

PATVIRTINTA
Lošimų priežiūros tarnybos prie Lietuvos
Respublikos finansų ministerijos direktoriaus
2025 m. lapkričio 27 d. įsakymu Nr. DIE-519

UAB „PARTY CASINO“ NUOTOLINIO LOŠIMO ORGANIZAVIMO REGLAMENTO PRIEDAS NR. 2.7.

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

Bendrovės organizuojami nuotoliniai lošimai A kategorijos automatais:

1. „Aloha! Kalėdinis Leidimas“ („Aloha! Christmas Edition“);
2. „Asgardo Akmenys“ („Asgardian Stones“);
3. „Kraujasiurbiai 2“ („Blood Suckers 2“);
4. „Drugelių Būrys“ („Butterfly Staxx“);
5. „Drugelių Būrys 2“ („Butterfly Staxx 2“);
6. „Juodi Pinigai“ („Cash Noire“);
7. „Fortūnos Kodas“ („Codex Of Fortune“);
8. „Egipto Monetos“ („Coins Of Egypt“);
9. „Konanas“ („Conan“);
10. „Būtybė Iš Juodosios Lagūnos“ („Creature From The Black Lagoon“);
11. „Juodasis Karalius: Uždrausti Turtai“ („Dark King: Forbidden Riches“);
12. „Apakink Mane“ („Dazzle Me“);
13. „Apakinti Mane Megakeliai“ („Dazzle Me Megaways“);
14. „Miręs Ar Gyvas“ („Dead Or Alive“);
15. „Disko Denis“ („Disco Danny“);
16. „Dieviškoji Fortūna Megakeliai“ („Divine Fortune Megaways“);
17. „Dvigubos Kaladės“ („Double Stacks“);
18. „Drakula“ („Dracula“);
19. „Už Vairo: Daugiklio Suirutė“ („Drive: Multiplier Mayhem“);
20. „Druidų Svajonės“ („Druid’s Dreams“);
21. „Rytų Jūros Drakonų Karalius“ („East Sea Dragon King“);
22. „Elementai: Prabudimas“ („Elements: The Awakening“);
23. „Ekskaliburas“ („Excalibur“);
24. „Pasakų Legendos: Veidrodėli, Veidrodėli“ („Fairytale Legends: Mirror Mirror“);
25. „Pasakų Legendos: Raudonkepuraite“ („Fairytale Legends: Red Riding Hood“);
26. „Auksinė Fino Taverna“ („Finn’s Golden Tavern“);
27. „Turto Siekėjai“ („Fortune Rangers“);
28. „Vaisių Parduotuvė“ („Fruit Shop“);
29. „Vaisių Parduotuvė Megakeliai“ („Fruit Shop Megaways“);
30. „Aukso Dievai: Begaliniai Būgnai“ („Gods Of Gold Infinireels“);
31. „Gonzo Paieškos“ („Gonzo’s Quest“);
32. „Gordono Ramsay Pragaro Virtuvė“ („Gordon Ramsay Hell’s Kitchen“);
33. „Gorilų Karalystė“ („Gorilla Kingdom“);

34. „Ginklai Ir Rožės“ („Guns N’ Roses“);
35. „Helovino Valetas“ („Halloween Jack“);
36. „Laimingi Turtai“ („Happy Riches“);
37. „Karštoji Linija“ („Hotline“);
38. „Karštoji Linija 2“ („Hotline 2“);
39. „Airiško Puodo Sėkmė“ („Irish Potluck“);
40. „Džekpotas 6000“ („Jackpot 6000“);
41. „3 Karalysčių Karalius“ („King Of 3 Kingdoms“);
42. „Koi Princesė“ („Koi Princess“);
43. „Ilgasis Pao“ („Long Pao“);
44. „Motorhead“ („Motorhead“);
45. „Okeano Lobis“ („Ocean’s Treasure“);
46. „Ozzy Osbourne“ („Ozzy Osbourne“);
47. „Partenonas: Nemirtingumo Paieška“ („Parthenon: Quest For Immortality“);
48. „Jūrų Siautėjimas“ („Rage Of The Seas“);
49. „Rifų Plėšikas“ („Reef Raider“);
50. „Skubantis Būgnas“ („Reel Rush“);
51. „Skubantis Būgnas 2“ („Reel Rush 2“);
52. „Midgardo Turtai: Žemė Ir Plėtimas“ („Riches Of Midgard: Land And Expand“);
53. „Majų Iškilimas“ („Rise Of Maya“);
54. „Robinas Hudis: Perkeliant Turtus“ („Robin Hood: Shifting Riches“);
55. „Roma: Aukso Amžius“ („Rome: The Golden Age“);
56. „Kalėdų Senelis Prieš Rudolfą“ („Santa Vs Rudolf“);
57. „Akmenų Paslaptis“ („Secret Of The Stones“);
58. „Serengečio Karaliai“ („Serengeti Kings“);
59. „Kosmoso Karai“ („Space Wars“);
60. „Žvaigždžių Lietus“ („Starburst“);
61. „Žvaigždžių Plyšys: Xxxtreme“ („Starburst Xxxtreme“);
62. „Garų Bokštas“ („Steam Tower“);
63. „Gatvės Kovotojas 2: Pasaulio Karys“ („Street Fighter II: The World Warrior“);
64. „Judantys Simboliai: Kubiniai Vaisiai“ („Strolling Staxx: Cubic Fruits“);
65. „Super Puolėjas“ („Super Striker“);
66. „Saldus Vaisinis Medus“ („Sweety Honey Fruity“);
67. „Vilko Prakeikimas“ („The Wolf’s Bane“);
68. „Trolių Puodas 5000“ („Trollpot 5000“);
69. „Lemk Savo Sėkmę“ („Turn Your Fortune“);
70. „Dvigubas Sukimas“ („Twin Spin“);
71. „Dvigubas Sukimas Megakeliai“ („Twin Spin Megaways“);
72. „Nugalėtojas“ („Victorious“);
73. „Kas Ta Nuotaika?“ („Who’s The Bride?“);
74. „Laukinis Turgus“ („Wild Bazaar“);
75. „Laukinė Žemė“ („Wilderland“);
76. „Vilio Karštasis Čili“ („Willy’s Hot Chillies“);
77. „Turtų Sparnai“ („Wings Of Riches“);
78. „Bičių Avilyų Bonanza“ („Bee Hive Bonanza“);
79. „Kornelijus“ („Cornelius“);

80. „Keksiukai“ („Cupcakes“);
81. „Funk Maestras“ („Funk Master“);
82. „Gonzo Auksas“ („Gonzo’s Gold“);
83. „Ratuotas Riteris“ („Knight Rider“);
84. „Pieno Kokteilis Ekstremalu“ („Milkshake XXXtreme“);
85. „Sidabranugarės Gorilos Auksas“ („Silverback Gold“);
86. „Kosminiai Karai 2 Jėgos Taškai“ („Space Wars 2 Powerpoints“);
87. „Super Žvaigždės“ („Superstars“);
88. „Kalėdų Stebuklai“ („Wonders of Christmas“);
89. „Gėlės – Kalėdinis Leidimas“ („Flowers Christmas Edition“);
90. „Kablo Herojai“ („Hook’s Heroes“);
91. „Laimingasis Žvejys: Snieguotas Laimikis“ („Lucky Angler: A Snowy Catch“);
92. „Žiežirbos“ („Sparks“);
93. „Atrakcionų Parkas: Laimingas Bilietas“ („Theme Park: Tickets of Fortune“);
94. „Bolyvudo Istorija“ („Bollywood Story“);
95. „Kačių Kopijos“ („Copy Cats“);
96. „Burtų Mokykla“ („Witchcraft Academy“);
97. „Vikingai Vaizdo Lošimas“ („Vikings Video Slot“);
98. „Mėnesienos Turtai“ („Moonshine Riches“);
99. „Perbrauk ir Prasuk“ („Swipe and Roll“);
100. „Magiški Portalai“ („Magic Portals“);
101. „Dvigubas Sukimas – Prabangiai“ („Twin Spin Deluxe“);
102. „Pirmyn, Bananai!“ („Go Bananas!“);
103. „Burtažodis“ („Spellcast“);
104. „Laukinis Kalakutas“ („Wild Turkey“);
105. „Piratas iš Rytų“ („Pirate From the East“);
106. „Uogų Sprogimas“ („Berryburst“);
107. „Maksimalus Uogų Sprogimas“ („Berryburst Max“);
108. „Magiškos Tarnaitės Kavinė“ („Magic Maid Cafe“);
109. „Stebuklų Šalies Gynėjas“ („Wonderland Protector“);
110. „Busterio Kaulai“ („Buster’s Bones“);
111. „Ekstremalus Tako Įniršis“ („Taco Fury XXXtreme“);
112. „Ekstremalus Dvigubas Sukimas“ („Twin Spin XXXtreme“);
113. „Džekas ir Pupos Stiebas – Atnaujinta Versija“ („Jack and the Beanstalk Remastered“);
114. „101 Saldainis“ („101 Candies“);
115. „Krabų Spąstai“ („Crab Trap“);
116. „Didysis Sprogimas“ („Big Bang Boom“);
117. „Briedžių Medžiotojas“ („Elk Hunter“);
118. „Griliaus Azartas“ („Thrill To Grill“);
119. „Finas ir Saldainių Sukimas“ („Finn and the Candy Spin“);
120. „Pasipriešinimo Šūvio Laukiniai“ („Buckshot Wilds“);
121. „Įniršis“ („Rage“);
122. „Atlantidos Paslaptys“ („Secrets of Atlantis“);
123. „Archangelai: Išgelbėjimas“ („Archangels: Salvation“);
124. „Pasakų Legendos: Hansas ir Gretė“ („Fairytale Legends: Hansel and Gretel“);
125. „Futbolas: Čempionų Taurė“ („Football: Champions Cup“);

126. „Vaisių Parduotuvė – Kalėdinis Leidimas“ („Fruit Shop Christmas Edition“);
127. „Džokeris Pro“ („Joker Pro“);
128. „Pašėlęs Vanduo“ („Wild Water“);
129. „Neoninis Staksas“ („Neon Staxx“);
130. „Nešvarus Ančiukas“ („Scruffy Duck“);
131. „Kalėdų Paslaptys“ („Secrets of Christmas“);
132. „Lipdukai“ („Stickers“);
133. „Vilkas Cubas“ („Wolf Cub“);
134. „Kiaušiniomatas“ („Eggomatic“);
135. „Piratai Vaiduokliai“ („Ghost Pirates“);
136. „Varpelio Sukimas“ („Jingle Spin“);
137. „Šangrilos Legenda“ („The Legend of Shangri-La: Cluster Pays“);
138. „Auksiniai Kera“ („Golden Grimoire“);
139. „Vaisių Pintelė“ („Fruit Case“);
140. „Prarastos Relikvijos“ („Lost Relics“);
141. „Džiumandži“ („Jumanji“);
142. „Džiunglių Dvasia: Laukinės Prigimties Šauksmas“ („Jungle Spirit: Call of the Wild“);
143. „Laukiniai Pasauliai“ („Wild Worlds“);
144. „Stumtelėjimų Šventykla“ („Temple of Nudges“);
145. „Finas ir Besisukantis Sūkurys“ („Finn and the Swirly Spin“);
146. „Gėlės“ („Flowers“);
147. „Džekas ir Pupos Stiebas“ („Jack and the Beanstalk“);
148. „Kiaulytės Turtai“ („Piggy Riches“);
149. „Karo Valdovai - Galios Kristalai“ („Warlords - Crystals of Power“);
150. „Džimis Hendriks Vaizdo Lošimas“ („Jimi Hendrix Online Slot“);
151. „Laukinis-O-Tronas 3000“ („Wild-o-Tron 3000“);
152. „Vaisių Sukimas“ („Fruit Spin“);
153. „Dvynių Laimė“ („Twin Happiness“);
154. „Nematomas Žmogus“ („The Invisible Man“);
155. „Laukiniai Laukiniai Vakarai: Didysis Traukinio Apiplėšimas“ („Wild Wild West: The Great Train Heist“);
156. „Paslaptįgasis: Būgnų Chaosas“ („Arcane: Reel Chaos“);
157. „Sukimų Beprotybė“ („Spinsane“);
158. „Meksikietiškas Čempionatas“ („Spiñata Grande“);
159. „Pinigų Mašina“ („Cash-o-Matic“);
160. „Norų Valdovas“ („The Wish Master“);
161. „Džekas Hameris 2: Įtartinas Verslas“ („Jack Hammer 2: Fishy Business“);
162. „Šviesos“ („Lights“);
163. „Mistinė Mergelė“ („Mythic Maiden“);
164. „Būgno Vagystė“ („Reel Steal“);
165. „Didysis Sukimas“ („Grand Spinn“);
166. „Narcos“ („Narcos“);
167. „Skudamoro Super Statymai“ („Scudamore's Super Stakes“);
168. „Lošimo Automatų Karalius“ („King of Slots“);
169. „Džekas Hameris“ („Jack Hammer“);
170. „Miręs Arba Gyvas 2 Funkcijos Pirkimas“ („Dead or Alive 2 Feature Buy“);

171. „Aloha! Grupinės Išmokos“ („Aloha! Cluster Pays“);
172. „Kraujasiurbiai“ („Blood Suckers“);
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! KALĖDINIS LEIDIMAS“ („ALOHA! CHRISTMAS EDITION“)

Bendroji informacija:	
Lošimo tipas:	Lošimų automatų žaidimas
Būgnų tipas:	Sukamieji būgnai
Numatytoji mažiausio ir didžiausio statymo suma:	Min. 0.10 € Maks. 200 €
Maksimalaus laimėjimo suma:	500 000 €
Teorinis pinigų grąžinimas (RTP):	96%

1.1. Lošimo taisyklės:

- „Aloha! Kalėdos“ – tai 6 būgnų, 6 eilučių lošimas, kuris turi „laukinio“ daugiklio („Multiplier Wild“) simbolius, „paslaptinę“ („Mystery“) simbolius, lipnius laimėjimo pakartotinius sukimus („Sticky Win Re-Spins“), „Tiki Bar“ nemokamus sukimus ir „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.
- „Bet“ (statymas) yra statymų monetomis ar virtualiais pinigais suma.
- Kuomet lošiama monetomis, statymo vertė nustatoma paspaudus statymų nustatymo mygtuką ir pasirinkus konkretų statymą.
- „Balance“ (balansas) 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 koeficientų.
- 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 simbolių, 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.

1.2. „Sukrauti“ („Stacked“) simboliai

- „Išsisklaidę“ („Scatter“) ir „kaukės“ („Mask“) simboliai atsiranda kaip „sukrauti“ simboliai ir dengia dvi būgno padėtis.



- „Kaukės“ simboliai neatsiranda kaip „sukrautas“ simbolis lipnaus laimėjimo pakartotinių sukimų metu ir kai pakeičia paslaptinius simbolius.
- „Sukrauti kaukės“ simboliai skaičiuojami kaip du simboliai, kiekviena padėtis ant būgno skaičiuojama kaip vienas simbolis.
- „Sukrautas išsisklaidęs“ („Scatter“) simbolis skaičiuojamas kaip vienas simbolis.
- „Sukrauti“ simboliai gali būti rodomi pilnai arba dalinai, priklausomai nuo to, kaip išsukamas būgnas.
- Bet kokia dalis „sukrautų“ („Stacked“) simbolių išmokama pagal mokėjimų lentelę („Paytable“).

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

- „Paslaptingas“ simbolis gali atsirasti ant bet kurio būgno.
- Būgnams sustojus, visi paslaptingi simboliai, galintys tapti laiminčio derinio dalimi, pasikeičia į atitinkamą paprastą simbolį.
- Vienas iš „paslaptinių“ simbolių gali pavirsti į „laukinio“ daugiklio simbolį.
- „Laukinio“ daugiklio simboliai yra „laukiniai“ simboliai su daugikliu.
- Galimos daugiklio vertės:
 - Pagrindiniame lošime: x2, x3, x4, x5, x7.
 - „Tiki Bar“ nemokamų sukimų metu: x2, x3, x4.

- „Tiki Bar Max“ nemokamų sukimų metu: x4, x5, x7.
- Jei „laukinio“ daugiklio simbolis yra laimėjusio derinio dalis, toks laimėjimas dauginamas iš „laukinio“ daugiklio simbolio daugiklio.
- „Laukinio“ daugiklio simboliai pakeičia visus simbolius, išskyrus „išsisklaidžiusį“ („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“ („Sticky Win“) pakartotiniai sukimai, laimėjimai neskiriami ir nebus vertinami iki pat „lipnaus laimėjimo“ („Sticky Win“) pakartotinių sukimų pabaigos.
- „Lipnaus laimėjimo“ („Sticky Win“) pakartotiniai sukimai lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir monetos verte kaip ir per lošimą, kuris aktyvino „lipnaus laimėjimo“ („Sticky Win“) pakartotinius sukimus.
- 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 „išsisklaidžiusius“ („Scatter“) simbolius.
- Išsukus 4 ar daugiau „išsisklaidžiusius“ („Scatter“) simbolius, išmokamas momentinis laimėjimas, kuris apskaičiuojamas taip:
 - 4 „išsisklaidę“ („Scatter“) simboliai – x10.
 - 5 „išsisklaidę“ („Scatter“) simboliai – x25.
 - 6 „išsisklaidę“ („Scatter“) simboliai – x50.
- Aktyvinius nemokamus sukimus galima pasirinkti „Tiki Bar“ arba „Tiki Bar Max“ nemokamų sukimų režimą.

- „Tiki Bar“ režime suteikiama 10 nemokamų sukimų ir „laukinis“ daugiklis, kurio galimos vertės: x2, x3, x4.
- „Tiki Bar Max“ suteikiami 6 nemokami sukimai ir „laukinis“ daugiklis, kurio galimos vertės: x4, x5, x7.
- „Tiki Bar“ ir „Tiki Bar Max“ nemokamų sukimų metu renkami „jūrų žvaigždės“ 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 „Starfish“ simbolių skaičius	Išimamas simbolis
3	
6	
9	
12	

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

1.6. Lošimo funkcijos

- Toliau esančioje lentelėje išvardyti įvairūs lošimo mygtukai ir aprašytos jų atliekamos funkcijos.

Pagrindinis žaidimas	
	Sukimo mygtukas Spustelėkite, jei norite pradėti žaidimo lošimą su dabartine statymo verte arba paspauskite tarpelio klavišą.

	Stabdymo mygtukas Spustelėkite norėdami sustabdyti lošimą.
	Monetos vertė Spustelėkite norėdami pakeisti monetos vertę ir pasirinkite norimą statymo sumą.
	Garsas Spustelėkite norėdami išjungti lošimo garsus arba slinkikliu sureguliuokite garsumą.
	Meniu Spustelėkite norėdami pasiekti žaidimo nustatymus ir informaciją apie žaidimą.
Žaidimo nustatymai ir žaidimo informacija	
	Mokėjimų lentelė Spustelėkite, jei norite peržiūrėti laiminčius derinius ir laimėjimus.
	Žaidimo nustatymai Spustelėkite norėdami peržiūrėti žaidimo nustatymų meniu. • Ižanga: Įjungia arba išjungia lošimo ižangos ekraną. • Sukti spustelėjus tarpelio klavišą: Išjungia arba įjungia funkciją sukti spustelėjus tarpelio klavišą. • Rodyti statymą virtualiais pinigais: Perjungiama tarp lošimų virtualiais ir lošimų monetomis.
	Lošimo taisyklės Spustelėkite norėdami pamatyti lošimo taisykles.

	Lošimo istorija Spustelėkite norėdami peržiūrėti paskutinių lošimų istoriją. Pastaba: žaidimų žurnaluose visada bus rodomas monetų skaičius, o ne piniginė vertė, nepriklausomai nuo režimo pasirinkto prieš lošiant. Laimėjimas pinigais yra lygus laimėjimui monetomis, padaugintam iš monetos vertės.
	Uždaryti Spustelėkite norėdami grįžti į pagrindinį lošimą.

1.7. Papildoma informacija:

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

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

2.1. Mažiausias statymas: 0,20 EUR

2.2. Didžiausias statymas: 200,00 EUR

2.3. Didžiausias laimėjimas: 400000,00 EUR

2.4. Lošimo apžvalga

- Žaidimas „Asgardo akmenys“ („Asgardian Stones“) yra 5 būgnų, 3 eilių, 20 linijų (fiksiuotų) lošimas, turintis šias funkcijas: „Colossal“ („Milžiniški“) simboliai, „Bonuso Ratas“ („Bonus Wheel“), Papildomi Sukimai („Free Spins“), „Laukinis“ („Wild“) pasikeitimai, „Griūtis“ („Avalanche“) funkcija.
- Lošimas lošiamas su fiksuotomis 20 statymų linijomis, 1-10 statymų lygiuose ir skirtingomis žetonų vertėmis.
- Statymo lygis nustatomas „LEVEL / LYGIS / LYGIS“ pasirinkimo laukelyje.
- Žetonų vertė nustatoma „COIN VALUE / ŽETONŲ VERTĖ“ pasirinkimo laukelyje.
- Žetonai („COINS / ŽETONAI“) rodo žetonų, kuriuos žaidėjas 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 „MAX BET“ turi būti paspaudžiamas du kartus, norint žaisti pasirinktu lygiu.
- „Laukinis“ („Wild“)  simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „Bonus Wheel“  funkciją.
- 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 „Bonus Wheel“ funkcija.

2.5. „Griūtis“ („Avalanche“) funkcija

- Vietoje sukimosi, simboliai sukrinta į būgnus.
- Laiminti statymo linija pradės „Griūtis“ („Avalanche“) funkciją.
- Laiminčių kombinacijų simboliai sprogs ir išnyksta, palikdami vietos antram „Griūtis“ („Avalanche“) efektui, kurio metu gali sukristi dar daugiau laiminčių simbolių.
- „Griūtis“ („Avalanche“) funkcija tęsiasi iki tol, kol nebėra laimima.
- „Griūtis“ („Avalanche“) funkcijas laimėjimai pridedami prie bet kurios linijos laimėjimų.

2.6. „Milžiniški“ („Colossal“) simboliai

- Visi simboliai pagrindiniame žaidime ir Papildomų sukimų („Free Spins“) metu taip pat pasirodo ir „Milžiniškų“ („Colossal“) simbolių versija, išskyrus „Laukinis“ („Wild“) simbolį pagrindiniame žaidime. „Milžiniškas“ („Colossal“) simbolis yra 2x2 arba 3x3 simbolių derinys.
- „Milžiniškas“ („Colossal“) simboliai yra pilnai arba dalinai rodomi, priklausomai nuo to, kaip sustoja būgnas.
- Simboliai laiminčiose kombinacijose sprogs ir išnyksta, nepaisant to, kuri dalis to simbolio sudarė laiminčią kombinaciją.
- Visi likusieji simboliai sukrinta į apačią, kad užpildytų tuščias vietas, taip palikdami vietos naujiems „Griūtis“ („Avalanche“) simboliams. „Griūtis“ („Avalanche“) tęsiasi iki kol nėra laimima.
- „Griūtis“ („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 „Milžiniškas“ („Colossal“) simbolių.
- Bet kuri „Milžiniškas“ („Colossal“) simbolio dalis, patenkanti į laiminčią statymo liniją, bus išmokama pagal laimėjimų lentelę.

2.7. „Milžiniškas traiškymas“ („Colossal Crush“) funkcija

- Po pirmosios „Griūtis“ („Avalanche“), „Milžiniškas traiškymas“ („Colossal Crush“) funkcija gali būti aktyvuota tiek pagrindiniame žaidime, tiek Papildomų 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 „Milžiniškas“ („Colossal“) simboliu po praeito laimėjimo, šis simbolis nukrinta 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, žaidėjui suteikiamas dauginamasis.
- Kiekvienos eilės sutraiškytas simbolis padidina dauginamąjį per 1 skaičių, o didžiausias dauginamųjų skaičius x4. Dauginamasis pritaikomas kito laimėjimo apskaičiavimui ir vėl grįžta į x1. Tai reiškia, kad dauginamasis gali būti panaudojamas tik vieną kartą.

2.8. „Bonus Rato“ („Bonus Wheel“) funkcija

- „Bonus Rato“ („Bonus Wheel“) yra simbolių 3x3 blokas, kuris gali atsirasti tik ant 3 paskutinių būgnų tiek pagrindiniame žaidime, tiek Papildomų sukimų metu. Gali atsirasti pilnai arba dalinai matomas žaidimo lauke.
- Kai baigiasi visi „Griūtis“ („Avalanche“) sukimai ir yra apskaičiuojami jų laimėjimai, „Bonus Ratas“ („Bonus Wheel“) sustoja. Nuo šio rato gali būti laimėta: žetonų laimėjimai, Papildomi sukimai arba abu.
- Žetonų laimėjimai ir Papildomi sukimai aktyviuose laukuose nuo „Bonus Ratas“ („Bonus Wheel“) bus lygūs eilių, kurias užims 3x3 simbolis, skaičiui. +1 prizas kiekvienai eilei.
- Žetonų laimėjimas nuo „Bonus Ratas“ („Bonus Wheel“) yra 1, 2 arba 5 kartai padauginanti iš statymo skaičiaus, su didžiausiu žetonų laimėjimu padauginant 36 kartus iš statymo skaičiaus.
- Kitaip nei įprasti simboliai, „Bonus Ratas“ („Bonus Wheel“) nedingsta po laimėjimo apskaičiavimo, kas reiškia, kad nebus naujų „Griūtis“ („Avalanche“) po šio apskaičiavimo.
- Prie papildomų „Milžiniškas traiškymas“ („Colossal Crush“) funkcijas dauginamųjų, žetonų laimėjimų vertė „Bonus Ratas“ („Bonus Wheel“) metu taip pat yra padauginama. Kaip bebūtų, dauginamasis negrįžta į pradinę padėtį, jei po to seka „Griūtis“ („Avalanche“), tad jei dauginamasis išauga vėl, dauginamasis nuo žetonų laimėjimų išauga taip pat. Kai baigiasi „Griūtis“ („Avalanche“), „Bonus Rato“ („Bonus Wheel“) žetonų laimėjimas yra apskaičiuojamas.
- „Bonus Rato“ („Bonus Wheel“) laimėjimai yra pridedami prie bet kurios linijos laimėjimų.

2.9. Papildomi sukimai („Free Spins“)

- Yra 3 „Bonus Rato“ („Bonus Wheel“) laukai, kurie skiria 5 Papildomus sukimus kiekvienas. Laimėjimas nuo „Bonus Rato“ („Bonus Wheel“) pagrindiniame žaidime aktyvuoja 5, 10 arba daugiausiai 15 Papildomų sukimų.
- Papildomi sukimai yra žaidžiami tuo pačiu statymo lygiu ir žetonų verte, kaip ir to sukimo, kuris aktyvavo Papildomus sukimus.
- Papildomų sukimų skaičius skiriamas pagal laimėjimų lentelę.
- Papildomų sukimų metu „Laukinis“ („Wild“) simbolis gali būti „Milžiniškas Laukinis“ („Colossal Wild“) simbolis.
- Jei „Milžiniškas Laukinis“ („Colossal Wild“) simbolis sudaro laimėjimą, jis išsiskiria į 1x1 „Laukinis“ („Wild“) simbolius.
- „Laukinis“ („Wild“) simboliai, kurie sudaro laimėjimą, susprogsta ir išnyksta.

- „Laukinis“ („Wild“) simboliai, kurie nesudaro laimėjimo, lieka būgnuose ir yra kitos „Griūties“ („Avalanche“) dalis iki kol neatsiranda naujų laimėjimų.
- „Bonus Rato“ („Bonus Wheel“) gali būti aktyvuotas daugiausiai 3 kartus Papildomų sukimų metu ir suteikti papildomus 25 Papildomus sukimus.
- Galutinio laimėjimo laukas sudaro bet kokius laimėjimus, gautus Papildomų sukimų metu, pridėjus bet kokius laimėjimus nuo to sukimo, kuris aktyvavo Papildomus sukimus.
- Papildomų sukimų laimėjimai yra pridedami prie bet kurios linijos laimėjimų.

2.10. Žaidimo funkcijos ir simboliai

- Lentelė žemiau nurodo skirtingus mygtukus, esančius žaidime, bei paaiškina jų funkcijas.

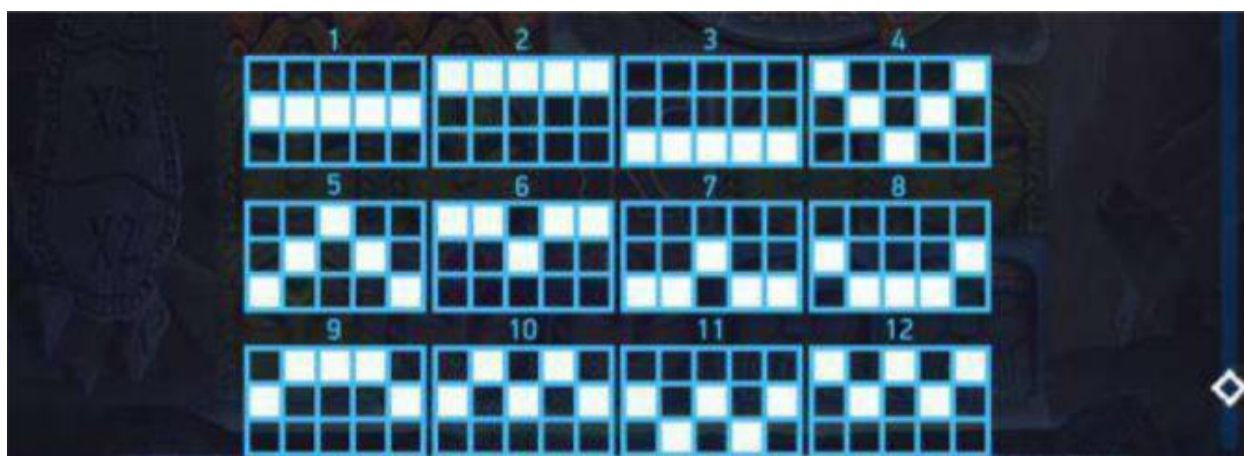
	Spausti, norint pradėti sukimą su nustatyto statymo lygiu ir žetonų verte (taip pat galima spausti tarpo klavišą).
	Spausti, norint atidaryti žaidimo nustatymų meniu ir pasirinkti nustatymus.
	Spausti, norint užtildyti žaidimo garsus, arba nustatyti garsumo lygį.
	Spausti, norint atidaryti žaidimo taisykles
	Automatinio statymo mygtukas neaktyvus.
	Spausti, norint peržiūrėti laimėjimų lentelę.

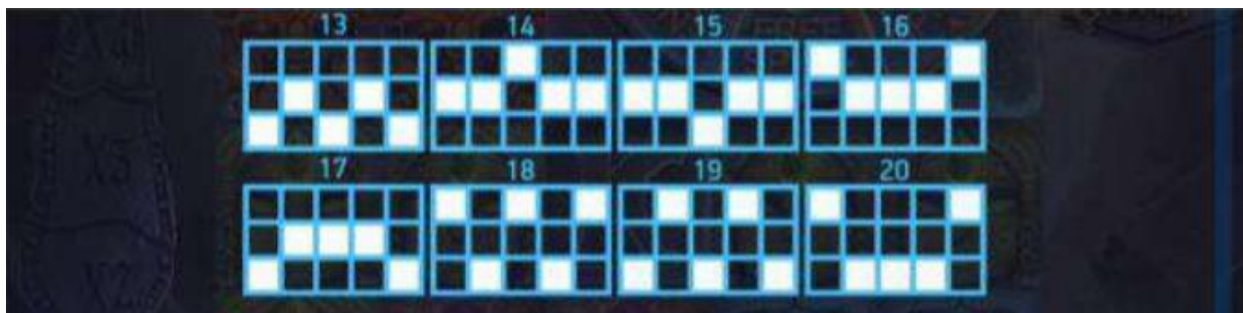
- Teorinė šio žaidimo grąža žaidėjui yra 96,31%.

2.11. Laimėjimų lentelė



* *Laukinis („Wild“) simboliai pakeičia visus kitus simbolius, išskyrus Bonus Rato („Bonus Wheel“) simbolius.*





3. LOŠIMAS „KRAUJASIURBIAI 2“ („BLOOD SUCKERS 2“)

3.1. Mažiausias statymas: 0,25 EUR

3.2. Didžiausias statymas: 250,00 EUR

3.3. Didžiausias laimėjimas: 300000,00 EUR

3.4. Žaidimo eiga

- Šis žaidimas turi 5 būgnus, 3 eiles ir 25 statymų linijas, visa tai sukurta gotikiniame fone ir vampyrinės animacijos suteikia ypatingą žaidimo nuotaiką, kuri įtraukia savo kerais, neleidžiančiais medžioklei baigtis be teigiamo rezultato.

3.5. Žaidimo laukas

- Žaidėjas įsijaučia į vampyrės, kuri leidžiasi į ilgą kelią siekdama keršto už savo protėvių mirtį ir atgauti jai priklausančias brangenybes, vaidmenį. Merginos arbaletas padeda žaidime gauti įvairių premijų ir režimų, kad žaidimo eiga galėtų pirmyn plėtotis greičiau. Žaidėjų patogumui yra sukurti keli įrankiai:
 - Rodyklės dešinėje ir kairėje padidina arba sumažina statymo lygį arba, paprasčiau tariant, žetonų skaičių, kuris statomas ant vienos statymų linijos. Statymui padidinti arba, atvirkščiai, sumažinti žaidėjas turi patraukti po rodyklėmis matomą slankiklį.
 - Rubininis „Spin“ („Sukti“) mygtukas reiškia žaidimo pradžią su atitinkamai pastatytu statymu ir žetonų verte;
 - „Max Bet“ („Maksimalus statymas“) suteikia galimybę nustatyti patį aukščiausią statymo lygį su esamos žetonų verte;
 - „Coin value“ („Monetos vertė“) rodyklytės sumažina arba padidina žetonų vertę vienu vertės lygiu;
 - „Wild“ („laukinis“)  simbolis gali pasirodyti bet kuriame pagrindinio žaidimo būgne, taip pat papildomų sukimų metu, ir jis gali pakeisti visus, išskyrus „Scatter“ („sklaidos“)  ir premijinius simbolius. Didžiausią laimėjimų kombinaciją statymų linijoje, remiantis laimėjimų lentele, suteikia kitų simbolių pakeitimas „Wild“ simboliais.

3.6. Papildomi sukimai

- Šiame žaidime yra galimybė gauti Papildomų sukimų, kuriuos užtikrina „Blood Rose“ („Kraujo rožė“) simbolis. Šį simbolį žaidėjas gali gauti išsukdamas mažiausiai tris

„Scatter“ simbolius bet kurioje pagrindinio žaidimo būgne. Tai suteikia 10 Papildomų sukimų. Jei per šiuos sukimus vėl gauni „Scatter“ simbolių eilę, skiriami dar papildomi sukimai.

- Jei susuksi bent du „Scatter“ simbolius pagrindiniame žaidime ir per „Blood Rose“ Papildomus sukimus, galimas ir žetoninis laimėjimas. „Scatter“ laimėjimų dydis atitinka laimėjimų lentelės vertę, padaugintą iš statymo lygio. Žaidime numatyta išmokėti didesnį „Scatter“ laimėjimą.
- Papildomi sukimai sumuojami ir jų metu visi „Scatter“ laimėjimai dauginami iš 3. Papildomų sukimų pabaigoje gautas laimėjimas pridedamas prie rezultato, buvusio prieš tai. Kai sukimai sužaisti, žaidimas grįžta į tą sukimą, kuriame sukimai buvo laimėti.

3.7. Paslėptos brangenybės ir premijos



- Aktyvavus tris ar daugiau premijinių simbolių, atsiranda galimybė žaisti paslėptų brangenybių žaidimą. Jei išsukami keturi simboliai, tada laimėjimas bus padvigubintas, o jei sutampa penki simboliai, tada laimėjimas didėja tris kartus. Šis premijinis žaidimas yra kaip brangenybių medžioklė, kurioje žaidėjas atidaro paties pasirinktas skrynias, kuriose galima rasti ne tik įvairių turtų, bet ir demonų, kurių reikia vengti.

3.8. Premijiniai šūviai ir „Scatter“ šūviai

- Tai yra du režimai, kurie žaidime gali būti suaktyvinti atsitiktinumo principu. Jei ant būgnų išsukami du „Scatter“ simboliai, aktyvuojamas „Scatter“ šūvio režimas. Taip pat šio režimo metu skiriamas trečias „Scatter“ simbolis, kuris žaidėjui skiria 10 „Blood Rose“ sukimų.
- Papildomo šūvio režime ant pirmų trijų būgnų rodomas dar vienas papildomas premijinis simbolis, uždengiantis būgnus. Statymo linijos laimėjimai išmokami, kai sėkmingas atvejis būna pagal būgnus iš kairės į dešinę. 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.
- „Scatter“ laimėjimų dydis yra nurodytas laimėjimų lentelėje, ir jis yra dauginamas iš statymo lygio, o išmokamas vienas didžiausias „Scatter“ laimėjimas.

3.9. Grąža žaidėjui

- Teorinė žaidimo grąža žaidėjui yra 96.94%

3.10. Laimėjimų lentelė

WILD SYMBOL				
	5	10000		5 500
	4	2000		4 150
	3	200		5 200
	2	5		4 75
SCATTER SYMBOL				
	5	2500		5 200
	4	625		4 75
	3	100		5 200
	2	50		4 75
				5 150
				4 50
				5 150
				4 50
				5 100
				4 25
				5 100
				4 25
				3 2

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

4.1. Mažiausias statymas: 0,20 EUR

4.2. Didžiausias statymas: 400,00 EUR

4.3. Didžiausias laimėjimas: 480000,00 EUR

4.4. Lošimo apžvalga

- Žaidimas „Drugelių būrys“ („Butterfly Staxx“) yra 5 būgnų, 4 eilių, 40 linijų (fiksotų) lošimas, turintis šias funkcijas: „Laukinis pakeitimas“ („Wild substitutions“), Persukimai („Re-Spins“) 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.
- Žetonai („COINS / ŽETONAI“) rodo žetonų, kuriuos žaidėjas gali statyti, skaičių.
- DIDŽIAUSIAS STATYMAS („MAX BET“) yra lošiamas iš didžiausio statymo lygio ir nustatytos žetonų vertės. Kai lošiama mažesniu statymo lygiu, mygtukas „MAX BET“ turi būti paspaudžiamas du kartus, norint žaisti 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

4.5. „Laukinis“ („Wild“) simbolis



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



4.6. Persukimai („Re-Spins“)

- Bet kuriuo metu, kai visą būgną užima sulipusių drugelių simboliai, Persukimai („ReSpins“) aktyvuojasi.
- Visi drugelių simboliai skrenda į kairiausią poziciją toje pačioje eilėje, kur dar nėra drugelio simbolio ir išlieka būgnuose iki Persukimų („Re-Spins“) pabaigos.
- Prieš prasidedant persukimams, bet kurios linijos laimėjimai iš to sukimo, kuris aktyvavo persukimus, yra išmokami.
- Visi drugelių simboliai atsiradę matomose pozicijose persukimo metu, suskrenda į kairiausią poziciją toje pačioje eilėje, kur dar nėra drugelio simbolio, ir skiria papildomą persukimą ir išlieka būgnuose iki persukimų pabaigos.
- Drugelio simboliai, atsiradę už drugelio simbolių, nesiskaito kaip matomi.
- Kai nebeatsiranda naujų matomų drugelio simbolių ant būgnų persukimo metu, persukimai baigiasi ir bet kurios linijos laimėjimai yra išmokami.
- Bet kurie persukimų laimėjimai yra pridedami prie bet kurių laimėjimų nuo pradinio sukimo.
- Drugelio sukimai ir persukimai negali būti aktyvuoti tuo pat metu.

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

- 3 ar daugiau „Išsklaidyti“ („Scatter“) simboliai, atsirandantys bet kur būgnuose pagrindiniame žaidime, aktyvuoja „Drugelio sukimus“.
 - 3 „Scatters“ = 5 „Butterfly Spins“
 - 4 „Scatters“ = 6 „Butterfly Spins“
 - 5 „Scatters“ = 7 „Butterfly Spins“
- „Drugelio sukimų“ 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“ („Butterfly“) simbolius.
- Visi drugelių simboliai skrenda į kairiausią poziciją toje pačioje eilėje, kur dar nėra drugelio simbolio, visi linijos laimėjimai yra pridedami prie galutinio laimėjimo ir visi „Drugelio“ simboliai išlieka būgnuose iki kol pasibaigia „Drugelio sukimai“.
- Papildomai drugelio sukimai negali būti laimėti drugelio sukimų metu.
- „Drugelio sukimai“ yra lošiami tuo pačiu statymu lygiu ir žetonų verte, kaip ir to sukimo, kuris juos aktyvavo.
- „Drugelio sukimų“ pabaigoje, visi laimėjimai nuo drugelio sukimų yra pridedami prie to sukimo, kuris juos aktyvavo, laimėjimų.
- „Drugelio sukimų“ pabaigoje, žaidimas sugrįžta į tą sukimą, kuris juos aktyvavo.

- „Drugelio sukimai“ ir persukimai negali būti aktyvuoti tuo pat metu.

4.8. Žaidimo funkcijos ir simboliai

- Lentelė žemiau nurodo skirtingus mygtukus, esančius žaidime, bei paaiškina jų funkcijas.

Mygtukas	Funkcija
	Spausti, norint pradėti sukimą su nustatytu statymo lygiu ir žetonų verte (taip pat galima spausti tarpo klavišą).
	Spausti, norint atidaryti žaidimo nustatymų meniu ir pasirinkti nustatymus.
	Spausti, norint užtildyti žaidimo garsus, arba nustatyti garsumo lygį.
	Spausti, norint atidaryti žaidimo taisykles.
	Automatinio statymo mygtukas neaktyvus.
	Spausti, norint peržiūrėti laimėjimų lentelę.
	Spausti rodykles į kairę arba į dešinę, norint peržiūrėti laimėjimų lentelės puslapius.
 	Spausti, norint sugrįžti į žaidimą.

4.9. Graža žaidėjui

- Teorinė šio žaidimo graža žaidėjui yra 98,07%.

4.10. Laimėjimų lentelė



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

5.1. Mažiausias statymas: 0,25 EUR

5.2. Didžiausias statymas: 1250,00 EUR

5.3. Didžiausias laimėjimas: 250000,00 EUR

- Žaidimas „Drugelių būrys 2“ („Butterfly Staxx 2“) yra 5 būgnų, 4 eilių, 40 linijų lošimas, turintis šias funkcijas: „Laukinis pakeitimas“ („Wild substitutions“), Persukimai („Re-Spins“) ir „Scatter laimėjimus“ („Scatter wins“) su pasirinkimu tarp „Drugelio sukimų“ („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 VERTE“ pasirinkimo laukelyje.
- „COINS / ŽETONAI“ rodo žetonų, kuriuos žaidėjas gali statyti, skaičių.
- „DIDŽIAUSIAS STATYMAS“ („MAX BET“) yra lošiamas iš didžiausio statymo lygio ir nustatytos žetonų vertės. Kai lošiama mažesniu statymo lygiu, mygtukas „MAX BET“ turi būti paspaudžiamas du kartus, norint žaisti 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.
- „Drugelio siautimas“ („Butterfly Frenzy“) yra „pasirink ir spausk“ („pick and click“) funkcija.
- 3 „Išsklaidyti“ („Scatter“) simboliai, atsiradę bet kur pirmame, trečiame ir penktame būgnuose pagrindinio žaidimo metu, suteikia galimybę lošėjui pasirinkti vieną iš dviejų („Butterfly Spins“ arba „Butterfly Frenzy“) funkcijų.
- Visi žetonų laimėjimai išmokami statymo linijose, išskyrus laimėjimus, kurie įvyksta „Butterfly Frenzy“ funkcijos metu.
- Funkcijos „Butterfly Spins“, „Re-Spins“ ir „Butterfly Frenzy“ negali būti aktyvuojamos tuo pačiu metu.
- Persukimų („Re-Spins“) metu lošėjas gali atrakinti 2 papildomas žaidimo zonas.
- „Butterfly Spins“ metu lošimas vyksta 3 aktyviose zonose.
- „Butterfly Spins“ ir „Re-Spins“ 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.

5.4. „Laukinis“ („Wild“) simbolis

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

5.5. Persukimai („Re-Spins“)

- Bet kuriuo metu, kai visą būgną užima sulipusių drugelių simboliai, Persukimai („Re-Spins“) aktyvuojasi.
- Persukimai yra lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir žetono verte, kaip ir to sukimo, kuris juos aktyvavo.
- Visi „drugelių“ simboliai skrenda į kairiausią poziciją toje pačioje eilėje, kur dar nėra „drugelio“ simbolio ir išlieka būgnuose iki Persukimų („Re-Spins“) pabaigos.
- Jei 2 kairiausi būgnai persukimų metu yra užpildomi „drugelių“ simboliais, atsirakina antroji žaidimo zona.
- Jei 3 kairiausi pirmos zonos būgnai arba 2 antros zonos būgnai persukimų metu yra užpildomi „drugelių“ simboliais, atsirakina trečioji žaidimo zona.
- Kiekvienos zonos būgnai sukasi atskirai ir nepriklausomai.
- Šios papildomos žaidimo zonos prasideda nuo pilnai „drugelio“ simboliais užpildyto pirmo būgno.
- Persukimų metu nauji „drugelio“ simboliai, atsiradę bet kurioje žaidimo zonoje, suteikia papildomą sukimą („Re-Spin“) visose neužrakintose zonose.

- Kai nebeatsiranda naujų „drugelio“ simbolių neužrakintose žaidimo zonose, Persukimai („ReSpins“) baigiasi.
- Pasibaigus persukimų funkcijai („Re-Spins“), visi laimėjimai nuo persukimų yra pridedami prie to sukimo, kuris juos aktyvavo.
- Prieš prasidedant persukimams („Re-Spins“), bet kurie to sukimo, kuris aktyvavo persukimus, linijų laimėjimai yra išmokami.
- Papildoma žaidimo zona išnyksta prieš prasidedant naujam sukimui.

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

- 3 ar daugiau „Išsklaidyti“ („Scatter“) simboliai, atsirandantys pirmame, trečiame ir penktame būgnuose pagrindiniame žaidime, lošėjui leidžia pasirinkti aktyvuoti „Drugelio sukimus“. Jei lošėjas pasirenka aktyvuoti šią funkciją, jam aktyvuojami 5 „drugelio sukimai“ („Butterfly Spins“).
- „Drugelio sukimų“ 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“ („Butterfly“) simbolius.
- Visi „drugelių“ simboliai skrenda į kairiausią poziciją toje pačioje eilėje, kur dar nėra „drugelio“ simbolio, visi linijos laimėjimai yra pridedami prie galutinio laimėjimo ir visi „Drugelio“ simboliai išlieka būgnuose iki kol pasibaigia „Drugelio sukimai“.
- Papildomai „drugelio sukimai“ negali būti laimėti „drugelio sukimų“ metu
- „Drugelio sukimai“ yra lošiami tuo pačiu statymu lygiu ir žetonų verte, kaip ir to sukimo, kuris juos aktyvavo.
- „Drugelio sukimų“ pabaigoje, visi laimėjimai nuo „drugelio sukimų“ yra pridedami prie to sukimo, kuris juos aktyvavo, laimėjimų.
- „Drugelio sukimų“ pabaigoje, žaidimas sugrįžta į tą sukimą, kuris juos aktyvavo.

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

- 3 ar daugiau „Išsklaidyti“ („Scatter“) simboliai, atsirandantys pirmame, trečiame ir penktame būgnuose pagrindiniame žaidime, lošėjui leidžia pasirinkti aktyvuoti „Drugelio siautimo“ funkciją. Jei lošėjas pasirenka aktyvuoti šią funkciją, jam aktyvuojama „pasirink ir paspausk“ („pick and click“) funkcija.
- Šios funkcijos metu lošėjas gauna „Bonus“ žaidimą, susidedantį iš 5 lygių. Žaidimas prasideda su 10 pasirinkimų.
- Šios funkcijos metu lošėjas pasirenka drugelio 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 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 žaidimo lošimui.
- „Drugelio siautimo“ pabaigoje, žaidimas sugrįžta į tą sukimą, kuris juos aktyvavo.

- „Drugelio siautimo“ pabaigoje, visi laimėjimai nuo drugelio sukimų yra pridami prie to sukimo, kuris juos aktyvavo, laimėjimų.
- Jei lošėjas perkrauna žaidimą šios funkcijos metu, žaidimas tęsiasi nuo kito lygio, kuriame lošėjas sustabdė žaidimą. Jei žaidimas buvo perkrautas paskutiniame lygyje, žaidimas sugrįžta į žaidimo pabaigos ekraną. Jei žaidimas persikrauna dėl interneto ryšio trikdžių ar serverių persikrovimo, žaidimas tęsiasi ten, kur lošėjas buvo priverstas jį palikti. Kai šios funkcijos žaidimas baigiasi, lošėjas sugrįžta į pagrindinį lošimą ir jame mato ekraną su jokio laimėjimo scenarijum („no win scenario“).

5.8. Žaidimo funkcijos ir simboliai

- Lentelė žemiau nurodo skirtingus mygtukus, esančius žaidime, bei paaiškina jų funkcijas.

Mygtukas	Funkcija
	Spausti, norint pradėti sukimą su nustatytu statymo lygiu ir žetonų verte (taip pat galima spausti tarpo klavišą).
	Spausti, norint atidaryti žaidimo nustatymų meniu ir pasirinkti nustatymus.
	Spausti, norint užtildyti žaidimo garsus, arba nustatyti garsumo lygį.
	Spausti, norint atidaryti žaidimo taisykles.
	Spausti, norint peržiūrėti laimėjimų lentelę.
	Spausti rodykles į kairę arba į dešinę, norint peržiūrėti laimėjimų lentelės puslapius.
	Spausti, norint sugrįžti į pagrindinį žaidimą.

5.9. Grąža žaidėjui

- Teorinė šio žaidimo grąža žaidėjui yra 96,35%.

5.10. Laimėjimų lentelė

BUTTERFLY FRENZY PAYOUT

STAGE	COIN WINS
Stage 1	10-40
Stage 2	25-50
Stage 3	40-75
Stage 4	50-100
Stage 5	75-125



5 50
4 25
3 10
2 2



5 40
4 20
3 10



5 40
4 20
3 10



5 40
4 20
3 10



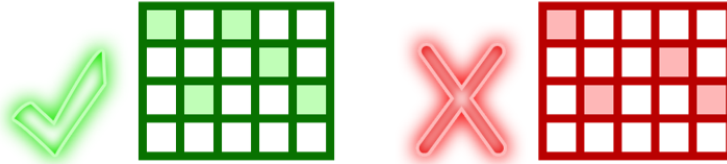
6. LOŠIMAS „JUODI PINIGAI“ („CASH NOIRE“)

Bendroji informacija:	
Lošimo tipas:	Lošimų automatų žaidimas
Būgnų tipas:	Sukamieji būgnai
Numatytoji mažiausio ir didžiausio statymo suma:	Min. 0.20 € Maks. 200 €
Maksimalaus laimėjimo suma:	1 000 000 €
Teorinis pinigų grąžinimas (RTP):	96.06%

6.1. Lošimo taisyklės:

- 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.
- „BET“ (statymas) yra statymų monetomis ar virtualias pinigais suma.
- Statymo vertė nustatoma rodyklėmis šalia skyriaus „COIN VALUE“ (monetos vertė).
- „BALANCE“ (lošėjo sąskaitos 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 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. Toliau pateikiamas pavyzdys:



- 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.

6.2. Lošimo funkcijos:

6.2.1. „Avalanche“ („lavina“)

- 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.

6.2.2. Nemokami sukimai su „miesto gaudynių“ („City Chase“) žemėlapiu ir daugikliu:

- Esant nemokamų sukimų režimui, „nusikaltimų zona“ („Crime Zone“):
 - Visada apima 5 taškus ir yra aktyvi viso nemokamų sukimų metu.
 - Turi tą patį simbolių derinį, kuris suaktyvino nemokamus sukimus, tačiau gali atsitiktinai pakeisti poziciją ant būgnų.
- Kai lošimas įsijungia į nemokamų sukimų režimą, lošimo srityje rodoma:



6.2.3. „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.

6.2.4. 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.

6.2.5. Pasibaigus nemokamiems sukimams:

- Bendras nemokamų sukimų laimėjimas pridedamas prie visų žaidimų, kuriuose buvo aktyvuoti nemokami sukimai, laimėjimų.
- Žaidimas grįžta į pagrindinį žaidimą.

6.3. Lošimo simboliai:

6.3.1. „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 lentelės („Playtable“) simbolį.
- Kai „paslapties“ („Mystery“) simbolis nusileidžia „nusikaltimų zonos“ („Crime Zone“) viduje, „paslapties“ („Mystery“) simbolis pasidaugina per visas pozicijas, atskleisdamas atsitiktinį mokėjimų lentelės („Playtable“) simbolį.

6.3.2. „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.

6.4. Lošimo funkcijos

- Toliau esančioje lentelėje išvardyti įvairūs lošimo mygtukai ir aprašytos jų atliekamos funkcijos.

Pagrindinis žaidimas	
	Sukimo mygtukas Spustelėkite, jei norite pradėti žaidimo lošimą su dabartine statymo verte arba paspauskite tarpelio klavišą.
	Stabdymo mygtukas Spustelėkite norėdami sustabdyti lošimą.
	Monetos vertė Spustelėkite norėdami pakeisti monetos vertę ir pasirinkite norimą statymo sumą.
	Garsas Spustelėkite norėdami išjungti lošimo garsus arba slinkikliu sureguliuokite garsumą.
	Meniu Spustelėkite norėdami pasiekti žaidimo nustatymus ir informaciją apie žaidimą.
Žaidimo nustatymai ir žaidimo informacija	
	Mokėjimų lentelė Spustelėkite, jei norite peržiūrėti laiminčius derinius ir laimėjimus.
	Žaidimo nustatymai Spustelėkite norėdami peržiūrėti žaidimo nustatymų meniu. • Ižanga: Įjungia arba išjungia lošimo ižangos ekraną. • Sukti spustelėjus tarpelio klavišą: Išjungia arba įjungia funkciją sukti spustelėjus tarpelio klavišą.

	• Rodyti statymą virtualiais pinigais: Perjungiamo tarp lošimų virtualiais pinigais ir lošimų monetomis.
	Lošimo taisyklės Spustelėkite norėdami pamatyti lošimo taisykles.
	Lošimo istorija Spustelėkite norėdami peržiūrėti paskutinių lošimų istoriją. Pastaba: žaidimų žurnaluose visada bus rodomas monetų skaičius, o ne piniginė vertė, nepriklausomai nuo režimo pasirinkto prieš lošiant. Laimėjimas pinigais yra lygus laimėjimui monetomis, padaugintam iš monetos vertės.
	Uždaryti Spustelėkite norėdami grįžti į pagrindinį lošimą.

6.5. Papildoma informacija:

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

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

Bendroji informacija:	
Lošimo tipas:	Lošimų automatų žaidimas
Būgnų tipas:	Sukamieji būgnai
Numatytoji mažiausio ir didžiausio statymo suma:	Min. 0.20 € Maks. 100 €
Maksimalaus laimėjimo suma:	1 000 000 €
Teorinis pinigų grąžinimas (RTP):	98%

7.1. Lošimo taisyklės:

- „Fortūnos kodeksas“ – tai 5 būgnų, 4 eilių lošimas su 40 statymo eilučių (fiksiuotų). Lošime yra 4 „laukinių“ („Wild“) sukimų funkcijos: „laukinių“ simbolių rinkinys, nemokami sukimai, „Fortūnos“ pakartotiniai sukimai su „Fortūnos“ laimėjimais („Fortune Wins“), ir „Išsaugoti raktus“ funkcija.
- Lošiama su 40 statymo eilučių (fiksiuotų), 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 vertė. Lošiant žemesnio lygio statymu ir norint lošti etapą 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 eurai 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.

7.2. „Laukinis“ („Wild“) simbolis

- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai pagrindiniame lošime, nemokamų sukimų metu gali pasirodyti bet kurioje būgnų vietoje ir pakeisti visus, išskyrus „išsisklaidžiusius“ („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.

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

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

7.4. „Fortūnos“ pakartotiniai sukimai

- 2 „išsisklaidę“ („Scatter“) simboliai, pagrindiniame lošime atsirandantys ant 1, 3 ar 5 būgnų, suaktyvina pakartotinių sukimų funkciją su „fortūnos“ („Fortune“) laimėjimais.
- 3 „išsisklaidę“ („Scatter“) simboliai, pagrindiniame lošime atsirandantys ant 1, 3 ar 5 būgnų, suaktyvina pakartotinių sukimų ir nemokamų sukimų funkcijas. Iš pradžių žaidžiamas „fortūnos“ („Fortune“) pakartotinių sukimų 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 rodomas tik kolekcinis ir „rakto“ („Key“) simboliai.
- Visi kolekcionuojami simboliai, dalyvaujantys lošimo eilučių laimėjimuose, kuriuos suaktyvino „fortūnos“ („Fortune“) pakartotiniai sukimai, ir visi kolekciniai simboliai, nusileidę ant būgnų „fortūnos“ („Fortune“) pakartotinių sukimų metu, lieka būgnuose iki „fortūnos“ („Fortune“) pakartotinių sukimų pabaigos.
- „Laukiniai“ simboliai, sudarantys laimėjusį derinį, kuris suaktyvino fortūnos („Fortune“) pakartotinius sukimus, ant būgnų nelieta.
- „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 aukščiau.
- Pradinis „fortūnos“ laimėjimų („Fortune Wins“) lygis „fortūnos“ („Fortune“) pakartotinių sukimų pakete yra 1.
- „Rakto“ („Key“) simbolis, nusileidęs bet kur ant 5 būgno, suteikia „fortūnos“ („Fortune“) laimėjimo lygio aukštesnį raktą. Visi laimėjimai iš „fortūnos“ („Fortune“) laimėjimų yra didinami, įskaitant laimėjimą iš pasiekto žingsnio.

- „Fortūnos“ („Fortune“) pakartotiniai sukimai baigiasi, jei „fortūnos“ („Fortune“) pakartotinio sukimo metu ant būgnų nenusileidžia „raktų“ („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.

7.5. „Išsaugoti raktus“ funkcija

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

7.6. Nemokami sukimai

- Išsisklaidę („Scatter“) simboliai gali pasirodyti 1, 3 ir 5 būgnuose tik pagrindiniame lošime ir nemokamuose sukimuose.
- 3 išsisklaidę („Scatter“) simboliai, atsirandantys bet kuriuose pagrindinio lošimo 1, 3 ir 5 būgnuose, suaktyvina nemokamus sukimus su fortūnos laimėjimais („Fortune Wins“).
- 3 išsisklaidę („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, prieš prasidedant nemokamiems sukimams, jam siūloma pasirinkti, ar išsaugotus raktus panaudoti fortūnos („Fortune“) laimėjimams padidinti.
- Jei lošėjas nusprendžia panaudoti išsaugotus raktus, visi jo išsaugoti raktai (daugiausia 3) naudojami fortūnos laimėjimų („Fortune Wins“) lygiui pakelti. Jei lošėjas turi daugiau nei 3 išsaugotus raktus, bus panaudoti 3 raktai, o likusius lošėjas pasilieka.
- Jei lošėjas nusprendžia nenaudoti išsaugotų raktų, jis išsaugo visus išsaugotus raktus.
- Lošėjui nusprendus, ar naudoti išsaugotus raktus, ar ne, arba jei lošėjas neturi išsaugotų raktų, 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 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 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, kurį naudoja lošėjas, ir kiekvienam raktui, laimėjimui iš nemokamų sukimų laimės rate.

- Nemokamų sukimų lošime visi renkami simboliai yra surenkami, kad būtų užpildytas fortūnos laimėjimų („Fortune Wins“) matuoklis.
- Jeigu specialus +10 renkamas simbolis nusileidžia bet kur ant 2 būgno, matuoklis užpildomas iki 10.
- Kiekvieną kartą, kai matuoklis užsipildo iki 20, lošėjas juda vienu žingsniu aukščiau fortūnos laimėjimuose („Fortune Wins“).
- Rakto („Key“) simbolis, nusileidęs bet kur ant 5 būgno, suteikia lošėjui fortūnos laimėjimų („Fortune Wins“) lygio aukštesnį raktą. Visi laimėjimai iš fortūnos („Fortune“) laimėjimų yra didinami, įskaitant laimėjimą iš pasiekto žingsnio.
- Nemokamų sukimų metu kiekvienas išsisklaidęs („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.

7.7. Lošimo funkcijos

- Toliau esančioje lentelėje išvardyti įvairūs lošimo mygtukai ir aprašytos jų atliekamos funkcijos.

Pagrindinis žaidimas	
	Sukimo mygtukas Spustelėkite, jei norite pradėti žaidimo lošimą su dabartine statymo verte arba paspauskite tarpelio klavišą. Spustelėkite sukimo metu norėdami sustabdyti lošimą.
	„Išsaugoti raktai“ Spustelėkite norėdami peržiūrėti „Išsaugotų raktų“ kiekį.
	Monetos vertė Norėdami pakeisti monetos vertę, spustelėkite mygtukus „-“ arba „+“.

	Garsas Spustelėkite norėdami išjungti lošimo garsus arba slinkikliu sureguliuokite garsumą.
Žaidimo nustatymai ir žaidimo informacija	
	Mokėjimų lentelė Spustelėkite, jei norite peržiūrėti laiminčius derinius ir laimėjimus.
	Žaidimo nustatymai Spustelėkite norėdami peržiūrėti žaidimo nustatymų meniu. • Ižanga: Įjungia arba išjungia lošimo ižangos ekraną. • Sukti spustelėjus tarpelio klavišą: Išjungia arba įjungia funkciją sukti spustelėjus tarpelio klavišą. • Lošimo istorija. Spustelėkite norėdami peržiūrėti paskutinio lošimo istoriją.
	Lošimo taisyklės Spustelėkite norėdami pamatyti lošimo taisykles.
	Rodyklės Rodyklėmis į kairę ir į dešinę vartykite mokėjimo lentelės puslapius.
 	Uždaryti Spustelėkite norėdami grįžti į pagrindinį lošimą.

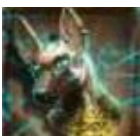
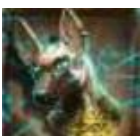
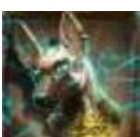
7.8. Papildoma informacija:

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

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

- Egipto monetos („Coins of Egypt“) - 5 būgnų, 20 linijų lošimas, kurio tikslas yra išsukti laimintį derinį.
- Visi laimėjimai yra išmokami už simbolius, kurie yra skaičiuojami iš kairės į dešinę.
- Minimali statymo suma – 0,20 EUR (dvidešimt euro centų). Maksimali statymo suma – 200 EUR (du šimtai eurų). Didžiausia laimėjimo suma – 30 000 EUR.
- Lošėjas, norėdamas dalyvauti lošime, turi pasirinkti monetų vertę nuo 0,01 iki 1 EUR („Coin value“), monetų skaičių nuo 1 iki 10 („Level“) ir paspausti mygtuką Žaisti („Spin“).
- Statymo suma yra lygi monetų vertės („Coin value“) ir monetų skaičiaus („Level“) sandaugai. Galutinė statymo suma apskaičiuojama padauginus statymo sumą iš 20 ir yra atvaizduojama laukelyje, pažymėtame „Bet“ (Statymas).
- Laimėjimai išmokami už simbolius, kurie yra laiminčioje linijoje („Payline“):
- Laimintys deriniai:

Simbolių derinys	Laimėjimo apskaičiavimas
5x simbolis 	Statymas x 1500
4x simbolis 	Statymas x 150
3x simbolis 	Statymas x 30
5x simbolis 	Statymas x 750
4x simbolis 	Statymas x 120
3x simbolis 	Statymas x 25

5x simbolis		Statymas x 500
4x simbolis		Statymas x 80
3x simbolis		Statymas x 25
5x simbolis		Statymas x 400
4x simbolis		Statymas x 70
3x simbolis		Statymas x 20
5x simbolis		Statymas x 300
4x simbolis		Statymas x 60
3x simbolis		Statymas x 20
5x simbolis		Statymas x 250

4x simbolis		Statymas x 50
3x simbolis		Statymas x 15
5x simbolis		Statymas x 200
4x simbolis		Statymas x 40
3x simbolis		Statymas x 10
5x simbolis		Statymas x 150
4x simbolis		Statymas x 35
3x simbolis		Statymas x 10
5x simbolis		Statymas x 120
4x simbolis		Statymas x 30

3x simbolis		Statymas x 5
5x simbolis		Statymas x 100
4x simbolis		Statymas x 25
3x simbolis		Statymas x 5
Simbolis		Pakeičia bet kurį simbolį, išskyrus simbolius  ,  ,  ,  , 
5x simbolis		Statymas x 3000
4x simbolis		Statymas x 300
3x simbolis		Statymas x 50

8.1. Papildoma funkcija

- 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.

8.2. Papildomi sukimai



- Lošėjui išsukus 3 simbolius pirmame, trečiame ir penktame būgnuose, lošėjas laimi papildomus 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 šių skrynių užraktų simboliai - , bei , kurie gali būti išsukti tik paskutiniame būgne. Surinkus tris vienodus antspaudų simbolius, papildomi sukimai baigiasi. Skrynia, kurios trys užrakto simboliai buvo surinkti, atidaroma ir lošėjas laimi laimėjimą, lygų toje skrynioje surinktų monetų verčių sumai.

9. LOŠIMAS „KONANAS“ („CONAN“)

9.1. Mažiausias statymas: 0,20 EUR

9.2. Didžiausias statymas: 20,00 EUR

9.3. Didžiausias laimėjimas: 40320,00 EUR

- Žaidimas „Konanas“ („Conan“) yra 6 būgnų, 4 eilių, 24 statymo linijų, išmokančių abiem kryptimis, lošimo automatas, turintis šias funkcijas: „Išsklaidyti“ („Scatter“), „Bokšto Laukiniai“ („Tower Wilds“), „Mistiški simboliai“ („Mystery symbols“), „Mistiški dauginamieji“ („Mystery Multiplier“), „Mūšio Laukiniai“ („Battle Wilds“) ir „Sujungti Būgnai“ („Linked Reels“). Pagrindinis žaidimas padalintas į tris 2x4 sekcijas, kurios sujungtos su tam tikra funkcija: „Bokšto laukiniai“ (pirma sekcija, 1 ir 2 būgnai), „Mistiški dauginamieji su „Thoth-Amon“ funkcija“ (antroji sekcija, 3 ir 4 būgnai) ir „Mūšio Laukiniai“ (trečioji sekcija, 5 ir 6 būgnai). Visos trys funkcijos turi platesnes versijas Papildomų 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 VERTE pasirinkimo laukelyje.
- BALANCE / LIKUTIS rodo žetonų ar virtualių pinigų sumą, kuriuos žaidėjas 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 dauginamojo.
- 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.
- Vienartiniai laimėjimai skirtingose statymų linijose yra sudedami.
- Visi laimėjimai išmokami tik nuo statymo linijų, išskyrus laimėjimus su „Išsklaidyti“ („Scatter“) simboliu.

9.4. „Išsklaidyti“ („Scatter“) simbolis

- 3 ar daugiau tokie simboliai, atsirandantys bet kur būgnuose pagrindinio žaidimo metu, aktyvuoja Papildomus sukimus.
 - 3 tokie simboliai atsirandantys bet kur būgnuose pagrindinio žaidimo metu, aktyvuoja 10 papildomų sukimų. Lošėjas gali rinktis tarp „Miesto vagys“ papildomų sukimų, „Gyvatės šventykla“ papildomų sukimų, „Tarantijos sienos“ papildomų sukimų.
 - 4 tokie simboliai atsirandantys bet kur būgnuose pagrindinio žaidimo metu, aktyvuoja 15 papildomų sukimų. Lošėjas gali rinktis tarp „Miesto vagys“ papildomų sukimų, „Gyvatės šventykla“ papildomų sukimų, „Tarantijos sienos“ papildomų sukimų.
 - 5 tokie simboliai atsirandantys bet kur būgnuose pagrindinio žaidimo metu, aktyvuoja 25 papildomus sukimus. Lošėjas gali rinktis tarp „Miesto vagys“ papildomų sukimų, „Gyvatės šventykla“ papildomų sukimų, „Tarantijos sienos“ papildomų sukimų.
 - 6 tokie simboliai atsirandantys bet kur būgnuose pagrindinio žaidimo metu, aktyvuoja 50 papildomų sukimų. Lošėjas gali rinktis tarp „Miesto vagys“ papildomų sukimų, „Gyvatės šventykla“ papildomų sukimų, „Tarantijos sienos“ papildomų sukimų.

9.5. „Bokšto Laukiniai“ („Tower Wilds“)

- Šie simboliai gali atsirasti 1 ir 2 būgnuose pagrindinio žaidimo metu ir išsiplėsti per visą arba dalį 1 arba 2 būgno. Šie simboliai gali pakeisti visus kitus simbolius, išskyrus „Išsklaidyti“ („Scatter“) simbolius, ir jie neišsiplės ir neužims šių simbolių ar kitų „Bokšto Laukiniai“ simbolių.

9.6. „Mistiški simboliai“ („Mystery symbols“), „Mistiški dauginamieji“ („Mystery Multiplier“) ir „Thoth-Amon“ funkcija

- Mistiški simboliai gali atsirasti 3 ir 4 būgnuose pagrindiniame žaidime ir gali būti vienetiniai arba sulipę. Šie simboliai transformuojasi į bet kokius simbolius, išskyrus „Išsklaidyti“ („Scatter“), „Bokšto Laukiniai“ („Tower Wilds“) ir „Mūšio Laukiniai“ („Battle Wilds“).
- Visi Mistiški simboliai transformuojasi į tą patį simbolį.
- Kai 3 ir / ar 4 būgnuose pagrindiniame žaidime atsiranda sulipęs Mistiškas simbolis, jis aktyvuoja Mistišką dauginamąjį. Jeigu sulipęs Mistiškas simbolis atsiranda 3 ir / ar 4 būgnuose pagrindiniame žaidime kartu su „Bokšto Laukiniai“ ar „Mūšio laukiniai“, tai būna aktyvuojama „Thoth-Amon“ funkcija. Mistiškas dauginamasis nebūna aktyvuojamas, jei sukimo metu nėra laimėjimų. Visi laimėjimai yra padauginami iš mistiško dauginamojo.
- Mistiškas dauginamasis yra tarp 3 ir 7.
- Vienas ar daugiau sulipę Mistiški simboliai kartu su vienu ar daugiau „Bokšto Laukiniai“ ar „Mūšio Laukiniai“ gali aktyvuoti „Thoth-Amon“ funkciją. Jei ši funkcija aktyvuojama, 3-6 mistiški simboliai atsitiktinai pridedami bet kur 2-5 būgnuose, kur dar nėra kitų mistiškų simbolių, „Išsklaidyti“ ar „Laukinis“ simbolių. Jei nėra laisvų pozicijų, funkcija baigiasi.

9.7. „Mūšio Laukiniai“ („Battle Wilds“)

- Šie simboliai gali atsirasti bet kur 5 ir 6 būgnuose pagrindinio žaidimo 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 „Išsklaidyti“ simbolių. „Mūšio Laukiniai“ gali pakeisti visus simbolius, išskyrus „Išsklaidyti“ simbolius.

9.8. „Sujungti Būgnai“ („Linked Reels“)

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

9.9. „Papildomi sukimai“ („Free Spins“)

- Yra trys skirtingi Papildomų sukimų tipai: „Vagių miestas“ („City of Thieves“), „Gyvatės šventykla“ („Temple of the Serpent“), „Tarantijos sienos“ („Walls of Tarantia“). Visi trys papildomų sukimų tipai turi skirtingus kintamumo lygius.
- Kiekvienas Papildomų sukimų tipas yra sujungtas su viena iš funkcijų pagrindiniame žaidime. „Vagių miestas“ sujungtas su „Bokšto Laukiniais“, „Gyvatės šventykla“ sujungta su „Mistiškais simboliais“, „Mistiškais dauginamaisiais“ ir „Thoth-Amon“ funkcija, ir „Tarantijos sienos“ sujungtos su „Mūšio Laukiniais“.
- Tik paminėtos funkcijos ir „Sujungti Būgnai“ būna aktyvūs kiekvieno Papildomų sukimų tipo metu.
 - „Vagių miesto“ papildomuose sukimuose „Bokšto Laukiniai“ gali atsirasti būgnuose ir išsiplėsti į viršų arba žemyn, kad dalinai arba visiškai užimtų būgnus. Jokios kitos funkcijos, išskyrus „Sujungti Būgnai“ gali būti aktyvuotos. Kintamumas: mažas / vidutinis.
 - „Gyvatės šventyklos“ papildomuose sukimuose, „Mistiški simboliai“ ir sulipę „Mistiški simboliai“ gali atsirasti būgnuose. Bent vienas sulipęs „Mistiškas simbolis“, kuris užima visą būgną, aktyvuoja „Mistiško dauginamojo“ funkciją, kuri padaugina visus statymo linijos laimėjimus iš 3-7, priklausomai nuo to, koks skaičius tenka. 5-9 „Mistiški simboliai“ aktyvuoja „Thoth-Amon“ funkciją. Ši funkcija atsitiktinai prideda 3-6 simbolius bet kur būgnuose. „Bokšto Laukiniai“ ir „Mūšio Laukiniai“ nebūna aktyvūs šios funkcijos metu. Kintamumas: vidutinis / didelis.
 - „Tarantijos sienos“ papildomuose sukimuose, būgnuose gali atsirasti „Mūšio Laukiniai“ ir išsiplėsti iki 3 simbolių pozicijų į šonus greta esančiame būgne. Jokios kitos funkcijos, išskyrus „Sujungti Būgnai“ gali būti aktyvuoti. Kintamumas: mažas / vidutinis.
- Papildomi sukimai yra lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir žetono verte, kaip ir to sukimo, kuris juos aktyvavo.
- Papildomų sukimų pabaigoje galutinis laimėjimas nuo jų yra pridamas prie to sukimo, kuris juos aktyvavo, laimėjimų.
- Papildomų sukimų pabaigoje žaidimas sugrįžta į tą sukimą, kuris juos aktyvavo.

9.10. Dvigubos funkcijos („Multiple Features“)

- Jei iššaukiama daugiau nei viena funkcija tuo pačiu metu, funkcijos aktyvuosis tokia tvarka: pirma „Thoth-Amon“ funkcija, po to „Bokšto Laukiniai“, „Mūšio Laukiniai“, „Mistiški Dauginamieji“, „Mistiški simboliai“ pasikeitimai ir „Išsklaidyti“ („Scatter“).

9.11. Žaidimo funkcijos ir simboliai

- Lentelė žemiau nurodo skirtingus mygtukus, esančius žaidime, bei paaiškina jų funkcijas.

Mygtukas	Funkcija
	Spausti, norint pradėti sukimą su nustatyto statymo lygiu ir žetonų verte (taip pat galima spausti tarpo klavišą).
	Spausti, norint užtildyti žaidimo garsus, arba nustatyti garsumo lygį.
	Spausti rodykles į viršų ir žemyn, norint pakeisti žetono vertę.
	Spausti, norint atidaryti žaidimo nustatymus ir žaidimo informaciją.
	Spausti, norint peržiūrėti laimėjimų lentelę.
	Spausti, norint peržiūrėti žaidimo nustatymų meniu ir pasirinkti žaidimo nustatymus.
	Spausti, norint peržiūrėti žaidimo taisykles.

9.12. Graža žaidėjui

- Teorinė šio žaidimo graža žaidėjui yra 96,65%.

9.13. Laimėjimų lentelė

	6 €1,200.00		6 €1,100.00
	5 €1,000.00		5 €700.00
	4 €400.00		4 €350.00
	3 €150.00		3 €120.00

	6 €1,000.00		6 €700.00
	5 €600.00		5 €400.00
	4 €300.00		4 €200.00
	3 €100.00		3 €50.00
	6 €600.00		6 €500.00
	5 €320.00		5 €280.00
	4 €180.00		4 €140.00
	3 €50.00		3 €50.00
	6 €300.00		6 €250.00
	5 €240.00		5 €210.00
	4 €120.00		4 €100.00
	3 €50.00		3 €40.00
	6 €200.00		
	5 €150.00		
	4 €80.00		
	3 €20.00		

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

Bendroji informacija:	
Lošimo tipas:	Lošimų automatų žaidimas
Būgnų tipas:	Sukamieji būgnai

Numatytoji mažiausio ir didžiausio statymo suma:	Min. 0.20 € Maks. 100 €
Maksimalaus laimėjimo suma:	500 000 €
Teorinis pinigų grąžinimas (RTP):	96.47%

10.1. Lošimo taisyklės:

- Tai yra 5 būgnų, 3 eilių, 20 statymo eilučių (fiksiuotų) lošimas su tokiomis funkcijomis kaip laukiniai („Wild“) simboliai, lipnūs laukiniai („Sticky Wilds“) simboliai, išsiplečiantys laukiniai („Spreading Wild“) simboliai, pakartotiniai sukimai ir nemokami sukimai.
- Lošiama su 20 statymo eilučių (fiksiuotų), 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 etapą 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. Suma taip pat padauginama iš bet kurio taikomo daugiklio.
- Statymo eilutės laimėjimas eurai yra lygus laimėjimui monetomis, padauginamam 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.

10.2. Laukinis („Wild“) simbolis

- Laukiniai („Wild“) simboliai gali atsirasti bet kurioje būgno vietoje pagrindiniame lošime ir pakeisti visus simbolius, išskyrus nemokamų sukimų („Free Spin“) ir taikinio („Target“) simbolius.
- Kai laukinis („Wild“) simbolis pasirodo ant pagrindinio lošimo būgno arba nemokamų sukimų metu, jis veikia kaip prilimpantis laukinis („Sticky Wild“) simbolis ir lieka ant būgnų tolimesniems pakartotiniams sukimams.
- Pakartotinio sukimo metu prilimpantis 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.

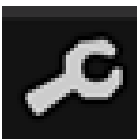
10.3. Nemokami sukimai

- 3 ar daugiau išsisklaidę („Scatter“) simboliai, atsitiktinai atsirandantys bet kurioje pagrindinio lošimo būgnų vietoje, aktyvuoja nemokamus sukimus.
 - 3 išsisklaidę („Scatter“) simboliai = 10 nemokamų sukimų.
 - 4 išsisklaidę („Scatter“) simboliai = 15 nemokamų sukimų.
 - 5 išsisklaidę („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 prilimpantis laukinis („Sticky Wild“) simbolis, kuris 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.

10.4. Lošimo funkcijos

- Toliau esančioje lentelėje išvardyti įvairūs lošimo mygtukai ir aprašytos jų atliekamos funkcijos.

Pagrindinis žaidimas	
	Sukimo mygtukas Spustelėkite, jei norite pradėti žaidimo lošimą su dabartine statymo verte arba paspauskite tarpelio klavišą. Spustelėkite sukimo metu norėdami sustabdyti lošimą.
	Monetos vertė Norėdami pakeisti monetos vertę, bei lygi spustelėkite mygtukus „-“ arba „+“.
	Garsas Spustelėkite norėdami išjungti lošimo garsus arba slinkikliu sureguliuokite garsumą.
Žaidimo nustatymai ir žaidimo informacija	
	Mokėjimų lentelė Spustelėkite, jei norite peržiūrėti laiminčius derinius ir laimėjimus.
	Žaidimo nustatymai Spustelėkite norėdami peržiūrėti žaidimo nustatymų meniu.

	• Ižanga: Įjungia arba išjungia lošimo ižangos ekraną. • Sukti spustelėjus tarpelio klavišą: Išjungia arba įjungia funkciją sukti spustelėjus tarpelio klavišą. • Lošimo istorija. Spustelėkite norėdami peržiūrėti paskutinio lošimo istoriją.
	Lošimo taisyklės Spustelėkite norėdami pamatyti lošimo taisykles.
	Rodyklės Rodyklėmis į kairę ir į dešinę vartykite mokėjimo lentelės puslapius.
	Uždaryti Spustelėkite norėdami grįžti į pagrindinį lošimą.

10.5. Papildoma informacija:

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

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

Bendroji informacija:	
Lošimo tipas:	Lošimų automatų žaidimas
Būgnų tipas:	Sukamieji būgnai
Numatytoji mažiausio ir didžiausio statymo suma:	Min. 0.20 € Maks. 400 €
Maksimalaus laimėjimo suma:	1 000 000 €
Teorinis pinigų grąžinimas (RTP):	96.06%

11.1. Lošimo taisyklės:

- „Juodasis Karalius: Uždrausti Turtai“ tai 5 būgnų ir 3 eilių lošimas, turintis laukinio daugiklio („Wild Multiplier“) funkciją ir laukinius („Wild“) simbolius, kurie pasikeičia į limpančius laukinius („Sticky Wild“) simbolius nemokamų sukimų ir papildomų nemokamų sukimų metu. 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 („Game settings“) 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.
- Lošėjo sąskaitos likutis („Balance“) nurodo virtualių pinigų arba monetų sumą statymams.
- Laiminčios kombinacijos ir išmokėjimai atliekami pagal mokėjimų lentelę („Paytable“).
- Simbolių išmokėjimo vertės, nurodytos mokėjimų lentelėje („Paytable“), yra dinamiškos ir keičiasi atsižvelgiant į pasirinktą statymo vertę.
- Statymo eilučių laimėjimas yra lygus mokėjimų lentelėje („Paytable“) nurodytai reikšmei, padauginintai iš visų taikomų koeficientų.
- 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.

11.2. Lošimo funkcijos:

11.2.1. Laukinis („Wild“) simbolis ir laukinio daugiklis („Wild Multiplier“)

- 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 simbolių skaičiui būgnuose.
- Maksimalus laukinio daugiklis („Wild multiplier“) skaičius – x5.
- Laukiniai („Wild“) simboliai pakeičia visus kitus simbolius, išskyrus išsisklaidžiusius („Scatter“) simbolius.

11.2.2. Nemokami sukimai („Free spins“), limpančių laukinių karštųjų taškų („Sticky Wild Hotspots“) ir limpančių laukinių („Sticky Wilds“) simboliai:

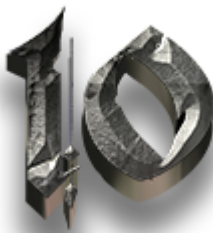
- 3 ar daugiau išsisklaidę („Scatter“) simbolių, atsirandančių bet kurioje būgnų vietoje, pagrindinio lošimo metu, aktyvuoja nemokamus sukimus:
 - 3 išsisklaidę („Scatter“) simboliai = 10 nemokamų sukimų;
 - 4 išsisklaidę („Scatter“) simboliai = 12 nemokamų sukimų;
 - 5 išsisklaidę („Scatter“) simboliai = 15 nemokamų sukimų;
- Nemokami sukimai turi limpančių 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 limpantį laukinio („Sticky Wild“) simbolį. Kiekvienas toks simbolis suteikia 1 papildomą nemokamą sukimą ir pasilieka būgnuose iki nemokamų sukimų lošimo pabaigos.

- Maksimalus papildomų nemokamų sukimų („Extra free spins“) 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 limpantiems 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.
 - Lošėjas grįžta į pagrindinį lošimą.

11.3. Išmokėjimai:

					
5	25	5	25	5	20
4	7,50	4	7,50	4	6,25
3	1	3	1	3	1
					
5	17,50	5	15	5	12,50
4	5	4	3,75	4	3

3	1	3	1	3	1
					
5	5	5	4	5	3,50
4	1	4	1	4	1
3	0,25	3	0,25	3	0,25
					
5	3	5	2,50		
4	1	4	1		
3	0,25	3	0,25		

11.4. Lošimo funkcijos

- Toliau esančioje lentelėje išvardyti įvairūs lošimo mygtukai ir aprašytos jų atliekamos funkcijos.

Pagrindinis žaidimas

	Sukimo mygtukas Spustelėkite, jei norite pradėti žaidimo lošimą su dabartine statymo verte arba paspauskite tarpelio klavišą.
	Stabdymo mygtukas Spustelėkite norėdami sustabdyti lošimą.
	Monetos vertė Spustelėkite norėdami pakeisti monetos vertę ir pasirinkite norimą statymo sumą.
	Garsas Spustelėkite norėdami išjungti lošimo garsus arba slinkikliu sureguliuokite garsumą.
	Meniu Spustelėkite norėdami pasiekti žaidimo nustatymus ir informaciją apie žaidimą.
Žaidimo nustatymai ir žaidimo informacija	
	Mokėjimų lentelė Spustelėkite, jei norite peržiūrėti laiminčius derinius ir laimėjimus.
	Žaidimo nustatymai Spustelėkite norėdami peržiūrėti žaidimo nustatymų meniu. • Ižanga: Įjungia arba išjungia lošimo įžangos ekraną. • Sukti spustelėjus tarpelio klavišą: Išjungia arba įjungia funkciją sukti spustelėjus tarpelio klavišą. • Rodyti statymą virtualiais pinigais: Perjungiama tarp lošimų virtualiais pinigais ir lošimų monetomis.

	Lošimo taisyklės Spustelėkite norėdami pamatyti lošimo taisykles.
	Lošimo istorija Spustelėkite norėdami peržiūrėti paskutinių lošimų istoriją. Pastaba: žaidimų žurnaluose visada bus rodomas monetų skaičius, o ne piniginė vertė, nepriklausomai nuo režimo pasirinkto prieš lošiant. Laimėjimas pinigais yra lygus laimėjimui monetomis, padaugintam iš monetos vertės.
	Uždaryti Spustelėkite norėdami grįžti į pagrindinį lošimą.

11.5. Papildoma informacija:

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

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

12.1. Mažiausias statymas: 0,20 EUR

12.2. Didžiausias statymas: 200,00 EUR

12.3. Didžiausias laimėjimas: 152000,00 EUR

12.4. Lošimo apžvalga

- Žaidimas „Apakink mane“ („Dazzle Me“) yra 5 būgnų lošimas su akinančiom 76 statymų linijom, turintis šias funkcijas: Apakinančiai Laukiniai Būgnai („Dazzling Wild Reels“), Papildomi Sukimai ir Sujungti Būgnai („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.
- Žetonai („COINS / ŽETONAI“) rodo žetonų, kuriuos žaidėjas gali statyti, skaičių.
- Kai lošiama didžiausiu statymo lygiu, DIDŽIAUSIAS STATYMAS (MAX BET) yra lošiamas iš didžiausio kiekio statymų linijų ir nustatytos žetonų vertės. Kai lošiama mažesniu statymo lygiu, mygtukas MAX BET turi būti paspaudžiamas du kartus, norint žaisti 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 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.

12.5. Apakinančiai Laukiniai Būgnai („Dazzling Wild Reels“) funkcija

- „Dazzling Wild Reels“ atsitiktinai atsiranda pagrindinio žaidimo metu, kaip persidengiantis būgnas su „Laukinis“ („Wild“)  simboliais.
- 1-5 būgnai gali pavirsti „Dazzling Wild Reels“.
- „Laukinis: („Wild“) simboliai pakeičia visus simbolius, išskyrus Papildomų Sukimų (Free Spins)  simbolius.

12.6. Papildomi Sukimai

- Papildomų sukimų simbolis yra „Išsklaidyti“ („Scatter“) simbolis.
- 3 ar daugiau Papildomų sukimų simboliai, atsirandantys bet kur būgnuose pagrindiniame žaidime, aktyvuoja Papildomus sukimus.
 - 3 Papildomų sukimų simboliai = 8 Papildomi sukimai
 - 4 Papildomų sukimų simboliai = 12 Papildomų sukimų
 - 5 Papildomų sukimų simboliai = 16 Papildomų sukimų
- Papildomų sukimų laimėjimai yra pridedami prie bet kurių statymo linijų laimėjimų.
- Pasibaigus Papildomiems sukimams, žaidimas sugrįžta į tą sukimą, kuris aktyvavo Papildomus sukimus.
- Papildomi sukimai žaidžiami tuo pačiu statymo lygiu ir ta pačia žetonų verte kaip ir to sukimo, kuris aktyvavo Papildomus sukimus.
- Papildomai Papildomi sukimai negali būti laimėti Papildomų sukimų metu.

12.7. Sujungtų būgnų („Linked Reels“) funkcija

- Linked Reels: funkcija atsiranda tik Papildomų sukimų metu.
- Kiekvieno sukimo pradžioje, identiškai sujungti būtinai atsiranda vienas šalia kito 1-4 būgnuose.
- Dešinysis būgnas yra kairiojo būgno kopija, kas reiškia, kad 1 būgnas būna sujungtas su 2 ir/arba 3 būgnais sujungtas su 4.

12.8. Žaidimo funkcijos ir simboliai

- Lentelė žemiau nurodo skirtingus mygtukus, esančius žaidime, bei paaiškina jų funkcijas.

Mygtukas	Funkcija

	Spausti, norint pradėti sukimą su nustatytu statymo lygiu ir žetonų verte (taip pat galima spausti tarpo klavišą).
	Spausti, norint peržiūrėti laimėjimų lentelę
	Spausti rodykles į kairę arba į dešinę, norint peržiūrėti laimėjimų lentelės puslapius.
	Spausti, norint sugrįžti į pagrindinį žaidimą.
	Spausti, norint atidaryti žaidimo nustatymų meniu ir pasirinkti nustatymus.
	Spausti, norint užtildyti žaidimo garsus, arba nustatyti garsumo lygį.
	Spausti, norint atidaryti žaidimo taisykles.
	Automatinio statymo mygtukas neaktyvus.

12.9. Grąža žaidėjui

- Teorinė šio žaidimo grąža žaidėjui yra 98,05%.

12.10. Laimėjimų lentelė

	5	200		5	100
	4	30		4	15
	3	12		3	8
	2	1		2	1
	5	30		5	30
	4	8		4	8
	3	4		3	4
	5	20		5	20
	4	5		4	5
	3	3		3	3

13. LOŠIMAS „APAKINTI MANE MEGAKELIAI“ („DAZZLE ME MEGAWAYS“)

Bendroji informacija:	
Lošimo tipas:	Lošimų automatų žaidimas
Būgnų tipas:	Sukamieji būgnai
Numatytoji mažiausio ir didžiausio statymo suma:	Min. 0.10 € Maks. 50 €
Maksimalaus laimėjimo suma:	2 500 000 €
Teorinis pinigų grąžinimas (RTP):	96.10%

13.1. „Apakink mane Mega keliai“, tai 6 būgnų lošimas, turintis apakinančio laukinio būgno funkciją („Dazzling Wild Reels“), nemokamų sukimų ir lavinos („Avalanche“) funkcijas.

13.2. Lošimo taisyklės:

- Lošime yra 99225 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.
- Kai lošiama virtualiais pinigais, kai kurios laimėjimo vertės gali būti rodomos naudojant „K“, o ne tūkstančius.
- Lošėjo sąskaitos likutis („Balance“), tai turima monetų arba virtualių pinigų suma statymams.
- Už laiminčias kombinacijas laimėjimai yra išmokami remiantis mokėjimo lentele („Paytable“).
- Simbolių išmokėjimo vertės, rodomos mokėjimo lentelėje („Paytable“), yra dinamiškos ir keičiasi kartu su pasirinkta statymo verte.

13.3. 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 būgnams Nr. 1 ir Nr. 2, nuo 3 iki 7 būgnams Nr. 3 ir Nr. 4, ir nuo 4 iki 9 būgnams Nr. 5 ir Nr. 6, nebent 296 lošėjas yra pasirinkęs apakinančio („Dazzling“) laukinio būgno funkciją nemokamų sukimų metu. Simbolių, nusileidžiančių ant kiekvieno apakinančio („Dazzling“) laukinio būgno nemokamų sukimų metu, skaičius yra lygus to būgno apakinančio („Dazzling“) laukinio matuoklio skaičiui.
- Sutampantys simboliai, bet kurioje pozicijoje greta esančiuose būgnuose, iš kairiausio į dešiniausią, suteikia „Mega keliai“ („Megaways“) laimėjimą.
- „Mega keliai“ („Megaways“) laimėjimai lygūs vertėms, nurodytoms mokėjimo lentelėje.
- Daugiau laimėjimų yra suteikiama, kuomet papildomi sutampantys simboliai atsiranda tuose pačiuose būgnuose, kurie suteikė „Mega keliai“ („Megaways“) laimėjimą.
- Kiekvieno sukimo metu „Mega keliai“ („Megaways“) yra lygūs padaugintų simbolių skaičiui kiekviename būgne. Maksimalus „Mega keliai“ („Megaways“) skaičius yra 99225.
- Bendras „Mega keliai“ („Megaways“) skaičius sukimui rodomas ant „Mega keliai“ („Megaways“) matuoklio.
- Išmokama tik už ilgiausią kombinaciją vienam simboliui.
- Tuo pačiu metu įvykstantys „Mega keliai“ („Megaways“) laimėjimai yra sudedami.

13.4. Mega kelių („Megaways“) skaičiavimo pavyzdys

- Ilgiausias laimėjęs laimingojo septyneto („Lucky Seven“) simbolių derinys yra 4 simboliai būgnuose 1 - 4. Laimėjusių „Mega keliai“ („Megaways“) skaičius apskaičiuojamas padauginus laimingojo septyneto („Lucky Seven“) simbolių skaičių kiekviename iš šių būgnų: $1 \times 1 \times 3 \times 2 = 6$ laimėjusių „Mega keliai“ („Megaways“).



13.5. Lavinos („Avalanche“) funkcija

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

13.6. Apakinančio („Dazzling“) laukinio būgno funkcija ir laukiniai („Wild“) simboliai:

- Apakinančio („Dazzling“) laukinio būgno funkcija gali būti atsitiktinai įjungta kiekvieno pagrindinio lošimo sukimo metu ir garantuojama, kad ji bus aktyvuota per kiekvieną sukimąsi nemokamų sukimų metu.
- Apakinančio („Dazzling“) laukinio būgno funkcijoje sukimo pradžioje atsitiktinai parenkami iki 3 būgnų iš 2 – 6 būgnų.
- Pagrindiniame lošime ant apakinančio („Dazzling“) laukinio būgno 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 apakinančio („Dazzling“) laukinio būgne.
- Pagrindiniame lošime simbolių, nusileidžiančių ant kiekvieno apakinančio („Dazzling“) laukinio būgno, skaičius parenkamas atsitiktinai. Nemokamų sukimų metu ant kiekvieno apakinančio („Dazzling“) laukinio būgno nusileidžiančių simbolių skaičius yra lygus to apakinančio („Dazzling“) laukinio būgno matuoklio skaičiui.
- Apakinančio („Dazzling“) laukinio būgno matuoklio skaičiai kiekvieniems būgnams 2 – 6 prasideda nuo 2. Maksimalus laukinių („Wild“) simbolių skaičius ir maksimalus apakinančių („Dazzling“) laukinių būgnų matuoklio skaičius yra 5, kai 2 būgnas; yra 7, kai 3 ir 4 būgnas; yra 9, kai 5 ir 6 būgnas.
- Nemokamų sukimų metu laukiniai („Wild“) simboliai ant apakinančio („Dazzling“) laukinio būgno, tampantys laimėjusio derinio dalimi, lieka ant būgno, o ne dingsta. Kai laukiniai („Wild“) simboliai ant apakinančio („Dazzling“) laukinio būgno tampa vieno ar kelių laimėjusių derinių dalimi, atitinkamo būgno apakinančių („Dazzling“) laukinių simbolių matuoklis ir tame būgne esančių laukinių („Wild“) simbolių skaičius padidėja vienu.

- Laukiniai („Wild“) simboliai gali būti rodomi būgnuose tik apakinančio („Dazzling“) laukinio būgno funkcijoje.
- Laukiniai („Wild“) simboliai pakeičia visus simbolius, išskyrus nemokamų sukimų („Free Spins“) simbolius.
- Laukiniais („Wild“) simboliais pakeitus kitus simbolius, skiriamas didžiausias įmanomas laimėjimas pagal mokėjimų lentelę („Paytable“).

13.7. Nemokami sukimai

- 4 nemokamų sukimų simboliai, atsiradę bet kurioje būgno vietoje pagrindiniame lošime, suteikia lošėjui 8 nemokamus sukimus. Kiekvienas papildomas nemokamų sukimų 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.

13.8. Lošimo funkcijos

- Toliau esančioje lentelėje išvardyti įvairūs lošimo mygtukai ir aprašytos jų atliekamos funkcijos.

Pagrindinis žaidimas	
	Sukimo mygtukas Spustelėkite, jei norite pradėti žaidimo lošimą su dabartine statymo verte arba paspauskite tarpelio klavišą.
	Stabdymo mygtukas Spustelėkite norėdami sustabdyti lošimą.
	Monetos vertė Spustelėkite norėdami pakeisti monetos vertę ir pasirinkite norimą statymo sumą.
	Garsas Spustelėkite norėdami išjungti lošimo garsus arba slinkikliu sureguliuokite garsumą.

	Meniu Spustelėkite norėdami pasiekti žaidimo nustatymus ir informaciją apie žaidimą.
Žaidimo nustatymai ir žaidimo informacija	
	Mokėjimų lentelė Spustelėkite, jei norite peržiūrėti laiminčius derinius ir laimėjimus.
	Žaidimo nustatymai Spustelėkite norėdami peržiūrėti žaidimo nustatymų meniu. • Ižanga: Įjungia arba išjungia lošimo ižangos ekraną. • Sukti spustelėjus tarpelio klavišą: Išjungia arba įjungia funkciją sukti spustelėjus tarpelio klavišą. • Rodyti statymą virtualiais pinigais: Perjungiama tarp lošimų virtualiais pinigais ir lošimų monetomis.
	Lošimo taisyklės Spustelėkite norėdami pamatyti lošimo taisykles.
	Lošimo istorija Spustelėkite norėdami peržiūrėti paskutinių lošimų istoriją. Pastaba: žaidimų žurnaluose visada bus rodomas monetų skaičius, o ne piniginė vertė, nepriklausomai nuo režimo pasirinkto prieš lošiant. Laimėjimas pinigais yra lygus laimėjimui monetomis, padaugintam iš monetos vertės.
	Uždaryti Spustelėkite norėdami grįžti į pagrindinį lošimą.

13.9. Papildoma informacija:

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

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

- 14.1. Mažiausias statymas: 0,01 EUR
- 14.2. Didžiausias statymas: 18,00 EUR
- 14.3. Didžiausias laimėjimas: 54000,00 EUR

14.4. Lošimo apžvalga

- Žaidimas „Miręs ar gyvas“ („Dead or Alive“) yra 5 būgnų, 3 eilių, 9 statymo linijų su dvigubomis žetonais lošimas, turintis šias funkcijas: „Išsklaidyti“ („Scatter“), Papildomi sukimai (Free Spins), „Laukinis“ („Wild“) pakeitimai, „Lipnus Laukinis“ („Sticky Wild“) Papildomų sukimų metu.
- Lošiama 9 statymo linijose su 1-4 statymo lygiais.
- Sukimo („Spin“) mygtukas žaidžia žaidimą nustatytą statymo lygiu.
- DIDŽIAUSIAS 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 pinigais yra lygus laimėjimui žetonais, padaugintam iš žetonų vertės.
- „Laukinis“ („Wild“)  simboliai pakeičia visus simbolius, išskyrus „Išsklaidyti“ („Scatter“)  simbolius.
- „Išsklaidyti“ („Scatter“) laimėjimai yra išmokami nepriklausomai nuo statymo linijų laimėjimų.
- „Išsklaidyti“ („Scatter“) laimėjimai išmokami galutinį statymą padauginus iš skaičiaus, nurodyto laimėjimų lentelėje.
- „Išsklaidyti“ („Scatter“) ir Papildomų 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 iš kairės į dešinę.
- Vienkartiniai laimėjimai skirtingose statymų linijose yra pridedami.

14.5. Papildomi sukimai (Free Spins)

- Papildomi sukimai yra žaidžiami tuo pačiu statymo lygiu ir žetonų verte kaip ir to sukimo, kuris juos aktyvavo.
- Visi laimėjimai nuo Papildomų sukimų, įskaitant ir iššauktus Papildomus sukimus, išmoka dvigubai (X2).
- 3 ar daugiau Papildomų sukimų (Free Spins) simboliai, atsirandantys bet kur būgnuose pagrindiniame žaidime, aktyvuoja 12 Papildomų sukimų.

- Papildomų sukimų laimėjimai yra pridedami prie to sukimo, kuris aktyvavo Papildomus sukimus, laimėjimų.

14.6. „Lipnūs Laukiniai“ („Sticky Wilds“)

- „Laukinis“ simboliai pasikeičia į „Lipnūs laukinius“ simbolius Papildomų sukimų metu.
- „Lipnūs laukiniai“ išlieka savo pozicijose būgnuose Papildomų sukimų metu.
- Papildomų sukimų metu vienas ar daugiau „Lipnūs laukiniai“ simboliai atsirandantys būgnuose aktyvuoja papildomus 5 Papildomus sukimus.
- „Lipnūs laukiniai“ simboliai būgnuose pabaigoje Papildomų sukimų nėra perkeliama į pagrindinį žaidimą.
- Papildomų sukimų sesijos prasideda be „Lipnūs laukiniai“ simbolių.
- Papildomi sukimai išlaiko „Lipnūs laukiniai“ simbolius nuo naujos Papildomų sukimų sesijos iššaukimo.
- Papildomi sukimai gali būti dar kartą aktyvuoti vieną kartą per Papildomų sukimų sesiją.

14.7. Žaidimo funkcijos ir simboliai

- Lentelė žemiau nurodo skirtingus mygtukus, esančius žaidime, bei paaiškina jų funkcijas.

Mygtukas	Funkcija
	Spausti, norint pradėti sukimą su nustatyto statymo lygiu ir žetonų verte (taip pat galima spausti tarpo klavišą).
	Spausti, norint atidaryti žaidimo nustatymų meniu ir pasirinkti nustatymus.
	Spausti, norint užtildyti žaidimo garsus, arba nustatyti garsumo lygį.
	Spausti, norint atidaryti žaidimo taisykles.
	Automatinio statymo mygtukas neaktyvus.
	Spausti rodykles į kairę arba į dešinę, norint peržiūrėti laimėjimų lentelės puslapius. Spausti X, norint sugrįžti į žaidimą.
	Spausti, norint peržiūrėti laimėjimų lentelę.

	Paspauskite, kad grįžtumėte į pagrindinį žaidimą.

14.8. Graža žaidėjui

- Teorinė šio žaidimo graža žaidėjui yra 98,08%.

14.9. Laimėjimų lentelė

	5 1500 4 150 3 25			5 2500 4 25 3 4 2 2
	5 1000 4 125 3 20			5 750 4 100 3 20
				5 400 4 75 3 15
		5 300 4 60 3 12		5 200 4 50 3 10
	5 100 4 20 3 10			5 75 4 15 3 5
				5 50 4 12 3 4
		5 40 4 10 3 2		5 25 4 10 3 2

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

Bendroji informacija:	
Lošimo tipas:	Lošimų automatų žaidimas

Būgnų tipas:	Sukamieji būgnai
Numatytoji mažiausio ir didžiausio statymo suma:	Min. 0.10 € Maks. 250 €
Maksimalaus laimėjimo suma:	500 000 €
Teorinis pinigų grąžinimas (RTP):	96.04%

15.1. Lošimo taisyklės:

- „Disco Denis“ tai 3 būgnų ir 3 eilių lošimas, turintis auksinio daugiklio („Golden Multiplier“) ir nemokamų sukimų funkcijas. Lošiama su 5 statymų eilutėmis (fiksiuotomis) 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.
- „Bet“ (statymas) yra statymų monetų ar virtualių pinigų suma.
- Kuomet lošiama su monetomis, statymo vertė gali būti nustatyta paspaudus „Bet Settings“ (statymo parametrai) mygtuką ir pasirinkus monetas vertę bei statymo lygį. Kuomet lošiama virtualiais pinigais, statymo vertė nustatoma paspaudus „Bet Settings“ (statymo parametrai) mygtuką ir pasirinkus konkretų statymą.
- „Balance“ (balansas) yra statymų monetų ar virtualių pinigų suma.
- Laiminčios 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.
- Lošime yra kombinuota laimėjimų mechanika, kai bet kuris simbolių derinys suteikia tam tikrą laimėjimą.



15.2. Lošimo funkcijos:

15.2.1. Auksinis daugiklis („Golden Multiplier“)

- Auksinis išsisklaidęs („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 išsisklaidęs („Golden Scatter“) simbolis gali atsirasti būgnuose bet kuriuo metu.

15.2.2. Nemokami sukimai

- 3 sidabriniai išsisklaidę („Silver Scatter“) simboliai arba 1 auksinis išsisklaidęs („Golden Scatter“) ir 2 sidabriniai išsisklaidę („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 1 lygyje su x1 daugikliu („Multiplier“).
- Kai pereinamas naujas lygis, daugiklis („Multiplier“) padidėja remiantis žemiau pateikta lentele:

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

- Nemokamų sukimų metu tik auksinis išsisklaidęs („Golden Scatter“) simbolis gali atsirasti ant būgnų.
- 3 išsisklaidę („Scatter“) simboliai, kurie aktyvavo nemokamus sukimus, tampa auksiniais išsisklaidžiusiais („Golden Scatter“) simboliais ir atsiranda ant būgnų nemokamų sukimų pradžioje.
- Visi auksiniai išsisklaidę („Golden Scatter“) simboliai, kurie nusileido ant būgnų nemokamo sukimo metu, pasilieka būgnuose iki tol, kol visas lošimas prisipildo auksinių išsisklaidžiusių („Golden Scatter“) simbolių.
- Kai visa lošimo zona prisipildo auksinių išsisklaidžiusių („Golden Scatter“) simbolių, tuomet lošėjas pereina į kitą lygį.
- Kiekvienas auksinis išsisklaidęs („Golden Scatter“) simbolis, nusileidęs ant būgnų nemokamų sukimų metu, yra priskiriamas atsitiktiniam daugikliui („Multiplier“) tarp x1 ir x50.
- Daugiklis („Multiplier“), kuris priskirtas kiekvienam auksiniam išsisklaidžiusiam („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 išsisklaidžiusiems („Golden Scatter“) simboliams) sumai tuose būgnuose, kurie yra padauginami iš statymo arba esamo lošimo lygio daugiklio („Multiplier“).

- Daugiklio („Multiplier“) suma, kuri priskiriama visiems auksiniams išsisklaidžiusiems („Golden Scatter“) simboliams, esantiems būgnuose, rodoma lygio laimėjimo („Level Win“) lauke.
- Pradinis nemokamų sukimų skaičius yra 3.
- Vienas ar daugiau auksinių išsisklaidžiusių („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 išsisklaidę („Golden Scatter“) simboliai pranyksta.
- Nemokamų sukimų lošimas baigiasi, kai nebelieka nemokamų sukimų arba, kai visas lošimas būna pripildytas auksiniais išsisklaidžiusiais („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.

15.2.3. Išsisklaidę („Scatter“) simboliai:

- Išsisklaidę („Scatter“) simboliai skirstomi į du tipus: sidabrinus išsisklaidžiusius („Silver Scatter“) ir auksinius išsisklaidžiusius („Golden Scatter“).
- Sidabrinis išsisklaidęs („Silver Scatter“) simbolis gali atsirasti bet kurioje būgno vietoje pagrindiniame lošime.
- Auksinis išsisklaidęs („Golden Scatter“) simbolis gali atsirasti bet kurioje būgno vietoje pagrindiniame lošime nemokamų sukimų metu.

15.3. Lošimo funkcijos

- Toliau esančioje lentelėje išvardyti įvairūs lošimo mygtukai ir aprašytos jų atliekamos funkcijos.

Pagrindinis žaidimas	
	Sukimo mygtukas Spustelėkite, jei norite pradėti žaidimo lošimą su dabartine statymo verte arba paspauskite tarpelio klavišą.
	Stabdymo mygtukas Spustelėkite norėdami sustabdyti lošimą.
	Monetos vertė Spustelėkite norėdami pakeisti monetos vertę ir pasirinkite norimą statymo sumą.

	Garsas Spustelėkite norėdami išjungti lošimo garsus arba slinkikliu sureguliuokite garsumą.
	Meniu Spustelėkite norėdami pasiekti žaidimo nustatymus ir informaciją apie žaidimą.
Žaidimo nustatymai ir žaidimo informacija	
	Mokėjimų lentelė Spustelėkite, jei norite peržiūrėti laiminčius derinius ir laimėjimus.
	Žaidimo nustatymai Spustelėkite norėdami peržiūrėti žaidimo nustatymų meniu. • Ižanga: Įjungia arba išjungia lošimo ižangos ekraną. • Sukti spustelėjus tarpelio klavišą: Išjungia arba įjungia funkciją sukti spustelėjus tarpelio klavišą. • Rodyti statymą virtualiais pinigais: Perjungiama tarp lošimų virtualiais pinigais ir lošimų monetomis.
	Lošimo taisyklės Spustelėkite norėdami pamatyti lošimo taisykles.
	Lošimo istorija Spustelėkite norėdami peržiūrėti paskutinių lošimų istoriją. Pastaba: žaidimų žurnaluose visada bus rodomas monetų skaičius, o ne piniginė vertė, nepriklausomai nuo režimo pasirinkto prieš lošiant. Laimėjimas pinigais yra lygus laimėjimui monetomis, padaugintam iš monetos vertės.

	Uždaryti Spustelėkite norėdami grįžti į pagrindinį lošimą.

15.4. Papildoma informacija:

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

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

Bendroji informacija:	
Lošimo tipas:	Lošimų automatų žaidimas
Būgnų tipas:	Sukamieji būgnai
Numatytoji mažiausio ir didžiausio statymo suma:	Min. 0.10 € Maks. 100 €
Maksimalaus laimėjimo suma:	2 500 000 €
Teorinis pinigų grąžinimas (RTP):	96.09%

16.1. „Dieviškoji Fortūna Mega keliai“ – tai 6 būgnų lošimas, turintis krentančių laukinių („Falling Wilds“) pakartotinius sukimus, funkciją „Laukinis ant laukinio“ („Wild on Wild“) ir nemokamus sukimus su 3 premijos laimėjimo („Bonus Win“) simboliais.

16.2. Lošimo taisyklės:

- Lošime yra 117649 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.
- Lošėjo sąskaitos likutis („Balance“) – tai turima monetų arba virtualių pinigų suma atlikti statymams.
- Išmokamas tik didžiausias laimėjimas už statymų eilutę.

- Simbolių išmokėjimo vertės, rodomos mokėjimo lentelėje („Paytable“), yra dinamiškos ir keičiasi kartu su pasirinkta statymo verte.

16.3. „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 keliai“ („Megaways“) laimėjimą.
- „Mega keliai“ („Megaways“) laimėjimai lygūs vertėms, nurodytoms mokėjimo lentelėje.
- Daugiau laimėjimų yra suteikiama, kuomet papildomi sutampantys simboliai atsiranda tuose pačiuose būgnuose, kurie suteikė „Mega keliai“ („Megaways“) laimėjimą.
- Kiekvieno sukimo metu „Mega keliai“ („Megaways“) skaičius yra lygus padaugintų simbolių skaičiui ant kiekvieno būgno. Didžiausias „Mega keliai“ („Megaways“) skaičius yra 117649.
- Bendras sukimo „Mega keliai“ („Megaways“) skaičius rodomas ant „Mega keliai“ („Megaways“) matuoklio.
- Išmokamas tik didžiausias laimėjimas už statymų eilutę.
- Atskiri „Mega keliai“ („Megaways“) laimėjimai skirtinguose deriniuose yra sudedami.



16.4. 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, kurie krenta per pakartotinius sukimus, vadinami krentančiais laukiniais („Falling Wilds“).
- Laukiniai („Wild“) simboliai pakeičia visus simbolius, išskyrus nemokamų sukimų simbolius 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 pakartotinį krentančių laukinių („Falling Wilds“) 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.

16.5. Funkcija „Laukinis ant laukinio“ („Wild on Wild“):

- Ši funkcija aktyvinama, jei laukinis („Wild“) simbolis atsiranda padėtyje, kurią užima krentančių laukinių „Falling Wilds“ 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 nemokamų sukimų simbolių išsukami kaip laukinis („Wild“) simbolis, laimėti pakartotiniai sukimai, aktyvinę nemokamus sukimus, atliekami baigus nemokamus sukimus.

16.6. Nemokami sukimai

- 4 nemokamų sukimų simboliai, atsiradę bet kurioje būgno vietoje pagrindiniame lošime, suteikia lošėjui 10 nemokamų sukimų. Kiekvienas papildomas nemokamų sukimų 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 funkciją „Laukinis ant laukinio“ („Wild on Wild“).
- 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 suaktyvino 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.

16.7. Nemokami sukimai – premijos laimėjimai („Bonus Win“):

- 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 ir 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 matuoklį.
- Kai kuris nors matuoklis pasiekia 5 ar daugiau, jis atstatomas iki 0 ir suteikiamas premijos laimėjimas:
 - 5 auksiniai premijos laimėjimo simboliai („Gold Bonus Win“) = 500 x statymas.
 - 5 sidabriniai premijos laimėjimo simboliai („Silver Bonus Win“) = 25 x statymas.
 - 5 bronziniai premijos laimėjimo simboliai („Bronze Bonus Win“) = 10 x statymas.
- Išmokėjus premijos laimėjimą, premijos matuoklis atstatomas į 0 ir premijos laimėjimo („Bonus Win“) simboliai renkami iš naujo.
- Jei premijos 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.

16.8. Lošimo funkcijos

- Toliau esančioje lentelėje išvardyti įvairūs lošimo mygtukai ir aprašytos jų atliekamos funkcijos.

Pagrindinis žaidimas	
	Sukimo mygtukas Spustelėkite, jei norite pradėti žaidimo lošimą su dabartine statymo verte arba paspauskite tarpelio klavišą.
	Stabdymo mygtukas Spustelėkite norėdami sustabdyti lošimą.
	Monetos vertė Spustelėkite norėdami pakeisti monetos vertę ir pasirinkite norimą statymo sumą.
	Garsas Spustelėkite norėdami išjungti lošimo garsus arba slinkikliu sureguliuokite garsumą.

	Meniu Spustelėkite norėdami pasiekti žaidimo nustatymus ir informaciją apie žaidimą.
Žaidimo nustatymai ir žaidimo informacija	
	Mokėjimų lentelė Spustelėkite, jei norite peržiūrėti laiminčius derinius ir laimėjimus.
	Žaidimo nustatymai Spustelėkite norėdami peržiūrėti žaidimo nustatymų meniu. • Ižanga: Įjungia arba išjungia lošimo įžangos ekraną. • Sukti spustelėjus tarpelio klavišą: Išjungia arba įjungia funkciją sukti spustelėjus tarpelio klavišą. • Rodyti statymą virtualiais pinigais: Perjungiama tarp lošimų virtualiais pinigais ir lošimų monetomis.
	Lošimo taisyklės Spustelėkite norėdami pamatyti lošimo taisykles.
	Lošimo istorija Spustelėkite norėdami peržiūrėti paskutinių lošimų istoriją. Pastaba: žaidimų žurnaluose visada bus rodomas monetų skaičius, o ne piniginė vertė, nepriklausomai nuo režimo pasirinkto prieš lošiant. Laimėjimas pinigais yra lygus laimėjimui monetomis, padaugintam iš monetos vertės.
	Uždaryti Spustelėkite norėdami grįžti į pagrindinį lošimą.

16.9. Papildoma informacija:

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

17. LOŠIMAS „DVGUBOS KALADĖS“ („DOUBLE STACKS“)

Bendroji informacija:	
Lošimo tipas:	Lošimų automatų žaidimas
Būgnų tipas:	Sukamieji būgnai
Numatytoji mažiausio ir didžiausio statymo suma:	Min. 0.10 € Maks. 200 €
Maksimalaus laimėjimo suma:	200 000 €
Teorinis pinigų grąžinimas (RTP):	96.10%

17.1. Lošimo taisyklės:

- „Dvigubos kaladės“ – tai 5 būgnų, 3 eilių ir 10 eilučių lošimas, turintis dvigubų kaladžių („Double Stacks“) funkciją ir nemokamus sukimus su laukinių simbolių rinkiniu („Free Spins with stacked Wilds“). Lošiama su 10 statymo eilučių (fiksiuotų), 1–10 statymo lygių ir įvairiomis monetos vertėmis.
- Statymo lygis nustatomas LYGIO rinkikliu.
- Monetos vertė nustatoma MONETOS VERTĖS rinkikliu.
- MONETŲ LAUKELYJE rodomas monetų, kurias galima statyti, skaičius.
- Laukinis („Wild“) simbolis gali pakeisti visus simbolius, išskyrus išsisklaidžiusį („Scatter“) simbolį.
- Laimintys deriniai ir laimėjimai apskaičiuojami pagal mokėjimų lentelę.
- Pasirinkus DIDŽIAUSIAS STATYMAS lošiama didžiausiu statymo lygiu ir esama monetos verte. Lošiant bet kuriuo žemesniu statymo lygiu ir norint lošti lošimą su pasirinkta monetos verte, mygtuką DIDŽIAUSIAS STATYMAS reikia spustelėti du kartus.
- Statymo eilutės laimėjimas monetomis lygus vertei, rodomai mokėjimų lentelėje ir padaugintai iš statymo lygio.
- Statymo eilutės laimėjimas eurai 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.

17.2. 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.
- Pastaba: pagrindinio lošimo metu ant būgnų rinkiniais (3 arba daugiau simbolių stulpelyje) pasirodys tik 4 didžiausios vertės simboliai.
- Sustojus būgnams, suskaičiuojami ir pagal mokėjimų lentelę išmokami visi laimėjimai.

17.3. Nemokamų sukimų funkcija

- Pagrindinio lošimo metu, ant būgnų pasirodžius 3 arba daugiau išsisklaidžiusiems („Scatter“) simboliams, aktyvuojami nemokami sukimai:
 - 3 išsiskleidę („Scatter“) simboliai = 5 nemokami sukimai.
 - 4 išsiskleidę („Scatter“) simboliai = 15 nemokamų sukimų.
 - 5 išsiskleidę („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 išsisklaidžiusių („Scatter“) simbolių, lošėjas atitinkamai suteikiami papildomi nemokami sukimai:
 - 2 išsiskleidę („Scatter“) simboliai = 2 nemokami sukimai.
 - 3 išsiskleidę („Scatter“) simboliai = 5 nemokami sukimai.
 - 4 išsiskleidę („Scatter“) simboliai = 15 nemokamų sukimų.
 - 5 išsiskleidę („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

17.4. Lošimo funkcijos

- Toliau esančioje lentelėje išvardyti įvairūs lošimo mygtukai ir aprašytos jų atliekamos funkcijos.

Pagrindinis žaidimas	
	Sukimo mygtukas Spustelėkite, jei norite pradėti žaidimo lošimą su dabartine statymo verte arba paspauskite tarpelio klavišą. Spustelėkite sukimo metu norėdami sustabdyti lošimą.
	Monetos vertė Norėdami pakeisti monetos vertę, bei lygį spustelėkite mygtukus „-“ arba „+“.

	
	Garsas Spustelėkite norėdami išjungti lošimo garsus arba slinkikliu sureguliuokite garsumą.
Žaidimo nustatymai ir žaidimo informacija	
	Mokėjimų lentelė Spustelėkite, jei norite peržiūrėti laiminčius derinius ir laimėjimus.
	Žaidimo nustatymai Spustelėkite norėdami peržiūrėti žaidimo nustatymų meniu. • Ižanga: Įjungia arba išjungia lošimo ižangos ekraną. • Sukti spustelėjus tarpelio klavišą: Išjungia arba įjungia funkciją sukti spustelėjus tarpelio klavišą. • Lošimo istorija. Spustelėkite norėdami peržiūrėti paskutinio lošimo istoriją.
	Lošimo taisyklės Spustelėkite norėdami pamatyti lošimo taisykles.

17.5. Papildoma informacija:

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

18. LOŠIMAS „DRAKULA“ („DRACULA“)

18.1. Mažiausias statymas: 0,20 EUR

18.2. Didžiausias statymas: 200,00 EUR

18.3. Didžiausias laimėjimas: 80000,00 EUR

18.4. Lošimo apžvalga

- Žaidimas „Drakula“ („Dracula“) yra 5 būgnų, 4 eilių, 40 linijų lošimas, turintis šias funkcijas: Papildomi sukimai („Free Spins“), „Laukinis“ („Wild“), „Stacked“ (didesnį plotą apimantys) simbolius, „Stacked Wild“ simbolius ir „Bat“ funkciją.
- 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.
- Žetonai („COINS / ŽETONAI“) rodo žetonų, kuriuos žaidėjas 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 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 dauginamojo.
- 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.

18.5. Simboliai „Laukinis“ („Wild“) ir „Sukrautas Laukinis“ („Stacked Wild“)



- „Laukinis“ („Wild“) simboliai gali atsirasti 2, 3 ir 4 būgnuose tik pagrindiniame žaidime ir pakeisti bet kuriuos simbolius.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolio pakeitimai išmoka didžiausią įmanomą laimėjimų kombinaciją ant statymo linijų pagal laimėjimų lentelę.



- „Sukrautas Laukinis“ („Stacked Wild“) simboliai gali atsirasti 3 būgne, tik Papildomų sukimų metu ir gali būti matomas pilnai arba dalinai, priklausomai nuo to, kaip sustos suktis būgnas.
- „Sukrautas Laukinis“ („Stacked Wild“) simboliai pakeičia visus simbolius, įskaitant ir „Šikšnosparnis“ („Bat“) funkcijas simbolius ir išmoka didžiausią įmanomą laimėjimų kombinaciją statymo linijų pagal laimėjimų lentelę.
- „Sukrautas Laukinis“ („Stacked Wild“) simboliai pakeičia „Šikšnosparnis“ („Bat“) simbolius po to, kai būgnas nustoja suktis.

18.6. Papildomi sukimai (Free Spins)

- Pagrindiniame žaidime pilnai matomas „Drakula“ („Dracula“) simbolis 2 būgne ir pilnai matomas „Moteris“ („Lady“) simbolis 4 būgne aktyvuoja 10 Papildomų sukimų pagal laimėjimų lentelę.
- Pilnai matomas „Sukrautas Laukinis“ („Stacked Wild“) simbolis 3 būgne Papildomų sukimų metų aktyvuoja 2 papildomus sukimus.

- Bet kuris „Sukrautas“ („Stacked“) simbolis, esantis laiminčioje statymo linijoje, laimi pagal laimėjimų lentelę.
- Bet kokie papildomi Papildomų sukimų laimėjimai yra automatiškai pridedami prie jau turimų Papildomų sukimų.
- Papildomais sukimais lošiama tais pačiais statymo lygiu bei žetonų verte, kuriais jie ir buvo aktyvuoti.
- Pagrindiniame žaidime Papildomi sukimai negali būti laimėti, jei yra aktyvuota „Šikšnosparnis“ („Bat“) funkcija.
- Pasibaigus lošimui iš Papildomų sukimų, visi gauti laimėjimai nuo jų yra pridedami prie laimėjimo, kuris aktyvavo Papildomus sukimus.
- Papildomų sukimų laimėjimai yra pridedami prie bet kurios statymo linijos laimėjimų.
- Pasibaigus Papildomiems sukimams, žaidimas sugrįžta į tą sukimą, kuris aktyvavo Papildomus sukimus.

18.7. „Bat“ funkcija

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

18.8. Graža žaidėjui

- Teorinė šio žaidimo graža žaidėjui yra 96,58%.

18.9. Laimėjimų lentelė



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

Bendroji informacija:	
Lošimo tipas:	Lošimų automatų žaidimas
Būgnų tipas:	Sukamieji būgnai
Numatytoji mažiausio ir didžiausio statymo suma:	Min. 0.15 € Maks. 75 €
Maksimalaus laimėjimo suma:	383 175 €
Teorinis pinigų grąžinimas (RTP):	96.70%

19.1. Lošimo taisyklės:

- „Už vairo: daugiklio suirutė“ – tai 5 būgnų, 3 eilių ir 15 eilučių (fiksotų) lošimas su nemokamais sukimais, laukinio („Wild“) simbolio pakeitimais ir „Nitro“ simboliais. Lošiama su 15 statymo eilučių (fiksotų), 1–10 statymo lygių ir įvairiomis 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.
- Pagal mokėjimų lentelę už simbolius, pakeistus laukiniais 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 eurai 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.

19.2. Laukiniai daugiklio („Multiplier Wilds“) simboliai:

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

19.3. Nemokami sukimai

- Tik pagrindinio lošimo metu bet kur ant 2, 3 ir 4 būgnų pasirodžius 3 išsisklaidžiusiems („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“ simboliams suteikiami papildomi nemokami sukimai ir laukinių daugiklio simbolių persidengimas.
- Nemokamų sukimų skaičius suteikiamas pagal mokėjimų lentelę.

- Persidengę laukiniai daugiklio simboliai ant būgnų atsiranda atsitiktinai bet kur ir veikia kaip laukiniai daugiklio („Multiplier Wilds“) simboliai.
- Ant būgno gali atsirasti tik vienas persidengiantis laukinis daugiklio simbolis.

19.4. Surinktų „Nitro“ simbolių matuoklis

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

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

- „Nitro“ simboliai nepasirodo nemokamų sukimų metu 4 lygyje.
- Surinkus paskutinius 3 „Nitro“ simbolius lenktyniaujant su Bruiser, paskutiniu priešininku, lošėjas lenktyniauja iki nemokamų sukimų pabaigos.
- Surinkus 9 „Nitro“ simbolius, visi po to surenkami „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.

19.5. Lošimo funkcijos

- Toliau esančioje lentelėje išvardyti įvairūs lošimo mygtukai ir aprašytos jų atliekamos funkcijos.

Pagrindinis žaidimas	
	Sukimo mygtukas Spustelėkite, jei norite pradėti žaidimo lošimą su dabartine statymo verte arba paspauskite tarpelio klavišą. Spustelėkite sukimo metu norėdami sustabdyti lošimą.
	Monetos vertė Norėdami pakeisti monetos vertę, bei lygi spustelėkite mygtukus „-“, arba „+“.
	Garsas Spustelėkite norėdami išjungti lošimo garsus arba slinkikliu sureguliuokite garsumą.
Žaidimo nustatymai ir žaidimo informacija	
	Mokėjimų lentelė Spustelėkite, jei norite peržiūrėti laiminčius derinius ir laimėjimus.
	Žaidimo nustatymai Spustelėkite norėdami peržiūrėti žaidimo nustatymų meniu. • Ižanga: Įjungia arba išjungia lošimo ižangos ekraną. • Sukti spustelėjus tarpelio klavišą: Išjungia arba įjungia funkciją sukti spustelėjus tarpelio klavišą. • Lošimo istorija. Spustelėkite norėdami peržiūrėti paskutinio lošimo istoriją.

	Lošimo taisyklės Spustelėkite norėdami pamatyti lošimo taisykles.
	Rodyklės Rodyklėmis į kairę ir į dešinę vartykite mokėjimo lentelės puslapius.

19.6. Papildoma informacija:

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

20. LOŠIMAS „DRUIDŲ SVAJONĖS“ („DRUID’S DREAMS“)

Bendroji informacija:	
Lošimo tipas:	Lošimų automatų žaidimas
Būgnų tipas:	Sukamieji būgnai
Numatytoji mažiausio ir didžiausio statymo suma:	Min. 0.20 € Maks. 40 €
Maksimalaus laimėjimo suma:	25 000 €
Teorinis pinigų grąžinimas (RTP):	96%

20.1. Lošimo taisyklės:

- „Druidų sapnas“ – tai yra 5 būgnų, 4 eilių, 40 statymo eilučių (fiksotų) lošimas su tokiomis funkcijomis, kaip („Laimėk abiem būdais“) („Win Both Ways“), laukiniai („Wild“) ir išsisklaidę („Scatter“) simboliai, pakartotiniai sukimai su pastumtėlėjimo („Nudge“) funkcija, simbolio įkrovimas ir nemokami sukimai. Lošiama su 40 statymo eilučių (fiksotų), 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 monetas arba virtualių pinigų vertė statymams.
- Kuomet lošiama monetomis, statymo vertę galima nustatyti paspaudus statymo nustatymų („Bet Settings“) mygtuką ir pasirinkus monetas vertę bei statymo lygį. Kuomet lošiama virtualiais pinigais, statymo vertė nustatoma paspaudus statymo nustatymų („Bet Settings“) mygtuką ir pasirinkus norimą statymą.

- Lošėjo sąskaitos 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 („Paytable“), 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.

20.2. Laukiniai („Wild“) ir išsisklaidę („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.
- Išsisklaidę („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 išsisklaidžiusius („Scatter“) simbolius. Išsisklaidę („Scatter“) simboliai pakeičia visus simbolius.
- Pagal mokėjimų lentelę, už simbolius, pakeistus laukiniais („Wild“) ir išsisklaidžiusiais („Scatter“) simboliais, išmokama kaip už didžiausios vertės laimintį derinį statymo eilutėje.

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

- Pagrindiniame lošime laukiniai („Wild“) simboliai, nusileidžiantys kaip grupė ant 2 ar 4 būgno, kartu su vienu išsisklaidžiusiu („Scatter“) simboliu įkraunami ir suaktyvina pakartotinius sukimus.
- Kiekvienas įkrautas laukinis („Wild“) simbolis suteikia pakartotinius sukimus.
- Išsisklaidęs („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 išsisklaidęs („Scatter“) simbolis, nusileidęs ant būgno, aktyvuoja nemokamus sukimus.

- Pakartotinių sukimų metu laukinių („Wild“) simbolių grupė, nusileidžianti ant 2 arba 4 būgno be išsisklaidžiusio („Scatter“) simbolio, aktyvuoja pastumtelėjimo („Nudge“) funkciją kitame pakartotiniame sukime, kad būtų galimybė nusileisti ant būgno antram išsisklaidžiusiam („Scatter“) simboliui. Pagrindiniame lošime pastumtelėjimo („Nudge“) funkcija aktyvuojama kartu su pakartotiniu sukimu, jei viena laukinių („Wild“) simbolių grupė atsiduria ant būgnų kartu su išsisklaidžiusiu („Scatter“) simboliu, o antroji laukinių („Wild“) simbolių grupė nusileidžia ant būgno be išsisklaidžiusio („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 išsisklaidęs („Scatter“) simbolis arba kai baigiasi pakartotiniai sukimai.

20.4. Nemokami sukimai

- 3 išsisklaidę („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 išsisklaidžiusiu („Scatter“) simboliu yra įkraunami.
- Kiekvienas įkrautas laukinis („Wild“) simbolis ant 2 ir 4 būgno suteikia dar vieną nemokamą sukimą.
- Visi išsisklaidę („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 išsisklaidžiusiu („Scatter“) simboliu gali pasirodyti 3 būgne.
- Išsisklaidęs („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.

20.5. Lošimo funkcijos

- Toliau esančioje lentelėje išvardyti įvairūs lošimo mygtukai ir aprašytos jų atliekamos funkcijos.

Pagrindinis žaidimas

	Sukimo mygtukas Spustelėkite, jei norite pradėti žaidimo lošimą su dabartine statymo verte arba paspauskite tarpelio klavišą.
	Stabdymo mygtukas Spustelėkite norėdami sustabdyti lošimą.
	Monetos vertė Spustelėkite norėdami pakeisti monetos vertę ir pasirinkite norimą statymo sumą.
	Garsas Spustelėkite norėdami išjungti lošimo garsus arba slinkikliu sureguliuokite garsumą.
	Meniu Spustelėkite norėdami pasiekti žaidimo nustatymus ir informaciją apie žaidimą.
Žaidimo nustatymai ir žaidimo informacija	
	Mokėjimų lentelė Spustelėkite, jei norite peržiūrėti laiminčius derinius ir laimėjimus.
	Žaidimo nustatymai Spustelėkite norėdami peržiūrėti žaidimo nustatymų meniu. • Ižanga: Įjungia arba išjungia lošimo ižangos ekraną. • Sukti spustelėjus tarpelio klavišą: Išjungia arba įjungia funkciją sukti spustelėjus tarpelio klavišą. • Rodyti statymą virtualiais pinigais: Perjungiama tarp lošimų virtualiais pinigais ir lošimų monetomis.

	Lošimo taisyklės Spustelėkite norėdami pamatyti lošimo taisykles.
	Lošimo istorija Spustelėkite norėdami peržiūrėti paskutinių lošimų istoriją. Pastaba: žaidimų žurnaluose visada bus rodomas monetų skaičius, o ne piniginė vertė, nepriklausomai nuo režimo pasirinkto prieš lošiant. Laimėjimas pinigais yra lygus laimėjimui monetomis, padaugintam iš monetos vertės.
	Uždaryti Spustelėkite norėdami grįžti į pagrindinį lošimą.

20.6. Papildoma informacija:

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

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

Bendroji informacija:	
Lošimo tipas:	Lošimų automatų žaidimas
Būgnų tipas:	Sukamieji būgnai
Numatytoji mažiausio ir didžiausio statymo suma:	Min. 0.10 € Maks. 200 €
Maksimalaus laimėjimo suma:	500 000 €
Teorinis pinigų grąžinimas (RTP):	96.23%

21.1. Lošimo taisyklės:

- „Rytų Jūros Drakonų Karalius“ yra 5 būgnų, 3 eilučių lošimas, turintis grupės išmokėjimų („Cluster Pays“) mechaniką. Lošimas turi laukinių („Wild“) simbolių, besiplečiančių laukinių („Expanding Wilds“) simbolių 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.

21.2. Lošimo funkcijos:

21.2.1. Grupės išmokėjimai („Cluster Pays“):

- Simbolis yra grupės dalis, jei jis yra horizontaliai arba vertikalčiai 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.

21.3. Simboliai:

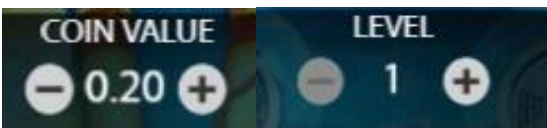
21.3.1. Laukinių („Wild“) ir besiplečiančių laukinių („Expanding Wild“) simboliai:

- Laukinio („Wild“) simboliai gali būti rodomi bet kurioje vietoje ant būgnų pagrindiniame lošime ir pakartotinių 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 „Wild“ simbolių.

- Išmoka už 15 laukinių („Wild“) simbolių yra 10000.

21.4. Lošimo funkcijos

- Toliau esančioje lentelėje išvardyti įvairūs lošimo mygtukai ir aprašytos jų atliekamos funkcijos.

Pagrindinis žaidimas	
	Sukimo mygtukas Spustelėkite, jei norite pradėti žaidimo lošimą su dabartine statymo verte arba paspauskite tarpelio klavišą. Spustelėkite sukimo metu norėdami sustabdyti lošimą.
	Monetos vertė Norėdami pakeisti monetos vertę, bei lygi spustelėkite mygtukus „-“ arba „+“.
	Garsas Spustelėkite norėdami išjungti lošimo garsus arba slinkikliu sureguliuokite garsumą.
Žaidimo nustatymai ir žaidimo informacija	
	Mokėjimų lentelė Spustelėkite, jei norite peržiūrėti laiminčius derinius ir laimėjimus.
	Žaidimo nustatymai Spustelėkite norėdami peržiūrėti žaidimo nustatymų meniu. • Ižanga: Įjungia arba išjungia lošimo įžangos ekraną. • Sukti spustelėjus tarpelio klavišą: Išjungia arba įjungia funkciją sukti spustelėjus tarpelio klavišą. • Lošimo istorija. Spustelėkite norėdami peržiūrėti paskutinio lošimo istoriją.

	Lošimo taisyklės Spustelėkite norėdami pamatyti lošimo taisykles.
	Uždaryti Spustelėkite norėdami grįžti į pagrindinį lošimą.

21.5. Papildoma informacija:

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

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

22.1. Mažiausias statymas: 0,2 EUR

22.2. Didžiausias statymas: 100,00 EUR

22.3. Didžiausias laimėjimas: 7500,00 EUR

22.4. Lošimo apžvalga

- Elementai: Prabudimas yra 5 stulpelių, 3 eilučių 20 linijų lošimas su „Avalanche“ funkcija ir 4 skirtingais laisvojo kritimo režimais, kiekvienas su skirtinga Wild funkcija.
- Žaidimas yra žaidžiamas 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“ žaidimą žaidžia maksimaliais statymais, didžiausias statymų lygiu ir dabartinė žetonų vertė.
- Statymų lygis yra žetonų kiekis per statymų eilutę.
- Statymų linijos laimėjimas žetonais yra lygi PAYTABLE nurodytai vertei, padauginta iš statymų lygio.
- Statymų linijos laimėjimas pinigais lygus laimėjimui žetonais, padaugintas iš žetonų vertės.
- Mokama tik aukščiausias laimėjimas per statymą.
- Statymų linijos laimėjimas išmokamas, jei yra iš eilės nuo kairiojo stulpelio į dešinįjį stulpelį.
- Laimėjimai skirtingose statymų eilutėse yra sudedamos
- Visi žetonų laimėjimai mokami tik statymų eilutėse.

22.5. Avalanche (lavinų) funkcija

- Simboliai patenka į poziciją ant stulpelių įkrisdami, o ne sukdamiesi.
- Laimėjusi statymų linija pradės lavinos (Avalanche) funkciją.

- Simboliai laiminčiose kombinacijose sprogsta ir išnyksta, palikdami vietos antrai simbolių lavinai, siekiant didesnio laimėjimo.
- Laisvo kritimo (Free fall) režimai, įjungiami laimėjusių lavinų, prasideda, kai nebelieka daugiau laimėjimų ir baigiasi lavinų funkcija.
- Kiekvienas naujas žaidimų turas prasideda tuščiu lavinų skaitikliu.

22.6. Avalanche (lavinų) skaitiklis



- Lavinų skaitiklis pagrindiniame žaidime padidėja po vieną už kiekvieną sekantį iškritimą, kuriame yra bent vienas statymų linijos laimėjimas iki 4 lavinų. Lavinų skaitiklio parodytos spalvos atitinka pagrindinį dabartinio sukimo elementą.
- Lavinos tęsis, kol nebebus daugiau laimėjimų; kiekvienas naujas žaidimų sukimas prasideda tuščiu lavinų skaitikliu.

22.7. Energy (energijos) skaitiklis



- Pagrindiniame žaidime yra elementas Energijos skaitiklis, rodantis pagrindinį elementą, Energijos skaitiklio skiltis su didžiausiu energijos kiekiu rodo, kuris Laisvas kritimas („Free Falls“) režimas yra įjungtas, jei Laisvas kritimas („Free Falls“) yra aktyvuotas.
- Energijos skaitiklis yra suskirstytas į keturis skyrius, po vieną kiekvienam elementui, kuris užpildomas po laimėjusios statymo eilutės.
- „Play“ mygtukas pakeičia Energijos skaitiklį žaidimo sukimo metu arba kai prasideda žaidimų sukimas ir užpildoma energija iš vieno ar kelių laimėjusių elementų iš laimėjusių statymų kombinacijų. Energijos skaitiklyje parodytos spalvos atitinka dabartinį sukimą laimėjusį elementą.
- Jei energija 2 elementams yra vienoda, laisvojo kritimo (Free fall) režimas bus pasirinktas atsitiktine tvarka.
- Kiekvienas naujas žaidimo sukimas prasideda tuščiu energijos skaitikliu.

22.8. Laisvas kritimas (Free Fall)

- 4 ar daugiau lavinos iš eilės lošime, kurios atsiranda kur nors pagrindinio žaidimo stulpeliuose, įjungia vieną iš „Free Fall“ režimų.
- Laisvi kritimai yra žaidžiami tuo pačiu statymų lygiu ir žetonų verte, kaip ir sukimas aktyvuojantis laisvuosius kritimus.
- Yra 4 skirtingi laisvųjų kritimų režimai, vadinami „Fire Storm“ režimu, „Air Storm“ režimu, „Earth Storm“ režimu ir „Water Storm“ režimu.
- Kiekviename laisvojo kritimo režime yra unikalus Wild simbolių elementas, kuris gali pasirodyti stulpeliuose, siekiant didesnio laimėjimo.
- Kiekvienas laisvojo kritimo režimas suteikia 10 laisvus kritimus.
- Laisvųjų kritimų pabaigoje žaidimas grįžta į sukimą, įjungusį laisvuosius kritimus
- Laisvųjų kritimų pabaigoje visas laimėjimas iš „Free Falls“ pridedamas prie bet kurio laimėjimo iš to sukimo, kuris aktyvino laisvuosius kritimus.

22.9. Wild



- Pagrindiniame žaidime Wild simboliai gali būti rodomi tik 2, 3, 4 ir 5 stulpeliuose ir pakeičia visus kitus simbolius.
- Visi Wild simboliai pakeičia visus simbolius pagrindiniame žaidime ir laisvo kritimo žaidimuose.
- Visi „Wild“ simbolių pakeitimai pagrindiniame žaidime ir laisvo kritimo žaidimuose išmokami pagal aukščiausią laiminčią kombinaciją.

22.10. Fire Storm Wild

- „Fire Storm“ Wild simboliai rodomi „Fire Storm“ režimo 2, 3 ir 4 stulpeliuose ir gali būti išplėsti, įtraukiant 1 ir 5 stulpelius.
- „Fire Storm“ Wild simboliai gali plisti bet kuria kryptimi stulpeliuose, transformuodami bet kuriuos du gretimus simbolius paverčiant Wild simboliais, siekiant didesnio laimėjimo.

22.11. Air Storm Wild

- 2 „Air Storm Wild“ simboliai atsitiktinai nukrenta ant pirmojo „Free Fall“ stulpelių ir lieka ant visų „Air Storm“ režimo stulpelių.
- Po pirmojo kritimo Wild simboliai atsitiktinai pereina į gretimą poziciją, kiekvienam kritimui ar lavinai.
- Wild simboliai sukasi prieš pereinant į kitą stulpelių poziciją, norėdami parodyti kryptį, kurią jie persikels.

22.12. Earth Storm Wild

- „Earth Storm“ Wild simboliai gali būti rodomi tik 2, 3 ir 4 stulpeliuose „Earth Storm“ režimu.
- „Earth Storm“ Wild simboliai lieka stulpeliuose tol, kol jie nebuvo įtraukti į vieną ar daugiau laimėjusių statymų linijų, trijose lavinose arba kol nebebus daugiau laimėjimų.

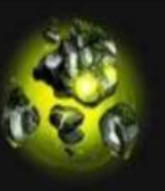
22.13. Water Storm Wild

- „Water Storm Wild“ simboliai gali būti rodomi tik 2, 3 ir 4 stulpeliuose „Water Storm“ režimu.
- „Water Storm Wild“ yra besiplečiantis Wild ir išsiplečia vertikaliai, kad apimtų visą stulpelį transformuodamas simbolius į Wild simbolius.

22.14. Graža žaidėjui

- Teorinė žaidimo graža žaidėjui yra 96.0%

22.15. Laimėjimų lentelė

	5 1500 4 150 3 25		5 750 4 100 3 20		5 100 4 30 3 5		5 75 4 25 3 4
	5 500 4 75 3 15		5 300 4 50 3 10		5 50 4 20 3 3		5 50 4 20 3 3

23. LOŠIMAS „EKSALIBURAS“ („EXCALIBUR“)

23.1. Mažiausias statymas: 0,2 EUR

23.2. Didžiausias statymas: 80,00 EUR

23.3. Didžiausias laimėjimas: 120000,00 EUR

23.4. Lošimo apžvalga

- „Ekskaliburas“ („Excalibur“) yra 5 būgnų, 3 eilučių, 20- linijų keletu žetonų lošimas su Wild ir Scatter simboliais.
- Lošimas visada lošiamas 20 linijų skirtingais statymų lygiais ir žetonų verte.
- Statymo lygis pasirenkamas naudojant Lygio („LEVEL / LYGIS“) selektorių.
- Žetonų vertė pasirenkama naudojant Žetonų vertės („Coin Value“) selektorių.
- Žetonai 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 pinigais yra lygus laimėjimui žetonais padauginta iš žetonų vertės.
- Wild simbolis pakeičia visus simbolius išskyrus Scatter simbolius ir Golden Wild.
- Laimėjimai su bendrais Wild simboliais yra dvigubinami, neįskaičiuojant laimėjimų, kuriuose yra tik Wild simboliai.
- Golden Wild simbolis gali atsirasti tik ant trečio būgno.
- Golden Wild simbolis pakeičia visus simbolius išskyrus Scatter.
- Golden Wild išmoka laimėjimą x4 už visus simbolius išskyrus bendrus Wild simbolius.
- Tik vienas Golden Wild daugiklis gali būti pritaikytas statymų linijų laimėjimams su Wild ir Golden Wild simboliais laiminčioje eilutėje.
- Papildomo sukimo metu statymų eilutės laimėjimai iš Wild ir Golden Wild simbolių yra dauginami iš Wild daugiklio ir Papildomo sukimo daugiklio.
- Scatter simbolis išmoka bendrą statymų statymą kart daugiklis.
- Žetonų laimėjimai ant Scatter simbolių pridedami prie bet kurio statymų linijų laimėjimo.
- Scatter laimėjimai išmoka bendrą statymų sumą padaugintą iš išmokos, atvaizduotos laimėjimų lentelėje.
- Tik didžiausias laimėjimas per statymų eilutę yra išmokamas.
- Visi laimėjimai mokami tik pasirinktose statymų eilutėse, išskyrus laimėjimus su Scatter simboliais.

- Vienu metu įvykę laimėjimai skirtingose statymų linijose yra sudedami.
- Žaidimo istorija nepasiekiamo žaidžiant režimu „Žaisti Pramogai“.

23.5. Papildomi sukimai

- 3 ar daugiau Scatter simbolių, atsirandančių bet kur būgnuose pagrindiniame žaidime aktyvuoja Papildomą sukimą.
- 3 ar daugiau Scatter simbolių, atsirandančių bet kur būgnuose Free Spins metu aktyvuoja papildomus sukimus pagal laimėjimų lentelę.
- Šie Papildomi sukimai automatiškai pridedami prie dabartinių Papildomų sukimų.
- Papildomi sukimai yra žaidžiami tuo pat statymų lygiu ir žetonų verte kaip ir sukimas, kuris aktyvavo Papildomus sukimus.
- Laimėjimai yra trigubinami per Papildomus sukimus.
- Papildomų sukimų pabaigoje bendras laimėjimas iš Papildomų sukimų pridedamas prie visų laimėjimų iš sukimo, kuris aktyvavo Papildomus sukimus.

23.6. Graža žaidėjui

- Teorinė žaidimo graža žaidėjui yra 95.08%

23.7. Laimėjimų lentelė

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20

5	10000
4	2500
3	250
2	10

Wins with regular Wild symbols are doubled, including wins with only Wild symbols. Wild symbol substitutes for all symbols except Scatter symbols and Golden Wild.

Golden Wild substitutes for all symbols except Scatter symbols. Golden Wild pays win amount x4 for all symbols except regular Wild symbols.

5	500	+30	FREE SPINS
4	25	+20	FREE SPINS
3	5	+10	FREE SPINS
2	2		

Scatter symbol pays total bet times multiplier. 3+ scatter symbols activate 10+ Free spins. Free spins pay win x3. Excludes additional Free spins.

Only the highest win per bet line is paid. Bet line wins

5	750
4	100
3	25
2	3

5	500
4	100
3	25

5	500
4	100
3	15

5	250
4	75
3	10

5	250
4	75
3	10

5	200
4	50
3	10

5	150
4	50
3	5

5	125
4	25
3	5

5	125
4	25
3	5

5	125
4	25
3	5

5	100
4	25
3	5
2	2

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

24.1. Mažiausias statymas: 0,1 EUR

24.2. Didžiausias statymas: 100,00 EUR

24.3. Didžiausias laimėjimas: 1500,00 EUR – vienam statymo būdai

- Žaidimas „Pasakų legendos: veidrodėli, veidrodėli“ yra 243 statymo būdų, 5 būgnų, 3 eilių lošimas su tokiomis funkcijomis, kaip „Atsitiktinės funkcijos“ („Random Features“),

„Bonus funkcijas“ („Bonus Features“), „Veidrodiniai pakartotiniai sukimai“ („Mirror Re-Spins“).

- Žaidimas yra žaidžiamas 243 statymo būduose, 1-10 lygiuose (10 žetonų viename LEVEL / LYGJE) ir su skirtingomis žetonų vertėmis.
- Jame nėra statymo linijų.
- Lošimo lygis yra nustatomas naudojantis LYGIO („LEVEL / LYGIS“) selektoriumi.
- Žetonų vertė yra nustatoma naudojantis ŽETONŲ VERTĖS („Coin Value“) selektoriumi.
- ŽETONAI („COINS / ŽETONAI“) rodo skaičių žetonų, kuriuos žaidėjas gali statyti.
- DIDŽIAUSIŲ STATYMŲ („Max Bet“) lygmenyje lošiama 243 lošimo būdais, aukščiausiu statymų lygiu 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 („Paytable“).
- Statymo būdo laimėjimas – kai sutampa simboliai bet kurioje pozicijoje ant 3 ar daugiau susiliečiančių būgnų (jeigu yra žaidimo logotipas, ant 2 ar daugiau susiliečiančių būgnų), pradedant nuo kairiausio būgno iki dešiniausio būgno.
- Sėkmės atveju, laimėjimai išmokami nuo kairiausio būgno iki dešinio.
- Tik ilgiausia sutampanti kombinacija per simbolį yra išmokama.
- Daugiau statymo būdo laimėjimų yra sukuriami, 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, žaidžiant pagrindiniame žaidime.
- 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 („Paytable“) ir padaugintai iš statymų lygio.
- Statymo būdo laimėjimas pinigais yra lygus laimėjimui žetonais, padaugintam iš žetonų vertės.
- „Atsitiktinės funkcijas“ („Random Features“) ir „Bonus funkcijas“ („Bonus Features“) yra žaidžiami tame pačiame statymų lygyje ir su ta pačia žetonų verte, kaip ir sukimas, kurio metu jie buvo aktyvuoti.
- „Veidrodiniai pakartotiniai sukimai“ („Mirror Re-Spins“) ir „Bonus funkcijas“ („Bonus Features“) negali būti aktyvuoti per „Atsitiktines funkcijas“ („Random Features“).
- Pasibaigus „Atsitiktinių funkcijų“ („Random Features“) ir „Bonus funkcijų“ („Bonus Features“) žaidimams, galutinis laimėjimas iš šių funkcijų yra pridamas prie sukimo laimėjimų, kuriame jos buvo aktyvuotos.
- Visi penki būgnai turi tam tikrą skaičių papildomų pozicijų, kurios per kiekvieną naują pasukimą, yra atsitiktine tvarka pakeičiamos vienu iš vidutinio laimėjimo simbolių, išskyrus tuos atvejus, kai tai yra žaidimo logotipo simbolis.

24.4. Pavyzdys laimėjimo kelio 1 lygyje

- 3 vienodi Princesių („Princess“) simboliai gretimuose būgnuose nuo kairiausio suteikia 15 žetonų laimėjimą. Jis yra padauginamas iš 2 (dėl 2 Princesių simbolių ant 3 būgno), suteikiant galutinį laimėjimą $2 \times 15 = 30$.



24.5. „Veidrodiniai pakartotiniai sukimai“ („Mirror Re-Spins“)

- „Veidrodzio“ („Mirror“) simbolis gali atsirasti tik ant 3 būgno pagrindiniame žaidime, ir



ant 1, 2, 3 būgnų Papildomuose sukimuose („Free Spins“).

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

24.6. „Atsitiktinės funkcijos“ („Random Features“)

- 3 „Atsitiktinės funkcijos“ („Random Features“) yra: „Fėjos magiškas sukimas“ („Fairy Magic Spin“), „Fėjos staigmena“ („Fairy Surprise“) ir „Fėjos veidrodzio funkcija“ („Fairy Mirror Feature“).
- „Atsitiktinės funkcijos“ („Random Features“) yra atsitiktine tvarka aktyvuojamos pagrindiniame žaidime.
- „Atsitiktinės funkcijos“ („Random Features“) negali būti aktyvuojamos per „Atsitiktines funkcijas“ („Random Features“) ir „Bonus funkcijas“ („Bonus Features“)

- „Atsitiktinės funkcijos“ („Random Features“) negali būti aktyvuotos tuo pačiu metu kaip ir „Bonus funkcijos“ („Bonus Features“).

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

- Šioje „Atsitiktinėje funkcijoje“ atsitiktinis susigrupavimas vidutinio laimėjimo simbolių nuo 5 iki 7, išskyrus žaidimo logotipo simbolį, vienam sukimui atsiranda kaip perdengimas ant būgnų.

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

- „Fėjos staigmenos atsitiktinė funkcija“ („Fairy Surprise“) yra aktyvuojama atsitiktine tvarka, kai pagrindiniame žaidime yra situacija be jokių laimėjimų.
- Simbolis yra atsitiktine tvarka išrenkamas iš vidutinio laimėjimo simbolių, esančių ant būgnų po sukimo. Kiti simboliai, pradedant nuo mažo laimėjimo simbolių, virst į pasirinktą simbolį iki tol, kol bus pasiektas laimėjimas.

24.9. „Fėjos veidrodžio funkcija“ („Fairy Mirror Feature“)

- Šioje „Atsitiktinėje funkcijoje“, „Veidrodžio“ („Mirror“) simbolis atsitiktine tvarka yra padedamas viduryje 3 būgno, taip suteikia „Veidrodinį pakartotinį sukimą“ („Mirror Re-Spin“) (daugiau informacijos – Žaidimų taisyklių skiltyje „Veidrodinis pakartotinis sukimas“).
- Kai „Veidrodžio“ („Mirror“) simbolis nusileidžia ant būgno, jis transformuojasi arba į „Princesės“, 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-Spins“).
- 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-Spins“).

24.10. „Bonus funkcijos“ („Bonus Features“)



- 3 „Bonus“ simboliai, atsiradę ant 1, 3 ir 5 būgnų pagrindiniame žaidime, aktyvuoja vieną iš „Bonus funkcijų“ („Bonus Features“).
- „Bonus funkcijos“ („Bonus Features“) taip pat gali būti aktyvuotos atsitiktine tvarka, jeigu pagrindiniame žaidime pasiekta situacija be laimėjimų: jeigu 2 iš „Bonus“ simbolių nusileidžia ant 1 ir 3 būgnų, trečiasis simbolis gali būti atsitiktine tvarka padėtas ant 5 būgno.
- Tam, kad aktyvuotų „Bonus funkcijas“ („Bonus Features“), žaidėjas turi pasirinkti vieną iš trijų skrynių.
- 3 „Bonus funkcijas“ („Bonus Features“) yra: „Kasybos bonusas“ („Mining Bonus“), „Papildomi sukimai“ („Free Spins“), „Žetonų laimėjimas“ („Coin Win“).

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



- Kai aktyvuojamas „Kasybos bonusas“ („Mining Bonus“), žaidėjas 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.

24.12. „Papildomi sukimai“ („Free Spins“)

- „Papildomi sukimai“ („Free Spins“) yra aktyvuojami, kai žaidėjui suteikiami 10 Papildomi sukimai.
- „Papildomi sukimai“ („Free Spins“) yra žaidžiami tame pačiame lošimo lygyje ir su ta pačia žetonų verte, kaip ir sukimas, kuris aktyvavo Papildomus sukimus.
- Papildomi „Papildomi sukimai“ („Free Spins“) negali būti laimi per „Papildomus sukimus“ („Free Spins“).
- Per „Papildomus sukimus“ („Free Spins“) ant 1, 2 ir 3 būgnų gali atsirasti „Veidrodžio“ („Mirror“) simbolis.
- 1 ar daugiau „Veidrodžio“ („Mirror“) simbolių, atsiradusių ant būgno per „Papildomus sukimus“ („Free Spins“), aktyvuoja „Veidrodinį pakartotinį sukimą“ („Mirror Re-Spin“).
- Kai „Veidrodžio“ („Mirror“) simbolis nusileidžia ant būgno, jis transformuojasi arba į „Princesės“, 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-Spins“).
- 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-Spins“).
- „Veidrodinis pakartotinis sukimas“ („Mirror Re-Spin“) per „Papildomus sukimus“ („Free Spins“) veikia taip pat, kaip jis veikia pagrindiniame žaidime (daugiau informacijos – Žaidimo taisyklių skiltyje „Veidrodinis pakartotinis sukimas“ („Mirror Re-Spin“).
- Galutinis laimėjimo laukas apima visus laimėjimus, gautus per „Papildomus sukimus“ („Free Spins“), pridedant visus laimėjimus iš sukimo, kuriame buvo aktyvuoti „Papildomi sukimai“ („Free Spins“).

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



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

24.14. Žaidimo funkcijos

- Lentelė žemiau nurodo skirtingus mygtukus, esančius žaidime, bei paaiškina jų funkcijas.

Mygtukas	Funkcija
	Spausti, norint pradėti sukimą su nustatytu statymo lygiu ir žetonų verte (taip pat galima spausti tarpo klavišą).
	Spausti, norint atidaryti žaidimo nustatymų meniu ir pasirinkti nustatymus.
	Spausti, norint užtildyti žaidimo garsus, arba nustatyti garsumo lygį.
	Spausti, norint atidaryti žaidimo taisykles.
	Spausti į kairę arba į dešinę rodančias rodykles, norint peržiūrėti Laimėjimų lentelę.
	Spausti, norint sugrįžti į žaidimą.
	Spausti, norint peržiūrėti laimėjimų lentelę.

24.15. Grąža žaidėjui

- Teorinė šio žaidimo grąža žaidėjui yra 96.48%

24.16. Laimėjimų lentelė:

					
5 150 4 60 3 30 2 5	5 75 4 30 3 15	5 75 4 30 3 15	5 50 4 20 3 10	5 50 4 20 3 10	
					
5 25 4 10 3 5	5 25 4 10 3 5	5 25 4 10 3 5	5 25 4 10 3 5	5 15 4 6 3 3	5 15 4 6 3 3

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

- 25.1. Mažiausias statymas: 0,2 EUR
- 25.2. Didžiausias statymas: 200,00 EUR
- 25.3. Didžiausias laimėjimas: 4000,00 EUR

25.4. Lošimo apžvalga

- „Pasakų legendos: Raudonkepuraite“ („Fairytale Legends: Red Riding Hood“) yra 5 būgnų, 3 eilučių lošimas su atsitiktiniais elementais, Bonus elementais, išliekančiais Wild persukimais („Sticky Wild Re-Spins“) ir „Wild“ pakeitimais.
- Lošimas visada lošiamas 20 linijų skirtingais statymų lygiais ir žetonų verte.
- Statymų lygis nustatomas naudojant Statymų lygio slankiklį.
- Žetonų vertė pasirenkama naudojant Žetonų vertės („Coin Value“) selektorių.
- Žetonai 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 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.
- Wild simbolių pakeitimas sumoka didžiausią įmanomą sumą statymų linijoje pagal „laimėjimų lentelę“.
- Wild simboliai pakeičia visus simbolius, išskyrus Bonus simbolius.
- Vienu metu laimi įvairios statymų eilutės.
- Atsitiktinės savybės ir premijos funkcijos yra žaidžiamos tuo pačiu statymų lygiu ir žetonų verte kaip ir turas, kuris juos aktyvavo.
- Atsitiktinių ir bonusinių elementų pabaigoje bendras laimėjimas iš šių funkcijų pridedamas prie sukimo, kuris aktyvavo elementus.
- Pagrindiniame žaidime ir per atsitiktinius elementus 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 žaidimo logotipo simbolį.
- Atsitiktinai parinktas simbolis pasirodo kiekvieno sukimo pradžioje.

25.5. Išliekantys Wild persukimai



- Wild  simboliai rodomi ant 2, 3 ir 4 būgno pagrindiniame žaidime ir visuose būgnuose laisvosiose sukimuose.
- 2 ar daugiau Wild simbolių, rodomų ant pagrindinio žaidimo būgno, veikia kaip „Išliekantys Wild“ simboliai ir suteikia Išliekančius Wild persukimus.

- Visi išliekantys Wild simboliai ant būgnų, kurie aktyvavo „Išliekantį Wild“ persukimą, lieka toje pačioje padėtyje ant būgnų Išliekančio Wild persukimo metu.
- Wild simboliai, nusileidę už išliekančių Wild simbolių, nėra laikomi matomais.
- Išliekantis Wild persukimas baigsis, kai išliekančių Wild persukimų metu nėra naujų matomų Išliekančių Wild simbolių.
- Nestandartinių Wild atkūrimo metu negali būti aktyvuojama jokių atsitiktinių savybių arba papildomų funkcijų.
- Jei 3 Bonus simboliai, kurie įjungia Bonus funkcijas ir 2 ar daugiau Wild simbolių, kurie tuo pačiu metu aktyvavo „Išliekantį Wild“ persukimą įvyksta tuo pačiu metu pagrindiniame žaidime, pirmiausia paleidžiamas „Bonus“ elementas.
- „Išliekančių Wild“ persukimų laimėjimai pridedami prie ankstesnių laimėjimų iš kitų sukimų.

25.6. Atsitiktiniai elementai

- 3 atsitiktiniai elementai yra: Stebuklingas fėjos sukimas, Fėjos staigmena ir Fėjos sukimas su Wild simboliais.
- Atsitiktiniai elementai gali nutikti pagrindiniame žaidime atsitiktinai.
- Atsitiktiniai elementai negali aktyvuotis „Išliekančių Wild“ persukimų metu arba Papildomų persukimų metu.
- Atsitiktiniai elementai negali aktyvuotis tuo pat metu kaip ir Bonus elementai.

25.7. Stebuklingas fėjos sukimas

- „Fairy Magic Spin“ (stebuklingas fėjos sukimas) – fėja pakeis nuo penkių iki devynių simbolių grupę vienodais simboliais, kad užtikrintų didelį laimėjimą.

25.8. Fėjos staigmena

- „Fairy Surprise“ (fėjos staigmena) – pasirenkamas vienas pagrindinis simbolis, o visi mažesnės vertės simboliai palaipsniui keičiasi į šį simbolį, kol pelnomas laimėjimas.

25.9. Fėjos sukimas su Wild simboliais

- „Fairy Wild Spin“ (fėjos sukimas su „Wild“ simboliais) – antrame, trečiame ir ketvirtame būgnuose pridedami trys ar keturi „Wild“ simboliai. Būgnams sustojus, gausite pakartotinį sukimą su „Wild“ simboliais.

25.10. Bonus elementai

- 3 Bonuso simboliai, esantys pagrindinio žaidimo 1, 3 ir 5 būgnuose, įjungia vieną iš Bonuso funkcijų.



- Norėdami įjungti Bonusus, žaidėjas pasirenka vieną iš trijų skrynių .
- 3 bonuso galimybės: saugokitės vilko, Papildomi sukimai ir žetonų laimėjimas. Saugokitės vilko
- „Beware The Wolf“ (saugokitės vilko) – tai stalo žaidimas, kurio metu sukate suktuką ir keliaujate pirmyn. Tarp siūlomų prizų yra daugikliai, žetonų laimėjimai ir milžiniškas žetonų aukso puodas, siekiantis 200 kartų jūsų statymą viršijančią sumą. Atsistojus ant „Collect“ laukelio, bonuso sukimas baigsis.
- Daugiklis yra nuo x1 iki x20 kartų didesnis už statymą.

- Žaidime yra 5 tipų vietos: žetonų laimėjimas, dviguba, rodyklė, „Jackpot“ žetonų laimėjimas ir rinkimas.
- Kai žaidėjas nusileido Žetonai laimėtojo vietoje, žaidėjui suteikiami žetonai.
- Žetonų laimėjimo suma lygi dabartiniam statymui, padaugintam iš vietovėje nurodyto daugiklio.
- Kai žaidėjas nusileido ant dvigubos vietos, visi „Bonus“ žaidimo koeficientai, įskaitant Jackpot Coin Win multiplikatorių, yra dvigubinami. Multiplikatorius netaikomas žetonams, laimėtoms iki šiol bonuso žaidime.
- Kai žaidėjas nusileido rodyklės vietoje, žaidėjas pereina rodyklės kryptimi vieną žingsnį.
- Kai žaidėjas nusileidžia į „Jackpot“ žetonų laimėjimo vietą, „Saugokitės vilkų“ žaidimas baigiasi ir „Jackpot“ žetonai pridedamos papildomai prie „Bonus Game“ surinktų žetonų laimėjimų.
- „Jackpot“ žetonai laimėtojo suma yra lygi dabartiniam statymui, padaugintam iš x100 ar „x200“ „Jackpot Coin Win“ koeficiento. Pastarasis yra įmanomas, jei žaidėjas anksčiau pateko į dvigubą vietą.
- Kai žaidėjas nusileidžia į „Collect“ vietą, „Saugokitės vilkų“ žaidimas baigiasi ir visi iki šios surinkti žetonai yrasuteikiami.

25.11. Papildomi sukimai



- „Free Spins“ (Papildomi sukimai) – po atidarymo šios skrynios žaidėjui bus suteikti dešimt Papildomų sukimų. Kai tik jų metu būgnuose pasirodys dar viena skrynia, gausite du Papildomus sukimus (išsukite tris skrynias ir gausite dešimt papildomų sukimų). Aktyvinus šią funkciją, „Wild“ simboliai pasirodo visuose būgnuose. Jei išsuksite bent du, jie sustings ir liks vietoje per Papildomą pakartotinį sukimą.

25.12. Žetonų laimėjimas



- „Coin Win“ (žetonų laimėjimas) – pasirinkite šią skrynią ir jūsų bendra statymo suma bus padauginta iš 15.

25.13. Žaidimo funkcijos

- Lentelė žemiau parodo skirtingus žaidimų mygtukus ir aprašo funkcijas

Mygtukas	Funkcija
	Spausti, norint pradėti sukimą su nustatytu statymo lygiu ir žetonų verte (taip pat galima spausti tarpo klavišą).
	Spausti, norint atidaryti žaidimo nustatymų meniu ir pasirinkti nustatymus.

	Spausti, norint užtildyti žaidimo garsus, arba nustatyti garsumo lygį.
	Spausti, norint atidaryti žaidimo taisykles.
	Paspauskite rodykles, kad naviguotumėte tarp laimėjimų lentelės lapų.
	Paspauskite, kad peržiūrėtumėte laimėjimų lentelę.

25.14. Graža žaidėjui

- Teorinė žaidimo graža žaidėjui yra 96.3%

25.15. Laimėjimų lentelė

	5 400 4 80 3 40 2 3		5 250 4 65 3 20
	5 200 4 60 3 15		5 150 4 50 3 15
	5 100 4 45 3 15		

26. LOŠIMAS „AUKSINĖ FINO TAVERNA“ („FINN'S GOLDEN TAVERN“)

Bendroji informacija:	
Lošimo tipas:	Lošimų automatų žaidimas
Būgnų tipas:	Sukamieji būgnai
Numatytoji mažiausio ir didžiausio statymo suma:	Min. 0.10 € Maks. 50 €
Maksimalaus laimėjimo suma:	50 000 €
Teorinis pinigų grąžinimas (RTP):	96.10%

26.1. Lošimo taisyklės:

- „Fino aukso užėiga“ yra 5 būgnų ir 5 eilių lošimas su laukiniais („Wild“) simboliais, nemokamais sukimais su daugiklio matuokliu ir papildomomis monetomis bei 2 skirtingomis atsitiktinėmis 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 eurai 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.

26.2. Sukimo mechanizmas

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

21▶	20▶	19▶	18▶	17▼
22▲	7▶	6▶	5▼	16▼
23▲	8▲	1▲	4▼	15▼
24▲	9▲	2▲	◀3	14▼
25▲	10▲	◀11	◀12	◀13

26.3. Laukiniai („Wild“) simboliai:

- Laimėjimai gauti su laukiniais („Wild“) simboliais gali susidurti ar persidengti toje pačioje eilutėje arba stulpelyje.
- Pirmojo sukimo arba kritimo metu nepasirodo jokie laukiniai („Wild“) simboliai.
- Laukiniai („Wild“) simboliai gali pakeisti monetų 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 simboliais, jis turi tą pačią vertę kiekviename laimėjime.

26.4. Laimėjimo deriniai:

- Bet kuri horizontali arba vertikali 3 ar daugiau to paties simbolio eilutė yra vienodų simbolių laimėjimas.
- Vienoje eilėje ar stulpelyje gali būti daugiau nei 1 laimėjimas.
- Kai 3 ar 4 laukiniai („Wild“) simboliai yra vienas šalia kito vertikaliajoje 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 simbolis turi priskirtą vertę ir bet kuri 3 ar daugiau monetų 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 simboliai („Wild“) bus traktuojami kaip atsitiktinės monetos, kaip aprašyta pirmiau, o visiems laukiniams („Wild“) simboliams bus priskiriama ta pati atsitiktinės monetos vertė, sukurianti laimėjimą.

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

- Kai visi laimėjimai įvertinti, kiekvienas simbolis, kuris buvo laimėjimo dalis, susprogs 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 laiminčiame derinyje yra laukinis („Wild“) simbolis, jis susprogs ir sunaikins horizontaliai ir vertikalčiai šalia jo išsidėčiusius 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 ir užpildo tuščias pozicijas. Šis procesas kartojasi, iki kol nebelieka jokių galimų laimėjimų.
- Nauji laukiniai („Wild“) simboliai pasirodo laiminčio vienodų simbolių derinio viduryje.
- Lavinos laimėjimai pridedami prie pagrindinio lošimo laimėjimų ir likučio.

26.6. Atsitiktinės monetos funkcija

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

26.7. Nemokamų sukimų skrynios simbolis

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

26.8. Nemokami sukimai

- Po visų suteiktų laimėjimų ar lavinų, jei nemokamų sukimų skrynios 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 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 funkcija, veikianti pagrindiniame lošime, taip pat gali būti aktyvi ir nemokamų sukimų metu, esant toms pačioms aktyvavimo ir išmokėjimo

sąlygoms. Atsitiktinės monetos funkciją galima suaktyvinti tik vieną kartą kiekvieno atskiro nemokamo sukimo metu.

- Nemokamų sukimų metu nemokamų sukimų skrynios simbolis veikia taip pat, kaip ir pagrindiniame lošime; lavinos metu jis nuo tolimiausios padėties juda link centrinės padėties. Tačiau kuomet nemokamų sukimų metu baigiasi simbolių lavinos, o nemokamų sukimų skrynios simbolis yra centrinėje būgno padėtyje, jis suaktyvina papildomų monetų funkciją.
- Ši funkcija iškelia tam tikrą monetos simbolių, su atsitiktinėmis jiems priskirtomis reikšmėmis, skaičių ant būgnų.
- Monetų simboliai pakeičia atsitiktinius mažiausios vertės simbolius ir, pasibaigus pirminiam monetų pasiskirstymui, atliekamas laimėjimo įvertinimas. Jei po pirminio monetų pasiskirstymo nepasiektas laimėjimas, iš likusių galiojančių pozicijų pasirenkama papildoma pozicija ir tai vyksta iki tol, kol pasiekiamas laimėjimas.
- Paskirsčius visas monetas, sukuriami visi laimėjimai, jie dauginami iš esamo aktyvaus daugiklio, ir vėliau išmokami. Laukiniai simboliai ir lavinos taip pat kuriami tol, kol daugiau nebevyksta laimėjimų.
- Papildomų monetų funkcija gali atsirasti bet kuriame nemokamame sukime, net jei ji jau buvo atsiradusi ankstesniame nemokamame sukime tame pačiame nemokamo sukimo lošime.

26.9. Trenkimo kumščiu funkcija

- Kai sukimas pagrindiniame lošime nesuteikia laimėjimo, atsitiktinai gali būti suaktyvinta trenkimo kumščiu funkcija, kuri gali perkelti monetos simbolį taip, kad būtų sugeneruotas laimėjimas.
- Išmokėjus laimėjimą, likę simboliai krenta lavina ir galimai sukuria naujų laimėjimų.
- Ši funkcija negali perkelti nemokamų sukimų skrynios simbolio.

26.10. Lošimo funkcijos

- Toliau esančioje lentelėje išvardyti įvairūs lošimo mygtukai ir aprašytos jų atliekamos funkcijos.

Pagrindinis žaidimas	
	Sukimo mygtukas Spustelėkite, jei norite pradėti žaidimo lošimą su dabartine statymo verte arba paspauskite tarpelio klavišą.
	Stabdymo mygtukas Spustelėkite norėdami sustabdyti lošimą.

	Monetos vertė Spustelėkite norėdami pakeisti monetos vertę ir pasirinkite norimą statymo sumą.
	Garsas Spustelėkite norėdami išjungti lošimo garsus arba slinkikliu sureguliuokite garsumą.
	Meniu Spustelėkite norėdami pasiekti žaidimo nustatymus ir informaciją apie žaidimą.
Žaidimo nustatymai ir žaidimo informacija	
	Mokėjimų lentelė Spustelėkite, jei norite peržiūrėti laiminčius derinius ir laimėjimus.
	Žaidimo nustatymai Spustelėkite norėdami peržiūrėti žaidimo nustatymų meniu. • Ižanga: Įjungia arba išjungia lošimo įžangos ekraną. • Sukti spustelėjus tarpelio klavišą: Išjungia arba įjungia funkciją sukti spustelėjus tarpelio klavišą. • Rodyti statymą virtualiais pinigais: Perjungiama tarp lošimų virtualiais pinigais ir lošimų monetomis.
	Lošimo taisyklės Spustelėkite norėdami pamatyti lošimo taisykles.
	Lošimo istorija Spustelėkite norėdami peržiūrėti paskutinių lošimų istoriją. Pastaba: žaidimų žurnaluose visada bus rodomas monetų skaičius, o ne piniginė vertė, nepriklausomai nuo režimo pasirinkto prieš lošiant. Laimėjimas pinigais

	yra lygus laimėjimui monetomis, padaugintam iš monetos vertės.
	Uždaryti Spustelėkite norėdami grįžti į pagrindinį lošimą.

26.11. Papildoma informacija:

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

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

Bendroji informacija:	
Lošimo tipas:	Lošimų automatų žaidimas
Būgnų tipas:	Sukamieji būgnai
Numatytoji mažiausio ir didžiausio statymo suma:	Min. 0.20 € Maks. 200 €
Maksimalaus laimėjimo suma:	152 000 €
Teorinis pinigų grąžinimas (RTP):	96.50%

27.1. Lošimo taisyklės:

- „Sėkmės reindžeriai“ yra 5 būgnų, 76 eilučių (fiksotų) lošimas su tokiomis funkcijomis, kaip laimingi laukiniai būgnai („Lucky Wild Reels“), nemokami sukimai ir susietieji būgnai („Linked Reels“). Lošimas lošiamas su 76 statymo eilutėmis (fiksutomis), 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 eurais lygus laimėjimui monetomis, padaugintam iš monetos vertės.

- Statymo eilutės laimėjimai mokami iš eilės pradedant nuo kairiausios esančios būgnų iki dešiniausios esančios būgnų.
- Išmokamas tik didžiausias laimėjimas už statymo eilutę.
- Vienu metu skirtingose statymo eilutėse laimėti laimėjimai sudedami.
- Visi monetų laimėjimai išmokami, tik kai laimima statymo eilutėse.

27.2. Laukinis („Wild“) simbolis:

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

27.3. 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“).

27.4. Nemokami sukimai

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

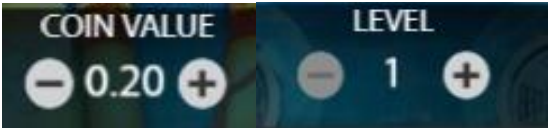
27.5. Susietieji būgnai („Linked Reels“):

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

27.6. Lošimo funkcijos

- Toliau esančioje lentelėje išvardyti įvairūs lošimo mygtukai ir aprašytos jų atliekamos funkcijos.

Pagrindinis žaidimas

	Sukimo mygtukas Spustelėkite, jei norite pradėti žaidimo lošimą su dabartine statymo verte arba paspauskite tarpelio klavišą. Spustelėkite sukimo metu norėdami sustabdyti lošimą.
	Monetos vertė Norėdami pakeisti monetos vertę, bei lygi spustelėkite mygtukus „-“ arba „+“.
	Garsas Spustelėkite norėdami išjungti lošimo garsus arba slinkikliu sureguliuokite garsumą.
Žaidimo nustatymai ir žaidimo informacija	
	Mokėjimų lentelė Spustelėkite, jei norite peržiūrėti laiminčius derinius ir laimėjimus.
	Žaidimo nustatymai Spustelėkite norėdami peržiūrėti žaidimo nustatymų meniu. • Ižanga: Įjungia arba išjungia lošimo ižangos ekraną. • Sukti spustelėjus tarpelio klavišą: Išjungia arba įjungia funkciją sukti spustelėjus tarpelio klavišą. • Lošimo istorija. Spustelėkite norėdami peržiūrėti paskutinio lošimo istoriją.
	Lošimo taisyklės Spustelėkite norėdami pamatyti lošimo taisykles.
	Rodyklės Rodyklėmis į kairę ir į dešinę vartykite mokėjimo lentelės puslapius.



Uždaryti

Spustelėkite norėdami grįžti į pagrindinį lošimą.

27.7. Papildoma informacija:

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

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

28.1. Mažiausias statymas: 0,15 EUR

28.2. Didžiausias statymas: 150,00 EUR

28.3. Didžiausias laimėjimas: 94600,00 EUR

- Žaidimas „Vaisių parduotuvė“ („Fruit Shop“) energingas 5 būgnų ir 15 statymo linijų lošimas, turintis šias funkcijas: „Laukinis pasikeitimas“ („Wild substitutions“) su x2 dauginamuoju ir Papildomų sukimų („Free Spins“) x2 dauginamuoju.
- 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 būgno simbolius.
- Tiek pagrindiniame žaidime, tiek su Papildomais sukimais „Wild“ simbolis pasirodo tik 2, 3 ir 4 būgnuose.
- Statymo linijų laimėjimai su „Laukinis“ („Wild“) yra dvigubinami (x2).
- Tik vienas „Laukinis“ („Wild“) dauginamasis yra pritaikomas per vieną statymo liniją.
- 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 dauginamojo.
- Statymo linijos laimėjimas pinigais yra lygus laimėjimui žetonais, padaugintam iš žetonų vertės.
- Vienkartiniai laimėjimai skirtingose statymų linijose yra pridedami.
- COINS / ŽETONAI rodo žetonų, kuriuos žaidėjas gali statyti, skaičių. Papildomi sukimai (Free Spins)
- Statymo linijos laimėjimai su vienodų vaisių simboliais suteikia Papildomus sukimus.
- Papildomais sukimais lošiama tais pačiais statymo lygiu bei žetonų verte, kuriais jie ir buvo aktyvuoti.
- Papildomų sukimų laiminčios kombinacijos su sutampančiais simboliais suteikia papildomus sukimus pagal laimėjimų lentelę.

- Papildomi sukimai baigiasi, kai jų nebelieka ir neatsiranda naujų laimėjimų.
- Statymo linijos laimėjimai Papildomų sukimų metu išmoka dvigubai x2.
- Papildomu sukimų metu statymo linija su „Laukinis“ („Wild“) simboliais išmoka „Laukinis“ („Wild“) dauginamasis x Papildomų sukimų („Free Spins“) dauginamasis.
- Papildomų sukimų pabaigoje, galutinis laimėjimas iš Papildomų sukimų yra pridedamas prie to sukimo, kuris aktyvavo Papildomus sukimus, laimėjimo. Žaidimo funkcijos ir simboliai
- Lentelė žemiau nurodo skirtingus mygtukus, esančius žaidime, bei paaiškina jų funkcijas.

Mygtukas	Funkcija
	Spausti, norint pradėti sukimą su nustatytu statymo lygiu ir žetonų verte (taip pat galima spausti tarpo klavišą).
	Spausti, norint atidaryti žaidimo nustatymų meniu ir pasirinkti nustatymus.
	Spausti, norint užtildyti žaidimo garsus, arba nustatyti garsumo lygį.
	Spausti, norint atidaryti žaidimo taisykles.
	Automatinio statymo mygtukas neaktyvus.
	Paspauskite rodykles, kad naviguotumėte tarp laimėjimų lentelės lapų.
	Paspauskite, kad peržiūrėtumėte laimėjimų lentelę.

28.4. Graža žaidėjui

- Teorinė šio žaidimo graža žaidėjui yra 98,05%.

28.5. Laimėjimų lentelė

Free Spins

Bet line wins in Free Spins pay x2
Bet line wins with matching fruit symbols award Free Spins.

	5 5 FREE SPINS 4 2 FREE SPINS 3 1 FREE SPIN 2 1 FREE SPIN	   	5 5 FREE SPINS 4 2 FREE SPINS 3 1 FREE SPIN

During Free Spins any winning combinations with matching symbols award extra Free Spins.

	5 +5 FREE SPINS 4 +2 FREE SPINS 3 +1 FREE SPIN 2 +1 FREE SPIN	   	5 +5 FREE SPINS 4 +2 FREE SPINS 3 +1 FREE SPIN







The coin payout values are based on bet level 1.
 Only the highest win combination per bet line is paid.
 Bet lines win if the winning symbols are in succession from the leftmost reel to right.
 Malfunction voids all pays and plays.

	5 2000 4 300 3 25 2 5		5 1000 4 150 3 25		5 750 4 125 3 20

	5 500 4 100 3 20		5 200 4 75 3 15

The coin payout values are based on bet level 1.
 Only the highest win combination per bet line is paid.
 Bet lines win if the winning symbols are in succession from the leftmost reel to right.
 Malfunction voids all pays and plays.

	5 150 4 50 3 15		5 100 4 25 3 10		5 75 4 20 3 5

	5 60 4 15 3 5		5 50 4 10 3 5

1  2  3  4  5  6  7  8 
 9  10  11  12  13  14  15 

The coin payout values are based on bet level 1.
 Only the highest win combination per bet line is paid.
 Bet lines win if the winning symbols are in succession from the leftmost reel to right.
 Malfunction voids all pays and plays.

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

Bendroji informacija:	
Lošimo tipas:	Lošimų automatų žaidimas
Būgnų tipas:	Sukamieji būgnai
Numatytoji mažiausio ir didžiausio statymo suma:	Min. 0.20 € Maks. 100 €
Maksimalaus laimėjimo suma:	2 000 000 €
Teorinis pinigų grąžinimas (RTP):	96.06%

29.1. „Vaisių parduotuvė Mega keliai“, tai 6 būgnų lošimas, turintis laukinius („Wild“) simbolius, ir nemokamus sukimus su didėjančiu daugikliu.

29.2. Lošimo taisyklės:

- Lošime yra 117649 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.
- Lošėjo sąskaitos 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 („Paytable“), yra dinamiškos ir keičiasi kartu su pasirinkta statymo verte.

29.3. „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 keliai“ („Megaways“) laimėjimą.
- „Mega keliai“ („Megaways“) laimėjimai lygūs vertėms, nurodytoms mokėjimo lentelėje.
- Daugiau laimėjimų yra suteikiama, kuomet papildomi sutampantys simboliai atsiranda tuose pačiuose būgnuose, kurie suteikė „Mega keliai“ („Megaways“) laimėjimą.

- Vertinant laimėjusias kombinacijas, kiekvienas būgno simbolis skaičiuojamas vieną kartą, neatsižvelgiant į jo dydį būgne.
- Kiekvieno sukimo metu „Mega keliai“ („megaways“) laimėjimai yra lygūs padaugintų simbolių skaičiui kiekviename būgne. Maksimalus „Mega keliai“ („megaways“) laimėjimų skaičius yra 117649.
- Bendras „Mega keliai“ („Megaways“) laimėjimų skaičius sukimui rodomas ant „Mega keliai“ („Megaways“) matuoklio.
- Išmokama tik už ilgiausią kombinaciją vienam simboliui.
- Tuo pačiu metu laimimi „Mega keliai“ („Megaways“) laimėjimai yra sudedami



29.4. 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.

29.5. Nemokami sukimai

- „Mega keliai“ („Megaways“) laimėjimas bet kuriame vidutinio laimėjimo simboliuje suaktyvina nemokamus sukimus.
- Nemokamų sukimų metu „Mega keliai“ („Megaways“) laimėjimas bet kuriame vidutinio laimėjimo ir mažo laimėjimo simboliuje suaktyvina papildomus nemokamus sukimus.
- Pagrindiniame lošime ir nemokamų sukimų metu suteikiamų nemokamų sukimų skaičius priklauso nuo simbolio tipo ir laimėjusio derinio ilgio pagal mokėjimo lentelę („Paytable“).
- Nemokami sukimai suteikiami tik vieną kartą už sutapusius „Mega keliai“ („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 koeficientas 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.

29.6. Lošimo funkcijos

- Toliau esančioje lentelėje išvardyti įvairūs lošimo mygtukai ir aprašytos jų atliekamos funkcijos.

Pagrindinis žaidimas	
	Sukimo mygtukas Spustelėkite, jei norite pradėti žaidimo lošimą su dabartine statymo verte arba paspauskite tarpelio klavišą.
	Stabdymo mygtukas Spustelėkite norėdami sustabdyti lošimą.
	Monetos vertė Spustelėkite norėdami pakeisti monetos vertę ir pasirinkite norimą statymo sumą.
	Garsas Spustelėkite norėdami išjungti lošimo garsus arba slinkikliu sureguliuokite garsumą.
	Meniu Spustelėkite norėdami pasiekti žaidimo nustatymus ir informaciją apie žaidimą.
Žaidimo nustatymai ir žaidimo informacija	
	Mokėjimų lentelė Spustelėkite, jei norite peržiūrėti laiminčius derinius ir laimėjimus.

	Žaidimo nustatymai Spustelėkite norėdami peržiūrėti žaidimo nustatymų meniu. • Ižanga: Įjungia arba išjungia lošimo įžangos ekraną. • Sukti spustelėjus tarpelio klavišą: Išjungia arba įjungia funkciją sukti spustelėjus tarpelio klavišą. • Rodyti statymą virtualiais pinigais: Perjungiama tarp lošimų virtualiais pinigais ir lošimų monetomis.
	Lošimo taisyklės Spustelėkite norėdami pamatyti lošimo taisykles.
	Lošimo istorija Spustelėkite norėdami peržiūrėti paskutinių lošimų istoriją. Pastaba: žaidimų žurnaluose visada bus rodomas monetų skaičius, o ne piniginė vertė, nepriklausomai nuo režimo pasirinkto prieš lošiant. Laimėjimas pinigais yra lygus laimėjimui monetomis, padaugintam iš monetos vertės.
	Uždaryti Spustelėkite norėdami grįžti į pagrindinį lošimą.

29.7. Papildoma informacija:

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

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

Bendroji informacija:	
Lošimo tipas:	Lošimų automatų žaidimas

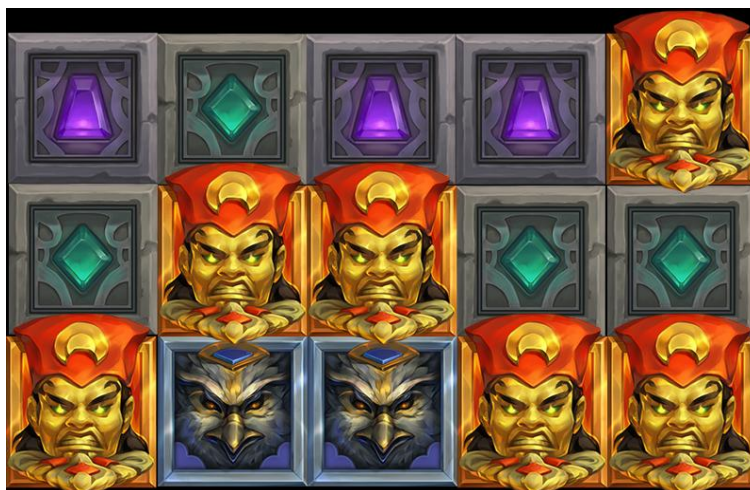
Būgnų tipas:	Sukamieji būgnai
Numatytoji mažiausio ir didžiausio statymo suma:	Min. 0.20 € Maks. 200 €
Maksimalaus laimėjimo suma:	2 000 000 €
Teorinis pinigų grąžinimas (RTP):	96.21%

30.1. Lošimo taisyklės:

- „Aukso Dievai: Begaliniai Būgnai“ yra 3 būgnų, 3 eilių lošimas, kuriame yra begalinių būgnų („Infinite Reels“) funkcija, laukiniai („Wild“) simboliai, pakartotiniai sukimai, multi trenkimo („MultiSlam“) funkcija ir laimėjimų sukimai. 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 (lošėjo sąskaitos 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.
- Toliau pateikiamas pavyzdys:



- Mokama tik už ilgiausią vienodų simbolių kombinaciją.
- Atskiri laimėjimai įvairiais statymo būdais yra sudedami.



30.2. Lošimo funkcijos:

30.2.1. Laimėjimų sukimai

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

30.2.2. Pakartotiniai sukimai

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

30.2.3. 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.

30.3. Simboliai:

30.3.1. Išsisklaidę („Scatter“) simboliai

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

30.3.2. Laukinis („Wild“) simbolis

- Laukiniai („Wild“) simboliai gali būti rodomi tik ant 4 būgno ir toliau.
- Laukiniai („Wild“) simboliai pakeičia visus simbolius, išskyrus išsisklaidžiusius („Scatter“) simbolius.

30.4. Begaliniai būgnai

- 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.

30.5. Mini žemėlapis

- Mini žemėlapis rodo minimalią visos žaidimo zonos ir laimėtų statymų būdų apžvalgą. Jei statymas laimi, išplečiamas mini žemėlapis plotas.

30.6. Lošimo funkcijos

- Toliau esančioje lentelėje išvardyti įvairūs lošimo mygtukai ir aprašytos jų atliekamos funkcijos.

Pagrindinis žaidimas	
	Sukimo mygtukas Spustelėkite, jei norite pradėti žaidimo lošimą su dabartine statymo verte arba paspauskite tarpelio klavišą.
	Stabdymo mygtukas Spustelėkite norėdami sustabdyti lošimą.
	Monetos vertė Spustelėkite norėdami pakeisti monetos vertę ir pasirinkite norimą statymo sumą.
	Garsas Spustelėkite norėdami išjungti lošimo garsus

	arba slinkikliu sureguliuokite garsumą.
	Meniu Spustelėkite norėdami pasiekti žaidimo nustatymus ir informaciją apie žaidimą.
Žaidimo nustatymai ir žaidimo informacija	
	Mokėjimų lentelė Spustelėkite, jei norite peržiūrėti laiminčius derinius ir laimėjimus.
	Žaidimo nustatymai Spustelėkite norėdami peržiūrėti žaidimo nustatymų meniu. • Ižanga: Įjungia arba išjungia lošimo ižangos ekraną. • Sukti spustelėjus tarpelio klavišą: Išjungia arba įjungia funkciją sukti spustelėjus tarpelio klavišą. • Rodyti statymą virtualiais pinigais: Perjungiama tarp lošimų virtualiais pinigais ir lošimų monetomis.
	Lošimo taisyklės Spustelėkite norėdami pamatyti lošimo taisykles.
	Lošimo istorija Spustelėkite norėdami peržiūrėti paskutinių lošimų istoriją. Pastaba: žaidimų žurnaluose visada bus rodomas monetų skaičius, o ne piniginė vertė, nepriklausomai nuo režimo pasirinkto prieš lošiant. Laimėjimas pinigais yra lygus laimėjimui monetomis, padaugintam iš monetos vertės.
	Uždaryti Spustelėkite norėdami grįžti į pagrindinį lošimą.

30.7. Papildoma informacija:

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

31. LOŠIMAS „GONZO PAIEŠKOS“ („GONZO'S QUEST“)

31.1. Mažiausias statymas: 0,20 EUR

31.2. Didžiausias statymas: 50,00 EUR

31.3. Didžiausias laimėjimas: 113715,00 EUR

- Žaidimas „Gonzo paieškos“ („Gonzo's Quest“) lošimas neturi sukimosi būgnų: šis 5 būgnų, 3 eilių, 20 linijų žaidimas pristato „Avalanche“ funkciją, kuri reiškia, kad simboliai neišsisuka, o „sugriūna“. Taip pat turi šias funkcijas: „Free Falls“ laimėjimus ir „Wild“ pasikeitimus.
- 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 dauginamojo.
- Statymo linijos laimėjimas 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 Papildomų sukimų simboliais.
- Kai didžiausias dauginamasis yra pasiektas, visi laimėjimai išmokami su didžiausiu dauginamuoju, kol nebebus laimėjimų. Dauginamasis grįš į pradinį dauginamąjį.
- COINS / ŽETONAI rodo žetonų, kuriuos žaidėjas gali statyti, skaičių.

31.4. „Griūtis“ („Avalanche“) funkcija

- Vietoje sukimosi, simboliai sukrenta į būgnus.
- Laiminti statymo linija pradės „Griūtis“ („Avalanche“) funkciją.
- Laiminčių kombinacijų simboliai sprogs ir išnyksta, palikdami vietos antram „Griūtis“ („Avalanche“) efektui, kurio metu gali sukristi dar daugiau laiminčių simbolių.
- „Griūtis“ („Avalanche“) tęsiasi iki tol, kol daugiau nebėra laimėjimų.
- Laimėjimo daugiklis didėja su kiekviena „Griūtis“ („Avalanche“) funkcija iki kol pasiekia didžiausią įmanomą daugiklį.

- Daugiklis išlieka didžiausias vėlesnėse griūtyse („Avalanches“) iki kol daugiau nebėra laimėjimų.
- Didžiausias daugiklis yra 5 įprastame žaidime ir 15 Papildomų kritimų metu. Dėl detalių prašome žiūrėti laimėjimų lentelę.

31.5. Papildomi kritimai („Free Falls“)



- Papildomų kritimų simboliai atsiranda tik ant 1, 2 ir 3 būgnų.
- Kiekvienoje statymo linijoje atsiradę 3 Papildomų kritimų simboliai aktyvuoja 10 Papildomų kritimų.
- Papildomų kritimų simboliai laikomi sėkmingais, kai atsiranda nuo kairiausio būgno.
- Papildomais kritimais lošiama tuo pačiu statymu, kuriais jie ir buvo aktyvuoti.
- Laiminti statymo linija Papildomų kritimu metu iššaukia griūtį („Avalanche“) funkciją.
- Didžiausias daugiklis Papildomų kritimų metu yra 15.
- Papildomi kritimai gali būti laimėti Papildomų kritimų metu.
- Papildomų kritimų pabaigoje žaidimas grįžta į tą sukimą, kuris aktyvavo Papildomus kritimus.
- Papildomų kritimų pabaigoje, galutinis laimėjimas iš Papildomų kritimų yra pridedamas prie kitų to sukimo, kuris aktyvavo Papildomus kritimus, laimėjimo.
- 3 Papildomų kritimų simboliai aktyvuoja 10 papildomų kritimų.

31.6. Žaidimo funkcijos ir simboliai

- Lentelė žemiau nurodo skirtingus mygtukus, esančius žaidime, bei paaiškina jų funkcijas.

Mygtukas	Funkcija
	Spausti, norint pradėti sukimą su nustatytu statymo lygiu ir žetonų verte (taip pat galima spausti tarpo klavišą).
	Spausti, norint atidaryti žaidimo nustatymų meniu ir pasirinkti nustatymus.
	Spausti, norint užtildyti žaidimo garsus, arba nustatyti garsumo lygį.
	Spausti, norint atidaryti žaidimo taisykles.
	Automatinio statymo mygtukas neaktyvus.

	Spausti rodykles į kairę arba į dešinę, norint peržiūrėti laimėjimų lentelės puslapius. Spausti centrinį mygtuką, norint sugrįžti į žaidimą.
	Spausti, norint peržiūrėti laimėjimų lentelę.

31.7. Graža žaidėjui

- Teorinė šio žaidimo graža žaidėjui yra 96,00%.

31.8. Laimėjimų lentelė

No. 10. Game Info, Features

AVALANCHE MULTIPLIERS

11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

The win multiplier increases with each new Avalanche in a game round.

Avalanche	Multiplier	Free Falls Multiplier
Initial Avalanche	X1	X3
2nd Avalanche	X2	X6
3rd Avalanche	X3	X9
4 or more Avalanches	X5	X15

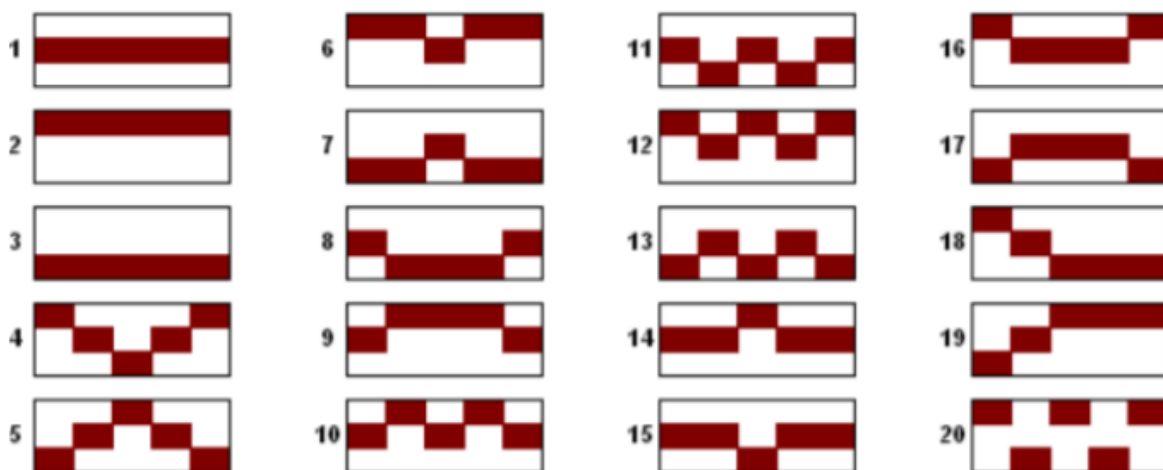
OTHER SYMBOLS

11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

The win multiplier increases with each new Avalanche in a game round.

 <table> <tr><td>5</td><td>2500</td></tr> <tr><td>4</td><td>250</td></tr> <tr><td>3</td><td>50</td></tr> </table>	5	2500	4	250	3	50	 <table> <tr><td>5</td><td>1000</td></tr> <tr><td>4</td><td>100</td></tr> <tr><td>3</td><td>20</td></tr> </table>	5	1000	4	100	3	20	 <table> <tr><td>5</td><td>500</td></tr> <tr><td>4</td><td>50</td></tr> <tr><td>3</td><td>15</td></tr> </table>	5	500	4	50	3	15	 <table> <tr><td>5</td><td>200</td></tr> <tr><td>4</td><td>25</td></tr> <tr><td>3</td><td>10</td></tr> </table>	5	200	4	25	3	10
5	2500																										
4	250																										
3	50																										
5	1000																										
4	100																										
3	20																										
5	500																										
4	50																										
3	15																										
5	200																										
4	25																										
3	10																										
 <table> <tr><td>5</td><td>100</td></tr> <tr><td>4</td><td>20</td></tr> <tr><td>3</td><td>5</td></tr> </table>	5	100	4	20	3	5	 <table> <tr><td>5</td><td>75</td></tr> <tr><td>4</td><td>15</td></tr> <tr><td>3</td><td>4</td></tr> </table>	5	75	4	15	3	4	 <table> <tr><td>5</td><td>50</td></tr> <tr><td>4</td><td>10</td></tr> <tr><td>3</td><td>3</td></tr> </table>	5	50	4	10	3	3							
5	100																										
4	20																										
3	5																										
5	75																										
4	15																										
3	4																										
5	50																										
4	10																										
3	3																										

Bet Lines



32. LOŠIMAS „GORDONO RAMSAY PRAGARO VIRTUVĖ“ („GORDON RAMSAY HELL’S KITCHEN“)

Bendroji informacija:	
Lošimo tipas:	Lošimų automatų žaidimas
Būgnų tipas:	Sukamieji būgnai
Numatytoji mažiausio ir didžiausio statymo suma:	Min. 0.20 € Maks. 400 €
Maksimalaus laimėjimo suma:	100 000 €
Teorinis pinigų grąžinimas (RTP):	96.07%

32.1. Lošimo taisyklės:

- „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 „Bonus“ žaidimą. Lošiama su 20 statymo eilučių (fiksuočių), 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 vertę nustatoma paspaudus statymo nustatymų („Bet Settings“) mygtuką ir pasirinkus norimą statymą.
- Lošėjo sąskaitos 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 („Paytable“), 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.

32.2. Laukinis („Wild“) simbolis ir „Ramsay’s“ laukinio („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 išsisklaidžiusius („Scatter“) simbolius.
- Pagal mokėjimų lentelę už simbolius, pakeistus laukiniais („Wild“) simboliais, išmokama kaip už didžiausios vertės laimintį derinį statymo eilutėje.
- „Ramsay’s“ laukinio („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’s“ laukinio („Wild“) simbolio funkciją, laukiniai („Wild“) simboliai negali nusileisti ant kitų laukinių („Wild“) simbolių ar išsisklaidžiusių („Scatter“) simbolių.
- Laimėjimai iš lošimo, kuriame buvo aktyvuota „Ramsay’s“ laukinio („Wild“) simbolio funkcija, įvertinami po to, kai visi laukiniai („Wild“) simboliai nusileidžia ant būgnų.

32.3. Grupės iššūkio („Team Challenge“) nemokami sukimai su funkcija „Užsisakyk“ („Order Up“):

- 3 ar 4 išsisklaidę („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 (fiksiuotų), 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 zonos.
- 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 premijinis „Bonus“ žaidimas.

32.4. Gordono premijinis „Bonus“ žaidimas:

- Gordono premijinį „Bonus“ žaidimą 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 Gordon premijinį „Bonus“ žaidimą atrakinamas ir „x2 daugiklis“, ir „x3 daugiklis“, jų vertės sumuojamos. Jei nėra atrakinta daugiklių, bendras Gordono premijinio „Bonus“ žaidimo laimėjimas padauginamas iš x1.
- Gordono premijinis „Bonus“ žaidimas baigiasi, kai lošėjas atrakina 3 X simbolius. Bendras laimėjimas iš Gordon premijinio „Bonus“ žaidimo yra lygus prizų sumai, padaugintai iš viso daugiklio, atrakinto per Gordon premijinį „Bonus“ žaidimą.
- Gordono premijinio „Bonus“ žaidimo pabaigoje bendras laimėjimas iš Gordon premijinio „Bonus“ žaidimo pridamas prie lošimo, aktyvavusio grupės iššūkio („Team Challenge“) nemokamus sukimus, laimėjimų.
- Pasibaigus Gordono premijiniam „Bonus“ žaidimui, žaidimas grįžta į lošimą, kurio metu buvo aktyvuoti grupės iššūkio („Team Challenge“) nemokami sukimai.

32.5. Lošimo funkcijos

- Toliau esančioje lentelėje išvardyti įvairūs lošimo mygtukai ir aprašytos jų atliekamos funkcijos.

Pagrindinis žaidimas	
	Sukimo mygtukas Spustelėkite, jei norite pradėti žaidimo lošimą su dabartine statymo verte arba paspauskite tarpelio klavišą.
	Stabdymo mygtukas Spustelėkite norėdami sustabdyti lošimą.
	Monetos vertė Spustelėkite norėdami pakeisti monetos vertę ir pasirinkite norimą statymo sumą.
	Garsas Spustelėkite norėdami išjungti lošimo garsus arba slinkikliu sureguliuokite garsumą.
	Meniu Spustelėkite norėdami pasiekti žaidimo nustatymus ir informaciją apie žaidimą.
Žaidimo nustatymai ir žaidimo informacija	

	Mokėjimų lentelė Spustelėkite, jei norite peržiūrėti laiminčius derinius ir laimėjimus.
	Žaidimo nustatymai Spustelėkite norėdami peržiūrėti žaidimo nustatymų meniu. • Ižanga: Įjungia arba išjungia lošimo įžangos ekraną. • Sukti spustelėjus tarpelio klavišą: Išjungia arba įjungia funkciją sukti spustelėjus tarpelio klavišą. • Rodyti statymą virtualiais pinigais: Perjungiama tarp lošimų virtualiais pinigais ir lošimų monetomis.
	Lošimo taisyklės Spustelėkite norėdami pamatyti lošimo taisykles.
	Lošimo istorija Spustelėkite norėdami peržiūrėti paskutinių lošimų istoriją. Pastaba: žaidimų žurnaluose visada bus rodomas monetų skaičius, o ne piniginė vertė, nepriklausomai nuo režimo pasirinkto prieš lošiant. Laimėjimas pinigais yra lygus laimėjimui monetomis, padaugintam iš monetos vertės.
	Uždaryti Spustelėkite norėdami grįžti į pagrindinį lošimą.

32.6. Papildoma informacija:

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

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

Bendroji informacija:	
Lošimo tipas:	Lošimų automatų žaidimas
Būgnų tipas:	Sukamieji būgnai
Numatytoji mažiausio ir didžiausio statymo suma:	Min. 0.10 € Maks. 200 €
Maksimalaus laimėjimo suma:	1 000 000 €
Teorinis pinigų grąžinimas (RTP):	96.03%

33.1. Lošimo taisyklės:

- „Gorilų Karalystė“ yra 5 būgnų lošimas su 1024 lošimo būdais, apimantis nemokamus sukimus su simbolio transformacijos („Symbol Transform“) funkcija ir papildomus 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 (lošėjo sąskaitos 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. Norint gauti daugiau informacijos apie reikalingų simbolių skaičių, reikia žiūrėti mokėjimų lentelę.
- Statymas laimi mokėjimą, jei laimima nuo kraštinio kairiojo būgno iki dešiniojo.
- Toliau pateikiamas pavyzdys:



- 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.



33.2. Lošimo funkcijos:

33.2.1. Nemokami sukimai ir papildomi nemokami sukimai

- Kai 2 ar daugiau išsisklaidžiusių („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 išsisklaidę („Scatter“) simboliai = 3 papildomi nemokami sukimai.
 - 3 išsisklaidę („Scatter“) simboliai = 10 papildomų nemokamų sukimų.
 - 4 išsisklaidę („Scatter“) simboliai = 15 papildomų nemokamų sukimų.
 - 5 išsisklaidę („Scatter“) simboliai = 20 papildomų nemokamų sukimų.
- Kiekvieną kartą užpildžius gyvūnų plokštelę, suteikiami 2 papildomi nemokami sukimai. Daugiau informacijos apie gyvūnų plokšteles, žr. skyrių „Simbolių transformacija“.
- 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.

33.3. Simboliai:

33.3.1. Išsisklaidę („Scatter“) simboliai

- 3 ar daugiau išsisklaidžiusių („Scatter“) simbolių, atsirandančių bet kuriame būgne pagrindiniame lošime, suaktyvina nemokamus sukimus.
- Išsisklaidžiusių („Scatter“) simbolių ir nemokamų sukimų santykis yra toks:
 - 3 išsisklaidę („Scatter“) simboliai = 10 nemokamų sukimų.
 - 4 išsisklaidę („Scatter“) simboliai = 15 nemokamų sukimų.
 - 5 išsisklaidę („Scatter“) simboliai = 20 nemokamų sukimų

33.4. Simbolių transformacija:

- Nemokamų sukimų metu Gorilos simbolis  gali atsitiktinai pavirsti į Gorilos kaukės simbolį  ant būgnų.
- Gorilos kaukės simbolis turi tokią pačią vertę kaip originalus Gorilos simbolis ir vertinamas kaip laimėjimas.
- Kai ant būgnų pasirodo Gorilos kaukės simbolis, jis nusileidžia į gyvūnų plokštelės angą ir ją užpildo.

- Keturios apvalios plokštės, įterptos į totemo akmenį, vaizduojančios žaidimo gyvūnų simbolius (išskyrus Gorilos simbolį): Leopardas, Ragasnapis, Okapija ir Skujuotis.
- Gyvūnų plokštelės užpildomos šia tvarka:
 - Surinkus 6 ,  virsta  ant būgnų.
 - Surinkus 12 ,  virsta  ant būgnų.
 - Surinkus 18 ,  virsta  ant būgnų.
 - Surinkus 24 ,  virsta  ant būgnų.
 - Užpildžius visus 24 totemo akmens plyšius,  dingsta iš būgnų.
- Pasibaigus nemokamiems sukimams, visi transformuoti simboliai grįžta į pradinę formą.

33.5. Lošimo funkcijos

- Toliau esančioje lentelėje išvardyti įvairūs lošimo mygtukai ir aprašytos jų atliekamos funkcijos.

Pagrindinis žaidimas	
	Sukimo mygtukas Spustelėkite, jei norite pradėti žaidimo lošimą su dabartine statymo verte arba paspauskite tarpelio klavišą.
	Stabdymo mygtukas Spustelėkite norėdami sustabdyti lošimą.
	Monetos vertė Spustelėkite norėdami pakeisti monetos vertę ir pasirinkite norimą statymo sumą.
	Garsas Spustelėkite norėdami išjungti lošimo garsus arba slinkikliu sureguliuokite garsumą.

	Meniu Spustelėkite norėdami pasiekti žaidimo nustatymus ir informaciją apie žaidimą.
Žaidimo nustatymai ir žaidimo informacija	
	Mokėjimų lentelė Spustelėkite, jei norite peržiūrėti laiminčius derinius ir laimėjimus.
	Žaidimo nustatymai Spustelėkite norėdami peržiūrėti žaidimo nustatymų meniu. • Ižanga: Įjungia arba išjungia lošimo ižangos ekraną. • Sukti spustelėjus tarpelio klavišą: Išjungia arba įjungia funkciją sukti spustelėjus tarpelio klavišą. • Rodyti statymą virtualiais pinigais: Perjungiama tarp lošimų virtualiais pinigais ir lošimų monetomis.
	Lošimo taisyklės Spustelėkite norėdami pamatyti lošimo taisykles.
	Lošimo istorija Spustelėkite norėdami peržiūrėti paskutinių lošimų istoriją. Pastaba: žaidimų žurnaluose visada bus rodomas monetų skaičius, o ne piniginė vertė, nepriklausomai nuo režimo pasirinkto prieš lošiant. Laimėjimas pinigais yra lygus laimėjimui monetomis, padaugintam iš monetos vertės.
	Uždaryti Spustelėkite norėdami grįžti į pagrindinį lošimą.

33.6. Papildoma informacija:

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

34. LOŠIMAS „GINKLAI IR ROŽĖS“ („GUNS N’ ROSES“)

- 34.1. Mažiausias statymas: 0,2 EUR
 34.2. Didžiausias statymas: 200,00 EUR
 34.3. Didžiausias laimėjimas: 75.000,00 EUR

- Žaidimas „Guns N’ Roses“ yra 5 būgnų, 3 eilių lošimas, turintis 20 lošimo linijų susidedančių iš „Laukinių pakaitalų“ („Wild substitutions“), „Besiplečiančių pakaitalų“ („Expanding substitutions“), „Apetito viską griaunančiam žvėriškumui“ („the Appetite for Destruction Wild“), „Premijos simbolių“ („Bonus symbols“), „Papildomų sukimų reikalavimų“ („Encore Free Spins“), „Legendinių sukimų“ („Legend Spins“), „Vienkartinio daugiklio“ („Solo multiplier“) ir „Minią džiuginančio premijos žaidimo“ („Crowd-pleaser Bonus Game“).
- Žaidimas yra 20 fiksuotų statymo linijų, 1-10 statymo lygių bei skirtingos vertės žetonų.
- Statymo lygis nustatomas spaudžiant ant mygtuko „LYGIS“ („LEVEL / LYGIS“).
- Žetono vertė nustatoma spaudžiant ant mygtuko „ŽETONO VERTĖ“ („COIN VALUE“).
- „ŽETONAI“ („COINS / ŽETONAI“) nurodo galimą žetonų skaičių statymuose.
- Žaidžiant aukščiausiam statymų lygyje „DIDŽIAUSIAS STATYMAS“ („MAX BET“) žaidimas žaidžiamas su aukščiausiais įmanomais statymų lygiais ir dabartinėmis žetonų vertėmis. Žaidžiant žemiausiam statymų lygyje „DIDŽIAUSIAS STATYMAS“ („MAX BET“) turi būti paspaustas du kartus norint sukimą žaisti asmeniškai pasirinktame lygyje.
- Laimėjimų kombinacijos bei išmokėjimai yra parengti pagal „LAIMĖJIMŲ LENTELE“ („PAYTABLE“).
- Statymo lygis priklauso nuo pastatytų žetonų skaičiaus viename statyme.
- Statymo žetonų laimėjimas yra nurodytas „LAIMĖJIMŲ LENTELEJE“ („PAYTABLE“) bei yra dauginamas iš statymo lygio. Ši suma taip pat dauginama iš kitų papildomų koeficientų jei tokie priklauso žaidimo metu.
- Laimėjimas virtualiais pinigais yra lygus laimėjimui žetonų skaičių padauginus iš žetono vertės.
- Tik aukščiausias laimėjimas per žaidimą 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 linijiniuose statymuose, išskyrus laimėjimus iš „Premijos simboliais“ („Bonus symbols“) ir laimėjimus iš „Minią džiuginančio premijos žaidimo“ („Crowd-pleaser Bonus Game“).
- Tik 1 atsitiktinai aktyvuota arba premijos funkcija gali būti panaudota per vieną sukimą (išskyrus jei „Papildomų sukimų reikalavimų“ („Encore Free Spins“) yra laimimas „Minią džiuginančio premijos žaidimo“ („Crowd-pleaser Bonus Game“) metu.

34.4. „Laukinis“ („WILD“) bei „Besiplečiantis laukinis“ („Expanding Wild“)

- Laukiniai simboliai gali atsirasti atsitiktinai bet kada ant būgnų, išskyrus ant 3 būgno žaidime „Apetitas viską griaunančiam žvėriškumui“ („the Appetite for Destruction Wild“) arba kaip pakaitalas visiems simboliams išskyrus „Premijos simboliams“ („Bonus symbols“).
- Laukiniai simboliai gali pasikeisti į „Besiplečiančius laukinius“ („Expanding wild“) kurie automatiškai išsiplečia ir apima visus būgnus.
- Laukinio simbolio pakeitimas turi aukščiausią išmokamą laimėjimų kombinaciją remiantis „LAIMĖJIMŲ LENTELE“ („PAYTABLE“).



- „Besiplečiantys simboliai“ („Expanding symbols“) gali pakeisti visus simbolius išskyrus žaidime „Apetitas viską griaunančiam žvėriškumui“ („the Appetite for Destruction Wild“), perdanga gali įvykti tarp „Laukinių“ („Wild“) ir „Legendinių sukimų“ („Legend Spins“) bei tarp „Grupėtų laukinių“ („Stacked wild“) ir „Papildomų sukimų reikalavimų“ („Encore Free Spins“).

34.5. Atsitiktinės pagrindinio žaidimo funkcijos

- Pagrindiniame žaidime atsitiktinai gali aktyvuoti 3 pagrindinės funkcijas „Legendiniai sukimai“ („Legend Spins“), „Apetitas viską griaunančiam žvėriškumui“ („the Appetite for Destruction Wild“), ir „Vienkartinis daugiklis“ („Solo multiplier“).

34.6. „Legendiniai sukimai“ („Legend Spins“)

- „Legendinių sukimų“ („Legend Spins“) funkcija yra atsitiktinai aktyvuojama ir suteikia 1 „Susikirstyto laukinį“ („Stacked wilds“) pirmajam sukimui. „Legendinių sukimų“ („Legend Spins“) funkcija tuomet gauna 2 papildomus sukimus bei 2 „Grupėtų laukinių“ („Stacked wilds“) būgnus.
- „Grupuoti laukiniai“ („Stacked wilds“) yra „Laukinis“ („Wild“) simbolis kuris dengia 3 būgnus. Tas pats simbolis gali atsirasti ant kitų būgnų tačiau jis nesigrupuos ir nesiskaitys kaip „laukinis“ („wild“) simbolis.
- Pirmojo sukimo metu 3 būgnus dengia „Grupuoti laukiniai“ („Stacked wilds“), antrojo sukimo metu pirmasis ir penktasis būgnai yra „Grupuoti laukiniai“ („Stacked wilds“), o paskutiniojo sukimo metu antrasis ir ketvirtasis būgnai yra „Grupuoti laukiniai“ („Stacked wilds“).
- Papildomi simboliai negali atsirasti ant būgnų „Legendinių sukimų“ („Legend Spins“) metu.
- „Legendinių sukimų“ („Legend Spins“) pabaigoje, bendras laimėjimas iš „Legendinių sukimų“ („Legend Spins“) yra pridedamas prie bet kurių laimėjimų, kurie aktyvavo „Legendinių sukimų“ („Legend Spins“) sukimus.



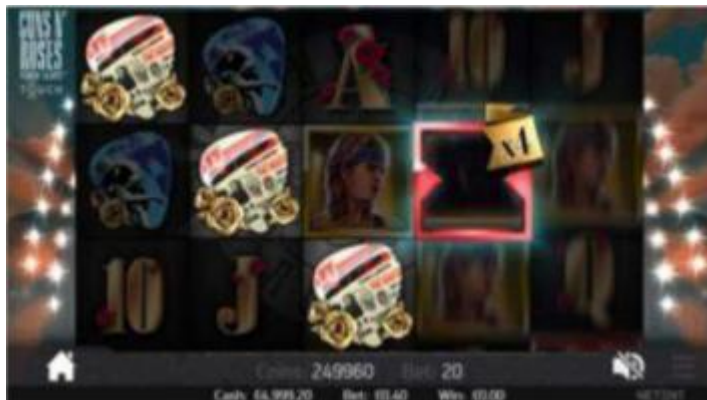
34.7. „Apetitas viską griauančiam žvėriškumui“ („the Appetite for Destruction Wild“)

- „Apetitas viską griauančiam žvėriškumui“ („the Appetite for Destruction Wild“) persidengia su „Laukiniais“ („Wild“) kryžiaus forma atsitiktine tvarka arba pilnai arba pusėtinai matantis ant 3 būgno viena iš 3 pozicijų paminėtų „LAIMĖJIMŲ LENTELEJE“ („PAYTABLE“).
- „Apetito viską griauančiam žvėriškumui“ („the Appetite for Destruction Wild“) simbolis gali pakeisti visus kitus simbolius išskyrus „Premijos simbolius“ („Bonus symbols“).
- „Apetito viską griauančiam žvėriškumui“ („the Appetite for Destruction Wild“) simbolis pagal „LAIMĖJIMŲ LENTELE“ („PAYTABLE“) išmoka aukščiausią laimėjimų sumą.
- „Apetitas viską griauančiam žvėriškumui“ („the Appetite for Destruction Wild“) negali būti aktyvuotas kai 3 „Premijos simboliai“ („Bonus symbols“) atsiranda bet kur ant būgnų arba jeigu „Legendiniai sukimai“ („Legend Spins“) yra aktyvuoti.
- Kai „Apetitas viską griauančiam žvėriškumui“ („the Appetite for Destruction Wild“) yra aktyvuotas jokia kita funkcija negali būti aktyvuota.
- „Premijos simboliai“ („Bonus symbols“) negali atsirasti ant jokių būgnų veikiant funkcijai „Apetitas viską griauančiam žvėriškumui“ („the Appetite for Destruction Wild“).
- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai gali atsirast ant 1, 2, 4, ir 5 būgnų veikiant funkcijai „Apetitas viską griauančiam žvėriškumui“ („the Appetite for Destruction Wild“) tačiau negali išsiplėsti jeigu „Laukiniai“ („Wild“) simboliai atsiranda eilutėje esančioje po „Apetitas viską griauančiam žvėriškumui“ („the Appetite for Destruction Wild“).
- Tačiau jeigu „Laukinis“ („Wild“) simbolis atsiranda ant to paties būgno virš arba po „Apetitas viską griauančiam žvėriškumui“ („the Appetite for Destruction Wild“) eilute, „Laukinis“ („Wild“) simbolis gali padengti tik tuos būgnus kurie nėra padengti „Apetitas viską griauančiam žvėriškumui“ („the Appetite for Destruction Wild“) eilutės.



34.8. „Vienkartinis daugiklis“ („Solo multiplier“)

- „Vienkartinio daugiklio“ („Solo multiplier“) funkcija suteikia atsitiktinį laimėtų taškų padauginimą nuo 4 iki 10 kartų, kai statymo linija surenka vien tik vienodus simbolius arba vienodus simbolius su „Laukiniu“ („Wild“) simboliu.
- Kai „Vienkartinis daugiklis“ („Solo multiplier“) yra aktyvuojamas atsiranda vienas laimėjimą nešantis simbolis, tačiau jis gali atsirasti ant skirtingų linijų, nes „Besiplečiantys laukai“ („Expanding wilds“) yra randami ant būgnų. Visi laimėjimai yra padauginami (nuo 4 iki 10 kartų) ir sudedami į galutinį laimėjimą.
- Dauginimo simbolis atsiranda ant 4 būgno ir atstovauja laimėjimų skaičių, kuris matomas paryškintame viduriniame būgne.
- „Vienkartinis daugiklis“ („Solo multiplier“) yra aktyvuojamas jeigu statymo linijoje yra bent 3 vienodi simboliai.
- „Vienkartinis daugiklis“ („Solo multiplier“) yra aktyvuojamas vienam laimėjimo simboliui per sukimą (išskyrus „Laukiniams“ („Wild“) simboliams).
- „Vienkartinis daugiklis“ („Solo multiplier“) negali būti aktyvuotas jeigu „Legendiniai sukimai“ („Legend Spins“) arba „Apetitas viską griaušančiam žvėriškumui“ („the Appetite for Destruction Wild“) jau buvo aktyvuoti.
- „Vienkartinis daugiklis“ („Solo multiplier“) negali būti aktyvuotas jeigu 3 „Premijos simboliai“ („Bonus symbols“) atsiranda ant bet kurių būgnų arba jeigu „Premijos simboliai“ („Bonus symbols“) atsiranda ant 1 ir 3 būgno.
- Visų statymų laimėjimai yra dauginami „Vienkartinio daugiklio“ („Solo multiplier“) einančiajam sukimo laimėjimui.



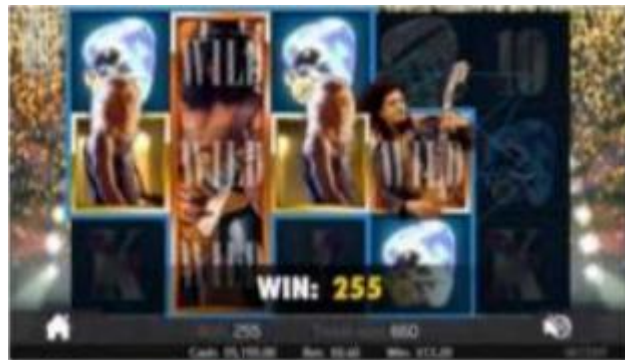
34.9. Papildomos funkcijos: „Papildomų sukimų reikalavimai“ („Encore Free Spins“), „Minia džiuginančio premijos žaidimai“ („Crowd-pleaser Bonus Game“) ir „Žetonų laimėjimai“ („Coin Wins“).

- 3 „Premijos simboliai“ („Bonus symbols“) atsiradę ant 1, 3 arba 5 būgnų pagrindiniame žaidime atsitiktinai suteikia vieną iš šių laimėjimų: „Papildomų sukimų reikalavimas“ („Encore Free Spins“), „Minia džiuginančio premijos žaidimas“ („Crowd-pleaser Bonus Game“) arba „Žetonų laimėjimas“ („Coin Wins“).
- Prieš suveikiant „Premijos simboliui“ („Bonus symbols“) atsiranda ir pradeda sukstis „Premijos ratas“. Spausti „stop“ mygtuką norint sustabdyti besisukantį ratą ir sužinoti kurią „Premijos funkciją“ („Bonus feature“) aktyvavote. Po tam tikro trumpo laiko nespaudus „Stop“ mygtuko ratas sustoja pats.

- Mažiausias žetonų laimėjimas yra 200, tuo tarpu didžiausias yra 600. Laimėjimas yra dauginamas pagal statymo lygį, o galutinė suma yra parodoma „Premijos rate“ („Bonus wheel“).

34.10. „Papildomų sukimų reikalavimai“ („Encore Free Spins“)

- „Papildomų sukimų reikalavimai“ („Encore Free Spins“) aktyvuoja 10 papildomų sukimų.
- Aktyvavus „Papildomų sukimų reikalavimus“ („Encore Free Spins“) atsiras dalyvio simbolis kuris persidengs su „Grupuočių laukinių“ („Stacked wilds“) simboliu 2, 3 arba 4 būgne kiekvieno sukimo metu.
- „Grupuočių laukinių“ („Stacked wilds“) simbolis atsiranda tuomet kai „Laukinis“ („Wild“) simbolis atsiranda ant 3 būgnų.
- „Premijos simboliai“ („Bonus symbols“) negali atsirasti ant būgnų kai veikia „Papildomų sukimų reikalavimai“ („Encore Free Spins“).
- „Papildomi sukimai“ („Free spins“) yra žaidžiami tame pačiame statymų lygyje bei su ta pačia žetonų verte kuri buvo lošime kurio metu buvo aktyvuoti „Papildomi sukimai“ („Free spins“).
- Papildomi „Papildomi sukimai“ („Free spins“) negali būti laimėti „Papildomų sukimų“ („Free spins“) metu.
- „Papildomų sukimų“ („Free spins“) pabaigoje žaidimas sugrįžta į sukimą, kurio metu buvo aktyvuoti „Papildomi sukimai“ („Free spins“).
- „Papildomų sukimų reikalavimai“ („Encore Free Spins“) laimėjimai žaidimo pabaigoje yra pridedami prie visų kitų raudų laimėjimų, kurio metu buvo aktyvuota „Papildomų sukimų reikalavimai“ („Encore Free Spins“) funkcija.



34.11. „Minia džiuginančio premijos žaidimai“ („Crowd-pleaser Bonus Game“)

- „Minia džiuginančio premijos žaidimai“ („Crowd-pleaser Bonus Game“) yra „Pasirink ir paspausk“ („Pick & Click“) žaidimas su 3 lygiais. Žaidėjai turi tam tikrą pasirinkimų skaičių, kurių metu galima laimėti žetonų.
- Pirmame lygyje žetonų laimėjimai vyrauja nuo 20 iki 40 žetonų, antrame lygyje žetonų laimėjimai vyrauja nuo 40 iki 100 žetonų, o trečiame lygyje žetonų laimėjimai vyrauja nuo 60 iki 200 žetonų. Taip pat visi laimėjimai yra dauginami iš lygio kuriame žaidžiama skaičiaus.
- Apart galimybės laimėti žetonus visuose „Minia džiuginančio premijos žaidimai“ („Crowd-pleaser Bonus Game“) lygiuose galima laimėti „Papildomų sukimų“ („Free spin“) simbolį bei išsirinkti atsitiktinį simbolį kuris atsiras kaip persidengimas.
- „Minios matuoklis“ („Crowd meter“) rodo laimėtus žetonus bei žaidėjo lygio progresą.

- 3 „Papildomų sukimų“ („Free spin“) simboliai atsiradę viso „Minią džiuginančio premijos žaidimo“ („Crowd-pleaser Bonus Game“) metu gali aktyvuoti 10 „Papildomų sukimų reikalavimų“ („Encore Free Spins“).
- Visi laimėti „Papildomi sukimai“ („Free spin“) yra rodomi „PAPILDOMŲ SUKIMŲ“ („FREE SPINS“) skiltyje.
- „Papildomų sukimų reikalavimas“ („Encore Free Spins“) yra žaidžiamas kai „Premijos žaidimas“ („Bonus game“) yra sužaistas ir visi laimėjimai yra suskaičiuoti.
- Žetonų Laimėjimų vertė yra skaičiuojamos pagal pirmojo lygio statymus.
- Pirmajame lygyje, 3 paspaudimai yra suteikiami iš bendrų 8 galimybių laimėti žetonus. Mažiausias galimas laimėjimas yra 60 žetonų.
- Pirmajame lygyje galima laimėti 1 „Papildomo sukimo“ („Free spin“) simbolį.
- Visų 3 lygių metu galima laimėti iki 3 „Papildomų sukimų“ („Free spin“).
- Perėjimas į antrąjį lygį įvyksta kai pirmojo lygio metu yra surenkama mažiausiai 60 žetonų ir daugiau nebelieka „pasirinkimų“ („picks“).
- Antrojo lygio pradžioje 3 nauji „pasirinkimai“ („picks“) yra suteikiami.
- Perėjimas į trečiąjį lygį įvyksta kai antrojo lygio metu yra surenkama 300 arba daugiau žetonų ir daugiau nebelieka „pasirinkimų“ („picks“).
- Trečiajame lygyje yra galimybė dvigubinti savo laimėjimą sukaupiant 800 žetonų, bendras „Minią džiuginančio premijos žaidimai“ („Crowd-pleaser Bonus Game“) laimėjimas bus dauginimas iš 2.
- Jeigu antrajame ir trečiajame lygiuose didžiausias „pasirinkimų“ („picks“) skaičius yra pasiektas papildomi „pasirinkimai“ („picks“) nėra suteikiami.
- „Minią džiuginančio premijos žaidimo“ („Crowd-pleaser Bonus Game“) pabaigoje bendras laimėjimas šio žaidimo metu yra pridodamas prie to žaidimo sukimo, kurio metu buvo aktyvuotas „Minią džiuginančio premijos žaidimas“ („Crowd-pleaser Bonus Game“).



34.12. Žaidimo funkcijos

- Apačioje esanti lentelė pateikia skirtingus mygtukus, kuriuos galima rasti žaidimo metu ir paaiškina jų atliekamą funkciją.

Mygtukas	Funkcija

	Spausti, norint pradėti sukimą su nustatyto statymo lygiu ir žetonų verte (taip pat galima spausti tarpo klavišą).
	Spausti, norint atidaryti žaidimo nustatymų meniu ir pasirinkti nustatymus.
	Spausti, norint užtildyti žaidimo garsus, arba nustatyti garsumo lygį.
	Spausti, norint atidaryti žaidimo taisykles.
	Spausti rodykles rodančias į kairę arba dešinę pusę norint slinkti per „LAIMĖJIMŲ LENTELES“ puslapius.
	Spausti, norint pamatyti „LAIMĖJIMŲ LENTELES“.
	Spausti, norint pamatyti „NUSTATYTĄJĮ SĄRAŠĄ“.
	Spausti, norint įjungti arba išjungti „NUSTATYTĄJĮ SĄRAŠĄ“.
	Spausti, norint pakeisti pasikartojančio ciklo funkcijas.
	Spausti, norint sustabdyti „Premijos ratą“.

34.13. Graža žaidėjui

- Teorinė šio žaidimo graža žaidėjui yra 98,02%.

34.14. Laimėjimų lentelė

Symbol Payout Values



5 750
4 150
3 30



5 500
4 125
3 25



5 300
4 100
3 20



5 200
4 75
3 15



5 150
4 50
3 15



5 125
4 40
3 10



5 100
4 30
3 10



5 75
4 25
3 5



5 60
4 25
3 5



5 50
4 20
3 5

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

Bendroji informacija:	
Lošimo tipas:	Lošimų automatų žaidimas
Būgnų tipas:	Sukamieji būgnai
Numatytoji mažiausio ir didžiausio statymo suma:	Min. 0.20 € Maks. 100 €
Maksimalaus laimėjimo suma:	300 000 €
Teorinis pinigų grąžinimas (RTP):	96.28%

35.1. Lošimo taisyklės:

- „Helovino valetas“ – tai 5 būgnų ir 3 eilių lošimas su Džeko Lekterio funkcija nemokamuose sukimuose ir vaikštančiais laukiniais („Walking Wilds“) simboliais pakartotiniuose sukimuose. Lošiama su 20 statymo eilučių (fiksiotų), 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 vertė. 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 eurai 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.

35.2. Laukinis („Wild“) simbolis:

- Laukinis („Wild“) simbolis gali pakeisti visus simbolius, išskyrus išsisklaidžiusius („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 mokėjų lentelę už simbolius, pakeistus laukiniais simboliais, išmokama kaip už didžiausios vertės laimintį derinį statymo eilutėje.

35.3. Nemokami sukimai

- Pagrindiniame lošime bet kur ant būgnų pasirodžius 3 arba daugiau išsisklaidžiusiems („Scatter“) simboliams, aktyvuojama 10 nemokamų sukimų.
- Per nemokamus sukimus bet kur ant būgnų pasirodžius 3 arba daugiau išsisklaidžiusiems („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 judančių 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.

35.4. Vaikstančių 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.
- Vaikstančio 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 vaikstančių laukinių („Walking Wilds“) simbolių funkcija.
- Pasibaigus vaikstančių laukinių („Walking Wilds“) simbolių funkcijai, tęsiami nemokami sukimai.
- Jei per pakartotinius sukimus pasirodo papildomų vaikstančių laukinių („Walking Wilds“) simbolių, pakartotiniai sukimai tęsiami iki kol paskutinis vaikstantis laukinis („Walking Wild“) simbolis pasiekia kairiausio būgną ir kito sukimo metu nepasirodo jokie vaikstančių laukinių simboliai („Walking Wilds“).

35.5. Džeko Lekterio funkcija

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

Funkcija	Aprašymas
Laukinių pragaro skalikų simbolių rinkinys	Surinkus 3 žibinto simbolius, kitas ant būgnų pasirodęs laukinis simbolis tampa 2 laukinių pragaro skalikų simbolių rinkiniu.*

Laukinių Helovino žibinto simbolių rinkinys	Surinkus 6 žibinto simbolius, kitas ant būgnų pasirodęs laukinis simbolis tampa 3 laukinių Helovino žibintų simbolių rinkiniu.*
Išsiplečiantys laukiniai giltinės simboliai	Surinkus 6 žibinto simbolius, kitas ant būgnų pasirodęs laukinis simbolis tampa 3 laukinių Helovino žibintų simbolių rinkiniu.*

* *Laukinių simbolių rinkinys – tai laukinis simbolis, dengiantis 2 ar 3 vietas ant būgno.*

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

35.6. Lošimo funkcijos

- Toliau esančioje lentelėje išvardyti įvairūs lošimo mygtukai ir aprašytos jų atliekamos funkcijos.

Pagrindinis žaidimas	
	Sukimo mygtukas Spustelėkite, jei norite pradėti žaidimo lošimą su dabartine statymo verte arba paspauskite tarpelio klavišą. Spustelėkite sukimo metu norėdami sustabdyti lošimą.
	Monetos vertė Norėdami pakeisti monetos vertę, bei lygi spustelėkite mygtukus „-“ arba „+“.
	Garsas Spustelėkite norėdami išjungti lošimo garsus arba slinkikliu sureguliuokite garsumą.
Žaidimo nustatymai ir žaidimo informacija	

	Mokėjimų lentelė Spustelėkite, jei norite peržiūrėti laiminčius derinius ir laimėjimus.
	Žaidimo nustatymai Spustelėkite norėdami peržiūrėti žaidimo nustatymų meniu. • Ižanga: Įjungia arba išjungia lošimo ižangos ekraną. • Sukti spustelėjus tarpelio klavišą: Išjungia arba įjungia funkciją sukti spustelėjus tarpelio klavišą. • Lošimo istorija. Spustelėkite norėdami peržiūrėti paskutinio lošimo istoriją.
	Lošimo taisyklės Spustelėkite norėdami pamatyti lošimo taisykles.
	Rodyklės Rodyklėmis į kairę ir į dešinę vartykite mokėjimo lentelės puslapius.
	Uždaryti Spustelėkite norėdami grįžti į pagrindinį lošimą.

35.7. Papildoma informacija:

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

36. LOŠIMAS „LAIMINGI TURTAI“ („HAPPY RICHES“)

Bendroji informacija:	
Lošimo tipas:	Lošimų automatų žaidimas

Būgnų tipas:	Sukamieji būgnai
Numatytoji mažiausio ir didžiausio statymo suma:	Min. 0.30 € Maks. 75 €
Maksimalaus laimėjimo suma:	450 000 €
Teorinis pinigų grąžinimas (RTP):	96.32%

36.1. Lošimo taisyklės:

- „Laimingi Turtai“ yra 5 būgnų, 3 eilučių lošimas, kuriame yra dvigubi simboliai, laukiniai („Wild“) simboliai ir nemokami sukimai su laukinių rinkinio („Stacked Wild“) simboliais.
- Lošiama su 30 statymo eilučių (fiksiuotų), 1–5 statymo lygiais ir skirtingomis monetų vertėmis.
- 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 koku 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 lygis yra statymų monetų skaičius vienoje statymo eilutėje.
- Statymų eilutės laimėjimas monetomis yra lygus mokėjimų lentelėje nurodytai sumai, padaugintai iš statymo lygio.
- Statymų eilutės laimėjimas eurai yra lygus monetų laimėjimui, padaugintam iš monetos vertės.
- Laukiniai („Wild“) simboliai pakeičia visus simbolius, išskyrus nemokamus sukimus ir dvigubus simbolius.
- Laukiniai („Wild“) simboliai, rodomi su dvigubais simboliais laimėjusioje statymo eilutėje, turi vieno simbolio vertę.
- Laukinis („Wild“) simbolis gali būti skaičiuojamas tik kaip vienas simbolis.
- Visi laimėjimai išmokami tik pagal pasirinktas statymų eilutes, išskyrus laimėjimus su nemokamų sukimų simboliais.
- Išmokamas tik didžiausias laimėjimas už statymų eilutę.
- Statymų eilutės laimėjimai išmokami, jei laimima nuo kairiojo kraštinio būgno iki dešiniojo kraštinio būgno.
- Atskiri laimėjimai skirtingose statymo eilutėse yra sudedami.
- Nemokamų sukimų laimėjimai pridedami prie visų statymų eilučių laimėjimų.

36.2. Lošimo funkcijos:

36.2.1. Nemokami sukimai su laukinių rinkinio („Stacked Wild“) simboliais

- Nemokamo sukimo simbolis yra išsisklaidęs („Scatter“) simbolis.
- Nemokamų sukimų simboliai gali būti pavieniai arba dvigubi.
- 4 ar daugiau nemokamų sukimų simbolių, rodomų bet kurioje vietoje ant būgnų, suaktyvina nemokamus sukimus. Statymas, kuris suaktyvina nemokamus sukimus,

dauginamas pagal lentelę, remiantis nemokamų sukimų simbolių skaičiumi. Ši suma pridedama prie bet kokių statymų eilučių laimėjimų, susijusių su tuo sukimu.

Nemokamų sukimo simboliai*	Statymo daugiklis	Nemokamų sukimų laimėjimas
8	10	30
7	4	25
6	2	20
5	2	15
4	2	10
3	2	-

* Dvigubi simboliai laikomi 2 atskirais simboliais.

- Nemokamų sukimų monetų laimėjimai yra trigubinami (x3).
- Papildomi laimėti nemokami sukimai nepadauginami iš nemokamų sukimų daugiklio.
- Nemokamų sukimų metu 4 ar daugiau nemokamų sukimų simbolių, rodomų bet kurioje vietoje ant būgnų, suaktyvina papildomus nemokamus sukimus.
- Nemokami sukimai lošiami tuo pačiu statymu, kaip ir lošimas, kurio metu buvo aktyvuoti nemokami sukimai.
- Nemokamų sukimų metu laukinių rinkinio („Stacked Wild“) simboliai gali būti rodomi ant būgnų siekiant didesnių laimėjimų.
- Visi laimėti nemokami sukimai automatiškai pridedami prie esamų nemokamų sukimų.
- Statymų eilutės laimėjimai trigubai padidinami nemokamų sukimų metu, neįskaitant papildomų laimėtų nemokamų sukimų.

36.2.2. Dvigubi simboliai

- Nemokamų sukimų simboliai ir vidutinių laimėjimų simboliai gali būti pavieniai arba dvigubi.
- Dvigubi simboliai laikomi 2 atskirais simboliais.
- Dvigubi nemokamų sukimų simboliai gali būti rodomi ant 2, 3 ir 4 būgnų.
- Laimėjimai nustatomi pagal bendrą simbolių skaičių, rodomą statymo eilutėje.
- Naudojant dvigubus simbolius laimėjimų eilutėje iš viso gali būti nuo 3 iki 10 simbolių.

36.3. Lošimo funkcijos

- Toliau esančioje lentelėje išvardyti įvairūs lošimo mygtukai ir aprašytos jų atliekamos funkcijos.

Pagrindinis žaidimas

	Sukimo mygtukas Spustelėkite, jei norite pradėti žaidimo lošimą su dabartine statymo verte arba paspauskite tarpelio klavišą. Spustelėkite sukimo metu norėdami sustabdyti lošimą.
	Monetos vertė Norėdami pakeisti monetos vertę, bei lygi spustelėkite mygtukus „-“ arba „+“.
	Garsas Spustelėkite norėdami išjungti lošimo garsus arba slinkikliu sureguliuokite garsumą.
Žaidimo nustatymai ir žaidimo informacija	
	Mokėjimų lentelė Spustelėkite, jei norite peržiūrėti laiminčius derinius ir laimėjimus.
	Žaidimo nustatymai Spustelėkite norėdami peržiūrėti žaidimo nustatymų meniu. • Ižanga: Įjungia arba išjungia lošimo įžangos ekraną. • Sukti spustelėjus tarpelio klavišą: Išjungia arba įjungia funkciją sukti spustelėjus tarpelio klavišą. • Lošimo istorija. Spustelėkite norėdami peržiūrėti paskutinio lošimo istoriją.
	Lošimo taisyklės Spustelėkite norėdami pamatyti lošimo taisykles.
	Rodyklės Rodyklėmis į kairę ir į dešinę vartykite mokėjimo lentelės puslapius.

36.4. Papildoma informacija:

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

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

37.1. Mažiausias statymas: 0,15 EUR

37.2. Didžiausias statymas: 300,00 EUR

37.3. Didžiausias laimėjimas: 60000,00 EUR

- Žaidimas „Karštoji linija“ („Hotline“) yra 5 būgnų, 3 eilių, 30 linijų (fiksotų) lošimas, turintis šias funkcijas: „Laukinis“ („Wild“), „Išsiplečiantis Laukinis“ („Expanding Wild“), persukimai („Re-Spins“), Papildomi sukimai ir „Karštosios linijos Bonus statymas“ („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.
- Žetonai („COINS / ŽETONAI“) rodo žetonų, kuriuos žaidėjas gali statyti, skaičių.
- DIDŽIAUSIAS STATYMAS (MAX BET) yra lošiamas iš didžiausio statymo lygio ir nustatytos žetonų vertės. Kai lošiama mažesniu statymo lygiu, mygtukas MAX BET turi būti paspaudžiamas du kartus, norint žaisti 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

37.4. „Karštosios linijos Bonus statymas“ („Hotline Bonus Bet“)

- „Karštosios linijos Bonus 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.

37.5. „Laukinis“ („Wild“) ir „Išsiplečiantis Laukinis“ („Expanding Wild“)



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



37.6. Persukimai („Re-Spins“)

- Pagrindiniame žaidime ir persukimų metu, „Wild“ simbolis, atsiradęs aktyvioje karštojoje linijoje, išsiplečia, užima visą būgną ir skiria persukimą po to, kai būna apskaičiuoti visi laimėjimai.
- „Expanding Wild“ išlieka būgnuose tol, kol pasibaigia persukimai.
- Persukimai baigiasi jei neatsiranda naujų „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 Papildomi sukimai, ir persukimai, tai Papildomi sukimai aktyvuojasi pirmiau.

37.7. Papildomi sukimai („Free Spins“)

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

37.8. Žaidimo funkcijos ir simboliai

- Lentelė žemiau nurodo skirtingus mygtukus, esančius žaidime, bei paaiškina jų funkcijas.

Mygtukas	Funkcija
	Spausti, norint pradėti sukimą su nustatyto statymo lygiu ir žetonų verte (taip pat galima spausti tarpo klavišą).
	Spausti, norint atidaryti žaidimo nustatymų meniu ir pasirinkti nustatymus.
	Spausti, norint užtildyti žaidimo garsus, arba nustatyti garsumo lygį.
	Spausti, norint atidaryti žaidimo taisykles.
	Automatinio statymo mygtukas neaktyvus.
	Spausti rodykles į kairę arba į dešinę, norint peržiūrėti laimėjimų lentelės puslapius.
	Spausti, norint peržiūrėti laimėjimų lentelę.
 	Spausti, norint sugrįžti į žaidimą.
	Spausti, norint deaktyvuoti/aktyvuoti karštąsias linijas.

37.9. Grąža žaidėjui

- Teorinė šio žaidimo grąža žaidėjui yra:
 - 96,13% - įprastinio statymo metu,
 - 96,70% - dvigubo statymo metu,
 - 97,04% - trigubo statymo metu.

37.10. Laimėjimų lentelė

		
5 200	5 120	5 80
4 90	4 50	4 30
3 30	3 20	3 10
		
5 30	5 25	5 20
4 20	4 15	4 10
3 5	3 5	3 5

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

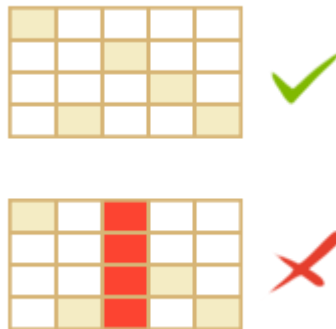
Bendroji informacija:	
Lošimo tipas:	Lošimų automatų žaidimas
Būgnų tipas:	Sukamieji būgnai
Numatytoji mažiausio ir didžiausio statymo suma:	Min. 0.10 € Maks. 150 €
Maksimalaus laimėjimo suma:	1 000 000 €
Teorinis pinigų gražinimas (RTP):	96.05%

38.1. Lošimo taisyklės:

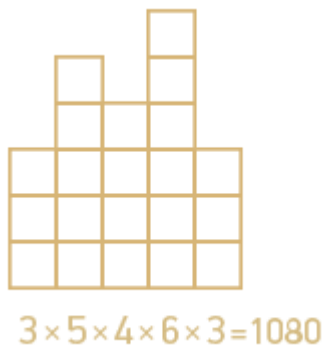
- „Karštoji Linija 2“ tai 5 būgnų ir 3 eilių lošimas, turintis besiplečiančių laukinių („Expanding Wild“) simbolių, karštosios linijos („Hotline“), nemokamų sukimų su

besiplečiančiais būgnais ir pirkimo funkcijas. Lošiama su 243 statymo variacijomis (daugiausia yra 1944 nemokamų sukimų) 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. Pavyzdys:



- 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. Pavyzdys:



- 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 monetas vertę. Lošiant su virtualiais pinigais, statymo vertė nustatoma spustelėjus statymų nustatymo mygtuką ir pasirenkant statymą.
- „Balance“ (balansas) rodo statymams prieinamą virtualių pinigų ar monetų sumą.

38.2. Lošimo funkcijos:

38.2.1. „Hotline“ (karštoji linija)

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

38.2.2. Nemokami sukimai ir besiplečiantys būgnai („Reel Expansion“)

- 3 pagrindinio lošimo karštosiose linijose („Hotline“) esantys išsisklaidę („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 aukštį („Hotline“).
- 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.

38.2.3. Pirkimo („Buy“) funkcija

- Nemokami sukimai gali būti aktyvuojami pirkimo („Buy“) funkcijos pagalba.
- Nemokami sukimai gali būti aktyvuojami pagrindinio statymo („Base Bet“), dvigubo statymo („Double Bet“) ir trigubo statymo („Triple Bet“) pagalba arba atitinkamu karštosios linijos („Hotline“) skaičiumi.
- Aktyvuojami nemokami sukimai, pagrindinio statymo („Base Bet“), dvigubo statymo („Double Bet“) ar trigubo statymo („Triple Bet“) pagalba, kainuoja 60 kartų daugiau nei atitinkamas statymas.

- Kuomet nemokami sukimai yra aktyvuoti kartu su pirkimo („Buy“) funkcija, vienas iš pagrindinio lošimo sukimų, kuris garantavo nemokamų sukimų aktyvavimą, yra lošiamas.

38.3. Simboliai:

38.3.1. Laukinio („Wild“) ir besiplečiančio laukinio („Expanding Wild“) simboliai

- Laukinis („Wild“) simbolis gali atsirasti 2, 3 ir 4 būnuose pagrindiniame lošime ir nemokamų sukimų metu bei pakeisti visus simbolius, išskyrus išsisklaidžiusį („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.
- Laukinio („Wild“) ir besiplečiančio laukinio („Expanding Wild“) simbolių pakeitimas lemia didžiausią galimą laimėjimo kombinaciją statymų linijoje, už kurią išmokama remiantis mokėjimų lentele.



38.4. Lošimo funkcijos

- Toliau esančioje lentelėje išvardyti įvairūs lošimo mygtukai ir aprašytos jų atliekamos funkcijos.

Pagrindinis žaidimas	
	Sukimo mygtukas Spustelėkite, jei norite pradėti žaidimo lošimą su dabartine statymo verte arba paspauskite tarpelio klavišą.

	Stabdymo mygtukas Spustelėkite norėdami sustabdyti lošimą.
	Monetos vertė Spustelėkite norėdami pakeisti monetos vertę ir pasirinkite norimą statymo sumą.
	„Bonus“ funkcija Spustelėkite, jei norite pakeisti karštųjų linijų skaičių.
	Garsas Spustelėkite norėdami išjungti lošimo garsus arba slinkikliu sureguliuokite garsumą.
	Meniu Spustelėkite norėdami pasiekti žaidimo nustatymus ir informaciją apie žaidimą.
Žaidimo nustatymai ir žaidimo informacija	
	Mokėjimų lentelė Spustelėkite, jei norite peržiūrėti laiminčius derinius ir laimėjimus.
	Žaidimo nustatymai Spustelėkite norėdami peržiūrėti žaidimo nustatymų meniu. • Ižanga: Įjungia arba išjungia lošimo ižangos ekraną. • Sukti spustelėjus tarpelio klavišą: Išjungia arba įjungia funkciją sukti spustelėjus tarpelio klavišą. • Rodyti statymą virtualiais pinigais: Perjungiama tarp lošimų virtualiais pinigais ir lošimų monetomis.

	Lošimo taisyklės Spustelėkite norėdami pamatyti lošimo taisykles.
	Lošimo istorija Spustelėkite norėdami peržiūrėti paskutinių lošimų istoriją. Pastaba: žaidimų žurnaluose visada bus rodomas monetų skaičius, o ne piniginė vertė, nepriklausomai nuo režimo pasirinkto prieš lošiant. Laimėjimas pinigais yra lygus laimėjimui monetomis, padaugintam iš monetos vertės.
	Uždaryti Spustelėkite norėdami grįžti į pagrindinį lošimą.

38.5. Papildoma informacija:

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

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

Bendroji informacija:	
Lošimo tipas:	Lošimų automatų žaidimas
Būgnų tipas:	Sukamieji būgnai
Numatytoji mažiausio ir didžiausio statymo suma:	Min. 0.20 € Maks. 200 €
Maksimalaus laimėjimo suma:	1 000 000 €
Teorinis pinigų grąžinimas (RTP):	96.06%

39.1. Lošimo taisyklės:

- „Airiško Puodo Sėkmė“ tai 5 būgnų, 3 eilučių ir 20 eilučių (fiksiuotų) lošimas, turintis puodo sėkmės („Pot Luck“), nemokamų sukimų ir laimėjimo rato („Jackpot Wheel“)

funkcijas. Lošiama su 20 statymo eilučių (fiksiuotų) 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“ (balansas) 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 eilutės laimėjimas yra lygus mokėjimų lentelėje nurodytai reikšmei, padaugintai iš visų taikomų koeficientų.
- 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.

39.2. Lošimo funkcijos:

39.2.1. 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 („Multiplier“) vertės yra x1, x2, x3 arba x5.
- Nemokamų sukimų metu numatytosios daugiklio („Multiplier“) vertės yra x2, x4, x7 arba x15.

39.2.2. „Free spins“ (nemokami sukimai)

- 3 išsisklaidę („Scatter“) simboliai, atsirandantys būgnuose pagrindiniame lošime, aktyvuoja 10 nemokamų sukimų.
- Išsisklaidę („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 pridėjama prie bet kurių laimėjimų, kurie buvo aktyvuoti tame lošime

39.2.3. „Jackpot Wheel“ (Laimėjimo ratas)

- 3 laimėjimo („Jackpot“) simboliai, nusileidžiantys ant būgnų pagrindiniame lošime ir nemokamų sukimų metu aktyvuoja laimėjimo rato („Jackpot Wheel“) funkciją.
- Laimėjimo 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 laimėjimo rate („Jackpot Wheel“):
 - Strėlė („Arrow“): išsuka sekantį laimėjimo ratą („Jackpot Wheel“).
 - Daugiklis („Multiplier“): suteikia laimėjimą, kuris yra x2.5 arba x10 statymo.
 - Mini Jackpot, Mini Jackpot x2, Mini Jackpot x3.
 - Midi Jackpot, Midi Jackpot x2.
 - Mega Jackpot.
- „Mini Jackpot“ suteikia laimėjimą, kuris yra lygus x20 statymo.
- „Midi Jackpot“ suteikia laimėjimą, kuris yra lygus x100 statymo.
- „Mega Jackpot“ suteikia laimėjimą, kuris yra lygus x5000 statymo.
- Laimėjimo rato („Jackpot Wheel“) funkcija baigiasi po to, kai eilė išsukama ir įvertinami laimėjimai, nebent yra laimima strėlė („Arrow“).
- Laimėjimo rato („Jackpot Wheel“) funkcija lošiama tuo pačiu metu kaip ir lošimas, kuris aktyvavo šią funkciją.
- Laimėjimo rato („Jackpot Wheel“) funkcijos pabaigoje, lošimas grįžta į tą lošimo etapą, kuriame buvo aktyvuota ši funkcija.
- Jei laimėjimo rato („Jackpot Wheel“) funkcija buvo aktyvuota nemokamų sukimų metu, likę nemokamų sukimų lošimai yra lošiami po to kai laimėjimo rato („Jackpot Wheel“) funkcija baigiasi.
- Laimėjimo rato („Jackpot Wheel“) funkcijos pabaigoje bendras šios funkcijos laimėjimas yra pridodamas prie bet kurių laimėjimų už lošimus, aktyvavusius laimėjimo rato („Jackpot Wheel“) funkciją.

39.2.4. Puodo sėkmės („Pot Luck“) funkcija, laimėjimo („Jackpot“), išsisklaidę („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 išsisklaidę („Scatter“) simboliai arba laimėjimo („Jackpot“) simboliai gali būti pastatyti būgnuose atsitiktine tvarka.
- Laukiniai („Wild“) simboliai negali būti pastatyti ant išsisklaidžiusių („Scatter“) arba laimėjimo („Jackpot“) simbolių. Išsisklaidę („Scatter“) ir laimėjimo („Jackpot“) simboliai negali būti pastatyti ant išsisklaidžiusių („Scatter“) ir laimėjimo („Jackpot“) simbolių.
- Išsisklaidę („Scatter“) ir laimėjimo („Jackpot“) simboliai gali atsirasti 1, 3 ir 5 būgnuose pagrindinio lošimo ir nemokamų sukimų metu.
- Išsisklaidę („Scatter“) ir laimėjimo („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 išsisklaidžiusius („Scatter“) ir laimėjimo („Jackpot“) simbolius.
- Laukinio („Wild“) simbolio pakeitimas lemia didžiausią galimą laimėjimo kombinaciją, už kurią išmokama remiantis mokėjimų lentele.

39.3. Lošimo funkcijos

- Toliau esančioje lentelėje išvardyti įvairūs lošimo mygtukai ir aprašytos jų atliekamos funkcijos.

Pagrindinis žaidimas	
	Sukimo mygtukas Spustelėkite, jei norite pradėti žaidimo lošimą su dabartine statymo verte arba paspauskite tarpelio klavišą.
	Stabdymo mygtukas Spustelėkite norėdami sustabdyti lošimą.
	Monetos vertė Spustelėkite norėdami pakeisti monetos vertę ir pasirinkite norimą statymo sumą.
	Garsas Spustelėkite norėdami išjungti lošimo garsus arba slinkikliu sureguliuokite garsumą.
	Meniu Spustelėkite norėdami pasiekti žaidimo nustatymus ir informaciją apie žaidimą.
Žaidimo nustatymai ir žaidimo informacija	
	Mokėjimų lentelė Spustelėkite, jei norite peržiūrėti laiminčius derinius ir laimėjimus.
	Žaidimo nustatymai Spustelėkite norėdami peržiūrėti žaidimo nustatymų meniu. • Ižanga: Įjungia arba išjungia lošimo ižangos ekraną. • Sukti spustelėjus tarpelio klavišą: Išjungia arba įjungia funkciją sukti spustelėjus tarpelio klavišą. • Rodyti statymą virtualiais pinigais: Perjungiama tarp lošimų virtualiais pinigais ir lošimų monetomis.

	Lošimo taisyklės Spustelėkite norėdami pamatyti lošimo taisykles.
	Lošimo istorija Spustelėkite norėdami peržiūrėti paskutinių lošimų istoriją. Pastaba: žaidimų žurnaluose visada bus rodomas monetų skaičius, o ne piniginė vertė, nepriklausomai nuo režimo pasirinkto prieš lošiant. Laimėjimas pinigais yra lygus laimėjimui monetomis, padaugintam iš monetos vertės.
	Uždaryti Spustelėkite norėdami grįžti į pagrindinį lošimą.

39.4. Papildoma informacija:

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

40. LOŠIMAS „DŽEK POTAS 6000“ („JACKPOT 6000“)

40.1. Mažiausias statymas: 1 EUR

40.2. Didžiausias statymas: 20 EUR

40.3. Didžiausias laimėjimas: 1.200,00 EUR

- „Džekpotas 6000“ („Jackpot 6000“) yra 3 būgnų, 5 linijų lošimas, turintis „Joker“, „Heads or Tails“ žaidimus bei „Supermeter“ režimą.
- Žaidėjas gali žaisti 5 fiksuotomis statymo linijomis su 2 žetonais turinčiais skirtingas vertes kiekvienoje statymo eilėje.
- Numatytas statymas prasidėjus žaidimui yra 10. Šios statymo sumos žaidėjas negali pakeisti rankiniu būdu.
- Norint pakeisti žetono vertę spausti ant bet kurio žetono esančio ekrane. Vieno žaidimo metu tik vienas žetonas gali būti pasirinktas.
- Statymo piniginė vertė yra „STATYMAS“ („BET“) padauginta iš žetono vertės, kuri žaidimo metu yra nurodyta ant pasirinkto žetono.
- Kreditų matuoklis rodo „ŽETONUS“ („COINS / ŽETONAI“), „STATYMĄ“ („BET“), IR „LAIMĖJIMĄ“ („WIN“).
- Simbolių laimėjimų deriniai yra sužymėti „Laimėjimų lentelėje“ („Paytable“) esančioje virš būgnų.

- Laimėjimų deriniai ir išmokėjimai yra suformuojami pagal „Laimėjimų lentelėje“ („Paytable“).
- Laimėjimo statymo linijoje piniginė 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.
- „Joker“ „laimėjimų lentelė“ („paytable“) rodo laimėjimus išsukus 3 „Joker“ vienoje statymo eilėje.
- Visi laimėjimai, įskaitant ir laimėjimus „Supermeter“ režime yra išmokami pagal „Laimėjimų lentelę“ („Paytable“). Norėdami sužinoti daugiau informacijos pasižiūrėkite „Laimėjimų grafiką“ („payout schedule“).
- Visus laimėjimus, išskyrus „Joker“ ir „Supermeter“ režimo galima dvigubinti.
- Kiekvieno laimėjimo metu yra galimybė statyti dalį arba visus savo laimėjimus žaidime „Head or Tails“, kurio metu yra 50/50 galimybė pasidvigubinti visus savo laimėjimus. Ši funkcija neveikia „Supermeter“ režime.
- Žaidžiant ir laimint bet kokiam „Džekpotas 6000“ („Jackpot 6000“) lošime yra suteikiama galimybė žaisti „Supermeter“ režime. Tačiau šia galimybe negalima naudotis žaidžiant „Joker“.
- „Supermeter“ režimas suteikia šansą laimėti 2 „Jokers“ bei 3 bet kokius eilinius simbolius ant bet kurio būgno.
- „Žvaigždė“ („Star“) , „Varpas“ („Bell“) , „Vynuogės“ („Grapes“) , „Citrinos“ („Lemons“) , ir Vyšnios“ („Cherries“) skaitosi kaip eiliniai simboliai.
- Tuomet žaidėjas turi šansą žaisti dar vieną žaidimą ir surinkti savo laimėjimus. Jeigu žaidimas pralaimimas likę žetonai, atėmus pralaimėjo žaidimo statymo sumą, yra įkeliami į kreditų matuoklį.
- „Supermeter“ režime kiekviena 2 „Jokers“ kombinacija suteikia paslaptinę laimėjimą, kuris vyrauja tarp 10 ir 6000 žetonų.
- Kai žaidėjas pasirenka „Supermeter“ režimą statymų vertė pakyla nuo 10 iki 20.
- Kai „Supermeter“ režime pasiekama 6000 žetonų, suma yra automatiškai surenkama ir žaidėjas grąžinamas į pagrindinį žaidimą.
- Pagrindinis žaidimas grįžta į žetonų vertės pasirinkimo etapą, o tuo tarpu laimėjimas iš „Supermeter“ režimo yra rodomas pagal esamąją žetonų vertę.
- Žetonų vertė yra rodoma „ŽETONŲ“ („COINS / ŽETONAI“) skiltyje ir yra apribojama 6 ženklų skaičiumi. Jeigu bendras skaičius viršija 6 skaitmenis, skaičiai yra trumpinami iš dešinės pusės.
- „Jackpot 6000“ maksimalus išmokėjimas yra 6000 žetonų.

40.4. „Heads or Tails“ („Galva ar Uodega“)

- Laimėjimai yra automatiškai statomi ant „Heads or Tails“ („Galva ar Uodega“, viena iš dviejų galimybių).
- Norint žaisti su pilna laimėta suma, spausti „Heads or Tails“ mygtuką.
- Norint žaisti su dalimi laimėtos sumos, spausti „PERKELTI“ (TRANSFER) kiekvieną kartą norint perkelti 20 žetonų iš laimėtos sumos kurią norite išsaugoti. Perkėlus sumą kurią norite išsaugoti, spausti „Heads or Tails“ mygtuką.

- Perkelti žetonai yra saugomi kaip „Rezervuojami žetonai“. Šie žetonai nėra naudojami jokiems statymams.
- Jeigu nenorite žaisti „Heds or Tails“, spausti „SURINKTI“ („COLLECT“) norint pridėti savo laimėjimus prie kreditų ir grįžti į lošimą.
- Pasirinkus „Heds or Tails“ žaidimą, išmesto žetono laimingoji pusė yra paryškinta.
- „Heds or Tails“ žaidimas pasibaigia kai laimėjimo suma viršija 3000 žetonų.
- Jei bendras žaidimo laimėjimas yra 20 arba mažiau žetonų, spausti „PERKELTI“ („TRANSFER“) kuomet laimėti žetonai yra perkeliama į jūsų bendrus laimėjimus ir grįžtama į pagrindinį žaidimą.
- Jei laimite, galite arba toliau žaisti „Heds or Tails“ žaidimą arba grįžti į pagrindinį žaidimą.
- Apačioje esanti lentelė pateikia skirtingus mygtukus, kuriuos galima rasti žaidimo metu ir paaiškina jų atliekamą funkciją.

Mygtukas	Funkcija
	Spausti, norint pradėti žaidimo sukimą su esamuoju nustatytu lygiu bei žetonų skaičiumi
	Spausti, norint sužaisti „Tails“
	Spausti, norint sužaisti „Heds“
	Spausti, norint laimėtą sumą pridėti prie bendros laimėtos sumos ir sugrįžti į pagrindinį žaidimą
	Vienas paspaudimas išsaugo 20 žetonų nuo laimėtos sumos atskiroje sumoje, kuri apsaugota nuo statymų
	Spausti, norint atidaryti žaidimo nustatymų meniu ir pasirinkti nustatymus.
	Spausti, norint užtildyti žaidimo garsus, arba nustatyti garsumo lygį.

	Spausti, norint atidaryti žaidimo taisykles.

40.5. Graža žaidėjui

- Teorinė šio žaidimo graža žaidėjui yra 95.0% - 98.9%.

40.6. Laimėjimų lentelė

	3 6000	In Supermeter mode each combination of 2 Jokers pays a mystery win between 10 and 6000 coins.	
	3 100		
	3 80		3 60
	3 20		3 20

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

Bendroji informacija:	
Lošimo tipas:	Lošimų automatų žaidimas
Būgnų tipas:	Sukamieji būgnai
Numatytoji mažiausio ir didžiausio statymo suma:	Min. 0.25 € Maks. 125 €
Maksimalaus laimėjimo suma:	33 000 €
Teorinis pinigų grąžinimas (RTP):	96.88%

41.1. Lošimo taisyklės:

- „3 karalysčių karalius“ yra 5 būgnų lošimas, suteikiantis 243 galimybes laimėti. Lošime yra nemokami sukimai ir laukiniai („Wild“) simboliai. Lošime yra 243 laimėjimo būdai, 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 vertė. 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 eurais 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 nemokamų sukimų simboliais.
- Statymo būdo laimėjimai yra išmokami iš eilės, pradedant nuo kairiausio iki dešiniausio.
- Tiek pagrindiniame lošime, tiek nemokamų sukimų metu, laukiniai simboliai gali būti rodomi tik ant 2 ir 4 būgnų.
- Laukiniai 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.

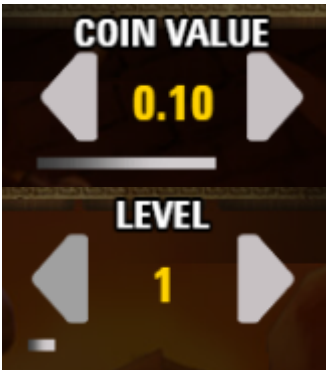
41.2. Nemokami sukimai

- 3 arba daugiau nemokamų sukimų simboliai, atsitiktine tvarka pasirodantys ant būgnų per pagrindinį lošimą, aktyvuoja nemokamus sukimus.
- Nemokamo sukimo 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 nemokamų sukimų, 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.

41.3. Lošimo funkcijos

- Toliau esančioje lentelėje išvardyti įvairūs lošimo mygtukai ir aprašytos jų atliekamos funkcijos.

Pagrindinis žaidimas

	Sukimo mygtukas Spustelėkite, jei norite pradėti žaidimo lošimą su dabartine statymo verte arba paspauskite tarpelio klavišą. Spustelėkite sukimo metu norėdami sustabdyti lošimą.
	Monetos vertė Norėdami pakeisti monetos vertę, bei lygi spustelėkite mygtukus „-“ arba „+“.
	Garsas Spustelėkite norėdami išjungti lošimo garsus arba slinkikliu sureguliuokite garsumą.
Žaidimo nustatymai ir žaidimo informacija	
	Mokėjimų lentelė Spustelėkite, jei norite peržiūrėti laiminčius derinius ir laimėjimus.
	Žaidimo nustatymai Spustelėkite norėdami peržiūrėti žaidimo nustatymų meniu. • Ižanga: Įjungia arba išjungia lošimo ižangos ekraną. • Sukti spustelėjus tarpelio klavišą: Išjungia arba įjungia funkciją sukti spustelėjus tarpelio klavišą. • Lošimo istorija. Spustelėkite norėdami peržiūrėti paskutinio lošimo istoriją.
	Lošimo taisyklės Spustelėkite norėdami pamatyti lošimo

	taisykles.
	Rodyklės Rodyklėmis į kairę ir į dešinę vartykite mokėjimo lentelės puslapius.
	Uždaryti Spustelėkite norėdami grįžti į pagrindinį lošimą.

41.4. Papildoma informacija:

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

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

42.1. Mažiausias statymas: 0,20 EUR

42.2. Didžiausias statymas: 200,00 EUR

42.3. Didžiausias laimėjimas: 100000,00 EUR

- Žaidimas „Koi princesė“ („Koi Princess“) yra 5 būgnų, 3 eilių lošimas, turintis šias funkcijas: Atsitiktinis („Random“) vienam sukimui, „Bonus“, Laukinio pasikeitimai („Wild Substitutions“), „Bonus“ simboliai ir „Bonus Bet“ režimas.
- 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.
- Žetonai („COINS / ŽETONAI“) rodo žetonų, kuriuos žaidėjas 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 dauginamojo.
- 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.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolio pakeitimai išmoka didžiausią įmanomą laimėjimų kombinaciją ant statymo linijų pagal laimėjimų lentelę.
- „Laukinis“ („Wild“) simboliai pakeičia visus simbolius, išskyrus „Bonus“ simbolius.

- Vienkartiniai laimėjimai skirtingose statymų linijose yra pridedami.
- Visi žetonų laimėjimai išmokami tik pagal statymo linijas, išskyrus laimėjimus „Bonus“ funkcijas režimo sukimus.
- „Random“ ir „Bonus“ funkcijas yra lošiamos tais pačiais statymo lygio ir žetonų vertės nustatymais, kaip ir to sukimo, kuris jas aktyvavo.

42.4. „Bonus Bet“ režimas

- „Bonus Bet“ režimas gali būti aktyvuotas kiekvienam sukimui. Aktyvuojant šį režimą, dvigubėja sukimo kaina.
- Aktyvavus „Bonus Bet“ režimą, padidėja galimybė laimėti „Random“ ir „Bonus“ funkcijas taip pat ir keičiant „Bonus Wheel“ sukimo vertes ir didėja užtikrinti žetonų laimėjimai „Sure Win“ Papildomuose sukimuose.
- „Bonus Bet“ režimas nekeičia esamo statymo lygio ir žetonų vertės.
- „Bonus Bet“ režimas gali būti aktyvuotas ir deaktivuotas pagrindiniame žaidime ir Intro ekrane.

42.5. „Random“ atsitiktinė funkcija

- Kiekvieno sukimo metu pagrindiniame žaidime, viena iš 4 „Random“ funkcijų gali būti aktyvuota.
- Kai aktyvuojama „Random“ funkcija, žaidėjas gali pasirinkti iš 3 variantų, kurią „Random“ funkciją nori aktyvuoti.
- 4 įmanomos „Random“ funkcijos yra: „5-Hit“, „Random Wilds“, „Wild Reels“ ir „Bonus Game“ aktyvacija.



- „5-Hit“ funkcija suteikia žaidėjui 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, spausti specialiam plote ant „5-Hit“ sukimo rato, atsiradusio po būgnais.
- Jei įjungtas tarpo klavišas, leidžiantis pradėti sukimą, jį paspaudus bus sustabdyti „Bonus Wheel“, „Bonus Feature Wheel“ ir „5-Hit Wheel“ ratai.
- Kaip alternatyva, „5-Hit“ ratas bus sustabdytas automatiškai po 30 sekundžių.



- „The Random Wild“ atsitiktinė funkcija suteikia žaidėjui 1 sukimą su 4-9 „Wilds“ simbolių pasikeitimais bet kuriuose būgnuose.



- „The Wild Reels“ atsitiktinė funkcija suteikia žaidėjui 1 sukimą kurio metu tarp 2 ir 5 būgnų atsiranda „Wild“ simboliai pasirinktuose būgnuose.
- „The Bonus Activation“ atsitiktinė funkcija suteikia žaidėjui 1 sukimą, kurio metu 3 „Bonus“ simboliai, bet ne linijos laimėjimai, yra laimima 1 „Bonus“ funkcija.
- Tik viena „Random“ atsitiktinė funkcija gali būti aktyvuota vieno sukimo metu.
- „Random“ funkcijas negali būti aktyvuotos per „Bonus“ funkcijas.
- „Random“ funkcijas ir „Bonus“ funkcijas negali būti pakartotinai aktyvuotos.

- „Random“ ir „Bonus“ funkcijų pabaigoje, galutinis laimėjimas nuo šių funkcijų yra pridodamas prie to sukimo, kuris aktyvavo tas funkcijas.

42.6. „Bonus“ funkcijas

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

42.7. „Sure Win“ Papildomi sukimai



- „Sure Win“ Papildomi sukimai suteikia 10 „Sure Win“ Papildomų sukimų.
- „Sure Win“ Papildomų sukimų funkcijas metu kiekvieno sukimo laimėjimas bus bent jau toks pats, kaip didžiausias iki tol turėtas „Sure Win“ Papildomų sukimų laimėjimas, išskyrus patį pirmąjį, kuris yra peržaidžiama žaidėjo suma (20 žetonų padauginta iš statymo lygio standartiniame režime ir 40 žetonų padauginta iš statymo lygio „Bonus Bet“ režime).
- Nuo 1 iki 5 Papildomo „Sure Win“ 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. Simbolio „Laukinis“ („Wild“) pozicija keičiasi kiekvieno sukimo metu.
- Po kiekvieno Papildomo „Sure Win“ sukimo, laimėjimas yra vertinamas, ar jis yra didesnis nei užtikrintas laimėjimas.
- Jei laimėjimas nuo vieno „Sure Win“ sukimo yra mažesnis ar toks pat, kaip užtikrinto laimėjimo suma, tuomet vietoje jo tikrojo laimėjimo jam yra skiriama užtikrinto laimėjimo suma.
- Laimėjimo kompensacija žaidime fiksuojama kaip skirtumas tarp užtikrinto laimėjimo sumos ir žaidėjo laimėtų žetonų skaičiaus.
- Papildomi „Sure Win“ Papildomi sukimai yra automatiškai pridodami prie jau turimų „Sure Win“ Papildomų sukimų.
- Pabaigoje „Sure Win“ Papildomų sukimų, žaidimas grįžta į tą patį sukimą, kuriuo buvo aktyvuoti „Sure Win“ Papildomi sukimai.

42.8. „Wild Reels“ Papildomi sukimai



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

42.9. „Coin Win“ funkcija



- „Coin Win“ bonus funkcija iš karto suteikia žaidėjui laimėjimą žetonais.
- Iš karto laimimų žetonų skaičius yra apskaičiuojamas taip – turimas statymas padauginamas ir atsitiktinai parinkto dauginamojo (nuo x10 iki x30).

42.10. „Bonus Wheel“ funkcija

- „Bonus Wheel“ funkcija yra bonus žaidimas, kur žaidėjas gali laimėti žetonus ir aktyvuoti 2 papildomas bonus funkcijas – „Wild Reels“ Papildomus sukimus ir „Sure Win“ Papildomus sukimus.



- „Bonus Wheel“ yra trijų dalių ratas, kur kiekviena dalis padalinta į 12 dalių. Žaidėjas spaudžia kauliuką, kad judintų ratą. Arba, alternatyviai, spaudžia tarpo klavišą, jei ši funkcija aktyvuota.
- „Bonus Wheel“ rato pradžia yra laikoma ties 9 valandos pozicija. Žaidėjas 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 sustoja.
- Skirtingi simboliai „Bonus Wheel“ rate yra: Start, x1 (kai „Bonus Bet“ yra aktyvuota), x2, x3, x5 (kai „Bonus bet“ yra deaktiviuota), Double Up, Collet, Arrow, Wild Reels Papildomi sukimai/Sure Win Papildomi sukimai ir Jackpot Coin Win.
- „The Start“ simbolis yra pradžia žaidėjui. Po pirmo kauliuko ridenimo šis simbolis transformuojasi į rodyklę.
- X2, x3 ir x5 simboliai skiria žetonų laimėjimus, kurie yra 2, 3 arba 5 kartus padauginti iš statymo sumos.

- „The Double-up“ simbolis dvigubina visų Žetonų laimėjimo dauginamųjų skaičių (išskyrus jau laimėtiems žetonams), rodomą būgnuose, įskaitant ir „jackpot figures“. Tai bus pavaizduota grafiškai būgnuose. Jei nusileidžiama ant daugiau nei 1 „Double-up“ simbolio „Bonus“ žaidime, sumos vėl yra dvigubinamos. Kai „Double-up“ simbolis yra aktyvuotas, jis pasikeičia į rodyklės simbolį.
- „The Collect“ simbolis užbaigia „Bonus“ žaidimą ir skiria visus iki to laiko surinktus žetonus.
- „The Arrow“ simbolis pajudina „Bonus Wheel“ ratą per vieną į vidurį ir iš karto įgyvendina veiksmus, susijusius su nauja vieta prieš dar kartą išsukant kauliuką. Jei „The Arrow“ simbolis yra 3 pakopoje, yra skiriamas „Jackpot Coin Win“.
- „Wild Reels“ ir „Sure Win“ Papildomų sukimų simboliai užbaigia Bonus žaidimą ir skiria visus iki tol surinktus žetonus, taip pat papildomai suteikia arba „Wild Reels“, arba „Sure Win“ Papildomus sukimus.
- „The Jackpot Coin Win“ simbolis yra pačiame „Bonus Wheel“ rato viduryje ir yra rodomas kaip dauginamasis (padaugintas iš statymo, kuris aktyvavo „Bonus“ žaidimą). Dauginamojo vertė yra parinkta atsitiktinai kiekvienam „Bonus Wheel“ žaidimui.
- Mažiausias „Jackpot“ dauginamasis yra x25, didžiausias – x250.
- „The Jackpot Coin“ laimėjimo simbolis suteikia žaidėjui „Jackpot“ žetonų laimėjimą ir visus iki to laiko laimėtus žetonus, taip pat užbaigia „Bonus Wheel“ bonus funkciją.
- „Bonus“ žaidimo pabaigoje, visi laimėjimai iš „Bonus“ žaidimo yra pridedami prie visų kitų to sukimo, kuris aktyvavo „Bonus“ žaidimą, laimėjimų.

42.11. Žaidimo funkcijos ir simboliai

- Lentelė žemiau nurodo skirtingus mygtukus, esančius žaidime, bei paaiškina jų funkcijas.

Mygtukas	Funkcija
	Spausti, norint pradėti sukimą su nustatytu statymo lygiu ir žetonų verte (taip pat galima spausti tarpo klavišą).
	Spausti „Activate“ („Aktyvuoti“) arba „Deactivate“ („Deaktyvuoti“), norint įjungti arba išjungti „Bonus Bet“ funkciją.
	Spausti, norint atidaryti žaidimo nustatymų meniu ir pasirinkti nustatymus.
	Spausti, norint užtildyti žaidimo garsus, arba nustatyti garsumo lygį.
	Spausti, norint atidaryti žaidimo taisykles.

	Automatinio statymo mygtukas neaktyvus.
	Spausti rodykles į kairę arba į dešinę, norint peržiūrėti laimėjimų lentelės puslapius. Spausti X mygtuką, norint sugrįžti į žaidimą.
	Paspauskite, kad peržiūrėtumėte laimėjimų lentelę.

42.12. Graža žaidėjui

- Teorinė šio žaidimo graža žaidėjui yra 96,00%.
- Teorinė šio žaidimo graža žaidėjui, kai yra aktyvuota „Bonus Bet“ funkcija, yra 96,23%.

42.13. Laimėjimų lentelė

				
5 500	5 400	5 300	5 250	5 200
4 300	4 200	4 150	4 100	4 75
3 100	3 40	3 30	3 20	3 20
2 4	2 2			
				
5 160	5 140	5 120	5 110	5 100
4 50	4 40	4 30	4 25	4 20
3 10	3 10	3 5	3 5	3 5

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

Bendroji informacija:	
Lošimo tipas:	Lošimų automatų žaidimas
Būgnų tipas:	Sukamieji būgnai
Numatytoji mažiausio ir didžiausio statymo suma:	Min. 0.25 € Maks. 250 €
Maksimalaus laimėjimo suma:	500 000 €
Teorinis pinigų grąžinimas (RTP):	96.96%

43.1. Lošimo taisyklės:

- „Ilgasis Pao“ yra 25 eilučių, 3 eilių lošimas su 15 nepriklausomų būgnų.
- Lošime yra limpančios pergalės („Sticky Wins“) funkcija, nemokami sukimai ir laukiniai („Wild“) simboliai. Lošiama su 25 statymo eilutėmis (fiksiuotomis), 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 koku 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, padauginintai iš statymo lygio. Ši suma taip pat padauginama iš visų taikomų koeficientų.
- Statymų eilutės laimėjimas eurai yra lygus monetų laimėjimui, padauginamam iš monetos vertės.
- Nemokamo sukimo („Free Spin“) simbolis yra išsisklaidęs („Scatter“) simbolis.
- Nemokamų sukimo 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 nemokamo sukimo 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.

43.2. Lošimo funkcijos:

43.2.1. Limpančios pergalės („Sticky Wins“) funkcija

- Laimėjusi statymo eilutę arba 3 ar daugiau nemokamų sukimo simbolių suaktyvina limpančios pergalės („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 limpančios pergalės („Sticky Wins“) funkcija pasibaigia, išmokami visi aktyvūs laimėjimai.

43.2.2. 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.

43.3. Lošimo funkcijos

- Toliau esančioje lentelėje išvardyti įvairūs lošimo mygtukai ir aprašytos jų atliekamos funkcijos.

Pagrindinis žaidimas	
	Sukimo mygtukas Spustelėkite, jei norite pradėti žaidimo lošimą su dabartine statymo verte arba paspauskite tarpelio klavišą. Spustelėkite sukimo metu norėdami sustabdyti lošimą.
	Monetos vertė Norėdami pakeisti monetos vertę, bei lygi spustelėkite mygtukus „-“ arba „+“.
	Garsas Spustelėkite norėdami išjungti lošimo garsus arba slinkikliu sureguliuokite garsumą.
Žaidimo nustatymai ir žaidimo informacija	

	Mokėjimų lentelė Spustelėkite, jei norite peržiūrėti laiminčius derinius ir laimėjimus.
	Žaidimo nustatymai Spustelėkite norėdami peržiūrėti žaidimo nustatymų meniu. • Ižanga: Įjungia arba išjungia lošimo įžangos ekraną. • Sukti spustelėjus tarpelio klavišą: Išjungia arba įjungia funkciją sukti spustelėjus tarpelio klavišą. • Lošimo istorija. Spustelėkite norėdami peržiūrėti paskutinio lošimo istoriją.
	Lošimo taisyklės Spustelėkite norėdami pamatyti lošimo taisykles.
	Rodyklės Rodyklėmis į kairę ir į dešinę vartykite mokėjimo lentelės puslapius.
	Uždaryti Spustelėkite norėdami grįžti į pagrindinį lošimą.

43.4. Papildoma informacija:

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

44. LOŠIMAS „MOTORHEAD“ („MOTORHEAD“)

44.1. Mažiausias statymas: 0,2 EUR

44.2. Didžiausias statymas: 200,00 EUR

44.3. Didžiausias laimėjimas: 1.500,00 EUR

- Žaidimas „Motorhead“ yra 5 būgnų, 76 linijų lošimas su Papildomais sukimais, Laukinio („Wild“) pasikeitimais, Bomberio („Bomber“) funkcija ir Mistinio Būgno („Mystery Reel“) funkcija.

- Lošimas visada lošiamas 76 linijų skirtingais statymų lygiais ir žetonų verte.
- Statymo lygis pasirenkamas naudojant Lygio („LEVEL / LYGIS“) selektorių.
- Žetonų vertė pasirenkama naudojant Žetonų vertės („Coin Value“) selektorių.
- Žetonai atvaizduoja skaičių žetonų, kuriuos galima naudoti statymui.
- Wild simbolių pakeitimas išmoka didžiausią įmanomą statymo sumą statymo linijoje pagal laimėjimų lentelę.
- Wild simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus Scatters.
- Laimėjimo deriniai ir išmokėjimai atliekami pagal laimėjimų lentelę.
- Statymų lygis yra žetonų, už kuriuos teikiama bet kokia eilutė, skaičius.
- Statymų linijos statymų žetonai lygis yra lygus laimėjimų lentelės rodikliui, padaugintam iš statymų lygio.
- Statymų linijos laimėjimas pinigais yra lygus laimėjimui žetonais, padaugintam iš žetonų vertės.
- Scatter simboliai rodomi tik pagrindiniame žaidime.
- 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.
- Slapto pobūdžio simboliai gali būti bet koks simbolis, išskyrus Scatter simbolius.
- Paslaptingi simboliai rodomi pagrindiniame žaidime „Mystery Reel“ funkcijoje, „Bomber“ funkcijoje ir „Free Spins“.
- Paslaptingi simboliai gali būti bet kokiais simboliais išskyrus Scatter simbolius.
- Paslaptingi simboliai atsiranda pagrindiniame žaidime paslaptinių būgnų funkcijos metu, Bomber funkcijos metu ir per Papildomus sukimus.

44.4. Paslaptingo būgno funkcija

- Kiekvieno sukimo metu pagrindiniame žaidime ir Papildomų sukimų metu, 1 ar daugiau būgnų gali būti paslaptiniais, nebent galioja Bomber funkcija.
- Paslaptingas būgnas yra būgnas, kuris susideda iš grupės reguliarių ir paslaptinių simbolių.
- Kai būgnai sustoja, jei yra paslaptingi simboliai ant būgnų, paslaptingi simboliai pasikeičia į vieną atsitiktinį simbolį, išskyrus Scatter simbolį.

44.5. Bomber funkcija

- „Bomber“ funkcija gali būti įjungta atsitiktine tvarka prieš sukimą pagrindinio žaidimo metu.
- Būgnuose atsiranda keletas bombų, tada sukuriamas bent 10 uždengiančių slapčių simbolių.
- Didžiausias bombų, rodomų ant būgnų, skaičius yra 5, o maksimalus bombų sukeliamų slapčių simbolių skaičius yra 15.
- Kiekviena bomba susideda iš slapčių simbolių grupės.
- Kai kiekviena bomba sukuria paslaptinius perdangos simbolius, būgnai sukasi su simboliu, pasirinktu tokiu pačiu būdu, kaip „Mystery Reel“ funkcijoje.
- Papildomi sukimai negali aktyvuoti „Bomber“ funkcijos metu.

44.6. Papildomi sukimai

- 3 Scatter simboliai, atsirandantys bet kur ant 3, 4, 5 būgnų pagrindiniame žaidime, aktyvuoja 10 Papildomų sukimų.
- Papildomų sukimų metu, paslaptingi būgnai susideda iš paslaptinių simbolių ir Wild simbolių.
- Papildomi sukimai žaidžiami tuo pačiu lygiu ir žetonų verte, kaip ir sukimas, kurio metu aktyvuoti Papildomi sukimai.
- Papildomų sukimų skaičius suteikiamas pagal laimėjimų lentelę.
- Papildomų sukimų negalima laimėti Papildomų sukimų metu.
- Bendras laimėjimų laukas įskaito bet kokius laimėjimus Papildomų sukimų metu ir prideda juos prie bet kokių laimėjimų iš sukimo, kuris aktyvavo Papildomus sukimus.
- Papildomų sukimų laimėjimai pridedami prie kitų statymo eilučių laimėjimų.

44.7. Žaidimo funkcijos

- Lentelė pateikia žaidimo mygtukus ir aprašymus.

Mygtukas	Funkcija
	Spausti, norint pradėti sukimą su nustatyto statymo lygiu ir žetonų verte (taip pat galima spausti tarpo klavišą).
	Spausti, norint atidaryti žaidimo nustatymų meniu ir pasirinkti nustatymus.
	Spausti, norint užtildyti žaidimo garsus, arba nustatyti garsumo lygį.
	Spausti, norint atidaryti žaidimo taisykles.
	Įjungti arba išjungti Rock Mode. Kai Rock Mode yra aktyvuotas, Motörhead muzika groja fone.
	Spausti rodykles į kairę arba į dešinę, norint peržiūrėti laimėjimų lentelės puslapius.
	Paspauskite, kad peržiūrėtumėte laimėjimų lentelę.

44.8. Graža žaidėjui

- Teorinė žaidimo grąža žaidėjui yra 96.98%

44.9. Laimėjimų lentelė

Symbol Payout Values					
	5	150		5	50
	4	30		4	15
	3	8		3	5
	2	1			
	5	30		5	30
	4	10		4	10
	3	3		3	3
	5	12		5	12
	4	5		4	5
	3	2		3	2
	5	12			
	4	5			
	3	2			

45. LOŠIMAS „OKEANO LOBIS“ („OCEAN'S TREASURE“)

Bendroji informacija:	
Lošimo tipas:	Lošimų automatų žaidimas
Būgnų tipas:	Sukamieji būgnai
Numatytoji mažiausio ir didžiausio statymo suma:	Min. 0.15 € Maks. 150 €

Maksimalaus laimėjimo suma:	250 000 €
Teorinis pinigų grąžinimas (RTP):	95.99%

45.1. Lošimo taisyklės:

- „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.
- Lošėjo sąskaitos 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 („Paytable“), 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.

45.2. Laukinio („Wild“) ir sukrauto laukinio („Stacked Wild“) simboliai

- Lošime yra 2 laukinių 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 išsisklaidžiusius („Scatter“) simbolius.
- Pagal mokėjimų lentelę už simbolius, pakeistus laukiniais („Wild“) simboliais, išmokama kaip už didžiausios vertės laimintį derinį statymo eilutėje.

45.3. Nemokami sukimai

- 3 išsisklaidę („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 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 nelieta 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.

45.4. Lošimo funkcijos

- Toliau esančioje lentelėje išvardyti įvairūs lošimo mygtukai ir aprašytos jų atliekamos funkcijos.

Pagrindinis žaidimas

	Sukimo mygtukas Spustelėkite, jei norite pradėti žaidimo lošimą su dabartine statymo verte arba paspauskite tarpelio klavišą.
	Stabdymo mygtukas Spustelėkite norėdami sustabdyti lošimą.
	Monetos vertė Spustelėkite norėdami pakeisti monetos vertę ir pasirinkite norimą statymo sumą.
	Garsas Spustelėkite norėdami išjungti lošimo garsus arba slinkikliu sureguliuokite garsumą.
	Meniu Spustelėkite norėdami pasiekti žaidimo nustatymus ir informaciją apie žaidimą.
Žaidimo nustatymai ir žaidimo informacija	
	Mokėjimų lentelė Spustelėkite, jei norite peržiūrėti laiminčius derinius ir laimėjimus.
	Žaidimo nustatymai Spustelėkite norėdami peržiūrėti žaidimo nustatymų meniu. • Ižanga: Įjungia arba išjungia lošimo ižangos ekraną. • Sukti spustelėjus tarpelio klavišą: Išjungia arba įjungia funkciją sukti spustelėjus tarpelio klavišą. • Rodyti statymą virtualiais pinigais: Perjungiama tarp lošimų virtualiais pinigais ir lošimų monetomis.

	Lošimo taisyklės Spustelėkite norėdami pamatyti lošimo taisykles.
	Lošimo istorija Spustelėkite norėdami peržiūrėti paskutinių lošimų istoriją. Pastaba: žaidimų žurnaluose visada bus rodomas monetų skaičius, o ne piniginė vertė, nepriklausomai nuo režimo pasirinkto prieš lošiant. Laimėjimas pinigais yra lygus laimėjimui monetomis, padaugintam iš monetos vertės.
	Uždaryti Spustelėkite norėdami grįžti į pagrindinį lošimą.

45.5. Papildoma informacija:

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

46. LOŠIMAS „OZZY OSBOURNE“ („OZZY OSBOURNE“)

Bendroji informacija:	
Lošimo tipas:	Lošimų automatų žaidimas
Būgnų tipas:	Sukamieji būgnai
Numatytoji mažiausio ir didžiausio statymo suma:	Min. 0.20 € Maks. 100 €
Maksimalaus laimėjimo suma:	1 000 000 €
Teorinis pinigų grąžinimas (RTP):	96.67%

46.1. Lošimo taisyklės:

- Tai yra 5 būgnų, 3 eilių, 20 statymo eilučių (fiksotų) lošimas su tokiomis funkcijomis kaip pakartotiniai sukimai, nemokami sukimai bei simbolio įkrovimas su simbolių suktuku ir funkcijų suktuku. Lošiama su 20 statymo eilučių (fiksotų), 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, padauginčiai iš statymo lygio. Suma taip pat padauginama iš bet kurio taikomo daugiklio.
- Statymo eilutės laimėjimas eurai yra lygus laimėjimui monetomis, padauginčiam 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.

46.2. 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.

46.3. Pakartotinis sukimas

- 2 išsisklaidę („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 išsisklaidęs („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.

46.4. Nemokami sukimai

- 3 išsisklaidę („Scatter“) simboliai, rodomi pagrindiniame lošime ant 1, 3 ir 5 būgnų, arba išsisklaidęs („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 išsisklaidęs („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.

46.5. 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 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 simbolis: Kiekvienas pasirinktas simbolis, pasirodantis būgnuose, virsta laukiniu 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 simboliui, jis virsta varnos simboliu. Jei vėliau nemokamuose sukimuose atnaujinimo funkcija bus pritaikyta kryžiaus simboliui, jis taip pat virsta varnos 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.

46.6. Laukinis simbolis

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

46.7. Lošimo funkcijos

- Toliau esančioje lentelėje išvardyti įvairūs lošimo mygtukai ir aprašytos jų atliekamos funkcijos.

Pagrindinis žaidimas	
	Sukimo mygtukas Spustelėkite, jei norite pradėti žaidimo lošimą su dabartine statymo verte arba paspauskite tarpelio klavišą. Spustelėkite sukimo metu norėdami sustabdyti lošimą.
	Papildomas statymas Spustelėkite norėdami įjungti arba išjungti papildomą statymą.
	Monetos vertė Norėdami pakeisti monetos vertę, bei lygi spustelėkite mygtukus „-“ arba „+“.
	Garsas Spustelėkite norėdami išjungti lošimo garsus arba slinkikliu sureguliuokite garsumą.
Žaidimo nustatymai ir žaidimo informacija	
	Mokėjimų lentelė Spustelėkite, jei norite peržiūrėti laiminčius derinius ir laimėjimus.

	Žaidimo nustatymai Spustelėkite norėdami peržiūrėti žaidimo nustatymų meniu. • Ižanga: Įjungia arba išjungia lošimo įžangos ekraną. • Sukti spustelėjus tarpelio klavišą: Išjungia arba įjungia funkciją sukti spustelėjus tarpelio klavišą. • Lošimo istorija. Spustelėkite norėdami peržiūrėti paskutinio lošimo istoriją.
	Lošimo taisyklės Spustelėkite norėdami pamatyti lošimo taisykles.
	Rodyklės Rodyklėmis į kairę ir į dešinę vartykite mokėjimo lentelės puslapius.
	Uždaryti Spustelėkite norėdami grįžti į pagrindinį lošimą.

46.8. Papildoma informacija:

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

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

Bendroji informacija:	
Lošimo tipas:	Lošimų automatų žaidimas
Būgnų tipas:	Sukamieji būgnai
Numatytoji mažiausio ir didžiausio statymo suma:	Min. 0.20 € Maks. 200 €
Maksimalaus laimėjimo suma:	250 000 €

Teorinis pinigų grąžinimas (RTP):	96.03%

47.1. Lošimo taisyklės:

- „Parthenonas: Nemirtingumo paieška“ – 6 būgnų lošimas, turintis laukinių („Wild“) simbolių generacijos zoną, ir nemokamus sukimus su didėjančiu daugikliu. Būgnai yra 4, 5, 5, 5, 5, 4 simbolių aukščio iš kairės į dešinę. 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 laiminčias kombinacijas yra išmokama remiantis mokėjimo lentele.
- Simbolių išmokėjimo vertės, rodomos mokėjimo lentelėje („Paytable“), 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 monetas arba virtualių pinigų vertė statymams.
- Kuomet lošiama monetomis, statymo vertę galima nustatyti paspaudus statymo nustatymų („Bet Settings“) mygtuką ir pasirinkus monetas vertę bei statymo lygį. Kuomet lošiama virtualiais pinigais, statymo vertė nustatoma paspaudus statymo nustatymų („Bet Settings“) mygtuką ir pasirinkus norimą statymą.
- Lošėjo sąskaitos likutis („Balance“), tai turima monetų arba virtualių pinigų suma atlikti statymams.



47.2. 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.

47.3. 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 nemokamų sukimų („Free Spins“) ir išsisklaidžiusius („Scatter“) simbolius.
- Pagal mokėjimų lentelę už simbolius, pakeistus laukiniais („Wild“) simboliais, išmokama kaip už didžiausios vertės laimintį derinį statymo eilutėje.

47.4. Nemokami sukimai su didėjančiu daugikliu

- 3 išsisklaidę („Scatter“) simboliai, rodomi pagrindiniame lošime ant bet kokių būgnų, aktyvuoja 8 nemokamus sukimus. Kiekvienas papildomas nemokamų sukimų 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 išsisklaidžiusiam („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.

47.5. Lošimo funkcijos

- Toliau esančioje lentelėje išvardyti įvairūs lošimo mygtukai ir aprašytos jų atliekamos funkcijos.

Pagrindinis žaidimas	
	Sukimo mygtukas Spustelėkite, jei norite pradėti žaidimo lošimą su dabartine statymo verte arba paspauskite tarpelio klavišą.
	Stabdymo mygtukas Spustelėkite norėdami sustabdyti lošimą.
	Monetos vertė Spustelėkite norėdami pakeisti monetos vertę ir pasirinkite norimą statymo sumą.
	Garsas Spustelėkite norėdami išjungti lošimo garsus arba slinkikliu sureguliuokite garsumą.
	Meniu Spustelėkite norėdami pasiekti žaidimo nustatymus ir informaciją apie žaidimą.
Žaidimo nustatymai ir žaidimo informacija	
	Mokėjimų lentelė Spustelėkite, jei norite peržiūrėti laiminčius derinius ir laimėjimus.
	Žaidimo nustatymai Spustelėkite norėdami peržiūrėti žaidimo nustatymų meniu. • Ižanga: Įjungia arba išjungia lošimo ižangos ekraną. • Sukti spustelėjus tarpelio klavišą: Išjungia arba įjungia funkciją sukti spustelėjus tarpelio klavišą.

	• Rodyti statymą virtualiais pinigais: Perjungiamo tarp lošimų virtualiais pinigais ir lošimų monetomis.
	Lošimo taisyklės Spustelėkite norėdami pamatyti lošimo taisykles.
	Lošimo istorija Spustelėkite norėdami peržiūrėti paskutinių lošimų istoriją. Pastaba: žaidimų žurnaluose visada bus rodomas monetų skaičius, o ne piniginė vertė, nepriklausomai nuo režimo pasirinkto prieš lošiant. Laimėjimas pinigais yra lygus laimėjimui monetomis, padaugintam iš monetos vertės.
	Uždaryti Spustelėkite norėdami grįžti į pagrindinį lošimą.

47.6. Papildoma informacija:

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

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

Bendroji informacija:	
Lošimo tipas:	Lošimų automatų žaidimas
Būgnų tipas:	Sukamieji būgnai
Numatytoji mažiausio ir didžiausio statymo suma:	Min. 0.20 € Maks. 400 €
Maksimalaus laimėjimo suma:	2 000 000 €
Teorinis pinigų grąžinimas (RTP):	96.04%

48.1. Lošimo taisyklės:

- „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 būgnų patobulinimo („Major Reel Upgrade“), mažojo būgnų patobulinimo („Minor Reel Upgrade“), dvigubo daugiklio („x2 Multiplier“), nemokamų sukimų („Free Spins“) ir papildomų sukimų („Extra Spins“) funkcijas bei besiplečiančių laukinių („Spreading Wilds“) ir laukinių rinkinių („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; išsiplėčiantys 2 būgnai suteikia 3136 statymo eilutes, o išsiplėčiantys 3 būgnai – 5488 galimas statymo eilutes.
- Lošiama monetomis arba virtualiais pinigais. Norint perjungti virtualius pinigus į monetas ir atvirkščiai, reikia eiti į lošimo nustatymus.
- „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“ (balansas) 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 eurai yra lygios laimėjimams virtualiais pinigais padauginantiems 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. Pavyzdžiui:



- 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 padauginantai iš statymo. Ši suma taip pat dauginama iš bet kokio atitinkamo daugiklio.
- Laimėjimai tuo pačiu metu, bet skirtingose statymų eilutėse yra sudedami.



48.2. Lošimo funkcijos:

48.2.1. Atsitiktinė („Random“) funkcija

48.2.1.1. Lošime galima rasti:

- Daugiklį („Multiplier“): statymų eilutės laimėjimai yra sudauginami x2.
- Laukinių rinkinius („Stacked Wilds“): šis simbolis gali atsirasti bet kurioje vietoje 2, 3 ir 4 būgnuose bei uždengti nuo 1 iki 4 būgnų.
- Besiplečiančius laukinius („Spreading Wilds“): šis simbolis gali nusileisti bet kurioje vietoje 2, 3 ir 4 būgnuose. Tuomet ne daugiau nei 2 besiplečiančių laukinių („Spreading Wild“) simboliai atsiranda gretutinėse pozicijose, uždengdami originalius simbolius (išskyrus 1 ir 5 būgnuose). Besiplečiantys laukiniai simboliai negali visiškai uždengti kitų laukinių („Wild“), išsisklaidžiusių („Scatter“) ir augimo („Boost“) simbolių.
- Didįjį būgnų patobulinimą („Major Reel Upgrade“): visi inkaro („Anchor“) ir statinės („Barrel“) simboliai yra išimami iš būgnų, suteikiant daugiau vietos galimiems didesniems laimėjimams.
- Mažąjį būgnų patobulinimą („Minor Reel Upgrade“): visi vairo („Steering wheel“) ir butelio („bottle“) simboliai yra išimami iš būgnų, suteikiant daugiau vietos galimiems didesniems laimėjimams.
- Atsitiktinė („Random Feature“) funkcija negali būti aktyvuota du kartus tuo pačiu metu.
- Laukinio („Wild“), besiplečiančio laukinio („Spreading Wild“) ir laukinių rinkinio („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“), išsisklaidžiusį („Scatter“) ar augimo („Boost“) simbolius.

48.2.2. Nemokami sukimai

- Nemokami sukimai yra garantuojami, kai vienu arba keliais galimais atvejais:
- 3 augimo („Boost“) simboliai surenkami paprastų sukimų arba funkcijos sukimų („Feature Spins“) metu 2, 3 ir 4 būgnuose. Tokiu atveju, būgnai išsiplėčia.
- Bent 3 išsisklaidę („Scatter“) simboliai nusileidžia ant būgnų tuo pačiu metu:
 - 3 išsisklaidę („Scatter“) simboliai – 5 nemokami sukimai;
 - 4 išsisklaidę („Scatter“) simboliai – 8 nemokami sukimai;
 - 5 išsisklaidę („Scatter“) simboliai – 12 nemokamų sukimų.
- Įvykus minėtiems atvejams, tuo pačiu metu, nemokamų sukimų skaičius, gautas iš išsisklaidžiusių („Scatter“) ir augimo („Boost“) simbolių, yra sumuojamas kartu su nemokamų sukimų skaičiaus likučiu.

- 3 atsitiktinės funkcijos („Random Features“) yra visada aktyvios nemokamų sukimų metu.
- Nemokamų sukimų metu, 3 atsitiktinės funkcijos („Random Features“) yra aktyvuojamos atsitiktiniu būdu. Jei bet kuri iš atsitiktinių funkcijų („Random Features“) 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 išsiskleidę („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.

48.2.3. 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 funkcijų („Random Features“) 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 režimas).
 - Dar neišsiplėtusių būgnų – būgnas išsiplečia iki 7 eilių – yra aktyvuojami 4 papildomi funkcijos sukimai („Feature Spins“) ir yra garantuojama 1 nauja atsitiktinė funkcija („Random Feature“) likusiems sukimams.
- Rinkdami 3 augimo („Boost“) simbolius 2, 3 ir 4 būgnuose – būgnai išsiplečia ir suteikia nemokamus sukimus.

48.2.4. Funkcijų sukimas („Feature Spins“)

- Ši funkcija gali būti atrakinta besiplečiančiais papildomais būgnais.
- Funkcija yra išsaugoma jei lošimas paleidžiamas iš naujo.
- Statymo pakeitimai deaktyvuoja būgno išsiplėtimą ir funkcijų suteikimą. Norint juos vėl aktyvuoti, prieš pradėdant naują sukimą, reikia pakeisti statymą į pradinę statymo vertę, su kuria būgnai buvo išplėsti.

48.3. Lošimo funkcijos

- Toliau esančioje lentelėje išvardyti įvairūs lošimo mygtukai ir aprašytos jų atliekamos funkcijos.

Pagrindinis žaidimas

	Sukimo mygtukas Spustelėkite, jei norite pradėti žaidimo lošimą su dabartine statymo verte arba paspauskite tarpelio klavišą.
	Stabdymo mygtukas Spustelėkite norėdami sustabdyti lošimą.
	Monetos vertė Spustelėkite norėdami pakeisti monetos vertę ir pasirinkite norimą statymo sumą.
	Garsas Spustelėkite norėdami išjungti lošimo garsus arba slinkikliu sureguliuokite garsumą.
	Meniu Spustelėkite norėdami pasiekti žaidimo nustatymus ir informaciją apie žaidimą.
Žaidimo nustatymai ir žaidimo informacija	
	Mokėjimų lentelė Spustelėkite, jei norite peržiūrėti laiminčius derinius ir laimėjimus.
	Žaidimo nustatymai Spustelėkite norėdami peržiūrėti žaidimo nustatymų meniu. • Ižanga: Įjungia arba išjungia lošimo ižangos ekraną. • Sukti spustelėjus tarpelio klavišą: Išjungia arba įjungia funkciją sukti spustelėjus tarpelio klavišą. • Rodyti statymą virtualiais pinigais: Perjungiama tarp lošimų virtualiais pinigais ir lošimų monetomis.

	Lošimo taisyklės Spustelėkite norėdami pamatyti lošimo taisykles.
	Lošimo istorija Spustelėkite norėdami peržiūrėti paskutinių lošimų istoriją. Pastaba: žaidimų žurnaluose visada bus rodomas monetų skaičius, o ne piniginė vertė, nepriklausomai nuo režimo pasirinkto prieš lošiant. Laimėjimas pinigais yra lygus laimėjimui monetomis, padaugintam iš monetos vertės.
	Uždaryti Spustelėkite norėdami grįžti į pagrindinį lošimą.

48.4. Papildoma informacija:

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

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

Bendroji informacija:	
Lošimo tipas:	Lošimų automatų žaidimas
Būgnų tipas:	Sukamieji būgnai
Numatytoji mažiausio ir didžiausio statymo suma:	Min. 0,20 € Maks. 100 €
Maksimalaus laimėjimo suma:	8 500 €
Teorinis pinigų grąžinimas (RTP):	96.10%

49.1. Lošimo taisyklės:

- „Reef Raider“ - 7 būgnų, 7 eilių lošimas, turintis laukinių monetų („Wild Coins“) simbolių, laukinius moliusko („Clam Wild“) simbolių, 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 sprogo („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 vertikalčiai.
- 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 monetas arba virtualių pinigų vertė statymams.
- Kuomet lošiama monetomis, statymo vertę galima nustatyti paspaudus statymo nustatymų („Bet Settings“) mygtuką ir pasirinkus monetas vertę bei statymo lygį. Kuomet lošiama virtualiais pinigais, statymo vertė nustatoma paspaudus statymo nustatymų („Bet Settings“) mygtuką ir pasirinkus norimą statymą.
- Lošėjo sąskaitos 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 („Paytable“), 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.

49.2. 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.

49.3. Laukinės monetas („Wild Coins“) ir laukinio moliusko („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 monetas („Wild Coins“) simboliai gali pasirodyti pagrindinio lošimo būgnuose ir nemokamuose sukimuose, kai yra įjungta atsitiktinio laukinio („Random Wilds“) arba patrankos sprogo („Cannon Blast“) funkcijos.
- Laukinės monetas („Wild Coins“) simboliai ir laukinio moliusko („Clam Wild“) simboliai pakeičia visus simbolius, išskyrus daugiklio simbolius.
- Jei laukinės monetas („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 monetas („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.

49.4. Daugiklio („Multiplier“) simbolis

- Daugiklio simbolis, esantis horizontaliai arba vertikaliai šalia laimėjusio derinio, kuris gali būti padaugintas iš šio daugiklio simbolio vertės, turi šias vertes: x2, x3, x5 arba x50.
- Daugiklio simboliai nelaikomi laimėjusio derinio dalimi.
- Vienas daugiklio simbolis gali paveikti kelis laimėjimus, jei jis yra horizontaliai arba vertikaliai greta kelių laimėjusių derinių vienu metu.
- Daugiklio simboliai gali pasirodyti bet kurioje pagrindinio lošimo būgnų vietoje. Nemokamų sukimų metu daugiklio 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 simbolis.
- Daugiklio simboliai iš būgno dingsta kartu su laiminčia grupe, prie kurios simboliai yra horizontaliai arba vertikaliai.

49.5. 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.

49.6. 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.

49.7. 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 simbolių.

49.8. Paslaptingos skrynios („Mystery Chest“) funkcija

- Kai pagrindiniame lošime arba nemokamuose sukimuose įjungiamas 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.

49.9. 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 stulpelyje 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.

49.10. 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 žaidžiamos visos suaktyvintos funkcijos ir nebėra lavinų („Avalanche“).
- Kai prasideda nemokami sukimai, įjungiamas paslaptingos perdangos („Mystery Overlay“) funkcija, o ant būgnų pasirodo 5 paslapties („Mystery“) simboliai: 1 lošimo zonos centre ir dar 4 ant horizontaliai ir vertikalčiai 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 paslapčių („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 vertikalčiai greta vienos iš pradinio paslapčių („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.

49.11. Lošimo funkcijos

- Toliau esančioje lentelėje išvardyti įvairūs lošimo mygtukai ir aprašytos jų atliekamos funkcijos.

Pagrindinis žaidimas	
	Sukimo mygtukas Spustelėkite, jei norite pradėti žaidimo lošimą su dabartine statymo verte arba paspauskite tarpelio klavišą.
	Stabdymo mygtukas Spustelėkite norėdami sustabdyti lošimą.
	Monetos vertė Spustelėkite norėdami pakeisti monetos vertę ir pasirinkite norimą statymo sumą.
	Garsas Spustelėkite norėdami išjungti lošimo garsus arba slinkikliu sureguliuokite garsumą.
	Meniu Spustelėkite norėdami pasiekti žaidimo nustatymus ir informaciją apie žaidimą.
Žaidimo nustatymai ir žaidimo informacija	

	Mokėjimų lentelė Spustelėkite, jei norite peržiūrėti laiminčius derinius ir laimėjimus.
	Žaidimo nustatymai Spustelėkite norėdami peržiūrėti žaidimo nustatymų meniu. • Ižanga: Įjungia arba išjungia lošimo ižangos ekraną. • Sukti spustelėjus tarpelio klavišą: Išjungia arba įjungia funkciją sukti spustelėjus tarpelio klavišą. • Rodyti statymą virtualiais pinigais: Perjungiama tarp lošimų virtualiais pinigais ir lošimų monetomis.
	Lošimo taisyklės Spustelėkite norėdami pamatyti lošimo taisykles.
	Lošimo istorija Spustelėkite norėdami peržiūrėti paskutinių lošimų istoriją. Pastaba: žaidimų žurnaluose visada bus rodomas monetų skaičius, o ne piniginė vertė, nepriklausomai nuo režimo pasirinkto prieš lošiant. Laimėjimas pinigais yra lygus laimėjimui monetomis, padaugintam iš monetos vertės.
	Uždaryti Spustelėkite norėdami grįžti į pagrindinį lošimą.

49.12. Papildoma informacija:

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

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

50.1. Mažiausias statymas: 0,50 EUR

50.2. Didžiausias statymas: 100,00 EUR

50.3. Didžiausias laimėjimas: 96240,00 EUR

- Žaidimas „Skubantis būgnas“ („Reel Rush“) yra 5 būgnų lošimas, turintis šias funkcijas: „Wild“ pakeitimai, persukimai ir Papildomi Sukimai su 3125 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 žaidėjas 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 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 sukuriami 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.

50.4. 1 lygio būdo laimėti pavyzdys

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

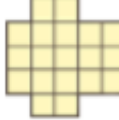
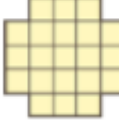
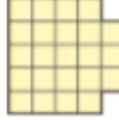


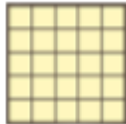
50.5. „Laukinis“ („Wild“) simbolis

- „Laukinis“ („Wild“) simboliai pasirodo tik 2, 3, 4 ir 5 būgnuose pagrindiniame žaidime ir Papildomų Sukimų metu.
- „Laukinis“ („Wild“) simboliai pakeičia visus kitus simbolius.

50.6. Būgno nustatymai ir laimėjimų būdai

- Laiminti bet kurio sukimo kombinacija pagrindiniame žaidime 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 žaidime, persukimų metu ir Papildomų Sukimų metu.

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

Papildomi sukimai		3125

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

50.7. Papildomi sukimai

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

50.8. Žaidimo funkcijos ir simboliai

- Lentelė žemiau nurodo skirtingus mygtukus, esančius žaidime, bei paaiškina jų funkcijas.

Mygtukas	Funkcija
	Spausti, norint pradėti sukimą su nustatytu statymo lygiu ir žetonų verte (taip pat galima spausti tarpo klavišą).
	Spausti, norint atidaryti žaidimo nustatymų meniu ir pasirinkti nustatymus.
	Spausti, norint užtildyti žaidimo garsus, arba nustatyti garsumo lygį.
	Spausti, norint atidaryti žaidimo taisykles.
	Automatinio statymo mygtukas neaktyvus.

	Spausti rodykles į kairę arba į dešinę, norint peržiūrėti laimėjimų lentelės puslapius. Spausti X mygtuką, norint sugrįžti į žaidimą.
	Paspauskite, kad peržiūrėtumėte laimėjimų lentelę.

50.9. Graža žaidėjui

- Teorinė šio žaidimo graža žaidėjui yra 98,05%.

50.10. Laimėjimų lentelė

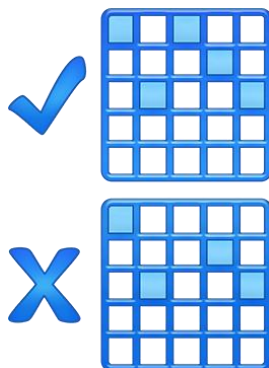
	5	1000		5	500
	4	250		4	150
	3	10		3	10
	5	250		5	200
	4	100		4	75
	3	10		3	10
	5	150		5	100
	4	60		4	50
	3	10		3	10
	5	50		5	50
	4	15		4	15
	3	5		3	5
	5	50		5	50
	4	15		4	15
	3	5		3	5
	5	50			
	4	15			
	3	5			

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

Bendroji informacija:	
Lošimo tipas:	Lošimų automatų žaidimas
Būgnų tipas:	Sukamieji būgnai
Numatytoji mažiausio ir didžiausio statymo suma:	Min. 0.20 € Maks. 40 €
Maksimalaus laimėjimo suma:	1 000 000 €
Teorinis pinigų grąžinimas (RTP):	96.58%

51.1. Lošimo taisyklės:

- „Būgnų veržimasis“ yra 5 būgnų lošimas, turintis laukinius („Wild“) simbolius, atsitiktines 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.
- Lošėjo sąskaitos 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 („Paytable“), 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. Pavyzdys:



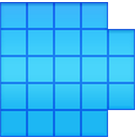
- Išmokama tik už ilgiausią vienodų simbolių kombinaciją.

- Didžiausias bendras laimėjimas lošimo lošime yra 500 000 monetų, padaugintų iš statymo lygio. Kai lošimo lošime turimas bendras laimėjimas pasiekia laimėjimo ribą, pakartotiniai sukimai, nemokami sukimai ir „Super“ nemokami sukimai baigiasi. Visi „Super“ žetonai, gauti atsitiktinės funkcijos metu arba blokų atrakinimo metu, pridedami prie „Super“ žetonų matuoklio ir lošimas baigiamas.

51.2. 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.

51.3. Atsitiktinės funkcijos

- Lošimo metu iki sukimo pabaigos atsitiktinai suteikiamos 0 - 3 atsitiktinės funkcijos.
- Visi laimėjimai skaičiuojami po to, kai suteikiamos atsitiktinės funkcijos.
- Atsitiktinės funkcijos suteikiamos tokia tvarka, kokia jos pasirodo.
- Gali būti suteiktos šios atsitiktinės 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 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 funkcija gali būti suteikta tik pagrindiniame lošime ir pakartotiniuose sukimuose.
 - Atsitiktiniai laukiniai simboliai („Random Wilds“): 1 - 3 laukiniai („Wild“) simboliai atsitiktinai nusileidžia ant būgnų kiekvieną kartą, kai suteikiama atsitiktinė funkcija. Laukiniai („Wild“) simboliai negali būti dedami virš laukinio („Wild“) simbolio, užrakinto bloko ar ant pirmo būgno. Ši atsitiktinė 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 funkcija gali būti suteikta daugiau nei vieną kartą to paties sukimo metu. Šiuo atveju ji suteikiama skirtingiems simboliams. Jei simbolio atnaujinimo („Symbol Upgrade“) atsitiktinė 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 („Paytable“). Šis patobulintas simbolis pakeičia visus originalaus būgno simbolius. Didžiausias atnaujinimas taikomas „Braškių“ simboliui. Jei simbolio daugiklio („Symbol

Multiplier“) atsitiktinė funkcija suteikiama to paties sukimo metu, simbolio atnaujinimo („Symbol Upgrade“) atsitiktinė funkcija nėra suteikiama.

- Papildomi nemokami sukimai („Extra Free Spins“): suteikiamas dar vienas nemokamas sukimas. Ši atsitiktinė 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 funkcija gali būti suteikta daugiau nei vieną kartą to paties sukimo metu. Ši atsitiktinė funkcija gali būti suteikta tik „Super“ nemokamų sukimų metu.

51.4. 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 režimą.
- 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.

51.5. „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.

51.6. „Super“ žetonų pirkimas ir lošimas:

- Žetonai taip pat gali būti gaunami naudojant papildomų „Super“ žetonų („Extra Super Tokens“) atsitiktinę 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). 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.

51.7. „Super“ nemokami sukimai

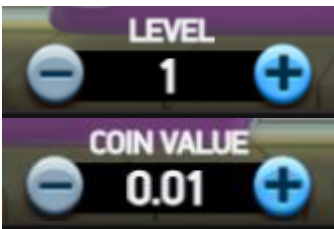
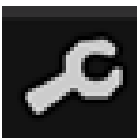
- Aktyvavus „Super“ nemokamus sukimus:
- „Super“ nemokami sukimai lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir monetos verte kaip ir per lošimą, kuris aktyvino „Super“ nemokamus sukimus.
- 2000 „Super“ žetonų bus pašalinti iš „Super“ žetonų matuoklio, esančio lošimo zonos kairėje pusėje.
- „Super“ nemokamų sukimų 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 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.

51.8. Laukinis („Wild“) simbolis

- Laukiniai 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 simboliais, mokama kaip už didžiausios vertės laimintį derinį.

51.9. Lošimo funkcijos

- Toliau esančioje lentelėje išvardyti įvairūs lošimo mygtukai ir aprašytos jų atliekamos funkcijos.

Pagrindinis žaidimas	
	Sukimo mygtukas Spustelėkite, jei norite pradėti žaidimo lošimą su dabartine statymo verte arba paspauskite tarpelio klavišą. Spustelėkite sukimo metu norėdami sustabdyti lošimą.
	Monetos vertė Norėdami pakeisti monetos vertę, bei lygį spustelėkite mygtukus „-“ arba „+“.
	Garsas Spustelėkite norėdami išjungti lošimo garsus arba slinkikliu sureguliuokite garsumą.
Žaidimo nustatymai ir žaidimo informacija	
	Mokėjimų lentelė Spustelėkite, jei norite peržiūrėti laiminčius derinius ir laimėjimus.
	Žaidimo nustatymai Spustelėkite norėdami peržiūrėti žaidimo nustatymų meniu. • Ižanga: Įjungia arba išjungia lošimo įžangos ekraną. • Sukti spustelėjus tarpelio klavišą:

	Išjungia arba įjungia funkciją sukli spustelėjus tarpelio klavišą. • Lošimo istorija. Spustelėkite norėdami peržiūrėti paskutinio lošimo istoriją.
	Lošimo taisyklės Spustelėkite norėdami pamatyti lošimo taisykles.
	Rodyklės Rodyklėmis į kairę ir į dešinę vartykite mokėjimo lentelės puslapius.
	Uždaryti Spustelėkite norėdami grįžti į pagrindinį lošimą.

51.10. Papildoma informacija:

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

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

Bendroji informacija:	
Lošimo tipas:	Lošimų automatų žaidimas
Būgnų tipas:	Sukamieji būgnai
Numatytoji mažiausio ir didžiausio statymo suma:	Min. 0.10 € Maks. 200 €
Maksimalaus laimėjimo suma:	250 000 €
Teorinis pinigų grąžinimas (RTP):	96.03%

52.1. Lošimo taisyklės:

- „Midgardo turtai: žemė ir plėtra“ 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 (fiksutomis), nemokamuose sukimuose lošiama su 29 statymo eilutėmis (fiksutomis) 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 monetas arba virtualių pinigų vertė statymams.
- Kuomet lošiama monetomis, statymo vertę galima nustatyti paspaudus statymo nustatymų („Bet Settings“) mygtuką ir pasirinkus monetas vertę bei statymo lygį. Kuomet lošiama virtualiais pinigais, statymo vertė nustatoma paspaudus statymo nustatymų („Bet Settings“) mygtuką ir pasirinkus norimą statymą.
- Lošėjo sąskaitos 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 („Paytable“), 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.

52.2. 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.

52.3. 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 pradėdant pakartotinį sukimą.
- Paprasti būgnai su išplėtais 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.

52.4. Nemokami sukimai

- Išsisklaidę („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 išsisklaidęs („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, išsisklaidęs („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.

52.5. Lošimo funkcijos

- Toliau esančioje lentelėje išvardyti įvairūs lošimo mygtukai ir aprašytos jų atliekamos funkcijos.

Pagrindinis žaidimas	
	Sukimo mygtukas Spustelėkite, jei norite pradėti žaidimo lošimą su dabartine statymo verte arba paspauskite tarpelio klavišą.
	Stabdymo mygtukas Spustelėkite norėdami sustabdyti lošimą.
	Pirkti funkciją Spustelėkite norėdami aktyvuoti nemokamus sukimus.
	Monetos vertė Spustelėkite norėdami pakeisti monetos vertę ir pasirinkite norimą statymo sumą.
	Garsas Spustelėkite norėdami išjungti lošimo garsus arba slinkikliu sureguliuokite garsumą.
	Meniu Spustelėkite norėdami pasiekti žaidimo nustatymus ir informaciją apie žaidimą.
Žaidimo nustatymai ir žaidimo informacija	
	Mokėjimų lentelė Spustelėkite, jei norite peržiūrėti laiminčius derinius ir laimėjimus.

	Žaidimo nustatymai Spustelėkite norėdami peržiūrėti žaidimo nustatymų meniu. • Ižanga: Įjungia arba išjungia lošimo įžangos ekraną. • Sukti spustelėjus tarpelio klavišą: Išjungia arba įjungia funkciją sukti spustelėjus tarpelio klavišą. • Rodyti statymą virtualiais pinigais: Perjungiama tarp lošimų virtualiais pinigais ir lošimų monetomis.
	Lošimo taisyklės Spustelėkite norėdami pamatyti lošimo taisykles.
	Lošimo istorija Spustelėkite norėdami peržiūrėti paskutinių lošimų istoriją. Pastaba: žaidimų žurnaluose visada bus rodomas monetų skaičius, o ne piniginė vertė, nepriklausomai nuo režimo pasirinkto prieš lošiant. Laimėjimas pinigais yra lygus laimėjimui monetomis, padaugintam iš monetos vertės.
	Uždaryti Spustelėkite norėdami grįžti į pagrindinį lošimą.

52.6. Papildoma informacija:

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

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

Bendroji informacija:	
Lošimo tipas:	Lošimų automatų žaidimas
Būgnų tipas:	Sukamieji būgnai

Numatytoji mažiausio ir didžiausio statymo suma:	Min. 0.10 € Maks. 150 €
Maksimalaus laimėjimo suma:	1 000 000 €
Teorinis pinigų gražinimas (RTP):	96.42%

53.1. Lošimo taisyklės:

- „Majų iškilimas“ yra 5 būgnų, 3 eilių lošimas su nemokamais sukimais, laukiniais simboliais, antro šanso išsisklaidžiusio („Scatter“) simbolio pakartotiniais sukimais, papildomais statymais: antro šanso išsisklaidžiusio („Scatter“) simbolio bei išsisklaidžiusio („Scatter“) simbolio stumtelėjimo funkcijomis. Lošiama su 10 statymo eilučių (fiksiuotų), skirtingomis statymo bei monetų vertėmis ir 2 statymo režimais: 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).

53.2. Laukiniai simboliai

- Yra 4 laukinių simbolių tipai: vienas gyvatės laukinis simbolis, 2 besiplečiantys gyvatės laukiniai simboliai ir gyvatės simbolių rinkinys.
- Vienas gyvatės laukinis simbolis pasirodo tik pirmoje ar trečioje eilutėje.
- Besiplečiantys gyvatės laukiniai simboliai plečiasi aukštyn arba žemyn ir gali uždengti arba visą būgną, arba dalį jo, priklausomai nuo būgno sustojimo.
- Pavieniai ir besiplečiantys gyvatės laukiniai simboliai pasirodo tiek pagrindiniame lošime, tiek nemokamuose sukimuose.
- Gyvatės simbolių rinkinys rodomas tik nemokamuose sukimuose ant karštųjų būgnų ir galiausiai apima visą būgną (daugiau informacijos – „Nemokami sukimai“).
- Visi laukiniai simboliai pakeičia visus simbolius, išskyrus išsisklaidžiusius („Scatter“) simbolius.
- Pagal mokėjimų lentelę už simbolius, pakeistus laukiniais simboliais, išmokama kaip už didžiausios vertės laimintį derinį statymo eilutėje.

53.3. Nemokami sukimai

- Bet kokie 3 ar daugiau laukiniai simboliai ir išsisklaidę („Scatter“) simboliai sudarantys bet koki derinį bei atsirandantys bet kurioje pagrindinio lošimo būgno vietoje suaktyvina nemokamus sukimus. Besiplečiantis gyvatės laukinis simbolis yra laikomas vienu simboliu.
- Pvz., tai gali būti 2 laukiniai simboliai ir išsisklaidęs („Scatter“) simbolis arba 2 išsisklaidę („Scatter“) simboliai ir bet kuris laukinis simbolis:
 - 3 laukiniai simboliai / Simbolių rinkinys = 10 Nemokamų sukimų.
 - 4 laukiniai simboliai / Simbolių rinkinys = 15 Nemokamų sukimų.
 - 5 laukiniai simboliai / Simbolių rinkinys = 20 Nemokamų sukimų.
- Nemokamų sukimų metu, būgnai ant kurių atsiranda laukiniai ir išsisklaidę („Scatter“) simboliai tam, kad suaktyvintų nemokamus sukimus, tampa karštaisiais būgnais. Kiti būgnai lieka neaktyvūs.
- Gyvatės laukiniai simboliai atsiradę ant karštųjų būgnų plečiasi, kad apimtų visą būgną.
- Gyvatės laukinis simbolis ir besiplečiantys gyvatės laukiniai simboliai, besiplečiantys aukštyr arba žemyn, gali atsirasti tik ant neaktyvių būgnų.
- Per nemokamus sukimus galima laimėti papildomų nemokamų sukimų.
- Už kiekvieną laukinį simbolį ar išsisklaidžiusį („Scatter“) simbolį atsirandantį ant bet kurio neaktyvaus būgno, suteikiami 2 papildomi nemokami sukimai.
- Būgnai, ant kurių atsiranda laukiniai ir išsisklaidę („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.

53.4. Išsisklaidžiusio („Scatter“) stumtelėjimas

- Ši funkcija įjungiama atsitiktine tvarka, jei pagrindiniame lošime ir nemokamuose sukimuose nepavyksta laimėti.
- Šioje funkcijoje, laukiniai ar išsisklaidę („Scatter“) simboliai yra stumiami ant būgnų.

53.5. Papildomas statymas: : antro šanso išsisklaidęs („Scatter“) simbolis

- Papildomas statymas: antro šanso išsisklaidęs („Scatter“) simbolis gali būti aktyvuotas arba deaktivuotas pagrindiniame lošime.
- Papildomo statymo aktyvavimas: antro šanso išsisklaidęs („Scatter“) simbolis padvigubina statymą ir padidina galimybę gauti papildomų laukinių ar išsisklaidžiusių („Scatter“) simbolių, ir taip suaktyvinti papildomus nemokamus sukimus ir karštuosius būgnus.

53.6. Antro šanso išsisklaidžiusio („Scatter“) simbolio pakartotinis sukimas

- Ši funkcija suaktyvinama pagrindiniame lošime, jei papildomame statyme: aktyvuotas antro šanso išsisklaidęs („Scatter“) simbolis ir jei ant būgnų yra bent 2 laukiniai ar išsisklaidę („Scatter“) simboliai.
- Būgnai, kuriose nėra laukinių ar išsisklaidžiusių („Scatter“) simbolių, vėl sukasi, kad ant būgnų atsirastų dar vienas išsisklaidęs („Scatter“) simbolis ir būtų suaktyvinti nemokami sukimai. Ant būgnų, kurie pakartotinai sukasi antro šanso išsisklaidžiusio („Scatter“) simbolio pakartotinio sukimo metu, atsiranda tik išsisklaidę („Scatter“) simboliai.
- Bet kokie pradinio sukimo laimėjimai yra skiriami prieš antro šanso išsisklaidžiusio („Scatter“) simbolio pakartotinį sukimą.

53.7. Lošimo funkcijos

- Toliau esančioje lentelėje išvardyti įvairūs lošimo mygtukai ir aprašytos jų atliekamos funkcijos.

Pagrindinis žaidimas	
	Sukimo mygtukas Spustelėkite, jei norite pradėti žaidimo lošimą su dabartine statymo verte arba paspauskite tarpelio klavišą.
	Stabdymo mygtukas Spustelėkite norėdami sustabdyti lošimą.
	Monetos vertė Spustelėkite norėdami pakeisti monetos vertę ir pasirinkite norimą statymo sumą.
	Garsas Spustelėkite norėdami išjungti lošimo garsus arba slinkikliu sureguliuokite garsumą.
	Meniu Spustelėkite norėdami pasiekti žaidimo nustatymus ir informaciją apie žaidimą.
	Papildomas statymas Spustelėkite norėdami įjungti arba išjungti papildomą statymą.

Žaidimo nustatymai ir žaidimo informacija	
	Mokėjimų lentelė Spustelėkite, jei norite peržiūrėti laiminčius derinius ir laimėjimus.
	Žaidimo nustatymai Spustelėkite norėdami peržiūrėti žaidimo nustatymų meniu. • Ižanga: Įjungia arba išjungia lošimo ižangos ekraną. • Sukti spustelėjus tarpelio klavišą: Išjungia arba įjungia funkciją sukti spustelėjus tarpelio klavišą. • Rodyti statymą virtualiais pinigais: Perjungiama tarp lošimų virtualiais pinigais ir lošimų monetomis.
	Lošimo taisyklės Spustelėkite norėdami pamatyti lošimo taisykles.
	Lošimo istorija Spustelėkite norėdami peržiūrėti paskutinių lošimų istoriją. Pastaba: žaidimų žurnaluose visada bus rodomas monetų skaičius, o ne piniginė vertė, nepriklausomai nuo režimo pasirinkto prieš lošiant. Laimėjimas pinigais yra lygus laimėjimui monetomis, padaugintam iš monetos vertės.
	Uždaryti Spustelėkite norėdami grįžti į pagrindinį lošimą.

53.8. Papildoma informacija:

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

54. LOŠIMAS „ROBINAS HUDAS: PERKELIANT TURTUS“ („ROBIN HOOD: SHIFTING RICHES“)

Bendroji informacija:	
Lošimo tipas:	Lošimų automatų žaidimas
Būgnų tipas:	Sukamieji būgnai
Numatytoji mažiausio ir didžiausio statymo suma:	Min. 0.20 € Maks. 100 €
Maksimalaus laimėjimo suma:	26 300 €
Teorinis pinigų grąžinimas (RTP):	96.75%

54.1. Lošimo taisyklės:

- „Robinas Hudas: turtuolių apiplėšimas“ – tai 5 būgnų, 20 eilučių lošimas su slenkančiais būgnais („Shifting Reels“) ir didėjančiu daugikliu iki x5, laukiniais simboliais ir nemokamais sukimais, kurie suteikiami skrynioje surinkus 4 pinigų krepšelius („Money Bags“). Lošimą sudaro nuo 20 statymo eilučių (fiksotų), 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 koku 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 nemokamų sukimų („Free Spins“).
- 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 nemokamo sukimo simboliais.

54.2. Žaidimo funkcijos:

54.2.1. 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 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 simbolius pakeičia laukiniai simboliai.
- Slenkančių būgnų („Shifting Reels“) funkcijos metu laukinis simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus nemokamų sukimų simbolį.
- Slenkančių būgnų („Shifting Reels“) funkciją taip pat galima aktyvinti nemokamų sukimų metu.

54.2.2. 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 skrynį, 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 nemokamų sukimų simbolius.
- Nemokamų sukimų simboliai rodomi tik ant 3, 4 ir 5 būgnų.
- Pinigų krepšeliai („Money Bags“) negali būti renkami nemokamų sukimų metu.
- 2 ar daugiau nemokamų sukimų simbolių suaktyvina papildomus nemokamus sukimus:
 - 2 nemokamų sukimų simboliai suteikia 5 papildomus nemokamus sukimus.
 - 3 nemokamų sukimų 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“).

54.2.3. 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.

54.3. Lošimo funkcijos

- Toliau esančioje lentelėje išvardyti įvairūs lošimo mygtukai ir aprašytos jų atliekamos funkcijos.

Pagrindinis žaidimas	
	Sukimo mygtukas Spustelėkite, jei norite pradėti žaidimo lošimą su dabartine statymo verte arba paspauskite tarpelio klavišą. Spustelėkite sukimo metu norėdami sustabdyti lošimą.
	Monetos vertė Norėdami pakeisti monetos vertę, bei lygį spustelėkite mygtukus „-“ arba „+“.
	Garsas Spustelėkite norėdami išjungti lošimo garsus arba slinkikliu sureguliuokite garsumą.
Žaidimo nustatymai ir žaidimo informacija	
	Mokėjimų lentelė Spustelėkite, jei norite peržiūrėti laiminčius derinius ir laimėjimus.
	Žaidimo nustatymai Spustelėkite norėdami peržiūrėti žaidimo nustatymų meniu.

	• Ižanga: Įjungia arba išjungia lošimo ižangos ekraną. • Sukti spustelėjus tarpelio klavišą: Išjungia arba įjungia funkciją sukti spustelėjus tarpelio klavišą. • Lošimo istorija. Spustelėkite norėdami peržiūrėti paskutinio lošimo istoriją.
	Lošimo taisyklės Spustelėkite norėdami pamatyti lošimo taisykles.
	Rodyklės Rodyklėmis į kairę ir į dešinę vartykite mokėjimo lentelės puslapius.
	Uždaryti Spustelėkite norėdami grįžti į pagrindinį lošimą.

54.4. Papildoma informacija:

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

55. LOŠIMAS „ROMA: AUKSO AMŽIUS“ („ROME: THE GOLDEN AGE“)

Bendroji informacija:	
Lošimo tipas:	Lošimų automatų žaidimas
Būgnų tipas:	Sukamieji būgnai
Numatytoji mažiausio ir didžiausio statymo suma:	Min. 0.10 € Maks. 50 €
Maksimalaus laimėjimo suma:	5 000 000 €
Teorinis pinigų grąžinimas (RTP):	96.06%

55.1. Lošimo taisyklės:

- „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 (fiksuočių), 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 monetas arba virtualių pinigų vertė statymams.
- Kuomet lošiama monetomis, statymo vertę galima nustatyti paspaudus statymo nustatymų („Bet Settings“) mygtuką ir pasirinkus monetas vertę bei statymo lygį. Kuomet lošiama virtualiais pinigais, statymo vertė nustatoma paspaudus statymo nustatymų („Bet Settings“) mygtuką ir pasirinkus norimą statymą.
- Lošėjo sąskaitos 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 („Paytable“), 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.

55.2. Aukso amžiaus („Golden Age“) simbolis, Romos („Rome“) simbolis, rėmeliai („Frames“) ir laukinio („Wild“) simbolis

- 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 išsisklaidžiusius („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.

55.3. 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.

55.4. Nemokami sukimai

- 3 išsisklaidę („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 užrakinamos, visiems atsitiktiniams Romos („Rome“) simbolių laimėjimams suteikiamas papildomas daugiklis x2. Tokiu atveju dauginamos nemokamų sukimų daugiklio („Free Spins Multiplier“) 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.

55.5. Lošimo funkcijos

- Toliau esančioje lentelėje išvardyti įvairūs lošimo mygtukai ir aprašytos jų atliekamos funkcijos.

Pagrindinis žaidimas	
	Sukimo mygtukas Spustelėkite, jei norite pradėti žaidimo lošimą su dabartine statymo verte arba paspauskite tarpelio klavišą.
	Stabdymo mygtukas Spustelėkite norėdami sustabdyti lošimą.
	Monetos vertė Spustelėkite norėdami pakeisti monetos vertę ir pasirinkite norimą statymo sumą.
	Garsas Spustelėkite norėdami išjungti lošimo garsus arba slinkikliu sureguliuokite garsumą.
	Meniu Spustelėkite norėdami pasiekti žaidimo nustatymus ir informaciją apie žaidimą.
Žaidimo nustatymai ir žaidimo informacija	
	Mokėjimų lentelė Spustelėkite, jei norite peržiūrėti laiminčius derinius ir laimėjimus.
	Žaidimo nustatymai Spustelėkite norėdami peržiūrėti žaidimo nustatymų meniu. • Ižanga: Įjungia arba išjungia lošimo

	įžangos ekraną. • Sukti spustelėjus tarpelio klavišą: Išjungia arba įjungia funkciją sukti spustelėjus tarpelio klavišą. • Rodyti statymą virtualiais pinigais: Perjungiama tarp lošimų virtualiais pinigais ir lošimų monetomis.
	Lošimo taisyklės Spustelėkite norėdami pamatyti lošimo taisykles.
	Lošimo istorija Spustelėkite norėdami peržiūrėti paskutinių lošimų istoriją. Pastaba: žaidimų žurnaluose visada bus rodomas monetų skaičius, o ne piniginė vertė, nepriklausomai nuo režimo pasirinkto prieš lošiant. Laimėjimas pinigais yra lygus laimėjimui monetomis, padaugintam iš monetos vertės.
	Uždaryti Spustelėkite norėdami grįžti į pagrindinį lošimą.

55.6. Papildoma informacija:

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

56. LOŠIMAS „KALĖDŲ SENELIS PRIEŠ RUDOLFĄ“ („SANTA VS RUDOLF“)

Bendroji informacija:	
Lošimo tipas:	Lošimų automatų žaidimas
Būgnų tipas:	Sukamieji būgnai
Numatytoji mažiausio ir didžiausio statymo suma:	Min. 0.20 € Maks. 400 €
Maksimalaus laimėjimo suma:	100 000 €

Teorinis pinigų gražinimas (RTP):	96.35%

56.1. Lošimo taisyklės:

- „Kalėdų Senelis prieš Rudolfą“ yra 5 būgnų ir 3 eilių lošimas su laukiniais („Wild“) simboliais, 2 premijos („Bonus“) funkcijomis, pakartotino sukimo režimu ir nemokamais sukimais.
- Lošimą sudaro 20 statymo eilučių (fiksotų) 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 funkcijos metu.
- Papildomos funkcijos laimėjimai pridedami prie pradinių statymo eilutės laimėjimų.
- Papildomos funkcijos lošiamos ta pačia statymo verte kaip ir lošimas, kuris jas suaktyvino.

56.2. Laukiniai („Wild“) pakartotiniai sukimai

- Laukiniai („Wild“) simboliai rodomi ant 1 ir 5 pagrindinio lošimo būgnų ir ant visų būgnų nemokamų sukimų metu.
- Laukinio („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 vaikstančiais laukiniais („Walking Wild“) simboliais.
- Yra 2 skirtingos vaikstančių laukinių („Walking Wild“) simbolių rūšys: Kalėdų Senelio ir Rudolfo laukiniai simboliai.
- Rudolfo laukiniai simboliai pasirodo ant pirmo būgno ir kiekvieno pakartotinio sukimo metu pradžioje horizontaliai pasislenka vienu būgnu į dešinę, o Kalėdų Senelio laukiniai simboliai pasirodo ant penkto būgno ir kiekvieno pakartotinio sukimo pradžioje pasislenka viena vieta į kairę.
- Jei Kalėdų Senelio laukiniai simboliai ir Rudolfo laukiniai simboliai esantys ant būgnų yra toje pačioje padėtyje, laukiniai 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 simboliai, kurie nedalyvavo aktyvuojant nemokamus sukimus, lieka ant būgnų ir toliau aktyvuoja pakartotinius sukimus, iki kol jie dingsta nuo būgnų. Laukiniai simboliai, kurie aktyvavo nemokamus sukimus pradingsta kito sukimo metu ir pakartotiniai sukimai daugiau nebeaktyvuojami.

56.3. Nemokami sukimai

- Kalėdų Senelio laukiniai simboliai ir Rudolfo laukiniai simboliai susijungę pagrindinio lošimo būgnuose aktyvina 10 nemokamų sukimų. Daugiausia vienu metu pagrindiniame lošime galima aktyvuoti 30 nemokamų sukimų.
- Nemokamų sukimų metu Kalėdų Senelio ir Rudolfo laukiniai simboliai gali pasirodyti bet kurioje būgnų vietoje.
- Jei Kalėdų Senelio ir Rudolfo laukiniai simboliai susijungia nemokamų sukimų metu, bus pridėdami papildomi 4 nemokami sukimai. Kaip ir pagrindinio lošimo metu, po šio susijungimo, laukiniai 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 simboliais.
- Kai Kalėdų Senelio ar Rudolfo laukinis 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 ar Rudolfo sukimų matuoklių užsipildo, užpildyti kitą matuoklį tampa neįmanoma.

56.4. Premijos funkcijos

- Kai nemokamų sukimų metu užpildomi Kalėdų Senelio dovanų arba Rudolfo sukimų matuokliai, įjungiama atitinkama premijos funkcija, kuri prasideda tuomet, kai baigiasi nemokami sukimai.
- Yra dvi premijos funkcijos: Rudolfo sukimai bei Kalėdų Senelio dovanos.
- Rudolfo sukimai aktyvinami užpildžius Rudolfo sukimų matuoklį, o Kalėdų Senelio dovanos aktyvinamos, kai užpildomas Kalėdų Senelio dovanų matuoklis.
- Kalėdų Senelio dovanose 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 pridėdamas prie bendros monetų sumos, skirtos už Kalėdų senelio dovanas. Lošėjas gali pasirinkti dar vieną iš likusių esamo rinkinio elementų.
- Kalėdų senelio dovanų 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 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 funkcija baigiasi.

- 1 etape pasirinkta pirma dovana negali būti etapo pabaigos dovana.
- Rudolfo sukimų premijos funkciją sudaro 3 sukimai, kai ant būgnų pasirodo 5 atsitiktinai išdėstyti Elnių laukiniai simboliai. Šios papildomos funkcijos metu kiekvienam sukimui atsitiktinėse pozicijose pasirodo 5 Elnių laukiniai simboliai.
- Prieš 5 Elnio laukiniams simboliams pasirodant ant būgno, papildomos Rudolfo sukimų funkcijos metu ant būgno rinkinio nelieka nei vieno laukinio simbolio.

56.5. Lošimo funkcijos

- Toliau esančioje lentelėje išvardyti įvairūs lošimo mygtukai ir aprašytos jų atliekamos funkcijos.

Pagrindinis žaidimas	
	Sukimo mygtukas Spustelėkite, jei norite pradėti žaidimo lošimą su dabartine statymo verte arba paspauskite tarpelio klavišą.
	Stabdymo mygtukas Spustelėkite norėdami sustabdyti lošimą.
	Monetos vertė Norėdami pakeisti monetos vertę, spustelėkite rodykles aukštyn arba žemyn.
	Garsas Spustelėkite norėdami išjungti lošimo garsus arba slinkikliu sureguliuokite garsumą.
	Meniu Spustelėkite norėdami pasiekti žaidimo nustatymus ir informaciją apie žaidimą.
Žaidimo nustatymai ir žaidimo informacija	
	Mokėjimų lentelė Spustelėkite, jei norite peržiūrėti laiminčius derinius ir laimėjimus.

	Žaidimo nustatymai Spustelėkite norėdami peržiūrėti žaidimo nustatymų meniu. • Ižanga: Įjungia arba išjungia lošimo įžangos ekraną. • Sukti spustelėjus tarpelio klavišą: Išjungia arba įjungia funkciją sukti spustelėjus tarpelio klavišą. • Rodyti statymą virtualiais pinigais: Perjungiama tarp lošimų virtualiais pinigais ir lošimų monetomis.
	Lošimo taisyklės Spustelėkite norėdami pamatyti lošimo taisykles.
	Lošimo istorija Spustelėkite norėdami peržiūrėti paskutinių lošimų istoriją. Pastaba: žaidimų žurnaluose visada bus rodomas monetų skaičius, o ne piniginė vertė, nepriklausomai nuo režimo pasirinkto prieš lošiant. Laimėjimas pinigais yra lygus laimėjimui monetomis, padaugintam iš monetos vertės.
	Uždaryti Spustelėkite norėdami grįžti į pagrindinį lošimą.

56.6. Papildoma informacija:

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

57. LOŠIMAS „AKMENŲ PASLAPTIS“ („SECRET OF THE STONES“)

57.1. Mažiausias statymas: 0,25 EUR

57.2. Didžiausias statymas: 125,00 EUR

57.3. Didžiausias laimėjimas: 50000,00 EUR / 100000 žetonų ant vienkartinio statymo linijos.

- Žaidimas „Akmenų paslaptis“ („Secret of the Stones“) yra penkių būgnų, trijų eilučių ir dvidešimt penkių statymo linijų lošimas. Žaidime yra Wild pakeitimai ir Papildomi sukimai.
- Žaidimas žaidžiamas su dvidešimt penkiomis statymo linijomis, nuo 1 iki 10 statymo lygiais ir skirtingomis žetonų vertėmis.
- Statymo lygis nustatomas naudojant lygio parinkėją („the LEVEL / LYGIS selector“)
- Žetonų vertė nustatoma naudojant žetonų vertės parinkėją („the COIN VALUE / ŽETONŲ VERTĖ selector“).
- Žetonai („COINS / ŽETONAI“) nurodo žetonų skaičių, kurį galima statyti.
- Didžiausias statymas („MAX BET“) žaidžiamas su dvidešimt penkiomis statymo linijomis, aukščiausiu statymo lygiu ir tam tikra žetonų verte.
- Laimintys deriniai ir laimėjimų išmokėjimai sudaromi pagal laimėjimų lentelę („PAYTABLE“).
- 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 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 Scatter simboliais.

57.4. Laukiniai („Wild“)

- Laukiniai („Wild“) simboliai gali atsirasti ant kiekvieno būgno pagrindiniame žaidime ir Papildomuose sukimuose, ir pakeisti visus simbolius, išskyrus Scatter.
- Laukinio („Wild“) simbolio pakeitimas moka didžiausią įmanomą laiminčią kombinaciją ant statymo linijos, pagal laimėjimų lentelę.



57.5. Papildomi sukimai

- Trys ar daugiau Scatter simbolių, atsirandančių bet kur ant būgnų pagrindiniame žaidime, aktyvuoja dešimt Papildomų sukimų.
- Prieš prasidedant Papildomiems sukimams, pasirinkite iš dvidešimt akmenų, leidžiančių pasinaudoti pridėtinėmis Papildomų sukimų funkcijomis.
- Pasirinkimų kiekis yra lygus Scatter simbolių skaičiui, aktyvavusiam Papildomus sukimus.
 - 3 Scatters = 3 akmenys
 - 4 Scatters = 4 akmenys
 - 5 Scatters = 5 akmenys
- Paslėptų priedų funkcija turi:
 - Papildomus sukimus. 2, 3, 4, 5 ar 10 papildomi sukimai pridedami prie pirminių 10.
 - Daugiklius. Papildomi x1 arba x2 daugikliai pridedami prie pirminio x1 Papildomų sukimų daugiklio.

- Laukiniai („Wild“) būgnai. Laukiniai („Wild“) būgnai apima antrą ir/arba ketvirtą būgnus iki kol pasibaigia Papildomi sukimai.
- Papildomi laukiniai („Wild“) simboliai. Papildomų sukimų metu, elnio ir/arba pelėdos simboliai iš pagrindinio žaidimo tampa laukiniais („Wild“) simboliais. Žiūrėti laimėjimų lentelę simboliams.
- Papildomi sukimai žaidžiami su tokiu pačiu statymo linijų skaičiumi, tokiu pačiu statymo lygiu ir tokia pačia žetonų verte, kaip ir raude, aktyvavusiame Papildomus sukimus
- Papildomi sukimai negali būti laimėti Papildomų sukimų metu
- Viso laimėjimo lauke yra visi laimėjimai iš pagrindinio žaidimo bei visi laimėjimai iš Papildomų sukimų.
- Papildomų sukimų pabaigoje, žaidimas grįžta į sukimą, aktyvavusį Papildomus sukimus.

57.6. Graža žaidėjui

- Teorinė šio žaidimo graža žaidėjui yra 96.72%

57.7. Laimėjimų lentelė:

	5 1250 4 300 3 25		5 750 4 150 3 20		5 500 4 100 3 15		5 150 4 30 3 5		5 125 4 25 3 5		5 100 4 20 3 5
Deer		Owl		Bull							
	5 300 4 75 3 10		5 200 4 50 3 10				5 75 4 15 3 5		5 50 4 15 3 5		
Wolf		Snake				J		IO			

58. LOŠIMAS „SERENGEČIO KARALIAI“ („SERENGETI KINGS“)

Bendroji informacija:	
Lošimo tipas:	Lošimų automatų žaidimas
Būgnų tipas:	Sukamieji būgnai
Numatytoji mažiausio ir didžiausio statymo suma:	Min. 0.10 € Maks. 100 €
Maksimalaus laimėjimo suma:	1 000 000 €
Teorinis pinigų grąžinimas (RTP):	96.20%

58.1. Lošimo taisyklės:

- „Serengečio karaliai“ – tai 5 būgnų, 4 eilių ir 26 eilučių (fiksotų) lošimas su Liūto ir Panteros 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.

58.2. Liūto ir Panteros funkcija

- Lošimas pradedamas turimais Liūto bei Panteros sukimais. Kiekviena iš dviejų funkcijų turi po 12 sukimų.
- Lošimui naudojamų Liūto sukimų ir Panteros sukimų skaičius yra rodomas ant indikatorių virš Liūto matuoklio ir Panteros matuoklio.
- Pradėjus sukti, visi būgnuose esantys Liūto ir Panteros simboliai surenkami į Liūto ir Panteros matuoklius.
- Lošimas pradedamas su 3 simboliais Liūto matuoklyje ir 0 simbolių Panteros matuoklyje.
- Liūto sukimų ir Panteros sukimų skaičius bei simbolių, surinktų į Liūto matuoklį ir Panteros matuoklį, skaičius yra susietas su statymu ir išsaugomas kartu su juo. Kiekvienas statymas išsaugomas atskirai.
- Keičiant statymą virtualiais pinigais ar monetomis, Liūto ir Panteros matuokliai bei Liūto ir Panteros sukimai atstatomi į pradinės vertes.
- Keičiant tokį statymą į statymą, koks jau buvo pasirinktas anksčiau, Liūto ir Panteros matuokliai bei Liūto ir Panteros sukimai yra atkuriami kartu su statymu.
- 12 Liūto sukime nėra renkami jokie Liūto simboliai, tačiau yra suaktyvinama Liūto funkcija. Lošiant su Liūto funkcija bei sustojus būgnams, visi Liūto simboliai, surinkti Liūto matuoklyje, atsitiktine tvarka yra dedami ant būgnų.
- 12 Panteros sukime nėra renkami jokie Panteros simboliai, tačiau yra suaktyvinama Panteros funkcija. Lošiant su Panteros funkcija bei sustojus būgnams, visi Panteros simboliai, surinkti Panteros matuoklyje, atsitiktine tvarka yra dedami ant būgnų.
- Jei Liūto arba Panteros simboliai atsiranda ant to paties simbolio arba ant laukinio simbolio, prie daugiklio pridedama +1.
- Jei Liūto simbolis atsiranda ant Panteros simbolio arba atvirkščiai, sukuriamas laukinis 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 ir Panteros funkcijos suaktyvinamos prieš įvertinant laimėjimus.
- Sudėjus visus surinktus simbolius ant būgnų, yra įvertinami laimėjimai.
- Kiekviena statymo eilutė turi pradinį daugiklį x1.
- Įjungus Liūto funkciją, Liūto matuoklis atstatomas į 0. Įjungus Panteros funkciją, Panteros matuoklis atstatomas į 0.

- Po Liūto funkcijos visi Panteros simboliai ant būgno yra surenkami į Panteros matuoklį.
- Po Liūto funkcijos visi Panteros simboliai ant būgno yra surenkami į Panteros matuoklį.

58.3. Nemokami sukimai

- Kai pagrindinio lošimo metu bet kur ant būgnų atsiranda 3 arba daugiau išsisklaidžiusių („Scatter“) simbolių, aktyvuojama 12 nemokamų sukimų.
- Jei nemokami sukimai suaktyvinami naudojant 3 išsisklaidžiusius („Scatter“) simbolius, nemokami sukimai prasideda nuo 0 simbolių tiek Liūto, tiek Panteros matuokliuose.
- Jei nemokami sukimai suaktyvinami naudojant 4 išsisklaidžiusius („Scatter“) simbolius, nemokami sukimai prasideda nuo tiek pat simbolių, kiek jų yra surinkta Liūto ir Panteros matuokliuose nemokamų sukimų aktyvavimo metu.
- Jei nemokami sukimai suaktyvinami naudojant 5 išsisklaidžiusius („Scatter“) simbolius, nemokami sukimai prasideda nuo tiek simbolių, kiek jų yra surinkta Liūto ir Panteros matuokliuose nemokamų sukimų aktyvavimo metu, bei 5 papildomais simboliais Liūto ir Panteros matuokliuose.
- Pradėjus nemokamą sukimą, visi būgnuose esantys Liūto ir Panteros simboliai surenkami į Liūto ir Panteros matuoklius.
- Paskutiniame nemokamame sukime visi simboliai, surinkti tiek Liūto tiek Panteros matuokliuose, būgnams sustojus, atsitiktinai atsiranda ant jų.
- Liūto ir Panteros matuoklių simboliai gali atsirasti ant būgnų vienas ant kito.
- Jei Liūto simbolis atsiranda ant Panteros simbolio arba atvirkščiai, sukuriamas laukinis simbolis.
- Jei Liūto arba Panteros simboliai atsiranda ant to paties simbolio arba ant laukinio 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.

58.4. Nemokamų sukimų pirkimas

- Nemokamus sukimus suaktyvinti galima naudojantis funkcija „Pirkti nemokamus sukimus“.
- Galima nusipirkti 3, 4 arba 5 išsisklaidžiusius („Scatter“) simbolius ir aktyvuoti nemokamus sukimus, naudojant atitinkamą simbolių, surinktų Liūto ir Panteros matuokliuose, skaičių.
- Kiekvienos parinktės suma yra rodoma iššokančiame lange „Pirkti nemokamus sukimus“.
- Suma atnaujinama po kiekvieno sukimo ir priklauso nuo statymo sumos ir simbolių, surinktų Liūto ir Panteros 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.

58.5. Laukinis („Wild“) simbolis

- Laukiniai simboliai pagrindiniame lošime ir nemokamų sukimų metu pasirodo bet kur ant būgnų ir pakeičia visus, išskyrus išsisklaidžiusius („Scatter“) simbolius.
- Pagal mokėjimų lentelę už simbolius, pakeistus laukiniais simboliais, išmokama kaip už didžiausios vertės laimintį derinį statymo eilutėje.

58.6. Lošimo funkcijos

- Toliau esančioje lentelėje išvardyti įvairūs lošimo mygtukai ir aprašytos jų atliekamos funkcijos.

Pagrindinis žaidimas	
	Sukimo mygtukas Spustelėkite, jei norite pradėti žaidimo lošimą su dabartine statymo verte arba paspauskite tarpelio klavišą.
	Stabdymo mygtukas Spustelėkite norėdami sustabdyti lošimą.
	Monetos vertė Spustelėkite norėdami pakeisti monetos vertę ir pasirinkite norimą statymo sumą.
	Garsas Spustelėkite norėdami išjungti lošimo garsus arba slinkikliu sureguliuokite garsumą.
	Meniu Spustelėkite norėdami pasiekti žaidimo nustatymus ir informaciją apie žaidimą.
Žaidimo nustatymai ir žaidimo informacija	

	Mokėjimų lentelė Spustelėkite, jei norite peržiūrėti laiminčius derinius ir laimėjimus.
	Žaidimo nustatymai Spustelėkite norėdami peržiūrėti žaidimo nustatymų meniu. • Ižangia: Įjungia arba išjungia lošimo įžangos ekraną. • Sukti spustelėjus tarpelio klavišą: Išjungia arba įjungia funkciją sukti spustelėjus tarpelio klavišą. • Rodyti statymą virtualiais pinigais: Perjungiama tarp lošimų virtualiais pinigais ir lošimų monetomis.
	Lošimo taisyklės Spustelėkite norėdami pamatyti lošimo taisykles.
	Lošimo istorija Spustelėkite norėdami peržiūrėti paskutinių lošimų istoriją. Pastaba: žaidimų žurnaluose visada bus rodomas monetų skaičius, o ne piniginė vertė, nepriklausomai nuo režimo pasirinkto prieš lošiant. Laimėjimas pinigais yra lygus laimėjimui monetomis, padaugintam iš monetos vertės.
	Uždaryti Spustelėkite norėdami grįžti į pagrindinį lošimą.

58.7. Papildoma informacija:

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

59. LOŠIMAS „KOSMOSO KARAI“ („SPACE WARS“)

59.1. Mažiausias statymas: 0,4 EUR

59.2. Didžiausias statymas: 200,00 EUR

59.3. Didžiausias laimėjimas: 5 000,00 EUR / 10 000 žetonų – vienoje statymo linijoje

- Žaidimas „Kosmoso karai“ („Space Wars“) yra 5 būgnų, 4 eilių, 40 linijų lošimas, kuriame yra „Laukinis“ („Wild“) pakeitimai, vienas ant kito sudėti simboliai ir Papildomi pakartotiniai sukimai („Re-spin“).
- Lošimas lošiamas 40 linijų fiksuotomis statymo linijomis, 1-10 statymų lygiais ir skirtinga žetonų verte.
- Lošimo lygis yra nustatomas naudojantis LYGIO („LEVEL / LYGIS“) selektoriumi.
- Žetonų vertė yra nustatoma naudojantis ŽETONŲ VERTĖS („Coin Value“) selektoriumi.
- ŽETONAI („COINS / ŽETONAI“) rodo skaičių žetonų, kuriuos žaidėjas 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 („Paytable“).
- Statymo linijos laimėjimas žetonais yra lygus laimėjimui, parodytam Laimėjimų lentelėje („Paytable“) ir padaugintam iš lošimo lygio.
- Statymo linijos laimėjimas 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.

59.4. Simbolis „Laukinis“ („Wild“)



- Pagrindiniame žaidime ir pakartotiniame sukime, simbolis „Laukinis“ („Wild“) gali pasirodyti tik antrame ir ketvirtame žaidimo būgnuose ir pakeisti visus simbolius.
- Simbolio „Laukinis“ („Wild“)  pakeitimas išmoka didžiausią galimą laimėti kombinaciją statymų linijoje, remiantis Laimėjimų lentele („Paytable“).

59.5. Pakartotinis sukimas („Re-Spin“)

- Pradinės statymų linijos laimėjimai aktyvuoja vieną Papildomą Pakartotinį sukimą („Re-spin“).

- Pakartotiniai sukimai („Re-spins“) 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 žaidžiami tame pačiame lošimo lygyje ir žetonų verte kaip ir sukimas, kuris aktyvavo pakartotinį sukimą.
- Pakartotinio sukimo 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.

59.6. Žaidimo funkcijos

- Lentelė žemiau nurodo skirtingus mygtukus, esančius žaidime, bei paaiškina jų funkcijas.

Mygtukas	Funkcija
	Spausti, norint pradėti sukimą su nustatytu statymo lygiu ir žetonų verte (taip pat galima spausti tarpo klavišą).
	Spausti, norint atidaryti žaidimo nustatymų meniu ir pasirinkti nustatymus.
	Spausti, norint užtildyti žaidimo garsus, arba nustatyti garsumo lygį.
	Spausti, norint atidaryti žaidimo taisykles.
	Spausti į kairę arba į dešinę rodančias rodykles, norint peržiūrėti Laimėjimų lentelę.
	Spausti, norint peržiūrėti laimėjimų lentelę.
	Spausti, norint sugrįžti į žaidimą.

59.7. Graža žaidėjui

- Teorinė šio žaidimo graža žaidėjui yra 96.75 %

59.8. Laimėjimų lentelė:

	5 1000 4 250 3 30		5 400 4 125 3 20
	5 200 4 75 3 15		5 175 4 60 3 10
	5 150 4 50 3 10		5 125 4 40 3 10
	5 60 4 20 3 4		5 50 4 20 3 4
	5 40 4 15 3 3		5 40 4 15 3 2
		5 40 4 15 3 2	

60. LOŠIMAS „ŽVAIGŽDŽIŲ LIETUS“ („STARBURST“)

60.1. Mažiausias statymas: 0,1 EUR

60.2. Didžiausias statymas: 100,00 EUR

60.3. Didžiausias laimėjimas: 50000,00 EUR

- Žaidimas „Žvaigždžių lietus“ („Starburst“) yra 5 būgnų, 3 linijų lošimas, turintis dvi funkcijas – „Žvaigždžių lietaus Laukinis“ („Starburst Wild“) simbolį, suteikiantį papildomų 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 pinigais yra lygus laimėjimui žetonais, padaugintam iš žetonų vertės.



- „Žvaigždžių lietaus Laukinis“ („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.
- Žetonai („COINS / ŽETONAI“) rodo žetonų, kuriuos žaidėjas gali statyti, skaičių.

60.4. Simbolis „Žvaigždžių lietaus Laukinis“ („Starburst Wilds“)

- „Žvaigždžių lietaus Laukinis“ („Starburst Wild“) simboliai pasirodo bet kuriame antrame, trečiame arba ketvirtame žaidimo būgne.
- Atsiradęs vienas arba daugiau „Žvaigždžių lietaus Laukinis“ („Starburst Wild“) simboliai aktyvuoja specialią „Žvaigždžių lietaus Laukinis“ („Starburst Wild“) funkciją.
- „Žvaigždžių lietaus Laukinis“ („Starburst Wild“) funkcijos metu simboliai užima visą būgną ir, kitiems simboliams keičiantis, jie nekeičia savo padėties kito sukimo metu.
- Jei kito sukimo metu atsirastų naujų „Žvaigždžių lietaus Laukinis“ („Starburst Wild“) simbolių, jie ir prieš tai išsukti „Žvaigždžių lietaus Laukinis“ („Starburst Wild“) simboliai nekeis savo padėties.
- „Žvaigždžių lietaus Laukinis“ („Starburst Wild“) funkcija pasibaigs, kai nebus išsukta naujų „Žvaigždžių lietaus Laukinis“ („Starburst Wild“) simbolių.
- Iki 2 naujų „Žvaigždžių lietaus Laukinis“ („Starburst Wild“) simbolių gali atsirasti, kai aktyvuojamas „Žvaigždžių lietaus Laukinis“ („Starburst Wild“) pakartotinas sukimas ar daugiausiai 3 pakartotiniai sukimai.
- Pakartotiniai sukimai yra žaidžiami tokiu pačiu statymu, kuriuo buvo atliktas pakartotinio sukimo aktyvavimas.

60.5. Žaidimo funkcijos ir simboliai

- Lentelė žemiau nurodo skirtingus mygtukus, esančius žaidime, bei paaiškina jų funkcijas.

Mygtukas	Funkcija
	Spausti, norint pradėti sukimą su nustatytu statymo lygiu ir žetonų verte (taip pat galima spausti tarpo klavišą).
	Spausti, norint atidaryti žaidimo nustatymų meniu ir pasirinkti nustatymus.

	Spausti, norint užtildyti žaidimo garsus, arba nustatyti garsumo lygį.
	Spausti, norint atidaryti žaidimo taisykles.
	Spausti rodykles į kairę arba į dešinę, norint peržiūrėti laimėjimų lentelės puslapius. Spausti centrinį mygtuką, norint sugrįžti į žaidimą.
	Paspauskite, kad peržiūrėtumėte laimėjimų lentelę.

60.6. Graža žaidėjui

- Teorinė šio žaidimo graža žaidėjui yra 98,05%.

60.7. Laimėjimų lentelė

	5 250 4 200 3 50		5 120 4 60 3 25
	5 60 4 25 3 10		5 50 4 20 3 8
	5 40 4 15 3 7		5 25 4 10 3 5
	5 25 4 10 3 5		

61. LOŠIMAS „ŽVAIGŽDŽIŲ PLYŠYS: XXXTREME“ („STARBURST XXXTREME“)

Bendroji informacija:	
Lošimo tipas:	Lošimų automatų žaidimas
Būgnų tipas:	Sukamieji būgnai
Numatytoji mažiausio ir didžiausio statymo suma:	Min. 0.10 € Maks. 10 €
Maksimalaus laimėjimo suma:	2 000 000 €
Teorinis pinigų grąžinimas (RTP):	96.45%

61.1. Lošimo taisyklės:

- „Žvaigždžių plyšys: 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 (fiksotos) 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.
- Lošėjo sąskaitos 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 („Paytable“), 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.

61.2. „Starburst“ laukiniai („Wild“) simboliai

- „Starburst“ laukiniai („Wild“) simboliai gali būti rodomi tik 2, 3 ir 4 būgnuose.
- „Starburst“ laukiniai („Wild“) simboliai pakeičia visus simbolius.
- „Starburst“ laukinių („Wild“) simbolių pakeitimas lemia didžiausią galimą laimėjimo kombinaciją, už kurią išmokama pagal mokėjimų lentelę („Paytable“).

61.3. Pakartotinis sukimas

- Vienas ar daugiau ant būgnų pasirodančių „Starburst“ laukinių („Wild“) simbolių išsiplečia, kad apimtų visą būgną ir suteikia pakartotinį sukimą.
- Bet koks papildomas „Starburst“ laukinis („Wild“) simbolis, pasirodantis ant būgno per pakartotinį sukimą, taip pat praplečiamas ir suteikia dar vieną pakartotinį sukimą.
- Per pakartotinius sukimus būgnas, uždengtas „Starburst“ laukiniais („Wild“) simboliais, užrakinamas, o kiti būgnai sukasi toliau.
- Pakartotiniai sukimai pasibaigia, kai pakartotinio sukimo metu ant būgno neatsiranda papildomų „Starburst“ laukinių („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.

61.4. Daugiklis

- Kiekvienas „Starburst“ laukinis („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 „Starburst“ laukiniai („Wild“) simboliai, laimėjimai įvertinami kiekvieno sukimo ir kiekvieno pakartotinio sukimo pabaigoje, po to, kai „Starburst“ laukiniai („Wild“) simboliai išsiplečia ir yra suteikiami daugikliai.

61.5. 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 „Starburst“ laukinių („Wild“) simbolių atsitiktinai patenka ant 2, 3 ir 4 būgnų.
- Atsitiktinių laukinių („Random Wilds“) funkcijoje „Starburst“ laukiniai („Wild“) simboliai negali nusileisti ant kitų „Starburst“ laukinių („Wild“) simbolių.

61.6. „XXXtreme“ sukimai

- Lošėjas gali aktyvuoti „XXXtreme“ sukimus, kad „Starburst“ laukiniai („Wild“) simboliai atsirastų ant 2, 3 arba 4 būgnų.
- „XXXtreme“ sukimų aktyvinimas kainuoja:
 - Statymas padaugintas iš 10 – už vieną garantuotą „Starburst“ laukinį („Wild“) simbolį;
 - Statymas padaugintas iš 95 – už 2 garantuotus „Starburst“ laukinius („Wild“) simbolius.
- „XXXtreme“ sukimai lieka aktyvūs, kol jų lošėjas neišjungia.

61.7. Lošimo funkcijos

- Toliau esančioje lentelėje išvardyti įvairūs lošimo mygtukai ir aprašytos jų atliekamos funkcijos.

Pagrindinis žaidimas	
	Sukimo mygtukas Spustelėkite, jei norite pradėti žaidimo lošimą su dabartine statymo verte arba paspauskite tarpelio klavišą.
	Stabdymo mygtukas Spustelėkite norėdami sustabdyti lošimą.
	XXXtreme sukimų įjungimas Spustelėkite norėdami aktyvuoti XXXtreme sukimus.
	XXXtreme sukimų išjungimas Spustelėkite norėdami deaktyvuoti XXXtreme sukimus.
	Monetos vertė Spustelėkite norėdami pakeisti monetos vertę ir pasirinkite norimą statymo sumą.
	Garsas Spustelėkite norėdami išjungti lošimo garsus arba slinkikliu sureguliuokite garsumą.
	Meniu Spustelėkite norėdami pasiekti žaidimo nustatymus ir informaciją apie žaidimą.
Žaidimo nustatymai ir žaidimo informacija	
	Mokėjimų lentelė Spustelėkite, jei norite peržiūrėti laiminčius derinius ir laimėjimus.

	Žaidimo nustatymai Spustelėkite norėdami peržiūrėti žaidimo nustatymų meniu. • Ižanga: Įjungia arba išjungia lošimo įžangos ekraną. • Sukti spustelėjus tarpelio klavišą: Išjungia arba įjungia funkciją sukti spustelėjus tarpelio klavišą. • Rodyti statymą virtualiais pinigais: Perjungiama tarp lošimų virtualiais pinigais ir lošimų monetomis.
	Lošimo taisyklės Spustelėkite norėdami pamatyti lošimo taisykles.
	Lošimo istorija Spustelėkite norėdami peržiūrėti paskutinių lošimų istoriją. Pastaba: žaidimų žurnaluose visada bus rodomas monetų skaičius, o ne piniginė vertė, nepriklausomai nuo režimo pasirinkto prieš lošiant. Laimėjimas pinigais yra lygus laimėjimui monetomis, padaugintam iš monetos vertės.
	Uždaryti Spustelėkite norėdami grįžti į pagrindinį lošimą.

61.8. Papildoma informacija:

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

62. LOŠIMAS „GARO BOKŠTAS“ („STEAM TOWER“)

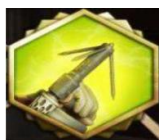
62.1. Mažiausias statymas: 0,15 EUR

62.2. Didžiausias statymas: 150,00 EUR

62.3. Didžiausias laimėjimas: 140 000, 00EUR / 140 000 žetonų – vienoje statymo linijoje

- Žaidimas „Garo bokštas“ („Steam Tower“) yra 5 būgnų, 3 eilių, 15 statymo linijų lošimas, kuriame yra „Sukrautas laukinis“ („Stacked Wild“) ir „Papildomi sukimai“ su didėjančiu „Daugikliu“ („Multiplier“).
- Lošimas lošiamas 15 fiksuotomis statymo linijomis, 1-10 statymų lygiais ir skirtinga žetonų verte.
- Lošimo lygis yra nustatomas naudojantis LYGIO („LEVEL / LYGIS“) selektoriumi.
- Žetonų vertė yra nustatoma naudojantis ŽETONŲ VERTĖS („Coin Value“) selektoriumi.
- ŽETONAI („COINS / ŽETONAI“) rodo skaičių žetonų, kuriuos žaidėjas 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 („Paytable“).
- Statymo linijos laimėjimas žetonais yra lygus laimėjimui, parodytam Laimėjimų lentelėje („Paytable“) ir padaugintam iš lošimo lygio.
- Lošimo lygis yra lygus skaičiui žetonų pastatytų vienoje statymo linijoje.
- Statymo linijos laimėjimas 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 žetonai laimi, išskyrus viršutinio aukšto bonusus, išmokėjimas tik statymo linijose.

62.4. Simbolis „Laukinis“ („Wild“)



- Simboliai „Laukinis“ („Wild“) pakeičia visus simbolius.
- Simbolio „Laukinis“ („Wild“) pakeitimas išmoka didžiausią galimą laimėti kombinaciją statymų linijoje, remiantis Laimėjimų lentele („Paytable“).

62.5. Simbolis „Sukrautas laukinis“ („Stacked Wild“)



- Vienas ar daugiau „Sukrautas laukinis“ („Stacked Wild“), dengiantys visą būgną tik pagrindiniame žaidime, aktyvuoja 10 Papildomų sukimų („Free Spins“) ir žaidimas pakyla į pirmąjį aukštą.

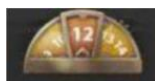
62.6. Simbolis „Papildomas sukimas“ („Free Spin“)

- Vienas ar daugiau „Laukinių“ („Wilds“) atsiradę bet kur ant būgnų per „Papildomą sukimą“ („Free Spin“), padidina „Papildomus sukimus“ 2 naujais papildomais sukimais ir žaidimas pakyla į kitą lygį, iki pasiekia 16, aukščiausią, lygį.
- Laimėti papildomi „Papildomi sukimai“ („Free Spins“) automatiškai pridedami prie turimų „Papildomų sukimų“ („Free Spins“).
- „Papildomi sukimai“ („Free Spins“) yra lošiami su tuo pačiu statymo linijų skaičiumi, tame pačiame lošimo lygyje ir su ta pačia žetonų verte, kokie buvo lošime, kuriame buvo aktyvuoti „Papildomi sukimai“ („Free Spins“).
- „Papildomų sukimų“ („Free Spins“) metu visi statymo linijų laimėjimai yra padauginami dėl „Daugiklio“ („Multiplier“).
- „Daugiklis“ („Multiplier“) yra atnaujinamas prieš kiekvieną „Papildomą sukimą“ („Free Spin“) ir yra priklausomas nuo aukšto lygmens, kaip nurodyta žemiau esančioje lentelėje:

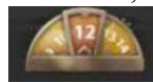
1-3	x2
4-6	x3
7-9	x4
10- 12	x5
13- 15	x6
16	x7



- „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 „Laukiniai“ („Wilds“) pasirodę bet kur ant būgnų aukščiausiam lygmenyje, padidina „Papildomus sukimus“ („Free Spins“) 2 naujais papildomais sukimais.
- Pasibaigus „Papildomiems sukimams“ („Free Spins“), žaidimas sugrįžta į pirmąjį aukštą pagrindiniame žaidime ir „Daugiklis“ („Multiplier“) yra nustatomas iš naujo.
- Pasibaigus „Papildomiems sukimams“ („Free Spins“), visas „Papildomų sukimų“ („Free Spins“) laimėjimas yra pridedamas prie sukimo, kuriame buvo aktyvuoti „Papildomi laimėjimai“ („Free Spins“), laimėjimų.

62.7. Graža žaidėjui

- Teorinė šio žaidimo grąža žaidėjui yra 98,02%

62.8. Laimėjimų lentelė:

		FREE SPINS During Free Spins, all bet line wins are multiplied by the Multiplier. The Multiplier is updated before each Free Spin and is dependent on the floor level. When the game reaches the top floor (floor 16), the player is also rewarded with a bonus win of 1000 coins multiplied by the bet level.	
	5 2000 4 400 3 40		5 1000 4 300 3 30
	5 500 4 200 3 25		5 300 4 100 3 20
	5 150 4 40 3 15		5 100 4 20 3 7
	5 75 4 15 3 5		5 50 4 10 3 3

63. LOŠIMAS „GATVĖS KOVOTOJAS 2: PASAULIO KARYS“ („STREET FIGHTER II: THE WORLD WARRIOR“)

Bendroji informacija:	
Lošimo tipas:	Lošimų automatų žaidimas
Būgnų tipas:	Sukamieji būgnai
Numatytoji mažiausio ir didžiausio statymo suma:	Min. 0.20 € Maks. 400 €
Maksimalaus laimėjimo suma:	500 000 €
Teorinis pinigų grąžinimas (RTP):	96.08%

63.1. Lošimo taisyklės:

- „Gatvės kovotojas II: pasaulio karių automatas“ – tai 5 būgnų, 5 eilučių lošimas, turintis grupės išmokėjimų („Cluster Pays™“) mechaniką. Lošiama su 8 skirtingais simboliais (personažais), turinčiais savo kombinuoto laukinio („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 vertikalčiai 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 („Paytable“), yra dinamiškos ir keičiasi kartu su pasirinkta statymo verte.
- Simbolių grupės laimėjimas yra lygus mokėjimo lentelėje nurodytai vertei, padaugintai iš visų taikomų daugiklių.

63.2. Lavinos („Avalanche“) funkcija

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

63.3. Mūšiai

- Pagrindinis lošimas yra žaidžiamas 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.

63.4. 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.
- „Beat the Boss“ nemokamų sukimų varžovai, su kuriais kovoja lošėjo personažas, yra: Balrogas, Vega, Sagatas ir M. Bisonas.
- Kiekvienas personažas turi savo teorinę grąžą (RTP) lošėjui:

Personažas	Teorinė grąža (RTP)
Ryu	96.02%
Ken	96.06%

E. Honda	96.05%
Blanka	96.08%
Dhalsim	96.04%
Chun Li	96.08%
Guile	96.04%
Zangief	96.08%

- 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 ir Nugalėjimo simboliai gali būti rodomi būgnuose kaip pavieniai simboliai arba 2x2 susivieniję simboliai, skaičiuojami kaip 4 atskirų simbolių grupė.
- Kiekvienas personažas turi savo kombinuoto laukinio („Wild Combo“) funkciją, kuri įsijungia, kai laukinių 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.

63.5. 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 arba Nugalėjimo simbolių derinys sumažina priešininko sveikatos taškų skaičių.
- Laimėjęs priešininko Pergalės ar Nugalėjimo simbolių derinys sumažina lošėjo personažo sveikatos taškų skaičių.
- Sveikatos taškų skaičiaus sumažėjimas yra lygus Pergalės arba Nugalėjimo simbolių skaičiui laimėjusiam derinyje. Laukiniai („Wild“) simboliai, įtraukti į laimėjimo derinius, neįskaitomi į sveikatos taškų sumažėjimą.

63.6. Laukinis („Wild“) simbolis, laukinių 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 simbolių matuoklį, kuris atstatomas į 0 prieš kiekvieną sukimą.
- Už kiekvieną didelės vertės simbolį laimėjusiame derinyje laukinių 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 simbolių matuoklio užpildymą.
- Jei būgnuose nėra laimėjusių derinių ir laukinių simbolių matuoklis turi 7 ar daugiau taškų, aktyvuojama lošėjo personažo kombinuotų laukinių („Wild Combo“) funkcija, o laukinių simbolių matuoklio taškų skaičius sumažinamas 7.
- Laukinių simbolių matuoklyje nėra maksimalaus taškų skaičiaus.
- Pagrindiniame lošime prieš kiekvieną sukimą laukinių simbolių matuoklis pradamas nuo 0 taškų.
- „Nugalėk bosą“ („Beat the Boss“) nemokamų sukimų metu prieš kiekvieną sukimą laukinių simbolių matuoklis pradamas nuo 7 taškų.
- Kiekvienas iš 8 personažų turi savo kombinuoto laukinio („Wild Combo“) funkciją.
- Aktyvinant Ryu kombinuoto laukinio („Wild Combo“) funkciją, suteikiami 3 laukiniai („Wild“) simboliai, atsitiktinai išdėstyti toje pačioje eilėje.
- Aktyvinant Ken kombinuoto laukinio („Wild Combo“) funkciją, suteikiamas vienas laukinis („Wild“) simbolis arba horizontali 5 laukinių („Wild“) simbolių grupė, atsitiktinai išdėstyta ant būgnų.
- Aktyvinant E. Honda kombinuoto laukinio („Wild Combo“) funkciją, suteikiami 3 laukiniai („Wild“) simboliai, atsitiktinai išdėstyti ant to pačio būgno.
- Aktyvinant Blanka kombinuoto laukinio („Wild Combo“) funkciją, suteikiamas vienas laukinis („Wild“) simbolis arba vertikali 5 laukinių („Wild“) simbolių grupė, atsitiktinai išdėstyta ant būgnų.
- Aktyvinant Dhalsim kombinuoto laukinio („Wild Combo“) funkciją, suteikiami 3 ar 4 pavieniai laukiniai („Wild“) simboliai, atsitiktinai išdėstyti ant būgnų.
- Aktyvinant Chun Li kombinuoto laukinio („Wild Combo“) funkciją, suteikiami 2 arba 7 pavieniai laukiniai („Wild“) simboliai, atsitiktinai išdėstyti ant būgnų.
- Aktyvinant Guile kombinuoto laukinio („Wild Combo“) funkciją, suteikiamos 2 vertikalios grupės iš 2 laukinių („Wild“) simbolių, kuri kiekviena atsitiktinai išdėstoma ant būgnų.
- Aktyvinant Zangief kombinuoto laukinio („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 kombinuoto laukinio („Wild Combo“) funkcija, gali būti uždengti.

63.7. „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.

63.8. „Sudaužyk automobilį“ („Car Smash“) premijos žaidimas

- Jei lošėjo personažo sveikatos taškų skaičius pagrindiniame lošimo mūšyje bus sumažintas iki nulio, bus įjungtas „Sudaužyk automobilį“ („Car Smash“) premijos žaidimas.
- „Sudaužyk automobilį“ („Car Smash“) premijos žaidimas lošiamas tuo pačiu statymo lygiu ir monetos vertė kaip ir per lošimą, kuris aktyvino „Sudaužyk automobilį“ („Car Smash“) premijos žaidimą.
- „Sudaužyk automobilį“ („Car Smash“) premijos žaidimo tikslas yra sunaikinti automobilį.
- Sunaikinus automobilį, „Sudaužyk automobilį“ („Car Smash“) premijos žaidimas baigsis ir atsitiktiniu būdu laimėjimas bus padidintas 5 – 15 kartų nuo statymo vertės.
- „Sudaužyk automobilį“ („Car Smash“) premijos žaidimo pabaigoje bendras „Sudaužyk automobilį“ („Car Smash“) premijos žaidimo laimėjimas pridedamas prie lošimo, aktyvavusio „Sudaužyk automobilį“ („Car Smash“) premijos žaidimą, laimėjimų.
- Pasibaigus „Sudaužyk automobilį“ („Car Smash“) premijos žaidimui, lošimas grįš į „Pasirinkite personažą“ („Player Select“) ekraną.

63.9. Lošimo funkcijos

- Toliau esančioje lentelėje išvardyti įvairūs lošimo mygtukai ir aprašytos jų atliekamos funkcijos.

Pagrindinis žaidimas	
	Sukimo mygtukas Spustelėkite, jei norite pradėti žaidimo lošimą su dabartine statymo verte arba paspauskite tarpelio klavišą.
	Stabdymo mygtukas Spustelėkite norėdami sustabdyti lošimą.
	Monetos vertė Spustelėkite norėdami pakeisti monetos vertę ir pasirinkite norimą statymo sumą.
	Garsas Spustelėkite norėdami išjungti lošimo garsus arba slinkikliu sureguliuokite garsumą.

	Meniu Spustelėkite norėdami pasiekti žaidimo nustatymus ir informaciją apie žaidimą.
Žaidimo nustatymai ir žaidimo informacija	
	Mokėjimų lentelė Spustelėkite, jei norite peržiūrėti laiminčius derinius ir laimėjimus.
	Žaidimo nustatymai Spustelėkite norėdami peržiūrėti žaidimo nustatymų meniu. • Ižanga: Įjungia arba išjungia lošimo įžangos ekraną. • Sukti spustelėjus tarpelio klavišą: Išjungia arba įjungia funkciją sukti spustelėjus tarpelio klavišą. • Rodyti statymą virtualiais pinigais: Perjungiama tarp lošimų virtualiais pinigais ir lošimų monetomis.
	Lošimo taisyklės Spustelėkite norėdami pamatyti lošimo taisykles.
	Lošimo istorija Spustelėkite norėdami peržiūrėti paskutinių lošimų istoriją. Pastaba: žaidimų žurnaluose visada bus rodomas monetų skaičius, o ne piniginė vertė, nepriklausomai nuo režimo pasirinkto prieš lošiant. Laimėjimas pinigais yra lygus laimėjimui monetomis, padaugintam iš monetos vertės.
	Uždaryti Spustelėkite norėdami grįžti į pagrindinį lošimą.

63.10. Papildoma informacija:

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

64. LOŠIMAS „JUDANTYS SIMBOLIAI: KUBINIAI VAISIAI“ („STROLLING STAXX: CUBIC FRUITS“)

Bendroji informacija:	
Lošimo tipas:	Lošimų automatų žaidimas
Būgnų tipas:	Sukamieji būgnai
Numatytoji mažiausio ir didžiausio statymo suma:	Min. 0.10 € Maks. 300 €
Maksimalaus laimėjimo suma:	100 000 €
Teorinis pinigų grąžinimas (RTP):	95.98%

64.1. Lošimo taisyklės:

- „Judantys rinkiniai: kubiniai vaisiai“ – tai 5 būgnų, 3 eilių ir 10 eilučių (fiksutų) lošimas su laukiniais („Wild“) simboliais, milžiniškais („Colossal“) simboliais, premijiniu („Bonus“) statymu su papildomu šansu ir pakartotiniais judančių rinkinių sukimais.
- Lošiama su 10 statymo eilučių (fiksutų), 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 vertė. 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 eurai 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.

64.2. Laukinis simbolis

- Pagrindinio lošimo ir pakartotinių judančių rinkinių sukimų metu, laukiniai simboliai gali pasirodyti ant būgnų rinkiniais arba kaip milžiniški simboliai, taip pakeisdami visus simbolius.

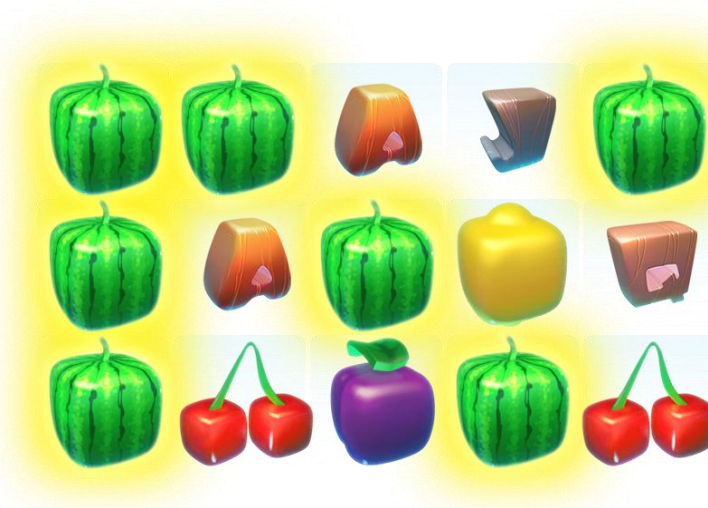
- Pagal mokėjimų lentelę už simbolius, pakeistus laukiniai simboliais, išmokama kaip už didžiausios vertės laimintį derinį statymo eilutėje.

64.3. Milžiniški simboliai

- Bet koks simbolis gali pasirodyti kaip pavienis simbolis arba kaip 2x3 arba 3x3 milžiniškas simbolis.
- Pagrindinio lošimo ir pakartotinių judančių rinkinių sukimų metu, milžiniški simboliai gali pasirodyti bet kur ant būgnų.
- Milžiniški simboliai matomi visiškai arba dalinai, priklausomai nuo to, kaip išsukami būgnai. Nusileidęs milžiniškas simbolis skyla į 2 arba 9 pavienius simbolius.
- Pagal mokėjimų lentelę už bet kurią milžiniško simbolio dalį, įtrauktą į laiminčią statymo eilutę, išmokama pagal mokėjimo lentelę.

64.4. 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 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.
- Sujungtų simbolių pavyzdys:



- 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.

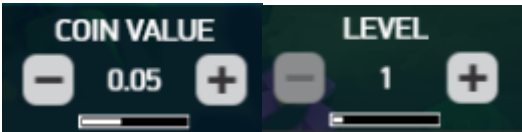
- Kai nuo kairiausio būgno pradingsta paskutinis simbolių rinkinys, būgnai dar kartą pakartotinai sukami. Jei pakartotinio judančių rinkinių sukimo metu ant būgnų nepasirodo daugiau joks simbolių rinkinys, pakartotiniai judančių rinkinių sukimai baigiasi.
- Pakartotiniai judančių rinkinių sukimai lošiami 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.

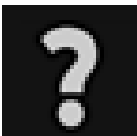
64.5. Premijinis („Bonus“) statymas su papildomu šansu:

- Jei aktyvuotas premijinis („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 3x3 simboliui.
- Prieš papildomo šanso sukimą įvertinami visi statymo eilutės laimėjimai.
- Papildomo šanso sukimo metu persidengiantis 3x3 milžiniškas simbolis gali visas arba dalinai nusileisti ant būgnų.
- Po papildomo šanso sukimo nevertinami jokie laimėjimai ir prasideda pakartotiniai judančių rinkinių sukimai.

64.6. Lošimo funkcijos

- Toliau esančioje lentelėje išvardyti įvairūs lošimo mygtukai ir aprašytos jų atliekamos funkcijos.

Pagrindinis žaidimas	
	Sukimo mygtukas Spustelėkite, jei norite pradėti žaidimo lošimą su dabartine statymo verte arba paspauskite tarpelio klavišą. Spustelėkite sukimo metu norėdami sustabdyti lošimą.
	Monetos vertė Norėdami pakeisti monetos vertę, bei lygi spustelėkite mygtukus „-“ arba „+“.
	Papildomas statymas Spustelėkite norėdami įjungti arba išjungti papildomą statymą.

	Garsas Spustelėkite norėdami išjungti lošimo garsus arba slinkikliu sureguliuokite garsumą.
Žaidimo nustatymai ir žaidimo informacija	
	Mokėjimų lentelė Spustelėkite, jei norite peržiūrėti laiminčius derinius ir laimėjimus.
	Žaidimo nustatymai Spustelėkite norėdami peržiūrėti žaidimo nustatymų meniu. • Ižanga: Įjungia arba išjungia lošimo ižangos ekraną. • Sukti spustelėjus tarpelio klavišą: Išjungia arba įjungia funkciją sukti spustelėjus tarpelio klavišą. • Lošimo istorija. Spustelėkite norėdami peržiūrėti paskutinio lošimo istoriją.
	Lošimo taisyklės Spustelėkite norėdami pamatyti lošimo taisykles.
	Rodyklės Rodyklėmis į kairę ir į dešinę vartykite mokėjimo lentelės puslapius.
	Uždaryti Spustelėkite norėdami grįžti į pagrindinį lošimą.

64.7. Papildoma informacija:

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

65. LOŠIMAS „SUPER PUOLĖJAS“ („SUPER STRIKER“)

Bendroji informacija:	
Lošimo tipas:	Lošimų automatų žaidimas
Būgnų tipas:	Sukamieji būgnai
Numatytoji mažiausio ir didžiausio statymo suma:	Min. 0.05 € Maks. 75 €
Maksimalaus laimėjimo suma:	100 000 €
Teorinis pinigų grąžinimas (RTP):	96.93%

65.1. Lošimo taisyklės:

- „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 (lošėjo sąskaitos 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 žaidėjo („Golden Player“) laimėjimus, auksinio daugiklio („Golden Multiplier“) funkcijos laimėjimus ir nemokamų sukimų laimėjimus, išmokami tik pagal statymų eilutes.
- 3 auksinio žaidėjo („Golden Player“) simboliai, esantys bet kurioje būgnų vietoje pagrindiniame lošime, suteikia laimėjimą pagal mokėjimų lentelę.

65.2. Išsisklaidę („Scatter“) simboliai:

- Lošime yra dviejų tipų išsisklaidę („Scatter“) simboliai: futbolo išsisklaidęs („Football Scatter“) ir auksinis išsisklaidęs („Golden Scatter“).
- Futbolo išsisklaidęs („Football Scatter“) simbolis gali būti rodomas bet kurioje būgnų vietoje pagrindiniame lošime.
- Auksinis išsisklaidęs („Golden Scatter“) simbolis gali būti rodomas bet kurioje būgnų vietoje pagrindiniame lošime ir nemokamų sukimų metu.

65.3. Auksinio daugiklio („Golden Multiplier“) funkcija

- Auksinis išsisklaidęs („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 išsisklaidęs („Golden Scatter“) simbolis.

65.4. Nemokami sukimai:

- 3 futbolo išsisklaidę („Football Scatter“) simboliai arba 1 auksinis išsisklaidęs („Golden Scatter“) ir 2 futbolo išsisklaidę („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 išsisklaidę („Golden Scatter“) simboliai.
- 3 išsisklaidę („Scatter“) simboliai, suaktyvinę nemokamus sukimus, virsta auksiniais išsisklaidžiusiais („Golden Scatter“) simboliais ir prilimpa prie būgnų nemokamų sukimų pradžioje.
- Visi auksiniai išsisklaidę („Golden Scatter“) simboliai, nusileidę ant būgno nemokamo sukimo metu, lieka ant būgnų, kol visa lošimo zona bus užpildyta auksiniais išsisklaidžiusiais („Golden Scatter“) simboliais.
- Kai visa lošimų zona užpildoma auksiniais išsisklaidžiusiais („Golden Scatter“) simboliais, pareinama į kitą lygį.

- Kiekvienam auksiniam išsisklaidžiusiam („Golden Scatter“) simboliui, nusileidžiančiam ant būgnų nemokamo sukimo metu, priskiriamas atsitiktinis daugiklis tarp x1 ir x50.
- Kiekvienam auksiniam išsisklaidžiusiam („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 išsisklaidžiusiems („Golden Scatter“) simboliams, sumai, padauginai iš esamo lygio daugiklio ir padauginus iš statymo.
- Daugiklių, priskirtų visiems auksiniams išsisklaidžiusiems („Golden Scatter“) simboliams ant būgnų, suma rodoma lauke „Lygio laimėjimas“ („Level Win“).
- Pradinis nemokamų sukimų skaičius yra 3.
- Vienas ar keli auksiniai išsisklaidę („Golden Scatter“) simboliai, nusileidę ant būgno nemokamo sukimo metu, atstato nemokamų sukimų skaičių iki 3.
- Kiekvieną kartą pereinant į kitą lygį, visi auksiniai išsisklaidę („Golden Scatter“) simboliai išnyksta nuo būgnų.
- Nemokami sukimai baigiasi arba tada, kai nebelieka nemokamų sukimų, arba kai visa lošimų zona užpildoma auksiniais išsisklaidžiusiais („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.

65.5. „Bet slip“ (lošimo kortelė)

- Lošimo kortelę („Bet Slip“) galima įsigyti tik pagrindiniame lošime.
- Bet kuriuo metu gali būti aktyvi tik viena lošimų kortelė („Bet Slip“). Įsigijus lošimų 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, padauginas iš daugiklio skaičiaus.

65.6. Lošimo funkcijos

- Toliau esančioje lentelėje išvardyti įvairūs lošimo mygtukai ir aprašytos jų atliekamos funkcijos.

Pagrindinis žaidimas	
	Sukimo mygtukas Spustelėkite, jei norite pradėti žaidimo lošimą su dabartine statymo verte arba paspauskite tarpelio klavišą.

	Stabdymo mygtukas Spustelėkite norėdami sustabdyti lošimą.
	Monetos vertė Norėdami pakeisti monetos vertę, spustelėkite rodykles aukštyn arba žemyn.
	Garsas Spustelėkite norėdami išjungti lošimo garsus arba slinkikliu sureguliuokite garsumą.
	Meniu Spustelėkite norėdami pasiekti žaidimo nustatymus ir informaciją apie žaidimą.
	Lošimo kortelė Spustelėkite, jei norite peržiūrėti lošimo kortelę.
Žaidimo nustatymai ir žaidimo informacija	
	Mokėjimų lentelė Spustelėkite, jei norite peržiūrėti laiminčius derinius ir laimėjimus.
	Žaidimo nustatymai Spustelėkite norėdami peržiūrėti žaidimo nustatymų meniu. • Ižanga: Įjungia arba išjungia lošimo ižangos ekraną. • Sukti spustelėjus tarpelio klavišą: Išjungia arba įjungia funkciją sukti spustelėjus tarpelio klavišą. • Rodyti statymą virtualiais pinigais: Perjungiama tarp lošimų virtualiais pinigais ir lošimų monetomis.

	Lošimo taisyklės Spustelėkite norėdami pamatyti lošimo taisykles.
	Lošimo istorija Spustelėkite norėdami peržiūrėti paskutinių lošimų istoriją. Pastaba: žaidimų žurnaluose visada bus rodomas monetų skaičius, o ne piniginė vertė, nepriklausomai nuo režimo pasirinkto prieš lošiant. Laimėjimas pinigais yra lygus laimėjimui monetomis, padaugintam iš monetos vertės.
	Uždaryti Spustelėkite norėdami grįžti į pagrindinį lošimą.

65.7. Papildoma informacija:

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

66. LOŠIMAS „SALDUS VAISINIS MEDUS“ („SWEETY HONEY FRUITY“)

Bendroji informacija:	
Lošimo tipas:	Lošimų automatų žaidimas
Būgnų tipas:	Sukamieji būgnai
Numatytoji mažiausio ir didžiausio statymo suma:	Min. 0.15 € Maks. 150 €
Maksimalaus laimėjimo suma:	94 600 €
Teorinis pinigų grąžinimas (RTP):	96.71%

66.1. Lošimo taisyklės:

- „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 (fiksotų), 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, padauginant iš statymo lygio. Suma taip pat padauginama iš bet kurio taikomo daugiklio.
- Statymo eilutės laimėjimas eurai lygus laimėjimui monetomis, padauginant iš monetos vertės.
- Tiek per pagrindinį lošimą, tiek atliekant nemokamus sukimas, laukiniai („Wild“) simboliai pasirodo ant 2, 3 ir 4 būgnų.
- Tik vienas laukinio 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.

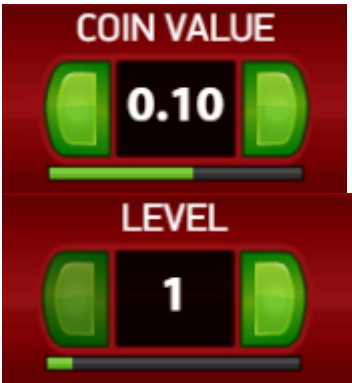
66.2. Nemokami sukimai

- 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 laukinio daugiklis („Wild multiplier“) padauginamas iš nemokamų sukimų daugiklio.
- Nemokamų sukimų pabaigoje bendras laimėjimas iš nemokamų sukimų pridedamas prie lošimo, aktyvavusio nemokamus sukimus, laimėjimų.

66.3. Lošimo funkcijos

- Toliau esančioje lentelėje išvardyti įvairūs lošimo mygtukai ir aprašytos jų atliekamos funkcijos.

Pagrindinis žaidimas

	Sukimo mygtukas Spustelėkite, jei norite pradėti žaidimo lošimą su dabartine statymo verte arba paspauskite tarpelio klavišą. Spustelėkite sukimo metu norėdami sustabdyti lošimą.
	Monetos vertė Norėdami pakeisti monetos vertę, bei lygi spustelėkite mygtukus “-” arba “+”.
	Garsas Spustelėkite norėdami išjungti lošimo garsus arba slinkikliu sureguliuokite garsumą.
Žaidimo nustatymai ir žaidimo informacija	
	Mokėjimų lentelė Spustelėkite, jei norite peržiūrėti laiminčius derinius ir laimėjimus.
	Žaidimo nustatymai Spustelėkite norėdami peržiūrėti žaidimo nustatymų meniu. • Ižanga: Įjungia arba išjungia lošimo ižangos ekraną. • Sukti spustelėjus tarpelio klavišą: Išjungia arba įjungia funkciją sukti spustelėjus tarpelio klavišą. • Lošimo istorija. Spustelėkite norėdami peržiūrėti paskutinio lošimo istoriją.

	Lošimo taisyklės Spustelėkite norėdami pamatyti lošimo taisykles.
	Rodyklės Rodyklėmis į kairę ir į dešinę vartykite mokėjimo lentelės puslapius.
	Uždaryti Spustelėkite norėdami grįžti į pagrindinį lošimą.

66.4. Papildoma informacija:

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

67. LOŠIMAS „VILKO PRAKEIKIMAS“ („THE WOLF'S BANE“)

Bendroji informacija:	
Lošimo tipas:	Lošimų automatų žaidimas
Būgnų tipas:	Sukamieji būgnai
Numatytoji mažiausio ir didžiausio statymo suma:	Min. 0.10 € Maks. 100 €
Maksimalaus laimėjimo suma:	58 000 €
Teorinis pinigų grąžinimas (RTP):	96.74%

67.1. Lošimo taisyklės:

- „Vilko prakeikimas“ – tai 5 būgnų, 3 eilių ir 10 eilučių (fiksotų) lošimas su 4 laukinių funkcijomis, nemokamais sukimais ir funkcija „Pasirink ir spustelk“.
- Lošimą sudaro 10 statymo eilučių (fiksotų) ir skirtingos statymo vertės. Statymo vertė nustatoma rodyklėmis šalia skyriaus MONETOS VERTĖ.
- Statymas („BET“), tai statymų monetomis arba virtualiais pinigais suma.
- Lošėjo sąskaitos 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 išsisklaidžiusius („Scatter“) ir premijinius („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 („Paytable“), 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.

67.2. Nemokami sukimai

- 3 ar daugiau išsisklaidžiusių („Scatter“) simbolių, atsirandančių bet kurioje būgnų vietoje pagrindiniame lošime ir nemokamų sukimų metu, aktyvuoja nemokamus sukimus.
 - 3 išsisklaidę („Scatter“) simboliai = 10 nemokamų sukimų.
 - 4 išsisklaidę („Scatter“) simboliai = 20 nemokamų sukimų.
 - 5 išsisklaidę („Scatter“) simboliai = 30 nemokamų sukimų.
- Prieš prasidedant nemokamų sukimų sesijai, pasirodo laukinis šernas („Wild Board“) ir lošėjas gali pasirinkti vieną iš 4 atsitiktinių laukinio („Wild“) simbolio funkcijų.
- Nemokamų sukimų metu ant kiekvieno 1-3 būgnų atsitiktinai pasirodo laukinis („Wild“) simbolis ir veikia taip pat, kaip pasirinkta laukinio („Wild“) simbolio funkcija.
- Persidengęs laukinio („Overlay Wild“) simbolis atsitiktinai pasirodo ant būgno vietoje, kurios dar neapima laukinio („Wild“) simbolio funkcija.
- Išsisklaidę („Scatter“) simboliai suskaičiuojami prieš įjungiant bet kurį persidengusį laukinio („Overlay Wild“) simbolį arba laukinio („Wild“) simbolio funkciją.
- Papildomi 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 laukinio („Wild“) simbolio funkcijų, kurios gali pasirodyti bet kurioje būgno vietoje.

67.3. Laukiniai („Wild“) simboliai

- Paprastas laukinis simbolis („Wild“) Paprasti laukiniaisimboliai veikia kaip laukiniai („Wild“) simboliai ir pakeičia visus simbolius, išskyrus išsisklaidžiusius („Scatter“).

67.4. Besiplečiantis laukinis simbolis („Expanding Wild“)

- Besiplečiantys laukiniai simboliai automatiškai išsiplečia, kad apimtų visą būgną, kuriame jie pasirodo, jei laimima statymo eilutė.

67.5. X2 daugiklio laukinis simbolis („X2 Multiplier Wild“)

- Laimėjimai su X2 daugiklio laukinio simboliais dauginami x2, kai įvertinama statymo eilutė.

67.6. Išsiplečiantis laukinis simbolis („Spreading Wild“)

- Išsiplečiantis laukinis simbolis paverčia 1 šalia arba įstrižai esantį simbolį papildomu laukiniu („Wild“) simboliu.

67.7. „Pasirink ir spustelk“ funkcija

- „Pasirink ir spustelk“ funkcija įjungiama tik pagrindiniame lošime, kai ant būgno pasirodo 3 premijos simboliai. Premijos simboliai rodomi 1, 3 ir 5 būgnuose.
- Lošėjas spusteli vieną iš premijos simbolių, kad atskleistų monetas laimėjimą.
- Kiekvienam „Pasirink ir spustelk“ lošimui skiriamas tik 1 prizas.
- Po to, kai lošėjui bus pateiktas laimėjimas, bus atskleistos laimėjimo sumos 2 kitų neišrinktų premijos simbolių.
- Monetos laimėjimas lošime „Pasirink ir spustelk“ svyruoja tarp x5 - x50 padauginus iš statymo.

67.8. Lošimo funkcijos

- Toliau esančioje lentelėje išvardyti įvairūs lošimo mygtukai ir aprašytos jų atliekamos funkcijos.

Pagrindinis žaidimas	
	Sukimo mygtukas Spustelėkite, jei norite pradėti žaidimo lošimą su dabartine statymo verte arba paspauskite tarpelio klavišą.
	Stabdymo mygtukas Spustelėkite norėdami sustabdyti lošimą.
	Monetos vertė Norėdami pakeisti monetos vertę, spustelėkite rodyklės aukštyn arba žemyn.
	Garsas Spustelėkite norėdami išjungti lošimo garsus arba slinkikliu sureguliuokite garsumą.

	Meniu Spustelėkite norėdami pasiekti žaidimo nustatymus ir informaciją apie žaidimą.
Žaidimo nustatymai ir žaidimo informacija	
	Mokėjimų lentelė Spustelėkite, jei norite peržiūrėti laiminčius derinius ir laimėjimus.
	Žaidimo nustatymai Spustelėkite norėdami peržiūrėti žaidimo nustatymų meniu. • Ižanga: Įjungia arba išjungia lošimo ižangos ekraną. • Sukti spustelėjus tarpelio klavišą: Išjungia arba įjungia funkciją sukti spustelėjus tarpelio klavišą. • Rodyti statymą virtualiais pinigais: Perjungiama tarp lošimų virtualiais pinigais ir lošimų monetomis.
	Lošimo taisyklės Spustelėkite norėdami pamatyti lošimo taisykles.
	Lošimo istorija Spustelėkite norėdami peržiūrėti paskutinių lošimų istoriją. Pastaba: žaidimų žurnaluose visada bus rodomas monetų skaičius, o ne piniginė vertė, nepriklausomai nuo režimo pasirinkto prieš lošiant. Laimėjimas pinigais yra lygus laimėjimui monetomis, padaugintam iš monetos vertės.
	Uždaryti Spustelėkite norėdami grįžti į pagrindinį lošimą.

67.9. Papildoma informacija:

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

68. LOŠIMAS „TROLIŲ PUODAS 5000“ („TROLLPOT 5000“)

Bendroji informacija:	
Lošimo tipas:	Lošimų automatų žaidimas
Būgnų tipas:	Sukamieji būgnai
Numatytoji mažiausio ir didžiausio statymo suma:	Min. 0.02 € Maks. 20 €
Maksimalaus laimėjimo suma:	400 000 €
Teorinis pinigų grąžinimas (RTP):	96.19%

68.1. Lošimo taisyklės:

- „Trolių Puodas 5000“ yra 3 būgnų, 3 eilių lošimas su daugiklio laukiniais („Multiplier Wilds“), „Stumtelti“ („Nudge“) funkcija ir 3 laimėjimais („Jackpots“). Lošiama su viena statymo eilute (fiksuoja), 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 (lošimas) yra statymų monetomis ar virtualiais pinigais suma.
- Lošiant su monetomis, lošimo vertė nustatoma spustelėjus lošimo nustatymo mygtuką ir pasirenkant monetas vertę. Lošiant su virtualiais pinigais, lošimo vertė nustatoma spustelėjus lošimo nustatymo mygtuką ir pasirenkant statymą.
- BALANCE (lošėjo sąskaitos 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 koeficientų.
- Išmokamas tik didžiausias laimėjimas už statymų eilutę.
- Statymų eilutės laimėjimai išmokami, jei laimima nuo kairiojo kraštinio būgno iki dešiniojo kraštinio būgno.

68.2. Žaidimo funkcijos:

68.2.1. „Nudge“ („Stumtelti“)

- Kiekvieną kartą, kai ant būgno yra laimėjimo derinys, suaktyvinama „Stumtelti“ („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 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.
- „Stumtelti“ („Nudge“) funkcija lošiama su ta pačia monetos verte, kaip ir sukimas, kuris suaktyvino šią funkciją. „Stumtelti“ („Nudge“) funkcijos metu monetos vertė negali būti pakeista.
- „Stumtelti“ („Nudge“) funkcijos laimėjimai pridedami prie balanso.

68.3. Simboliai:

68.3.1. „Multiplier Wild“ („Daugiklio laukiniai“)

- Daugiklio laukiniai („Multiplier Wilds“) simboliai gali būti bet kurioje 1–3 būgnų vietoje ir pakeisti visus simbolius, išskyrus rodyklės aukštyn ir laimėjimo („Jackpot“) simbolius.
- Vienas daugiklio laukinių („Multiplier Wilds“) simbolis laimėjusioje statymų eilutėje daugina laimėjimą iš 2, du daugiklio laukinių („Multiplier Wilds“) simboliai daugina laimėjimą iš 4, o 3 daugiklio laukinių („Multiplier Wilds“) simboliai daugina laimėjimą iš 8.

68.4. „Jackpot“ („Stambus laimėjimas“)

- Kai visi būgnai yra pastumti, būgnų viršuje gali atsirasti laimėjimo („Jackpot“) simboliai.
- Jei ant kiekvieno būgno yra laimėjimo („Jackpot“) simbolis, esantis laimėjusio simbolių rinkinio viršuje, lošėjas gauna laimėjimo („Jackpot“) simbolį su mažiausiu išmokėjimu iš visų esamų laimėjimo („Jackpot“) simbolių.
- Pavyzdžiui: 3 Mega laimėjimo („Mega Jackpot“) simboliai suteikia mega laimėjimą („Mega Jackpot“); 2 mega laimėjimo („Mega Jackpot“) simboliai ir 1 vidutinio laimėjimo („Midi Jackpot“) simbolis suteikia vidutinį laimėjimą („Midi Jackpot“); 1 mega laimėjimo („Mega Jackpot“) simbolis, 1 vidutinio laimėjimo („Midi Jackpot“) simbolis ir 1 mini laimėjimo („Mini Jackpot“) simbolis suteikia mini laimėjimą („Mini Jackpot“).
- Jei būgnuose nėra laimėjusios kombinacijos, bet 3 laimėjimo („Jackpot“) simboliai nusileidžia ant statymo eilutės, atitinkamas laimėjimo („Jackpot“) simbolis suteikiamas pagal pirmiau aprašytą taisyklę.
- Mini laimėjimas („Mini Jackpot“) yra fiksuotas laimėjimas („Jackpot“), pagal kurį suteikiamas 40 monetų laimėjimas.
- Vidutinis laimėjimas („Midi Jackpot“) yra fiksuotas laimėjimas („Jackpot“), pagal kurį suteikiamas 200 monetų laimėjimas.
- Mega laimėjimas („Mega Jackpot“) yra fiksuotas laimėjimas („Jackpot“), pagal kurį suteikiamas 10000 monetų laimėjimas.

68.5. Lošimo funkcijos

- Toliau esančioje lentelėje išvardyti įvairūs lošimo mygtukai ir aprašytos jų atliekamos funkcijos.

Pagrindinis žaidimas	
	Sukimo mygtukas Spustelėkite, jei norite pradėti žaidimo lošimą su dabartine statymo verte arba paspauskite tarpelio klavišą.
	Stabdymo mygtukas Spustelėkite norėdami sustabdyti lošimą.
	Monetos vertė Norėdami pakeisti monetos vertę, spustelėkite rodykles aukštyn arba žemyn.
	Garsas Spustelėkite norėdami išjungti lošimo garsus arba slinkikliu sureguliuokite garsumą.
	Meniu Spustelėkite norėdami pasiekti žaidimo nustatymus ir informaciją apie žaidimą.
Žaidimo nustatymai ir žaidimo informacija	
	Mokėjimų lentelė Spustelėkite, jei norite peržiūrėti laiminčius derinius ir laimėjimus.
	Žaidimo nustatymai Spustelėkite norėdami peržiūrėti žaidimo nustatymų meniu. Ižanga: Įjungia arba išjungia lošimo ižangos ekraną. Sukti spustelėjus tarpelio klavišą: Išjungia arba įjungia funkciją sukti

	spustelėjus tarpelio klavišą. • Rodyti statymą virtualiais pinigais: Perjungiama tarp lošimų virtualiais pinigais ir lošimų monetomis.
	Lošimo taisyklės Spustelėkite norėdami pamatyti lošimo taisykles.
	Lošimo istorija Spustelėkite norėdami peržiūrėti paskutinių lošimų istoriją. Pastaba: žaidimų žurnaluose visada bus rodomas monetų skaičius, o ne piniginė vertė, nepriklausomai nuo režimo pasirinkto prieš lošiant. Laimėjimas pinigais yra lygus laimėjimui monetomis, padaugintam iš monetos vertės.
	Uždaryti Spustelėkite norėdami grįžti į pagrindinį lošimą.

68.6. Papildoma informacija:

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

69. LOŠIMAS „LEMK SAVO SĖKMĘ“ („TURN YOUR FORTUNE“)

Bendroji informacija:	
Lošimo tipas:	Lošimų automatų žaidimas
Būgnų tipas:	Sukamieji būgnai
Numatytoji mažiausio ir didžiausio statymo suma:	Min. 0.20 € Maks. 200 €
Maksimalaus laimėjimo suma:	400 000 €
Teorinis pinigų grąžinimas (RTP):	96.24%

69.1. Lošimo taisyklės:

- „Lemk savo sėkmę“ – tai 5 būgnų, 4 eilių ir 40 eilučių (fiksotų) lošimas su laukiniais („Wild“) simboliais, nemokamais sukimais ir pakartotiniais fortūnos sukimais su fortūnos laimėjimais.
- Lošiama su 40 statymo eilučių (fiksotų), 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 eurai 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 eilutėje.

69.2. Laukinis simbolis

- Pagrindiniame lošime ir per nemokamus sukimus laukiniai („Wild“) simboliai gali pasirodyti bet kur ant būgnų ir pakeisti visus simbolius, išskyrus išsisklaidžiusius („Scatter“), rakto („Key“) ir +10 simbolius.
- Nemokamų sukimų metu laukiniai („Wild“) simboliai nerenkami pildant fortūnos laimėjimų matuoklį.
- Pagal mokėjimų lentelę už simbolius, pakeistus laukiniais („Wild“) simboliais, išmokama kaip už didžiausios vertės laimintį derinį statymo eilutėje.

69.3. Fortūnos laimėjimai

- Fortūnos 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 laimėjimų lošime lošėjui išmokamas monetų laimėjimas, kuris gali būti padidinamas ant būgnų renkant tam tikrus simbolius.
- Pakartotinius fortūnos sukimus ir nemokamus sukimus lošėjas pradeda žemiausiame fortūnos laimėjimų lygyje.
- Pildydamas matuoklį surinktais simboliais lošėjas kyla fortūnos laimėjimų lygiais.
- Jei pakartotinių fortūnos sukimų arba nemokamų sukimų metu ant būgnų pasirodo rakto („Key“) simbolis, pakylama fortūnos laimėjimų lygiu.
- Padidinami visi laimėjimai, laimėti fortūnos laimėjimų lošime, įskaitant ir laimėjimą iš pasiekto lygio.
- Pakartotinių fortūnos sukimų ir nemokamų sukimų pabaigoje, išmokamas fortūnos laimėjimų lošime laimėtas laimėjimas.
- Fortūnos laimėjimų lošimo laimėjimą sudaro vertė, rodoma ant atitinkamo fortūnos laimėjimų lygio, ir padauginta iš statymo monetomis.

69.4. Pakartotiniai fortūnos sukimai:

- Pagrindiniame lošime bet kur ant 1, 3 arba 5 būgno pasirodžius 2 išsisklaidžiusiems („Scatter“) simboliams kartu su statymo eilutės laimėjimu po laimėjimų įvertinimo aktyvuojami pakartotiniai fortūnos sukimai su fortūnos laimėjimais.
- Pagrindiniame lošime bet kur ant 1, 3 arba 5 būgno pasirodžius 3 išsisklaidžiusiems („Scatter“) simboliams kartu su statymo eilutės laimėjimu aktyvuojami pakartotiniai fortūnos sukimai ir nemokami sukimai. Pirma lošiami nemokami sukimai.
- Laimintis simbolis tampa simboliu, kurį reikia rinkti pakartotiniuose fortūnos sukimuose. Jei yra statymo eilutės laimėjimų su dviem ar daugiau simbolių, tada pakartotiniuose fortūnos sukimuose renkamas pagal mokėjimų lentelę didesnės vertės laimintis simbolis. Jei simbolių vertė vienoda, pakartotiniuose fortūnos sukimuose renkamas aukščiau ant būgnų buvęs simbolis.
- Pakartotiniuose fortūnos sukimuose statymo eilutės laimėjimai įvertinami tik pakartotinių fortūnos sukimų pabaigoje.
- Pakartotiniuose fortūnos sukimuose ant būgnų pasirodo tik renkamas ir rakto („Key“) simboliai.
- Visi renkami simboliai, kurie buvo pakartotinius fortūnos sukimus aktyvavusio statymo eilutės laimėjimo dalimi, per pakartotinius fortūnos sukimus lieka savo vietoje ant būgnų iki šių sukimų pabaigos.
- Laukiniai („Wild“) simboliai, kurie buvo pakartotinius fortūnos sukimus aktyvavusio statymo eilutės laimėjimo dalimi, nelieta savo vietoje.
- Pakartotiniuose fortūnos sukimuose simboliai renkami tam, kad jais būtų užpildomas fortūnos laimėjimų matuoklis.
- Matuokliui kiekvieną kartą užsipildžius 5 padalomis, lošėjas perkeliamas vienu fortūnos laimėjimų lygiu aukščiau.
- Pakartotiniai fortūnos sukimai pradami pirmame fortūnos laimėjimų lygyje.

- Bet kur ant 5 būgno pasirodžius rakto („Key“) simboliui lošėjas pakyla vienu fortūnos laimėjimų lygiu. Padidinami visi laimėjimai, laimėti fortūnos laimėjimų lošime, ir laimėjimas iš pasiekto lygio.
- Jei per pakartotinį fortūnos sukimą ant būgnų nepasirodo nei rakto („Key“) simboliai, nei renkami simboliai, arba jei surenkama 20 simbolių, pakartotiniai fortūnos sukimai baigiasi.
- Pakartotiniai fortūnos sukimai lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir monetos verte, kaip ir lošimas, per kurį aktyvuoti pakartotiniai fortūnos sukimai.
- Statymo eilutės laimėjimai įvertinami pakartotinių fortūnos sukimų pabaigoje. Laimėjimai, laimėti per pakartotinius fortūnos sukimus ir fortūnos laimėjimų lošimą, pridedami prie laimėjimų iš lošimo, kurio metu aktyvuoti pakartotiniai fortūnos sukimai.

69.5. Nemokami sukimai

- Išsisklaidę („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 išsisklaidžiusiems („Scatter“) simboliams aktyvuojami nemokami sukimai su fortūnos laimėjimais.
- Pagrindiniame lošime bet kur ant 1, 3 arba 5 būgno pasirodžius 3 išsisklaidžiusiems („Scatter“) simboliams kartu su statymo eilutės laimėjimu aktyvuojami pakartotiniai fortūnos sukimai ir nemokami sukimai. Pirmiausia 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 sustoja ratas, nuo nemokamų sukimų metu surinktų simbolių skaičiaus ir nuo pradinio fortūnos 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 laimėjimų lygis nemokamų sukimų metu yra 2, 3 arba 4. Jei nelaimima jokių rakto („Key“) simbolių, pradinis fortūnos laimėjimų lygis nemokamų sukimų metu yra 2.
- Nemokamų sukimų metu visi renkami simboliai, pasirodantys ant būgnų, pildo fortūnos 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 laimėjimų lygiu aukščiau.
- Bet kur ant 5 būgno pasirodžius rakto („Key“) simboliui lošėjas pakyla vienu fortūnos laimėjimų lygiu. Padidinami visi laimėjimai, pelnyti fortūnos laimėjimų lošime, įskaitant ir laimėjimą iš pasiekto lygio.
- Už kiekvieną išsisklaidžiusį („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 laimėjimų lošimo yra pridedami prie laimėjimų lošimo, kurio metu aktyvuoti nemokami sukimai.

- Nemokamų sukimų pabaigoje lošimas sugražinamas į lošimą, kurio metu aktyvuoti nemokami sukimai.

69.6. Lošimo funkcijos

- Toliau esančioje lentelėje išvardyti įvairūs lošimo mygtukai ir aprašytos jų atliekamos funkcijos.

Pagrindinis žaidimas	
	Sukimo mygtukas Spustelėkite, jei norite pradėti žaidimo lošimą su dabartine statymo verte arba paspauskite tarpelio klavišą. Spustelėkite sukimo metu norėdami sustabdyti lošimą.
	Monetos vertė Norėdami pakeisti monetos vertę, bei lygi spustelėkite mygtukus „-“ arba „+“.
	Garsas Spustelėkite norėdami išjungti lošimo garsus arba slinkikliu sureguliuokite garsumą.
Žaidimo nustatymai ir žaidimo informacija	
	Mokėjimų lentelė Spustelėkite, jei norite peržiūrėti laiminčius derinius ir laimėjimus.
	Žaidimo nustatymai Spustelėkite norėdami peržiūrėti žaidimo nustatymų meniu. Ižanga: Įjungia arba išjungia lošimo ižangos ekraną. Sukti spustelėjus tarpelio klavišą: Išjungia arba įjungia funkciją sukti spustelėjus tarpelio klavišą.

	• Lošimo istorija. Spustelėkite norėdami peržiūrėti paskutinio lošimo istoriją.
	Lošimo taisyklės Spustelėkite norėdami pamatyti lošimo taisykles.
	Rodyklės Rodyklėmis į kairę ir į dešinę vartykite mokėjimo lentelės puslapius.
 	Uždaryti Spustelėkite norėdami grįžti į pagrindinį lošimą.

69.7. Papildoma informacija:

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

70. LOŠIMAS „DVGUBAS SUKIMAS“ („TWIN SPIN“)

70.1. Mažiausias statymas: 0,10 EUR

70.2. Didžiausias statymas: 100,00 EUR

70.3. Didžiausias laimėjimas: 100000,00 EUR

- Žaidimas „Dvigubas sukimas“ („Twin Spin“) yra 6 būgnų, 5 eilių lošimas su „Cluster Pays“ ir „Twin Reel“ mechanikomis.
- Lošimas lošiamas naudojant „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 vertikalčiai sutampa su šalia esančiu simboliu.
- 9 ar daugiau simbolių, 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.
- Žetonai („COINS / ŽETONAI“) rodo žetonų, kuriuos žaidėjas gali statyti, skaičių.
- DIDŽIAUSIAS STATYMAS (MAX BET) yra lošiamas iš didžiausio statymo lygio ir nustatytos žetonų vertės.

70.4. „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 net 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.

70.5. Žaidimo funkcijos ir simboliai

- Lentelė žemiau nurodo skirtingus mygtukus, esančius žaidime, bei paaiškina jų funkcijas

Mygtukas	Funkcija
	Spausti, norint pradėti sukimą su nustatytu statymo lygiu ir žetonų verte (taip pat galima spausti tarpo klavišą).
	Spausti, norint atidaryti žaidimo nustatymų meniu ir pasirinkti nustatymus.
	Spausti, norint užtildyti žaidimo garsus, arba nustatyti garsumo lygį.
	Spausti, norint atidaryti žaidimo taisykles.

	Automatinio statymo mygtukas neaktyvus.
	Spausti rodykles į kairę arba į dešinę, norint peržiūrėti laimėjimų lentelės puslapius. Spausti X mygtuką, norint sugrįžti į žaidimą.
	Paspauskite, kad peržiūrėtumėte laimėjimų lentelę.

70.6. Graža žaidėjui

- Teorinė šio žaidimo graža žaidėjui yra 96,61%.

70.7. Laimėjimų lentelė

									
x30	10000	5000	5000	2500	2500	1000	1000	1000	1000
x29	9000	4000	4000	2000	2000	900	900	900	900
x28	8000	3500	3500	1800	1800	800	800	800	800
x27	7000	3000	3000	1500	1500	700	700	700	700
x26	6000	2500	2500	1200	1200	600	600	600	600

71. LOŠIMAS „DVGUBAS SUKIMAS MEGAKELIAI“ („TWIN SPIN MEGAWAYS“)

Bendroji informacija:	
Lošimo tipas:	Lošimų automatų žaidimas
Būgnų tipas:	Sukamieji būgnai
Numatytoji mažiausio ir didžiausio statymo suma:	Min. 0.10 € Maks. 100 €
Maksimalaus laimėjimo suma:	2 000 000 €
Teorinis pinigų grąžinimas (RTP):	96.04%

71.1. „Dvigubas Sukimas Mega keliai“, tai 6 būgnų lošimas, turintis dvigubo būgno („Twin reel“), nemokamų sukimų ir lavinos („Avalanche“) funkcijas.

71.2. Lošimo taisyklės:

- Lošime yra 117649 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.
- Lošėjo sąskaitos 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 („Paytable“), yra dinamiškos ir keičiasi kartu su pasirinkta statymo verte.

71.3. 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 keliai“ („Megaways“) laimėjimą.
- „Mega keliai“ („Megaways“) laimėjimai lygūs vertėms, nurodytoms mokėjimo lentelėje.
- Laiminčių 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 keliai“ („Megaways“) laimėjimą.
- Kiekvieno sukimo metu „Mega keliai“ („Megaways“) skaičius yra lygus padaugintų simbolių skaičiui kiekviename būgne. Maksimalus „Mega keliai“ („Megaways“) skaičius yra 117649.
- Išmokama tik už ilgiausią vienodų simbolių kombinaciją.
- Tuo pačiu metu įvykę „Mega keliai“ („Megaways“) laimėjimai yra sudedami.

71.4. Išmokėjimai:

							
6	100	6	50	6	30	6	15
5	60	5	30	5	25	5	10

4	30	4	20	4	10	4	8
3	20	3	10	3	8	3	5
							
6	10	6	6	6	6	6	5
5	8	5	5	5	5	5	4
4	6	4	4	4	3	4	3
3	4	3	2	3	2	3	2
							
6	5	6	5	6	4		
5	4	5	3	5	3		
4	2	4	2	4	2		
3	1	3	1	3	1		

71.5. Lošimo funkcijos

- Toliau esančioje lentelėje išvardyti įvairūs lošimo mygtukai ir aprašytos jų atliekamos funkcijos.

Pagrindinis žaidimas	
	Sukimo mygtukas Spustelėkite, jei norite pradėti žaidimo lošimą su dabartine statymo verte arba paspauskite tarpelio klavišą.

	Stabdymo mygtukas Spustelėkite norėdami sustabdyti lošimą.
	Monetos vertė Spustelėkite norėdami pakeisti monetos vertę ir pasirinkite norimą statymo sumą.
	Garsas Spustelėkite norėdami išjungti lošimo garsus arba slinkikliu sureguliuokite garsumą.
	Meniu Spustelėkite norėdami pasiekti žaidimo nustatymus ir informaciją apie žaidimą.
Žaidimo nustatymai ir žaidimo informacija	
	Mokėjimų lentelė Spustelėkite, jei norite peržiūrėti laiminčius derinius ir laimėjimus.
	Žaidimo nustatymai Spustelėkite norėdami peržiūrėti žaidimo nustatymų meniu. • Ižanga: Įjungia arba išjungia lošimo ižangos ekraną. • Sukti spustelėjus tarpelio klavišą: Išjungia arba įjungia funkciją sukti spustelėjus tarpelio klavišą. • Rodyti statymą virtualiais pinigais: Perjungiama tarp lošimų virtualiais pinigais ir lošimų monetomis.
	Lošimo taisyklės Spustelėkite norėdami pamatyti lošimo taisykles.

	Lošimo istorija Spustelėkite norėdami peržiūrėti paskutinių lošimų istoriją. Pastaba: žaidimų žurnaluose visada bus rodomas monetų skaičius, o ne piniginė vertė, nepriklausomai nuo režimo pasirinkto prieš lošiant. Laimėjimas pinigais yra lygus laimėjimui monetomis, padaugintam iš monetos vertės.
	Uždaryti Spustelėkite norėdami grįžti į pagrindinį lošimą.

71.6. Papildoma informacija:

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

72. LOŠIMAS „NUGALĖTOJAS“ („VICTORIOUS“)

72.1. Mažiausias statymas: 0,25 EUR

72.2. Didžiausias statymas: 125,00 EUR

72.3. Didžiausias laimėjimas: 96000,00 EUR

- Žaidimas „Nugalėtojas“ („Victorious“) yra 5 būgnų lošimas, turintis 243 laimėjimo būdus. Papildomai turi dvi funkcijas – Papildomus sukimus ir Laukinis („Wild“) simbolių pakeitimus.
- Lošimas vyksta su 243 būdais laimėti, 1-10 skirtingais lygiais (25 žetonai kiekviename lygyje) ir skirtingomis žetonų vertėmis.
- COINS / ŽETONAI rodo žetonų, kuriuos žaidėjas 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 pinigais yra lygus laimėjimui žetonais, padaugintam iš žetonų vertės.
- Išmokamas tik didžiausias pasirinkto statymo laimėjimas iš statymo krypties.
- Visi laimėjimai išmokami pagal tokias statymų kryptis:

-  , išskyrus nuo Papildomų sukimų (Free Spins)  simbolių, kurie laimi įvairiomis kryptimis.
- Tiek pagrindiniame žaidime, tiek su Papildomais sukimais Laukinis (Wild) simbolis pasirodo tik antrame ir ketvirtame būgnuose.
- Laukinis (Wild)  simbolis pakeičia visus būgno simbolius.
- Laimėjimai nuo Papildomų sukimų (Free Spins) simbolių išmokami kaip nurodyta laimėjimų lentelėje.
- Vienkartiniai laimėjimai skirtingose statymų kryptyse yra pridedami.

72.4. Papildomi sukimai (Free Spins)

- Bet kuriuose būgnuose atsiradę 3 ar daugiau „Free Spin“ simboliai aktyvuoja Papildomus sukimus.
- „Free Spin“ simboliai turi pasirodyti iš eilės, pradedant nuo kairiojo būgno.
- Papildomais sukimais lošiama ta pačia statymo suma, kuria jie ir buvo aktyvuoti.
- Papildomi sukimai gali būti laimėti, kol lošiama Papildomais sukimais.
- 3 ar daugiau „Free Spin“ simboliai pasirodo ir aktyvuoja papildomus sukimus bet kur būgnuose, kol lošiama aktyvuotais Papildomais sukimais. Papildomų sukimų skaičius priklauso pagal laimėjimų lentelę.
- Laimėjimai nuo Papildomų sukimų žetonų yra trigubinami (x3).
- Papildomų sukimų laimėjimai yra pridedami prie kitų statymų laimėjimų.
- Papildomas Papildomų sukimų skaičius nėra dauginamas pagal Papildomų sukimų daugiklį.
- Laimėjimai nuo papildomų sukimų yra automatiškai pridedami prie jau turimų Papildomų sukimų.
- Pasibaigus lošimui iš Papildomų sukimų, visi gauti laimėjimai nuo jų yra pridedami prie laimėjimo, kuris aktyvavo Papildomus sukimus.

72.5. Žaidimo funkcijos ir simboliai

- Lentelė žemiau nurodo skirtingus mygtukus, esančius žaidime, bei paaiškina jų funkcijas.

Mygtukas	Funkcija
	Spausti, norint pradėti sukimą su nustatytu statymo lygiu ir žetonų verte (taip pat galima spausti tarpo klavišą).
	Spausti, norint atidaryti žaidimo nustatymų meniu ir pasirinkti nustatymus.
	Spausti, norint užtildyti žaidimo garsus, arba nustatyti garsumo lygį.

	Spausti, norint atidaryti žaidimo taisykles.
	Automatinio statymo mygtukas neaktyvus.
	Spausti rodykles į kairę arba į dešinę, norint peržiūrėti laimėjimų lentelės puslapius. Spausti centrinį mygtuką, norint sugrįžti į žaidimą.
	Paspauskite, kad peržiūrėtumėte laimėjimų lentelę.

72.6. Graža žaidėjui

- Teorinė šio žaidimo graža žaidėjui yra 96,9%.

72.7. Laimėjimų lentelė

	5 1500 4 500 3 100		5 1000 4 400 3 50		
	5 500 4 200 3 30		5 400 4 100 3 20		
	5 200 4 80 3 12		5 150 4 40 3 12		5 100 4 25 3 6
	5 100 4 25 3 6		5 80 4 25 3 6 2 3		5 80 4 25 3 6 2 3

73. LOŠIMAS „KAS TA NUOTAIKA?“ („WHO'S THE BRIDE?“)

Bendroji informacija:

Lošimo tipas:	Lošimų automatų žaidimas
Būgnų tipas:	Sukamieji būgnai
Numatytoji mažiausio ir didžiausio statymo suma:	Min. 0.09 € Maks. 18 €
Maksimalaus laimėjimo suma:	54 000 €
Teorinis pinigų grąžinimas (RTP):	96.82%

73.1. Lošimo taisyklės:

- „Kas yra nuotaka“ – tai 5 būgnų, 3 eilių, 9 statymo eilučių (fiksotų) lošimas su tokiomis funkcijomis kaip išsisklaidę („Scatter“) laimėjimai, nemokami sukimai su prilimpančiais laukiniais („Sticky Wild“) simboliais, bei laukiniai („Wild“) simboliai.
- 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 statomų 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 eurai yra lygus laimėjimui monetomis, padaugintam iš monetos vertės.
- Laukinis („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus išsisklaidžiusius („Scatter“) simbolius.
- Išsisklaidę („Scatter“) simboliai neatsiranda nemokamų sukimų metu.
- Išsisklaidę („Scatter“) laimėjimai mokami nepriklausomai nuo laimėtų statymo eilučių.
- Išsisklaidę („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.

73.2. 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.

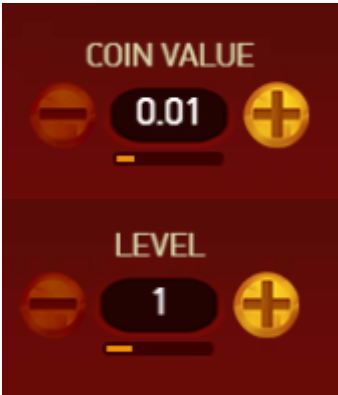
- 3 išsisklaidę („Scatter“) simboliai, rodomi bet kurioje vietoje pagrindiniame lošime suaktyvina nemokamus sukimus.
- Pasibaigus nemokamiems sukimams, lošimas grįžta į lošimą, kurio metu aktyvuoti nemokami sukimai.

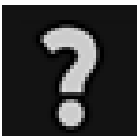
73.3. Prilimpantys laukiniai („Sticky Wild“) simboliai

- Laukiniai („Wild“) simboliai tampa prilimpančiais laukiniais („Sticky Wild“) simboliais nemokamų sukimų metu.
- Prilimpantys laukiniai („Sticky Wild“) simboliai laikosi ant būgnų likusią nemokamų sukimų sesijos dalį.
- Nemokamų sukimų metu vienas ar daugiau ant visų būgnų pasirodančių prilimpančių laukinių („Sticky Wild“) simbolių aktyvuoja 5 papildomus nemokamus sukimus.
- Nemokamų sukimų pabaigoje prilimpantys laukiniai („Sticky Wild“) simboliai ant būgnų nėra perkeliami į pagrindinį lošimą.
- Nemokamai sukimai prasideda be prilimpančių laukinių („Sticky Wild“) simbolių.
- Pakartotinai suaktyvinti nemokami sukimai perkelia prilimpančių laukinių („Sticky Wild“) simbolius į naują nemokamų sukimų sesiją.
- Nemokamus sukimus galima pakartotinai suaktyvinti vieną kartą per nemokamų sukimų sesiją.

73.4. Lošimo funkcijos

- Toliau esančioje lentelėje išvardyti įvairūs lošimo mygtukai ir aprašytos jų atliekamos funkcijos.

Pagrindinis žaidimas	
	Sukimo mygtukas Spustelėkite, jei norite pradėti žaidimo lošimą su dabartine statymo verte arba paspauskite tarpelio klavišą. Spustelėkite sukimo metu norėdami sustabdyti lošimą.
	Monetos vertė Norėdami pakeisti monetos vertę, bei lygi spustelėkite mygtukus „-“ arba „+“.

	Garsas Spustelėkite norėdami išjungti lošimo garsus arba slinkikliu sureguliuokite garsumą.
Žaidimo nustatymai ir žaidimo informacija	
	Mokėjimų lentelė Spustelėkite, jei norite peržiūrėti laiminčius derinius ir laimėjimus.
	Žaidimo nustatymai Spustelėkite norėdami peržiūrėti žaidimo nustatymų meniu. • Ižanga: Įjungia arba išjungia lošimo ižangos ekraną. • Sukti spustelėjus tarpelio klavišą: Išjungia arba įjungia funkciją sukti spustelėjus tarpelio klavišą. • Lošimo istorija. Spustelėkite norėdami peržiūrėti paskutinio lošimo istoriją.
	Lošimo taisyklės Spustelėkite norėdami pamatyti lošimo taisykles.
	Rodyklės Rodyklėmis į kairę ir į dešinę vartykite mokėjimo lentelės puslapius.
	Uždaryti Spustelėkite norėdami grįžti į pagrindinį lošimą.

73.5. Papildoma informacija:

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

74. LOŠIMAS „LAUKINIS TURGUS“ („WILD BAZAAR“)

Bendroji informacija:	
Lošimo tipas:	Lošimų automatų žaidimas
Būgnų tipas:	Sukamieji būgnai
Numatytoji mažiausio ir didžiausio statymo suma:	Min. 0.20 € Maks. 400 €
Maksimalaus laimėjimo suma:	156 000 €
Teorinis pinigų grąžinimas (RTP):	96.15%

74.1. Lošimo taisyklės:

- Laukinis turgus“ – tai 5 būgnų, 4 eilių lošimas su 26 statymo eilutėmis (fiksiuotomis). Lošime yra 4 laukinių sukimų funkcijos: laukinių simbolių rinkinys, milžiniški laukiniai, susieti laukiniai ir X2 daugiklio laukiniai.
- Lošiama su 26 statymo eilutėmis (fiksiuotomis), 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 eurai 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.

74.2. Laukiniai sukimai

- Laukiniai sukimai lošiami tuo pačiu statymo lygiu ir monetos verte kaip ir lošime, kuriame aktyvuoti laukiniai sukimai.
- Laukinių sukimų skaičius skiriamas pagal mokėjimų lentelę.
- Bendro laimėjimo laukelyje pateikiami visi laimėjimai, per laukinius sukimus pridėti prie visų laimėjimų iš lošimo, kuris aktyvavo nemokamus sukimus.

74.3. Laukinių sukimų funkcijos

- Kai pagrindiniame lošime vienas po kito laiminčioje statymo eilutėje pasirodo 3 arba daugiau vienodų skrynios simbolių, lošėjui skiriamos 4 laukinių sukimų funkcijos vienam

sukimui: laukinių simbolių rinkinys, milžiniškų laukinių, susietų laukinių ir X2 daugiklio laukinių simboliai.

- Laukinių simbolių rinkinys – raudonos skrynios simbolis. Kai aktyvuojama ši funkcija, ant būgnų 4 simbolių dydžio rinkiniais pasirodo laukiniai simboliai.
- Milžiniški laukiniai simboliai – žalios skrynios simbolis. Kai aktyvuojama ši funkcija, visi laukiniai simboliai pasirodo kaip milžiniški 2x2 simboliai.
- Susieti laukiniai – rožinės skrynios simbolis. Kai aktyvuojama ši funkcija, kairiausiai ir dešiniausiai toje pačioje horizontalioje eilėje pasirodę laukiniai simboliai pakeičia visus tarp jų dviejų esančius simbolius, įskaitant ir skrynas, į laukinius simbolius.
- X2 daugiklio laukiniai simboliai – mėlynos skrynios simbolis. Kai aktyvuojama ši funkcija, visi laimėjimai, pelnyti, kai yra bent vienas laukinis simbolis, padauginami iš 2.
- Skiriama tiek laukinių sukimų, kiek yra skrynių laiminčiame derinyje.
- Už kiekvieną laimėtą laukinį sukimą, papildomas atitinkamas laukinio sukimo skaičiuoklis.
- Viena lošime įmanoma laimėti 1–4 skirtingus laukinius sukimus. Pavyzdžiui, jei laimėjimas skiriamas už 3 raudonos skrynios simbolius ir 5 mėlynos skrynios simbolius, tuomet lošėjas gauna 3 sukimus tiek su laukinių simbolių rinkiniu, tiek su X2 daugiklio laukiniais simboliais ir 2 papildomus sukimus su X2 daugiklio laukiniais simboliais.

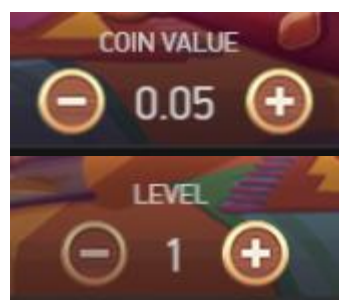
74.4. Pakartotiniai laukiniai sukimai

- Kai laukinių sukimų metu laimėjimai laimimi už skrynios simbolius, skiriamas papildomas laukinis sukimas su atitinkama funkcija ir vienas laukinis sukimas kiekvienam skrynios simboliui, esančiam laiminčioje statymo eilutėje.
- Laukinių sukimų metu monetų išmokoms gauti laukiniai simboliai gali pakeisti visus simbolius, tačiau jie neskaičiuojami skrynių laimėjimų atvejais, kai suskaičiuojami ir išmokami papildomi sukimai.
- Tie patys skrynios simboliai gali būti skaičiuojami tik vieną kartą, dėl to laimėjimai keliomis statymo eilutėmis nepadidina papildomų laukinių sukimų skaičiaus.

74.5. Lošimo funkcijos

- Toliau esančioje lentelėje išvardyti įvairūs lošimo mygtukai ir aprašytos jų atliekamos funkcijos.

Pagrindinis žaidimas	
	Sukimo mygtukas Spustelėkite, jei norite pradėti žaidimo lošimą su dabartine statymo verte arba paspauskite tarpelio klavišą. Spustelėkite sukimo metu norėdami sustabdyti lošimą.

	Monetos vertė Norėdami pakeisti monetos vertę, bei lygi spustelėkite mygtukus „-“ arba „+“.
	Garsas Spustelėkite norėdami išjungti lošimo garsus arba slinkikliu sureguliuokite garsumą.
Žaidimo nustatymai ir žaidimo informacija	
	Mokėjimų lentelė Spustelėkite, jei norite peržiūrėti laiminčius derinius ir laimėjimus.
	Žaidimo nustatymai Spustelėkite norėdami peržiūrėti žaidimo nustatymų meniu. • Ižanga: Įjungia arba išjungia lošimo įžangos ekraną. • Sukti spustelėjus tarpelio klavišą: Išjungia arba įjungia funkciją sukti spustelėjus tarpelio klavišą. • Lošimo istorija. Spustelėkite norėdami peržiūrėti paskutinio lošimo istoriją.
	Lošimo taisyklės Spustelėkite norėdami pamatyti lošimo taisykles.

74.6. Papildoma informacija:

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

75. LOŠIMAS „LAUKINĖ ŽEMĖ“ („WILDERLAND“)

Bendroji informacija:	
Lošimo tipas:	Lošimų automatų žaidimas
Būgnų tipas:	Sukamieji būgnai
Numatytoji mažiausio ir didžiausio statymo suma:	Min. 0.20 € Maks. 200 €
Maksimalaus laimėjimo suma:	500 000 €
Teorinis pinigų grąžinimas (RTP):	96.16%

75.1. Lošimo taisyklės:

- „Laukinė žemė“ yra 5 būgnų, 3 eilių, 20 eilučių (fiksotų) lošimas, turintis miško lobio („Forest Treasure“) funkciją su 4 skirtingais vaikstančio laukinio („Walking Wild“) simboliais, magiško laukinio („Magic Wild“) funkciją ir nemokamus sukimus.
- Lošiama su 20 statymo eilučių (fiksotų) 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 (lošimas) yra statymų monetomis ar virtualiais pinigais suma.
- Lošimo vertė nustatoma rodyklėmis šalia skyriaus COIN VALUE (Monetų vertė).
- BALANCE (lošimo sąskaitos 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 koeficientų.
- 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.

75.2. Lošimo funkcijos

75.2.1. Miško lobis („Forest Treasure“)

- Pagrindiniame lošime yra aktyvavimo zona, apimanti vidurinę eilę.
- Nemokamų sukimų metu aktyvavimo zona apima visas tris eiles.
- Du ar daugiau laukinio („Wild“) simbolių, rodomų horizontaliai vienas šalia kito aktyvavimo zonoje, suaktyvina miško lobio („Forest Treasure“) funkciją.
- Miško lobio („Forest Treasure“) funkcijoje kiekvienas įprastas laukinio („Wild“) simbolis, suaktyvinantis miško lobio („Forest Treasure“) funkciją, virsta vienu iš keturių simbolių: vaikstančiu laukiniu („Walking Wild“), besiplečiančiu vaikstančiu laukiniu („Expanding Walking Wild“), x2 daugiklio laukiniu („x2 Walking Wild“) arba išsisklaidžiusiu vaikstančiu laukiniu („Scatter Walking Wild“).

- Įprastas laukinio („Wild“) simbolis, nusileidęs aktyvavimo zonoje šalia bet kokio vaikstančio laukinio („Walking Wild“) simbolio, taip pat suaktyvina miško lobio („Forest Treasure“) funkciją ir virsta vienu iš vaikstančio laukinio simboliu.
- Horizontaliai šalia esantys laukinio („Wild“) simboliai, atsirandantys ant būgno, suaktyvina miško lobio („Forest Treasure“) funkciją, nevirsta vaikstančio laukinio simboliais.
- Kai keičiate savo statymą virtualiais pinigais ar monetomis, visi vaikstančio laukinio („Walking Wild“) simboliai išsaugomi kartu su statymo verte ir dingsta nuo būgnų. Keičiant statymą atgal, visi vaikstančio laukinio („Walking Wild“) simboliai atkuriami ant būgnų kartu su statymo verte.
- Visi laimėjimai yra įvertinami suaktyvina miško lobio („Forest Treasure“) funkciją.

75.2.2. Magiškas laukinis („Magic Wild“)

- Pagrindiniame lošime, kai iš 1 būgno dingsta 3 vaikstančio laukinio („Walking Wild“) simbolių rinkiniai ir ant būgno nėra vaikstančio laukinio („Walking Wild“) simbolių, gali būti suaktyvinta magiško laukinio („Magic Wild“) funkcija, o dingę vaikstančio laukinio („Walking Wild“) simboliai gali vėl pasirodyti ant 5 būgno.
- Nemokamų sukimų metu, kai iš 1 būgno dingsta bet koks vaikstančio laukinio („Walking Wild“) simbolių skaičius ir ant būgno nėra vaikstančio laukinio („Walking Wild“) simbolių, magiško laukinio („Magic Wild“) funkcija gali būti suaktyvinta, o dingę vaikstančio laukinio („Walking Wild“) simboliai gali vėl pasirodyti ant 5 būgno.

75.3. Simboliai

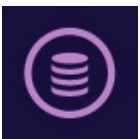
75.3.1. Laukinio („Wild“) ir vaikstančio laukinio („Walking Wild“) simboliai

- Lošime yra 5 laukinio („Wild“) simbolių tipai: įprastas laukinis („Wild“), vaikstantis laukinis („Walking Wild“), besiplečiantis vaikstantis laukinis („Expanding Walking Wild“) x2 daugiklio laukinis („x2 Walking Wild“) ir išsisklaidęs vaikstantis laukinis („Scatter Walking Wild“).
- Įprasti laukinio („Wild“) simboliai gali būti rodomi ant bet kurio būgno pagrindinio lošimo metu ir nemokamų sukimų metu.
- Visi vaikstančio laukinio („Walking Wild“) simboliai gali būti rodomi tik aktyvavus miško lobio („Forest Treasure“) funkciją.
- Visi vaikstančio laukinio („Walking Wild“) simboliai kiekvieno sukimo pradžioje perkelia vieną būgną į kairę.
- Besiplečiančio vaikstančio laukinio („Expanding Walking Wild“) simbolis virsta vaikstančio laukinio („Walking Wild“) simbolių rinkiniu, apimančiu visą būgną.
- Visi statymo eilučių laimėjimai su x2 daugiklio laukinio („x2 Walking Wild“) simboliu yra padauginami iš 2. Jei statymo eilutėje atsiranda du ar daugiau x2 daugiklio laukinio („x2 Walking Wild“) simbolių, laimėjimas padauginamas iš 2 kiekvienam x2 daugiklio laukinio („x2 Walking Wild“) simboliui.
- Laukinio („Wild“), vaikstančio laukinio („Walking Wild“), besiplečiančio vaikstančio laukinio („Expanding Walking Wild“) ir x2 daugiklio laukinio („x2 Walking Wild“) simboliai pakeičia visus simbolius, išskyrus išsisklaidžiusius („Scatter“) simbolius ir kitus vaikstančio laukinio („Walking Wild“) simbolius. Išsisklaidžiusio vaikstančio laukinio („Scatter Walking Wild“) simboliai pakeičia visus simbolius, išskyrus kitus vaikstančio laukinio („Walking Wild“) simbolius.

- Laukinio („Wild“), vaikstančio laukinio („Walking Wild“), besiplečiančio vaikstančio laukinio („Expanding Walking Wild“), x2 daugiklio laukinio („x2 Walking Wild“) ir išsisklaidžiusio vaikstančio laukinio („Scatter Walking Wild“) simbolio pakeitimai lemia didžiausią galimą statymo eilutės laimėjimo kombinaciją, už kurią išmokamas laimėjimas, remiantis mokėjimo lentele.

75.4. Lošimo funkcijos

- Toliau esančioje lentelėje išvardyti įvairūs lošimo mygtukai ir aprašytos jų atliekamos funkcijos.

Pagrindinis žaidimas	
	Sukimo mygtukas Spustelėkite, jei norite pradėti žaidimo lošimą su dabartine statymo verte arba paspauskite tarpelio klavišą.
	Stabdymo mygtukas Spustelėkite norėdami sustabdyti lošimą.
	Monetos vertė Spustelėkite norėdami pakeisti monetos vertę ir pasirinkite norimą statymo sumą.
	Garsas Spustelėkite norėdami išjungti lošimo garsus arba slinkikliu sureguliuokite garsumą.
	Meniu Spustelėkite norėdami pasiekti žaidimo nustatymus ir informaciją apie žaidimą.
Žaidimo nustatymai ir žaidimo informacija	
	Mokėjimų lentelė Spustelėkite, jei norite peržiūrėti laiminčius derinius ir laimėjimus.

	Žaidimo nustatymai Spustelėkite norėdami peržiūrėti žaidimo nustatymų meniu. • Ižanga: Įjungia arba išjungia lošimo įžangos ekraną. • Sukti spustelėjus tarpelio klavišą: Išjungia arba įjungia funkciją sukti spustelėjus tarpelio klavišą. • Rodyti statymą virtualiais pinigais: Perjungiama tarp lošimų virtualiais pinigais ir lošimų monetomis.
	Lošimo taisyklės Spustelėkite norėdami pamatyti lošimo taisykles.
	Lošimo istorija Spustelėkite norėdami peržiūrėti paskutinių lošimų istoriją. Pastaba: žaidimų žurnaluose visada bus rodomas monetų skaičius, o ne piniginė vertė, nepriklausomai nuo režimo pasirinkto prieš lošiant. Laimėjimas pinigais yra lygus laimėjimui monetomis, padaugintam iš monetos vertės.
	Uždaryti Spustelėkite norėdami grįžti į pagrindinį lošimą.

75.5. Papildoma informacija:

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

76. LOŠIMAS „VILIO KARŠTASIS ČILI“ („WILLY’S HOT CHILLIES“)

Bendroji informacija:	
Lošimo tipas:	Lošimų automatų žaidimas
Būgnų tipas:	Sukamieji būgnai

Numatytoji mažiausio ir didžiausio statymo suma:	Min. 0.20 € Maks. 400 €
Maksimalaus laimėjimo suma:	1 000 000 €
Teorinis pinigų grąžinimas (RTP):	96%

76.1. Lošimo taisyklės:

- „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 (fiksotų) 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 monetas 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 koeficientų.
- 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.

76.2. Simboliai:

76.2.1. Laukinio daugiklis („Multiplier Wild“)

- 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.

76.3. Žaidimo funkcijos:

76.3.1. 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 („Extra“) 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 („Extra“) 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.

76.4. Lošimo funkcijos

- Toliau esančioje lentelėje išvardyti įvairūs lošimo mygtukai ir aprašytos jų atliekamos funkcijos.

Pagrindinis žaidimas	
	Sukimo mygtukas Spustelėkite, jei norite pradėti žaidimo lošimą su dabartine statymo verte arba paspauskite tarpelio klavišą.
	Stabdymo mygtukas Spustelėkite norėdami sustabdyti lošimą.
	Monetos vertė Spustelėkite norėdami pakeisti monetos vertę ir pasirinkite norimą statymo sumą.
	Garsas Spustelėkite norėdami išjungti lošimo garsus arba slinkikliu sureguliuokite garsumą.
	Meniu Spustelėkite norėdami pasiekti žaidimo nustatymus ir informaciją apie žaidimą.
Žaidimo nustatymai ir žaidimo informacija	
	Mokėjimų lentelė Spustelėkite, jei norite peržiūrėti laiminčius derinius ir laimėjimus.
	Žaidimo nustatymai Spustelėkite norėdami peržiūrėti žaidimo nustatymų meniu. • Ižanga: Įjungia arba išjungia lošimo ižangos ekraną. • Sukti spustelėjus tarpelio klavišą: Išjungia arba įjungia funkciją sukti spustelėjus tarpelio klavišą. • Rodyti statymą virtualiais pinigais: Perjungiama tarp lošimų virtualiais pinigais ir lošimų monetomis.

	Lošimo taisyklės Spustelėkite norėdami pamatyti lošimo taisykles.
	Lošimo istorija Spustelėkite norėdami peržiūrėti paskutinių lošimų istoriją. Pastaba: žaidimų žurnaluose visada bus rodomas monetų skaičius, o ne piniginė vertė, nepriklausomai nuo režimo pasirinkto prieš lošiant. Laimėjimas pinigais yra lygus laimėjimui monetomis, padaugintam iš monetos vertės.
	Uždaryti Spustelėkite norėdami grįžti į pagrindinį lošimą.

76.5. Papildoma informacija:

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

77. LOŠIMAS „TURTŲ SPARNAI“ („WINGS OF RICHES“)

Bendroji informacija:	
Lošimo tipas:	Lošimų automatų žaidimas
Būgnų tipas:	Sukamieji būgnai
Numatytoji mažiausio ir didžiausio statymo suma:	Min. 0,20 Eur Maks. 40 Eur
Maksimalaus laimėjimo suma:	50 000 Eur
Teorinis pinigų grąžinimas (RTP):	96.63%

77.1. Lošimo taisyklės:

- „Turtingųjų sparnai“ tai 5 būgnų ir 3 eilių lošimas, turintis laukinius simbolius ir nemokamus sukimus.

- Lošiama su 20 statymo eilučių (fiksuočių) 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.

77.2. Laukinis simbolis

- Pagrindiniame lošime laukinis simbolis gali atsirasti ant 2, 3 ir 4 būgnų, tačiau gali išsiplėsti ir į 1 bei 5 būgną.
- Laukiniai simboliai išsiplečia per būgnus, paversdami 2–4 artimiausius simbolius į laukinius ir sukuria dar daugiau laukinių simbolių.
- Pagrindiniame lošime išsiplėtusį laukinį simbolį gali perdengti kiti laukiniai simboliai.
- Laukinis simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus išsisklaidžiusius. Visi laimėjimai yra išmokami po laukinių simbolių išsiplėtimo ant būgnų.
- Laukiniai simboliai padeda sudaryti didžiausią įmanomą laiminčią kombinaciją statymo eilutėje pagal MOKĖJIMŲ LENTELĘ.
- Laukiniai simboliai negali perdengti išsisklaidžiusio ar daugiklio simbolio.

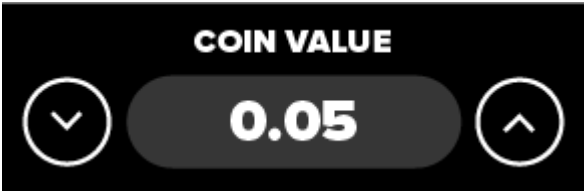
77.3. Nemokami sukimai

- Kai pagrindinio lošimo metu bet kur ant būgnų atsiranda 3 arba daugiau išsisklaidžiusių simbolių, aktyvuojama 10 nemokamų sukimų.
- Visi laimėjimai išmokami tik statymo eilutėse, išskyrus laimėjimus su išsisklaidžiusiais 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 didesnę daugiklį.
- Nemokami sukimai naudoja kitą būgnų rinkinį su šiais pakeitimais:
- Daugiklio simbolis atsitiktinai pasirodo ant 5 būgno. Kiekvieną kartą pasirodžius daugiklio simboliui, jis padaugina laimėjimo daugiklį nuo 1 iki 5 kartų. Daugiklio simbolis pašalinamas nuo 5 būgno pasiekus 5 kartus didesnę daugiklį. Likusių nemokamų sukimų eilutės laimėjimai padauginami iš 5.
- Nemokamuose sukimuose laukinis simbolis atsitiktinai atsiranda ant būgnų prieš kiekvieną sukimą.

- Laukinis simbolis iš pradžių gali pasirodyti ant 2, 3 ir 4 būgnų, tačiau gali išsiplėsti ir į 1 bei 5 būgnus. Laukinis simbolis gali pakeisti visus simbolius, išskyrus išsisklaidžiusius ir daugiklio simbolius.
- Laukiniai simboliai pakeičia 2 – 4 šalia esančius simbolius į laukinius simbolius.
- Nemokamų sukimų metu, 2 arba 3 išsisklaidę simboliai, atsitiktinai atsirandantys ant 2, 4 ar 5 būgnų, aktyvina papildomus nemokamus sukimus.
 - 2 išsisklaidę simboliai = 5 papildomi sukimai.
 - 3 išsisklaidę simboliai = 10 papildomų sukimų.
- Papildomų nemokamų sukimų skaičius nėra dauginamas iš nemokamų sukimų daugiklio.
- Laimėti papildomi nemokami sukimai automatiškai pridedami prie esamų nemokamų sukimų.

77.4. Lošimo funkcijos

- Toliau esančioje lentelėje išvardyti įvairūs lošimo mygtukai ir aprašytos jų atliekamos funkcijos.

Pagrindinis žaidimas	
	Sukimo mygtukas Spustelėkite, jei norite pradėti žaidimo lošimą su dabartine statymo verte arba paspauskite tarpelio klavišą.
	Stabdymo mygtukas Spustelėkite norėdami sustabdyti lošimą.
	Monetos vertė Norėdami pakeisti monetos vertę, spustelėkite rodykles aukštyn arba žemyn.
	Garsas Spustelėkite norėdami išjungti lošimo garsus arba slinkikliu sureguliuokite garsumą.
	Meniu Spustelėkite norėdami pasiekti žaidimo nustatymus ir informaciją apie žaidimą.
Žaidimo nustatymai ir žaidimo informacija	

	Mokėjimų lentelė Spustelėkite, jei norite peržiūrėti laiminčius derinius ir laimėjimus.
	Žaidimo nustatymai Spustelėkite norėdami peržiūrėti žaidimo nustatymų meniu. • Ižangia: Įjungia arba išjungia lošimo įžangos ekraną. • Sukti spustelėjus tarpelio klavišą: Išjungia arba įjungia funkciją sukti spustelėjus tarpelio klavišą. • Rodyti statymą virtualiais pinigais: Perjungiama tarp lošimų virtualiais pinigais ir lošimų monetomis.
	Lošimo taisyklės Spustelėkite norėdami pamatyti lošimo taisykles.
	Lošimo istorija Spustelėkite norėdami peržiūrėti paskutinių lošimų istoriją. Pastaba: žaidimų žurnaluose visada bus rodomas monetų skaičius, o ne piniginė vertė, nepriklausomai nuo režimo pasirinkto prieš lošiant. Laimėjimas pinigais yra lygus laimėjimui monetomis, padaugintam iš monetos vertės.
	Uždaryti Spustelėkite norėdami grįžti į pagrindinį lošimą.
Pastaba: žaidime visada bus rodomas monetų skaičius, o ne piniginė vertė. Laimėjimas pinigais yra lygus laimėjimui monetomis, padaugintam iš monetos vertės.	

77.5. Papildoma informacija:

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

78. LOŠIMAS „BIČIŲ AVILYS BONANZA“ („BEE HIVE BONANZA“)

78.1. 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 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 gražinami.

78.2. „Lavinos“ („Avalanche“) funkcija

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

78.3. „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 pridėjama 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.

78.4. 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 surenkta „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.

78.5. 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.

79. LOŠIMAS „KORNELIJUS“ („CORNELIUS“)

79.1. 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 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.
- 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 gražinami.

79.2. 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: $3 \times 2 \times 1 \times 1 \times 2 = 12$ laimėjimo būdų.

79.3. „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.

79.4. 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 eilutę 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.

79.5. 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.

80. LOŠIMAS „KEKSIUKAI“ („CUPCAKES“)

80.1. 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 gražinami.

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. „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.

80.4. „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.

80.5. 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.

80.6. 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.

81. LOŠIMAS „FUNK MAESTRAS“ („FUNK MASTER“)

81.1. 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 vertikalčiai 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.
- Simbolių 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 gražinami.

81.2. „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.

81.3. „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, vertikalčiai 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 laiminčios simbolių grupės dalimi, jei šios laiminčios simbolių grupės yra horizontaliai arba vertikalčiai greta.
- „Šokantys laukiniai“ („Dancing Wild“) simboliai suteikia laimėjimą tik kartu su kitais simboliais.

81.4. „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 laiminčios 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 užrankinamos.
- 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 neužrankinamos.
- 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 užimtose,

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 skaičius, „šokančių laukinių karštos vietos“ („Dancing Wild Hotspots“) daugiau neatsindra iki nemokamų sukimų pabaigos.

81.5. „Daugiklio“ („Multiplier“) simbolis

- „Daugiklio“ („Multiplier“) simboliai gali atsirasti ant bet kokio būgno pagrindinio lošimo ir nemokamų sukimų metu.
- „Daugiklio“ („Multiplier“) simboliai negali būti laiminčios 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.

81.6. 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.

81.7. 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.

82. LOŠIMAS „GONZO AUKSAS“ („GONZO'S GOLD“)

82.1. 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 vertikalčiai 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.
- Simbolių 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 gražinami.

82.2. „Skaidos“ („Scatter“) simboliai

- „Skaidos“ („Scatter“) simboliai gali būti rodomi bet kur ant būgnų pagrindinio lošimo ir nemokamų sukimų metu ir pakeisti visus simbolius. „Skaidos“ („Scatter“) simboliai, pakeičiantys „besiplečiančius“ („Expanding“) simbolius, neįtraukiami į papildomą simbolių grupės laimėjimo įvertinimą nemokamų sukimų metu.
- „Skaidos“ („Scatter“) simbolių pakeitimas išmoka didžiausią įmanomą kombinaciją grupėje pagal mokėjimo lentelę.

82.3. Nemokami sukimai ir „besiplečiantys“ („Expanding“) simboliai

- Išsukus 3 ar daugiau „skaidos“ („Scatter“) simbolių bet kurioje vietoje ant būgnų, suaktyvinama nemokamų sukimų funkcija su 10 nemokamais sukimais ir premijos laimėjimais.
- Premijos laimėjimas priklauso nuo „skaidos“ („Scatter“) simbolių, atsirandančių ant būgnų, skaičiaus pagal šią lentelę:

„Skaidos“ („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 „besiplečiančiu“ („Expanding“) simboliu.
- Nemokamuose sukimuose du ar daugiau horizontaliai arba vertikalčiai „besiplečiančių“ („Expanding“) simbolių, atsirandančių ant būgnų, išsiplečia, kad padengtų atitinkamai visą eilutę arba būgną. „Skaidos“ („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 „besiplečiantys“ („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.

83. LOŠIMAS „RATUOTAS RITERIS“ („KNIGHT RIDER“)

83.1. 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 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, padauginčiai 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.

83.2. „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 laiminčios 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 „vaikšantis 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 „vaikšantis 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.

83.3. „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.

83.4. 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 pridodamas 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.

84. LOŠIMAS „PIENO KOKTEILIS EKSTREMALU“ („MILKSHAKE XXXTREME“)

84.1. 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 laiminčias 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 gražinami.

84.2. „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 įmanomą laimėjimą pagal mokėjimo lentelę.

84.3. „Lavinos“ („Avalanche“) funkcija

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

84.4. „Pieno kokteilio“ („Milkshake“) funkcija

- „Pieno kokteilio“ („Milkshake“) funkcijos metu kiekvieno sukimo pradžioje šalia lošimo tinklelio pridodamas 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.
- Laiminčios kombinacijos derinys, išnykęs iš būgnų, padidina taškų skaičių visuose pieno kokteiliuose, kurių spalva yra tokia pati kaip ir išnykstančių simbolių, lygu simbolių skaičiui laiminčioje 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.

84.5. „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 pridodamas 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 laiminčios kombinacijos derinys, išnykęs iš būgnų, padidina taškų skaičių visuose vaivorykštės pieno kokteiliuose („Rainbow Milkshake“).

84.6. „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.

85. LOŠIMAS „SIDABRANUGARĖS GORILOS AUKSAS“ („SILVERBACK GOLD“)

85.1. 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 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.
- 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.

85.2. 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: $3 \times 2 \times 1 \times 1 \times 2 = 12$ laimėjimo būdų.

85.3. „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 laiminčios 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.

85.4. „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.

85.5. 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 apsverčia, 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.

85.6. 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	Simolis, 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.

85.7. 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.

86. LOŠIMAS „KOSMINIAI KARAI 2 JĖGOS TAŠKAI“ („SPACE WARS 2 POWERPOINTS“)

86.1. 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 gražinami.

86.2. Jėgos taškai („Powerpoints“)

- 3 ar daugiau tų pačių simbolių, kurie yra horizontaliai arba vertikalčiai 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.

86.3. 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: $2 \times 5 = 10$.

86.4. „Lavinos“ („Avalanche“) funkcija

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

86.5. „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 laiminčių 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 laiminčios 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.

86.6. Funkcijos vykdymo tvarka

- Funkcijos yra aktyvuojamos, kai nebėra naujų laiminčių 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.

86.7. „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 lentelę.
- 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.

86.8. „Eilutės sprogdiklio“ („Row Blaster“) funkcija

- 4 vertikalčiai 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 lentelę.
- 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.

86.9. „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.

86.10. „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.

86.11. „Kombinuotos“ („Combo“) funkcijos

86.11.1. „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 lentelę.
- 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 lentelę.
- 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 vertikalčiai šalia „bombos“ („Bomb“) simbolio, kad galėtų suteikti dar vieną „pirmą kombinuotą“ („Combo 1“) funkciją.

86.11.2. „Antra kombinuota („Combo 2“) funkcija – „zapper + bombos“ funkcijos („Zapper Feature + Bomb Feature“)

- „Zapper“ („Zapper“) simbolio ir „bombos“ („Bomb“) simbolio, atsirandančio šalia horizontaliai arba vertikalčiai 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.

86.11.3. „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 vertikalčiai 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.

86.12. 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.

87. LOŠIMAS „SUPER ŽVAIGŽDĖS“ („SUPERSTARS“)

87.1. 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 gražinami.

87.2. „Laukinis“ („Wild“) simbolis

- „Laukinis“ („Wild“) simbolis atsiranda ant visų būgnų pagrindinio lošimo metu ir pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) ir „kauliuko“ („Dice“) simbolius.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolių pakeitimas išmoka didžiausią įmanomą kombinaciją grupėje pagal mokėjimo lentelę.

87.3. 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 papildomomis funkcijomis. Pradinė lošimo figūrėlės padėtis yra „pradžios“ („Start“) langelis.
- Kai lošimo figūrėlė atsistojo ant langelio su papildoma funkcija, atitinkama funkcija suaktyvinama.
- Kai visos būgnų pozicijos yra užrakinamos, iškart suaktyvinamas „finalinis lošimas“ („Final Game“), neluošiant jokios aktyvuotos funkcijos.
- 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“).

87.4. Premijos lošimo funkcijos

87.4.1. „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.

87.4.2. „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).

87.4.3. „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 atsiranda 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.

87.4.4. „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 Re-spins“) metu, įgyja vieną iš atrinktų verčių.

87.4.5. „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.

87.4.6. „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.

87.4.7. „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.

87.4.8. „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 atsidūrė 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“ („Upgrade“) funkcijos pagalba, visų būgnuose esančių simbolių vertės padidinamos to langelio verte.

87.5. „Finalinis lošimas“ („Final Game“)

- „Finaliniame lošime“ („Final Game“) nauja lošimo lenta pakeičia 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 $-1 + 4 + 2 \times 4 = 13$;
- 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.

87.6. 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.

88. LOŠIMAS „KALĖDŲ STEBUKLAI“ („WONDERS OF CHRISTMAS“)

88.1. 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 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 gražinami.

88.2. „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 aktyviu 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 rėmeliai („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.

88.3. 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.

88.4. 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 nevarto „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 varto „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.

89. LOŠIMAS „GĖLĖS – KALĖDINIS LEIDIMAS“ („FLOWERS CHRISTMAS EDITION“)

89.1. 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 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 „nemokamų sukimų“ („Free Spins“) ir dvigubus („Double“) simbolius. „Laukinis“ („Wild“) simbolis gali būti skaičiuojamas tik kaip viengubas simbolis.

89.2. 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.

89.3. 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.

90. LOŠIMAS „KABLIO HEROJAI“ („HOOK’S HEROES“)

90.1. Lošimo taisyklės

- „Kablo 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 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.

90.2. „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.

90.3. „Undinėlės“ („Mermaid“) funkcija

- „Undinėlės“ („Mermaid“) funkcijos metu, visi laimėjimai yra dvigubinami, nebent laiminčioje kombinacijoje dalyvauja „laukinis“ („Wild“) simbolis – tokiu atveju, laimėjimai yra dauginami iš 4.

90.4. „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.

90.5. 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.

91. LOŠIMAS „LAIMINGASIS ŽVEJYS: SNIEGUOTAS LAIMIKIS“ („LUCKY ANGLER: A SNOWY CATCH“)

91.1. 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.

91.2. 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.

92. LOŠIMAS „ŽIEŽIRBOS“ („SPARKS“)

92.1. 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.

93. LOŠIMAS „ATRAKCIONŲ PARKAS: LAIMINGAS BILIETAS“ („THEME PARK: TICKETS OF FORTUNE“)

93.1. 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 išsiplečia 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.

93.2. „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.

93.3. „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 bilieta“ („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 žemėlapi ir lošti vieną ar daugiau „atrakcionų parko“ („Theme Park“) premijos lošimų.
- Kai nebelieka rato sukimų, „atrakcionų parko bilieta“ („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.

93.4. „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 bilieta“ („Theme Park Ticket“) funkcija.

93.5. „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.

94. LOŠIMAS „BOLYVUDO ISTORIJA“ („BOLLYWOOD STORY“)

94.1. 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 laiminčiąją 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.

94.2. 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.

95. LOŠIMAS „KAČIŲ KOPIJOS“ („COPY CATS“)

95.1. 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 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 „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.

95.2. 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.

96. LOŠIMAS „BURTŲ MOKYKLA“ („WITCHCRAFT ACADEMY“)

96.1. 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.
- Laiminčios simbolių kombinacijos skaičiuojamos pagal simbolių eiliškumą bet kur ant linijos. Išmokamas tik didžiausias laimėjimo linijos laimėjimas. Laimėjimai už laiminčias 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.

96.2. „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 sprogstą panaikindamas visus gretimus simbolius horizontaliai ir vertikalčiai.
- 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“) simbolių 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.

96.3. 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.

97. LOŠIMAS „VIKINGAI VAIZDO LOŠIMAS“ („VIKINGS VIDEO SLOT“)

97.1. 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 laiminčias kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę. Išmokamas tik didžiausias laimėjimo linijos laimėjimas. Laimėjimai už laiminčias simbolių kombinacijas ant skirtingų linijų yra sudedami.

97.2. „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.

97.3. „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.

97.4. „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.

98. LOŠIMAS „MĖNESIENOS TURTAI“ („MOONSHINE RICHES“)

98.1. 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 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 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.

98.2. „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.

98.3. „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).

99. LOŠIMAS „PERBRAUK IR PRASUK“ („SWIPE AND ROLL“)

99.1. 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.

99.2. „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.

99.3. „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 aukštyr 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.

99.4. 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 sukuti aukštyr arba žemyn. Ratus sudaro atsitiktinės vertės laimėjimai ir „rodyklės“ („Arrow“) simboliai.
- Jei ratas sustoja ties „rodyklės“ („Arrow“) simboliu, laimėjimo dalis išsiplečia visiems trimis ratams kartu. Jei išplėstoje laimėjimo dalyje yra dar vienas „rodyklės“ („Arrow“) simbolis, laimėjimo dalis dar kartą išsiplečia visiems trimis 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.

100. LOŠIMAS „MAGIŠKI PORTALAI“ („MAGIC PORTALS“)

100.1. 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 „laukinis“ („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.

100.2. 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.

101. LOŠIMAS „DVGUBAS SUKIMAS – PRABANGIAI“ („TWIN SPIN DELUXE“)

101.1. 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.

101.2. „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 kiekviena iš jų būtų rodomi tokie pat simboliai.

102. LOŠIMAS „PIRMYN, BANANAI!“ („GO BANANAS!“)

102.1. 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.

103. LOŠIMAS „BURTAŽODIS“ („SPELLCAST“)

103.1. 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.

103.2. 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.

104. LOŠIMAS „LAUKINIS KALAKUTAS“ („WILD TURKEY“)

104.1. 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.

104.2. 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 grupę iš 3 simbolių, lošėjui suteikiami 2 papildomi nemokami sukimai.

105. LOŠIMAS „PIRATAS IŠ RYTŲ“ („PIRATE FROM THE EAST“)

105.1. 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.

105.2. 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.

106. LOŠIMAS „UOGŲ SPROGIMAS“ („BERRYBURST“)

106.1. 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 išsiplečia, bei suteikiamas dar vienas pakartotinis sukimas.
- Išsukus 5 „laukinius“ („Wild“) simbolius, nauji pakartotiniai sukimai nebesuteikiami, o laimėjimas yra padvigubinamas.

107. LOŠIMAS „MAKSIMALUS UOGŲ SPROGIMAS“ („BERRYBURST MAX“)

107.1. 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.

108. LOŠIMAS „MAGIŠKOS TARNAITĖS KAVINĖ“ („MAGIC MAID CAFE“)

108.1. 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.

108.2. Nemokamų sukimų funkcija

- Išsukus 3 „sklaidos“ („Scatter“) simbolius, suaktyvinama 10 nemokamų sukimų.
- Nemokamų sukimų išsukus 3 „sklaidos“ („Scatter“) simbolius, suaktyvinama 10 papildomų nemokamų sukimų.

109. LOŠIMAS „STEBUKLŲ ŠALIES GYNĖJAS“ („WONDERLAND PROTECTOR“)

109.1. 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 sprogs, 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 sprogs, 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.

109.2. 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 funkciją:
 - „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 kokią 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 sprogs 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 bendriems 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, nepadarо 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.

110. LOŠIMAS „BUSTERIO KAULAI“ („BUSTER’S BONES“)

110.1. 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.

110.2. „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.

110.3. „Atsitiktinė“ („Random“) funkcija

- Bet kokio sukimo metu gali būti atsitiktinai suaktyvinta funkcija, kurios metu ant būgnų gali atsirasti „Busterio“ („Buster“) ir „kaulo“ („Bone“) simboliai.

110.4. 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.

110.5. Premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkcija

- 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.

111. LOŠIMAS „EKSTREMALUS TAKO ĮNIRŠIS“ („TACO FURY XXXTREME“)

111.1. 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.

111.2. „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 atsitiktiniuose būgnų pozicijose.

111.3. 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.

111.4. „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 sprogo“ („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 sprogo“ („Wild Explosion“) funkcijos.

112. LOŠIMAS „EKSTREMALUS Dvigubas Sukimas“ („TWIN SPIN XXXTREME“)

112.1. 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.

112.2. „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.

112.3. „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.

113. LOŠIMAS „DŽEKAS IR PUPOS STIEBAS – ATNAUJINTA VERSIJA“ („JACK AND THE BEANSTALK REMASTERED“)

113.1. 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.

113.2. 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.

114. LOŠIMAS „101 SALDAINIS“ („101 CANDIES“)

114.1. 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 sprogs, 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.

114.2. „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.

114.3. „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).

114.4. 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.

114.5. Premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkcija

- 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.

115. LOŠIMAS „KRABŲ SPĄSTAI“ („CRAB TRAP“)

115.1. 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.

115.2. 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, perkeliama į funkciją.

116. LOŠIMAS „DIDYSIS SPROGIMAS“ („BIG BANG BOOM“)

116.1. 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 sprogs, 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.

116.2. „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.

116.3. „Super bombų“ („Super Bombs“) simbolių funkcijos

- „Vertikalios bombos“ („Vertical Bomb“) simbolis – sprogsa vertikaliai, kad pašalintų gretimus simbolius savo padėties viršuje ir apačioje. Gali atsirasti pagrindinio lošimo ir nemokamų sukimų metu.
- „Horizontalios bombos“ („Horizontal Bomb“) simbolis – sprogsa horizontaliai, kad pašalintų šalia esančius simbolius kairėje ir dešinėje nuo jos padėties. Gali atsirasti pagrindinio lošimo ir nemokamų sukimų metu.
- „Įstrižinės bombos“ („Diagonal Bomb“) simbolis – sprogsa 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 – sprogsa 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 – sprogsa 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 sprogsa kartu su atsitiktinėmis 3–5 plytomis uždengtas pozicijomis. Nemokamuose sukimuose sprogsa 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 – sprogsa 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.

116.4. 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.

116.5. „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.

117. LOŠIMAS „BRIEDŽIŲ MEDŽIOTOJAS“ („ELK HUNTER“)

117.1. 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 laiminčią kombinaciją kartu su „laukinio daugiklio“ („Multiplier Wild“) simboliu, laimėjimas padauginamas iš atitinkamo daugiklio, o išsukus laiminčią kombinaciją su keliais „laukinio daugiklio“ („Multiplier Wild“) simboliais, laimėjimas padauginamas iš daugiklių sumos.

117.2. 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.

118. LOŠIMAS „GRILIAUS AZARTAS“ („THRILL TO GRILL“)

118.1. 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 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 2, 3 ir 4 būgnų ir pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“), „išsiplečiančius“ („Expand“), „mentelės“ („Slap“), „papildomo sukimo“ („Extra Spin“) ir „griliaus“ („Grill“) simbolius.

118.2. „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.

118.3. 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.

119. LOŠIMAS „FINAS IR SALDAINIŲ SUKIMAS“ („FINN AND THE CANDY SPIN“)

119.1. 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 laiminčią 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.

119.2. „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 laiminčių kombinacijų nėra, nauji „laukiniai“ („Wild“) simboliai toliau atsitiktinai pridedami prie būgnų, kol bus laiminti kombinacija.

119.3. „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.

119.4. „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).

119.5. „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.

119.6. 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.

120. LOŠIMAS „PASIPRIEŠINIMO ŠŪVIO LAUKINIAI“ („BUCKSHOT WILDS“)

120.1. 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, vertikalčiai ir įstrižai greta „laukinio“ („Wild“) simbolio, kuris aktyvavo funkciją, pakeičiami „laukiniais“ („Wild“) simboliais, kurie kito sukimo pradžioje išnyksta nuo būgnų.

120.2. „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, vertikalčiai arba įstrižai virsta laukiniais.

120.3. Nemokamų sukimų funkcija

- Išsukus 3, 4 ar 5 „sklaidos“ („Scatter“) simbolius, atitinkamai suaktyvinami 6, 10 ar 15 nemokamų sukimų.
- Funkcijos pradžioje tinklėlis 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.

120.4. „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 atsirast 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.

121. LOŠIMAS „ĮNIRŠIS“ („RAGE“)

121.1. 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 laiminčias kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę. Išmokamas tik didžiausias laimėjimo linijos laimėjimas. Laimėjimai už laiminčias simbolių kombinacijas ant skirtingų linijų yra sudedami.
- Lošimo metu simboliai gali būti išsukti kaip 2x2 dydžio simboliai.
- Išsukus laiminčią kombinaciją kartu su 2x2 dydžio simboliais, suaktyvinamas pakartotinis sukimas. Pakartotinio sukimo metu dideli ir laiminčios 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.

121.2. 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.

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

122.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 200,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 100 000,00 EUR.
- Lošimas „Paslaptinis: Būgnų Chaosas“ yra 5 būgnų, 3 eilių, 20 linijų lošimas, turintis „laukinius“ („Wild“) simbolius ir šias funkcijas – 4 mažas funkcijas ir progresyviuos 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.

122.2. „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.

122.3. „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.

122.4. „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.

122.5. „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 daugiklis 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.

122.6. „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.

122.7. 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 padauginas 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.

123. LOŠIMAS „ATLANTIDOS PASLAPTYS“ („SECRETS OF ATLANTIS“)

123.1. 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 pastumtelėjimo“ („Nudge Wilds“) funkcijas, „milžiniškus persukimo“ („Colossal Re-spin“) simbolius ir laimėjimus abiem kryptimis.
- 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.

123.2. „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.

123.3. „Laukinio pastumtelėjimo“ („Nudge Wilds“) funkcija

- „Laukinio pastumtelėjimo“ („Nudge Wilds“) funkcijos simbolis gali būti dalinai arba pilnai rodomas, priklausomai nuo to, kaip sustoja būgnas.
- Jei tik dalis „laukinio pastumtelėjimo“ („Nudge Wilds“) simbolio atsiranda aktyvioje linijoje, „laukinio pastumtelėjimo“ („Nudge Wilds“) funkcijos simbolis išsiplečia į viršų arba į apačią ir taip užpildo visą būgną.
- Kai „milžiniško laukinio pastumtelėjimo“ („Colossal Nudge Wilds“) simbolis dalinai atsiranda būgne per „milžinišką persukimą“ („Colossal Re-spin“), tuomet „milžiniško laukinio pastumtelėjimo“ („Colossal Nudge Wilds“) simbolis išsiplečia į viršų arba į apačią ir taip užpildo visą būgną.

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

124.1. 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 (fiksotos), 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.

124.2. „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.

124.3. Karštieji taškai

- Lošime yra 2 atskiri karštieji taškai.
- Pirmasis susideda iš 2 viršutinių lošimo zonos eilučių, o antrasis - 2 apatinės lošimo eilutės.
- 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.

124.4. „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.

124.5. „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.

124.6. 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.

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

125.1. 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.

125.2. „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.

125.3. „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.

125.4. „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.

125.5. „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.

125.6. „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.

125.7. „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“).

125.8. „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 pridėdama prie visų laimėjimų, laimėtų iš lošimo, kurio metu aktyvuota „saldainių namelio bonuso“ („Candy House Bonus“) funkcija.

125.9. 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.

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

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

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

126.1. 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.

126.2. „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.

126.3. „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 „premiijos“ („Bonus“) simbolių.

126.4. „Premijos“ („Bonus“) lošimas

- 3 ar daugiau „premiijos“ („Bonus“) simbolių, rodomų bet kuriame būgne, aktyvuoja „premiijos“ („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“ („Bonus“) lošimo pabaigoje surinkti žetonai padauginami iš galutinio daugiklio.
- Žetonų laimėjimo amplitudė ir daugiklio vertė priklauso nuo „premiijos“ („Bonus“) simbolių, kurie aktyvavo „premiijos“ („Bonus“) lošimą, skaičių.
- Kuo daugiau „premiijos“ („Bonus“) simbolių suaktyvins „premiijos“ („Bonus“) lošimą, tuo geriau.
- Jei „premiijos“ („Bonus“) lošimas suaktyvinamas su 3 „premiijos“ („Bonus“) simboliais, pradinis daugiklis yra 1 ir gali būti nuo x1 iki x11 kartų daugiau už statymą.
- Žetonų laimėjimas „premiijos“ („Bonus“) lošime, kuris buvo suaktyvintas su 3 „premiijos“ („Bonus“) simboliais, gali būti nuo x1 iki x3 kartų daugiau už statymą.
- Jei „premiijos“ („Bonus“) lošimas suaktyvinamas su 4 „premiijos“ („Bonus“) simboliais, pradinis daugiklis yra 3 ir gali būti nuo x3 iki x13 kartų daugiau už statymą.
- Žetonų laimėjimas „premiijos“ („Bonus“) lošime, kuris buvo įjungtas su 4 „premiijos“ („Bonus“) simboliais, gali būti nuo x2 iki x4 kartų daugiau už statymą.
- Jei „premiijos“ („Bonus“) lošimas suaktyvinamas su 5 „premiijos“ („Bonus“) simboliais, pradinis daugiklis yra 5 ir gali būti nuo x5 iki x15 kartų daugiau už statymą.
- Žetonų laimėjimas „premiijos“ („Bonus“) lošime, kuris buvo įjungtas su 5 „premiijos“ („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 koku 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.

126.5. 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 rungtynės 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 kokiam 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.

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

127.1. 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 „laukinis“ („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.

127.2. 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.
- 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.

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

128.1. 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.

128.2. „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 atsiranda „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.

129. LOŠIMAS „PAŠĖLĖS VANDUO“ („WILD WATER“)

129.1. 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“) funkcijos.
- 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, aukščiausiam 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.

129.2. „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.

129.3. „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“ („Surf's Up“) lošimų yra aktyvuojami, kai bet kokia kombinacija iš visų 5 „banglentininko“ („Surfer“) simbolių ar 5 skirtingi „banglentininko“ („Surfer“) simboliai atsiranda ant visų 5 būgnų.
- Kai visi 5 skirtingi „banglentininko“ („Surfer“) simboliai atsiranda kaip „sukrauti“ („Stacked“) simboliai kombinacijoje 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.

129.4. „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.

129.5. 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.

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

130.1. 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 (fiksuoja), 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 koki 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.

130.2. „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 kokiam 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.

130.3. „Laukinis“ („Wild“) simbolis

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

130.4. 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.

131. LOŠIMAS „NEŠVARUS ANČIUKAS“ („SCRUFFY DUCK“)

131.1. 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 koku 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.

131.2. „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 laiminčio statymo liniją, sumoka pagal laimėjimų lentelę.

131.3. „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 laiminčią kombinaciją ant statymo linijos, pagal laimėjimų lentelę.

131.4. 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.

131.5. „Daugiklio“ („Multiplier“) funkcija

- „Daugiklio“ („Multiplier“) funkcijos metu, visi laimėjimai padauginami iš trijų.

131.6. „Simbolio panaikinimo“ („Symbol Removal“) funkcija

- Šios funkcijas metu, nėra žemų laimėjimų simbolių ant būgnų.

131.7. „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.
- Laiminčios kombinacijos metu, „milžiniškas laukinis“ („Colossal Wilds“) simbolis pasidalinsį nuo dviejų iki devynių pavienius „laukinius“ („Wild“).
- Bet kokia „milžiniško laukinio“ („Colossal Wilds“) dalis, esanti laiminčio statymo linijoje, moka didžiausią galimą laiminčią kombinaciją, pagal laimėjimų lentelę.

131.8. „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 laiminčią kombinaciją, pagal laimėjimų lentelę.

131.9. „Dviguba“ („Double“) funkcija

- Įmanoma aktyvuoti dvi iš pirmiau paminėtų funkcijų vienu metu.
- Abi funkcijas pasirenkamos atsitiktinai.

132. LOŠIMAS „KALĖDŲ PASLAPTYS“ („SECRETS OF CHRISTMAS“)

132.1. 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 koku 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.

132.2. „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.

132.3. 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 funkcijos 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.

133. LOŠIMAS „LIPDUKAI“ („STICKERS“)

133.1. 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.

133.2. „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.

134. LOŠIMAS „VILKAS CUBAS“ („WOLF CUB“)

134.1. 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.

134.2. „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.

134.3. 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, suma.
- 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.

135. LOŠIMAS „KIAUŠINIOMATAS“ („EGGOMATIC“)

135.1. 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 (fiksota), 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 koki 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.

135.2. Konvejerio juosta („Conveyor Belt“)

- Lošime yra kiaušinių daviklis, pakrautas su skirtingų savybių kiaušiniiais:
 - „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 kiaušiniiais“ („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 tokiam pačiam 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.

135.3. „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 įstrižinius simbolius papildomais „laukiniais“ („Wild“) simboliais.

135.4. 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 kiaušini“ („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.

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

136.1. 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.

136.2. 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.

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

137.1. 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.

137.2. „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).

137.3. „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.

137.4. 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.

138. LOŠIMAS „ŠANGRILOS LEGENDA“ („THE LEGEND OF SHANGRI-LA: CLUSTER PAYS“)

138.1. 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 koku žemesniu statymo lygiu, „Didžiausias Statymas/Max Bet“ turi būti paspaudžiamas dukart, tam, kad būtų galima lošti pasirinkto lygio sukimą.

138.2. Grupės išmokėjimų („Cluster Pays“) mechanika

- Simbolis yra grupės dalis, jeigu jis yra horizontaliai arba vertikalčiai 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.

138.3. „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.

138.4. „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.

138.5. „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 „laukinis“ („Wild“) simbolis yra pridamas ant būgnų, pozicijose, gretimose egzistuojančioms grupėms. Daugiau „laukinių“ („Wild“) simbolių pridami 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 pridami pozicijose, gretimose egzistuojančioms grupėms, arba kitiems „laukiniams“ („Wild“) simboliams, išskyrus pirmam ir šeštam būgnams.
- Laimėjimas įvertinamas sukimo gale.

138.6. „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.

138.7. „Būgno stumtelėjimas“ („Nudge Reel“)

- Jeigu du „sklaidos“ („Scatter“) simboliai nusileidžia ant 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.

138.8. 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 laiminčią 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, aktyvavusiam nemokamus sukimus.

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

139.1. 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.

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

- Šis simbolis atsiranda trečiame, ketvirtame ir penktame būgnuose pagrindinio lošimo metu.
- Kai vienas ar daugiau simbolių atsiranda, atsitiktinis simbolis bus pasirinktas iš „laukinio“ („Wild“) simbolio, vidutinio ar žemo laimėjimo simbolių 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.

139.3. 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.

139.4. „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.

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

140.1. 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, padauginamam iš žetonų vertės.
- Statymo linijos laimėjimas žetonais yra lygus vertės, rodomos laimėjimų lentelėje, skaičiui, padauginamam 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.

140.2. „Griūtis“ („Avalanche“) funkcija

- Laiminti statymo linija pradės šią funkciją.
- Simboliai, esantys laiminčiose kombinacijose, sprogs ir išnyks, taip palikdami vietos antriems šios funkcijos simboliams su tikimybe didesniems laimėjimams.
- „Laukinis daugiklis“ („Wild Multiplier“) augs su vis nauju „griūtis“ („Avalanche“) lošimu, iki kol bus pasiektas didžiausias įmanomas daugiklis ir išliks didžiausiu daugikliu kitoms griūtims („Avalanches“) iki kol nebeatsiranda naujų laimėjimų.
- „Griūtis“ („Avalanches“) tęsiasi iki kol nebeatsiranda naujų laimėjimų.
- „Laukinis daugiklis“ („Wild Multiplier“) pritaikomas tik laiminčios 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.

140.3. „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 būgno.
- „Laisvų kritimų“ („Free Fall“) pabaigoje, galutinio laimėjimas nuo „laisvų kritimų“ („Free Fall“) yra pridodamas prie tų laimėjimų, kurie aktyvavo „laisvus kritimus“ („Free Fall“).

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

141.1. 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 vertikalčiai 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.

141.2. „Atsitiktinės“ („Random“) funkcijos

- Pagrindiniame lošime, kai sukimas lemia laiminčią kombinaciją, iki penkių „atsitiktinių“ („Random“) funkcijų bet kurioje kombinacijoje gali būti aktyvuojamos, kai būgnai nustoja sukėti, 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.

141.3. „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 laiminčią grupę.
- Visi „žetonų laimėjimų“ („Coin Win“) funkcijos laimėjimai yra pridami prie bet kurių to sukimo, kuris aktyvavo šią funkciją, laimėjimų.

141.4. „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 laiminčios 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 laiminčią kombinaciją grupėje pagal laimėjimų lentelę.

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

- Kai „ekstra sklaidos“ („Extra Scatter“) simbolio funkcija aktyvuota, vienas iš laiminčios 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.

141.6. 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 laiminčiose 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.

141.7. „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 skryn timeria 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 skryn timeria suteikia „žetonų laimėjimo“ („Coin Win“) funkciją, žetonų laimėjimas yra padauginamas nuo 1 iki 30 kartų.
- Po to, kai skryn timeria būna surasta, atidengtos vietos privalo būti uždengtos atgal ir nauja skryn timeria paslepiama bet kur kitoje vietoje.
- Yra trys skryn timerių tipai: maža, vidutinė ir didelė.
- Skryn timerio dydis parenkamas atsitiktinai, išskyrus pirmas dvi dėžes, kurios visada bus arba mažo arba vidutinio dydžio.

141.8. Maža skryn timeria

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

141.9. Vidutinė skryn timeria

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

141.10. Didelė skryn timeria

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

142. LOŠIMAS „DŽIUMANDŽI“ („JUMANJI“)

142.1. 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.

142.2. Pagrindinės lošimo funkcijos

- Atsitiktinės funkcijos gali būti aktyvuotos 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.

142.3. „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.

142.4. „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.

142.5. „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.

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

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

142.7. „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“).

142.8. „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.

142.9. „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.

142.10. „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.

142.11. „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.

142.12. „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.

142.13. „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.

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

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

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

143.1. 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.

143.2. Pavyzdys kaip laimėti išmokėjimą 1 lygyje

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

143.3. „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.

143.4. „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.

143.5. 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.
- „Tigr“ („Tiger“) simbolis lošėjui skiria 4 nemokamus sukimus, „dramblis“ („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.

144. LOŠIMAS „LAUKINIAI PASAULIAI“ („WILD WORLDS“)

144.1. 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 paspaudžiamas 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 laiminčių būdų sukurama, 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.

144.2. „Griūties“ („Avalanche“) funkcija

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

144.3. „Herojiški laukiniai“ („Hero Wilds“) simboliai

- Kai visi „herojų“ („Hero“) simboliai laiminčioje kombinacijoje būna sunaikinami, likę tokio tipo simboliai būgnuose pavirs „laukiniais“ („Wild“) simboliais. Taip nutinka prieš prasidedant kitai „griūties“ („Avalanche“) funkcijai ir tęsiasi 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 vertikalčiai ar horizontalčiai, 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.

144.4. „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 sukuriami būgnus kitos „griūties“ („Avalanche“) metu.
- „Sklandos“ („Scatter“) simboliai negali būti sunaikinti.

144.5. Nemokami sukimai („Free Spins“)

- 3 „sklandos“ („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 kapitonom 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 neatliks 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.

144.6. „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 kombinacijoje, jie nėra sunaikinami ir išlieka būgnuose kitos „griūties“ („Avalanche“) metu.
- Šie simboliai sprogs, kai pasiekia 5 eilę. Jei jie užims laiminčią kombinaciją, jie ją užbaigs ir tik tada bus sunaikinti. Jei jie nesudarys laiminčios kombinacijos, jie išnyks kartu su nauja „griūtimi“ („Avalanche“).

144.7. „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 sprogs kartu su kitais simboliais. Nauji simboliai, kurie nusileis į jų vietą, pavirs „laukiniais“ („Wild“) simboliais.
- Jei šie simboliai neužbaigs laiminčios situacijos, bet bus laimėjimas kituose simboliuose, šie simboliai išliks būgnuose kitos „griūties“ („Avalanche“) metu.
- Šie simboliai gali atsirasti viršuje ant kitų „laukinių“ („Wild“) simbolių.

144.8. „Išsiplečiantys laukiniai“ („Spreading Wilds“) simboliai

- Šis simbolis atsiranda bet kur būgnuose.
- Jei šis simbolis užbaigia laiminčią situaciją, jis sprogs 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 laiminčios situacijos, jie liks būgnuose kitos „griūties“ („Avalanche“) metu.
- Šie simboliai gali atsirasti viršuje ant kitų „laukinių“ („Wild“) simbolių.

144.9. 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.

144.10. 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.

144.11. 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.

144.12. 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.

144.13. 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 grįžta į pradinę padėtį keliaujant tarp skirtingų nemokamų sukimų pasaulių.

144.14. 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.

145. LOŠIMAS „STUMTELĖJIMŲ ŠVENTYKLA“ („TEMPLE OF NUDGES“)

145.1. 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 sukuriami, 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.

145.2. 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 $2 \times 9 = 18$.

145.3. „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.

145.4. „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.

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

146.1. 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 „atsitiktinė“ („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.

146.2. Sukimo mechanizmas

- Kiekvienoje iš 25 pozicijų pasirodo 25 atskiri simboliai, kurie vienas nuo kito nepriklauso.
- Laimingi simboliai sunaikinami, o likę perkeliama į neužimtas pozicijas.

- Simboliai rodyklės kryptimi perkeliama iš aukštesnio numerio pozicijų į kitas iš kart po jų esančias žemesnio numerio pozicijas.

146.3. „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.

146.4. 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 kaž kurios eilės pusės. Tai reiškia, kad „laukinių“ („Wild“) simbolių grupė laimėjimo pati iš savęs nesukuria.
- Laimėjimai, pelnoma 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.

146.5. „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 tinklėlis.
- 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 vertikalčiai 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 sproginimai 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 laiminčio vienodų simbolių derinio viduryje. „Lavinos“ („Avalanche“) laimėjimai pridedami prie pagrindinio lošimo laimėjimų ir likučio.

146.6. „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.

146.7. 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 „lavinės“ („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 jokiais 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.

146.8. „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 „atsitiktinės“ („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 priddami „laukiniai“ („Wild“) simboliai, iki kol pelnomas laimėjimas.
- Jei „laukiniai“ („Wild“) simboliai pasirodo linijoje, kiekviena iš 10 horizontalių ir vertikalų 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 pridami 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 pakeitimo 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 pridama 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.

147. LOŠIMAS „GĖLĖS“ („FLOWERS“)

147.1. 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.

147.2. „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.

147.3. 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.

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

148.1. 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.

148.2. 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.

148.3. „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.

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

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

Ivykis	Aprašymas
2 „sukrautų pinigų maišų“ („Stacked Money Bags“) simboliai	Surinkus 3 „rakto“ („Key“) simbolius, kitas būgnuose atsiradęs „laukinis“ („Wild“) simbolis pavirs „sukrautų laukinių“

	(„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 laukinių“ („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.

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

149.1. 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 (fiksota), 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.

149.2. 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.

150. LOŠIMAS „KARO VALDOVAI - GALIOS KRISTALAI“ („WARLORDS - CRYSTALS OF POWER“)

150.1. 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 (fiksotų) 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.

150.2. „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.

150.3. „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 būtų vienodo tipo prieš prasidedant persukimams.

150.4. 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 ant 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.

150.5. 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.

150.6. Paskutinis šansas („Final Chance“)

- Jei persukimai įvyko dėl 2 „sklaidos“ („Scatter“) simbolių ir persukimų metų 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.

150.7. 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.
- „Barbariški“ („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 „lėpnų 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 aktyvuoja viena kartą kiekvienam naujam „sklaidos“ („Scatter“) simboliui.

151. LOŠIMAS „DŽIMIS HENDRIKS VAIZDO LOŠIMAS“ („JIMI HENDRIX ONLINE SLOT“)

151.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 200,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 4 000,00 EUR.

- Lošimas „Džimis Hendriks vaizdo lošimas“ 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 aukščiausiam statymų lygyje „DIDŽIAUSIAS STATYMAS/MAX BET“ lošimas lošiamas su aukščiausiais įmanomais statymų lygiais ir dabartinėmis žetonų vertėmis. Lošiant žemiausiam 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 linijų statymuose, išskyrus laimėjimus iš „pasirink ir spausk“ („Pick and Click“) funkcijos.
- Nemokami sukimai lošiami tokiam pačiam lygyje ir su tokio pačio žetonų skaičiumi kokiuose ir buvo laimėti.
- Pakartotiniai sukimai lošiami tokiam pačiam lygyje ir su tokio pačio 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 viena „pasirink ir spausk“ („Pick and Click“) funkcijų.

151.2. 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 „tarp miestinio 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.

152. LOŠIMAS „LAUKINIS-O-TRONAS 3000“ („WILD-O-TRON 3000“)

152.1. 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.

152.2. „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.

152.3. „Laukinis“ („Wild“) simbolis

- „Laukinis“ („Wild“) simbolis gali pakeisti visus simbolius.
- „Laukinio“ („Wild“) simbolio pakeitimas išmoka didžiausią galimą laimėti kombinaciją statymų linijoje, remiantis laimėjimų lentele.

152.4. „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 „robotų“ („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.

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

153.1. 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“ („Lucky 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 kairės į dešinę.
- Vienkartiniai laimėjimai skirtingose statymo linijose yra sudedami.

153.2. „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.

153.3. „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 koku 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 didžiausią 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.

153.4. „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 koku 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“ („Lucky Wheels“) funkcija.

153.5. „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 sėkmės 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.

153.6. Nemokami sukimai („Free Spins“)

- Nemokamų sukimų metu, sėkmės 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 papildomas 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.

154. LOŠIMAS „DVYNIŲ LAIMĖ“ („TWIN HAPPINESS“)

154.1. 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 „laukinis“ („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 sukurama, 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.

154.2. „Laukinis“ („Wild“) simbolis

- „Laukinis“ („Wild“) simbolis gali atsirasti antrame, trečiame, ketvirtame ir penktame būgnuose.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis gali pakeisti visus kitus simbolius.

154.3. „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, identiška 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.

154.4. 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) - $2 \times 15 = 30$ žetonų.

155. LOŠIMAS „NEMATOMAS ŽMOGUS“ („THE INVISIBLE MAN“)

155.1. 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 (fiksotų), 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 virtualiais 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.

155.2. „Laukinis pakartotinis sukimas“ („Wild Re-spin“) ir „policijos laukiniai“ („Police Wilds“), „Grifino laukiniai“ („Griffin Wilds“), „liepsnojančios 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.

155.3. 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 „laukinius“ („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 „premijs“ („Bonus“) funkcija yra įteikiama, kuri prasideda nemokamo sukimo sesijos pabaigoje.
- Jeigu 1 iš „premijs“ („Bonus“) lošimo ar „policijos sukimo“ („Police Spins“) matuoklių tampa pilnas, tai tampa neįmanoma kitam matuokliui užsipildyti.

155.4. „Premijos“ („Bonus“) funkcijos

- Jeigu „premijs“ („Bonus“) ar „policijos sukimo“ („Police Spins“) matuoklis yra užpildomi per nemokamus sukimus, atitinkama „premijs“ („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 padidėjimas 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 padidėjimo 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 „liepsnojančios laukiniai“ („Burning Wilds“) simboliai.
- 5 „liepsnojančios laukiniai“ („Burning Wilds“) atsiranda 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 27 000 žetonų.

156. LOŠIMAS „LAUKINIAI LAUKINIAI VAKARAI: DIDYSIS TRAUKINIO APIPLĖŠIMAS“ („WILD WILD WEST: THE GREAT TRAIN HEIST“)

156.1. 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.

156.2. Nemokami sukimai („Free Spins“)

- 3 ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simbolių atsiradę bet kur ant būgnų pagrindiniame lošimui 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.

156.3. „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.

157. LOŠIMAS „SUKIMŲ BEPROTYBĖ“ („SPINSANE“)

157.1. 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.

157.2. 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 laiminčioje 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 laiminčią kombinaciją statymo linijoje pagal laimėjimų lentelę.

157.3. 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.

158. LOŠIMAS „MEKSIKIETIŠKAS ČEMPIONATAS“ („SPIÑATA GRANDE“)

158.1. 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.

158.2. „Sukrauti“ („Stacked“) simboliai

- Pagrindiniame lošime ir nemokamuose sukimuose visi simboliai rodomi kaip „sukrauti“ („Stacked“) simboliai, išskyrus „milžiniškus“ („Colossal“) simbolius.

158.3. „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.

158.4. „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.

158.5. Nemokami sukimai

- 3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai suteikia nemokamus sukimus. Už kiekvieną papildomą „sklaidos“ („Scatter“) simbolį suteikiamas 1 papildomas nemokamas sukimas.
- Jei nemokamų sukimų metu įjungiamas „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.

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

159.1. 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 schemas.
- 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 sukurama, 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.

159.2. 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 $2 \times 5 = 10$.

159.3. „Griūtis“ („Avalanche“) funkcija

- Statymo būdo laimėjimas arba „sklaidos“ („Scatter“) simboliai būgnuose pradeda „Griūtis“ („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 „griūtis“ („Avalanche“) efektui su šansu didesniems laimėjimams.
- „Griūtis“ („Avalanche“) tęsiasi iki kol neatsiranda naujų laimėjimų.
- Visi laimėjimai nuo „griūtis“ („Avalanche“) funkcijos yra suskaičiuojami ir išmokami po paskutinės „griūtis“ („Avalanche“).

159.4. 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 pridodamas prie specialaus matuoklio, kol kiti simboliai išlieka savo vietose. Surinkti „sklaidos“ („Scatter“) simboliai tuomet yra pakeičiami naujais simboliais 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 nemokamų 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.

159.5. 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.

160. LOŠIMAS „NORŲ VALDOVAS“ („THE WISH MASTER“)

160.1. 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.

160.2. 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, išsiplečia 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.

160.3. „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.

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

161.1. 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.

161.2. „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 funkcija, visi aktyvūs laimėjimai yra išmokami.

161.3. 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 pridodamas prie bet kurių to sukimo, kuris juos aktyvavo, laimėjimų.

162. LOŠIMAS „ŠVIESOS“ („LIGHTS“)

162.1. 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 pridodami.

162.2. „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

tiesiog aktyvuoja nemokamus sukimus ir „plaukiojantys laukiniai“ („Floating Wild“) simboliai vis tiek pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.

162.3. 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.

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

163.1. 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 (fiksiuotų) 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 eilutė, 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.

163.2. 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.

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

164.1. 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 (fiksota), 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 koki 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.

164.2. 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), padauginant 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.

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

165.1. 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.

165.2. „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 atsirasti 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.

165.3. „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 puodą“ („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.

165.4. „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.

166. LOŠIMAS „NARCOS“ („NARCOS“)

166.1. 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“) simboliumi.
- 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, padauginamam 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 sukurama, 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.

166.2. „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 vertikalčiai sukrenta tie patys simboliai.
- Šios funkcijos metu, simboliai formuoja grupes, kurie išmoka žetonų laimėjimus.
- 3 ar daugiau tokių 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“ („Golden 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“ („Golden 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“ („Golden 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.

166.3. „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.

166.4. „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.

166.5. 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 „laukinių“ („Wild“) simbolių.
- 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 sugrįžta į tą sukimą, kuris juos aktyvavo.
- Galutinis laimėjimas susideda iš visų laimėjimų nuo nemokamų sukimų ir laimėjimų nuo to sukimo, kuris aktyvavo nemokamus sukimus.

167. LOŠIMAS „SKUDAMORO SUPER STATYMAI“ („SCUDAMORE’S SUPER STAKES“)

167.1. 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, padauginintai 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 pridamos prie bet kurios linijos laimėjimų.
- „Pyterio klasikinės taurės“ („Peter’s Classic Cup“) ir „atsitiktinių laukinių“ („Random Wilds“) funkcijos gali būti aktyvuojamos atskirai vieno sukimo metu, o „atsitiktinių laukinių“ („Random Wilds“) funkcija bus lošiama pirma.

167.2. „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.

167.3. „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.

167.4. „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 taurė“ („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 renkamų simbolių skaičius pasiektas, lošėjui išmokama statymo vertė padauginta iš surinkto daugiklio.
- Pastaba: kai kurios rodomos tikimybės suapvalinamos, kad jas būtų lengviau suprasti, bet koku atveju išmokama laimėta suma visuomet yra tiksli.

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

168.1. 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 laimėjimus“ („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.

168.2. „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 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 funkcija, visi aktyvūs laimėjimai yra išmokami.

168.3. 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.

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

169.1. 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 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.
- 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.

169.2. „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 funkcija, visi aktyvūs laimėjimai yra išmokami.

169.3. 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.

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

170.1. 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“) simbolių ir šias funkcijas – 3 skirtingų rūšių nemokamų sukimų („Free Spins“) lošimus.
- Lošiama su 9 statymo eilutėmis (fiksotomis), 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 padauginamai 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, padauginamam iš monetos vertės. Statymo eilutės laimėjimai mokami iš eilės pradedant nuo kairiausios esančio būgno iki dešiniausios 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.

170.2. 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.

170.3. „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.

170.4. „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.

170.5. „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.

170.6. 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.

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

171.1. 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 vertikalčiai greta to paties simbolio.
- 9 ar daugiau simbolių grupėje reiškia laimėjimą pagal laimėjimų lentelę.
- Kelios tokio paties simbolio grupelės, kurios nėra greta vienos 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.

171.2. „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.

171.3. „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.

171.4. „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 sukimas apima dvi atskiras laimėjusias grupes.
- „Lipnaus laimėjimo pakartotinių sukimų“ („Sticky Win Re-Spins“) metu neįmanoma laimėti jokių simboliu, išskyrus simbolį, kuris aktyvavo persukimą.

171.5. 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 didesnę 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.
- Bendrą laimėjimų lauką 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.

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

172.1. 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.

172.2. 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 didesnę „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.

172.3. „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.

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 laiminčias 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 nebelineka laiminčių 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 laiminčias 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 nebelineka laiminčių 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 atsirast 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 laiminčias 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 laiminčias kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.
- Išsukus laiminčią 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 laiminčią kombinaciją, jie taip pat yra užfiksuojami savo vietose, o visos kitos pozicijos yra vėl pakartotinai sukamos. Tai tęsiasi tol, kol visos pozicijos užpildomos laiminčios 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 laiminčias 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 laiminčią kombinaciją iš skaičių, suaktyvinama pakartotinio sukimo funkcija, kurios metu viršutinė laimėjimo linija tampa aktyvi. Išsukus dar kartą laiminčią 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 vertikalčiai, yra surenkamos ir pridedamos prie „auksinio pinigų kritimo“ („Golden Cash Drop“) simbolio vertės.

181. LOŠIMAS „BRANGAKMENIŲ SUTRAIŠKYMAS™“ („GEM CRUSH™“)

181.1. Lošimo taisyklės

- „Brangakmenių Sutraikymas™“ – 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 vertikalčiai.
- 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 VAKARĖLIST™“ („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 šarmo“ („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 pradėdant 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 pradėdant 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 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.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus įprastos išmokos simbolius, ir gali turėti daugiklį. Išsukus laiminčią 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 Aukšas™“ – 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 laiminčias 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 laiminčias 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 laiminčią kombinaciją su šiuo simboliu, tos laiminčios 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 laiminčias 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.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus įprastos išmokos simbolius.
- Bet kokio sukimo metu gali būti suaktyvinta funkcija, kurios metu atsitiktinėse pozicijose ant 1-5 būgnų atsiranda „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 laiminčias 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.
- Išsukus vieno sukimo metu „Pandoros dėžės“ („Pandora’s Box“) simbolį ir bent vieną laiminčią kombinaciją, visi laiminčių derinių simboliai yra surenkami į „Pandoros dėžės“ („Pandora’s Box“) simbolį. Surinkus visus laiminčių derinių simbolius, ant „Pandoros dėžės“ („Pandora’s Box“) simbolio nurodomas laimėjimas, kuris išmokamas kartu su laimėjimais už laiminčias 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 laiminčių 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 laiminčias 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 laiminčios 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 laiminčią 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 laiminčias 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 NAKTIST™“ („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 laiminčias 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 galimybę 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 laiminčias 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.
- 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 šios pozicijos jau yra pažymėtas rėmelis, 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 atsiranda „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, suaktyvinama 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 sukimų 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 laiminčias 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 atsiranda „dinamito“ („Dynamite“) simboliai. Kai ant būgnų atsiranda „dinamito“ („Dynamite“) simbolis, jis sprogs, o jo vietoje atsiranda „laukinis“ („Wild“) simbolis. Premijos lošimo metu kai „dinamito“ („Dynamite“) simbolis sprogs, jo vietoje atsiranda „gyslos“ („Vein“) simbolis.
- Išsukus „TNT“ simbolį, jis sprogs, o jo vietoje ir atsitiktinėse gretimose pozicijose atsiranda „laukiniai“ („Wild“) simboliai. Premijos lošimo metu kai „TNT“ simbolis sprogs, 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 atsiranda vagonėlis su pradine verte 3x bendro statymo.
- Išsukus bet kokią „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 laiminčias 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 laiminčios 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 laiminčias 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 laiminčias 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 perkeltami 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

- „Aukiniai 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 pradėdant „mini“ nemokamų sukimų lošimą, atskleidžiamos 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 pradėdant nemokamų sukimų lošimą, atskleidžiamos 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 laiminčias 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;
 - „Magnet“ („Magnet“) funkcija – šalia esančių simbolių vertės pridedamos prie verčių, esančių ant to pačio būgno;
 - „Super Magnet“ („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 sprogdimo“ („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 monetas“ („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 laiminčias kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius.
- Išsukus laiminčią mega kelių kombinaciją, suaktyvinamas pakartotinis sukimas. Laiminčios 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 laiminčias 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.
- „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 laiminčias 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.
- „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 laiminčių 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 laiminčias 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 kiekvieno 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 vertikalčiai.
- 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 transformacijos“ („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 laimėčių kombinacijų simbolius. Kiekvieną kartą surinkus 50 simbolių 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 „premių 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 daugikliu 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 laiminčias 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, 4-5-5-5-4 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 laiminčias 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.
- Viršutinėje eilutėje esantys simboliai, dalyvaujantys laiminčiame derinyje, tampa „laukiniais“ („Wild“) simboliais.
- Išsukus laiminčią kombinaciją kartu su „daugiklio laukiniu“ („Multiplier Wild“) simboliu, laiminčios 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 sprogs tik „įprastos bombos“ („Simple Bomb“) simbolis;
 - „Vertikalios bombos“ („Vertical Bomb“) simbolis - po 4 iš eilės einančių simbolių kritimų sprogs pats simbolis, bei simboliai virš jo ir po juo;
 - „Horizontalios bombos“ („Horizontal Bomb“) simbolis - po 5 iš eilės einančių simbolių kritimų sprogs pats simbolis, bei simboliai iš kairės ir dešinės;
 - „Pliuso formos bombos“ („Plus-pattern Bomb“) simbolis - po 6 iš eilės einančių simbolių kritimų sprogs 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 sprogs pats simbolis, bei visi simboliai šalia esantys;
 - „Maksimalios bombos“ („Max Bomb“) simbolis - po 10 iš eilės einančių simbolių kritimų sprogs pats simbolis, bei visi simboliai ant būgnų.
- Kai „bombos“ („Bomb“) simbolis sprogs, 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 laiminčioje 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 laiminčioje 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 vertikalčiai.
- 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):

7	8	9	10	11	12	13
6	29	30	31	32	33	14
5	28	43	44	45	34	15
4	27	42	49	46	35	16
3	26	41	48	47	36	17
2	25	40	39	38	37	18
1	24	23	22	21	20	19

- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „drakono“ („Dragon“) ir „nemokamų sukimų raktą“ („Free Spins Key“) simbolius. „Laukinis“ („Wild“) gali turėti x1 arba x2 daugiklį. Jei laiminčioje kombinacijoje dalyvauja daugiau nei vienas „laukinis“ („Wild“) simbolis, laiminčios kombinacijos laimėjimui taikomas tik aukščiausias daugiklis.
- Išsukus laiminčią kombinaciją be „laukinio“ („Wild“) simbolio ant būgnų, suaktyvinama viena iš šių funkcijų:
 - „Laukinė x1“ („Wild x1“) funkcija – išsukus laiminčią kombinaciją iš 3 simbolių, suaktyvinama „laukinė x1“ („Wild x1“) funkcija, kurios metu laiminčios kombinacijos viduryje atsiranda „laukinis“ („Wild“) simbolis su x1 daugikliu;
 - „Laukinė x2“ („Wild x2“) funkcija – išsukus laiminčią kombinaciją iš 4 simbolių, suaktyvinama „laukinė x2“ („Wild x2“) funkcija, kurios metu laiminčios kombinacijos vienoje iš pozicijų atsiranda „laukinis“ („Wild“) simbolis su x2 daugikliu;
 - „Drakono“ („Dragon“) funkcija – išsukus laiminčią kombinaciją iš 5 ar daugiau simbolių, suaktyvinama „drakono“ („Dragon“) funkcija, kurios metu laiminčios 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 laiminčią 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 atsiranda „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 atsiranda 2 „drakono“ („Dragon“) simboliai. Lošėjo atliekamas statymas padidėja 50 kartų;
 - „Auksas, sidabras, bronzos“ („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 atsiranda 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 atsiranda 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 funkcijų:
 - „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 pasirinkama „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

- „Aukšinių 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 kiekvieno 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

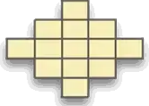
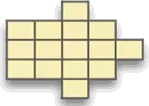
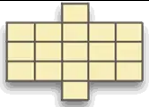
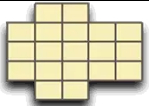
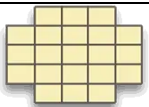
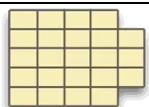
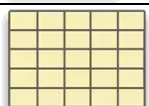
- Lošimas turi „pakelimo“ („Elevate“) funkcijas, kurios leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į tam tikrą funkciją, arba padidinti tikimybę suaktyvinti tam tikrą funkciją:
 - „Nemokami sukimai“ („Free Spins“) - lošiant su aktyviu „nemokamų sukimų“ („Free Spins“) statymu, lošiamas vienas pagrindinio 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 laiminčias kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „paslapties“ („Mystery“) simbolius.
- Išsukus laiminčią 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 laiminčių 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 funkcija:
 - „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 laiminčią kombinaciją arba 3 „sklaidos“ („Scatter“) simbolius, suaktyvinamas pakartotinis sukimas, kurio metu laiminčios kombinacijos arba „sklaidos“ („Scatter“) 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.
- Būgnų kampinėse pozicijose gali atsirasti tik „klausimo“ („Question“) arba skirtingo tipo „laukiniai“ („Wild“) simboliai. Jei kampinėje pozicijoje esantis „laukinis“ („Wild“) simbolis tampa laiminčios kombinacijos dalis, suaktyvinama atitinkama funkcija:
 - „Daugiklio laukinis“ („Multiplier Wild“) simbolis – simboliui suteikiamas atsitiktinis daugiklis x2, x3, x5 arba x10;
 - „Pagerinimo laukinis“ („Upgrader Wild“) simbolis – laiminčios 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 laiminčios 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 – laiminčios kombinacijos, kurios „laukinis“ („Wild“) simbolis yra dalis, simboliai pakeičiami aukštesnės vertės simboliais;
 - „Super pagerinimo laukinis“ („Super Upgrader Wild“) simbolis – laiminčios 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 laiminčios kombinacijos, kurios „laukinis“ („Wild“) simbolis yra dalis, pridedama iki 4 simbolių;
 - „Super išplėtimo laukinis“ („Super Expander Wild“) simbolis – prie laiminčios 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 kartus per 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 vertę)
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
„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 Ruletė“ 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, apimančią 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 Ruletė“ 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 „KLASIŠKINĖ RULETĖ“ („ROULETTE ADVANCED“)

- „Klasikinė Ruletė“ 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, apimančią 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 dvi 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 dvi Damos), 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.