu, jei tai tas pats simbolis, kaip ir rinkinio simboliai ir jis liečiasi su rinkiniu arba būgnu, ant kurio yra sujungtas simbolis.
- Laimėjimai įvertinami po kiekvieno pakartotinio judančių rinkinių sukimo.
- Jei pakartotinio judančių rinkinių sukimo metu ant būgnų pasirodo daugiau simbolių rinkinių, iš naujo aktyvuojami pakartotiniai judančių rinkinių sukimai.
- Kai nuo kairiausio būgno pradingsta paskutinis simbolių rinkinys, būgnai dar kartą pakartotinai sukami. Jei pakartotinio judančių rinkinių sukimo metu ant būgnų nepasirodo daugiau joks simbolių rinkinys, pakartotiniai judančių rinkinių sukimai baigiasi.
- Pakartotiniai judančių rinkinių sukimai lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir monetos verte kaip lošta lošime, kurio metu aktyvuoti pakartotiniai judančių rinkinių sukimai.
- Bendro laimėjimo laukelyje pateikiami visi laimėjimai, per pakartotinio judančių rinkinių sukimo pridėti prie visų laimėjimų iš lošimo, kurio metu aktyvuoti pakartotiniai judančių rinkinių sukimai.

103.5. „Premijos“ („Bonus“) statymas su papildomu šansu

- Jei aktyvuotas „premijos“ („Bonus“) statymas, lošiama su 15 monetų statymo lygiui, ir gali būti aktyvuojamas papildomas šansas.
- Papildomas šansas aktyvuojamas, kai pakartotiniai judančių rinkinių sukimai buvo aktyvuoti nenusileidus „milžiniškam“ („Colossal“) 3x3 simboliui.

- Prieš papildomo šanso sukimą įvertinami visi statymo eilutės laimėjimai.
- Papildomo šanso sukimo metu persidengiantis 3x3 „milžiniškas“ („Colossal“) simbolis gali visas arba dalinai nusileisti ant būgnų.
- Po papildomo šanso sukimo nevertinami jokie laimėjimai ir prasideda pakartotiniai judančių rinkinių sukimai.

104. LOŠIMAS „SUPER PUOLĖJAS“ („SUPER STRIKER“)

104.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,05 EUR, o maksimalus statymas – 75,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 100 000,00 EUR.
- „Super Puolėjas“ yra 3 būgnų, 3 eilių lošimas, turintis „auksinio daugiklio“ („Golden Multiplier“) funkciją ir nemokamus sukimus.
- Lošiama su 5 statymo eilutėmis (fiksuotomis) ir skirtingomis statymo ir monetų vertėmis. Lošiama su virtualiais pinigais ar monetomis. Norint perjungti virtualius pinigus į monetas ir atvirkščiai, reikia eiti į lošimo nustatymus.
- „Bet/Statymas“ yra statymo monetomis ar virtualiais pinigais suma.
- Statymo vertė nustatoma rodyklėmis šalia skyriaus „Coin Value/Monetų Vertė“.
- „Balance/Likutis“ rodo lošimui prieinamą virtualių pinigų ar monetų sumą.
- Laimėjimų deriniai ir išmokėjimai atliekami pagal mokėjimų lentelę.
- Simbolių išmokėjimo vertės, nurodytos mokėjimų lentelėje, yra dinamiškos ir keičiasi atsižvelgiant į pasirinktą statymo vertę.
- Statymo eilutės laimėjimas yra lygus mokėjimų lentelėje nurodytai vertei.
- Statymo eilutės laimėjimai išmokami, jei laimima nuo kairiojo kraštinio būgno iki dešiniojo kraštinio būgno.
- Išmokamas tik didžiausias laimėjimas už statymų eilutę.
- Atskiri laimėjimai skirtingose eilutėse yra sudedami.
- Lošime naudojama kombinuota laimėjimų mechanika, kai bet kuris iš šių simbolių derinių suteikia laimėjimą.
- Visi laimėjimai monetomis/virtualiais pinigais, išskyrus „auksinio lošėjo“ („Golden Player“) laimėjimus, „auksinio daugiklio“ („Golden Multiplier“) funkcijos laimėjimus ir nemokamų sukimų laimėjimus, išmokami tik pagal statymų eilutes.
- 3 „auksinio lošėjo“ („Golden Player“) simboliai, esantys bet kurioje būgnų vietoje pagrindiniame lošime, suteikia laimėjimą pagal mokėjimų lentelę.
- Jei įvyksta lošimo techninės arba programinės įrangos gedimas, visi atlikti lošimo statymai ir išmokos nustoja galioti, o visi atlikti statymai grąžinami.

104.2. „Sklaidos“ („Scatter“) simboliai

- Lošime yra dviejų tipų „sklaidos“ („Scatter“) simboliai: „futbolo sklaidos“ („Football Scatter“) simbolis ir „auksinis sklaidos“ („Golden Scatter“) simbolis.
- „Futbolo sklaidos“ („Football Scatter“) simbolis gali būti rodomas bet kurioje būgnų vietoje pagrindiniame lošime.
- „Auksinis sklaidos“ („Golden Scatter“) simbolis gali būti rodomas bet kurioje būgnų vietoje pagrindiniame lošime ir nemokamų sukimų metu.

104.3. „Auksinio daugiklio“ („Golden Multiplier“) funkcija

- „Auksinis sklaidos“ („Golden Scatter“) simbolis, esantis bet kurioje būgnų vietoje pagrindiniame lošime, suteikia atsitiktinį laimėjimą, lygų 10 ar 20 kartų padidintam statymui.
- Pagrindiniame lošime ant būgno bet kada gali atsirasti tik vienas „auksinis sklaidos“ („Golden Scatter“) simbolis.

104.4. Nemokami sukimai

- 3 „futbolo sklaidos“ („Football Scatter“) simboliai arba 1 „auksinis sklaidos“ („Golden Scatter“) ir 2 „futbolo sklaidos“ („Football Scatter“) simboliai, esantys bet kurioje būgnų vietoje pagrindiniame lošime, aktyvuoja nemokamus sukimus.
- Nemokamuose sukimuose yra 5 skirtingi lygiai su didėjančiu daugikliu („Multiplier“).
- Nemokami sukimai prasideda nuo 1 lygio ir x1 daugiklio.
- Pereinant į naują lygį, daugiklis padidėja pagal šią lentelę:

Lygis	Lygio daugiklis
1	x1
2	x2
3	x3
4	x5
5	x10

- Nemokamų sukimų metu būgnuose gali būti tik „auksiniai sklaidos“ („Golden Scatter“) simboliai.
- 3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai, suaktyvinę nemokamus sukimus, virsta „auksiniais sklaidos“ („Golden Scatter“) simboliais ir prilimpa prie būgnų nemokamų sukimų pradžioje.
- Visi „auksiniai sklaidos“ („Golden Scatter“) simboliai, nusileidę ant būgno nemokamo sukimo metu, lieka ant būgnų, kol visa lošimo zona bus užpildyta „auksiniais sklaidos“ („Golden Scatter“) simboliais.
- Kai visa lošimų zona užpildoma „auksiniais sklaidos“ („Golden Scatter“) simboliais, pareinama į kitą lygį.
- Kiekvienam „auksiniam sklaidos“ („Golden Scatter“) simboliui, nusileidžiančiam ant būgnų nemokamo sukimo metu, priskiriamas atsitiktinis daugiklis tarp x1 ir x50.
- Kiekvienam „auksiniam sklaidos“ („Golden Scatter“) simboliui priskirtas daugiklis išlieka nepakitęs, kol nebus pereita į kitą lygį.
- Kiekvieną kartą parėjus į kitą lygį arba pasibaigus nemokamam sukimui, suteikiamas laimėjimas, lygus daugiklių, priskirtų visiems ant būgnų esantiems „auksiniams sklaidos“ („Golden Scatter“) simboliams, sumai, padaugintai iš esamo lygio daugiklio ir padauginus iš statymo.

- Daugiklių, priskirtų visiems „auksiniams sklaidos“ („Golden Scatter“) simboliams ant būgnų, suma rodoma lauke „Lygio Laimėjimas/Level Win“.
- Pradinis nemokamų sukimų skaičius yra 3.
- Vienas ar keli „auksiniai sklaidos“ („Golden Scatter“) simboliai, nusileidę ant būgno nemokamo sukimo metu, atstato nemokamų sukimų skaičių iki 3.
- Kiekvieną kartą pereinant į kitą lygį, visi „auksiniai sklaidos“ („Golden Scatter“) simboliai išnyksta nuo būgnų.
- Nemokami sukimai baigiasi arba tada, kai nebelieka nemokamų sukimų, arba kai visa lošimų zona užpildoma „auksiniais sklaidos“ („Golden Scatter“) simboliais 5 lygyje.
- Pasibaigus nemokamiems sukimams, lošimas grįžta į lošimą, kuriame buvo suaktyvinti nemokami sukimai.
- Pasibaigus nemokamiems sukimams, bendras nemokamų sukimų laimėjimas pridedamas prie visų lošimų, kuriuose buvo suaktyvinti nemokami sukimai, laimėjimų.

104.5. „Lošimo kortelė“ („Bet slip“)

- „Lošimo kortelę“ („Bet Slip“) galima įsigyti tik pagrindiniame lošime.
- Bet kuriuo metu gali būti aktyvi tik viena „lošimų kortelė“ („Bet Slip“). Įsigijus „lošimo kortelę“ („Bet Slip“), jos negalima atšaukti.
- „Lošimo kortelė“ („Bet Slip“) seka, kiek kartų pasirinktas simbolis pasirodo būgnuose per pasirinktą sukimų skaičių.
- Jei per pasirinktą sukimų skaičių surenkamas reikiamas simbolių skaičius, suteikiamas laimėjimas, padaugintas iš daugiklio skaičiaus.

105. LOŠIMAS „SALDUS VAISINIS MEDUS“ („SWEETY HONEY FRUITY“)

105.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,15 EUR, o maksimalus statymas – 150,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 94 600,00 EUR.
- „Saldus Vaisinis Medus“ – tai 5 būgnų ir 15 statymo eilučių lošimas, turintis „laukinius“ („Wild“) simbolius su x2 daugikliu ir nemokamus sukimus su x2 daugikliu.
- Lošimą sudaro 15 statymo eilučių (fiksuotų), 1-10 statymo lygių ir skirtingos monetų vertės.
- Statymo lygis nustatomas „Lygio“ rinkikliu.
- Statymo lygis yra monetų, statomų vienoje eilutėje, skaičius.
- Monetos vertė nustatoma „Monetos Vertės“ rinkikliu.
- „Monetos“ rodo monetų skaičių, kurį lošėjas gali statyti.
- Pasirinkus „Didžiausias Statymas“ lošiama didžiausiu statymo lygiu ir esama monetos verte. Lošiant bet kuriuo žemesniu statymo lygiu ir norint lošti lošimą pasirinktu lygiu, mygtuką „Didžiausias Statymas“ reikia spustelėti du kartus.
- Statymo eilutės laimėjimai su „laukiniais“ („Wild“) simboliais yra x2.
- Statymo eilutės laimėjimai dauginami iš monetų, statytų eilutėje, skaičiaus.
- Statymo eilutės laimėjimai mokami iš eilės pradedant nuo kairiausiai esančio būgno iki dešiniausiai esančio būgno.
- Statymo eilutės laimėjimas monetomis lygus vertei, pateiktai mokėjimų lentelėje, padaugintai iš statymo lygio. Suma taip pat padauginama iš bet kurio taikomo daugiklio.

- Statymo eilutės laimėjimas virtualiais pinigais lygus laimėjimui monetomis, padaugintam iš monetos vertės.
- Tiek per pagrindinį lošimą, tiek atliekant nemokamus sukimas, „laukiniai“ („Wild“) simboliai pasirodo ant 2, 3 ir 4 būgnų.
- Tik vienas „laukinis daugiklis“ („Wild Multiplier“) yra taikomas statymo eilutės laimėjimui.
- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai pakeičia visus simbolius.
- Laimintys deriniai ir laimėjimai apskaičiuojami pagal mokėjimų lentelę.
- Išmokamas tik didžiausias laimėjimas už statymo eilutę.
- Vienu metu skirtingose statymo eilutėse laimėti laimėjimai sudedami.
- Jei įvyksta lošimo techninės arba programinės įrangos gedimas, visi atlikti lošimo statymai ir išmokos nustoja galioti, o visi atlikti statymai grąžinami.

105.2. Nemokami sukimai

- Už statymo eilutės laimėjimus su sutampančiais simboliais suteikiama nemokamų sukimų.
- Nemokami sukimai lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir monetos verte, kaip ir per lošimą, kurio metu aktyvuoti nemokami sukimai.
- Nemokamų sukimų metu bet kokie laimintys deriniai su derančiais simboliais suteikia papildomus nemokamus sukimus pagal mokėjimų lentelę.
- Nemokami sukimai pasibaigia, kai nebelieka nemokamų sukimų ir nesugeneruojama naujų laimėjimų.
- Statymo eilučių laimėjimai atliekant nemokamus sukimus išmokami x2.
- Atliekant nemokamus sukimus, statymo eilutės laimėjimai su „laukiniais“ („Wild“) simboliais reiškia, kad „laukinis daugiklis“ („Wild Multiplier“) padauginamas iš nemokamų sukimų daugiklio.
- Nemokamų sukimų pabaigoje bendras laimėjimas iš nemokamų sukimų pridedamas prie lošimo, aktyvavusio nemokamus sukimus, laimėjimų.

106. LOŠIMAS „STUMTELĖJIMŲ ŠVENTYKLA“ („TEMPLE OF NUDGES“)

106.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,25 EUR, o maksimalus statymas – 250,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 21 870,00 EUR.
- Lošimas „Stumtelėjimų Šventykla“ yra 5 būgnų, 3 eilių lošimas, turintis persukimus („Re-spin“) ir „stumtelėjimo“ („Nudge“) funkciją.
- Lošimas vyksta 243 statymo būdais, 1-10 lygiuose (25 žetonai viename lygyje) ir skirtingomis žetonų vertėmis.
- Lošimas neturi statymo linijų.
- Statymo lygis nustatomas „Level/Lygis“ pasirinkimo laukelyje.
- Žetonų vertė nustatoma „Coin Value/Žetonų Verte“ pasirinkimo laukelyje.
- „Coins/Žetonai“ rodo žetonų, kuriuos lošėjas gali statyti, skaičių.
- „Didžiausias Statymas/Max Bet“ yra lošiamas 243 statymo būdais, iš didžiausio statymo lygio ir nustatytos žetonų vertės. Kai lošiama mažesniu statymo lygiu, mygtukas „Didžiausias Statymas/Max Bet“ turi būti paspaudžiamas du kartus, norint lošti pasirinktu lygiu.

- Laimėjimų kombinacijos ir išmokėjimai atliekami pagal laimėjimų lentelę.
- Sutampantys simboliai bet kurioje pozicijoje trečiame ar daugiau sutampančiuose būgnuose, pradedant iš kairiausio būgno iki dešiniausio būgno, yra laimintis statymas.
- Išmokama tik ilgiausia sutampanti simbolių kombinacija.
- Daugiau laiminčių būdų sukuriama, kai papildomi sutampantys simboliai atsiranda tuose pačiuose būgnuose ir taip sukuria ilgiausią laimintį statymo būdą.
- Statymo būdo laimėjimas žetonais yra lygus vertei, rodomai laimėjimų lentelėje, padaugintai iš statymo lygio ir tokio skaičiaus, kiek kartų tas simbolis pasirodo būgnuose.
- Statymo būdo laimėjimas virtualiais pinigais yra lygus laimėjimui žetonais padaugintam iš žetonų vertės.

106.2. Pavyzdys, kaip laimėti pirmame lygyje

- 5 sutampantys „pumos“ („Cougar“) simboliai, atsirandantys šalia esančiuose būgnuose pradedant nuo kairiausio, skiria 9 žetonus. Tai yra padauginama iš 2 (nes yra 2 „pumos“ („Cougar“) simboliai ketvirtame būgne), lošėjui iš viso skiriant galutinį laimėjimą 2 x 9 = 18.

106.3. „Stumtelėjimo“ („Nudge“) funkcija

- Kiekvieną kartą, kai atsiranda laiminti kombinacija būgnuose, ši funkcija aktyvuojasi. Kai apskaičiuojamas laimėjimas, būgnai pasistūmia per vieną simbolį žemyn ir jei nėra naujos laiminčios kombinacijos, laimėjimas apskaičiuojamas dar kartą.
- Ši funkcija aktyvuojama tol, kol būgnuose yra laiminčių kombinacijų.
- Ši funkcija lošiama tuo pačiu statymo lygiu ir žetono verte, kaip ir to sukimo, kuris ją aktyvavo. Statymo lygis ir žetono vertė negali būti keičiama, kol yra aktyvi ši funkcija.
- Šios funkcijos laimėjimai yra pridedami prie likučio.

106.4. „Persukimų“ („Re-spin“) funkcija

- Šios funkcijos metu, visi to paties tipo simboliai kaip ir laimintis simbolis lieka stovėti būgne, kol visi kiti simboliai persisuka.
- Ši funkcija aktyvuojasi, jei persukimų perdengimas atsiranda ant simbolio laiminčio sukimo metu.
- Ši funkcija yra lošiama tuo pačiu statymo lygiu ir žetono verte kaip ir to sukimo, kuris ją aktyvavo. Statymo lygis ir žetono vertė negali būti keičiami persukimo („Re-spin“) metu.
- Jei abi funkcijos turi būti aktyvuotos tuo pačiu metu, persukimo („Re-spin“) funkcija aktyvuojama pirmoji.
- Jei „Stumtelėjimo“ („Nudge“) funkcija aktyvuota ir persukimas („Re-spin“) persidengia būgnuose po to, tai laimėjimai yra apskaičiuojami po to, kai baigiasi persukimo („Re-spin“) funkcija.
- Bet koks skaičius simbolių persukimų pakeitimų aktyvuoja tik vieną persukimo („Re-spin“) funkciją.
- Persukimų („Re-spin“) funkcija gali būti aktyvuota tol, kol yra 1 ar daugiau persukimų persidengimai lošimo lange po būgnų persukimo.
- Persukimų („Re-spin“) funkcijos laimėjimai yra pridedami prie likučio.

107. LOŠIMAS „NEMATOMAS ŽMOGUS“ („THE INVISIBLE MAN“)

107.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,02 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 5 000,00 EUR.
- Lošimas „Nematomas Žmogus“ yra 5 būgnų, 3 eilių lošimas, kuriame yra „laukinis“ („Wild“) simbolis, 2 „premijos“ („Bonus“) funkcijos, pakartotinio sukimo ir nemokamų sukimų lošimai.
- Lošimas vyksta su 20 statymo linijų (fiksuotų), 1-10 statymo lygių, galimybe laimėti iš abiejų pusių ir skirtingomis žetonų vertėmis.
- Lošimo lygis yra nustatomas naudojantis „Level/Lygis“ selektoriumi.
- Žetonų vertė yra nustatoma naudojantis „Žetonų Vertės/Coin Value“ selektoriumi.
- „Coins/Žetonai“ rodo skaičių žetonų, kuriuos lošėjas gali statyti.
- „Didžiausių Statymų/Max Bet“ lygmenyje lošiama aukščiausiu statymų lygmeniu ir su tuometine žetonų verte. Lošiant bet kuriame žemesniame statymų lygmenyje, „Didžiausių Statymų/Max Bet“ turi būti paspaustas du kartus, kad lošimas vyktų su pasirinkta žetonų verte.
- Laimėjimų kombinacijos ir išmokėjimai yra nustatomi pagal laimėjimų lentelę.
- Lošimo lygis yra lygus skaičiui žetonų pastatytų vienoje statymo linijoje.
- Statymo linijos laimėjimas žetonais yra lygus laimėjimui, parodytam laimėjimų lentelėje ir padaugintam iš lošimo lygio. Šis skaičius taip pat gali būti padaugintas iš visų taikomų daugiklių.
- Statymo linijos laimėjimas virtualiais pinigais yra lygus laimėjimui žetonais, padaugintam iš žetonų vertės.
- Tik didžiausias laimėjimas statymo linijoje yra išmokamas.
- Statymo linijos laimėjimai išmokami, kai sėkmingi būna abu atvejai – tiek iš kairės į dešinę, tiek iš dešinės į kairę.
- Vienu metu įvykstantys laimėjimai skirtingose statymų linijose yra pridedami.
- Visi žetonų laimėjimai yra išmokami tik įvykę statymų linijose, išskyrus laimėjimus per „įsiutusio Grifino“ („Griffin‘s Rage“) lošimą.
- „Premijos“ („Bonus“) funkcijos laimėjimai virtuliais pinigais yra lygūs laimėjimui žetonais padaugintam iš žetonų vertės.
- „Premijos“ („Bonus“) funkcijos laimėjimai yra pridedami prie pagrindinio statymo linijos laimėjimų.
- „Premijos“ („Bonus“) funkcijos yra lošiamos tame pačiame lošimo lygyje ir su ta pačia žetonų verte kaip ir sukimo, kuris jas aktyvavo.

107.2. „Laukinis pakartotinis sukimas“ („Wild Re-spin“) ir „policijos laukiniai“ („Police Wilds“), „Grifino laukiniai“ („Griffin Wilds“), „liepsnojantys laukiniai“ („Burning Wilds“) simboliai

- Kai „laukinis“ („Wild“) simbolis atsiranda ant būgno ir visi to sukimo statymų laimėjimai yra išmokėti, kiekvienas „laukinis“ („Wild“) simbolis pajuda per vieną būgno poziciją horizontaliai ir yra suteikiamas „laukinis pakartotinis sukimas“ („Wild Re-spin“).
- „Laukiniai“ („Wilds“) simboliai, kurie pajuda vertikaliai per „laukinius pakartotinius sukimus“ („Wild Re-spin“) yra vadinami „vaikščiojančiais laukiniais“ („Walking Wilds“) simboliais.

- Yra 2 tipai „vaikščiojančių laukinių“ („Walking Wilds“) simbolių: „policijos laukiniai“ („Police Wilds“) ir „Grifino laukiniai“ („Griffin Wilds“) simboliai.
- „Policijos laukiniai“ („Police Wilds“) simboliai atsiranda ant 1 būgno ir juda horizontaliai į dešinę pusę per vieną būgną kiekvieno pakartotinio sukimo pradžioje, kai „Grifino laukiniai“ („Griffin Wilds“) simboliai atsiranda ant 5 būgno ir juda per vieną būgną į kairę kiekvieno pakartotinio sukimo pradžioje.
- Jeigu „Grifino laukiniai“ („Griffin Wilds“) ir „policijos laukiniai“ („Police Wilds“) simboliai yra toje pačioje pozicijoje ant būgnų, „laukiniai“ užsifiksuoja toje pozicijoje ir susilieja. Kiekvieno dabartinio sukimo pabaigoje ir po to, kai visi potencialūs statymo linijos laimėjimai yra įteikiami, aktyvuojami nemokami sukimai.
- Po nemokamų sukimų, visi „laukiniai“ („Wild“) simboliai, kurie nebuvo dalimi „laukinių“ („Wild“) simbolių, kurie aktyvavo nemokamus, lieka ant būgnų ir toliau aktyvuoja papildomus pakartotinius sukimus iki kol jie išnyksta nuo būgnų. „Laukiniai“ („Wild“) simboliai, kurie aktyvavo nemokamus sukimus, išnyksta ties kitu sukimu ir daugiau pakartotinių sukimų nėra aktyvuojama.

107.3. Nemokami sukimai

- „Grifino laukinių“ („Griffin Wilds“) ir „policijos laukinių“ („Police Wilds“) simbolių susijungimas ant būgnų aktyvuoja 10 nemokamų sukimų. Maksimalus kiekis nemokamų sukimų, kurie gali būti tuo pačiu metu aktyvuoti pagrindiniame lošime, yra 30.
- Per nemokamus sukimus tiek „Grifino laukiniai“ („Griffin Wilds“), tiek „policijos laukiniai“ („Police Wilds“) simboliai gali atsirasti bet kur ant būgnų.
- Jeigu „Grifino laukiniai“ („Griffin Wilds“) ir „policijos laukiniai“ („Police Wilds“) simboliai susijungia per nemokamus sukimus, papildomi 4 nemokami sukimai yra pridedami.
- Kaip ir pagrindiniame lošime, „laukiniai“ („Wild“) simboliai, kurie aktyvavo nemokamus sukimus, išnyksta nuo būgnų.
- Per nemokamus sukimus, 2 matuokliai atsiranda virš būgnų. Šie matuokliai atitinka „laukiniams“ („Wild“) simboliams, kurie atsiranda ant būgnų per nemokamus sukimus.
- Kai „Grifino laukiniai“ („Griffin Wilds“) ar „policijos laukiniai“ („Police Wilds“) simboliai pasitraukia nuo būgnų, jie užpildo erdvę ant atitinkamo matuoklio. Kiekvienas matuoklis turi 8 vietas.
- Jeigu 1 iš matuoklių yra užpildytas prieš baigiantis nemokamiems sukimams, atitinkama „premijos“ („Bonus“) funkcija yra įteikiama, kuri prasideda nemokamo sukimo sesijos pabaigoje.
- Jeigu 1 iš „premijos“ („Bonus“) lošimo ar „policijos sukimo“ („Police Spins“) matuoklių tampa pilnas, tai tampa neįmanoma kitam matuokliui užsipildyti.

107.4. „Premijos“ („Bonus“) funkcijos

- Jeigu „premijos“ („Bonus“) ar „policijos sukimo“ („Police Spins“) matuoklis yra užpildomi per nemokamus sukimus, atitinkama „premijos“ („Bonus“) funkcija yra aktyvuojama ir ji prasideda, kai nemokami sukimai pasibaigia.
- Yra 2 „premijos“ („Bonus“) funkcijos: „policijos sukimo“ („Police Spins“) funkcija ar „įsiutusio Grifino“ („Griffin‘s Rage“) lošimas.
- „Policijos sukimo“ („Police Spins“) „premijos“ („Bonus“) funkcija yra aktyvuojama, kai „policijos sukimo“ („Police Spins“) matuoklis yra užpildytas, kai tuo tarpu „įsiutusio

Grifino“ („Griffin‘s Rage“) yra aktyvuojamas, kai „premijos lošimo matuoklis“ („Bonus Game Meter“) yra užpildomas.

- „Įsiutusio Grifino“ („Griffin‘s Rage“) lošimas vyksta 3 vietose, kur lošėjas spaudžia ant 1 iš 5 daiktų, kad atskleistų laimėjimą. 5 daiktai, iš kurių lošėjas renkasi iš kiekvienos vietos yra: 3 skirtingų kiekių žetonų laimėjimai, 1 daugiklio padidinimas ir 1 dabartinio etapo pabaiga.
- Kai lošėjas pasirenka žetonų laimėjimą, jis yra pridedamas prie jo turimo žetonų skaičiaus „premijos“ („Bonus“) lošime.
- Lošėjas gali daryti kitą pasirinkimą iš likusių daiktų vietoje, kurioje jis yra.
- Daugiklis prasideda nuo 1 „premijos“ („Bonus“) lošimo pradžioje. Kai lošėjas pasirenka daugiklio padidinimo simbolį, daugiklis padidėja 1. Tada lošėjas gali daryti kitą pasirinkimą iš likusių daiktų toje vietoje, kurioje jis yra.
- „Premijos“ („Bonus“) lošimo pabaigoje, visi surinkti žetonų laimėjimai iš „premijos“ („Bonus“) lošimo yra padauginami iš galutinio daugiklio. Maksimalus daugiklis, kuris gali būti, yra 4.
- Kai lošėjas paspaudžia ant dabartinio etapo pabaigimo pasirinkimo, jis pabaigia dabartinį etapą ir pereina prie sekančio. Jeigu lošėjas paspaudžia ant dabartinio etapo pabaigimo, kai jis yra 3 etape, „premijos“ („Bonus“) lošimas pasibaigia.
- Pirmasis pasirinktas daiktas pirmame etape negali būti dabartinio etapo pabaigos pasirinkimu.
- „Policijos sukimo“ („Police Spins“) funkcija susideda iš 3 sukimų, kur ant būgnų atsiranda 5 atsitiktine tvarka sudėti „liepsnojantys laukiniai“ („Burning Wilds“) simboliai.
- 5 „liepsnojantys laukiniai“ („Burning Wilds“) atsiras atsitiktinėse pozicijose per kiekvieną sukimą per šią funkciją.
- Per „policijos sukimo“ („Police Spins“) funkciją, jokie kiti „laukiniai“ („Wild“) nėra padėti ant būgnų, išskyrus 5 atsitiktinių „liepsnojančių laukinių“ („Burning Wilds“) simbolių, kurie atsiranda ant būgnų.
- Maksimalus laimėjimas „įsiutusio Grifino“ („Griffin‘s Rage“) lošime yra 37 600 žetonų.
- Maksimalus kiekvieno sukimo laimėjimas per „policijos sukimo“ („Police Spins“) funkciją yra 90 000 žetonų. Kadangi čia yra 3 sukimai, galutinis maksimalus laimėjimas yra 27 0000 žetonų.

108. LOŠIMAS „ŠANGRILOS LEGENDA“ („THE LEGEND OF SHANGRI-LA: CLUSTER PAY“)

108.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, o maksimalus statymas – 200,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 200 000,00 EUR.
- Lošimas „Šangrilos Legenda“ yra šešių būgnų, penkių eilių lošimas su grupės išmokėjimų („Cluster Pays“) mechanika. Lošimas turi „lipnių pakartotinių sukimų“ („Sticky Re-spin“), „atsitiktinių laukinių“ („Random Wild“), „būgno stumtelėjimus“ („Nudge Reel“) funkcijas ir nemokamus sukimus.
- Lošimas lošiamas su grupe simbolių, statymų lygiais nuo vieno iki dešimt (dešimt žetonų vienam lygiui) ir skirtingomis žetonų vertėmis.
- Nėra statymo linijų.

- Statymo lygis nustatomas naudojant lygio parinkėją „Level/Lygis“.
- Žetonų vertė nustatoma naudojant žetonų vertės parinkėją „Coin Value/Žetonų Vertė“.
- „Coins/Žetonai“ nurodo žetonų skaičių, kurį galima statyti.
- Laimintys deriniai ir laimėjimų išmokėjimai sudaromi pagal laimėjimų lentelę.
- „Didžiausias Statymas/Max Bet“ lošiamas aukščiausiu statymo lygiu ir esama žetonų verte. Kai lošiama bet kokiu žemesniu statymo lygiu, „Didžiausias Statymas/Max Bet“ turi būti paspaudžiamas dukart, tam, kad būtų galima lošti pasirinkto lygio sukimą.

108.2. Grupės išmokėjimų („Cluster Pays“) mechanika

- Simbolis yra grupės dalis, jeigu jis yra horizontaliai arba vertikaliai gretimas tokiam pačiam simboliui.
- Devyni arba daugiau simbolių, atsirandančių grupėje, suteikia laimėjimą, pagal laimėjimų lentelę.
- Pridedami tuo pat metu vykstantys laimėjimai iš daugkartinių grupių.
- To paties simbolio daugkartinės grupės, kurios nėra gretimos viena kitai, moka kaip atskiros grupės.
- Grupės laimėjimas žetonais yra lygus sumai laimėjimų lentelėje, padauginus iš statymo lygio.
- Grupės laimėjimas virtualiais pinigais yra lygus laimėjimui žetonais, padauginus iš žetonų vertės.

108.3. „Sukrauti“ („Stacked“) simboliai

- Bet kur lošime, „guru“ („Guru“) ir „sklaidos“ („Scatter“) simboliai atsiranda kaip „sukrauti“ („Stacked“) simboliai ant būgnų.
- „Sukrautas“ („Stacked“) simbolis užima dvi pozicijas ant būgno ir skaičiuojamas kaip toliau nurodoma:

„Sukrautų“ („Stacked“) simbolių pavadinimai	**Skaičiuojama kaip**
Guru simboliai*	Du simboliai
Papildomų sukimų simboliai	Vienas simbolis

- Jeigu „laukinis“ („Wild“) simbolis nusileidžia ant „sukrauto guru“ („Stacked Guru“) simbolio ir pasikeičia, išryškėjusi „guru“ („Guru“) dalis pasikeis į viengubą variantą. „Laukinis“ („Wild“) simbolis nėra susijęs su simboliu, kurį jis dengia.
- Priklausomai nuo to, kaip būgnas nusileis, „sukrauti“ („Stacked“) simboliai bus pilnai arba dalinai rodomi.
- Bet kokia „sukrauto“ („Stacked“) simbolio dalis įtraukta į laiminčią grupę, mokama pagal laimėjimų lentelę.

108.4. „Laukinis“ („Wild“) simbolis

- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pasikeičia į gretimą simbolį, tam kad sukurtų didžiausią įmanomą laimėjimą, pagal laimėjimų lentelę. Jeigu jokia laiminti kombinacija negali būti sukurta pagal „laukinį“ („Wild“) simbolį, tai nepasikeis.
- Tada, kai būgnų vietoje esami tik „laukiniai“ („Wild“) simboliai, jie pasikeis į aukščiausios vertės simbolį.

- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai negali pasikeisti į „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.

108.5. „Atsitiktinių laukinių“ („Random Wilds“) funkcija

- „Atsitiktinių laukinių“ („Random Wilds“) funkcija gali būti aktyvuojama, kai bent dvi to paties simbolio grupės nusileidžia pagrindiniame lošime. Kiekviena iš šių grupių susideda iš bent keturių simbolių.
- Jeigu „atsitiktinių laukinių“ („Random Wilds“) funkcija aktyvuojama, tada bent vienas „lauikinis“ („Wild“) simbolis yra pridedamas ant būgnų, pozicijose, gretimose egzistuojančioms grupėms. Daugiau „laukinių“ („Wild“) simbolių pridedami atsitiktinai, kol laimėjimas pasiekiamas.
- „Atsitiktinių laukinių“ („Random Wilds“) funkcija negali būti aktyvuojama, jeigu trys „sklaidos“ („Scatter“) simboliai yra pilnai arba dalinai matomi ant būgnų, arba, jeigu „būgno stumtelėjimo“ („Nudge Reel“) gali būti aktyvuojamas.
- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai pridedami pozicijose, gretimose egzistuojančioms grupėms, arba kitiems „laukiniams“ („Wild“) simboliams, išskyrus pirmam ir šeštam būgnams.
- Laimėjimas įvertinamas sukimo gale.

108.6. „Lipnūs pakartotiniai sukimai“ („Sticky Re-spin“)

- Bent dvi to paties simbolio nelaiminčios grupės, esančios bet kur ant būgnų, gali aktyvuoti „lipnių pakartotinių sukimų“ („Sticky Re-spin“) funkciją. Jeigu du esantys simboliai abu atitinka sąlygą, tada pasirenkamas mažiausiai mokamas simbolis.
- Kiekviena pirminė grupė turi būti sudaryta bent iš penkių simbolių, daugiausiai, iš aštuonių simbolių.
- „Lipnių pakartotinių sukimų“ („Sticky Re-spin“) metu, įmanoma laimėti tik su simboliu, kuris aktyvavo funkciją - tai vadinama funkcijos simboliu.
- „Lipnių pakartotinių sukimų“ („Sticky Re-spin“) funkcija negali būti aktyvuojama tuo atveju, jeigu yra laimėjimas, arba jeigu bet kuri kita funkcija yra aktyvuojama.
- „Lipnių pakartotinių sukimų“ („Sticky Re-spin“) metu, funkcijos simboliai laikosi prie būgnų, o visi kiti simboliai vėl sukasi.
- Ant būgnų simboliai sukasi nepriklausomai vienas nuo kito, bet tuo pačiu metu. Tai tęsiasi tol, kol nauji funkcijos simboliai nusileidžia ant būgnų. Paskutinis grupės laimėjimas suteikiamas atsižvelgiant į laimėjimų lentelę.
- „Lipnių pakartotinių sukimų“ („Sticky Re-spin“) funkcija naudojama tokiu pačiu statymo lygiu ir žetonų verte, kaip ir sukimas, aktyvavęs funkciją. Statymo lygis ir žetonų vertė negali būti keičiami pakartotinio sukimo metu.

108.7. „Būgno stumtelėjimas“ („Nudge Reel“)

- Jeigu du „sklaidos“ („Scatter“) simboliai nusileidžia and būgnų ir kitas „sklaidos“ („Scatter“) simbolis nusileidžia jų dešinėje tik išėjus iš matomo būgnų ploto, tada trečias simbolis gali būti stumtelėtas atgal ant būgnų, tam, kad būtų aktyvuojami nemokami sukimai.
- Jeigu stumtelėjimas gali didėti, mažėti, arba sukurti laiminčią grupę, „būgno stumtelėjimas“ („Nudge Reel“) neatsiras. Jeigu „būgno stumtelėjimas“ („Nudge Reel“) aktyvuojamas, vienas „sklaidos“ („Scatter“) simbolis pastumiamas atgal ant būgnų, ir taip

aktyvuojami nemokami sukimai. Jeigu yra keletas simbolių atitinkančių kriterijus, tada pasirenkamas kairiausias simbolis.
- Bet kokie grupių laimėjimai sutampantys su funkcija, įvertinami prieš stumiant būgną.

108.8. Nemokami sukimai
- Trys ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simbolių, pagrindiniame lošime pilnai arba dalinai atsirandantys bet kur ant būgnų, aktyvuoja nemokamus sukimus, atsižvelgiant į laimėjimų lentelę:
  - Trys „sklaidos“ („Scatter“) simboliai = penki nemokami sukimai;
  - Keturi „sklaidos“ („Scatter“) simboliai = šeši nemokami sukimai;
  - Penki „sklaidos“ („Scatter“) simboliai = septyni nemokami sukimai;
  - Šeši „sklaidos“ („Scatter“) simboliai = aštuoni nemokami sukimai.
- Nemokamuose sukimuose, atsitiktiniai „laukiniai“ („Wild“) simboliai pridedami ir panaikinami nuo būgnų kiekvieno sukimo metu. Du pirmieji „laukiniai“ („Wild“) simboliai atsitiktinai pastatomi ant būgnų. Nemokamų sukimų metu likę „laukiniai“ („Wild“) simboliai pridedami į pozicijas, gretimas grupėms, suformuotoms pagal pirmus du „laukinius“ („Wild“) simbolius.
- Po kiekvieno sukimo ir sustojus būgnams, būgnuose pridedami nuo dviejų iki šešių „laukinių“ („Wild“) simbolių.
- Jeigu „laukiniai“ („Wild“) simboliai gali sukurti laimėjimą grupę, jie pasikeis į pasirinktą simbolį.
- Galimi laimėjimai pridedami prie visos nemokamų sukimų laimėjimo sumos.
- Simboliai, originaliai buvę „laukiniais“ („Wild“) simboliais, keičiasi atgal į savo originalų pavidalą.
- Prieš sekantį sukimą, iš atsitiktinių pozicijų, tarp vieno ir keturių „laukinių“ („Wild“) simbolių yra nuimami nuo būgnų. Tarp sukimų, mažiausiai du „laukiniai“ („Wild“) simboliai išlieka ant būgnų.
- Jeigu nemokamų sukimų visas laimėjimas yra mažiau nei dešimt kartų didesnis už statymą, bus duodamas vienas papildomas sukimas.
- Šio papildomo sukimo metu jokie „laukiniai“ („Wild“) simboliai nepašalinami nuo būgnų.
- Nemokamų sukimų metu, papildomas sukimas negali būti aktyvuojamas. Visas laimėjimo laukas apima visus laimėjimus nemokamų sukimų metu, pridedant visus laimėjimus iš sukimo, aktyvavusio nemokamus sukimus. Nemokami sukimai lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir žetonų verte, kaip ir lošime, aktyvavusiame nemokamus sukimus.

109. LOŠIMAS „NORŲ VALDOVAS“ („THE WISH MASTER“)

109.1. Lošimo taisyklės
- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 250 000,00 EUR.
- Lošimas „Norų Valdovas“ yra 5 būgnų, 3 eilių, 20 linijų lošimas, turintis „laukinius“ („Wild“), „papildomus laukinius“ („Extra Wilds“), „išsiplečiančius laukinius“ („Expanding Wilds“), simbolius, daugiklius („Multipliers“) ir „atsitiktinių laukinių“ („Random Wilds“) funkciją.

- Lošimas lošiamas su fiksuotomis 20 statymų linijomis, 1-10 statymų lygiuose ir skirtingomis žetonų vertėmis.
- Statymo lygis nustatomas „Level/Lygis“ pasirinkimo laukelyje.
- Statymo lygis yra žetonų skaičius vienoje statymo linijoje.
- Žetonų vertė nustatoma „Coin Value/Žetonų Verte“ pasirinkimo laukelyje.
- „Coins/Žetonai“ rodo žetonų, kuriuos lošėjas gali statyti, skaičių.
- „Didžiausias Statymas/Max Bet“ yra lošiamas iš didžiausio statymo lygio ir nustatytos žetonų vertės. Kai lošiama mažesniu statymo lygiu, mygtukas „Didžiausias Statymas/Max Bet“ turi būti paspaudžiamas du kartus, norint lošti pasirinktu lygiu.
- Laimėjimų kombinacijos ir išmokėjimai atliekami pagal laimėjimų lentelę.
- Statymo linijos laimėjimas žetonais yra lygus vertės, rodomos laimėjimų lentelėje, skaičiui, padaugintam iš statymų lygio. Ši suma taip pat padauginama iš bet kokio pritaikomo daugiklio.
- Statymo linijos laimėjimas virtualiais pinigais yra lygus laimėjimui žetonais, padaugintam iš žetonų vertės.
- Išmokamas tik didžiausias aktyvios linijos laimėjimas.
- Statymo linijos laimėjimai išmokami, kai sėkmingas atvejis būna pagal būgnus iš kairės į dešinę.
- Vienkartiniai laimėjimai skirtingose statymų linijose yra pridedami.
- Visi žetonų laimėjimai yra išmokami tik statymo linijose.

109.2. Lošimo funkcijos

- „Sklaidos“ („Scatter“) simbolis, atsirandantis bet kur būgnuose, aktyvuoja vieną iš lošimo funkcijų, kurių metu lošėjas gauna 10 sukimų:
  - „Papildomas laukinis“ („Extra Wild“): visi simboliai, kaip nurodyta laimėjimų lentelėje, yra pakeičiami į „laukinį“ („Wild“) simbolį.
  - „Laukinis būgnas“ („Wild Reel“): visas būgnas, ant kurio atsiranda „sklaidos“ („Scatter“) simbolis, pakeičia visus tos būgno simbolius į „laukinius“ („Wild“) simbolius.
  - „Išsiplečiantis laukinis“ („Expanding Wild“): kiekvienas „laukinis“ („Wild“) simbolis, atsirandantis būgnuose, išsiplėčia ir užima visą būgną.
  - Daugiklis („Multiplier“): visi statymo linijos laimėjimai padauginami arba iš x2 arba iš x3 daugiklio. Abu daugikliai gali būti aktyvuojami tuo pačiu metu, taip padidindami daugiklį iki x6 kartų.
  - „Atsitiktinis laukinis“ („Random Wild“): du atsitiktiniai simboliai, atsirandantys būgnuose po kiekvieno sukimo, pakeičia būgnuose esančius simbolius.
- Kai aktyvuojama funkcija, sukimų skaičiuoklė nustatoma 10-iai sukimų.
- „Sklaidos“ („Scatter“) simbolis, atsirandantis būgnuose funkcijos metu, automatiškai aktyvuoja dar vieną funkciją ir padidina sukimų skaičių skaičiuoklėje dar 5 sukimais.
- Daugiausiai 3 funkcijos gali būti aktyvuotos tuo pačiu metu. Jei „sklaidos“ („Scatter“) simbolis atsiranda būgnuose, kai jau yra aktyvuotos 3 funkcijos, tuomet ta funkcija, kuri buvo aktyvuota pirmoji, yra pakeičiama naująja funkcija.
- Tuo pačiu metu negali būti dvi ar daugiau tos pačios funkcijos.
- Jei nėra aktyvuota nei viena funkcija ir du ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simbolių atsiranda būgnuose to paties sukimo metu, tai kiekvienas simbolis, pradedant nuo

kairiausio būgno, aktyvuoja funkciją ir padidina sukimų skaičiuoklės skaičių pridedant 10 sukimų, o visi kiti simboliai prideda po papildomus 5 sukimus.

- Jei yra aktyvuota bent viena funkcija ir du ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simboliai atsiranda būgnuose to paties sukimo metu, tai kiekvienas simbolis, pradedant nuo kairiausio būgno, padidina sukimų skaičiuoklės skaičių pridedant 5 sukimus.
- Jei „sklaidos“ („Scatter“) simbolis yra pakeičiamas „atsitiktiniu laukiniu“ („Random Wild“) arba „išsiplečiančiu laukiniu“ („Expanding Wild“) simboliais, jis vis tiek aktyvuoja funkciją.
- Tik vienas „sklaidos“ („Scatter“) simbolis gali atsirasti kiekviename būgne.
- Jei sukimų skaičiuoklė pasiekia skaičių 0 ir to sukimo metu nebėra aktyvuojama nauja funkcija, visos aktyvios funkcijos yra pašalinamos.
- Jei statymo lygis ar žetono vertė yra pakeliama funkcijos metu, sukimų skaičiuoklės skaičius grįžta į 0 ir visos turimos funkcijos yra pašalinamos.

109.3. „Laukinis“ („Wild“) simbolis

- „Laukinis“ („Wild“) simbolis gali atsirasti bet kur būgnuose ir pakeisti visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.
- „Laukinio“ („Wild“) simbolio pakeitimai išmoka didžiausią įmanomą laiminčią kombinaciją statymo linijoje pagal laimėjimų lentelę.

110. LOŠIMAS „VILKO PRAKEIKIMAS“ („THE WOLF‘S BANE“)

110.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 58 000,00 EUR.
- „Vilko Prakeikimas“ – tai 5 būgnų, 3 eilių ir 10 eilučių (fiksuotų) lošimas su 4 „atsitiktinių laukinių“ („Wild“) funkcijomis, nemokamais sukimais ir „pasirink ir spausk“ („Pick and Click“) funkcija.
- Lošimą sudaro 10 statymo eilučių (fiksuotų) ir skirtingos statymo vertės.
- Statymo vertė nustatoma rodyklėmis šalia skyriaus „MONETOS VERTĖ“.
- „Statymas/BET“, tai statymų monetomis arba virtualiais pinigais suma.
- „Likutis/Balance“, tai turima monetų arba virtualių pinigų suma atlikti statymams.
- Už laiminčias kombinacijas yra išmokama remiantis mokėjimo lentele.
- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai gali pakeisti visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) ir „premijos“ („Bonus“) simbolius.
- Pagal mokėjimų lentelę už simbolius, pakeistus „laukiniais“ („Wild“) simboliais, mokama kaip už didžiausios vertės laimintį derinį statymo eilutėje.
- Simbolių išmokėjimo vertės, rodomos mokėjimo lentelėje, yra dinamiškos ir keičiasi kartu su pasirinkta statymo verte.
- Statymo eilutės laimėjimas yra lygus mokėjimo lentelėje nurodytai vertei, padaugintai iš visų taikomų daugiklių.
- Statymo eilutės laimėjimai mokami iš eilės pradedant nuo kairiausiai esančio būgno iki dešiniausiai esančio būgno.
- Išmokamas tik didžiausias laimėjimas už statymo eilutę.
- Vienu metu skirtingose statymo eilutėse laimėti laimėjimai sudedami.

- Pasibaigus nemokamiems sukimams, lošimas grįžta į lošimą, kurio metu aktyvuoti nemokami sukimai.
- Jei įvyksta lošimo techninės arba programinės įrangos gedimas, visi atlikti lošimo statymai ir išmokos nustoja galioti, o visi atlikti statymai grąžinami.

110.2. Nemokami sukimai

- 3 ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simbolių, atsirandančių bet kurioje būgnų vietoje pagrindiniame lošime ir nemokamų sukimų metu, aktyvuoja nemokamus sukimus:
  - 3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai = 10 nemokamų sukimų;
  - 4 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai = 20 nemokamų sukimų;
  - 5 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai = 30 nemokamų sukimų.
- Prieš prasidedant nemokamų sukimų sesijai, pasirodo „laukinis šernas“ („Wild Board“) ir lošėjas gali pasirinkti vieną iš 4 „atsitiktinių laukinių“ („Wild“) funkcijų.
- Nemokamų sukimų metu ant kiekvieno 1-3 būgnų atsitiktinai pasirodo „laukinis“ („Wild“) simbolis ir veikia taip pat, kaip pasirinkta „atsitiktinių laukinių“ („Wild“) funkcija.
- „Persidengentis laukinis“ („Overlay Wild“) simbolis atsitiktinai pasirodo ant būgno vietoje, kurios dar neapima „atsitiktinių laukinių“ („Wild“) funkcija.
- „Sklaidos“ („Scatter“) simboliai suskaičiuojami prieš įjungiant bet kurį „persidengentį laukinį“ („Overlay Wild“) simbolį arba „atsitiktinių laukinių“ („Wild“) funkciją.
- Papildomai laimėti nemokami sukimai automatiškai įtraukiami į dabartinę nemokamų sukimų sesiją be naujai pasirodančio „laukinio šerno“ („Wild Board“).
- Nemokamų sukimų pabaigoje bendras laimėjimas iš nemokamų sukimų pridedamas prie lošimo, aktyvavusio nemokamus sukimus, laimėjimų.
- Nemokami sukimai lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir monetos verte kaip ir per lošimą, kuris aktyvavo nemokamus sukimus.
- Kiekvienoje nemokamų sukimų sesijoje atsitiktinai pateikiama viena iš keturių skirtingų „atsitiktinių laukinių“ („Wild“) funkcijų, kurios gali pasirodyti bet kurioje būgno vietoje.

110.3. „Laukiniai“ („Wild“) simboliai

- Paprastas „laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“).

110.4. „Besiplečiantis laukinis“ („Expanding Wild“) simbolis

- „Besiplečiantys laukiniai simboliai“ **(„Expanding Wild“)** automatiškai išsiplečia, kad apimtų visą būgną, kuriame jie pasirodo, jei laimima statymo eilutė.

110.5. „x2 daugiklio laukinis“ („x2 Multiplier Wild“) simbolis

- Laimėjimai su „x2 daugiklio laukiniais“ **(„x2 Multiplier Wild“)** simboliais dauginami x2, kai įvertinama statymo eilutė.

110.6. „Išsiplečiantis laukinis“ („Spreading Wild“) simbolis

- „Išsiplečiantis laukinis“ simbolis paverčia 1 šalia arba įstrižai esantį simbolį papildomu „laukiniu“ („Wild“) simboliu.

110.7. „Pasirink ir spustelk“ („Pick and Click“) funkcija

- „Pasirink ir spustelk“ („Pick and Click“) funkcija įjungiama tik pagrindiniame lošime, kai ant būgno pasirodo 3 „premijos“ („Bonus“) simboliai. „Premijos“ („Bonus“) simboliai rodomi 1, 3 ir 5 būgnuose.
- Lošėjas spusteli vieną iš „premijos“ („Bonus“) simbolių, kad atskleistų monetos laimėjimą.
- Kiekvienam „pasirink ir spustelk“ („Pick and Click“) lošimui skiriamas tik 1 laimėjimas.
- Po to, kai lošėjui bus pateiktas laimėjimas, bus atskleistos laimėjimo sumos 2 kitų neišrinktų „premijos“ („Bonus“) simbolių.
- Monetos laimėjimas lošime „pasirink ir spustelk“ („Pick and Click“) svyruoja tarp x5 - x50 padauginus iš statymo.

111. LOŠIMAS „TROLIŲ PUODAS 5000“ („TROLLPOT 5000“)

111.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,02 EUR, o maksimalus statymas – 20,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 400 000,00 EUR.
- „Trolių Puodas 5000“ yra 3 būgnų, 3 eilių lošimas su „laukinių daugiklių“ („Multiplier Wilds“), „stumtelėjimo“ („Nudge“) funkcijomis ir 3 „aukso puodais“ („Jackpots“).
- Lošiama su viena statymo eilute (fiksuota), su skirtingomis statymo ir monetų vertėmis.
- Lošiama su virtualiais pinigais ar monetomis. Norint perjungti virtualius pinigus į monetas ir atvirkščiai, reikia eiti į lošimo nustatymus.
- „Bet/Statymas“ yra statymų monetomis ar virtualiais pinigais suma.
- Lošiant su monetomis, lošimo vertė nustatoma spustelėjus lošimo nustatymo mygtuką ir pasirenkant monetos vertę. Lošiant su virtualiais pinigais, lošimo vertė nustatoma spustelėjus lošimo nustatymo mygtuką ir pasirenkant statymą.
- „Balance/Likutis“ rodo lošimui prieinamą virtualių pinigų ar monetų sumą.
- Laimėjimų deriniai ir išmokėjimai atliekami pagal mokėjimų lentelę.
- Simbolių išmokėjimo vertės, nurodytos mokėjimų lentelėje, yra dinamiškos ir keičiasi atsižvelgiant į pasirinktą lošimo vertę.
- Statymų eilutės laimėjimas yra lygus mokėjimų lentelėje nurodytai reikšmei, padaugintai iš visų taikomų daugiklių.
- Išmokamas tik didžiausias laimėjimas už statymų eilutę.
- Statymų eilutės laimėjimai išmokami, jei laimima nuo kairiojo kraštinio būgno iki dešiniojo kraštinio būgno.
- Jei įvyksta lošimo techninės arba programinės įrangos gedimas, visi atlikti lošimo statymai ir išmokos nustoja galioti, o visi atlikti statymai grąžinami.

111.2. „Stumtelėjimo“ („Nudge“) funkcija

- Kiekvieną kartą, kai ant būgno yra laimėjimo derinys, suaktyvinama „stumtelėjimo“ („Nudge“) funkcija. Suskaičiavus laimėjimą, jei viršutinis simbolis ant pirmojo būgno sutampa su laimėjimo simboliu, pirmasis būgnas perkelia 1 simbolį žemyn ir vėl skiriamas laimėjimas.
- Būgnas stumsis tol, kol simbolis virš laimėjusio simbolio bus skirtingas. Po to šis procesas kartosis su antruoju būgnu ir galiausiai – su trečiuoju.

- Kai būgnas nustos stumtis, būgno viršuje gali pasirodyti rodyklė aukštyn. Tokiu atveju būgnas bus perkeltas į esamo laimėjusio simbolių rinkinio apačią ir bus apskaičiuotas laimėjimas.
- Rodyklė aukštyn bus pašalinta po vieno panaudojimo ir bus pakeista tuščiu simboliu. Kai būgnas atsiduria laimėjusio simbolių rinkinio viršuje, „stumtelėjimas“ („Nudge“) tęsis kitame būgne, kaip įprasta, kol trečiasis būgnas bus pastumtas visiškai.
- Tušti simboliai gali atsirasti bet kurioje 1–3 būgnų vietoje. Už tuščius simbolius nieko nemokama.
- „Stumtelėjimo“ („Nudge“) funkcija lošiama su ta pačia monetos verte, kaip ir sukimas, kuris suaktyvino šią funkciją. „Stumtelėjimo“ („Nudge“) funkcijos metu monetos vertė negali būti pakeista.
- „Stumtelėjimo“ („Nudge“) funkcijos laimėjimai pridedami prie balanso.

111.3. „Laukinio daugiklio“ („Multiplier Wild“) simbolis

- „Laukinių daugiklių“ („Multiplier Wild“) simboliai gali būti bet kurioje 1–3 būgnų vietoje ir pakeisti visus simbolius, išskyrus rodykles aukštyn ir „aukso puodų“ („Jackpot“) simbolius.
- Vienas „laukinio daugiklio“ („Multiplier Wild“) simbolis laimėjusioje statymų eilutėje daugina laimėjimą iš 2, du „laukinių daugiklių“ („Multiplier Wild“) simboliai daugina laimėjimą iš 4, o 3 „laukinių daugiklių“ („Multiplier Wild“) simboliai daugina laimėjimą iš 8.

111.4. „Aukso puodai“ („Jackpot“)

- Kai visi būgnai yra pastumti, būgnų viršuje gali atsirasti „aukso puodų“ („Jackpot“) simboliai.
- Jei ant kiekvieno būgno yra „aukso puodų“ („Jackpot“) simbolis, esantis laimėjusio simbolių rinkinio viršuje, lošėjas gauna „aukso puodų“ („Jackpot“) simbolį su mažiausiu išmokėjimu iš visų esamų „aukso puodų“ („Jackpot“) simbolių:
  - 3 „didelio aukso puodų“ („Mega Jackpot“) simboliai suteikia „didelį aukso puodą“ („Mega Jackpot“);
  - 2 „didelio aukso puodų“ („Mega Jackpot“) simboliai ir 1 „vidutinio aukso puodo“ („Midi Jackpot“) simbolis suteikia „vidutinį aukso puodą“ („Midi Jackpot“);
  - 1 „didelio aukso puodo“ („Mega Jackpot“) simbolis, 1 „vidutinio aukso puodo“ („Midi Jackpot“) simbolis ir 1 „mažo aukso puodo“ („Mini Jackpot“) simbolis suteikia „mažą aukso puodą“ („Mini Jackpot“).
- Jei būgnuose nėra laimėjusios kombinacijos, bet 3 „aukso puodų“ („Jackpot“) simboliai nusileidžia ant statymo eilutės, atitinkamas „aukso puodų“ („Jackpot“) simbolis suteikiamas pagal pirmiau aprašytą taisyklę.
- „Mažas aukso puodas“ („Mini Jackpot“) yra fiksuotas laimėjimas, pagal kurį suteikiamas 40 monetų laimėjimas.
- „Vidutinis aukso puodas“ („Midi Jackpot“) yra fiksuotas laimėjimas, pagal kurį suteikiamas 200 monetų laimėjimas.
- „Didelis aukso puodas“ („Mega Jackpot“) yra fiksuotas laimėjimas, pagal kurį suteikiamas 10000 monetų laimėjimas.

112. LOŠIMAS „LEMK SAVO SĖKMĘ“ („TURN YOUR FORTUNE“)

112.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 200,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 400 000,00 EUR.
- „Lemk Savo Sėkmę“ – tai 5 būgnų, 4 eilių ir 40 eilučių (fiksuotų) lošimas su „laukiniais“ („Wild“) simboliais, nemokamais sukimais ir „fortūnos“ („Fortune“) pakartotiniais sukimais su fortūnos („Fortune“) laimėjimais.
- Lošiama su 40 statymo eilučių (fiksuotų), 1–10 statymo lygių (20 monetų lygiui) ir skirtingomis monetos vertėmis. Statymo lygis nustatomas „Lygio“ rinkikliu.
- Statymo lygis tai monetų, statomų 2 statymo eilutėms skaičius.
- Monetos vertė nustatoma „Monetos Vertės“ rinkikliu.
- „Monetų“ laukelyje rodomas monetų, kurias galima statyti, skaičius.
- Pasirinkus „Didžiausias Statymas“ lošiama didžiausiu statymo lygiu ir esama monetos verte. Lošiant žemesniu statymo lygiu ir norint lošti lošimą pasirinktu lygiu, mygtuką „Didžiausias Statymas“ reikia spustelėti du kartus.
- Laimintys deriniai ir laimėjimai apskaičiuojami pagal mokėjimų lentelę.
- Statymo eilutės laimėjimas monetomis lygus vertei, rodomai mokėjimų lentelėje ir padaugintai iš statymo lygio.
- Statymo eilutės laimėjimas virtualiais pinigais lygus laimėjimui monetomis, padaugintam iš monetos vertės.
- Išmokamas tik didžiausias laimėjimas už statymo eilutę.
- Statymo eilutės laimėjimai mokami iš eilės pradedant nuo kairiausiai esančio būgno iki dešiniausiai esančio būgno.
- Vienu metu skirtingose statymo eilutėse laimėti laimėjimai sudedami.
- Visi monetų laimėjimai, išskyrus fortūnos laimėjimus, išmokami, tik kai laimima statymo eilutėse.
- Jei įvyksta lošimo techninės arba programinės įrangos gedimas, visi atlikti lošimo statymai ir išmokos nustoja galioti, o visi atlikti statymai grąžinami.

112.2. „Laukinis“ („Wild“) simbolis

- Pagrindiniame lošime ir per nemokamus sukimus „laukiniai“ („Wild“) simboliai gali pasirodyti bet kur ant būgnų ir pakeisti visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“), „rakto“ („Key“) ir „+10“ simbolius.
- Nemokamų sukimų metu „laukiniai“ („Wild“) simboliai nerenkami pildant „fortūnos“ („Fortune“) laimėjimų matuoklį.
- Pagal mokėjimų lentelę už simbolius, pakeistus „laukiniais“ („Wild“) simboliais, išmokama kaip už didžiausios vertės laimintį derinį statymo eilutėje.

112.3. „Fortūnos“ („Fortune“) laimėjimai

- „Fortūnos“ („Fortune“) laimėjimai – tai monetų laimėjimų lošimas su 5 lygiais. Kiekviename lygyje yra 5 žingsniai su vis didesniais laimėjimais.

	5 lygis	**4 lygis**	**3 lygis**	**2 lygis**	**1 lygis**
5 žingsnis	2000x	1000x	400x	200x	150x

4 žingsnis	500x	300x	150x	100x	50x
3 žingsnis	200x	100x	50x	40x	20x
2 žingsnis	100x	50x	30x	20x	10x
1 žingsnis	50x	30x	20x	10x	5x

- „Fortūnos“ („Fortune“) laimėjimų lošime lošėjui išmokamas monetų laimėjimas, kuris gali būti padidinamas ant būgnų renkant tam tikrus simbolius.
- „Fortūnos“ („Fortune“) pakartotinius sukimus ir nemokamus sukimus lošėjas pradeda žemiausiame „fortūnos“ („Fortune“) laimėjimų lygyje.
- Pildydamas matuoklį surinktais simboliais lošėjas kyla „fortūnos“ („Fortune“) laimėjimų lygiais.
- Jei „fortūnos“ („Fortune“) pakartotinių sukimų arba nemokamų sukimų metu ant būgnų pasirodo „rakto“ („Key“) simbolis, pakylama „fortūnos“ („Fortune“) laimėjimų lygiu.
- Padidinami visi laimėjimai, laimėti „fortūnos“ („Fortune“) laimėjimų lošime, įskaitant ir laimėjimą iš pasiekto lygio.
- „Fortūnos“ („Fortune“) pakartotinių sukimų ir nemokamų sukimų pabaigoje, išmokamas „fortūnos“ („Fortune“) laimėjimų lošime laimėtas laimėjimas.
- „Fortūnos“ („Fortune“) laimėjimų lošimo laimėjimą sudaro vertė, rodoma ant atitinkamo „fortūnos“ („Fortune“) laimėjimų lygio, ir padauginta iš statymo monetomis.

112.4. „Fortūnos“ („Fortune“) pakartotiniai sukimai

- Pagrindiniame lošime bet kur ant 1, 3 arba 5 būgno pasirodžius 2 „sklaidos“ („Scatter“) simboliams kartu su statymo eilutės laimėjimu po laimėjimų įvertinimo aktyvuojami „fortūnos“ („Fortune“) pakartotiniai sukimai su „fortūnos“ („Fortune“) laimėjimais.
- Pagrindiniame lošime bet kur ant 1, 3 arba 5 būgno pasirodžius 3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliams kartu su statymo eilutės laimėjimu aktyvuojami „fortūnos“ („Fortune“) pakartotiniai sukimai ir nemokami sukimai. Pirma lošiami nemokami sukimai.
- Laimintis simbolis tampa simboliu, kurį reikia rinkti „fortūnos“ („Fortune“) pakartotiniuose sukimuose. Jei yra statymo eilutės laimėjimų su dviem ar daugiau simbolių, tada „fortūnos“ („Fortune“) pakartotiniuose sukimuose renkamas pagal mokėjimų lentelę didesnės vertės laimintis simbolis. Jei simbolių vertė vienoda, „fortūnos“ („Fortune“) pakartotiniuose sukimuose renkamas aukščiau ant būgnų buvęs simbolis.
- „Fortūnos“ („Fortune“) pakartotiniuose sukimuose statymo eilutės laimėjimai įvertinami tik „fortūnos“ („Fortune“) pakartotinių sukimų pabaigoje.
- „Fortūnos“ („Fortune“) pakartotiniuose sukimuose ant būgnų pasirodo tik renkamas ir „rakto“ („Key“) simboliai.
- Visi renkami simboliai, kurie buvo „fortūnos“ („Fortune“) pakartotinius sukimus aktyvavusio statymo eilutės laimėjimo dalimi, per pakartotinius sukimus lieka savo vietoje ant būgnų iki šių sukimų pabaigos.
- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai, kurie buvo pakartotinius sukimus aktyvavusio statymo eilutės laimėjimo dalimi, nelieka savo vietoje.
- „Fortūnos“ („Fortune“) pakartotiniuose sukimuose simboliai renkami tam, kad jais būtų užpildomas „fortūnos“ („Fortune“) laimėjimų matuoklis.

- Matuokliui kiekvieną kartą užsipildžius 5 padalomis, lošėjas perkeliamas vienu „fortūnos“ („Fortune“) laimėjimų lygiu aukštyn.
- Pakartotiniai sukimai pradedami pirmame „fortūnos“ („Fortune“) laimėjimų lygyje.
- Bet kur ant 5 būgno pasirodžius „rakto“ („Key“) simboliui lošėjas pakyla vienu „fortūnos“ („Fortune“) laimėjimų lygiu. Padidinami visi laimėjimai, laimėti „fortūnos“ („Fortune“) laimėjimų lošime, ir laimėjimas iš pasiekto lygio.
- Jei per pakartotinį sukimą ant būgnų nepasirodo nei „rakto“ („Key“) simboliai, nei renkami simboliai, arba jei surenkama 20 simbolių, pakartotiniai sukimai baigiasi.
- „Fortūnos“ („Fortune“) pakartotiniai sukimai lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir monetos verte, kaip ir lošimas, per kurį aktyvuoti „fortūnos“ („Fortune“) pakartotiniai sukimai.
- Statymo eilutės laimėjimai įvertinami „fortūnos“ („Fortune“) pakartotinių sukimų pabaigoje. Laimėjimai, laimėti per „fortūnos“ („Fortune“) pakartotinius sukimus ir „fortūnos“ („Fortune“) laimėjimų lošimą, pridedami prie laimėjimų iš lošimo, kurio metu aktyvuoti „fortūnos“ („Fortune“) pakartotiniai sukimai.

112.5. Nemokami sukimai

- „Sklaidos“ („Scatter“) simboliai gali pasirodyti ant 1, 3 ir 5 būgnų, bet tik pagrindiniame lošime ir per nemokamus sukimus.
- Pagrindiniame lošime ir per nemokamus sukimus ant 1, 3 ir 5 būgnų pasirodžius 3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliams aktyvuojami nemokami sukimai su „fortūnos“ („Fortune“) laimėjimais.
- Pagrindiniame lošime bet kur ant 1, 3 arba 5 būgno pasirodžius 3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliams kartu su statymo eilutės laimėjimu aktyvuojami „fortūnos“ („Fortune“) pakartotiniai sukimai ir nemokami sukimai. Pirma lošiami nemokami sukimai.
- Prieš prasidedant nemokamiems sukimams, lošėjas sustabdo trijų juostų nemokamų sukimų ratą. Jei lošėjas nesustabdo rato, tada ratas automatiškai sustoja po 25 sekundžių.
- Kai sustoja nemokamų sukimų ratas, laimėtų nemokamų sukimų skaičius priklauso nuo to, kaip sustojo ratas, nuo nemokamų sukimų metu surinktų simbolių skaičiaus ir nuo pradinio „fortūnos“ („Fortune“) laimėjimų lošimo lygio.
- Nemokamų sukimų ratu gali būti aktyvuota nuo 7 iki 13 nemokamų sukimų.
- Nemokamų sukimų metu renkamas simbolis yra vienas iš vidutinės ir žemos vertės simbolių.
- Pradinis „fortūnos“ („Fortune“) laimėjimų lygis nemokamų sukimų metu yra 2, 3 arba 4. Jei nelaimima jokių „rakto“ („Key“) simbolių, pradinis „fortūnos“ („Fortune“) laimėjimų lygis nemokamų sukimų metu yra 2.
- Nemokamų sukimų metu visi renkami simboliai, pasirodantys ant būgnų, pildo „fortūnos“ („Fortune“) laimėjimų matuoklį.
- Specialusis „+10“ simbolis pasirodo bet kur ant 2 būgno ir užpildo matuoklį 10 padalų. Matuokliui, kiekvieną kartą užpildžius 20 padalų, lošėjas perkeliamas vienu „fortūnos“ („Fortune“) laimėjimų lygiu aukštyn.
- Bet kur ant 5 būgno pasirodžius „rakto“ („Key“) simboliui lošėjas pakyla vienu „fortūnos“ („Fortune“) laimėjimų lygiu. Padidinami visi laimėjimai, pelnyti „fortūnos“ („Fortune“) laimėjimų lošime, įskaitant ir laimėjimą iš pasiekto lygio.
- Už kiekvieną „sklaidos“ („Scatter“) simbolį, per nemokamus sukimus pasirodžiusį ant 1, 3 arba 5 būgno, skiriamas vienas papildomas nemokamas sukimas.

- Nemokami sukimai lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir monetos verte kaip ir per lošimą, kuris aktyvavo nemokamus sukimus.
- Nemokamų sukimų pabaigoje bendri laimėjimai iš nemokamų sukimų ir „fortūnos“ („Fortune“) laimėjimų lošimo yra pridedami prie laimėjimų lošimo, kurio metu aktyvuoti nemokami sukimai.
- Nemokamų sukimų pabaigoje lošimas sugrąžinamas į lošimą, kurio metu aktyvuoti nemokami sukimai.

113. LOŠIMAS „DVYNIŲ LAIMĖ“ („TWIN HAPPINESS“)

113.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,25 EUR, o maksimalus statymas – 125,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 135 000,00 EUR.
- Lošimas „Dvynių Laimė“ yra 5 būgnų lošimas su 243 būdais laimėti. Lošimas, turi „laukinius“ („Wild“) simbolius ir „dvynių būgnų“ („Twin Reel“) funkciją.
- Lošiamas su 243 būdais laimėti, 1-10 lygiuose (25 žetonai viename lygyje) ir skirtingomis žetonų vertėmis.
- Lošimas neturi statymo linijų.
- Statymo lygis nustatomas „Level/Lygis“ pasirinkimo laukelyje.
- Žetonų vertė nustatoma „Coin Value/Žetonų Verte“ pasirinkimo laukelyje.
- „Coins/Žetonai“ rodo žetonų, kuriuos lošėjas gali statyti, skaičių.
- „Didžiausias Statymas/Max Bet“ yra lošiamas 1024 statymo būdu, iš didžiausio statymo lygio ir nustatytos žetonų vertės.
- Laimėjimų kombinacijos ir išmokėjimai atliekami pagal laimėjimų lentelę.
- Simbolio laimėjimas žetonais yra lygus vertei, rodomai laimėjimų lentelėje, padaugintai iš statymo lygio ir tokio skaičiaus, kiek kartų tas simbolis pasirodo būgnuose.
- Galutinis laimėjimas virtualiais pinigais yra lygus galutiniam laimėjimui žetonais padaugintam iš žetonų vertės.
- Sutampantys simboliai bet kurioje pozicijoje trijuose ar daugiau šalia esančiuose būgnuose, pradedant iš kairiausio būgno iki dešiniausio būgno, yra laiminti kombinacija.
- Išmokama tik ilgiausia sutampanti simbolių kombinacija.
- Daugiau laiminčių būdų sukuriama, kai papildomi sutampantys simboliai atsiranda tuose pačiuose būgnuose ir taip sukuria ilgiausią laimintį statymo būdą.
- Vienkartiniai laimėjimai nuo skirtingų simbolių yra sudedami.
- Visi laimėjimai išmokami tik laiminčių simbolių kombinacijose.
- Galutiniam simbolio laimėjimui apskaičiuoti, reikia padauginti sutampančių simbolių, atsirandančių viename būgne, skaičių iš sutampančių simbolių kitame būgne skaičiaus pagal ilgiausią laiminčią kombinaciją. Padauginti rezultatą iš žetonų laimėjimo pagal ilgiausią laiminčią kombinaciją pagal laimėjimų lentelę. Galutinis laimėjimas apskaičiuojamas sudėjus kiekvieno simbolio laimėjimus.

113.2. „Laukinis“ („Wild“) simbolis

- „Laukinis“ („Wild“) simbolis gali atsirasti antrame, trečiame, ketvirtame ir penktame būgnuose.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis gali pakeisti visus kitus simbolius.

113.3. „Dvynių būgnų“ („Twin Reel“) funkcija

- Kiekvienas sukimas prasideda su identiškais, šalia esančiais būgnais dvyniais, kurie yra susijungę. Sukimo metu dvynys būgnas gali išsiplėsti ir patapti trigubu, keturgubu ar penkiagubu būgnu.
- Kiekvieno sukimo pradžioje, identiškai būgnai dvyniai gali atsirasti vienas šalia kito bet kuriame iš 5 būgnų.
- Būgnų, kurie būna susijungę, skaičius yra atsitiktinis ir atsiranda nepriklausomai kiekvieno sukimo metu.

113.4. Pavyzdys, kaip laimėti pirmame lygyje

- 3 sutampantys „baro“ („Bar“) simboliai, atsiradę greta esančiuose būgnuose, pradedant iš kairės pusės, suteikia 15 žetonų. Šis skaičius yra padauginamas iš 2 (nes trečiame būgne yra du „baro“ („Bar“) simboliai) - 2 x 15 = 30 žetonų.

114. LOŠIMAS „DVIGUBAS SUKIMAS“ („TWIN SPIN“)

114.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 100 000,00 EUR.
- Lošimas „Dvigubas Sukimas“ yra 6 būgnų, 5 eilių lošimas su grupės išmokėjimų („Cluster Pays“) mechanika ir „dvynių būgnų“ („Twin Reel“) funkcija.
- Lošimas lošiamas naudojant grupės išmokėjimų („Cluster Pays“) mechaniką, 1-10 statymo lygius (10 žetonų viename statymo lygyje) ir skirtingas žetonų vertes.
- Nėra statymo linijų.
- Grupės simboliu laikomas simbolis, kuris horizontaliai arba vertikaliai sutampa su šalia esančiu simboliu.
- 9 ar daugiau simboliai, sudarantys grupę, skiria laimėjimą pagal laimėjimų lentelę.
- Kelios simbolių grupės, kurios nėra susijungusios, išmoka laimėjimus už atskiras grupes.
- Vienkartiniai laimėjimai nuo kelių grupių yra sudedami.
- Statymo lygis nustatomas „Level/Lygis“ pasirinkimo laukelyje.
- Automatinis statymas neaktyvus.
- Laimėjimų kombinacijos ir išmokėjimai atliekami pagal laimėjimų lentelę.
- Grupės laimėjimas žetonais yra lygus vertės, rodomos laimėjimų lentelėje, skaičiui, padaugintam iš statymų lygio.
- Grupės laimėjimas pinigais yra lygus laimėjimui žetonais, padaugintam iš žetonų vertės.
- Žetonų vertė nustatoma „Coin Value/Žetonų Vertė“ pasirinkimo laukelyje.
- „Coins/Žetonai“ rodo žetonų, kuriuos lošėjas gali statyti, skaičių.
- „Didžiausias Statymas/Max Bet“ yra lošiamas iš didžiausio statymo lygio ir nustatytos žetonų vertės.

114.2. „Dvynių būgnų“ („Twin Reel“) funkcija

- Kiekvienas sukimas prasideda su dviem identiškais ir tarpusavyje sujungtais gretimai esančiais būgnais. Sukimo metu dvigubi būgnai gali išsiplėsti ir tapti trigubais, keturgubais, penkiagubais ar šešiagubais būgnais.

- Pradžioje sukimo bet kurie iš 6 būgnų gali susijungti į vieną identišką dvigubą būgną.
- Būgnų skaičius, kurie yra sujungiami, yra atsitiktiniai ir atsiranda kiekviename sukime.

115. LOŠIMAS „DVIGUBAS SUKIMAS MEGAKELIAI“ („TWIN SPIN MEGAWAYS“)

115.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, o maksimalus statymas –100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 2 000 000,00 EUR.
- „Dvigubas Sukimas Mega Keliai“, tai 6 būgnų lošimas, turintis „**dvynių būgnų**“ („Twin Reel“), nemokamų sukimų ir „lavinos“ („Avalanche“) funkcijas.
- Lošime yra 117 649 laimėjimo būdai, skirtingos statymo ir monetos vertės bei statymo lygiai (tik lošiant monetomis).
- Lošimas gali būti lošiamas monetomis arba virtualiais pinigais.
- „Statymas/Bet“, tai monetos arba virtualių pinigų vertė statymams.
- Kuomet lošiama monetomis, statymo vertę galima nustatyti paspaudus „Statymo Nustatymų/Bet Settings“ mygtuką ir pasirinkus monetos vertę bei statymo lygį. Kuomet lošiama virtualiais pinigais, statymo vertė nustatoma paspaudus „Statymo Nustatymų/Bet Settings“ mygtuką ir pasirinkus norimą statymą.
- „Likutis/Balance“, tai turima monetų arba virtualių pinigų suma atlikti statymams.
- Už laiminčias kombinacijas yra išmokama remiantis mokėjimo lentele.
- Simbolių išmokėjimo vertės, rodomos mokėjimo lentelėje, yra dinamiškos ir keičiasi kartu su pasirinkta statymo verte.
- Jei įvyksta lošimo techninės arba programinės įrangos gedimas, visi atlikti lošimo statymai ir išmokos nustoja galioti, o visi atlikti statymai grąžinami.

115.2. Lošimo funkcijos

- Kiekvieno sukimo metu, pagrindinio ir nemokamų sukimų lošimuose, nusileidžiančių kiekvienam būgnui simbolių skaičius yra parenkamas atsitiktinai (nuo 2 iki 7).
- Sutampantys simboliai, bet kurioje pozicijoje 3 ar daugiau šalia esančiuose būgnuose, iš kairiausio į dešiniausią, suteikia „mega kelių“ („Megaways“) laimėjimą.
- „Mega kelių“ („Megaways“) laimėjimai lygūs vertėms, nurodytoms mokėjimo lentelėje.
- Laimančių kombinacijų skaičiavimo procese kiekvienas simbolis yra suskaičiuojamas vieną kartą nepaisant būgno dydžio, išskyrus simbolius su daugikliu.
- Daugiau laimėjimų yra suteikiama, kuomet papildomi sutampantys simboliai atsiranda tuose pačiuose būgnuose, kurie suteikė „mega kelių“ („Megaways“) laimėjimą.
- Kiekvieno sukimo metu „mega kelių“ („Megaways“) skaičius yra lygus padaugintų simbolių skaičiui kiekviename būgne. Maksimalus „mega kelių“ („Megaways“) skaičius yra 117 649.
- Išmokama tik už ilgiausią vienodų simbolių kombinaciją.
- Tuo pačiu metu įvykę „mega kelių“ („Megaways“) laimėjimai yra sudedami.

116. LOŠIMAS „NUGALĖTOJAS“ („VICTORIOUS“)

116.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,25 EUR, o maksimalus statymas – 125,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 96 000,00 EUR.
- Lošimas „Nugalėtojas“ yra 5 būgnų lošimas, turintis 243 laimėjimo būdus, nemokamus sukimus ir „laukinius“ („Wild“) simbolius.
- Lošimas vyksta su 243 būdais laimėti, 1-10 skirtingais lygiais (25 žetonai kiekviename lygyje) ir skirtingomis žetonų vertėmis.
- „Coins/Žetonai“ rodo žetonų, kuriuos lošėjas gali statyti, skaičių.
- Nėra statymo linijų.
- Statymo lygis nustatomas „Level/Lygis“ pasirinkimo laukelyje.
- Žetonų vertė nustatoma „Coin Value/Žetonų Vertė“ pasirinkimo laukelyje.
- „Didžiausias Statymas/Max Bet“ yra lošiamas iš didžiausio lygio statymo ir nustatytos žetonų vertės.
- Statymo pasirinkimo laimėjimai išmokami, kai sėkmingas būna atvejis iš kairės į dešinę.
- Laimėjimų kombinacijos ir išmokėjimai atliekami pagal laimėjimų lentelę.
- Pasirinkto statymo laimėjimas žetonais yra lygus vertės, rodomos laimėjimų lentelėje, skaičiui, padaugintam iš statymų lygio.
- Pasirinkto statymo laimėjimas virtualiais pinigais yra lygus laimėjimui žetonais, padaugintam iš žetonų vertės.
- Išmokamas tik didžiausias pasirinkto statymo laimėjimas iš statymo krypties.
- Laimėjimai iš „sklaidos“ („Scatter“) simbolių laimi įvairiomis kryptimis, ir išmokami kaip nurodyta laimėjimų lentelėje.
- Tiek pagrindiniame lošime, tiek nemokamuose sukimuose „laukinis“ (Wild) simbolis pasirodo tik antrame ir ketvirtame būgnuose.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus būgno simbolius.
- Vienkartiniai laimėjimai skirtingose statymų kryptyse yra pridedami.

116.2. Nemokami sukimai

- Bet kuriuose būgnuose atsiradę 3 ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simbolių aktyvuoja nemokamus sukimus.
- „Sklaidos“ („Scatter“) simboliai turi pasirodyti iš eilės, pradedant nuo kairiojo būgno.
- Nemokamais sukimais lošiama ta pačia statymo suma, kuria jie ir buvo aktyvuoti.
- Nemokami sukimai gali būti laimėti, kol lošiama nemokamais sukimais.
- 3 ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simbolių pasirodo ir aktyvuoja papildomus nemokamus sukimus bet kur būgnuose, kol lošiama aktyvuotais nemokamais sukimais. Nemokamų sukimų skaičius priklauso pagal laimėjimų lentelę.
- Laimėjimai nuo nemokamų sukimų žetonų yra trigubinami (x3).
- Nemokamų sukimų laimėjimai yra pridedami prie kitų statymų laimėjimų.
- Papildomas nemokamų sukimų skaičius nėra dauginamas pagal nemokamų sukimų daugiklį.
- Laimėjimai nuo papildomų nemokamų sukimų yra automatiškai pridedami prie jau turimų nemokamų sukimų.
- Pasibaigus lošimui iš nemokamų sukimų, visi gauti laimėjimai nuo jų yra pridedami prie laimėjimo, kuris aktyvavo nemokamus sukimus.

117. LOŠIMAS „KARO VALDOVAI - GALIOS KRISTALAI“ („WARLORDS - CRYSTALS OF POWER“)

117.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,15 EUR, o maksimalus statymas – 150,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 3 000,00 EUR.
- Lošimas „Karo Valdovai - Galios Kristalai“ yra 5 būgnų, 3 eilių, 30 linijų (fiksuotų) lošimas, turintis „laukinius“ („Wild“), „sukrautus“ („Stacked“), „sklaidos“ („Scatter“) simbolius, persukimus, nemokamus sukimus ir „atistiktinių laukinių“ („Random Wild“) funkciją.
- Lošimas lošiamas su fiksuotomis 30 statymų linijomis, 15 žetonų, 1-10 statymų lygiuose ir skirtingomis žetonų vertėmis.
- Statymo lygis nustatomas „Level/Lygis“ pasirinkimo laukelyje.
- Žetonų vertė nustatoma „Coin Value/Žetonų Vertė“ pasirinkimo laukelyje.
- „Coins/Žetonai“ rodo žetonų, kuriuos lošėjas gali statyti, skaičių.
- Kai lošiama didžiausiu statymo lygiu, „Didžiausias Statymas/Max Bet“ yra lošiamas iš didžiausio kiekio statymų linijų, didžiausio statymo lygio ir nustatytos žetonų vertės. Kai lošiama mažesniu statymo lygiu, mygtukas „Didžiausias Statymas/Max Bet“ turi būti paspaudžiamas du kartus, norint lošti pasirinktu lygiu.
- Laimėjimų kombinacijos ir išmokėjimai atliekami pagal laimėjimų lentelę.
- Statymo lygis yra žetonų skaičius vienoje statymo linijoje.
- Statymo linijos laimėjimas žetonais yra lygus vertės, rodomos laimėjimų lentelėje, skaičiui, padaugintam iš statymų lygio. Šis skaičius taip pat dauginamas iš bet kokio tinkamo daugiklio.
- Statymo linijos laimėjimas virtualiais pinigais yra lygus laimėjimui žetonais, padaugintam iš žetonų vertės.
- Išmokamas tik didžiausias aktyvios linijos laimėjimas.
- Statymo linijos laimėjimai išmokami, kai sėkmingas atvejis būna pagal būgnus iš kairės į dešinę.
- Vienkartiniai laimėjimai skirtingose statymų linijose yra pridedami.
- Visi žetonų laimėjimai išmokami tik pagal statymo linijas, išskyrus atvejus, kai veikia „paskutinio šanso“ („Final Chance“) funkcija.
- Didžiausias laimėjimas žetonais yra apribotas iki 100 000 padauginta pagal statymo lygį.

117.2. „Atsitiktinių perdangos laukinių“ („Random Overlay Wild“) funkcija

- Bet kuriame pagrindinio lošimo sukime gali aktyvuotis „atsitiktinių perdangos laukinių“ („Random Overlay Wild“) funkcija. Ši funkcija naudoja skirtingus būgnų derinius pagrindiniame lošime be papildomų „sklaidos“ („Scatter“) simbolių būgnuose.
- Yra trys skirtingi „atsitiktinių perdangos laukinių“ („Random Overlay Wild“) tipai:
  - „Barbariško hamerio“ („Barbarian Hammer“) funkcija sukuria 4 „laukinius“ („Wild“) simbolius, sudarančius keturkampį, būgnuose nuo 1 iki 4.
  - „Kunigo rodyklės“ („The Priestess Arrow“) funkcija sukuria nuo 2 iki 5 „laukinių“ („Wild“) simbolių būgnuose nuo 1 iki 5.
  - „Samurajo kardo“ („The Samurai Sword“) funkcija sukuria nuo 2 iki 5 „laukinių“ („Wild“) simbolių būgnuose nuo 1 iki 4.

- Kai ši funkcija aktyvuojasi, lošimo simboliai bus pakeisti „atsitiktinių perdangos laukinių“ („Random Overlay Wild“) simboliais.
- Simbolio pasikeitimo laimėjimas yra apskaičiuojamas pagal didžiausią įmanomą statymo liniją, nurodytą laimėjimų lentelėje.

117.3. „Sklaidos“ („Scatter“) simboliai

- Lošime yra 3 skirtingi „sklaidos“ („Scatter“) simboliai, kurie susieti su nemokamais sukimais:
  - „mėlynas sklaidos“ („Blue Scatter“) simbolis su „barbariškais“ („Barbarian“) nemokamais sukimais;
  - „žalias sklaidos“ („Green Scatter“) simbolis su „kunigienės“ („Priestess“) nemokamais sukimais;
  - „raudonas sklaidos“ („Red Scatter“) su „samurajo“ („Samurai“) nemokamais sukimais.
- Atitinkamai kiekvienas jų pagrindiniame lošime aktyvuoja specialias funkcijas, kurios yra:
  - 3 nemokami sukimai;
  - 1 daugiklis;
  - 1 „lipnus laukinis“ („Sticky Wild“) simbolis.
- Nemokami sukimai lošėjui suteikiami pagal tai, kokie „sklaidos“ („Scatter“) simboliai pasirodo būgnuose ir, „samurajo“ („Samurai“) funkcijos atveju, pagal tai, kuriuose būgnuose.
- Pagrindiniame lošime, persukimai yra suteikiami kai 2 ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simboliai pasirodo ant būgnų.
- „Sklaidos“ („Scatter“) simboliai pasirodo tik 2, 3 ir 4 būgnuose, taip pat gali pasirodyti visuose 5 būgnuose persukimų metu.
- Jei „sklaidos“ („Scatter“) simboliai yra tokio paties tipo, persukimai prasideda iš karto. Tačiau, jei „sklaidos“ („Scatter“) simboliai skiriasi, jie atsitiktinai transformuojasi, kad visi „sklaidos“ („Scatter“) simboliai būtu vienodo tipo prieš prasidedant persukimams.

117.4. Mūšis („Battle“)

- Jei 2 skirtingi „sklaidos“ („Scatter“) simboliai pasirodo ant būgnų, 1 „sklaidos“ („Scatter“) simbolis yra atsitiktinai parenkamas po mūšio, kad abu simboliai būtų vienodi, prieš prasidedant persukimams. Yra 50/50 tikimybė, kuris simbolis bus pasirinktas kaip aktyvus „sklaidos“ („Scatter“) simbolis.
- Jei 2 vienodi „sklaidos“ („Scatter“) simboliai pasirodo and būgnų su 1 skirtingo tipo „sklaidos“ („Scatter“) simboliu, visi „sklaidos“ („Scatter“) simboliai po mūšio pasikeis į vienodo tipo simbolius prieš prasidedant persukimams. Šioje situacijoje yra 75% tikimybė, kad vienodi 2 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai bus pasirinkti kaip aktyvūs simboliai.
- Jei 3 skirtingi „sklaidos“ („Scatter“) simboliai pasirodo ant būgnų, jie visi po mūšio transformuosis į tą patį tipą prieš prasidedant persukimams. Šioje situacijoje yra lygūs šansais kiekvienam simboliui pavirsti aktyviu simboliu.

117.5. Persukimai („Re-spin“)

- Vykstant persukimui ar persukimams, aktyvūs „sklaidos“ („Scatter“) simboliai liks savo pozicijose su kitais simboliais būnant neaktyviais.
- Persukimų metų nėra jokių papildomų statymų linijų laimėjimų.

- Papildomai persukimai gali būti aktyvuoti po to, jei persukimo metu pasirodo tokio paties tipo „sklaidos“ („Scatter“) simbolis kaip ir jau esančio aktyvaus simbolio.
- 3 ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simbolių aktyvuoja nemokamus sukimus. Jei nemokami sukimai nėra aktyvuoti po persukimų, lošėjas turi paskutinį šansą juos aktyvuoti.

117.6. Paskutinis šansas („Final Chance“)

- Jei persukimai įvyko dėl 2 „sklaidos“ („Scatter“) simbolių ir persukimų metu nepasirodo naujų „sklaidos“ („Scatter“) simbolių, lošėjas gauna atsitiktinę funkciją, kuri atskleidžia arba žetonų, kurių vertė nuo 3 iki 100 kartų didesnė už statymą, laimėjimą arba „sklaidos“ („Scatter“) simbolio pasirodymą bet kur būgnuose.
- Žetonų laimėjimas nuo atsitiktinės funkcija yra pridedamas prie bet kurio statymo linijos laimėjimo.
- Jei atsitiktinė funkcija atskleidžia „sklaidos“ („Scatter“) simbolį, naujas „sklaidos“ („Scatter“) simbolis atsiras atsitiktinai bet kur ant būgnų ir nemokami sukimai prasidės, ir jokie papildomi persukimai nebus skirti.
- Kai daugiau jokių persukimų nebus aktyvuota, o ant būgnų bus 3 ar daugiau aktyvūs „sklaidos“ („Scatter“) simboliai, nemokami sukimai prasidės.

117.7. Nemokami sukimai („Free Spins“)

- Lošime yra 3 skirtingi nemokamų sukimų tipai, kurie susiję su 3 skirtingais „sklaidos“ („Scatter“) simbolių tipais:
  - „Barbariški“ („The Barbarian“) nemokami sukimai su „mėlynais sklaidos“ („Scatter“) simboliais, skiria mažiausiai 9 nemokamus sukimus;
  - „Kunigienės“ („The Priestess“) nemokami sukimai su „žaliais sklaidos“ („Scatter“) simboliais, skiria 7 nemokamus sukimus;
  - „Samurajo“ („The Samurai“) nemokami sukimai su „raudonais sklaidos“ („Scatter“) simboliais, skiria 5 nemokamus sukimus.
- Kiekvieno nemokamo sukimo metu yra naudojami tik tie būgnai, kuriuose yra vienodo tipo „sklaidos“ („Scatter“) simboliai, kaip ir to, kuriuo buvo aktyvuoti nemokami sukimai.
- „Sklaidos“ („Scatter“) simboliai, kurie atsiranda per nemokamus sukimus, nesuteiks jokių persukimų, ir jų veiksmai skirsis, priklausomai nuo to, kokie nemokami sukimai buvo aktyvuoti.
- Nemokamų sukimų metu papildomi „sklaidos“ („Scatter“) simboliai aktyvuos funkcijas, priklausančias nuo tų nemokamų sukimų tipo.
- „Barbariškų“ („The Barbarian“) tipo nemokamų sukimų metu įmanomi tik „kario sklaidos“ („Soldier Scatter“) ir „gyvūno sklaidos“ („Animal Scatter“) simboliai, kurie atsiranda ant būgnų ir prideda 3 papildomus nemokamus sukimus.
- „Kunigienės“ („Priestess“) tipo nemokamų sukimų metu „sklaidos“ („Scatter“) simboliai padidina daugiklį x1 kiekvienam „sklaidos“ („Scatter“) simboliui.
- „Samurajo“ („The Samurai“) tipo nemokamų sukimų metu, „sklaidos“ („Scatter“) simbolis pasikeičia į „lipnų laikinį“ („Sticky Wild“) simbolį visų nemokamų sukimų metu.
- Nemokami sukimai ir „atsitiktinių lauikinių“ („Random Wild“) laimėjimai yra pridedami prie bet kurių statymų linijos laimėjimų.
- Nemokamais sukimais lošiama tuo pačiu statymo lygiu bei žetonų verte, kuriais jie ir buvo aktyvuoti.

- Nemokamų sukimų metu, papildomų „sklaidos“ („Scatter“) simbolių funkcijas būna aktyvuojamos iš karto dar prieš pradedant skaičiuoti laimėjimus nuo to sukimo. Jei pasirodo keli „sklaidos“ („Scatter“) simboliai tuo pat metu, tai jų funkcijas aktyvuojasi vieną kartą kiekvienam naujam „sklaidos“ („Scatter“) simboliui.

118. LOŠIMAS „KAS TA NUOTAKA“ („WHO‘S THE BRIDE“)

118.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,09 EUR, o maksimalus statymas – 18,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 54 000,00 EUR.
- „Kas Ta Nuotaka“ – tai 5 būgnų, 3 eilių, 9 statymo eilučių (fiksuotų) lošimas su „sklaidos („Scatter“) laimėjimais, nemokamais sukimais su „lipniais laukiniais“ („Sticky Wild“) simboliais, bei „laukiniais“ („Wild“) simboliais.
- Lošiama su 9 statymo eilutėmis, lygiuose nuo 1 iki 4. Statymo lygis nustatomas „Lygio“ rinkikliu.
- Statymo lygis yra monetų, statomų vienoje eilutėje, skaičius.
- Monetos vertė nustatoma „Monetos Vertės“ rinkikliu.
- „Monetų“ laukelyje rodomas monetų, kurias galima statyti, skaičius.
- Pasirinkus „Didžiausias Statymas“ lošiama didžiausiu statymo lygiu ir esama monetos verte. Lošiant bet kuriuo žemesniu statymo lygiu ir norint lošti lošimą pasirinktu lygiu, mygtuką „Didžiausias Statymas“ reikia spustelėti du kartus.
- Laimintys deriniai ir laimėjimai apskaičiuojami pagal mokėjimų lentelę.
- Statymo lygis yra statymų monetų skaičius, statomas eilutėje.
- Statymo eilutės laimėjimas monetomis lygus vertei, rodomai mokėjimų lentelėje ir padaugintai iš statymo lygio. Suma taip pat padauginama iš bet kurio taikomo daugiklio.
- Statymo eilutės laimėjimas virtualiais pinigais yra lygus laimėjimui monetomis, padaugintam iš monetos vertės.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.
- „Sklaidos“ („Scatter“) simboliai neatsiranda nemokamų sukimų metu.
- „Sklaidos“ („Scatter“) laimėjimai mokami nepriklausomai nuo laimėtų statymo eilučių.
- „Sklaidos“ („Scatter“) ir nemokamų sukimų laimėjimai pridedami prie bet kokių statymo eilučių.
- Išmokamas tik didžiausias laimėjimas už statymo eilutę.
- Statymo eilutės laimėjimai mokami iš eilės pradedant nuo kairiausiai esančio būgno iki dešiniausiai esančio būgno.
- Vienu metu skirtingose statymo eilutėse laimėti laimėjimai sudedami.
- Jei įvyksta lošimo techninės arba programinės įrangos gedimas, visi atlikti lošimo statymai ir išmokos nustoja galioti, o visi atlikti statymai grąžinami.

118.2. Nemokami sukimai

- Nemokami sukimai lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir monetos verte kaip ir per lošimą, kuris aktyvavo nemokamus sukimus.
- Visi laimėjimai iš nemokamų sukimų, įskaitant pakartotinius nemokamus sukimus, mokami su daugikliu x2.

- 3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai, rodomi bet kurioje vietoje pagrindiniame lošime suaktyvina nemokamus sukimus.
- Pasibaigus nemokamiems sukimams, lošimas grįžta į lošimą, kurio metu aktyvuoti nemokami sukimai.

118.3. „Lipnūs laukiniai“ („Sticky Wild“) simboliai

- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai tampa „lipniais laukiniais“ („Sticky Wild“) simboliais nemokamų sukimų metu.
- „Lipnūs laukiniai“ („Sticky Wild“) simboliai laikosi ant būgnų likusią nemokamų sukimų sesijos dalį.
- Nemokamų sukimų metu vienas ar daugiau ant visų būgnų pasirodančių „lipnių laukinių“ („Sticky Wild“) simbolių aktyvuoja 5 papildomus nemokamus sukimus.
- Nemokamų sukimų pabaigoje „lipnūs laukiniai“ („Sticky Wild“) simboliai ant būgnų nėra perkeliami į pagrindinį lošimą.
- Nemokamai sukimai prasideda be „lipnių laukinių“ („Sticky Wild“) simbolių.
- Pakartotinai suaktyvinti nemokami sukimai perkelia „lipnius laukinius“ („Sticky Wild“) simbolius į naują nemokamų sukimų sesiją.
- Nemokamus sukimus galima pakartotinai suaktyvinti vieną kartą per nemokamų sukimų sesiją.

119. LOŠIMAS „LAUKINIS TURGUS“ („WILD BAZAAR“)

119.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 400,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 156 000,00 EUR.
- „Laukinis Turgus“ – tai 5 būgnų, 4 eilių lošimas su 26 statymo eilutėmis (fiksuotomis). Lošime yra 4 „laukinių“ („Wild“) sukimų funkcijos: „laukinių“ („Wild“) simbolių rinkinys, „milžiniški laukiniai“ („Colossal Wild“), „susieti laukiniai“ („Linked“) ir „x2 daugiklio laukiniai“ („x2 Multiplier Wild“) simboliai.
- Lošiama su 26 statymo eilutėmis (fiksuotomis), 20 monetų statymo lygiui (1–10) ir skirtingomis monetos vertėmis. Statymo lygis nustatomas „Lygio“ rinkikliu.
- Monetos vertė nustatoma „Monetos Vertės“ rinkikliu.
- „Monetų“ laukelyje rodomas monetų, kurias galima statyti, skaičius.
- Lošiant aukščiausio lygio statymu ir spustelėjus „Didžiausias Statymas“ lošiama didžiausiu eilutės statymu ir esama monetos verte. Lošiant žemesnio lygio statymu ir norint lošti lošimą pasirinktu lygiu, mygtuką „Didžiausias Statymas“ reikia spustelėti du kartus.
- Laimintys deriniai ir laimėjimai apskaičiuojami pagal mokėjimų lentelę.
- Statymo eilutės laimėjimas monetomis lygus vertei, rodomai mokėjimų lentelėje ir padaugintai iš statymo lygio.
- Statymo eilutės laimėjimas virtualiais pinigais lygus laimėjimui monetomis, padaugintam iš monetos vertės. Išmokamas tik didžiausias laimėjimas už statymo eilutę.
- Statymo eilutės laimėjimai mokami iš eilės pradedant nuo kairiausiai esančio būgno iki dešiniausiai esančio būgno.
- Vienu metu skirtingose statymo eilutėse laimėti laimėjimai sudedami.

- Jei įvyksta lošimo techninės arba programinės įrangos gedimas, visi atlikti lošimo statymai ir išmokos nustoja galioti, o visi atlikti statymai grąžinami.

119.2. „Laukiniai“ („Wild“) sukimai

- „Laukiniai“ („Wild“) sukimai lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir monetos verte kaip ir lošime, kuriame aktyvuoti „laukiniai“ („Wild“) sukimai.
- „Laukinių“ („Wild“) sukimų skaičius skiriamas pagal mokėjimų lentelę.
- Bendro laimėjimo laukelyje pateikiami visi laimėjimai, per „laukinius“ („Wild“) sukimus pridėti prie visų laimėjimų iš lošimo, kuris aktyvavo „laukiniu“ („Wild“) sukimus.

119.3. „Laukinių“ („Wild“) sukimų funkcijos

- Kai pagrindiniame lošime vienas po kito laimėjime statymo eilutėje pasirodo 3 arba daugiau vienodų „skrynios“ („Chest“) simbolių, lošėjui skiriamos 4 „laukinių“ („Wild“) sukimų funkcijos vienam sukimui: „laukinių“ („Wild“) simbolių rinkinys, „milžiniški laukiniai“ („Colossal Wild“), „susieti laukiniai“ („Linked“) ir „x2 daugiklio laukiniai“ („x2 Multiplier Wild“) simboliai:
  - „Laukinių“ („Wild“) simbolių rinkinys – „raudonos skrynios“ („Red Chest“) simbolis. Kai aktyvuojama ši funkcija, ant būgnų 4 simbolių dydžio rinkiniais pasirodo „laukiniai“ („Wild“) simboliai;
  - „Milžiniški laukiniai“ („Colossal Wild“) simboliai – „žalios skrynios“ („Green Chest“) simbolis. Kai aktyvuojama ši funkcija, visi „laukiniai“ („Wild“) simboliai pasirodo kaip „milžiniški“ („Colossal“) 2x2 simboliai;
  - „Susieti laukiniai“ („Linked Wild“) simboliai – „rožinės skrynios“ („Pink Chest“) simbolis. Kai aktyvuojama ši funkcija, kairiausiai ir dešiniausiai toje pačioje horizontalioje eilėje pasirodę „laukiniai“ („Wild“) simboliai pakeičia visus tarp jų dviejų esančius simbolius, įskaitant ir „skrynias“ („Chest“), į „laukinius“ („Wild“) simbolius;
  - „x2 daugiklio laukiniai“ („x2 Multiplier Wild“) simboliai – „mėlynos skrynios“ („Blue Chest“) simbolis. Kai aktyvuojama ši funkcija, visi laimėjimai, pelnyti, kai yra bent vienas „laukinis“ („Wild“) simbolis, padauginami iš 2.
- Skiriama tiek „laukinių“ („Wild“) sukimų, kiek yra „skrynių“ („Chest“) laimėjime derinyje.
- Už kiekvieną laimėtą „laukinį“ („Wild“) sukimą, papildomas atitinkamas „laukinio“ („Wild“) sukimo skaičiuoklis.
- Viename lošime įmanoma laimėti 1–4 skirtingus „laukinius“ („Wild“) sukimus. Pavyzdžiui, jei laimėjimas skiriamas už 3 „raudonos skrynios“ („Red Chest“) simbolius ir 5 „mėlynos skrynios“ („Blue Chest“) simbolius, tuomet lošėjas gauna 3 sukimus tiek su „laukinių“ („Wild“) simbolių rinkiniu, tiek su „x2 daugiklio laukiniais“ („x2 Multiplier Wild“) simboliais ir 2 papildomus sukimus su „x2 daugiklio laukiniais“ („x2 Multiplier Wild“) simboliais.

119.4. „Laukiniai“ („Wild“) pakartotiniai sukimai

- Kai „laukinių“ („Wild“) sukimų metu laimėjimai laimimi už „skrynios“ („Chest“) simbolius, skiriamas „laukinis“ („Wild“) papildomas sukimas su atitinkama funkcija ir vienas „laukinis“ („Wild“) sukimas kiekvienam „skrynios“ („Chest“) simboliui, esančiam laimėjime statymo eilutėje.

- „Laukinių“ („Wild“) sukimų metu monetų išmokoms gauti „laukiniai“ („Wild“) simboliai gali pakeisti visus simbolius, tačiau jie neskaičiuojami „skrynių“ („Chest“) laimėjimų atvejais, kai suskaičiuojami ir išmokami papildomi sukimai.
- Tie patys „skrynios“ („Chest“) simboliai gali būti skaičiuojami tik vieną kartą, dėl to laimėjimai keliomis statymo eilutėmis nepadidina „laukinių“ („Wild“) papildomų sukimų skaičiaus.

120. LOŠIMAS „PAŠĖLĘS VANDUO“ („WILD WATER“)

120.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 10 000,00 EUR.
- Lošimas „Pašėlęs Vanduo“ yra 5 būgnų, 20 statymų linijų lošimas, kuriame yra „laukiniai“ („Wild“), sukrauti („Stacked“) simboliai, nemokami sukimai, „banglentininkų komandos“ („Surf Team“) ir „bangos jau čia“ („Surf‘s Up“) fukcijos.
- Lošimas lošiamas 20 linijų fiksuotomis statymo linijomis, 1-10 statymų lygiais ir skirtinga žetonų verte.
- Lošimo lygis yra nustatomas naudojantis „Level/Lygis“ selektoriumi.
- Žetonų vertė yra nustatoma naudojantis „Žetonų Vertės/Coin Value“ selektoriumi.
- „Coins/Žetonai“ rodo skaičių žetonų, kuriuos lošėjas gali statyti.
- „Didžiausių Statymų/Max Bet“ lygmenyje lošiama 20 statymo linijų, aukščiausiame statymų lygmenyje ir su tuometine žetonų verte.
- Laimėjimų kombinacijos ir išmokėjimai yra nustatomi pagal Laimėjimų lentelę.
- Statymo linijos laimėjimas žetonais yra lygus laimėjimui, parodytam laimėjimų lentelėje ir padaugintam iš lošimo lygio.
- Lošimo lygis yra lygus skaičiui žetonų pastatytų vienoje statymo linijoje.
- Statymo linijos laimėjimas virtualiais pinigais yra lygus laimėjimui žetonais, padaugintam iš žetonų vertės.
- Statymo linijos laimėjimai išmokami, kai sėkmingi būna nuo – kairiausio būgno iki dešiniausio būgno.
- Tik didžiausias laimėjimas statymo linijoje yra išmokamas.
- Vienu metu įvykstantys laimėjimai skirtingose statymų linijose yra pridedami.
- Visi žetonų laimėjimai taikomi statymo linijų laimėjimams.

120.2. „Sukrauti“ („Stacked“) simboliai

- Pagrindiniame lošime ir nemokamuose sukimuose, „banglentininko“ („Surfer“) simboliai atsiranda kaip „sukrauti“ („Stacked“) simboliai ant būgnų.
- „Sukrautas“ („Stacked“) simbolis yra simbolis, kuris arba dalinai uždengia būgną (1 arba 2 pozicijas ant būgno), arba visiškai uždengia visas tris pozicijas ant būgno.
- „Sukrauti“ („Stacked“) simboliai bus visiškai arba dalinai parodyti, priklausomai nuo to, kaip nusileis būgnas.
- Bet kuri „sukrauto“ („Stacked“) simbolio dalis, patekusi ant laimėjusios statymo linijos, apmokama taip, kaip parašyta laimėjimų lentelėje.

120.3. „Banglentininkų komandos“ („Surf Team“) ir „bangos jau čia“ („Surf‘s Up“) lošimai

- Pagrindiniame lošime ir nemokamuose sukimuose „banglentininkų komandos“ („Surf Team“) ir „bangos jau čia“ („Sur‘s Up“) lošimų yra aktyvuojami, kai bet kokia kombinacija iš visų 5 „banglentininko“ („Surfer“) simbolių ar 5 skirtingi „banglentininko“ („Surfer“) simboliai atsiras ant visų 5 būgnų.
- Kai visi 5 skirtingi „banglentininko“ („Surfer“) simboliai atsiranda kaip „sukrauti“ („Stacked“) simboliai kombinacijose po 3 ant visų 5 būgnų, išmokama 200 kartų didesnė suma nei dabartinis statymas.
- Bet kokia 5 „banglentininko“ („Surfer“) simbolių kombinacija, atsiradusi kaip po 3 „sukrauti“ („Stacked“) simboliai ant visų 5 būgnų, išmokama 20 kartų didesnė suma nei dabartinis statymas.
- „Banglentininkų komandos“ („Surf Team“) ir „bangos jau čia“ („Surf‘s Up“) lošimų laimėjimai žetonais yra lygūs dabartiniam statymui padaugintam iš taikomo laimėjimo daugiklio (x200 or x20).
- „Banglentininkų komandos“ („Surf Team“) ir „bangos jau čia“ („Surf‘s Up“) lošimų laimėjimai virtualiais pinigais yra lygūs laimėjimui žetonais, padaugintam iš žetonų vertės.
- „Banglentininkų komandos“ („Surf Team“) laimėjimas negali būti laimėtas tuo pat metu kaip ir „bangos jau čia“ („Surf‘s Up“) laimėjimas.
- Statymų linijos laimėjimai yra pridedami prie bet kurių „banglentininkų komandos“ („Surf Team“) ir „bangos jau čia“ („Surf‘s Up“) laimėjimų.

120.4. „Laukinis“ („Wild“) simbolis

- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai gali atsirasti ant bet kurio būgno pagrindiniame lošime ir nemokamuose sukimuose ir pakeisti visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“).
- „Laukinio“ („Wild“) simbolio pakeitimas išmoka didžiausią galimą laimėti kombinaciją statymų linijoje, remiantis laimėjimų lentele.
- Nemokamuose sukimuose, „laukiniai“ („Wild“) simboliai automatiškai išsiplečia, kad uždengtų visą būgną, ant kurio jie atsiranda, jei tai nulemia statymo linijos laimėjimą.
- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai negali pakeisti „banglentininko“ („Surfer“) simbolių, kad užbaigtų „banglentininkų komandos“ („Surf Team“) ir „bangos jau čia“ („Surf‘s Up“) laimėjimus.

120.5. Nemokami sukimai („Free Spins“)

- 3 ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simbolių atsiradę bet kur ant būgnų pagrindiniame lošime aktyvuoja nemokamus sukimus.
- Nemokamų sukimų skaičius, kurį galima laimėti, nurodytas laimėjimų lentelėje.
- Nemokami sukimai yra lošiami tame pačiame statymų lygyje ir su ta pačia žetonų verte kaip ir sukimas, kuriame buvo aktyvuoti nemokami sukimai.
- Nauji nemokami sukimai negali būti laimėti per nemokamus sukimus.
- Nemokamų sukimų laimėjimai yra pridedami prie bet kurių statymo linijos laimėjimų.
- „Galutinis Laimėjimas/„Total Win“ parodo visus laimėjimus, kurie įvyko per nemokamus sukimus, pridedant visus laimėjimus, kurie įvyko per sukimą, kuriame buvo aktyvuoti nemokami sukimai.
- Pasibaigus nemokamiems sukimams, lošimas sugrįžta į sukimą, kuriame aktyvuoti nemokami sukimai.

121. LOŠIMAS „LAUKINIAI LAUKINIAI VAKARAI: DIDYSIS TRAUKINIO APIPLĖŠIMAS“ („WILD WILD WEST: THE GREAT TRAIN HEIST“)

121.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 10 000,00 EUR.
- Lošimas „Laukiniai Laukiniai Vakarai: Didysis Traukinio Apiplėšimas“ yra 5 būgnų, 3 eilių, 10 linijų (fiksuotų) lošimas su 4 skirtingomis „laukinio“ („Wild“) simbolio funkcijomis, nemokamais sukimais ir „pasirink ir paspausk“ („Pick and Click“) funkcija.
- Lošimas lošiamas 10 fiksuotų statymo linijų, 1-10 statymų lygiais ir skirtinga žetonų verte.
- Lošimo lygis yra nustatomas naudojantis „Level/Lygis“ selektoriumi.
- Žetonų vertė yra nustatoma naudojantis „Žetonų Vertės/Coin Value“ selektoriumi.
- „Coins/Žetonai“ rodo skaičių žetonų, kuriuos lošėjas gali statyti.
- „Didžiausių Statymų/Max Bet“ lygmenyje lošiama aukščiausiu statymų lygmeniu ir su tuometine žetonų verte. Lošiant bet kuriame žemesniame statymų lygmenyje, „Didžiausi Statymai/Max Bet“ turi būti paspaustas du kartus, kad lošimas vyktų su pasirinkta žetonų verte.
- Įprastas „laukinis“ („Wild“) simbolis veikia tik kaip „kaukinis“ („Wild“) simbolis ir gali pakeisti visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) ir „premijos“ („Bonus“) simbolius.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolio pakeitimas išmoka didžiausią galimą laimėti kombinaciją statymų linijoje, remiantis laimėjimų lentele.
- Laimėjimų kombinacijos ir išmokėjimai yra nustatomi pagal laimėjimų lentelę.
- Lošimo lygis yra lygus skaičiui žetonų pastatytų vienoje statymo linijoje.
- Statymo linijos laimėjimas žetonais yra lygus laimėjimui, parodytam laimėjimų lentelėje ir padaugintam iš lošimo lygio.
- Statymo linijos laimėjimas virtualiais pinigais yra lygus laimėjimui žetonais, padaugintam iš žetonų vertės.
- Tik didžiausias laimėjimas statymo linijoje yra išmokamas.
- Statymo linijos laimėjimai išmokami, kai sėkmingi būna nuo – kairiausio būgno iki dešiniausio būgno.
- Vienu metu įvykstantys laimėjimai skirtingose statymų linijose yra pridedami.
- Visi žetonų laimėjimai yra išmokami ant statymo linijų, išskyrus žetonų laimėjimus, įvykusius per „pasirink ir paspausk“ („Pick and Click“) funkciją.
- Pasibaigus „pasirink ir paspausk“ („Pick and Click“) funkcijai, galutinis laimėjimas iš „pasirink ir paspausk“ („Pick and Click“) funkcijos yra pridedamas prie visų laimėjimo iš sukimo, kuris aktyvavo „pasirink ir paspausk“ („Pick and Click“) funkciją.

121.2. Nemokami sukimai („Free Spins“)

- 3 ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simbolių atsiradę bet kur ant būgnų pagrindiniame lošimr aktyvuoja nemokamus sukimus, remiantis laimėjimų lentele:
  - 3 „sklaidos“ („Scatters“) = 10 nemokamų sukimų;
  - 4 „sklaidos“ („Scatters“) = 20 nemokamų sukimų;
  - 5 „sklaidos“ („Scatters“) = 30 nemokamų sukimų.

- Prieš prasidedant nemokamų sukimų sesijai, pasirodo „laukinis selektoriaus ratas“ („Wild Selector Wheel“) ir pradeda suktis. Po to, kai lošėjas sustabdo ratą, „laukinio“ („Wild“) simbolio funkcija yra atsitiktinai parenkama ir aktyvuojama.
- Kitu atveju, ratas automatiškai sustoja po 30 sekundžių.
- Per nemokamus sukimus, atsitiktine tvarka kiekvieno sukimo metu ant 1-3 būgnų atsiranda „perdangos laukinis“ („Overlay Wild“) simbolis ir veikia taip pat kaip aktyvi „laukinio“ („Wild“) simbolio funkcija.
- „Perdangos laukinis“ („Overlay Wild“) simbolis atsitiktine tvarka atsiranda ant būgno pozicijos, kuri dar nėra „laukinio“ („Wild“) simbolio funkcija.
- „Sklaidos“ („Scatter“) simboliai yra suskaičiuojami prieš atsirandant „perdangos laukiniam“ („Overlay Wild“) simboliui ar „laukinio“ („Wild“) simbolio funkcijai.
- Papildomi laimėti nemokami sukimai yra automatiškai pridedami prie dabartinės nemokamų sukimų sesijos be naujo „laukinio selektoriaus rato“ („Wild Selector Wheel“).
- Pasibaigus nemokamiems sukimams, galutinis laimėjimas iš nemokamų sukimų yra pridedamas prie visų laimėjimo iš sukimo, kuris aktyvavo nemokamus sukimus.
- Nemokami sukimai yra lošiami tame pačiame statymo lygyje ir su ta pačia žetonų verte kaip ir sukimas, kuris aktyvavo nemokamus sukimus.
- Kiekviena nemokamų sukimų sesija atsitiktine tvarka parodo vieną iš keturių skirtingų „laukinio“ („Wild“) simbolio funkcijų, kurios gali atsirasti bet kur ant būgnų:
    - Įprastas „laukinis“ („Wild“) simbolis: Įprastas „laukinis“ („Wild“) simbolis veikia kaip „laukinis“ („Wild“) simbolis ir gali pakeisti visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolius;
    - „Besiplečiantis laukinis“ („Expanding Wild“) simbolis: „Besiplečiantis laukinis“ („Expanding Wild“) simbolis automatiškai išsiplečia, kad uždengtų visą būgną, ant kurio jis atsirado, jeigu tai nulems, kad statymo linija laimės;
    - „x2 laukinio daugiklio“ („x2 Multiplier Wild“) simbolis: Laimėjimai su „x2 laukinio daugiklio“ („x2 Multiplier Wild“) simboliais yra padauginami du kartus, kai užbaigiama laiminčioji statymo linija;
    - „Išsiplečiantis laukinis“ („Spreading Wild“) simbolis: „išsiplečiantis laukinis“ („Spreading Wild“) simbolis paverčia vieną gretimą arba įstrižai esantį simbolį į papildomą „laukinį“ („Wild“) simbolį.

121.3. „Pasirink ir paspausk“ („Pick and Click“) funkcija

- „Pasirink ir paspausk“ („Pick and Click“) funkcija yra aktyvuojama tik pagrindiniame lošime, kai 3 „premijos“ („Bonus“) simboliai atsiranda ant 1, 3 ir 5 būgnų.
- Lošėjas paspaudžia ant vieno iš „premijos“ („Bonus“) simbolių, kad pamatytų žetonų laimėjimą.
- Tik 1 laimėjimas yra įteikiamas per „pasirink ir paspausk“ („Pick and Click“) lošimą.
- Kai lošėjas gauna laimėjimą, kitų dviejų nepasirinktų „premijos“ („Bonus“) simbolių laimėjimai yra atskleidžiami.
- Žetonų laimėjimai „pasirink ir paspausk“ („Pick and Click“) lošime varijuoja nuo x5 – x50 X statymo suma.

122. LOŠIMAS „LAUKINIAI PASAULIAI“ („WILD WORLDS“)

122.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 400,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 100 000,00 EUR.
- Lošimas „Laukiniai Pasauliai“ yra 5 būgnų, 5 eilių lošimas, turintis „griūties“ („Avalanche“), atsitiktinę „sunaikinimo“ („Destroy“), nemokamų sukimų funkcijas ir „herojiškus laukinius“ („Hero Wilds“) simbolius.
- Lošimas lošiamas 1-10 statymo lygiuose (20 žetonų viename lygyje) ir skirtingomis žetonų vertėmis.
- Statymo lygis nustatomas „Level/Lygis“ pasirinkimo laukelyje.
- Žetonų vertė nustatoma „Coin Value/Žetonų Verte“ pasirinkimo laukelyje.
- „Coins/Žetonai“ rodo žetonų, kuriuos lošėjas gali statyti, skaičių.
- „Didžiausias Statymas/Max Bet“ yra lošiamas 1024 statymo būdu, iš didžiausio statymo lygio ir nustatytos žetonų vertės. Mygtukas „Didžiausias Statymas/Max Bet“ turi būti paspaudžiamus du kartus, kai norima atlikti sukimą su pasirinktu statymo lygiu.
- Laimėjimų kombinacijos ir išmokėjimai atliekami pagal laimėjimų lentelę.
- Simbolio laimėjimas žetonais yra lygus vertei, rodomai laimėjimų lentelėje, padaugintai iš statymo lygio. Šis skaičius taip pat dauginamas iš bet kokio pritaikomo daugiklio.
- Galutinis laimėjimas virtualiais pinigais yra lygus galutiniam laimėjimui žetonais padaugintam iš žetonų vertės.
- Išmokamas tik didžiausias laimėjimas vieno laiminčio sukimo metu.
- Sutampantys bent 3 simboliai bet kur horizontalioje ar vertikalioje linijoje, atsirandantys bet kur būgnuose, yra laiminti kombinacija.
- Daugiau laimėjimų būdų sukuriama, kai papildomi sutampantys simboliai atsiranda tuose pačiuose būgnuose ir taip sukuria ilgiausią laimintį statymo būdą.
- Vienkartiniai laimėjimai skirtingose statymų linijose yra pridedami.
- Funkcijos laimėjimai yra sudedami prie bet kurio statymo laimėjimų.

122.2. „Griūties“ („Avalanche“) funkcija

- Vietoje sukimosi, simboliai sukrenta į būgnus.
- Laiminti statymo linija pradės „griūties“ („Avalanche“) funkciją.
- Laimėjimų kombinacijų simboliai sprogsta ir išnyksta, palikdami vietos antram „griūties“ („Avalanche“) efektui, kurio metu gali sukristi dar daugiau laimėjimų simbolių.
- „Griūties“ („Avalanche“) funkcija tęsiasi iki tol, kol nebėra laimima.
- „Griūties“ („Avalanche“) funkcijos laimėjimai pridedami prie bet kurios linijos laimėjimų.

122.3. „Herojiški laukiniai“ („Hero Wilds“) simboliai

- Kai visi „herojų“ („Hero“) simboliai laimėjime kombinacijoje būna sunaikinami, likę tokio tipo simboliai būgnuose pavirs „laukiniais“ („Wild“) simboliais. Taip nutinka prieš prasidedant kitai „griūties“ („Avalanche“) funkcijai ir tęsiai iki tol, kol nebeatsiranda naujų laimėjimų.
- Visi „herojų“ („Hero“) simboliai yra vidutinių laimėjimų simboliai.
- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai gali pakeisti visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“).
- „Laukinis“ („Wild“) simboliai pakeis kitus simbolius tam, kad būtų laimimas didžiausias laimėjimas pagal laimėjimų lentelę.

- Jei 3 ar daugiau „laukinių“ („Wild“) simbolių yra šalia vertikaliai ar horizontaliai, jie suteikiami pavieniu laimėjimu kartu su kitais simboliais, esančiais iš kitų pusių.
- „Herojiškų laukinių“ („Hero Wilds“) simbolių funkcija gali būti aktyvuota tiek pagrindinio lošimo, tiek nemokamų sukimų metu.

122.4. „Sunaikinimo“ („Destroy“) funkcija

- Ši funkcija atsitiktinai aktyvuojama tuo atveju, kai nieko nėra laimima pagrindiniame lošime.
- Šios funkcijos metu, tik vienos spalvos simboliai lieka būgnuose, visi kiti yra sunaikinami. Nauji simboliai sukrinta į būgnus kitos „griūties“ („Avalanche“) metu.
- „Sklaidos“ („Scatter“) simboliai negali būti sunaikinti.

122.5. Nemokami sukimai („Free Spins“)

- 3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai, atsirandantys bet kur būgnuose pagrindinio lošimo metu, aktyvuoja 8 nemokamus sukimus.
- Nemokami sukimai yra lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir ta pačia žetono verte, kaip ir to sukimo, kuris aktyvavo šią funkciją.
- Nemokamų sukimų pabaigoje, lošimas sugrįžta į tą sukimą, kuris aktyvavo šią funkciją.
- Galutinis laimėjimas įskaito bet kokius laimėjimus nuo nemokamų sukimų ir laimėjimus nuo to sukimo, kuris juos aktyvavo.
- Nemokamų sukimų metu lošime yra herojai ir monstrai. Herojai atakuoja monstrus.
- Bet kokie nemokamų sukimų laimėjimų rezultatai yra tokie:
  - Žala yra padaryta vienam ar keliems kapitonams arba, jei jie jau sunaikinti, vienai ar kelioms boso silpnosioms vietoms.
  - Įkraunamas specialus herojaus matuoklis, kuris (kai bus pilnai užpildytas) padarys žalą monstrams.
- Yra 3 nemokamų sukimų pasauliai, kur kiekvienas iš jų turi savo funkcijas ir savo simbolių spalvos būgnuose:
  - Tamsaus miško pasaulis turi „išsiplečiančius laukinius“ („Expanding Wild“) , ir žalios spalvos simbolius;
  - Ledo pasaulis turi „sunkius laukinius“ („Heavy Wilds“) simbolius, ir mėlynos spalvos simbolius;
  - Ugnies žemės pasaulis turi „atsitiktinius laukinius“ simbolius, ir raudonos spalvos simbolius.
- Nemokamų sukimų pradžioje, lošėjas suka ratą, kad sužinotų, į kurį nemokamų sukimų pasaulį jis pateks.
- Jei atsiranda interneto ryšio trikdžių ir lošėjas neatliko pasirinkimo, nemokamų sukimų pasaulis bus parinktas automatiškai.
- Kad būtų aktyvuota nemokamų sukimų funkcija, herojai turi sunaikinti bet kurį kapitoną ar bet kurią boso silpnąją vietą.
- Atitinkama funkcija suteikiama po kitos „griūties“ („Avalanche“), prieš apskaičiuojant bet kokius laimėjimus ir tik nemokamų sukimų metu, kur buvo aktyvuota ta funkcija.
- Įmanoma laimėti papildomus nemokamus 8 sukimus. Tam, kad tai įvyktų, lošėjas turi sunaikinti bosą.

122.6. „Sunkūs laukiniai“ („Heavy Wilds“) simboliai

- Sulipę 2 „sunkūs laukiniai“ („Heavy Wilds“) simboliai atsitiktinai atsiranda bet kur būgnuose po „griūties“ („Avalanche“).
- Šie simboliai negali atsirasti žemiau nei 4 eilę. Šie simboliai gali atsirasti vieni ant kitų. Tokiu atveju tik 1 toks simbolis atsiras būgnuose.
- Jei šie simboliai atsiranda laimėjimą sudarančioje kombinancijoje, jie nėra sunaikinami ir išlieka būgnuose kitos „griūties“ („Avalanche“) metu.
- Šie simboliai sprogsta, kai pasiekia 5 eilę. Jei jie užims laiminčią kombinaciją, jie ją užbaigs ir tik tada bus sunaikinti. Jei jie nesudarys laimėjimo kombinacija, jie išnyks kartu su nauja „griūtimi“ („Avalanche“).

122.7. „Atsitiktiniai laukiniai“ („Random Wilds“) simboliai

- Nuo 2 iki 4 „atsitiktinių laukinių“ („Random Wilds“) simbolių atsitiktinai atsiranda bet kur būgnuose.
- Jei šie simboliai užbaigs laiminčią situaciją, tai jie susprogs kartu su kitais simboliais. Nauji simboliai, kurie nusileis į jų vietą, pavirs „laukiniais“ („Wild“) simboliais.
- Jei šie simboliai neužbaigs laimėjimo situacijos, bet bus laimėjimas kituose simboliuose, šie simboliai išliks būgnuose kitos „griūties“ („Avalaanche“) metu.
- Šie simboliai gali atsirasti viršuje ant kitų „laukinų“ („Wild“) simbolių.

122.8. „Išsiplečiantys laukiniai“ („Spreading Wilds“) simboliai

- Šis simbolis atsiranda bet kur būgnuose.
- Jei šis simbolis užbaigia laiminčią situaciją, jis sprogsta kartu su kitais simboliais.
- Nauji simboliai tuomet atsiranda lygiagrečiose pozicijose kur prieš tai sprogo šie simboliai. Kiekvienas toks simbolis gali sugeneruoti iki 2 tokių pačių simbolių atsiradimą.
- Jei šie simboliai neužbaigs laimėjimo situacijos, jie liks būgnuose kitos „griūties“ („Avalanche“) metu.
- Šie simboliai gali atsirasti viršuje ant kitų „laukinių“ („Wild“) simbolių.

122.9. Monstrai

- Yra du monstrų tipai lošime: 3 kapitonai ir bosas. Kiekvienas iš kapitonų turi 15 gyvybės taškų.
- Kai monstras turi 0 gyvybės taškų, jis yra sunaikinamas. Monstrai, kurie yra dalinai pažeidžiami, neatsistato tarp nemokamų sukimų.

122.10. Kapitonai

- Kiekvienam sunaikintam kapitonui, egzistuojančiam nemokamų sukimų pasauliui aktyvuojama nemokamų sukimų funkcija. Jei sunaikinami keli kapitonai tuo pačiu metu, tai ši funkcija aktyvuojama atitinkamą kartų skaičių.
- Ši funkcija aktyvuojama po „griūties“ („Avalanche“), prieš apskaičiuojant laimėjimus.

122.11. Bosas

- Bosas turi 105 gyvybės taškus. Jis gali būti pažeistas tik tuo atveju, kai būna sunaikinti visi kapitonai. Bosas turi 5 silpnas vietas; 2 iš jų yra vertos 15 ir 3 iš jų – 25 gyvybės taškų.
- Kai puolamas bosas, herojai stengiasi atakuoti skirtingas silpnas vietas.
- Jei bosas sunaikinamas, egzistuojanti „griūtis“ („Avalanche“) tęsis iki tol, kol nebus naujų laimėjimų ir lošėjas tada bus perkeltas į kitą nemokamų sukimų pasaulį, nepaisant to, kiek

nemokamų sukimų dar buvo likę. Naujame pasaulyje lošėjas gaus 8 nemokamus sukimus ir naują kiekį monstrų.
- Jei bosas yra sunaikinamas ir naujame pasaulyje, lošėjas tuomet perkeliamas į kitą nemokamų sukimų pasaulį.
- Pasauliai keičiasi pasikeisdami (pavyzdžiui, pirmas buvo ledo pasaulis, po to ugnies žeme ir po to tamsus miškas). Tas pats pasaulis gali būti aktyvuotas du kartus, jei lošėjas nugalėjo bosą prieš tai buvusiuose dviejuose pasauliuose. Taip tęsiasi iki tol, kol bosas yra nugalimas naujame pasaulyje.

122.12. Herojų Atakos
- Kiekvienas iš herojų turi atitinkamą žemą ir vidutinį laimėjimų simbolį, kuris bus naudojamas aktyvuoti jų herojų atakai ir pakrauti jų herojų matuoklius.
- Kiekvienas herojus atlieka atsitiktinę ir individualią herojaus ataką prieš monstrą po kiekvieno laimėjimo apskaičiavimo. Monstrui padaryta žala yra lygi galutiniai sumai laimėjimų pagal žemą ar vidutinį laimėjimų simbolius.
- Laimėjimas ant 3, 4 ir 5 simbolių turi atitinkamai 1, 2 ir 3 žalos taškus.
- Laimėjimai, kuriuose yra „laukinių“ („Wild“) simbolių, skaičiuojasi jų pilnu ilgiu, įskaitant „laukinius“ („Wild“) simbolius.
- Laimėjimai, kuriuos sudaro tik „karūnos“ („Crown“) arba „laukiniai“ („Wild“) simboliai, neturi jokios įtakos žalai.
- Žalos taškai negali būti padalinti, tad jei herojus paveikia 3 žalos taškus monstrui su 2 gyvybės taškais, likęs vienas taškas neturi jokios įtakos.

122.13. Herojaus matuoklis
- Yra trys specialūs herojaus matuokliai, po vieną kiekvienam herojui.
- 3 kaltinimai yra reikalaujami norint užpildyti kiekvieno herojaus matuoklį.
- Laimėjimas ant „herojaus“ („Hero“) simbolio ne tik padarys žalos monstrams, tačiau ir padidins atitinkamo herojaus matuoklį.
- Kiekviena laiminti kombinacija ant žemo ar vidutinio simbolio suteiks atitinkamam herojaus matuokliui padidėjimą per vieną būgną.
- Jei po visų įprastų atakų herojaus būgnas yra pilnas, speciali herojaus ataka bus aktyvuota.
- Kai aktyvuota speciali herojaus ataka, atitinkamas herojaus matuoklis grįš į pradinę padėtį. Visi likusieji kaltinimai po herojaus matuoklio užpildymo bus prarasti.
- Herojaus matuokliai negrįžta į pradinę padėtį tarp nemokamų sukimų, bet grįžtą į pradinę padėtį keliaujant tarp skirtingų nemokamų sukimų pasaulių.

122.14. Herojaus specialios atakos
- Mėlyna herojaus speciali ataka suteikia 1 pažeidimo tašką visiems monstrams.
- Rožinė herojaus speciali ataka suteikia 1 pažeidimo tašką 4 kartus atsitiktinai parinktiems monstrams (taip pat gali suteikti 4 pažeidimo taškus vienam monstrui).
- Žalia herojaus speciali ataka suteikia 4 pažeidimo taškus vienam atsitiktinai parinktam monstrui.

123. LOŠIMAS „LAUKINIS-O-TRONAS 3000“ („WILD-O-TRON 3000“)

123.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 200,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 5 000,00 EUR.
- Lošimas „Laukinis-O-Tronas 3000“ yra 5 būgnų, 3 eilių, 20 fiksuotų linijų lošimas, kuris turi „sukrautus“ („Stacked“), „laukinius“ („Wild“) simbolius ir „laukinio-o-trono“ („Wild-O-Tron“) funkciją.
- Lošimas lošiamas 20 linijų fiksuotomis statymo linijomis, 1-10 statymų lygiais (20 žetonų per „Level/Lygį“ fiksuota) ir skirtinga žetonų verte.
- Lošimo lygis yra nustatomas naudojantis „Level/Lygis“ selektoriumi.
- Žetonų vertė yra nustatoma naudojantis „Žetonų Vertės/Coin Value“ selektoriumi.
- „Coins/Žetonai“ rodo skaičių žetonų, kuriuos lošėjas gali statyti.
- „Didžiausių Statymų/Max Bet“ lygmenyje lošiama aukščiausiu statymų lygmeniu ir su tuometine žetonų verte. Lošiant bet kuriame žemesniame statymų lygmenyje, „Didžiausi Statymai/Max Bet“ turi būti paspaustas du kartus, kad lošimas vyktų su pasirinkta žetonų verte.
- Laimėjimų kombinacijos ir išmokėjimai yra nustatomi pagal laimėjimų lentelę.
- Lošimo lygis yra lygus skaičiui žetonų pastatytų vienoje statymo linijoje. Spausti, norint pradėti sukimą su nustatytu statymo lygiu ir žetonų verte (taip pat galima spausti tarpo klavišą).
- Statymo linijos laimėjimas žetonais yra lygus laimėjimui, parodytam laimėjimų lentelėje ir padaugintam iš lošimo lygio.
- Statymo linijos laimėjimas pinigais yra lygus laimėjimui žetonais, padaugintam iš žetonų vertės.
- Tik didžiausias laimėjimas statymo linijoje yra išmokamas.
- Statymo linijos laimėjimai išmokami, kai sėkmingi būna nuo – kairiausio būgno iki dešiniausio būgno.
- Vienu metu įvykstantys laimėjimai skirtingose statymų linijose yra pridedami.

123.2. „Sukrauti“ („Stacked“) simboliai

- Pagrindiniame lošime ir per „laukinio-o-trono“ („Wild-O-Tron“) funkciją, „robotų“ („Robot“) simboliai atsiranda kaip „sukrauti“ („Stacked“) simboliai ant būgnų.
- „Sukrautas“ („Stacked“) simbolis yra simbolis, kuris arba dalinai uždengia būgną (1 arba 2 pozicijas ant būgno), arba visiškai uždengia visas tris pozicijas ant būgno.
- „Sukrauti“ („Stacked“) simboliai bus visiškai arba dalinai parodyti, priklausomai nuo to, kaip nusileis būgnas.
- Bet kuri „sukrauto“ („Stacked“) simbolio dalis, patekusi ant laimėjusios statymo linijos, apmokama taip, kaip parašyta laimėjimų lentelėje.

123.3. „Laukinis“ („Wild“) simbolis

- „Laukinis“ („Wild“) simbolis gali pakeisti visus simbolius.
- „Laukinio“ („Wild“) simbolio pakeitimas išmoka didžiausią galimą laimėti kombinaciją statymų linijoje, remiantis laimėjimų lentele.

123.4. „Laukinio-o-trono“ („Wild-O-Tron“) funkcija

- Pagrindiniame lošime, kiekvieno sukimo pradžioje, atsiranda galimybė aktyvuoti „laukinio-o-trono“ („Wild-O-Tron“) funkciją.

- „Laukinio-o-trono“ („Wild-O-Tron“) funkcija transformuoja visus atvejus, kai sukimo metu atsiranda nuo 1 iki 6 „roboto“ („Robot“) simboliai, į „laukinius“ („Wild“) simbolius.
- Per „laukinio-o-trono“ („Wild-O-Tron“) lošimą visos šalia būgnų esančios „laukinio-o-trono“ lempos nušvinta transformuotų simbolių spalvomis.
- „Laukinio-o-trono“ („Wild-O-Tron“) funkcija yra lošiama su tomis pačiomis statymo linijomis, statymo lygiu ir žetonų vertę kaip ir sukimo, kuris aktyvavo „laukinio-o-trono“ („Wild-O-Tron“) funkciją.
- „Laukinio-o-trono“ („Wild-O-Tron“) funkcijos laimėjimai yra pridedami prie likučio.

124. LOŠIMAS „LAUKINĖ ŽEMĖ“ („WILDERLAND“)

124.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 200,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 500 000,00 EUR.
- „Laukinė Žemė“ yra 5 būgnų, 3 eilių, 20 eilučių (fiksuotų) lošimas, turintis „miško lobio“ („Forest Treasure“) funkciją su 4 skirtingais „vaikštančiais laukiniais“ („Walking Wild“) simboliais, „magiško laukinio“ („Magic Wild“) funkciją ir nemokamus sukimus.
- Lošiama su 20 statymo eilučių (fiksuotų) ir skirtingomis statymo ir monetų vertėmis. Lošiama su virtualiais pinigais ar monetomis. Norint perjungti virtualius pinigus į monetas ir atvirkščiai, reikia eiti į lošimo nustatymus.
- „Bet/Statymas“ yra statymų monetomis ar virtualiais pinigais suma.
- Lošimo vertė nustatoma rodyklėmis šalia skyriaus „Coin Value/Monetų Vertė“.
- „Balance/Likutis“ rodo lošimui prieinamą virtualių pinigų ar monetų sumą.
- Laimėjimų deriniai ir išmokėjimai atliekami pagal mokėjimų lentelę.
- Simbolių išmokėjimo vertės, nurodytos mokėjimų lentelėje, yra dinamiškos ir keičiasi atsižvelgiant į pasirinktą lošimo vertę.
- Statymų eilutės laimėjimas yra lygus mokėjimų lentelėje nurodytai reikšmei, padaugintai iš visų taikomų daugiklių.
- Statymų eilutės laimėjimai išmokami, jei laimima nuo kairiojo kraštinio būgno iki dešiniojo kraštinio būgno.
- Išmokamas tik didžiausias laimėjimas už statymų eilutę.
- Atskiri laimėjimai skirtingose statymų eilutėse yra sudedami.
- Jei įvyksta lošimo techninės arba programinės įrangos gedimas, visi atlikti lošimo statymai ir išmokos nustoja galioti, o visi atlikti statymai grąžinami.

124.2. „Miško lobis“ („Forest Treasure“)

- Pagrindiniame lošime yra aktyvavimo zona, apimanti vidurinę eilę.
- Nemokamų sukimų metu aktyvavimo zona apima visas tris eiles.
- Du ar daugiau „laukinių“ („Wild“) simbolių, rodomų horizontaliai vienas šalia kito aktyvavimo zonoje, suaktyvina „miško lobio“ („Forest Treasure“) funkciją.
- „Miško lobio“ („Forest Treasure“) funkcijoje kiekvienas įprastas „laukinis“ („Wild“) simbolis, suaktyvinantis „miško lobio“ („Forest Treasure“) funkciją, virsta vienu iš keturių simbolių: „vaikštančiu laukiniu“ („Walking Wild“), „besiplečiančiu vaikštančiu laukiniu“ („Expanding Walking Wild“), „x2 daugiklio laukiniu“ („x2 Walking Wild“) arba „sklaidos vaikštančiu laukiniu“ („Scatter Walking Wild“).

- Įprastas „laukinis“ („Wild“) simbolis, nusileidęs aktyvavimo zonoje šalia bet kokio „vaikštančio laukinio“ („Walking Wild“) simbolio, taip pat suaktyvina „miško lobio“ („Forest Treasure“) funkciją ir virsta vienu iš „vaikštančiu laukiniu“ („Walking Wild“) simboliu.
- Horizontaliai šalia esantys „laukiniai“ („Wild“) simboliai, atsirandantys ant būgno, suaktyvinus „miško lobio“ („Forest Treasure“) funkciją, nevirsta „vaikštančiais laukiniais“ („Walking Wild“) simboliais.
- Kai keičiamas statymas virtualiais pinigais ar monetomis, visi „vaikštantys laukiniai“ („Walking Wild“) simboliai išsaugomi kartu su statymo verte ir dingsta nuo būgnų. Keičiant statymą atgal, visi „vaikštantys laukiniai“ („Walking Wild“) simboliai atkuriami ant būgnų kartu su statymo verte.
- Visi laimėjimai yra įvertinami suaktyvinus „miško lobio“ („Forest Treasure“) funkciją.

124.3. „Magiškas laukinis“ („Magic Wild“)

- Pagrindiniame lošime, kai iš 1 būgno dingsta 3 „vaikštančių laukinių“ („Walking Wild“) simbolių rinkiniai ir ant būgno nėra „vaikštančių laukinių“ („Walking Wild“) simbolių, gali būti suaktyvinta „magiško laukinio“ („Magic Wild“) funkcija, o dingę „vaikštantys laukiniai“ („Walking Wild“) simboliai gali vėl pasirodyti ant 5 būgno.
- Nemokamų sukimų metu, kai iš 1 būgno dingsta bet koks „vaikštančių laukinių“ („Walking Wild“) simbolių skaičius ir ant būgno nėra „vaikštančių laukinių“ („Walking Wild“) simbolių, „magiško laukinio“ („Magic Wild“) funkcija gali būti suaktyvinta, o dingę „vaikštantys laukiniai“ („Walking Wild“) simboliai gali vėl pasirodyti ant 5 būgno.

124.4. „Laukinis“ („Wild“) ir „vaikštantys laukinis“ („Walking Wild“) simboliai

- Lošime yra 5 „laukinių“ („Wild“) simbolių tipai: įprastas „laukinis“ („Wild“), „vaikštantis laukinis“ („Walking Wild“), „besiplečiantis vaikštantis laukinis“ („Expanding Walking Wild“), „x2 laukinio daugiklio“ („x2 Walking Wild“) ir „sklaidos vaikštantis laukinis“ („Scatter Walking Wild“).
- Įprasti „laukiniai“ („Wild“) simboliai gali būti rodomi ant bet kurio būgno pagrindinio lošimo metu ir nemokamų sukimų metu.
- Visi „vaikštantys laukiniai“ („Walking Wild“) simboliai gali būti rodomi tik aktyvavus „miško lobio“ („Forest Treasure“) funkciją.
- Visi „vaikštantys laukiniai“ („Walking Wild“) simboliai kiekvieno sukimo pradžioje perkelia vieną būgną į kairę.
- „Besiplečiantis vaikštantis laukinis“ („Expanding Walking Wild“) simbolis virsta „vaikštančių laukinių“ („Walking Wild“) simbolių rinkiniu, apimančiu visą būgną.
- Visi statymo eilučių laimėjimai su „x2 laukinio daugiklio“ („x2 Walking Wild“) simboliu yra padauginami iš 2. Jei statymo eilutėje atsiranda du ar daugiau „x2 laukinio daugiklio“ („x2 Walking Wild“) simbolių, laimėjimas padauginamas iš 2 kiekvienam „x2 laukinio daugiklio“ („x2 Walking Wild“) simboliui.
- „Laukiniai“ („Wild“), „vaikštantys laukiniai („Walking Wild“), „besiplečiantys vaikštantys laukiniai“ („Expanding Walking Wild“) ir „x2 laukinio daugiklio“ („x2 Walking Wild“) simboliai pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolius ir kitus „vaikštančius laukinius“ („Walking Wild“) simbolius. „Sklaidos vaikštantys laukiniai“ („Scatter Walking Wild“) simboliai pakeičia visus simbolius, išskyrus kitus „vaikštančius laukinius“ („Walking Wild“) simbolius.

- „Laukinio“ („Wild“), „vaikštančio laukinio“ („Walking Wild“), „besiplečiančio vaikštančio laukinio“ („Expanding Walking Wild“), „x2 laukinio daugiklio“ („x2 Walking Wild“) ir „sklaidos vaikštančio laukinio“ („Scatter Walking Wild“) simbolio pakeitimai lemia didžiausią galimą statymo eilutės laimėjimo kombinaciją, už kurią išmokamas laimėjimas, remiantis mokėjimo lentele.

125. LOŠIMAS „VILIO KARŠTASIS ČILI“ („WILLY‘S HOT CHILLIES“)

125.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 400,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 1 000 000,00 EUR.
- „Vilio Karštasis Čili“ tai 5 būgnų ir 3 eilių lošimas, turintis „laukinio daugiklio“ („Multiplier Wild“) simbolius ir „vilio karštojo rato“ („Willy‘s Hot Wheel“) funkciją.
- Lošiama su 20 statymo eilučių (fiksuotų) ir skirtingomis statymo ir monetų vertėmis bei statymo lygiais (tik tuomet, kai lošiama su monetomis).
- Lošiama monetomis arba virtualiais pinigais. Norint perjungti virtualius pinigus į monetas ir atvirkščiai, reikia eiti į lošimo nustatymus.
- „BET/statymas“ yra statymų monetomis arba virtualiais pinigais suma.
- Kuomet lošiama su monetomis, statymo vertė yra nurodoma paspaudus statymų nustatymo mygtuką ir pasirinkus monetos vertę bei statymo lygį.
- Kuomet lošiama su virtualiais pinigais, statymo vertė nurodoma paspaudus statymų nustatymo mygtuką ir pasirinkus konkretų statymą.
- „Balance/balansas“ rodo statymams prieinamą virtualių pinigų ar monetų sumą.
- Laimėjimų deriniai ir išmokėjimai atliekami pagal mokėjimų lentelę.
- Simbolių išmokėjimo vertės, nurodytos mokėjimų lentelėje, yra dinamiškos ir keičiasi atsižvelgiant į pasirinktą statymo vertę.
- Statymų eilučių laimėjimas yra lygus mokėjimų lentelėje nurodytai reikšmei, padaugintai iš visų taikomų daugiklių.
- Statymų eilučių laimėjimai išmokami, jei laimima nuo kairiojo kraštinio būgno iki dešiniojo kraštinio būgno.
- Išmokamas tik didžiausias laimėjimas už statymų eilutę.
- Atskiri laimėjimai skirtingose statymo eilutėse yra sudedami.
- Jei įvyksta lošimo techninės arba programinės įrangos gedimas, visi atlikti lošimo statymai ir išmokos nustoja galioti, o visi atlikti statymai grąžinami.

125.2. „Laukinio daugiklio“ („Multiplier Wild“) simbolis

- „Laukinio daugiklio“ („Multiplier Wild“) simboliai gali būti bet kurioje 2-5 būgnų vietoje.
- „Laukinio daugiklio“ („Multiplier Wild“) simboliai gali iškristi nuo vienos pozicijos iki viso būgno priklausomai, kaip išsisuks būgnai.
- „Laukinio daugiklio“ („Multiplier Wild“) simboliai pakeičia visus simbolius, išskyrus „laukinio daugiklio“ („Multiplier Wild“) ir „premijos“ („Bonus“) simbolius.
- Kiekvienas „laukinio daugiklio“ („Multiplier Wild“) simbolis turi vieną iš nurodytų daugiklių: x2, x3, x4 arba x5.

- Visos statymų eilutės su „laukinio daugiklio“ („Multiplier Wild“) simboliu yra dauginamos iš atitinkamo daugiklio. Jei du ar daugiau „laukinio daugiklio“ („Multiplier Wild“) simbolių atsiranda ant statymų eilutės, jų daugikliai yra sudedami.

125.3. „Vilio karštasis ratas“ („Willy‘s Hot Wheel“)

- „Premijos“ („Bonus“) simbolis, kuris nusileidžia ant 1 būgno su vienu ar daugiau „laukinio daugiklio“ („Multiplier Wild“) simboliu, uždengiančiu 2, 3, 4 ar 5 būgnus, aktyvuoja „vilio karštojo rato“ („Willy‘s Hot Wheel“) funkciją. Ši funkcija aktyvuojama po to kai yra įvertinami laimėjimai.
- Visi laimėjimai „vilio karštojo rato“ („Willy‘s Hot Wheel“) funkcijos metu yra dauginami iš „čili daugiklio“ („Chillie Multiplier“).
- „Čili daugiklio“ („Chillie Multiplier“) vertė prasideda nuo x1. Kiekvieną kartą „čili daugiklio“ („Chillie Multiplier“) simboliui atsiradus „vilio karštojo rato“ („Willy‘s Hot Wheel“) funkcijoje, „čili daugiklio“ („Chillie Multiplier“) vertė padidėja vienetu iki „vilio karštojo rato“ („Willy‘s Hot Wheel“) funkcijos pabaigos.
- „Vilio karštasis ratas“ („Willy‘s Hot Wheel“) – tai 2 eilių būgnai, kurie sukasi horizontaliai, o abi eilės sukasi vienu metu.
- Būgnai, kurie būna pilnai padengti „laukinio daugiklio“ („Multiplier Wild“) simboliais tampa „ugnies rodyklėmis“ („Fire Pointers“).
- Visų „daugiklių“ („Multiplier“) simbolių suma „ugnies rodyklių“ („Fire Pointer“) funkcijoje prilygsta „vilio karštojo rato“ („Willy‘s Hot Wheel“) sukimų skaičiui. Ši suma yra nurodoma ant „ugnies rodyklių“ („Fire Pointers“).
- Kiekvienas „vilio karštojo rato“ („Willy‘s Hot Wheel“) sukimas sumažina „vilio karštojo rato“ („Willy‘s Hot Wheel“) sukimų skaičių „ugnies rodyklių“ („Fire Pointers“) funkcijoje vienu kartu. Kuomet nėra nei vieno likusio „vilio karštojo rato“ („Willy‘s Hot Wheel“) sukimo „ugnies rodyklių“ („Fire Pointers“) funkcijoje, minėtoji funkcija išnyksta.
- Kiekvienas „ugnies rodyklių“ („Fire Pointers“) simbolis gali suteikti toliau išvardintus laimėjimus:
    - Monetos laimėjimas: suteikia atsitiktinį monetų laimėjimą nuo x1 iki x30 padauginus iš statymo;
    - +3 sukimų simbolis: prideda 3 „vilio karštojo rato“ („Willy‘s Hot Wheel“) sukimus prie „ugnies rodyklių“ („Fire Pointers“);
    - Papildomas simbolis: paverčia vieną iš būgnų į „ugnies rodyklę“ („Fire Pointer“) su tuo pačiu sukimų skaičiumi kaip ir „ugnies rodyklė“ („Fire Pointer“), kuris nusileido ant šio simbolio. Jei visi būgnai yra „ugnies rodyklės“ („Fire Pointers“), papildomas simbolis prideda 3 „vilio karštojo rato“ („Willy‘s Hot Wheel“) sukimus tai „ugnies rodyklei“ („Fire Pointer“), kuri nusileido ant šio simbolio.
- „Čili daugiklio“ („Chillie Multiplier“) simbolis: padidina „čili daugiklį“ („Chillie Multiplier“) vienetu iki pat „vilio karštojo rato“ („Willy‘s Hot Wheel“) funkcijos pabaigos.
- Po „vilio karštojo rato („Willy‘s Hot Wheel“) funkcijos bendras laimėjimas šioje funkcijoje yra pridedamas prie bet kurio lošimo, kuris aktyvavo „vilio karštojo rato“ („Willy‘s Hot Wheel“) funkciją.
- Po „vilio karštojo rato“ („Willy‘s Hot Wheel“) funkcijos, lošimas sugrįžta į tą lošimo etapą, kuris aktyvavo „vilio karštojo rato“ („Willy‘s Hot Wheel“) funkciją.
- „Vilio karštojo rato“ („Willy‘s Hot Wheel“) funkcija lošiama tuo pačiu metu kaip ir lošimo etapas, kuris aktyvavo „vilio karštojo rato“ („Willy‘s Hot Wheel“) funkciją.

126. LOŠIMAS „TURTŲ SPARNAI“ („WINGS OF RICHES“)

126.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 40,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 50 000,00 EUR.
- „Turtų Sparnai“ tai 5 būgnų ir 3 eilių lošimas, turintis „laukinius“ („Wild“) simbolius ir nemokamus sukimus.
- Lošiama su 20 statymo eilučių (fiksuotų) ir skirtingomis statymo vertėmis.
- Statymo vertė nustatoma rodyklėmis šalia skyriaus „Monetos Vertė“.
- „Likutis“ rodo virtualių pinigų arba monetų skaičių, kurį galima statyti.
- Lošiama su virtualiais pinigais ar monetomis. Norint perjungti tarp virtualių pinigų ir monetų, reikia eiti į lošimo nustatymus.
- Laimintys deriniai ir laimėjimai apskaičiuojami pagal mokėjimų lentelę.
- Statymo eilutės laimėjimas yra lygus vertei, rodomai mokėjimų lentelėje padaugintai iš taikomų daugiklių.
- Mokėjimų lentelėje nurodytos simbolių išmokėjimo vertės yra dinamiškos ir keičiasi atsižvelgiant į pasirinktą statymo vertę.
- Išmokamas tik didžiausias laimėjimas už statymo eilutę.
- Statymo eilutės laimėjimai mokami iš eilės pradedant nuo kairiausiai esančio būgno iki dešiniausiai esančio būgno.
- Vienu metu skirtingose statymo eilutėse laimėti laimėjimai sudedami.
- Pasibaigus nemokamiems sukimams, bendras nemokamų sukimų laimėjimas pridedamas prie bet kurio laimėjimo iš lošimo, kurio metu buvo aktyvuoti nemokami sukimai.
- Jei įvyksta lošimo techninės arba programinės įrangos gedimas, visi atlikti lošimo statymai ir išmokos nustoja galioti, o visi atlikti statymai grąžinami.

126.2. „Laukinis“ („Wild“) simbolis

- Pagrindiniame lošime „laukinis“ („Wild“) simbolis gali atsirasti ant 2, 3 ir 4 būgnų, tačiau gali išsiplėsti ir į 1 bei 5 būgną.
- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai išsiplečia per būgnus, paversdami 2–4 artimiausius simbolius į „laukinius“ („Wild“) simbolius.
- Pagrindiniame lošime išsiplėtusį „laukinį“ („Wild“) simbolį gali perdengti kiti „laukiniai“ („Wild“) simboliai.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“). Visi laimėjimai yra išmokami po „laukinių“ („Wild“) simbolių išsiplėtimo ant būgnų.
- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai padeda sudaryti didžiausią įmanomą laimėjimą kombinaciją statymo eilutėje pagal „Mokėjimų Lentelę“.
- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai negali perdengti „sklaidos“ („Scatter“) ar „daugiklio“ („Multiplier“) simbolio.

126.3. Nemokami sukimai

- Kai pagrindinio lošimo metu bet kur ant būgnų atsiranda 3 arba daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simbolių, aktyvuojama 10 nemokamų sukimų.

- Visi laimėjimai išmokami tik statymo eilutėse, išskyrus laimėjimus su „sklaidos“ („Scatter“) simboliais.
- Nemokami sukimai yra lošiami ta pačia statymo verte kaip ir lošimas, kuriame buvo aktyvuoti nemokami sukimai.
- Nemokamų sukimų statymo eilučių laimėjimai suteikia nuo vieno iki penkių kartų didesnį daugiklį.
- Nemokami sukimai naudoja kitą būgnų rinkinį su šiais pakeitimais:
- „Daugiklio“ („Multiplier“) simbolis atsitiktinai pasirodo ant 5 būgno. Kiekvieną kartą pasirodžius „daugiklio“ („Multiplier“) simboliui, jis padaugina laimėjimo daugiklį nuo 1 iki 5 kartų. „Daugiklio“ („Multiplier“) simbolis pašalinamas nuo 5 būgno pasiekus 5 kartus didesnį daugiklį. Likusių nemokamų sukimų eilutės laimėjimai padauginami iš 5.
- Nemokamuose sukimuose „laukinis“ („Wild“) simbolis atsitiktinai atsiranda ant būgnų prieš kiekvieną sukimą.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis iš pradžių gali pasirodyti ant 2, 3 ir 4 būgnų, tačiau gali išsiplėsti ir į 1 bei 5 būgnus. „Laukinis“ („Wild“) simbolis gali pakeisti visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) ir „daugiklio“ („Multiplier“) simbolius.
- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai pakeičia 2 – 4 šalia esančius simbolius į „laukinius“ („Wild“) simbolius.
- Nemokamų sukimų metu, 2 arba 3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai, atsitiktinai atsirandantys ant 2, 4 ar 5 būgnų, aktyvina papildomus nemokamus sukimus:
  - 2 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai = 5 papildomi nemokami sukimai;
  - 3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai = 10 papildomų nemokamų sukimų.
- Papildomų nemokamų sukimų skaičius nėra dauginamas iš nemokamų sukimų daugiklio.
- Laimėti papildomi nemokami sukimai automatiškai pridedami prie esamų nemokamų sukimų.

127. LOŠIMAS „VILKAS CUBAS“ („WOLF CUB“)

127.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 200,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 400 000,00 EUR.
- Lošimas „Vilkas Cubas“ („Wolf Cub“) yra 5 būgnų, 3 eilių lošimas, kuriame yra „laukiniai“ („Wild“), „sklaidos“ („Scatter“) simboliai ir nemokami sukimai su „pūgos“ („Blizzard“) funkcija.
- Lošimas lošiamas 20 linijų fiksuotomis statymo linijomis, 1-10 statymų lygiais ir skirtinga žetonų verte.
- Lošimo lygis yra nustatomas naudojantis „Level/Lygis“ selektoriumi.
- Lošimo lygis yra lygus skaičiui žetonų pastatytų vienoje statymo linijoje.
- Žetonų vertė yra nustatoma naudojantis „Žetonų Vertės/Coin Value“ selektoriumi.
- „Coins/Žetonai“ rodo skaičių žetonų, kuriuos lošėjas gali statyti.
- „Didžiausių Statymų/Max Bet“ lygmenyje lošiama aukščiausiu statymų lygmeniu ir su tuometine žetonų verte. Lošiant bet kuriame žemesniame statymų lygmenyje, „Didžiausi Statymai/Max Bet“ turi būti paspaustas du kartus, kad lošimas vyktų su pasirinkta žetonų verte.
- Laimėjimų kombinacijos ir išmokėjimai yra nustatomi pagal laimėjimų lentelę.

- Statymo linijos laimėjimas žetonais yra lygus laimėjimui, parodytam laimėjimų lentelėje ir padaugintam iš lošimo lygio. Šis skaičius taip pat yra dauginamas iš bet kurių esančių daugiklių.
- Statymo linijos laimėjimas virtualiais pinigais yra lygus laimėjimui žetonais, padaugintam iš žetonų vertės.
- Tik didžiausias laimėjimas statymo linijoje yra išmokamas.
- Statymo linijos laimėjimai išmokami, kai sėkmingi būna nuo – kairiausio būgno iki dešiniausio būgno.
- Vienu metu įvykstantys laimėjimai skirtingose statymų linijose yra pridedami.
- Visi žetonų laimėjimai išmokami tik ant statymo linijų.

127.2. „Laukinis“ („Wild“) simbolis

- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai gali atsirasti ant bet kurio būgno pagrindiniame lošime ir nemokamuose sukimuose ir pakeisti visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“).
- „Laukinio“ („Wild“) simbolio pakeitimas išmoka didžiausią galimą laimėti kombinaciją statymų linijoje, remiantis laimėjimų lentele.

127.3. Nemokami sukimai („Free Spins“) ir „pūgos“ („Blizzard“) funkcija

- 3 ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simboliai atsiradę bet kur ant būgnų pagrindiniame lošime aktyvuoja nemokamus sukimus.
- Kai nemokami sukimai yra aktyvuoti, visi būgnai su „sklaidos“ („Scatter“) simboliais sukasi su nemokamų sukimų numeriais ant jų. Kai būgnai sustoja, lošėjui yra suteikiamas toks nemokamų sukimų skaičius, kokia yra visų nemokamų sukimų skaičiaus, matomų ant būgnų, sumai.
- Maksimalus kiekis nemokamų sukimų, kurį gali gauti lošėjas, yra 115.
- Per nemokamus sukimus, jeigu vienas simbolis pilnai nusileis ant 1 būgno, visi tokie patys simboliai, esantys ant kitų būgnų, pasklis 1 būgno link, užpildydami erdves eilėje tarp jų ir sutampančių simbolių ant 1 būgno.
- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai dalyvauja „pūgos“ („Blizzard“) funkcijoje, jeigu tik nusileidžia visiškai sukrauti ant 1 būgno.
- Nemokami sukimai negali būti laimėti per nemokamus sukimus.
- Nemokami sukimai yra lošiami tame pačiame statymų lygyje ir su ta pačia žetonų verte kaip ir sukimas, kuriame buvo aktyvuoti nemokami sukimai.
- Pasibaigus nemokamiems sukimams, galutinis nemokamų sukimų laimėjimas yra pridedamas prie sukimo, kurio metu buvo aktyvuoti nemokami sukimai, laimėjimų.
- Pasibaigus nemokamiems sukimams, lošimas sugrįžta į sukimą, kuriame aktyvuoti nemokami sukimai.

128. LOŠIMAS „RATUOTAS RITERIS“ („KNIGHT RIDER“)

128.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 40,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 280 000,00 EUR.
- „Ratuotas Riteris“ - 5 būgnų, 4 eilių lošimas. Lošiama su 26 fiksuotomis statymo eilutėmis ir skirtingomis statymo vertėmis.

- „Statymas/Bet“, tai monetos arba virtualių pinigų vertė statymams.
- Kuomet lošiama monetomis, statymo vertę galima nustatyti paspaudus „Statymo Nustatymų/Bet Settings“ mygtuką ir pasirinkus monetos vertę bei statymo lygį. Kuomet lošiama virtualiais pinigais, statymo vertė nustatoma paspaudus „Statymo Nustatymų/Bet Settings“ mygtuką ir pasirinkus norimą statymą.
- „Likutis/Balance“, tai turima monetų arba virtualių pinigų suma atlikti statymams.
- Už laimėjimus kombinacijas yra išmokama remiantis mokėjimo lentele.
- Simbolių išmokėjimo vertės, rodomos mokėjimo lentelėje, yra dinamiškos ir keičiasi kartu su pasirinkta statymo verte.
- Lošimo eilutės laimėjimas yra lygus mokėjimo lentelėje nurodytai vertei, padaugintai iš visų taikomų daugiklių.
- Statymo eilutės laimėjimai mokami iš eilės pradedant nuo kairiausiai esančio būgno iki dešiniausiai esančio būgno.
- Išmokamas tik didžiausias laimėjimas už statymo eilutę.
- Vienu metu skirtingose statymo eilutėse laimėti laimėjimai yra sudedami.
- Jei įvyksta lošimo techninės arba programinės įrangos gedimas, visi atlikti lošimo statymai ir išmokos nustoja galioti, o visi atlikti statymai grąžinami.

128.2. „Vaikštantys daugiklio laukiniai“ („Walking Multiplier Wild“) simboliai

- „Vaikštantys daugiklio laukiniai“ („Walking Multiplier Wild“) simboliai gali atsirasti bet kurioje vietoje ant būgnų pagrindinio lošimo ir nemokamų sukimų metu.
- „Vaikštantys daugiklio laukiniai“ („Walking Multiplier Wild“) simboliai 1 – 4 būgnuose, tapę laimėjimo kombinacijos dalimi, persikelia vienu būgnu į dešinę, o neišnyksta iš būgnų kito sukimo pradžioje. „Vaikštantys daugiklio laukiniai“ („Walking Multiplier Wild“) simboliai ant 5 būgno visada dingsta iš būgnų kito sukimo pradžioje.
- Kiekvienas „vaikštantis daugiklio laukinis“ („Walking Multiplier Wild“) simbolis, atsirandantis ant 1, 2, 3, 4 ar 5 būgno, įgauna atitinkamai x1, x2, x3, x4 ar x5 daugiklį.
- Kai „vaikštantis daugiklio laukinis“ („Walking Multiplier Wild“) simbolis perkeliamas į kitą būgną, jo daugiklis atitinkamai atnaujinamas.
- Visi statymo eilutės laimėjimai su „vaikštančiu daugiklio laukiniu“ („Walking Multiplier Wild“) simboliu padauginami iš simbolio daugiklio. Jei laimėjusioje statymo eilutėje atsiranda du ar daugiau „vaikštančių daugiklio laukinių“ („Walking Multiplier Wild“) simbolių, simbolių daugikliai padauginami.
- „Vaikštantys daugiklio laukiniai“ („Walking Multiplier Wild“) simboliai pakeičia visus simbolius, išskyrus „riterio“ („Knight“) ir „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.
- „Vaikštančių daugiklio laukinių“ („Walking Multiplier Wild“) simbolių pakeitimas išmoka didžiausią įmanomą kombinaciją grupėje pagal mokėjimo lentelę.
- Keičiant statymą virtualiais pinigais ar monetomis, „vaikštantys daugiklio laukiniai“ („Walking Multiplier Wild“) simboliai išsaugomi ir dingsta iš būgnų.
- Keičiant tokį statymą į statymą, koks jau buvo pasirinktas anksčiau, „vaikštantys daugiklio laukiniai“ („Walking Multiplier Wild“) simboliai atkuriami su statymu.

128.3. „Turbo didėjimo“ („Turbo Boost“) funkcija

- „Turbo didėjimo“ („Turbo Boost“) funkcija gali būti atsitiktinai suaktyvinta bet kokio sukimo pagrindinio lošimo metu.

- „Turbo didėjimo“ („Turbo Boost“) funkcijos metu sukimo pradžioje ant būgnų atsitiktinėse vietose atsiranda 3 ar 4 „vaikštantys daugiklio laukiniai“ („Walking Multiplier Wild“) simboliai.
- „Turbo didėjimo“ („Turbo Boost“) funkcijos metu „vaikštantys daugiklio laukiniai“ („Walking Multiplier Wild“) simboliai negali atsirasti virš kitų „vaikštančių daugiklio laukinių“ („Walking Multiplier Wild“) simbolių.

128.4. Nemokami sukimai ir „laukinio lazerio“ („Laser Wild“) funkcija

- Išsukus 3 „sklaidos“ („Scatter“) simbolius ant 2, 3 ir 4 būgnų pagrindinio lošimo metu, suaktyvinama nemokamų sukimų funkcija su 10 nemokamais sukimais.
- Nemokamų sukimų funkcijoje yra 4 lygiai. Nemokami sukimai prasideda nuo 1 lygio.
- „Riterio“ („Knight“) simboliai gali būti rodomi 2, 3 ir 4 būgnuose nemokamų sukimų metu.
- Kiekvieno nemokamo sukimo pabaigoje į matuoklį pridedamas vienas taškas už kiekvieną išsuktą „riterio“ („Knight“) simbolį.
- Kiekvieną kartą matuokliui pasiekus 3, jis atstatomas į 0, suteikiami 2 papildomi nemokami sukimai ir pereinama į kitą lygį, kol nebus pasiektas 4 lygis. Kai pasiekiamas 4 lygis, matuoklis, pasiekęs 3, atstatomas į 0 ir suteikiami 2 papildomi nemokami sukimai.
- Maksimalaus nemokamų sukimų skaičiaus nėra.
- „Laukinio lazerio“ („Laser Wild“) funkcijos metu kiekvieno nemokamo sukimo pradžioje ant būgnų atsitiktinėse vietose atsiranda „vaikštantys daugiklio laukiniai“ („Walking Multiplier Wild“) simboliai. „Vaikštančių daugiklio laukinių“ („Walking Multiplier Wild“) simbolių skaičius ant būgnų priklauso nuo nemokamų sukimų lygio:

Lygis	**„Vaikštančių daugiklio laukinių“ („Walking Multiplier Wild“) simbolių skaičius**
1	0
2	1
3	2
4	3

- „Laukinio lazerio“ („Laser Wild“) funkcijos metu „vaikštantys daugiklio laukiniai“ („Walking Multiplier Wild“) simboliai negali atsirasti virš „riterio“ („Knight“) ar kitų „vaikštančių daugiklio laukinių“ („Walking Multiplier Wild“) simbolių.
- Nemokami sukimai lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir monetos verte kaip ir per lošimą, kuris aktyvino nemokamus sukimus.
- Nemokamų sukimų funkcija baigiasi, kai nebelieka nemokamų sukimų.
- Nemokamų sukimų pabaigoje visa iš nemokamų sukimų laimėta suma pridedama prie bet kurio laimėjimo, gauto iš sukimo, kuriame aktyvuojami nemokami sukimai.

129. LOŠIMAS „FUNK MAESTRAS“ („FUNK MASTER“)

129.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 200,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 667 400,00 EUR.

- „Funk Maestras“ – 8 būgnų, 8 eilių lošimas, turintis grupės išmokėjimų („Cluster Pays“) mechaniką. Lošiama su simbolių grupėmis ir skirtingomis statymo vertėmis.
- „Statymas/Bet“, tai monetos arba virtualių pinigų vertė statymams.
- Kuomet lošiama monetomis, statymo vertę galima nustatyti paspaudus „Statymo Nustatymų/Bet Settings“ mygtuką ir pasirinkus monetos vertę bei statymo lygį. Kuomet lošiama virtualiais pinigais, statymo vertė nustatoma paspaudus „Statymo Nustatymų/Bet Settings“ mygtuką ir pasirinkus norimą statymą.
- „Likutis/Balance“, tai turima monetų arba virtualių pinigų suma atlikti statymams.
- 6 ar daugiau tų pačių simbolių grupė suteikia laimėjimą.
- Simbolis yra grupės dalis, jei jis yra horizontaliai arba vertikaliai greta to paties simbolio.
- Už kelias to paties simbolio grupes, kurios nėra viena šalia kitos, apmokama kaip už atskiras grupes.
- Už laiminčias kombinacijas yra išmokama remiantis mokėjimo lentele.
- Simbolių išmokėjimo vertės, rodomos mokėjimo lentelėje, yra dinamiškos ir keičiasi kartu su pasirinkta statymo verte.
- Smbolių grupės laimėjimas yra lygus mokėjimo lentelėje nurodytai vertei, padaugintai iš visų taikomų daugiklių.
- Išmokamas tik didžiausias laimėjimas iš simbolių grupės.
- Vienu metu skirtingose simbolių grupėse laimėti laimėjimai yra sudedami.
- Jei įvyksta lošimo techninės arba programinės įrangos gedimas, visi atlikti lošimo statymai ir išmokos nustoja galioti, o visi atlikti statymai grąžinami.

129.2. „Lavinos“ („Avalanche“) funkcija

- „Lavinos“ („Avalanche“) metu simboliai patenka į būgno pozicijas, o ne sukasi.
- Simbolių grupės laimėjimas paleidžia „laviną“ („Avalanche“).
- Visi simboliai, išskyrus „šokantys laukiniai“ („Dancing Wild“) simboliai, laimėtose kombinacijose išnyksta, paliekant vietos naujai simbolių „lavinai“ („Avalanche“).
- „Lavina“ („Avalanche“) tęsiasi tol, kol nebėra laimėjimų.

129.3. „Šokantys laukiniai“ („Dancing Wild“) simboliai

- „Šokantys laukiniai“ („Dancing Wild“) simboliai gali atsirasti ant bet kokio būgno pagrindinio lošimo metu.
- Nemokamų sukimų metu „šokantys laukiniai“ („Dancing Wild“) simboliai gali būti tik suteikti, ir pasirodo būgnuose tik tada, kai atrakinamos visos „šokančių laukinių karštųjų taškų“ („Dancing Wild Hotspot“) pozicijos.
- „Šokantis laukinis“ („Dancing Wild“) simbolis, kuris tampa laiminčios simbolių grupės dalimi, neišnyksta iš būgnų prieš „laviną“ („Avalanche“). Vietoje to jis atsitiktinai perkeliamas į vieną iš pozicijų, kuri yra horizontaliai, vertikaliai arba įstrižai greta pradinės padėties, jei tai yra įmanoma.
- Kai „šokantis laukinis“ („Dancing Wild“) simbolis pakeičia padėtį, „lavinos“ („Avalanche“) funkcija aktyvuojama.
- „Šokantys laukiniai“ („Dancing Wild“) simboliai lieka savo pozicijose ir nejuda žemyn kartu su kitais simboliais, kai „lavinos“ („Avalanche“) funkcija yra aktyvi.
- „Šokantys laukiniai“ („Dancing Wild“) simboliai pakeičia visus simbolius, išskyrus „daugiklio“ („Multiplier“) simbolius.

- „Šokantis laukinis“ („Dancing Wild“) simbolis gali būti daugiau nei vienos laimėjimo simbolių grupės dalimi, jei šios laimėjimo simbolių grupės yra horizontaliai arba vertikaliai greta.
- „Šokantys laukiniai“ („Dancing Wild“) simboliai suteikia laimėjimą tik kartu su kitais simboliais.

129.4. „Šokančių laukinių karšta vieta“ („Dancing Wild Hotspots“)

- Pagrindinio lošimo metu kiekvieno sukimo pradžioje atsitiktinėje vietoje ant būgnų atsiranda „šokančių laukinių karšta vieta“ („Dancing Wild Hotspots“), paryškinanti 2x2 dydžio plotą, o nemokamų sukimų metu – 3x3 dydžio plotą.
- „Šokančių laukinių karštos vietos“ („Dancing Wild Hotspots“) pozicijos lieka užrankintos, kol tampa laimėjimo simbolių grupės dalimi.
- Pagrindiniame lošime, atrakinant visas „šokančių laukinių karštos vietos“ („Dancing Wild Hotspots“) pozicijas per vieną lošimą, suteikiamas vienas „šokantis laukinis“ („Dancing Wild“) simbolis. Visos „šokančių laukinių karštos vietos“ („Dancing Wild Hotspots“) pozicijos, kurios nėra atrakinamos per vieną lošimą, vėl užrakinamos.
- Nemokamų sukimų metu, atrakinant visas „šokančių laukinių karštos vietos“ („Dancing Wild Hotspots“) pozicijas, suteikiami du „šokantys laukiniai“ („Dancing Wild“) simboliai ir ant būgnų atsiranda nauja „šokančių laukinių karšta vieta“ („Dancing Wild Hotspots“). Atrakintos „šokančių laukinių karštos vietos“ („Dancing Wild Hotspots“) pozicijos po kiekvieno sukimo vėl neužrakinamos.
- Suteikti „šokantys laukiniai“ („Dancing Wild“) simboliai atsiranda atsitiktinai vienoje iš tuščių „šokančių laukinių karštos vietos“ („Dancing Wild Hotspots“) pozicijų. Jei visos „šokančių laukinių karštos vietos“ („Dancing Wild Hotspots“) pozicijos yra užimtos, tuomet suteikti „šokantys laukiniai“ („Dancing Wild“) simboliai atsitiktinai pakeičia vieną iš įprastų simbolių „šokančių laukinių karštos vietos“ („Dancing Wild Hotspots“) viduje. Jei visos „šokančių laukinių karštos vietos“ („Dancing Wild Hotspots“) pozicijos jau yra užimtos „šokančiais laukiniais“ („Dancing Wild“) simboliais, suteikti „šokantys laukiniai“ („Dancing Wild“) simboliai atsiranda atsitiktinai vienoje iš tuščių pozicijų arba pakeičia vieną iš įprastų simbolių, esančių arčiausiai „šokančių laukinių karštos vietos“ („Dancing Wild Hotspots“).
- Nemokamų sukimų metu atrakinus visas „šokančių laukinių karštos vietos“ („Dancing Wild Hotspots“) pozicijas, būgnai išplečiami 1 eilute į viršų. Didžiausias galimas eilučių skaičius yra 12.
- Nemokamų sukimų metu kai buvo pasiektas maksimalu eilučių skačius, „šokančių laukinių karštos vietos“ („Dancing Wild Hotspots“) daugiau neatsindra iki nemokamų sukimų pabaigos.

129.5. „Daugiklio“ („Multiplier“) simbolis

- „Daugiklio“ („Multiplier“) simboliai gali atsirasti ant bet kokio būgno pagrindinio lošimo ir nemokamų sukimų metu.
- „Daugiklio“ („Multiplier“) simboliai negali būti laimėjimo simbolių grupės dalimi.
- Išsuktas „daugiklio“ („Multiplier“) simbolis padaugina bendrą sukimo laimėjimą iš jo vertės: x2, x3, x5 arba x10.
- Jei per tą patį sukimą ant būgnų pasirodo du ar daugiau „daugiklio“ („Multiplier“) simbolių, bendras to sukimo laimėjimas padauginamas iš jų verčių sumos.

129.6. Nemokami sukimai

- Pagrindiniame lošime, išsukus 3 ar daugiau „šokančių laukinių“ („Dancing Wild“) simbolių, suaktyvinama nemokamų sukimų funkcija su 6 nemokamais sukimais.
- „Šokantys laukiniai“ („Dancing Wild“) simboliai, kurie suaktyvino nemokamų sukimų funkciją, lieka savo vietose iki tol, kol netampa laiminčios simbolių grupės dalimi.
- Pradinis nemokamų sukimų lošimo dydis yra – 9x8.
- Nemokami sukimai lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir monetos verte kaip ir per lošimą, kuris aktyvino nemokamus sukimus.
- Nemokamų sukimų funkcija baigiasi, kai nebelieka nemokamų sukimų.
- Nemokamų sukimų pabaigoje visa iš nemokamų sukimų laimėta suma pridedama prie bet kurio laimėjimo, gauto iš sukimo, kuriame aktyvuojami nemokami sukimai.

129.7. Nemokamų sukimų pirkimas („Buy Free Spins“) funkcija

- Pagrindinio lošimo metu lošėjas gali aktyvuoti nemokamus sukimus už 125x bendro statymo, naudodamas „nemokamų sukimų pirkimo“ („Buy Free Spins“) funkciją.
- Kai nemokami sukimai yra aktyvuoti naudojant „nemokamų sukimų pirkimo“ („Buy Free Spins“) funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuota nemokamų sukimų funkcija su 6 nemokamais sukimais.

130. LOŠIMAS „KOSMINIAI KARAI 2 JĖGOS TAŠKAI“ („SPACE WARS 2 POWERPOINTS“)

130.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 1 002 000,00 EUR.
- „Kosminiai Karai 2 Jėgos Taškai“ – 6 būgnų, 6 eilių lošimas, turintis jėgos taškų („Powerpoints“) mechaniką. Lošiama su jėgos taškais ir skirtingomis statymo vertėmis.
- „Statymas/Bet“, tai monetos arba virtualių pinigų vertė statymams.
- Kuomet lošiama monetomis, statymo vertę galima nustatyti paspaudus „Statymo Nustatymų/Bet Settings“ mygtuką ir pasirinkus monetos vertę bei statymo lygį. Kuomet lošiama virtualiais pinigais, statymo vertė nustatoma paspaudus „Statymo Nustatymų/Bet Settings“ mygtuką ir pasirinkus norimą statymą.
- „Likutis/Balance“, tai turima monetų arba virtualių pinigų suma atlikti statymams.
- Maksimalus taškų laimėjimas pagrindinio lošimo metu yra 5 000 jėgos taškų. Kai pasiekiamas didžiausias taškų laimėjimas, lošėjui suteikiamas 20x bendro statymo laimėjimas ir 20 nemokamų sukimų, kurie prasideda iš karto.
- Maksimalus taškų laimėjimas nemokamų sukimų metu yra 12 000 jėgos taškų. Kai pasiekiamas didžiausias taškų laimėjimas, lošėjui suteikiamas 10 000x bendro statymo laimėjimas, o lošimas iškart baigiasi.
- Jei įvyksta lošimo techninės arba programinės įrangos gedimas, visi atlikti lošimo statymai ir išmokos nustoja galioti, o visi atlikti statymai grąžinami.

130.2. Jėgos taškai („Powerpoints“)

- 3 ar daugiau tų pačių simbolių, kurie yra horizontaliai arba vertikaliai greta viens kito, grupė suteikia laimėjimą.
- Simbolių grupės laimėjimas yra lygus mokėjimo lentelėje nurodytai jėgų taškų vertei, padaugintai iš visų taikomų daugiklių.
- Vienu metu skirtingose laimėti simbolių grupių laimėjimai yra sudedami.
- Išmokamas tik ilgiausias simbolių grupės laimėjimas.
- Kai buvo suteiktas laimėjimas lošėjui, visi už simbolių grupės laimėjimus gauti jėgos taškai surenkami į matuoklį.
- Pagrindinio lošimo metu kiekvieno sukimo pabaigoje tam tikros vertės laimėjimas, padaugintas iš bendro statymo, yra suteikiamas pagal surinktų jėgos taškų skaičių matuoklyje:

Jėgos taškų skaičius	**Laimėjimas**
25	x0,25
50	x0,50
100	x1
200	x2
300	x3
400	x4
500	x5
700	x10
1 000	x20

- Nemokamų sukimų metu kiekvieno sukimo pabaigoje tam tikros vertės laimėjimas, padaugintas iš bendro statymo, yra suteikiamas pagal surinktų jėgos taškų skaičių matuoklyje:

Jėgos taškų skaičius	**Laimėjimas**
350	x3
700	x10
1 050	x20
1 400	x30
1 750	x40
2 100	x50
2 450	x60
2 800	x70
3 150	x80
3 500	x100
3 850	x120
4 200	x140
4 550	x150
4 900	x180
5 250	x210
5 600	x240
5 950	x250

6 300	x300
6 650	x350
7 000	x400
7 350	x500
7 700	x600
8 050	x700
8 400	x800
9 000	x1 000
10 000	x3 000
11 000	x5 000
12 000	x10 000

- „Stulpelio sprogdiklis“ („Column Blaster“), „eilutės sprogdiklis“ („Row Blaster“), „zapper“ („Zapper“), „bombos“ („Bomb“), „kombinuotos funkcijos“ („Combo Feature“) simboliai nesuteikia jėgos taškų.
- Pagrindinio lošimo metu jėgos taškų matuoklis nustatomas iš naujo po kiekvieno sukimo, o nemokamų sukimų metu matuoklis nenustatomas iš naujo iki nemokamų sukimų lošimo pabaigos.

130.3. Jėgos taškų skaičiavimo pavyzdys

- Surinktų jėgos taškų skaičius yra 580. Bendras sukimo laimėjimas apskaičiuojamas padauginus statymo vertę iš suteikto laimėjimo vertės už jėgos taškus. Jei statymo vertė yra 2, apskaičiuojama taip: 2 x 5 = 10.

130.4. „Lavinos“ („Avalanche“) funkcija

- „Lavinos“ („Avalanche“) metu simboliai patenka į būgno pozicijas, o ne sukasi.
- Simbolių grupės laimėjimas paleidžia „laviną“ („Avalanche“).
- Simboliai laimėtose kombinacijose išnyksta, paliekant vietos naujai simbolių „lavinai“ („Avalanche“).
- „Lavina“ („Avalanche“) tęsiasi tol, kol nebėra laimėjimų.

130.5. „Laukiniai“ („Wild“) ir „daugiklio laukiniai“ („Multiplier Wild“) simboliai

- 3 sutampančių simbolių grupė pagrindinio lošimo ir nemokamų sukimų metu suteikia „laukinį“ („Wild“) simbolį, kuris atsiranda vietoje vieno iš pašalintų simbolių prieš „lavinos“ („Avalanche“) funkciją.
- „Laukinis“ („Wild“) simboliai gali atsirasti pagrindinio lošimo ir nemokamų sukimų metu tik kaip 3 sutampančių laimėjimų simbolių grupės rezultatas.
- „Daugiklio laukiniai“ („Multiplier Wild“) simboliai gali būti išsukti bet kurioje vietoje ant būgnų nemokamų sukimų metu su tokiomis daugiklio vertėmis - x2, x3, x4, x5, x10, ar x25.
- „Daugiklio laukinis“ („Multiplier Wild“) simbolis, tapęs laimėjimo kombinacijos dalimi, padaugina skiriamus jėgos taškus iš jo vertės.
- „Laukiniai“ („Wild“) ir „daugiklio laukiniai“ („Multiplier Wild“) simboliai pakeičia visus simbolius, išskyrus vienas kitą, „stulpelio sprogdiklis“ („Column Blaster“), „eilutės sprogdiklis“ („Row Blaster“), „zapper“ („Zapper“) ir „bombos“ („Bomb“) simbolius.

- „Laukinių“ („Wild“) ir „daugiklio laukinių“ („Multiplier Wild“) simbolių pakeitimas išmoka didžiausią įmanomą kombinaciją grupėje pagal mokėjimo lentelę.
- „Laukiniai“ („Wild“) ir „daugiklio laukiniai“ („Multiplier Wild“) simboliai, tampantys laiminčios kombinacijos dalimi, pašalinami nuo būgnų kartu su kitais simboliais.
- Vienas „laukinis“ („Wild“) arba „daugiklio laukinis“ („Multiplier Wild“) simbolis gali būti daugiau nei vienos laiminčios kombinacijos dalimi.

130.6. Funkcijos vykdymo tvarka

- Funkcijos yra aktyvuojamos, kai nebėra naujų laimінčių kombinacijų ir „lavinų“ („Avalanche“).
- Jei ant būgnų atsiranda keli funkcijų simboliai, funkcijos aktyvuojamos tokia tvarka:
  - „Pirma kombinuota“ („Combo 1“) funkcija;
  - „Antra kombinuota“ („Combo 2“) funkcija;
  - „Trečia kombinuota“ („Combo 3“) funkcija;
  - „Stulpelio sprogdiklio“ („Column Blaster“)/„Eilutės sprogdiklio“ („Row Blaster“) funkcijos;
  - „Bombos“ („Bomb“) funkcija;
  - „Zapper“ („Zapper“) funkcija.
- Jei būgnuose vienu metu pasirodo daugiau nei vienas tos pačios funkcijos simbolis, atitinkamos funkcijos aktyvuojamos tokia tvarka: iš viršaus į apačią ir iš kairės į dešinę.
- Jei sukimo metu suaktyvinama daugiau nei viena funkcija, tarp jų įvyksta „lavinos“ („Avalanche“), kurios užpildo tuščias būgnų vietas, bet nauji simbolių grupių laimėjimai nėra skiriami. Laimėjimai skiriami, kai sulošiamos visos sukimo metu aktyvuotos funkcijos.

130.7. „Stulpelio sprogdiklio“ („Column Blaster“) funkcija

- 4 horizontaliai sutampančių simbolių grupė pagrindinio lošimo ir nemokamų sukimų metu suteikia „stulpelio sprogdiklio“ („Column Blaster“) funkcijos simbolį, kuris atsiranda vietoje vieno iš pašalintų simbolių prieš „lavinos“ („Avalanche“) funkciją.
- „Stulpelio sprogdiklio“ („Column Blaster“) funkcijos metu visi simboliai, išskyrus „laukinius“ („Wild“) ir funkcijų simbolius, iš būgno, kuriame buvo išsuktas „stulpelio sprogdiklio“ („Column Blaster“) funkcijos simbolis, yra pašalinami kartu su šios funkcijos simboliu, surenkant jėgos taškus į matuoklį pagal mokėjimo lentele.
- Jei būgne, kurį paveikė „stulpelio sprogdiklio“ („Column Blaster“) funkcija, yra „daugiklio laukinis“ („Multiplier Wild“) simbolis, jis padaugina bendrą jėgos taškų sumą, skirtą už simbolius, pašalintus iš šio būgno, iš jo vertės ir dingsta iš būgnų.
- Jei tame pačiame būgne yra daugiau nei vienas „stulpelio sprogdiklio“ („Column Blaster“) funkcijos simbolis, naudojant „stulpelio sprogdiklio“ („Column Blaster“) funkciją, apatinis „stulpelio sprogdiklio“ („Column Blaster“) funkcijos simbolis pašalinamas iš būgno kartu su kitais simboliais.

130.8. „Eilutės sprogdiklio“ („Row Blaster“) funkcija

- 4 vertikaliai sutampančių simbolių grupė pagrindinio lošimo ir nemokamų sukimų metu suteikia „eilutės sprogdiklio“ („Row Blaster“) funkcijos simbolį, kuris atsiranda vietoje vieno iš pašalintų simbolių prieš „lavinos“ („Avalanche“) funkciją.

- „Stulpelio sprogdiklio“ („Column Blaster“) funkcijos metu visi simboliai, išskyrus „laukinius“ („Wild“) ir funkcijų simbolius, eilutėje, kurioje buvo išsuktas „eilutės sprogdiklio“ („Row Blaster“) funkcijos simbolis, yra pašalinami kartu su šios funkcijos simboliu, surenkant jėgos taškus į matuoklį pagal mokėjimo lentele.
- Jei eilutėje, kurią paveikė „eilutės sprogdiklio“ („Row Blaster“) funkcija, yra „daugiklio laukinis“ („Multiplier Wild“) simbolis, jis padaugina bendrą jėgos taškų sumą, skirtą už simbolius, pašalintus iš šios eilutės, iš jo vertės ir dingsta iš būgnų.
- Jei toje pačioje eilutėje yra daugiau nei vienas „eilutės sprogdiklio“ („Row Blaster“) funkcijos simbolis, naudojant „eilutės sprogdiklio“ („Row Blaster“) funkciją, apatinis „eilutės sprogdiklio“ („Row Blaster“) funkcijos simbolis pašalinamas iš eilutės kartu su kitais simboliais.

130.9. „Zapper“ („Zapper“) funkcija

- 5 ar 6 sutampančių simbolių grupė pagrindinio lošimo metu suteikia „zapper“ („Zapper“) funkcijos simbolį, kuris atsiranda vietoje vieno iš pašalintų simbolių prieš „lavinos“ („Avalanche“) funkciją.
- Pagrindinio lošimo metu, jei „zapper“ („Zapper“) funkcija buvo suteikta dėl 5 sutampančių simbolių grupės, nuo būgnų atsitiktinai pašalinami 1 – 4 aukšto/vidutinio/mažo išmokėjimo simboliai kartu su „zapper“ („Zapper“) funkcijos simboliu. Jei „zapper“ („Zapper“) funkcija buvo suteikta dėl 6 sutampančių simbolių grupės, tuomet nuo būgnų atsitiktinai pašalinami 3 – 4 aukšto/vidutinio/mažo išmokėjimo simboliai kartu su „zapper“ („Zapper“) funkcijos simboliu.
- Nemokamų sukimų metu, jei „zapper“ („Zapper“) funkcija buvo suteikta dėl 5 sutampančių simbolių grupės, nuo būgnų atsitiktinai pašalinami 1 – 4 aukšto/vidutinio/mažo išmokėjimo simboliai kartu su „zapper“ („Zapper“) funkcijos simboliu, surenkant atitinkamą jėgos taškų skaičių į matuoklį. Jei „zapper“ („Zapper“) funkcija buvo suteikta dėl 6 – 8 sutampančių simbolių grupės, tuomet nuo būgnų atsitiktinai pašalinami 3 – 4 aukšto/vidutinio/mažo išmokėjimo simboliai kartu su „zapper“ („Zapper“) funkcijos simboliu, surenkant atitinkamą jėgos taškų skaičių į matuoklį.

130.10. „Bombos“ („Bomb“) funkcija

- Vertikaliai ir horizontaliai sutampančių simbolių grupė pagrindinio lošimo arba nemokamų sukimų metu suteikia „bombos“ („Bomb“) funkcijos simbolį, kuris atsiranda vietoje vieno iš pašalintų simbolių prieš „lavinos“ („Avalanche“) funkciją.
- „Bombos“ („Bomb“) funkcijos metu visi simboliai, išskyrus „laukinius“ („Wild“) ir funkcijų simbolius, kurie yra horizontaliai, vertikaliai ir įstrižai šalia „bombos“ („Bomb“) simbolio, pašalinami iš būgnų kartu su šios funkcijos simboliu, surenkant atitinkamą jėgos taškų skaičių į matuoklį. Pašalintų simbolių skaičius priklauso nuo „bombos“ („Bomb“) simbolio padėties ant būgnų ir svyruoja nuo 3 iki 8.
- Jei „bombos“ („Bomb“) funkcija paveikė „daugiklio laukinį“ („Multiplier Wild“) simbolį, jis padaugina bendrą jėgos taškų sumą, skirtą už simbolius, pašalintus funkcijos metu, iš jo vertės ir dingsta iš būgnų.

130.11. „Kombinuotos“ („Combo“) funkcijos

130.11.1. „Pirma kombinuota („Combo 1“) funkcija – „stulpelio/eilutės sprogdiklio + bombos“ funkcijos („Column/Row Blaster Feature + Bomb Feature“)

- „Stulpelio sprogdiklio“ („Column Blaster“) simbolio arba „eilutės sprogdiklio“ („Row Blaster“) simbolio ir „bombos“ („Bomb“) simbolio, atsirandančio šalia horizontaliai arba vertikaliai po „lavinos“ („Avalanche“), derinys suteikia „pirmą kombinuotą“ („Combo 1“) funkciją.
- „Stulpelio sprogdiklio“ („Column Blaster“) arba „eilutės sprogdiklio“ („Row Blaster“) simbolis susilieja su „bombos“ („Bomb“) simboliu ir pasislenka į savo vietą ant būgnų.
- Jei „pirmos kombinuotos“ („Combo 1“) funkcijos derinys yra „bombos“ („Bomb“) simbolis ir „stulpelio sprogdiklio“ („Column Blaster“) simbolis, tuomet visi simboliai, išskyrus „laukinius“ („Wild“) ir funkcijų simbolius, iš būgno, kuriame buvo sugeneruotas „stulpelio sprogdiklio“ („Column Blaster“) funkcijos simbolis, ir iš dviejų šalia jo esančių būgnų iš dešinės ir kairės yra pašalinami kartu su šios funkcijos simboliu, surenkant jėgos taškus į matuoklį pagal mokėjimo lentele.
- Jei „pirmos kombinuotos“ („Combo 1“) funkcijos derinys yra „bombos“ („Bomb“) simbolis ir „eilutės sprogdiklio“ („Row Blaster“) simbolis, tuomet visi simboliai, išskyrus „laukinius“ („Wild“) ir funkcijų simbolius, iš eilutės, kurioje buvo sugeneruotas „eilutės sprogdiklio“ („Row Blaster“) funkcijos simbolis, ir iš dviejų šalia jos esančių eilučių iš viršaus ir apačios yra pašalinami kartu su šios funkcijos simboliu, surenkant jėgos taškus į matuoklį pagal mokėjimo lentele.
- Jei funkciją aktyvuojantis „stulpelio sprogdiklio“ („Column Blaster“) simbolis išsukamas ant pirmo arba paskutinio būgno, arba „eilutės sprogdiklio“ („Row Blaster“) simbolis išsukamas ant pirmos arba paskutinės eilutės, tuomet funkcija paveikia tik vieną gretimą būgną arba eilutę.
- Jeigu „daugiklio laukinis“ („Multiplier Wild“) simbolis buvo išsuktas ant būgno arba eilutės, kuriuos paveikė „pirma kombinuota“ („Combo 1“) funkcija, jis padaugina bendrą jėgos taškų sumą, skirtą už simbolius, pašalintus iš šios eilutės arba iš šio būgno, iš jo vertės ir dingsta iš būgnų.
- Antrasis „stulpelio sprogdiklio“ („Column Blaster“) arba „eilutės sprogdiklio“ („Row Blaster“) simbolis, esantis viename iš „pirmos kombinuotos“ („Combo 1“) funkcijos paveiktų būgnų ar eilučių, pašalinamas kartu su kitais simboliais, nebent antrasis „stulpelio sprogdiklio“ („Column Blaster“) arba „eilutės sprogdiklio“ („Row Blaster“) simbolis yra horizontaliai arba vertikaliai šalia „bombos“ („Bomb“) simbolio, kad galėtų suteikti dar vieną „pirmą kombinuotą“ („Combo 1“) funkciją.

130.11.2. „Antra kombinuota („Combo 2“) funkcija – „zapper + bombos“ funkcijos („Zapper Feature + Bomb Feature“)

- „Zapper“ („Zapper“) simbolio ir „bombos“ („Bomb“) simbolio, atsirandančio šalia horizontaliai arba vertikaliai po „lavinos“ („Avalanche“), derinys suteikia „antrą kombinuotą“ („Combo 2“) funkciją.
- „Antros kombinuotos“ („Combo 2“) funkcijos metu nuo 1 iki 3 aukšto/vidutinio/mažo išmokėjimo simboliai kartu su „zapper“ („Zapper“) funkcijos simboliu, kuris suteikė funkciją, virsta „bombos“ („Bomb“) simboliais.
- „Bombos“ („Bomb“) simbolis gali sudaryti derinius su daugiau nei vienu „zapper“ („Zapper“) simboliu, kad galėtų suteikti kelias „antras kombinuotas“ („Combo 2“) funkcijas.

130.11.3. „Trečia kombinuota („Combo 3“) funkcija – „zapper + stulpelio/eilutės sprogdiklio“ funkcijos („Zapper Feature + Column/Row Blaster Feature“)

- „Zapper“ („Zapper“) simbolio ir „stulpelio sprogdiklio“ („Column Blaster“) simbolio arba „eilutės sprogdiklio“ („Row Blaster“) simbolio, atsirandančio šalia horizontaliai arba vertikaliai po „lavinos“ („Avalanche“), derinys suteikia „trečią kombinuotą“ („Combo 3“) funkciją.
- „Trečios kombinuotos“ („Combo 3“) funkcijos metu nuo 1 iki 3 aukšto/vidutinio/mažo išmokėjimo simboliai kartu su „zapper“ („Zapper“) funkcijos simboliu, kuris suteikė funkciją, atsitiktinai transformuojasi į „stulpelio sprogdiklio“ („Column Blaster“) arba „eilutės sprogdiklio“ („Row Blaster“) simbolius. Po transformacijos „stulpelio sprogdiklio“ („Column Blaster“) arba „eilutės sprogdiklio“ („Row Blaster“) funkcija paleidžiama pagal funkcijų vykdymo tvarką.

130.12. Nemokami sukimai

- Surinkus 1 000 ar daugiau jėgos taškų pagrindinio lošimo metu, suaktyvinama nemokamų sukimų funkcija.
- Nemokamų sukimų skaičius priklauso nuo bendro surinkto jėgos taškų skaičiaus:

Jėgos taškų skaičius	Nemokamų sukimų skaičius
1 000	8
1 020	9
1 050	10
1 150	11
1 300	12
1 450	13
1 650	14
1 850	15
2 100	16
2 500	17
3 000	18
3 500	19
5 000	20

- Nemokamų sukimų metu eilučių skaičius išplečiamas iki 8.
- Nemokamų sukimų metu atsitiktine tvarka suteikiami 1 – 3 papildomi nemokami sukimai, kai jėgos taškų skaičius matuoklyje pasiekia šias taškų ribas – 1 400, 2 800, 4 200, 5 600, 7 000 ir 8 400.
- Nemokami sukimai lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir monetos verte kaip ir per lošimą, kuris aktyvino nemokamus sukimus.
- Nemokamų sukimų funkcija baigiasi, kai nebelieka nemokamų sukimų arba kai pasiekiamas maksimalus taškų laimėjimas.
- Nemokamų sukimų pabaigoje visa iš nemokamų sukimų laimėta suma pridedama prie bet kurio laimėjimo, gauto iš sukimo, kuriame aktyvuojami nemokami sukimai.

131. LOŠIMAS „SIDABRANUGARĖS GORILOS AUKSAS“ („SILVERBACK GOLD“)

131.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 4 500 000,00 EUR.
- „Sidabranugarės Gorilos Auksas“ - 5 būgnų, 4 eilių lošimas su 1024 laimėjimo būdais.
- „Statymas/Bet“, tai monetos arba virtualių pinigų vertė statymams.
- Kuomet lošiama monetomis, statymo vertę galima nustatyti paspaudus „Statymo Nustatymų/Bet Settings“ mygtuką ir pasirinkus monetos vertę bei statymo lygį. Kuomet lošiama virtualiais pinigais, statymo vertė nustatoma paspaudus „Statymo Nustatymų/Bet Settings“ mygtuką ir pasirinkus norimą statymą.
- „Likutis/Balance“, tai turima monetų arba virtualių pinigų suma atlikti statymams.
- Statymo būdo laimėjimas – kai sutampa simboliai bet kurioje pozicijoje ant 3 ar daugiau šalimais esančių būgnų, pradedant nuo kairiausio būgno iki dešiniausio būgno.
- Už laimėjimą kombinacijas yra išmokama remiantis mokėjimo lentele.
- Simbolių išmokėjimo vertės, rodomos mokėjimo lentelėje, yra dinamiškos ir keičiasi kartu su pasirinkta statymo verte.
- Lošimo eilutės laimėjimas yra lygus mokėjimo lentelėje nurodytai vertei.
- Išmokamas tik ilgiausias laimėjimas už statymo eilutę.
- Vienu metu skirtingose statymo eilutėse laimėti laimėjimai yra sudedami.
- Jei įvyksta lošimo techninės arba programinės įrangos gedimas, visi atlikti lošimo statymai ir išmokos nustoja galioti, o visi atlikti statymai grąžinami.

131.2. Laimėjimo būdų skaičiavimo pavyzdys

- Ilgiausias laimėjęs „sidabranugarės gorilos“ („Silverback“) simbolių derinys yra 5 simboliai 1 – 5 būgnuose. Laimėjimo būdų skaičius apskaičiuojamas padauginus „sidabranugarės gorilos“ („Silverback“) simbolių skaičių kiekviename iš šių būgnų: 3 x 2 x 1 x 1 x 2 = 12 laimėjimo būdų.

131.3. „Laukiniai“ („Wild“) ir „daugiklio laukiniai“ („Multiplier Wild“) simboliai

- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai atsiranda ant 2, 3 ir 4 būgnų pagrindinio lošimo ir nemokamų sukimų metu.
- Išsukus nemokamų sukimų metu „laukinį“ („Wild“) simbolį, jis paverčiamas į „daugiklio laukinį“ („Multiplier Wild“) simbolį su x2 arba x3 daugikliu.
- Jei du ar daugiau „daugiklio laukinių“ („Multiplier Wild“) simbolių tampa laimėjimo kombinacijos dalimi, laimėjimas padauginamas iš jų verčių sumos.
- „Laukiniai“ („Wild“) ir „daugiklio laukiniai“ („Multiplier Wild“) simboliai pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.
- „Laukinių“ („Wild“) ir „daugiklio laukinių“ („Multiplier Wild“) simbolių pakeitimas išmoka didžiausią įmanomą kombinaciją grupėje pagal mokėjimo lentelę.

131.4. „Sidabranugarės gorilos atakos“ („Silverback Attack“) funkcija

- „Sidabranugarės gorilos atakos“ („Silverback Attack“) funkcija gali būti suaktyvinta atsitiktinai pagrindinio lošimo ir nemokamų sukimų metu.
- Jei premijos lošimas ir nemokami sukimai buvo aktyvuoti naudojant pirkimo funkciją, „sidabranugarės gorilos atakos“ („Silverback Attack“) funkcija gali būti atsitiktinai suaktyvinta tik nemokamų sukimų metu.

- Suaktyvinus „sidabranugarės gorilos atakos“ („Silverback Attack“) funkciją, sukimo pradžioje ant būgnų atsitiktinai atsiranda nuo 6 iki 20 „sidabranugarės gorilos“ („Silverback“) simbolių.
- Kai nemokamų sukimų metu suaktyvinama „sidabranugarės gorilos atakos“ („Silverback Attack“) funkcija, ant būgnų gali atsitiktinai atsirasti „sidabranugarės gorilos“ („Silverback“) simboliai su žetonais.
- Jei nemokamų sukimų metu „sidabranugarės gorilos“ („Silverback“) simbolis buvo patobulintas į „sidabranugarės gorilos aukso“ („Silverback Gold“) simbolį, kai buvo aktyvi „sidabranugarės gorilos atakos“ („Silverback Attack“) funkcija, atsitiktinai atsiranda nuo 6 iki 20 „sidabranugarės gorilos aukso“ („Silverback Gold“) simbolių.

131.5. Premijos lošimas

- Išsukus 3 ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simbolių ant bet kurio būgno pagrindinio lošimo metu, suaktyvinami premijos lošimas ir nemokamų sukimų funkcija. Iš pradžių lošiamas premijos lošimas.
- Pradinis nemokamų sukimų skaičius premijos lošime yra 3.
- „Sklaidos“ („Scatter“) simboliai, kurie suaktyvino premijos lošimą, virsta žetonais, kurie įgauna atsitiktinę vertę – 1, 2, 3, 5, 10 ar 25, ir užrakinami.
- Premijos lošimo metu kiekviena būgnų padėtis sukasi atskirai. Užrakintos padėtys nesisuka.
- Premijos lošimo metu ant būgnų gali patekti tik žetonai. Kiekvieną kartą, kai žetonas nukrenta ant būgnų, jis apsiverčia, kad atskleistų jo atsitiktinę vertę - 1, 2, 3, 5, 10 arba 25, žetono padėtis užrakinama, o sukimų skaičius atstatomas į 3.
- Premijos lošimas baigiasi, kai sukimų skaičius pasiekia 0, kai visos pozicijos tampa užrakintos arba kai bendra visų surinktų žetonų vertė pasiekia 300 ar daugiau.
- Premijos lošimo pabaigoje išsaugoma bendra visų žetonų vertė ir prasideda nemokamų sukimų funkcija.

131.6. Nemokami sukimai

- Išsukus 3, 4 ar 5 „sklaidos“ („Scatter“) simbolius bet kurioje vietoje pagrindinio lošimo metu, suaktyvinama nemokamų sukimų funkcija su atitinkamai 10, 15 ar 20 nemokamais sukimais.
- Išsukus 2, 3, 4 ar 5 „sklaidos“ („Scatter“) simbolius bet kurioje vietoje nemokamų sukimų metu, suaktyvinama nemokamų sukimų funkcija su atitinkamai 3, 10, 15 ar 20 papildomais nemokamais sukimais.
- Nemokamų sukimų pradžioje, surinkta premijos lošime žetonų vertė yra surenkama į matuoklį.
- Didžiausia bendrai surinkta premijos lošime žetonų vertė, kurią galima surinkti į matuoklį, yra 300.
- Nemokamų sukimų metu ant „sidabranugarės gorilos“ („Silverback“) simbolių gali atsitiktinai atsirasti žetonai su tokiomis vertėmis – 1, 2, 3, 5, 10 ar 25.
- Kiekvieno nemokamo sukimo pabaigoje visų būgnuose esančių žetonų vertės surenkamos į matuoklį.
- Kai matuoklyje surenkamas tam tikras taškų skaičius, atitinkami simboliai atnaujinami į „sidabranugarės gorilos“ („Silverback“) simbolius taip:

Taškų skaičius matuoklyje	Simbolis, kuris bus atnaujintas
30	„Krokodilo“ („Crocodile“) simbolis
60	„Leopardo“ („Leopard“) simbolis
120	„Gyvatės“ („Snake“) simbolis
200	„Kolibrio“ („Hummingbird“) simbolis

- Kai matuoklio taškų skaičius pasiekia 300, visi „sidabranugarės gorilos“ („Silverback“) simboliai pakeičiami į „sidabranugarės gorilos aukso“ („Silverback Gold“) simbolius.
- „Sidabranugarės gorilos aukso“ („Silverback Gold“) simboliai gali būti rodomi būgnuose tik kaip nemokamų sukimų „sidabranugarės gorilos“ („Silverback“) simbolių atnaujinimas.
- Simboliai atnaujinami po to, kai laimėjimai suteikiami. Simbolių atnaujinimai išlieka aktyvūs iki nemokamų sukimų pabaigos.
- Nemokami sukimai lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir monetos verte kaip ir per lošimą, kuris aktyvino nemokamus sukimus.
- Nemokamų sukimų funkcija baigiasi, kai nebelieka nemokamų sukimų.
- Nemokamų sukimų pabaigoje visa iš nemokamų sukimų laimėta suma pridedama prie bet kurio laimėjimo, gauto iš sukimo, kuriame aktyvuojami nemokami sukimai.

131.7. Nemokamų sukimų pirkimas („Buy Free Spins“) funkcija

- Pagrindinio lošimo metu lošėjas gali aktyvuoti nemokamus sukimus už 100x bendro statymo, naudodamas „nemokamų sukimų pirkimo“ („Buy Free Spins“) funkciją.
- Kai nemokami sukimai yra aktyvuoti naudojant „nemokamų sukimų pirkimo“ („Buy Free Spins“) funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuota nemokamų sukimų funkcija su 10 nemokamais sukimais.

132. LOŠIMAS „BIČIŲ AVILYS BONANZA“ („BEE HIVE BONANZA“)

132.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, o maksimalus statymas – 200,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 1 000 000,00 EUR.
- „Bičių Avilys Bonanza“ - 5 būgnų, 5 eilių lošimas su „sklaidos“ („Scatter“) laimėjimais. Lošiama su simbolių grupėmis ir skirtingomis statymo vertėmis.
- „Statymas/Bet“, tai monetos arba virtualių pinigų vertė statymams.
- Kuomet lošiama monetomis, statymo vertę galima nustatyti paspaudus „Statymo Nustatymų/Bet Settings“ mygtuką ir pasirinkus monetos vertę bei statymo lygį. Kuomet lošiama virtualiais pinigais, statymo vertė nustatoma paspaudus „Statymo Nustatymų/Bet Settings“ mygtuką ir pasirinkus norimą statymą.
- „Likutis/Balance“, tai turima monetų arba virtualių pinigų suma atlikti statymams.
- 6 ar daugiau tų pačių simbolių grupė suteikia laimėjimą.
- Už laimėjimą kombinacijas yra išmokama remiantis mokėjimo lentele.
- Simbolių išmokėjimo vertės, rodomos mokėjimo lentelėje, yra dinamiškos ir keičiasi kartu su pasirinkta statymo verte.
- Lošimo eilutės laimėjimas yra lygus mokėjimo lentelėje nurodytai vertei, padaugintai iš visų taikomų daugiklių.

- Išmokamas tik didžiausias laimėjimas už statymo eilutę.
- Vienu metu skirtingose statymo eilutėse laimėti laimėjimai yra sudedami.
- Jei įvyksta lošimo techninės arba programinės įrangos gedimas, visi atlikti lošimo statymai ir išmokos nustoja galioti, o visi atlikti statymai grąžinami.

132.2. „Lavinos“ („Avalanche“) funkcija

- „Lavinos“ („Avalanche“) metu simboliai patenka į būgno pozicijas, o ne sukasi.
- Simbolių grupės laimėjimas paleidžia „laviną“ („Avalanche“).
- Simboliai laimėtose kombinacijose išnyksta, paliekant vietos naujai simbolių „lavinai“ („Avalanche“).
- „Lavina“ („Avalanche“) tęsiasi tol, kol nebėra laimėjimų.

132.3. „Pinigų bitės“ („Money Bee“) funkcija

- Pagrindiniame lošime ir nemokamų sukimų metu „bitės“ („Bee“) simboliai atsiranda atsitiktinai būgnuose su vertėmis - 1x, 2x, 5x arba 10x kartų padauginus iš statymo.
- „Pinigų bitės“ („Money Bee“) funkcijos metu, kiekvienas išsuktas „bitės“ („Bee“) simbolis kartu su nors vienu „avilių“ („Beehives“), „avilių sudėtojo“ („Adder Beehives“) ar „avilių daugiklio“ („Multiplier Beehives“) simboliu, dingsta iš būgno ir jo vertė yra pridedama prie kiekvieno „avilių“ („Beehives“), „avilių sudėtojo“ („Adder Beehives“) ir „avilių daugiklio“ („Multiplier Beehives“) simbolio, o bendras laimėjimas yra išmokamas:
  - „Avilių daugiklio“ („Multiplier Beehives“) simbolis – padaugina visų „bitės“ („Bee“) simbolių, rodomų būgnuose, vertes iš 2;
  - „Avilių sudėtojo“ („Adder Beehives“) simbolis – padidina visų „bitės“ („Bee“) simbolių, rodomų būgnuose, vertes;
  - „Avilių“ („Beehives“) simbolis – surenka visų „bitės“ („Bee“) simbolių, rodomų būgnuose, vertes.
- Jei vienu metu ant būgnų išsukami „avilių sudėtojo“ („Adder Beehives“) ir „avilių daugiklio“ („Multiplier Beehives“) simboliai, pirmiausia taikoma „avilių daugiklio“ („Multiplier Beehives“) simbolio funkcija.
- Sukimo metu ant būgnų gali pasirodyti tik vienas „avilių sudėtojo“ („Adder Beehives“) simbolis ir tik vienas „avilių daugiklio“ („Multiplier Beehives“) simbolis.
- „Pinigų bitės“ („Money Bee“) funkcijos laimėjimai pridedami prie bendro sukimo laimėjimo.

132.4. Nemokami sukimai

- Pagrindiniame lošime, išsukus 3, 4 ar 5 „sklaidos“ („Scatter“) simbolius, suaktyvinama nemokamų sukimų funkcija su atitinkamai 10, 15 ar 20 nemokamų sukimų.
- Nemokamų sukimų metu visi „sklaidos“ („Scatter“) simboliai yra surenkami į matuoklį. Kas 3 surenktas „sklaidos“ („Scatter“) simbolis suteikia 2 papildomus nemokamus sukimus ir daugiklį:

„Sklaidos“ („Scatter“) simbolių skaičius	Daugiklis
3	x2
6	x3
9	x4
12	x5

- Maksimalus surinktų nemokamų sukimų skaičius yra 12.
- „Sklaidos“ („Scatter“) simboliai surenkami į matuoklį prieš bendro sukimo laimėjimo suteikimą.
- Nemokami sukimai yra lošiami tuo pačiu statymų lygiu ir žetonų verte kaip sukimas, kuris suaktyvina nemokamus sukimus.
- Visos „bitės“ („Bee“) simbolių vertės yra padauginamos iš suteikto daugiklio prieš „bitės“ („Bee“) simbolių verčių surinkimą.
- Visi laimėjimai yra taip pat padauginami iš suteikto daugiklio.
- Nemokami sukimai lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir monetos verte kaip ir per lošimą, kuris aktyvino nemokamus sukimus.
- Nemokami sukimai baigiasi, kai nemokamų sukimų skaičius pasiekia nulį, arba kai pasiekiamas maksimalus galimas laimėjimas.
- Nemokamų sukimų pabaigoje visa iš nemokamų sukimų laimėta suma pridedama prie bet kurio laimėjimo, gauto iš sukimo, kuriame aktyvuojami nemokami sukimai.

132.5. Nemokamų sukimų pirkimas („Buy Free Spins“) funkcija

- Pagrindinio lošimo metu lošėjas gali aktyvuoti nemokamus sukimus už 100x bendro statymo, naudodamas „nemokamų sukimų pirkimo“ („Buy Free Spins“) funkciją.
- Kai nemokami sukimai yra aktyvuoti naudojant „nemokamų sukimų pirkimo“ („Buy Free Spins“) funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuota nemokamų sukimų funkcija su 10, 15 arba 20 nemokamais sukimais.

133. LOŠIMAS „KORNELIJUS“ („CORNELIUS“)

133.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 400,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 420 400,00 EUR.
- „Kornelijus“ - 5 būgnų, 4 eilių lošimas su 1024 laimėjimo būdais.
- „Statymas/Bet“, tai monetos arba virtualių pinigų vertė statymams.
- Kuomet lošiama monetomis, statymo vertę galima nustatyti paspaudus „Statymo Nustatymų/Bet Settings“ mygtuką ir pasirinkus monetos vertę bei statymo lygį. Kuomet lošiama virtualiais pinigais, statymo vertė nustatoma paspaudus „Statymo Nustatymų/Bet Settings“ mygtuką ir pasirinkus norimą statymą.
- „Likutis/Balance“, tai turima monetų arba virtualių pinigų suma atlikti statymams.
- Statymo būdo laimėjimas – kai sutampa simboliai bet kurioje pozicijoje ant 3 ar daugiau šalimais esančių būgnų, pradedant nuo kairiausio būgno iki dešiniausio būgno.
- Už laimėjusias kombinacijas yra išmokama remiantis mokėjimo lentele.
- Simbolių išmokėjimo vertės, rodomos mokėjimo lentelėje, yra dinamiškos ir keičiasi kartu su pasirinkta statymo verte.
- Lošimo eilutės laimėjimas yra lygus mokėjimo lentelėje nurodytai vertei.
- Išmokamas tik ilgiausias laimėjimas už statymo eilutę.
- Vienu metu skirtingose statymo eilutėse laimėti laimėjimai yra sudedami.
- Jei įvyksta lošimo techninės arba programinės įrangos gedimas, visi atlikti lošimo statymai ir išmokos nustoja galioti, o visi atlikti statymai grąžinami.

133.2. Laimėjimo būdų skaičiavimo pavyzdys

- Ilgiausias laimėjęs „Kornelijaus“ („Cornelius“) simbolių derinys yra 5 simboliai 1 – 5 būgnuose. Laimėjimo būdų skaičius apskaičiuojamas padauginus „Kornelijaus“ („Cornelius“) simbolių skaičių kiekviename iš šių būgnų: 3 x 2 x 1 x 1 x 2 = 12 laimėjimo būdų.

133.3. „Pinigų kritimo“ („Cash Drop“) simboliai ir „pinigų kritimo“ („Cash Drop“) funkcija

- Pagrindiniame lošime „pinigų kritimo“ („Cash Drop“) simboliai atsiranda atsitiktinai būgnuose su vertėmis nuo 0,25x iki 3x kartų padauginus iš statymo.
- „Pinigų kritimo“ („Cash Drop“) simbolių vertės gali būti rodomos naudojant „K“, o ne tūkstančius, „M“, o ne milijonus, „B“, o ne milijardus.
- Išsukus 3 ar daugiau „pinigų kritimo“ („Cash Drop“) simbolių, suaktyvinama „pinigų kritimo“ („Cash Drop“) funkcija.
- „Pinigų kritimo“ („Cash Drop“) funkcijos metu kiekvieno sukimo pabaigoje, įskaitant ir sukimą, kuris aktyvavo „pinigų kritimo“ („Cash Drop“) funkciją, laimėjimas lygus bendrai visų „pinigų kritimo“ („Cash Drop“) simbolių ant būgnų verčių sumai.
- „Pinigų kritimo“ („Cash Drop“) funkcijos metu kiekvieno sukimo pradžioje visi „pinigų kritimo“ („Cash Drop“) simboliai pasislenka viena eilute žemyn. Kai „pinigų kritimo“ („Cash Drop“) simbolis pasiekia apatinę eilutę, kito sukimo pradžioje jis pašalinamas iš būgnų.
- Pradinis sukimų skaičius „pinigų kritimo“ („Cash Drop“) funkcijos yra 3. Kiekvieną kartą, kai iškrenta nors vienas „pinigų kritimo“ („Cash Drop“) simbolis, sukimai atstatomi ties 3.
- Funkcija baigiama, kai nebelieka pakartotinių sukimų, o kito sukimo pradžioje visi „pinigų kritimo“ („Cash Drop“) simboliai pašalinami iš būgnų.
- „Pinigų kritimo“ („Cash Drop“) matuoklis rodo bendrą laimėjimą, suteiktą naudojant „pinigų kritimo“ („Cash Drop“) funkciją.
- „Pinigų kritimo“ („Cash Drop“) funkcija lošiama tuo pačiu statymo lygiu ir monetos verte kaip ir per lošimą, kuris aktyvino šią funkciją.
- Keičiant statymą virtualiais pinigais ar monetomis, „pinigų kritimo“ („Cash Drop“) funkcijos metu, „pinigų kritimo“ („Cash Drop“) funkcija yra baigiama, tačiau progresas yra išsaugomas.
- Keičiant tokį statymą į statymą, koks jau buvo pasirinktas anksčiau, „pinigų kritimo“ („Cash Drop“) funkcija vėl aktyvuojama, o likę sukimai ir „pinigų kritimo“ („Cash Drop“) simboliai atkuriami su statymu.

133.4. Nemokami sukimai

- Pagrindiniame lošime, išsukus 3 ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simbolių, suaktyvinama nemokamų sukimų funkcija.
- Nemokamų sukimų pradžioje „sklaidos“ („Scatter“) simboliai, kurie aktyvavo nemokamus sukimus, paverčiami į „pinigų kritimo“ („Cash Drop“) simbolius, kurie suaktyvina „pinigų kritimo“ („Cash Drop“) funkciją ir suteikia laimėjimą lygus bendrai visų „pinigų kritimo“ („Cash Drop“) simbolių verčių sumai.
- Nemokamų sukimų metu „pinigų kritimo“ („Cash Drop“) simboliai atsiranda atsitiktinai būgnuose su vertėmis nuo 0,10x iki 0,50x kartų padauginus iš statymo.

- Nemokamų sukimų metu kiekvienas būgnas sukasi atskirai, o ant jų gali pasirodyti tik „pinigų kritimo“ („Cash Drop“), „aukštyn“ („Up“), „auksinis aukštyn“ („Golden Up“), „sudėtojo“ („Adder“) ir „daugiklio“ („Multiplier“) simboliai.
- Išsuktas „aukštyn“ („Up“) simbolis perkelia viena eilute aukštyn visus „pinigų kritimo“ („Cash Drop“) ir „daugiklio“ („Multiplier“) simbolius, jei įmanoma, ir neleidžia jiems judėti žemyn kito sukimo pradžioje.
- Išsuktas „auksinis aukštyn“ („Golden Up“) simbolis perkelia į aukščiausią eilutę visus „pinigų kritimo“ („Cash Drop“) ir „daugiklio“ („Multiplier“) simbolius, ir neleidžia jiems judėti žemyn kito sukimo pradžioje.
- Išsuktas „sudėtojo“ („Adder“) simbolis įgauna atsitiktinę vertę nuo 0,10x iki 0,30x padauginus iš bendro statymo. Kiekvienas „sudėtojo“ („Adder“) simbolis padidina visų „pinigų kritimo“ („Cash Drop“) simbolių, esančių būgnuose, vertes prieš suteikiant laimėjimą. „Sudėtojo“ („Adder“) simboliai lieka savo vietose iki lošimo pabaigos. Jeigu „pinigų kritimo“ („Cash Drop“) simbolis negali pajudėti aukštyn ar žemyn dėl „sudėtojo“ („Adder“) simbolio, tuomet „pinigų kritimo“ („Cash Drop“) simbolis juda į kitą neužimtą poziciją atitinkama kryptimi.
- Išsuktas „daugiklio“ („Multiplier“) simbolis padaugina visų esančių būgnuose „pinigų kritimo“ („Cash Drop“) ir „sudėtojo“ („Adder“) simbolių vertes iš 2. Jei vieno sukimo metu išsukami „sudėtojo“ („Adder“) ir „daugiklio“ („Multiplier“) simboliai, pirmiausia suaktyvinama „daugiklio“ („Multiplier“) simbolio funkcija.
- Pradinis sukimų skaičius nemokamų sukimų funkcijos yra 3. Kiekvieną kartą, kai iškrenta nors vienas „pinigų kritimo“ („Cash Drop“), „aukštyn“ („Up“), „auksinis aukštyn“ („Golden Up“), „sudėtojo“ („Adder“) arba „daugiklio“ („Multiplier“) simbolis, sukimai atstatomi ties 3.
- Nemokami sukimai lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir monetos verte kaip ir per lošimą, kuris aktyvino nemokamus sukimus.
- Nemokami sukimai baigiasi, kai baigiasi „pinigų kritimo“ („Cash Drop“) funkcija.
- Nemokamų sukimų pabaigoje visa iš nemokamų sukimų laimėta suma pridedama prie bet kurio laimėjimo, gauto iš sukimo, kuriame aktyvuojami nemokami sukimai.

133.5. Nemokamų sukimų pirkimas („Buy Free Spins“) funkcija

- Pagrindinio lošimo metu lošėjas gali aktyvuoti nemokamus sukimus už 100x bendro statymo, naudodamas „nemokamų sukimų pirkimo“ („Buy Free Spins“) funkciją.
- Kai nemokami sukimai yra aktyvuoti naudojant „nemokamų sukimų pirkimo“ („Buy Free Spins“) funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuota nemokamų sukimų funkcija.

134. LOŠIMAS „SUPER ŽVAIGŽDĖS“ („SUPERSTARS“)

134.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 459 600,00 EUR.
- „Super Žvaigždės“ – 5 būgnų, 5 eilių lošimas. Lošiama su 45 fiksuotomis statymo eilutėmis ir skirtingomis statymo vertėmis.
- „Statymas/Bet“, tai monetos arba virtualių pinigų vertė statymams.

- Kuomet lošiama monetomis, statymo vertę galima nustatyti paspaudus „Statymo Nustatymų/Bet Settings“ mygtuką ir pasirinkus monetos vertę bei statymo lygį. Kuomet lošiama virtualiais pinigais, statymo vertė nustatoma paspaudus „Statymo Nustatymų/Bet Settings“ mygtuką ir pasirinkus norimą statymą.
- „Likutis/Balance“, tai turima monetų arba virtualių pinigų suma atlikti statymams.
- Už laiminčias kombinacijas yra išmokama remiantis mokėjimo lentele.
- Simbolių išmokėjimo vertės, rodomos mokėjimo lentelėje, yra dinamiškos ir keičiasi kartu su pasirinkta statymo verte.
- Lošimo eilutės laimėjimas yra lygus mokėjimo lentelėje nurodytai vertei, padaugintai iš visų taikomų daugiklių.
- Statymo eilutės laimėjimai mokami iš eilės pradedant nuo kairiausiai esančio būgno iki dešiniausiai esančio būgno.
- Išmokamas tik didžiausias laimėjimas už statymo eilutę.
- Vienu metu skirtingose statymo eilutėse laimėti laimėjimai yra sudedami.
- Jei įvyksta lošimo techninės arba programinės įrangos gedimas, visi atlikti lošimo statymai ir išmokos nustoja galioti, o visi atlikti statymai grąžinami.

134.2. „Laukinis“ („Wild“) simbolis

- „Laukinis“ („Wild“) simbolis atsiranda ant visų būgnų pagrindinio lošimo metu ir pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) ir „kauliuko“ („Dice“) simbolius.
- „Laukinių“ („Wild“) simbolių pakeitimas išmoka didžiausią įmanomą kombinaciją grupėje pagal mokėjimo lentelę.

134.3. Premijos lošimas

- Išsukus 3 ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simbolių bet kurioje vietoje ant būgnų pagrindinio lošimo metu, suaktyvinamas premijos lošimas.
- Pagrindinio lošimo metu, „kauliuko“ („Dice“) simbolis pakeičia „sklaidos“ („Scatter“) simbolį. Tik vienas „kauliuko“ („Dice“) simbolis gali būti rodomas ant 5 būgno kiekvieno sukimo metu.
- Premijos lošimo pradžioje visi „kauliuko“ („Dice“) ir „sklaidos“ („Scatter“) simboliai, kurie suaktyvino premijos lošimą, atsitiktinai virsta simboliais, kurių vertė yra nuo 1x iki 25x bendro statymo.
- Jei premijos lošimas buvo suaktyvintas naudojant „kauliuko“ („Dice“) simbolį, premijos lošimo pradžioje prie kauliukų skaitiklio pridedamas vienas kauliukas.
- Premijos lošimo metu kiekviena būgnų padėtis sukasi atskirai. Užrakintos padėtys nesisuka.
- Pradinis nemokamų sukimų skaičius premijos lošime yra 3.
- Premijos lošimo metu ant būgnų gali pasirodyti tik „kauliuko“ („Dice“) simboliai ir simboliai, kurių vertė yra nuo 1x iki 25x bendro statymo. Visi simboliai su vertėmis lieka užrakinti iki premijos lošimo pabaigos, nebent suaktyvinama „Fino“ („Finn“) funkcija.
- Kiekvieną kartą, kai ant būgnų atsiranda simbolis su verte, jo padėtis užrakinama, o sukimų skaičius atstatomas į 3. Jei aktyvi „papildomų sukimų“ („Extra Spin“) funkcija, sukimų skaičius atstatomas į 4.
- Kiekvieną kartą, kai ant būgnų atsiranda „kauliuko“ („Dice“) simbolis, suteikiamas vienas kauliukas, kuris surenkamas į kauliukų skaitiklį. Jei kauliukų skaitiklyje sukimo pradžioje

yra 1 ar daugiau kauliukų, prieš sukimą yra metami visi kauliukai, esantis skaitiklyje, kol jų nebelieka.

- Išmetus kauliuką, jis pašalinamas iš skaitiklio, o lošimo figūrėlė lošimo lentoje juda nuo 1 iki 6 laungelių pagal skaičių ant išmesto kauliuko. Lošimo lentą sudaro 24 langeliai su papildomis funkcijomis. Pradinė lošimo figūrėlės padėtis yra „pradžios“ („Start“) langelis.
- Kai lošimo figūrėlė atsistojo ant langelio su papildoma funkcija, atitinkama funkcija suaktyinama.
- Kai visos būgnų pozicijos yra užrakinamos, iškart suaktyvinamas „finalinis lošimas“ („Final Game“), neluošiant jokios aktyvuotos funcijos.
- Premijos lošimas lošiamas tuo pačiu statymo lygiu ir monetos verte kaip ir per lošimą, kuris aktyvino premijos lošimą.
- Bendras premijos lošimo laimėjimas yra lygus lošimo metu įteiktų verčių sumai.
- Premijos lošimo pabaigoje visa iš premijos lošimo laimėta suma pridedama prie bet kurio laimėjimo, gauto iš sukimo, kuriame aktyvuojamas premijos lošimas. Jeigu buvo aktyvuotas „finalinis lošimas“ („Final Game“), visa iš „finalinio lošimo“ („Final Game“) laimėta suma pridedama prie bendro premijos lošimo laimėjimo.
- Premijos lošimas baigiasi, kai nebelieka nemokamų sukimų ir kauliukų skaitiklyje. Jeigu buvo aktyvuotas „finalinis lošimas“ („Final Game“), premijos lošimas baigiasi, kai baigiasi „finalinis lošimas“ („Final Game“).

134.4. Premijos lošimo funkcijos

134.4.1. „Papildomų sukimų“ („Extra Spins“) funkcija

- Kai „papildomų sukimų“ („Extra Spins“) funkcija suaktyvinama, maksimalus sukimų skaičius ir sukimų skaitiklyje likusių sukimų skaičius padidėja iki 4 iki lošimo pabaigos.
- „Papildomų sukimų“ („Extra Spins“) funkcija gali būti suaktyvinta tik vieną kartą per premijos lošimą.

134.4.2. „Papildomos gyvybės“ („Extra Life“) funkcija

- Kai lošimo figūrėlė praeina arba nusileidžia ant „pradžios“ („Start“) langelio, suaktyvinama „papildomos gyvybės“ („Extra Life“) funkcija, kuri suteikia 1 širdelę, kuri bus pridėta prie širdžių skaitiklio.
- Kai sukimų ir kauliukų skaitikliai pasiekia 0, po sukimo širdelė pašalinama iš širdžių skaitiklio ir atstato sukimų skaitiklį į 3 (arba į 4, jei aktyvuota „papildomų sukimų“ („Extra Spins“) funkcija).

134.4.3. „Žvaigždžių lietaus“ („Starburst“) funkcija

- „Žvaigždžių lietaus“(„Starburst“) funkcijos metu ant būgnų atsiranda vertikali 3 vienodų simbolių su vertėmis krūva, kurios vertė yra nuo 2x iki 5x bendro statymo.
- Bent vienas iš simbolių su vertėmis visada atsranda ant esamo simbolio su verte.
- Jei kuris nors simbolis su verte atsiranda ant kito simbolio, jie susilieja, o naujam simboliui priskiriama vertė, lygi sujungtų simbolių verčių sandaugai.

134.4.4. „Kosmoso karų“ („Space Wars“) funkcija

- „Kosmoso karų“ („Space Wars“) funkcijos metu suteikiami 3 „kosmoso karų persukimai“ („Space Wars Re-spins“).

- „Kosmoso karų persukimų“ („Space Wars Re-spins“) pradžioje iš būgnuose esančių simbolių su vertėmis, atrenkamos 3 didžiausios vertės.
- Visi simboliai, kurie pasirodo būgnuose „kosmoso karų persukimų“ („Space Wars Respins“) metu, įgyja vieną iš atrinktų verčių.

134.4.5. „Fino“ („Finn“) funkcija

- „Fino“ („Finn“) funkcijos metu nuo 1 iki 5 atsitiktinių simbolių, esančių būgnuose, vertės padidinamos 5.
- Tuomet padidėjuosios simbolių vertės sumuojamos ir atsitiktinai užima vieną iš pradinių būgnų pozicijų, likusios jų pozicijos paliekamos tuščios.

134.4.6. „Gonzo“ („Gonzo“) funkcija

- „Gonzo“ („Gonzo“) funkcijos metu nuo 1 iki 24 atsitiktinių simbolių vertės padauginamos iš atsitiktinio daugiklio - 2x, 3x arba 5x. Vienai simbolio vertei gali būti taikomas tik 1 daugiklis.

134.4.7. „Miss Banks“ („Miss Banks“) funkcija

- „Miss Banks“ („Miss Banks“) funkcijos metu ant būgnų atsiranda nuo 4 iki 15 simbolių su vertėmis – nuo 1x iki 5x bendro statymo.
- Ant kiekvienos būgnų pozicijos gali atsirasti tik vienas simbolis.
- Jei kuris nors simbolis su verte atsiranda ant kito simbolio, jie susilieja, o naujam simboliui priskiriama vertė, lygi sujungtų simbolių verčių sumai.

134.4.8. „Laimės rato“ („Wheel Game“) funkcija

- „Laimės rato“ („Wheel Game“) funkcijos metu lošėjas suka laimės ratą tik vieną kartą. Šios funkcijos metu lošėjui gali būti suteikta viena iš šių funkcijų:
  - „Vieno kauliuko“ („1 Dice“) funkcija – prie kauliukų skaitiklio pridedamas vienas kauliukas;
  - „Dviejų kauliukų“ („2 Dice“) funkcija – prie kauliukų skaitiklio pridedami du kauliukai;
  - „Atsitiktinės funkcijos“ („Random Feature“) funkcija – atsitiktinai suaktyvinama viena iš šių funkcijų - „žvaigždžių lietaus“ („Starburst“), „kosmoso karų“ („Space Wars“), „Fino“ („Finn“), „Gonzo“ („Gonzo“) arba „miss Banks“ („Miss Banks“);
  - „Pakartojimo“ („Replay“) funkcija – sekanti suteikta funkcija lošimo metu bus suaktyvinta du kartus. „Pakartojimo“ („Replay“) funkcija taikoma „žvaigždžių lietaus“ („Starburst“), „kosmoso karų“ („Space Wars“), „Fino“ („Finn“), „Gonzo“ („Gonzo“) ir „miss Banks“ („Miss Banks“) funkcijoms. „Pakartojimo“ („Replay“) funkcija taip pat gali padvigubinti laimėjimą iš vieno iš lošimo lentos langelių, kuriam buvo priskirta vertė anksčiau suaktyvintoje „atnaujinimo“ („Upgrade“) funkcijoje. Kai lošimo figūrėlė atsidūrs ant tokio langelio, jo vertė bus pridėta prie visų būgnuose esančių simbolių verčių du kartus;
  - „+1 funkcija“ („+1 Feature“) funkcija – kiekvieno simbolio, esančio ant būgno, vertė padidinama 1;
  - „Atnaujinimo“ („Upgrade“) funkcija – visiems langeliams be papildomos funkcijos lošimo lentoje priskiriama vertė 1x bendro statymo. Kiekvieną kartą, kai suaktyvinama „atnaujinimo“ („Upgrade“) funkcija „laimės rato“ („Wheel Game“) funkcijos metu,

visų langelių be papildomos funkcijos vertės padidinamos 1. Kai lošimo figūrėlė atsidūria ant langelio, kuriam buvo priskirta vertė „atnaujinimo“ („Uprade“) funkcijos pagalba, visų būgnuose esančių simbolių vertės padidinamos to langelio verte.

134.5. „Finalinis lošimas“ („Final Game“)

- „Finaliniame lošime“ („Final Game“) nauja lošimo lenta pakeiča senąją. Visiems lošimo lentos langeliams skiriamos vertės (25x, 50x, 75x, 100x, 500x arba 1 000x bendro statymo), išskyrus 2 langelių, kurie suteikia papildomą kauliuką kiekvieną kartą, kai ant jo atsistoja lošimo figūrėlė.
- „Finaliniame lošime“ („Final Game“) būgnai išjungiami, ir metami tik kauliukai. Lošimo figūrėlė lošimo lentoje juda nuo 1 iki 6 laungelių pagal skaičių ant išmesto kauliuko, pradedant nuo apatinio kairiojo langelio.
- Kiekviena vertė surenkama, kai lošimo figūrėlė atsidūria ant atitinkamo langelio, ir pridedama prie bendro premijos lošimo laimėjimo.
- Kiekvienas kauliukas surenkamas, kai lošimo figūrėlė atsidūria ant atitinkamo langelio, ir pridedamas prie kauliukų skaitiklio.
- „Finalinio lošimo“ („Final Game“) pradžioje apatiniame kairiajame langelyje esantis kauliukas pridedamas prie pradinio kauliukų skaičiaus, kuris bus metamas „finaliniame lošime“ („Final Game“). Pradinis kauliukų skaičius skaičiuojamas taip:
  - Prieš prasidedant „finaliniam lošimui“ („Final Game“), likusių kauliukų skaičius buvo 1. Premijos lošimo metu maksimalus sukimų skaičius buvo 4. Prieš „finalinį lošimą“ („Final Game“) likusių širdžių skaičius širdžių skaitiklyje buvo 2. Pradinis „finalinio lošimo“ („Final Game“) kauliukų skaičius yra – 1 + 4 + 2 x 4 = 13;
  - Apatinis kairysis langelis suteikia vieną papildomą kauliuką, reiškia iš viso lošėjui suteikiama 13 + 1 = 14 kauliukų;
  - Jei „pakartojimo“ („Replay“) funkcija buvo suaktyvinta „laimės rato“ („Wheel Game“) funkcijos metu ir nebuvo panaudota prieš prasidedant „finaliniam lošimui“ („Final Game“), pradinis „finalinio lošimo“ („Final Game“) kauliukų skaičius padauginamas iš 2, o tada prie jau padvigubinto skaičiaus pridedamas apatiniame kairiajame langelyje esantis kauliukas.

134.6. Premijos lošimo pirkimas („Buy Bonus Game“) funkcija

- Pagrindinio lošimo metu lošėjas gali aktyvuoti premijos lošimą už 150x bendro statymo, naudodamas „premijos lošimo pirkimo“ („Buy Bonus Game“) funkciją.
- Kai premijos lošimas yra aktyvuotas naudojant „premijos lošimo pirkimo“ („Buy Bonus Game“) funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuotas premijos lošimas.

135. LOŠIMAS „GONZO AUKSAS“ („GONZO‘S GOLD“)

135.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, o maksimalus statymas – 200,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 1 300 000,00 EUR.
- „Gonzo Auksas“ – 8 būgnų, 8 eilių lošimas, turintis grupės išmokėjimų („Cluster Pays“) mechaniką. Lošiama su simbolių grupėmis ir skirtingomis statymo vertėmis.

- „Statymas/Bet“, tai monetos arba virtualių pinigų vertė statymams.
- Kuomet lošiama monetomis, statymo vertę galima nustatyti paspaudus „Statymo Nustatymų/Bet Settings“ mygtuką ir pasirinkus monetos vertę bei statymo lygį. Kuomet lošiama virtualiais pinigais, statymo vertė nustatoma paspaudus „Statymo Nustatymų/Bet Settings“ mygtuką ir pasirinkus norimą statymą.
- „Likutis/Balance“, tai turima monetų arba virtualių pinigų suma atlikti statymams.
- 3 ar daugiau didelio išmokėjimo arba 4 ar daugiau mažo išmokėjimo tų pačių simbolių grupė suteikia laimėjimą.
- Simbolis yra grupės dalis, jei jis yra horizontaliai arba vertikaliai greta to paties simbolio.
- Už kelias to paties simbolio grupes, kurios nėra viena šalia kitos, apmokama kaip už atskiras grupes.
- Už laiminčias kombinacijas yra išmokama remiantis mokėjimo lentele.
- Simbolių išmokėjimo vertės, rodomos mokėjimo lentelėje, yra dinamiškos ir keičiasi kartu su pasirinkta statymo verte.
- Smbolių grupės laimėjimas yra lygus mokėjimo lentelėje nurodytai vertei, padaugintai iš visų taikomų daugiklių.
- Kelios to paties simbolio grupės, kurios nėra greta viena kitos, mokamos kaip atskiros grupės, išskyrus „besiplečiančių“ („Expanding“) simbolių grupes.
- Išmokamas tik didžiausias laimėjimas iš simbolių grupės.
- Vienu metu skirtingose simbolių grupėse laimėti laimėjimai yra sudedami.
- Visi laimėjimai mokami tik už simbolių grupes, išskyrus nemokamų sukimų premijų laimėjimus.
- Jei įvyksta lošimo techninės arba programinės įrangos gedimas, visi atlikti lošimo statymai ir išmokos nustoja galioti, o visi atlikti statymai grąžinami.

135.2. „Sklaidos“ („Scatter“) simboliai

- „Sklaidos“ („Scatter“) simboliai gali būti rodomi bet kur ant būgnų pagrindinio lošimo ir nemokamų sukimų metu ir pakeisti visus simbolius. „Sklaidos“ („Scatter“) simboliai, pakeičiantys „besiplečiančius“ („Expanding“) simbolius, neįtraukiami į papildomą simbolių grupės laimėjimo įvertinimą nemokamų sukimų metu.
- „Sklaidos“ („Scatter“) simbolių pakeitimas išmoka didžiausią įmanomą kombinaciją grupėje pagal mokėjimo lentelę.

135.3. Nemokami sukimai ir „besiplečiantys“ („Expanding“) simboliai

- Išsukus 3 ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simbolių bet kurioje vietoje ant būgnų, suaktyvinama nemokamų sukimų funkcija su 10 nemokamais sukimais ir premijos laimėjimais.
- Premijos laimėjimas priklauso nuo „sklaidos“ („Scatter“) simbolių, atsirandančių ant būgnų, skaičiaus pagal šią lentelę:

„Sklaidos“ („Scatter“) simbolių skaičius	Premijos laimėjimas
3	2x bendro statymo
4	20x bendro statymo
5	200x bendro statymo

- Nemokamų sukimų pradžioje atsitiktinai pasirenkamas vienas iš simbolių, kuris taps „besiplenčiančiu“ („Expanding“) simboliu.
- Nemokamuose sukimuose du ar daugiau horizontoliai arba vertikaliai „besiplečiančių“ („Expanding“) simbolių, atsirandančių ant būgnų, išsiplečia, kad padengtų atitinkamai visą eilutę arba būgną. „Sklaidos“ („Scatter“) simboliai, pakeičiantys „besiplečiančius“ („Expanding“) simbolius, nesiplečia ir dėl to neišsiplečia gretimi „besiplečiantys“ („Expanding“) simboliai. „Besiplečiantys“ („Expanding“) simboliai išsiplečia po to, kai buvo įvertinti laimėjimai.
- Įvertinus pradinius laimėjimus ir išsiplečiant simboliams, „besiplečiančių“ („Expanding“) simbolių grupei suteikiamas papildomas grupės laimėjimas. Įvertinus šį grupės laimėjimą, visi „besipliačiantys“ („Expanding“) simboliai laikomi gretimais, nepaisant jų padėties būgnuose.
- „Besiplečiantys“ („Expanding“) simboliai, kurie tampa gretimi dėl „besiplečiančių“ („Expanding“) simbolių išplėtimo, nesiplečia.
- Nemokami sukimai lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir monetos verte kaip ir per lošimą, kuris aktyvino nemokamus sukimus.
- Nemokamų sukimų funkcija baigiasi, kai nebelieka nemokamų sukimų.
- Nemokamų sukimų pabaigoje visa iš nemokamų sukimų laimėta suma pridedama prie bet kurio laimėjimo, gauto iš sukimo, kuriame aktyvuojami nemokami sukimai.

136. LOŠIMAS „KALĖDŲ STEBUKLAI“ („WONDERS OF CHRISTMAS“)

136.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, o maksimalus statymas – 50,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 5 000 000,00 EUR.
- „Kalėdų Stebuklai“ – 5 būgnų lošimas. 5 būgnai išdėstyti diamanto forma, kurio aukštis iš kairės į dešinę yra 3, 4, 5, 4, ir 3. Lošiama su 20 fiksuotomis statymo eilutėmis ir skirtingomis statymo vertėmis.
- „Statymas/Bet“, tai monetos arba virtualių pinigų vertė statymams.
- Kuomet lošiama monetomis, statymo vertę galima nustatyti paspaudus „Statymo Nustatymų/Bet Settings“ mygtuką ir pasirinkus monetos vertę bei statymo lygį. Kuomet lošiama virtualiais pinigais, statymo vertė nustatoma paspaudus „Statymo Nustatymų/Bet Settings“ mygtuką ir pasirinkus norimą statymą.
- „Likutis/Balance“, tai turima monetų arba virtualių pinigų suma atlikti statymams.
- Už laimėjimus kombinacijas yra išmokama remiantis mokėjimo lentele.
- Simbolių išmokėjimo vertės, rodomos mokėjimo lentelėje, yra dinamiškos ir keičiasi kartu su pasirinkta statymo verte.
- Lošimo eilutės laimėjimas yra lygus mokėjimo lentelėje nurodytai vertei, padaugintai iš visų taikomų daugiklių.
- Statymo eilutės laimėjimai mokami iš eilės pradedant nuo kairiausiai esančio būgno iki dešiniausiai esančio būgno.
- Išmokamas tik didžiausias laimėjimas už statymo eilutę.
- Vienu metu skirtingose statymo eilutėse laimėti laimėjimai yra sudedami.
- Jei įvyksta lošimo techninės arba programinės įrangos gedimas, visi atlikti lošimo statymai ir išmokos nustoja galioti, o visi atlikti statymai grąžinami.

136.2. „Dovanos“ („Gift“), „auksinės dovanos“ („Golden Gift“), „laukinis“ („Wild“) simboliai ir rėmeliai („Frames“)

- Kai ant būgnų išsukamas „dovanos“ („Gift“) simbolis, jo vieta pažymima rėmeliu („Frame“).
- „Dovanos“ („Gift“) simbolis gali atsitiktinai virsti „auksinės dovanos“ („Golden Gift“) simboliu. Tokiu atveju jo rėmelis („Frame“) virsta arktyviu rėmeliu („Active Frame“).
- Sekančio sukimo pabaigoje pozicija su aktyviu rėmeliu („Active Frame“) virsta „laukiniu“ („Wild“) simboliu. Visos gretimos pozicijos su rėmeliais („Frames“) taip pat virsta „laukiniais“ („Wild“) simboliais, taip pat pozicijos šalia jų iki maksimaliai 5 kartų. Rėmeliai („Frames“) ir aktyvūs remėliai („Active Frames“) lieka tose pačiose pozicijose ir nedingsta iš būgnų tol, kol virsta „laukiniais“ („Wild“) simboliais arba neprasideda nemokami sukimai.
- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai pakeičia visus simbolis, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“), „dovanos“ („Gift“) ir „auksinės dovanos“ („Golden Gift“) simbolius.
- „Laukinių“ („Wild“) simbolių pakeitimas išmoka didžiausią įmanomą kombinaciją grupėje pagal mokėjimo lentelę.

136.3. Nemokamų sukimų daugiklis

- Kai pagrindinio lošimo metu būgnuose atsiranda „dovanos“ („Gift“) simbolis, prie nemokamų sukimų daugiklio matuoklio pridedami taškai.
- Kiekvieną kartą, kai išsukamas „dovanos“ („Gift“) simbolis ant pozicijos be rėmelio („Frame“), arba be aktyvaus rėmelio („Active Frame“), prie nemokamų sukimų daugiklio matuoklio pridedamas 1 taškas.
- Kiekvieną kartą, kai išsukamas „dovanos“ („Gift“) simbolis ant pozicijos su rėmeliu („Frame“), arba su aktyviu rėmeliu („Active Frame“), prie nemokamų sukimų daugiklio matuoklio pridedama nuo 1 iki 4 taškų.
- Kiekvieną kartą, kai nemokamų sukimų daugiklio matuoklio taškų skaičius pasiekia 200 taškų, nemokamų sukimų daugiklis laipsniškai didėja tokia tvarka – x1, x2, x3, x5, x7, x10, x12, x15, x20, x30, x40, x50, x75, x100, x200, x300, x500, x750, x1 000. Po kiekvieno nemokamų sukimų daugiklio padidėjimo, vėl matuoklis atstatomas į 0.
- Jei taškų skaičius viršija 200, nemokamų sukimų daugiklis padidėja, o taškų skirtumas pridedamas po to, kai matuoklis atstatomas į 0.
- Nemokamų sukimų daugiklis gali būti padidintas pagrindinio lošimo metu ir taikomas tik nemokamų sukimų pabaigoje. Pasibaigus nemokamiems sukimams, nemokamų sukimų daugiklis iš naujo atstatomas į x1, tačiau matuoklyje išsaugomas toks pat taškų skaičius, koks buvo per lošimą, kuris suaktyvino nemokamus sukimus.
- Jei nemokamų sukimų daugiklis pagrindinio lošimo metu pasiekia x1 000, matuoklis lieka pilnu ir į jį daugiau taškų nepridedama, kol nesuaktyvinami nemokami sukimai. Tokiu atveju, kai baigiasi nemokami sukimai, nemokamų sukimų daugiklis atstatomas į x1, o matuoklis – į 0.
- Nemokamų sukimų daugiklis, nemokamų sukimų daugiklio matuoklis, ir rėmelių („Frames“), „dovanų“ („Gift“) simbolių ir aktyvių rėmelių („Active Frames“) pozicijos yra susieti su statymu ir kartu su juo išsaugomi, kai šis yra pakeičiamas. Kiekvienas statymas išsaugomas atskirai.

- Keičiant statymą į statymą, koks jau buvo pasirinktas anksčiau, nemokamų sukimų daugiklis, nemokamų sukimų daugiklio matuoklis, ir rėmelių („Frames“), „dovanų“ („Gift“) simbolių ir aktyvių rėmelių („Active Frames“) pozicijos atkuriami su statymu.

136.4. Nemokami sukimai

- Išsukus 3 „sklaidos“ („Scatter“) simbolius ant 2, 3 ir 4 būgnų pagrindinio lošimo metu, suaktyvinama nemokamų sukimų funkcija.
- Prieš pirmąjį nemokamą sukimą visos pozicijos su rėmeliu („Frames“) ir aktyviais rėmeliais („Active Frames“), kurios lošimo metu nevirto „laukiniais“ („Wild“) simboliais, kurie suaktyvino nemokamus sukimus, yra užrakinami, prilimpa prie būgnų, o nemokamų sukimų pabaigoje suteikia atsitiktinį laimėjimą nuo 0,50x iki 50x bendro statymo.
- Visos pozicijos, kurios lošimo metu virto „laukiniais“ („Wild“) simboliais, kurie suaktyvino nemokamus sukimus, nėra užrakinamos.
- Nemokamų sukimų metu kiekviena būgnų pozicija sukasi atskirai. Užrakintos pozicijos nesisuka.
- Nemokamų sukimų metu yra tik „auksinės monetos“ („Golden Coin“) simboliai.
- Nemokamų sukimų metu išsukus „auksinės monetos“ („Golden Coin“) simbolį ant bet kurios atrakintos būgnų pozicijos, suteikiamas atsitiktinis laimėjimas nuo 0,50x iki 50x bendro statymo.
- Pradinis nemokamų sukimų skaičius yra 3. Kiekvieną kartą, kai nemokamų sukimų metu išsukamas „auksinės monetos“ („Golden Coin“) simbolis, pozicija, ant kurios nusileido simbolis, yra užrakinama, o sukimų skaičius atstatomas iš naujo į 3.
- Nemokami sukimai lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir monetos verte kaip ir per lošimą, kuris aktyvino nemokamus sukimus.
- Nemokamų sukimų funkcija baigiasi, kai nebelieka nemokamų sukimų, arba kai visos pozicijos yra užrakinamos.
- Pasibaigus nemokamiems sukimams, visi nemokamų sukimų laimėjimai padauginami iš pagrindinio lošimo surinkto nemokamų sukimų daugiklio. Jei visos pozicijos yra užrakintos, visos „auksinės monetos“ („Golden Coin“) simbolių vertės yra papildomai padauginamos iš x2 daugiklio. Tokiu atveju nemokamų sukimų daugiklio ir papildomo x2 daugiklio vertės padauginamos. Pavyzdžiui, jei nemokamų sukimų daugiklio vertė yra x10, galutinio daugiklio vertė yra x20.
- Nemokamų sukimų pabaigoje visa iš nemokamų sukimų laimėta suma pridedama prie bet kurio laimėjimo, gauto iš sukimo, kuriame aktyvuojami nemokami sukimai.

137. LOŠIMAS „KEKSIUKAI“ („CUPCAKES“)

137.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, o maksimalus statymas – 200,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 552 400,00 EUR.
- „Keksiukai“ – 7 būgnų, 6 eilių lošimas su „sklaidos“ („Scatter“) laimėjimais. Lošiama su simbolių grupėmis ir skirtingomis statymo vertėmis.
- „Statymas/Bet“, tai monetos arba virtualių pinigų vertė statymams.
- Kuomet lošiama monetomis, statymo vertę galima nustatyti paspaudus „Statymo Nustatymų/Bet Settings“ mygtuką ir pasirinkus monetos vertę bei statymo lygį. Kuomet

lošiama virtualiais pinigais, statymo vertė nustatoma paspaudus „Statymo Nustatymų/Bet Settings“ mygtuką ir pasirinkus norimą statymą.
- „Likutis/Balance“, tai turima monetų arba virtualių pinigų suma atlikti statymams.
- 8 ar daugiau tų pačių simbolių grupė suteikia laimėjimą.
- Už laiminčias kombinacijas yra išmokama remiantis mokėjimo lentele.
- Simbolių išmokėjimo vertės, rodomos mokėjimo lentelėje, yra dinamiškos ir keičiasi kartu su pasirinkta statymo verte.
- Lošimo eilutės laimėjimas yra lygus mokėjimo lentelėje nurodytai vertei, padaugintai iš visų taikomų daugiklių.
- Išmokamas tik didžiausias laimėjimas už statymo eilutę.
- Vienu metu skirtingose statymo eilutėse laimėti laimėjimai yra sudedami.
- Jei įvyksta lošimo techninės arba programinės įrangos gedimas, visi atlikti lošimo statymai ir išmokos nustoja galioti, o visi atlikti statymai grąžinami.

137.2. „Lavinos“ („Avalanche“) funkcija
- „Lavinos“ („Avalanche“) metu simboliai patenka į būgno pozicijas, o ne sukasi.
- Simbolių grupės laimėjimas paleidžia „laviną“ („Avalanche“).
- Simboliai laimėtose kombinacijose išnyksta, paliekant vietos naujai simbolių „lavinai“ („Avalanche“).
- „Lavina“ („Avalanche“) tęsiasi tol, kol nebėra laimėjimų.

137.3. „Želinių saldainių“ („Gumdrop“), „keksiukų“ („Cupcakes“) ir „daugiklio“ („Multiplier“) simboliai
- „Želinių saldainių“ („Gumdrop“) simboliai gali atsirasti ant visų būgnų pagrindinio lošimo ir nemokamų sukimų metu.
- Pagrindiniame lošime ir nemokamuose sukimuose sukimo metu, nuo 1 iki 4 „keksiukų“ („Cupcakes“) simbolių, užimantys 2x2 plotą, gali būti rodomi ant šių būgnų porų apačioje – 1 – 2, 3 – 4 arba 5 – 6. „Lavinos“ („Avalanche“) metu ant būgnų negali nusilesti papildomi „keksiukų“ („Cupcakes“) simboliai.
- Vienu metu ant tos pačios būgnų poros gali pasirodyti 1 – 2 „keksiukų“ („Cupcakes“) simboliai, sudėdami viens ant kito.
- „Keksiukų“ („Cupcakes“) simboliai negali būti laiminčios kombinacijos dalimi ir neskiria laimėjimo.
- Kiekvienas „keksiukų“ („Cupcakes“) simbolis turi priskirtą atsitiktinį daugiklį – 2x, 3x, 4x, 5x, 10x, 25x, 30x, 50x arba 100x.
- „Želinių saldainių“ („Gumdrop“) simboliai, tapę laiminčios kombinacijos dalimi, surenkami į visus būgnuose esančius tos pačios spalvos „keksiukų“ („Cupcakes“) simbolius.
- „Keksiukų“ („Cupcakes“) simbolis, surinkęs 10 ar daugiau „želinių saldainių“ („Gumdrop“) simbolių, pašalinamas iš būgnų, o jam priskirtas daugiklis yra suteikiamas. Jeigu suteikiamas daugiau nei vienas daugiklis, jų vertės sumuojamos.
- „Keksiukų“ („Cupcakes“) simbolis, surinkęs mažiau nei 10 „želinių saldainių“ („Gumdrop“) simbolių, pašalinamas iš būgnų kito sukimo pradžioje.
- Kai nebėra daugiau laiminčių kombinacijų ar „lavinų“ („Avalanche“), bendras laimėjimas dauginamas iš bendro suteikto daugiklio.
- Kiekvieno sukimo pabaigoje daugiklis atstatomas iš naujo.

137.4. „Sutraiškymo“ („Crush“) funkcija

- „Sutraiškymo“ („Crush“) funkcija gali būti atsitiktinai suaktyvinta pagrindinio lošimo arba nemokamų sukimų metu, jei 5 ar daugiau „želinių saldainių“ („Gumdrop“) simbolių iš vienos būgnų porų tampa laiminčios kombinacijos dalimi, kai kiekviename tos poros būgne yra bent 2 „želinių saldainių“ („Gumdrop“) simboliai.
- „Sutraiškymo“ („Crush“) funkcija negali būti aktyvuota, jeigu būgnų poroje jau yra 2 „keksiukų“ („Cupcakes“) simboliai arba bent 1 „sklaidos“ („Scatter“) simbolis.
- „Sutraiškymo“ („Crush“) funkcija negali būti aktyvuota, jeigu ant būgnų jau yra 4 „keksiukų“ („Cupcakes“) simboliai.
- „Sutraiškymo“ („Crush“) funkcijos metu papildomas „keksiukų“ („Cupcakes“) simbolis krenta ant būgnų poros, kuri suaktyvino šią funkciją, kai visi „želinių saldainių“ („Gumdrop“) simboliai iš tos būgnų poros buvo pašalinti, nuspalvinti pagal papildomą „keksiukų“ („Cupcakes“) simbolį ir surinkti į jį.

137.5. Nemokami sukimai

- Pagrindiniame lošime, išsukus 3, 4 ar 5 „sklaidos“ („Scatter“) simbolius, suaktyvinama nemokamų sukimų funkcija su atitinkamai 10, 13 ar 16 nemokamų sukimų.
- Nemokamų sukimų metu, išsukus 3, 4 ar 5 „sklaidos“ („Scatter“) simbolius, suaktyvinami papildomi 3, 6 ar 9 nemokami sukimai.
- Pagrindiniame lošime suteiktas daugiklis nemokamų sukimų pradžioje nustatomas iš naujo.
- Nemokami sukimai lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir monetos verte kaip ir per lošimą, kuris aktyvino nemokamus sukimus.
- Nemokamų sukimų funkcija baigiasi, kai nebelieka nemokamų sukimų.
- Kiekvieno nemokamo sukimo pabaigoje bendras sukimo laimėjimas dauginamas iš bendro suteikto daugiklio.
- Nemokamų sukimų pabaigoje visa iš nemokamų sukimų laimėta suma pridedama prie bet kurio laimėjimo, gauto iš sukimo, kuriame aktyvuojami nemokami sukimai.
- Nemokamuose sukimuose suteiktas daugiklis pagrindinio lošimo pradžioje nustatomas iš naujo.

137.6. Nemokamų sukimų pirkimas („Buy Free Spins“) funkcija

- Pagrindinio lošimo metu lošėjas gali aktyvuoti nemokamus sukimus už 100x bendro statymo, naudodamas „nemokamų sukimų pirkimo“ („Buy Free Spins“) funkciją.
- Kai nemokami sukimai yra aktyvuoti naudojant „nemokamų sukimų pirkimo“ („Buy Free Spins“) funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuota nemokamų sukimų funkcija su 10, 13 arba 16 nemokamų sukimų.

138. LOŠIMAS „PIENO KOKTEILIS EKSTREMALU“ („MILKSHAKE XXXTREME“)

138.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,25 EUR, o maksimalus statymas – 500,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 3 550 000,00 EUR.

- „Pieno Kokteilis Ekstremalu“ - 6 būgnų, 6 eilių lošimas su „sklaidos“ („Scatter“) laimėjimais. Lošiama su simbolių grupėmis ir skirtingomis statymo vertėmis.
- „Statymas/Bet“, tai monetos arba virtualių pinigų vertė statymams.
- Kuomet lošiama monetomis, statymo vertę galima nustatyti paspaudus „Statymo Nustatymų/Bet Settings“ mygtuką ir pasirinkus monetos vertę bei statymo lygį. Kuomet lošiama virtualiais pinigais, statymo vertė nustatoma paspaudus „Statymo Nustatymų/Bet Settings“ mygtuką ir pasirinkus norimą statymą.
- „Likutis/Balance“, tai turima monetų arba virtualių pinigų suma atlikti statymams.
- 8 ar daugiau tų pačių simbolių grupė suteikia laimėjimą.
- Už laimėjimus kombinacijas yra išmokama remiantis mokėjimo lentele.
- Simbolių išmokėjimo vertės, rodomos mokėjimo lentelėje, yra dinamiškos ir keičiasi kartu su pasirinkta statymo verte.
- Išmokamas tik didžiausias laimėjimas už statymo eilutę.
- Vienu metu skirtingose statymo eilutėse laimėti laimėjimai yra sudedami.
- Jei įvyksta lošimo techninės arba programinės įrangos gedimas, visi atlikti lošimo statymai ir išmokos nustoja galioti, o visi atlikti statymai grąžinami.

138.2. „Laukinis“ („Wild“) simbolis

- „Laukinis“ („Wild“) simbolis atsiranda ant visų būgnų, ir pakeičia visus simbolius.
- „Laukinių“ („Wild“) simbolių pakeitimas išmoka didžiausią įmanomą kombinaciją grupėje pagal mokėjimo lentelę.
- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai suteikia laimėjimą tik su kitais simboliais.
- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai, visiškai užpildantys būgnus, suteikia didžiausią įmanoma laimėjimą pagal mokėjimo lentele.

138.3. „Lavinos“ („Avalanche“) funkcija

- „Lavinos“ („Avalanche“) metu simboliai patenka į būgno pozicijas, o ne sukasi.
- Simbolių grupės laimėjimas paleidžia „laviną“ („Avalanche“).
- Simboliai laimėtose kombinacijose išnyksta, paliekant vietos naujai simbolių „lavinai“ („Avalanche“).
- „Lavina“ („Avalanche“) tęsiasi tol, kol nebėra laimėjimų.

138.4. „Pieno kokteilio“ („Milkshake“) funkcija

- „Pieno kokteilio“ („Milkshake“) funkcijos metu kiekvieno sukimo pradžioje šalia lošimo tinklelio pridedamas naujas vienas pieno kokteilis.
- Kiekvienas pieno kokteilis, pridėtas šalia lošimo tinklelio, atsitiktinai įgauna vieną iš keturių spalvų - raudona, žalia, oranžinė, mėlyna; daugiklį – x2, x3, x4, x5, x10, x15, x20, x25, x30, x40, x50, x75, x100; pradinį taškų skaičių – nuo 2 iki 12.
- Laimėjimo kombinacijos derinys, išnykęs iš būgnų, padidina taškų skaičių visuose pieno kokteiliuose, kurių spalva yra tokia pati kaip ir išnykstančių simbolių, lygu simbolių skaičiui laimėjimo kombinacijoje.
- Kai pieno kokteilio pasiekia 20 ar daugiau taškų skaičių, jį pakeičia du nauji atsitiktiniai pieno kokteiliai iki daugiausiai 4. Kai šalia lošimo tinklelio yra 4 pieno kokteiliai, kiekvienas iš jų, pasiekiantis 20 ar daugiau taškų skaičių, pakeičiamas nauju, tačiau papildomų pieno kokteilių neatsiranda.

- Kiekvieno sukimo pabaigoje bendras sukimo laimėjimas padauginamas iš visų pieno kokteilių, kurie sukimo metu buvo pakeisti, daugiklių sumos.

138.5. „Padidinimo“ („Booster“) funkcija

- „Padidinimo“ („Booster“) funkcijos metu „daugiklio padidinimo“ („Multiplier Booster“) arba „spalvos padidinimo“ („Color Booster“) funkcijos atsitiktine tvarka pritaikomos bet kuriam pieno kokteiliui, kuris pridedamas šalia lošimo tinklelio sukimo pradžioje arba po „lavinos“ („Avalanche“).
- „Daugiklio padidinimo“ („Multiplier Booster“) funkcijos metu pieno kokteilio daugiklis pakeičiamas į didesnės vertės daugiklį (x4, x5, x10, x15, x20, x25, x30, x40, x50, x75, x100).
- „Spalvos padidinimo“ („Color Booster“) funkcijos metu pieno kokteilis pakeičiamas į vaivorykštės pieno kokteilį („Rainbow Milkshake“), kuris turės tokį patį daugiklį ir tokį patį taškų skaičių.
- Bet kokios spalvos laimėjimo kombinacijos derinys, išnykęs iš būgnų, padidina taškų skaičių visuose vaivorykštės pieno kokteiliuose („Rainbow Milkshake“).

138.6. „Ekstremalūs sukimai“ („XXXtreme Spins“)

- Lošėjas gali suaktyvinti „ekstremalius sukimus“ („XXXtreme Spins“), kurių metu bus naudojamas didesnis bendras statymas. Tuomet lošime garantuotai atsiras 1 arba 2 „laukiniai“ („Wild“) simboliai ir 2 arba 4 pieno kokteiliai.
- „Ekstremalių sukimų“ („XXXtreme Spins“) suaktyvinimas su 1 „laukiniu“ („Wild“) simboliu ir 2 skirtingų spalvų pieno kokteiliais kainuoja 10x bendro statymo.
- „Ekstremalių sukimų“ („XXXtreme Spins“) suaktyvinimas su 2 „laukiniais“ („Wild“) simboliais ir 4 skirtingų spalvų pieno kokteiliais kainuoja 95x bendro statymo.
- „Ekstremalūs sukimai“ („XXXtreme Spins“) lieka aktyvūs, kol lošėjas juos išjungs.

139. LOŠIMAS „GĖLĖS – KALĖDINIS LEIDIMAS“ („FLOWERS CHRISTMAS EDITION“)

139.1. Lošimo taisyklės

- „Gėlės – Kalėdinis Leidimas“ – 5 būgnų, 3 eilučių ir 30 fiksuotų laimėjimo linijų lošimas.
- Mažiausias statymas – 0,30 EUR, didžiausias statymas – 75,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 1 125 000,00 EUR.
- Už laimėtas kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę. Išmokamas tik didžiausias laimėjimo linijos laimėjimas. Laimėjimai už laimėtas simbolių kombinacijas ant skirtingų linijų yra sudedami.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „nemokamų sukimų“ („Free Spins“) ir dvigubus („Double“) simbolius. „Laukinis“ („Wild“) simbolis gali būti skaičiuojamas tik kaip viengubas simbolis.

139.2. Dvigubi („Doble“) simboliai

- „Nemokamų sukimų“ („Free Spins“) ir vidutinės išmokos simboliai gali būti tiek viengubi, tiek dvigubi.
- Dvigubi simboliai yra skaičiuojami kaip du viengubi simboliai.

- Dvigubas „nemokamų sukimų“ („Free Spins“) simbolis gali iškristi tik 2, 3 ir 4 būgnuose. Laimėjimai yra nustatomi atsižvelgiant į bendrą simbolių, esančių statymo linijoje, skaičių.
- Esant dvigubiems simboliams, laiminti statymo linija gali turėti nuo 3 iki 10 simbolių.

139.3. Nemokamų sukimų funkcija
- Išsukus 4, 5, 6, 7 ar 8 „nemokamų sukimų“ („Free Spins“) simbolius, atitinkamai suaktyvinama 10, 15, 20, 25 ar 30 nemokamų sukimų.
- Nemokamų sukimų metu išsukus 4 ar daugiau „nemokamų sukimų“ („Free Spins“) simbolių, suaktyvinami papildomi nemokami sukimai.
- Nemokamų sukimų metu „laukinis“ („Wild“) simbolis išsiplėčia per visą būgną, kad užpildyti visas būgno pozicijas.

140. LOŠIMAS „KABLIO HEROJAI“ („HOOK‘S HEROES“)

140.1. Lošimo taisyklės
- „Kablio Herojai“ – 5 būgnų, 3 eilučių ir 20 fiksuotų laimėjimo linijų lošimas.
- Mažiausias statymas – 0,20 EUR, didžiausias statymas – 200,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 194 800,00 EUR.
- Už laimančias kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę. Išmokamas tik didžiausias laimėjimo linijos laimėjimas. Laimėjimai už laimančias simbolių kombinacijas ant skirtingų linijų yra sudedami.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.

140.2. „Pasakos“ („Fairy“) funkcija
- „Pasakos“ („Fairy“) funkcijos metu atsitiktinėse būgnų pozicijose atsiranda nuo 2 iki 5 „laukinių“ („Wild“) simbolių. Jei ant būgnų atsirado 2 „laukiniai“ („Wild“) simboliai, vienas iš šių simbolių bus arba pirmame, arba antrame, arba trečiame būgne.

140.3. „Undinėlės“ („Mermaid“) funkcija
- „Undinėlės“ („Mermaid“) funkcijos metu, visi laimėjimai yra dvigubinami, nebent laimančioje kombinacijoje dalyvauja „laukinis“ („Wild“) simbolis – tokiu atveju, laimėjimai yra dauginami iš 4.

140.4. „Pirato“ („Pirate“) funkcija
- „Pirato“ („Pirate“) funkcijos metu, visi laimėjimai yra skaičiuojami pagal matomus simbolius, neatsižvelgiant į statymo linijas, t.y. simboliai gali būti bet kuriose būgno pozicijose, nebūtinai vienoje statymo linijoje.

140.5. Nemokamų sukimų funkcija
- Išsukus 2 „sklaidos“ („Scatter“) simbolius, suaktyvinamas vienas nemokamas sukimas su atsitiktinai parinkta funkcija – „pasakos“ („Fairy“), „undinėlės“ („Mermaid“) ar „pirato“ („Pirate“) funkcija.
- Išsukus 3 „sklaidos“ („Scatter“) simbolius, suaktyvinama nemokamų sukimų funkcija, o lošėjas gauna galimybę išsirinkti funkciją, kuri bus aktyvi visų nemokamų sukimų metu:

- Pasirinkus „pasakos“ („Fairy“) funkciją, suaktyvinami 7 nemokami sukimai;
- Pasirinkus „undinėlės“ („Mermaid“) funkciją, suaktyvinama 10 nemokamų sukimų;
- Pasirinkus „pirato“ („Pirate“) funkciją, suaktyvinama 15 nemokamų sukimų.

- Išsukus 4 arba 5 „sklaidos“ („Scatter“) simbolius, suaktyvinama nemokamų sukimų funkcija, bei lošėjas gauna galimybę išsirinkti atitinkamai 2 arba 3 funkcijas.
- Nemokamų sukimų metu suaktyvinti papildomus nemokamus sukimus negalima.

141. LOŠIMAS „LAIMINGASIS ŽVEJYS: SNIEGUOTAS LAIMIKIS“ („LUCKY ANGLER: A SNOWY CATCH“)

141.1. Lošimo taisyklės

- „Laimingasis Žvejys: Snieguotas Laimikis“ – 5 būgnų, 3 eilučių ir 15 fiksuotų laimėjimo linijų lošimas.
- Mažiausias statymas – 0,30 EUR, didžiausias statymas – 150,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 60 900,00 EUR.
- Už laiminčias kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę. Išmokamas tik didžiausias laimėjimo linijos laimėjimas. Laimėjimai už laiminčias simbolių kombinacijas ant skirtingų linijų yra sudedami.
- Jei yra išsukama laiminti kombinacija, sudaryta iš 5 vienos rūšies simbolių, laimėjimas yra padvigubinamas.
- „Lipnus laukinis“ („Sticky Wild“) simbolis atsiranda pagrindinio lošimo metu ant 2 ir 4 būgnų, o nemokamų sukimų metu ant 2, 3 ir 4 būgnų. „Lipnus laukinis“ („Sticky Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.
- Išsukus laiminčią kombinaciją kartu su „lipniu laukiniu“ („Sticky Wild“) simboliu, jis lieka savo vietoje iki tol, kol nebelieka laiminčių kombinacijų.

141.2. Nemokamų sukimų funkcija

- Išsukus 3, 4 ar 5 „sklaidos“ („Scatter“) simbolius, atitinkamai suaktyvinama 10, 15 ar 20 nemokamų sukimų.
- „Lipnus laukinis“ („Sticky Wild“) simbolis 3 būgne iškrenta tik antroje eilėje ir lieka savo vietoje iki nemokamų sukimų pabaigos.
- Nemokamų sukimų metu išsukus 3, 4 ar 5 „sklaidos“ („Scatter“) simbolius, atitinkamai suaktyvinama 10, 15 ar 20 papildomų nemokamų sukimų.

142. LOŠIMAS „ŽIEŽIRBOS“ („SPARKS“)

142.1. Lošimo taisyklės

- „Žiežirbos“ – 5 būgnų, 3 eilučių ir 20 fiksuotų laimėjimo linijų lošimas.
- Mažiausias statymas – 0,20 EUR, didžiausias statymas – 400,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 160 000,00 EUR.
- Lošimas gali būti lošiamas dviem būdais – pirmas būdas, kai už laiminčias kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę, ir antras būdas – kai už laiminčias kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę, ir iš dešinės į kairę.

- Išmokamas tik didžiausias laimėjimo linijos laimėjimas. Laimėjimai už laiminčias simbolių kombinacijas ant skirtingų linijų yra sudedami.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „išsiplečiančius klonavimo laukinius“ („Expanding Cloning Wild“) simbolius.
- „Išsiplečiantis klonavimo laukinis“ („Expanding Cloning Wild“) simbolis gali atsirasti ant 2 ir 4 būgnų ir pakeičia visus simbolius.
- Išsukus „išsiplečiantį klonavimo laukinį“ („Expanding Cloning Wild“) simbolį, jis gali išsiplėsti į viršų, į apačią, į abi puses, arba nesiplėsti visai.
- Išsukus „išsiplečiantį klonavimo laukinį“ („Expanding Cloning Wild“) simbolį, gretutiniai simboliai iš kairės klonuojami į būgną iš dešinės.

143. LOŠIMAS „ATRAKCIONŲ PARKAS: LAIMINGAS BILIETAS“ („THEME PARK: TICKETS OF FORTUNE“)

143.1. Lošimo taisyklės

- „Atrakcionų Parkas: Laimingas Bilietas“ – 5 būgnų, 3 eilučių ir 50 fiksuotų laimėjimo linijų lošimas.
- Mažiausias statymas – 0,25 EUR, didžiausias statymas – 250,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 200 000,00 EUR.
- Už laiminčias kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę. Išmokamas tik didžiausias laimėjimo linijos laimėjimas. Laimėjimai už laiminčias simbolių kombinacijas ant skirtingų linijų yra sudedami.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis atsiranda ant 2, 3 ir 4 būgnų ir išsiplėčia per būgną, kad užpildyti 1, 2 ar visas būgno pozicijas. „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“), „premijos“ („Bonus“) ir „žnyplių“ („Claw“) simbolius.

143.2. „Žnyplių“ („Claw“) funkcija

- „Žnyplių“ („Claw“) simbolis gali atsirasti tik 5 būgne pagrindinio lošimo metu.
- Išsukus „žnyplių“ („Claw“) simbolį, suaktyvinama „Žnyplių“ („Claw“) funkcija, kurios metu sugriebiamas žaislas, esantis po būgnais, ir suteikiamas laimėjimas.

143.3. „Atrakcionų parko bilieto“ („Theme Park Ticket“) funkcija

- Išsukus 3 „sklaidos“ („Scatter“) simbolius, suaktyvinama „atrakcionų parko bilieto“ („Theme Park Ticket“) funkcija. Ši funkcija taip pat gali būti suaktyvinta „atrakcionų parko premijos rato“ („Theme Park Bonus Wheel“) funkcijos metu.
- „Atrakcionų parko bilieto“ („Theme Park Ticket“) funkcijos pradžioje lošėjas suka 3 kartus laimės ratą, kuriame galima išsukti atsitiktinį bilietų kiekį, arba papildomus rato sukimus. Laimėtais bilietais lošėjas gali atidaryti atrakcionų parko žemėlapį ir lošti vieną ar daugiau „atrakcionų parko“ („Theme Park“) premijos lošimų.
- Kai nebelieka rato sukimų, „atrakcionų parko bilieto“ („Theme Park Ticket“) funkcija baigiasi, o lošėjas gali panaudoti laimėtus bilietus atrakcionų parko žemėlapyje, kad galėtų lošti „atrakcionų parko“ („Theme Park“) premijos lošimus.
- Kiekvienas „atrakcionų parko“ („Theme Park“) premijos lošimas kainuoja tam tikrą bilietų skaičių, kaip nurodyta atrakcionų parko žemėlapyje.

- „Atrakcionų parko“ („Theme Park“) premijos lošimas tęsiamas tol, kol lošėjui nebelieka bilietų.

143.4. „Atrakcionų parko premijos rato“ („Theme Park Bonus Wheel“) funkcija

- Pagrindinio lošimo metu išsukus „premijos“ („Bonus“) simbolį 5 būgne, suaktyvinama „atrakcionų parko premijos rato“ („Theme Park Bonus Wheel“) funkcija.
- „Atrakcionų parko premijos ratas“ („Theme Park Bonus Wheel“) yra padalintas į 11 pozicijų:
  - 6 pozicijos su „atrakcionų parko“ („Theme Park“) premijos lošimu;
  - 4 pozicijos su atsitiktinės vertės laimėjimais;
  - 1 pozicija su „atrakcionų parko bilieto“ („Theme Park Ticket“) funkcija.

143.5. „Atrakcionų parko“ („Theme Park“) premijos lošimas

- Yra 6 „atrakcionų parko“ („Theme Park Bonus Game“) premijos lošimai:
  - „Bokso kriaušės“ („Punchbag“) premijos lošimas, kuriuo metu lošėjas daužo bokso kriaušę ir gali laimėti atsitiktinės vertės laimėjimus;
  - „Kūjo“ („Sledgehammer“) premijos lošimas, kuriuo metu lošėjas smūgiuoja kūju ir gali laimėti atsitiktinės vertės laimėjimus;
  - „Skardinių bokšto“ („Can Tower“) premijos lošimas, kurį sudaro 3 bokštai. Kiekvienas jų pastatytas iš 6 skardinių. Lošėjas meta kamuoliuką į kiekvieną bokštą, kad numuštų skardines. Už kiekvieną numuštą skardinę lošėjui suteikiamas laimėjimas. Jei lošėjas numuša visas skardines, lošėjui suteikiamas laimėjimas, kuriuo vertė yra 864x bendro statymo sumos;
  - „Kamuolio“ („Skee Ball“) premijos lošimas, kuriuo metu lošėjas meta 5 kamuoliukus į krepšius. Už kiekvieną krepšį lošėjui suteikiamas laimėjimas;
  - „Žvejybos“ („Fishing“) premijos lošimas, kuriuo metu lošėjas gaudo 5 žuvis. Už kiekvieną žuvį lošėjui suteikiamas laimėjimas. Už kai kurias žuvis lošėjui suteikiami papildomi gaudymai (maksimaliai iki 5 papildomų gaudymų);
  - „Ančių šaudymo“ („Duck Shoot“) premijos lošimas, kuriuo metu lošėjas šauna 5 šūvius. Už kiekvieną nušautą antį lošėjui suteikiamas laimėjimas.

144. LOŠIMAS „BOLYVUDO ISTORIJA“ („BOLLYWOOD STORY“)

144.1. Lošimo taisyklės

- „Bolyvudo Istorija“ – 5 būgnų, 3 eilučių ir 9 fiksuotų laimėjimo linijų lošimas.
- Mažiausias statymas – 0,09 EUR, didžiausias statymas – 90,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 90 000,00 EUR.
- Už laiminčias kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę. Išmokamas tik didžiausias laimėjimo linijos laimėjimas. Laimėjimai už laiminčias simbolių kombinacijas ant skirtingų linijų yra sudedami.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.
- Kiekvieno pagrindinio ar nemokamo sukimo metu ant būgnų atsitiktinėje vietoje atsiranda „plūduriuojantis laukinis“ („Floating Wild“) simbolis ir nusileidžia ant paprasto simbolio

bei paverčia jį „laukiniu“ („Wild“) simboliu, tačiau ekrane tai pažymima tik tuo atveju, jei šis „laukinis“ („Wild“) simbolis sudaro laimėjimą kombinaciją.
- Kiekvieno pagrindinio lošimo metu ant būgnų gali atsirasti nuo 2 iki 4 „plūduriuojančių laukinių“ („Floating Wild“) simbolių.
- Kiekvieno nemokamo sukimo metu ant būgnų gali atsirasti nuo 3 iki 6 „plūduriuojančių laukinių“ („Floating Wild“) simbolių.

144.2. Nemokamų sukimų funkcija
- Išsukus 3, 4 ar 5 „sklaidos“ („Scatter“) simbolius, atitinkamai suaktyvinama 10, 20 ar 30 nemokamų sukimų.
- Nemokamų sukimų metu išsukus 3, 4 ar 5 „sklaidos“ („Scatter“) simbolius, atitinkamai suaktyvinama 10, 20 ar 30 papildomų nemokamų sukimų.

145. LOŠIMAS „KAČIŲ KOPIJOS“ („COPY CATS“)

145.1. Lošimo taisyklės
- „Kačių Kopijos“ – 5 būgnų, 3 eilučių ir 25 fiksuotų laimėjimo linijų lošimas.
- Mažiausias statymas – 0,25 EUR, didžiausias statymas – 125,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 25 000,00 EUR.
- Už laimėtas kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę. Išmokamas tik didžiausias laimėjimo linijos laimėjimas. Laimėjimai už laimėtas simbolių kombinacijas ant skirtingų linijų yra sudedami.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „premijos“ („Bonus“) simbolius.
- Pagrindinio lošimo metu išsukus pirmame būgne 3 vienos rūšies katės simbolius, suaktyvinama „kačių kopijos“ („Copy Cats“) funkcija, kurios metu, visi katės simboliai, esantys ant 2, 3, 4 ir 5 būgnų, paverčiami į tokį pat katės simbolį.

145.2. Nemokamų sukimų funkcija
- Išsukus 3 „premijos“ („Bonus“) simbolius, suaktyvinama 10 nemokamų sukimų.
- Nemokamų sukimų metu pirmame būgne katės simbolis negali iškristi, išskyrus „laukinis“ („Wild“) simbolis.
- Nemokamų sukimų metu išsukus pirmame būgne 3 „laukinius“ („Wild“) simbolius, suaktyvinama „kačių kopijos“ („Copy Cats“) funkcija, kurios metu, visi katės simboliai paverčiami į „laukinį“ („Wild“) simbolį.
- Nemokamų sukimų metu išsukus 3 „premijos“ („Bonus“) simbolius, suaktyvinama 10 papildomų nemokamų sukimų.

146. LOŠIMAS „BURTŲ MOKYKLA“ („WITCHCRAFT ACADEMY“)

146.1. Lošimo taisyklės
- „Burtų Mokykla“ – 5 būgnų, 4 eilučių ir 20 fiksuotų laimėjimo linijų lošimas.
- Mažiausias statymas – 0,20 EUR, didžiausias statymas – 200,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 160 000,00 EUR.

- Laimančios simbolių kombinacijos skaičiuojamos pagal simbolių eiliškumą bet kur ant linijos. Išmokamas tik didžiausias laimėjimo linijos laimėjimas. Laimėjimai už laimančias simbolių kombinacijas ant skirtingų linijų yra sudedami.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis gali atsirasti ant 1, 2, 4 ir 5 būgnų ir pakeičia visus simbolius, išskyrus „premijos“ („Bonus“) ir „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.

146.2. „Elementų“ („Elements“) funkcija

- Išsukus 3 „sklaidos“ („Scatter“) simbolius, suaktyvinama „elementų“ („Elements“) funkcija, kurios metu lošėjas turi galimybę šauti į stulpelius.
- Suteiktų šūvių skaičius yra lygus iškritusių „sklaidos“ („Scatter“) simbolių skaičiui, kurie aktyvavo „elementų“ („Elements“) funkciją. Kiekvienas šūvis pašalins artimiausią simbolį stulpelyje.
- Jei šūvis pataiko į „monetų laimėjimo“ („Coin Win“) simbolį, lošėjui suteikiamas atsitiktinės vertės laimėjimas.
- Jei šūvis pataiko į „šarvo apsaugos“ („Armour Guard“) simbolį, šis sprogsta panaikindamas visus gretimus simbolius horizontaliai ir vertikaliai.
- Jei šūvis pataiko į „sklaidos“ („Scatter“) simbolį, aktyvuojama atitinkanti simbolį nemokamų sukimų funkcija. Funkcija gali būti aktyvuota tik vieną kartą.
- „Sklaidos“ („Scatter“) simboliai funkcijoje gali iškristi tik ketvirtoje eilutėje ir atitinka funkcijas eiliškumo tvarka nuo kairės į dešinę: „padengiantis laukinis būgnas 1“ („Overlay Wild Reel 1“), „+5 nemokami sukimai“ („+5 Free Spins“), „dvigubas daugiklis“ („x2 Multiplier“), „+5 nemokami sukimai“ („+5 Free Spins“), „padengiantis laukinis būgnas 5“ („Overlay Wild Reel 5“).
- Pataikius į 3 ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simbolius aktyvuojamos atrakintos nemokamų sukimų funkcijos su 5 nemokamais sukimais.
- Pašalinus visus simbolius ir likus nepanaudotiems šūviams, funkcija pasibaigia ir pradedami nemokami sukimai su atrakintomis funkcijomis.
- Pasibaigus funkcijai ir neaktyvavus nemokamų sukimų, lošėjas grąžinamas į pradinį lošimą.

146.3. Nemokamų sukimų funkcija

- Nemokamų sukimų metu išsukus 2, 3, 4 ar 5 „premijos“ („Bonus Spin“) simbolius, atitinkamai suaktyvinami 5, 10, 15 ar 20 papildomų nemokamų sukimų.

147. LOŠIMAS „VIKINGAI VAIZDO LOŠIMAS“ („VIKINGS VIDEO SLOT“)

147.1. Lošimo taisyklės

- „Vikingai Vaizdo Lošimas“ – 5 būgnų, 3 eilučių ir 243 laimėjimo būdų lošimas.
- Mažiausias statymas – 0,20 EUR, didžiausias statymas – 100,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 1 000 000,00 EUR.
- Už laimančias kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę. Išmokamas tik didžiausias laimėjimo linijos laimėjimas. Laimėjimai už laimančias simbolių kombinacijas ant skirtingų linijų yra sudedami.

147.2. „Karštojo taško“ („The Hotspot“) funkcija

- Pagrindiniame lošime „karštasis taškas“ („The Hotspot“) yra visas trečias būgnas.
- Kai bet koks „vikingo“ („Viking“) simbolis, kuris užima visas būgno pozicijas, išsukamas 3 būgne, visi kiti išsukti „vikingo“ („Viking“) simboliai pakeičiami į tokį patį simbolį, kuris išsuktas 3 būgne.

147.3. „Gynybinės sienos“ („Shield Wall“) funkcija

- Pagrindinio lošimo arba „puolimo sukimų“ („Raid Spins“) lošimo metu aktyvavus „gynybinės sienos“ („Shield Wall“) funkciją, bet kuriose būgnų pozicijose atsiranda „paslapties“ („Mystery“) simboliai, kurie atskleidžia atsitiktinai parinktus vienos rūšies „vikingo“ („Viking“) simbolius.

147.4. „Puolimo sukimų“ („Raid Spins“) funkcija

- Pagrindinio lošimo metu išsukus 3 „puolimo sukimų“ („Raid Spins“) simbolius ant 3, 4 ir 5 būgnų, suaktyvinami 7 „puolimo sukimai“ („Raid Spins“).
- Funkcijos pradžioje lošimo būgnai išsiplečia iki 7 būgnų ir 5 eilučių dydžio su 78 125 laimėjimo būdais. „Puolimo sukimų“ („Raid Spins“) funkcijos metu „karštasis taškas“ („The Hotspot“) bus ant 3, 4 ir 5 būgnų.
- „Puolimo sukimų“ („Raid Spins“) funkcijos metu negalima suaktyvinti pakartotinai „puolimo sukimų“ („Raid Spins“) funkciją.

148. LOŠIMAS „MĖNESIENOS TURTAI“ („MOONSHINE RICHES“)

148.1. Lošimo taisyklės

- „Mėnesienos Turtai“ – 5 būgnų, 3 eilučių ir 9 laimėjimo linijų lošimas.
- Mažiausias statymas – 0,09 EUR, didžiausias statymas – 50,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 15 750,00 EUR.
- Už laimingas kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę. Išmokamas tik didžiausias laimėjimo linijos laimėjimas. Laimėjimai už laimingas simbolių kombinacijas ant skirtingų linijų yra sudedami.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis gali atsirasti ant 1, 2, 4 ir 5 būgnų pagrindinio lošimo metu, ir ant visų būgnų „teritorijos užkariavimo“ („Territory Takeover“) funkcijos metu. „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „premijos“ („Bonus“) simbolius.
- „Premijos“ („Bonus“) simbolis gali atsirasti ant 1 ir 5 būgnų pagrindinio lošimo metu ir pakeičia visus simbolius.

148.2. „Teritorijos užkariavimo“ („Territory takeover“) funkcija

- Išsukus 2 „premijos“ („Bonus“) simbolius toje pačioje 1 ir 5 būgnų eilėje, suaktyvinami 5 „teritorijos užkariavimo“ („Territory Takeover“) sukimai.
- Sukimai lošiami visuose penkiuose būgnuose ir vienoje linijoje. Laimėjimai išmokami už derinius, skaičiuojamus iš kairės į dešinę ir atvirkščiai.
- „Teritorijos užkariavimo“ („Territory Takeover“) sukimų metu ant 3 būgno „laukinis“ („Wild“) simbolis išlieka savo vietoje iki funkcijos pabaigos. Išsukus papildomą „laukinį“ („Wild“) simbolį, jis taip pat išlieka savo vietoje iki funkcijos pabaigos, o lošėjui suteikiamas vienas papildomas sukimas. Maksimalus papildomų sukimų skaičius yra 9.

- Pradinis funkcijos laimėjimo daugiklis yra x1. Po kiekvieno sukimo, laimėjimo daugiklis padidėja vienu.
- Jei „teritorijos užkariavimo“ („Territory Takeover“) sukimų metu nebuvo išsuktas laimėjimas, suaktyvinama „kontrabandininko premijos“ („Bootlegger‘s Bounty“) funkcija, kurios metu lošėjas gali laimėti atsitiktinės vertės laimėjimą.

148.3. „Rikošeto apdovanojimo“ („Ricochet Reward“) funkcija

- Išsukus 2 „premijos“ („Bonus“) simbolius skirtingose 1 ir 5 būgnų eilėse, suaktyvinama „rikošeto apdovanojimo“ („Ricochet Reward“) funkcija, kurios metu, vieno iš „premijos“ („Bonus“) išsuktų simbolių eilutėje visi tos eilutės simboliai paverčiami į atsitiktinai parinktus vienos rūšies simbolius (išskyrus „laukinį“ („Wild“) ir „premijos“ („Bonus“) simbolius).

149. LOŠIMAS „PERBRAUK IR PRASUK“ („SWIPE AND ROLL“)

149.1. Lošimo taisyklės

- „Perbrauk ir prasuk“ – 5 būgnų, 3 eilučių ir 20 fiksuotų laimėjimo linijų lošimas.
- Mažiausias statymas – 0,20 EUR, didžiausias statymas – 100,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 810 000,00 EUR.
- Už laiminčias kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę. Išmokamas tik didžiausias laimėjimo linijos laimėjimas. Laimėjimai už laiminčias simbolių kombinacijas ant skirtingų linijų yra sudedami.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis gali atsirasti ant visų būgnų ir pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) ir „x3 laukinį“ („x3 Wild“) simbolius.
- „x3 laukinis“ („Wild“) simbolis gali atsirasti ant 2, 3 ir 4 būgnų ir pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) ir „laukinį“ („Wild“) simbolius.
- Išsukus laiminčią kombinaciją kartu su „x3 laukiniu“ („x3 Wild“) simboliu, laimėjimas patrigubinamas, o išsukus laiminčią kombinaciją su keliais „x3 laukiniais“ („x3 Wild“) simboliais, daugikliai yra sudauginami vienas iš kito. Didžiausias daugiklis gali būti iki x27.

149.2. „Laukinio pakartotinio sukimo“ („Wild Respin“) funkcija

- Išsukus 3 ar daugiau „laukinių“ („Wild“) ir/ar „x3 laukinių“ („x3 Wild“) simbolių, suaktyvinama „laukinio pakartotinio sukimo“ („Wild Respin“) funkcija, kurios metu, visi „laukiniai“ („Wild“) simboliai išlieka savo būgnų pozicijose, o kitos pozicijos pakartotinai sukamos.
- „Laukinio pakartotinio sukimo“ („Wild Respin“) funkcijos metu negalima suaktyvinti papildomai „laukinio pakartotinio sukimo“ („Wild Respin“) funkcijos.

149.3. „Monetų rato“ („Coin Wheel“) funkcija

- Bet kokio pagrindinio lošimo sukimo metu gali būti atsitiktinai suaktyvinta „monetų rato“ („Coin Wheel“) funkcija.
- „Monetų ratas“ („Coin Wheel“) yra padalintas į pozicijas:
  - su „sklaidos“ („Scatter“) simboliais;
  - su atsitiktinės vertės laimėjimais;

- su „rodyklės“ („Arrow“) simboliais.
- Išsukus poziciją su „sklaidos“ („Scatter“) simboliu, suaktyvinamas premijos lošimas.
- Išsukus poziciją su „rodyklės“ („Arrow“) simboliu, išsiplečia laimėjimo rato dalis vienu žingsniu aukštyn ir (arba) žemyn, atsižvelgiant į tai, kur nukreipta rodyklės strėlė. Išplėtus laimėjimo rato dalį, lošėjas laimi visas apšviestas rato pozicijas.
- Išsukus poziciją su atsitiktinės vertės laimėjimu, kuris yra 5 kartus mažesnis nei bendras statymas, ratas suksis iš naujo.

149.4. Premijos lošimas

- Išsukus 3 „sklaidos“ („Scatter“) simbolius, suaktyvinamas premijos lošimas.
- Premijos lošimas taip pat gali būti suaktyvintas „monetų rato“ („Coin Wheel“) funkcijos metu.
- Premijos lošimo metu lošėjas suka tris ratus. Vienu metu vieną ratą lošėjas gali sukti aukštyn arba žemyn. Ratus sudaro atsitiktinės vertės laimėjimai ir „rodyklės“ („Arrow“) simboliai.
- Jei ratas sustoja ties „rodyklės“ („Arrow“) simboliu, laimėjimo dalis išsiplečia visiems trims ratams kartu. Jei išplėstoje laimėjimo dalyje yra dar vienas „rodyklės“ („Arrow“) simbolis, laimėjimo dalis dar kartą išsiplečia visiems trims ratams kartu. Tai tęsis tol, kol laimėjimo dalyje nebeliks „rodyklės“ („Arrow“) simbolių. Laimėjimo dalį rate galima išplėsti daugiausia dviem žingsniais abejomis kryptimis. Laimėjimo dalį gali sudaryti daugiausia iki 5 eilučių. Išplėtus laimėjimo dalį, lošėjas laimi visas aktyvias laimėjimo pozicijas.

150. LOŠIMAS „MAGIŠKI PORTALAI“ („MAGIC PORTALS“)

150.1. Lošimo taisyklės

- „Magiški Portalai“ – 5 būgnų, 3 eilučių ir 25 laimėjimo linijų lošimas.
- Mažiausias statymas – 0,25 EUR, didžiausias statymas – 250,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 64 000,00 EUR.
- Už laiminčias kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę. Išmokamas tik didžiausias laimėjimo linijos laimėjimas. Laimėjimai už laiminčias simbolių kombinacijas ant skirtingų linijų yra sudedami.
- „Magiškųjų vartų“ („Magic Portals“) simboliai gali atsirasti pagrindinio lošimo metu ant 1 ir 5 būgnų vidurinių eilių. Nemokamų sukimų metu 2 papildomi „magiškųjų vartų“ („Magic Portals“) simboliai pridedami prie 5 būgno.
- Pagrindinio lošimo ir nemokamų sukimų metu išsukus 2 ar daugiau vienodų simbolių „magiškuose vartuose“(„Magic portals“), esančiuose ant 1 ir 5 būgnų, visi tų būgnų simboliai pakeičiami į „laukinius“ („Wild“) simbolius, išskyrus „nemokamų sukimų“ („Free Spins“) simbolius.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „nemokamų sukimų“ („Free Spins“) simbolius.
- „Nemokamų sukimų“ („Free Spins“) simboliai iškrenta tik ant 1 arba 5 būgnų.

150.2. Nemokamų sukimų funkcija

- Išsukus 2 „nemokamų sukimų“ („Free Spins“) simbolius „magiškuose vartuose“(„Magic portals“), suaktyvinama 10 nemokamų sukimų.
- Nemokamų sukimų metu išsukus 2 „nemokamų sukimų“ („Free Spins“) simbolius „magiškuose vartuose“(„Magic portals“), suaktyvinama 10 papildomų nemokamų sukimų.

151. LOŠIMAS „DVIGUBAS SUKIMAS – PRABANGIAI“ („TWIN SPIN DELUXE“)

151.1. Lošimo taisyklės

- „Dvigubas Sukimas – Prabangiai“ – 6 būgnų, 5 eilučių lošimas.
- Mažiausias statymas – 0,10 EUR, didžiausias statymas – 100,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 100 000,00 EUR.
- Laimėjimai yra išmokami už 9 arba daugiau vienodų simbolių, kurie iškrenta vertikaliai arba horizontaliai greta vienas kito, grupę. Už vienodus simbolius, kurie iškrenta ne greta vienas kito, yra išmokama kaip už atskirų simbolių grupę, bei pridedama prie bendro laimėjimo. Laimėjimai už skirtingas simbolių grupes yra sudedami.

151.2. „Dvigubų būgnų“ („Twin Reel“) funkcija

- Kiekvieno sukimo metu atsitiktinai parenkami gretimi būgnai. Parenkamų būgnų skaičius gali būti 2, 3, 4, 5 arba visi 6.
- Visi parinkti būgnai sukasi taip, kad kiekviename iš jų būtų rodomi tokie pat simboliai.

152. LOŠIMAS „PIRMYN, BANANAI!“ („GO BANANAS!“)

152.1. Lošimo taisyklės

- „Pirmyn, Bananai!“ – 5 būgnų, 3 eilučių ir 20 laimėjimo linijų lošimas.
- Mažiausias statymas – 0,20 EUR, didžiausias statymas – 200,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 140 000,00 EUR.
- Už laiminčias kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę. Išmokamas tik didžiausias laimėjimo linijos laimėjimas. Laimėjimai už laiminčias simbolių kombinacijas ant skirtingų linijų yra sudedami.
- Lošime yra 5 skirtingi „laukiniai“ („Wild“) simboliai, kurie pakeičia visus simbolius.

153. LOŠIMAS „BURTAŽODIS“ („SPELLCAST“)

153.1. Lošimo taisyklės

- „Burtažodis“ – 5 būgnų, 3 eilučių ir 20 fiksuotų laimėjimo linijų lošimas.
- Mažiausias statymas – 0,40 EUR, didžiausias statymas – 40,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 1 200 000,00 EUR.
- Už laiminčias kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę. Išmokamas tik didžiausias laimėjimo linijos laimėjimas. Laimėjimai už laiminčias simbolių kombinacijas ant skirtingų linijų yra sudedami.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.

- Išsukus laiminčią kombinaciją kartu su „laukiniu“ („Wild“) simboliu, laimėjimas padvigubinamas, išskyrus laimėjimus tik iš „laukinių“ („Wild“) simbolių.

153.2. Nemokamų sukimų funkcija
- Išsukus 3 ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simbolių, suaktyvinama 15 nemokamų sukimų.
- Nemokamų sukimų metu išsukus 3 ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simbolių, suaktyvinama 15 papildomų nemokamų sukimų.

154. LOŠIMAS „LAUKINIS KALAKUTAS“ („WILD TURKEY“)

154.1. Lošimo taisyklės
- „Laukinis Kalakutas“ – 5 būgnų, 3 eilučių ir 20 fiksuotų laimėjimo linijų lošimas.
- Mažiausias statymas – 0,20 EUR, didžiausias statymas – 100,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 200 000,00 EUR.
- Už laiminčias kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę. Išmokamas tik didžiausias laimėjimo linijos laimėjimas. Laimėjimai už laiminčias simbolių kombinacijas ant skirtingų linijų yra sudedami.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis gali atsirasti tik pagrindinio lošimo ir pakeičia visus simbolius. „Laukinis“ („Wild“) simbolis gali atsirasti kaip vienas simbolis, arba kaip simbolių grupė iš 2 ar 3 simbolių.

154.2. Nemokamų sukimų funkcija
- Išsukus 3, 4 ar 5 „laukinius“ („Wild“) simbolius, atitinkamai suaktyvinama 15, 30 ar 60 nemokamų sukimų.
- Nemokamų sukimų metu išsukus „laukinį“ („Wild“) simbolį kaip grupė iš 3 simbolių, lošėjui suteikiami 2 papildomi nemokami sukimai.

155. LOŠIMAS „PIRATAS IŠ RYTŲ“ („PIRATE FROM THE EAST“)

155.1. Lošimo taisyklės
- „Piratas iš Rytų“ – 5 būgnų, 3 eilučių ir 15 fiksuotų laimėjimo linijų lošimas.
- Mažiausias statymas – 0,15 EUR, didžiausias statymas – 75,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 225 000,00 EUR.
- Už laiminčias kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę. Išmokamas tik didžiausias laimėjimo linijos laimėjimas. Laimėjimai už laiminčias simbolių kombinacijas ant skirtingų linijų yra sudedami.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.
- Išsukus laiminčią kombinaciją kartu su „laukiniu“ („Wild“) simboliu, laimėjimas patrigubinamas.

155.2. Nemokamų sukimų funkcija
- Išsukus 3 ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simbolių, suaktyvinama nemokamų sukimų funkcija su maksimaliai 28 nemokamais sukimais, bei laimėjimo daugikliu 6x.

- Nemokamų sukimų metu išsukus vieną „sklaidos“ („Scatter“) simbolį, lošėjui suteikiamas vienas papildomas nemokamas sukimas.

156. LOŠIMAS „UOGŲ SPROGIMAS“ („BERRYBURST“)

156.1. Lošimo taisyklės

- „Uogų Sprogimas“ – 5 būgnų ir 3 eilučių lošimas.
- Mažiausias statymas – 0,15 EUR, didžiausias statymas – 75,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 225 000,00 EUR.
- Laimėjimai yra išmokami už 5 arba daugiau vienodų simbolių, kurie iškrenta vertikaliai arba horizontaliai greta vienas kito, grupę. Už vienodus simbolius, kurie iškrenta ne greta vienas kito, yra išmokama kaip už atskirų simbolių grupę, bei pridedama prie bendro laimėjimo. Laimėjimai už skirtingas simbolių grupes yra sudedami.
- Kai simbolių kombinacija sudaroma iš 6 ar daugiau „laukinių“ („Wild“) simbolių, kraštiniose pusėse esantys simboliai pakeičiami „laukiniais“ („Wild“) simboliais. Kraštiniai simboliai nėra pakeičiami, tik jei visas ekranas yra užpildytas „laukiniais“ („Wild“) simboliais.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius. Išsukus „laukinį“ („Wild“) simbolį,
- Išsukus „laukinį“ („Wild“) simbolį, jis išsiplečia, uždengdamas visas pozicijas ant būgno, bei suaktyvinamas pakartotinis sukimas. Pakartotinio sukimo metu išsukus papildomus „laukinius“ („Wild“) simbolius, jie taip pat išsiplečia, bei suteikiamas dar vienas pakartotinis sukimas.
- Išsukus 5 „laukinius“ („Wild“) simbolius, nauji pakartotiniai sukimai nebesuteikiami, o laimėjimas yra padvigubinamas.

157. LOŠIMAS „MAKSIMALUS UOGŲ SPROGIMAS“ („BERRYBURST MAX“)

157.1. Lošimo taisyklės

- „Maksimalus Uogų Sprogimas“ – 5 būgnų ir 3 eilučių lošimas.
- Mažiausias statymas – 0,10 EUR, didžiausias statymas – 200,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 400 000,00 EUR.
- Laimėjimai yra išmokami už 5 arba daugiau vienodų simbolių, kurie iškrenta vertikaliai arba horizontaliai greta vienas kito, grupę. Už vienodus simbolius, kurie iškrenta ne greta vienas kito, yra išmokama kaip už atskirų simbolių grupę, bei pridedama prie bendro laimėjimo. Laimėjimai už skirtingas simbolių grupes yra sudedami.
- Kai simbolių kombinacija sudaroma iš 6 ar daugiau „laukinių“ („Wild“) simbolių, kraštiniose pusėse esantys simboliai pakeičiami „laukiniais“ („Wild“) simboliais. Kraštiniai simboliai nėra pakeičiami, tik jei visas ekranas yra užpildytas „laukiniais“ („Wild“) simboliais.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius.
- Išsukus „laukinį“ („Wild“) simbolį, jis išsiplečia, uždengdamas visas pozicijas ant būgno, bei suaktyvinamas pakartotinis sukimas. Pakartotinio sukimo metu išsukus papildomus

„laukinius“ („Wild“) simbolius, jie taip išsiplečia, bei suteikiamas dar vienas pakartotinis sukimas.
- Išsukus 5 „laukinius“ („Wild“) simbolius, nauji pakartotiniai sukimai nebesuteikiami, o laimėjimas yra padvigubinamas.

158. LOŠIMAS „MAGIŠKOS TARNAITĖS KAVINĖ“ („MAGIC MAID CAFE“)

158.1. Lošimo taisyklės
- „Magiškos Tarnaitės Kavinė“ – 5 būgnų, 3 eilučių ir 20 fiksuotų laimėjimo linijų lošimas.
- Mažiausias statymas – 0,20 EUR, didžiausias statymas – 50,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 100 000,00 EUR.
- Už laiminčias kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę. Išmokamas tik didžiausias laimėjimo linijos laimėjimas. Laimėjimai už laiminčias simbolių kombinacijas ant skirtingų linijų yra sudedami.
- Laiminčią kombinaciją sudarę simboliai sprogsta, o jų vietas pakeičia iš viršaus krentantys nauji simboliai. Jei nauji atsiradę simboliai taip pat suformuoja laiminčią kombinaciją, už juos taip pat išmokama ir juos pakeičia nauji simboliai. Šis procesas tęsiamas, kol nebelieka laiminčių kombinacijų.
- Pradinis laimėjimo daugiklis yra x1. Po kiekvieno kritimo, laimėjimo daugiklis padidėja vienu (maksimaliai iki x5 pagrindinio lošimo ir iki x15 nemokamų sukimų metu). Nebeišsukus laiminčių kombinacijų, pasiektas daugiklis taikomas bendram laimėjimui, bei vėl atstatomas į x1.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis atsiranda ant 2, 3 ir 4 būgnų ir pakeičia visus simbolius.

158.2. Nemokamų sukimų funkcija
- Išsukus 3 „sklaidos“ („Scatter“) simbolius, suaktyvinama 10 nemokamų sukimų.
- Nemokamų sukimų išsukus 3 „sklaidos“ („Scatter“) simbolius, suaktyvinama 10 papildomų nemokamų sukimų.

159. LOŠIMAS „STEBUKLŲ ŠALIES GYNĖJAS“ („WONDERLAND PROTECTOR“)

159.1. Lošimo taisyklės
- „Stebuklų Šalies Gynėjas“ – 5 būgnų, 5 eilučių ir 3 125 laimėjimo linijų lošimas.
- Mažiausias statymas – 0,30 EUR, didžiausias statymas – 75,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 450 000,00 EUR.
- Laimėjimai yra išmokami už 3 arba daugiau vienodų simbolių, kurie iškrenta vertikaliai arba horizontaliai greta vienas kito, grupę.
- Laiminčią kombinaciją sudarę simboliai sprogsta, o jų vietas pakeičia iš viršaus krentantys nauji simboliai. Jei nauji atsiradę simboliai taip pat suformuoja laiminčią kombinaciją, už juos taip pat išmokama ir juos pakeičia nauji simboliai. Šis procesas tęsiamas, kol nebelieka laiminčių kombinacijų.
- Jei laiminčią kombinaciją sudarę „herojų“ („Hero“) simboliai sprogsta, likę tokios pačios rūšies „herojų“ („Hero“) simboliai pakeičiami į „laukinius“ („Wild“) simbolius.

- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.
- Išsukus sukimą be laimėjimo, atsitiktinai gali būti suaktyvinta funkcija, kurios metu ant būgnų liks tik vienos spalvos simboliai.

159.2. Nemokamų sukimų funkcija

- Išsukus 3 „sklaidos“ („Scatter“) simbolius, suaktyvinami 8 nemokami sukimai. Nemokamų sukimų metu yra herojai ir monstrai. Herojai puola monstrus.
- Yra 3 nemokamų sukimų pasauliai, kurių kiekvienas turi savo funkcija:
  - „Tamsus miškas“ („Dark Forest“) su „išsiplečiančiais laukiniais“ („Spreading Wild“) simboliais;
  - „Ledo pasaulis“ („Ice World“) su „sunkiais laukiniais“ („Heavy Wild“) simboliais;
  - „Ugnies žemė“ („Fire Lands“) su „atsitiktiniais laukiniais“ („Random Wild“) simboliais.
- Nemokamų sukimų pradžioje sukamas ratas, kad pamatyti, į kokį nemokamų sukimų pasaulį patenkama.
- „Sunkūs laukiniai“ („Heavy Wild“) simboliai – po sekančio simbolių kritimo ant atsitiktinių būgnų pozicijų pridedamos 2 „sunkių laukinių“ („Heavy Wild“) simbolių grupės. „Sunkūs laukiniai“ („Heavy Wild“) simboliai sprogsta pasiekus 5 eilutę.
- „Atsitiktiniai laukiniai“ („Random Wild“) simboliai – ant atsitiktinių būgnų pozicijų pridedama nuo 2 iki 4 „atsitiktinių laukinių“ („Random Wild“) simbolių.
- „Išsiplečiantys laukiniai“ („Spreading Wild“) simboliai – ant atsitiktinių būgnų pozicijų pridedamas „išsiplečiantis laukinis“ („Spreading Wild“) simbolis, kuris gali sukurti iki 2 „išsiplečiančių laukinių“ („Spreading Wild“) simbolių.
- Monstrai – lošime yra 2 rūšių monstrai: 3 kapitonai ir bosas. Kiekvienas iš kapitonų turi 15 sveikatos taškų. Kai monstras turi 0 sveikatos taškų, jis sunaikinamas.
- Kapitonai – sunaikinus kapitoną, suaktyvinama nemokamų sukimų funkcija tuo metu esamame nemokamų sukimų pasaulyje. Jei vienu metu sunaikinami keli kapitonai, funkcija suteikiama atitinkamu skaičiumi kartų.
- Bosas – bosas turi 105 sveikatos taškus. Jis gali būti sunaikintas tik tuo atveju, jei visi kapitonai buvo sunaikinti. Bosas turi 5 silpnąsias vietas; 2 iš jų verti 15, o 3 – 25 sveikatos balus. Atakuodami bosą, herojai atakuoja prieš atskiras jo silpnąsias vietas. Jei bosas bus sunaikintas, esama simbolių kritimų funkcija tęsis tol, kol nebebus laimėjimų, o tada lošėjas bus perkeltas į kitą nemokamų sukimų pasaulį, nepaisant likusių nemokamų sukimų.
- Naujajame pasaulyje lošėjas gaus 8 nemokamus sukimus ir naują monstrų rinkinį. Jei bosas naujajame nemokamų sukimų pasaulyje taip pat buvo sunaikintas, lošėjas pereina į kitą nemokamų sukimų pasaulį. Pasauliai keičiasi paeiliui (jei, pavyzdžiui, pirmasis buvo ledo pasaulis, kitas bus ugnies žemės, o paskui tamsaus miško). Tą patį pasaulį galima suaktyvinti du kartus, jei lošėjas nugalėjo bosą ankstesniuose 2 pasauliuose. Tai tęsiasi tol, kol naujasis bosas naujajame pasaulyje bus nugalėtas.
- Herojaus ataka – kiekvienas herojus turi atitinkamą mažo ir vidutinio laimėjimo simbolį, kuris bus naudojamas jų herojaus puolimui suaktyvinti ir herojų matuokliui įkrauti. Kiekvienas herojus po kiekvieno laimėjimo įvertinimo atlieka atsitiktinę ir individualią herojaus ataką prieš monstrą. Žala, padaryta monstrams, yra lygi bendriem laimėjimams, gautam ant herojaus atitinkamų mažo arba vidutinio laimėjimo simbolių. Už laimėjimus iš

3, 4 ir 5 simbolių, atitinkamai suteikiami 1, 2 ir 3 žalos taškai. Laimėjimai, sudaryti tik iš didelės išmokos simbolio arba „laukinių“ („Wild“) simbolių, nepadaro jokios žalos. Žalos taškai negali būti dalijami, todėl jei herojus paskiria 3 žalos taškus monstrui su 2 sveikatos taškais, likęs žalos taškas neturi jokios įtakos.

- Herojaus matuoklis – yra 3 specialūs herojų matuokliai, po 1 kiekvienam herojui. Norint užpildyti kiekvieną herojų matuoklį, reikia 3 įkrovimų. Herojaus simbolio laimėjimas ne tik padarys žalą monstrams, bet ir apmokestins atitinkamą herojaus matuoklį. Kiekvienas laimėjimo derinys ant mažo arba vidutinio laimėjimo simbolio įkrauna atitinkamą herojaus matuoklį 1. Jei po visų įprastų atakų herojų matuoklis yra pilnas, bus suaktyvinta atitinkama herojaus speciali ataka. Suaktyvinus herojaus specialią ataką, atitinkamas herojaus matuoklis nustatomas iš naujo. Bet koks likęs įkrovimas po herojaus matuoklio užpildymo prarandamas. Herojų matuokliai nustatomi iš naujo pereinant į naują nemokamų sukimų pasaulį.
- Herojaus specialioji ataka - specialioji mėlynojo herojaus ataka suteikia 1 žalos tašką visiems monstrams. Raudonojo herojaus specialioji ataka suteikia 1 žalos tašką 4 kartus atsitiktinai atrinktiems monstrams (taip pat gali padaryti 4 žalos taškus vienam monstrui). Specialioji žaliojo herojaus ataka vienam atsitiktiniam monstrui suteikia 4 žalos taškus.

160. LOŠIMAS „BUSTERIO KAULAI“ („BUSTER‘S BONES“)

160.1. Lošimo taisyklės

- „Busterio Kaulai“ – 6 būgnų ir 6 eilučių lošimas.
- Mažiausias statymas – 0,10 EUR, didžiausias statymas – 200,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 194 600,00 EUR.
- Už laiminčias kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę. Išmokamas tik didžiausias laimėjimo linijos laimėjimas. Laimėjimai už laiminčias simbolių kombinacijas ant skirtingų linijų yra sudedami.
- Laimėjimai yra išmokami už 5 arba daugiau vienodų simbolių, kurie iškrenta vertikaliai arba horizontaliai greta vienas kito, grupę.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“), „Busterio“ („Buster“) ir „kaulo“ („Bone“) simbolius.

160.2. „Busterio kaulai“ („Buster‘s Bones“) funkcija

- Išsukus „Busterio“ („Buster“) simbolį kartu su bent vienu „kaulo“ („Bone“) simboliu, suaktyvinama „Busterio kaulai“ („Buster‘s Bones“) funkcija, kurios metu „Busterio“ („Buster“) simbolis surenka „kaulo“ („Bone“) simbolius, kiekvieną iš jų paversdamas „laukiniu“ („Wild“) simboliu.

160.3. „Atsitiktinė“ („Random“) funkcija

- Bet kokio sukimo metu gali būti atsitiktinai suaktyvinta funkcija, kurios metu ant būgnų gali atsirasti „Busterio“ („Buster“) ir „kaulo“ („Bone“) simboliai.

160.4. Nemokamų sukimų funkcija

- Išsukus 2 „sklaidos“ („Scatter“) ir „Busterio“ („Buster“) simbolius, suaktyvinami 8 nemokami sukimai.

- Nemokamų sukimų metu „Busterio“ („Buster“) simbolis lieka ant būgnų iki funkcijos pabaigos.
- Suaktyvinus „Busterio kaulai“ („Buster‘s Bones“) funkciją, padidinamas laimėjimo daugiklis.
- Nemokamų sukimų metu išsukus 1 ar 2 „sklaidos“ („Scatter“) simbolius, atitinkamai suaktyvinami 1 ar 3 nemokami sukimai.

160.5. Premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją

- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į nemokamų sukimų lošimą. Kai nemokamų sukimų funkcija yra aktyvuota naudojant nemokamų sukimų funkcijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuota nemokamų sukimų funkcija.

161. LOŠIMAS „EKSTREMALUS TAKO ĮNIRŠIS“ („TACO FURY XXXTREME“)

161.1. Lošimo taisyklės

- „Ekstremalus Tako Įniršis“ – 5 būgnų, 3 eilučių ir 9 fiksuotų laimėjimo linijų lošimas.
- Mažiausias statymas – 0,10 EUR, didžiausias statymas – 200,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 106 600,00 EUR.
- Už laiminčias kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę. Išmokamas tik didžiausias laimėjimo linijos laimėjimas. Laimėjimai už laiminčias simbolių kombinacijas ant skirtingų linijų yra sudedami.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis atsiranda ant 2, 3 ir 4 būgnų ir pakeičia visus simbolius, išskyrus kitus „laukinius“ („Wild“) simbolius.
- Išsukus „laukinį“ („Wild“) simbolį, jis išsiplečia, uždengdamas visas pozicijas ant būgno, bei suaktyvinamas pakartotinis sukimas. Pakartotinio sukimo metu išsukus papildomus „laukinius“ („Wild“) simbolius, jie taip išsiplečia, bei suteikiamas dar vienas pakartotinis sukimas.

161.2. „Laukinio sprogimo“ („Wild Explosion“) funkcija

- „Laukinio būgno“ („Wild Reel“), „laukinės eilutės“ („Wild Row“) ir „atsitiktinis laukinis“ („Random Wild“) simboliai gali atsirasti ant papildomos eilutės virš 2, 3 ir 4 būgnų pagrindinio lošimo metu, bei pirmo pakartotinio sukimo metu.
- Išsukus „laukinį“ („Wild“) simbolį ant būgnų po „laukinio būgno“ („Wild Reel“) simboliu, suaktyvinama funkcija, kurios metu „laukinis“ („Wild“) simbolis išsiplečia, uždengdamas visas pozicijas ant būgno.
- Išsukus „laukinį“ („Wild“) simbolį ant būgnų po „laukinės eilutės“ („Wild Row“) simboliu, suaktyvinama funkcija, kurios metu „laukinis“ („Wild“) simbolis išsiplečia, uždengdamas pozicijas iš kairės ir dešinės eilutėje.
- Išsukus „laukinį“ („Wild“) simbolį ant būgnų po „atsitiktiniu laukiniu“ („Random Wild“) simboliu, suaktyvinama funkcija, kurios metu pridedami 2 – 3 „laukiniai“ („Wild“) simboliai atsitiktiniose būgnų pozicijose.

161.3. Pakartotinių sukimų funkcija

- Išsukus 3 ar daugiau „laukinių“ („Wild“) simbolių, suaktyvinama pakartotinių sukimų funkcija.
- Pakartotinių sukimų funkcijos metu „laukiniai“ („Wild“) simboliai išlieka savo būgnų pozicijose.

161.4. „XXXtreme sukimų“ („XXXtreme Spins“) funkcija

- Lošėjas turi galimybę už papildomą mokestį padidinti statymą 20 kartų, įjungus „XXXtreme sukimų“ („XXXtreme Spins“) funkciją. Kai „XXXtreme sukimų“ („XXXtreme Spins“) funkcija įjungta, garantuojama, kad bus suaktyvinta viena „laukinio sprogimo“ („Wild Explosion“) funkcija.
- Lošėjas taip pat turi galimybę už papildomą mokestį padidinti statymą 60 kartų, įjungus „XXXtreme sukimų“ („XXXtreme Spins“) funkciją. Kai „XXXtreme sukimų“ („XXXtreme Spins“) funkcija įjungta, garantuojama, kad bus suaktyvintos dvi „laukinio sprogimo“ („Wild Explosion“) funkcijos.

162. LOŠIMAS „EKSTREMALUS DVIGUBAS SUKIMAS“ („TWIN SPIN XXXTREME“)

162.1. Lošimo taisyklės

- „Ekstremalus Dvigubas Sukimas“ – 6 būgnų, 3 eilių ir iki 729 laimėjimo būdų lošimas.
- Mažiausias statymas – 0,25 EUR, didžiausias statymas – 50,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 480 000,00 EUR.
- Už laiminčias kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę. Išmokamas tik didžiausias laimėjimo linijos laimėjimas. Laimėjimai už laiminčias simbolių kombinacijas ant skirtingų linijų yra sudedami.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius.

162.2. „Dvigubų būgnų“ („Twin Reel“) funkcija

- Kiekvieno sukimo metu atsitiktinai parenkami gretimi būgnai. Parenkamų būgnų skaičius gali būti 2, 3, 4, 5 arba visi 6.
- Visi parinkti būgnai sukasi taip, kad kiekviename iš jų būtų rodomi tokie pat simboliai.
- Išsukus 3 vienodus būgnus, bendram laimėjimui taikomas x2 – x5 daugiklis.
- Išsukus 4 vienodus būgnus, bendram laimėjimui taikomas x3 – x10 daugiklis.
- Išsukus 5 vienodus būgnus, bendram laimėjimui taikomas x4 – x10, x15 arba x20 daugiklis.
- Išsukus 6 vienodus būgnus, bendram laimėjimui taikomas x5 – x10, x15, x20 arba x40 daugiklis.

162.3. „XXXtreme sukimų“ („XXXtreme Spins“) funkcija

- Lošėjas turi galimybę padidinti statymą 10 kartų, įjungus „XXXtreme sukimų“ („XXXtreme Spins“) funkciją. Kai „XXXtreme sukimų“ („XXXtreme Spins“) funkcija įjungta, garantuojami 3 vienodi būgnai.
- Lošėjas turi galimybę padidinti statymą 95 kartus, įjungus „XXXtreme sukimų“ („XXXtreme Spins“) funkciją. Kai „XXXtreme sukimų“ („XXXtreme Spins“) funkcija įjungta, garantuojami 4 vienodi būgnai.

163. LOŠIMAS „DŽEKAS IR PUPOS STIEBAS – ATNAUJINTA VERSIJA“ („JACK AND THE BEANSTALK REMASTERED“)

163.1. Lošimo taisyklės

- „Džekas ir Pupos Stiebas – Atnaujinta Versija“ – 5 būgnų, 3 eilių ir 20 fiksuotų laimėjimo linijų lošimas.
- Mažiausias statymas – 0,20 EUR, didžiausias statymas – 60,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 430 860,00 EUR.
- Už laiminčias kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę. Išmokamas tik didžiausias laimėjimo linijos laimėjimas. Laimėjimai už laiminčias simbolių kombinacijas ant skirtingų linijų yra sudedami.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) ir „rakto“ („Key“) simbolius.
- Išsukus „vaikščiojantį laukinį“ („Walking Wild“) simbolį, kuris gali pasirodyti bet kurio sukimo metu, suaktyvinama pakartotinio sukimo funkcija, kurios metu „vaikščiojantis laukinis“ („Walking Wild“) simbolis pasislenka vienu būgnu į kairę. Pakartotinio sukimo funkcija baigiasi, kai ant būgnų nebelieka „laukinių“ („Wild“) simbolių.

163.2. Nemokamų sukimų funkcija

- Išsukus 3 ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simbolių, suaktyvinama 10 nemokamų sukimų.
- Nemokamų sukimų metu išsukus 3 ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simbolių, suaktyvinami 5 papildomi nemokami sukimai.
- Nemokamų sukimų metu ant 5 būgno atsiranda „rakto“ („Key“) simbolis.
- Surinkus 3 „rakto“ („Key“) simbolius, suaktyvinama funkcija, kurios metu visi naujai išsukti „laukiniai“ („Wild“) simboliai pakeičiami „pinigų maišo“ („Money Bag“) simboliais.
- Surinkus 6 „rakto“ („Key“) simbolius, suaktyvinama funkcija, kurios metu visi naujai išsukti „laukiniai“ („Wild“) simboliai pakeičiami „auksinės vištos“ („Golden Hens“) simboliais.
- Surinkus 9 „rakto“ („Key“) simbolius, suaktyvinama funkcija, kurios metu visi naujai išsukti „laukiniai“ („Wild“) simboliai pakeičiami „išsiplečiančios auksinės arfos“ („Expanding Golden Harps“) simboliais.

164. LOŠIMAS „101 SALDAINIS“ („101 CANDIES“)

164.1. Lošimo taisyklės

- „101 Saldainis“ – 7 būgnų ir 7 eilių lošimas.
- Mažiausias statymas – 0,20 EUR, didžiausias statymas – 120,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 429 600,00 EUR.
- Laimėjimai yra išmokami už 5 arba daugiau vienodų simbolių, kurie iškrenta vertikaliai arba horizontaliai greta vienas kito, grupę. Už vienodus simbolius, kurie iškrenta ne greta vienas kito, yra išmokama kaip už atskirų simbolių grupę, bei pridedama prie bendro laimėjimo. Laimėjimai už skirtingas simbolių grupes yra sudedami.

- Laiminčią kombinaciją sudarę simboliai sprogsta, o jų vietas pakeičia iš viršaus krentantys nauji simboliai. Jei nauji atsiradę simboliai taip pat suformuoja laiminčią kombinaciją, už juos taip pat išmokama ir juos pakeičia nauji simboliai. Šis procesas tęsiamas, kol nebelieka laiminčių kombinacijų.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) ir „monetos“ („Coin“) simbolius.

164.2. „Laukinio konvejerio“ („Wild Conveyor“) funkcija

- Virš lošimo būgnų yra konvejeris, kuriame atsiranda „laukiniai“ („Wild“) simboliai su atsitiktiniais daugikliais nuo x2 iki x101.
- Po kiekvieno simbolių kritimo, ant atsitiktinės būgnų pozicijos iš konvejerio pridedamas „laukinis“ („Wild“) simbolis.

164.3. „Monetos“ („Coin“) simbolių funkcija

- Kiekvieno simbolių kritimo metu ant būgnų gali pasirodyti 1 iš 4 „monetos“ („Coin“) simbolių. Pasirodžius „monetos“ („Coin“) simboliui, suaktyvinama atitinkama simbolio funkcija:
  - „Atnaujinimo“ („Upgrade“) simbolis – padidinamas visų „laukinių“ („Wild“) simbolių daugiklis vienu (maksimaliai iki x101);
  - „Sunaikinimo“ („Destroy“) simbolis – pašalinami, „laukinio konvejerio“ („Wild Conveyor“) kairėje pusėje esantys, 5 „laukiniai“ („Wild“) simboliai;
  - „Sumaišimo“ („Scramble“) simbolis – sumaišomi vietomis visi „laukiniai“ („Wild“) simboliai, esantys ant „laukinio konvejerio“ („Wild Conveyor“);
  - „Transformavimo“ („Transform“) simbolis – atsitiktinis simbolis pakeičiamas kitu simboliu (išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) arba „laukinį“ („Wild“) simbolius).

164.4. Nemokamų sukimų funkcija

- Išsukus 3, 4, 5, 6, 7 ar 8 „sklaidos“ („Scatter“) simbolius, atitinkamai suaktyvinama 10, 11, 12, 13, 14 ar 15 nemokamų sukimų.

164.5. Premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją

- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į nemokamų sukimų lošimą. Kai nemokamų sukimų funkcija yra aktyvuota naudojant nemokamų sukimų funkcijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuota nemokamų sukimų funkcija.

165. LOŠIMAS „KRABŲ SPĄSTAI“ („CRAB TRAP“)

165.1. Lošimo taisyklės

- „Krabų Spąstai“ – 6 būgnų ir 6 eilių lošimas.
- Mažiausias statymas – 0,10 EUR, didžiausias statymas – 400,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 476 400,00 EUR.
- Laimėjimai yra išmokami už 5 arba daugiau vienodų simbolių, kurie iškrenta vertikaliai arba horizontaliai greta vienas kito, grupę. Už vienodus simbolius, kurie iškrenta ne greta

vienas kito, yra išmokama kaip už atskirų simbolių grupę, bei pridedama prie bendro laimėjimo. Laimėjimai už skirtingas simbolių grupes yra sudedami.

- „Mėlyno laivo“ („Blue Boat“) simbolis gali pasirodyti bet kurioje būgnų pozicijoje. Išsukus „mėlyno laivo“ („Blue Boat“) simbolį, ant šio simbolio ir iki 5 kitų atsitiktinių simbolių uždedamas krabų spąstų rėmelis.
- „Raudono laivo“ („Blue Boat“) simbolis gali pasirodyti 4 būgne pagrindiniame lošime ir 3 būgne nemokamų sukimų metu. Išsukus „raudono laivo“ („Blue Boat“) simbolį, lošėjui suteikiamas vienas pakartotinis sukimas. Pakartotinio sukimo metu išsukus „krabo“ („Crab“) simbolį į poziciją su krabų spąstų rėmeliu, suteikiamas dar vienas pakartotinis sukimas.

165.2. Nemokamų sukimų funkcija

- Išsukus 3, 4, 5 ar 6 „sklaidos“ („Scatter“) simbolius, atitinkamai suaktyvinami 5, 7, 10 ar 15 nemokamų sukimų.
- Nemokamų sukimų metu išsukus „sklaidos“ („Scatter“) simbolį, jis yra surenkamas į matuoklį. Už kas trečią surinktą „sklaidos“ („Scatter“) simbolį suteikiamas vienas papildomas nemokamas sukimas.
- Visi krabų spąstų rėmeliai, kurie buvo sukime, kuriame buvo aktyvuota nemokamų sukimų funkcija, perkeliami į funkciją.

166. LOŠIMAS „DIDYSIS SPROGIMAS“ („BIG BANG BOOM“)

166.1. Lošimo taisyklės

- „Didysis Sprogimas“ – 4 – 8 būgnų, 4 – 10 eilių ir iki 10 000 laimėjimo būdų lošimas.
- Mažiausias statymas – 0,25 EUR, didžiausias statymas – 100,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 430 000,00 EUR.
- Už laiminčias kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę. Išmokamas tik didžiausias laimėjimo linijos laimėjimas. Laimėjimai už laiminčias simbolių kombinacijas ant skirtingų linijų yra sudedami.
- Laiminčią kombinaciją sudarę simboliai sprogsta, o jų vietas pakeičia iš viršaus krentantys nauji simboliai. Jei nauji atsiradę simboliai taip pat suformuoja laiminčią kombinaciją, už juos taip pat išmokama ir juos pakeičia nauji simboliai. Šis procesas tęsiamas, kol nebelieka laiminčių kombinacijų.

166.2. „Išsiplečiančių būgnų“ („Expanding Reels“) funkcija

- Kiekvienas sukimas prasideda nuo 4 būgnų, 4 eilių lošimo tinklelio.
- Išsukus aplink lošimo tinklelio kraštus laiminčią kombinaciją arba vieną iš „bombos“ („Bomb“) simbolių, tinklelis yra išsiplečiamas. Tokiu būdu pagrindinio lošimo metu galima pridėti 3 eilutes tinklelio viršuje ir apačioje.
- Nemokamų sukimų metu galima pridėti 2 būgnus prie tinklelio ir dešinės ir kairės pusių, iki 8 būgnų.

166.3. „Super bombų“ („Super Bombs“) simbolių funkcijos

- „Vertikalios bombos“ („Vertical Bomb“) simbolis – sprogsta vertikaliai, kad pašalintų gretimus simbolius savo padėties viršuje ir apačioje. Gali atsirasti pagrindinio lošimo ir nemokamų sukimų metu.
- „Horizontalios bombos“ („Horizontal Bomb“) simbolis – sprogsta horizontaliai, kad pašalintų šalia esančius simbolius kairėje ir dešinėje nuo jos padėties. Gali atsirasti pagrindinio lošimo ir nemokamų sukimų metu.
- „Įstrižainės bombos“ („Diagonal Bomb“) simbolis – sprogsta įstrižai, kad iš savo padėties pašalintų šalia kampų esančius simbolius. Gali atsirasti pagrindinio lošimo ir nemokamų sukimų metu.
- „Pliuso modelio bombos“ („Plus-pattern Bomb“) simbolis – sprogsta kaip kryžius, kad pašalintų simbolius, esančius šalia jos pozicijos viršuje, apačioje, kairėje ir dešinėje. Gali atsirasti pagrindinio lošimo ir nemokamų sukimų metu.
- „Daugiakryptė bomba“ („Omni-directional Bomb“) simbolis – sprogsta kartu su visais šalia jos padėties esančiais simboliais, kad pašalintų visus liečiamus simbolius. Gali atsirasti pagrindinio lošimo ir nemokamų sukimų metu.
- „Kasetinės bombos“ („Cluster Bomb“) simbolis – pagrindinio lošimo metu sprogsta kartu su atsitiktinėmis 3–5 plytomis uždengtas pozicijomis. Nemokamuose sukimuose sprogsta kartu su 3-5 pozicijomis, kurias neužima kitos bombos. Gali atsirasti pagrindinio lošimo, „lobių laimėjimo“ („Treasure Prize“) lošimo ir nemokamų sukimų metu.
- „Nuolatinės bombos“ („Persistent Bomb“) simbolis – sprogsta kartu su visais šalia jos padėties esančiais simboliais ir išlieka ant būgnų, kad vėl sprogtų kiekvieno kito sukimo metu, kol pasibaigs nemokami sukimai. Gali atsirasti tik nemokamų sukimų metu.

166.4. Nemokamų sukimų funkcija

- Kai atrakinamos visos 10 eilučių, suaktyvinama nemokamų sukimų funkcija su 6 nemokamais sukimais.
- Nemokamų sukimų metu ant būgnų atsiranda tik „super bombų“ („Super Bombs“) ir 1x bendro statymo vertės simboliai.
- Išsukus 1x bendro statymo vertės simbolį, jis lieka savo vietoje iki pat funkcijos pabaigos, tačiau vertės padidinamos, kai „super bombų“ („Super Bombs“) simbolių sprogimas uždengia jų vietą.

166.5. „Lobių laimėjimo“ („Treasure Prize“) funkcija

- „Lobių laimėjimas“ („Treasure Prize“) gali atsirasti pagrindinio lošimo arba nemokamų sukimų atrakintose pozicijose.
- Pagrindinio lošimo metu galimi šie „lobių laimėjimai“ („Treasure Prize“):
  - „Vertikalios bombos“ („Vertical Bomb“) simbolis;
  - „Horizontalios bombos“ („Horizontal Bomb“) simbolis;
  - „Įstrižainės bombos“ („Diagonal Bomb“) simbolis;
  - „Pliuso modelio bombos“ („Plus-pattern Bomb“) simbolis;
  - „Daugiakryptė bomba“ („Omni-directional Bomb“) simbolis;
  - „Kasetinės bombos“ („Cluster Bomb“) simbolis.
- Nemokamų sukimų metu galimi šie „lobių laimėjimai“ („Treasure Prize“):
  - 16x, 32x arba 64x bendro statymo vertės simbolis;
  - „+1 nemokamas sukimas“ („Extra Free Spin“) simbolis.

167. LOŠIMAS „BRIEDŽIŲ MEDŽIOTOJAS“ („ELK HUNTER“)

167.1. Lošimo taisyklės

- „Briedžių Medžiotojas“ – 4 būgnų ir 6 eilių lošimas.
- Mažiausias statymas – 0,20 EUR, didžiausias statymas – 200,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 407 000,00 EUR.
- Laimėjimai yra išmokami už 6 arba daugiau vienodų simbolių, kurie iškrenta vertikaliai arba horizontaliai greta vienas kito, grupę. Už vienodus simbolius, kurie iškrenta ne greta vienas kito, yra išmokama kaip už atskirų simbolių grupę, bei pridedama prie bendro laimėjimo. Laimėjimai už skirtingas simbolių grupes yra sudedami.
- „Laukinio daugiklio“ („Multiplier Wild“) simbolis gali atsirasti ant visų būgnų ir pakeičia visus simbolius, išskyrus „nemokamų sukimų“ („Free Spins“) ir kitus „laukinio daugiklio“ („Multiplier Wild“) simbolius.
- „Laukinio daugiklio“ („Multiplier Wild“) simbolis gali turėti atsitiktinę daugiklio vertę – x2, x3, x5 ar x10. Išsukus laimėjimą kombinaciją kartu su „laukinio daugiklio“ („Multiplier Wild“) simboliu, laimėjimas padauginamas iš atitinkamo daugiklio, o išsukus laimėjimą kombinaciją su keliais „laukinio daugiklio“ („Multiplier Wild“) simboliais, laimėjimas padauginamas iš daugiklių sumos.

167.2. Nemokamų sukimų funkcija

- Išsukus 3 „nemokamų sukimų“ („Free Spins“) simbolius, suaktyvinami 7 nemokami sukimai.
- Nemokamų sukimų metu išsukus „laukinio daugiklio“ („Multiplier Wild“) simbolį, jis lieka savo vietoje iki funkcijos pabaigos.
- Nemokamų sukimų metu išsukus 2 ar 3 „nemokamų sukimų“ („Free Spins“) simbolius, atitinkamai suaktyvinami 2 ar 5 papildomi nemokami sukimai.

168. LOŠIMAS „GRILIAUS AZARTAS“ („THRILL TO GRILL“)

168.1. Lošimo taisyklės

- „Griliaus Azartas“ – 5 būgnų, 5 eilių ir 3 125 laimėjimo būdų lošimas.
- Mažiausias statymas – 0,20 EUR, didžiausias statymas – 200,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 389 200,00 EUR.
- Už laimėjimo kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę. Išmokamas tik didžiausias laimėjimo linijos laimėjimas. Laimėjimai už laimėjimo simbolių kombinacijas ant skirtingų linijų yra sudedami.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis gali atsirasti ant 2, 3 ir 4 būgnų ir pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“), „išsiplečiančius“ („Expand“), „mentelės“ („Slap“), „papildomo sukimo“ („Extra Spin“) ir „griliaus“ („Grill“) simbolius.

168.2. „Surinkimo“ („Collection“) funkcija

- „Surinkimo“ („Collection“) funkcija gali būti atsitiktinai suaktyvinta bet kurio pagrindinio lošimo sukimo metu, tačiau nemokamų sukimų metu visada yra aktyvi.

- Funkcijos pradžioje suaktyvinama 3 būgnų, 3 eilučių rinkimo sritis būgnų centre ir pasirenkamas atsitiktinis „grilio“ („Grill“) simbolis, kuris lieka rinkimo zonoje visos funkcijos metu.
- Pagrindiniame lošime surinkus 5 ar daugiau „grilio“ („Grill“) simbolių rinkimo srityje, suteikiamas vienas pakartotinis sukimas, po kurio „surinkimo“ („Collection“) funkcija baigsis.

168.3. Nemokamų sukimų funkcija

- Išsukus 5 ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simbolių, suaktyvinami 3 nemokami sukimai.
- Kai tik „grilio“ („Grill“) simbolis patenka į rinkimo sritį, nemokamų sukimų skaičius iš naujo nustatomas iki 3.
- Nemokamų sukimų metu atsitiktinai gali būti suaktyvintos 3 papildomos funkcijos:
  - Išsukus „išsiplečiantį“ („Expand“) simbolį, kuris gali atsirasti virš arba žemiau surinkimo zonos, jo padėtis taps rinkimo srities dalimi iki nemokamų sukimų pabaigos;
  - „Mentelės“ („Slap“) funkcijos metu į vieną „grilio“ („Grill“) simbolį surenkami visi „grilio“ („Grill“) simboliai, esantys rinkimo srityje;
  - Išsukus „papildomo sukimo“ („Extra Spin“) simbolį, padidinamas maksimalų nemokamų sukimų skaičius iki 4 iki nemokamų sukimų pabaigos.

169. LOŠIMAS „FINAS IR SALDAINIŲ SUKIMAS“ („FINN AND THE CANDY SPIN“)

169.1. Lošimo taisyklės

- „Finas ir Saldainių Sukimas“ – 5 būgnų ir 5 eilių lošimas.
- Mažiausias statymas – 0,10 EUR, didžiausias statymas – 1 000,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 336 000,00 EUR.
- Laimėjimai yra išmokami už 3 arba daugiau vienodų simbolių, kurie iškrenta vertikaliai arba horizontaliai greta vienas kito, grupę. Už vienodus simbolius, kurie iškrenta ne greta vienas kito, yra išmokama kaip už atskirų simbolių grupę, bei pridedama prie bendro laimėjimo. Laimėjimai už skirtingas simbolių grupes yra sudedami.
- Išsukus laimančią kombinaciją be „laukinio“ („Wild“) simbolio, kombinacijos simboliai yra pašalinami o vietoje jų atsiranda vienas „laukinis“ („Wild“) simbolis.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „rakto“ („Key“) simbolius.

169.2. „Cukraus karštligės“ („Sugar Rush“) funkcija

- Bet kokio pagrindinio lošimo metu gali būti atsitiktinai suaktyvinta „cukraus karštligės“ („Sugar Rush“) funkcija, kurios metu ant atsitiktinių būgnų pozicijų atsiranda 2 – 5 „laukiniai“ („Wild“) simboliai.
- Jei laimančių kombinacijų nėra, nauji „laukiniai“ („Wild“) simboliai toliau atsitiktinai pridedami prie būgnų, kol bus laiminti kombinacija.

169.3. „Sniego žmogus sunaikina“ („Yeti Destroy“) funkcija

- Bet kokio pagrindinio lošimo sukimo be laimėjimo metu gali būti atsitiktinai suaktyvinta „sniego žmogus sunaikina“ („Yeti Destroy“) funkcija, kurios metu iki 19 atsitiktinių simbolių pašalinami nuo būgnų.

169.4. „Saldainių sėkmės“ („Candy Luck“) funkcija

- Bet kokio pagrindinio lošimo metu gali būti atsitiktinai suaktyvinta „saldainių sėkmės“ („Candy Luck“) funkcija, kurios metu visi simboliai atsitiktinėje eilutėje arba būgne paverčiami vienu iš mažos išmokos simbolių arba didelės išmokos simbolių (išskyrus „rakto“ („Key“) simbolius).

169.5. „Pop transformacijos“ („Pop Transform“) funkcija

- Bet kokio pagrindinio lošimo metu gali būti atsitiktinai suaktyvinta „pop transformacijos“ („Pop Transform“) funkcija, kurios metu visi mažos išmokos simboliai būgnuose paverčiami didelės išmokos simboliais.

169.6. Nemokamų sukimų funkcija

- „Rakto“ („Key“) simbolis pasirodo tik pagrindiniame lošime ir kiekvieno sukimo pradžioje atsiranda apatiniame kairiajame būgnų kampe.
- Jei „rakto“ („Key“) simbolis pasiekia centrą, suaktyvinami nemokami sukimai.
- Priklausomai nuo surinktų „rakto“ („Key“) simbolių skaičiaus, suaktyvinamos skirtingos nemokamų sukimų funkcijos:
    - „Laukinio cukraus centras“ („Wild Sugar Hub“) funkcija – surinkus vieną „rakto“ („Key“) simbolį, suaktyvinami 7 nemokami sukimai su „cukraus karštligės“ („Sugar Rush“) funkcija kiekvieno sukimo pradžioje;
    - „Ledų rūmai“ („Ice-cream Palace“) funkcija – surinkus 4 „rakto“ („Key“) simbolius, suaktyvinami 3 nemokami sukimai. Bet kokio sukimo be laimėjimo metu gali būti suaktyvinta „sniego žmogus sunaikina“ („Yeti Destroy“) funkcija. Kiekvieno sukimo pradžioje apatiniame kairiajame būgnų kampe pasirodo „lipnus laukinis“ („Sticky Wild“) simbolis;
    - „Cukraus vatos laboratorija“ („Cotton Candy Lab“) funkcija – surinkus 9 „rakto“ („Key“) simbolius, suaktyvinami 4 nemokami sukimai su „saldainių sėkmės“ („Candy Luck“) funkcija kiekvieno sukimo pradžioje;
    - „Kramtomos gumos gamykla“ („Gumball Factory“) funkcija – surinkus 16 „rakto“ („Key“) simbolių, suaktyvinami 2 nemokami sukimai su „pop transformacijos“ („Pop Transform“) funkcija kiekvieno sukimo pradžioje.

170. LOŠIMAS „PASIPRIEŠINIMO ŠŪVIO LAUKINIAI“ („BUCKSHOT WILDS“)

170.1. Lošimo taisyklės

- „Pasipriešinimo Šūvio Laukiniai“ – 5 būgnų, 5 – 8 eilių ir 20 – 48 laimėjimo linijų lošimas.
- Mažiausias statymas – 0,20 EUR, didžiausias statymas – 100,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 85 900,00 EUR.
- Už laiminčias kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę. Išmokamas tik didžiausias laimėjimo linijos laimėjimas. Laimėjimai už laiminčias simbolių kombinacijas ant skirtingų linijų yra sudedami.
- Vieno sukimo metu gali būti išsukta iki 3 „laukinių“ („Wild“) simbolių. Kiekvieno sukimo pradžioje „laukinis“ („Wild“) simbolis juda viena eilute žemyn, kol palieka būgnus. Jei

suaktyvinama „išsiplečiančių būgnų“ („Expanding Reels“) funkcija, ant būgnų atsiranda 1 „laukinis“ („Wild“) simbolis.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.
- Išsukus „laukinį“ („Wild“) simbolį virš „trigerio“ („Trigger“) simbolį, suaktyvinama funkcija, kurios metu visi simboliai, esantys horizontaliai, vertikaliai ir įstrižai greta „laukinio“ („Wild“) simbolio, kuris aktyvavo funkciją, pakeičiami „laukiniais“ („Wild“) simboliais, kurie kito sukimo pradžioje išnyksta nuo būgnų.

170.2. „Išsiplečiančių būgnų“ („Expanding Reels“) funkcija
- Bet kokio pagrindinio lošimo sukimo metu gali būti atsitiktinai suaktyvinta „išsiplečiančių būgnų“ („Expanding Reels“) funkcija.
- Suaktyvinus „išsiplečiančių būgnų“ („Expanding Reels“) funkciją, „laukiniai“ („Wild“) simboliai pasislenka viena eilute žemyn, būgnai išsiplečia 4 eilutėmis žemyn, o laimėjimo linijų skaičius padidėja iki 48.
- Kai laukinis simbolis išsukamas būgnuose uždengia gaiduko simbolį, jis suaktyvina simbolio susišaudymą. Gretimi simboliai horizontaliai, vertikaliai arba įstrižai virsta laukiniais.

170.3. Nemokamų sukimų funkcija
- Išsukus 3, 4 ar 5 „sklaidos“ („Scatter“) simbolius, atitinkamai suaktyvinami 6, 10 ar 15 nemokamų sukimų.
- Funkcijos pradžioje tinklelis išsiplečia iki 8 eilučių iki funkcijos pabaigos.
- Pirmo nemokamo sukimo metu ant būgnų gali atsirasti 1 – 3 „laukinių“ („Wild“) simbolių, o kiekvieno sekančio sukimo metu - 1 „laukinis“ („Wild“) simbolis.
- Nemokamų sukimų metu išsukus „sklaidos“ („Scatter“) simbolį, suaktyvinamas 1 papildomas nemokamas sukimas.

170.4. „Premijos statymo“ („Bonus Bet“) funkcija
- Lošėjas turi galimybę padidinti statymą 2.5 kartų, įjungus „premijos statymo“ („Bonus Bet“) funkciją. Kai „premijos statymo“ („Bonus Bet“) funkcija įjungta, garantuojama, kad kiekvieno sukimo metu ant būgnų atsiras bent vienas „laukinis“ („Wild“) simbolis. Taip pat padidėja šansas suaktyvinti nemokamų sukimų ir „išsiplečiančių būgnų“ („Expanding Reels“) funkcijas.
- Išsukus 3, 4 ar 5 „sklaidos“ („Scatter“) simbolius kai „premijos statymo“ („Bonus Bet“) funkcija įjungta, atitinkamai suaktyvinami 8, 12 ar 20 nemokamų sukimų.

171. LOŠIMAS „ĮNIRŠIS“ („RAGE“)

171.1. Lošimo taisyklės
- „Įniršis“ – 3 – 5 būgnų, 2 – 4 eilių ir 256 laimėjimo būdų lošimas.
- Mažiausias statymas – 0,25 EUR, didžiausias statymas – 2 500,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 4 650 000,00 EUR.

- Už laimingas kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę. Išmokamas tik didžiausias laimėjimo linijos laimėjimas. Laimėjimai už laimingas simbolių kombinacijas ant skirtingų linijų yra sudedami.
- Lošimo metu simboliai gali būti išsukti kaip 2x2 dydžio simboliai.
- Išsukus laimingą kombinaciją kartu su 2x2 dydžio simboliais, suaktyvinamas pakartotinis sukimas. Pakartotinio sukimo metu dideli ir laimingos kombinacijos simboliai lieka savo vietoje, o kitos pozicijos yra sukamos pakartotinai. Jei pakartotinio sukimo metu išsukama dar vieną laiminti kombinacija, suteikiamas dar vienas pakartotinis sukimas.

171.2. Nemokamų sukimų funkcija
- Išsukus 2x2 dydžio „sklaidos“ („Scatter“) simbolį ant 1 ir 2 būgnų, suaktyvinamas papildomas lošimas. Papildomo lošimo metu tik 3, 4 ir 5 būgnai sukasi ir tik „sklaidos“ („Scatter“) simboliai gali atsirasti ant būgnų.
- Nemokamų sukimų skaičius yra lygus išsuktam „sklaidos“ („Scatter“) simbolių kiekiui.

172. LOŠIMAS „LAIMINGI TURTAI“ („HAPPY RICHES“)

172.1. Lošimo taisyklės
- „Laimingi Turtai“ – 5 būgnų, 3 eilučių ir 30 fiksuotų laimėjimo linijų lošimas.
- Mažiausias statymas – 0,30 EUR, didžiausias statymas – 75,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 450 000,00 EUR.
- Už laimingas kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę. Išmokamas tik didžiausias laimėjimo linijos laimėjimas. Laimėjimai už laimingas simbolių kombinacijas ant skirtingų linijų yra sudedami.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „nemokamų sukimų“ („Free Spins“) ir dvigubus („Double“) simbolius. „Laukinis“ („Wild“) simbolis gali būti skaičiuojamas tik kaip viengubas simbolis.

172.2. Dvigubi („Doble“) simboliai
- „Nemokamų sukimų“ („Free Spins“) ir vidutinės išmokos simboliai gali būti tiek viengubi, tiek dvigubi.
- Dvigubi simboliai yra skaičiuojami kaip du viengubi simboliai.
- Dvigubas „nemokamų sukimų“ („Free Spins“) simbolis gali iškristi tik 2, 3 ir 4 būgnuose. Laimėjimai yra nustatomi atsižvelgiant į bendrą simbolių, esančių statymo linijoje, skaičių.
- Esant dvigubiems simboliams, laiminti statymo linija gali turėti nuo 3 iki 10 simbolių.

172.3. Nemokamų sukimų funkcija
- Išsukus 4, 5, 6, 7 ar 8 „nemokamų sukimų“ („Free Spins“) simbolius, atitinkamai suaktyvinama 10, 15, 20, 25 ar 30 nemokamų sukimų.
- Nemokamų sukimų metu išsukus 4 ar daugiau „nemokamų sukimų“ („Free Spins“) simbolių, suaktyvinami papildomi nemokami sukimai.
- Nemokamų sukimų metu „laukinis“ („Wild“) simbolis išsiplėčia per visą būgną, kad užpildyti visas būgno pozicijas.

173. LOŠIMAS „NORŲ MEISTRAS™ MEGA KELIAI™“ („THE WISH MASTER™ MEGAWAYS™“)

173.1. Lošimo taisyklės

- „Norų Meistras™ Mega Keliai™“ – 6 būgnų, iki 7 eilučių ir iki 117 649 laimėjimo būdų lošimas.
- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, o maksimalus statymas – 40,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 1 080 000,00 EUR.
- Už laimėjimus kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę.
- Išsukus laimėjimus simbolių derinius, juos sudarę simboliai yra pašalinami iš būgnų, o likusieji simboliai krenta žemyn, galimai sudarydami daugiau laimėjimų derinių. Tai tęsiasi tol, kol nebelieka laimėjimų simbolių derinių.
- Išsukus „sklaidos“ („Scatter“) simbolį, gali būti atsitiktinai suaktyvinta viena iš šių funkcijų, kuri bus aktyvi sekančių 5 sukimų metu:
  - „Papildomų laukinių“ („Extra Wild“) funkcija – parenkamas atsitiktinis simbolis, kuris pakeičiamas ant būgnų „laukiniu“ („Wild“) simboliu;
  - „Laukinio būgno“ („Wild Reel“) funkcija – būgnas, ant kurio buvo išsuktas „sklaidos“ („Scatter“) simbolis, pilnai užpildomas „laukiniais“ („Wild“) simboliais;
  - „Daugiklio“ („Multiplier“) funkcija – visiems laimėjimams taikomas x2 ar x3 daugiklis;
  - „Atsitiktinio laukinio“ („Random Wild“) funkcija – atsitiktinėse vietose atsiranda nuo 2 iki 5 „laukinių“ („Wild“) simbolių.
- Vienu metu gali būti aktyvios iki 3 funkcijų. Jei „sklaidos“ („Scatter“) simbolis yra išsukamas, kai 3 funkcijos jau yra aktyvios, pirmoji suaktyvinta funkcija pakeičiama nauja
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.

174. LOŠIMAS „LAUKINIS KALAKUTAS™ MEGA KELIAI™“ („WILD TURKEY™ MEGAWAYS™“)

174.1. Lošimo taisyklės

- „Laukinis Kalakutas™ Mega Keliai™“ – 6 būgnų, iki 7 eilučių ir iki 117 649 laimėjimo būdų lošimas.
- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, o maksimalus statymas – 80,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 576 000,00 EUR.
- Už laimėjimus kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę.
- Išsukus laimėjimus simbolių derinius, juos sudarę simboliai yra pašalinami iš būgnų, o likusieji simboliai krenta žemyn, galimai sudarydami daugiau laimėjimų derinių. Tai tęsiasi tol, kol nebelieka laimėjimų simbolių derinių.
- Lošime yra du tipai „laukinio“ („Wild“) simbolio – „sklaidos laukinis“ („Scatter Wild“) ir „laukinio kalakuto“ („Wild Turkey“) simboliai. „Laukinio kalakuto“ („Wild Turkey“) simbolis gali atsirasti ant būgnų tik „laukinio kalakuto“ („Wild Turkey“) funkcijos metu.
- „Sklaidos laukinis“ („Scatter Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius.
- Bet kokio sukimo metu gali būti atsitiktinai suaktyvinta „laukinio kalakuto“ („Wild Turkey“) funkcija ant 2, 3, 4 ir 5 būgnų. Funkcijos metu visi aukštos išmokos simboliai tampa „laukinio kalakuto“ („Wild Turkey“) simboliais.
- „Laukinio kalakuto“ („Wild Turkey“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos laukinius“ („Scatter Wild“) simbolius.

174.2. Nemokamų sukimų funkcija

- Išsukus 3 „sklaidos laukinius“ („Scatter Wild“) simbolius, suaktyvinama 10 nemokamų sukimų.
- Bet kokio sukimo metu vienas iš būgnų gali būti pilnai užpildytas „sklaidos laukiniais“ („Scatter Wild“) simboliais, dėl ko bus suaktyvinti 2 papildomi nemokami sukimai.

175. LOŠIMAS „VAISIŲ PARDUOTUVĖS™ ŠĖLSMAS“ („FRUIT SHOP™ FRENZY“)

175.1. Lošimo taisyklės

- „Vaisių Parduotuvės™ Šėlsmas“ – 5 būgnų, 3 eilučių ir 15 laimėjimo linijų lošimas.
- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, o maksimalus statymas – 40,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 432 000,00 EUR.
- Už laiminčias kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus įprastos išmokos simbolius.

175.2. Nemokamų sukimų funkcija

- Išsukus vieną ar kelias laiminčias kombinacijas, sudarytas iš „vaisių“ („Fruit“) simbolių, suaktyvinami 2 nemokami sukimai.
- Nemokamų sukimų metu yra aktyvus laimėjimo daugiklis, kurio pradinė vertė yra x1. Su kiekvienu laimėjimu laimėjimo daugiklis padidėja vienu, iki maksimaliai x5. Už kiekvieną laimėjimą taip pat suteikiamas papildomas nemokamas sukimas.
- Nemokamų sukimų metu ant 5 būgno gali būti išsuktas specialusis simbolis, dėl ko bus suaktyvinta viena iš šių funkcijų:
  - Visos įmanomos laimėjimo daugiklio vertės padidėja vienu;
  - Dabartinis laimėjimo daugiklis padidėja vienu;
  - Suaktyvinamas „šėlsmo“ („Frenzy“) lošimas.
- Kai suaktyvinamas „šėlsmo“ („Frenzy“) lošimas, suaktyvinami 3 papildomi nemokami sukimai, o laimėjimo daugiklio maksimali vertė tampa x10. „Šėlsmo“ („Frenzy“) lošimo metu ant 5 būgno gali būti išsuktas specialusis simbolis, dėl ko bus suaktyvinta viena iš šių funkcijų:
  - Visos įmanomos laimėjimo daugiklio vertės padidėja vienu;
  - Dabartinis laimėjimo daugiklis padidėja vienu;
  - „Atsitiktinių laukinių“ („Random Wild“) funkcija – ant 2, 3 ir 4 būgnų atsitiktinėse pozicijose gali atsirasti nuo 1 iki 6 „laukinių“ („Wild“) simbolių;
  - „Dvigubo X“ („Double X“) funkcija - Visos įmanomos laimėjimo daugiklio vertės padvigubinamos.

176. LOŠIMAS „PAPLŪDIMIO UŽKARIAUTOJAI“ („BEACH INVADERS“)

176.1. Lošimo taisyklės

- „Paplūdimio Užkariautojai“ – 5 būgnų, 4 eilučių ir 30 laimėjimo linijų lošimas.
- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, o maksimalus statymas – 40,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 833 892,00 EUR.
- Už laiminčias kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus įprastos išmokos simbolius. Išsukus „laukinį“ („Wild“) simbolį, jis išsiplės pilnai, kad užpildyti visas būgno pozicijas.
- Virš lošimo būgnų pagrindinio lošimo metu yra matuoklis, į kurį surenkami visi išsukti „ledo kubelio lipduko“ („Ice Cube Patch“) simboliai. „Ledo kubelio lipduko“ („Ice Cube Patch“) simbolis gali būti išsuktas ant kito įprastos išmokos simbolio.
- Matuoklį sudaro 4 segmentai. Užpildytų segmentų kiekis reiškia, kiek sukimų kiekvienas išplėstas „laukinis“ („Wild“) simbolis ant būgnų liks užfiksuotas savo vietoje.
- Užpildžius matuoklį pilnai, jis yra atstatomas į pradinę būseną. Tuomet sekančio sukimo metu yra tikimybė, kad ant būgnų atsiras bent vienas išplėstas „laukinis“ („Wild“) simbolis, kuris liks užfiksuotas savo vietoje 4 sukimams.

176.2. Nemokamų sukimų funkcija

- Išsukus 3 „nemokamų sukimų“ („Free Spins“) simbolius, suaktyvinama 10 nemokamų sukimų.
- Taip pat kaip ir pagrindinio lošimo metu išsukus „laukinį“ („Wild“) simbolį, jis išsiplės pilnai, kad užpildyti visas būgno pozicijas. Tuomet kiekvieno sekančio nemokamo sukimo metu išplėstas „laukinis“ („Wild“) simbolis judės viena pozicija į kairę ir viena pozicija į viršų arba į apačią. Taip pat „laukinis“ („Wild“) simbolis turi pradinę daugiklio vertę – x1. Su kiekvienu pajudėjimu daugiklio vertė padidėja vienu, iki maksimaliai x5. Daugiklis taikomas visiems laiminčių kombinacijų, kuriuose dalyvavo „laukinis“ („Wild“) simbolis, laimėjimams.

177. LOŠIMAS „DRUIDO MAGIJA™“ („DRUID‘S MAGIC™“)

177.1. Lošimo taisyklės

- „Druido Magija™“ – 5 būgnų, 3 eilučių ir 20 laimėjimo linijų lošimas.
- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, o maksimalus statymas – 150,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 447 540,00 EUR.
- Už laimingas kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus įprastos išmokos simbolius. Lošime yra 5 tipai „laukinio“ („Wild“) simbolio:
  - „Sukrautas laukinis“ („Stacked Wild“) simbolis – šis simbolis yra 3 simbolių aukščio, tačiau gali būti išsuktas nepilnai matomas;
  - „Išsiplečiantis laukinis“ („Expanding Wild“) simbolis – išsukus šį simbolį, jis išsiplės pilnai, kad užpildyti visas būgno pozicijas;
  - „Atsitiktinis laukinis“ („Random Wild“) simbolis – išsukus šį simbolį, ant būgnų atsitiktinėse vietose gali atsirasti nuo 1 iki 9 „laukinių“ („Wild“) simbolių;
  - „Susietas laukinis“ („Linked Wild“) simbolis – išsukus 2 šio tipo simbolius ant tos pačios eilutės, visi simboliai esantys tarp jų tampa „laukiniais“ („Wild“) simboliais;
  - „Milžiniškas laukinis“ („Colossal Wild“) simbolis – šis simbolis yra 2 simbolių aukščio ir 2 simbolių pločio, tačiau gali būti išsuktas nepilnai matomas.
- Vieno sukimo metu ant būgnų gali atsirasti tik vienas „laukinio“ („Wild“) simbolio tipas.

177.2. Nemokamų sukimų funkcija

- „Sklaidos“ („Scatter“) simboliai gali atsirasti tik ant 1 ir 5 būgnų, o pats simbolis yra 2 simbolių aukščio, ir gali būti išsuktas nepilnai matomas.
- Išsukus 2 pilnai matomus „sklaidos“ („Scatter“) simbolius, suaktyvinama 10 nemokamų sukimų su atsitiktinai parinkta „laukinio“ („Wild“) simbolio funkcija.
- Nemokamų sukimų metu išsukus 2 pilnai matomus „sklaidos“ („Scatter“) simbolius, suaktyvinami 5 papildomi nemokami sukimai su dar viena atsitiktinai parinkta „laukinio“ („Wild“) simbolio funkcija.
- Nemokamų sukimų funkcija gali būti pakartotinai suaktyvinama, kol nebus suaktyvintos visos „laukinio“ („Wild“) simbolio funkcijos. Kai taip atsitinka „sklaidos“ („Scatter“) simboliai daugiau nebeatsiranda ant būgnų.

178. LOŠIMAS „NEVALGYK SALDAINIŲ™“ („DON‘T EAT THE CANDY™“)

178.1. Lošimo taisyklės

- „Nevalgyk Saldainių™“ – 5 būgnų, 3 eilučių ir iki 75 laimėjimo linijų lošimas.
- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, o maksimalus statymas – 150,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 466 590,00 EUR.
- Už laimingas kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę.

- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.
- Išsukus laimėjimą kombinaciją iš 3 ar daugiau simbolių, šie simboliai yra užfiksuojami savo vietose, o visos kitos pozicijos yra pakartotinai sukamos. Jei pakartotinio sukimo metu išsukami simboliai, pratęsiantys laimėjimą kombinaciją, jie taip pat yra užfiksuojami savo vietose, o visos kitos pozicijos yra vėl pakartotinai sukamos. Tai tęsiasi tol, kol visos pozicijos užpildomos laimėjimo kombinacijos simboliais, arba kol nebėra išsukami simboliai, galintys ją pratęsti.
- Išsukus „moliūgo“ („Pumpkin“) simbolį, gali būti suaktyvinta viena iš šių funkcijų:
  - „Daugiklio“ („Multiplier“) funkcija – visiems laimėjimams taikomas x2 daugiklis;
  - „Išsiplečiančių būgnų“ („Reels Expand“) funkcija – pagrindinis lošimas išsiplečia iki 5 būgnų ir 4 eilučių;
  - „Simbolių pakeitimo“ („Replace Symbols“) funkcija – mažos išmokos simboliai pakeičiami aukštos išmokos simboliais.

178.2. Nemokamų sukimų funkcija

- Išsukus 5 „sklaidos“ („Scatter“) simbolius, suaktyvinama 10 nemokamų sukimų. Už kiekvieną papildomai išsuktą „sklaidos“ („Scatter“) simbolį, suaktyvinami 3 nemokami sukimai.
- Pirmą kartą išsukus „moliūgo“ („Pumpkin“) simbolį, suaktyvinama „daugiklio“ („Multiplier“) funkcija iki lošimo pabaigos.
- Antrą kartą išsukus „moliūgo“ („Pumpkin“) simbolį, suaktyvinama „išsiplečiančių būgnų“ („Reels Expand“) funkcija.
- Trečią kartą ir visus sekančius kartus išsukus „moliūgo“ („Pumpkin“) simbolį, suaktyvinama „simbolių pakeitimo“ („Replace Symbols“) funkcija.
- Nemokamų sukimų metu suaktyvinti papildomus nemokamus sukimus negalima.

179. LOŠIMAS „ŠVIESOS, KAMERA, PINIGAI!™“ („LIGHTS, CAMERA, CASH!™“)

179.1. Lošimo taisyklės

- „Šviesos, Kamera, Pinigai!™“ – 3 būgnų, iki 3 eilučių ir iki 3 laimėjimo linijų lošimas.
- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, o maksimalus statymas – 6,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 150 000,00 EUR.
- Už laimėjimo kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę.
- Ant būgnų gali atsirasti skaičiai (0, 00, 1, 2, 5 ir 10), „deimanto“ („Diamond“) ir „premijos“ („Bonus“) simboliai.
- Skaičius 10 gali atsirasti tik ant 1 būgno, o skaičius 00 – ant 3 būgno. „Deimanto“ („Diamond“) simbolis yra tuščias simbolis, todėl už jį nėra išmokama.
- Kiekvieno sukimo ir/ar pakartotinio sukimo bendras laimėjimas yra pateikiamas kaip dabartinio statymo daugiklis. Daugiklis sudaromas iš skaičių, kurie iškrenta bet kurioje iš laimėjimo linijų. Skaičiai, kurie iškrenta ant tos pačios laimėjimo linijos, yra susieti, o skaičiai iš skirtingų laimėjimo linijų yra sudedami. Pavyzdžiui, jei vidurinėje laimėjimo linijoje iškrenta 5, „deimanto“ („Diamond“) simbolis ir 5, daugiklis yra 55, o bendras laimėjimas apskaičiuojamas 55 padauginus iš esamos statymo sumos. Tačiau, jei viršutinėje laimėjimo linijoje iškrenta 5, o vidurinėje – taip pat 5, daugiklis yra 10, o bendras laimėjimas apskaičiuojamas 10 padauginus iš esamos statymo sumos.
- Lošimo pradžioje aktyvi tik vidurinė laimėjimo linija. Išsukus laimėjimą kombinaciją iš skaičių, suaktyvinama pakartotinio sukimo funkcija, kurios metu viršutinė laimėjimo linija tampa aktyvi. Išsukus dar kartą laimėjimą kombinaciją iš skaičių, suaktyvinama pakartotinio sukimo funkcija, kurios metu apatinė laimėjimo linija tampa aktyvi. Suaktyvinti galima tik iki 2 pakartotinių sukimų – vėliau jie nebesuteikiami.
- Išsukus vieno sukimo/pakartotinio sukimo metu „premijos“ („Bonus“) simbolį ir skaičių, suaktyvinama „xBūgno“ („xReel“) funkcija, kurios metu suteikiamas atsitiktinis daugiklis – x2,

x3, x5, x10, x20 ar x50. Šis daugiklis taikomas sukimo, kuriame buvo suaktyvinta funkcija, laimėjimui.

180. LOŠIMAS „KALĖDINIŲ VARPELIŲ BONANZA™“ („JINGLE BELLS BONANZA™“)

180.1. Lošimo taisyklės

- „Kalėdinių Varpelių Bonanza™“ – 5 būgnų, 3 eilučių ir 20 laimėjimo linijų lošimas.
- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, o maksimalus statymas – 20,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 83 720,00 EUR.
- Už laiminčias kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę.
- „Varpelio“ („Bell“) simbolis gali būti išsuktas tik ant 3 vidurinių būgnų. Išsukus „varpelio“ („Bell“) simbolį, jo pozicija pažymima rėmeliu. Išsukus „varpelio“ („Bell“) simbolį ant pozicijos su rėmeliu, pozicijos daugiklis padidinamas vienu.
- Išsukus „sklaidos“ („Scatter“) simbolį, visose rėmeliais pažymėtose pozicijose atsiranda „laukiniai“ („Wild“) simboliai, o visose rėmeliais su daugikliu pažymėtose pozicijose atsiranda „laukiniai“ („Wild“) simboliai su atitinkamu daugikliu.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus įprastos išmokos simbolius.
- Visi išsukti „varpelio“ („Bell“) simboliai taip pat yra surenkami į matuoklį. Surinkus 15, 30, 45 ir 60 „varpelio“ („Bell“) simbolių, sekantį kartą kai bus suaktyvinta „pinigų kritimo“ („Cash Drop“) funkcija, jos metu bus aktyvi viena iš šių funkcijų:
  - „Daugiklio“ („Multiplier“) funkcija – bendram funkcijos laimėjimui taikomas x2 daugiklis;
  - „+1 sukimo“ („+1 Spin“) funkcija – funkcija prasidės su 4 pradiniais pakartotiniais sukimais;
  - „Išplėtimo“ („Expand“) funkcija - lošimas išsiplečia iki 5 būgnų ir 5 eilučių;
  - „Paslapties“ („Mystery“) funkcija – funkcijos metu gali atsirasti „auksinio pinigų kritimo“ („Golden Cash Drop“) simbolis.

180.2. „Pinigų kritimo“ („Cash Drop“) funkcija

- Išsukus 2 „sklaidos“ („Scatter“) simbolius ant pirmo ir paskutinio būgnų, suaktyvinama „pinigų kritimo“ („Cash Drop“) funkcija su 3 pradiniais pakartotiniais sukimais.
- Funkcijos metu ant būgnų gali atsirasti tik „pinigų kritimo“ („Cash Drop“) simboliai. „Sklaidos“ („Scatter“) simboliai, kurie suaktyvino funkciją, tampa „pinigų kritimo“ („Cash Drop“) simboliais, kurių vertė lygi 3x bendro statymo.
- Kiekvienas naujas iškritęs „pinigų kritimo“ („Cash Drop“) simbolis iš naujo nustato pakartotinių sukimų skaičių į 3.
- Visi išsukti „pinigų kritimo“ („Cash Drop“) simboliai užfiksuojami būgnuose iki lošimo pabaigos. Už „pinigų kritimo“ („Cash Drop“) simbolį išmokama nurodyta ant simbolio vertė, kuri būna 1x, 2x, 3x, 5x, 10x, 20x, 50x ar 100x bendros statymo sumos.
- Lošimas baigiasi, kai visi pakartotiniai sukimai išnaudojami arba visi būgnai užpildomi „pinigų kritimo“ („Cash Drop“) simboliais.
- Išsukus „auksinio pinigų kritimo“ („Golden Cash Drop“) simbolį, jis atskleidžia atsitiktinę vertę – 3x, 5x, 10x ar 30x bendros statymo sumos, ir atsitiktinį ženklą – pliusą, vieną rodyklę, arba keturias rodykles:
  - Jei simbolis atskleidžia pliuso ženklą, prie visų užfiksuotų „pinigų kritimo“ („Cash Drop“) simbolių verčių pridedama 5x arba 10x bendros statymo sumos vertė;
  - Jei simbolis atskleidžia vienos rodyklės ženklą, visos užfiksuotų „pinigų kritimo“ („Cash Drop“) simbolių vertės rodyklės kryptimi yra surenkamos ir pridedamos prie „auksinio pinigų kritimo“ („Golden Cash Drop“) simbolio vertės;
  - Jei simbolis atskleidžia keturių rodyklių ženklą, visos užfiksuotų „pinigų kritimo“ („Cash Drop“) simbolių vertės, esančios horizontaliai ir vertikaliai, yra surenkamos ir pridedamos prie „auksinio pinigų kritimo“ („Golden Cash Drop“) simbolio vertės.

181. LOŠIMAS „BRANGAKMENIŲ SUTRAIŠKYMAS™“ („GEM CRUSH™“)

181.1. Lošimo taisyklės

- „Brangakmenių Sutraiškymas™“ – 6 būgnų, 8 eilučių lošimas.
- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, o maksimalus statymas – 40,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 174 456,00 EUR.
- Visi laimėjimai yra išmokami už simbolius, kurie yra skaičiuojami blokais minimaliai po 5 simbolius sujungtais horizontaliai arba vertikaliai.
- Išsukus laiminčius simbolių derinius, juos sudarę simboliai yra pašalinami iš būgnų, o likusieji simboliai krenta žemyn, galimai sudarydami daugiau laiminčių derinių. Tai tęsiasi tol, kol nebelieka laiminčių simbolių derinių.
- Bet kokio sukimo metu visiems laimėjimams gali būti pritaikytas atsitiktinis daugiklis – x2, x3, x4 ar x5.
- Išsukus „vaivorykštės brangakmenio“ („Rainbow Gem“) simbolį, parenkamas atsitiktinis simbolis. Visi tos pačios rūšies simboliai tampa aukštesnės vertės simboliais. Nemokamų sukimų metu galima išsukti ne daugiau kaip 4 „vaivorykštės brangakmenio“ („Rainbow Gem“) simbolius.

181.2. Nemokamų sukimų funkcija

- Išsukus 3 „sklaidos“ („Scatter“) simbolius, suaktyvinama 10 nemokamų sukimų, kurių metu 4 funkcijos yra aktyvios:
  - „Didėjančio daugiklio“ („Increasing Multiplier“) funkcija – pradinė daugiklio vertė yra x1, o kas antrą sukimą ji padidėja vienu. Daugiklis taikomas visiems laimėjimams;
  - „Milžiniško laukinio simbolio“ („Colossal Wild“) funkcija – kiekvieno nemokamo sukimo ant būgnų atsiranda bent vienas 2x2 dydžio „laukinis“ („Wild“) simbolis. „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius;
  - „Simbolių transformacijos“ („Symbol Transform“) funkcija - parenkamas atsitiktinis simbolis. Visi tos pačios rūšies simboliai tampa aukštesnės vertės simboliais;
  - „xSmūgio“ („xStrike“) funkcija – funkcija gali būti atsitiktinai suaktyvinta bet kokio nemokamo sukimo metu. Jos metu laimėjimo daugiklis padidėja vienu.

182. LOŠIMAS „GERI SENIEJI 7™“ („GOOD OLD 7‘S™“)

182.1. Lošimo taisyklės

- „Geri Senieji 7™“ – 5 būgnų, 3 eilučių ir 243 laimėjimo būdų lošimas.
- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, o maksimalus statymas – 150,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 502 200,00 EUR.
- Už laiminčias kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus įprastos išmokos simbolius, ir gali atsirasti ant 3 vidurinių būgnų.
- Išsukus du būgnus, pilnai užpildytus „laukiniais“ („Wild“) simboliais, suaktyvinama funkcija, kurios metu du kiti būgnai be „laukinių“ („Wild“) simbolių užpildomi vienodais simboliais.

182.2. „Premijo rato“ („Bonus Wheel“) funkcija

- Išsukus „premijos“ („Bonus“) simbolį ant 5 būgno, suaktyvinama „premijo rato“ („Bonus Wheel“) funkcija, kurios metu lošėjas suka laimės ratą.
- Laimės rate galima išsukti laimėjimą, kurio vertė lygi 100x, 50x, 25x, 10x, 5x, 3x arba 2x bendro statymo.

- Lošėjas gali atsiimti laimėjimą, paspausdamas „surinkimo“ („Collect“) mygtuką, arba rizikuojant sumažinti laimėjimą lošti papildomą lošimą („Gamble“). Pasirinkus papildomą lošimą, sukamas laimės ratas, kad būtų atskleistas naujas laimėjimas. Lošti papildomą lošimą galima ne daugiau kaip 2 kartus.
- Jei laimės rate buvo išsuktas 100x bendro statymo laimėjimas, papildomas lošimas nebesiūlomas.

183. LOŠIMAS „PIRATŲ VAKARĖLIS™“ („PIRATES PARTY™“)

183.1. Lošimo taisyklės

- „Piratų Vakarėlis™“ – 5 būgnų, 3 eilučių ir 243 laimėjimo būdų lošimas.
- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, o maksimalus statymas – 150,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 456 900,00 EUR.
- Už laiminčias kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus įprastos išmokos simbolius.
- Lošime yra matuoklis, į kurį surenkami visi pagrindinio lošimo metu išsukti „premijos“ („Bonus“) simboliai. Užpildžius matuoklį pilnai, suaktyvinama „sėkmės šalmo“ („Helm of Luck“) funkcija, o matuoklis atstatomas į pradinę būseną.

183.2. Nemokamų sukimų funkcija

- Išsukus 3 „sklaidos“ („Scatter“) simbolius, suaktyvinama nemokamų sukimų funkcija. Prieš pradedant nemokamus sukimus, lošėjui suteikiama galimybė pasirinkti nemokamų sukimų lošimą:
  - 15 nemokamų sukimų su x5 laimėjimo daugikliu, kuris taikomas visiems laimėjimams;
  - 10 nemokamų sukimų, kurių metu yra tikimybė suaktyvinti „atsitiktinio laukinio“ („Random Wild“) funkciją. „Atsitiktinio laukinio“ („Random Wild“) funkcijos metu ant būgnų atsiranda iki 5 „laukinių“ („Wild“) simbolių;
  - 5 nemokami sukimai, kurių metu yra tikimybė suaktyvinti „milžiniško laukinio“ („Colossal Wild“) funkciją. „Milžiniško laukinio“ („Colossal Wild“) funkcijos metu ant būgnų atsiranda iki 2 „laukinių“ („Wild“) simbolių 2x2 dydžio.

183.3. „Sėkmės šturvalas“ („Helm of Luck“) funkcija

- Prieš pradedant funkciją lošėjui suteikiami 8 žetonai ir galimybė pasirinkti iš trijų šturvalų. Rinktis galima, kol lošėjas turi žetonų. Kiekvienas pasirinktas šturvalas turi savo žetonų kainą, bei už kiekvieną iš jų suteikiamas fiksuotas laimėjimas:
  - Mėlynas šturvalas gali atskleisti laimėjimą, kurio vertė lygi 2x, 5x, 8x, 10x arba 15x bendro statymo. Mėlyno šturvalo žetonų kaina yra 1;
  - Žalias šturvalas gali atskleisti nemokamus sukimus arba laimėjimą, kurio vertė lygi 5x, 10x, 15x, 20x, 50x bendro statymo. Žalio šturvalo žetonų kaina yra 3;
  - Violetinis šturvalas gali atskleisti nemokamus sukimus arba laimėjimą, kurio vertė lygi 10x, 15x, 20x, 100x bendro statymo. Violetinio šturvalo žetonų kaina yra 5.

184. LOŠIMAS „STEBUKLINGA LABORATORIJA™“ („MAGIC LAB™“)

184.1. Lošimo taisyklės

- „Stebuklinga Laboratorija™“ – 6 būgnų, 5 eilučių ir 243 laimėjimo būdų lošimas.
- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, o maksimalus statymas – 40,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 239 960,00 EUR.
- Už 8 ar daugiau simbolių išmokama bet kurioje ekrano vietoje. Bendras vienodų simbolių skaičius ekrane sukimo pabaigoje lemia laimėjimo vertę.

- Išsukus laimėjimo simbolių derinius, juos sudarę simboliai yra pašalinami iš būgnų, o likusieji simboliai krenta žemyn, galimai sudarydami daugiau laimėjimo derinių. Tai tęsiasi tol, kol nebelieka laimėjimo simbolių derinių.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus įprastos išmokos simbolius, ir gali turėti daugiklį. Išsukus laimėjimą kombinaciją kartu su „laukiniu“ („Wild“) simboliu, „laukinis“ („Wild“) simbolis nėra pašalinamas. Bet kokio sukimo metu ant būgnų gali būti tik vienas „laukinis“ („Wild“) simbolis. Už kiekvieną simbolių kritimą, kurio metu „laukinis“ („Wild“) simbolis lieka ant būgnų, „laukinio“ („Wild“) simbolio daugiklis padidėja vienu.

184.2. Nemokamų sukimų funkcija

- Išsukus 3, 4 ar 5 „sklaidos“ („Scatter“) simbolius, suaktyvinami 5 nemokami sukimai. Kiekvieno nemokamo sukimo metu suaktyvinama 1 funkcija už kiekvieną „sklaidos“ („Scatter“) simbolį, kuris suaktyvino funkciją.
- Jei funkcija buvo suaktyvinta su 3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliais, pirmo nemokamo sukimo metu suaktyvinama „garantuoto laukinio“ („Guaranteed Wild“) funkcija, antro ir trečio sukimo metu suaktyvinama „simbolių išėmimo“ („Remove Symbol“) funkcija.
- Jei funkcija buvo suaktyvinta su 4 „sklaidos“ („Scatter“) simboliais, pirmo nemokamo sukimo metu suaktyvinama „garantuoto laukinio“ („Guaranteed Wild“) funkcija, antro, trečio ir ketvirto sukimo metu suaktyvinama „simbolių išėmimo“ („Remove Symbol“) funkcija.
- Jei funkcija buvo suaktyvinta su 5 „sklaidos“ („Scatter“) simboliais, pirmo nemokamo sukimo metu suaktyvinama „garantuoto laukinio“ („Guaranteed Wild“) funkcija, antro, trečio ir ketvirto sukimo metu suaktyvinama „simbolių išėmimo“ („Remove Symbol“) funkcija, o penkto nemokamo sukimo metu suaktyvinama „dvigubo daugiklio“ („Double Multiplier“) funkcija.
- „Garantuoto laukinio“ („Guaranteed Wild“) funkcijos metu ant atsitiktinės pozicijos apatinėje eilutėje atsiranda „laukinis“ („Wild“) simbolis, kuris lieka savo vietoje iki funkcijos pabaigos.
- „Simbolių išėmimo“ („Remove Symbol“) funkcijos metu atsitiktinai parinktas simbolis yra pašalinamas iš lošimo iki funkcijos pabaigos.
- „Dvigubo daugiklio“ („Double Multiplier“) funkcijos metu „laukinio“ („Wild“) simbolio daugiklis padvigubinamas.

185. LOŠIMAS „ATOGRĄŽŲ MIŠKŲ AUKSAS™“ („RAINFOREST GOLD™“)

185.1. Lošimo taisyklės

- „Atogrąžų Miškų Auksas™“ – 5 būgnų, 4 eilučių ir 30 laimėjimo linijų lošimas.
- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, o maksimalus statymas – 40,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 203 400,00 EUR.
- Už laimėjimo kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus įprastos išmokos simbolius.
- Visi išsukti „monetos“ („Coin“) simboliai yra surenkami į matuoklį, kurį užpildžius, suaktyvinama „laukinio lobio“ („Wild Treasure“) funkcija.

185.2. „Laukinio lobio“ („Wild Treasure“) funkcija

- Funkcijos pradžioje lošėjui suteikiama galimybė pasirinkti vieną iš penkių skrynių. Už pasirinktą skrynią suteikiamas fiksuotas laimėjimas, kurio vertė lygi 5x, 10x, 15x arba 30x bendro statymo.

185.3. Nemokamų sukimų funkcija

- Išsukus 3 „sklaidos“ („Scatter“) simbolius, suaktyvinama 15 nemokamų sukimų.
- Kiekvieno nemokamo sukimo metu atsitiktinis daugiklis (x2, x3, x5) taikomas visiems to sukimo laimėjimams.

- Nemokamų sukimų metu ant būgnų neatsiranda „sklaidos“ („Scatter“) ir „monetos“ („Coin“) simboliai.

186. LOŠIMAS „LEPREKONO DŽIAUGSMAS™“ („LEPRECHAUN JOY™“)

186.1. Lošimo taisyklės

- „Leprekono Džiaugsmas™“ – 5 būgnų, 4 eilučių ir 25 laimėjimo linijų lošimas.
- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, o maksimalus statymas – 80,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 420 400,00 EUR.
- Už laimėtas kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus įprastos išmokos simbolius.
- Lošimo pradžioje atsitiktinis simbolis su x2 daugikliu visada rodomas pagrindiniame lošime virš būgnų. Sudarius laimėtą kombinaciją su šiuo simboliu, tos laimėtos kombinacijos laimėjimas padauginamas iš rodomo daugiklio vertės. Po laimėjimo išmokėjimo, virš būgnų parodomas kitas atsitiktinis simbolis su daugikliu.

186.2. Nemokamų sukimų funkcija

- Išsukus 3 „sklaidos“ („Scatter“) simbolius, suaktyvinama 10 nemokamų sukimų.
- Nemokamų sukimų metu virš būgnų rodomas tik daugiklis, kuris taikomas visiems laimėjimams ir nėra atstatomas tarp nemokamų sukimų.
- Nemokamų sukimų metu išsukus 3 „sklaidos“ („Scatter“) simbolius, suaktyvinama 10 papildomų nemokamų sukimų.

187. LOŠIMAS „ŽELĖ PILVAS™ MEGA KELIAI™“ („JELLY BELLY™ MEGAWAYS™“)

187.1. Lošimo taisyklės

- „Želė Pilvas™ Mega Keliai™“ – 6 būgnų, iki 7 eilučių ir iki 117 649 laimėjimo būdų lošimas.
- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, o maksimalus statymas – 20,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 525 000,00 EUR.
- Už laimėtas kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę.
- Išsukus laimėtus simbolių derinius, juos sudarę simboliai yra pašalinami iš būgnų, o likusieji simboliai krenta žemyn, galimai sudarydami daugiau laimėtų derinių. Tai tęsiasi tol, kol nebelieka laimėtų simbolių derinių.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus įprastos išmokos simbolius.
- Bet kokio sukimo metu gali būti suaktyvinta funkcija, kurios metu atsitiktinėse pozicijose ant 1-5 būgnų atsiras „laukiniai“ („Wild“) simboliai.

187.2. Nemokamų sukimų funkcija

- Išsukus vieno sukimo metu 3, 4, 5, 6 arba 7 simbolių kritimus, atitinkamai suaktyvinami 3, 5, 8, 10 ar 15 nemokamų sukimų.
- Vieno nemokamo sukimo metu išsukus 3, 4, 5, 6 arba 7 simbolių kritimus, atitinkamai suaktyvinamas x2, x3, x5, x15 ar x50 daugiklis. Sekančio nemokamo sukimo pradžioje daugiklis yra atstatomas į pradinę vertę.

188. LOŠIMAS „PANDOROS LOBIS™“ („PANDORA‘S TREASURE™“)

188.1. Lošimo taisyklės

- „Pandoros Lobis™“ – 6 būgnų, 4 eilučių ir 4 096 laimėjimo būdų lošimas.

- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, o maksimalus statymas – 40,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 414 720,00 EUR.
- Už laimėjimus kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę.
- Išsukus laimėjimus simbolių derinius, juos sudarę simboliai yra pašalinami iš būgnų, o likusieji simboliai krenta žemyn, galimai sudarydami daugiau laimėjimų derinių. Tai tęsiasi tol, kol nebelieka laimėjimų simbolių derinių.
- Išsukus vieno sukimo metu „Pandoros dėžės“ („Pandora‘s Box“) simbolį ir bent vieną laimėjimą kombinaciją, visi laimėjimų derinių simboliai yra surenkami į „Pandoros dėžės“ („Pandora‘s Box“) simbolį. Surinkus visus laimėjimų derinių simbolius, ant „Pandoros dėžės“ („Pandora‘s Box“) simbolio nurodomas laimėjimas, kuris išmokamas kartu su laimėjimais už laimėjimus kombinacijas.

188.2. Nemokamų sukimų funkcija
- Išsukus 3 „sklaidos“ („Scatter“) simbolius, suaktyvinama 10 nemokamų sukimų. Už kiekvieną papildomai išsuktą „sklaidos“ („Scatter“) simbolį, suteikiami 2 nemokami sukimai.
- Nemokamų sukimų metu ant pirmo būgno yra užrakinamas vienas „Pandoros dėžės“ („Pandora‘s Box“) simbolis. Daugiau „Pandoros dėžės“ („Pandora‘s Box“) simbolių išsukti negalima nemokamų sukimų metu.
- „Pandoros dėžės“ („Pandora‘s Box“) simbolio laimėjimas už visus surinktus laimėjimų kombinacijų simbolius yra išmokamas funkcijos pabaigoje.
- Nemokamų sukimų metu išsukus 3 „sklaidos“ („Scatter“) simbolius, suaktyvinami 5 papildomi nemokami sukimai. Už kiekvieną papildomai išsuktą „sklaidos“ („Scatter“) simbolį, suteikiami 2 papildomi nemokami sukimai.
- Po pakartotinio funkcijos aktyvavimo ant būgnų užrakinamas dar vienas „Pandoros dėžės“ („Pandora‘s Box“) simbolis. Funkciją galima pakartotinai suaktyvinti maksimaliai 2 kartus.

189. LOŠIMAS „BABILONO TURTAI™“ („BABYLON RICHES™“)

189.1. Lošimo taisyklės
- „Babilono Turtai™“ – 5 būgnų, 3 eilučių ir 20 laimėjimo linijų lošimas.
- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, o maksimalus statymas – 60,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 435 000,00 EUR.
- Už laimėjimus kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus įprastos išmokos simbolius.
- Pagrindiniame lošime yra specialus simbolis, už kurį nėra išmokama, tačiau jį išsukus, jo pozicija pažymima rėmeliu. Kas aštuntą sukimą visose rėmeliu pažymėtose pozicijose gali pasirodyti vienas iš šių simbolių:
  - Įprastas „laukinis“ („Wild“) simbolis;
  - „Daugiklio laukinis“ („Multiplier Wild“) simbolis – šis simbolis pakeičia visus įprastos išmokos simbolius. Jei „daugiklio laukinis“ („Multiplier Wild“) simbolis yra laimėjimo kombinacijos dalis, ant jo nurodytas daugiklis (x2, x3 arba x8) taikomas laimėjimui;
  - „Daugiklio“ („Multiplier“) simbolis – atskleidžiamas atsitiktinis daugiklis (x4, x6 arba x16), kuris taikomas laimėjimui, išsukus laimėjimą kombinaciją su simboliu su daugikliu.

189.2. Nemokamų sukimų funkcija
- Išsukus 2 „sklaidos“ („Scatter“) simbolius ant 1 ir 5 būgnų, suaktyvinami 8 nemokami sukimai.
- Nemokamų sukimų metu išsukus 2 „sklaidos“ („Scatter“) simbolius ant 1 ir 5 būgnų, suaktyvinami 8 papildomi nemokami sukimai.
- Rėmeliu pažymėtos pozicijos pagrindinio lošimo metu nėra perkeliamos į nemokamų sukimų funkciją. Tačiau kiekvieno nemokamo sukimo metu 2 – 8 atsitiktinės pozicijos yra pažymimos rėmeliu, kurie kiekvieno sukimo pabaigoje atskleidžia vieną iš šių simbolių:

- Įprastas „laukinis“ („Wild“) simbolis;
- „Daugiklio laukinis“ („Multiplier Wild“) simbolis;
- „Daugiklio“ („Multiplier“) simbolis;
- „Pinigų laimėjimo“ („Cash Prize“) simbolis – atskleidžiamas atsitiktinis laimėjimas, kurio vertė gali siekti iki 20x bendro statymo. Laimėjimas bus suteiktas nepriklausomai nuo rėmelio vietos.

- Po nemokamų sukimų funkcijos, visos rėmeliu pažymėtos pozicijos pagrindinio lošimo metu yra atstatomos.

190. LOŠIMAS „GLADIATORIŲ SUSIDŪRIMAS™“ („GLADIATOR CLASH™“)

190.1. Lošimo taisyklės

- „Gladiatorių Susidūrimas™“ – 3 būgnų, 3 eilučių ir 3 laimėjimo linijų lošimas.
- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, o maksimalus statymas – 40,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 40 240,00 EUR.
- Lošime yra papildomas būgnas iš kairės, ant kurio gali būti išsuktos tik vertės – 1x, 2x, 3x, 5x, 10x, 15x, 20x, 25x, 50x, 100x, 150x, 200x, 250x, 500x bendro statymo. Išsukus 3 vienodus simbolius laimėjimo linijoje, išmokama priešais laimėjimo liniją nurodyta vertė.
- Išsukus 2 būgnus, kurie užpildyti vienos rūšies simboliais, gali būti suaktyvintas pakartotinis sukimas, kurio metu trečias būgnas suksis pakartotinai.
- Išsukus ant papildomo būgno 50x bendro statymo vertę, gali būti suaktyvintas pakartotinis sukimas, kurio metu ant papildomo būgno vertė yra užrakinama, o visi kiti būgnai sukami.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus įprastos išmokos simbolius.
- Visi išsukti „premijos“ („Bonus“) simboliai yra surenkami į matuoklį, kurį užpildžius, suaktyvinamas „liūto“ („Lion“) premijos lošimas.

190.2. „Liūto“ („Lion“) premijos lošimas

- Lošimo pradžioje lošėjui suteikiama galimybė rinktis iš 15 „liūto“ („Lion“) simbolių, po kuriais slepiasi atsitiktinės vertės arba „nykščio aukštyn“ („Thumbs-Up“) simboliai. Atskleidus 3 vienodas vertes, lošimas baigiasi, o lošėjui išmokamas atitinkamas laimėjimas.
- Atskleidus 3 „nykščio aukštyn“ („Thumbs-Up“) simbolius, lošėjas perkeliamas į sekantį lygį:
  - 1 lygyje galimos vertės yra 3x, 5x, 10x, 20x bendro statymo;
  - 2 lygyje galimos vertės yra 5x, 10x, 20x, 50x bendro statymo;
  - 3 lygyje galimos vertės yra 10x, 20x, 100x, 500x, 1000x bendro statymo.

191. LOŠIMAS „BILIETAS Į LAUKINĘ GAMTĄ“ („TICKET TO WILD“)

191.1. Lošimo taisyklės

- „Bilietas į Laukinę Gamtą“ – 5 būgnų, 3-4 eilučių ir 20-25 laimėjimo linijų lošimas.
- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, o maksimalus statymas – 150,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 375 000,00 EUR.
- Už laimingas kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę.
- Išsukus „kredito kortelės“ („Credit Card“) simbolį, jis yra surenkamas į matuoklį, esantį virš to būgno. Surinkus 3 „kredito kortelės“ („Credit Card“) simbolius viename iš matuoklių, ant atitinkamo būgno atsiranda „bilieto laukinis“ („Ticket Wild“) simbolis, užimantis visas būgno pozicijas ir išliekantis vietoje sekančių 3 sukimų metu.
- „Bilieto laukinis“ („Ticket Wild“) simbolis 1, 3 ir 5 būgnuose yra permatomas, todėl išsukus ant vieno iš šių būgnų „nemokamų sukimų“ („Free Spins“) simbolį, jis vis tiek bus matomas virš „bilieto laukinio“ („Ticket Wild“) simbolio.

- Pagrindinio lošimo metu taip pat yra matuoklis, kuris surenka visus išsuktus „rašalo lašo“ („Ink Blob“) simbolius. Surinkus tam tikrą „rašalo lašo“ („Ink Blob“) simbolius, suaktyvinama funkcija:
  - Surinkus 50 „rašalo lašo“ („Ink Blob“) simbolių, kitą kartą kai ant būgnų atsiranda „bilieto laukinis“ („Ticket Wild“) simbolis, jis išlieka savo vietoje sekančių 4 sukimų metu, vietoje 3;
  - Surinkus 100 „rašalo lašo“ („Ink Blob“) simbolių, apatinė eilutė, kuri buvo visą laiką užrakinta, yra atrakinama;
  - Surinkus 150 „rašalo lašo“ („Ink Blob“) simbolių, virš būgnų matuokliai surenka 2 „kredito kortelės“ („Credit Card“) simbolius, kad atsirastų „bilieto laukinis“ („Ticket Wild“) simbolis;
  - Surinkus 200 „rašalo lašo“ („Ink Blob“) simbolių, visiems „bilieto laukiniams“ („Ticket Wild“) simboliams taikomas x2 daugiklis.
- Surinkus 200 „rašalo lašo“ („Ink Blob“) simbolių, šie simboliai daugiau neatsiranda ant būgnų, bei suaktyvinus nemokamų sukimų funkciją, pirmame sukime ant būgnų atsiranda 3 „bilieto laukiniai“ („Ticket Wild“) simboliai, vietoje 2.

191.2. Nemokamų sukimų funkcija
- Išsukus 3 „nemokamų sukimų“ („Free Spins“) simbolius, suaktyvinama 10 nemokamų sukimų, kurių metu apatinė eilutė yra atrakinama.
- Funkcijos pradžioje ant būgnų atsiranda 2 „bilieto laukiniai“ („Ticket Wild“) simboliai, kurie keičia savo poziciją kiekvieno sukimo metu.

192. LOŠIMAS „KAZINO NAKTIS™“ („CASINO NIGHT™“)

192.1. Lošimo taisyklės
- „Kazino Naktis™“ – 5 būgnų, 3 eilučių lošimas.
- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, o maksimalus statymas – 200,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 2 000 000,00 EUR.
- Kiekvieno sukimo metu atsitiktinis būgnas tampa auksiniu. Už visus ant jo išsuktus simbolius išmokama suma, lygi visų simbolių nurodytų verčių sumai.
- Bet kokio sukimo metu ant būgnų gali atsirasti 4 specialūs simboliai:
  - „Mėlynas“ („Blue“) simbolis – atsitiktinio simbolio vertė yra išmokama;
  - „Žalias“ („Green“) simbolis – 3 atsitiktinių simbolių vertės yra išmokamos;
  - „Violetinis“ („Purple“) simbolis – visų simbolių vertės yra išmokamos;
  - „Auksinis“ („Gold“) simbolis - visų simbolių vertės yra padauginamos ir išmokamos.

192.2. Nemokamų sukimų funkcija
- Išsukus „sklaidos“ („Scatter“) simbolį ant auksinio būgno, suaktyvinami 3 nemokami sukimai.
- Nemokamų sukimų metu „sklaidos“ („Scatter“) simboliai neatsiranda ant būgnų, o specialūs simboliai, atlikę savo funkciją, virsta „juodais“ („Black“) simboliais.
- Išsukus ant būgnų simbolį su verte arba specialų simbolį, jis yra užfiksuojamas, o nemokamų sukimų skaičius atstatomas į 3.
- Lošimas baigiasi, kai visi pakartotiniai sukimai išnaudojami arba visi būgnai užpildomi simboliais.
- Visi laimėjimai yra apskaičiuojami ir išmokami lošimo pabaigoje. Jei lošėjas visas būgnų pozicijas užpildo simboliais, bendras laimėjimas yra padvigubinamas.

193. LOŠIMAS „UNDINĖS™“ („MERMAIDS™“)

193.1. Lošimo taisyklės
- „Undinės™“ – 5 būgnų, 3 eilučių ir 20 laimėjimo linijų lošimas.

- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, o maksimalus statymas – 150,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 375 000,00 EUR.
- Už laimingas kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus įprastos išmokos simbolius. „Laukinis“ („Wild“) simbolis yra kelių tipų:
  - 3 „progreso laukiniai“ („Progress Wild“) simboliai, kuriuos išsukus yra surenkami į atitinkamos spalvos matuoklius. Užpildžius matuoklį, suaktyvinama atitinkamo matuoklio funkcija;
  - Įprastas „laukinis“ („Wild“) simbolis, kuris gali atsirasti tik „atsitiktinio laukinio“ („Random Wild“) funkcijos metu.

193.2. „Rinkimo premijos“ („Picker Bonus“) funkcija

- Pagrindinio lošimo pradžioje violetinis matuoklis jau yra užpildytas 5 simboliais. Surinkus iš viso 15 „violetinių laukinių“ („Purple Wild“) simbolių, suaktyvinama „rinkimo premijos“ („Picker Bonus“) funkcija.
- Funkcijos metu lošėjas turi galimybė pasirinkti 3 lobius, kurie gali atskleisti „undinės sukimų“ („Mermaid Spins“) arba „laukinių sukimų“ („Wild Spins“) funkciją, arba atsitiktinės vertės laimėjimus – 2x, 3x, 5x, 10x, 12x, 15x, 20x, 25x, 50x bendro statymo.
- Jei laimima „undinės sukimų“ („Mermaid Spins“) arba „laukinių sukimų“ („Wild Spins“) funkcija, funkcijos matuoklis nėra atstatomas.

193.3. „Laukinių sukimų“ („Wild Spins“) funkcija

- Pagrindinio lošimo pradžioje žalias matuoklis jau yra užpildytas 5 simboliais. Surinkus iš viso 30 „žalių laukinių“ („Green Wild“) simbolių, suaktyvinama 10 nemokamų sukimų, kurių metu „atsitiktinio laukinio“ („Random Wild“) funkcija yra aktyvi.
- „Laukinių sukimų“ („Wild Spins“) funkcijos metu „žali laukiniai“ („Green Wild“) simboliai neatsiranda ant būgnų.

193.4. „Undinės sukimų“ („Mermaid Spins“) funkcija

- Pagrindinio lošimo pradžioje baltas matuoklis jau yra užpildytas 5 simboliais. Surinkus iš viso 60 „baltų laukinių“ („Green Wild“) simbolių, suaktyvinama 10 nemokamų sukimų, kurių metu „atsitiktinio laukinio“ („Random Wild“) funkcija yra aktyvi.
- „Undinės sukimų“ („Mermaid Spins“) funkcijos metu „balti laukiniai“ („Green Wild“), bei mažos vertės simboliai neatsiranda ant būgnų.

193.5. „Atsitiktinio laukinio“ („Random Wild“) funkcija

- Šios funkcijos metu atsitiktinėse vietose ant būgnų atsiranda nuo 2 iki 6 įprastų „laukinių“ („Wild“) simbolių.

194. LOŠIMAS „DRAKONO ŽAIDIMŲ AIKŠTELĖ™“ („DRAGON PLAYGROUND™“)

194.1. Lošimo taisyklės

- „Drakono Žaidimų Aikštelė™“ – 6 būgnų, 4 eilučių ir 4 096 laimėjimo būdų lošimas.
- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, o maksimalus statymas – 40,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 424 440,00 EUR.
- Už laimingas kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę.
- Išsukus laimingus simbolių derinius, juos sudarę simboliai yra pašalinami iš būgnų, o likusieji simboliai krenta žemyn, galimai sudarydami daugiau laimingų derinių. Tai tęsiasi tol, kol nebelieka laimingų simbolių derinių.

- Lošimo metu „liepsnos“ („Flame“) simbolis gali būti išsuktas ant kito įprastos išmokos simbolio. Jei įprastos išmokos simbolis su „liepsnos“ („Flame“) simboliu yra laiminčios kombinacijos dalis, jo pozicija pažymima rėmeliu, o jeigu ant ši pozicija jau yra pažymėta rėmeliu, tuomet atsitiktinė pozicija pažymima rėmeliu.
- Kas dešimtą sukimą visose rėmeliu pažymėtose pozicijose gali pasirodyti „laukinis“ („Wild“) simbolis. „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.
- Bet kokio sukimo metu gali būti suaktyvinta funkcija, kurios metu atsitiktinėse vietose ant būgnų atsiranda „laukiniai“ („Wild“) simboliai.

194.2. Nemokamų sukimų funkcija
- Išsukus 3 „sklaidos“ („Scatter“) simbolius, suaktyvinama 10 nemokamų sukimų. Už kiekvieną papildomai išsuktą „sklaidos“ („Scatter“) simbolį, suaktyvinami 4 nemokami sukimai.
- Nemokamų sukimų metu išsukus 3 „sklaidos“ („Scatter“) simbolius, suaktyvinami 5 papildomi nemokami sukimai. Už kiekvieną papildomai išsuktą „sklaidos“ („Scatter“) simbolį, suaktyvinami 2 papildomi nemokami sukimai.
- Kiekvieno nemokamo sukimo metu rėmeliu pažymėtose pozicijose atsiras „laukiniai“ („Wild“) simboliai.

195. LOŠIMAS „PONIA ROBIN HOOD™“ („MS ROBIN HOOD™“)

195.1. Lošimo taisyklės
- „Ponia Robin Hood™“ – 5 būgnų, 4 eilučių ir 1 024 laimėjimo būdų lošimas.
- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, o maksimalus statymas – 30,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 525 000,00 EUR.
- Už laiminčias kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.
- Kai 1 būgne išsukamas nepilnai matomas „pasislėpusios Robin“ („Robin in Disguise“) simbolis, jis pasislenka, kad būtų matomas pilnai, ir virsta „Robin laukiniu“ („Robin Wild“) simboliu. „Robin laukinis“ („Robin Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.
- Kai „Robin laukinis“ („Robin Wild“) simbolis yra matomas pilnai, suaktyinama viena arba abi šios funkcijos:
  - „Atsitiktinio laukinio“ („Random Wild“) funkcija – atsitiktinėse vietose ant būgnų atsiranda iki 10 „laukinių“ („Wild“) simbolių;
  - „Simbolio padalijimo“ („Symbol Split“) funkcija – iki 10 atsitiktinių simbolių padalinami per pusę į du simbolius. „Robin laukinis“ („Robin Wild“) ir „sklaidos“ („Scatter“) simboliai negali būti padalinti per pusę.

195.2. Nemokamų sukumų funkcija
- Išsukus „sklaidos“ („Scatter“) ir „Robin laukinį“ („Robin Wild“) simbolius, suaktyvinama 10 nemokamų sukimų.
- Nemokamų sukimų metu išsukus „sklaidos“ („Scatter“) ir „Robin laukinį“ („Robin Wild“) simbolius, suaktyvinami 5 papildomi nemokami sukimai.
- „Robin laukinis“ („Robin Wild“) simbolis lieka savo vietoje visų nemokamų sukimų metu.

196. LOŠIMAS „KASYKLOS SPROGIMAS™“ („MINE BLOWN™“)

196.1. Lošimo taisyklės

- „Kasyklos Sprogimas™“ – 5 būgnų, 3 eilučių ir 10 laimėjimo linijų lošimas.
- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, o maksimalus statymas – 20,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 525 000,00 EUR.
- Už laimingas kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus įprastos išmokos simbolius.
- Bet kokio sukimo metu gali būti suaktyvinta „dinamito“ („Dynamite“) funkcija, kurios metu atsitiktinėse pozicijose atsiras „dinamito“ („Dynamite“) simboliai. Kai ant būgnų atsiranda „dinamito“ („Dynamite“) simbolis, jis sprogsta, o jo vietoje atsiranda „laukinis“ („Wild“) simbolis. Premijos lošimo metu kai „dinamito“ („Dynamite“) simbolis sprogsta, jo vietoje atsiranda „gyslos“ („Vein“) simbolis.
- Išsukus „TNT“ simbolį, jis sprogsta, o jo vietoje ir atsitiktinėse gretimose pozicijose atsiranda „laukiniai“ („Wild“) simboliai. Premijos lošimo metu kai „TNT“ simbolis sprogsta, jo vietoje ir atsitiktinėse gretimose pozicijose atsiranda „gyslos“ („Vein“) simboliai.

196.2. Premijos lošimas

- Išsukus 2 „suaktyvinimo“ („Trigger“) simbolius ant 1 ir 3 būgnų, bei „premijos“ („Bonus“) simbolį ant 5 būgno, suaktyvinamas premijos lošimas su 3 sukimais.
- Premijos lošimo metu apatinėje eilutėje viduriniame būgne atsiras vagonėlis su pradine verte 3x bendro statymo.
- Išsukus bet kokį „gyslos“ („Vein“) simbolį, jis yra surenkamas į vagonėlį, o jo vertė pridedama prie vagonėlio vertės:
  - „Neatskleistos gyslos“ („Undiscovered Vein“) simbolis – šis simbolis vertės neturi. Gali būti susprogdintas „TNT“ arba „dinamito“ („Dynamite“) funkcijos metu, kad vietoje jo atsirastų „gyslos“ („Vein“) simbolis;
  - „Auksinės gyslos“ („Gold Vein“) simbolis – simbolio vertė 1x bendro statymo;
  - „Safyro gyslos“ („Sapphire Vein“) simbolis - simbolio vertė 5x bendro statymo. Už šį simbolį suteikiamas 1 papildomas sukimas;
  - „Smaragdo gyslos“ („Emerald Vein“) simbolis - simbolio vertė 10x bendro statymo. Už šį simbolį suteikiamas 1 papildomas sukimas;
  - „Rubino gyslos“ („Ruby Vein“) simbolis - simbolio vertė 25x bendro statymo. Už šį simbolį suteikiamas 1 papildomas sukimas;
  - „Deimanto gyslos“ („Diamond Vein“) simbolis - simbolio vertė 50x bendro statymo. Už šį simbolį suteikiami 3 papildomi sukimai.
- Po visų sukimų vagonėlyje surinkta vertė yra išmokama.

196.3. Nemokamų sukimų funkcija

- Išsukus 2 „suaktyvinimo“ („Trigger“) simbolius ant 1 ir 3 būgnų, bei „nemokamų sukimų“ („Free Spins“) simbolį ant 5 būgno, suaktyvinama 10 nemokamų sukimų.
- Nemokamų sukimų metu išsukus „nemokamų sukimų“ („Free Spins“) simbolį, suaktyvinami 3 papildomi nemokami sukimai.
- Visi išsukti nemokamų sukimų metu „laukiniai“ („Wild“) simboliai lieka savo vietose iki funkcijos pabaigos.

197. LOŠIMAS „MUMIJOS™ MEGA KELIAI™“ („MUMMY™ MEGAWAYS™“)

197.1. Lošimo taisyklės

- „Mumijos™ Mega Keliai™“ – 6 būgnų, iki 7 eilučių ir iki 117 649 laimėjimo būdų lošimas.
- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 1 630 000,00 EUR.
- Už laimingas kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę.

- Išsukus laiminčius simbolių derinius, juos sudarę simboliai yra pašalinami iš būgnų, o likusieji simboliai krenta žemyn, galimai sudarydami daugiau laiminčių derinių. Tai tęsiasi tol, kol nebelieka laiminčių simbolių derinių.
- Lošime yra 3 matuokliai, į kuriuos renkami visi išsukti atitinkamos spalvos „dvasios“ („Spirit“) simboliai. Lošimo metu „dvasios“ („Spirit“) simbolis gali būti išsuktas ant kito įprastos išmokos simbolio. Užpildžius matuoklį, suaktyvinama atitinkamo matuoklio funkcija.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus įprastos išmokos simbolius.

197.2. Mėlyno matuoklio funkcija

- Užpildžius mėlynos spalvos matuoklį, suaktyvinami 3 sukimai. Kiekvieno sukimo metu ant būgnų atsiranda „atsitiktinis laukinis“ („Random Wild“) simbolis.
- Išsukus „atsitiktinį laukinį“ („Random Wild“) simbolį, atsitiktinėse vietose atsiranda iki 6 „laukinių“ („Wild“) simbolių.

197.3. Violetinio matuoklio funkcija

- Užpildžius violetinės spalvos matuoklį, suaktyvinami 3 sukimai. Kiekvieno sukimo metu ant būgnų atsiranda „išsiplečiantis laukinis“ („Expanding Wild“) simbolis.
- Išsukus „išsiplečiantį laukinį“ („Expanding Wild“) simbolį, jis išsiplečia per visą būgną.

197.4. Geltono matuoklio funkcija

- Užpildžius geltonos spalvos matuoklį, suaktyvinami 3 sukimai. Kiekvieno sukimo metu ant būgnų atsiranda „plintantis laukinis“ („Spreading Wild“) simbolis.
- Išsukus „plintantį laukinį“ („Spreading Wild“) simbolį, atsitiktiniai simboliai aplink jį tampa „laukiniais“ („Wild“) simboliais.

197.5. Mėlyno ir violetinio matuoklių funkcija

- Užpildžius mėlynos spalvos ir violetinės spalvos matuoklius, suaktyvinami 3 sukimai. Kiekvieno sukimo metu ant būgnų atsiranda vienas arba abu simboliai - „atsitiktinis laukinis“ („Random Wild“) ir „išsiplečiantis laukinis“ („Expanding Wild“) simboliai.

197.6. Mėlyno ir geltono matuoklių funkcija

- Užpildžius mėlynos spalvos ir geltonos spalvos matuoklius, suaktyvinami 3 sukimai. Kiekvieno sukimo metu ant būgnų atsiranda vienas arba abu simboliai - „atsitiktinis laukinis“ („Random Wild“) ir „plintantis laukinis“ („Spreading Wild“) simboliai.

197.7. Violetinio ir geltono matuoklių funkcija

- Užpildžius violetinės spalvos ir geltonos spalvos matuoklius, suaktyvinami 3 sukimai. Kiekvieno sukimo metu ant būgnų atsiranda vienas arba abu simboliai - „išsiplečiantis laukinis“ („Expanding Wild“) ir „plintantis laukinis“ („Spreading Wild“) simboliai.

197.8. Mėlyno, violetinio ir geltono matuoklių funkcija

- Užpildžius mėlynos spalvos, violetinės spalvos ir geltonos spalvos matuoklius, suaktyvinami 3 sukimai. Kiekvieno sukimo metu ant būgnų atsiranda vienas, du arba visi trys simboliai - „atsitiktinis laukinis“ („Random Wild“), „išsiplečiantis laukinis“ („Expanding Wild“) ir „plintantis laukinis“ („Spreading Wild“) simboliai.

198. LOŠIMAS „DŽEKAS HAMERIS 3: DEIMANTINIS ROMANAS“ („JACK HAMMER 3: DIAMOND AFFAIR“)

198.1. Lošimo taisyklės

- „Džekas Hameris 3: Deimantinis Romanas“ – 5 būgnų, 6 eilučių lošimas.
- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 200,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 266 400,00 EUR.
- Už 8 ar daugiau simbolių išmokama bet kurioje ekrano vietoje. Bendras vienodų simbolių skaičius ekrane sukimo pabaigoje lemia laimėjimo vertę.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „nemokamų sukimų“ („Free Spins“) ir „Džeko Hamerio“ („Jack Hammer“) simbolius.
- Išsukus pagrindinio lošimo arba nemokamų sukimų metu laiminčią kombinaciją arba 3 „nemokamų sukimų“ („Free Spins“) simbolius, suaktyvinamas pakartotinis sukimas, kurio metu laiminčios kombinacijos arba „nemokamų sukimų“ („Free Spins“) simboliai lieka savo vietose, o visos kitos pozicijos sukamos pakartotinai. Jei pakartotinio sukimo metu atsiranda simbolių, papildančių laiminčią kombinaciją, jie yra taip pat užfiksuojami savo vietose, bei suaktyvinamas dar vienas pakartotinis sukimas. Jei pakartotinio sukimo metu atsiranda „Džeko Hamerio“ („Jack Hammer“) simbolis, suaktyvinamas dar vienas pakartotinis sukimas.
- Išsukus laiminčią kombinaciją iš mažos išmokos simbolių kartu su „Džeko Hamerio“ („Jack Hammer“) simboliu, suaktyvinama funkcija, kurios metu laiminčios kombinacijos simboliai pakeičiami didelės išmokos simboliais.
- Išsukus laiminčią kombinaciją iš didelės išmokos simbolių kartu su „Džeko Hamerio“ („Jack Hammer“) simboliu, didelės išmokos simbolis yra surenkamas į „paslapties daugiklio“ („Mysterious Multiplier“) matuoklį, esantis virš būgnų. Bendras laimėjimo kombinacijos didelės išmokos simbolių skaičius yra surenkamas į atitinkamą matuoklį, kad būtų padidintas simbolio daugiklis. Kad simbolio daugiklis padidėtų iki x2, x3 ir x4, kiekvieną kartą reikia surinkti 8 simbolius. Kad simbolio daugiklis padidėtų iki x5 ir daugiau, kiekvieną kartą reikia surinkti 20 simbolių.

198.2. Nemokamų sukimų funkcija
- Išsukus 5, 6, 7, 8, 9 arba 10 „nemokamų sukimų“ („Free Spins“) simbolių, atitinkamai suaktyvinama 10, 12, 14, 16, 18 arba 20 nemokamų sukimų.

199. LOŠIMAS „DŽIUNGLIŲ DVASIA MEGA KELIAI“ („JUNGLE SPIRIT MEGAWAYS“)

199.1. Lošimo taisyklės
- „Džiunglių Dvasia Mega Keliai“ – 6 būgnų, iki 7 eilučių ir iki 117 649 laimėjimo būdų lošimas.
- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 60,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 392 820,00 EUR.
- Už laiminčias kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę.
- Išsuktas didelės išmokos simbolis, kuris yra laiminčios kombinacijos dalis, gali būti pažymėtas drugeliu. Pažymėti drugeliu simboliai išsiplečia per visą būgną.
- Bet kokio sukimo metu gali būti suaktyvinta „drugelio pagerinimo“ („Butterfly Boost“) funkcija, kurios metu 2 arba 3 simboliai pažymimi drugeliu.

199.2. Nemokamų sukimų funkcija
- Visi vieno sukimo metu išsukti „sklaidos“ („Scatter“) simboliai yra surenkami į matuoklį. Kiekvieno sukimo pradžioje matuoklis atstatomas. Surinkus 3 „sklaidos“ („Scatter“) simbolius, suaktyvinama nemokamų sukimų funkcija.
- Funkcijos pradžioje lošėjui suteikiama galimybė pasirinkti nemokamų sukimų lošimą:
  - „Tigro“ („Tiger“) funkcija su 4 nemokamais sukimais, kurių metu tik „tigro“ („Tiger“) simbolis iš visų didelės išmokos simbolių gali atsirasti ant būgnų;
  - „Dramblio“ („Elephant“) funkcija su 8 nemokamais sukimais, kurių metu tik „dramblio“ („Elephant“) simbolis iš visų didelės išmokos simbolių gali atsirasti ant būgnų;

- „Meškos“ („Bear“) funkcija su 12 nemokamų sukimų, kurių metu tik „meškos“ („Bear“) simbolis iš visų didelės išmokos simbolių gali atsirasti ant būgnų;
- „Krokodilo“ („Crocodile“) funkcija su 16 nemokamų sukimų, kurių metu tik „krokodilo“ („Crocodile“) simbolis iš visų didelės išmokos simbolių gali atsirasti ant būgnų;
- „Kobros“ („Cobra“) funkcija su 20 nemokamų sukimų, kurių metu tik „kobros“ („Cobra“) simbolis iš visų didelės išmokos simbolių gali atsirasti ant būgnų.

- Po funkcijos pasirinkimo, suaktyvinamas laimės ratas, kurį pasukus lošėjas gali padvigubinti nemokamų sukimų kiekį, rizikuojant prarasti visus nemokamus sukimus.

200. LOŠIMAS „AUKSINĖ KARALYSTĖ“ („GOLDEN REALMS“)

200.1. Lošimo taisyklės

- „Auksinė Karalystė“ – 5 būgnų, 3-4-5-4-3 eilučių ir 36 laimėjimo linijų lošimas.
- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 200,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 448 200,00 EUR.
- Už laimingas kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.
- Bet kokio sukimo metu gali būti suaktyvinta viena arba vios šios funkcijos:
  - „Atsitiktinio laukinio“ („Random Wild“) funkcija – atsitiktinėse vietose atsiranda nuo 5 iki 9 „laukinių“ („Wild“) simbolių;
  - „Meteorų lietaus“ („Meteor Splash“) funkcija – atsitiktinis simbolis išsiplečia per visą būgną;
  - „Ugnies daugiklio“ („Fire Multiplier“) funkcija – atsitiktinai parenkami nuo 5 iki 13 simbolių, kuriems priskiriamas daugiklis nuo x1 iki x5.

200.2. Nemokamų sukimų funkcija

- Išsukus 3, 4 ar 5 „sklaidos“ („Scatter“) simbolius, atitinkamai suaktyvinama 10, 15 ar 20 nemokamų sukimų.
- Nemokamų sukimų metu „sklaidos“ („Scatter“) simboliai neatsiranda ant būgnų.

201. LOŠIMAS „PRAKEIKTAS LOBIS“ („CURSED TREASURE“)

201.1. Lošimo taisyklės

- „Prakeiktas Lobis“ – 5 būgnų, 4 eilučių ir 20 laimėjimo linijų lošimas.
- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 80,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 405 120,00 EUR.
- Už laimingas kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) ir „prakeikto lobio“ („Cursed Treasure“) simbolius.
- Pagrindinio lošimo metu išsukus 3 ar daugiau „pinigų laimėjimo“ („Cash Prize“) simbolių laimėjimo linijoje, už simbolius yra išmokamas laimėjimas, kurio vertė lygi šių simbolių verčių sumai. Galimos simbolių vertės nuo 0.5x iki 20x bendro statymo sumos.
- Visi išsukti „prakeikto lobio“ („Cursed Treasure“) simboliai yra surenkami į matuoklį. Lošimo pradžioje šis matuoklis jau yra užpildytas 5 simboliais. Kai „prakeikto lobio“ („Cursed Treasure“) funkcija bus suaktyvinta, ant būgnų atsiras „pinigų laimėjimo“ („Cash Prize“) simbolių kiekis, lygus surinktų matuoklyje simbolių kiekiui.
- „Prakeikto lobio“ („Cursed Treasure“) funkcija gali būti suaktyvinta bet kokio sukimo metu, arba kai matuoklyje surenkama 20 simbolių.

201.2. Nemokamų sukimų funkcija

- Išsukus 3 ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simbolių, suaktyvinama nemokamų sukimų funkcija su 3 sukimais.
- Nemokamų sukimų metu ant būgnų gali atsirasti „paslapties pinigų laimėjimo“ („Mystery Cash Prize“) simbolis, kurio vertė atskleidžiama funkcijos pabaigoje. Galimos simbolio vertės nuo 50x iki 5 000x bendro statymo.
- Nemokamų sukimų metu visi išsukti „paslapties pinigų laimėjimo“ („Mystery Cash Prize“) ir „pinigų laimėjimo“ („Cash Prize“) simboliai lieka savo vietose iki funkcijos pabaigos.
- Kiekvieną kartą išsukus „prakeikto lobio“ („Cursed Treasure“), „paslapties pinigų laimėjimo“ („Mystery Cash Prize“) ar „pinigų laimėjimo“ („Cash Prize“) simbolį, sukimų kiekis atstatomas į 3.
- Visi pagrindinio lošimo metu surinkti „prakeikto lobio“ („Cursed Treasure“) simboliai į matuoklį nėra perkeliami į nemokamų sukimų lošimą, tačiau funkcijos pradžioje šis matuoklis jau yra užpildytas 5 simboliais.
- Po visų nemokamų sukimų suaktyvinama „prakeikto lobio“ („Cursed Treasure“) funkcija, kurios metu ant būgnų atsiras „pinigų laimėjimo“ („Cash Prize“) simbolių kiekis, lygus surinktų matuoklyje simbolių kiekiui.
- Visi laimėjimai yra apskaičiuojami ir išmokami lošimo pabaigoje.

202. LOŠIMAS „AUKSINIAI EGIPTO RATAI“ („GOLDEN WHEELS OF EGYPT“)

202.1. Lošimo taisyklės

- „Auksiniai Egipto Ratai“ – 5 būgnų, 3 eilučių ir 20 laimėjimo linijų lošimas.
- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 500 000,00 EUR.
- Už laiminčias kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „auksinio rato sklaidos“ („Golden Wheel Scatter“) ir kitus „laukinius“ („Wild“) simbolius. „Laukinis“ („Wild“) simbolis yra kelių tipų:
  - Įprastas „laukinis“ („Wild“) simbolis;
  - „Lipnus laukinis“ („Sticky Wild“) simbolis;
  - „Vaikštantis laukinis“ („Walking Wild“) simbolis;
  - „Sukrautas lipnus laukinis“ („Stacked Sticky Wild“) simbolis.

202.2. Nemokamų sukimų funkcija

- Pagrindinio lošimo metu gali būti suaktyvintas „mini“ nemokamų sukimų lošimas ir nemokamų sukimų lošimas.
- „Mini“ nemokamų sukimų lošimas suaktyvinamas, išsukus 2 „auksinio rato sklaidos“ („Golden Wheel Scatter“) simbolius. Lošėjui suteikiami 4 nemokami sukimai, o pats lošimas lošiamas ant 3 būgnų ir 3 eilučių. Prieš pradedant „mini“ nemokamų sukimų lošimą, atskliedžiamos 2 atsitiktinės funkcijos, kurios bus aktyvios nemokamų sukimų metu.
- Nemokamų sukimų lošimas suaktyvinamas, išsukus 3 „auksinio rato sklaidos“ („Golden Wheel Scatter“) simbolius. Lošėjui suteikiama 10 nemokamų sukimų, o pats lošimas lošiamas ant 5 būgnų ir 3 eilučių. Prieš pradedant nemokamų sukimų lošimą, atskliedžiamos 3 atsitiktinės funkcijos, kurios bus aktyvios nemokamų sukimų metu.
- Galimos funkcijos:
  - „Lipnaus laukinio“ („Sticky Wild“) funkcija – ant būgnų atsiranda 1 „lipnus laukinis“ („Sticky Wild“) simbolis, kuris lieka savo vietoje iki funkcijos pabaigos:
    - „Mini“ nemokamų sukimų lošimo metu „lipnus laukinis“ („Sticky Wild“) simbolis atsiranda ant 2 būgno 2 eilutėje;

        - Nemokamų sukimų lošimo metu „lipnus laukinis“ („Sticky Wild“) simbolis atsiranda ant 2, 3 ar 4 būgno 2 eilutėje;
        - Nemokamų sukimų su „sukrautais lipniais laukiniais“ („Stacked Sticky Wild“) lošimo metu „lipnus laukinis“ („Sticky Wild“) simbolis atsiranda ant 3 būgno 2 eilutėje.
    - „Vaikštančio laukinio“ („Walking Wild“) funkcija – ant būgnų atsiranda 1 „vaikštantis laukinis“ („Walking Wild“) simbolis, kuris kiekvieno sukimo metu pakeičia savo poziciją. „Vaikštantis laukinis“ („Walking Wild“) simbolis negali atsirasti ant pozicijos su „lipniu laukiniu“ („Sticky Wild“), „sukrautu lipniu laukiniu“ („Stacked Sticky Wild“) arba kitu „vaikštančiu laukiniu“ („Walking Wild“) simboliu;
    - „Simbolio transformacijos“ („Symbol Transform“) funkcija – atsitiktinai parinktas aukštos vertės simbolis tampa „laukiniu“ („Wild“) simboliu iki funkcijos pabaigos;
    - „Super sukrovimo“ („Super Stack“) funkcija - atsitiktinai parinktas aukštos vertės simbolis yra išsukamas visada kaip kelių simbolių grupė. Jei nemokamų sukimų metu suaktyvinamos „super sukrovimo“ („Super Stack“) ir „simbolio transformacijos“ („Symbol Transform“) funkcijos, kurios paveikia tą patį simbolį, tuomet „laukinis“ („Wild“) simbolis bus išsukamas kaip kelių simbolių grupė;
    - „Bendro daugiklio“ („Global Multiplier“) funkcija – visi nemokamų sukimų laimėjimai padauginami iš x2 daugiklio.

203. LOŠIMAS „UŽRAKINTI IR SUSPROGDINTI“ („LOCK AND POP“)

203.1. Lošimo taisyklės

- „Užrakinti ir Susprogdinti“ – 5 būgnų, 3 eilučių ir 20 laimėjimo linijų lošimas.
- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 120,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 485 520,00 EUR.
- Už laimingas kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „laimėjimo“ („Prize“) simbolius.
- „Laimėjimo“ („Prize“) simboliai turi atsitiktinę vertę nuo 0.5x iki 1 000x bendro statymo.

203.2. Nemokamų sukimų funkcija

- Išsukus 6 ar daugiau „laimėjimo“ („Prize“) simbolių, suaktyvinama nemokamų sukimų funkcija su 7 nemokamais sukimais.
- Visi „laimėjimo“ („Prize“) simboliai, suaktyvinę funkciją, tampa „lipniais laimėjimo“ („Sticky Prize“) simboliais.
- Nemokamų sukimų metu ant būgnų gali atsirasti tik „lipnūs laimėjimo“ („Prize“) simboliai, kurie lieka savo vietose iki funkcijos pabaigos, arba iki „užrakinti ir susprogdinti“ („Lock and Pop“) funkcijos suaktyvinimo.

203.3. „Užrakinti ir susprogdinti“ („Lock and Pop“) funkcija

- Nemokamų sukimų metu užpildžius būgną „lipniais laimėjimo“ („Sticky Prize“) simboliais, ant to pačio būgno apatinėje eilutėje atsiranda simbolis, atskleidžiantis funkciją, kuri bus aktyvi „užrakinti ir susprogdinti“ („Lock and Pop“) funkcijos metu:
    - „Pakartotinio suaktyvinimo“ („Retrigger“) funkcija – suaktyvinami 3 papildomi nemokami sukimai;
    - „Pildytojo“ („Adder“) funkcija – prie visų verčių ant to būgno pridedama 1x arba 2x bendro statymo suma;
    - „Magneto“ („Magnet“) funkcija – šalia esančių simbolių vertės pridedamos prie verčių, esančių ant to pačio būgno;
    - „Super Magneto“ („Super Magnet“) funkcija – iš visų būgnų simbolių vertės pridedamos prie verčių, esančių ant to pačio būgno;

- „Viršutinė“ („Topper“) funkcija – didžiausia vertė ant to būgno pridedama prie verčių, esančių ant to pačio būgno;
- „Sprogdintojo“ („Blacter“) funkcija - prie visų verčių ant to būgno pridedama 1x arba 2x bendro statymo suma. Po to kai šių simbolių vertės yra surenkamos į matuoklį ant to pačio būgno viršutinėje eilutėje, atsitiktinėse pozicijose atsiranda „lipnūs laimėjimo“ („Prize“) simboliai su „sprogdintojo“ („Blacter“) verte;
- „Kopijuoklio“ („Duplicator“) funkcija – šios funkcijos metu visi ant būgnų esantys simboliai kopijuojami ir pridedami pakartotinai į atitinkamas vietas;
- „Didelio sprogimo“ („Big Bang“) funkcija - visos vertės ant to būgno padvigubinamos. Po to kai šių simbolių vertės yra surenkamos į matuoklį ant to pačio būgno viršutinėje eilutėje, viršutinės eilutės vertė taip pat padvigubinama;
- „Super surinkimo“ („Super Collector“) funkcija – visos vertės ant to būgno yra surenkamos. Po to kai šių simbolių vertės yra surenkamos į matuoklį ant to pačio būgno viršutinėje eilutėje, visos kitos viršutinėje eilutėje esančios vertės taip pat pridedamos prie viršutinės eilutės vertės;
- „Plaktuko“ („Hammer“) funkcija - visos vertės ant to būgno yra surenkamos. Po to kai šių simbolių vertės yra surenkamos į matuoklį ant to pačio būgno viršutinėje eilutėje, ši verčių suma pridedama prie kiekvienos pozicijos ant to pačio būgno. Tuomet šių simbolių vertės vėl yra surenkamos į matuoklį ant to pačio būgno viršutinėje eilutėje.

- „Užrakinti ir susprogdinti“ („Lock and Pop“) funkcija suaktyvinama tik ant užpildyto būgno. Kai „užrakinti ir susprogdinti“ („Lock and Pop“) funkcija pasibaigia, „lipnūs laimėjimo“ („Prize“) simboliai yra pašalinami, o suma šių simbolių verčių yra pridedama į matuoklį ant to pačio būgno viršutinėje eilutėje.

204. LOŠIMAS „DIDELIŲ PINIGŲ RATAS“ („BIG MONEY WHEEL“)

204.1. Lošimo taisyklės

- „Didelių Pinigų Ratas“ – 6 būgnų, 2-2-4-4-4-4 eilučių lošimas.
- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 40,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 481 040,00 EUR.
- Už laiminčias kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) ir „monetos“ („Coin“) simbolius.
- „Milžiniškas monetos“ („Colossal Coin“) ir „milžiniškas sklaidos“ („Colossal Scatter“) simboliai yra 2x2 dydžio, ir gali atsirasti ant 1 ir 2 būgnų.
- „Milžiniškas monetos“ („Colossal Coin“) simbolis gali turėti atsitiktinę vertę – 1x, 2x, 5x, 10x, 25x, 50x ar 100x bendro statymo, „monetos“ („Coin“) simboliai taip pat gali turėti atsitiktinę vertę - 1x, 2x, 5x, 10x ar 25x bendro statymo.
- Išsukus „milžinišką monetos“ („Colossal Coin“) simbolį ir bent vieną „monetos“ („Coin“) simbolį, suaktyvinamas pakartotinis sukimas. Išsukus pakartotinio sukimo metu dar vieną „monetos“ („Coin“) simbolį, suaktyvinamas dar vienas pakartotinis sukimas.

204.2. Nemokamų sukimų funkcija

- Išsukus „milžinišką sklaidos“ („Colossal Scatter“) simbolį, suaktyvinama nemokamų sukimų funkcija. Lošimas lošiamas ant 4 būgnų ir 6 eilučių.
- Pradinis nemokamų sukimų skaičius yra 3. Kiekvieną kartą išsukus „monetos“ („Coin“) ar „paslapties“ („Mystery“) simbolį, jis yra užfiksuojamas savo vietoje iki funkcijos pabaigos, o nemokamų sukimų kiekis atstatomas į 3.
- Kai visi nemokamai sukimai pasibaigia, o ant būgnų yra bent vienas „paslapties“ („Mystery“) simbolis, suaktyvinama „didelių pinigų rato“ („Big Money Wheel“) funkcija, kurios metu vieną kartą sukamas ratas.

- Laimės rate galima išsukti atsitiktines vertes (5x, 10x, 25x, 50x, 100x, 250x, 500x ar 1000x bendro statymo), arba „dvigubą“ („Double“) / „trigubą“ („Triple“) laimėjimą.
- Išsukus atsitiktinę vertę, visiems „paslapties“ („Mystery“) simboliams priskiriama išsukta vertė.
- Išsukus „dvigubą“ („Double“) laimėjimą, visos atsitiktinės vertės padauginamos iš x2 daugiklio, o lošėjui suteikiamas dar vienas laimės rato sukimas.
- Išsukus „trigubą“ („Triple“) laimėjimą, visos atsitiktinės vertės padauginamos iš x3 daugiklio, o lošėjui suteikiamas dar vienas laimės rato sukimas.
- Visi laimėjimai yra apskaičiuojami ir išmokami lošimo pabaigoje.

205. LOŠIMAS „KARALIŠKIEJI RIEŠUTAI“ („ROYAL NUTS“)

205.1. Lošimo taisyklės

- „Karališkieji Riešutai“ – 5 būgnų, 3-4-5-4-3 eilučių ir 36 laimėjimo linijų lošimas.
- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 80,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 461 920,00 EUR.
- Už laiminčias kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę.
- Pagrindinio lošimo metu bet kokio sukimo metu gali būti suaktyvinta „auksinių laukinių riešutų“ („Golden Wild Nuts“) funkcija, kurios metu suaktyvinamas vienas arba daugiau skirtingų tipų „laukinių“ („Wild“) simbolių:
  - Jei suaktyvinamas įprastas „laukinis“ („Wild“) simbolis, vienas iš aukštos išmokos simbolių tampa „laukiniu“ („Wild“) simboliu;
  - Jei suaktyvinamas „sukrautas laukinis“ („Stacked Wild“) simbolis, vienas iš aukštos išmokos simbolių tampa „sukrautu laukiniu“ („Stacked Wild“) simboliu. „Sukrautas laukinis“ („Stacked Wild“) simbolis išsukamas kaip 2-5 simbolių aukščio simbolių grupė;
  - Jei suaktyvinamas „išsiplečiantis laukinis“ („Expanding Wild“) simbolis vienas iš aukštos išmokos simbolių tampa „išsiplečiančiu laukiniu“ („Expanding Wild“) simboliu, kuris išsiplečia per visą būgną.

205.2. Nemokamų sukimų funkcija

- Išsukus 3, 4 ar 5 „sklaidos“ („Scatter“) simbolius, atitinkamai suaktyvinama 10, 15 ar 20 nemokamų sukimų.
- Nemokamų sukimų metu visi išsukti „brangakmenio“ („Gem“) simboliai yra surenkami prie atitinkamos spalvos aukštos išmokos simbolių. Išsukus „balto brangakmenio“ („White Gem“) simbolį, jis pridedamas prie visų aukštos išmokos simbolių.
- Surinkus 2 „brangakmenio“ („Gem“) simbolius į aukštos išmokos simbolio matuoklį, atitinkamas aukštos išmokos simbolis tampa „laukiniu“ („Wild“) simboliu iki funkcijos pabaigos.
- Surinkus dar 2 „brangakmenio“ („Gem“) simbolius į aukštos išmokos simbolio matuoklį, atitinkamas aukštos išmokos simbolis tampa „sukrautu laukiniu“ („Stacked Wild“) simboliu iki funkcijos pabaigos.
- Surinkus dar 2 „brangakmenio“ („Gem“) simbolius į aukštos išmokos simbolio matuoklį, atitinkamas aukštos išmokos simbolis tampa „išsiplečiančiu laukiniu“ („Expanding Wild“) simboliu iki funkcijos pabaigos.

206. LOŠIMAS „KOSMINIAI KARAI MEGA KELIAI XXXTREME“ („SPACE WARS MEGAWAYS XXXTREME“)

206.1. Lošimo taisyklės

- „Kosminiai Karai Mega Keliai XXXtreme“ – 6 būgnų, iki 7 eilučių ir iki 72 030 laimėjimo būdų lošimas.

- Minimalus statymas yra 0,40 EUR, o maksimalus statymas – 32,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 462 080,00 EUR.
- Už laimingas kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius.
- Išsukus laimingą mega kelių kombinaciją, suaktyvinamas pakartotinis sukimas. Laimingos kombinacijos simboliai pakartotinio sukimo metu ant būgnų atsiranda kaip simbolių grupės.

207. LOŠIMAS „KORNELIJUS – PIENO MEDŽIOTOJAS MEGA KELIAI“ („CORNELIUS MILK HUNTER MEGAWAYS“)

207.1. Lošimo taisyklės

- „Kornelijus – Pieno Medžiotojas Mega Keliai“ – 6 būgnų, iki 6 eilučių ir iki 30 240 laimėjimo būdų lošimas.
- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 429 700,00 EUR.
- Už laimingas kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę.
- Išsukus laimingus simbolių derinius, juos sudarę simboliai yra pašalinami iš būgnų, o likusieji simboliai krenta žemyn, galimai sudarydami daugiau laimingų derinių. Tai tęsiasi tol, kol nebelieka laimingų simbolių derinių.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „pinigų laimėjimo“ („Cash Prize“), „pinigų laimėjimo surinkimo“ („Cash Prize Collector“) ir „daugiklio“ („Multiplier“) simbolius. „Laukinis“ („Wild“) simbolis gali atsirasti ant 2, 3, 4, 5 ir 6 būgnų, bei ant papildomos eilutės.
- Pagrindinio lošimo metu ant papildomos eilutės gali atsirasti „daugiklio“ („Multiplier“) simbolis su atsitiktine daugiklio verte – x1, x2, x3, x5, x20 ar x50. Kai šis simbolis atsiranda, jo daugiklio vertė yra surenkama į matuoklį. Pradinė matuoklio daugiklio vertė yra x1.
- Bet kokio sukimo metu ant būgnų gali atsirasti „pinigų laimėjimo“ („Cash Prize“) simboliai su atsitiktinėmis vertėmis – 1x, 2x, 3x, 5x, 10x, 20x ar 50x bendro statymo.
- Išsukus vieno sukimo metu „pinigų laimėjimo surinkimo“ („Cash Prize Collector“) ir bent vieną „pinigų laimėjimo“ („Cash Prize“) simbolius, visos „pinigų laimėjimo“ („Cash Prize“) simbolių vertės yra surenkamos ir išmokamos.

207.2. Nemokamų sukimų funkcija

- Išsukus 5 ar daugiau „pinigų laimėjimo“ („Cash Prize“) simbolių, suaktyvinami 5 nemokami sukimai.
- Visi „pinigų laimėjimo“ („Cash Prize“) simboliai, kurie suaktyvino nemokamų sukimų funkciją, bei visi „pinigų laimėjimo“ („Cash Prize“) simboliai išsukti nemokamų sukimų funkcijos metu lieka savo vietose iki funkcijos pabaigos.
- Išsukus „laimėjimo pagerinimo“ („Prize Booster“) simbolį, prie visų „pinigų laimėjimo“ („Cash Prize“) simbolių verčių pridedama 1x, 2x arba 3x bendro statymo suma.
- Išsukus „daugiau pieno“ („More Milk“) simbolį, atsitiktinėje vietoje ant būgnų atsiranda „pinigų laimėjimo“ („Cash Prize“) simbolis su 1x, 5x, 10x, 25x, 50x, 100x arba 500x bendro statymo verte.
- Išsukus „+1 papildomo sukimo“ („+1 Extra Spin“) simbolį, suteikiamas 1 papildomas nemokamas sukimas.
- Išsukus „surinkti viską“ („Gather All“) simbolį, atsitiktinėje vietoje ant būgnų atsiranda „pinigų laimėjimo“ („Cash Prize“) simbolis, kurio vertė lygi visų esančių ant būgnų „pinigų laimėjimo“ („Cash Prize“) simbolių verčių sumai.
- Išsukus „surinkti būgną“ („Gather Reel“) simbolį, atsitiktinėje vietoje ant to pačio būgno atsiranda „pinigų laimėjimo“ („Cash Prize“) simbolis, kurio vertė lygi visų esančių ant to pačio būgno „pinigų laimėjimo“ („Cash Prize“) simbolių verčių sumai.

208. LOŠIMAS „TWISTER“ („TWISTER“)

208.1. Lošimo taisyklės

- „Twister“ – 4 būgnų, 6 eilučių ir 1 296 laimėjimo būdų lošimas.
- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 430 000,00 EUR.
- Už laimėtas kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę.
- Išsukus laimėtus simbolių derinius, juos sudarę simboliai yra pašalinami iš būgnų, o likusieji simboliai krenta žemyn, galimai sudarydami daugiau laimėtų derinių. Tai tęsiasi tol, kol nebelieka laimėtų simbolių derinių.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) ir kitus „laukinius“ („Wild“) simbolius.

208.2. „Twister sukiklio rato“ („Twister Spinner Wheel“) lošimas

- Išsukus „Twister sukiklio“ („Twister Spinner“) simbolį, suaktyvinamas „Twister sukiklio rato“ („Twister Spinner Wheel“) lošimas. Ratas susideda iš 4 dalių, padalytų pagal kūno dalis, su 4 spalvomis kiekvienoje dalyje. Kiekviena kūno dalis atitinka skirtingą „laukinio“ („Wild“) simbolio tipą.

Kūno dalis	Veiksmas
Kairė koja	„Twister sukiklio“ („Twister Spinner“) simbolis tampa „pagerinimo laukiniu“ („Upgrade Wild“) simboliu. Vienas iš mažos išmokos (priklausomai nuo išsuktos ant rato spalvos) simbolių tampa vidutinės išmokos simboliu.
Dešinė koja	„Twister sukiklio“ („Twister Spinner“) simbolis tampa „daugiklio laukiniu“ („Multiplier Wild“) simboliu, įgaudamas vieną iš galimų daugiklio verčių, priklausomai nuo išsukto ant rato spalvos: Mėlyna spalva – x2 Žalia spalva – x3 Geltona spalva – x4 Raudona spalva – x5 Šis daugiklis taikomas visiems laimėtų kombinacijų, kuriose dalyvavo „daugiklio laukinis“ („Multiplier Wild“) simbolis, laimėjimams.
Kairė ranka	„Twister sukiklio“ („Twister Spinner“) simbolis tampa „atsitiktiniu laukiniu“ („Random Wild“) simboliu, bei kitose atsitiktinėse ant būgnų vietose atsiranda daugiau „atsitiktinių laukinių“ („Random Wild“) simbolių, priklausomai nuo išsukto ant rato spalvos: Mėlyna spalva – 2 simboliai Žalia spalva – 3 simboliai

	Geltona spalva – 4 simboliai Raudona spalva – 5 simboliai „Atsitiktiniai laukiniai“ („Random Wild“) simboliai negali atsirasti ant pozicijų su „sklaidos“ („Scatter“) ar kitu „laukiniu“ („Wild“) simboliu. Du „atsitiktiniai laukiniai“ („Random Wild“) simboliai negali atsirasti ant tos pačios pozicijos.
Dešinė ranka	„Twister sukiklio“ („Twister Spinner“) simbolis tampa „užrakintu laukiniu“ („Locked Wild“) simboliu, kuris išlieka būgnuose tam tikrą simbolių kritimų skaičių, priklausomai nuo išsukto ant rato spalvos: Mėlyna spalva – 2 simbolių kritimus Žalia spalva – 3 simbolių kritimus Geltona spalva – 4 simbolių kritimus Raudona spalva – 5 simbolių kritimus

208.3. Nemokamų sukimų funkcija

- Išsukus 3 ar 4 „sklaidos“ („Scatter“) simbolius, atitinkamai suaktyvinami 6 ar 11 nemokamų sukimų.
- Nemokamų sukimų metu išsukus 2, 3 ar 4 „sklaidos“ („Scatter“) simbolius, atitinkamai suaktyvinami 1, 2 ar 4 papildomi nemokami sukimai.
- Nemokamų sukimų metu yra laimėjimo daugiklis, kurio pradinė vertė yra x1. Kiekvieną kartą išsukus „Twister sukiklio“ („Twister Spinner“) simbolį, laimėjimo daugiklio vertė padidėja vienu.

209. LOŠIMAS „PASIUTĘS RANDIS“ („RABID RANDY“)

209.1. Lošimo taisyklės

- „Pasiutęs Randis“ – 5 būgnų, 3-4-5-4-3 eilučių ir 20 laimėjimo linijų lošimas.
- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, o maksimalus statymas – 25,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 475 000,00 EUR.
- Už laimingas kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę.
- Pagrindinio lošimo metu išsukus „letenos“ („Paw“) simbolį, jo pozicija pažymima rėmeliu. „Letenos“ („Paw“) simbolis gali atsitiktinai tapti „karštos letenos“ („Hot Paw“) simboliu, tokiu atveju jo pozicija pažymima aktyviu rėmeliu.
- Kito sukimo pabaigoje visose pozicijose, pažymėtos aktyviu rėmeliu, atsiranda „laukinis“ („Wild“) simbolis. Rėmeliu pažymėtose pozicijose, esančios greta aktyvaus rėmelio, taip pat atsiranda „laukinis“ („Wild“) simbolis. Rėmeliai išlieka ant būgnų tol, kol jų pozicijose pasirodo „laukiniai“ („Wild“) simboliai arba kol prasideda nemokamų sukimų funkcija.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „pasiutusio Randžio“ („Rabid Randy“) simbolius.
- Pagrindinio lošimo metu kiekvieną kartą išsukus „letenos“ („Paw“) simbolį ant pozicijos be rėmelio arba be aktyvaus rėmelio, 1 taškas yra surenkamas į matuoklį. Kiekvieną kartą išsukus „letenos“ („Paw“) simbolį ant pozicijos su rėmeliu arba aktyviu rėmeliu, 1-4 taškai yra surenkami į matuoklį.
- Kiekvieną kartą kai matuoklis surenka 200 taškų, nemokamų sukimų laimėjimo daugiklis padidėja tokia tvarka – x1, x2, x3, x5, x7, x10, x12, x15, x20, x30, x40, x50, x75, x100, x200, x300, x500,

x750, x1 000. Po kiekvienio nemokamų sukimų laimėjimo daugiklio padidėjimo, matuoklis atstatomas į 0. Suaktyvinus nemokamų sukimų funkciją, pagrindinio lošimo metu nustatytas laimėjimo daugiklis taikomas visiems nemokamų sukimų laimėjimams. Pasibaigus visiems nemokamiems sukimams, daugiklis atstatomas į pradinę vertę – x1.

209.2. Nemokamų sukimų funkcija

- Išsukus 3 „pasiutusio Randžio“ („Rabid Randy“) simbolius, suaktyvinami 3 nemokami sukimai.
- Funkcijos pradžioje visose pozicijose, pažymėtos rėmeliu arba aktyviu rėmeliu, atsiranda „trofėjaus“ („Trophy“) simboliai su atsitiktine verte nuo 0.5x iki 50 bendro statymo, kuri atskleidžiama funkcijos pabaigoje.
- Nemokamų sukimų metu ant būgnų gali atsirasti tik „trofėjaus“ („Trophy“) simboliai su atsitiktine verte nuo 0.5x iki 50 bendro statymo. Kiekvieną kartą išsukus „trofėjaus“ („Trophy“) simbolį, jis yra užfiksuojamas iki funkcijos pabaigos, o nemokamų sukimų skaičius atstatomas į 3.
- Nemokamų sukimų funkcija baigiasi kai visi sukimai išnaudojami, arba kai visos pozicijos užpildomos „trofėjaus“ („Trophy“) simboliais.
- Visi laimėjimai yra apskaičiuojami, padauginami iš laimėjimo daugiklio ir išmokami lošimo pabaigoje.
- Jei lošimo pabaigoje visos pozicijos yra užpildomos simboliais, bendram laimėjimui taikomas papildomas x2 daugiklis.

210. LOŠIMAS „GALAKTIKOS ŽVAIGŽDŽIŲ LIETUS“ („STARBURST GALAXY“)

210.1. Lošimo taisyklės

- „Galaktikos Žvaigždžių Lietus“ – 5 būgnų, 5 eilučių lošimas.
- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 28,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 700 000,00 EUR.
- Visi laimėjimai yra išmokami už simbolius, kurie yra skaičiuojami blokais minimaliai po 3 simbolius sujungtais horizontaliai arba vertikaliai.
- Išsukus laiminčius simbolių derinius, juos sudarę simboliai yra pašalinami iš būgnų, o likusieji simboliai krenta žemyn, galimai sudarydami daugiau laiminčių derinių. Tai tęsiasi tol, kol nebelieka laiminčių simbolių derinių.
- Jei nuo būgnų pašalinama laiminti kombinacija be „laukinio“ („Wild“) simbolio, ties viduriniu simboliu atsiranda „laukinis“ („Wild“) simbolis.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.

210.2. „Galaktikos žvaigždės“ („Galaxy Star“) funkcija

- Išsukus 5 laiminčias kombinacijas iš eilės vieno sukimo metu, atsitiktine tvarka suaktyvinama viena iš šių papildomų funkcijų:
  - „Sunaikinimo“ („Destroy“) funkcija – nuo būgnų pašalinami 1 arba daugiau atsitiktinės rūšies simbolių;
  - „Atsitiktinio laukinio“ („Random Wild“) funkcija – ant būgnų atsiranda nuo 3 iki 9 „laukinių“ („Wild“) simbolių;
  - „Išsiplečiančio laukinio“ („Expanding Wild“) funkcija – visi „laukiniai“ („Wild“) simboliai tampa 3 simbolių aukščio;
  - „Linijos tranformacijos“ („Line Transform“) funkcija – viena eilutė arba vienas būgnas užpildomas vienos rūšies simboliais;
  - „Pagerinimo“ („Upgrade“) funkcija – 1 ar daugiau atsitiktinės rūšies simbolių pakeičiami aukštesnės išmokos simboliais.
- Suaktyvinus visas 5 aukščiau aprašytas funkcijas vieno sukimo metu, suaktyvinama „galaktikos žvaigždės“ („Galaxy Star“) funkcija, kurios metu būgnai išsiplečia iki 7 būgnų ir 7 eilučių, o ant

būgnų atsiranda 3x3 dydžio „laukinis“ („Wild“) simbolis. Kai visi laimėjimai yra išmokėti, ant būgnų atsiranda nuo 4 iki 8 įprastų „laukinių“ („Wild“) simbolių.
- Kai ant būgnų atsiranda 3x3 dydžio „laukinis“ („Wild“) simbolis, suaktyvinamas „galaktikos“ („Galaxy“) matuoklis, kuris surenka visų laiminčių kombinacijų simbolius. Kiekvieną kartą surinkus 50 simbolius į „galaktikos“ („Galaxy“) matuoklį, suaktyvinama „galaktikos žvaigždės“ („Galaxy Star“) funkcija.

210.3. „Mega žvaigždės“ („Mega Star“) funkcija
- Išsukus 3 „sklaidos“ („Scatter“) simbolius, suaktyvinama „mega žvaigždės“ („Mega Star“) funkcija, kurios metu ant būgnų atsiranda 2x2 dydžio „laukinis“ („Wild“) simbolis. Kai visi laimėjimai yra išmokėti, ant būgnų atsiranda nuo 2 iki 5 įprastų „laukinių“ („Wild“) simbolių.
- Kai ši funkcija yra suaktyvinta, vienas iš „sklaidos“ („Scatter“) simbolių gali turėti atsitiktinį daugiklį – x2, x3, x5, x10, x25, kuris surenkamas į daugiklio matuoklį. Daugiklio matuoklyje nurodytas daugiklis taikomas visiems to sukimo laimėjimams.

210.4. „Pakelimo“ („Elevate“) funkcija
- Lošimas turi „pakelimo“ („Elevate“) funkcijas, kurios leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į tam tikrą funkciją, arba padidinti tikimybę suaktyvinti tam tikrą funkciją:
  - „Premijos padidinimas“ („Bonus Boost“) - lošiant su aktyviu „premijos padidinimo“ („Bonus Boost“) statymu, galimybė suaktyvinti „galaktikos žvaigždės“ („Galaxy Star“) funkciją padidinama. Lošėjo atliekamas statymas padidėja 3 kartus;
  - „Mega žvaigždė“ („Mega Star“) - lošiant su aktyviu „mega žvaigždės“ („Mega Star“) statymu, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuota „mega žvaigždės“ („Mega Star“) funkcija. Lošėjo atliekamas statymas padidėja 10 kartų;
  - „Padidinta mega žvaigždė“ („Boosted Mega Star“) - lošiant su aktyviu „padidintos mega žvaigždės“ („Boosted Mega Star“) statymu, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuota „mega žvaigždės“ („Mega Star“) funkcija, o bent 2 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai turės atsitiktinį daugiklį. Lošėjo atliekamas statymas padidėja 50 kartų;
  - „Galaktikos žvaigždė“ („Galaxy Star“) - lošiant su aktyviu „galaktikos žvaigždės“ („Galaxy Star“) statymu, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuota „galaktikos žvaigždės“ („Galaxy Star“) funkcija. Lošėjo atliekamas statymas padidėja 100 kartų;
  - „Galaktikos žvaigždės bonanza“ („Galaxy Star Bonanza“) - lošiant su aktyviu „galaktikos žvaigždės bonanza“ („Galaxy Star Bonanza“) statymu, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuota „galaktikos žvaigždės“ („Galaxy Star“) funkcija su atsitiktiniu daukliu nuo x2 iki x75. Taip pat suaktyvinamos 5 papildomos funkcijos. Lošėjo atliekamas statymas padidėja 500 kartų.

211. LOŠIMAS „APAKINK MANE – KALĖDOS“ („DAZZLE ME CHRISTMAS“)

211.1. Lošimo taisyklės
- „Apakink Mane – Kalėdos“ – 5 būgnų, 3-3-4-4-5 eilučių pagrindinio lošimo metu, 5 eilučių nemokamų sukimų metu ir 76 laimėjimo linijų pagrindinio lošimo metu, 90 laimėjimo linijų nemokamų sukimų metu lošimas.
- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 200,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 461 200,00 EUR.
- Už laimingas kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.

211.2. „Laukinių būgnų“ („Wild Reels“) funkcija

- Bet kokio pagrindinio lošimo sukimo metu gali būti suaktyvinta „laukinių būgnų“ („Wild Reels“) funkcija, kurios metu nuo 1 iki 5 būgnų yra užpildomi „laukiniais“ („Wild“) simboliais.

211.3. Nemokamų sukimų funkcija

- Išsukus 3, 4 ar 5 „sklaidos“ („Scatter“) simbolius, atitinkamai suaktyvinami 8, 12 ar 16 nemokamų sukimų. Kai nemokamų sukimų funkcija suaktyvinama, lošimo būgnai išsiplečia iki 5 eilučių.
- Funkciją suaktyvinę „sklaidos“ („Scatter“) simboliai gali turėti daugiklį – x2, x3, x4, x5. Jei mažiausiai 3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai turi daugiklius, jų daugiklių verčių suma tampa nemokamų sukimų funkcijos laimėjimo daugikliu. Jei tik 2 ar mažiau „sklaidos“ („Scatter“) simbolių turi daugiklius, nemokamų sukimų funkcijos laimėjimo daugiklio pradinė vertė yra x1. Šio daugiklio vertė padidėja kiekvieną kartą, kai išsukama laiminti kombinacija. Nemokamų sukimų funkcijos laimėjimo daugiklis taikomas visiems laimėjimams.
- Nemokamų sukimų metu išsukus 3, 4 ar 5 „sklaidos“ („Scatter“) simbolius, atitinkamai suaktyvinami 8, 12 ar 16 papildomų nemokamų sukimų. „Sklaidos“ („Scatter“) simbolių daugikliai pridedami prie nemokamų sukimų funkcijos laimėjimo daugiklio.
- Kiekvieno nemokamo sukimo pradžioje suaktyvinama „susietų būgnų“ („Linked Reels“) funkcija, kurios metu 1 ir 2 ir/ar 3-4 būgnai užpildomi vienodais simboliais.

211.4. „Pakelimo“ („Elevate“) funkcija

- Lošimas turi „pakelimo“ („Elevate“) funkcijas, kurios leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į tam tikrą funkciją, arba padidinti tikimybę suaktyvinti tam tikrą funkciją:
  - „Sklaidos simbolio medžioklė“ („Scatter Hunt“) - lošiant su aktyviu „sklaidos simbolio medžioklė“ („Scatter Hunt“) statymu, galimybė suaktyvinti nemokamų sukimų funkciją padidinama. Lošėjo atliekamas statymas padidėja 2 kartus;
  - „Laukiniai būgnai“ („Wild Reels“) - lošiant su aktyviu „laukinių būgnų“ („Wild Reels“) statymu, garantuojamas pagrindinio lošimo sukimas, kurio metu suaktyvinama „laukinių būgnų“ („Wild Reels“) funkcija su atsitiktiniu daugikliu (x1, x2, x5, x8, x10, x15, x25 ar x50), kuris taikomas to sukimo laimėjimui. Taip pat, jei to pačio sukimo metu buvo suaktyvinta nemokamų sukimų funkcija, atsitiktinis daugiklis tampa nemokamų sukimų funkcijos laimėjimo daugikliu. Lošėjo atliekamas statymas padidėja 10 kartų;
  - „Nemokami sukimai“ („Free Spins“) - lošiant su aktyviu „nemokamų sukimų“ („Free Spins“) statymu, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuota nemokamų sukimų funkcija. Lošėjo atliekamas statymas padidėja 100 kartų;
  - „Pagerinti nemokami sukimai“ („Enhanced Free Spins“) - lošiant su aktyviu „pagerintų nemokamų sukimų“ („Enhanced Free Spins“) statymu, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuota nemokamų sukimų funkcija, bei bent vienas „sklaidos“ („Scatter“) simbolis turės atsitiktinį daugiklį (x2, x3, x4, x5). Lošėjo atliekamas statymas padidėja 300 kartų.

212. LOŠIMAS „LAUKINĖ KASYBA XXXTREME“ („WILD MINING XXXTREME“)

212.1. Lošimo taisyklės

- „Laukinė Kasyba XXXtreme“ – 6 būgnų, 4-5-5-5-5-4 eilučių ir 10 000 laimėjimo būdų lošimas.
- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 20,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 500 000,00 EUR.
- Už laimėjimo kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę.
- Išsukus laimėjimo simbolių derinius, juos sudarę simboliai yra pašalinami iš būgnų, o likusieji simboliai krenta žemyn, galimai sudarydami daugiau laimėjimo derinių. Tai tęsiasi tol, kol nebelieka laimėjimo simbolių derinių.

- Viršutinėje eilutėje esantys simboliai, dalyvaujantys laimėjime derinyje, tampa „laukiniais“ („Wild“) simboliais.
- Išsukus laimėjimą kombinaciją kartu su „daugiklio laukiniu“ („Multiplier Wild“) simboliu, laimėjimo kombinacijos, kurioje dalyvauja „daugiklio laukinis“ („Multiplier Wild“) simbolis, laimėjimui taikomas „daugiklio laukinio“ („Multiplier Wild“) simbolio daugiklis.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus kitus „laukinius“ („Wild“) simbolius.

212.2. „Laukinės energijos“ („Wild Zippy“) funkcija

- Bet kokio sukimo metu ant būgnų gali atsirasti vienas iš „bombos“ („Bomb“) simbolių:
  - „Įprastos bombos“ („Simple Bomb“) simbolis – po 3 iš eilės einančių simbolių kritimų sprogsta tik „įprastos bombos“ („Simple Bomb“) simbolis;
  - „Vertikalios bombos“ („Vertical Bomb“) simbolis - po 4 iš eilės einančių simbolių kritimų sprogsta pats simbolis, bei simboliai virš jo ir po juo;
  - „Horizontalios bombos“ („Horizontal Bomb“) simbolis - po 5 iš eilės einančių simbolių kritimų sprogsta pats simbolis, bei simboliai iš kairės ir dešinės;
  - „Pliuso formos bombos“ („Plus-pattern Bomb“) simbolis - po 6 iš eilės einančių simbolių kritimų sprogsta pats simbolis, bei simboliai virš jo, po juo, iš kairės ir dešinės;
  - „Visomis kryptimis bombos“ („Omni-directional Bomb“) simbolis - po 7 iš eilės einančių simbolių kritimų sprogsta pats simbolis, bei visi simboliai šalia esantys;
  - „Maksimalios bombos“ („Max Bomb“) simbolis - po 10 iš eilės einančių simbolių kritimų sprogsta pats simbolis, bei visi simboliai ant būgnų.
- Kai „bombos“ („Bomb“) simbolis sprogsta, vietoje jo ir sprogusių simbolių atsiranda „laukiniai“ („Wild“) simboliai.
- „Bombos“ („Bomb“) simbolio sprogimas nepašalina „laukinius“ („Wild“) ir kitus „bombos“ („Bomb“) simbolius.

212.3. „Pakelimo“ („Elevate“) funkcija

- Lošimas turi „pakelimo“ („Elevate“) funkcijas, kurios leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į tam tikrą funkciją, arba padidinti tikimybę suaktyvinti tam tikrą funkciją:
  - „XXXtreme sukimai 1“ („XXXtreme Spins 1“) - lošiant su aktyviu „XXXtreme sukimų 1“ („XXXtreme Spins 1“) statymu, visi simboliai viršutinėje eilutėje, kurie dalyvauja laimėjimo kombinacijoje, tampa „laukiniais“ („Wild“) simboliais su x2 arba x3 daugikliu. Lošėjo atliekamas statymas padidėja 10 kartų;
  - „XXXtreme sukimai 2“ („XXXtreme Spins 2“) - lošiant su aktyviu „XXXtreme sukimų 2“ („XXXtreme Spins 2“) statymu, visi simboliai viršutinėje eilutėje, kurie dalyvauja laimėjimo kombinacijoje, tampa „laukiniais“ („Wild“) simboliais su x2, x3, x4 arba x5 daugikliu, o ant būgnų atsiranda „maksimalios bombos“ („Max Bomb“) simbolis. Lošėjo atliekamas statymas padidėja 50 kartų.

213. LOŠIMAS „FINAS IR DRAKONŲ PASAKOS“ („FINN AND THE DRAGON TALES“)

213.1. Lošimo taisyklės

- „Finas ir Drakonų Pasakos“ – 7 būgnų, 7 eilučių lošimas.
- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 120,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 459 360,00 EUR.
- Visi laimėjimai yra išmokami už simbolius, kurie yra skaičiuojami blokais minimaliai po 3 simbolius sujungtais horizontaliai arba vertikaliai.
- Kiekvienoje iš 49 būgnų pozicijų atsiranda atskiri simboliai, kurie nepriklauso vienas nuo kito. Laimintys simboliai yra sunaikinami ir į jų vietą pasislenka žemiau už jų buvę simboliai,

užpildydami tuščias būgnų pozicijas. Simboliai juda spiralės principu, pradedant nuo mažiausio numerio būgno pozicijos kairiajame apatiniame kampe, link didžiausio numerio pozicijos būgnų centre (žr. pavyzdį žemiau):

- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „drakono“ („Dragon“) ir „nemokamų sukimų rakto“ („Free Spins Key“) simbolius. „Laukinis“ („Wild“) gali turėti x1 arba x2 daugiklį. Jei laimėjimo kombinacijoje dalyvauja daugiau nei vienas „laukinis“ („Wild“) simbolis, laimėjimo kombinacijos laimėjimui taikomas tik aukščiausias daugiklis.
- Išsukus laimėjimą kombinaciją be „laukinio“ („Wild“) simbolio ant būgnų, suaktyvinama viena iš šių funkcijų:
  - „Laukinė x1“ („Wild x1“) funkcija – išsukus laimėjimą kombinaciją iš 3 simbolių, suaktyvinama „laukinė x1“ („Wild x1“) funkcija, kurios metu laimėjimo kombinacijos viduryje atsiranda „laukinis“ („Wild“) simbolis su x1 daugikliu;
  - „Laukinė x2“ („Wild x2“) funkcija – išsukus laimėjimą kombinaciją iš 4 simbolių, suaktyvinama „laukinė x2“ („Wild x2“) funkcija, kurios metu laimėjimo kombinacijos vienoje iš pozicijų atsiranda „laukinis“ („Wild“) simbolis su x2 daugikliu;
  - „Drakono“ („Dragon“) funkcija – išsukus laimėjimą kombinaciją iš 5 ar daugiau simbolių, suaktyvinama „drakono“ („Dragon“) funkcija, kurios metu laimėjimo kombinacijos vienoje iš pozicijų atsiranda „drakono“ („Dragon“) simbolis:
    - „Drakono x1“ („Dragon x1“) simbolis – atsiranda, jei buvo išsukta laiminti kombinacija iš 5 simbolių. Simbolis turi x1 daugiklį;
    - „Drakono x2“ („Dragon x2“) simbolis – atsiranda, jei buvo išsukta laiminti kombinacija iš 6 simbolių. Simbolis turi x2 daugiklį;
    - „Drakono x5“ („Dragon x5“) simbolis – atsiranda, jei buvo išsukta laiminti kombinacija iš 7 simbolių. Simbolis turi x5 daugiklį.
- Kai būgnuose pasirodo „drakono“ („Dragon“) simbolis, visi tos pačios spalvos simboliai kaip ir „drakono“ („Dragon“) simbolis (jei tokių yra), paverčiami į tą patį simbolio tipą, kuris suaktyvino „drakono“ („Dragon“) funkciją.

213.2. „Atsitiktinės laukinės“ („Random Wild“) funkcija

- Išsukus išskaidytą per būgnus laimėjimą kombinaciją, suaktyvinama „atsitiktinės laukinės“ („Random Wild“) funkcija, kurios metu už kiekvieną „drakono“ („Dragon“) simbolį ant būgnų, suteikiami 2-4 „laukiniai“ („Wild“) simboliai su x2, x3, x5 arba x10 daugikliu.

213.3. Nemokamų sukimų funkcija

- Kiekvieno pagrindinio lošimo sukimo pradžioje mažiausio numerio būgno pozicijoje kairiajame apatiniame kampe atsiranda „nemokamų sukimų rakto“ („Free Spins Key“) simbolis. Kai simbolis pasiekia vieną iš centrinių būgnų pozicijų – bronzinę, sidabrinę arba auksinę – suaktyvinami nemokami sukimai:

- Jei „nemokamų sukimų rakto“ („Free Spins Key“) simbolis pasiekė bronzinę poziciją, suaktyvinami 5 nemokami sukimai su „žalio drakono“ („Green Dragon“) simboliu;
- Jei „nemokamų sukimų rakto“ („Free Spins Key“) simbolis pasiekė sidabrinę poziciją, suaktyvinami 8 nemokami sukimai su „mėlyno drakono“ („Blue Dragon“) simboliu;
- Jei „nemokamų sukimų rakto“ („Free Spins Key“) simbolis pasiekė auksinę poziciją, suaktyvinama 10 nemokamų sukimų su „raudono drakono“ („Red Dragon“) simboliu.

- Nemokamų sukimų metu yra laimėjimo daugiklis, kurio pradinė vertė yra x1.
- Taip pat nemokamų sukimų metu ant būgnų gali atsirasti tik „brangakmenio“ („Gemstone“) ir „akmens“ („Rock“) simboliai.
- Kiekvieno nemokamo sukimo pradžioje būgnų centre esantis „drakono“ („Dragon“) simbolis pakeičia visus išmokos simbolius į vienodą tos pačios spalvos simbolį, kaip ir pats „drakono“ („Dragon“) simbolis. Tuomet visi „akmens“ („Rock“) simboliai yra sunaikinami, o vietoje jų atsiranda atsitiktinis kiekis „lobio skrynios“ („Treasure Chest“) simbolių. „Lobio skrynios“ („Treasure Chest“) simboliai atskleidžia skirtingus laimėjimus:
  - „Daugiklio lobio skrynios“ („Multiplier Treasure Chest“) simbolis gali atskleisti daugiklį – x1, x2, x5 ar x10, kuris pridedamas prie laimėjimo daugiklio vertės;
  - „Monetos lobio skrynios“ („Coin Treasure Chest“) simbolis gali atskleisti atsitiktinę vertę – 0.25x, 0.5x arba 1x bendro statymo;
  - „Papildomų nemokamų sukimų lobio skrynios“ („Extra Free Spin Treasure Chest“) simbolis gali atskleisti 3 papildomus nemokamu sukimus;
  - „Papildomo drakono lobio skrynios“ („Extra Dragon Treasure Chest“) simbolis gali atskleisti vieną „drakono“ („Dragon“) simbolį, kuris visas tuščias pozicijas užpildo vienodais tos pačios spalvos simboliais.

213.4. „Pakelimo“ („Elevate“) funkcija

- Lošimas turi „pakelimo“ („Elevate“) funkcijas, kurios leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į tam tikrą funkciją, arba padidinti tikimybę suaktyvinti tam tikrą funkciją:
  - „Laukinė medžioklė“ („Wild Hunt“) - lošiant su aktyviu „laukinės medžioklės“ („Wild Hunt“) statymu, garantuojamas pagrindinio lošimo sukimas, kurio metu bus išsukta bet viena laiminti kombinacija. Lošėjo atliekamas statymas padidėja 5 kartus;
  - „Vienas drakonas“ („Single Dragon“) - lošiant su aktyviu „vieno drakono“ („Single Dragon“) statymu, garantuojamas pagrindinio lošimo sukimas, kurio metu ant būgnų atsiras „drakono“ („Dragon“) simbolis. Lošėjo atliekamas statymas padidėja 10 kartų;
  - „Dvigubas drakonas“ („Double Dragon“) - lošiant su aktyviu „dvigubo drakono“ („Double Dragon“) statymu, garantuojamas pagrindinio lošimo sukimas, kurio metu ant būgnų atsiras 2 „drakono“ („Dragon“) simboliai. Lošėjo atliekamas statymas padidėja 50 kartų;
  - „Auksas, sidabras, bronza“ („Gold, Silver, Bronze“) - lošiant su aktyviu „aukso, sidabro, bronzos“ („Gold, Silver, Bronze“) statymu, garantuojamas pagrindinio lošimo sukimas, kurio metu „nemokamų sukimų rakto“ („Free Spins Key“) simbolis atsiras ant vienos iš centrinių būgnų pozicijų – bronzinės, sidabrinės arba auksinės;
  - „Auksinė zona“ („Gold Zone“) - lošiant su aktyviu „auksinės zonos“ („Gold Zone“) statymu, garantuojamas pagrindinio lošimo sukimas, kurio metu „nemokamų sukimų rakto“ („Free Spins Key“) simbolis atsiras ant auksinės būgnų pozicijos.

214. LOŠIMAS „JUODA DIEVIŠKOJI FORTŪNA“ („DIVINE FORTUNE BLACK“)

214.1. Lošimo taisyklės

- „Juoda Dieviškoji Fortūna“ – 5 būgnų, 3 eilučių ir 20 laimėjimo linijų lošimas.
- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 24,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 480 000,00 EUR.

- Už laiminčias kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“), „pinigų“ („Cash“) ir „aukso puodo“ („Jackpot“) simbolius. „Laukinis“ („Wild“) simbolis gali atsirasti ant 2, 3 ir 4 būgnų pagrindinio lošimo metu, bei „dieviškų sukimų“ („Divine Spins“) funkcijos metu.
- „Pinigų“ („Cash“) simbolis gali turėti atsitiktinę vertę – 1x, 1.5x, 2x, 2.5x, 3x, 4x, 5x, 6x, 7x, 8x, 9x, 10x, 15x arba 20x bendro statymo. „Pinigų“ („Cash“) simbolis gali atsirasti ant 2, 3 ir 4 būgnų pagrindinio lošimo metu, bei „dieviškų sukimų“ („Divine Spins“) ir „sėkmės sukimų“ („Fortune Spins“) funkcijų metu.
- „Aukso puodo“ („Jackpot“) simbolis gali turėti atsitiktinę vertę – „mažesnis aukso puodas“ („Minor Jackpot“) už 25x bendro statymo, „didesnis aukso puodas“ („Major Jackpot“) už 250x bendro statymo ir „mega aukso puodas“ („Mega Jackpot“) už 2 500x bendro statymo. „Aukso puodo“ („Jackpot“) simbolis gali atsirasti ant 2, 3 ir 4 būgnų pagrindinio lošimo metu, bei „dieviškų sukimų“ („Divine Spins“) ir „sėkmės sukimų“ („Fortune Spins“) funkcijų metu.
- Išsukus vieno sukimo metu „sėkmės surinkimo“ („Fortune Collector“) simbolį ir bent vieną „aukso puodo“ („Jackpot“) ir/ar „pinigų“ („Cash“) simbolį, „aukso puodo“ („Jackpot“) ir/ar „pinigų“ („Cash“) simbolio vertė yra surenkama ir išmokama. „Sėkmės surinkimo“ („Fortune Collector“) simbolis gali atsirasti ant 1 ir 5 būgnų pagrindinio lošimo metu, bei „dieviškų sukimų“ („Divine Spins“) ir „sėkmės sukimų“ („Fortune Spins“) funkcijų metu.

214.2. Pakartotinių sukimų funkcija

- Pagrindinio lošimo metu išsukus 1 ar daugiau „laukinių“ („Wild“), „pinigų“ („Cash“) ar „aukso puodo“ („Jackpot“) simbolių, suaktyvinami pakartotiniai sukimai.
- Pakartotinių sukimų pradžioje visi „laukiniai“ („Wild“), „pinigų“ („Cash“) ir „aukso puodo“ („Jackpot“) simboliai lieka savo vietose, tačiau su kiekvienu pakartotiniu sukimu juda viena pozicija žemyn.
- Jei po pakartotinio sukimo „laukinis“ („Wild“) simbolis atsirado ant pozicijos su „laukiniu“ („Wild“) simboliu, arba „pinigų“ („Cash“) simbolis atsirado ant pozicijos su „pinigų“ („Cash“)/„aukso puodo“ („Jackpot“) simboliu, arba „aukso puodo“ („Jackpot“) simbolis atsirado ant pozicijos su „aukso puodo“ („Jackpot“)/„pinigų“ („Cash“) simboliu, tas simbolis išsiplečia, kad užpildytų visas būgno pozicijas. Išplėsti simboliai juda viena pozicija žemyn su kiekvienu pakartotiniu sukimu.

214.3. Nemokamų sukimų funkcija

- Išsukus 3 ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simbolių, suaktyvinama nemokamų sukimų. Lošėjui suteikiama galimybė pasirinkti vieną iš nemokamų sukimų funkcijos:
    - „Dieviškų sukimų“ („Divine Spins“) funkcija:
        - Jei pasirenkama „dieviškų sukimų“ („Divine Spins“) funkcija, už 3, 4 ar 5 „sklaidos“ („Scatter“) simbolius atitinkamai suteikiami 5, 8 ar 12 nemokamų sukimų;
        - Jei nemokamų sukimų metu ant būgnų atsiranda „laukinis“ („Wild“), „pinigų“ („Cash“) ar „aukso puodo“ („Jackpot“) simbolis, jis išsiplečia, kad užpildytų visas būgno pozicijas, o lošėjui suteikiamas pakartotinis sukimas;
        - Jei „pinigų“ („Cash“)/„aukso puodo“ („Jackpot“) simbolis atsiranda ant pozicijos su „laukiniu“ („Wild“) simboliu, „laukinis“ („Wild“) simbolis išsiplečia, kad užpildytų visas būgno pozicijas;
        - Jei „laukinis“ („Wild“) simbolis atsiranda ant pozicijos su „pinigų“ („Cash“)/„aukso puodo“ („Jackpot“) simboliu, „pinigų“ („Cash“)/„aukso puodo“ („Jackpot“) išsiplečia, kad užpildytų visas būgno pozicijas. Išplėstas „pinigų“ („Cash“) simbolis įgauna naują atsitiktinę vertę - 1x, 1.5x, 2x, 2.5x, 3x, 4x, 5x, 6x, 7x, 8x, 9x, 10x, 15x arba 20x bendro statymo. Išplėstas „aukso puodo“ („Jackpot“) simbolis taip pat įgauna naują atsitiktinę vertę – 25x, 250x arba 2 500x bendro statymo.
    - „Sėkmės sukimų“ („Fortune Spins“) funkcija:

- Jei pasirenkama „sėkmės sukimų“ („Fortune Spins“) funkcija, suteikiami 3 nemokami sukimai. Už 3, 4 ar 5 „sklaidos“ („Scatter“) simbolius atitinkamai suteikiami 0, 1 ar 2 „paslapties“ („Mystery“) simboliai funkcijos pradžioje;
- Funkcijos metu ant būgnų gali atsirasti tik „pinigų“ („Cash“), „aukso puodo“ („Jackpot“), „sėkmės surinkimo“ („Fortune Collector“) ir „paslapties“ („Mystery“) simboliai. Jei ant būgnų pasirodo bet koks naujas simbolis, nemokamų sukimų skaičius atstatomas į 3;
- Kiekvieną kartą išsukus „pinigų“ („Cash“), „aukso puodo“ („Jackpot“) arba „paslapties“ („Mystery“) simbolį, jis lieka savo pozicijoje iki funkcijos pabaigos;
- Nemokamų sukimų funkcija baigiasi, jei nėra naujų simbolių būgnuose arba jei visos padėtys yra užpildytos simboliais;
- Visi „paslapties“ („Mystery“) simboliai atskleidžia atsitiktinę „aukso puodo“ („Jackpot“) vertę;
- Funkcijos pabaigoje, jei bent viena eilutė yra užpildyta simboliais, papildomai suteikiama „aukso puodo“ („Jackpot“) vertė;
- Užpildžius 1 eilutę simboliais, papildomai suteikiama „mažesnio aukso puodo“ („Minor Jackpot“) vertė;
- Užpildžius 2 eilutes simboliais, papildomai suteikiama „didesnio aukso puodo“ („Major Jackpot“) vertė;
- Užpildžius 3 eilutes simboliais, papildomai suteikiama „mega aukso puodo“ („Mega Jackpot“) vertė.

214.4. „Pakelimo“ („Elevate“) funkcija

- Lošimas turi „pakelimo“ („Elevate“) funkcijas, kurios leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į tam tikrą funkciją, arba padidinti tikimybę suaktyvinti tam tikrą funkciją:
  - „Sklaidos simbolio medžioklė“ („Scatter Hunt“) - lošiant su aktyviu „sklaidos simbolio medžioklė“ („Scatter Hunt“) statymu, galimybė suaktyvinti nemokamų sukimų funkciją padidinama. Lošėjo atliekamas statymas padidėja 1.5 kartų;
  - „Vaikštantis surinkimo simbolis“ („Walking Collector“) - lošiant su aktyviu „vaikštančio surinkimo simbolio“ („Walking Collector“) statymu, tik „sėkmės surinkimo“ („Fortune Collector“) simbolis gali suaktyvinti pakartotinių sukimų funkciją. Lošėjo atliekamas statymas padidėja 10 kartų;
  - „Dieviški sukimai“ („Divine Spins“) - lošiant su aktyviu „dieviškų sukimų“ („Divine Spins“) statymu, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuota „dieviškų sukimų“ („Divine Spins“) funkcija. Lošėjo atliekamas statymas padidėja 50 kartų;
  - „Sėkmės sukimai“ („Fortune Spins“) - lošiant su aktyviu „sėkmės sukimų“ („Fortune Spins“) statymu, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuota „sėkmės sukimų“ („Fortune Spins“) funkcija. Lošėjo atliekamas statymas padidėja 100 kartų.

215. LOŠIMAS „AUKSINIŲ KIAUŠINIŲ UŽKARIAUTOJAI“ („GOLDEN EGG INVADERS“)

215.1. Lošimo taisyklės

- „Auksinių Kiaušinių Užkariautojai“ – 5 būgnų, 3-4-5-4-3 eilučių ir 20 laimėjimo linijų lošimas.
- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, o maksimalus statymas – 300,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 377 700,00 EUR.
- Už laiminčias kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis, rėmeliai ir aktyvūs rėmeliai gali atsirasti ant būgnų tik pagrindinio lošimo metu.
- Pagrindinio lošimo metu išsukus „kiaušinio“ („Egg“) simbolį, jo pozicija pažymima rėmeliu. „Kiaušinio“ („Egg“) simbolis gali atsitiktinai tapti „auksinio kiaušinio“ („Golden Egg“) simboliu, tokiu atveju jo pozicija pažymima aktyviu rėmeliu.

- Kito sukimo pabaigoje visose pozicijose, pažymėtos aktyviu rėmeliu, atsiranda „laukinis“ („Wild“) simbolis. Rėmeliu pažymėtose pozicijose, esančios greta aktyvaus rėmelio, taip pat atsiranda „laukinis“ („Wild“) simbolis. Rėmeliai išlieka ant būgnų tol, kol jų pozicijose pasirodo „laukiniai“ („Wild“) simboliai arba kol prasideda nemokamų sukimų funkcija.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“), „kiaušinio“ („Egg“) ir „auksinio kiaušinio“ („Golden Egg“) simbolius.
- Pagrindinio lošimo metu kiekvieną kartą išsukus „kiaušinio“ („Egg“) simbolį ant pozicijos be rėmelio arba be aktyvaus rėmelio, 1 taškas yra surenkamas į matuoklį. Kiekvieną kartą išsukus „kiaušinio“ („Egg“) simbolį ant pozicijos su rėmeliu arba aktyviu rėmeliu, 1-4 taškai yra surenkami į matuoklį.
- Kiekvieną kartą kai matuoklis surenka 200 taškų, nemokamų sukimų laimėjimo daugiklis padidėja tokia tvarka – x1, x2, x3, x5, x7, x10. Po kiekvienio nemokamų sukimų laimėjimo daugiklio padidėjimo, matuoklis atstatomas į 0. Suaktyvinus nemokamų sukimų funkciją, pagrindinio lošimo metu nustatytas laimėjimo daugiklis taikomas visiems nemokamų sukimų laimėjimams. Pasibaigus visiems nemokamiems sukimams, daugiklis atstatomas į pradinę vertę – x1.

215.2. Nemokamų sukimų funkcija

- Išsukus 3 „sklaidos“ („Scatter“) simbolius, suaktyvinami 3 nemokami sukimai.
- Funkcijos pradžioje visose pozicijose, pažymėtos rėmeliu arba aktyviu rėmeliu, atsiranda „kiaušinio“ („Egg“) simboliai su atsitiktine verte nuo 0.5x iki 50 bendro statymo, kuri atskleidžiama funkcijos pabaigoje.
- Nemokamų sukimų metu ant būgnų gali atsirasti tik „kiaušinio“ („Egg“) simboliai su atsitiktine verte nuo 0.5x iki 50 bendro statymo. Kiekvieną kartą išsukus „kiaušinio“ („Egg“) simbolį, jis yra užfiksuojamas iki funkcijos pabaigos, o nemokamų sukimų skaičius atstatomas į 3.
- Nemokamų sukimų funkcija baigiasi kai visi sukimai išnaudojami, arba kai visos pozicijos užpildomos „kiaušinio“ („Egg“) simboliais.
- Visi laimėjimai yra apskaičiuojami, padauginami iš laimėjimo daugiklio ir išmokami lošimo pabaigoje.
- Jei lošimo pabaigoje visos pozicijos yra užpildomos simboliais, bendram laimėjimui taikomas papildomas x2 daugiklis.

215.3. „Pakelimo“ („Elevate“) funkcija

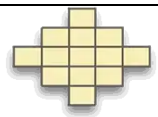
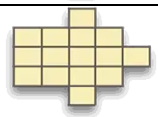
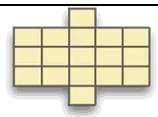
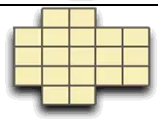
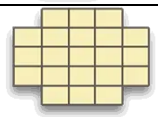
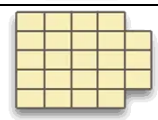
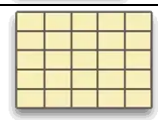
- Lošimas turi „pakelimo“ („Elevate“) funkcijas, kurios leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į tam tikrą funkciją, arba padidinti tikimybę suaktyvinti tam tikrą funkciją:
    - „Nemokami sukimai“ („Free Spins“) - lošiant su aktyviu „nemokamų sukimų“ („Free Spins“) statymu, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuota nemokamų sukimų funkcija. Lošėjo atliekamas statymas padidėja 25 kartus;
    - „Nemokamų sukimų daugiklis“ („Free Spins Multiplier“) - lošiant su aktyviu „nemokamų sukimų daugiklio“ („Free Spins Multiplier“) statymu, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuota nemokamų sukimų funkcija su atsitiktiniu laimėjimo daugikliu – x1, x2, x3, x5, x7 arba x10. Lošėjo atliekamas statymas padidėja 75 kartus.

216. LOŠIMAS „SKUBANTIS BŪGNAS™ XXXTREME“ („REEL RUSH™ XXXTREME“)

216.1. Lošimo taisyklės

- „Skubantis Būgnas™ XXXtreme“ – 5 būgnų, 1-5 eilučių ir iki 3 125 laimėjimo būdų lošimas.
- Minimalus statymas yra 0,30 EUR, o maksimalus statymas – 60,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 487 800,00 EUR.
- Už laimingas kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę.

- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „paslapties“ („Mystery“) simbolius.
- Išsukus laimėjimą kombinaciją, suaktyvinamas pakartotinis sukimas. Maksimalus pakartotinių sukimų skaičius yra 5. Kiekvieno pakartotinio sukimo metu atrakinamos 2 pozicijos, kurios lieka atrakintos iki sukimo pabaigos, arba nemokamų sukimų funkcijos suaktyvinimo.

Sukimai / Pakartotiniai sukimai / Nemokami sukimai	Būgnų sritis	Laimėjimo būdų skaičius
Pradinis sukimas		45
1 pakartotinis sukimas		135
2 pakartotiniai sukimai		405
3 pakartotiniai sukimai		675
4 pakartotiniai sukimai		1125
5 pakartotiniai sukimai		1875
Nemokami sukimai		3125

- Pakartotiniai sukimai baigiasi kai daugiau nebėra laimėjimų kombinacijų, arba suaktyvinama nemokamų sukimų funkcija.

216.2. „Paslapties“ („Mystery“) funkcijos

- Pakartotinio sukimo metu, bet kokioje atrakintoje pozicijoje gali atsirasti „paslapties“ („Mystery“) arba „auksinis paslapties“ („Golden Mystery“) simbolis, dėl ko suaktyvinama tam tikra funkciją:
  - „Paslapties“ („Mystery“) simbolis:
    - „Daugiklio +1“ („Multiplier +1“) funkcija – laimėjimo daugiklis padidėja vienu. Pradinė vertė laimėjimo daugiklio yra x1;
    - „Laukinio“ („Wild“) funkcija – ant „paslapties“ („Mystery“) simbolio pozicijos atsiranda „laukinis“ („Wild“) simbolis;
    - „Bombos“ („Bomb“) funkcija – atrakinamos dar dvi pozicijos. Jei visos pozicijos jau yra atrakintos, už kiekvieną „bombos“ („Bomb“) simbolį, suteikiamas papildomas nemokamas sukimas.
  - „Auksinis paslapties“ („Golden Mystery“) simbolis:
    - „Daugiklio +10“ („Multiplier +10“) funkcija – laimėjimo daugiklis padidėja dešimt. Pradinė vertė laimėjimo daugiklio yra x1;

- „Lipnaus laukinio“ („Wild“) funkcija – ant „paslapties“ („Mystery“) simbolio pozicijos atsiranda „lipnus laukinis“ („Sticky Wild“) simbolis, kuris lieka savo pozicijoje iki sukimo pabaigos;
- „Išsiplečiančio laukinio būgno“ („Expanding Wild Reel“) funkcija – visi „laukiniai“ („Wild“) simboliai ant būgnų išsiplečia, kad užpildytų visas būgno pozicijas. Funkcija yra aktyvi iki sukimo pabaigos, todėl išsukus papildomą „laukinį“ („Wild“) simbolį, jis taip pat išsiplečia.

- Jei „lipnus laukinis“ („Sticky Wild“) ir „išsiplečiančio laukinio būgno“ („Expanding Wild Reel“) simboliai atsiranda ant to pačio būgno, suaktyvinama „išsiplečiančio lipnaus laukinio būgno“ („Expanding Wild Reel“) funkcija, kurios metu „lipnus laukinis“ („Wild“) simbolis išsiplečia ir lieka savo pozicijoje iki sukimo pabaigos.

216.3. Nemokamų sukimų funkcija

- Kai visos pozicijos yra atrakinamos, suaktyvinami 7 nemokami sukimai. Lošiama ant 5 būgnų ir 5 eilučių.
- „Daugiklio +1“ („Multiplier +1“), „daugiklio +10“ („Multiplier +10“), „laukinio“ („Wild“), „lipnaus laukinio“ („Sticky Wild“), „išsiplečiančio laukinio būgno“ („Expanding Wild Reel“) ir „išsiplečiančio lipnaus laukinio būgno“ („Expanding Wild Reel“) funkcijos, kurios buvo suaktyvintos pagrindinio lošimo metu, perkeliamos į nemokamų sukimų funkciją.

216.4. „Pakelimo“ („Elevate“) funkcija

- Lošimas turi „pakelimo“ („Elevate“) funkcijas, kurios leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į tam tikrą funkciją, arba padidinti tikimybę suaktyvinti tam tikrą funkciją:
  - „XXXtreme sukimai 1“ („XXXtreme Spins 1“) - lošiant su aktyviu „XXXtreme sukimų 1“ („XXXtreme Spins 1“) statymu, garantuojamas pagrindinio lošimo sukimas, kurio metu vienoje iš užrakintų pozicijų atsiras „auksinis paslapties“ („Golden Mystery“) simbolis. Lošėjo atliekamas statymas padidėja 3 kartus;
  - „XXXtreme sukimai 2“ („XXXtreme Spins 2“) - lošiant su aktyviu „XXXtreme sukimų 2“ („XXXtreme Spins 2“) statymu, garantuojamas pagrindinio lošimo sukimas, kurio metu vienoje iš užrakintų pozicijų atsiras „auksinis paslapties“ („Golden Mystery“) simbolis, o visose kitose užrakintose pozicijose atsiras „paslapties“ („Mystery“) simboliai. Lošėjo atliekamas statymas padidėja 25 kartus;
  - „XXXtreme sukimai 3“ („XXXtreme Spins 3“) - lošiant su aktyviu „XXXtreme sukimų 3“ („XXXtreme Spins 3“) statymu, garantuojamas pagrindinio lošimo sukimas, kurio metu keturiose užrakintose pozicijose atsiras „auksiniai paslapties“ („Golden Mystery“) simboliai, o visose kitose užrakintose pozicijose atsiras „paslapties“ („Mystery“) simboliai. Lošėjo atliekamas statymas padidėja 200 kartų.

217. LOŠIMAS „DŽEKAS HAMERIS 4: VEJANTIS DRAKONĄ“ („JACK HAMMER 4: CHASING THE DRAGON“)

217.1. Lošimo taisyklės

- „Džekas Hameris 4: Vejantis Drakoną“ – 6 būgnų, 6 eilučių lošimas.
- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 40,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 400 320,00 EUR.
- Už 6 ar daugiau simbolių išmokama bet kurioje ekrano vietoje. Bendras vienodų simbolių skaičius ekrane sukimo pabaigoje lemia laimėjimo vertę.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.
- Išsukus pagrindinio lošimo metu laimėjimą kombinaciją arba 3 „sklaidos“ („Scatter“) simbolius, suaktyvinamas pakartotinis sukimas, kurio metu laimėjimo kombinacijos arba „sklaidos“

(„Scatter“) simboliai lieka savo vietose, o visos kitos pozicijos sukamos pakartotinai. Jei pakartotinio sukimo metu atsiranda simbolių, papildančių laimėjimą kombinaciją, jie yra taip pat užfiksuojami savo vietose, bei suaktyvinamas dar vienas pakartotinis sukimas.

- Būgnų kampinėse pozicijose gali atsirasti tik „klausimo“ („Question“) arba skirtingo tipo „laukiniai“ („Wild“) simboliai. Jei kampinėje pozicijoje esantis „laukinis“ („Wild“) simbolis tampa laimėjimo kombinacijos dalis, suaktyvinama atitinkama funkcija:
  - „Daugiklio laukinis“ („Multiplier Wild“) simbolis – simboliui suteikiamas atsitiktinis daugiklis x2, x3, x5 arba x10;
  - „Pagerinimo laukinis“ („Upgrader Wild“) simbolis – laimėjimo kombinacijos, kurios „laukinis“ („Wild“) simbolis yra dalis, simboliai pakeičiami aukštesnės vertės simboliais;
  - „Pinigų laukinis“ („Cash Prize Wild“) simbolis – suteikiamas laimėjimas atsitiktinės vertės – 0.5x, 1x, 1.5x ar 2.5x bendro statymo;
  - „Išplėtimo laukinis“ („Expander Wild“) simboli – prie laimėjimo kombinacijos, kurios „laukinis“ („Wild“) simbolis yra dalis, pridedama iki 4 simbolių.
- Išsukus „klausimo“ („Question“) simbolį kampinėje pozicijoje, jis tampa „laukiniu“ („Wild“) simboliu, bei suaktyvinama atitinkama funkcija:
  - „Daugiklio laukinis“ („Multiplier Wild“) simbolis – simboliui suteikiamas atsitiktinis daugiklis x30 arba x50;
  - „Pagerinimo laukinis“ („Upgrader Wild“) simbolis – laimėjimo kombinacijos, kurios „laukinis“ („Wild“) simbolis yra dalis, simboliai pakeičiami aukštesnės vertės simboliais;
  - „Super pagerinimo laukinis“ („Super Upgrader Wild“) simbolis – laimėjimo kombinacijos, kurios „laukinis“ („Wild“) simbolis yra dalis, simboliai pakeičiami aukščiausios vertės simboliais;
  - „Super pinigų laukinis“ („Super Cash Prize Wild“) simbolis – suteikiamas laimėjimas atsitiktinės vertės – 10x ar 25x bendro statymo;
  - „Išplėtimo laukinis“ („Expander Wild“) simbolis – prie laimėjimo kombinacijos, kurios „laukinis“ („Wild“) simbolis yra dalis, pridedama iki 4 simbolių;
  - „Super išplėtimo laukinis“ („Super Expander Wild“) simbolis – prie laimėjimo kombinacijos, kurios „laukinis“ („Wild“) simbolis yra dalis, pridedama iki 16 simbolių.

217.2. Nemokamų sukimų funkcija

- Išsukus 5 „sklaidos“ („Scatter“) simbolius, suaktyvinami 3 nemokami sukimai.
- Funkcijos pradžioje ant būgnų atsiranda 3 simboliai su atsitiktinėmis vertėmis. Funkcijos metu ant būgnų gali atsirasti tik simboliai su vertėmis – 1x, 2x, 3x, 4x, 5x, 6x, 7x, 8x, 9x, 10x, 25x, 50x, 100x bendro statymo.
- Kiekvieną kartą išsukus simbolį su verte, nemokamų sukimų skaičius atstatomas į 3.
- Bet kokio sukimo metu kampinėse pozicijose gali atsirasti „atrakinimo“ („Unlock“), „sukurimo“ („Generate“), „dvigubas“ („Double“) ir „surinkimo“ („Collect“) simboliai, kurie lieka savo vietose iki funkcijos pabaigos. Išsukus bent vieną simbolį su verte, kampinėse pozicijose esančių simbolių funkcijos yra suaktyvinamos:
  - „Atrakinimo“ („Unlock“) simbolis – pirmą kartą suaktyvinus šio simbolio funkciją, pridedama papildoma eilutė iš viršaus. Antrą kartą suaktyvinus šio simbolio funkciją, pridedama papildoma eilutė iš apačios. Funkcija gali būti suaktyvinta tik 2 kartusper visą nemokamų sukimų funkciją;
  - „Sukurimo“ („Generate“) simbolis - šio simbolio funkcijos metu atsitiktinėse pozicijose atsiranda 3 simboliai su vertėmis. Jei tuščių pozicijų yra mažiau nei 3, pridedama tiek simbolių su atsitiktinėmis vertėmis, kiek yra tuščių pozicijų. Funkcija gali būti aktyvuota iki 3 kartų, kol nebus suaktyvinta „surinkimo“ („Collect“) funkcija;
  - „Dvigubas“ („Double“) simbolis – visų simbolių, kurie suaktyvino šią funkciją, bei visų esančių šalia simbolių, vertės padvigubinamos. Funkcija gali būti aktyvuota iki 3 kartų, kol nebus suaktyvinta „surinkimo“ („Collect“) funkcija;

- „Surinkimo“ („Collect“) simbolis – visi simboliai ant būgnų yra surenkami ir pašalinami nuo būgnų. Visų surinktų simbolių verčių suma rodoma prie „surinkimo“ („Collect“) simbolio.

217.3. „Pakelimo“ („Elevate“) funkcija

- Lošimas turi „pakelimo“ („Elevate“) funkcijas, kurios leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į tam tikrą funkciją, arba padidinti tikimybę suaktyvinti tam tikrą funkciją:
  - „Nemokamų sukimų medžioklė“ („Free Spins Hunt“) - lošiant su aktyviu „nemokamų sukimų medžioklė“ („Free Spins Hunt“) statymu, galimybė suaktyvinti nemokamų sukimų funkciją padvigubinama. Lošėjo atliekamas statymas padidėja 2 kartus;
  - „Laukinio simbolio aktyvacija“ („Wild Activator“) - lošiant su aktyviu „laukinio simbolio aktyvacijos“ („Wild Activator“) statymu, garantuojamas pagrindinio lošimo sukimas, kurio metu bus suaktyvinta bent viena funkcija. Taip pat galimybė suaktyvinti nemokamų sukimų funkciją padidinama. Lošėjo atliekamas statymas padidėja 10 kartų;
  - „Nemokami sukimai“ („Free Spins“) - lošiant su aktyviu „nemokamų sukimų“ („Free Spins“) statymu, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuota nemokamų sukimų funkcija. Lošėjo atliekamas statymas padidėja 100 kartų;
  - „Laimingas atsitiktinumas“ („Lucky Draw“) - lošiant su aktyviu „laimingo atsitiktinumo“ („Lucky Draw“) statymu, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuota nemokamų sukimų funkcija arba „super“ nemokamų sukimų funkcija. Jei suaktyvinama „super“ nemokamų sukimų funkcija, prieš pradedant nemokamus sukimus, suaktyvinamas pagrindinio lošimo sukimas, kurio metu garantuojama, kad bus suaktyvintos 3 „laukinio“ („Wild“) simbolio funkcijos. Lošėjo atliekamas statymas padidėja 150 kartų;
  - „Super nemokami sukimai“ („Super Free Spins“) - lošiant su aktyviu „super nemokamų sukimų“ („Super Free Spins“) statymu, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuota „super“ nemokamų sukimų funkcija. Lošėjo atliekamas statymas padidėja 300 kartų.

II SKYRIUS
ATSKIROS NUOTOLINIŲ STALO LOŠIMŲ TAISYKLĖS

218. LOŠIMAS „KAZINO HOLD‘EM POKERIS“ („CASINO HOLD‘EM“)

218.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Mažiausia statymo suma – 0,10 EUR, maksimali statymo suma – 100,00 EUR. Didžiausia laimėjimo suma – 10 500,00 EUR.
- Laikas, kuris skiriamas statymui atlikti, nėra ribojamas.
- Tai pokerio lošimas, lošiamas su standartine 52 kortų kalade (išėmus juokdarius). Lošiama su viena kortų kalade, jas sumaišant prieš kiekvieną lošimą. Individualios kortos yra reitinguojamos tokia mažėjančia tvarka: Tūzas (aukščiausia ir žemiausia korta), Karalius, Karalienė, Valetas, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.
- Norėdamas atlikti statymą, lošėjas turi pasirinkti žetoną ir spustelėti statymo zonoje. Lošėjas stato „Ante“ ir pasirinktinai šalutinį statymą ir paspaudžia „Dalinti“. Dalintojas išdalina 2 kortas (pusė kuri rodo kortos vertę yra viršuje) lošėjui ir 2 kortas (pusė kuri rodo kortos vertę yra apačioje) sau. Be to, trys bendrosios kortos, vadinamos „Flop“ yra išdalijamos ir, su puse rodančia kortos vertę į viršų, padedamos stalo viduryje. Lošėjui

paspaudus „Kvietimas“ („Call“), pridedamos dar dvi bendruomenės kortos, vadinamos „Eilė“ („Turn“) ir „Upė“ („River“).

- Lošimo tikslas yra sukurti geriausią 5 kortų pokerio ranką, naudojant penkias bendruomenės kortas ir išdalintas kortas, kad būtų galima įveikti dalintojo ranką. Lošėjas gali tęsti lošimą statydamas „Kvietimas“ („Call“) arba išmesdamas kortas. Jei lošėjas paspaudžia „Išmesti“, lošimas baigiasi. Lošėjas praranda visus statymus ir visus galimus šalutinio statymo laimėjimus. Jei lošėjas tęsia statymus, visi galimi šalutinio statymo laimėjimai bus išmokėti.
- Jei lošėjas neturi šalutinio statymo laiminčios rankos, visi šalutinio statymo premijos statymai bus prarasti. Dalintojas išdalina dvi papildomas kortas ir parodo savo ranką. Šalutinio statymo laimėjimai išmokami išdalinus pirmąsias tris bendrąsias kortas, kai rankoje yra tūzų pora ar dar didesnę vertę turinti korta. Lošėjas turi baigti lošimą, kad gautų šalutinio statymo laimėjimus. Norėdamas sužinoti laimėtoją, dalintojas lygina savo ranką su lošėjų rankomis. Dalintojas turi turėti porą 4–tų ar didesnę vertę turinčių kortų, kad gautų papildomų laimėjimų.
- Jei dalintojas neatitinka minėtų kriterijų, lošėjas pasilieka savo „Ante“ ir „Call“ statymus.
- Jei dalintojas atitinka minėtus kriterijus ir jei dalintojas ir lošėjas turi tą pačią ranką, vyksta visų turimų žetonų statymas, o „Ante“ bei „Call“ statymai yra grąžinami.
- Jei dalintojas turi geresnę ranką, lošėjas praranda visus savo statymus. Geresnės rankos atveju lošėjas pasilieka „Ante“ ir „Call“ statymus. Lošime įmanomos laiminčios rankos:

Ranka	Aprašymas
Karališka eilė	Tūzas, Karalius, Karalienė, Valetas, tokios pat rūšies 10
Iš eilės einančios 5 vienodos rūšies kortos	Iš eilės einančios 5 vienodos rūšies kortos
Keturios vienodos vertės kortos	Keturios vienodos vertės kortos
Pilnas namas	Kombinacija iš trijų vienodos vertės kortų ir dar 2 kitų vienodos vertės kortų poros (sutapti turi kortų vertė)
Penkios vienodos rūšies	Penkios vienodos rūšies kortos
Dvi poros	Dvi skirtingos poros toje pačioje kombinacijoje
Pora	Dvi vienodos vertės kortos
Aukščiausios vertės korta	Ranka, kurioje nėra kito laimingo derinio, vertinama pagal aukščiausios vertės kortą

218.2. Išmokėjimai:

Ranka	Išmokama

Karališka eilė	100:1
Iš eilės einančios 5 vienodos rūšies kortos	20:1
Keturios vienodos vertės kortos	10:1
Pilnas namas	3:1
Penkios vienodos rūšies	2:1
Eilutė ar žemesnės vertės ranka	1:1

219. LOŠIMAS „AMERIKIETIŠKA RULETĖ“ („AMERICAN ROULETTE“)

- „Amerikietiškos Ruletės“ tikslas yra atspėti skaičių, ties kuriuo sustos rutuliukas ir pastatyti vieną ar daugiau statymų ant to skaičiaus. „Amerikietiškos Ruletės“ rate yra skaičiai nuo 1 iki 36 ir vienas 0 (nulis) bei dvigubas nulis (00).
- Mažiausia statymo suma – 0,10 EUR, maksimali statymo suma – 5 000,00 EUR. Didžiausia laimėjimo suma – 46 200,00 EUR.
- Laikas, kuris skiriamas statymui atlikti, nėra ribojamas.
- Atlikus statymus ir paspaudus mygtuką „Sukti“, ruletės rate sukamas rutuliukas. Po kiek laiko rutuliukas sustoja vienoje iš sunumeruotų rato padalų. Lošėjas laimi, jei pastato statymą, apimantį tą skaičių.
- Prie ruletės stalo lošėjas gali atlikti daugybę įvairių statymų. Kiekvienos rūšies statymas apima vieną skaičių ar tam tikrą skaičių intervalą ir turi savo išmokų ribas.
- Statymai, atliekami statymo lauko skaičių laukeliuose arba ant linijų tarp jų, yra vadinami „Vidiniais“ statymais, o specialiuose žemiau ir šonuose esančiuose laukeliuose atliekami statymai vadinami „Išoriniais“ statymais.
- „Vidiniai“ statymai:
  - „Vienas skaičius“ („Straight up“) – statoma tiesiai ant vieno iš skaičių;
  - „Skaičių pora“ („Split“) – statoma ant linijos tarp dviejų bet kurių skaičių;
  - „Trys skaičiai“ („Street“) – statoma ant trijų skaičių, esančių viename lentelės vertikaliame stulpelyje arba ant susikertančios linijos tarp 0, 1 ir 2 arba 00, 2 ir 3 arba 0, 00 ir 2;
  - „Kampas“ („Corner“) – statoma toje vietoje, kurioje susikerta 4 skaičiai;
  - „Viršutinė linija“ („Top Line“) – statoma ant linijos, apimančios skaičius 0, 00, 1, 2 ir 3;
  - „Šeši skaičiai“ („Six line“) – statoma ant horizontalios linijos pabaigos tarp dviejų gretimų stulpelių.
- „Išoriniai“ statymai:
  - „Stulpelis“ („Column“) – lošėjas padeda savo žetoną viename iš laukelių, pažymėtų „2 prie 1“ ir esančių stulpelio pabaigoje – jie apima 12 stulpelio skaičių. Nulis ir dvigubas nulis nepatenka į stulpelių statymus.
  - „Tuzinas“ („Dozen“) – lošėjas padeda savo žetoną viename iš trijų laukelių su pavadinimais „1-ieji 12“, „2-ieji 12“ arba „3-ieji 12“, kad pastatytų ant 12 skaičių šalia laukelių.

- „Raudona“/„Juoda“ („Red“/„Black“) – lošėjas padeda savo žetoną ant raudono arba juodo laukelio, kad statytų už 18 raudonų arba 18 juodų skaičių. Nulis ir dvigubas nulis nepatenka į šiuos statymus.
- „Even“/„Odd“ („Lyginis“/„Nelyginis“) – lošėjas padeda savo žetoną ant vieno iš šių laukelių, kad pastatytų už 18 lyginių ar 18 nelyginių skaičių. Nulis ir dvigubas nulis nepatenka į šiuos statymus.
- „1–18“/„19–36“ – lošėjas padeda savo žetoną viename iš šių laukelių, kad statytų už pirmuosius arba paskutiniuosius 18 skaičių. Nulis ir dvigubas nulis nepatenka į šiuos statymus.

- Lošėjas spaudžia mygtuką „Kaimynų statymai“, kad atidarytų specialų ovalo ar lenktynių rato formos statymų langą, kuriame gali lengvai atlikti kaimynų ir kitus specialiuosius statymus.
- Visi statymai apima skirtingus skaičių rinkinius ir skiriami skirtingi laimėjimai. Statymo vietos yra paryškintos.
- Kaimynų statymas apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norėdamas atlikti kaimynų statymus, lošėjas spaudžia konkretų ruletės rato lange esantį skaičių. Žetonas bus padėtas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Paspaudęs apvalų „-“ arba „+“ mygtuką, lošėjas gali sumažinti pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičių.
- Išmokėjimai:

Statymo tipas	**Laimėjimas**
„Vienas skaičius“ („Straight up“)	35:1
„Skaičių pora“ („Split“)	17:1
00„Trys skaičiai“ („Street“)	11:1
„Kampas“ („Corner“)	8:1
„Viršutinė linija“ („Top Line“)	6:1
„Šeši skaičiai“ („Six line“)	5:1
„Stulpelis“ („Column“)	2:1
„Tuzinas“ („Dozen“)	2:1
„Raudona“/„Juoda“ („Red“/„Black“)	1:1
„Even“/„Odd“ („Lyginis“/„Nelyginis“)	1:1
„1–18“/„19–36“	1:1

220. LOŠIMAS „BAKARA“ („BACCARAT“)

220.1. Lošimo taisyklės

- Mažiausias statymas – 0,10 EUR, didžiausias statymas – 1 000,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 9 000,00 EUR.
- Laikas, kuris skiriamas statymui atlikti, nėra ribojamas.
- „Bakara“ – krupjė padalija kortas šioms statymų sritims: Lošėjui ir Bankininkui. Tikslas yra atspėti kortų ranką, kurioje bendras taškų skaičius yra arčiausiai devyneto, arba kad bus lygiosios.
- „Bakara“ stalas yra padalytas į tris statymų sritis:
  - „Lošėjo“ („Player“) statymų sritis;
  - „Bankininko“ („Banker“) statymų sritis;
  - Statymų sritis „Lygiosios“ („Tie“).
- Lošėjo kortos yra rodomos kairėje stalo pusėje, o Bankininko kortos – dešinėje stalo pusėje.
- Kortos padalijamos iš šešių sumaišytų kortų kaladžių krūvos. Kortos yra sumaišomos prieš kiekvieną lošimą.
- Jei bendra rankos vertė yra dešimt ar daugiau, iš šios pirmosios vertės atimama dešimt taškų; likęs taškų skaičius laikomas rankos taškų skaičiumi.
- Tūzai skaičiuojami kaip vienas taškas, kortos nuo dviejų iki devynių išsaugo savo vertes, o 10, valetas, dama ir karalius skaičiuojami kaip nulis.
- Pavyzdys: jei 7 + 6 = 13, tada galutiniai taškai yra 13 – 10 = 3.
- Prasidėjus lošimui, dvi atverstos kortos padalijamos lošėjui, ir dvi atverstos kortos padalijamos bankininkui.
- Trečioji korta gali būti padalyta lošėjui arba bankininkui arba kai kuriais atvejais jiems abiem (pagal trečiosios kortos taisyklę).

220.2. Trečiosios kortos taisyklė

- Lentelėje žemiau parodyti atvejai, kada lošėjas ir (arba) bankininkas iš krupjė gauna trečią kortą.
- Lošėjui:

Pirmųjų dviejų kortų vertė taškais	**Veiksmas**
0 – 1 – 2 – 3 – 4 – 5	Lošėjas ima trečią kortą.
6 – 7	Lošėjas susilaiko
8 – 9 („natūralus“)	Trečioji korta niekam nedalijama

- Bankininkui:

Pirmųjų dviejų kortų vertė taškais	**Prašoma, kai trečioji lošėjo korta yra**	**Neprašoma, kai trečioji lošėjo korta yra**
0 – 1 – 2	Visada prašoma	Netaikytina
3	0 – 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 9	8
4	2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7	0 – 1 – 8 – 9
5	4 – 5 – 6 – 7	0 – 1 – 2 – 3 – 8 – 9
6	6 – 7	0 – 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 8 – 9
7	Visada pasuoti	Visada pasuoti
8 – 9 („natūralus“)	Trečioji korta niekam nedalijama	Trečioji korta niekam nedalijama

- Jei lošėjas ir (arba) bankininkas iš viso turi aštuonis ar devynis taškus, jie abu pasuoja. Ši taisyklė viršija bet kurią kitą taisyklę.
- Jei lošėjo turimų dviejų kortų bendras taškų skaičius yra šeši ar septyni, bankininkas trauks trečią kortą tik tuo atveju, jei iš viso turės penkis taškus ar mažiau.

220.3. Kaip lošti

- Reikia pasirinkti žetono vertę. Norint pradėti lošimą, reikia atlikti statymą lošėjo arba bankininko statymų srityje ir (arba) vieną statymą statymų srityje „Lygiosios“ paspaudus šias sritis. Lošimas negali prasidėti be statymo; statymai negali viršyti maksimalių stalo limitų ir turi būti padengti turimos lošimo sąskaitos likučiu.
- Atlikus statymą galima pasirinkti šias parinktis:
  - „Dalyti“ („Deal“) – spausti šį mygtuką norint pradėti lošimą;
  - „Statyti pakartotinai“ („Rebet“) – paspaudus šį mygtuką naujame lošime atliekamas toks pat statymas, kaip ankstesniame lošime;
  - „Naujas statymas“ („New Bet“) – spausti šį mygtuką, jei norima nuo stalo pašalinti visus statymus.
- Spustelėjus mygtuką „dalyti“ („Deal“), lošimas prasideda ir dvi atverstos kortos yra padalijamos ir lošėjui, ir bankininkui.
- Trečioji korta gali būti išduota lošėjui arba bankininkui arba kai kuriais atvejais netgi abiem (pagal trečiosios kortos taisyklę).
- Lošimą laimi ranka, kurios bendras taškų skaičius yra arčiausiai devyneto. Jei ir lošėjas, ir bankininkas turi vienodą taškų skaičių, lošimas baigiamas lygiosiomis. Lošimą užbaigus lygiosiomis, statymai už Lošėją ir Bankininką grąžinami lošėjui.

221. LOŠIMAS „EUROPIETIŠKA RULETĖ“ („EUROPEAN ROULETTE“)

- „Europietiška Ruletės“ tikslas yra atspėti skaičių, ties kuriuo sustos rutuliukas ir pastatyti vieną ar daugiau statymų ant to skaičiaus. „Europietiškos Ruletės“ rate yra skaičiai nuo 1 iki 36 ir vienas 0 (nulis).
- Mažiausia statymo suma – 1,00 EUR, maksimali statymo suma – 500,00 EUR. Didžiausia laimėjimo suma – 4 620,00 EUR.
- Laikas, kuris skiriamas statymui atlikti, nėra ribojamas.
- Atlikus statymus ir paspaudus mygtuką „Sukti“, ruletės rate sukamas rutuliukas. Po kiek laiko rutuliukas sustoja vienoje iš sunumeruotų rato padalų. Lošėjas laimi, jei pastato statymą, apimantį tą skaičių.
- Prie ruletės stalo lošėjas gali atlikti daugybę įvairių statymų. Kiekvienos rūšies statymas apima vieną skaičių ar tam tikrą skaičių intervalą ir turi savo išmokų ribas.
- Statymai, atliekami statymo lauko skaičių laukeliuose arba ant linijų tarp jų, yra vadinami „Vidiniais“ statymais, o specialiuose žemiau ir šonuose esančiuose laukeliuose atliekami statymai vadinami „Išoriniais“ statymais.
- „Vidiniai“ statymai:
  - „Vienas skaičius“ („Straight up“) – statoma tiesiai ant vieno iš skaičių;
  - „Skaičių pora“ („Split“) – statoma ant linijos tarp dviejų bet kurių skaičių;

    - „Trys skaičiai“ („Street“) – statoma ant trijų skaičių, esančių viename lentelės vertikaliame stulpelyje arba ant susikertančios linijos tarp 0, 1 ir 2 arba 0, 2 ir 3;
    - „Kampas“ („Corner“) – statoma toje vietoje, kurioje susikerta 4 skaičiai;
    - „Šeši skaičiai“ („Six line“) – statoma ant horizontalios linijos pabaigos tarp dviejų gretimų stulpelių.
- „Išoriniai“ statymai:
    - „Stulpelis“ („Column“) – lošėjas padeda savo žetoną viename iš laukelių, pažymėtų „2 prie 1“ ir esančių stulpelio pabaigoje – jie apima 12 stulpelio skaičių. Nulis nepatenka į stulpelių statymus.
    - „Tuzinas“ („Dozen“) – lošėjas padeda savo žetoną viename iš trijų laukelių su pavadinimais „1-ieji 12“, „2-ieji 12“ arba „3-ieji 12“, kad pastatytų ant 12 skaičių šalia laukelių.
    - „Raudona“/„Juoda“ („Red“/„Black“) – lošėjas padeda savo žetoną ant raudono arba juodo laukelio, kad statytų už 18 raudonų arba 18 juodų skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.
    - „Even“/„Odd“ („Lyginis“/„Nelyginis“) – lošėjas padeda savo žetoną ant vieno iš šių laukelių, kad pastatytų už 18 lyginių ar 18 nelyginių skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.
    - „1–18“/„19–36“ – lošėjas padeda savo žetoną viename iš šių laukelių, kad statytų už pirmuosius arba paskutiniuosius 18 skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.
- Lošėjas spaudžia mygtuką „Kaimynų statymai“, kad atidarytų specialų ovalo ar lenktynių rato formos statymų langą, kuriame gali lengvai atlikti kaimynų ir kitus specialiuosius statymus.
- Visi statymai apima skirtingus skaičių rinkinius ir skiriami skirtingi laimėjimai. Statymo vietos yra paryškintos.
- Kaimynų statymas apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norėdamas atlikti kaimynų statymus, lošėjas spaudžia konkretų ruletės rato lange esantį skaičių. Žetonas bus padėtas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Paspaudęs apvalų „-“ arba „+“ mygtuką, lošėjas gali sumažinti pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičių.
- Išmokėjimai:

Statymo tipas	**Laimėjimas**
„Vienas skaičius“ („Straight up“)	35:1
„Skaičių pora“ („Split“)	17:1
„Trys skaičiai“ („Street“)	11:1
„Kampas“ („Corner“)	8:1
„Šeši skaičiai“ („Six line“)	5:1
„Stulpelis“ („Column“)	2:1
„Tuzinas“ („Dozen“)	2:1

„Raudona“/„Juoda“ („Red“/„Black“)	1:1
„Even“/„Odd“ („Lyginis“/„Nelyginis“)	1:1
„1–18“/„19–36“	1:1

222. LOŠIMAS „PRANCŪZIŠKA RULETĖ“ („FRENCH ROULETTE“)

- „Prancūziška Ruletės“ tikslas yra atspėti skaičių, ties kuriuo sustos rutuliukas ir pastatyti vieną ar daugiau statymų ant to skaičiaus. „Prancūziškos Ruletės“ rate yra skaičiai nuo 1 iki 36 ir vienas 0 (nulis).
- Mažiausia statymo suma – 0,10 EUR, maksimali statymo suma – 5 000,00 EUR. Didžiausia laimėjimo suma – 252 000,00 EUR.
- Laikas, kuris skiriamas statymui atlikti, nėra ribojamas.
- Atlikus statymus ir paspaudus mygtuką „Sukti“, ruletės rate sukamas rutuliukas. Po kiek laiko rutuliukas sustoja vienoje iš sunumeruotų rato padalų. Lošėjas laimi, jei pastato statymą, apimantį tą skaičių.
- Prie ruletės stalo lošėjas gali atlikti daugybę įvairių statymų. Kiekvienos rūšies statymas apima vieną skaičių ar tam tikrą skaičių intervalą ir turi savo išmokų ribas.
- Statymai, atliekami statymo lauko skaičių laukeliuose arba ant linijų tarp jų, yra vadinami „Vidiniais“ statymais, o specialiuose žemiau ir šonuose esančiuose laukeliuose atliekami statymai vadinami „Išoriniais“ statymais.
- „Vidiniai“ statymai:
  - „Vienas skaičius“ („Straight up“) – statoma tiesiai ant vieno iš skaičių;
  - „Skaičių pora“ („Split“) – statoma ant linijos tarp dviejų bet kurių skaičių;
  - „Trys skaičiai“ („Street“) – statoma ant trijų skaičių, esančių viename lentelės vertikaliame stulpelyje arba ant susikertančios linijos tarp 0, 1 ir 2 arba 0, 2 ir 3;
  - „Kampas“ („Corner“) – statoma toje vietoje, kurioje susikerta 4 skaičiai;
  - „Šeši skaičiai“ („Six line“) – statoma ant horizontalios linijos pabaigos tarp dviejų gretimų stulpelių.
- „Išoriniai“ statymai:
  - „Stulpelis“ („Column“) – lošėjas padeda savo žetoną viename iš laukelių, pažymėtų „2 prie 1“ ir esančių stulpelio pabaigoje – jie apima 12 stulpelio skaičių. Nulis nepatenka į stulpelių statymus.
  - „Tuzinas“ („Dozen“) – lošėjas padeda savo žetoną viename iš trijų laukelių su pavadinimais „1-ieji 12“, „2-ieji 12“ arba „3-ieji 12“, kad pastatytų ant 12 skaičių šalia laukelių.
  - „Raudona“/„Juoda“ („Red“/„Black“) – lošėjas padeda savo žetoną ant raudono arba juodo laukelio, kad statytų už 18 raudonų arba 18 juodų skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.
  - „Even“/„Odd“ („Lyginis“/„Nelyginis“) – lošėjas padeda savo žetoną ant vieno iš šių laukelių, kad pastatytų už 18 lyginių ar 18 nelyginių skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.
  - „1–18“/„19–36“ – lošėjas padeda savo žetoną viename iš šių laukelių, kad statytų už pirmuosius arba paskutiniuosius 18 skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.

- Lošėjas spaudžia mygtuką „Kaimynų statymai“, kad atidarytų specialų ovalo ar lenktynių rato formos statymų langą, kuriame gali lengvai atlikti kaimynų ir kitus specialiuosius statymus.
- Visi statymai apima skirtingus skaičių rinkinius ir skiriami skirtingi laimėjimai. Statymo vietos yra paryškintos.
- Kaimynų statymas apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norėdamas atlikti kaimynų statymus, lošėjas spaudžia konkretų ruletės rato lange esantį skaičių. Žetonas bus padėtas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Paspaudęs apvalų „-“ arba „+“ mygtuką, lošėjas gali sumažinti pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičių.
- Išmokėjimai:

Statymo tipas	**Laimėjimas**
„Vienas skaičius“ („Straight up“)	35:1
„Skaičių pora“ („Split“)	17:1
„Trys skaičiai“ („Street“)	11:1
„Kampas“ („Corner“)	8:1
„Šeši skaičiai“ („Six line“)	5:1
„Stulpelis“ („Column“)	2:1
„Tuzinas“ („Dozen“)	2:1
„Raudona“/„Juoda“ („Red“/„Black“)	1:1
„Even“/„Odd“ („Lyginis“/„Nelyginis“)	1:1
„1–18“/„19–36“	1:1

223. LOŠIMAS „KLASIKINĖ RULETĖ“ („ROULETTE ADVANCED“)

- „Klasikinė Ruletės“ tikslas yra atspėti skaičių, ties kuriuo sustos rutuliukas ir pastatyti vieną ar daugiau statymų ant to skaičiaus. „Klasikinės Ruletės“ rate yra skaičiai nuo 1 iki 36 ir vienas 0 (nulis).
- Mažiausia statymo suma – 0,10 EUR, maksimali statymo suma – 5 000,00 EUR. Didžiausia laimėjimo suma – 46 200,00 EUR.
- Laikas, kuris skiriamas statymui atlikti, nėra ribojamas.
- Atlikus statymus ir paspaudus mygtuką „Sukti“, ruletės rate sukamas rutuliukas. Po kiek laiko rutuliukas sustoja vienoje iš sunumeruotų rato padalų. Lošėjas laimi, jei pastato statymą, apimantį tą skaičių.
- Prie ruletės stalo lošėjas gali atlikti daugybę įvairių statymų. Kiekvienos rūšies statymas apima vieną skaičių ar tam tikrą skaičių intervalą ir turi savo išmokų ribas.

- Statymai, atliekami statymo lauko skaičių laukeliuose arba ant linijų tarp jų, yra vadinami „Vidiniais“ statymais, o specialiuose žemiau ir šonuose esančiuose laukeliuose atliekami statymai vadinami „Išoriniais“ statymais.
- „Vidiniai“ statymai:
  - „Vienas skaičius“ („Straight up“) – statoma tiesiai ant vieno iš skaičių;
  - „Skaičių pora“ („Split“) – statoma ant linijos tarp dviejų bet kurių skaičių;
  - „Trys skaičiai“ („Street“) – statoma ant trijų skaičių, esančių viename lentelės vertikaliame stulpelyje arba ant susikertančios linijos tarp 0, 1 ir 2 arba 0, 2 ir 3;
  - „Kampas“ („Corner“) – statoma toje vietoje, kurioje susikerta 4 skaičiai;
  - „Šeši skaičiai“ („Six line“) – statoma ant horizontalios linijos pabaigos tarp dviejų gretimų stulpelių.
- „Išoriniai“ statymai:
  - „Stulpelis“ („Column“) – lošėjas padeda savo žetoną viename iš laukelių, pažymėtų „2 prie 1“ ir esančių stulpelio pabaigoje – jie apima 12 stulpelio skaičių. Nulis nepatenka į stulpelių statymus.
  - „Tuzinas“ („Dozen“) – lošėjas padeda savo žetoną viename iš trijų laukelių su pavadinimais „1-ieji 12“, „2-ieji 12“ arba „3-ieji 12“, kad pastatytų ant 12 skaičių šalia laukelių.
  - „Raudona“/„Juoda“ („Red“/„Black“) – lošėjas padeda savo žetoną ant raudono arba juodo laukelio, kad statytų už 18 raudonų arba 18 juodų skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.
  - „Even“/„Odd“ („Lyginis“/„Nelyginis“) – lošėjas padeda savo žetoną ant vieno iš šių laukelių, kad pastatytų už 18 lyginių ar 18 nelyginių skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.
  - „1–18“/„19–36“ – lošėjas padeda savo žetoną viename iš šių laukelių, kad statytų už pirmuosius arba paskutiniuosius 18 skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.
- Lošėjas spaudžia mygtuką „Kaimynų statymai“, kad atidarytų specialų ovalo ar lenktynių rato formos statymų langą, kuriame gali lengvai atlikti kaimynų ir kitus specialiuosius statymus.
- Visi statymai apima skirtingus skaičių rinkinius ir skiriami skirtingi laimėjimai. Statymo vietos yra paryškintos.
- Kaimynų statymas apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norėdamas atlikti kaimynų statymus, lošėjas spaudžia konkretų ruletės rato lange esantį skaičių. Žetonas bus padėtas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Paspaudęs apvalų „-“ arba „+“ mygtuką, lošėjas gali sumažinti pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičių.
- Išmokėjimai:

Statymo tipas	**Laimėjimas**
„Vienas skaičius“ („Straight up“)	35:1
„Skaičių pora“ („Split“)	17:1
„Trys skaičiai“ („Street“)	11:1

„Kampas“ („Corner“)	8:1
„Šeši skaičiai“ („Six line“)	5:1
„Stulpelis“ („Column“)	2:1
„Tuzinas“ („Dozen“)	2:1
„Raudona“/„Juoda“ („Red“/„Black“)	1:1
„Even“/„Odd“ („Lyginis“/„Nelyginis“)	1:1
„1–18“/„19–36“	1:1

224. LOŠIMAS „JUODASIS DŽEKAS“ („BLACKJACK“)

224.1. Lošimo taisyklės

- Mažiausias statymas – 1,00 EUR, didžiausias statymas – 500,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 12 000,00 EUR.
- Laikas, kuris skiriamas statymui atlikti, nėra ribojamas.
- „Juodasis Džekas“ – lošimo tikslas surinkti kortų vertę, kuo artimesnę 21, sudedant visų į tą ranką gautų kortų vertes, bet tuo pačiu metu neviršyti 21.
- Jei lošėjo kortų kombinacija lygi 21 arba yra arčiau 21 nei krupjė, lošėjas laimi.
- Jei krupjė kortų kombinacija yra aukštesnė nei lošėjo, krupjė laimi.
- Jei lošėjas ir krupjė turi vienodos vertės kortų kombinacijas, skelbiamos lygiosios, statymai grąžinami lošėjui.
- Jei lošėjo kortų kombinacija yra 22 ar daugiau, lošėjas pralaimi, net jei krupjė kortų kombinacija yra žemesnė.
- Skaičių kortos (2 - 10) vertės atitinka jose nurodytą skaičių. Tūzai skaičiuojasi kaip 1 arba 11.
- Karaliai, Damos ir Valetai skaičiuojasi kaip 10.
- Norėdamas atlikti statymą, lošėjas privalo atlikti statymą ir jį patvirtinti mygtuku „Dalinti“ („Deal“).
- Krupjė ir lošėjas gauna dvi kortas, lošėjo abi kortos yra atverstos, krupjė pirma korta būna atversta, o antra – užversta.
- Lošėjas gali nuspręsti „imti“ („Hit“), „dvigubinti“ („Double“), „išskirti“ („Split“) arba „stoti“ („Stand“).
- Funkcijoms „draudimas“ („Insurance“), „dvigubinti“ („Double“) ir „išskirti“ („Split“) reikalingas papildomas statymas, kuris išskaičiuojamas iš lošėjo lošimų sąskaitos.
- Lošimas turi mygtuką „statyti pakartotinai“ („Rebet“), kurį paspaudus naujame lošime atliekamas toks pat statymas, kaip ankstesniame lošime. Tada lošėjas spaudžia mygtuką „dalinti“ („Deal“), krupjė išdalina kortas. Paspaudus mygtuką „Naujas statymas“ („New Bet“), nuo stalo pašalinami visi statymai.

224.2. „Juodasis Džekas“ („Blackjack“)

- Ta kortų kombinacija, kuri turi kortą 10 ir tūzą, traktuojama kaip „Juodasis Džekas“.

- Už „Juodojo Džeko“ kombinaciją išmokama santykiu 3:2.
- „Juodojo Džeko“ kombinacija visuomet nugali bet kokią kortų kombinaciją, kurios vertė yra 21.

224.3. „Draudimas“ („Insurance“)

- Lošėjas gali pasinaudoti „draudimo“ („Insurance“) funkcija, jei krupjė pirma korta yra tūzas.
- „Draudimas“ („Insurance“) kainuoja pusę pagrindinio statymo sumos.
- Pasinaudojus „draudimo“ („Insurance“) funkcija išmokama santykiu 2:1, jei krupjė gauna „Juodojo Džeko“ kortų kombinaciją.
- Jei lošėjas pasinaudoja „draudimo“ („Insurance“) funkcija, tačiau krupjė neturi „Juodojo Džeko“ kombinacijos, „draudimo“ („Insurance“) statymas prarandamas ir lošimas tęsiamas įprastai.

224.4. „Išskirti“ („Split“)

- Jei lošėjas turi dvi tos pačios vertės kortas (pavyzdžiui, du septynetus arba dvejas Damas), lošėjas gali pasirinkti „išskirti“ („Split“), kad išskirtų tos pačios vertės kortas į dvi skirtingas kortų kombinacijas su papildomu statymu. Krupjė tuomet padalins dar vieną kortą abiem kortų kombinacijoms.
- Lošimo metu galimas tik vienas „išskyrimas“ („Split“).
- Po šios funkcijos lošėjo kortų kombinacija yra lošiama viena po kitos.
- Lošėjas gali traukti neribotą kiekį kortų kiekvienam „išskyrimui“ („Split“), nebent išskiriami du tūzai (tokiu atveju lošėjas gauna vieną papildomą kortą kiekvienam tūzui).

224.5. „Dvigubinti“ („Double“)

- Lošėjas gali pasirinkti „dvigubinimo“ („Double“) funkciją po pirmų dviejų padalintų kortų (išskyrus tuomet, kai išskiriami du tūzai) paspaudęs mygtuką „dvigubinti“ („Double“).
- Po „dvigubinimo“ („Double“) funkcijos, lošėjui yra padalinama viena papildoma korta ir tuomet lošėjas lošia su 3 kortų ranka.

225. LOŠIMAS „KLASIKINIS JUODASIS DŽEKAS“ („BLACKJACK CLASSIC“)

225.1. Lošimo taisyklės

- Mažiausias statymas – 1,00 EUR, didžiausias statymas – 500,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 4 000,00 EUR.
- Laikas, kuris skiriamas statymui atlikti, nėra ribojamas.
- „Klasikinis Juodasis Džekas“ – lošimo tikslas surinkti kortų vertę, kuo artimesnę 21, sudedant visų į tą ranką gautų kortų vertes, bet tuo pačiu metu neviršyti 21.
- Jei lošėjo kortų kombinacija lygi 21 arba yra arčiau 21 nei krupjė, lošėjas laimi.
- Jei krupjė kortų kombinacija yra aukštesnė nei lošėjo, krupjė laimi.
- Jei lošėjas ir krupjė turi vienodos vertės kortų kombinacijas, skelbiamos lygiosios, statymai grąžinami lošėjui.
- Jei lošėjo kortų kombinacija yra 22 ar daugiau, lošėjas pralaimi, net jei krupjė kortų kombinacija yra žemesnė.

- Skaičių kortos (2 - 10) vertės atitinka jose nurodytą skaičių. Tūzai skaičiuojasi kaip 1 arba 11.
- Karaliai, Damos ir Valetai skaičiuojasi kaip 10.
- Norėdamas atlikti statymą, lošėjas privalo atlikti statymą ir jį patvirtinti mygtuku „Dalinti“ („Deal“).
- Krupjė ir lošėjas gauna dvi kortas, lošėjo abi kortos yra atverstos, krupjė pirma korta būna atversta, o antra – užversta.
- Lošėjas gali nuspręsti „imti“ („Hit“), „dvigubinti“ („Double“), „išskirti“ („Split“) arba „stoti“ („Stand“).
- Funkcijoms „draudimas“ („Insurance“), „dvigubinti“ („Double“) ir „išskirti“ („Split“) reikalingas papildomas statymas, kuris išskaičiuojamas iš lošėjo lošimų sąskaitos.
- Lošimas turi mygtuką „statyti pakartotinai“ („Rebet“), kurį paspaudus naujame lošime atliekamas toks pat statymas, kaip ankstesniame lošime. Tada lošėjas spaudžia mygtuką „dalinti“ („Deal“), krupjė išdalina kortas. Paspaudus mygtuką „Naujas statymas“ („New Bet“), nuo stalo pašalinami visi statymai.

225.2. „Juodasis Džekas“ („Blackjack“)

- Ta kortų kombinacija, kuri turi kortą 10 ir tūzą, traktuojama kaip „Juodasis Džekas“.
- Už „Juodojo Džeko“ kombinaciją išmokama santykiu 3:2.
- „Juodojo Džeko“ kombinacija visuomet nugali bet kokią kortų kombinaciją, kurios vertė yra 21.

225.3. „Draudimas“ („Insurance“)

- Lošėjas gali pasinaudoti „draudimo“ („Insurance“) funkcija, jei krupjė pirma korta yra tūzas.
- „Draudimas“ („Insurance“) kainuoja pusę pagrindinio statymo sumos.
- Pasinaudojus „draudimo“ („Insurance“) funkcija išmokama santykiu 2:1, jei krupjė gauna „Juodojo Džeko“ kortų kombinaciją.
- Jei lošėjas pasinaudoja „draudimo“ („Insurance“) funkcija, tačiau krupjė neturi „Juodojo Džeko“ kombinacijos, „draudimo“ („Insurance“) statymas prarandamas ir lošimas tęsiamas įprastai.

225.4. „Išskirti“ („Split“)

- Jei lošėjas turi dvi tos pačios vertės kortas (pavyzdžiui, du septynetus arba dvejas Damas), lošėjas gali pasirinkti „išskirti“ („Split“), kad išskirtų tos pačios vertės kortas į dvi skirtingas kortų kombinacijas su papildomu statymu. Krupjė tuomet padalins dar vieną kortą abiem kortų kombinacijoms.
- Lošimo metu galimas tik vienas „išskyrimas“ („Split“).
- Po šios funkcijos lošėjo kortų kombinacija yra lošiama viena po kitos.
- Lošėjas gali traukti neribotą kiekį kortų kiekvienam „išskyrimui“ („Split“), nebent išskiriami du tūzai (tokiu atveju lošėjas gauna vieną papildomą kortą kiekvienam tūzui).

225.5. „Dvigubinti“ („Double“)

- Lošėjas gali pasirinkti „dvigubinimo“ („Double“) funkciją po pirmų dviejų padalintų kortų (išskyrus tuomet, kai išskiriami du tūzai) paspaudęs mygtuką „dvigubinti“ („Double“).

- Po „dvigubinimo“ („Double“) funkcijos, lošėjui yra padalinama viena papildoma korta ir tuomet lošėjas lošia su 3 kortų ranka.