PATVIRTINTA
Lošimų priežiūros tarnybos prie Lietuvos
Respublikos finansų ministerijos direktoriaus
2026 m. spalio 22 d. įsakymu Nr. DIE-361

UAB „PARTY CASINO“ NUOTOLINIO LOŠIMO ORGANIZAVIMO REGLAMENTO PRIEDAS NR. 2.5.

Šiame Reglamento priede nustatytos atskiros nuotolinių lošimų A kategorijos automatais taisyklės (ELK).

Bendrovės organizuojami nuotoliniai lošimai A kategorijos automatais:

1. „Juodosios Upės Auksas“ („Black River Gold“);
2. „Kraujo Troškimas“ („Blood Lust“);
3. „Bompers“ („Bompers“);
4. „Klasterio Čiuožykla“ („Cluster Slide“);
5. „Kryžiuotis“ („Crusader“);
6. „Cygnus“ („Cygnus“);
7. „Sapnų Naras“ („Dream Diver“);
8. „Sapnų Zona“ („Dreamzone“);
9. „Ekvadoro Auksas“ („Ecuador Gold“);
10. „Laimėk Daug“ („Hit It Big“);
11. „Laimėk Stipriai“ („Hit It Hard“);
12. „Ledinis Vilkas“ („Ice Wolf“);
13. „Katmandu Auksas“ („Katmandu Gold“);
14. „Nokauto Deimantai“ („Knockout Diamonds“);
15. „Leiko Penketukas“ („Lake‘s Five“);
16. „Mikro Riteriai“ („Micro Knights“);
17. „Panelė Laukinė Ugnis“ („Miss Wildfire“);
18. „Naktinės Trasos“ („Night Trax“);
19. „Nitropolis“ („Nitropolis“);
20. „Nitropolis 2“ („Nitropolis 2“);
21. „Persukimų Cirkas“ („Respin Circus“);
22. „Kelias 777“ („Route 777“);
23. „Taičio Auksas“ („Tahiti Gold“);
24. „Didžioji Gausa“ („Grand Galore“);
25. „Burtininkas“ („The Wiz“);
26. „Tropicool“ („Tropicool“);
27. „Valkirija“ („Valkyrie“);
28. „Vegas Deimantai“ („Vegas Diamonds“);
29. „Lankytojai“ („Visitors“);
30. „Vudu Auksas“ („Voodoo Gold“);
31. „Laukinės Jūros“ („Wild Seas“);
32. „Laukinis Toras“ („Wild Toro“);
33. „Laimėk Laimėk“ („Win Win“);

34. „Avalono Auksas“ („Avalon Gold“);
35. „Samo Knyga“ („Book of Sam“);
36. „Toro Knyga“ („Book of Toro“);
37. „Buivolo Turtai“ („Buffalo Toro“);
38. „Koba“ („Coba“);
39. „Gulbės Žvaigždynas 2“ („Cygnus 2“);
40. „Dropzas“ („Dropz“);
41. „Likimo Turtas“ („Fate of Fortune“);
42. „Greitkelis 7“ („Freeway 7“);
43. „Nelogiška“ („Illogicool“);
44. „Paslaptinga Orbita“ („Mystic Orbs“);
45. „Nitropolis 3“ („Nitropolis 3“);
46. „Nitropolis 4“ („Nitropolis 4“);
47. „Ramiojo Vandenyno Auksas“ („Pacific Gold“);
48. „Fenikso Kapinės“ („Phoenix Graveyard“);
49. „Propaganda“ („Propaganda“);
50. „Oriono Žvaigždės“ („Stars of Orion“);
51. „Sumo Sumo“ („Sumo Sumo“);
52. „Lekiantys Nuo Bėgių Tako Broliai“ („Taco Brothers Derailed“);
53. „Toro Septynetai“ („Toro 7s“);
54. „Tropicool 2“ („Tropicool 2“);
55. „Laukinis Toro II“ („Wild Toro II“);
56. „Zulu Auksas“ („Zulu Gold“);
57. „Velnio Būgnai“ („Diablo Reels“);
58. „Piratai“ („Pirots“);
59. „Karališkasis Triušis“ („Rabbit Royale“);
60. „Katmandu X“ („Katmandu X“);
61. „Ashoka“ („Ashoka“);
62. „Numirėlio Auksas“ („Dead Man‘s Gold“);
63. „Gulbės Žvaigždynas 3“ („Cygnus 3“);
64. „Toro Šiogūnas“ („Toro Shogun“);
65. „Kobos Atgimimas“ („Coba Reborn“);
66. „Hula Balua“ („Hula Balua“);
67. „Valhallo Auksas“ („Valhall Gold“);
68. „J-Pop“ („J-Pop“);
69. „Piratai 2“ („Pirots 2“);
70. „Gladiatorius“ („GladiaToro“);
71. „Bebrų Užtvanka“ („Dam Beavers“);
72. „Deguonis“ („Oxygen“);
73. „Žiaurus Kačiukas“ („Gritty Kitty“);
74. „Gulbės Žvaigždynas 4“ („Cygnus 4“);
75. „Varlių Blokai“ („Frogblox“);
76. „Dūzgės“ („Buggin“);
77. „Džefas ir Skalis“ („Jeff & Scully“).
78. „Purvini Šunys“ („Dirty Dawgs“);
79. „Tropicool 3“ („Tropicool 3“);

80. „Nitropolis 5“ („Nitropolis 5“);
81. „Mopsai Banditai“ („Pug Thugs“);
82. „Amžinoji Ašoka“ („Ashoka Eternal“);
83. „Piratai 3“ („Pirots 3“);
84. „Žmogus prieš Aligatorių“ („Man vs Gator“);
85. „Spaudimas“ („Squeeze“);
86. „Purvinas“ („Slurpy“);
87. „Šiaurės Elnių Karalystė“ („Reindeer Royale“);
88. „Toras“ („Thoro“);
89. „Klasterio Karalystė“ („Cluster Kingdom“);
90. „Piratai X“ („Pirots X“);
91. „Ryze“ („Ryze“);
92. „Kačių Šventykla“ („Catemple“);
93. „Šešėlių Keitėjas“ („Shadow Shifter“);
94. „Gulbės Žvaigždynas 5“ („Cygnus 5“);
95. „Riterių Kova“ („Knight Fight“);
96. „Nitropolis TV“ („Nitropolis TV“);
97. „Tinkerbot“ („Tinkerbot“);
98. „Tropicool 4“ („Tropicool 4“);
99. „Deguonis 2“ („Oxygen 2“);
100. „Orbitos Kritimas“ („Orbitfall“);
101. „Energijos Laboratorija“ („Zaplab“);
102. „Kasyklos Gynėjas“ („Mine Defender“);
103. „Elyzijos Auksas“ („Elysian Gold“);
104. „Plėšikai“ („Heist Guys“);
105. „Nakties Kūrėjas“ („Nightmaker“);
106. „Zonoje“ („In The Zone“);
107. „Reksų Antplūdis“ („Rex Stampede“);
108. „Piratai 4“ („Pirots 4“);
109. „Fenikso Kapinės 2“ („Phoenix Graveyard 2“);
110. „Žuvis Ir Paukštis“ („Fish And Bird“);
111. „Miršakis“ („Deadeye“);
112. „Stiprėjimas“ („Crescendo“);
113. „X-inis Avalonas“ („Avalon X“);
114. „Katedra 9“ („Cathedral 9“);
115. „Skiblingai“ („Skibblings“);
116. „Žirafos“ („Giraffalot“);
117. „Pasaulio Valgytojai“ („World Eaters“);
118. „Ledinis Vilkas 2“ („Ice Wolf 2“);
119. „Toro 911“ („Toro 911“);
120. „Cygnus 6“ („Cygnus 6“);
121. „Tropicool 5“ („Tropicool 5“);
122. „Arcanum“ („Arcanum“);
123. „Bonzo Bananza“ („Bonzo‘s Bananza“);
124. „Ryze 2“ („Ryze 2“);

125. „Bušido Auksas“ („Bushido Gold“);
126. „Deguonis 3“ („Oxygen 3“);
127. „Pūsk Ir Išpūsk Surinkėjas“ („Huff N‘ Puff CollectR“);
128. „Laukinis Toras 3“ („Wild Toro 3“);
129. „Kūrybos Kibirkštis“ („Spark Of Creation“);
130. „Neveikiantis Kodas“ („Deadcode“).

ATSKIROS NUOTOLINIŲ LOŠIMŲ A KATEGORIJOS AUTOMATAIS TAISYKLĖS

1. LOŠIMAS „JUODOSIOS UPĖS AUKSAS“ („BLACK RIVER GOLD“)

1.1. Pagrindinė žaidimo informacija:

- Minimalus statymas yra 0.20 €, o maksimalus statymas – 100 €. Maksimalus laimėjimas yra 500000 €.
- „Black River Gold“ yra lošimo automatas, turintis du unikalius specialiuosius simbolius: „Wild Compass“ („Laukinis komposas“) ir „Revolver“ („Revolveris“). Lavinos leidžia eilutėms išsiplėsti iki 8 eilučių ir 262 144 laimėjimo būdų.
- Visi mažos, vidutinės ir didelės vertės simboliai bei „Wild“ simboliai gali iškristi dideli, pradedant nuo didžiojo 2x2 ir iki epinio 4x4.

1.2. Žaidimo taisyklės:

- 3 ar daugiau „Bonus“ simbolių suaktyvina „Free Spins“ (nemokamų sukimų) Bonus žaidimą. „Wilds“ („laukinis“) simboliai „Bonus“ žaidime tampa „Sticky“ („lipnūs“) simboliais tol, kol bus panaudoti. Laimintis „Free Spin“ (nemokamas sukimas) perkelia saugos lygį viena eile aukščiau. Kitas „Free Spins“ (nemokamas sukimas) prasideda nauju saugos lygiu, kuris niekada nenusileidžia žemyn, kol baigiasi „Bonus“ žaidimas.

1.3. Žaidimo vaizdas



1.4. Lošimo simboliai:

Simbolis	6x (žetonai)	5x (žetonai)	4x (žetonai)	3x (žetonai)
	300	250	200	180
	200	180	160	150
	200	170	150	120
	200	150	120	100
	80	50	40	30
	80	40	30	20
	30	20	15	10

1.5. Laimėjimo linijos:



1.6. Specialūs simboliai:

Simbolis	Funkcija
	„Wild“ simboliai pakeičia bet kurį simbolį, išskyrus bonusinį simbolį ir „Wild Compass“ („laukinis kompasas“).

	Kai simboliai sutampa su „Wild Compass“ jie tampa „wilds“. Pasiekus apatinę eilę, jis tampa „wild“.
	Trys ar daugiau bonusinių simbolių suaktyvina „free drops“ (nemokamus sukimus) bonusiniame žaidime.

1.7. „Bonus“ žaidimas:

- Trys ar daugiau bonusinių simbolių suaktyvina „Free Drops“ (nemokamus sukimus) bonusiniame žaidime.
  - 3 bonusiniai simboliai: 10 „Free Drops“
  - 4 bonusiniai simboliai: 15 „Free Drops“
  - 5 bonusiniai simboliai: 20 „Free Drops“
  - 6 bonusiniai simboliai: 25 „Free Drops“.
- „Free drops“ gali būti vėl suaktyvinti.
- Laimintis „Free drop“ (nemokamas sukimas) perkelia saugos lygį viena eile aukščiau. Kitas „Free drop“ (nemokamas sukimas) prasideda nauju saugos lygiu. Maksimalus saugos lygis yra 8 su 262 144 laimėjimo būdais. Saugos lygis niekada nenusileidžia žemyn, kol žaidžiamas bonusinis „Free Drops“ (nemokamų sukimų) žaidimas.

1.8. Papildomos žaidimo taisyklės:

- Kiekvieno statymo vertė 100 žetonų.
- Statymo eilutės apmokamos iš kairės į dešinę. Išmokamas tik didžiausias laimėjimas už kiekvieną aktyvią statymo eilutę.
- Lošimas prasideda pasirinktu statymo lygiu, kai žaidėjas paspaudžia „Spin“ (sukti) mygtuką.
- Laimėjimai ir laimėjimo deriniai išmokami pagal išmokų lentelę.
- „Black River Gold“ žaidžiamas dviem režimais: normalus režimas ir bonusinis režimas su „Free spins“ (nemokami sukimai).
- Visi simbolių kritimai normaliu režimu prasideda nuo 4 eilučių ir 4 096 būdų laimėti.
- Visi mažos, vidutinės ir didelės vertės bei „wild“ simboliai yra keturių dydžių: standartiniai 1x1, „super“ 2x2, „mega“ 3x3 ir „epiniai“ 4x4. Visi dideli simboliai yra skaičiuojami kaip sudaryti iš 1x1 simbolių pavyzdžių, kuriuos jis apima, pvz., „super“ 2x2 susidaro iš 4 standartinių1x1 simbolių
- Dideli simboliai su tuščiomis simbolių vietomis apačioje sugeria mažesnius simbolius, kad pasiektų stabilią horizontalią ramybės būseną, tapdami „Revolver“ (revolveriu). Dideli simboliai gali sugerti kitus didelius simbolius, „Wild Compass“ (laukinis kompasas) simbolius ar bonusinius simbolius.
- „Revolver“ žymi pradinį didelį simbolį ir visus jo sugertus simbolius ir apmokama atskirai už kiekvieną simbolio pavyzdį, jei jame yra keli to paties simbolio pavyzdžiai. Tai gali padėti laimėti visus simbolius, kuriuos jis žymi tame pačiame simbolių kritime.

- „Revolver“ pašalinamas po visų simbolių, kuriuos jis žymi, laimėjimo. Jei „Revolver“ žymi “Wild“, jis bus pašalintas apmokėjus visus laimėjimus tame pačiame simbolių kritime.
- „Revolver” tampa „Wild“ jei sugeria kitus 5 simbolius arba kai sugeria „Wild“.
- Laimėjimai dabartiniame simbolių kritime yra surenkami ir tada visi laiminčio derinio simboliai sprogsta ir suteikia vietos papildomiems krentantiems simboliams. Šis kitas simbolio kritimas viršuje pridės papildomą simbolių eilę (iki maksimalios 8 eilutės), todėl padidės laimėjimo būdų skaičius. Naujas rezultatas atitinkamai apmokamas ir „Avalanche“ funkcija galima, kol pasirodo naujas laimėjimo derinys.
- Didelis simbolis gali nukristi taip, kad sugeneruotų nepilną 9-tą eilę.
- Identiški simboliai, išskyrus „Wild Compass“ ir bonusinius simbolius, sutampantys su „Wild Compass“ tampa „Wilds“. Palyginimas tęsis tol, kol visi atitinkami sutapimai pavirsta „Wild“. „Wild“ laikomas atitinkančiu visus kitus simbolius, išskyrus „Wild Compass“ ir bonusinius simbolius.
- „Wild Compass“ pasiekęs apatinę eilę virsta „Wild“ simboliu kai baigiasi sutapimai.
- Bonusiniame režime, visi „Wild Compass“ simboliai surenkami apačioje ir tampa „Wild“ kai baigiasi „Free spins“ (nemokami sukimai). „Wild Compass“ virš „Wild“ išlieka „Wild Compass“ kitame „Free spin“ (nemokamame sukime).
- Laimėjimo būdų skaičius didėja didėjant eilučių skaičiui.
  - 4 eilė: 4096 būdai laimėti
  - 5 eilės: 15625 būdai laimėti
  - 6 eilės: 46656 būdai laimėti
  - 7 eilės: 117649 būdai laimėti
  - 8 eilės: 262144 būdai laimėti
- „Wild“ simbolis pakeičia bet kurį simbolį, išskyrus bonusinį simbolį ir „Wild Compass“ simbolį. Visi „Wilds“ lieka savo vietoje ir žaidime per likusius „Free Spins” (nemokamus sukimus) bonusiniame žaidime, kol tampa laiminčio derinio dalimi.
- Trijų ar daugiau bonusinių simbolių derinys normaliame režime suaktyvina bonusinį režimą su „Free Spins“ (nemokamais sukimais).
  - 3 bonusiniai simboliai: 10 „free drops“ („nemokamų sukimų“);
  - 4 bonusiniai simboliai: 15 „free drops“ („nemokamų sukimų“);
  - 5 bonusiniai simboliai: 20 „free drops“ („nemokamų sukimų“);
  - 6 bonusiniai simboliai: 25 „free drops“ („nemokami sukimai“)
- Trys ar daugiau bonusinių simbolių bonusiniame režime suaktyvina papildomus „Free Spins“ (nemokamus sukimus). Jų skaičius nustatomas tuo pačiu būdu, kaip suaktyvinus bonusinį žaidimą.
- Laimintis „Free Spin“ (nemokamas sukimas) perkelia saugos lygį viena eile aukščiau. Saugos lygis padidėja po išmokos. Kitas „free drop“ prasideda nauju saugos lygiu.
- Saugos lygis niekada nenusileidžia žemyn, kol žaidžiamas bonusinis „free drops“ žaidimas.
- Maksimalus saugos lygis yra 8, daugiausiai - 262 144 laimėjimo būdai.
- „Free Spin“ (nemokamų sukimų) bonusinis žaidimas baigiasi, kai nebelieka nemokamų sukimų arba kai pasiekiamas maksimalus laimėjimas.
- Laimėjimai išmokami pasibaigus bonusiniam žaidimui.
- Statymai negali būti keičiami simbolių kritimo metu ar bonusiniame režime.

2. LOŠIMAS „KRAUJO TROŠKIMAS“ („BLOOD LUST“)

2.1. Pagrindinė žaidimo informacija:

- Minimalus statymas yra 0.20 €, o maksimalus statymas – 100 €. Maksimalus laimėjimas yra 250000 €.
- „Blood Lust“ yra intriguojantis 5 būgnų, 3 eilučių lošimo automatas su „Stacked“ („sukrautais“) būgnais ir 99 laimėjimo linijomis. Jis turi padidintus „Stacks“ („sukrautus“), „Respins“ (persukimus) ir „Bonus“ žaidimą, kuriame simboliai gali virsti aukščiausios vertės simboliais.

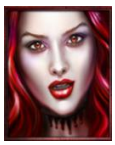
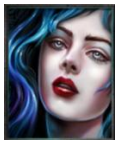
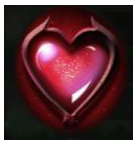
2.2. Žaidimo vaizdas



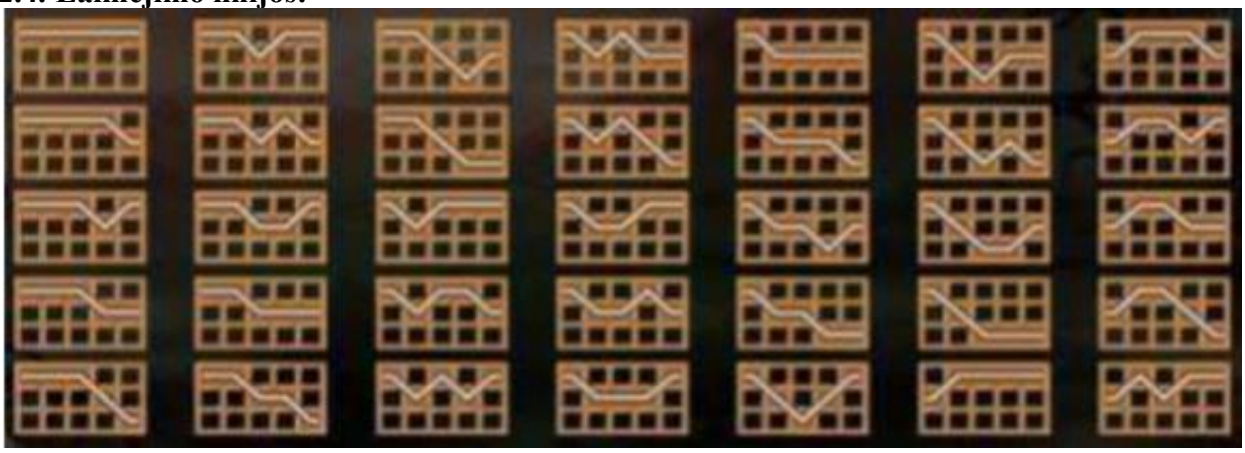
2.3. Žaidimo taisyklės:

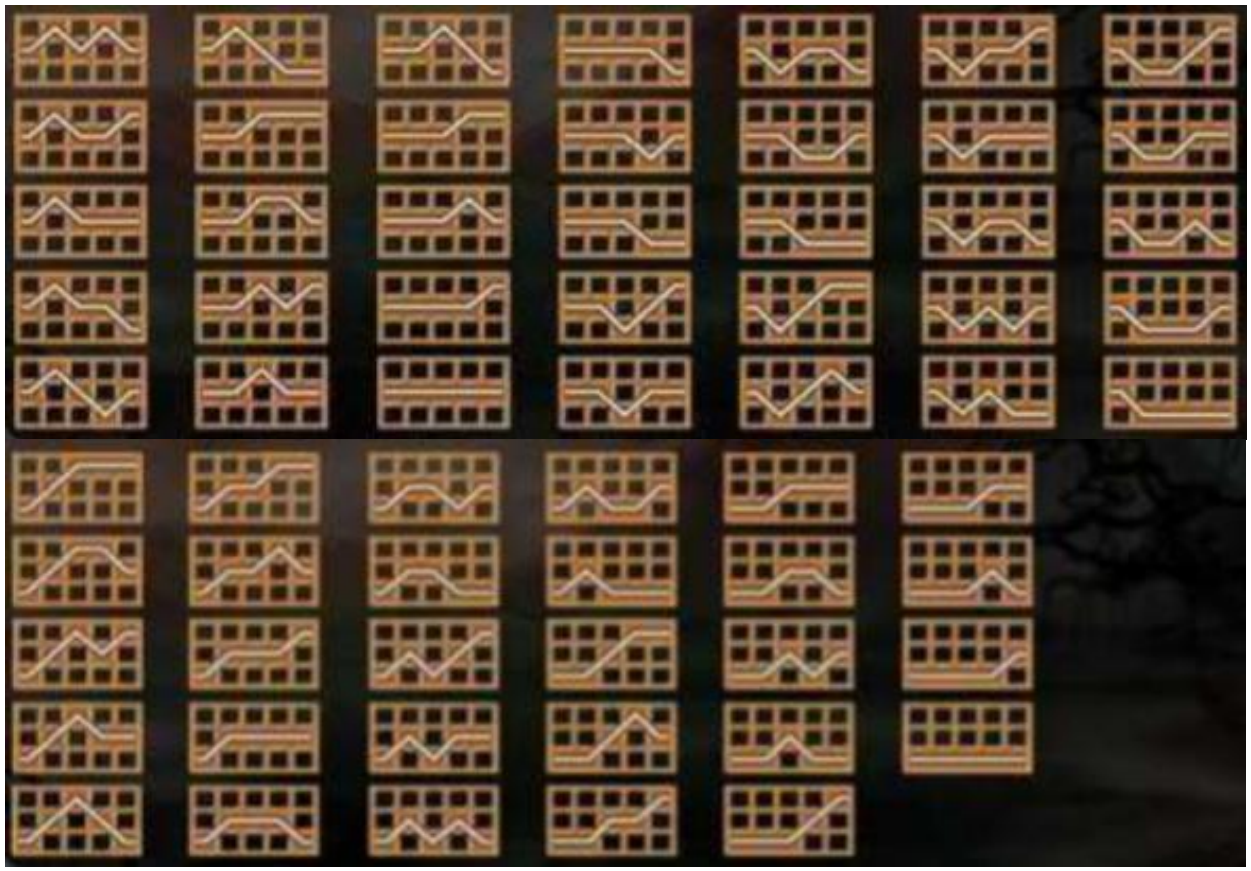
- Visi būgnai turi paslaptingus užslėptus „Stacked“ („sukrauti“), kurie užpildo būgnus atsitiktiniais simboliais kiekvieno sukimo pradžioje.

Simbolis	5x (žetonai)	4x (žetonai)	3x (žetonai)
	400	200	50
	400	200	50

	160	80	40
	120	60	30
	80	40	20
	30	10	5
	30	10	5
	30	10	5
	30	10	5

2.4. Laimėjimo linijos:





2.5. Specialūs simboliai:

Simbolis	Funkcija
	„Wild“ („laukinis“) simbolis pakeičia bet kurį simbolį, išskyrus „Respin“ simbolį ir bonusinį „Scatter“ („sklaidos“) simbolį.
	„Respin“ simbolis atsiranda 5 būgne ir suaktyvina „Boosted Respin“ („pastiprintas persukimas“) funkciją.
	3 bonusiniai „Scatter“ simboliai suaktyvina „Free spins“ (nemokamus sukimus) bonusiniame žaidime.

2.6. „Bonus“ žaidimas:

- Trys „Bonus“ simboliai suaktyvina „Free Spins“ (nemokamus sukimus). Priklausomai nuo to, kaip pasiskirsto „Bonus“ simboliai lentelėje, suteikiamas atitinkamas „Free Spins“ (nemokamų sukimų) skaičius.

- Visi didelės vertės simboliai lentelėje yra skaičiuojami didelės vertės simbolio matuokliu nepriklausomai ar jie yra dalis laimėjimo kombinacijos ar ne. Užsipildęs matuoklis virsta didžiausios vertės simboliu.
- Bonusinis žaidimas gali būti dar kartą suaktyvintas.

2.7. Papildomos žaidimo taisyklės:

- Kiekvieno statymo vertė 100 žetonų.
- Statymo linijos išmokamos iš kairės į dešinę. Išmokamas tik didžiausias laimėjimas už kiekvieną aktyvią statymo eilutę.
- Lošimas prasideda pasirinktu statymo lygiu, kai žaidėjas paspaudžia „Spin“ (sukti) mygtuką.
- Laimėjimai ir laimėjimo deriniai išmokami pagal išmokų lentelę.
- „Blood Lust“ žaidžiamas dviem režimais; normalus režimas ir bonusinis režimas su „Free spins“ (nemokamais sukimais).
- „Wild“ simbolis pakeičia bet kurį simbolį, išskyrus „Respin“ simbolį ir bonusinį „scatter“ simbolį. Visų „wilds“ mokėjimo linija apmokama kaip aukščiausios vertės simbolis.
- „Boosted Stacks“ funkcija: Visi būgnai turi identiškų simbolių grupes - „Boosted Stacks“ („padidinta krūva“). Kiekvieno sukimo pradžioje šioms grupėms užpildyti pasirenkami atsitiktiniai simboliai. Skirtingi būgnai gali turėti skirtingus simbolius „Boosted Stacks“.
- „Respin“ (persukimas“) simbolių ir bonusinių „Scatter“ simbolių negalima rinktis, kad užpildyti „Boosted Stacks“.
- „Boosted Respin“ funkcija: „Respin“ simbolis, iškrentantis 5 būgne, suaktyvina „Boosted Respin“ funkciją. Pasirenkamas atsitiktinis simbolis ir visi šio simbolio pavyzdžiai ir visi bonusiniai „Scatter“ simboliai lieka savo vietose, kai suteikiamas vienas „Respin“.
- Free spins yra pristabdomi, jei „Boosted Respin“ funkcija suaktyvinama bonusiniame režime.
- Jei bonusinio režimo ir „Boosted Respin“ funkcijos aktyvikliai sutampa tuo pačiu rezultatu, pirmiausia pasireiškia „Boosted Respin“ funkcija, prieš patenkant į „Free spins“ (nemokamų sukimų) bonusinį žaidimą.
- 3 ar daugiau bonusinių „Scatter“ simbolių suaktyvina bonusinį režimą su 3 - 15 „Free spins“ (nemokamais sukimais).
- Simbolių tarpų skaičius stačiakampio srityje, kurie supa visus bonusinius „Scatter“ simbolius, nurodo, kiek suteikiama „Free spins“ (nemokamų sukimų).
- Visi vampyro simboliai pakeičiami „Dracula“ simboliais „Free spins“ (nemokamų sukimų) bonusiniame žaidime.
- Visi nusileidžiantys vampyro simboliai bonusiniame režime yra skaičiuojami. Kai vampyro matuoklis yra pilnas, visus to vampyro simbolio pavyzdžius ant visų būgnų pakeičia „Dracula“ simbolis, likusiuose „Free spins“ (nemokamuose sukimuose). Suteikiamas vienas papildomas „Free spin“ (nemokamas sukimas).
- 3 ar daugiau bonusinių „Scatter“ simbolių bonusiniame režime, suaktyvina „Free spins“ (nemokamus sukimus) bonusiniame žaidime.
- „Free spins“ (nemokamų sukimų) bonusinis žaidimas baigiasi, kai nebelieka „Free spins“ arba kai pasiekiamas maksimalus laimėjimas.
- Laimėjimai išmokami pasibaigus bonusiniam žaidimui.
- Jokie statymai negali būti keičiami esamo ar būsimo sukimo metu ar bet kuriuo metu bonusiniame režime.

3. LOŠIMAS „BOMPERS“ („BOMPERS“)

3.1. Pagrindinė lošimo informacija:

- „Bompers“ („Bompers“) – yra lošimas, kuris turi 6 būgnus, 4 eilutes ir 4 096 būdus laimėti. Visi simboliai yra 1x1 dydžio. Lošime yra trys pagrindinės funkcijos. Suveikus „Mystery Bomb“ („paslaptinga bomba“), ji susprogdina ir pakeičia visus tiesiogiai sujungtus simbolius į atsitiktinai pasirinktą išmokėjimo simbolį. Kita pagrindinė funkcija yra „Shooting Star“ („krentanti žvaigždė“), kuri siekia pasiekti būgnų zonos viršų, o jį pasiekusi sukuria simbolių kolekciją, kuri vėliau krenta žemyn. Trečioji pagrindinė funkcija yra „Bompers“ („bomperiai“), kuri veikia kaip surinkimo matuoklis ir prisipildžiusi virsta „Wild“ („laukinis“) simboliu. „Bompers“ gali pasirodyti tiek normaliame žaidime, tiek Bonusiniame žaidime nemokamų sukimų metu.
- Trys bonusiniai simboliai „sklaidos“ („scatters“) bet kur matomi normaliame režime suaktyvina bonusinį režimą su „Free drops“ (nemokamais sukimais). Premijos žaidimas gali būti pakartotinai suaktyvintas.
- Minimali statymo suma – 0,20 EUR. Maksimali statymo suma – 100,00 EUR. Maksimali vieno lošimo laimėjimo suma – 500 000,00 EUR.

3.2. Lošimo vaizdas:

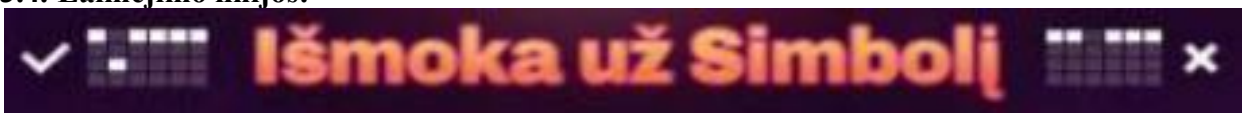


3.3. Lošimo simboliai:

Simbolis	6x (žetonai)	5x (žetonai)	4x (žetonai)	3x (žetonai)
	1 000	300	200	100

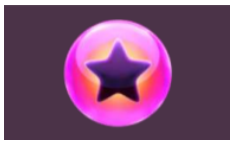
	300	200	100	50
	200	100	60	30
	100	60	40	20
	60	40	20	10
	60	40	20	10
	30	15	10	5
	30	15	10	5

3.4. Laimėjimo linijos:



3.5. Lošimo simboliai:

Simbolis	**Funkcija**
	„Wild“ simbolis pakeičia visus kitus simbolius, išskyrus premijos simbolį, „Mystery Bomb“ simbolį, „Shooting Star“ simbolį ir „Bomper“. Tik „Wild“ simbolių mokėjimo linija atsiperka kaip vertingiausias simbolis.

	„Mystery Bomb“ paverčia save ir visus jungiamuosius simbolius atsitiktinio išmokėjimo simboliu. Kai 2 ar daugiau paslaptingų bombų sutampa, visi sutampantys simboliai tampa „Wild“ simboliais.
	„Shooting Star“ stengiasi keliauti aukštyn ir, pasiekusi būgnų srities viršų, sukuria simbolių kolekciją, sudarytą iš 7 simbolių, visada garantuojančių iki 3 laukinių simbolių.
	3 premijos simboliai suaktyvina premijos žaidimą su nemokamais sukimais. 3 premijos žaidimo simboliai pakartotinai suaktyvina nemokamų sukimų premijos žaidimą.
	„Bomper“ yra surinkimo matuoklis, kuris, kai jis bus pilnas, virs simboliu. Baziniame žaidime atsitiktinai gali pasirodyti iki 5 „Bompers“. Bet nemokamų sukimų premijos žaidime visada pasirodys iki 5 „Bompers“.

3.6. „Bonus“ lošimas:

- Trijų ar daugiau premijos simbolių derinys įprastu režimu suaktyvina premijos režimą su nemokamais sukimais(„Free Spins“). Premijos žaidimą galima suaktyvinti dar kartą.
- Kiekvienas premijos simbolis premijos žaidime padidina daugiklį 1x. Šis daugiklis taikomas visiems būsimiems laimėjimams per premijos žaidimą.

3.7. Lošimo taisyklės:

- Statymo eilutės išmokamos iš kairės į dešinę. Išmokamas tik didžiausias aktyvios statymo eilutės laimėjimas.
- Lošimas pradedamas pasirinktu statymo lygiu, kai žaidėjas paspaudžia „Spin“ (sukimo) mygtuką.
- Laimėjimai ir laimėjimo deriniai išmokami pagal išmokų lentelę.
- „Bompers“ yra žaidžiami dviem režimais - įprastu režimu ir premijos režimu su nemokamais sukimais.
- Visi simboliai įprastu režimu kristi pradeda 4 eilutėmis ir su 4 096 būdais laimėti.
- Laimėjimai esamame simbolių kritime surenkami ir tada visi simboliai laiminčioje kombinacijoje pašalinami. Likę simboliai, išskyrus „Shooting Star“ simbolį, krenta vertikaliai, slenka į kairę ir tada dešinę pakartotinai, kol pasiekia atraminę padėtį. Naujas rezultatas atitinkamai išmokamas ir „Avalanche“ („lavina“) ciklas tęsiamas, kol susidaro naujų laimėjimų kombinacijų.
- Kai „Avalanche“ ciklas baigiamas, kito simbolio kritimo metu pridedama papildoma simbolių eilutė viršuje, taip padidinant būdų laimėti skaičių.
- Būdų laimėti skaičius didėja kartu su didėjančiu eilučių skaičiumi.
  - 4 eilutės: 4 096 būdai laimėti

- 5 eilutės: 15 625 būdai laimėti
- 6 eilutės: 46 656 būdai laimėti
- 7 eilutės: 117 649 būdai laimėti
- 8 eilutės: 262 144 būdai laimėti

- „Wild“ simbolis pakeičia bet kokius simbolius, išskyrus „Mystery Bomb“, „Shooting Star“ ir premijos simbolį. Laimėjimo kombinacija vien tik iš „Wild“ simbolių išmokama kaip didžiausios vertės simbolis.
- Kai „Shooting Star“ simbolis iškrenta, jis visada sieks judėti į viršų, kai viršuje yra laisvos vietos. Jei „Shooting Star“ simbolis pasiekia simbolių zonos viršų, jis sugeneruoja iki 7 simbolių surinkimą, įskaitant save. Surinkimą visada sudaro išmokėjimo simbolių ir „Wild“ simbolių mišinys, o tada visi simboliai krenta žemyn link simbolių zonos.
- „Shooting Star“ simbolis visada generuoja tiek simbolių greta savęs, kiek jų gali tilpti ekrane - iki maksimaliai 7 (įskaitant paties simbolio pakeitimą).
- „Mystery Bomb“ simbolis gali būti numestas bet kurio simbolio kritimo metu arba jį gali generuoti „Shooting Star“ simbolis. Jis sprogsta ir pakeičia save bei gretimus simbolius atsitiktinai parinktu išmokos simboliu „Avalanche“ ciklo pabaigoje, jei daugiau laimėjimų nebėra.
- „Wild“ simboliai, „Bompers“, premijos simboliai ir „Shooting Star“ simboliai nėra pakeičiami „Mystery Bomb“ simbolio.
- Jei 2 arba daugiau „Mystery Bomb“ simbolių sprogsta vienu metu, potencialios persidengimo padėtys bus užpildytos „Wild“ simboliais.
- Įprastu režimu iki 5 „Bompers“ simbolių gali atsitiktinai atsirasti prieš simbolių kritimą. „Bompers“ yra fiksuoti ir lieka toje pačioje padėtyje per visus laimėjimus ir „Avalanche“ ciklus. Kiekvieną kartą po „Bomper“ simbolio išsukimo bet kuria kryptimi, simbolis pridedamas prie „Bomper“ matuoklio, o „Bomper“ simbolis tampa „Sticky Wild“ („lipnus laukinis“) simboliu, kai matuoklis pilnas.
- 3 premijos simboliai bet kurioje vietoje įprastu režimu suaktyvina premijos režimą su nemokamais sukimais. Suteikiami 7 nemokami sukimai. Kiekvienas naujas nemokamas sukimas paleidžiamas su 4 eilutėmis.
- Nemokamų sukimų pradžioje iki 5 „Bomper“ simbolių atsiranda ekrane. „Bomper“ simboliai yra fiksuoti ir lieka tose pačiose padėtyse per visus laimėjimus ir „Avalanches“ laisvuosius kritimus. Kiekvieną kartą išsukus „Bomper“ simbolį bet kuria kryptimi, simbolis pridedamas prie „Bomper“ matuoklio ir „Bomper“ pavirsta „Sticky Wild“ simboliu, kai matuoklis yra pilnas.
- Esama „Bomper“ būsena nesikeičia tarp nemokamų sukimų.
- Kai „Mystery Bomb“ sprogsta ir „Mystery Bomb“ plėtimosi zonoje yra „Bomper“ simbolių, „Bomper“ surinkimo matuoklis padidės vienu lygiu po vieno sprogusio „Mystery Bomb“ simbolio. Tai taikoma tiek įprastam režimui, tiek premijos režimui.
- 3 premijos simboliai premijos režime suaktyvina papildomus nemokamus sukimus.
- Nemokamų sukimų premijos žaidimas baigiasi, kai nebelieka nemokamų sukimų arba pasiekiamas maksimalus laimėjimas.

4. LOŠIMAS „KLASTERIO ČIUOŽYKLA“ („CLUSTER SLIDE“)

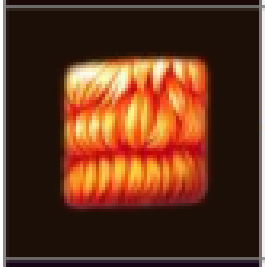
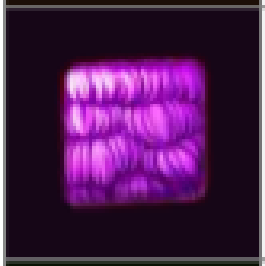
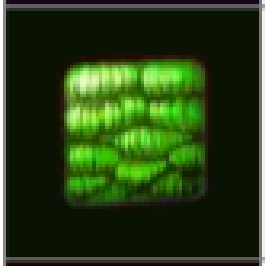
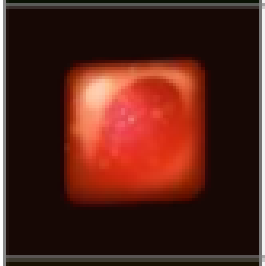
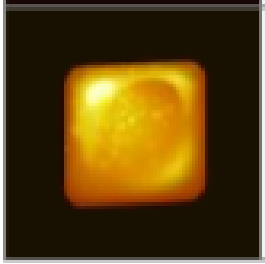
4.1. Pagrindinė lošimo informacija:

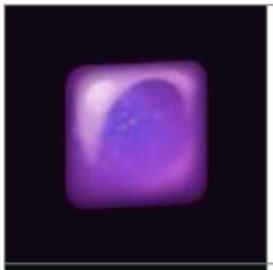
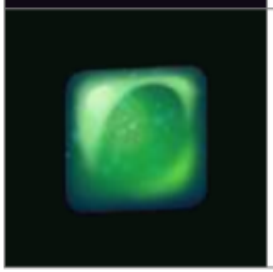
- „Klasterio čiuožykla“ („Cluster Slide“) – yra 7 būgnų ir 8 eilučių lošimo automatas su slenkančiais simboliais. Simboliai slenka iš dešinės į kairę, o 5 ar daugiau simbolių klasteriai sukuria laimėjimus. Šis žaidimas turi 5 tipų „Feature Wilds“ („specialus laukinis“), daugiklius ir „Wild Drops“ („laukiniai kritimai“) premijos žaidimą. „Feature Wilds“ funkcijos suaktyvinamos kiekvieną kartą, kai „Feature Wild“ yra laiminčio klasterio dalis. Sugeneravus 5 „Feature Wilds“ tame pačiame žaidimo etape, žaidėjui suteikiamas x5 daugiklis, kuris pridedamas prie esamo daugiklio.
- 3 premijos simboliai suaktyvina „Wild Drops“ premijos žaidimą ir suteikia žaidėjui 3 „Wild Drops“ (nemokamus sukimus). Pirmasis nemokamas sukimas paverčia iškritusius Bonus simbolius į „Wild“ („laukinis“) simbolius ir prideda 3 papildomus 1x1 „Wild“ simbolius. Antrasis nemokamas sukimas prideda du 2x2 dydžio „Wild“ simbolius, o trečiasis nemokamas sukimas prideda vieną 3x3 dydžio „Wild“ simbolį. Premijos žaidimas gali būti iš naujo suaktyvintas.
- Minimali statymo suma – 0,20 EUR. Maksimali statymo suma – 100,00 EUR. Maksimali vieno lošimo laimėjimo suma – 1 000 000,00 EUR.

4.2. Lošimo vaizdas:

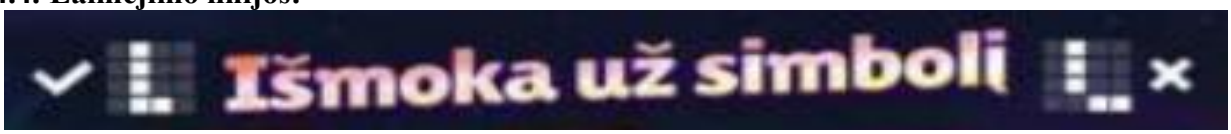


4.3. Lošimo simboliai:

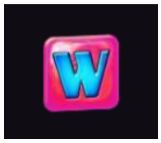
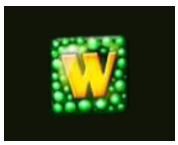
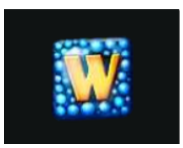
Simbolis	15+x (Jetonai)	14x (Jetonai)	13x (Jetonai)	12x (Jetonai)	11x (Jetonai)	10x (Jetonai)	9x (Jetonai)	8x (Jetonai)	7x (Jetonai)	6x (Jetonai)	5x (Jetonai)
	50000	25000	15000	5000	1500	1000	800	500	300	200	100
	30000	4000	3000	2500	1000	800	400	300	200	100	80
	15000	1500	1000	800	500	400	300	200	100	80	60
	10000	1000	500	350	300	250	200	150	100	70	50
	400	200	160	140	120	100	80	60	40	20	15
	400	200	160	140	120	100	80	60	40	20	15

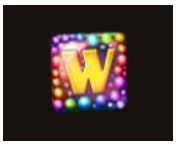
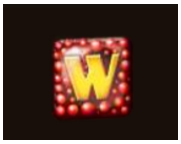
	300	120	110	100	90	80	60	30	20	15	10
	300	120	110	100	90	80	60	30	20	15	10

4.4. Laimėjimo linijos:



4.5. Specialūs simboliai:

Simbolis	**Funkcija**
	„Wild“ („laukinis“) simbolis pakeičia bet kokį simbolį, išskyrus premijos simbolį ir „Feature Wild“ simbolius.
„Feature Wild“ simboliai	Yra 5 skirtingi „Feature Wild“ simboliai, kiekvienas kurių pasižymi unikalia savybe, suaktyvinama, kai „Feature Wild“ simbolis yra laiminčio derinio dalis.
	Padidina daugiklį 1 prisidedant prie laimėjusio derinio.
	Pašalina visus tam tikro atsitiktinai pasirinkto tipo simbolius iš simbolių lentelės prisidedant prie laimėjusio derinio.
	Pagerina visus tam tikro atsitiktinai pasirinkto tipo simbolius ir paverčia juos aukštesnės vertės simboliais prisidedant prie laimėjusio derinio.

	Pakeičia 2-4 išmokos simbolius „wild“ simboliais prisidedant prie laimėjusio derinio.
	Praplečia atsitiktinį simbolį į 2x2 dydžio simbolį prisidedant prie laimėjusio derinio.
	3 premijos simboliai suaktyvina 3 „Wild Drops“. „Wild Drops“ galima suaktyvinti iš naujo.

4.6. „Bonus“ lošimas:

- Simbolių lentelėje esant 3 arba daugiau premijos simbolių suaktyvinamas premijos režimas su 3 „Wild Drops“. Premijos režimą sudaro 3 „Wild Drops“, kiekvienas su skirtinga wild (pakaitinių) simbolių schema, suteikiama esamoje simbolių lentelėje.
- Pirmasis nemokamas sukimas paverčia iškritusius „Bonus“ simbolius į „Wild“ simbolius ir prideda 3 papildomus 1x1 „Wild“ simbolius. Antrasis nemokamas sukimas prideda du 2x2 dydžio „Wild“ simbolius, o trečiasis nemokamas sukimas prideda vieną 3x3 dydžio „Wild“ simbolį . Premijos žaidimas gali būti iš naujo suaktyvintas.

4.7. Lošimo taisyklės:

- Laimintį derinį sudaro 5 arba daugiau identiškų simbolių, kurie yra sujungti vertikaliai arba horizontaliai.
- Lošimas pradedamas pasirinktu statymo lygiu, kai žaidėjas paspaudžia „Spin“ (sukimo) mygtuką.
- Laimėjimai ir laimėjimo deriniai išmokami pagal išmokų lentelę.
- „Cluster Slide“ yra žaidžiamas dviem režimais - normaliu režimu ir premijos režimu su „Wild Drops“.
- Esamo simbolių kritimo laimėjimai surenkami ir laimintys deriniai pašalinami, išskyrus „Feature Wild“ simbolius, kurie vėliau atlieka savo funkciją ir yra pašalinami. Likę simboliai krenta vertikaliai ir tada slysta į kairę, kol į ką nors atsiremia. Gavus rezultatą žaidžiama vėl ir nauji simboliai vėl krenta bei užpildo tuščias vietas. Ciklas tęsiamas, kol yra naujų laiminčių derinių.
- Žaidime yra 6 skirtingi „wild“ („laukinis“) simboliai: 1 „wild“ simbolis ir 5 „Feature Wild“ simboliai. Visi „wild“ simboliai pakeičia bet kokius simbolius, išskyrus premijos simbolius ir „Feature Wild“ simbolius.
- 5 „Feature Wild“ simboliai yra: „Multiplier“ („daugiklis“), Removing („pašalinimas“), Upgrading („patobulinimas“), Random („atsitiktinis“) ir Big Wild („didelis laukinis“) simbolis. Funkcijos suaktyvinamos, jei atitinkamas „Feature Wild“ simbolis sudaro laimintį derinį. Jei keli „Feature Wild“ simboliai suaktyvinami vienu metu, jie vykdomi šia tvarka: „Multiplier“, „Removing“, „Upgrading“, „Random“ ir „Big Wild“.

4.7.1. „Feature Wild“: „Multiplier Wild“ („laukinis daugiklis“)

- „Multiplier Wild“ simbolis, kuris įeina į laimintį derinį, padidina bendrąjį daugiklį vienetu ir tada pavirsta normaliu „wild“ simboliu. Bendrasis daugiklis taikomas visiems esamo kritimo laimėjimams ir tolesniems laimėjimo deriniams. Bendrasis daugiklis atstatomas kito lošimo pradžioje.

4.7.2. „Feature Wild“: „Removing Wild“ („pašalinantis laukinis“)

- „Removing Wild“ simbolis, kuris įeina į laimintį derinį, atsitiktinai parenka simbolio tipą ekrane ir pašalina visus tokius simbolius iš simbolių lentelės. Pašalinamas ir pats „Removing Wild“ simbolis.

4.7.3. „Feature Wild“: „Upgrading Wild“ („patobulinantis laukinis“)

- „Upgrading Wild“ simbolis, kuris įeina į laimintį derinį, atsitiktinai parenka simbolio tipą ekrane ir pagerina visus tokius simbolius lentelėje. Paveikti simboliai pagerinami iki kito simbolio vertės hierarchijoje pagal išmokų lentelę, o „Upgrading Wild“ simbolis pašalinamas.
- Jei keli „Upgrading Wild“ simboliai įeina į laimintį derinį, jie visi paveiks tuos pačius simbolius. Jei paveikti simboliai pasiekia aukščiausiai išmokamą simbolio tipą vertės hierarchijoje, likę „Upgrading Wild“ simboliai atsitiktine tvarka ekrane parinks naują simbolio tipą.

4.7.4. „Feature Wild“: „Random Wild“ („atsitiktinis laukinis“)

- „Random Wild“ simbolis, kuris įeina į laimintį derinį, pakeičia 2-4 išmokų simbolius simbolių lentelėje „laukiniais“ („wild“) simboliais. Tada „Random Wild“ simbolis yra pašalinamas.

4.7.5. „Feature Wild“: „Big Wild“

- „Big Wild“ simbolis, kuris įeina į laimintį derinį, atsitiktinai parenka išmokos arba „wild“ simbolį simbolių lentelėje ir praplečia jį į 2x2 dydžio simbolį. Tada „Big Wild“ simbolis pašalinamas. „Feature Wild“ simbolių „Big Wild“ simbolis neveikia.

4.8. Lošimo taisyklės:

- Kiekvieno simbolių kritimo pradžioje įprastu režimu, atsitiktinai parenkamas „Feature Wild“ simbolis, kuris rodomas „Generator“ („generatorius“) matuoklyje virš simbolių lentelės. Kiekvienas simbolis laimėjime derinyje naudojamas užpildyti „Generator“ matuoklį. „Wild“ simboliai skaičiuojami tik vieną kartą.
- Kai „Generator“ matuoklis užsipildo, „Feature Wild“ simboliai „Generator“ surenkami ir pridedami prie esamo inventoriaus šalia „Generator“. „Generator“ yra atstatomas ir „Generator“ rodomas naujas atsitiktinai parinktas „Feature Wild“ simbolis. Ciklas tęsiamas, kol yra naujų laimėjimų derinių. Matuoklis atstatomas kito lošimo pradžioje.
- Jei neatsiranda naujų laimėjimų derinių, inventorius ištuštinamas. Kiekvienas „Feature Wild“ simbolis inventoriuje atsitiktinai pakeičia 1-4 išmokos simbolius simbolių lentelėje savo paties kopijomis.
- Sugeneravus 5 „Feature Wild“ simbolius tame pačiame lošime, suteikiamas papildomas x5 daugiklis, kuris pridedamas prie bendrojo daugiklio. Daugiklis taikomas visiems tolesniems laimėjimo deriniams. Bendrasis daugiklis atstatomas kito lošimo pradžioje.

- Simbolių lentelėje esant 3 arba daugiau premijos simbolių suaktyvinamas premijos režimas su 3 „Wild Drops“ („laukiniai kritimai“ / nemokami sukimai).
- „Wild Drops“ pradedami, kai nėra naujų laimėjimų derinių ir sužaisti visi „Feature Wild“ simboliai inventoriuje.
- „Generator“ ir x5 daugiklio progresas yra nepertraukiamas ir tęsiamas, kai pradedamas premijos režimas su „Wild Drops“.
- Premijos režimą sudaro 3 „Wild Drops“, kiekvienas su skirtinga „wild“ simbolių schema, suteikiama esamoje simbolių lentelėje.

4.8.1. „Wild Drop“ 1:
- Premijos simboliai simbolių lentelėje paverčiami „wild“ simboliais ir trys papildomi „wild“ simboliai atsitiktinai išdėstomi simbolių lentelėje. Lošimas žaidžiamas, kol neatsiranda jokių laimėjimų derinių.

4.8.2. „Wild Drop“ 2:
- Du 2x2 „wild“ simboliai atsitiktinai išdėstomi simbolių lentelėje. Lošimas žaidžiamas, kol neatsiranda laimėjimų derinių.

4.8.3. „Wild Drop“ 3:
- Vienas 3x3 „wild“ simbolis atsitiktinai padedamas simbolių lentelėje. Lošimas žaidžiamas, kol neatsiranda laimėjimų derinių.

4.9. Lošimo taisyklės:
- 3 arba daugiau premijos simbolių lentelėje premijos režimu vėl suaktyvina papildomus 3 „Wild Drops“.
- Premijos režimas baigiamas, kai nebelieka papildomų laimėjimų derinių ir inventorius ištuštinamas arba pasiekiamas maksimalus laimėjimas.

5. LOŠIMAS „KRYŽIUOTIS“ („CRUSADER“)

5.1. Pagrindinė žaidimo informacija:
- Minimalus statymas yra 0.20 €, o maksimalus statymas – 100 €. Maksimalus laimėjimas yra 250000 €.
- „Crusader“ yra epinis 5 būgnų, 4 eilių lošimo automatas su 26 laimėjimo linijomis. „Bonus“ žaidime eilutės gali išsiplėsti iki 12 eilučių ir iki 98 žaidimo linijų.
- Dalinis pataikymas į 1x4 „Crusader“ simbolį suaktyvina „Respins“ („Persukimų“) funkciją. Kiekvienas „Respin“ stumia „Crusader“ simbolį vienu žingsniu aukštyn arba žemyn, kol atsiranda visas „Crusader“ simbolio vaizdas, ir baigiasi „Respins“.
- Du „Crusaders“ simboliai visame vaizde suaktyvina „Bonus“ režimą su 8 „Free spins“ (nemokamais sukimais).

5.2. Žaidimo vaizdas



5.3. Žaidimo simboliai:

Simbolis	5x (žetonai)	4x (žetonai)	3x (žetonai)
	1 000	400	200
	500	250	150
	400	225	125
	300	200	100
	250	150	75

	225	125	50
	200	100	25
	150	75	25
	100	50	25

5.4. Laimėjimo linijos:



5.5. Specialūs simboliai:

Simbolis	**Funkcija**

	„Crusader“ simbolis yra „Wild“. Dalinis pataikymas suaktyvina „Respins“ („Persukimus“) kol nepereina į pilną vaizdą. Du „Crusaders“ simboliai visame vaizde suaktyvina „Free spins“ (nemokamus sukimus).
	„Wild“ („laukinis“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „išplėstinį“ simbolį.
	„Išplėstinis“ simbolis išplečia visus būgnus į viršų iki ne daugiau kaip 12 eilių ir skiria papildomą „Free spins“ (nemokamą sukimą).

5.6. „Bonus“ žaidimas:

- Du „Crusaders“ simboliai visame vaizde suaktyvina 8 „Free spins“ (nemokamų sukimų) „Bonus“ režimą. Bonusinis režimas visada prasideda nuo 4 eilių.
- 1 ir 5 būgnai yra visiškai uždengti „Sticky wilds“ („lipnus laukinis“) bonusiniame žaidime.
- „Išplėstinis“ simbolis pasirodo 2, 3 ir 4 būgnuose Bonusiniame režime. Jis suaktyvina vienos eilės išplėtimą aukštyn visuose būgnuose iki daugiausia 12 eilučių. Plėtinys atsiranda po išmokėjimo. 1 ir 5 būgnai išsiplės su papildomais „Sticky Wilds“. Kiekvienas „išplėstinis“ simbolis suteikia papildomą „Free Spin“ (nemokamą sukimą).

5.7. Žaidimo taisyklės:

- „Crusader“ yra lošimo automatas turintis 5 būgnus, 4 eiles su iki 26 mokėjimo linijų. Eilutės gali išsiplėsti iš viso iki 12 eilučių ir iki 98 mokėjimo linijų.
- Žaidimas siūlo 12 statymo lygių.
- Kiekvieno statymo vertė 100 žetonų.
- Statymo linijos išmokamos iš kairės į dešinę. Išmokamas tik didžiausias laimėjimas už kiekvieną aktyvią statymo eilutę.
- Lošimas prasideda pasirinktu statymo lygiu, kai žaidėjas paspaudžia „Spin“ mygtuką.
- Laimėjimai ir laimėjimo deriniai išmokami pagal išmokų lentelę.
- „Crusader“ žaidžiamas dviem režimais; Normalus režimas ir Bonusinis režimas.
- Normalus režimas žaidžiamas su 5 būgnais ir 4 eilėmis.
- „Wild“ simbolis pakeičia bet kurį simbolį, išskyrus „Crusader“ simbolį ir išplėstinį simbolį.

- 1x4 „Crusader“ simbolis reiškia 4 1x1 wild simbolius ir atsiranda 1 ir 5 būgnuose.
- Dalinis pataikymas į 1x4 „Crusader“ simbolį suaktyvina „Respins“. Kiekvienas „Respin“ stumia „Crusader“ simbolį vienu žingsniu aukštyn arba žemyn per „Respin“, kol atsiranda visas vaizdas, tada kol baigiasi respins.
- „Respins“ tęsiasi, tuo atveju jei antrasis 1x4 „Crusader“ pataiko stumimo metu. „Crusader“ visame vaizde liks vietoje visų „Respins“ metu, kol antrasis stumiamas „Crusader“ taip pat bus visame vaizde.
- Du „Crusaders“ visame vaizde suaktyvina 8 „Free spins“ (nemokamus sukimus) su Bonusiniu režimu. Bonusinis režimas visada prasideda nuo 4 eilių.
- 1 ir 5 būgnai yra visiškai uždengti „Sticky wilds“ bonusiniame žaidime.
- Išsiplėstinis simbolis pasirodo 2, 3 ir 4 būgnuose Bonusiniame režime. Jis suaktyvina vienos eilės išplėtimą aukštyn visuose būgnuose iki daugiausia 12 eilučių. Plėtinys atsiranda po išmokėjimo. 1 ir 5 būgnai išsiplės su papildomais „Sticky Wilds“. Kiekvienas išplėstinis simbolis suteikia papildomą „Free spin“ (nemokamą sukimą) .
- Maksimalus eilučių skaičius yra 12 su 98 mokėjimo linijomis. Pasiektas išplėtimo lygis niekada nemažėja bonusinio žaidimo metu.
- Bonusinis žaidimas baigiasi, kai nebelieka „Free spins“ (nemokamų sukimų) arba kai pasiekiamas maksimalus laimėjimas.
- Laimėjimai išmokami pasibaigus bonusiniam žaidimui.
- Jokie statymai negali būti keičiami sukimo metu arba per „Free spin“ (nemokamą sukimą).

6. LOŠIMAS „CYGNUS“ („CYGNUS“)

6.1. Pagrindinė žaidimo informacija:

- Minimalus statymas yra 0.20 €, o maksimalus statymas – 100 €. Maksimalus laimėjimas yra 500000 €.
- „Cygnus“ yra galaktikos lošimų automatas. Jame gravitacija verčia simbolius slysti į kairę ir į dešinę, todėl jie visi gali būti dalis laimėjimo derinių.
- Apvalūs marmuro simboliai krenta 6 stulpeliuose ir sukelia „Avalanche“ („lavina“) srautus. Daugiklio „Scatter“ („sklaidos“) simboliai bet kuriuo metu nusileidžia žemyn ir nuolat didina laimėjimą, pasiekę apatinę eilę. Maksimalus įmanomas daugiklis yra x64 Žaidimas prasideda nuo 4 eilučių ir 4 096 laimėjimo būdų, tačiau besiplečiantis žaidimas gali suteikti net iki 8 eilučių ir 262 144 laimėjimo būdų.
- „Bonus“ simbolis, pasiekęs pirmą stulpelį įjungia bonusinį režimą. Žaidėjui suteikiami 7 „Free spins“ (nemokami sukimai), kai visos 8 eilutės yra aktyvios ir žaidžiamos. Kiekvienas naujas „Free spin“ (nemokamas sukimas), prasideda su 8 eilutėmis ir esamu aktyviu daugikliu. Pasiektas daugiklis niekada nemažėja bonusiniame žaidime suteikdamas didesnes laimėjimo galimybes.

6.2. Žaidimo vaizdas



6.3. Simbolių paaiškinimas:

Simbolis	6x (žetonai)	5x (žetonai)	4x (žetonai)	3x (žetonai)
	3 000	1 500	1 000	500
	300	200	100	50
	200	120	60	30
	80	60	40	20
	30	25	20	15

	25	20	15	10
	20	15	10	5

6.4. Išmokų eilės:



6.5. Specialūs simboliai:

Simbolis	**Funkcija**
	„Wild“ simbolis pakeičia bet kurį simbolį, išskyrus bonuso simbolį ir daugiklio „Scatter“ simbolį.
	Kiekvienas iš eilės einantis daugiklio scatter simbolis padidina daugiklio reikšmę kai pasiekia apatinę eilutę: x2, x4, x8, x16, x32 ir ne daugiau kaip x64.
	Bonuso simbolis pasiekęs kairįjį stulpelį įjungia „Free spins“ (nemokamų sukimų) bonusinį žaidimą, kuris žaidžiamas su 8 eilėmis.

6.6. „Bonus“ žaidimas:

- Bonuso simbolis („Scatter“), pasiekęs pirmą stulpelį, įjungia bonusinį režimą su „Free spins“ (nemokamais sukimais). Suteikiami 7 „Free spins“ (nemokami sukimai) su 8 eilėmis.
- Bonusinis žaidimas visada prasideda aktyviu daugikliu, nustatytu x1. Bonusinio žaidimo metu daugiklio „Scatter“ simboliai yra „Sticky“ („lipnus“) ir laikomi visų „Free spins“ (nemokamų sukimų) metu. Kiekvienas naujas „Free spin“ (nemokamas sukimas) prasideda su 8 eilėmis ir esamu aktyviu daugikliu. Pasiektas daugiklis niekada nemažėja per „Free spins“ (nemokamus sukimus) bonusiniame žaidime.
- Bonusinis režimas gali būti vėl suaktyvintas.

6.7. Žaidimo taisyklės:

- Kiekvieno statymo vertė 100 žetonų.
- Statymo linijos išmokamos iš kairės į dešinę. Išmokamas tik didžiausias laimėjimas už kiekvieną aktyvią statymo eilutę.
- Lošimas prasideda pasirinktu statymo lygiu, kai žaidėjas paspaudžia „Spin“ mygtuką.
- Laimėjimai ir laimėjimo deriniai išmokami pagal išmokų lentelę.
- „Cygnus“ žaidžiamas dviem režimais: normalus režimas ir bonusinis režimas su „Free spins“ (nemokamais sukimais).
- Visi simbolių kritimai normaliu režimu prasideda nuo 4 eilučių ir 4 096 būdų laimėti.
- Maksimalus eilučių skaičius yra 8 ir maksimalūs 262 144 laimėjimo būdai.
- „Wild“ simbolis pakeičia bet kurį simbolį, išskyrus bonuso simbolį ir daugiklio „Scatter“ simbolį.
- Laimėjimai dabartiniame simbolių kritime yra kaupiami, o tada visi simboliai, įtraukti į laimėtą derinį, sprogsta ir dingsta. Likę simboliai krenta vertikaliai, kelis kartus ridendami į kairę ir tada į dešinę, kol jie pasieks likusią padėtį. Naujas rezultatas atitinkamai išmokamas, o „Avalanche“ ciklas tęsiasi, kol atsiranda nauji laimėjimo deriniai.
- Kai „Avalanche“ ciklas baigiasi, iš viršaus krenta nauji simboliai. Kitas simbolių kritimas viršuje pridės vieną papildomą simbolių eilutę, todėl atsiras daugiau būdų laimėti.
- Laimėjimo būdų skaičius didėja didėjant eilučių skaičiui.
  - 4 eilės: 4096 būdai laimėti;
  - 5 eilės: 15625 būdai laimėti;
  - 6 eilės: 46656 būdai laimėti;
  - 7 eilės: 117649 būdai laimėti;
  - 8 eilės: 262144 būdai laimėti.
- Dabartinis aktyvus daugiklis padidėja dvigubai kiekvienam naujam daugiklio scatter simboliui („X“) kuris pasiekia apatinę eilutę. Prasideda nuo x1 ir tęsiasi iki maksimumo x64.
- Dabartinis aktyvusis daugiklis yra taikomas visoms paskesnėms vykstančio lošimo pergalėms.
- Daugiklis nustatomas iš naujo prieš prasidedant kitam lošimui.
- Bonuso simbolis („scatter“), pasiekęs pirmą stulpelį, įjungia bonusinį režimą. Suteikiami 7 „Free spins“ (nemokami sukimai) su 8 eilutėmis.
- Bonuso simbolis, pasiekiantis pirmą stulpelį bonusiniame režime pakartotinai įjungia bonusinį režimą.
- Bonusinis žaidimas visada prasideda aktyviu daugikliu, nustatytu x1.
- Kiekvienas naujas „Free spins“ (nemokamas sukimas) prasideda su 8 eilutėmis ir esamu aktyviu daugikliu. Pasiektas daugiklis niekada nemažėja bonusiniame žaidime.
- Jei bonuso simbolis patenka į akląją zoną, kur teoriškai neįmanoma pasiekti pirmo stulpelio, jis sprogsta ir pakeičiamas nauju bonuso simboliu kitame simbolių kritime.
- Bonusiniame žaidime visi daugiklio simboliai krinta vertikaliai, slenka kairėn ir dešinėn ir tampa „Sticky“ baigiantis „Free spins“ (nemokamiems sukimams) ir lieka „Sticky“ likusiems „Free spins“ (nemokamiems sukimams).
- Bonusinis žaidimas baigiasi, kai nebelieka „Free spins“ (nemokamų sukimų) arba kai pasiekiamas maksimalus laimėjimas.
- Laimėjimai išmokami pasibaigus bonusiniam žaidimui.

- Statymai negali būti keičiami simbolių kritimo metu ar bonusiniame režime.

7. LOŠIMAS „SAPNŲ NARAS“ („DREAM DIVER“)

7.1. Pagrindinė lošimo informacija:

- „Sapnų naras“ („Dream Diver“) – yra 5 būgnų, 4 eilučių lošimo automatas su 178 jungiamosiomis laimėjimo linijomis, „Stacked wild“ („sukrauti laukiniai“) ir „Pick’ n ’Click“ („pasirink ir paspausk“) premijos žaidimu. „The Stacked Wild“ pasistumia, kad apimtų visą būgną ir suaktyvintų „Stacked Wilds Respin“ („sukrautų laukinių simbolių persukimas“) funkciją. Žaidėjai turi galimybę rinkti daugiklius ir piniginius laimėjimus „Pick’ n ’Click“ premijos žaidime, kurį sudaro 6 lygiai, penki lygiai su „Pick 'n' Click“ objektais ir vienas paskutinis „Dream Wheel“ („svajonių ratas“) lygis.
- 3 „Pick Me“ („pasirink mane“) simboliai suaktyvina „Pick Me“ funkciją, kuri suteikia piniginį laimėjimą arba suaktyvina premijos žaidimą. Laimėjimai ir daugikliai renkami per visą premijos žaidimą ir išmokami, kai premijos žaidimas baigiasi.
- Minimali statymo suma – 0,20 EUR. Maksimali statymo suma – 100,00 EUR. Maksimali vieno lošimo laimėjimo suma – 250 000,00 EUR.

7.2. Lošimo vaizdas:



7.3. Lošimo simboliai:

Simbolis	5x (žetonai)	4x (žetonai)	3x (žetonai)
	2 500	500	250

	400	200	100
	300	150	75
	120	60	40
	100	50	30
	80	40	20
	60	30	10

7.4. Laimėjimo linijos:



7.5. Specialūs simboliai:

Simbolis	**Funkcija**
	„Wild“ („laukinis“) simbolis pakeičia bet kokį simbolį, išskyrus „Pick Me“ simbolį ir „Stacked Wild“ simbolį.

	„Stacked Wild“ simbolis yra 4x1 dydžio „Wild“ simbolis, kuris atsiranda 2, 3 ir 4 būgnuose bei pakeičia bet kokį simbolį, išskyrus „Pick Me“ simbolį. Išsukus vieną arba daugiau „Stacked Wild“ simbolių, suaktyvinama „Stacked Wilds Respin“ funkcija.
	3 „Pick Me“ simboliai suaktyvina „Pick Me“ funkciją, kuri suteikia piniginį laimėjimą arba suaktyvina premijos žaidimą.

7.6. „Bonus“ lošimas:

- 3 „Pick Me“ simboliai, atsiradę 2, 3 ir 4 būgnuose, suaktyvina „Pick Me“ funkciją. Po suaktyvinimo žaidėjas turi paspausti ant vieno iš 3 „Pick Me“ simbolių, kad gautų piniginį laimėjimą arba būtų suaktyvintas premijos žaidimas. Premijos žaidimą sudaro 6 lygiai, iš kurių 5 yra „Pick ´n´ Click“, o paskutinis lygis yra laimės ratas su daugikliais. Sukauptas daugiklis pritaikomas premijos žaidime surinktiems laimėjimams, kai premijos žaidimas baigiamas.

7.7. Lošimo taisyklės:

- Laimėjimai ir laimintys deriniai išmokami pagal išmokų lentelę.
- „Dream Diver“ žaidžiamas dviem režimais: normaliu režimu ir premijos režimu su „Pick ´n´ Click“ premijos žaidimu.
- „Wild“ simbolis pakeičia bet kokį simbolį, išskyrus „Pick Me“ simbolį ir „Stacked Wild“ simbolį.
- „Stacked Wild“ simbolis yra 4x1 dydžio „Wild“ simbolis, kuris atsiranda 2, 3 ir 4 būgnuose bei pakeičia bet kokį simbolį, išskyrus „Pick Me“ simbolį. Išsukus vieną arba daugiau „Stacked Wild“ simbolių, suaktyvinama „Stacked Wilds Respin“ funkcija.
- Kai aktyvi „Stacked Wilds Respin“ funkcija, visi „Stacked Wild“ simboliai yra pastumiami, kad dengtų visą būgną, ir suteikiamas „respin“ (pakartotinis sukimas). Suteikiamas tik vienas „respin“ (pakartotinis sukimas), nepriklausomai nuo „Stacked Wild“ simbolių, atsiradusių per tą patį „spin“ (sukimą) skaičiaus.
- Papildomi „Stacked Wilds“ simboliai, kurie atsiranda tos pačios „Stacked Wilds Respin“ funkcijos metu, suteikia papildomus „respin“ (pakartotinius sukimus). Per „respin“ (pakartotinius sukimus) visi „Stacked Wild“ simboliai lieka „sticky“ (fiksuoti).
- 3 „Pick Me“ simboliai, atsiradę 2, 3 ir 4 būgnuose, suaktyvina „Pick Me“ funkciją. Po suaktyvinimo žaidėjas turi paspausti ant vieno iš 3 „Pick Me“ simbolių, kad gautų piniginį laimėjimą arba būtų suaktyvintas premijos žaidimas.

- Premijos žaidimą sudaro 6 lygiai, iš kurių 5 yra „Pick ´n´ Click“, o paskutinis lygis yra laimės ratas su daugikliais.
- Potencialūs „spin“ (sukimo), kuris suaktyvina premijos žaidimą, laimėjimai perkeliami į premijos žaidimą.
- „Pick ´n´ Click“ variantai premijos žaidime slepia vieną iš šių laimėjimų: - piniginį laimėjimą, kuris pridedamas prie premijos žaidime surinktų laimėjimų; - daugiklį, kuris yra paskirstomas tarp esamo lygio ir likusių lygių. Paskirstymas pradedamas nuo 5 lygio ir tęsiamas į žemesnius lygius; - žadintuvą, kuris pabaigia premijos žaidimą; - širdelę, kuri suteikia papildomą gyvybę panaikindama žadintuvą ir taip išlaikydama žaidėją premijos žaidime; - rodyklę, kuri perkelia žaidėją į kitą lygį.
- Sukauptas daugiklis pritaikomas premijos žaidime surinktiems laimėjimams, kai premijos žaidimas baigiamas.
- „Dream Wheel“ yra dvi laikrodžio rodyklės, kurios sukasi atskirai. Žaidėjui nuspaudus mygtuką „Stop“ (stabdyti), laikrodis sustoja. Kiekviena laikrodžio rodyklė suteikia daugiklį, kuris yra pridedamas prie bendro sukaupto daugiklio.
- „Dream Wheel“ sektorių dydis nėra susijęs su tikimybe sustabdyti laikrodžio rodykles konkrečiame sektoriuje.
- Žaidžiant pakartotinai „Pick ´n´ Click“ elementai premijos žaidime gali būti išdėstyti kitaip.
- Premijos žaidimo negalima pakartotinai suaktyvinti žaidžiant premijos režimu.
- Premijos režimas baigiamas, kai panaudojamos visos širdelės ir žaidėjas atidengia žadintuvą, kai užbaigiamas paskutinis „Dream Wheel“ lygis arba pasiekiamas maksimalus laimėjimas.

7.8. Nemokamų sukimų / funkcijų aktyvavimas

- Nemokamus sukimus / funkcijas suaktyvinti galima naudojantis funkcija „X-iter“.
- Galima nusipirkti:
  - 3 sukimus („spins“) su bent vienu „Stacked Wilds“ simboliu, suaktyvinančiu „Stacked Wild Respin“ funkciją per kiekvieną „spin“ (sukimą) už 25x pasirinkto statymo sumą;
  - premijos žaidimą už 100x pasirinkto statymo sumą;
  - patekimą į „Big Bonus“ žaidimą už 200x pasirinkto statymo sumą;
  - „Super Bonus“ žaidimą, paskutinį „Dream Wheel“ lygį už 500x pasirinkto statymo sumą.
- „X-iter“ funkciją galima suaktyvinti tik pagrindiniame žaidime.
- Teorinė grąža žaidėjui (RTP) visiems „X-iter“ žaidimo režimams žaidime yra 95,00%.
- Visos žaidimo taisyklės galioja ir „X-iter“ funkcijoms.

8. LOŠIMAS „SAPNŲ ZONA“ („DREAMZONE“)

8.1. Pagrindinė žaidimo informacija:

- Minimalus statymas yra 0.20 €, o maksimalus statymas – 100 €. Maksimalus laimėjimas yra 250000 €.
- „Dreamzone“ yra žaidimas su lavinos simbolių kritimais ir „Dream („sapno“) Funkcijomis“, kurias reikia surinkti ir panaudoti, kad patektumėte į „Bonus Drops“ (nemokami sukimai) bonusinį žaidimą, t. y. „Dreamzone“.

- Pašalinkite visus simbolius iš lentelės tam, kad suaktyvintumėte „Bonus“ žaidimą su proporcingai didėjančiais daugikliais x2, x4, x8, x16, x32, x64, x128 ir x512.

8.2. Žaidimo vaizdas



8.3. Didelės vertės simboliai:

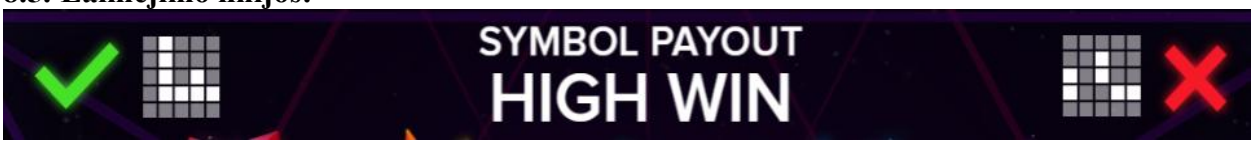
Simbolis					
11+	10 000	4 000	4 000	2 000	2 000
10	5 000	2 000	2 000	1 000	1 000
9	2 000	1 000	1 000	500	500
8	1 000	800	800	400	400
7	500	350	350	300	300
6	400	250	250	200	200
5	300	150	150	100	100
4	200	70	70	60	60

3	100	50	50	40	40

8.4. Mažos vertės simboliai:

Simbolis					
11+	600	500	500	480	480
10	500	400	400	380	380
9	400	300	300	280	280
8	300	200	200	180	180
7	200	100	100	80	80
6	100	80	80	60	60
5	60	40	40	30	30
4	40	30	30	20	20
3	30	20	20	10	10

8.5. Laimėjimo linijos:



8.6. Specialūs simboliai:

Simbolis	**Funkcija**
	„Wild“ („laukinis“) simbolis pakeičia bet kurį simbolį. Išskirtinė tik „Wild“ simbolio laimėjimo kombinacija turi didžiausios vertės simbolio išmoką.

8.7. „Bonus“ žaidimas:

- Visų simbolių pašalinimas iš lentelės suaktyvina „Bonus Drops“ bonusinį žaidimą. Bonusinis žaidimas suteikia 3 „Free Spins“ (nemokamus sukimus), kad galėtumėte dar kartą pašalinti simbolius iš lentelės ir pakilti į kitą lygį su dvigubai didesniais „Win“

(„laimėjimo“) daugikliais. Kiekviename lygyje „Win“ daugikliai proporcingai didėja nuo x2 iki x512.

8.8. Žaidimo taisyklės:

- Kiekvieno statymo vertė 100 žetonų.
- Laimėjimo deriniai mokami už grupes, sudarytas iš 3 ar daugiau simbolių, esančių greta vienas kito, šalia, bet kurioje 5x5 lentelės vietoje.
- Lošimas prasideda pasirinktu statymo lygiu, kai žaidėjas paspaudžia „Spin“ (sukti“) mygtuką.
- Laimėjimas ir laimėjimo deriniai išmokami pagal išmokų lentelę.
- „Dreamzone“ žaidžiama dviem režimais, normalus režimas ir bonusinis žaidimas su „Bonus Drops“ (nemokami sukimai).
- „Wild“ simbolis pakeičia bet kurį simbolį.
- Kiekviename laimėjimo derinyje bus kaupiama „Dream“ funkcija. Laimėjimo derinių simboliai pašalinami, likę simboliai kris, galimi nauji laimėjimai, o „Avalanche“ („lavina“) kartojasi. Jei nebėra laimėjimų, bus naudojama paskutinė sukaupta „Dream“ funkcija, viena po kitos, kol atsiranda laimėjimas, kad tęstųsi „Avalanche“.
- Laimėjimas, sukurtas naudojant „Dream“ funkciją, nekaupia naujos „Dream“ funkcijos.
- Daugiausiai galima sukaupti 5 „Dream“ funkcijas vieno kritimo metu ir jos galioja esamam kritimui.
- „Avalanche“ tęsiasi, kol nebelieka laimėjimų ir daugiau sukauptų „Dream“ funkcijų arba simboliai pašalinami iš lentelės, o tai suaktyvina „Bonus Drops“ (nemokamų sukimų) bonusinį žaidimą.
- „Bonus Drops“ bonusinis žaidimas prasideda su laimėjimo daugikliu x2 ir 3 „Free spins“ (nemokamais sukimais). Jei visi simboliai pašalinami, bonusinis žaidimas pereina į kitą lygį su 3 naujais „Free spins“ (nemokamais sukimais), o laimėjimo daugiklis dauginamas x2 iki x4, x8, x16 ir t.t.
- Laimėjimo daugiklis neturi ribos ir gali didėti, kol pasiekiamas maksimalus laimėjimas.
- „Dream“ funkcijos:
  - „WILD“: Prideda 1-5 „Wild“ simbolius.
  - „SIMBOLIŲ SPROGIMAS“: Pašalina bet kuriuos 1-15 simbolius visuose simbolių lygiuose.
  - „SIMBOLIŲ ATNAUJINIMAS“: Patobulina mažo laimėjimo simbolio lygį iki atitinkamo tos pačios spalvos didelio laimėjimo simbolio lygio.
  - „SIMBOLIS SCATTER („sklaidos“)“: Simbolio lygyje apmokamas „Scattered“. T.y. laimėjimo deriniai yra apmokami už visus simbolius bet kurioje lentelės vietoje, net jei jie nėra greta vienas kito.
- Lošimas baigsis, kai bus pasiektas didžiausias laimėjimas.
- Laimėjimai išmokami pasibaigus lošimui.
- Jokie statymai negali būti keičiami lošimo metu.

9. LOŠIMAS „EKVADORO AUKSAS“ („ECUADOR GOLD“)

9.1. Pagrindinė žaidimo informacija:

- Minimalus statymas yra 0.20 €, o maksimalus statymas – 100 €. Maksimalus laimėjimas yra 250000 €.
- „Ecuador Gold“ yra lošimo automatas su krintančiais simboliais 6 stulpeliuose. Eilučių plėtra prasideda nuo 4 eilučių ir 4 096 laimėjimo būdų ir tęsiasi iki 8 eilučių ir 262 144 laimėjimo būdų.
- Visi mažos, vidutinės ir didelės vertės simboliai yra keturių skirtingų dydžių: nuo standartinio 1x1 iki super 2x2, mega 3x3 ir iki pat didžiulio epinio 4x4. Laikoma, kad visi dideli simboliai yra sudaryti iš tokio skaičiaus 1x1 simbolių, kokį jie apima, pvz. Epinis 4x4 vaizduoja 16 standartinių simbolių, turinčių daugybę laimėjimo derinių.
- Iškritus trims „Bonus“ simboliams, saulė ir mėnulis sąveikauja ir atveria „Free spins“ (nemokamų sukimų) „Bonus“ žaidimą. „Bonus“ žaidimas gali būti pakartotinai suaktyvintas.
- Vienas laimintis „Free spin“ (nemokamas sukimas) pakelia saugos lygį per vieną eilę ir kitas sukimas prasideda nuo naujo saugos lygio. „Bonus“ žaidime visi „Wilds“ („laukinis“) yra „Sticky“ („lipnus“) per visus likusius „Free spins“ (nemokamus sukimus), kas padidina epinių laimėjimų tikimybę.

9.2. Žaidimo vaizdas



9.3. Simbolių paaiškinimas:

Simbolis	6x (žetonai)	5x (žetonai)	4x (žetonai)	3x (žetonai)
	300	250	200	180

	200	180	160	150
	200	170	150	120
	200	150	120	100
	80	50	40	30
	80	40	30	20
	30	20	15	10

	30	20	15	10

9.4. Specialūs simboliai:

Simbolis	**Funkcija**
	„Wild“ simbolis gali pakeisti visus simbolius, išskyrus premijos simbolį ir „Ghosting Wild“ („laukinis vaiduoklis“) simbolį. Premijos žaidime visi „Wilds“ yra „Sticky“ per visus likusius „Free spins“ (nemokamus sukimus).
	„Ghosting wild“ simbolis gali iškristi 3, 4, 5 ir 6 stulpeliuose. Jis perkelia atsitiktinį žingsnių skaičių ir palieka „Wilds“.
	Trys ar daugiau „Bonus“ simbolių įjungia „Bonus“ žaidimą.

9.5. „Bonus“ žaidimas:

- Trys ar daugiau „Bonus“ simbolių suaktyvina „Free spins“ (nemokamų sukimų) „Bonus“ žaidimą.
  - 3 „Bonus“ simboliai - 10 „Free spins“ (nemokamų sukimų)
  - 4 „Bonus“ simboliai - 15 „Free spins“ (nemokamų sukimų)
  - 5 „Bonus“ simboliai - 20 „Free spins“ (nemokamų sukimų)
  - 6 „Bonus“ simboliai - 25 „Free spins“ (nemokamus sukimus)
  - „Bonus“ žaidimas gali būti pakartotinai suaktyvintas.
- Kiekvienas laimintis „Free spin“ (nemokamas sukimas) perkelia saugos lygį per vieną eilę ir kitas sukimas prasideda nuo naujo saugos lygio. Saugos lygis gali būti perkeltas per ne daugiau kaip 4 eiles, o tai reiškia, kad iš viso bus 8 eilės su ne daugiau kaip 262 144 būdais laimėti. Pasiektas saugos lygis niekada nemažėja ir kiekvienas naujas „Free spin“

(nemokamas sukimas) prasideda nuo tuometinio aktyvaus saugos lygio. „Bonus“ žaidime visi „Wilds“ yra „Sticky“ per visus likusius „Free spin“ (nemokamus sukimus).

9.6. Žaidimo taisyklės:

- Kiekvienas statymas yra 100 žetonų.
- Statymo eilės išmokamos iš kairės į dešinę. Išmokamas tik didžiausias laimėjimas kiekvienoje aktyvioje statymų eilėje.
- Lošimasprasideda pasirinktu statymų lygiu, kai žaidėjas paspaudžia mygtuką „Spin“ (Sukti).
- Laimėjimai ir laimėjimų deriniai išmokami pagal išmokų lentelę.
- „Ecuador Gold“ yra žaidžiamas dviem režimais: įprastu režimu ir premijos („Bonus“) režimu su „Free spins“ (nemokamais sukimais).
- Žaidžiant įprastu režimu, visų simbolių „Drops“ (kritimai) prasideda su 4 eilėmis ir 4 096 būdais laimėti.
- Visi mažos, vidutinės ir didelės vertės simboliai gali būti keturių dydžių: standartinis 1x1, „super 2x2“, „mega 3x3“ ir „epic 4x4“. Laikoma, kad visi dideli simboliai yra sudaryti iš tokio skaičiaus 1x1 simbolių, kokį jie apima, pvz. „super 2x2“ susideda iš 4 standartinių 1x1 simbolių.
- Slinkdami žemyn dideli simboliai pašalina mažesnius simbolius. Tai neturi įtakos tokio paties dydžio simboliams, premijos simboliams ir „Sticky Wilds“ („lipnus laukinis“) simboliams.
- Laimėjimai, skirti per tuometinį simbolių kritimą, yra surenkami ir tada visi simboliai, kurie yra laimėjimo derinio dalis, sprogsta ir suteikia vietos papildomiems simboliams, kurie nukris iš viršaus. Šis kitas simbolių kritimas pridės papildomą simbolių eilę viršuje, todėl padidės laimėjimo būdų skaičius. Naujas rezultatas yra atitinkamai išmokamas, ir „Avalanche“ („lavina“) funkcijos taikymas tęsiasi tol, kol yra rodomi nauji laimėjimo deriniai.
- Didėjant eilių skaičiui, laimėjimo būdų skaičiai didėja.
  - 4 eilės: 4 096 būdai laimėti
  - 5 eilės: 15 625 būdai laimėti
  - 6 eilės: 46 656 būdai laimėti
  - 7 eilės: 117 649 būdai laimėti
  - 8 eilės: 262 144 būdai laimėti
- Maksimalus eilių skaičius yra 8 su ne daugiau kaip 262 144 būdais laimėti.
- „Wild“ simbolis gali pakeisti visus simbolius, išskyrus „Bonus“ (premijos) simbolį ir „Ghosting Wild“ simbolį. Premijos žaidime visi „Wilds“ yra „Sticky“ per visus likusius „Free spins“ (nemokamus sukimus).
- „Ghosting wild“ simbolis yra rodomas 3, 4, 5 ir 6 stulpeliuose. Jis perkelia atsitiktinį žingsnių skaičių, kai tik baigiasi simbolių kritimas, ir palieka po savęs „Wilds“ eilę, o po to surenkami potencialūs laimėjimai. Žaidžiant premijos žaidimą, sugeneruoti „Wilds“ pavirsta į „Sticky“ per visus likusius „Free spins“ (nemokamus sukimus).
- Visas „Super“ ir „Mega“ simbolis pavirsta į „Wild“, jei su juo susiduria „Ghosting Wild“ simbolis.
- Premijos simboliai yra rodomi visuose stulpeliuose. Stulpelyje gali būti iki dviejų „Bonus“ (premijos) simbolių.

- Žaidžiant įprastu režimu, bet kurioje ekrano vietoje rodomas 3 ar daugiau premijos simbolių („scatters“) derinys įjungia „Bonus“ režimą su „Free spins“ (nemokamais sukimais). Už 3 „Bonus“ simbolius yra skiriama 10 „Free spins“ (nemokamų sukimų), už 4 „Bonus“ simbolius - 15, už 5 „Bonus“ simbolius- 20 ir už 6 „Bonus“ simbolius yra skiriama 25 „Free spins“ (nemokami sukimai).
- Žaidžiant „Bonus“ režimu trys ar daugiau „Bonus“ simbolių pakartotinai įjungia papildomus „Free spin“ (nemokamus sukimus). Jų skaičius nustatomas taip pat, kaip ir tada, kai įjungiamas premijos žaidimas.
- „Bonus“ žaidimas visada prasideda nuo saugos lygio, kuriame nustatytos 4 eilės. Kiekvienas laimintis „Free spin“ (nemokamas sukimas) perkelia saugos lygį per vieną eilę.
- Saugos lygio perkėlimas vyksta po išmokėjimo. Kitas sukimas prasideda nuo naujo saugos lygio. Saugos lygis gali būti perkeltas per ne daugiau kaip 4 eiles, o tai reiškia, kad iš viso bus 8 eilės su ne daugiau kaip 262 144 būdais laimėti.
- Kiekvienas naujas „Free spin“ (nemokamas sukimas) prasideda nuo tuometinio aktyvaus saugos lygio.
- Maksimalus saugos lygis yra 8 su ne daugiau kaip 262 144 būdais laimėti. Vykstant „Free spin“ (nemokamas sukimas) „Bonus“ žaidimui, pasiektas saugos lygis niekada nesumažėja.
- „Bonus“ žaidimas baigiasi, kai nebelieka „Free spin“ (nemokamų sukimų) arba kai pasiekiamas didžiausias laimėjimas.
- Laimėjimai išmokami „Bonus“ (premijos) žaidimo pabaigoje.
- Simbolių kritimo metu arba žaidžiant premijos režimu jokių statymų keisti negalima.

10. LOŠIMAS „LAIMĖK DAUG“ („HIT IT BIG“)

10.1. Pagrindinė žaidimo informacija:

- Minimalus statymas yra 0.20 €, o maksimalus statymas – 100 €. Maksimalus laimėjimas yra 250000 €.
- „Hit It Big“ yra 5 būgnų, 3 eilių lošimo automatas.
- Premijos žaidimą sudaro 5 x 5 ekranų tinklelis, turintis tris lygius: išorinį ratą, vidinį ratą ir centrinį ekraną „Hit It Big“. Progresas atliekamas pataikant į vidų nukreiptas rodykles išoriniame ir vidiniame apskritimuose. Pataikius rodyklę į išorę, žymeklis atšoks į išorinį apskritimą. Pataikius į vidų nukreiptą rodyklę, žymeklis nukreipiamas į vidinius 8 ekranus. Pataikius į vidų nukreiptą rodyklę vidiniame apskritime, žaidimas bus perkeliamas į aukščiausią lygį – „Hit it Big“ režimą.

10.2. Žaidimo vaizdas

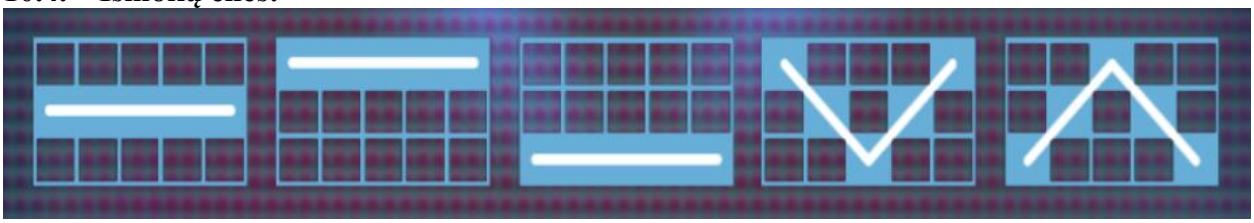


10.3. Simbolių paaiškinimas:

Simbolis	5x (žetonai)	4x (žetonai)	3x (žetonai)
	5 000	2 500	700
	2 500	1 250	300
	2 000	1 000	250
	1 600	800	200
	600	250	100
	500	200	75

	400	150	50

10.4. Išmokų eilės:



10.5. Specialūs simboliai:

Simbolis	Funkcija
	„Wild“ („laukinis“) simbolis gali pakeisti visus simbolius, išskyrus premijos simbolį.
	„Locked Wilds“ („užrakintas laukinis“) užpildo 1ą ir 5tą būgnus su „Wilds“ per 3 „Respins“ („Persukimus“).
	Trys „Bonus“ (premijos) simboliai įjungia premijos žaidimą.

10.6. „Bonus“ žaidimas:

- Trys „Bonus“ (premijos) simboliai suaktyvina premijos žaidimą.
- Premijos žaidimą sudaro 5 x 5 ekranų tinklelis, turintis tris lygius: išorinį ratą, vidinį ratą ir centrinį ekraną „Hit It Big“. Pradėjęs nuo išorinio žiedo, atrankos žymeklis atsitiktinai šokinėja aplink įvairius statymo koeficientus, kol žaidėjas pataikys. Kai tik tai atsitiks, žymeklis sustoja ir suteikia pasirinktą statymo koeficientą. Po to daugiklis pakeičiamas „Bandit“ („surišk tai“) simboliu. Tikslas nėra du kartus pataikyti į tą pačią aikštę ir nusileisti ant to paties „Bandit“ simbolio. Tokiu būdu bus surinkti visi laimėjimai ir baigtas „Bonus“ (premijų) žaidimas.
- Paspaudus į vidų nukreiptą rodyklę, žymeklis nukreipiamas į vidinius 8 ekranus. Paspaudus į vidų nukreiptą rodyklę vidiniame apskritime, žaidimas bus perkeliamas į aukščiausią lygį – „Hit it Big“ režimą. Pasiekęs „HIT IT BIG“ premijos žaidimą, žaidimas rodomas su daug didesniu daugiklio verčių rinkiniu iki 1 000x daugiklio.

10.7. Žaidimo taisyklės:

- Kiekvienas statymas yra 100 žetonų.
- Statymo eilės išmokamos iš kairės į dešinę. Laimėjimas išmokamas tik už ilgiausią išmokų eilę kiekvienoje aktyvioje statymų eilėje.

- Lošimas prasideda pasirinktu statymų lygiu, kai žaidėjas paspaudžia mygtuką „Spin“ (Sukti).
- Laimėjimai ir laimėjimų deriniai išmokami pagal išmokų lentelę.
- „Hit it Big“ yra žaidžiamas trimis režimais: įprastu režimu, premijos režimu ir „Hit it Big“ režimu.
- Įprastam režimui naudojami būgnai ir funkcijos mygtukai.
- Funkcija įjungiama, jei virš būgno ir po būgnu esantys funkcijų mygtukai yra identiški, kai būgnai sustoja.
- Jei funkcija yra įjungiama, funkcijų mygtukai, kurie suaktyvino šią funkciją, yra užrakinami iki tol, kol baigsis žaidimas.
- Yra 7 skirtingos funkcijos:
  - 2x daugiklis
  - 5x daugiklis
  - 10x daugiklis
  - 50x daugiklis
  - „Respin“
  - „Stacked Wilds“ („sukrautas laukinis“)
  - „Locked Wilds“ („užrakintas laukinis“)
- 2x, 5x, 10x ir 50x daugiklio funkcijos padidina visus laimėjimus, gautus žaidžiant įprastu režimu, 2, 5, 10 ir 50 kartų už išmokų eilę didesne suma. Vienu metu gali būti suteikiami keli daugikliai, tokiu atveju jie yra sudedami.
- „Respin“ funkcija suteikia vieną „Respin“. Visos kitos galimai suaktyvintos funkcijos taikomos šio „Respin“ metu.
- „Stacked Wilds“ funkcija apima visą būgną nuo viršutinių iki apatinių paleidimo funkcijos mygtukų su „Wild“ simboliais prieš išmokėjimą.
- „Locked Wilds“ funkcija apima 1 ir 5 būgnus su „Wilds“ per 3 „Respins“. 1 ir 5 būgnai bei jų atitinkami funkcijų mygtukai yra užrakinami per „Respins“. Visos kitos galimai suaktyvintos funkcijos yra taikomos ir „Respins“ metu.
- 3 simbolių, ant kurių užrašyta „HIT IT BIG“, iškritusių ant 2, 3 ir 4 būgnų, derinys iš karto paleidžia premijos režimą.
- Premijos žaidimas pirmiausia sužaidžiamas tuo atveju, jei to paties sukimo metu yra įjungiamas premijos režimas ir „Respins“ suteikianti funkcija. „Respins“ funkcija yra suaktyvinama, kai premijos žaidimas baigiasi.
- Premijos režimas yra žaidžiamas 5x5 ekrano tinkleliuose, esančiuose virš būgnų.
- Premijos režimo metu kiekviename ekrane yra rodomas vaizdas, daugiklis, „Bandit“ arba rodyklė.
- Jei žymeklis sustoja ties daugikliu, daugiklis padaugina statymą ir yra skiriamas laimėjimas, o tada ekranas pavirsta į „Bandit“.
  - Jei žymeklis sustoja ties „Bandit“, premijos žaidimas baigiasi ir žaidimas grįžta į įprastą režimą.
  - Jei žymeklis sustoja ties rodykle, nukreipta į vidų, tai reiškia perėjimą į kitą lygį. Jei sustojama ties rodykle, nukreipta į išorę, tai reiškia grįžimą atgal į ankstesnį lygį.
- Žymeklis atsitiktine tvarka juda tarp aktyvaus apskritimo ekranų, kai žaidžiama premijos režimu ir „Hit it Big“ režimu. Žymeklis sustoja, kai žaidėjas paspaudžia ekraną arba baigiasi laikmatyje nustatytas laikas.

- Premijos režimas prasideda, kai žymeklis juda tik tarp išorinių 16 ekranų 5x5 tinklelyje. Paspaudus į vidų nukreiptą rodyklę, žymeklis nukreipiamas į vidinius 8 ekranus. Paspaudus į vidų nukreiptą rodyklę vidiniame apskritime, žaidimas bus perkeliamas į aukščiausią lygį – „Hit it Big“ režimą.
- Įjungus „Hit it Big“ režimą, išoriniai 16 ekranų rodo daugiklius. Daugiklis, ties kuriuo sustoja žymeklis, po to, kai jis sustoja, padidina dabartinį aktyvų statymą ir yra skiriamas tas laimėjimas. Vėliau žaidimas grįš į įprastą režimą.
- Laimėjimai išmokami premijos žaidimo pabaigoje.
- Sukimo metu arba žaidžiant premijos režimu jokių statymų keisti negalima.

11. LOŠIMAS „LAIMĖK STIPRIAI“ („HIT IT HARD“)

11.1. Pagrindinė žaidimo informacija:

- Minimalus statymas yra 0.20 €, o maksimalus statymas – 100 €. Maksimalus laimėjimas yra 250000 €.
- „Hit it Hard“ yra 5 žaidimų linijų retro lošimo automatas, subalansuotas su „Bonus“ žaidimu.
- „Multiplier Wild“ („laukinis daugiklis“) simbolis, esantis laimėjimuose, atitinkamai padidina laimėjimą. Jei „Wild“ („laukinis“) ar „Multiplier Wild“ nėra laimėjimo derinio dalis, „Wild Respin“ („laukinis persukimas“) funkcija yra suaktyvinama.
- Meskite kauliukus, kad suaktyvintumėte „Bonus“ žaidimą, užpildytą „Multiplier Wilds“, „Stacked Wilds“ („sukrauti laukiniai“), „Respins“ („persukimas“) ir dviems pachinko stiliaus mini žaidimais. „Bonus“ žaidimas tęsiasi tol, kol laimite.

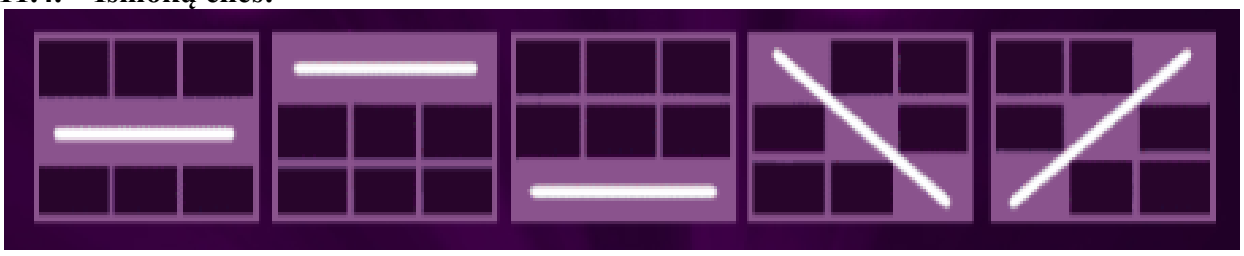
11.2. Žaidimo vaizdas



11.3. Simbolių paaiškinimas:

Simbolis	3x (žetonai)
	5 000
	2 500
	1 000
	500
	400
	300
	150
	100
	50

11.4. Išmokų eilės:



11.5. Specialūs simboliai:

Simbolis	Funkcija

	„Wilds“ gali pasirodyti 2 ir 3 būgnuose. „Wild“ simbolis pakeičia bet kokius simbolius, išskyrus bonuso (kauliuko) simbolį.
	Daugiklis „Wilds“ atsiranda tik trečiame būgne. Daugiklis „Wild“ esantis laimėjimuose, atitinkamai padidina laimėjimą. Jei „Wild“ ar daugiklis „Wild“ 3 būgne nėra laimėjimo derinio dalis, „Wild Respin“ funkcija yra suaktyvinama, kur 3 būgnas išlieka užrakintas vienam „respin“.
	
	
	
	Bonuso simbolis padidina 10x „Wild“ daugiklį Bonuso režime.
	Bonuso simbolis (kauliukas), pataikęs į trečiojo būgno vidurinę liniją, suaktyvina Bonuso režimą.

11.6. „Bonus“ žaidimas:

- „Bonus“ simbolis (kauliukas) vidurinėje 3 būgno pozicijoje suaktyvina Bonusinį žaidimą ir pavirsta 10x „wild“ daugikliu.
- Bonusinis žaidimas prasideda nuo starto rodyklės. Iškritęs kauliuko rezultatas nurodo kitą ėjimą ir būgnų sukimų skaičių. Bonusinis žaidimas tęsiasi, jei laimimas bent vienas sukimas.
- Bonuso režimas negali būti pakartotinai suaktyvintas.

11.7. Žaidimo taisyklės:

- Kiekvieno statymo vertė 100 žetonų.
- Statymo linijos išmokamos iš kairės į dešinę. Išmokamas tik didžiausias laimėjimas už kiekvieną aktyvią statymo eilutę.
- Lošimas prasideda pasirinktu statymo lygiu, kai žaidėjas paspaudžia „Spin“ (sukti) mygtuką.
- Laimėjimai ir laimėjimo deriniai išmokami pagal išmokų lentelę.
- „Hit it Hard“ žaidžiamas dviem režimais; Normalus režimas ir Bonusinis režimas.

- Įprastame režime yra „Respin“ funkcija.
- „Wilds“ gali pasirodyti 2 ir 3 būgnuose. „Wild“ simbolis pakeičia bet kokius simbolius, išskyrus bonuso (kauliuko) simbolį.
- Daugiklis „Wilds“ atsiranda tik trečiame būgne. Daugiklis „Wild“ esantis laimėjimuose, atitinkamai padidina laimėjimą. Jei „Wild“ ar daugiklis „Wild“ 3 būgne nėra laimėjimo derinio dalis, „Wild Respin“ funkcija yra suaktyvinama, kur 3 būgnas išlieka užrakintas vienam „Respin“.
- „Wild Respin“ funkcija gali būti suaktyvinama, kai bonusinio žaidimo lentoje gaunami sukimai, išskyrus „WILD SPINS“ mini žaidimą. Suaktyvinimas galimas „STACKED WILDS“ mini žaidime su „Wilds“ dengiančiais 2 būgną, bet ne su „Wilds“ dengiančiais trečią būgną.
- Bonuso simbolis (kauliukas), pataikęs į trečiojo būgno vidurinę liniją, suaktyvina „Bonus“ režimą.
- Bonuso simbolis padidina 10x wild daugiklį Bonuso režime. Bonuso režimas negali būti pakartotinai aktyvinamas.
- „Roll the Dice!“(„ridenk kauliuką“) bonusinis žaidimas prasideda su kauliuko metimu. Žaidėjas eina tiek ėjimų nuo „START“, bonusinio žaidimo lentoje, koks yra kauliuko rezultatas.
- Reikia bent vieno laimėjimo arba bonusinio žaidimo lentos mini žaidimuose, kad būtų galima toliau mesti kauliuką ir tęsti bonusinio žaidimo ėjimus.
- Bonusinio žaidimo lentoje yra daugikliai, papildomi sukimai, papildomi ėjimai, būgnų funkcijos ir keturi mini žaidimai; „LUCKY BALLZ“ („laimintys kamuoliukai“), „STACKED WILDS“, „SUPER BALLZ“ („Super kamuoliukai“) ir „WILD SPINS“ („laukiniai sukimai“).
- „START“ - „START“ nurodo bonusinio žaidimo pradžią. Pataikius ant „START“ vėl metamas kauliukas ir ėjimą nurodo išmestas jo rezultatas. Daugiklis ir papildomi sukimai. Iškritusios bonusinio žaidimo lentos skilties etiketė nurodo laimėtą sukimų skaičių (1 - 5) ir daugiklio dydį (1x, 2x, 3x, 4x, 5x, 10x arba 20x). Papildomi sukimai, gauti bonusinio žaidimo lentoje yra pristabdomi jei suaktyvinama „Wild Respin“ funkcija Bonuso režime. Daugikliai yra multiplikaciniai, jei toje pačioje mokėjimo linijoje jų yra daugiau nei vienas.
- MYSTERY SPINS („paslaptingi sukimai“) - Suteikiamas atsitiktinis papildomų sukimų skaičius.
- Mini žaidimas: „LUCKY BALLZ“ - Pachinko stiliaus mini žaidimas. Laimimi 4 kamuoliukai. Visi iškritimai ant puodelių yra sudedami ir bendrai parodo visą laimėjimą. Tai garantuotas laimėjimas, o po mini žaidimo visada seka naujas kauliuko metimas.
- Mini žaidimas: „SUPER BALLZ“ - Pachinko stiliaus mini žaidimas kaip „LUCKY BALLZ“, tačiau su neribotu kamuoliukų skaičiumi. Visi iškritimai ant puodelių yra sudedami ir bendrai parodo visą laimėjimą. „SUPER BALLZ“ tęsiasi, kol kamuoliukas pataiko į puodelį, kuris jau užimtas (jau pataikytas). Tai garantuotas laimėjimas, o po mini žaidimo visada seka naujas kauliuko metimas.
- Mini žaidimas: „STACKED WILDS“ - Suteikiami 3 sukimai su užrakintais wilds. Pirmas sukimas turi „Wilds“ dengiančius 2 būgną. Antras sukimas turi „Wilds“ dengiančius 3 būgną. Trečiasis ir paskutinis sukimas turi wilds dengiančius 2 ir 3 būgnus.
- Tai garantuotas laimėjimas, o po mini žaidimo visada seka naujas kauliuko metimas.
- Mini žaidimas: „WILD SPINS“ - „WILD SPINS“ suteikia 10 sukimų su atsitiktiniu daugikliu „Wild“ trečiame būgne.

- „POWER RUN“ („galingas paleidimas“) - Naujas kauliuko metimas nurodo paskutinį bonusinio žaidimo lentos langelį (daugiausiai 6 žingsniai). Vienu metu atliekamas vienas žingsnis, reiškiantis, kad suteikiamos ir žaidžiamos visos funkcijos pakeliui iki paskutinio langelio. Vėl metamas kauliukas „POWER RUN“ pabaigoje, jei buvo bent vienas laimėjimas tiek suteiktuose sukimuose ant būgno, tiek suteiktuose mini žaidimuose ant bonusinių žaidimų lentos.
- „QUANTUM LEAP“ („kvantinis šuolis“) Juda atsitiktiniu ėjimų skaičiumi, kuris gali būti daug didesnis nei išmestas kauliuko rezultatas. Ėjimas yra labai greitas ir laimima tai, kas yra ant iškritusio langelio.
- „KEY“ („raktas“) - Pataikius ant „KEY“ dalinai atrakinama „BANK“ („bankas“) funkcija. Reikia dviejų raktų, kad atidaryti „BANK“. Toliau seks naujas kauliuko metimas, nesvarbu ar liko dar vienas raktas ar ne.
- „BANK“ - Pataikius ant neatrakintos „BANK“ skilties, gaunamas didžiausias žaidimo laimėjimas, kuris baigiamas bonusiniu žaidimu. Iš naujo kauliukas metamas tuo atveju, kai „BANK“ vis dar užrakintas.
- Bonusinis žaidimas baigiasi, kai nebelieka sukimų ar daugiau ėjimų bonusinio žaidimo lentoje, arba kai laimėtas didžiausias laimėjimas.
- Laimėjimai išmokami pasibaigus bonusiniam žaidimui.
- Jokie statymai negali būti keičiami esamo ar būsimo sukimo metu ar bet kuriuo metu Bonusiniame režime.

12. LOŠIMAS „LEDINIS VILKAS“ („ICE WOLF“)

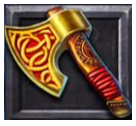
12.1. Pagrindinė žaidimo informacija:

- Minimalus statymas yra 0.20 €, o maksimalus statymas – 100 €. Maksimalus laimėjimas yra 250000 €.
- „Ice Wolf“ yra tradicinis lošimo automatas. Pradėjus nuo 6 būgnų ir 3 eilučių, kiekvienas laimėjimas iš eilės tęsia eilučių plėtrą iki maksimalių 7 eilučių. Pasiekę viršutinę būgnų dalį, galite laimėti papildomų sukimų, „Wilds“ („laukinis“) simbolių ir iki 50x „multiplier“ (daugiklis“) kiekviename laimėjime.

12.2. Žaidimo vaizdas



12.3. Simbolių paaiškinimas:

Simbolis	6x (žetonai)	5x (žetonai)	4x (žetonai)	3x (žetonai)
	500	400	250	200
	400	200	150	100
	300	150	100	70
	90	80	70	60
	80	70	60	50
	70	60	50	40
	60	50	40	30
	50	40	30	20
	25	20	15	10

12.4. Laimėjimo linijos:



12.5. Specialūs simboliai:

Simbolis	Funkcija
	„Wild“ simbolis pakeičia bet kurį įprastą simbolį. „Wild“ simboliai viršutinėje dalyje lieka „Sticky“ („lipnus“) iki lošimo pabaigos.
	„Ice Wolf“ simbolis suaktyvina „Wolfpack“ („vilkų gauja“), kuris nuvalo visą stulpelio ledą, palikdamas „Wilds“ pėdsaką į viršų ir suteikdamas vieną „Respin“ („persukimas“).
	Duodamas papildomas „Respin“ ir „Spins away“ („sukimai šalin“).
	Daugikliai yra: x2, x3, x5, x10 ir x50. Aktyvavus, jie padaugina laimėjimą nepriklausomai nuo to, kokiame stulpelyje jie yra. Daugikliai yra pridedami ir „Sticky“ iki lošimo pabaigos.

12.6. „Wolfpack“:

- „Ice Wolf“ simbolis suaktyvina „Wolfpack“, kuris nuvalo visą stulpelio ledą, palikdamas „Wilds“ pėdsaką į viršų ir suteikdamas vieną „Respin“.

12.7. Pasiekti viršūnę:

- Ledo nuvalymas iki viršaus suaktyvina sekciją 7-toje eilutėje. Nors būgnų ten ir nedaug, bet jie pripildyti „Wilds“, „Respins“ ir „Mutipliers“ funkcijomis, kurios gali padauginti laimėjimą iki 50 kartų.
- Kai „Multiplier“ ir „Wild“ atsiranda viršutinėje būgnų dalyje, jie išlieka „Sticky” per visą lošimą. Aktyvūs „Multipliers“ yra sudedami ir didina laimėjimą, neatsižvelgiant į tai, kuriame stulpelyje jie yra. „+1 Spin“ („+1 sukimas“) simboliai išlieka „Sticky“, kol bus panaudoti pratęsti „Respin“ seką, padidinti papildomų laimėjimų tikimybę ir tolesnį eilučių išsiplėtimą.

12.8. Žaidimo taisyklės:

- Kiekvieno statymo vertė - 100 žetonų.
- Statymo linijos išmokamos iš kairės į dešinę. Išmokamas tik didžiausias laimėjimas už kiekvieną aktyvią statymo eilutę.
- Lošimas prasideda pasirinktu statymo lygiu, kai žaidėjas paspaudžia „Spin“ (sukti) mygtuką.
- Laimėjimai ir laimėjimo deriniai išmokami pagal išmokų lentelę.
- „Ice Wolf“ žaidžiamas dviem režimais: Normalus režimas ir „Respin“ režimas.
- Visi sukimai Normaliu režimu prasideda tik nuo apatinės būgno dalies su 6 stulpeliais, 3 eilėmis ir 729 laimėjimo būdais.
- Laimėjimo derinys Normaliu režimu suaktyvina „Respin“ režimą ir ledo nuvalymą į viršų. Simbolių skaičius stulpelyje, įtrauktas į laimėjimo derinį, atitinka nuvalytų simbolių skaičių atitinkamoje kolonoje, ne daugiau kaip 7 eilutes stulpelyje. Ledo nuvalymas gali sukurti papildomų laimėjimo derinių, tačiau jie nesuaktyvina tolesnio ledo nuvalymo. Išmoka gaunama nuvalius ledą ir laimimas vienas „Respin“.
- „Respin“ režimas baigiasi, kai nebeduodami nauji „Respin“ (nuo naujų laimėjimo derinių, nauji „Ice Wolves“ arba „Sticky +1 Spin“ simboliai) arba kai pasiekiamas didžiausias laimėjimas.
- „Ice Wolf“ simbolis žaidžia tik tada, kai jo nedengia ledas. Jis pradeda veikti po išmokėjimo ir nuvalo visą stulpelio ledą bei palieka wilds pėdsaką nuo savo pozicijos į viršų vidurinio būgno dalyje. Ledo nuvalymas ir „Wilds“ pėdsakas, kuriuos suaktyvina „Ice Wolves“ atliekami ant besisukančių būgnų. Suteikiamas „Respin“, kai „Ice Wolf“ (ar keli „Ice Wolves“) sustoja ant nelaimėjimo „Spin“.
- Viršutinėje būgno dalyje yra daugiklio simboliai (x2, x3, x5, x10 ir x50), „+1 Spin“ simboliai ir „Wild“ simboliai.
- Visi viršutinėje dalyje esantys būgnai sukasi atskirai kiekviename sukime, kol sustoja ant daugiklio „Wild“ arba „+1 Spin“ simbolio. Sustojęs simbolis lieka „Sticky“ visuose galimuose „Respins“, tačiau jis aktyvuojamas tik nuvalius ledą.
- „+1 Spin“ simbolis, nepadengtas ledu, suaktyvinimas sukime be jokių naujų laimėjimo derinių ar „Ice Wolf“ simbolių. Duodamas papildomas „Respin“ ir „Spins away“. Simboliai naudojami iš kairės į dešinę, jei yra daugiau nei vienas aktyvus „+1 Spin“ simbolis.
- Aktyvūs daugikliai viršutinėje būgno dalyje yra pridedami ir taikomi visiems laimėjimams, nesvarbu, kur pasirodo.
- „Wild“ simbolis pakeičia bet kurį simbolį, išskyrus: „Ice Wolf“ simbolį, daugiklio simbolius ir „+1 Spin“ simbolį.
- Laimėjimai išmokami pasibaigus respins.
- Jokie statymai negali būti keičiami esamo ar būsimo sukimo metu ar bet kuriuo metu „Respin“ režimu.

13. LOŠIMAS „KATMANDU AUKSAS“ („KATMANDU GOLD“)

13.1. Pagrindinė lošimo informacija:

- „Katmandu Auksas“ – 6 būgnų, nuo 4 096 iki 531 441 laimėjimo būdų lošimas, kurio tikslas yra išsukti laimėjimo kombinaciją.

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

13.2. Lošimo vaizdas:



13.3. Lošimo taisyklės:

- Už visus simbolius išmokama iš kairės į dešinę ant gretimų būgnų pradedant nuo kairiosios pusės.
-  Tai yra „laukinio“ („Wild“) simbolis, kuris pakeičia visus simbolius, išskyrus „premijinį“ („Bonus“) ir „ledo alpinisto“ („Ice Climber“) simbolius.
-  Tai yra „besiplečiančio laimėjimo“ („Expanding Win“) simbolis. Šis simbolis yra didelės vertės simbolių ir „laukinio“ („Wild“) simbolių versija. Bet kuris paprastas simbolis 1x1 dydžio išmokamas arba „laukinio“ („Wild“) simbolis gali nukristi žemyn kaip „besiplečiančio laimėjimo“ („Expanding Win“) simbolis. Kai „besiplečiančio laimėjimo“ („Expanding Win“) simbolis yra laimėjimo dalis, jis išsiplečia rodyklių kryptimis ir išsiplėtimo kryptimi pakeičia visus kitus tame pačiame būgne esančius simbolius, išskyrus „premijinį“ („Bonus“), „ledo alpinisto“ („Ice Climber“) ir „laukinio“ („Wild“) simbolius. Išsiplėtimas vyksta išmokėjus kitus potencialius laimėjimus. Jei išsiplėtimo funkcija pereina per didelį simbolį, jis keičiamas tokio paties dydžio išsiplėtimo simboliu.
-  Tai yra „ledo alpinisto“ („Ice Climber“) simbolis. „Ledo alpinisto“ („Ice Climber“) 1x1 ir 2x2 dydžio simboliai gali kristi žemyn su bet kokiu simboliu. Du ar daugiau „ledo alpinisto“ („Ice Climber“) simbolių suaktyvina „ledo alpinisto“ („Ice Climber“) funkciją, jei nėra papildomų laimėjimų. Funkcija pakeičia „ledo alpinist“o („Ice Climber“) simbolį ir visus simbolius, esančius aukščiau būgne atskirais išmokamais simboliais. Jei ši funkcija pereina per didelį simbolį, jis pakeičiamas pateiktu tokio paties dydžio simboliu. Jei

funkcija pereina per „besiplečiančio laimėjimo“ („Expanding Win“) simbolį, išplėtimo funkcija lieka savo vietoje ir yra taikoma naujam simboliui. Jei 2x2 funkcija pereina per „laukini“o („Wild“) simbolį, jis pakeičiamas atitinkamu simboliu pateiktoje tokio paties dydžio simbolių kombinacijoje. Jei „ledo alpinisto“ („Ice Climber“) funkcija suaktyvinta 8-oje eilėje, ji pridės dar 9-ąją simbolių eilę. Funkcija neįtakoja „premijinių“ („Bonus“) simbolių. Taip pat 1x1 „ledo alpinisto“ („Ice Climber“) funkcija neveikia „laukinio“ („Wild“) simbolių.

- 

Tai yra „premijinis“ („Bonus“) simbolis. Išsukti 3, 4, 5 arba 6 „premijiniai“ („Bonus“) simboliai atitinkamai suaktyvina 10, 15, 20 arba 25 nemokamus sukimus. Nemokamų sukimų metu išsukti papildomi 3 ar daugiau „premijiniai“ („Bonus“) simboliai suteikia papildomus nemokamus sukimus, kurių skaičius nustatomas tuo pačiu būdu, kaip ir suaktyvinus nemokamų sukimų režimą. Nemokami sukimai prasideda su 4 eilėmis ir 4 096 būdais laimėti. Nemokamų sukimų pradžioje laimėjimo daugiklis yra x1. Kiekvienas išsuktas „premijinis“ („Bonus“) simbolis nemokamų sukimų metu padidina laimėjimo daugiklį 1. Daugiklis išlieka ir yra taikomas visiems tolesniems nemokamiems sukimams. Pasiektas daugiklis niekada nemažėja. Nemokami sukimai baigiasi, kai jų nebelieka arba, kai yra pasiekiamas maksimalus laimėjimas.
- Nemokamų sukimų pirkimo funkcija gali būti suaktyvinta tik pagrindiniame lošime. Perkant nemokamus sukimus garantuojamas premijinis lošimas su 3-6 „premijinių“ („Bonus“) simbolių ir patekimu į nemokamus sukimus už x100 pasirinkto statymo sumą. Perkant „Super“ nemokamus sukimus garantuojamas premijinis lošimas su 3-6 „premijinių“ („Bonus“) simbolių ir patekimas į nemokamus sukimus su pradiniu x10 daugikliu, už x500 pasirinkto statymo sumą.
- Laimėjimų kombinacijų laimėjimai yra kaupiami, visi simboliai, įtraukti į laimėjimą kombinaciją, išnyksta, o jų vietose atsiranda nauji simboliai. Naujų simbolių atsiradimas prideda papildomą lošimo eilę viršuje, todėl padidėja laimėjimo būdų skaičius:
  - 4 eilės – 4 096 laimėjimo būdai;
  - 5 eilės – 15 625 laimėjimo būdai;
  - 6 eilės – 46 656 laimėjimo būdai;
  - 7 eilės – 117 649 laimėjimo būdai;
  - 8 eilės – 262 144 laimėjimo būdai;
  - 9 eilės – 531 441 laimėjimo būdas.
- Išmokamas tik didžiausias laimėjimo kombinacijos laimėjimas.
- Visi laimėjimai už laimėjimo kombinacijas yra išmokami pagal išmokėjimų lentelę.

13.4. Simbolių reikšmės:

Simbolis	6 rūšies (monetos)	5 rūšies (monetos)	4 rūšies (monetos)	3 rūšies (monetos)
	500	250	200	150
	360	180	140	120
	340	170	120	100
	300	150	100	80
	160	80	60	50
	160	80	60	50
	120	60	40	30
	120	60	40	30
	50	30	20	10
	50	30	20	10
	50	30	20	10
	50	30	20	10

14. LOŠIMAS „NOKAUTO DEIMANTAI“ („KNOCKOUT DIAMONDS“)

14.1. Pagrindinė lošimo informacija:

- „Nokauto deimantai“ („Knockout Diamonds“) – yra 3 būgnų ir vienos centrinės mokėjimo linijos lošimas.
- Identiški stulpelių rinkiniai 1 ir 2 eilutėse kartu su simboliais ant mokėjimo linijos suaktyvina „Ringside Rumble“ („ringo dumbtelėjimas“) funkciją su „užrakintais“ („Locked“) būgnais ir 3 nemokamais sukimais trečioje eilutėje.
- Trys „Bonus“ simboliai ant laimėjimo linijos suaktyvina nemokamų sukimų premijos žaidimą - „Knockout Spins“ („nokauto sukimai“) su 3 nemokamais sukimais („free spins“). Pinigų premijos mokėjimo lentelė yra žaidžiama per visus nemokamus sukimus, padidindama galimybę laimėti didelius laimėjimus. „Ringside Rumble“ funkcijos metu nemokami sukimai nėra vartojami. Bet koks laimėjimas arba papildomas premijos simbolis išmokų eilutėje su „Knockout Spins“ atstato likusių nemokamų sukimų („free spins“) skaičių į 3. Likusių nemokamų sukimų („free spins“) skaičius niekada negali būti daugiau nei 3.
- Minimali statymo suma – 0,20 EUR. Maksimali statymo suma – 100,00 EUR. Maksimali vieno lošimo laimėjimo suma – 250 000,00 EUR.

14.2. Lošimo vaizdas:



14.3. Lošimo simboliai:

Simbolis	3x (kreditai)	2x (kreditai)

	100	
	75	
	50	-
	25	-
	15	-
	10	-
	5	-
	3	-
	„Knockout Spins“	2

14.4. Laimėjimo linijos:



14.5. Specialūs lošimo simboliai:

Simbolis	Funkcija
	„Wild“ („laukinis“) simboliai pakeičia bet kokius simbolius, išskyrus premijos simbolį. Visų „Wild“ simbolių išmokų eilutė išmokama pagal išmokų lentelę.
	„Multiplier Wild“ („laukinis daugiklis“) simboliai pakeičia bet kurį simbolį, išskyrus premijos simbolį. „X2 Multiplier Wild“ laimėjimo eilutėje laimėjimas padauginamas iš x2.
	„Multiplier Wild“ simboliai pakeičia bet kurį simbolį, išskyrus premijos simbolį. „X3 Multiplier Wild“ laimėjimo eilutėje padauginamas iš x3.
	3 premijos simboliai ant mokėjimo linijos suaktyvina „Knockout Spins“. 3 premijos simboliai ant laimėjimo linijos „Knockout Spins“ metu garantuoja maksimalų laimėjimą.

14.6. „Bonus“ lošimas:

- 3 premijos simboliai ant mokėjimo linijos suaktyvina „Knockout Spins“ bonus žaidimą su 3 nemokamais sukimais („free spins“).
- Premijos režimu premijos simboliai yra nuolat renkami. Kai premijos režimas baigiasi, žaidėjui suteikiamas surinktų premijos simbolių laimėjimas pagal išmokų lentelę. Galima surinkti ne daugiau nei 10 premijos simbolių.
- „Knockout Spins“ režimu 3 premijos simboliai išmokų eilutėje garantuoja maksimalų laimėjimą.

14.7. Lošimo taisyklės:

- Išmokų eilutės išmokamos iš kairės į dešinę. Išmokamas tik didžiausias išmokų eilutės laimėjimas.
- Lošimas pradedamas pasirinktu statymo lygiu, kai žaidėjas paspaudžia sukimo („Spin“) mygtuką.
- Laimėjimai ir laimėjimo deriniai išmokami pagal išmokų lentelę.
- „Knockout Diamonds“ yra žaidžiamas 3 režimais: įprastu režimu, „Ringside Rumble“ režimu ir premijos režimu su nemokamais sukimais („free spins“).
- „Wild“ simboliai pakeičia bet kokius simbolius, išskyrus premijos simbolį. Visų „Wild“ simbolių išmokų eilutė išmokama pagal išmokų lentelę.
- „Multiplier Wild“ simboliai atsiranda ant 3 būgno ir pakeičia bet kokius simbolius, išskyrus premijos simbolį. „Multiplier Wild“ simboliai turi x2 arba x3 daugiklį. „Multiplier Wild“ simboliai daugina laimėjimą išmokų eilutėje pagal simbolio vertę.
- Už 2 premijos simbolius išmokų eilutėje išmokama pagal išmokų lentelę.
- Identiški simbolių rinkiniai 1 ir 2 būgnuose kartu su simboliais ant išmokų eilutės suaktyvina „Ringside Rumble“ režimą su 3 užfiksuotais pakartotiniais sukimais („respins“).
- Žaidžiant „Ringside Rumble“ režimu, 1 bei 2 būgnai yra užfiksuoti vietoje ir suteikiami 3 pakartotiniai 3 būgno sukimai („respins“).
- 3 premijos simboliai išmokų eilutėje įprastu arba „Ringside Rumble“ režimu suaktyvina premijos režimą su nemokamais sukimais („free spins“). Suteikiami „Knockout Spins“ su 3 nemokamais sukimais („free spins“).
- Jei tuo pačiu metu suaktyvinamas premijos režimas ir „Ringside Rumble“ režimas, „Knockout Spins“ žaidžiami prieš „Ringside Rumble“. „Ringside Rumble“ režimas suaktyvinamas pasibaigus premijos režimui.
- Bet koks laimėjimas arba papildomas premijos simbolis išmokų eilutėje su „Knockout Spins“ atstato likusių nemokamų sukimų („free spins“) skaičių į 3. Likusių nemokamų sukimų („free spins“) skaičius niekada negali būti daugiau nei 3.
- Premijos režimu premijos simboliai yra nuolat renkami. Kai premijos režimas baigiasi, žaidėjui suteikiamas surinktų premijos simbolių laimėjimas pagal išmokų lentelę. Galima surinkti ne daugiau nei 10 premijos simbolių.
- „Knockout Spins“ režimu 3 premijos simboliai išmokų eilutėje garantuoja maksimalų laimėjimą.
- „Knockout Spins“ funkcija baigiama, kai nebelieka nemokamų sukimų („free spins“) arba pasiekiamas maksimalus laimėjimas.
- Laimėjimai režimais „Ringside Rumble“ ir „Knockout Spins“ išmokami kiekvieno režimo pabaigoje. Jei pasitaiko keli dviejų režimų deriniai, laimėjimai išmokami sužaidus visus režimus.

15. LOŠIMAS „LEIKO PENKETUKAS“ („LAKE‘S FIVE“)

15.1. Pagrindinė žaidimo informacija:

- Minimalus statymas yra 0.20 €, o maksimalus statymas – 100 €. Maksimalus laimėjimas yra 216 000 €.
- „Lake’s Five“ yra 5 būgnų lošimo automatas. Žaidimas turi aštuntojo dešimtmečio disko karštinės temą, „Scatter Respin“ („sklaidos simbolio persukimas“) ir „Free Spins“ (nemokamu sukimų) pripildytą „Bonus“ žaidimą su „Walking“ („Vaikščiojimo“), „Sticky“ („Lipniąja“) ir „Climbing Wilds“ („Kopiančių laukinių“) funkcijomis. Susijungiančios mokėjimo linijos sukuria 178 laimėjimo būdus ir galimybę laimėti iki 216 000 žetonų.
- Pirmoji „Lake’s Five“ žaidimo dalis yra Lak’o komandos įsilaužimas į stipriai saugomą biurą, esančią Romano bokšto viršuje ir pagrobtos beždžionėlės išlaisvinimas. Antroji dalis - sujungti skirtingus komandos talentus ir ištuštinti piktadario lobių saugyklą.

15.2. Žaidimo vaizdas



15.3. Simbolių paaiškinimas:

Simbolis	5x (žetonai)	4x (žetonai)	3x (žetonai)
	1 000	500	150

	500	250	100
	200	150	70
	150	100	60
	120	70	50
	100	60	40
	100	60	40

15.4. Laimėjimo linijos:



15.5. Specialūs simboliai:

Simbolis	**Funkcija**
	„Wild“ („laukinis“) simbolis gali pakeisti bet kokį kitą simbolį išmokų eilėje. „Wild“ simboliai, kurių keliai susikerta ir kurie atsiduria toje pačioje pozicijoje, sugeneruoja daugiklį šiam sukimui.

	Kiekvieno „Free Spin“ metu „Climbing Wilds“ persikelia per vieną poziciją į viršų.
	Kiekvieno „Free Spin“ (nemokamo sukimo) metu „Walking Wilds“ persikelia per vieną būgną į dešinę.
	„Sticky Wilds“ išlieka toje pačioje vietoje per likusius „Free Spins“.
	2 „scatter“ („sklaidos“) simboliai bet kurioje būgnų vietoje suaktyvina „Respins“ (persukimas). „Respins“ metu „Scatters“ pavirsta į „Wilds“. 3 „Scatter“ simboliai bet kurioje būgnų vietoje įjungia premijos režimą su 10 „Free Spins“.
	„Walking Wilds“, „Sticky Wilds“ ir „Climbing Wilds“ yra atrakinami, kai 3 raktai yra surenkami ant 1, 3 ir 5 būgnų.

15.6. Bonus žaidimas:

- Trys „Scatter“ simboliai suaktyvina „Free Spins“ (nemokamų sukimų) „Bonus“ žaidimą, kur ponas Lake'as ir jo komanda patenka į pono Romano saugiai saugomą biurą. Tikslas yra surinkti auksinius raktus, kad būtų galima atrakinti pakopinius „Wild“ ir gauti papildomų „Free Spins“ (nemokamų sukimų).
- Trys raktai ant pirmojo būgno atrakina „Walking Wild“, trys raktai ant trečiojo būgno atrakina „Sticky Wild“ ir trys raktai ant penktojo būgno atrakina „Climbing Wild“. Atrakinus funkciją, ją galima naudoti likusių „Free Spins“ (nemokamų sukimų) metu. Visi likę „Walking“ and „Climbing Wilds“ užbaigia savo kelius, palikdami „Wilds“ pėdsakus paskutiniame „Free Spins“ (nemokamame sukime). „Wilds“ kertantys vienas kito kelią, sudaro „Multiplier Wilds“ (laukinis daugiklis“) vienam sukimui.

15.7. Žaidimo taisyklės:

- Kiekvienas statymas yra 100 žetonų.
- Statymo eilės išmokamos iš kairės į dešinę. Išmokamas tik didžiausias laimėjimas kiekvienoje aktyvioje statymų eilėje.
- Lošimas prasideda pasirinktu statymų lygiu, kai žaidėjas paspaudžia mygtuką „Spin“ (Sukti).
- Laimėjimai ir laimėjimų deriniai išmokami pagal išmokų lentelę.

- „Lake's Five“ yra žaidžiamas dviem režimais: įprastu režimu ir premijos režimu su „Free Spins“ (nemokamais sukimais).
- „Scatter“ simbolis yra premiją įjungiantis simbolis, rodomas ant 1, 3 ir 5 būgnų.
- 2 „Scatter“ simboliai bet kurioje būgnų vietoje suaktyvina „Respins“. „Respins“ metu „Scatters“ pavirsta į „Wilds“. Kiekvieno „Respin“ metu būgnai su „Wilds“ kartu pasisuka per vieną žingsnį žemyn. Kiti būgnai sukasi įprastai.
- „Respins“ galima įjungti tik žaidžiant įprastu režimu.
- „Respins“ baigiasi, kai lieka tik vienas „Wild“ arba kai pasirodo trečiasis „Scatter“ simbolis.
- 3 „Scatter“ simboliai bet kurioje būgnų vietoje įjungia premijos režimą su 10 „Free Spins“.
- Žaidžiant premijos režimu už rakto simbolį skiriamas 1 papildomas „Free Spin“.
- Žaidžiant premijos režimu, „Walking Wild“ funkcija yra atrakinama ant 1, 2 ir 3 būgnų, kai tik ant 1 būgno surenkami 3 raktai. Kiekvieno „Free Spin“ metu „Walking Wilds“ persikelia per vieną būgną į dešinę.
- Žaidžiant premijos režimu, „Sticky Wild“ funkcija yra atrakinama ant 2, 3, 4 ir 5 būgnų, kai tik ant 3 būgno surenkami 3 raktai. „Sticky wilds“ išlieka toje pačioje vietoje per likusius „Free Spins“ (nemokamus sukimus).
- Žaidžiant premijos režimu, „Climbing Wild“ funkcija yra atrakinama ant 2, 3, 4 ir 5 būgnų, kai tik ant 5 būgno surenkami 3 raktai. Kiekvieno „Free spin“ metu „Climbing Wilds“ persikelia per vieną poziciją į viršų.
- „Wilds“, kurių keliai susikerta, bus kraunami vienas ant kito ir generuos daugiklius tam sukimui. 2 „Wilds“ toje pačioje pozicijoje generuoja X2 daugiklį. 3 „Wilds“ toje pačioje pozicijoje generuoja X3 daugiklį.
- Išmokų eilės, einančios per sukrautą „Wild“ daugiklį, yra atitinkamai padauginamos.
- Prieš įvertinant premijos žaidimo paskutinio sukimo išmokas, visi likusieji „Walking Wilds“ ir „Climbing Wilds“ užbaigia ėjimą savo keliais, palikdami po savęs eilę „Wilds“. Šie „Wilds“ negeneruoja jokių daugiklių.
- Už išmokų eilę, sudarytą tik iš „Wilds“, išmokama kaip už didžiausios vertės simbolį.
- Premijos žaidimas baigiasi, kai nebelieka „Free Spins“ arba kai pasiekiamas didžiausias laimėjimas.
- Laimėjimai išmokami premijos režimo pabaigoje.
- Sukimo metu arba žaidžiant premijos režimu jokių statymų keisti negalima.

16. LOŠIMAS „MIKRO RITERIAI“ („MICRO KNIGHTS“)

16.1. Pagrindinė žaidimo informacija:

- Minimalus statymas yra 0.20 €, o maksimalus statymas – 100 €. Maksimalus laimėjimas yra 250000 €.
- „Micro Knights“ lošime simboliai nusileidžia ant 7x7 simbolių tinklelio, o 5 ar daugiau simbolių grupės sukuria laimėjimą. Simbolių eilutė iš simbolių tinklelio gali būti perkelta į eilę, kai nėra papildomų laimėjimų derinių. Simboliai pridedami prie eilės iš dešinės į kairę, o to paties tipo simboliai sugrupuojami. Laimėjimo grupės sprogsta ir suteikia vietos nusileisti iš viršaus papildomiems simboliams. Jie taip pat prisideda prie „Collecting Knight“ („riteris kolekcionierius“) matuoklio užpildymo, kuris savo ruožtu suteikia skirtingas gelbėjimo vėliavos funkcijas: „INFERNO“ („pragaras“), „EXTRA WILDS“

(„ekstra laukinis“), „SUPER SIZE“ („super didelis“), „CHARGE“ („įkrovos“), „EPIC CHARGE“ („epinės įkrovos“), „BOOSTED QUEUE“ („padidinta eilė“).

- Laimintis trijų „Bonus“ simbolių iškritimas suaktyvina „Free Spins“ (nemokamų sukimų) Bonus žaidimą. Jis suteikia 5 nemokamais sukimais su padidintu nuolatiniu matuokliu, kuris žymiai lengviau suaktyvina vėliavos funkcijas.

16.2. Žaidimo vaizdas

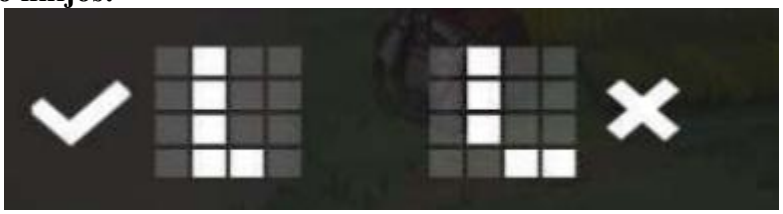


16.3. Simbolių paaiškinimas:

Simbolis	5x (žetonai)	6x (žetonai)	7x (žetonai)	8x (žetonai)	9x (žetonai)	10+x (žetonai)	12+x (žetonai)	16+x (žetonai)	20+x (žetonai)
	250	300	350	600	1 000	1 750	3 500	7 000	25 000
	200	250	300	500	800	1 500	3 000	6 000	20 000
	150	200	250	400	600	1 250	2 500	5 000	15 000
	100	150	200	300	400	1 000	2 000	4 000	10 000

	25	50	100	150	200	300	500	1 000	2 000
	20	40	80	150	200	300	500	750	1 500
	15	30	60	120	150	200	250	500	1 000
	10	20	40	80	150	200	250	500	1 000

16.4. Laimėjimo linijos:



16.5. Specialūs simboliai:

Simbolis	**Funkcija**
	„Wild“ („laukinis“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus bonusinį simbolį.
	3 bonusiniai „Scatter“ („sklaidos“) simboliai suaktyvina „Free Drops“ (nemokamus sukimus) bonusiniame žaidime su 5 „Free drops“.

16.6. Bonusinis žaidimas:

- 3 Bonus „Scatter“ simboliai suaktyvina „Free drops“ (nemokamų sukimų) Bonus žaidimą su 5 nemokamais sukimais.
- „Bonus“ žaidimas prasideda tuščiu matuokliu ir tuščia eile, kurie nemažėja prisipildžius per vykstantį „Bonus“ žaidimą.
- „Bonus“ žaidimas gali būti suaktyvintas dar kartą.

16.7. Žaidimo taisyklės:

- Kiekvieno statymo vertė 100 žetonų.
- Laimėčią grupę sudaro 5 ar daugiau identiškų sujungtų simbolių.
- Simbolių grupė turi jungtis vertikaliai arba horizontaliai arba būti sujungta su simboliais iš eilės.
- Lošimas prasideda pasirinktu statymo lygiu, kai žaidėjas paspaudžia „Spin“ (sukti) mygtuką.
- Laimėjimai ir laimėjimo deriniai išmokami pagal išmokų lentelę.
- „Micro Knights“ žaidžiamas dviem režimais: normalus režimas ir bonusinis režimas su „Free drops“ (nemokamais sukimais).
- Laimėčios grupės pašalinamos ir pridedami nauji simboliai, kad būtų užpildytos tuščios vietos.
- „Wild“ simbolis pakeičia bet kurį simbolį, išskyrus bonusinį simbolį.
- Simbolių eilutė iš simbolių tinklelio gali būti perkelta į eilę, kai nėra papildomų laimėjusių derinių. Simboliai pridedami prie eilės iš dešinės į kairę, o to paties tipo simboliai sugrupuojami.
- Eilutę, kurios simbolius galima perkelti į eilę, nurodo „Charging Knight“ („pakraunamas riteris“). Atlikęs savo veiksmą, „Charging Knight“ pakyla aukštyn, kol pasiekia viršūnę, o tada pradeda judėti žemyn. Pasiekęs apatinę eilę, jis vėl pradeda judėti aukštyn.
- Bonusinių ir „Wild“ simbolių negalima pridėti prie eilės.
- Simboliai eilėje naudojami iš kairės į dešinę ir sujungiami su simboliais tinklelyje, kad būtų sudarytos laimėčios grupės.
- Simboliai eilėje gali prisijungti prie grupės arba susikurti grupę, jei simbolių tinklelyje ir eilėje iš viso yra 5 ar daugiau jungiamųjų simbolių. Simbolių tinklelyje sujungti simboliai negali būti sudaryti vien tik iš „Wild“ simbolių.
- Simboliai eilėje gali sudaryti kelias grupes tame pačiame simbolių kritime.
- Simboliai lieka eilėje tol, kol jie sudaro laimėčias grupes, kol suaktyvinamas premijos režimas arba iki lošimo pabaigos.
- Visų eilėje esančių simbolių grupių dydį atsitiktine tvarka galima padidinti vienu kartu.
- Kiekvienas laimėčios grupės simbolis prisideda prie skaitiklio dešinėje tinklelio pusėje. „Wild“ simboliai ir simboliai iš eilės skaičiuojami tik vieną kartą.
- Kai skaitiklis yra pilnas, suteikiama vėliavėlės funkcija ir skaitiklis nustatomas iš naujo.
- Kai nebėra laimėčių derinių, už kuriuos reikia išmokėti, visos surinktos vėliavėlės funkcijos žaidžiamos tokia tvarka, kokia buvo suteiktos.
- Yra 6 vėliavėlės funkcijos: „INFERNO“ („pragaras“), „EXTRA WILDS“ („ekstra laukinis“), „SUPER SIZE“ („super didelis“), „CHARGE“ („įkrovos“), „EPIC CHARGE“ („epinės įkrovos“), „BOOSTED QUEUE“ („padidinta eilė“).
    - Vėliavėlės funkcija: „INFERNO“ Visi mažos vertės simboliai pašalinami iš simbolių tinklelio.
    - Vėliavėlės funkcija: „EXTRA WILDS“ 3-15 „Wild“ simboliai atsitiktine tvarka įtraukiami į simbolių tinklelį. Vėliavėlės funkcija: „SUPER SIZE“ Didelis 2x2, 3x3 arba 4x4 dydžio simbolis atsitiktine tvarka įterpiamas į simbolių tinklelį ir sukuria laimėčią grupę.
    - Vėliavėlės funkcija: „CHARGE“ 2-5 eilutės iš simbolių tinklelio perkeliamos į eilę. Eilutės parenkamos atsižvelgiant į „Charging Knight“.

- Vėliavėlės funkcija: „EPIC CHARGE“ Visos eilutės iš simbolių tinklelio perkeliamos į eilę. Perkeltų eilučių tvarka atitinka „Charging Knight“ ėjimą.
- Vėliavėlės funkcija: „BOOSTED QUEUE“ Visi eilėje esantys simboliai, nepriklausomi vienas nuo kito, gali būti sujungti su simbolių tinklelyje esančiais simboliais ir sudaryti laiminčias grupes. Simbolių tinklelyje sujungti simboliai negali būti sudaryti vien tik iš „Wild“ simbolių.

- 3 bonusiniai „Scatter“ simboliai suaktyvina „Free drops“ (nemokamus sukimus) bonusiniame žaidime su 5 „Free drops“ (nemokamais sukimais).
- Bonusinis žaidimas prasideda, kai nebėra daugiau laimėjimų derinių ir kai sužaidžiamos visos suteiktos vėliavėlės funkcijos.
- Bonusinis žaidimas prasideda su tuščiu skaitikliu ir tuščia eile.
- Eilė ir skaitiklis išlieka pastovus per visus „Free drops“ (nemokamus sukimus), kai žaidžiamas bonusinis žaidimas.
- „Free drops“ (nemokamus sukimus) bonusinis žaidimas baigiasi, kai nebelieka nemokamų sukimų arba kai pasiekiamas maksimalus laimėjimas.
- Laimėjimai išmokami pasibaigus bonusiniam žaidimui.
- Jokie statymai negali būti keičiami lošimo metu.

17. LOŠIMAS „PANELĖ LAUKINĖ UGNIS“ („MISS WILDFIRE“)

17.1. Pagrindinė lošimo informacija:

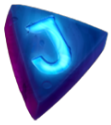
- „Panelė laukinė ugnis“ („Miss Wildfire“) – yra 6 būgnų, 4 eilučių lošimas su 466 mokėjimo linijomis, „Wildfire” („laukinė ugnis“) funkcija, pakartotiniais sukimais („Respin“) ir bonus žaidimu su nemokamais sukimais („Free Spins“).
- “Wild“ („laukinis“) simbolis uždega gretimus RĄSTO simbolius ir paverčia juos „Wild“ simboliais, kurie toliau skleidžia gaisrą. Gaisras gali plisti horizontaliai (į kairę, į dešinę) ir vertikaliai (į viršų, žemyn), uždegdamas gretimus rąstų simbolius. Žaidžiant yra bandoma sudaryti ugnies grandines, kurios sukurtų daugybę laimėjimo galimybių ir didelių laimėjimų šansą „Bonus“ žaidime.
- „Miss Wildfire“ simbolis yra slenkantis „Wild“ simbolis. Normaliu režimu jis suaktyvina respin (pakartotinį sukimą) ir slenka per vieną būgną į kairę. „Super Miss Wildfire“ („super panelė laukinė ugnis“) simbolis yra galingesnis „Miss Wildfire“ variantas, su papildoma savybe - kol jis aktyvus būgnuose, nedegantys rąstai išlieka.
- 3-6 „BONUS“ simboliai suaktyvina „Free Spins“ (nemokamų sukimų) bonus žaidimą. Per nemokamus sukimus atsiradę rąsto simboliai bus renkami matuoklyje, o jam prisipildžius pereisite į naują nemokamų sukimų lygį.
- Minimali statymo suma – 0,20 EUR. Maksimali statymo suma – 100,00 EUR. Maksimali vieno lošimo laimėjimo suma – 500 000,00 EUR.

17.2. Lošimo vaizdas:

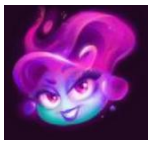


17.3. Lošimo simboliai:

Simbolis	**6x**	**5x**	**4x**	**3x**
	1 000	500	250	200
	300	200	150	100
	250	150	100	80
	120	90	70	60
	100	80	60	50

	90	70	50	40
	80	60	40	30
	70	50	30	20
	50	30	20	10

17.4. Lošimo simboliai:

Simbolis	**Funkcija**
	„WILD“ simbolis gali pakeisti bet kokį simbolį, išskyrus Bonus „scatter“ (premijinį sklaidos) simbolį. Vien iš „Wild“ simbolių sudaryta eilė išmokama kaip didžiausios vertės simbolis.
	RĄSTO simbolis yra išmokos simbolis. „Wild“ simbolis uždega gretimus RĄSTO simbolius ir paverčia juos „Wild“ simboliais, kurie toliau skleidžia gaisrą.
	„Miss Wildfire“ simbolis yra slenkantis „Wild“ simbolis, suaktyvinantis „respin“ (pakartotinį sukimą).
	„Super Miss Wildfire“ simbolis yra galingesnis „Miss Wildfire“ variantas, su papildoma savybe - kol jis aktyvus būgnuose, nedegantys rąstai išlieka.
	Bonus „Scatter“ simbolis suaktyvina nemokamų sukimų („Free Spins“) bonus žaidimą.

17.5. Bonus lošimas:

- 3-6 Bonus „scatter“ („sklaidos“) simboliai, pasirodę bet kur būgnuose normaliu režimu, suaktyvina nemokamų sukimų premijinį žaidimą, kuriam papildomai suteikiami 1 - 4 „Miss Wildfire“ simboliai atitinkamai, kurie atsiranda žaidime po pirmojo sukimo, dešiniajame būgne. Per nemokamus sukimus atsiradę rąsto simboliai bus renkami matuoklyje, o jam prisipildžius pereisite į naują nemokamų sukimų lygį. Perėjus į naują nemokamų sukimų lygį, būgnuose esantis simbolis su mažiausia išmoka pavirs rąsto simboliu ir ant dešiniojo būgno atsiras naujas „Miss Wildfire“ simbolių rinkinys. Nemokami sukimai trunka tol, kol paskutinysis „Miss Wildfire“ arba „Super Miss Wildfire“ simbolis palieka kairįjį būgną.

17.6. Lošimo taisyklės:

- Statymo eilės išmokamos iš kairės į dešinę. Išmokamas tik didžiausias aktyvios statymo eilės laimėjimas.
- Lošimas pradedamas pasirinktu statymo lygiu, kai žaidėjas paspaudžia „Spin“ (sukimo) mygtuką.
- Laimėjimai ir laimėjimo deriniai išmokami pagal išmokų lentelę.
- „Miss Wildfire“ žaidžiamas dviem režimais: normaliu režimu ir premijiniu režimu su nemokamais sukimais.
- „Wild simbolis“ rodomas normaliu režimu ir premijiniu režimu bei gali pakeisti bet kokį simbolį, išskyrus Bonus „scatter“ (premijinį sklaidos) simbolį. Vien iš „Wild“ simbolių sudaryta eilė išmokama kaip didžiausios vertės simbolis.
- „Wild“ simbolis uždega gretimus RĄSTO simbolius ir paverčia juos „Wild“ simboliais, kurie toliau skleidžia gaisrą. Gaisras gali plisti horizontaliai (į kairę, į dešinę) ir vertikaliai (į viršų, žemyn), uždegdamas gretimus rąstų simbolius.
- „Miss Wildfire“ simbolis yra slenkantis „Wild“ simbolis. Normaliu režimu jis suaktyvina „respin“ (pakartotinį sukimą) ir slenka per vieną būgną į kairę. Tai tęsiasi, kol jis palieka kairiausią būgną. Kol jis aktyvus, visi būgnai su Bonus simboliu bus užfiksuoti ir nesisuks. Premijiniu režimu jis slenka per vieną būgną į kairę per kiekvieną nemokamą sukimą.
- „Super Miss Wildfire“ simbolis yra galingesnis „Miss Wildfire“ variantas, su papildoma savybe - kol jis aktyvus būgnuose, nedegantys rąstai išlieka.
- Už rąsto simbolį išmokama išmoka. Jei jis atsiranda šalia „Wild“ simbolio, rąstas užsidega ir tampa „Wild“ simboliu, kuris gali paskleisti gaisrą į kitus rąstų simbolius.
- 3, 4, 5 arba 6 Bonus „scatter“ simboliai, pasirodę bet kur būgnuose normaliu režimu, suaktyvina nemokamų sukimų premijinį žaidimą, kuriam papildomai suteikiami 1, 2, 3 arba 4 „Miss Wildfire“ simboliai atitinkamai, jie atsiranda žaidime po pirmojo sukimo, dešiniajame būgne.
- Nemokami sukimai trunka tol, kol paskutinysis „Miss Wildfire“ arba „Super Miss Wildfire“ simbolis palieka kairįjį būgną.
- Per nemokamus sukimus atsiradę rąsto simboliai bus renkami matuoklyje, o jam prisipildžius pereisite į naują nemokamų sukimų lygį.
- Perėjus į naują nemokamų sukimų lygį, būgnuose esantis simbolis su mažiausia išmoka (tokia tvarka: „10“, „J“, „Q“, „K“, „A“) pavirs rąsto simboliu ir ant dešiniojo būgno atsiras naujas „Miss Wildfire“ simbolių rinkinys.
- Pasiekus paskutinįjį lygį „A“, rąstų simboliai nebebus renkami.

18. LOŠIMAS „NAKTINĖS TRASOS“ („NIGHT TRAX“)

18.1. Pagrindinė lošimo informacija:

- „Naktinės trasos“ („Night Trax“) – yra 6 būgnų, 4 eilučių lošimas su 72 mokėjimo linijomis ir naujais būdais laimėti.
- Rodyklių simboliai jungiasi su tos pačios spalvos rodyklėmis per jų galinius taškus keliomis kryptimis. Viena pagrindinių funkcijų yra „Trax Respins“ („trasos persukimai“), kai bet kuri mokėjimo linija sukelia visų nelaimėjusių simbolių pakartotinį sukimą. Įstrižai mokėjimo linijose taip pat yra „Split“ („išsišakojimas“) funkcija, kuri prie laimėjimo sumos prideda daugiklius.
- Trys premijos simboliai suaktyvina nemokamų sukimų premijos žaidimą, kuris turi „Sticky“ („lipnus“) daugiklius ir pagerinimo rodykles.
- Minimali statymo suma – 0,20 EUR. Maksimali statymo suma – 100,00 EUR. Maksimali vieno lošimo laimėjimo suma – 1 000 000,00 EUR.

18.2. Lošimo vaizdas:



18.3. Lošimų simboliai:

Simbolis	6x (žetonai)	5x (žetonai)	4x (žetonai)	3x (žetonai)
	1 000	500	250	150

	400	300	200	100
	350	250	150	50
	360	120	90	60
	360	120	90	60
	240	80	60	40
	240	80	60	40

18.4. Specialūs simboliai:

Simbolis	**Funkcija**
	Simbolis „Wild“ („laukinis“) pakeičia bet kurį simbolį jungiamojoje išmokėjimo linijoje, išskyrus premijos simbolį. Visų laukinių laukų eilutė moka kaip didžiausios vertės simbolis.
	3 premijos simboliai suaktyvina premijos žaidimą. Prasidėjus premijos žaidimui, jie konvertuojami į 3 atsitiktinius daugiklius.
	Premijos žaidimo rodyklės atnaujinimas. Rodyklės, jungiančios daugiklius, nukelia daugiklio reikšmę į kairę, ir taip pat prideda šią vertę prie daugiklio dešinėje.

	Vidutinės vertės daugiklis premijos žaidime. Esamos vertės: 10, 15, 25 ir 50.
	Didelės vertės daugiklis premijos žaidime. Esamos vertės: 100, 250 ir 500.
	Mažos vertės daugiklis premijos žaidime. Esamos vertės: 1, 2, 3, 5, 7 ir 8.

18.5. Laimėjimo linijos:



18.6. „Bonus“ lošimas:

- 3 premijos simbolių derinys įprastu režimu suaktyvina premijos režimą su 3 nemokamais sukimais. Būgnai turi „Sticky“ daugiklius, rodykles ir tuščias vietas. Kiekvienas besisukantis daugiklis užfiksuojamas vietoje, o nemokamų sukimų skaitiklis vėl nustatomas į 3 nemokamus sukimus.
- Visi nusileidę daugikliai užsifiksuoja savo vietoje ir lieka žaidime dėl likusių nemokamų sukimų. Pagerinimo daugiklio simbolis yra į dešinę nukreipta horizontali rodyklė. Pagerinimo daugiklio rodyklės sujungia daugiklius ir pagerina savo pradinio daugiklio vertę iš kairės pusės, o taip pat prideda tokią pačią daugiklio vertę daugikliui iš dešinės.

18.7. Lošimo taisyklės:

- Lošimas pradedamas nuo pasirinkto statymo lygio, kai žaidėjas paspaudžia mygtuką „Spin“ (sukti).
- Laimėjimai ir laimintys deriniai išmokami pagal išmokų lentelę.
- „Night Trax“ žaidžiamas dviem režimais - normaliu režimu ir premijos režimu su nemokamais sukimais.
- „Wild“ simbolis gali pakeisti bet kurį simbolį jungiančioje išmokų eilutėje, išskyrus premijos simbolį. Už išmokos eilutę, sudarytą vien iš „Wild“ simbolių, išmokama kaip už didžiausios vertės simbolių eilutę.
- Išmokų eilutė gali prasidėti bet kurioje būgno vietoje. Laimėjimas skaičiuojamas iš kairės į dešinę, tačiau neprivalo prasidėti ar baigtis pirmajame arba šeštajame būgne.
- Išmokų eilutė gali būti horizontali arba įstriža.
- Įstriža išmokų eilutė yra sudaryta iš įstrižų rodyklių simbolių, kurie keliomis kryptimis galais susijungia su tos pačios spalvos rodyklėmis.
- Išmokų eilutė suaktyvina funkciją „Trax Respin“, kuri pakartotinai suka visus nelaimėjusius simbolius ir tęsia „Respin“ (pakartotinius sukimus), kol nebelieka išplėstinių išmokų eilučių arba naujų laimėjimų. Laimėjimai yra išmokami, kai „Respin“ (pakartotiniai sukimai) baigiami.
- Išmokų eilutė su įstrižomis rodyklėmis gali išsišakoti į 2 arba daugiau dalių ir sukurti atskiras išmokų eilutes su papildomais „Split“ (išsišakojimais). „Split“ (išsišakojimas) pradinėje išmokų eilutėje gali atsirasti iki 5 kartų. Kiekvienas „Split“ (išsišakojimas) išmokų eilutėje prideda daugiklį prie išmokų eilutės laimėjimo sumos. Gali būti pridėti toliau nurodyti daugikliai: x2, x4, x8, x16 ir x32.
- Premijos simboliai „Trax Respins“ režimu yra fiksuoti, tačiau jie nesuaktyvina „Respin“ (pakartotinių sukimų).
- 3 premijos simboliai bet kur žaidimo rodinyje normaliu režimu suaktyvina premijos režimą. Premijos režimas pradedamas, kai baigiama funkcija „Trax Respins“.
- 3 premijos simboliai užfiksuojami savo vietose ir premijos žaidimo pradžioje pavirsta atsitiktinės vertės „Sticky“ (fiksuotais) daugikliais, kurie pridedami prie daugiklio skaitiklio.
- Daugiklio premijos žaidimas pradedamas su 3 nemokamais sukimais ir jame yra daugikliai, pagerinimo daugiklio rodyklės bei tuščios vietos. Kiekvienas besisukantis daugiklis užfiksuojamas vietoje, o nemokamų sukimų skaitiklis vėl nustatomas į 3 nemokamus sukimus. Skaičiuojant laimėjimą, daugikliai surenkami ir padauginami iš statymo sumos.
- Pagerinimo daugiklio simbolis yra į dešinę nukreipta horizontali rodyklė. Pagerinimo daugiklio rodyklės sujungia daugiklius ir pagerina savo pradinio daugiklio vertę iš kairės pusės, o taip pat prideda tokią pačią daugiklio vertę daugikliui iš dešinės. Keli pagerinimo daugiklio simboliai gali sujungti 2 daugiklius.
- Jei daugiklio premijos lenta užpildoma daugikliais, visi išsukti daugikliai sudedami, o nemokamų sukimų skaitiklis atstatomas. Tada nemokamų sukimų skaitiklis pradeda atgalinį skaičiavimą ir prideda pradžioje surinktų daugiklių sumą prie daugiklių skaitiklio po vieną kartą kiekvienam nemokamam sukimui.
- Daugiklio premijos žaidimas baigiamas, kai nebelieka nemokamų sukimų arba pasiekiamas maksimalus laimėjimas.

18.8. Nemokamų sukimų / funkcijų aktyvavimas

- Nemokamus sukimus / funkcijas suaktyvinti galima naudojantis funkcija „X-iter“.

- Galima nusipirkti:
  - 3 sukimus (spins) su bent vienu Wild simboliu už 25x pasirinkto statymo sumą;
  - premijos žaidimą už 100x pasirinkto statymo sumą;
  - 3 sukimus (spin) su tik įstrižų rodyklių simboliais, kurie turi „Split“ (išsišakojimų) funkciją už 250x pasirinkto statymo sumą;
  - Super Bonus žaidimą su didesniais daugikliais už 500x pasirinkto statymo sumą.
- „X-iter“ funkciją galima suaktyvinti tik pagrindiniame žaidime.
- Teorinė grąža žaidėjui (RTP) visiems „X-iter“ žaidimo režimams žaidime yra 95,00%.
- Visos žaidimo taisyklės galioja ir „X-iter“ funkcijoms.

19. LOŠIMAS „NITROPOLIS“ („NITROPOLIS“)

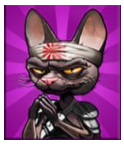
19.1. Pagrindinė lošimo informacija:

- „Nitropolis“ yra lošimas, vykstantis Nitropolio mieste, kur keturios „Dirty Dawgs“ („nešvarios varnos“), „Gritty Kitty“ („žvitrus kačiukas“), „Pug Thugs“ („mopsų smogikai“) ir „Rogue Rats“ („išdykusios žiurkės“) gaujos vejasi retą, bet vertingą nitro.
- „Nitropolis“ turi 6 būgnus ir 4 eiles bei 4 096 būdus laimėti. Pagrindinė savybė yra „Nitro“ būgnai, kurių dydis yra 1x2 ir juose gali būti 4, 6, 8, 10 ar net 12 vienodų simbolių 1x1.
- „Nitro“ būgnai žymiai padidina laimėjimo būdų skaičių ir suteikia galimybę laimėti 191 102 976 būdais. Kiekvienas laimėjimas sukelia papildomą visų simbolių sukimą, o „Nitro“ būgnai prisideda prie laimėjimo.
- Trys ar daugiau premijos simbolių pradeda nemokamų sukimų premijos lošimą. Pradedant premijos lošimą, „Scatter“ („sklaidos“) laimėjimams atsitiktinai pasirenkamas vienas išmokamas simbolis. Norint laimėti, reikia trijų ar daugiau „Scatter“ („sklaidos“) išmokamų simbolių ant trijų skirtingų būgnų ekrane.
- Minimalus statymas yra 0.20 €, o maksimalus statymas – 100 €. Maksimalus laimėjimas yra 1 000 000 €.

19.2. Lošimo vaizdas:



19.3. Simbolių paaiškinimas:

Simbolis	6x (žetonai)	5x (žetonai)	4x (žetonai)	3x (žetonai)
	500	250	200	150
	360	180	140	120
	340	170	120	100
	300	150	100	80
	160	80	60	50
	120	60	40	30
	50	30	20	10

19.4. Laimėjimo linijos:

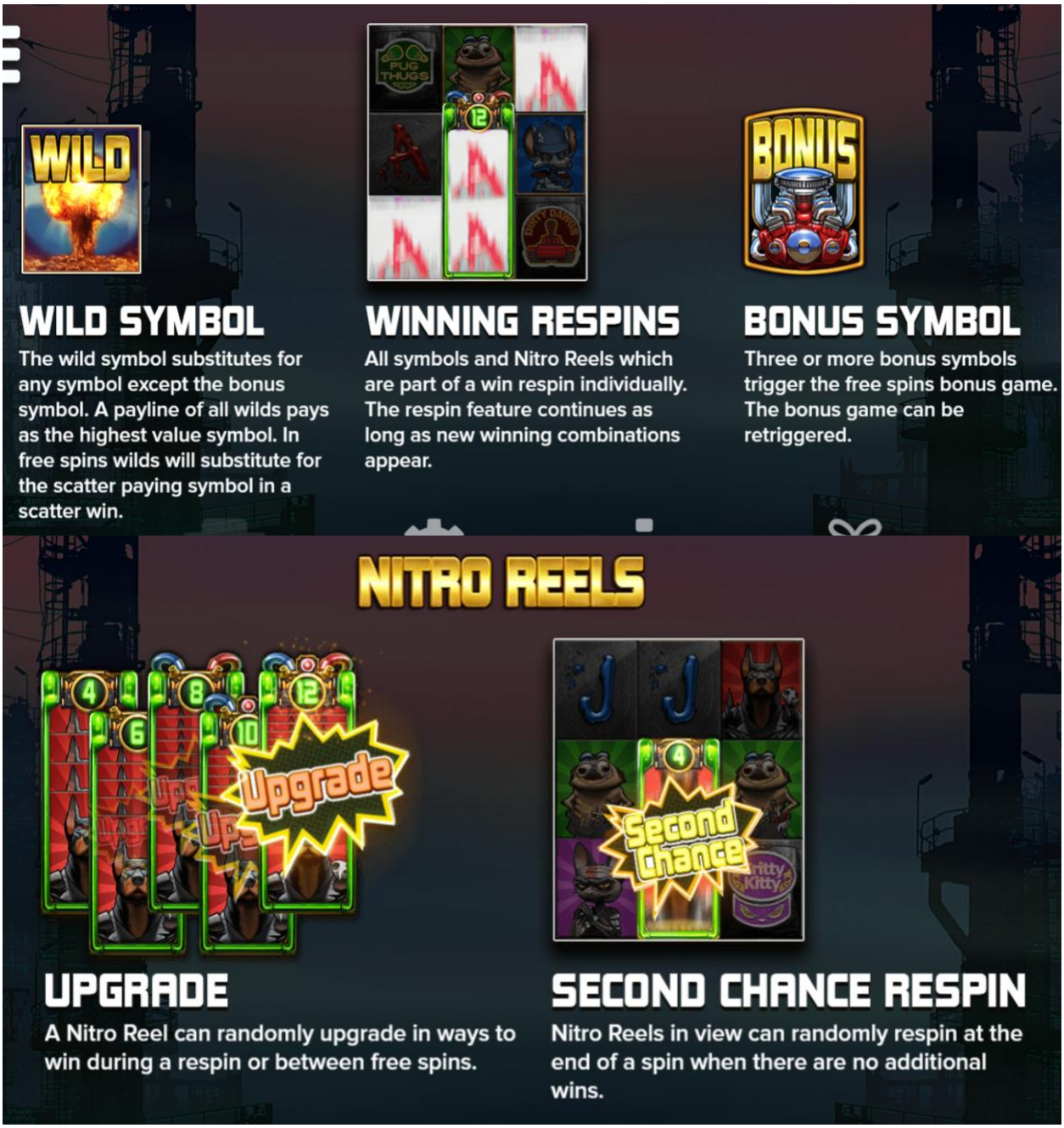


19.5. Specialūs simboliai:

Simbolis	Funkcija
	„Wild“ („laukinis“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus premijos simbolį. Visų „Wild“ simbolių išmokų eilutė išmokama kaip didžiausios vertės simbolis. Nemokamų sukimų lošime „Scatter“ („sklaidos“) simbolis „Scatter“ simbolių laimėjimo atveju pakeičiamas „Wild“ simboliais.
	„Nitro Reel“ („nitro būgnas“) būgnai su 4, 6, 8, 10 ar 12 identiškų simbolių gali atsirasti bet kurio sukimo („spin“) metu. Visi „Nitro Reel“ būgnai užsifiksuoja per premijos lošimą ir lieka jame per likusį nemokamų sukimų lošimą.
	Trys arba daugiau premijos simbolių suaktyvina nemokamų sukimų premijos lošimą. Premijos lošimas gali būti suaktyvintas iš naujo.

19.6. Lošimo funkcijos:




WILD
WILD SYMBOL
The wild symbol substitutes for any symbol except the bonus symbol. A payline of all wilds pays as the highest value symbol. In free spins wilds will substitute for the scatter paying symbol in a scatter win.
WINNING RESPINS
All symbols and Nitro Reels which are part of a win respin individually. The respin feature continues as long as new winning combinations appear.
BONUS
BONUS SYMBOL
Three or more bonus symbols trigger the free spins bonus game. The bonus game can be retriggered.
NITRO REELS
Upgrade
UPGRADE
A Nitro Reel can randomly upgrade in ways to win during a respin or between free spins.
Second Chance
SECOND CHANCE RESPIN
Nitro Reels in view can randomly respin at the end of a spin when there are no additional wins.



19.7. „Bonus“ lošimas:

- Trys arba daugiau premijos simbolių suaktyvina nemokamų sukimų premijos lošimą. Premijos lošimas gali būti suaktyvintas iš naujo.
- Pradedant premijos lošimą, „Scatter“ (sklaidos) laimėjimams atsitiktinai pasirenkamas vienas išmokamas simbolis.
- Visi „Nitro Reel“ būgnai užsifiksuoja per premijos lošimą ir lieka jame per likusį nemokamų sukimų lošimą.

19.8. Lošimo taisyklės:

- „Nitropolis“ yra 6 būgnų, 4 eilių lošimas.
- Kiekvieno statymo vertė yra 100 žetonų.
- Statymo eilės išmokamos iš kairės į dešinę. Išmokamas tik didžiausias aktyvios statymo eilės laimėjimas.
- Lošimas prasideda pasirinktu statymo lygiu, kai lošėjas paspaudžia mygtuką „Spin“ (sukti).
- Laimėjimai ir laimėjimo deriniai išmokami pagal išmokų lentelę.
- „Nitropolis“ lošiamas dviem režimais - normaliu režimu ir premijos režimu su nemokamais sukimais.
- Visi sukimai („spins“) normaliu režimu ir premijos režimu pradedami su 6 būgnais, 4 eilėmis ir 4 096 būdais laimėti.
- „Wild“ simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus premijos simbolį. Visų „Wild“ simbolių išmokų eilutė išmokama kaip didžiausios vertės simbolis. Nemokamų sukimų lošime „Scatter“ („sklaidos“) simbolis simbolių laimėjimo atveju pakeičiamas „Wild“ („laukiniais“) simboliais.
- „Nitro Reel“ būgnas visada uždengia dviejų simbolių vietas, jo dydis gali būti 4, 6, 8, 10 arba 12. Dydis nurodo jame esančių identiškų 1x1 simbolio skaičių, pavyzdžiui, 8 dydis reiškia 8 standartinius 1x1 simbolius.

- Premijos simbolis gali atsirasti „Nitro Reel“ būgne, tačiau bus skaičiuojamas tik kaip vienas, nepaisant „Nitro Reel“ būgno dydžio, o būdų laimėti skaičius sumažinamas. „Nitro Reel“ būgno dydis išlieka, kai premijos simbolis išsukamas, o būdų laimėti skaičius vėl padidėja.
- Laimėjimai dabartiniame sukime („spin“) yra surenkami ir tada visi simboliai bei „Nitro Reel” būgnai, kurie yra laimėjimo derinio dalis, sukami pakartotinai („respin“). Naujas rezultatas yra išmokamas ir sukama pakartotinai („respin“) tol, kol yra laimintis derinys.
- „Nitro Reel“ būgnas gali atsirasti per pradinį sukimą („spin“) ir atsitiktinai, kai du vertikaliai greta vienas kito esantys simboliai pakartotinai sukami („respin“) po laimėjimo.
- Sukant pakartotinai („respin“) arba per nemokamus sukimus, vienas ar daugiau „Nitro Reel“ būgnų gali atsitiktinai padidėti.
- Vienas ar daugiau „Nitro Reel“ būgnų ekrane gali būti atsitiktinai pakartotinai sukami sukimo („spin“) pabaigoje, jei nėra papildomų laimėjimų.
- Trijų arba daugiau premijos simbolių derinys normaliu režimu suaktyvina premijos lošimą su nemokamais sukimais.
    - 3 bonusiniai simboliai: 10 free spins (nemokamų sukimų)
    - 4 bonusiniai simboliai: 15 free spins (nemokamų sukimų)
    - 5 bonusiniai simboliai: 20 free spins (nemokamų sukimų)
    - 6 bonusiniai simboliai: 25 free spins (nemokami sukimai)
- Trys ar daugiau premijos simbolių premijos režimu suaktyvina papildomus nemokamus sukimus. Papildomų nemokamų sukimų skaičius nustatomas taip pat, kaip pradžioje suaktyvinant premijos lošimą. „Scatter“ („sklaidos“) laimėjimams pasirenkamas papildomas simbolis iki maksimaliai 3 išmokamų „Scatter“ („sklaidos“) simbolių.
- Visi „Nitro Reel“ būgnai užsifiksuoja per premijos lošimą ir lieka jame per likusį nemokamų sukimų lošimą.
- Pradedant premijos lošimą, „Scatter“ („sklaidos“) laimėjimams atsitiktinai pasirenkamas vienas išmokamas simbolis. Norint laimėti, reikia trijų ar daugiau „Scatter“ („sklaidos“) išmokamų simbolių ant trijų skirtingų būgnų ekrane. „Nitro Reel“ būgnas su „Scatter“ („sklaidos“) išmokų simboliu skaičiuojamas tik kaip vienas simbolis, kai funkcija suaktyvinama, tačiau atitinka savo realų dydį potencialioje išmokoje.
- „Scatter“ („sklaidos“) laimėjimas išmokamas tada, kai simbolis, parinktas „Scatter“ („sklaidos“) laimėjimui premijos lošime, atsiranda ir laimėjime normaliu režimu.
- Nemokamų sukimų premijos lošimas baigiasi, kai nebelieka nemokamų sukimų arba kai pasiekiamas maksimalus laimėjimas.
- Laimėjimai išmokami pasibaigus premijos lošimui.
- Jokie statymai negali būti keičiami esamo ar būsimo sukimo („spin“) metu ar bet kuriame premijos lošime.

20. LOŠIMAS „NITROPOLIS 2“ („NITROPOLIS 2“)

20.1. Pagrindinė lošimo informacija:

- „Nitropolis 2“ („Nitropolis 2“) – yra 6 būgnų, 4 eilučių lošimas su 1 papildomos funkcijos viršutine eilute. Žaidimas prasideda nuo 4 096 būdų laimėti su galimybe padidėti net iki 191 102 976 būdų. Viena iš pagrindinių savybių yra „Nitro“ būgnai, kurių dydis yra 1x2 ir jose gali būti 4, 6, 8, 10 arba 12 1x1 identiškų simbolių. Pagrindinė funkcija yra „Nitro

Booster“ („nitro stiprintuvas“) - tai atskiri būgnai, kurie sustoja prieš sustojant pagrindiniams būgnams. Juose yra tik funkcijų simboliai ir premijos simboliai. 6 funkcijos veikia „Nitro Reel“ („nitro būgnas“) būgnus, o 2 funkcijos veikia pagrindinius būgnus. Kiekvienas laimėjimas atgaivina visus simbolius, o „Nitro“ eilutės prisideda prie laimėjimo.

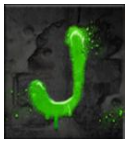
- Trys ar daugiau premijos simbolių įprastu režimu suaktyvina nemokamų sukimų premijos žaidimą. Nemokamų sukimų režimu visi „Nitro Reel“ būgnai užfiksuojami vietoje ir lieka žaidime per likusius nemokamus sukimus.
- Minimali statymo suma – 0,20 EUR. Maksimali statymo suma – 100,00 EUR. Maksimali vieno lošimo laimėjimo suma – 1 000 000,00 EUR.

20.2. Lošimo vaizdas:



20.3. Lošimo simboliai:

Simbolis	6x (žetonai)	5x (žetonai)	4x (žetonai)	3x (žetonai)
	300	200	150	100
	90	80	70	60

	80	70	60	50
	70	60	50	40
	50	35	30	25
	50	35	30	25
	50	35	25	20
	50	35	25	20
	40	30	25	15
	40	30	25	15
	40	30	20	10
	40	30	20	10

20.4. Specialūs simboliai:

Simbolis	Funkcija
	„Wild“ („laukinis“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus premijos simbolį. Visų „Wild“ simbolių išmokų eilutė išmokama kaip didžiausios vertės simbolis. Nemokamų sukimų lošime „Scatter“ („sklaidos“) simbolis „Scatter“ simbolių laimėjimo atveju pakeičiamas „Wild“ simboliais.
	Trys arba daugiau premijos simbolių suaktyvina nemokamų sukimų premijos lošimą. Premijos lošimas gali būti suaktyvintas iš naujo.
	„Nitro Reel“ būgnai su 4, 6, 8, 10 ar 12 identiškų simbolių gali atsirasti bet kurio sukimo („spin“) metu. Visi „Nitro Reel“ būgnai užsifiksuoja per premijos lošimą ir lieka jame per likusį nemokamų sukimų lošimą.
	„Respin“ (persukimas“) funkcija atsiranda per „Nitro Booster“ („nitro stiprintuvas“) eilutėje. Funkcijai atsiradus ir kai nebėra laimėjimo derinių, visi „Nitro“ būgnai ir premijos simboliai užsifiksuoja savo vietose, o „Nitro Booster“ ir visi būgnai pakartotinai sukasi.
	„Both ways“ („abiem būdais“) funkcija atsiranda „Nitro Booster“ eilutėje. Kai laimima pagrindiniuose būgnuose, visi laimėjimai bus išmokami iš kairės į dešinę ir iš dešinės į kairę. „Both ways“ simbolis lieka „sticky“ („lipnus“), kol nebelieka laimėjimo derinių.
	Funkcija „All Wild“ („visi laukiniai“) atsiranda „Nitro Booster“ eilutėje. Funkcijai atsiradus, visi „Sticky“ ir nusileidžiantys „Nitro Reels“, turės „Wild“ simbolius.

	Funkcija „All Premium“ („visi premium simboliai“) atsiranda „Nitro Booster“ eilutėje. Funkcijai atsiradus, visi „Sticky“ ir nusileidžiantys „Nitro Reels“, turės didelės vertės simbolius.
	Funkcija „All Match“ („visi panašus“) atsiranda „Nitro Booster“ eilutėje. Funkcijai atsiradus, visi „Sticky“ ir nusileidžiantys „Nitro Reels“ sutaps su simboliu ant būgno kairėje.
	Funkcija „Nitro Wild“ („laukinis nitro“) atsiranda „Nitro Booster“ eilutėje. Funkcija atsiradus, visi „Nitro Reels“ tame pačiame stulpelyje turės „Wild“ simbolius.
	„Nitro Upgrade“ („pagerintas nitro“) funkcija atsiranda „Nitro Booster“. Nusileidę visi „Nitro Reels“ tame pačiame stulpelyje yra atnaujinami ir prie „Nitro Reels“ pridėkite papildomų simbolių.

20.5. „Bonus“ lošimas:

- Trijų arba daugiau premijos simbolių derinys pagrindiniuose būgnuose arba „Nitro Booster“ būgnuose įprastu režimu suaktyvina premijos režimą su nemokamais sukimais. Premijos žaidimas gali būti suaktyvintas iš naujo.



- Nemokamų sukimų režimu visi „Nitro Reel“ būgnai užfiksuojami vietoje ir lieka žaidime per likusius nemokamus sukimus. „Nitro Booster“ taip pat taikomas premijų žaidimui. Premijos žaidimas gali būti pakartotinai suaktyvintas.

20.6. Lošimo taisyklės:

- Statymo eilutės išmokamos iš kairės į dešinę, tačiau yra ir išmokėjimo iš dešinės į kairę galimybė. Išmokamas tik didžiausias aktyvios statymo eilutės laimėjimas.
- Lošimas pradedamas nuo pasirinkto statymo lygio, kai žaidėjas paspaudžia mygtuką „Spin“ (sukti).
- Laimėjimai ir laimintys deriniai išmokami pagal išmokų lentelę.
- „Nitropolis 2“ yra žaidžiamas dviem režimais: įprastu režimu ir premijos režimu su nemokamais sukimais.
- „Wild“ simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus premijos simbolį ir „Nitro Booster“ simbolius. Išmokų eilutė, sudaryta vien iš „Wild“ simbolių išmokama kaip aukščiausios vertės simbolis.
- Visi simboliai ir „Nitro Reel“ būgnai, kurie yra laimėjimo dalis, pakartotinai sukami po vieną. Išmokama už naują rezultatą ir, kol susidaro naujų laiminčių derinių, pakartotinio sukimo funkcija tęsiama.
- „Nitro Reel“ būgnas visada uždengia dvi simbolių vietas ir jo dydis gali būti 4, 6, 8, 10 arba 12. Dydis rodo identiškų jį sudarančių 1x1 simbolių skaičių, pvz., 8 dydis reiškia 8 standartinius 1x1 simbolius.
- „Nitro Reel“ būgnas gali atsirasti kaip pradinis sukimas („spin“) ir atsitiktinai, kai po laimėjimo pakartotinai išsukami („respin“) du simboliai, esantys vienas greta kito ir išdėstyti vertikaliai.
- Būdų laimėti skaičius didėja su didėjančiu „Nitro Reel“ būgnų skaičiumi ir augančiu „Nitro Reel“ būgnų dydžiu.
- „Nitro Booster“ yra atskiri būgnai, kurie sustoja prieš sustojant pagrindiniams būgnams. Juose yra tik funkcijų simboliai ir premijos simboliai. 6 funkcijos veikia „Nitro Reel“ būgnus, o 2 funkcijos veikia pagrindinius būgnus. „Nitro Booster“ būgnai, esantys virš pakartotinai išsukamų pagrindinių būgnų, taip pat išsukami pakartotinai per pakartotinius sukimus („respin“) su laimėjimais, nebent juose yra aktyvi „Nitro Booster“ funkcija.
- „Nitro Booster“ funkcijos, kurios veikia „Nitro Reels“ būgnus: „Nitro Wild“, „Nitro Match“, „Nitro Upgrade“, „All Wild“, „All Match“ ir „All Premium“. „Nitro Wild“, „Nitro Match“ ir „Nitro Upgrade“ veikia tik atitinkamus to paties stulpelio „Nitro Reels“ būgnus. „All Wild“, „All Match“ ir „All Premium“ veikia visus žaidimo ekrane esančius „Nitro Reels“ būgnus.
- „Both Ways“ ir „Respin“ (pakartotinio sukimo) funkcijos veikia visus pagrindinius būgnus. „Respin“ (pakartotinio sukimo) funkcija taip pat veikia „Nitro Booster“.
- „Respin“ (pakartotinio sukimo) funkcija suaktyvinama, kai „Respin“ (pakartotinio sukimo) simbolis atsiranda „Nitro Booster“ būgne ir pagrindiniuose būgnuose daugiau nėra jokių laimėjimų. Visi „Nitro Reel“ būgnai, premijos simboliai ir „Both Ways“ funkcijos simbolis užfiksuojami vietoje. Visi pagrindiniai būgnai, įskaitant „Nitro Reel“ būgnus ir „Nitro Booster“, sukami pakartotinai. Jei „Nitro Booster“ būgne yra keli „Respin“ (pakartotinio sukimo) funkcijos simboliai, vienu metu suaktyvinamas ir naudojamas tik 1

„Respin“ (pakartotinis sukimas). Likę „Respin“ (pakartotinio sukimo) funkcijos simboliai sukant parkartotinai užfiksuojami vietoje.

- „Both Ways“ funkcija suaktyvinama, kai ji išsukama „Nitro Booster“ būgne. Funkcijos „All Ways“ išmokėjimai vykdomi iš kairės į dešinę ir iš dešinės į kairę. „Both Ways“ simbolis lieka fiksuotas savo vietoje, kol nebėra „respin“ (pakartotinių sukimų) arba laimėjimų.
- „Nitro Wild“ funkcija suaktyvinama, kai ji išsukama „Nitro Booster“ būgne ir vienas arba daugiau „Nitro Reel“ būgnų sukasi atitinkamame to paties stulpelio būgne. Visi simboliai „Nitro Reel“ būgne bus išsukti kaip „Wild“ simboliai. „Nitro Wild“ funkcija pakeičia „Nitro Reel“ būgnų simbolius „Wild“ simboliais, jei „Nitro Booster“ būgne išsukami „All Match“ arba „All Premium“ funkcijos simboliai.
- „Nitro Match“ funkcija suaktyvinama, kai ji išsukama „Nitro Booster“ būgne ir vienas arba daugiau „Nitro Reel“ būgnų sukasi atitinkamame to paties stulpelio būgne. Visi „Nitro Reel“ būgnuose išsukti simboliai sutaps su išmokų simboliu būgne kairėje.
- „Nitro Upgrade“ funkcija suaktyvinama, kai ji išsukama „Nitro Booster“ būgne ir vienas arba daugiau „Nitro Reel“ būgnų sukasi atitinkamame to paties stulpelio būgne. Simbolių skaičius „Nitro Reel“ būgnuose pagerinamas ir padidėja iki didesnio simbolių skaičiaus.
- „All Wild“ funkcija suaktyvinama, kai ji išsukama „Nitro Booster“ būgne ir vienas arba daugiau „Nitro Reel“ būgnų sukasi pagrindiniame būgne. Visi simboliai „Nitro Reel“ būgnuose bus išsukti kaip „Wild“ simboliai. „All Wild“ funkcija yra viršesnė už „All Match“ ir „All Premium“ funkcijas „Nitro Booster“ būgne.
- „All Match“ funkcija suaktyvinama, kai ji išsukama „Nitro Booster“ būgne ir vienas arba daugiau „Nitro Reel“ būgnų sukasi pagrindiniame būgne. Visi išsukti simboliai visuose „Nitro Reel“ būgnuose sutaps su išmokos simboliu būgne kairėje. Ant pirmojo būgno besisukantis „Nitro Reel“ būgnas nebus derinamas pagal jokį simbolį.
- „All Premium“ funkcija suaktyvinama, kai ji išsukama „Nitro Booster“ būgne ir vienas arba daugiau „Nitro Reel“ būgnų sukasi pagrindiniame būgne. Visi simboliai kiekviename „Nitro Reel“ būgne bus išsukti kaip vienas iš keturių didžiausio išmokėjimo pagal išmokų lentelę simbolių.
- Trijų arba daugiau premijos simbolių derinys pagrindiniuose būgnuose arba „Nitro Booster“ būgnuose įprastu režimu suaktyvina premijos režimą su nemokamais sukimais.
    - 6 premijos simboliai: 25 nemokami sukimai
    - 5 premijos simboliai: 20 nemokamų sukimų
    - 4 premijos simboliai: 15 nemokamų sukimų
    - 3 premijos simboliai: 10 nemokamų sukimų
- Premijos simboliai gali atsirasti pagrindiniuose būgnuose, įskaitant „Nitro Reel“ būgnus, ir „Nitro Booster“. „Nitro Reel“ būgne išsuktas premijos simbolis bus skaičiuojamas tik kaip vienas, nepriklausomai nuo „Nitro Reel“ dydžio. Kai išsukamas premijos simbolis, būdų laimėti skaičius atstatomas į ankstesnę vertę.
- Nemokamų sukimų režimu visi „Nitro Reel“ būgnai užfiksuojami vietoje ir lieka žaidime per likusius nemokamus sukimus.
- Nemokamų sukimų režimu trys arba daugiau premijos simbolių pagrindiniuose būgnuose arba „Nitro Booster“ pakartotinai suaktyvina papildomus nemokamus sukimus. Papildomų nemokamų sukimų skaičius yra nustatomas tokiu pačiu būdu kaip ir iš pradžių suaktyvinant premijos žaidimą.

21. LOŠIMAS „PERSUKIMŲ CIRKAS“ („RESPIN CIRCUS“)

21.1. Pagrindinė žaidimo informacija:

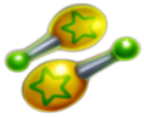
- Minimalus statymas yra 0.20 €, o maksimalus statymas – 100 €. Maksimalus laimėjimas yra 250000 €.
- „Respin Circus“ surinkti identiški simboliai, sukuria dideles simbolių grupes ir suaktyvina „Respins“ („persukimai“). Mokėjimo linijos sukuria 64 būdus laimėti 250 000 žetonų.
- „Wild“ („laukinis“) triušis daugina laimėjimus 2, 3 ar net 4 kartus, tiesiog paliesdamas savo magišką skrybėlę. Tačiau pats pažangiausias triukas yra priversti save išsiplėsti į didžiulį „Wilds“, apimantį visą būgną. Triušis visada tampa „Sticky“ („lipnus“) per „Respins“.
- Trys „Free Spins“ (nemokamų sukimų) simboliai bet kurioje vietoje suaktyvina Bonus žaidimą ir įduoda ilgai lauktą auksinį bilietą. Bilietu galima surinkti iki 24 „Free Spins“ (nemokamų sukimų) ir įtraukti juos į Bonus žaidimą.

21.2. Žaidimo vaizdas



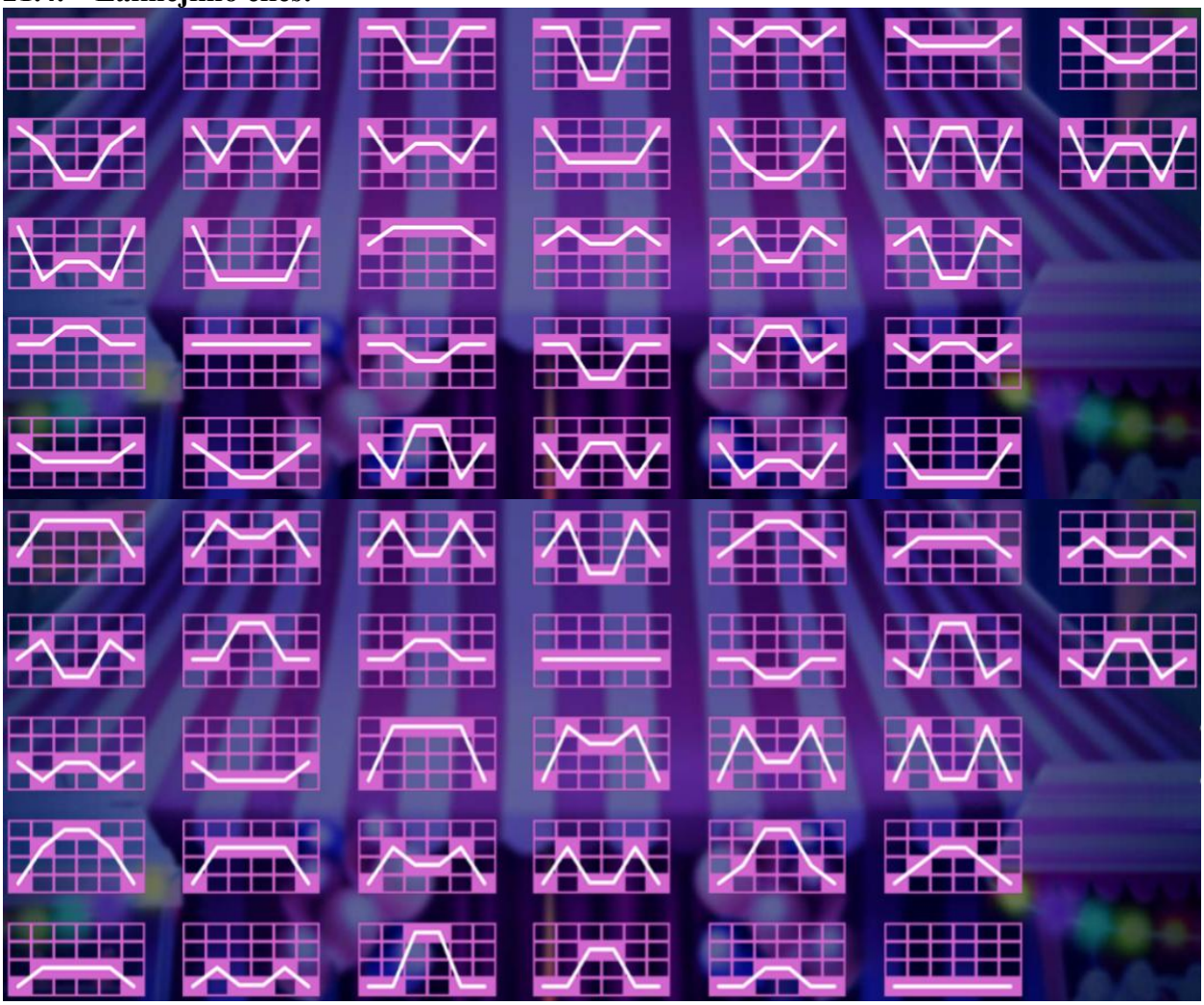
21.3. Simbolių paaiškinimas:

Simbolis	6x (žetonai)	5x (žetonai)	4x (žetonai)	3x (žetonai)
	1 000	200	80	30

	500	150	70	30
	250	100	60	30
	200	60	50	20
	150	55	45	20
	100	50	40	20
	70	35	20	15
	60	30	20	15
	50	25	15	10

	40	20	15	10

21.4. Laimėjimo eilės:



21.5. Specialūs simboliai:

Simbolis	Funkcija
	„Wild“ triušis gali ištraukti daugiklį nuo x2 iki x4, ir iškritęs gali padidėti iki 1x4 „Wild“. Jis gali pakeisti bet kokį simbolį, išskyrus „Free Spins“ (nemokamų sukimų) simbolį.

	„Wild“ daugiklis taikomas visoms išmokų eilėms, einančioms per simbolį. Jei toje pačioje išmokų eilėje yra rodomi keli triušio simboliai, daugikliai yra sudedami, kad būtų nustatytas bendras taikomas daugiklis.
	Trys ar daugiau „Free Spins“ simbolių įjungia „Free Spins“ premijos žaidimą.

21.6. „Bonus“ žaidimas:

- Trys ar daugiau „Free Spins“ (nemokamų sukimų) simbolių įjungia Bonus žaidimą.
- Bonus žaidimo pradžioje galima surinkti iki 24 „Free Spins“ (nemokamų sukimų). Kiekvienas „Free Spins“ simbolis premijos žaidimo metu suteikia papildomą „Free Spin“ (nemokamą sukimą).

21.7. Žaidimo taisyklės:

- Kiekvienas statymas yra 100 žetonų.
- Statymo eilės išmokamos iš kairės į dešinę. Išmokamas tik didžiausias laimėjimas kiekvienoje aktyvioje statymų eilėje.
- Lošimas prasideda pasirinktu statymų lygiu, kai žaidėjas paspaudžia mygtuką „Spin“ (Sukti).
- Laimėjimai ir laimėjimų deriniai išmokami pagal išmokų lentelę.
- „Respin Circus“ yra žaidžiamas dviem režimais: įprastu režimu ir premijos režimu su „free spins“.
- Trijų ar daugiau identiškų simbolių išmokų eilė suaktyvina „respin“ funkciją. Visi išmokų eilėje rodomi suaktyvinantys simboliai išlieka, kol trunka tolesni „respins“. „Respins“ tęsiasi tol, kol yra rodomi papildomi identiški jungiantieji simboliai arba „wilds“.
- Didžiausios vertės simbolis išlieka ir įjungia „respin“ funkciją tuo atveju, jei to paties sukimo metu yra daug skirtingų simbolių išmokų eilių, kai žaidžiama įprastu arba premijos režimu. Kitos išmokų eilės yra išmokamos prieš pradedant „respins“.
- Didesnės vertės simbolių išmokų eilės negu už gauto simbolio vertę vykstančių „respins“ metu įjungia simbolių vertės pakėlimą. Visi surinkti simboliai pavirsta į didesnės vertės simbolį iš naujos išmokų eilės, ir įsijungia naujas „Respin“.
- Už gauto simbolio vertę mažesnės vertės simbolių išmokų eilės vykstančių „Respins“ metu yra išmokamos tada, kai jos atsiranda, tačiau šie simboliai neišsaugomi tolesniems „Respins“.
- Gautas laimėjimas yra išmokamas pasibaigus „Respins“.
- „Wild“ triušio simbolis gali būti rodomas ant 2, 3, 4, 5 ir 6 būgnų, ir gali pakeisti bet kokį simbolį, išskyrus „Free Spins“ (nemokamų sukimų) simbolį. Visi „Wilds“ per „Respins“ išlieka.
- „Wild“ triušis gali ištraukti daugiklį nuo x2 iki x4, ir iškritęs gali padidėti iki 1x4 „Wild“.

- „Wild“ daugiklis taikomas visoms išmokų eilėms, einančioms per simbolį. Jei toje pačioje išmokų eilėje yra rodomi keli triušio simboliai, daugikliai yra sudedami, kad būtų nustatytas bendras taikomas daugiklis.
- 3 arba daugiau „Free Spins“ (nemokamų sukimų) simbolių „sklaidos“ („Scatters“) derinys bet kurioje ekrano vietoje, iškritęs žaidžiant įprastu režimu, suaktyvina premijos režimą. Visi rodomi „Free spins“ simboliai išlieka, jei vyksta tolesni „Respins“. Papildomi „Free spins“ simboliai užrakinami likusių „Respins“ metu. Premijos režimas įsijungia, kai pasibaigia „Respins“.
- Premijos režimas įsijungia surinkus „Free Spins“ (nemokamų sukimų) simbolius, kurie yra užrakinami, o „respin“ funkcija įjungiama tik su „Free Spins“ simboliais, esančiais ant kelių būgnų. „Respins“ baigiasi, kai nebeiškrenta jokie papildomi „Free spins“ simboliai arba kai visas ekranas užsipildo 24 „Free Spins“ simboliais. Už kiekvieną „Free Spins“ simbolį yra skiriamas vienas „Free Spins“. „Free spins“ prasideda pasibaigus „Respins“.
- Jei žaidžiant įprastu režimu to paties sukimo metu susidaro trijų ar daugiau identiškų simbolių ir trijų ar daugiau „Free Spins“ simbolių išmokų eilė, visi išmokų eilėje rodomi simboliai ir „Free Spins“ simboliai išlieka tolesnių „Respins“ metu.
- Žaidžiant premijos režimu už kiekvieną „Free spins“ simbolį yra skiriamas papildomas „Free spin“ (nemokamas sukimas).
- „Free spins“ (nemokami sukimai) yra pristabdomi, jei įsijungia „Respin“ funkcija, ir vėl pradeda veikti, kai pasibaigia „Respin“.
- Laimėjimai išmokami premijos žaidimo pabaigoje.
- Sukimo metu arba žaidžiant premijos režimu jokių statymų keisti negalima.

22. LOŠIMAS „KELIAS 777“ („ROUTE 777“)

22.1. Pagrindinė žaidimo informacija:

- Minimalus statymas yra 0.20 €, o maksimalus statymas – 100 €. Maksimalus laimėjimas yra 400000 €.
- „Route 777“ yra 3 būgnų automatas. Šis žaidimas turi tradicinius lošimo automato simbolius, taip pat „Respins“ (persukimai), „Free Spins“ (nemokami sukimai) ir modernią taškinę matricą, kartu su retro stiliaus garso efektais. Jungiamosios išmokų linijos suteikia 17 laimėjimo būdų ir galimybę laimėti iki 4000x.
- Trys kaukolės bet kurioje būgnų padėtyje suaktyvina „Route 777 Free Spins“ („Kelio 777 nemokami sukimai“) premijos žaidimą. Trys kaukolės simboliai „Bonus“ žaidime suaktyvina „Route 777 Fortune Wheel“ („Kelio 777 fortūnos ratas“).

22.2. Žaidimo vaizdas

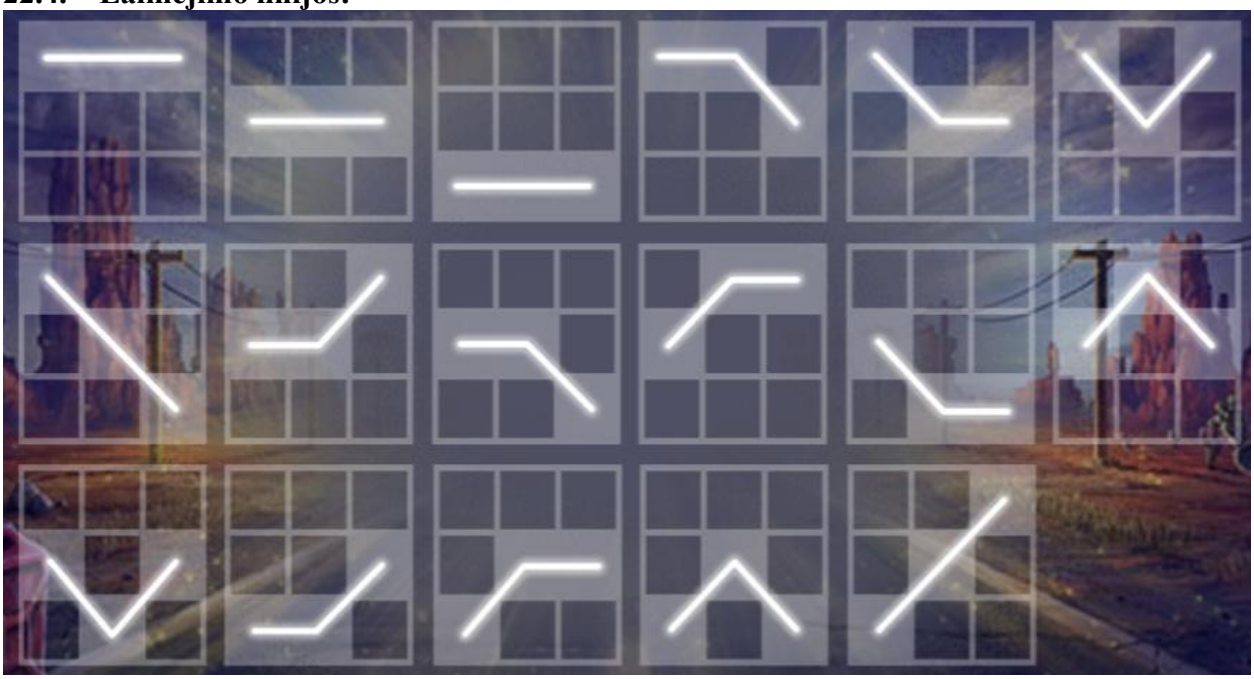


22.3. Simbolių paaiškinimas:

Simbolis	**3x (žetonai)**
	7 000
	1 000
	750
	350
	250

	150
	100
	50

22.4. Laimėjimo linijos:



22.5. Specialūs simboliai:

Simbolis	**Funkcija**
	Bet kurioje būgnų vietoje iškritęs trijų kaukolės simbolių derinys įjungia premijos žaidimą su 5 „free spins“ (nemokamais sukimais) – „Route 777 Free Spins“ premijos žaidimą.

22.6. „Bonus“ žaidimas:

- Trys kaukolės bet kurioje būgno padėtyje suaktyvina „Route 777 Free Spins“ Bonus žaidimą. Jis prasideda su 5 „Free Spins“ (nemokamais sukimais), tačiau dviejų papildomų kaukolių iškritimas suteikia iki 15 dar papildomų nemokamų sukimų.
- Kai trys kaukolės iškrenta „Bonus“ režime,atsidaro vartai į „Route 777 Fortune Wheel“. „Fortune Wheel“ sukasi toliau, kol bus surinkti trys vienodi „7“ simboliai arba paspaustas stop ženklas.

22.7. Žaidimo taisyklės:

- Kiekvienas statymas yra 100 žetonų.
- Statymo eilės išmokamos iš kairės į dešinę. Išmokamas tik didžiausias laimėjimas kiekvienoje aktyvioje statymų eilėje.
- Lošimas prasideda pasirinktu statymų lygiu, kai žaidėjas paspaudžia mygtuką „Spin“ (Sukti).
- Laimėjimai ir laimėjimų deriniai išmokami pagal išmokų lentelę.
- Laimėjimai pateikiami žetonais.
- „Route 777“ yra žaidžiamas dviem režimais: įprastu režimu ir premijos režimu su „Free Spins“ (nemokamais sukimais).
- Identiški paspaudimai ant pirmųjų dviejų būgnų įjungia „Overtake Respins“ („aplenkti persukimai“) su 5 „Respins“.
- „Overtake Respins“ metu pirmieji du būgnai yra užrakinami, ir per kiekvieną „Respin“ šie būgnai kartu pasisuka per vieną žingsnį žemyn. Trečiasis būgnas sukasi įprastai.
- „Overtake Respins“ galima įjungti tik žaidžiant įprastu režimu.
- Bet kurioje būgnų vietoje iškritęs 3 kaukolės simbolių („Scatter“ / „sklaidos“) derinys įjungia premijos režimą su 5 „Free Spins“ (nemokamais sukimais) – „Route 777 Free Spins“ premijos žaidimą.
- „Overtake Respins“ metu iškritęs 3 kaukolės simbolių derinys iškart įjungia premijos režimą su 5 „Free Spins“ (nemokamais sukimais) – „Route 777 Free Spins“ premijos žaidimą. Likusieji „Respins“ yra atliekami, kai premijos žaidimas baigiasi.
- Du kaukolės simboliai, iškritę žaidžiant premijos režimu, suteikia atsitiktinį papildomų „Free Spins“ (nemokamų sukimų) skaičių.
- Trys kaukolės simboliai, iškritę žaidžiant premijos režimu, suaktyvina „Route 777 Fortune Wheel“ („Kelio 777 fortūnos ratas“).
- Po kiekvieno „Route 777 Fortune Wheel“ paspaudimo laimėjimas padidinamas vienu lygiu atitinkamoje laimėjimo matricoje.
- „Route 777 Fortune Wheel“ sukimai tęsis tol, kol bus surinkti 3 identiški septynetai arba bus paspaustas ženklas „Stop“ (Stabdyti). Bendras laimėjimas surenkamas, kai užbaigiama „Fortune Wheel“ sesija.
- „Route 777 Free Spins“ premijos žaidimas baigiasi, kai nebelieka „Free Spins“ (nemokamų sukimų) arba kai pasiekiamas didžiausias laimėjimas.
- Laimėjimai išmokami premijos režimo pabaigoje.
- Sukimo metu arba žaidžiant premijos režimu jokių statymų keisti negalima.

23. LOŠIMAS „TAIČIO AUKSAS“ („TAHITI GOLD“)

23.1. Pagrindinė žaidimo informacija:

- Minimalus statymas yra 0.20 €, o maksimalus statymas – 100 €. Maksimalus laimėjimas yra 500000 €.
- „Tahiti Gold“ yra lošimo automatas, turintis dvi funkcijas - „Tiki Eye“ („Tiki akis“) ir „Wild Forge“ („iškalti laukiniai“). Eilučių plėtra prasideda nuo 4 eilučių ir 4 096 laimėjimo būdų ir tęsiasi iki 8 eilučių ir 262 144 laimėjimo būdų.
- Visi mažos, vidutinės ir didelės vertės simboliai yra keturių skirtingų dydžių - nuo standartinio 1x1, iki super 2x2, iki mega 3x3 ir iki pat epinio 4x4. Šie dideli simboliai yra tikrai vertingi, nes skaičiuojama, kad juose yra tiek 1x1 simbolių, kiek jie apima, pvz. Epinis 4x4 atitinka 16 standartinių simbolių, todėl turi daugybę laimėjimų derinių.
- Trys ar daugiau premijos simbolių sunaikins ugnikalnį ir pradės „Free Drops“ (nemokamų sukimų) Bonus (premijos) žaidimą, kuris gali būti pakartotinai suaktyvintas. Visi „Wild“ („laukinis“) simboliai tampa nesunaikinami premijos žaidimo metu.

23.2. Žaidimo vaizdas



23.3. Simbolių paaiškinimas:

Simbolis	6x (žetonai)	5x (žetonai)	4x (žetonai)	3x (žetonai)
	350	300	250	200
	180	160	140	120

	160	140	120	100
	140	120	100	80
	70	60	50	40
	50	40	30	20
	20	15	10	5
	20	15	10	5

23.4. Išmokų eilės:



23.5. Specialūs simboliai:

Simbolis	Funkcija

	„Wild Forge“ simbolis gali iškristi 3, 4, 5 ir 6 stulpeliuose. Jis užsifiksuoja, kai tik iškrenta. Jis užpildo su „Wilds“ tuščias žemiau esančias simbolių vietas.
	„Wild“ simboliai gali pakeisti bet kokį simbolį, išskyrus premijos simbolį, „Wild Forge“ simbolį ir „Eye of Tiki“ simbolį. Premijos žaidimo metu visi „Wilds“ yra surenkami ir laikomi apačioje, kai baigiasi „Free Drop“ (nemokami sukimai). Jie pavirsta į „Sticky“ („lipnus“) simbolius ir išlieka žaidime, kol vyksta visi likusieji „Free Drops“ (nemokami sukimai).
	Trys ar daugiau premijos simbolių įjungia „Free Drops“ premijos žaidimą.
	Du ar daugiau „Eye of Tiki“ simbolių suaktyvina funkciją, kuri pašalina visus simbolius, esančius tarp jų, ir prideda papildomą simbolių eilę viršuje.

23.6. „Bonus“ žaidimas:

- Trys ar daugiau Bonus simbolių leidžia ugnikalniui prasiveržti ir suaktyvina „Free Spins“ (nemokamų sukimų) premijos žaidimą. Trys premijos simboliai suteikia 10 „Free Spins“ (nemokamų sukimų), keturi premijos simboliai - 15 „Free Spins“, penki premijos simboliai- 20 „Free Spins“ ir laimintis pataikymas 6 premijos simbolių suteikia 25 „Free Spins“. „Free spins“ (nemokamų sukimų) premijos žaidimą galima pakartotinai suaktyvinti.
- Premijos žaidimas visada prasideda nuo saugos lygio, kuriame nustatytos 4 eilės. Kiekvienas laimintis „Free Spin“ (nemokamas sukimas) perkelia saugos lygį per vieną eilę ir kitas „Free Spin“ (nemokamas sukimas) prasideda nuo naujo saugos lygio ir niekada nemažėja vykstančio premijos žaidimo metu. Saugos lygis gali pakilti iki 8-osios eilės, kas suteikia iki 262 144 laimėjimo būdų.

23.7. Žaidimo taisyklės:

- Kiekvienas statymas yra 100 žetonų.
- Statymo eilės išmokamos iš kairės į dešinę. Išmokamas tik didžiausias laimėjimas kiekvienoje aktyvioje statymų eilėje.
- Lošimas prasideda pasirinktu statymų lygiu, kai žaidėjas paspaudžia mygtuką „Spin“ (Sukti).
- Laimėjimai ir laimėjimų deriniai išmokami pagal išmokų lentelę.
- „Tahiti Gold“ yra žaidžiamas dviem režimais: įprastu režimu ir premijos režimu su „free drops“ (nemokamais sukimais).

- Žaidžiant įprastu režimu, visų simbolių „drops“ (kritimai) prasideda su 4 eilėmis ir 4 096 būdais laimėti.
- Visi mažos, vidutinės ir didelės vertės simboliai gali būti keturių dydžių: standartinis 1x1, „super 2x2“, „mega 3x3“ ir „epic 4x4“. Laikoma, kad visi dideli simboliai yra sudaryti iš tokio skaičiaus 1x1 simbolių, kokį jie apima, pvz. „super 2x2“ susideda iš 4 standartinių 1x1 simbolių.
- Slinkdami žemyn dideli simboliai pašalina mažesnius simbolius. Tai neturi įtakos tokio paties dydžio simboliams, „Eye of Tiki“ simboliams, „Wild Forge“ simboliams, premijos simboliams ir „Sticky Wilds“.
- Laimėjimai, skirti per tuometinį simbolių kritimą, yra surenkami ir tada visi simboliai, kurie yra laimėjimo derinio dalis, sprogsta ir suteikia vietos papildomiems simboliams, kurie nukris iš viršaus. Šis kitas simbolių kritimas pridės papildomą simbolių eilę viršuje, todėl padidės laimėjimo būdų skaičius. Naujas rezultatas yra atitinkamai išmokamas, ir „Avalanche“ („lavina“) funkcijos taikymas tęsiasi tol, kol yra rodomi nauji laimėjimo deriniai.
- Didėjant eilių skaičiui, laimėjimo būdų skaičiai didėja.
  - 4 eilės: 4 096 būdai laimėti
  - 5 eilės: 15 625 būdai laimėti
  - 6 eilės: 46 656 būdai laimėti
  - 7 eilės: 117 649 būdai laimėti
  - 8 eilės: 262 144 būdai laimėti
- Maksimalus eilių skaičius yra 8 su ne daugiau kaip 262 144 būdais laimėti.
- „Wild“ simbolis gali pakeisti bet kokį simbolį, išskyrus premijos simbolį, „Wild Forge“ simbolį ir „Eye of Tiki“ simbolį. Premijos žaidime visi „Wilds“ yra „Sticky“ per visus likusius „Free Drops“ (nemokamus sukimus).
- 3, 4, 5 ir 6 stulpeliuose yra rodomas užblokuojantis „Wild Forge“ simbolis. Po „Avalanche“ sprogimų jis užpildo su „Wilds“ tuščias vietas, esančias tiesiai po juo. Jis užsifiksuoja, kai tik iškrenta. Žaidžiant premijos žaidimą, sugeneruoti „Wilds“ pavirsta į „Sticky“ per visus likusius „Free Drops“ (nemokamus sukimus).
- Bet kurioje ekrano vietoje rodomas dviejų ar daugiau „Eye of Tiki“ simbolių derinys įjungia „Eye of Tiki“ funkciją, kai nėra papildomų laimėjimo derinių. Simboliai, kuriuos paliečia arba kurie yra įtraukti į zoną tarp „Eye of Tiki“ simbolių, ir taip pat patys „Eye of Tiki“ simboliai sprogsta ir suteikia vietos papildomiems simboliams, kurie nukris iš viršaus. Šis kitas simbolių kritimas pridės papildomą simbolių eilę viršuje, bet ne daugiau kaip 8 eiles.
- „Eye of Tiki“ funkcija neturi įtakos „Wild Forge“ simboliams, „Wild“ simboliams ir premijos simboliams.
- Premijos simboliai yra rodomi visuose stulpeliuose. Stulpelyje gali būti iki dviejų premijos simbolių.
- Žaidžiant įprastu režimu, bet kurioje ekrano vietoje rodomas 3 ar daugiau premijos simbolių („Scatters”) derinys įjungia premijos režimą su „Free Drops“ (nemokamais sukimais). Už 3 premijos simbolius yra skiriama 10 „free drops“ (nemokamų sukimų) , už 4 premijos simbolius yra skiriama 15 „free drops“, už 5 premijos simbolius yra skiriama 20 „free drops“ ir už 6 premijos simbolius yra skiriama iki 25 „free drops“.

- Žaidžiant premijos režimu trys ar daugiau premijos simbolių pakartotinai įjungia papildomus „free drops“ (nemokamus sukimus). Papildomų „free drops“ skaičius nustatomas taip pat, kaip ir tada, kai įjungiamas premijos žaidimas.
- Premijos žaidimas visada prasideda nuo saugos lygio, kuriame nustatytos 4 eilės. Kiekvienas laimintis „free drop“ (nemokamas sukimas) perkelia saugos lygį per vieną eilę.
- Saugos lygio perkėlimas vyksta po išmokėjimo. Kitas „Free Drop“ (nemokamas sukimas) prasideda nuo naujo saugos lygio. Saugos lygis gali būti perkeltas per ne daugiau kaip 4 eiles, o tai reiškia, kad iš viso bus 8 eilės su ne daugiau kaip 262 144 būdais laimėti.
- Kiekvienas naujas „Free Drop“ (nemokamas sukimas) prasideda nuo tuometinio aktyvaus saugos lygio.
- Maksimalus saugos lygis yra 8 su ne daugiau kaip 262 144 būdais laimėti. Vykstant „Free Drops“ (nemokamų sukimų) premijos žaidimui, pasiektas saugos lygis niekada nesumažėja.
- „Free drops“ (nemokamų sukimų) premijos žaidimas baigiasi, kai nebelieka „free drops“ arba kai pasiekiamas didžiausias laimėjimas.
- Laimėjimai išmokami premijos žaidimo pabaigoje.
- Simbolių kritimo metu arba žaidžiant premijos režimu jokių statymų keisti negalima.

24. LOŠIMAS „DIDŽIOJI GAUSA“ („GRAND GALORE“)

24.1. Pagrindinė lošimo informacija:

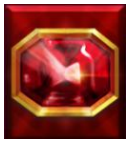
- „Grand Galore“ yra 6 būgnų, 4 eilučių lošimas su asimetriškai prasiplečiančiais būgnais ir iki 1 000 000 būdų laimėti.
- Minimalus statymas yra 0.20 €, o maksimalus statymas – 100 €. Maksimalus laimėjimas yra 1 000 000 €.

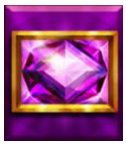
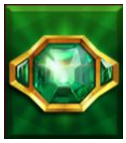
24.2. Lošimo taisyklės:

- Kiekvieno statymo vertė yra 100 žetonų.
- Laimėjimai už statymo eilutes išmokami iš kairės į dešinę. Išmokamas tik didžiausias laimėjimas už kiekvieną aktyvią statymo eilutę.
- Lošimas prasideda pasirinktu statymo lygiu, kai lošėjas paspaudžia mygtuką Spin („sukti“).
- Laimėjimai ir laimėjimo deriniai išmokami pagal išmokų lentelę.
- Lošime „The Grand Galore“ yra du režimai: įprastas režimas ir premijinis lošimas su Free Spins (nemokamais sukimais).
- „Wild“ („laukiniai“) simboliai pakeičia bet kokius simbolius, išskyrus premijinį „Scatter“ („sklaidos“) simbolį. Visų „Wild“ simbolių išmokų eilutės išmokamos kaip aukščiausios vertės simbolis.
- Visi sukimai įprastu režimu ir premijiniu režimu prasideda nuo 6 būgnų, 4 eilučių ir 4 096 būdų laimėti.
- „Expanding Reel Respin“ („būgnų persukimo išplėtimas“): visi laimėjimą sudarantys būgnai po išmokėjimo išplečiami viena papildoma eilute. Vieta, kur įterpiama nauja eilutė, yra parenkama atsitiktinai.

- Laimintys simboliai ir naujai pridėti simboliai sukami pakartotinai, naudojant funkciją „respin“ (persukti). Potencialios naujų laimėjimų kombinacijos išmokamos ir būgnų bei „respin“ plėtimasis tęsiamas, kol atsiranda naujų laimėjimo kombinacijų.
- Būgnas gali maksimaliai plėstis iki 10 eilučių.
- “Stacked Respin“ (sukrautas persukimas): du arba daugiau pakartotinai besisukantys simboliai, esantys būgne vienas ant kito, visada sustoja ant to paties simbolio.
- “Synced Respin“ (sinchronizuojamas persukimas): atsitiktinai atrenkama nuo 2 iki 5 šalia esančių būgnų ir jiems sinchroniškai taikoma funkcija „Expanding Reel Respin“ (būgnų persukimo išplėtimas); jie sustoja ant to paties simbolio.
- Trijų arba daugiau premijinių simbolių kombinacija įprastu režimu aktyvina premijinį režimą bei nemokamus sukimus.
  - 3 premijiniai simboliai: 10 Free Spins (nemokamų sukimų)
  - 4 premijiniai simboliai: 15 Free Spins (nemokamų sukimų)
  - 5 premijiniai simboliai: 20 Free Spins (nemokamų sukimų)
  - 6 premijiniai simboliai: 25 Free Spins (nemokamus sukimus)
- Trys arba daugiau premijinių simbolių, pasirodžiusių premijiniu režimu, suaktyvina papildomus nemokamus sukimus. Papildomų nemokamų sukimų skaičius nustatomas tuo pačiu būdu, kaip ir suaktyvinant premijos lošimą.
- „Grand Synced Respin“ (didžiulis sinchronizuojamas persukimas) suaktyvinamas po 5 laimėjimų premijiniame lošime. Laimėjimų skaičiavimas yra nepertraukiamas per visus nemokamus premijinio lošimo sukimus.
- Kas 5 laimėjimas premijiniame lošime aktyvina funkciją „Grand Synced Respin“ (didžiulis sinchronizuojamas persukimas) didėjančiam būgnų skaičiui - nuo 2 iki maksimaliai 5 būgnų.
- Pirmą kartą funkcija „Grand Synced Respin“ (didžiulis sinchronizuojamas persukimas) praplečia 4 būgną papildoma eilute prieš suaktyvinant funkciją „Synced Respin“ (sinchronizuojamas persukimas). Antrą kartą ji praplečia 4 ir 5 būgnus. Toliau funkcija „Grand Synced Respin“ (didžiulis sinchronizuojamas persukimas) praplečia 4, 5 ir 6 būgnus. Būgnų praplėtimas tęsiamas maksimaliai iki 10 eilučių.
- Jokie statymai negali būti keičiami esamo sukimo metu ar bet kuriuo premijiniu režimu.

24.3. Simbolių reikšmė:

Simbolis	6x (žetonai)	5x (žetonai)	4x (žetonai)	3x (žetonai)
	500	300	200	100
	90	70	60	50

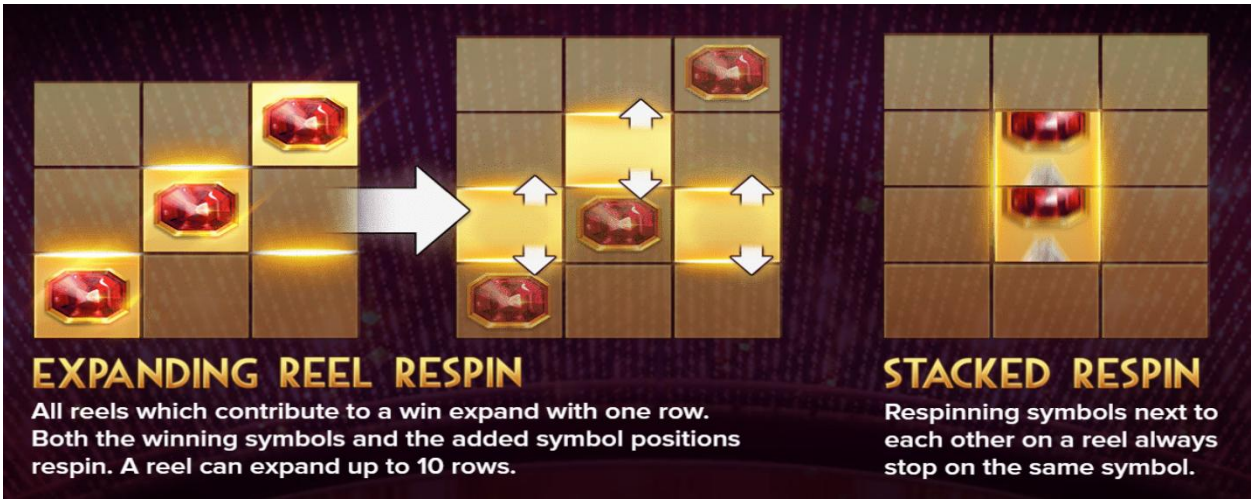
	80	60	50	40
	70	50	40	30
	50	40	30	20
	40	30	20	15
	30	20	15	10

24.4. Specialūs simboliai:

Simbolis	Funkcija
	„Wild“ simbolis pakeičia bet kurį simbolį išskyrus „Nudging Wild“ („laukinis stumtelėjimas“) ir bonusinį simbolį. Visų „wilds“ mokėjimo linija apmoka aukščiausios vertės simbolį.
	3 ar daugiau „Bonus“ simbolių („scatter“ simbolių) suaktyvina nemokamų sukimų premijinį lošimą. Bonusinį lošimą galima dar kartą suaktyvinti.

24.5. Lošimo funkcijos:


SYNCED RESPIN
2-5 neighbouring reels can randomly synchronize during a respin. The synchronized reels stop on the same symbol.
WILD SYMBOL
The wild symbol substitutes for any symbol except the bonus symbol. A winning combination of all wilds pays as the highest value symbol.
6 25 SPINS
5 20 SPINS
4 BONUS 15 SPINS
3 10 SPINS
BONUS SYMBOL
3 or more bonus scatter symbols trigger the free spins bonus game. Free spins can be retriggered.
BONUS
BONUS
BONUS
FREE SPINS
EXPANDING REEL RESPIN
UP TO 10 ROWS
SYNCED
SYNCED RESPIN
FREE SPINS
BONUS GAME
GRAND SYNCED RESPIN
GRAND RESPIN METER
Every 5th win in the bonus game triggers Grand Synced Respin on an increasing number of reels, from 2 up to a maximum of 5 reels.
GRAND SYNCED RESPIN
The 1st Grand Synced Respin expands reel 4 with one row before the Synced Respin. The 2nd, expands both reel 4 and 5. All subsequent Grand Synced Respins expand reels 4, 5 and 6. (A reel can expand up to max 10 rows.)
1 RESPIN
2 RESPINS



**Free spins – nemokami sukimai;*
***Expanding reel respin – besiplečiančio būgno persukimas;*
****Sinchronizuotas persukimas.*

24.6. „Bonus“ lošimas:

- 3 ar daugiau „Bonus“ („scatter“ simbolių) suaktyvina nemokamų sukimų premijinį lošimą.
  - 3 premijiniai simboliai: 10 „Free spins“ (nemokamų sukimų)
  - 4 premijiniai simboliai: 15 „Free spins“ (nemokamų sukimų)
  - 5 premijiniai simboliai: 20 „Free spins“ (nemokamų sukimų)
  - 6 premijiniai simboliai: 25 „Free spins“ (nemokami sukimai)
- Kas 5 laimėjimas premijiniame lošime suaktyvina funkciją „Grand Synced Respin“ (didžiulis sinchronizuojamas persukimas) didėjančiam būgnų skaičiui - nuo 2 iki maksimaliai 5 būgnų.
- Pirmą kartą funkcija „Grand Syced Respin“ (didžiulis sinchronizuojamas persukimas) praplečia 4 būgną viena eilute prieš suaktyvinant funkciją „Synced Respin“ (sinchronizuojamas persukimas). Antrą kartą ji praplečia 4 ir 5 būgnus. Kitus kartus funkcija „Grand Synced Respin“ (didžiulis sinchronizuojamas persukimas) praplečia 4, 5 ir 6 būgnus (būgnas gali prasiplėsti iki 10 eilučių).

25. LOŠIMAS „BURTININKAS“ („THE WIZ“)

25.1. Pagrindinė žaidimo informacija:

- Minimalus statymas yra 0.20 €, o maksimalus statymas – 100 €. Maksimalus laimėjimas yra 500000 €.
- „The Wiz“ yra 5 būgnų 4 eilučių lošimų automatas.
- Jungiamosios linijos sukuria iki 178 laimėjimo būdų.
- „Wizspin“ („burtininko sukimas“) premijos žaidimas siūlo kelionę, lydimą muzikos, ir nesibaigiančių „Respins“ (persukimų).

25.2. Žaidimo vaizdas



25.3. Simbolių paaiškinimas:

Simbolis	5x (žetonai)	4x (žetonai)	3x (žetonai)
	1 000	500	250
	500	250	125
	400	200	100
	300	150	75
	50	40	30
	50	40	30
	40	30	20

	40	30	20

25.4. Laimėjimo linijos:



25.5. Specialūs simboliai:

Simbolis	Funkcija
	Drakono „Wild“ („laukinis“) simbolis turi daugiklį, kuris gali būti nuo x2 iki x5, ir jis gali pakeisti visus simbolius, išskyrus premijos simbolį. „Wizspins“ metu „Wild“ drakono simbolis tampa daugikliu „Walking wild“ („vaikštantis laukinis“), kuris kiekvieno sukimo metu persikelia per vieną būgną į kairę.
	Bet kurioje būgnų vietoje iškritę du ar daugiau premijos simbolių įjungia „Wizspins“.

25.6. „Bonus“ žaidimas:

- Trys ar daugiau „Wiz“ („burtininkų“) simbolių suaktyvina visą „Wizspins“ - „Free Spins“ (nemokamų sukimų) premijos žaidimą. Trys burtininkai suteikia 5 “Free Spins“ (nemokamus sukimus) , keturi burtininkai- 7 Free Spins ir 5 burtininkai suteikia 10 Free Spins.
- „Wizspins“ premijų žaidime visi mažos vertės simboliai yra keičiami į atitinkamus didelės vertės simbolius. „Wizspins“ gali būti vėl suaktyvintas.
- Žaidžiant premijos režimu, drakono simbolis pavirsta į „Walking Wild“. Visi drakono simboliai išsaugo savo daugiklį ir kiekvieno sukimo metu persikelia į kairę per vieną būgną, kol visi palieka ekraną.

25.7. Žaidimo taisyklės:

- Kiekvienas statymas yra 100 žetonų.
- Statymo eilės išmokamos iš kairės į dešinę. Išmokamas tik didžiausias laimėjimas kiekvienoje aktyvioje statymų eilėje.
- Lošimas prasideda pasirinktu statymų lygiu, kai žaidėjas paspaudžia mygtuką „Spin“ (Sukti).
- Laimėjimai ir laimėjimų deriniai išmokami pagal išmokų lentelę.
- „The Wiz“ yra žaidžiamas dviem režimais: įprastu režimu ir premijos režimu su „Free Spins“ (nemokamais sukimais).

- Burtininko („Scatter“) simbolis yra premiją įjungiantis simbolis, kuris gali iškristi visuose būgnuose. (a) Įprastu režimu du burtininkai suteikia 1 „Free Spin“ (nemokamą sukimą) , trys burtininkai suteikia 5 „Free Spin“, keturi burtininkai suteikia 7 „Free Spin“, o penki burtininkai – 10 „Free Spin“. (b) Jei jau įjungtas premijos režimas, vienas burtininkas suteikia 1 papildomą „Free Spin“, du burtininkai suteikia 2 papildomus „Free Spins“; o trys, keturi ir penki burtininkai atitinkamai suteikia 5, 7 ir 10 papildomų „Free Spins“.
- Premijos režimu visi mažos vertės simboliai yra pakeičiami atitinkamu didelės vertės simboliu: šaukštas virsta stebuklingu gėrimu, raktas virsta skrynia, sagė virsta mėnuliu, o žiedas virsta saule.
- Drakono simbolis yra „Wild“ daugiklis žaidžiant ir įprastu, ir premijos režimu. Jis gali pakeisti visus simbolius, išskyrus premijos simbolį.
- Iškritusiam drakono simboliui priskiriamas atsitiktinis daugiklis nuo x2 iki x5. Daugiklis naudojamas visoms jungiančioms išmokų eilėms, einančioms per simbolį. Jei jungiančioje išmokų eilėje yra keli drakono simboliai, daugikliai yra sudedami, kad būtų nustatytas bendras taikomas daugiklis.
- Žaidžiant premijos režimu, drakono simbolis pavirsta į „Walking Wild“. Visi drakono simboliai išsaugo savo daugiklį ir kiekvieno sukimo metu persikelia į kairę per vieną būgną, kol visi palieka ekraną.
- „Free Spins“ yra sustabdomi, jei iškrenta drakono simbolis, ir vėl įjungiami, kai visi drakono simboliai palieka ekraną pereidami į kairę.
- Premijos režimas baigiasi, kai ekrane nelieka jokių drakono simbolių, nelieka jokių „Free Spins“ arba kai pasiekiamas didžiausias laimėjimas.
- Laimėjimai išmokami premijos režimo pabaigoje.
- Sukimo metu arba žaidžiant premijos režimu jokių statymų keisti negalima.

26. LOŠIMAS „TROPICOOL“ („TROPICOOL“)

26.1. Pagrindinė lošimo informacija:

- „Tropicool“ („Tropicool“) – yra 6 būgnų, 6 eilučių lošimas, turintis 46 656 laimėjimo linijas bei „lavina“ krentančius simbolius, specialųjį funkcijų būgną viršuje ir bonus lošimą su nemokamais sukimais.
- Specialieji simboliai, esantys virš tuščių laukelių, krenta žemyn į lentelę, o iš viršaus pridedama naujų simbolių, kurie užpildo lentelę. „Feature Reel“ (specialusis būgnas) užpildomas naujais specialiaisiais simboliais iš dešinės ir gali susidaryti nauji laimintys deriniai. Ši „Avalanche“ („griūtis“) kartojama, kol laimėjimas nebeįvyksta. Tada suaktyvinami visi „Row Swap“ („eilučių sukeitimo“) simboliai lentelėje.
- 3 ar daugiau Bonus simbolių suaktyvina nemokamų sukimų Bonus žaidimą.
- Minimali statymo suma – 0,20 EUR. Maksimali statymo suma – 100,00 EUR. Maksimali vieno lošimo laimėjimo suma – 1 000 000,00 EUR.

26.2. Lošimo vaizdas:



26.3. Lošimo simboliai:

Simbolis	6x (žetonai)	5x (žetonai)	4x (žetonai)	3x (žetonai)
	120	90	60	30

	90	60	40	20
	200	100	60	50
	90	70	50	30
	60	40	30	20
	30	20	15	10
	30	20	15	10

	30	20	15	10
	30	20	15	10

26.4. Specialūs simboliai:

Simbolis	**Funkcija**
	„Wild“ („laukinis“) simboliai pakeičia bet kurį simbolį, išskyrus bonusinį simbolį ir „Wild Compass“ („laukinis kompasas“).
	3 arba daugiau „Bonus“ (premijos) simbolių suaktyvina „Free Drops“ (nemokamus kritimus) premijos žaidime.
	Vienas simbolis pakeičia visus kitus eilutės simbolius, išskyrus „Wild“ (pakaitinius) ir „Bonus“ (premijos).
	Suteikia papildomų „Free Drops“ (nemokamų kritimų) premijos žaidime
	Laimėjimai su šiuo „Wild“ (pakaitiniu) simboliu dauginami iš 2-5.
	„Wild“ (pakaitinis) simbolis pakeičia bet kokį simbolį, išskyrus specialiuosius „Wild“ (pakaitinius), „Bonus“ (premijos) ir „Row Swap“ (eilučių sukeitimo) simbolius.
	„Wild“ (pakaitinis) simbolis, užfiksuotas 3 laimėjimams.

26.5. Lošimo taisyklės:

- Statymo eilutės išmokamos iš kairės į dešinę. Išmokamas tik didžiausias aktyvios statymo eilutės laimėjimas.
- Lošimas pradedamas nuo pasirinkto statymo lygio, kai lošėjas paspaudžia mygtuką „Spin“ (sukimas).
- Laimėjimai ir laimintys deriniai išmokami pagal išmokų lentelę.
- „Tropicool“ žaidžiamas dviem režimais - normaliu režimu ir premijos režimu su „Free Drops“ (nemokamais kritimais).
- „Wild“ (pakaitinis) simbolis atsiranda normaliu bei premijos režimu ir pakeičia bet kokį simbolį, išskyrus bet kuriuos specialiuosius „Wild“ (pakaitinius) simbolius, „Bonus“ (premijos) simbolį ir funkcijos „Row Swap“ (eilučių sukeitimas) simbolį. Už išmokos eilutę, sudarytą vien iš „Wild“ (pakaitinių) simbolių išmokama kaip už didžiausios vertės simbolių eilutę.
- Paukščiai atsiranda kaip 3 atskiri vienas virš kito esantys tos pačios spalvos simboliai: galva, kūnas ir kojos, sudarantys visą paukštį. Kiekvienas simbolis atitinka bet kurią tos pačios spalvos paukščio dalį ir už jį išmokama pagal išmokų lentelę.
- Už 3 arba daugiau tos pačios spalvos paukščius išmokama net jei jie yra ne vienoje eilutėje. Tai taikoma tik tais atvejais, kai yra visiškai surinkti tos pačios spalvos paukščiai, kurie nėra eilutės laimėjimo dalis.
- Lošimas yra pradedamas normaliu režimu, į lentelę sukrenta nauji simboliai, o „Feature Ree“l (specialiajame būgne) išsukami nauji specialieji simboliai.
- Išmokama už kiekvieną laimintį derinį lentelėje ir simboliai, išskyrus užfiksuotus „Wild“ (pakaitinius) simbolius pašalinami iš lentelės, o likę simboliai nukrenta žemyn. Specialieji simboliai, esantys virš tuščių laukelių, krenta žemyn į lentelę, o iš viršaus pridedama naujų simbolių, kurie užpildo lentelę. „Feature Reel“ (specialusis būgnas) užpildomas naujais specialiaisiais simboliais iš dešinės ir gali susidaryti nauji laimintys deriniai. Ši „Avalanche“ (griūtis) kartojama, kol laimėjimas nebeįvyksta. Tada suaktyvinami visi „Row Swap“ (eilučių sukeitimo) simboliai lentelėje.
- „Feature Reel“ (specialiajame būgne) yra tokie simboliai:
  - Tuščias: jokios ypatingos savybės.
  - „Wild“ (pakaitinis): pakaitinis simbolis.
  - „Locked Wild“ (užfiksuotas pakaitinis): pakaitinis simbolis, užfiksuotas 3 laimėjimams. Jis pašalinamas po paskutiniojo laimėjimo.
  - „x2-x5 Multiplier Wild“ (daugiklio pakaitiniai): laimėjimai su šiuo „Wild“ (pakaitiniu) simboliu dauginami iš 2-5. Jei į laimintį derinį įeina keli „Multiplier Wild“ (daugiklio pakaitiniai) simboliai, naudojamas didžiausias daugiklis.
  - „Row Swap“ (eilučių sukeitimo): visi simboliai eilutėje, išskyrus „Bonus“ (premijos) ir „Wild“ (pakaitinius) simbolius, pakeičiami vienu iš eilutės simbolių. Ši funkcija suaktyvinama „Avalanche“ (griūties) ciklo pabaigoje.
- 3 arba daugiau „Bonus“ (premijos) simbolių, atsiradusių bet kur lentelėje simbolių kritimo normaliu režimu pabaigoje, suaktyvina „Free Drops“ (nemokamų kritimų) premijos žaidimą, kuris pradedamas su x1 laimėjimo daugikliu.
  - 3 „Bonus“ (premijos) simboliai: 10 „Free Drops“ (nemokamų kritimų)
  - 4 „Bonus“ (premijos) simboliai: 15 „Free Drops“ (nemokamų kritimų)
  - 5 „Bonus“ (premijos) simboliai: 20 „Free Drops“ (nemokamų kritimų)

- 6 arba daugiau „Bonus“ (premijos) simboliai: 25 „Free Drops“ (nemokamus kritimus)
- Premijos režimu Feature Reel (specialiajame būgne) taip pat yra papildomų specialiųjų simbolių, kurie nekrenta į lentelę, bet taikomi premijos žaidimui:
  - „Extra Drops“ (papildomi kritimai): prideda 1, 2 arba 5 papildomus „Free Drops“ (nemokamus kritimus).
  - „Win Multiplier“ (laimėjimo daugiklis): prideda x1, x2 arba x3 prie laimėjimo daugiklio.
- Premijos žaidimas pradedamas su nauju simbolių rinkiniu lentelėje ir naujais specialiaisiais simboliais „Feature Reel“ (specialiajame būgne). Specialieji simboliai tarp „Free Drops“ (nemokamų kritimų) lieka „Feature Reel“ (specialiajame būgne). „Locked Wild“ (užfiksuoti pakaitiniai) simboliai lentelėje išlieka tarp „Free Drops“ (nemokamų kritimų), kol visiškai sunaudojami.

27. LOŠIMAS „VALKIRIJA“ („VALKYRIE“)

27.1. Pagrindinė žaidimo informacija:

- Minimalus statymas yra 0.20 €, o maksimalus statymas – 100 €. Maksimalus laimėjimas yra 500000 €.
- „Valkyrie“ yra 5 būgnų 4 eilučių lošimo automatas šiaurės mitologijos tema. Žaidimas turi „Free Spins“ (nemokamus sukimus), „Wild“ simbolius ir „EPIC“ simbolius, kurių dydžiai gali būti 2x2, 2x3 ir 3x3. Žaidime taip pat pateikiamos trys Bonus (premijos) funkcijos: „The Shield of Chance“ („Atsitiktinumo skydas“), „The Arrow of Fortune“ („Likimo strėlė“) ir „The Sword of Destiny“ („Likimo kardas“).
- Žaidime yra„Free Spins“ (nemokami sukimai), kurie gali būti suaktyvinti pakartotinai pridedant iki 10 naujų nemokamų sukimų. Žaidėjui garantuojamas bent vienas premijos sukimas per 5 „Free Spins“ (nemokamus sukimus), du premijos sukimai per 7 „Free Spins“ ir 3 premijos sukimai per 10 „Free Spins“.

27.2. Žaidimo vaizdas



27.3. Simbolių paaiškinimas:

Simbolis	5x (žetonai)	4x (žetonai)	3x (žetonai)
	400	200	100
	350	175	90
	300	150	75
	250	125	60
	200	100	50
	175	90	45
	125	70	35
	125	60	30
	50	25	15

	25	15	10

27.4. Laimėjimo linijos:



27.5. Specialūs simboliai:

Simbolis	**Funkcija**
	„Wild“ skydo simbolis gali pakeisti bet kurį kitą simbolį, išskyrus „Free spin“ (nemokamų sukimų) simbolį.
	Už 3 ar daugiau premijos simbolių suteikiamas vienas „Respin“ (persukimas“) premijos režimu su viena atsitiktinai pasirinkta „Valkyrie“ funkcija.
	3 ar daugiau „Free spins“ simbolių suaktyvina „Free spins“ (nemokamus sukimus) su bent vienu garantuotu sukimu su viena atsitiktinai pasirinkta „Valkyrie“ funkcija.

27.6. „Bonus“ žaidimas:

- Trys Free Spins simboliai suteikia žaidėjui 5 „Free Spins“ (nemokamus sukimus). Prie viso to, „Freya“ gali suteikti iki dviejų papildomų nemokamų sukimų. Iškritusių „Free spins“ simbolių skaičius nulemia, kiek „Free spins“ (nemokamų sukimų) bus skirta ir kiek iš tų „Free spins“ galbūt bus žaidžiami premijos režimu:
  - 3 „Free spin“ simboliai: 5 „Free spins“ bent su 1 „Valkyrie“ funkcija
  - 4 „Free spin“ simboliai: 7 „Free spins“ bent su 2 „Valkyrie“ funkcijomis
  - 5 „Free spin“ simboliai: 10 „Free spins“ bent su 3 „Valkyrie“ funkcijomis
- Free Spins gali būti ir vėl suaktyvinti pridedant iki 10 naujų Free Spins (nemokamų sukimų).
- Premijos sukimai aktyvuojami atsitiktinai. Būgnai užsidega ir žaidėjas gauna nuo trijų iki penkių Bonus (premijos) simbolių, kas suaktyvina bet kurį iš trijų „Freya“ funkcijų: „The Arrow of Fortune“, „The Shield of Chance“ or „The Sword of Destiny“. Iškritusių premijos simbolių skaičius turi įtakos suaktyvinto premijos režimo galimybėms. Kuo daugiau premijos simbolių, tuo daugiau galimybių suteikia premijos režimas.

27.7. Žaidimo taisyklės:

- Kiekvienas statymas yra 100 žetonų.
- Lošimas prasideda pasirinktu statymų lygiu, kai žaidėjas paspaudžia mygtuką „Spin“ (Sukti).
- Laimėjimai ir laimėjimų deriniai išmokami pagal išmokų lentelę.
- „Valkyrie“ yra žaidžiamas trimis režimais: įprastu režimu, premijos režimu ir „Free spins“ (nemokamų sukimų) režimu. Premijos režimui yra nustatyta viena iš 3 „Valkyrie“ funkcijų: „The Arrow of Fortune“, „The Shield of Chance“ arba „The Sword of Destiny“.
- „Wild“ skydo simbolis gali pakeisti bet kurį kitą simbolį, išskyrus „Free spins“ simbolį.
- Žaidimas visada prasideda įprastu režimu.
- Žaidžiant įprastu arba „Free spins“ (nemokamų sukimų) režimu, vienas didelis simbolis gali atsitiktinai nukristi ir pasirodyti ekrane sukimo metu. Dideli simboliai gali būti trijų dydžių: 2x2, 2x3 ir 3x3.
- Žaidžiant įprastu režimu premijos simboliai gali atsitiktinai pasirodyti virš besisukančių būgnų. Ekrane pasirodę nuo 3 iki 5 premijos simbolių suteiks žaidėjui vieną „Respin“ premijos režimu su viena iš trijų „Valkyrie“ funkcijų.
- Įjungta funkcija, veikianti premijos režimu, yra pasirenkama atsitiktine tvarka.
- Iškritusių premijos simbolių skaičius turi įtakos suaktyvinto premijos režimo galimybėms. Kuo daugiau premijos simbolių, tuo daugiau galimybių suteikia premijos režimas.
- Trys skirtingos „Valkyrie“ funkcijos, naudojamos žaidžiant premijos režimu, veikia taip:
  - „The Arrow of Fortune“: atsitiktinis skaičius strėlių nukreipiamas link besisukančių būgnų. Kiekviena strėlė, pataikiusi į būgną, generuoja 2x2 dydžio simbolį, 2x3 dydžio simbolį arba 3x3 dydžio simbolį. Visos strėlės generuoja tokį patį simbolį, tačiau simbolių dydis gali skirtis.
  - „The Shield of Chance“: atsitiktinis skydų skaičius nukrenta ant besisukančių būgnų. Kiekvienas ekrane pasirodęs skydas pavirsta į „Wild“ skydo simbolį.
  - „The Sword of Destiny“: atsitiktinis kardų skaičius nukrenta ant 2, 3 ir 4 būgnų. Kiekvieną kartą, kai iškrenta kardas, tą būgną visiškai padengia „Wild“ kardo simbolis.
- Po premijos režimo sukimo, yra išmokami laimėjimai ir premijos režimas užbaigiamas.
- „Free spins scatter“ simboliai gali iškristi tik 2, 3 ir 4 būgnuose.
- Kai iškrenta trys „Free spins scatter“ simboliai, Freya gali atsitiktinai suteikti iki dviejų papildomų „Free spins scatter“ simbolių ant 1 ir 5 būgnų, kurių metu daugiausiai gali iškristi 5 „Free spins scatter“ simboliai.
- Žaidžiant įprastu režimu trys ar daugiau „Free spins scatter“ simbolių suaktyvina „Free spins“ režimą.
- Iškritusių „Free spins“ simbolių skaičius nulemia, kiek „Free spins“ (nemokamų sukimų) bus skirta ir kiek iš tų „Freespins“ galbūt bus žaidžiami premijos režimu:
  - 3 „Free spin“ simboliai: 5 „Free spins“ bent su 1 „Valkyrie“ funkcija
  - 4 „Free spin“ simboliai: 7 „Free spins“ bent su 2 „Valkyrie“ funkcijomis
  - 5 „Free spin“ simboliai: 10 „Free spins“ bent su 3 „Valkyrie“ funkcijomis
- Jei žaidžiant „Free spins“ režimu iškrenta trys ar daugiau „Free spins scatter“ simbolių, skiriami papildomi „Free spins“:
  - 3 „Free spin“ simboliai: 5 „Free spins“ bent su 1 „Valkyrie“ funkcija
  - 4 „Free spin“ simboliai: 7 „Free spins“ bent su 2 „Valkyrie“ funkcijomis
  - 5 „Free spin“ simboliai: 10 „Free spins“ bent su 3 „Valkyrie“ funkcijomis
- „Free spins“ režimas baigiasi, kai nebelieka jokių „Free spins“.

- Laimėjimai išmokami „Free spins“ režimo pabaigoje.
- Sukimo metu arba žaidžiant premijos režimu ar „Free spins“ režimu jokių statymų keisti negalima.

28. LOŠIMAS „VEGAS DEIMANTAI“ („VEGAS DIAMONDS“)

28.1. Pagrindinė žaidimo informacija:

- Minimalus statymas yra 0.20 €, o maksimalus statymas – 100 €. Maksimalus laimėjimas yra 200000 €.
- „Vegas Diamonds“ yra 3 būgnų lošimo automatas su 5 žaidimo linijomis.
- Žaidimas užpildytas funkcijomis, tokiomis kaip „Locked Twin Reel Respin“ („užrakinto mirksinčio būgno persukimas“) funkcija, „Nudge“ („stumtelėjimas“) funkcija, „Fortune Wheel“ („fortūnas ratas“) funkcija su trimis lygiais ir „Free Spins“ (nemokamais sukimais). 1 ir 3 būgnai taip pat yra pripildyti „Wild“ („laukinis“) laimėjimų daugiklių nuo 2x iki 5x.
- Trys Bonus (premijos) simboliai suaktyvina „Vegas Diamonds Fortune Wheel“ su 3 garantuotais „Free Spins“ (nemokamais sukimais). Pataikant į „Free Spins“ sekciją esant „Fortune Wheel“ režime, žaidėjui suteikiami 5 nemokami sukimai su galimybe surinkti papildomus premijos simbolius, kurie savo ruožtu suteiks papildomus sukimus „Fortune Wheel“ režime.

28.2. Žaidimo vaizdas



28.3. Simbolių paaiškinimas:

Simbolis	3x (žetonai)

	3 000
	1 500
	800
	400
	150
	100
	50

28.4. Išmokų eilės:



28.5. Specialūs simboliai:

Simbolis	Funkcija

	„Wild“ simboliai apima 2, 3, 4 arba 5 daugiklį. Jie gali pakeisti bet kokį simbolį, išskyrus „fortune wheel“, kitus „wild“ simbolius ir deimantų simbolio „nudge“ (stumtelėjimo) funkciją.
	Bet kurioje ekrano vietoje iškritę trys deimanto simboliai stumtelės būgnus, kad visi trys deimantai būtų sulygiuoti vidurinėje eilėje.
	Bet kurioje būgnų vietoje iškritus trijų „fortune wheel“ simbolių deriniui, suaktyvinamas „Fortune Wheel“ su 3 sukimais.

28.6. „Bonus“ žaidimas:

- Trys premijos simboliai suaktyvina „Vegas Diamonds Fortune Wheel“ (Vegas deimantų laimės vairą) su 3 garantuotais „Free Spins“ (nemokamais sukimais).
- Paspaudus „Fortune Wheel“ (laimės vairo) skiltį „Free Spins“ iš karto įsijungia „Free Spins“ (nemokamų sukimų) režimas su 5 sukimais ir galimybe surinkti papildomų premijos simbolių, kurie savo ruožtu suteiks papildomų nemokamų sukimų. Visi „Free Spins“ (nemokami sukimai) turi garantuotą 5x daugiklį visiems laimėjimams.
- Kiekvieną kartą paspaudus „Fortune Wheel“ (laimės vairą) rodyklės skiltyje ratas pasukamas vienu lygiu (bronzinis, sidabrinis ir auksinis) ir yra skiriamas papildomas sukimas nauju lygiu.

28.7. Žaidimo taisyklės:

- Kiekvienas statymas yra 100 žetonų.
- Statymo eilės išmokamos iš kairės į dešinę. Išmokamas tik didžiausias laimėjimas kiekvienoje aktyvioje statymų eilėje.
- Lošimas prasideda pasirinktu statymų lygiu, kai žaidėjas paspaudžia mygtuką „Spin“ (Sukti).
- Laimėjimai ir laimėjimų deriniai išmokami pagal išmokų lentelę.
- „Vegas Diamonds“ žaidžiamas keturiais režimais: įprastu režimu, „Perfect Match Respins“ (tobulo susijungimo persukimo) režimu, „Fortune Wheel“ (laimės vairo) režimu ir „Free Spins“ (nemokamų sukimų) režimu.

- Bet kurioje ekrano vietoje iškritę trys deimanto simboliai po išmokos stumtelės būgnus, kad visi trys deimantai būtų sulygiuoti vidurinėje eilėje. Tada išmokama už deimantus, taip pat atsiranda galimos papildomos naujos išmokų eilės.
- Identiški paspaudimai ant pirmųjų dviejų būgnų įjungia „Perfect Match“ („tobulas atitikimas“) su 3 „respins“.
- „Perfect Match Respins“ metu pirmieji du būgnai užrakinami, o trečiasis būgnas sukasi įprastai.
- „Perfect Match Respins“ metu deimanto simboliai įjungs stumtelėjimą, bet prieš kitą „Respin“ būgnai bus sugrąžinti į užrakintą poziciją.
- „Perfect Match Respins“ galima įjungti tik įprastu režimu.
- Jei žaidžiant įprastu arba „Perfect Match Respins“ režimu bet kurioje būgnų vietoje iškrenta 3 „Fortune Wheel“ simbolių („Scatters”) derinys, įjungiamas „Fortune Wheel“ režimas su 3 „Fortune Wheel“ sukimais. Bet koks per „Free Spins“ (nemokamų sukimų) režimą iškritusių „Fortune Wheel“ simbolių skaičius padidina sukimų, kuriuos galima gauti „Fortune Wheel“, skaičių būtent tokiu skaičiumi.
- Jei „Fortune Wheel“ režimas įsijungia iš „Perfect Match Respins“ režimo, „Respins“ yra sustabdomi ir atnaujinami, kai pasibaigia „Fortune Wheel“ ir „Free Spins“ (nemokamų sukimų) režimai.
- Jei pirmieji du būgnai turi vienodus simbolius ir iškrenta 3 „fortune wheel“ simboliai, yra skiriami ir „Perfect Match Respins“, ir „Fortune Wheel“ režimai. Tokiu atveju pirmiausia bus atlikti „Fortune Wheel“ režimo sukimai ir tik tada bus pradėti „Respins“ „Perfect Match Respins“ režimu.
- Paspaudus „Fortune Wheel“ skiltį „Free Spins“ iš karto įsijungia „Free Spins“ režimas su 5 „Free Spins“ (nemokamais sukimais) ir 5x daugikliu visiems laimėjimams.
- Kiekvieną kartą paspaudus „Fortune Wheel“ rodyklės skiltyje ratas pasukamas vienu lygiu „Bronze“ („bronza“), „Silver“ („sidabras“) ir „Golden Wheel“ („auksinis ratas“) ir yra skiriamas papildomas sukimas nauju lygiu.
- Jeigu žaidžiant „Perfect Match Respins“ režimu „Fortune Wheel“ režimas bus įjungtas daugiau nei vieną kartą, galimai pasiektas aukštesnis „Fortune Wheel“ lygis nebus išsaugotas.
- Surinkti papildomi sukimai „Fortune Wheel“ yra atliekami po to, kai ant būgnų užbaigiami „Free Spins“ sukimai.
- „Vegas Diamonds“ premijos žaidimas baigiasi, kai „Fortune Wheel“ nelieka nė vieno sukimo, kai ant būgnų nelieka jokių „Free Spins“ arba kai pasiekiamas didžiausias laimėjimas.
- Laimėjimai išmokami premijos žaidimo pabaigoje.
- Sukimo metu arba žaidžiant premijos režimu jokių statymų keisti negalima.

29. LOŠIMAS „LANKYTOJAI“ („VISITORS“)

29.1. Pagrindinė lošimo informacija:

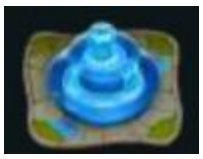
- „Lankytojai“ – tai 5 būgnų, 5 eilių lošimo automatas su 3 125 išmokų eilėmis.
- Minimalus statymas yra 0.20 €, o maksimalus statymas – 100 €. Maksimalus laimėjimas yra 1 000 000 €.

29.2. Lošimo vaizdas:



29.3. Lošimo simboliai:

Simbolis	**5x**	**4x**	**3x**
	1 500	1 000	500
	500	300	150
	150	100	80
	80	70	60

	70	60	50
	40	35	30
	35	30	25
	30	25	20
	25	20	15
	20	15	10

29.4. Specialūs simboliai:

Simbolis	**Funkcija**
	Wild simbolis pakeičia bet kurį kitą simbolį, išskyrus Bonus scatter ir Respin scatter simbolius. Visų Wild simbolių išmokų eilė išmokama kaip didžiausios vertės simbolis.
	„Respin“ funkcija „Big-o-Beam Scatter“

	„Respin“ funkcija „Abduction Scatter“
	„Respin“ funkcija „Alien Attack Scatter“
	„Bonus Scatter“

29.5. Lošimo funkcijos:

- „Respin & Respin (persukimų) funkcijos“ - respin scatter (persukimų sklaidos) simboliai, atsiradę 1 ir 5 būgne normaliu režimu, aktyvina pakartotinį sukimą su šiomis 2 Respin funkcijomis.
- „Big o Beam (expanding symbols)“ (plėtros simboliai) - pakartotinių sukimų funkcija normaliame režime. Išmokų simbolis išsiplečia iki 2x2 arba 3x3 simbolio ir tampa fiksuotu simboliu per pakartotinį sukimą.
- „Abduction (multipliers)“ (pagrobimas) - pakartotinių sukimų funkcija normaliame režime. Karvės simbolis įtraukiamas erdvėlaivio, kas sukelia laimėjimo daugiklio didėjimą iki 15x.
- „Alien Attack (extra sticky wilds)“ (ateivių užpuolimas) – tai pakartotinių sukimų funkcija normaliame režime. Fiksuoti WILD (laukiniai) simboliai yra pridedami prie būgnų.



29.6. „Bonus“ lošimas:

- 3 „Bonus scatter“ simboliai, atsiradę 1, 3 ir 5 būgnuose normaliu režimu, aktyvina „Free Spins“ (nemokamų sukimų) bonus lošimą.
- Bonus lošimas lošiamas su 25 mini būgnais sudarytais iš tuščių laukelių, sidabrinių erdvėlaivių ir auksinių erdvėlaivių simbolių. Sidabrinis erdvėlaivis ant būgno išmokamas kaip 1x statymo laimėjimas. Tada aplink būgną statoma siena su laimėjimo daugikliu, taikomu tolesniems laimėjimams siena apjuostuose laukeliuose.
- Sienos laimėjimo daugiklis prasideda nuo 2x ir yra dvigubinamas kiekvienam tolesniam laimėjimui siena apjuostuose laukeliuose. Bet kokios vertikaliai greta viena kitos esančios sienos sujungiamos, suformuojant bendrą didesnę sieną su didžiausiu atitinkamu sienos daugikliu.
- Auksinis erdvėlaivis nereiškia laimėjimo, tačiau dvigubina visų sienų laimėjimo daugiklius tolesniems sukimams.



29.7. Lošimo taisyklės:

- Kiekvieno lošimo statymo vertė yra 100 žetonų.
- Statymo eilės išmokamos iš kairės į dešinę. Išmokamas tik didžiausias aktyvios statymo eilės laimėjimas.
- Lošimas prasideda pasirinktu statymo lygiu, kai lošėjas paspaudžia mygtuką Spin (sukti).
- Laimėjimai ir laimėjimo deriniai išmokami pagal išmokų lentelę.
- Šis lošimas lošiamas dviem režimais - normaliu režimu ir Bonus režimu su nemokamais sukimais.
- „Wild“ (laukinis) simbolis pakeičia bet kurį kitą simbolį, išskyrus Bonus scatter ir Respin scatter simbolius. Visų Wild simbolių išmokų eilė išmokama kaip didžiausios vertės simbolis.

- 2 Respin scatter (persukimų sklaidos) simboliai, atsiradę 1 ir 5 būgne normaliu režimu, aktyvina pakartotinį sukimą su šiomis 2 Respin (persukimų) funkcijomis:
- Big o Beam: išmokų simbolis išsiplečia iki 2x2 arba 3x3 simbolio ir tampa fiksuotu simboliu per pakartotinį sukimą.
- Abduction (pagrobimas): laimėjimo daugiklis iki 15x taikomas pakartotinio sukimo laimėjimams.
- Alien Attack (ateivių užpuolimas): fiksuoti WILD (laukiniai) simboliai yra pridedami prie būgnų.
- Respin (persukimo) funkcija gali būti aktyvinta pakartotinai.
- 3 Bonus scatter (premijos sklaidos) simboliai, atsiradę 1, 3 ir 5 būgnuose normaliu režimu, aktyvina nemokamų sukimų bonus lošimą.
- Bonus lošimas lošiamas su 25 mini būgnais 5x5 tinklelyje ir pradedamas 5 nemokamais sukimais.
- Mini būgnai yra sudaryti iš tuščių laukelių, sidabrinių erdvėlaivių ir auksinių erdvėlaivių simbolių.
- Sidabrinis erdvėlaivis ant būgno išmokamas kaip 1x statymo laimėjimas.
- Tada aplink būgną statoma siena su laimėjimo daugikliu, taikomu tolesniems laimėjimams siena apjuostuose laukeliuose.
- Sienos laimėjimo daugiklis prasideda nuo 2x ir yra dvigubinamas kiekvienam tolesniam laimėjimui siena apjuostuose laukeliuose.
- Bet kokios vertikaliai greta viena kitos esančios sienos sujungiamos, suformuojant bendrą didesnę sieną su didžiausiu atitinkamu sienos daugikliu.
- Sienų daugikliai yra rodomi ant sienų. Sienos yra nuspalvintos bronzine, sidabrine, auksine ir platinine spalva, kad būtų parodomi didesni daugikliai.
- Auksinis erdvėlaivis nereiškia laimėjimo, tačiau dvigubina visų sienų laimėjimo daugiklius tolesniems sukimams.
- Jei per nemokamus sukimus išsukamas bent 1 erdvėlaivis, suteikiamas 1 naujas nemokamas sukimas.

30. LOŠIMAS „VUDU AUKSAS“ („VOODOO GOLD“)

30.1. Pagrindinė žaidimo informacija:

- Minimalus statymas yra 0.20 €, o maksimalus statymas – 100 €. Maksimalus laimėjimas yra 500000 €.
- „Voodoo Gold“ yra lošimo automatas, turintis tris unikalias savybes: „Bomb“ („bomba“), „Dual Bomb“ („dviguba bomba“) ir didelius „Voodoo“ simbolius, generuojančius „Voodoo Wilds“ („Vudu laukinis“). „Avalance“ („lavina“) funkcija leidžia stulpeliams išsiplėsti iki 8 eilučių ir 262 144 laimėjimo būdų.
- Visi mažos, vidutinės ir didelės vertės simboliai yra keturių skirtingų dydžių - nuo standartinio 1x1, iki super 2x2, mega 3x3 ir iki pat epinio 4x4. Šie dideli simboliai yra tikrai vertingi, nes skaičiuojama, kad juose yra tiek 1x1 simbolių, kiek jie apima, pvz. Epinis 4x4 atitinka 16 standartinių simbolių, todėl turi daugybę laimėjimų derinių.
- Dideli simboliai yra žalios spalvos „Voodoo“ būsenos ir užpildo visas tuščias vietas žemiau savęs „Voodoo Wilds“ simboliais tiek įprastame tiek „Free Drops“ (nemokamų sukimų)

premijų žaidime. Patys dideli simboliai yra naudojami žaidime ir prisideda prie pergalių kai pasiekia apatinę eilutę.

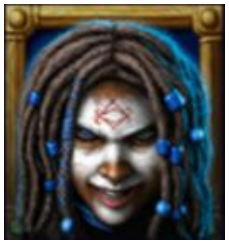
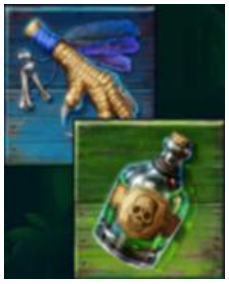
- Trys ar daugiau iškritę Bonus (premijos) simboliai pradeda „Free Drops“ (nemokamų sukimų) premijos žaidimą, kuris gali būti pakartotinai suaktyvintas.
- Laimėjimas „Free Drop“ (nemokamų sukimų) režime perkelia saugos lygį viena eilute aukštyn ir kitas „Free Drop“ (nemokamas sukimas) prasideda nuo naujo saugos lygio, kuris niekad neperkeliamas žemyn vykstančio „Free Drop“ (nemokamų sukimų) premijos žaidimo metu. Žaidėjų naudai visi „Wilds“ simboliai nesantys laimėjimo linijose tampa „Sticky“ (limpančiais) ir padidina epinių laimėjimų galimybes.

30.2. Žaidimo vaizdas



30.3. Simbolių paaiškinimas:

Simbolis	6x (žetonai)	5x (žetonai)	4x (žetonai)	3x (žetonai)
	250	200	150	100

	130	110	90	70
	120	100	80	60
	110	90	70	50
	60	50	40	30
	50	40	30	20
	20	15	10	5

30.4. Laimėjimo linijos:



30.5. Specialūs simboliai:

Simbolis	Funkcija
	„Wild“ simboliai gali pakeisti bet kurį simbolį, išskyrus premijos simbolį. Premijos žaidimo metu visi „Wilds“ yra surenkami ir laikomi apačioje, kai baigiasi „Free Drop“ (nemokami sukimai) . Jie pavirsta į „Sticky“ ir lieka žaidime per visus likusius „Free Drops“.
	Vienas premijos simbolis suaktyvina „Bomb“ funkciją. Dėl to sprogsta aplinkiniai simboliai. Du premijos simboliai suaktyvina „Dual Bomb“ funkciją. Dėl to sprogsta simboliai, einantys tiesia linija tarp „Bombs“, kartu su visais rodomais vienodais simboliais.
	Trys ar daugiau premijos simbolių suaktyvina „Free Drops“ (nemokamų sukimų) premijos žaidimą

30.6. „Bonus“ žaidimas:

- Trys ar daugiau Bonus (premijos) simbolių suaktyvina „Free Drops“ (nemokamų sukimų) premijos žaidimą. Trys premijos simboliai suteikia 6 nemokamus sukimus, keturi premijos simboliai - 9 nemokamus sukimus, penki premijos simboliai- 12 nemokamų sukimų ir laimintis pataikymas 6 premijos simbolių suteikia 15 nemokamų sukimų. Premijos žaidimas gali būti vėl ir vėl suaktyvintas.
- „Free drops“ (nemokamų sukimų) premijos žaidimas visada prasideda nuo saugos lygio, kuriame nustatytos 4 eilės. Kiekvienas laimintis „Free Drop“ (nemokamas sukimas) perkelia saugos lygį per vieną eilę ir kitas „Free Drop“ prasideda nuo naujo saugos lygio ir niekada nemažėja vykstančio premijos žaidimo metu. Saugos lygis gali pakilti iki 8-osios eilės, kas suteikia iki 262 144 laimėjimo būdų.
- Dideli Voodoo simboliai užpildo visas tuščias vietas žemiau savęs „Voodoo Wilds“.
- Žaidėjų naudai visi „Wilds“ simboliai nesantys laimėjimo linijose tampa „Sticky“ ir padidina epinių laimėjimų galimybes.

30.7. Žaidimo taisyklės:

- Kiekvienas statymas yra 100 žetonų.
- Statymo eilės išmokamos iš kairės į dešinę. Išmokamas tik didžiausias laimėjimas kiekvienoje aktyvioje statymų eilėje.

- Lošimas prasideda pasirinktu statymų lygiu, kai žaidėjas paspaudžia mygtuką „Spin“ (Sukti).
- Laimėjimai ir laimėjimų deriniai išmokami pagal išmokų lentelę.
- „Voodoo Gold“ yra žaidžiamas dviem režimais: įprastu režimu ir premijos režimu su „Free Drops“ (nemokamais sukimais).
- Visi simbolių kritimai įprastu režimu prasideda nuo 4 eilučių ir ne daugiau kaip 4096 laimėjimo būdų.
- Visi mažos, vidutinės ir didelės vertės simboliai yra keturių dydžių: standartiniai 1x1, „super“ 2x2, „mega“ 3x3 ir „epic“ 4x4. Visi dideli simboliai yra skaičiuojami pagal 1x1 simbolių, kuriuos jie apima, skaičių, pvz. „super 2x2“ sudaro 4 standartiniai 1x1 simboliai.
- Dideli simboliai suaktyvėja tik jiems pasiekus apačią. Tuščios vietos, esančios po dideliais simboliais, užpildomos „Wilds“.
- Tuometinio simbolių kritimo metu gauti laimėjimai yra surenkami prieš sprogstant simboliams, esantiems laiminčiuose deriniuose, kad būtų vietos papildomiems simboliams iškristi. Šis kritimas pridės papildomą simbolių eilutę viršuje, todėl gali padidėti laimėjimo būdų skaičius. Naujas rezultatas atitinkamai išmokamas, ir „Avalanche“ funkcija tęsiasi tol, kol vis atsiranda naujų laiminčių derinių. Maksimalus eilučių skaičius yra 8 su ne daugiau nei 262 144 laimėjimo būdais.
- Potencialus laimėjimo būdų skaičius didėja didėjant eilučių skaičiui.
    - 4 eilutės: 4 096 laimėjimo būdai
    - 5 eilutės: 15 625 laimėjimo būdai
    - 6 eilutės: 46 656 laimėjimo būdai
    - 7 eilutės: 117 649 laimėjimo būdai
    - 8 eilutės: 262 144 laimėjimo būdai
- Nesuaktyvinti dideli simboliai sumažina laimėjimo būdų skaičių.
- „Wild“ simbolis gali pakeisti bet kokį simbolį, išskyrus premijos simbolį. Premijos žaidimo metu visi „Wilds“ pavirsta į „Sticky“ „Free drop“ (nemokamų sukimų) pabaigoje ir išlieka „sticky“ per visus likusius „Free Drops“.
- Surinkus laiminčius derinius, vienas premijos simbolis suaktyvina „Bomb“ funkciją. Iki 12 simbolių, esančių deimanto formos srityje aplink premijos simbolį, sprogsta ir suteikia vietos papildomiems simboliams iškristi. Šis kritimas pridės papildomą simbolių eilutę viršuje iki ne daugiau kaip 8 eilučių.
- Surinkus laiminčius derinius, du premijos simboliai suaktyvina „Dual Bomb“ funkciją. Visi simboliai, kuriuos paliečia tiesi linija, nubrėžta tarp premijos simbolių, ir visi aktyvūs paliesti simboliai sprogsta, suteikdami vietos papildomiems simboliams iškristi. Šis kritimas pridės papildomą simbolių eilutę viršuje iki ne daugiau kaip 8 eilučių.
- Nei „Bomb“, nei „Dual Bomb“ funkcija neturi įtakos dideliems neaktyviems simboliams. Kai „Dual Bomb“ linija palies neaktyvų didelį simbolį, visi tokie aktyvūs simboliai sprogs, nepriklausomai nuo dydžio.
- Nei „Bomb“, nei „Dual Bomb“ funkcija neturi įtakos „Wild“ simboliams.
- Premijos simboliai rodomi visuose stulpeliuose. Stulpelyje gali būti iki vieno premijos simbolio.
- Trijų ar daugiau premijos simbolių derinys įprasto režimo metu suaktyvina premijos režimą su „free drops“ (nemokamais sukimais).
    - 3 premijos simboliai: 6 „free drops“
    - 4 premijos simboliai: 9 „free drops“

- 5 premijos simboliai: 12 „free drops“
- 6 premijos simboliai: 15 „free drops“.

- Trys ar daugiau premijos simbolių, iškritusių premijos režimo metu, ir vėl suaktyvins papildomus „Free Drops“ (nemokamus sukimus). Papildomų „Free Drops“ (nemokamų sukimų) skaičius nustatomas taip pat, kaip ir iš pradžių suaktyvinus premijos žaidimą.
- „Free Drops“ (nemokamų sukimų) premijos žaidimas visada prasideda nuo nustatyto saugos lygio, kurį sudaro 4 eilutės.
- Laimėjęs „Free Drop“ perkelia saugos lygį viena eilute aukštyn. Saugos lygio perkėlimas įvyksta išmokėjus. Kitas „Free Drop“ prasideda nuo naujo saugos lygio.
- Saugos lygis niekada neperkeliamas žemyn vykstančio „Free Drop“ (nemokamų sukimų) premijos žaidimo metu.
- Maksimalus saugos lygis yra 8 su ne daugiau nei 262 144 laimėjimo būdų.
- „Free drops“ (nemokamų sukimų) premijos žaidimas baigiasi, kai nelieka „free drops“ arba kai pasiekiamas didžiausias laimėjimas.
- Laimėjimai išmokami premijos žaidimo pabaigoje.
- Vykstančio simbolių kritimo metu arba žaidžiant premijos režimu jokių statymų keisti negalima.

31. LOŠIMAS „LAUKINĖS JŪROS“ („WILD SEAS“)

31.1. Pagrindinė žaidimo informacija:

- Minimalus statymas yra 0.20 €, o maksimalus statymas – 100 €. Maksimalus laimėjimas yra 178000 €.
- „Wild Seas“ yra 5 būgnų lošimo automatas. Žaidimas turi daugybę „Free Spins“ (nemokamų sukimų), „Sailing Wilds“ („plaukiojantis laukinis“), „Sticky Wilds“ („lipnus laukinis“) ir pridėtinių laimėjimų įvairių lygiu premijos režime. Susijungiančios linijos sukuria 178 laimėjimo būdus ir galimybę laimėti net 178 000 žetonų.
- „Wild Seas“ yra žaidžiamas dviem režimais: įprastu režimu ir premijos režimu su „Free Spins“ (nemokamais sukimais). Du „Wild Seas“ vėliavos simboliai bet kurioje būgnų vietoje įjungia premijos režimą.

31.2. Žaidimo vaizdas



31.3. Simbolių paaiškinimas:

Simbolis	5x (žetonai)	4x (žetonai)	3x (žetonai)
	1 000	500	250
	500	250	150
	300	200	100
	200	150	80
	100	50	40
	80	40	30
	60	30	20

31.4. Laimėjimo linijos:



31.5. Specialūs simboliai:

Simbolis	Funkcija

	„Wild Seas“ vėliava gali pakeisti bet kokį kitą simbolį išmokų eilėje. Dvi „Wild Seas“ vėliavos pradeda pirmąjį premijos žaidimo lygį – „Break the Convoy!“
	Kiekvieno „Free Spin“ (nemokamo sukimo) metu „Sailing Wild“ laivai persikelia per vieną būgną į kairę. Pažeisti laivai išlieka vieno sukimo metu. Laivas nuskęsta po trijų smūgių ir vietoj jo atsiranda „Sticky Wild“ skrynia.
	Piratų laivas šaudo iš patrankų į bet kokį galimą taikinį toje pačioje eilėje.
	Statinė ir piratų laivas toje pačioje eilėje užbaigia premijos žaidimą.
	Skrynios simbolis yra „Wild“ ir gali pakeisti visus simbolius, išskyrus statinių simbolius. „Wild“ skrynia, jeigu į ją yra pataikoma, pavirsta į „Sticky Wild“ simbolį.

31.6. „Bonus“ žaidimas:

- Du „Wild Seas“ (laukinių jūrų) vėliavos simboliai bet kurioje 2-tojo ir 4-tojo būgnų vietoje įjungia Bonus režimą. Pradedant Bonus režimą, vienas priešininkas atsitiktinai atrenkamas iš rodomų ekrane ir pakeičia visus kitus premijos žaidimo kapitonus.
- „Wild Seas“ vėliavos simbolis yra ir „Wild“ ir „Bonus“ (premijos) režimą įjungiantis simbolis, rodomas ant 2 ir 4 būgnų. Jis gali pakeisti bet kokį kitą simbolį išmokų eilėje. Du „Wild Seas“ vėliavos simboliai bet kurioje būgnų vietoje įjungia premijos režimą.
- „Break the convoy!“ (sulaužyk vilkstinę) yra pirmasis premijos žaidimo lygis. Jis prasideda su prekybinių laivų vilkstinėmis, dengiančiomis penktą būgną. Ant penkto būgno nusileidęs piratų laivas iššauna savo patrankas į bet kurį tos pačios eilės laivą. Trys smūgiai į laivą paskandins jį ir atskleis kapitono plėšikavimo skrynią. Pirmojo premijos žaidimo tikslas yra surinkti kuo daugiau skrynių iki kito premijinio žaidimo lygio - „Loot the Treasures!“ (plėšti lobius).

31.7. Žaidimo taisyklės:

- Kiekvienas statymas yra 100 žetonų.
- Statymo eilės išmokamos iš kairės į dešinę. Išmokamas tik didžiausias laimėjimas kiekvienoje aktyvioje statymų eilėje.
- Lošimas prasideda pasirinktu statymų lygiu, kai žaidėjas paspaudžia mygtuką „Spin“ (Sukti).
- Laimėjimai ir laimėjimų deriniai išmokami pagal išmokų lentelę.

- „Wild Seas“ yra žaidžiamas dviem režimais: įprastu režimu ir premijos režimu su „Free Spins“ (nemokamais sukimais).
- „Wild Seas“ vėliavos simbolis yra ir „Wild“, ir premiją įjungiantis simbolis, rodomas ant 2 ir 4 būgnų. Jis gali pakeisti bet kokį kitą simbolį išmokų eilėje.
- Du „Wild Seas“ vėliavos simboliai bet kurioje būgnų vietoje įjungia premijos režimą.
- Pradedant „Bonus“ režimą, vienas priešininkas atsitiktinai atrenkamas iš anglų, prancūzų ir portugalų kapitonų, rodomų ekrane. Pasirinktas priešininkas pakeičia visus kitus premijos žaidimo kapitonus.
- Premijos žaidimas prasideda su „Break the Convoy!“, kuriame ant 5 būgno yra rodomi keturių laivų vilkstinės „Sailing Wild“ (laukinio buriavimo) simboliai. Laivai gali pakeisti visus simbolius, išskyrus piratų laivą, ir jie perplaukia po vieną būgną į kairę kiekvieno sukimo metu.
- Piratų laivas ant 5 būgno pasirodo premijos režimu.
- Piratų laivas šaudo ir pataiko į visus „Sailing Wild“ (laukinio buriavimo) laivus toje pačioje eilėje. Jei į laivą pataikoma, šis laivas pasilieka savo pozicijoje per kitą sukimą.
- Jei į „Sailing Wild“ laivą pataikoma tris kartus, laivas nuskęsta, ir pereinama į antrą premijos žaidimo lygį – „Loot the Treasures!“ Nuskendęs laivas pakeičiamas „Sticky Wild“ (lipnia laukine) skrynia.
- Premijos žaidimas baigiasi, jei nebelieka „Sailing Wild“ laivų ir jeigu joks laivas nenuskęsta.
- „Loot the Treasures!“ prasideda tada, kai bent vienas laivas nuskęsta ir nelieka jokių „Sailing Wild“ laivų.
- Skrynios simbolis yra „Wild“ ir yra rodomas ant 2, 3 ir 4 būgnų „Loot the Treasures!“ metu. Jis gali pakeisti bet kokį simbolį, išskyrus piratų laivo ir statinės simbolius.
- Piratų laivas šaudo ir pataiko į bet kokias uždarytas skrynias toje pačioje eilėje. Jei į skrynią pataikoma, skrynia pavirsta į „Sticky Wild“ per visus likusius sukimus „Loot the Treasures!“ metu.
- Statinės simbolis rodomas tik ant 1 būgno „Loot the Treasures!“ metu. Statinė ir piratų laivas toje pačioje eilėje užbaigia premijos žaidimą.
- Laimėjimai išmokami premijos režimo pabaigoje.
- Sukimo metu arba žaidžiant premijos režimu jokių statymų keisti negalima.

32. LOŠIMAS „LAUKINIS TORAS“ („WILD TORO“)

32.1. Pagrindinė žaidimo informacija:

- Minimalus statymas yra 0.20 €, o maksimalus statymas – 100 €. Maksimalus laimėjimas yra 225000 €.
- Jungiamosios laimėjimo linijos sukuria 178 laimėjimo būdus ir šansą laimėti iki 225 000 žetonųšiame 5 būgnų lošimo automate.

32.2. Žaidimo vaizdas



32.3. Simbolių paaiškinimas:

Simbolis	5x (žetonai)	4x (žetonai)	3x (žetonai)
	1 000	500	200
	300	200	150
	200	150	100
	80	50	40
	60	50	40

	50	40	30

32.4. Laimėjimų linijos:



32.5. Specialūs simboliai:

Simbolis	Funkcija
	Pakeičia visus simbolius, išskyrus „Toro“ ir „Matador“ („Matadoras“) simbolius.
	„Toro“ simboliai rodomi tik ant 5 būgno. „Toro“ juda vertikaliai, o po to horizontaliai, kad numuštų visus „Matadors“ palikdamas „Wilds“ („laukinis“). „Toro“ tęsia ataką, kol visi „Matadors“ bus nugalėti.
	„Matador“ simboliai rodomi ant 2, 3 ir 4 būgnų. „Matador“ yra blokatorius, jei ant būgnų nėra „Toro“

32.6. „Bonus“ žaidimas:

- „Toro Goes Wild“ („pašėlstantis Toro“) premijos žaidimas prasideda kiekvieną kartą, kai Matadoras nusileidžia ant bet kurios būgno padėties „Toro Walking Wild“ („vaikštantis laukinis Toro“) žaidimo metu. Toro iškart įsiunta ir virsta siautėjančiu buliumi ir užpuola visus matomus matadorus, palikdamas Wild simbolių pėdsaką kitam sukimui. Toro grįžta į įprastą „Toro Walking Wild“, kai tik nugali visus Matadorus.
- Tik vienas „Toro“ vienu metu aktyviai puola Matadorus.

32.7. Žaidimo taisyklės:

- Kiekvienas statymas yra 100 žetonų.
- Lošimas prasideda pasirinktu statymų lygiu, kai žaidėjas paspaudžia mygtuką „Spin“ (Sukti).
- Laimėjimai ir laimėjimų deriniai išmokami pagal išmokų lentelę.
- „Wild Toro“ („laukinis Toro“) simbolis „Wild“ gali pakeisti visus simbolius, išskyrus „Toro“ ir „Matador“ simbolius.
- „Toro“ yra „Walking Wild“, kuris būgnus vieną po kito perkelia į kairę ir kiekvienam žingsniui sukuria vieną „respin“ („persukimas“).

- „Matador“ yra blokatorius, jei ant būgnų nėra „Toro“.
- „Toro“ simboliai rodomi tik ant 5 būgno.
- „Matador“ simboliai rodomi ant 2, 3 ir 4 būgnų.
- „Wild Toro“ (laukinis toro) yra žaidžiamas dviem režimais: įprastu režimu ir premijos režimu, kai „Toro“ įsiunta ir puola „Matadors“.
- „Toro“ juda vertikaliai, o po to horizontaliai, kad numuštų visus „Matadors“ palikdamas „Wilds“. „Toro“ tęsia ataką, kol visi „Matadors“ bus nugalėti.
- „Toro“ pirmiausia užpuola ant to paties būgno esančius „Matadors“. Tada jis pažiūri į dešinę ir tęsia puolimą judėdamas į dešinę pusę, jei tik ten yra papildomų „Matadors“, arba juda, kol pasiekia 5 būgną. Galiausiai jis pažiūri į kairę ir užpuola visus „Matadors“, esančius kairėje pusėje.
- Premijos režimas baigiasi, kai „Toro“ pasiekia 1 būgną ir ant būgnų nelieka jokių „Matadors“.
- Tik vienas „Toro“ vienu metu aktyviai puola „Matadors“. Jis išliks aktyvus tol, kol išeis iš ekrano, nors ant būgnų gali būti daugiau nei vienas „Toro“.
- 3 „Matador“ simboliai suaktyvina „Matador Respin Challenge“ su 3 „Respins“.
- „Matador“ simboliai išlieka „Matador Respin Challenge“ („matadoro iššūkio persukimas“) metu ir kiekvienas pasirodęs papildomas „Matador“ prideda 1 „Respin“. „Respins“ sustoja arba tada, kai pasirodo „Toro“, arba kai „Respin“ skaičius pasiekia nulį.
- Išmokos mokamos, kai „Toro“ nugali visus „Matadors“.

33. LOŠIMAS „LAIMĖK LAIMĖK“ („WIN WIN“)

33.1. Pagrindinė žaidimo informacija:

- Minimalus statymas yra 0.20 €, o maksimalus statymas – 100 €. Maksimalus laimėjimas yra 500000 €.
- Šis žaidimas pasižymi specialia linija, „Win“ (laimėjimo) simboliais ir auksiniu „777“ simboliu.
- „Win Win“ yra lošimų automatas, turintis „Respins“ (persukimų), „Free Spins“ (nemokamų sukimų) ir galimybę pakartotinai įjungti funkcijas.
- Jungiamosios mokėjimo linijos suteikia 17 būdų laimėti ir didžiulį laimėjimo potencialą- iki 5 000 kartų didesnę sumą nei statymas.

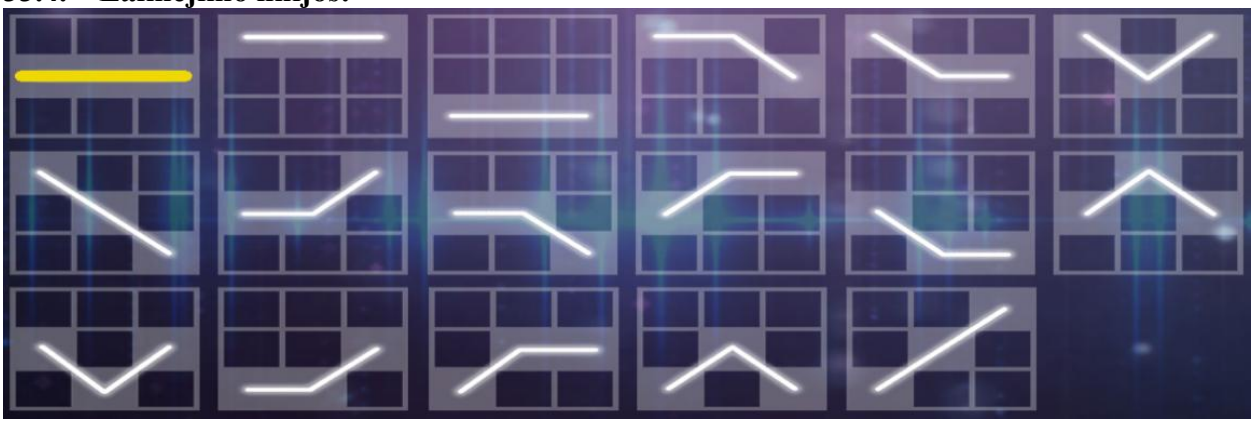
33.2. Žaidimo vaizdas



33.3. Simbolių paaiškinimas:

Simbolis	6x (žetonai)
	1 500
	1 200
	1 000
	500
	200
	150
	100
	75
	50

33.4. Laimėjimo linijos:



33.5. Specialūs simboliai:

Simbolis	Funkcija
	„Wild“ simbolis gali pakeisti bet kokį simbolį, išskyrus „Win“ simbolį. Už išmokų eiles, sudarytas tik iš „Wilds“, yra išmokama kaip už didžiausios vertės simbolį.
	Už auksinį „777“ simbolį yra skiriamas didelis laimėjimas, lygus sumai, gautai statymą padauginus iš 500, kartu su dviem „Win“ simboliais specialioje išmokų eilėje.
	„Win“ simboliai yra aktyvūs specialioje išmokų eilėje. Už du „Win“ simbolius yra skiriamas x10 daugiklis viduriniam simboliui. Už vieną simbolį išmokami kitų dviejų simbolių laimėjimai specialioje išmokų eilėje.
	Trys premijos simboliai, iškritę bet kurioje būgnų vietoje, suaktyvina premijos žaidimą su galbūt neribotu „free spins“ skaičiumi. Premijos žaidimo metu premijos simboliai pavirsta į „Wild“.

33.6. „Bonus“ žaidimas:

- Trys premijos simboliai, iškritę bet kurioje būgnų vietoje, suaktyvina Bonus (premijos) žaidimą su galbūt neribotu „Free Spins“ (nemokamų sukimų) skaičiumi.
- Premijos žaidimas prasideda su atsitiktiniu daugikliu. Kiekvienąkart, kai ant būgnų iškrenta laimėjimas, daugiklis yra padidinamas vieną kartą iki maksimalaus x10, ir kiekvieną kartą, kai laimėjimo nėra – vienu kartu sumažinamas. Žaidimas užbaigiamas, kai daugiklis sumažėja iki mažiau nei x2.
- Žaidžiant premijos režimu, premijos simboliai pavirsta į „Wild“ ir negali vėl suaktyvinti premijos žaidimo.

33.7. Žaidimo taisyklės:

- Kiekvienas statymas yra 100 žetonų.
- Statymo eilės išmokamos iš kairės į dešinę. Išmokamas tik didžiausias laimėjimas kiekvienoje aktyvioje statymų eilėje.
- Lošimas prasideda pasirinktu statymų lygiu, kai žaidėjas paspaudžia mygtuką „Spin“ (Sukti).
- Laimėjimai ir laimėjimų deriniai išmokami pagal išmokų lentelę.
- „Win Win“ yra žaidžiamas trimis režimais: įprastu režimu, „Locked Reels Respins“ (užrakinti būgnų persukimai) režimu ir premijos režimu.

- Ant pirmo ir trečio būgnų iškritę identiški simboliai suaktyvina „Locked Reels Respins“ su 3 „Respins“.
- „Locked Reels Respins“ metu pirmas ir trečias būgnai yra užrakinami, o vidurinis būgnas sukasi įprastai.
- „Locked Reels Respins“ gali būti įjungti žaidžiant įprastu režimu ir premijos režimu.
- „Win“ (laimėjimo) simboliai yra rodomi tik pirmame ir trečiame būgnuose, ir jie yra pateikti tik skiltyje „žaisti ir imtis veiksmų“, horizontalioje centrinėje išmokų eilėje (specialioji išmokų eilė).
- Už vieną „Win“ simbolį specialioje išmokų eilėje skiriami trys vienodi simboliai (iš kitų dviejų simbolių) toje pačioje išmokų eilėje. Už du „Win“ simbolius specialioje išmokų eilėje skiriamas x10 daugiklis, taikomas simboliui, esančiam specialios išmokų eilės viduryje.
- Vieno „Win“ simbolio ir dviejų premijos simbolių derinys arba dviejų „Win“ simbolių ir vieno premijos simbolio derinys specialioje išmokų eilėje, sudarytas žaidžiant įprastu ir „Locked Reels Respins“ režimu, suaktyvina premijos režimą.
- Auksinio 777 simbolis rodomas tik ant vidurinio būgno. Jis pasirodo žaidime kartu su „Wilds“ (laukiniai) arba „Win“ simboliais specialioje išmokų eilėje.
- Už išmokų eiles, sudarytas tik iš „Wilds“, yra išmokama kaip už didžiausios vertės simbolį.
- 3 premijos simbolių („Scatters“) derinys bet kurioje būgnų vietoje, sudarytas žaidžiant įprastu arba „Locked Reels Respins“ režimu, suaktyvina premijos režimą. Žaidžiant premijos režimu, premijos simboliai pavirsta į „Wild“ ir negali vėl suaktyvinti premijos žaidimo.
- Premijos žaidimas prasideda atsitiktiniame lygyje pagal daugiklio laiptelius su 5 pakopomis: x2, x4, x6, x8 ir x10. Kiekvienąkart, kai ant būgnų iškrenta laimėjimas,daugiklis yra padidinamas vieną kartą iki maksimalaus x10, ir kiekvieną kartą, kailaimėjimo nėra – sumažinamas vieną kartą. Daugiklis yra atitinkamai pakoreguojamas po galimo išmokėjimo.
- Jei ant pirmo ir trečio būgno iškrenta vienodi simboliai ir to paties sukimo metu iškrenta 3 premijos simboliai, yra skiriami ir „Locked Reels Respins“, ir premijos režimai. Tokiu atveju pirmiausia bus atliekami premijos režimo sukimai, o tada bus atliekami „Respins“ žaidžiant „Locked Reels Respins“ režimu.
- Premijos žaidimo daugiklis „Respins“ metu gali pasikeisti, jei žaidžiant premijos režimu bus įjungta „Locked Reels Respin“ funkcija, tačiau jis nesumažės.
- „Win Win“ premijos žaidimas baigiasi, kai daugiklis pasiekia žemiausią lygį arba kai pasiekiamas didžiausias laimėjimas.
- Laimėjimai išmokami premijos žaidimo pabaigoje.
- Sukimo metu arba žaidžiant premijos režimu jokių statymų keisti negalima.

34. LOŠIMAS „AVALONO AUKSAS“ („AVALON GOLD“)

34.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 2 500 000,00 EUR.
- „Avalono Auksas“ – 6 būgnų, 4 eilių ir nuo 4 096 iki 262 144 laimėjimo būdų lošimas.

- Laimančių simbolių kombinacijos sprogsta, o jų vietas užima iš viršaus krentantys simboliai.
- „Paslapties dėžė“ („Mystery Box“) – „paslapties dėžėje“ („Mystery Box“) gali būti simboliai, už kuriuos skiriami išmokėjimai, „laukinis“ („Wild“) simbolis arba „Avalono“ („Avalon“) funkcija.
- Kolekcionierius surenka visas iš „paslapties dėžės“ („Mystery Box“) atvertų simbolių vertes.
- „Perdėlioti“ („Redrop“) funkcija – suteikia naują simbolių kritimą ir „paslapties dėžės“ („Mystery Box“) simbolių suaktyvinimą.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „premijos“ („Bonus“) ir „paslaptingos dėžės“ („Mystery Box“) simbolius.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis gali virsti „besiplečiančiu“ („Expanding“) simboliu.

34.2. „Avalono“ („Avalon“) nemokami sukimai („Avalon Free Drops“)

- 3, 4, 5 arba 6 „premijos“ („Bonus“) simboliai suteikia atitinkamai 10, 15, 20 arba 25 nemokamus sukimus.

35. LOŠIMAS „SAMO KNYGA“ („BOOK OF SAM“)

35.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 1 000 000,00 EUR.
- „Samo Knyga“ – 5 būgnų, 3 eilių ir 10 laimėjimo linijų lošimas.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius.
- Laimančių simbolių deriniai išmokami iš kairės į dešinę.

35.2. Nemokami sukimai („Free Spins“)

- 3 ar daugiau „knygos“ („Book“) simbolių suaktyvina funkciją su 8 nemokamais sukimais.
- 3, 4 arba 5 „knygos“ („Book“) simboliai suteikia atitinkamai 1, 2 arba 3 „besiplečiančius“ („Expanding“) simbolius.

35.3. „Elektriniai skanėstai“ („Electric Treats“)

- „Sam“ simbolis – du ar daugiau „Sam“ simbolių suaktyvina funkciją, kuri suteikia pakartotinius sukimus ir „knygos“ („Book“) simbolį atsitiktinėje pozicijoje.
- „Sandra“ simbolis – du ar daugiau „Sandros“ simbolių aktyvuoja funkciją, kuri suteikia pakartotinius sukimus ir padidintą daugiklį.
- „Maggie“ simbolis – aktyvavus funkciją su „Maggie“, iš būgnų pašalinami visi mažos vertės simboliai, o jų vietas užima nauji simboliai.

36. LOŠIMAS „TORO KNYGA“ („BOOK OF TORO“)

36.1. Pagrindinė lošimo informacija

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

- „Toro Knyga“ – 5 būgnų, 3 eilučių ir 10 laimėjimo linijų lošimas.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus kitus simbolius, išskyrus „mumijos“ („Mummy“), „Toro“ („Toro“) ir kitus „laukinius“ („Wild“) simbolius.
- „Laukinės knygos“ („Wild Book“) simbolis pakeičia bet kurį simbolį, išskyrus „mumijos“ („Mummy“), „Toro“ („Toro“) ir kitus „laukinius“ („Wild“) simbolius.
- 3 ar daugiau „laukinių knygų“ („Wild Book“) simbolių aktyvuoja nemokamų sukimų lošimą:
  - 3 „laukinės knygos“ („Wild Book“) simboliai suteikia 10 nemokamų sukimų;
  - 4 „laukinės knygos“ („Wild Book“) simboliai suteikia 15 nemokamų sukimų;
  - 5 „laukinės knygos“ („Wild Book“) simboliai suteikia 20 nemokamų sukimų.
- „Mumijos“ („Mummy“) simbolis turi blokuojančią („Blocker“) funkciją ir gali atsirasti keliuose būgnuose.
- „Toro“ („Toro“) simbolis yra „vaikščiojantis laukinis“ („Walking Wild“) simbolis, kuris judėdamas lošimo tinklelyje „Toras išprotėjo“ („Toro Goes Wild“) funkcijos metu palieka „laukinius“ („Wild“) simbolius, kai atsitrenkia ir nugali „mumijos“ („Mummy“) simbolius.
- „Knygų“ („Book“) simboliai yra „limpantys“ („Sticky“) simboliai, kol ekrane matomas bent vienas „Toro“ („Toro“) simbolis. Premijos lošimas aktyvuojamas, kai visi laimėjimai išmokami ir lošimo tinklelyje nebelieka nė vieno „Toro“ („Toro“) simbolio.
- 2 arba daugiau „mumijos“ („Mummy“) simbolių aktyvuoja „Mumijos pakartotinių sukimų“ („Mummy Re-spin“) funkciją. „Mumijos“ („Mummy“) simboliai užlaikomi savo pozicijose ir lieka „lipnūs“ („Sticky“) visos pakartotinių sukimų funkcijos metu.
- Papildomi „mumijos“ („Mummy“) simboliai, atsirandantys „Mumijos pakartotinių sukimų“ („Mummy Re-spin“) funkcijos metu, gali prailginti pakartotinių sukimų laiką. Funkcija baigiama, kai atsiranda „Toro“ („Toro“) simbolis.
- Jei „Toro“ („Toro“) simbolis išsukamas kai matomas „mumijos“ („Mummy“) simbolis, arba išsukamas vienas arba daugiau „mumijos“ („Mummy“) simbolių kai matomas „Toro“ („Toro“) simbolis, suaktyvinama funkcija „Toras išprotėjo“ („Toro Goes Wild“).
- Kai aktyvuojama „Toras išprotėjo“ („Toro Goes Wild“) funkcija, „Toro“ („Toro“) simbolis juda vertikaliai, o po to horizontaliai, kad nuverstų visus mumijos simbolius, palikdamas po savęs „laukinius“ („Wild“) simbolius. „Toro“ („Toro“) simbolis atakuoja, kol nugali visus „mumijos“ („Mummy“) simbolius. Vienu metu tik vienas „Toro“ („Toro“) simbolis aktyviai atakuoja „mumijos“ („Mummy“) simbolius. Jis lieka aktyvus tol, kol jo nebelieka lošimo tinklelyje, net jei būgnuose gali būti daugiau nei vienas „Toro“ („Toro“) simbolis.
- Būtini bent du aukštos arba vidutinės vertės „išsiplėtimo“ („Expanding“) simboliai arba bent trys žemos vertės „išsiplėtimo“ („Expanding“) simboliai ant atskirų būgnų, kad suaktyvintų „sklaidos išmokos“ („Scatter Pay“) funkciją. Po potencialaus laimėjimo linijų laimėjimų „išsiplėtimo“ („Expanding“) simboliai išsiplečia, kad uždengtų visus būgnus ir būtų išmokėtas „sklaidos“ („Scatter“) laimėjimas.
- Nemokamų sukimų funkcija yra pristabdoma, kai „Toro“ („Toro“) simbolis atsiranda lošimo laukelyje arba aktyvuojama „Mumijos pakartotinių sukimų“ („Mummy Re-spin“) funkcija. Premijos lošimas yra vėl aktyvuojamas, kai paskutinis „Toro“ („Toro“) simbolis palieka lošimo tinklelį ir visi pakartotiniai sukimai baigiami. „Sklaidos išmokos“ („Scatter Pay“) funkcija yra paliekama neaktyvi, kol premijos lošimas baigiamas.
- 3 arba daugiau „knygų“ („Book“) simbolių premijos lošimo metu vėl aktyvuoja papildomus nemokamus sukimus, parenkamas papildomas „išplėtimo“ („Expanding“) simbolis. Tada galima pasirinkti iki 3 „išplėtimo“ („Expanding“) simbolių ir bus suteikiami

tik papildomi nemokami sukimai. Papildomų nemokamų sukimų skaičius yra nustatomas taip pat, kaip ir iš pradžių aktyvavus premijos lošimą.
- Nemokamų sukimų premijos lošimas baigiamas, kai nebelieka sukimų arba pasiekiamas maksimalus laimėjimas.

37. LOŠIMAS „BUIVOLO TURTAI“ („BUFFALO TORO“)

37.1. Pagrindinė lošimo informacija
- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 50,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 2 500 000,00 EUR.
- „Buivolo Turtai“ – 6 būgnų, 4 eilių ir 4 096 laimėjimo būdų lošimas.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „premijos“ („Bonus“), „super premijos“ („Super Bonus“), „matadoro“ („Matador“), „Toro“ („Toro“) ir „laukinį daugiklio“ („Wild Multiplier“) simbolį.
- Galimos daugiklio reikšmės x2 arba x3.
- „Vaikščiojantis laukinis“ („Walking Wild“) simbolis, judėdamas į kairę, suaktyvina pakartotinius sukimus.

37.2. Premijos lošimas
- 3, 4, 5 arba 6 „premijos“ („Bonus“) simboliai aktyvuoja atitinkamai 8, 12, 16 arba 20 nemokamų sukimų.
- „Auksinis buivolo“ („Gold Buffalo“) simbolis pakeičia didelės vertės simbolius į „buivolo“ („Buffalo“) simbolį.

37.3. „Toras išprotėjo“ („Toro Goes Wild“) funkcija
- „Toro“ („Toro“) simbolis paverčia visus „matadoro“ („Matador“) simbolius į „laukinį“ („Wild“) simbolį.

38. LOŠIMAS „KOBA“ („COBA“)

38.1. Pagrindinė lošimo informacija
- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 2 500 000,00 EUR.
- „Koba“ – 7 būgnų, nuo 6 iki 7 eilių lošimas.
- Laiminčių simbolių kombinacijos sprogsta, o jų vietas užima iš viršaus krentantys simboliai.
- Judančios gyvatės per būgnus pakeičia simbolius į viena ir tą patį simbolį, taip sukurdamos daugiau laiminčių simbolių kombinacijų.
- Dviejų gyvačių susikirtimas būgnuose sukuria x2 „laukinio“ („Wild“) simbolio daugiklį.
- Daugikliai dauginami tarpusavyje.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius.

38.2. Premijos lošimas
- Premijos lošimas prasideda, kai būgnuose pasirodo visos 6 gyvatės.

39. LOŠIMAS „GULBĖS ŽVAIGŽDYNAS 2“ („CYGNUS 2“)

39.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 40,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 2 000 000,00 EUR.
- „Gulbės Žvaigždynas 2“ – 6 būgnų, 4 eilių ir nuo 4 096 iki 262 144 laimėjimo būdų lošimas.
- Laiminčių simbolių kombinacijos sprogsta, o jų vietas užima iš viršaus krentantys simboliai.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „premijos“ („Bonus“) simbolį ir „daugiklio“ („Multiplier“) simbolį.

39.2. Premijos lošimas

- Funkcija aktyvuojama, kai „premijos“ („Bonus“) simbolis pasiekia kairįjį stulpelį.
- Suteikiami 7 nemokami simbolių kritimai.
- Funkcijos metu daugiklis lieka aktyvus.

40. LOŠIMAS „DROPZAS“ („DROPZ“)

40.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 2 500 000,00 EUR.
- „Dropzas“ – 6 būgnų, nuo 6 iki 8 eilių ir nuo 729 iki 262 144 laimėjimo būdų lošimas.
- Laiminčių simbolių kombinacijos sprogsta, o jų vietas užima iš viršaus krentantys simboliai.
- „Šokoladuko“ („Chocolates“) simbolis, esantis šalia sprogstančio simbolio, lūžta, taip aktyvuodamas viduje esantį simbolį arba funkciją.
- Lošime yra lygiai, kurių metu kylant lygiui didėja eilučių skaičius.
- Lošime yra „sutampančių simbolių“ („Pair Matching“) matuoklis, kurį užpildžius skiriamas atitinkamas daugiklis.
- „Dropzo“ („Dropz“) simbolis suteikia 1-2 papildomų simbolių kritimus.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius už kuriuos skiriamas išmokėjimas.

40.2. Nemokami sukimai („Free Dropz“)

- 3 „premijos“ („Bonus“) simboliai aktyvuoja lošimą su 5 nemokamais simbolių kritimais.
- Funkcijos metu yra didžiausias galimas eilučių skaičius (8 eilutės).

41. LOŠIMAS „LIKIMO TURTAS“ („FATE OF FORTUNE“)

41.1. Pagrindinė lošimo informacija

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

- „Likimo Turtas“ – 5 būgnų, 5-3-1-3-5 eilučių ir 81 laimėjimo linijų lošimas.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus kitus simbolius, išskyrus „premijos“ („Bonus“) simbolį.
- 3 arba 4 „premijos“ („Bonus“) simboliai, atsiradę bet kurioje būgnų vietoje pagrindinio lošimo metu, aktyvuoja nemokamų sukimų premijos lošimą.
- „Išsiplečiantis laukinis“ („Expanding Wild“) simbolis, atsiradęs 2 ir 4 būgnuose, išsiplečia per vieną būgną į išorę iki kraštinio būgno bei užtikrina laimėjimą.
- „Paslapties“ („Mystery“) simboliai rodomi, kaip sudėti vienas ant kito 1, 2, 4 ir 5 būgnuose. Sukimo pabaigoje jie virsta tuo pačiu išmokos simboliu.
- „Damos sukeitimo“ („Lady Swap“) funkcija pakeičia visus kitus „damų“ („Lady“) simbolius būgnuose.
- „Užrakintas laukinis“ („Locked Wild“) simbolis atsiranda 3 būgne, kaip fiksuotas simbolis su x1 daugikliu. Jei nesudaroma laiminti kombinacija, sukimas pakartojamas, o „laukinio“ („Wild“) simbolio daugiklis padidinamas iki x2. Kas kartą nelaimėjus tai kartojama, kol laimima ir pakartotiniai sukimai baigiami. Pakartotinių sukimų funkcijos metu gali būti aktyvuotos „damų sukeitimo“ („Lady Swap“) ir „daugiklio“ („Multiplier“) funkcijos.
- „Vaikščiojantys laukiniai“ („Walking Wilds“) atsiranda 3 būgne ir gali aktyvuoti pakartotinį sukimą bei slinkti po vieną būgną į kairę ir į dešinę. Tai tęsiasi tol, kol simbolis pasiekia kraštinius būgnus, taigi, iš viso suteikiami 3 pakartotiniai sukimai. „Vaikščiojančių laukinių“ („Walking Wilds“) pakartotinių sukimų metu gali būti aktyvuotos papildomos „turtų paslaugos“ („Fortune‘s Favor“) funkcijos.
- Nemokamų sukimų premijos lošimas pradedamas su vienu garantuotu „paslapties“ („Mystery“) simboliu 1, 2, 4 arba 5 būgne ir nemokamų sukimų laimėjimų daugikliu, lygiu x1. Jei premijos lošimą aktyvavo 4 „premijos“ („Bonus“) simboliai, suteikiama garantuojama „paslapties“ („Mystery“) simbolių grupė dviejuose būgnuose. Garantuota „paslapties“ („Mystery“) simbolių grupė pirmiausia atsiranda viršutinėje eilutėje. Tolesnė „paslapties“ („Mystery“) simbolių grupė gali būti išsukta bet kurioje padėtyje ir bet kuriame būgne, išskyrus 3.
- Kiekvieno nemokamo sukimo metu, „paslapties“ („Mystery“) simbolių grupė pasislenka viena eilute žemiau, o nemokamų sukimų laimėjimų daugiklis padidėja iki 1. Kiekvienas būgnuose atsiradęs „paslapties“ („Mystery“) simbolis bus naujas.

42. LOŠIMAS „GREITKELIS 7“ („FREEWAY 7“)

42.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 500 000,00 EUR.
- „Greitkelis 7“ – 3 būgnų, 3 eilių ir 17 laimėjimo linijų lošimas.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „premijos“ („Bonus“) ir „super premijos“ („Super Bonus“) simbolius.
- Laiminčių simbolių deriniai yra sudaromi iš kairės į dešinę.

42.2. Premijos lošimas

- 3 „premijos“ („Bonus“) simboliai aktyvuoja nemokamų sukimų funkciją.
- Kiekvieną kartą laimėjus suteikiamas pakartotinis sukimas.

- „Premijos“ („Bonus“) ir „super premijos“ („Super Bonus“) simbolių derinys aktyvuoja „super“ premijos lošimą su daugikliu, kuris didėja po kiekvieno įvykusio laimėjimo.

42.3. „Kelio bloko stūmimo“ („Road Block Nudge“) funkcija

- 1 ir 3 būgnuose išsukus identiškus simbolius, suaktyvinama funkcija su pakartotiniais sukimais.
- Funkcijos metu „premijos“ („Bonus“) simboliai iš 1 ir 3 būgnų perstumiami į 2 būgną.

43. LOŠIMAS „NELOGIŠKA“ („ILLOGICOOL“)

43.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 1 000 000,00 EUR.
- „Nelogiška“ – 6 būgnų, 6 eilių ir 46 656 laimėjimo būdų lošimas.
- Laimėjimų simbolių deriniai yra sudaromi iš kairės į dešinę
- Laimėjimo simbolių kombinacijos sprogsta, o jų vietas užima iš viršaus krentantys simboliai.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „bėdų“ („Troubles“) funkcijos simbolius, „premijos“ („Bonus“) arba „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.
- „Bėdos“ („Troubles“) simboliai tam tikrose srityse pakeičia visus simbolius į tos pačios rūšies išmokos simbolius.

43.2. Nemokami sukimai („Free Drops“)

- 3, 4, š arba 6 „premijos“ („Bonus“) simboliai suaktyvina nemokamų sukimų funkciją su atitinkamai 10, 15, 20 arba 25 nemokamais sukimais.
- Iškritus papildomiems „kietų būgnų“ („Cool Reel“) funkcijos simboliams suteikiami 1, 2 arba 5 papildomi nemokami sukimai.
- 1, 2, 3, 4, 5 arba 6 „super premijos“ („Super Bonus“) simboliai suteikia x5, x10, x15, x20, x25 arba x30 laimėjimų daugiklį.

44. LOŠIMAS „PASLAPTINGA ORBITA“ („MYSTIC ORBS“)

44.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 1 000 000,00 EUR.
- „Paslaptinga Orbita“ – 5 būgnų ir 5 eilių lošimas.
- Laimėjimų simbolių grupę sudaro 5 arba daugiau identiškų simbolių kombinacijos, „laukiniai“ („Wild“) simboliai arba „orbitos“ („Orb“) simboliai, kurie yra sujungti vertikaliai arba horizontaliai.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „orbitos“ (Orb“) simbolius.
- „Orbitos“ (Orb“) simboliai, neįeinantys į laimėjimo kombinacijas, sprogsta, kartu panaikindami gretimus simbolius.

44.2. „Funkcijos eilė“ („Feature Row“)

- „Funkcijos eilė“ („Feature Row“) užpildoma 5 pradinėmis funkcijomis, kurios po suaktyvinimo pašalinamos iš eilės, o jų vietas užpildo naujos.
- Galimos funkcijos:
  - „Papildoma gyvybė“ („Extra Life“) – nesusidarius laimėjimų simbolių deriniams, ši funkcija papildo būgnus papildomais simboliais;
  - „Premija“ („Bonus“) – aktyvuoja premijos lošimą;
  - „Orbitos išmokėjimas“ („Orb Payout“) – išmoka reikšmę, padaugintą iš statymo;
  - „Pagerinimas“ („Upgrade“) – pagerina visus simbolius didesnės vertės simboliais arba pakeičia juos į „laukinius“ („Wild“) simbolius;
  - „Daugiklis“ („Multiplier“) – prideda savo reikšmę prie bendro daugiklio;
  - „Orbitos apsiaustis“ („Orb Siege“) – visi simboliai aplink „orbitos“ („Orb“) simbolį pakeičiami.

44.3. Premijos lošimas

- 5 „orbitos“ („Orb“) simboliai suaktyvina funkciją, o papildomi „orbitos“ („Orb“) simboliai, surinkti funkcijos metu, prideda papildomų kritimų skaičių.

45. LOŠIMAS „NITROPOLIS 3“ („NITROPOLIS 3“)

45.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 50,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 2 500 000,00 EUR.
- „Nitropolis 3“ – 6 būgnų, išsiplečiančių nuo 4 iki 8 eilių ir 4096–262 144 laimėjimo būdų lošimas.
- Laimėjimų simbolių kombinacijos sprogsta, o jų vietas užima iš viršaus krentantys simboliai.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius išskyrus „premijos“ („Bonus“), „super premijos“ („Super Bonus“), „abiejų krypčių“ („Both Ways“), „perdėliojimo“ („Redrop“) ir „nitro“ („Nitro“) funkcijos simbolius.
- Už laimėjimus simbolių kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę ir iš dešinės į kairę.

45.2. Premijos lošimas

- 3, 4, 5 arba 6 „premijos“ („Bonus“) simboliai suteikia atitinkamai 8, 12, 16 arba 20 nemokamų sukimų.
- „Premijos“ („Bonus“) simbolių ir „super premijos“ („Super Bonus“) simbolių derinys suaktyvina „super“ premijos lošimą, kuris lošiamas 8 eilutėse su abiejų krypčių išmokėjimais už laimėjimus simbolius.

45.3. „Perdėliojimas“ („Redrop“)

- „Premijos“ („Bonus“) simboliai ir funkcijos „nitro“ („Nitro“) simboliai lieka būgnuose, kol visi kiti likę simboliai sukami iš naujo.

46. LOŠIMAS „NITROPOLIS 4“ („NITROPOLIS 4“)

46.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 50,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 2 500 000,00 EUR.
- „Nitropolis 4“ – 6 būgnų, išsiplečiančių nuo 4 iki 8 eilių ir 4096–262 144 laimėjimo būdų lošimas.
- Laiminčių simbolių kombinacijos sprogsta, o jų vietas užima iš viršaus krentantys simboliai.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius išskyrus „premijos“ („Bonus“) ir „super premijos“ („Super Bonus“) simbolius.
- Už laiminčias simbolių kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę ir iš dešinės į kairę.

46.2. Premijos lošimas

- 3, 4, 5 arba 6 „premijos“ („Bonus“) simboliai suteikia atitinkamai 8, 12, 16 arba 20 nemokamų sukimų.
- „Premijos“ („Bonus“) simbolių ir „super premijos“ („Super Bonus“) simbolių derinys suaktyvina „super“ premijos lošimą, kuris lošiamas 8 eilutėse su abiejų krypčių išmokėjimais už laiminčius simbolius.

46.3. „Perdėliojimas“ („Redrop“)

- „Perdėliojimo“ („Redrop“) funkcija suteikia naują simbolių kritimą.
- „Premijos“ („Bonus“), „laukiniai“ („Wild“) simboliai lieka būgnuose, kol visi kiti likę simboliai sukami iš naujo.

47. LOŠIMAS „RAMIOJO VANDENYNO AUKSAS“ („PACIFIC GOLD“)

47.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 1 000 000,00 EUR.
- „Ramiojo Vandenyno Auksas“ – 6 būgnų ir 4 eilių ir nuo 4 096 iki 262 144 laimėjimo būdų lošimas.
- Laiminčių simbolių deriniai yra sudaromi iš kairės į dešinę.
- „Vaiduoklių dėžė“ („Ghost Box“) surenka visus laimėjimą sudarančius simbolius. Kai nėra papildomų laimėjimų, „vaiduoklių dėžė“ („Ghost Box“) sprogsta ir atskleidžia savo turinį.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia bet kokį simbolį, išskyrus „ramiojo vandenyno bangos“ („Pacific Wave“), „energijos krūvos“ („Power Stack“), „vaiduoklio dėžės“ („Ghost Box“) ir „premijos“ („Bonus“) simbolius.

47.2. „Ramiojo vandenyno“ („Pacific Wave“) premijos lošimas

- 3 ar daugiau „premijos“ („Bonus“) simbolių suaktyvina funkciją.
- „Vaiduoklio dėžė“ („Ghost Box“) gali būti aktyvi ir nemokamų sukimų metu.

48. LOŠIMAS „FENIKSO KAPINĖS“ („PHOENIX GRAVEYARD“)

48.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 1 000 000,00 EUR.
- „Fenikso Kapinės“ – 5 būgnų ir 3 eilių ir 243 laimėjimo būdų lošimas.
- Laimėjimų simbolių deriniai yra sudaromi iš kairės į dešinę.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia bet kokį simbolį, išskyrus „laukinį“ („Wild“) arba „premijos“ („Bonus“) simbolį.
- Lošimo metu visos simbolių pozicijos būgnuose gali būti padalintos.
- Lošimo funkcijos:
  - „Feniksas“ („Phoenix“) – pakartotinių sukimų ir nemokamų sukimų metu „laukiniai“ („Wild“) simboliai peršoka į naujas vietas;
  - „Staigi mirtis“ („Sudden Death“) – simbolių pozicijos atsitiktinai padalijamos;
  - „Giltinė“ („Grim Reaper“) – „vaikščiojantis laukinis“ („Walking Wild“) simbolis suaktyvina pakartotinius sukimus, padalina didelės vertės simbolius ir įveikia „fenikso laukinius“ („Phoenix Wild“) simbolius;
  - „Mūšis“ („Battle“) - kai „fenikso“ („Phoenix“) ir „giltinės“ („Grim Reaper“) simboliai išsukami greta, aktyvuojama „mūšio“ („Battle“) funkcija. Funkcijos metu gali būti padvigubintas daugiklis arba pridedamas papildomas „laukinis“ („Wild“) simbolis;
  - Premijos lošimas - 3, 4 arba 5 „premijos“ („Bonus“) simboliai suaktyvina atitinkamai 6, 8 arba 10 nemokamų sukimų su atitinkamai 1, 2 arba 3 „laukiniais“ („Wild“) simboliais.

49. LOŠIMAS „PROPAGANDA“ („PROPAGANDA“)

49.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 1 000 000,00 EUR.
- „Propaganda“ – 6 būgnų ir 6 eilių lošimas.
- Laimėjimų simbolių kombinacijos sprogsta, o jų vietas užima iš viršaus krentantys simboliai.
- Laimėjimų simbolių grupės sukuria „laukinį“ („Wild“) simbolį.
- Jeigu laimėjimą simbolių grupę sudaro keli „laukiniai“ („Wild“) simboliai, jie sujungiami į „laukinį daugiklio“ („Wild Multiplier“) simbolį.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „premijos“ („Bonus“), „nemokamų kritimų“ („Free Drops“) ir „super premijos“ („Super Bonus“) simbolius.
- Laimėjimą simbolių kombinaciją sudaro 5 ar daugiau tų pačių simbolių, kurie sujungiami vertikaliai arba horizontaliai.

49.2. Premijos lošimas

- 3 „premijos“ („Bonus“) simboliai suaktyvina funkciją.
- Funkcijos metu iškritę 3 „premijos“ („Bonus“) simboliai suteikia papildomus nemokamus sukimus.

49.3. „Super“ premijos lošimas

- 1 arba 2 „super premijos“ („Super Bonus“) simboliai suaktyvina funkciją.

- Funkcijos metu simboliai atsitiktinai paverčiami į „laukinius daugiklio“ („Wild Multiplier“) simbolius.

50. LOŠIMAS „ORIONO ŽVAIGŽDĖS“ („STARS OF ORION“)

50.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 1 000 000,00 EUR.
- „Oriono Žvaigždės“ – 6x8 simbolių tinklelio lošimas, kuriame laimėjimai išmokami už sutampančių 5 ar daugiau simbolių grupes.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „premijos“ („Bonus“) simbolį.
- „Super“ simboliai pasklinda lošimo tinklelyje ir sujungia laiminčių simbolių grupes į dar didesnes „super“ grupes.
- „Oriono laukiniai“ („Orion‘s Wild“) simboliai yra papildomai iškrentantys „laukiniai“ („Wild“) simboliai, išdėstyti kaip Oriono žvaigždės.
- Visi laimėjimai prisideda didindami „magišką“ („Magic“) matuoklį dešiniajame lošimo laukelio kampe. Kai matuoklis užsipildo, suteikiamas laimėjimo daugiklis arba „stebuklinga“ („Magic“) funkcija. Laimėjimo daugiklis taikomas iš karto, o „stebuklinga“ („Magic“) funkcija paliekama naudoti vėliau. Likę simboliai krenta žemyn, o nauji simboliai užpildo tuščia vietas ir tai tęsiasi tol, kol baigiami laimėjimai. Maksimalus laimėjimo daugiklis – 64x, jį pasiekus matuoklis nustoja didėti.
- „Simbolių sukeitimo“ („Symbol Swap“) funkcija sukeičia gretimus simbolius ir sukuria laiminčias simbolių grupes. Bet kurie du gretimi simboliai susikeis vietomis, jei tai sukurs arba pagerins laiminčią simbolių grupę. Jei visoje simbolių lentelėje negalima sukurti laimėjimo grupės, vienas ar daugiau simbolių pakeičiami „laukiniais“ („Wild“) simboliais, kad sudarytų vieną ar daugiau laiminčių simbolių grupių.
- „Oriono diržo“ („Orion‘s Belt“) funkcija papildomai suteikia 3 „laukinius“ („Wild“) simbolius, kurie išdėstomi kaip Oriono diržas.
- „Oriono vėzdo“ („Orion‘s Club“) funkcija papildomai suteikia 6 „laukinius“ („Wild“) simbolius, kurie išdėstomi kaip Oriono vėzdas.
- „Oriono skydo“ („Orion‘s shield“) funkcija papildomai suteikia 8 „laukinius“ („Wild“) simbolius, kurie išdėstomi kaip Oriono skydas.
- „Oriono“ („Orion“) funkcija papildomai suteikia 13 „laukinių“ („Wild“) simbolių, kurie išdėstomi kaip visas Oriono žvaigždynas.

51. LOŠIMAS „SUMO SUMO“ („SUMO SUMO“)

51.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 2 500 000,00 EUR.
- „Sumo Sumo“ – 5 būgnų, 5 eilių ir 259 laimėjimo būdų lošimas.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „premijos“ („Bonus“) ir „nemokamų sukimų“ („Free Spins“) simbolius.

- „Sukrauti sumo“ („Stacked Sumo“) simboliai yra „laukiniai“ („Wild“) simboliai su atitinkamu daugikliu.

51.2. Nemokami sukimai („Free Spins“)

- 2 „nemokamų sukimų“ („Free Spins“) simboliai suaktyvina nemokamų sukimų funkciją su 6 nemokamais sukimais.

51.3. Pakartotiniai sukimai („Re-spins“)

- „Sukrauti sumo“ („Stacked Sumo“) simboliai aktyvuoja pakartotinius sukimus.
- Skirtingų rūšių „sumo“ („Sumo“) simbolių daugikliai dauginami, o tų pačių rūšių „sumo“ („Sumo“) daugikliai sudedami.

51.4. „Greitojo katerio premija“ („Speedboat Bonus“)

- 3 „premijos“ („Bonus“) simboliai aktyvuoja funkciją.
- Lošėjas pradeda funkciją su 3 gyvybėmis. Gyvybių skaičius atstatomas į 3 kiekvieną kartą, kai „greitasis kateris“ („Speedboat“) su surinktu daugikliu pajuda.
- „Plaukikas sumo“ („Swimmer Sumo“) ir „vandenlentininko sumo“ („Wakeboarder Sumo“) simbolis yra daugiklis, kurio vertė renkama funkcijos metu.

52. LOŠIMAS „LEKIANTYS NUO BĖGIŲ TAKO BROLIAI“ („TACO BROTHERS DERAILED“)

52.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 1 000 000,00 EUR.
- „Lekiantys Nuo Bėgių Tako Broliai“ – 6 būgnų, 4 eilių ir 466 laimėjimo būdų lošimas.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „premijos“ („Bonus“), „vaikščiojančius laukinius“ („Walking Wild“), „daugiklio“ („Multiplier“) ir „kapitono Diazo“ („Captain Diaz“) bei „senjoritos“ („Señorita“) simbolius.
- „Vaikščiojantis laukinis“ („Walking Wild“) simbolis juda per būgnus į kairę pusę, pakeisdamas „Tako brolių“ („Taco Brothers“) simbolius į „laukinius“ („Wild“) simbolius. „Vaikščiojantis laukinis“ („Walking Wild“) simbolis gali aktyvuoti pakartotinius sukimus ir virsti į „vaikščiojantį laukinį daugiklį“ („Walking Wild Multiplier“).

52.2. Premijos lošimas

- „Vaikščiojantis laukinis“ („Walking Wild“) simbolis juda per būgnus į kairę pusę, su kiekvienu pasislinkimu suaktyvindamas pakartotinį sukimą.
- „Tako brolių“ („Taco Brothers“) simboliams priskiriamas atsitiktinis daugiklis.
- „Kapitono Diazo“ („Captain Diaz“) simbolis užrakina „vaikščiojantį laukinį Tako brolių“ („Walking Wild Taco Brothers“) simbolį būgnuose.
- „Senjorita“ („Señorita“) atblokuoja užrakintą „vaikščiojantį laukinį Tako brolių“ („Walking Wild Taco Brothers“) simbolį arba jį perkelia į 6 būgną.

52.3. „Super“ premijos lošimas

- 4 „premijos“ („Bonus“) simboliai suaktyvina funkciją.

- Funkcijos metu „vaikštantys laukiniai Tako brolių“ („Walking Wild Taco Brothers“) simboliai ir „vaikštantys laukiniai daugikliai“ („Walking Wild Multiplier“) tuo pačiu metu juda būgnuose, iš dešinės pusės į kairę, kol nebelieka 1 būgne.
- „Senjorita“ („Señorita“) perkelia „vaikščiojantį laukinį Tako brolių“ („Walking Wild Taco Brothers“) simbolį į 6 būgną, taip aktyvuodama papildomus pakartotinius sukimus.
- „Kapitono Diazo“ („Captain Diaz“) simbolis yra pakaitinis „laukinis“ („Wild“) simbolis.

53. LOŠIMAS „TORO SEPTYNETAI“ („TORO 7S“)

53.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 1 000 000,00 EUR.
- „Toro Septynetai“ – 3 būgnų, 3 eilučių ir 17 laimėjimo linijų lošimas.
- „Matadoro“ („Matador“) simbolis yra „laukinis“ („Wild“) simbolis, kuris aktyvuoja „pastumiamų pakartotinių sukimų“ („Nudging Re-spin“) funkciją. „Matadoro“ („Matador“) simbolis suteikia pakartotinius sukimus, kol jis išstumiamas iš lošimo tinklelio.
- „Toro“ („Toro“) simbolis yra „daugiklio laukinis“ („Wild Multiplier“) simbolis, kuris taip pat aktyvuoja „pastumiamų pakartotinių sukimų“ („Nudging Re-spin“) funkciją. „Toro“ („Toro“) simbolis suteikia pakartotinius sukimus, kol jis išstumiamas iš lošimo tinklelio. Jei „matadoro“ („Matador“) ir „Toro“ („Toro“) simboliai yra lošimo laukelyje tuo pačiu metu, „Toro“ („Toro“) simbolis užfiksuojamas vietoje, kol „matadoro“ („Matador“) simbolis išstumiamas iš lošimo tinklelio.
- 3 „premijos“ („Bonus“) simboliai bet kurioje lošimo tinklelio vietoje aktyvuoja nemokamų sukimų premijos funkciją.
- 3 „premijos“ („Bonus“) simboliai bet kurioje lošimo laukelio vietoje nemokamų sukimų metu aktyvuoja „laimingų septynetų“ („Lucky Sevens“) funkciją.
- „Laimingų septynetų“ („Lucky Sevens“) funkcijos metu „žalių septynetų“ („Green Sevens“), „mėlynų septynetų“ („Blue Sevens“) ir „raudonų septynetų“ („Red Sevens“) simboliai surenkami pirmame, antrame ir trečiame būgne, kaip nurodyta žemiau:
  - „Žalių septynetų“ („Green Sevens“) simboliai renkami ant 1 būgno;
  - „Mėlynų septynetų“ („Blue Sevens“) simboliai renkami ant 2 būgno;
  - „Raudonų septynetų“ („Red Sevens“) simboliai renkami ant 3 būgno.
- Bet kuris linijos laimėjimas arba tinkamas „septyneto“ („Sevens“) simbolis atitinkamame būgne „laimingų septynetų“ („Lucky Sevens“) funkcijos metu atstato likusių sukimų skaičių į 3. Likusių sukimų skaičius negali viršyti 3.
- „Septynetų“ („Sevens“) simboliai yra nuolat surenkami ant atitinkamų būgnų „laimingų septynetų“ („Lucky Sevens“) funkcijos metu. Kai funkcija baigiama, lošėjui suteikiami laimėjimai, kurie buvo gauti „laimingų septynetų“ („Lucky Sevens“) funkcijos metu. Galima surinkti maksimaliai 5 kiekvieno tipo „septynetų“ („Sevens“) simbolius.
- Jei premijos funkcija su nemokamais sukimais arba „laimingų septynetų“ („Lucky Sevens“) funkcijos aktyvuojamos „pastumiamų pakartotinių sukimų“ („Nudging Re-spin“) funkcijos metu, premijos funkcija pristabdoma ir vėl tęsiama, kai aktyvuota funkcija baigiama.

- Jei „Toro“ („Toro“) simbolis prisideda prie laimėjimo kombinacijos nemokamų sukimų metu, „Toro“ („Toro“) simbolio daugiklio vertė yra padauginama iš daugiklio vertės, kuri jau buvo pritaikyta atitinkamoms laimėjimo linijoms.

54. LOŠIMAS „TROPICOOL 2“ („TROPICOOL 2“)

54.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 2 500 000,00 EUR.
- „Tropicool 2“ – 6 būgnų, 6 eilių ir 46 656 laimėjimo būdų lošimas.
- Laimėjimo simbolių kombinacijos sprogsta, o jų vietas užima iš viršaus krentantys simboliai.
- Simbolių kritimo pabaigoje „paslapties“ („Mystery“) simbolis atskleidžia simbolį, už kurį skiriamas išmokėjimas.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „paukščio“ („Bird“) simbolius.
- Statymo eilutės išmokamos iš kairės į dešinę. Išmokamas tik didžiausias aktyvios statymo eilutės laimėjimas.
- „Eilutės apsikeitimo“ („Row Swap“) simbolis pakeičia kitus toje pačioje eilutėje esančius simbolius, išskyrus „laukinį“ („Wild“), „premijos“ („Bonus“) ir „Elmo“ („Elmo“) simbolius.
- „Paukščio“ („Bird“) simbolis yra „sklaidos“ („Scatter“) simbolis. Už 3 ar daugiau „paukščio“ („Bird“) simbolių, bet kurioje būgnų vietoje, išmokamas laimėjimas su atitinkamu „paukščio“ („Bird“) simbolio daugikliu.
- „Paukščio“ („Bird“) simbolis pavirsta į „laukinį“ („Wild“) simbolį.

54.2. Nemokami sukimai („Free Drops“)

- 3 ar daugiau „premijos“ („Bonus“) simbolių suaktyvina funkciją su 6 nemokamais simbolių kritimais.
- „Užrakintas laukinis“ („Locked Wild“) simbolis ir laimėjimo daugiklis yra aktyvūs funkcijos metu.

54.3. „Elmo pakartotinių sukimų“ („Elmo Re-drops“) funkcija

- „Elmo“ („Elmo“) simbolis būgnuose aktyvuoja funkciją.
- Funkcija tęsiasi, kol „Elmo“ („Elmo“) simbolis pasitraukia į dešinę būgnų pusę.

55. LOŠIMAS „LAUKINIS TORO II“ („WILD TORO II“)

55.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 1 000 000,00 EUR.
- „Laukinis Toro II“ – 5 būgnų, 5 eilučių ir 502 laimėjimo būdų lošimas.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus kitus simbolius, išskyrus „matadoro“ („Matador“) ir „Toro“ („Toro“) simbolius.

- „Toro“ („Toro“) simbolis yra „vaikščiojantis laukinis“ („Walking Wild“) simbolis, kuris atsiranda tik 5 būgne. „Toro“ („Toro“) simbolis juda į kairę, kol palieka pirmąjį būgną, kiekvienu žingsniu aktyvuodamas po vieną pakartotinį sukimą.
- „Auksinio matadoro“ („Gold Matador“) simbolis yra „vaikščiojantis laukinis“ („Walking Wild“) simbolis su progresiniu daugikliu, kuris judėdamas didėja ir suteikia pakartotinius sukimus.
- „Sidabrinis matadoro“ („Silver Matador“) simbolis yra „vaikščiojantis laukinis“ („Walking Wild“) simbolis, kuris suteikia pakartotinius sukimus.
- „Juodojo matadoro“ („Black Matador“) simbolis judėdamas suteikia pakartotinius sukimus.
- Kuomet aktyvuojama „išsiplečiančio matadoro pakartotinių sukimų“ („Expanding Matador Re-spin“) funkcija, „matadoro“ („Matador“) simboliai juda į kairę, kol palieka pirmąjį būgną, kiekvienu žingsniu aktyvuodami pakartotinius sukimus.
- Papildomi „matadoro“ („Matador“) simboliai, atsiradę, kai aktyvuojama „išsiplečiančio matadoro pakartotinių sukimų“ („Expanding Matador Re-spin“) funkcija, gali pratęsti pakartotinius sukimus. Funkcija baigiama, kai „Toro“ („Toro“) simbolis atsiranda būgnuose arba nebelieka „matadoro“ („Matador“) simbolių.
- Jei „Toro“ („Toro“) simbolis išsukamas kai matomas vienas arba daugiau „matadoro“ („Matador“) simbolių, arba „matadoro“ („Matador“) simbolis išsukamas kai matomas „Toro“ („Toro“) simbolis, aktyvuojama funkcija „Toras eina berzerkeriu“ („Toro Goes Berzerk“).
- Kai aktyvuojama ši funkcija, „Toro“ („Toro“) simbolis juda vertikaliai, o po to horizontaliai, kad nuverstų visus „matadoro“ („Matador“) simbolius, palikdamas po savęs „laukinius“ („Wild“) simbolius. „Toro“ („Toro“) simbolis atakuoja, kol nugali visus „matadoro“ („Matador“) simbolius.
- Premijos lošimas tęsiamas tol, kol nebelieka „Toro“ („Toro“) arba „matadoro“ („Matador“) simbolių

56. LOŠIMAS „ZULU AUKSAS“ („ZULU GOLD“)

56.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 1 000 000,00 EUR.
- „Zulu Auksas“ – 6 būgnų, 4 eilučių ir 4096 laimėjimo būdų lošimas, kuriame laimėjimo būdų skaičius gali išaugti iki 262 144.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus kitus simbolius, išskyrus „premijos“ („Bonus“), „daugiklio“ („Multiplier“), „laukinio vaikščiotojo“ („Wild Walker“) ir „įkrauto laukinio“ („Charged Wild“) simbolius.
- „Įkrautas laukinis“ („Charged Wild“) simbolis turi papildomas gyvybes. Gyvybė išnaudojama tik tada, kai simbolis yra laiminčios kombinacijos dalis.
- „Laukinio vaikščiotojo“ („Wild Walker“) simbolis juda palikdamas „laukinių“ („Wild“) simbolių taką. Jo padėtis nesikeičia „griūties“ („Avalanche“) funkcijos metu.
- 3 ar daugiau „premijos“ („Bonus“) simbolių aktyvuoja „daugiklio nemokamų sukimų“ („Multiplier Free Drops“).

- „Zulu sukrautų“ („Zulu Stacked“) simbolių grupė, kuri gali būti sudaryta iš bet kokio tipo simbolių, išskyrus „laukinio vaikščiotojo“ („Wild Walker“), „įkrautų laukinių“ („Charged Wild“) ir „premijos“ („Bonus“) simbolių.
- Galimi keturių dydžių „laukiniai“ („Wild“) simboliai ir visi žemos, vidutinės bei aukštos vertės simboliai – standartiniai 1x1, super 2x2, mega 3x3 ir epiniai 4x4. Visi dideli simboliai yra skaičiuojami kaip sudaryti iš 1x1 simbolio skaičiaus ir dengiantys atitinkamą kiekį laukelių, pvz., super 2x2 simbolis yra sudarytas iš 4 standartinių 1x1 simbolių.
- Tuščios pozicijos žemiau didelių simbolių yra užpildomos 1x1 dydžio tokio paties kaip didelis simbolis tipo simboliais, kad būtų pasiektas stabilus horizontalus derinys.
- „Zulu sukrauti“ („Zulu Stacked“) simboliai yra 2, 3 arba 4 identiškų išmokos simbolių grupė, kuri gali nukristi su bet kuriuo simbolių kritimu, potencialiai pridedant papildomą simbolių eilutę. „Zulu sukrautus“ („Zulu Stacked“) simbolius gali sudaryti bet kokie simboliai, išskyrus „laukinio vaikščiotojo“ („Wild Walker“), „įkrauto laukinio“ („Charged Wild“) ir „premijos“ („Bonus“) simbolius.
- Visi laimėjimai aktyviame simbolių kritime yra surenkami, o visi simboliai, esantys laimėjimo kombinacijos dalimi, susprogsta. Likę simboliai krenta vertikaliai, kol pasiekia atraminę padėtį, papildoma eilutė pridedama viršuje ir tuščias vietas užpildo nauji krentantys simboliai. „Griūties“ („Avalanche“) funkcija tęsiama, kol atsiranda naujos laimėjimo kombinacijos.

57. LOŠIMAS „VELNIO BŪGNAI“ („DIABLO REELS“)

57.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 250 000,00 EUR.
- „Velnio Būgnai“ – 3 būgnų ir 3 eilių lošimas.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „laukinio stumtelėjimo“ („Nudging Wild“) ir „premijos“ („Bonus“) simbolius. Jeigu laimėjimą simbolių grupę sudaro vien „laukiniai“ („Wild“) simboliai, laimėjimas išmokamas pagal didžiausios vertės simbolį.
- Išsukus 3 „laukinius“ („Wild“) simbolius, suaktyvinama „laukinės grupės pakartotinių sukimų“ („Wild Stack Re-spin“) funkciją.
- Bet kurioje vietoje esantis „laukinio stumtelėjimo“ („Nudging Wild“) simbolis pastumia būgną, esantį vienu žingsniu į viršų po išmokėjimo.
- „Laukinio stumtelėjimo“ („Nudging Wild“) simboliai viršutiniame būgnų tinklelyje gali turėti daugiklį. Daugikliai yra sudedami.
- Žemos vertės simboliai ir „premijos“ („Bonus“) simboliai rodomi tik apatinio būgnų tinklelyje.
- Visi viršutinio būgnų tinklelyje vidutinės vertės simboliai ir aukštos vertės simboliai yra apsupti ugnies, tačiau jie išmokami kaip atitinkami simboliai be ugnies.
- Viršutinio būgnų tinklelis suaktyvinamas, kai „laukinio stumtelėjimo“ („Nudging Wild“) simbolis stumteli aukštyn nuo apatinio būgnų tinklelio viršutinės eilės ir nebesimato lošime. Abu būgnų tinkleliai yra aktyvūs tam pakartotinis sukimas. Po to apatinio būgnų tinklelis yra išjungiamas.

- Išsukus 3 „premijos“ („Bonus“) simbolius, suaktyvinama nemokamų sukimų funkcija su 10 nemokamų sukimų. Šią funkciją galima aktyvuoti pakartotinai.
- Nemokamų sukimų funkcija lošiama su dviem būgnų tinkleliais.

58. LOŠIMAS „PIRATAI“ („PIROTS“)

58.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 1 000 000,00 EUR.
- „Piratai“ – 5 būgnų ir 5 eilučių lošimas.
- „Paukščio“ („Birds“) simboliai kolekcionuoja visus „brangakmenio“ („Gems“) gretimus simbolius, kurių spalva atitinka „paukščio“ („Birds“) simbolio spalvai.
- „Baltas atnaujinimo“ („White Upgrade“) simbolis atnaujina visus tos pačios spalvos simbolius kaip ir „paukščio“ („Birds“) simbolio.
- „Įvairiaspalvis atnaujinimo“ („Multicolored Upgrade“) simbolis atnaujina visus „brangakmenio“ („Gems“) simbolius vienu metu.
- „Transformacijos“ („Transform“) simbolis pakeičia visus „brangakmenio“ („Gems“) simbolius aplink jį, į tokios pačios spalvos kaip „paukščio“ („Birds“) simbolio.
- „Bombos“ („Bomb“) simbolis, kuris buvo surinktas „paukščio“ („Birds“) simbolio, sprogsta ir pašalina visus „brangakmenio“ („Gems“) simbolius esančius šalia bei sprogstant padidina eilučių ir stulpelių skaičių iki 8x8.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia bet kurį „brangakmenio“ („Gems“) simbolį.
- Surinkus 3 „premijos“ („Bonus“) simbolius, suaktyvinama nemokamų sukimų funkcija su 5 nemokamais sukimais.

59. LOŠIMAS „KARALIŠKASIS TRIUŠIS“ („RABBIT ROYALE“)

59.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 2 500 000,00 EUR.
- „Karališkasis Triušis“ – 5 būgnų, 5 eilių ir 259 laimėjimo būdų lošimas.
- Laiminčių simbolių deriniai sudaromi iš kairės į dešinę.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia bet kokį simbolį, išskyrus „premijos“ („Bonus“), „morkos“ („Carrot“) ir „triušio“ („Rabbit“) simbolius.
- Išsukus 3, 4 arba 5 „premijos“ („Bonus“) simbolius, suaktyvinama nemokamų sukimų funkcija su atitinkamai 3, 4 arba 5 nemokamais sukimais.
- Nemokamų sukimų metu visi „triušio“ („Rabbit“) simboliai lieka būgnuose.
- Nemokamus sukimus galima suaktyvinti pakartotinai nemokamų sukimų metu.
- Pakartotinis sukimas aktyvuojamas, kai „triušio“ („Rabbit“) simbolis surenka „morkos“ („Carrot“) simbolį, arba susiduria su kitu „triušio“ („Rabbit“) simboliu.

60. LOŠIMAS „KATMANDU X“ („KATMANDU X“)

60.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 2 500 000,00 EUR.
- „Katmandu X“ – 6 būgnų ir 6 eilučių lošimas.
- Išmokama už simbolių grupes, kurias sudaro 5 arba daugiau simbolių, išsidėsčiusių horizontaliai arba vertikaliai.
- Progresyvus daugiklis – kiekvienas laimėjimas padidina bendrą daugiklį ir taikomas visiems būsimiems laimėjimams.
- „Laukinio smūgio“ („Wild Strike“) funkcijos metu, atsitiktiniai simboliai paverčiami į „laukinius“ („Wild“), „sprogstančius laukinius“ („Exploding Wild“), arba „laukinio daugiklio“ („Multiplier Wild“) simbolius.
- „Super laukinio smūgio“ („Super Wild Strike“) funkcijos metu, atsitiktiniai simboliai paverčiami į „sprogstančius laukinius“ („Exploding Wild“) arba „laukinio daugiklio“ („Multiplier Wild“) simbolius.
- „Sprogstantys laukiniai“ („Exploding Wild“) simboliai padidina progresinį daugiklį, pašalindami aplinkui esančius simbolius bei aktyvuoja pakartotinį simbolių kritimą.
- Kiekvienas laimėjimas generuoja „laukinį“ („Wild“) simbolį.
- Išsukus 3 „premijos“ („Bonus“) simbolius, suaktyvinamas premijos lošimas.
- Išsukus 1 „super premijos“ („Super Bonus“) simbolį ir 2 „premijos“ („Bonus“) simbolius, suaktyvinamas super premijos lošimas, kuriame garantuojama „super laukinio smūgio“ („Super Wild Strike“) funkcija kiekvieno nemokamo sukimo metu.

61. LOŠIMAS „ASHOKA“ („ASHOKA“)

61.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 2 500 000,00 EUR.
- „Ashoka“ – tai 6 būgnų ir 8 eilučių lošimas, kuriame laimėjimas išmokamas bet kur lošimo lauke išsukus 8 ar daugiau vienodų simbolių.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus kitus simbolius. Jeigu laiminčią simbolių grupę sudaro vien „laukiniai“ („Wild“) simboliai, laimėjimas išmokamas pagal didžiausios vertės simbolį.
- Lošimas turi „griūties“ („Avalanche“) funkciją, kurios metu laimintį derinį sudarę simboliai pašalinami, likę simboliai nukrenta žemyn, o iš viršaus sukrenta nauji simboliai ir užpildo tuščias pozicijas. Ši „griūties“ („Avalanche“) funkcija tęsiasi, kol susidaro laimintys deriniai.
- „Įkrautas laukinis“ („Charged Wild“) simbolis atrakinamas išsukus 3 laiminčius derinius, po paskutinio laiminčio derinio jis pašalinamas iš lošimo lauko.
- Jei vienu metu išsukama laiminti simbolių grupė ir „daugiklio“ („Multiplier“) simbolis, jo vertė pridedama prie bendro laimėjimo daugiklio, esančio lošimo lauko kairėje. Išmokėjus laimėjimą daugiklis grąžinamas į pradinę vertę.
- Jei vienu metu išsukama laiminti simbolių grupė ir „super daugiklio“ („Super Multiplier“) simbolis, jo vertė pridedama prie bendro laimėjimo daugiklio, esančio lošimo lauko kairėje. Šis daugiklis lieka aktyvus visos „griūties“ („Avalanche“) funkcijos metu.

- Suaktyvinus 3 „premijos“ („Bonus“) simbolius suteikiama 10 nemokamų sukimų. „Premijos“ („Bonus“) simboliai aktyvuojami, jeigu šalia sprogsta laimančių simbolių grupė. Nemokamų sukimų metu aktyvavus 2 arba 3 „premijos“ („Bonus“) simbolius, lošėjui atitinkamai suteikiama dar 5 arba 10 nemokamų sukimų.

62. LOŠIMAS „NUMIRĖLIO AUKSAS“ („DEAD MAN‘S GOLD“)

62.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 2 500 000,00 EUR.
- „Numirėlio Auksas“ - tai 6 būgnų, 4 – 8 eilučių ir 4 096–262 144 laimėjimo būdų lošimas.
- Visi laimėjimai išmokami už simbolius, kurie yra skaičiuojami iš kairės į dešinę. Išmokamas tik didžiausias linijos laimėjimas.
- Lošimas turi „griūties“ („Avalanche“) funkciją, kurios metu laimintį derinį sudarę simboliai pašalinami, likę simboliai nukrenta žemyn, o iš viršaus sukrenta nauji simboliai ir užpildo tuščias pozicijas. Ši „griūties“ („Avalanche“) funkcija tęsiasi, kol susidaro laimintys deriniai.
- Visi mažos, vidutinės ir didelės vertės simboliai gali būti 4 dydžių: 1x1, 2x2, 3x3 ir 4x4. „Laukiniai“ („Wild“) simboliai gali būti 3 dydžių: 1x1, 2x2 ir 3x3.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „premijos“ („Bonus“), „lobių taikinio“ („Tresure Target“), „lobių taikinio daugiklio“ („Multiplier Treasure Target“), „bedugnės skrynios“ („Bottomless Chest“) ir „patrankos sviedinio“ („Cannonball“) simbolius.
- Jeigu laimėjimo liniją sudaro vien „laukiniai“ („Wild“) simboliai, laimėjimas išmokamas pagal didžiausios vertės simbolį.
- Atidarytas „bedugnės skrynios“ („Bottomless Chest“) simbolis gali atverti didelės vertės, „laukinį“ („Wild“) arba „patrankos sviedinio“ („Cannonball“) simbolius.
- Jei išsukamas „patrankos sviedinio“ („Cannonball“) simbolis, ekrano apačioje esančios piratų patrankos iššauna į „lobių taikinio“ („Tresure Target“) simbolius, kuriems sprogus tušti langeliai užpildomi naujais simboliais. Sprogęs „lobių taikinio“ („Tresure Target“) simbolis atskleidžia „laukinį“ („Wild“) simbolį.
- Išsukus 3, 4, 5 arba 6 „premijos“ („Bonus“) simbolius atitinkamai suteikiami 10, 15, 20 arba 25 nemokami sukimai. Šią funkciją galima aktyvuoti pakartotinai.

63. LOŠIMAS „GULBĖS ŽVAIGŽDYNAS 3“ („CYGNUS 3“)

63.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 1 000 000,00 EUR.
- „Gulbės Žvaigždynas 3“ – 6 būgnų, 4 eilių ir nuo 4 096 iki 262 144 laimėjimo būdų lošimas.
- Lošimas turi „griūties“ („Avalanche“) funkciją, kurios metu laimintį derinį sudarę simboliai pašalinami, likę simboliai nukrenta žemyn, o iš viršaus sukrenta nauji simboliai

ir užpildo tuščias pozicijas. Ši „griūties“ („Avalanche“) funkcija tęsiasi, kol susidaro laimintys deriniai.
- „Laukinis“ („Wild“) ir „laukinio daugiklio“ („Multiplier Wild“) simboliai pakeičia visus simbolius, išskyrus „gulbės žvaigždyno rato“ („Cygnus Wheel“), „daugiklio“ („Multiplier“) ir „laukinio daugiklio“ („Multiplier Wild“) simbolius.
- Kai „gulbės žvaigždyno rato“ („Cygnus Wheel“) simbolis pasiekia kairįjį būgną, sauktyvinama „gulbės žvaigždyno rato“ („Cygnus Wheel“) funkcija su 1 sukimu.
- „Gulbės žvaigždyno rato“ („Cygnus Wheel“) funkcijos metu galima laimėti:
  - Fiksuotas laimėjimas;
  - „Gulbės žvaigždyno“ („Cygnus“), „žvaigždės“ („Star“) ar „dangaus“ („Sky“) laimėjimas;
  - Nemokamų sukimų funkcija.

64. LOŠIMAS „TORO ŠIOGŪNAS“ („TORO SHOGUN“)

64.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 2 500 000,00 EUR.
- „Toro Šiogūnas“ – 5 būgnų ir nuo 4 iki 10 eilių lošimas.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „Toro“ („Toro“) ir „matadoro“ („Matador“) simbolius. Jeigu laimėjimą sudaro vien „laukiniai“ („Wild“) simboliai, laimėjimas išmokamas pagal didžiausios vertės simbolį.
- „Matadoro“ („Matador“) simbolis yra blokuojantis simbolis. Išsukus 2 ar daugiau „matadoro“ („Matador“) simbolius, suaktyvinamas pakartotinis sukimas, kurio metu „matadoro“ („Matador“) simboliai lieka savo vietose.
- „Toro“ („Toro“) simbolis yra „vaikščiojantis laukinis“ („Walking Wild“) simbolis. „Toro“ („Toro“) simbolis juda į kairę, kol palieka pirmąjį būgną, kiekvienu žingsniu aktyvuodamas po vieną pakartotinį sukimą.
- Jei „Toro“ („Toro“) simbolis išsukamas kai matomas vienas arba daugiau „matadoro“ („Matador“) simbolių, arba „matadoro“ („Matador“) simbolis išsukamas kai matomas „Toro“ („Toro“) simbolis, aktyvuojama „Toras išprotėjo“ („Toro Goes Wild“) funkcija.
- Išsukus laimėjimą kombinaciją, sujungianti kairįjį ir dešinįjį būgnus, suaktyvinama „abiejų krypčių“ („Both Ways“) funkcija, kurios metu išmokama už derinius iš kairės į dešinę, ir iš dešinės į kairę. „Abiejų krypčių“ („Both Ways“) funkcija aktyvi iki sukimo pabaigos.
- Suaktyvinus visas 10 eilučių, suaktyvinama „Šiogūno“ („Shogun“) funkcija, kurios metu 3 mažiausios vertės simboliai pašalinami iš būgnų. „Šiogūno“ („Shogun“) funkcija aktyvi iki sukimo pabaigos.
- Išsukus 3 „premijos“ („Bonus“) simbolius, suaktyvinama nemokamų sukimų funkcija su 7 nemokamais sukimais. Nemokamų sukimų metu, išsukus „premijos“ („Bonus“) simbolį, padidėja laimėjimo daugiklis, kuris taikomas visoms laimėjimo kombinacijoms.

65. LOŠIMAS „KOBOS ATGIMIMAS“ („COBA REBORN“)

65.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 2 500 000,00 EUR.
- „Kobos Atgimimas“ – tai 7 būgnų, 7 eilučių lošimas, kuriame laimėjimas išmokamas bet kur lošimo lauke išsukus 5 ar daugiau vienodų simbolių.
- Lošimas turi „griūties“ („Avalanche“) funkciją, kurios metu laimintį derinį sudarę simboliai pašalinami, likę simboliai nukrenta žemyn, o iš viršaus sukrenta nauji simboliai ir užpildo tuščias pozicijas. Ši „griūties“ („Avalanche“) funkcija tęsiasi, kol susidaro laimintys deriniai.
- Lošime yra matuoklis, kuris surenka visus vieno sukimo laiminčių kombinacijų simbolius. Surinkus tam tikrą simbolių skaičių, ant būgnų atsiranda gyvatės.
- Judančios gyvatės per būgnus pakeičia simbolius į viena ir tą patį simbolį, taip sukurdamos daugiau laiminčių simbolių kombinacijų.
- Dviejų gyvačių susikirtimas būgnuose sukuria x2 „laukinio“ („Wild“) simbolio daugiklį. Daugikliai dauginami tarpusavyje.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius.

66. LOŠIMAS „HULA BALUA“ („HULA BALUA“)

66.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 2 500 000,00 EUR.
- „Hula Balua“ – 6 būgnų ir 6 eilių lošimas, kuriame laimėjimas išmokamas išsukus 8 ar daugiau vienodų simbolių.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus mažos, vidutinės ir didelės vertės simbolius. Jeigu laiminčią simbolių grupę sudaro vien „laukiniai“ („Wild“) simboliai, laimėjimas išmokamas pagal didžiausios vertės simbolį.
- Išsukus 3, 4, 5 ar 6 „premijos“ („Bonus“) simbolius, suaktyvinama nemokamų sukimų funkcija su atitinkamai 6, 8, 10 ar 12 nemokamų sukimų.
- Išsukus identiškus simbolius kvadrato ar stačiakampio forma, jie yra pakeičiami vienu dideliu simboliu nuo 2x2 iki 6x6 dydžio. Jei didelis simbolis nėra pasiekęs maksimalaus dydžio, naujai išsukti identiški simboliai gali būti pridėti prie jo.
- Išsukus „Elmo“ („Elmo“) simbolį, suaktyvinama pakartotinių sukimų funkcija, kurios metu su kiekvienu sukime „Elmo“ („Elmo“) simbolis juda viena pozicija į kairę, palikdamas ant būgnų „laukinius“ („Wild“) simbolius.

67. LOŠIMAS „VALHALLO AUKSAS“ („VALHALL GOLD“)

67.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 2 500 000,00 EUR.
- „Valhallo Auksas“ – 6 būgnų, 4 eilių ir nuo 4 096 iki 531 441 laimėjimo būdų lošimas.
- Lošimas turi „griūties“ („Avalanche“) funkciją, kurios metu laimintį derinį sudarę simboliai pašalinami, likę simboliai nukrenta žemyn, o iš viršaus sukrenta nauji simboliai

ir užpildo tuščias pozicijas. Ši „griūties“ („Avalanche“) funkcija tęsiasi, kol susidaro laimintys deriniai.

- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „premijos“ („Bonus“), „Lokio“ („Loki“), neaktyvuoto „Odino varno“ („Odin‘s Raven“) ir „Toro laukinio“ („Thor Wild“) simbolius.
- Išsukus laiminčią kombinaciją, kurioje įprastas ar „laukinis“ („Wild“) simbolis turi rėmelį su smaigaliu, šis simbolis išsiplės smaigalio kryptimi.
- Išsukus „Lokio“ („Loki“) simbolį, suaktyvinama atsitiktinė funkcija.
- Išsukus „Toro laukinį“ („Thor Wild“) simbolį, jis lieka savo vietoje vieno sukimo metu.
- Išsukus 2 ar daugiau „Odino varno“ („Odin‘s Raven“) simbolių, jie tampa „laukiniais“ („Wild“) simboliais.
- Išsukus 3, 4, 5 ar 6 „premijos“ („Bonus“) simbolius, suaktyvinama nemokamų sukimų funkcija su atitinkamai 10, 15, 20 ar 25 nemokamais sukimais.

68. LOŠIMAS „J-POP“ („J-POP“)

68.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 2 500 000,00 EUR.
- „J-Pop“ – 6 būgnų, nuo 4 iki 8 eilių ir 4 096–262 144 laimėjimo būdų lošimas.
- Lošimas turi „griūties“ („Avalanche“) funkciją, kurios metu laimintį derinį sudarę simboliai pašalinami, likę simboliai nukrenta žemyn, o iš viršaus sukrenta nauji simboliai ir užpildo tuščias pozicijas. Ši „griūties“ („Avalanche“) funkcija tęsiasi, kol susidaro laimintys deriniai.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus mažos, vidutinės ir didelės vertės simbolius. Jeigu laiminčią simbolių grupę sudaro vien „laukiniai“ („Wild“) simboliai, laimėjimas išmokamas pagal didžiausios vertės simbolį.
- Išsukus laiminčią kombinaciją kartu su „vaikščiojančiu laukiniu“ („Walking Wild“) simboliu, šis pajuda viena atsitiktine pozicija, o jo daugiklis padidėja vienu.
- Išsukus „tinklelio apvertimo“ („Grid Flip“) simbolį, būgnai pakeičiami taip – 1 su 6, 2 su 5, 3 su 4). Funkcijos pabaigoje simbolis tampa „laukiniu“ („Wild“) simboliu.
- Išsukus „didelio kritimo“ („Big Drop“) simbolį, ant būgnų atsiranda didelio dydžio simboliai vietoje 1x1 dydžio simbolių. Funkcijos pabaigoje simbolis tampa „laukiniu“ („Wild“) simboliu.
- Išsukus 3, 4, 5 ar 6 „premijos“ („Bonus“) simbolius, suaktyvinama nemokamų sukimų funkcija su atitinkamai 10, 12, 15 ar 20 nemokamų sukimų. Nemokamų sukimų metu, išsuktas „vaikščiojantis laukinis“ („Walking Wild“) simbolis lieka ant būgnų iki lošimo pabaigos.

69. LOŠIMAS „PIRATAI 2“ („PIROTS 2“)

69.1. Pagrindinė lošimo informacija

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

- „Piratai 2“ – 6 būgnų ir 6 eilių lošimas.
- „Paukščio“ („Birds“) simboliai kolekcionuoja visus „gintaro“ („Amber“) gretimus simbolius, kurių spalva atitinka „paukščio“ („Birds“) simbolio spalvai.
- „Atnaujinimo“ („Upgrade“) simbolis atnaujina visus tos pačios spalvos „gintaro“ („Amber“) simbolius kaip ir „paukščio“ („Birds“) simbolio.
- „Visų simbolių atnaujinimo“ („Upgrade All“) simbolis atnaujina visus „gintaro“ („Amber“) simbolius vienu metu.
- „Transformacijos“ („Transform“) simbolis pakeičia visus „gintaro“ („Amber“) simbolius aplink jį, į tokios pačios spalvos kaip „paukščio“ („Birds“) simbolio.
- „Raudono mygtuko“ („Red Button“) simbolis, kuris buvo surinktas „paukščio“ („Birds“) simbolio, sprogsta ir pašalina visus „gintaro“ („Amber“) simbolius esančius šalia bei sprogstant padidina eilučių ir stulpelių skaičių iki 8x8.
- „Spagėsių“ („Popcorn“) simbolis atsitiktinėse vietose prideda „spagėsių“ („Popcorn“) simbolius, kuriuos gali surinkti bet koks „paukščio“ („Birds“) simbolis, nepriklausomai nuo spalvos.
- „Kiaušinio“ („Egg“) simbolis pakeičia „paukščio“ („Birds“) simbolius vietomis.
- Už „monetos“ („Coin“) simbolį išmokamas fiksuotas laimėjimas, kuris nurodytas ant simbolio.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia bet kurį „gintaro“ („Amber“) simbolį.
- Surinkus 3 „premijos“ („Bonus“) simbolius, suaktyvinama nemokamų sukimų funkcija su 5 nemokamais sukimais.

70. LOŠIMAS „GLADIATORIUS“ („GLADIATORO“)

70.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 1 000 000,00 EUR.
- „Gladiatorius“ – 5 būgnų, nuo 4 iki 6 eilių lošimas, su 178 – 340 būdais laimėti.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „monetos“ („Coin“), „Toro“ („Toro“), „Diaz“ („Diaz“) ir „matadoro“ („Matador“) simbolius. Jeigu laimančią simbolių grupę sudaro vien „laukiniai“ („Wild“) simboliai, laimėjimas išmokamas pagal didžiausios vertės simbolį.
- „Matadoro“ („Matador“) simbolis yra blokuojantis simbolis. Išsukus 2 ar daugiau „matadoro“ („Matador“) simbolius, suaktyvinamas pakartotinis sukimas, kurio metu „matadoro“ („Matador“) simboliai lieka savo vietose. Premijos lošimo metu „matadoro“ („Matador“) simbolis padidina atsitiktinių „monetos“ („Coin“) simbolių vertes.
- Pagrindinio lošimo metu „Diaz“ („Diaz“) simbolis surenka visas „monetos“ („Coin“) simbolių, esančių ant būgnų, vertes ir išmoka jas. Premijos lošimo metu, „Diaz“ („Diaz“) simbolis surenka visas „monetos“ („Coin“) simbolių, esančių ant būgnų, vertes ir pavirsta „monetos“ („Coin“) simboliu, kurio vertė lygi sumai surinktų verčių.
- „Toro“ („Toro“) simbolis yra „vaikščiojantis laukinis“ („Walking Wild“) simbolis. „Toro“ („Toro“) simbolis juda į kairę, kol palieka pirmąjį būgną, kiekvienu žingsniu aktyvuodamas po vieną pakartotinį sukimą.

- Jei „Toro“ („Toro“) simbolis išsukamas kai matomas vienas arba daugiau „matadoro“ („Matador“) simbolių, arba „matadoro“ („Matador“) simbolis išsukamas kai matomas „Toro“ („Toro“) simbolis, aktyvuojama „Toras išprotėjo“ („Toro Goes Wild“) funkcija.
- Išsukus 3 ar daugiau „premijos“ („Bonus“) simbolius, suaktyvinamas premijos lošimas. Pradedama su 3 pakartotiniais sukimais. Visi simboliai, išsukti po kiekvieno pakartotinio sukimo, lieka ekrane iki lošimo pabaigos. Kiekvieną kartą išsukus bent vieną simbolį, pakartotinių sukimų skaičius atstatomas į 3. Lošimas tęsiasi tol, kol baigiasi pakartotiniai sukimai arba visos ekrano padėtys užpildomos simboliais.
- Išsukus „lygio padidinimo“ („Level Up“) simbolį, lošimo tinklelyje pridedama papildoma eilutė, o pagrindinio lošimo metu suteikiamas pakartotinis sukimas, jeigu nebuvo suaktyvintos kitos pakartotinio sukimo funkcijos.

71. LOŠIMAS „BEBRŲ UŽTVANKA“ („DAM BEAVERS“)

71.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 1 000 000,00 EUR.
- „Bebrų Užtvanka“ – nuo 5 iki 8 būgnų ir nuo 5 iki 8 eilių lošimas.
- Laiminčių simbolių deriniai sudaromi iš kairės į dešinę.
- „Bebro“ („Beavers“) simboliai kolekcionuoja visus gretimus „vaisių“ („Fruit“) simbolius, kurių spalva atitinka „bebro“ („Beavers“) simbolio spalvai.
- „Fejerverko“ („Firework“) simbolis atnaujina visus tos pačios spalvos simbolius kaip ir „bebro“ („Beavers“) simbolio.
- „TNT“ simbolis pašalina aplink save esančias grindlentes.
- „Kokteilinės“ („Blender“) simbolis pripildo funkcijų matuoklį iki galo.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia bet kurį „vaisių“ („Fruit“) simbolį.
- „Tunelio“ („Tunnel“) simbolis leidžia atsirasti „bebro“ („Beavers“) simboliui kitoje ant būgnų vietoje.
- Surinkus 3 „premijos“ („Bonus“) simbolius, suaktyvinama nemokamų sukimų funkcija su 5 nemokamais sukimais.

72. LOŠIMAS „DEGUONIS“ („OXYGEN“)

72.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 2 500 000,00 EUR.
- „Deguonis“ – 6 būgnų ir 7 eilių lošimas, kuriame laimėjimas išmokamas išsukus 5 ar daugiau vienodų simbolių, išsidėsčiusių horizontaliai arba vertikaliai.
- Lošimas turi „griūties“ („Avalanche“) funkciją, kurios metu laimintį derinį sudarę simboliai pašalinami, likę simboliai nukrenta žemyn, o iš viršaus sukrenta nauji simboliai ir užpildo tuščias pozicijas. Ši „griūties“ („Avalanche“) funkcija tęsiasi, kol susidaro laimintys deriniai.

- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus mažos, vidutinės ir didelės vertės simbolius. Jeigu laimėjimą simbolių grupę sudaro vien „laukiniai“ („Wild“) simboliai, laimėjimas išmokamas pagal didžiausios vertės simbolį.
- Išsukus laimėjimą kombinaciją su „sprogstančiu laukiniu“ („Exploding Wild“) simboliu, jis pašalina visus mažos, vidutinės ir didelės vertės simbolius „X“ formos srityje.
- Išsukus laimėjimą kombinaciją su „x-blasterio laukiniu“ („X-Blaster Wild“) simboliu, jis pakeičia išmokos arba „laukinius“ („Wild“) simbolius „X“ formos srityje. Jei „sprogstantis laukinis“ („Exploding Wild“) arba „x-blasterio laukinis“ („X-Blaster Wild“) simbolis pateko į pakečiamų simbolių sritį, jų funkcijos bus suaktyvintos.
- Kiekviena laimėjimo kombinacijos pozicija pažymima daugikliu. Kas kartą išsukus ant pažymėtos pozicijos laimėjimą kombinaciją, daugiklio reikšmė padvigubinama.
- „Rinkėjo“ („Collector“) simbolis surenka visus ant pažymėtų pozicijų daugiklius.
- „Dalintojo“ („Dealer“) simbolis padidina daugiklių reikšmes.
- Išsukus 3 „premijos“ („Bonus“) simbolius, suaktyvinama nemokamų sukimų funkcija su 10 nemokamų sukimų.

73. LOŠIMAS „ŽIAURUS KAČIUKAS“ („GRITTY KITTY“)

73.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 2 500 000,00 EUR.
- „Žiaurus Kačiukas“ – 6 būgnų ir 4 – 8 eilių lošimas, su papildomu 6 būgnų ir 3 eilių tinkleliu virš būgnų.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „premijos“ („Bonus“) simbolius. Jeigu laimėjimą simbolių grupę sudaro vien „laukiniai“ („Wild“) simboliai, laimėjimas išmokamas pagal didžiausios vertės simbolį.
- „Nitro būgnai“ („Nitro Reel“) su 4, 6, 8, 10 ar 12 identiškų simbolių gali atsirasti bet kurio sukimo metu. Dydis nurodo jame esančių identiškų 1x1 simbolio skaičių, pavyzdžiui, 8 dydis reiškia 8 standartinius 1x1 simbolius.
- „TNT“ simbolis pašalina aplink save esančius išmokos simbolius.
- Išsukus 3, 4, 5 ar 6 „premijos“ („Bonus“) simbolių, suaktyvinama nemokamų sukimų funkcija su atitinkamai 8, 10, 12 ar 14 nemokamų sukimų. „Nitro būgnai“ („Nitro Reel“) išlieka savo savo vietose iki lošimo pabaigos.
- Išsukus 6x3 dydžio pilnai matomą „asasino“ („Assassin“) simbolį, suaktyvinama „asasino sukimų“ („Assassin Spins“) funkcija. Pradedama su 3 pakartotiniais sukimais. Visi simboliai, išsukti po kiekvieno pakartotinio sukimo, lieka ekrane iki lošimo pabaigos. Kiekvieną kartą išsukus bent vieną simbolį arba „nitro būgną“ („Nitro Reel“), pakartotinių sukimų skaičius atstatomas į 3. Lošimas tęsiasi tol, kol baigiasi pakartotiniai sukimai arba visos ekrano padėtys užpildomos simboliais.
- „Auksinio kolekcionieriaus“ („Golden Collector“) simbolis surenka visas „monetos“ („Coin“) simbolių, esančių ant būgnų, vertes ir išmoka jas.

74. LOŠIMAS „GULBĖS ŽVAIGŽDYNAS 4“ („CYGNUS 4“)

74.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 40,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 2 000 000,00 EUR.
- „Gulbės Žvaigždynas 4“ – 6 būgnų, 4 eilių ir nuo 4 096 iki 262 144 laimėjimo būdų lošimas.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „premijos“ („Bonus“), „lygio padidinimo“ („Level Up“) ir „daugiklio“ („Multiplier“) simbolius.
- Kai „premijos“ („Bonus“) simbolis pasiekia kairįjį būgną, suaktyvinama nemokamų sukimų funkcija su 7 nemokamais sukimais.
- Kai „daugiklio“ („Multiplier“) simbolis pasiekia kairįjį būgną, tuo metu aktyvus daugiklis padidėja vienu.
- Kai „lygio padidinimo“ („Level Up“) simbolis pasiekia kairįjį būgną, pagerinamos galimos daugiklio vertės.

75. LOŠIMAS „VARLIŲ BLOKAI“ („FROGBLOX“)

75.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 2 500 000,00 EUR.
- „Varlių Blokai“ – 6 būgnų ir 6 eilių lošimas, su papildomu 6 būgnų ir 2 eilių tinkleliu virš būgnų.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „varlės“ („Frog“) ir „lelijos lapo“ („Lily Pad“) simbolius.
- „Varlės“ („Frog“) simboliai pašalina iš papildomo būgnų tinklelio blokuojančius simbolius ir renka simbolius su funkcijomis.
- „Lelijos lapo“ („Lily Pad“) simbolis iš naujo suaktyvina „varlės“ („Frog“) simbolį, ir leidžia pereiti į naują poziciją, jei simbolis su funkcija nebuvo surinktas.
- „Abiejų krypčių“ („Both Ways“) simbolis leidžia laimėnčių simbolių derinius sudaryti iš kairės į dešinę, ir iš dešinės į kairę.
- „Bombos“ („Bomb“) simbolis pašalina iš papildomo būgnų tinklelio visus blokuojančius simbolius.
- Pašalinus visus blokuojančius simbolius pagrindiniame lošimo tinklelyje, suaktyvinama nemokamų sukimų funkcija su 6 nemokamais sukimais. Šią funkciją galima aktyvuoti pakartotinai.

76. LOŠIMAS „DŪZGĖS“ („BUGGIN“)

76.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 1 000 000,00 EUR.
- „Dūzgės“ - tai 7 būgnų, 7 eilučių lošimas, kuriame laimėjimas išmokamas bet kur lošimo lauke išsukus 5 ar daugiau vienodų simbolių.
- Visi mažos, vidutinės ir didelės vertės simboliai gali būti 3 dydžių: 1x1, 2x2, ir 3x3.

- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus mažos, vidutinės ir didelės vertės simbolius. „Laukiniai“ („Wild“) simboliai gali turėti daugiklį, kuris taikomas laimėjimo kombinacijos, kurioje dalyvavo šis simbolis, laimėjimui.
- Lošimas turi „griūties“ („Avalanche“) funkciją, kurios metu laimintį derinį sudarę simboliai pašalinami, likę simboliai nukrenta žemyn, o iš viršaus sukrenta nauji simboliai ir užpildo tuščias pozicijas. Ši „griūties“ („Avalanche“) funkcija tęsiasi, kol susidaro laimintys deriniai. „Laukiniai“ („Wild“) simboliai nėra pašalinami „griūties“ („Avalanche“) funkcijos metu, o sujungiami į vieną „laukinį“ („Wild“) simbolį. Kiekvienas laimėjimas be „laukinio“ („Wild“) simbolio, generuoja „laukinį“ („Wild“) simbolį.
- Lošime yra matuoklis, kuris surenka visus vieno sukimo laimėjimų kombinacijų simbolius. Surinkus tam tikrą simbolių skaičių, suteikiama vieną iš šių funkcijų:
  - „Padidinimo laukinis“ („Make Big Wild“) simbolio funkcija – atsitiktinis mažos, vidutinės ir didelės vertės simbolis padidėja iki 2x2 arba 3x3 dydžio;
  - „Daugiklio“ („Multiplying Wild“) simbolio funkcija – prie visų „laukinių“ („Wild“) simbolių, kurie nedalyvauja laimėjime kombinacijoje, pridedamas daugiklis;
  - „Atsitiktinis laukinis“ („Random Wild“) simbolio funkcija – atsitiktinėse vietose ant būgnų atsiranda bent 2 „laukiniai“ („Wild“) simboliai;
  - „Pašalinimo laukinis“ („Removing Wild“) simbolio funkcija – visi mažos vertės simboliai yra pašalinami;
  - „Patobulinimo laukinis“ („Upgrading Wild“) simbolio funkcija – visi mažos vertės simboliai pakeičiami į sekančios didesnės vertės simbolius.
- Išsukus 3 „premijos“ („Bonus“) simbolius, suaktyvinama nemokamų sukimų funkcija su 7 nemokamais sukimais. Šią funkciją galima aktyvuoti pakartotinai.
- Nemokamų sukimų metu „laukiniai“ („Wild“) simboliai lieka ant būgnų iki lošimo pabaigos.
- Išsukus 1 „super premijos“ („Super Bonus“) simbolį ir 2 „premijos“ („Bonus“) simbolius, suaktyvinamas super premijos lošimas.

77. LOŠIMAS „DŽEFAS IR SKALIS“ („JEFF & SCULLY“)

77.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 1 000 000,00 EUR.
- „Džefas ir Skalis“ – 7 būgnų ir 7 eilių lošimas, kuriame laimėjimas išmokamas išsukus sritį su identiškais simboliais srities kampuose.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus mažos, vidutinės ir didelės vertės simbolius.
- Už tuščią (taško) simbolį nėra išmokama.
- Išsukus sritį su „Džefo“ („Jeff“) simboliais srities kampuose, suaktyvinama „Džefo“ („Jeff“) funkcija, kurios metu išmokama už visus simbolius (išskyrus „Džefo“ („Jeff“) ir „Skalio“ („Scully“) simbolius), esančius toje srityje.
- Išsukus sritį su „Skalio“ („Scully“) simboliais srities kampuose, suaktyvinama „Skalio“ („Scully“) funkcija, kurios metu ant būgnų iki 3 simbolių porų sukeičiamos, kad būtų sudarytos laimėjimo sritys.

- Išsukus „daugiklio“ („Multiplier“) simbolį laimėjimo srities viduje, simbolio daugiklis taikomas srities laimėjimui.
- Išsukus „monetos“ („Coin“) simbolį laimėjimo srities viduje, lošėjui suteikiamas fiksuotas laimėjimas.
- Išsukus „premijos“ („Bonus“) simbolį laimėjimo srities viduje, jis yra surenkamas. Surinkus 3 „premijos“ („Bonus“) simbolius vieno sukimo metu, suaktyvinama nemokamų sukimų funkcija su 10 nemokamų sukimų. Surinkus 4 „premijos“ („Bonus“) simbolius vieno sukimo metu, suaktyvinama super nemokamų sukimų funkcija, kurios metu „daugiklio“ („Multiplier“) ir „monetos“ („Coin“) simbolių vertės yra didesnės.
- Nemokamų sukimų metu „daugiklio“ („Multiplier“) ir „monetos“ („Coin“) simboliai lieka savo vietos iki lošimo pabaigos.
- Nemokamų sukimų funkcija gali būti pakartotinai suaktyvinta nemokamų sukimų metu.

78. LOŠIMAS „PURVINI ŠUNYS“ („DIRTY DAWGS“)

78.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 2 500 000,00 EUR.
- „Purvini Šunys“ – 6 būgnų, 4 eilučių ir 20 laimėjimo linijų lošimas.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „premijos“ („Bonus“) ir „Nitro funkcijos dėžės“ („Nitro Feature Box“) simbolius.
- „Nitro laukinis“ („Nitro Wild“) būgnas užima 2 – 4 būgno padėtis ir turi tik „laukinius“ („Wild“) simbolius.
- Lygio indikatorius nurodo „laukinių“ („Wild“) simbolių skaičių.
- „Nitro laukinis“ („Nitro Wild“) būgnas gali išsiplėsti nuo 1x2 iki 1x3 arba 1x4 dydžio. Pilnai išsiplėtęs „nitro laukinis“ („Nitro Wild“) būgnas uždengia visą būgną. Viename būgne gali būti tik vienas „nitro laukinis“ („Nitro Wild“) būgnas.
- Išsukus „nitro funkcijos dėžės“ („Nitro Feature Box“) simbolį, gali būti aktyvuotos šios funkcijos:
  - Pakartotinis sukimas („Respin“) – šio sukimo metu „nitro laukiniai“ („Nitro Wild“) būgnai, „nitro funkcijos dėžės“ („Nitro Feature Box“) ir „premijos“ („Bonus“) simboliai lieka savo vietose;
  - „Laukinis“ („Wild“) simbolis – „nitro funkcijos dėžės“ („Nitro Feature Box“) simbolis paverčiamas „laukiniu“ („Wild“) simboliu;
  - „Nitro išsiplėtimas“ („Nitro Expand“) – „nitro laukinis“ („Nitro Wild“) būgnas išsiplečia;
  - „Nitro loterija“ („Nitro Raffle“) – visi „nitro“ būgnai paverčiami 1x1 dydžio būgnais su besisukančiomis monetos. Išsukta moneta reiškia atitinkamą laimėjimą.
- Išsukus 3 ar daugiau „premijos“ („Bonus“) simbolių, suaktyvinama nemokamų sukimų funkcija, kuri prasideda su 3 „lipniais nitro laukiniais“ („Sticky Nitro Wild“) būgnais.
- Išsukus 6 „premijos“ („Bonus“) simbolius, suaktyvinamas super premijos lošimas („Super Bonus Game“). Nemokamų sukimų lošimai baigiasi išnaudojus visus nemokamus sukimus.

78.2. „X-iter“ funkcija

- Lošimas turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į premijos arba super premijos lošimą. Kai premijos arba super premijos lošimas yra aktyvuotas naudojant „X-iter“ funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuotas premijos arba super premijos lošimas.
- Lošimas taip pat turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą suaktyvinti pagrindinio lošimo sukimą su vienu arba trimis „nitro laukiniais“ („Nitro Wild“) būgnais.
- Lošimas taip pat turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą suaktyvinti pagrindinio lošimo sukimą su „purvinų laukinių“ („Dirty Wilds“) funkcija.
- Lošėjas taip pat turi galimybę atlikti 3 kartus didesnį statymą. Lošiant su aktyviu „X-iter“ statymu, galimybė suaktyvinti premijos lošimą patrigubinama.

79. LOŠIMAS „TROPICOOL 3“ („TROPICOOL 3“)

79.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 2 500 000,00 EUR.
- „Tropicool 3“ – 6 būgnų, 6 eilučių ir 46 656 laimėjimo būdų lošimas.
- Kaskart išsukus laimintį derinį, jį sudarę simboliai pašalinami ir į jų vietą sukrenta nauji simboliai. Funkcija kartojasi, kol susidaro laimintys deriniai.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus mažos ar didelės vertės simbolius.
- „Paslapties“ („Mystery“) simbolis sukimo pabaigoje atskleidžia atsitiktinį mažos arba didelės vertės simbolį.
- „Užrakintas laukinis“ („Locked Wild“) simbolis lieka lošimo lauke, kol 3 kartus išsukamas laimėjimas.
- Išsukus 3, 4, 5 arba 6 „premijos“ („Bonus“) simbolius, atitinkamai suaktyvinami 6, 9, 12 arba 15 nemokamų sukimų. Jų metu galima išsukti 2 funkcijos simbolius:
  - „Papildomų sukimų“ („Extra Drops“) simbolis, už kurį suteikiami 1, 2 arba 3 papildomi nemokami sukimai;
  - „Daugiklio“ („Multiplier“) simbolis, už kurį padidinamas laimėjimo daugiklis x1, x2 arba x3.
- Lošimas turi COOL būgną, kuris išdėstytas virš pagrindinio lošimo lauko. Jame galima išsukti „laukinius“ („Wild“), „+1“ ir „premijos“ („Bonus“) simbolius. Čia esantys simboliai į pagrindinį lošimo lauką pradeda kristi prasidėjus simbolių kritimui.
- Išsukus 3, 4, 5 arba 6 „premijos“ („Bonus“) simbolius kartu su „Elmo“ simboliu, suaktyvinamas super premijos lošimas. Jo metu lošimo lauke bus mažiausiai 1 „Elmo“ simbolis, kuris iki premijos pabaigos lieka savo pozicijoje.
- Jei „Elmo“ simbolis pasiekia kairiausią būgną, suaktyvinamas COOL būgno sukimas.

79.2. „X-iter“ funkcija

- Lošimas turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į premijos arba super premijos lošimą. Kai premijos arba super premijos lošimas yra aktyvuotas naudojant „X-iter“ funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuotas premijos arba super premijos lošimas.
- Lošimas taip pat turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą suaktyvinti pagrindinio lošimo sukimą su vienu „Elmo“ simboliu.

- Lošimas taip pat turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą suaktyvinti pagrindinio lošimo sukimą su trimis „užrakintais laukiniais“ („Locked Wild“) simboliais.
- Lošėjas taip pat turi galimybę atlikti 3 kartus didesnį statymą. Lošiant su aktyviu „X-iter“ statymu, galimybė suaktyvinti premijos lošimą patrigubinama.

80. LOŠIMAS „NITROPOLIS 5“ („NITROPOLIS 5“)

80.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 50,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 2 500 000,00 EUR.
- „Nitropolis 5“ – 6 būgnų, išsiplečiančių nuo 4 iki 8 eilių ir 4 096 – 262 144 laimėjimo būdų lošimas.
- Už laiminčias simbolių kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę ir iš dešinės į kairę. Išmokamas tik didžiausias aktyvios statymo eilutės laimėjimas. Laimančių simbolių kombinacijos sprogsta, o jų vietas užima iš viršaus krentantys simboliai. Su kiekvienu simboliu kritimų pridedama papildoma eilutė iš viršaus iki maksimaliai 8 eilučių.
- „Nitro būgnai“ („Nitro Reel“) su 4, 6, 8, 10 ar 12 identiškų simbolių gali atsirasti bet kurio sukimo metu. Dydis nurodo jame esančių identiškų 1x1 simbolio skaičių, pavyzdžiui, 8 dydis reiškia 8 standartinius 1x1 simbolius.
- „Didelis nitro būgnas“ („Big Nitro Reel“) su 2, 3, 4 ar 6 identiškais simboliais gali atsirasti bet kurio sukimo metu. Dydis nurodo jame esančių identiškų 2x2 simbolio skaičių, pavyzdžiui, 6 dydis reiškia 6 standartinius 2x2 simbolius.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius išskyrus „premijos“ („Bonus“) ir „super premijos“ („Super Bonus“) simbolius.
- „Nitro daugiklio“ („Nitro Multiplier“) simbolis gali atsirasti bet kokio sukimo metu ant „nitro būgnų“ („Nitro Reels“). Šio simbolio daugiklio vertė taikoma laimančios kombinacijos laimėjimui, jei „nitro daugiklio“ („Nitro Multiplier“) simbolis yra šios kombinacijos dalis.
- Po bet kurio sukimo atsitiktinai gali būti suaktyvintas pakartotinis sukimas, kurio metu parenkamas atsitiktinis simbolis. Jei šis simbolis yra laimančios kombinacijos dalis, būgnai sukasi dar kartą, o parinktas simbolis lieka užfiksuotas savo vietoje. Pakartotiniai sukimai tęsiasi tol, kol daugiau nepasirodo parinktas simbolis.
- Atsiradus „maksimalus eilučių skaičiaus“ („Max Row“) simboliui, būgnai išsiplečia iki 8 eilučių.
- Atsiradus „abiem būdais“ („Both Ways“) simboliui, visi laimėjimai bus išmokami iš kairės į dešinę ir iš dešinės į kairę. „Abiem būdais“ („Both Ways“) simbolis lieka savo vietoje kol nebelieka laimėjimo derinių.
- Atsiradus „purvinų šunų policijos raportas“ („Dirty Dawgs Police Report“) simboliui, atsitiktinis skaičius didelės išmokos simbolių pakeičiamas „purvinų šunų“ („Dirty Dawgs“) simboliais.
- Atsiradus „žiauraus kačiuko policijos raportas“ („Gritty Kitty Police Report“) simboliui, išmokama už atsitiktinį skaičių „premijos“ („Bonus“) simbolių, esančių ant būgnų.
- Atsiradus „mopsų banditų policijos raportas“ („Pug Thugs Police Report“) simboliui, atsitiktinis „nitro būgnas“ („Nitro Reel“) perkeliamas į kitą būgnų vietą.
- Atsiradus „nesąžiningų žiurkių policijos raportas“ („Rogue Rats Police Report“) simboliui,

atsitiktinis „nitro būgnų“ („Nitro Reel“) skaičius pridedamas ant būgnų.
- Atsiradus „persukimo“ („Respin“) simboliui, visi „nitro būgnai“ („Nitro Reel“) pakartotinai sukasi.
- Atsiradus „laukiniui nitro“ („Nitro Wild“) simboliui, visi „nitro būgnai“ („Nitro Reel“) tame pačiame būgne turės „laukinius“ („Wild“) simbolius.
- Atsiradus „pagerintam nitro“ („Nitro Upgrade“) simboliui, „nitro būgnai“ („Nitro Reel“) tame pačiame būgne yra atnaujinami ir prie „nitro būgnų“ („Nitro Reel“) pridedami papildomi simboliai.

80.2. „Mūšis su bosu“ („Boss Battle“) funkcija
- Išsukus 3 „mūšis su bosu monetos“ („Boss Battle Coin“) simbolius, suaktyvinama „mūšis su bosu“ („Boss Battle“) funkcija, kurios metu būgnai išsiplečia iki 7 būgnų ir 8 eilučių.
- Pradedama su 3 pakartotinai sukimais. Ant būgnų gali atsirasti tik „monetos“ („Coin“) „maksimalaus laimėjimo“ („Max Win“) simboliai arba tuščios vietos.
- Kiekvieną kartą išsukus „monetos“ („Coin“) simbolį, šio simbolio vertė surenkama, pats simbolis pašalinamas, o pakartotinių sukimų skaičius atstatomas į 3.
- Funkcija baigiasi kaip nebelieka pakartotinių sukimų, arba kai išsukamas „maksimalaus laimėjimo“ („Max Win“) simbolis.

80.3. Nemokamų sukimų funkcija
- Išsukus 3, 4, 5 arba 6 „premijos“ („Bonus“) simbolius, atitinkamai suaktyvinami 8, 12, 16 arba 20 nemokamų sukimų.
- Išsukus „premijos“ („Bonus“) simbolius ir „super premijos“ („Super Bonus“) simbolius, suaktyvinama „super“ nemokamų sukimų funkcija, kuri lošiama 8 eilutėse su abiejų krypčių išmokėjimais už laimėjusius simbolius.

80.4. „X-iter“ funkcija
- Lošimas turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į premijos arba super premijos lošimą. Kai premijos arba super premijos lošimas yra aktyvuotas naudojant „X-iter“ funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuotas premijos arba super premijos lošimas.
- Lošimas taip pat turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą suaktyvinti pagrindinio lošimo funkciją, kurios metu parenkamas atsitiktinis simbolis. Jei šis simbolis yra laimėjusios kombinacijos dalis, būgnai sukasi dar kartą, o parinktas simbolis lieka užfiksuotas savo vietoje.
- Lošimas taip pat turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą suaktyvinti pagrindinio lošimo sukimą su užpildyta eilute funkcijos simboliais.
- Lošėjas taip pat turi galimybę atlikti 3 kartus didesnį statymą. Lošiant su aktyviu „X-iter“ statymu, galimybė suaktyvinti premijos lošimą padidėja 4 kartus.

81. LOŠIMAS „MOPSAI BANDITAI“ („PUG THUGS“)

81.1. Pagrindinė lošimo informacija
- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 2 500 000,00 EUR.

- „Mopsai Banditai“ – 6 būgnų, 6 eilučių lošimas, kuriame laimėjimas išmokamas už vienoje nepertraukiamoje linijoje išsuktus besijungiančius vienodus simbolius (nuo 3 iki 6 simbolių), laimintys deriniai gali būti sudaromi bet kuria kryptimi.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus kitus simbolius, išskyrus „premijos“ („Bonus“), „super premijos“ („Super Bonus“) ir „monetos“ („Coin“) simbolius.
- „Nitro būgnai“ („Nitro Reels“) yra 2–8 vienas ant kito sukrautų simbolių derinys viename simbolyje. „Nitro būgnas“ („Nitro Reels“) gali atsirasti lošimo lauko centrinėje 4x4 dydžio erdvėje.
- Išsukus 3 ar daugiau „premijos“ („Bonus“) simbolių, suaktyvinami 6 nemokami sukimai. Jei kartu išsukamas „super premijos“ („Super Bonus“) simbolis, suaktyvinamas „super“ premijos lošimas. Jo metu visi „nitro būgnai“ („Nitro Reels“) lieka lošimo lauke iki lošimo pabaigos.
- Už „monetos“ („Coin“) simbolius suteikiamas atitinkamos vertės laimėjimas.
- Lošimo lauko kampuose yra 4 funkcijų ekranai, juose gali atsirasti atsitiktinė funkcija, vienu metu gali aktyvuotis ir kelios funkcijos. Galimos šios funkcijos:
  - „Išsiplėtimo“ („Make Big“) funkcija - atsitiktinis lošimo lauke esantis simbolis išsiplės iki 2x2, 3x3 arba 4x4 dydžio;
  - „Surinkimo“ („Collect“) funkcija - visi lošimo lauke išsukti „monetos“ („Coin“) simboliai surenkami. Šios funkcijos pradžioje gali atsitiktinai aktyvuotis „monetų lietaus“ („Coin Rain“) funkcija, po kurios lošimo lauke atsiras papildomų „monetos“ („Coin“) simbolių;
  - „Laukinis Nitro“ („Nitro Wild“) funkcija - vienas ar daugiau „nitro būgnų“ („Nitro Reels“) pakeičiami į „nitro būgnus“ („Nitro Reels“) su „laukiniais“ („Wild“) simboliais;
  - „Nitro suvienodinimo“ („Nitro Match“) funkcija - lošimo lauke esantis atsitiktinis simbolis parenkamas, o visi lošimo lauke esantys „nitro būgnai“ („Nitro Reels“) pakeičiami ir suvienodinami su parinktu simboliu.
- Kiekvieno sukimo pradžioje yra galimybė atsitiktinai aktyvuoti „nitro beprotybės“ („Nitro Insane“) funkciją, kurios metu lošimo lauko centrinėje 4x4 dalyje atsiranda atsitiktinis „nitro būgnų“ („Nitro Reels“) skaičius.

81.2. „X-iter“ funkcija

- Lošimas turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į premijos arba super premijos lošimą. Kai premijos arba super premijos lošimas yra aktyvuotas naudojant „X-iter“ funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuotas premijos arba super premijos lošimas.
- Lošimas taip pat turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą suaktyvinti pagrindinio lošimo „nitro beprotybės“ („Nitro Insane“) funkciją su vienu suaktyvintu funkcijos ekranu.
- Lošimas taip pat turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą suaktyvinti pagrindinio lošimo „nitro beprotybės“ („Nitro Insane“) funkciją.
- Lošėjas taip pat turi galimybę atlikti 3 kartus didesnį statymą. Lošiant su aktyviu „X-iter“ statymu, galimybė suaktyvinti premijos lošimą patrigubinama.

82. LOŠIMAS „AMŽINOJI AŠOKA“ („ASHOKA ETERNAL“)

82.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 2 500 000,00 EUR.
- „Amžinoji Ašoka“ – 5–7 būgnų, 7–9 eilučių lošimas, kuriame laimėjimas išmokamas išsukus mažiausiai 5 vertikaliai ir (arba) horizontaliai besijungiančius vienodus simbolius.
- „Daugiklio ratas“ („Multiplier Wheel“) turi 12 padėčių. Už kiekvieną laimėjimą pasukamas ratas per vieną padėtį. Kai daugiklio aktyvavimo simbolis atsiranda rato viršuje, sekančiam sukimui aktyvuojamas laimėjimo daugiklis.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus kitus mažos ir didelės vertės simbolius. „Įkrautas laukinis“ („Charged Wild“) simbolis veikia 3 kartus, kai išsukamas laimintis derinys. Po paskutiniojo laiminčiojo derinio simbolis pašalinamas.
- „Pakartotinio sukimo“ („Redrop“) funkcija aktyvuojama tada, kai neišsukamas laimintis derinys. Atrenkama viena atsitiktinė simbolio rūšis, visi šios rūšies simboliai lieka lošimo lauke, kitos padėtys sukamos pakartotinai.
- Jei laimintis derinys atsiranda šalia daugiklio simbolio, jo vertė pridedama prie bendrojo daugiklio.
- Išsukus 3 „premijos“ („Bonus“) simbolius, suaktyvinami 8 nemokami sukimai. Jų metu išsukus 1 „premijos“ („Bonus“) simbolį, suaktyvinami 2 papildomi nemokami sukimai.
- Visi mažos, didelės vertės simboliai bei „laukiniai“ simboliai gali būti 1x1, 2x2 ir 3x3 dydžio.

82.2. „X-iter“ funkcija

- Lošimas turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į premijos arba super premijos lošimą. Kai premijos arba super premijos lošimas yra aktyvuotas naudojant „X-iter“ funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuotas premijos arba super premijos lošimas.
- Lošėjas taip pat turi galimybę atlikti 25 kartus didesnį statymą. Lošiant su aktyviu „X-iter“ statymu, galimybė suaktyvinti laimėjimo daugiklį padvigubinama.
- Lošimas taip pat turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą suaktyvinti pagrindinio lošimo sukimą, kurio metu visi „laukiniai“ („Wild“) simboliai tampa „įkrautais laukiniais“ („Charged Wild“) simboliais.
- Lošėjas taip pat turi galimybę atlikti 3 kartus didesnį statymą. Lošiant su aktyviu „X-iter“ statymu, galimybė suaktyvinti premijos lošimą patrigubinama.

83. LOŠIMAS „PIRATAI 3“ („PIROTS 3“)

83.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 1 000 000,00 EUR.
- „Piratai 3“ – 6–7 būgnų, 7–8 eilučių lošimas, kuriame laimėjimo linijos priklauso nuo papūgų padėties.
- Laiminčius derinius generuoja 4 „papūgos“ („Bird“) simboliai, kurie renka horizontaliai ir vertikaliai greta esančius, atitinkamos spalvos „brangakmenio“ („Gem“) simbolius.

- „Brangakmenio“ („Gem“) simbolių spalvos sutampa su „papūgos“ simbolių spalvomis. „Papūgos“ („Bird“) simboliai renka tik atitinkamos spalvos „brangakmenio“ („Gem“) simbolius.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia bet kokius visų spalvų „brangakmenio“ („Gem“) simbolius.
- Išsukus 3 „premijos“ („Bonus“) simbolius, suaktyvinami 5 nemokami sukimai.
- Lošimas turi šiuos funkcijos simbolius:
  - „Pakeitimo“ („Transform“) simbolis – „brangakmenio“ („Gem“) simbolių grupė pakeičiama į tokią spalvą, kuri atitiktų „papūgos“ („Bird“) simbolio spalvą;
  - „Atnaujinimo“ („Upgrade“) simbolis – „brangakmenio“ („Gem“) simbolių vertė perkeliama į aukštesnį lygį (aukščiausias lygis – 7);
  - „Visų atnaujinimo“ („Upgrade All“) simbolis - vienu metu visų keturių „brangakmenio“ („Gem“) simbolių vertė perkeliama į aukštesnį lygį (aukščiausias lygis – 7);
  - „Žemės riešutų“ („Peanuts“) simbolis - tuščiuose langeliuose atsiranda „žemės riešutų“ („Peanuts“) simboliai, kurie leidžia „papūgos“ („Bird“) simboliams pasiekti papildomus „brangakmenio“ („Gem“) simbolius;
  - „Rakto“ („Key“) simbolis – suaktyvinama „bandito pabėgimo ir kalėjimo“ („Bandit Escape and Prison“) funkcija, kurios metu banditas renka simbolius kartu su „papūgos“ („Bird“) simboliais. Banditas gali rinkti „brangakmenio“ („Gem“) ir bet kuriuos funkcijų simbolius. Banditas vienu metu renka vieną simbolių grupę;
  - „Mažo dinamito“ („Small Dynamite“) simbolis - sprogsta sukimo pabaigoje. Sprogimas pašalina „papūgos“ („Bird“) simbolius bei šalia jų esančius „brangakmenio“ („Gem“) simbolius, atliekamas pakartotinas sukimas. Lošimo laukas išsiplečia iki 7 būgnų ir 8 eilučių dydžio;
  - „Didelio dinamito“ („Big Dynamite“) simbolis - sprogsta sukimo pabaigoje. Sprogimas pašalina „papūgos“ („Bird“) simbolius bei visus „brangakmenio“ („Gem“) simbolius, atliekamas pakartotinas sukimas. Lošimo laukas išsiplečia iki 7 būgnų ir 8 eilučių dydžio.
- Jei „papūgos“ („Bird“) simbolis surenka „monetos“ („Coin“) simbolį, išmokamas atitinkamas laimėjimas.
- Virš lošimo lauko yra surinktų simbolių matuoklis. Matuoklyje skaičiuojami surinkti simboliai. Skaičiuojami tik „papūgos“ („Bird“), o ne bandito, simbolių surinkti „brangakmenio“ („Gem“) ir „laukiniai“ („Wild“) simboliai. Užpildžius simbolių matuoklį, iškrenta vienas iš funkcijos simbolių. Iškritus funkcijos simboliui, atsitiktinis „brangakmenio“ („Gem“) simbolių skaičius atsitiktinai paverčiamas funkcijos simboliais.
- Jei „bandito pabėgimo ir kalėjimo“ („Bandit Escape and Prison“) funkcijos metu banditas atsiranda šalia „papūgos“ („Bird“) simbolio, jis iškviečia papūgą į dvikovą. Jei banditas nugali papūgą, ji pašalinama iš lošimo lauko, o banditas toliau renka simbolius. Jei kovoje nugali papūga, „bandito pabėgimo ir kalėjimo“ („Bandit Escape and Prison“) funkcija baigiama ir bandito surinkta bendra vertė išmokama kaip laimėjimas. Jei banditas nugali visas keturias papūgas, jis surenka visus lošimo lauke esančius simbolius ir išmokamas bendras laimėjimas.

83.2. „X-iter“ funkcija

- Lošimas turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į premijos arba super premijos lošimą. Kai premijos arba super premijos lošimas yra aktyvuotas naudojant „X-iter“ funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuotas premijos arba super premijos lošimas.
- Lošimas taip pat turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą suaktyvinti pagrindinio lošimo sukimą su „papūgos“ („Bird“) simboliu, kuris surinks „monetos“ („Coin“) simbolį.
- Lošimas taip pat turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą suaktyvinti pagrindinio lošimo sukimą su „bandito pabėgimo ir kalėjimo“ („Bandit Escape and Prison“) funkcija.
- Lošėjas taip pat turi galimybę atlikti 3 kartus didesnį statymą. Lošiant su aktyviu „X-iter“ statymu, galimybė suaktyvinti premijos lošimą padidėja 4 kartus.

84. LOŠIMAS „ŽMOGUS PRIEŠ ALIGATORIŲ“ („MAN VS GATOR“)

84.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 1 000 000,00 EUR.
- „Žmogus Prieš Aligatorių“ – 5 būgnų, 5 eilučių ir 259 laimėjimo linijų lošimas.
- Išsukus išplėstą per visą būgną „laukinį“ („Wild“) simbolį, jam suteikiamas vienas iš dviejų nurodytų daugiklių, bei suaktyvinamas pakartotinis sukimas.
- Išsukus dviejų eilučių dydžio „aligatoriaus laukinį“ („Gator Wild“) ar „žmogaus laukinį“ („Man Wild“) simbolį, suaktyvinami pakartotinai sukimai, kurių metu simbolis juda atitinkamai žemyn ar aukštyn tol, kol išnyksta iš būgnų.
- Išsukus 3 „premijos“ („Bonus“) simbolius, suaktyvinami 5 nemokami sukimai.
- Išsukus 4 „premijos“ („Bonus“) simbolius, suaktyvinami 5 nemokami sukimai su vienu išplėstu „laukiniu“ („Wild“) simboliu.
- Išsukus 5 „premijos“ („Bonus“) simbolius, suaktyvinami 5 nemokami sukimai su dviem išplėstais „laukiniais“ („Wild“) simboliais.
- Nemokamų sukimų metu galima suaktyvinti papildomus nemokamus sukimus.
- Išsukus nemokamų sukimų metu išplėstą „laukinį“ („Wild“) simbolį, jis lieka savo vietoje iki funkcijos pabaigos.

84.2. „X-iter“ funkcija

- Lošimas turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į premijos arba super premijos lošimą. Kai premijos arba super premijos lošimas yra aktyvuotas naudojant „X-iter“ funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuotas premijos arba super premijos lošimas.
- Lošimas taip pat turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą suaktyvinti pagrindinio lošimo sukimą su vienu arba dviem „žmogus prieš aligatorių“ („Man vs Gator“) simboliais.
- Lošėjas taip pat turi galimybę atlikti 2 kartus didesnį statymą. Lošiant su aktyviu „X-iter“ statymu, galimybė suaktyvinti premijos lošimą patrigubinama.

85. LOŠIMAS „SPAUDIMAS“ („SQUEEZE“)

85.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 1 000 000,00 EUR.
- „Spaudimas“ – 6 būgnų, 7 eilučių lošimas.
- Kiekvienas grupinis laimėjimas suspaudžiamas, bei surenkamas į atitinkamos spalvos matuoklį. Kai matuoklis užpildomas, suaktyvinama atitinkama funkcija:
  - „Keitimo“ („Swap“) funkcija – 3 kartus atsitiktinai parinkti 2 simboliai pakeičiami vietomis;
  - „Pagerinimo“ („Upgrade“) funkcija – vienos rūšies simboliai pakeičiami į didesnės vertės simbolius arba „laukinius“ („Wild“) simbolius;
  - „Padidinimo“ („Make Big“) funkcija – atsitiktinis simbolis padidėja iki 3x3 arba 4x4 dydžio;
  - „Laukinių atsiradimo“ („Spawn Wilds“) funkcija – 2 – 6 simboliai pakeičiami „laukiniais“ („Wild“) simboliais.
- Jei laimėjime kombinacijoje yra „super įkrautas“ („Super Charged“) simbolis, atitinkamos spalvos matuoklis pilnai užpildomas.
- Yra tikimybė, kad grupinis laimėjimas gali atšokti atgal, kai jį bandoma suspausti. Kai taip atsitinka, padidinamas laimėjimo daugiklis, o laiminti simbolių grupė lieka dar vienam laimėjimo įvertinimui.
- Išsukus 3 „premijos“ („Bonus“) simbolius, suaktyvinami 5 nemokami sukimai.
- Funkcijų matuoklis ir laimėjimo daugiklis neatstatomas tarp nemokamų sukimų.
- „Super“ nemokamų sukimų funkcija suaktyvinama, jei bent vienas iš „premijos“ („Bonus“) simbolių yra „super premijos“ („Super Bonus“) simbolis. „Super“ nemokamų sukimų metu bent vienas funkcijų matuoklis jau yra užpildytas kiekvieno nemokamo sukimo pradžioje.

85.2. „X-iter“ funkcija

- Lošimas turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į premijos arba super premijos lošimą. Kai premijos arba super premijos lošimas yra aktyvuotas naudojant „X-iter“ funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuotas premijos arba super premijos lošimas.
- Lošimas taip pat turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą suaktyvinti pagrindinio lošimo sukimą su vienu arba dviem užpildytais matuokliais.
- Lošėjas taip pat turi galimybę atlikti 3 kartus didesnį statymą. Lošiant su aktyviu „X-iter“ statymu, galimybė suaktyvinti premijos lošimą patrigubinama.

86. LOŠIMAS „PURVINAS“ („SLURPY“)

86.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 500 000,00 EUR.
- „Purvinas“ – 5 būgnų, 5 eilučių lošimas.

- Laiminčius derinius generuoja 6 „slurpio“ („Slurpies“) simboliai, kurie renka iš apačios esančius, atitinkamos spalvos arba funkcijų simbolius. „Slurpio“ („Slurpies“) simboliai gali surinkti atitinkamos spalvos simbolius tik tuo atveju, jei kelias iki jų yra laisvas.
- Funkcijų simboliai yra tokie:
  - „Monetos“ („Coin“) simbolis – išmokama nurodyta ant simbolio vertė;
  - „Daugiklio“ („Multiplier“) simbolis – pridedama nurodyta ant simbolio vertė prie dabartinio laimėjimo daugiklio vertės;
  - „Pagerinimo“ („Level Up“) simbolis – būgnai išsiplečia iki 7 eilučių ir 7 būgnų;
  - „Papildomo slurpio“ („Extra Slurpie“) simbolis – pridedamas dar vienas „slurpio“ („Slurpies“) simbolis;
  - „Super šiaudelio“ („Super Straw“) simbolis – surenkami visi „slurpio“ („Slurpies“) simbolio atitinkamos spalvos simboliai;
  - „Ilgo šiaudelio“ („Long Straw“) simbolis – surenkama „slurpio“ („Slurpies“) simbolio viena atitinkamos spalvos simbolių grupė, kuri nėra sujungta su viršutine eilute;
  - „Laukinis“ („Wild“) simbolis – pakeičia visus simbolius, išskyrus funkcijų simbolius;
  - „Dvigubas“ („Double“) simbolis – sujungiamos „slurpio“ („Slurpies“) simbolio dvi atitinkamos spalvos simbolių grupės.
- Surinkus 3 „premijos“ („Bonus“) simbolius, suaktyvinami 5 nemokami sukimai. Už kiekvieną papildomai išsuktą „premijos“ („Bonus“) simbolį, suaktyvinami 2 nemokami sukimai.
- Nemokamų sukimų metu laimėjimo daugiklis, būgnų aukštis ir kiekis, bei „slurpio“ („Slurpies“) simbolių skaičius neatstatomas tarp nemokamų sukimų.
- „Super“ nemokamų sukimų funkcija suaktyvinama, jei bent vienas iš „premijos“ („Bonus“) simbolių yra „super premijos“ („Super Bonus“) simbolis. „Super“ nemokamų sukimų funkcija prasideda su 3 „slurpio“ („Slurpies“) simboliais ir maksimaliu būgnų aukščiu ir kiekiu.

86.2. „X-iter“ funkcija

- Lošimas turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į premijos arba super premijos lošimą. Kai premijos arba super premijos lošimas yra aktyvuotas naudojant „X-iter“ funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuotas premijos arba super premijos lošimas.
- Lošimas taip pat turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą suaktyvinti pagrindinio lošimo sukimą su „monetos“ („Coin“) simboliais.
- Lošimas taip pat turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą suaktyvinti pagrindinio lošimo sukimą su 3 „slurpio“ („Slurpies“) simboliais.
- Lošėjas taip pat turi galimybę atlikti 3 kartus didesnį statymą. Lošiant su aktyviu „X-iter“ statymu, galimybė suaktyvinti premijos lošimą patrigubinama.

87. LOŠIMAS „ŠIAURĖS ELNIŲ KARALYSTĖ“ („REINDEER ROYALE“)

87.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 2 500 000,00 EUR.
- „Šiaurės Elnių Karalystė“ – 5 būgnų, 5 eilučių ir 259 mokėjimo linijų lošimas.

- Pakartotinio sukimo funkcija suaktyvinama jei buvo išsukti „elnio“ („Reindeer“) ir „šaudmenų“ („Ammunition“) simboliai; jei išsukamas „elnio“ („Reindeer“) simbolis pakartotinio sukimo metu; jei du „elnio“ („Reindeer“) simboliai atsiranda šalia vienas kito.
- Kai „laukinis“ („Wild“) simbolis tampa laiminčios kombinacijos dalis, atskleidžiamas „šaudmenų“ („Ammunition“) simbolis. „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „premijos“ („Bonus“), „elnio“ („Reindeer“) ir „šaudmenų“ („Ammunition“) simbolius.
- Išsukus du „elnio“ („Reindeer“) simbolius šalia vienas kito, prieš pradedant pakartotinį sukimą, abudu „elnio“ („Reindeer“) simboliai prideda prie savo vertės kito „elnio“ („Reindeer“) simbolio vertę.
- „Vaiduoklio“ („Ghost“) funkcija gali būti suaktyvinta atsitiktinai, kai ant būgnų yra 2 „elnio“ („Reindeer“) simboliai, funkcijos metu surenkamos visų „elnio“ („Reindeer“) simbolių vertės.
- Išsukus 3 „premijos“ („Bonus“) simbolius, suaktyvinami 3 nemokami sukimai su vienu „elnio“ („Reindeer“) simboliu, kuris liks ant būgnų iki funkcijos pabaigos.
- Išsukus 4 „premijos“ („Bonus“) simbolius, suaktyvinami 4 nemokami sukimai su dviem „elnio“ („Reindeer“) simboliais, kurie liks ant būgnų iki funkcijos pabaigos.
- Išsukus 5 „premijos“ („Bonus“) simbolius, suaktyvinami 5 nemokami sukimai su trimis „elnio“ („Reindeer“) simboliais, kurie liks ant būgnų iki funkcijos pabaigos.

87.2. „X-iter“ funkcija

- Lošimas turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į premijos arba super premijos lošimą. Kai premijos arba super premijos lošimas yra aktyvuotas naudojant „X-iter“ funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuotas premijos arba super premijos lošimas.
- Lošimas taip pat turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą suaktyvinti pagrindinio lošimo sukimą su 1 ar 2 „elnio“ („Reindeer“) simboliais.
- Lošėjas taip pat turi galimybę atlikti 2 kartus didesnį statymą. Lošiant su aktyviu „X-iter“ statymu, galimybė suaktyvinti premijos lošimą patrigubinama.

88. LOŠIMAS „TORAS“ („THORO“)

88.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 1 000 000,00 EUR.
- „Toras“ – 5 būgnų, 4 eilučių ir 178 laimėjimo linijų lošimas.
- Išsukus 4 ar daugiau „žaibo“ („Lightning“) simbolių, suteikiamas atitinkamas laimėjimas.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „žaibo“ („Lightning“), „premijos“ („Bonus“), „Mjolnir“ („Mjolnir“), „Lokio“ („Loki“) ir „Toro“ („Thoro“) simbolius.
- „Toro“ („Thoro“) simbolis yra „vaikščiojantis laukinis“ („Walking Wild“) simbolis. „Toro“ („Thoro“) simbolis juda į kairę, kol palieka pirmąjį būgną, kiekvienu žingsniu aktyvuodamas po vieną pakartotinį sukimą.

- „Lokio“ („Loki“) simbolis yra blokuojantis simbolis. Išsukus 2 ar daugiau „Lokio“ („Loki“) simbolius, suaktyvinamas pakartotinis sukimas, kurio metu „Lokio“ („Loki“) simboliai lieka savo vietose.
- Jei „Toro“ („Thoro“) simbolis išsukamas kai matomas vienas arba daugiau „Lokio“ („Loki“) simbolių, arba „Lokio“ („Loki“) simbolis išsukamas kai matomas „Toro“ („Thoro“) simbolis, aktyvuojama „Toro perkūno smūgio“ („Thoro Thunder Strike“) funkcija, kurios metu „Toro“ („Thoro“) simbolis palieka po savim „laukinius“ („Wild“) simbolius, kai nuverčia visus „Lokio“ („Loki“) simbolius.
- Išsukus 3 „premijos“ („Bonus“) simbolius, suaktyvinamas premijos lošimas. „Premijos“ („Bonus“) simboliai taip pat yra „žaibo“ („Lightning“) simboliai.

88.2. „X-iter“ funkcija

- Lošimas turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į premijos arba super premijos lošimą. Kai premijos arba super premijos lošimas yra aktyvuotas naudojant „X-iter“ funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuotas premijos arba super premijos lošimas.
- Lošimas taip pat turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą suaktyvinti pagrindinio lošimo sukimą su „vaikščiojančiu laukiniu“ („Walking Wild“) ir „Mjolnir“ („Mjolnir“) simboliais.
- Lošimas taip pat turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą suaktyvinti pagrindinio lošimo sukimą su „Lokio“ („Loki“) simbolio pakartotiniu sukimu.
- Lošėjas taip pat turi galimybę atlikti 3 kartus didesnį statymą. Lošiant su aktyviu „X-iter“ statymu, galimybė suaktyvinti premijos lošimą patrigubinama.

89. LOŠIMAS „KLASTERIO KARALYSTĖ“ („CLUSTER KINGDOM“)

89.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 1 000 000,00 EUR.
- „Klasterio Karalystė“ – 5 būgnų, 5 eilučių lošimas.
- Išsukus laimančią kombinaciją suteikiamas vienas pakartotinis sukimas, kurio metu pridedamas bent vienas naujas simbolis. Tai tęsiasi, kol susidaro laimintys deriniai.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus mažos ar didelės išmokos simbolius.
- „Daugiklio laukinio“ („Multiplier Wild“) simbolio daugiklis taikomas laimančiai kombinacijai, kurioje šis simbolis dalyvauja.
- Išsukus „karaliaus“ („King“) simbolį, vienas simbolis pakeičiamas į aukštesnės vertės simbolį.
- Išsukus „karalienės“ („Queen“) simbolį, šalia esantys simboliai yra apkeičiami.
- Išsukus „princesės“ („Princess“) simbolį, 1 – 4 „laukiniai“ („Wild“) simboliai atsiranda atsitiktinėse vietose ant būgnų.
- Išsukus „karalienės“ („Queen“) ir „karaliaus“ („King“) simbolius vieno sukimo metu, su kiekviena laimančia kombinacija „karalienės“ („Queen“) simbolis judės viena pozicija link „karaliaus“ („King“) simbolio. Jei „karalienės“ („Queen“) simbolis pasiekia „karaliaus“ („King“) simbolį, suaktyvinami 6 nemokami sukimai.

- Išsukus „karalienės“ („Queen“), „karaliaus“ („King“) ir „princesės“ („Princess“) simbolius šalia vienas kito, suaktyvinama „super“ nemokamų sukimų funkcija su 6 nemokamais sukimai, kurių metu „daugiklio laukiniai“ („Wild“) simboliai lieka ant būgnų.
- Išsukus „karaliaus“ („King“) ir „princesės“ („Princess“) simbolius šalia vienas kito, suaktyvinama „mini“ nemokamų sukimų funkcija su 3 nemokamais sukimai, kurių metu „daugiklio laukiniai“ („Wild“) simboliai lieka ant būgnų.

89.2. „X-iter“ funkcija

- Lošimas turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į premijos, super premijos ar „mini“ premijos lošimą. Kai premijos, super premijos ar „mini“ premijos lošimas yra aktyvuotas naudojant „X-iter“ funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuotas premijos, super premijos ar „mini“ premijos lošimas.
- Lošimas taip pat turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą suaktyvinti pagrindinio lošimo sukimą su „lipniais persukimais“ („Sticky Redrops“).
- Lošėjas taip pat turi galimybę atlikti 3 kartus didesnį statymą. Lošiant su aktyviu „X-iter“ statymu, galimybė suaktyvinti premijos lošimą patrigubinama.

90. LOŠIMAS „PIRATAI X“ („PIROTS X“)

90.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 1 000 000,00 EUR.
- „Piratai X“ – tai 5 būgnų, 5 eilučių ir 178 laimėjimo linijų lošimas, kuriame laimėjimas išmokamas išsukus mažiausiai 5 vertikaliai ir (arba) horizontaliai besijungiančius vienodus simbolius.
- Laimėjusių simbolių kombinacijos sprogsta, o jų vietas užima iš viršaus krentantys simboliai. Laimėjusiai kombinacijai taikomas bendras laimėjimo daugiklis.
- Kai išsukamas „lizdo“ („Nest“) simbolis, ant jo atsiras vienas iš „papūgos“ („Bird“) simbolių, kuris rinks tik atitinkamos spalvos „brangakmenio“ („Gem“) simbolius, taip padidinant laimėjimo daugiklį.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „lizdo“ („Nest“), „bombos“ („Bomb“), „premijos“ („Bonus“) ir „super premijos“ („Super Bonus“) simbolius.
- Jei laimėjusioje kombinacijoje dalyvauja „daugiklio laukinis“ („MultiplierWild“) simbolis, simbolio daugiklis taikomas tos laimėjusios kombinacijos laimėjimui.
- Išsukus laimėjusią kombinaciją su keliais „laukiniais“ („Wild“) simboliais, jie susijungia į vieną „daugiklio laukinį“ („Multiplier Wild“) simbolį.
- Išsukus „laukinį“ („Wild“) simbolį, kuris jungiasi su keliomis laimėjusiomis kombinacijomis, jis padalijamas į du „laukinius“ („Wild“) simbolius.
- „Papūgos“ („Bird“) simboliai gali suaktyvinti skirtingas funkcijas, kurių metu ant būgnų atsiras „bombos“ („Bomb“), „skrynios“ („Chest“) ar dideli simboliai.
- Išsukus 3 „premijos“ („Bonus“) simbolius, suaktyvinama nemokamų sukimų funkcija, kurios metu laimėjimo daugiklis nėra atstatomas tarp sukimų.

- „Super“ nemokamų sukimų funkcija suaktyvinama, jei bent vienas iš „premijos“ („Bonus“) simbolių yra „super premijos“ („Super Bonus“) simbolis. „Super“ nemokamų sukimų funkcija lošiama su maksimaliu būgnų aukščiu ir kiekiu, o kiekvieno nemokamo sukimo pradžioje ant būgnų pridedamas „skrynios“ („Chest“) simbolis.

90.2. „X-iter“ funkcija

- Lošimas turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į premijos arba super premijos lošimą. Kai premijos arba super premijos lošimas yra aktyvuotas naudojant „X-iter“ funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuotas premijos arba super premijos lošimas.
- Lošimas taip pat turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą suaktyvinti pagrindinio lošimo sukimą su maksimaliu būgnų ir eilučių skaičiumi.
- Lošimas taip pat turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą suaktyvinti pagrindinio lošimo sukimą su dideliu simboliu.
- Lošėjas taip pat turi galimybę padidinti atlikti 3 kartus didesnį statymą. Lošiant su aktyviu „X-iter“ statymu, galimybė suaktyvinti premijos lošimą patrigubinama.

91. LOŠIMAS „RYZE“ („RYZE“)

91.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 1 000 000,00 EUR.
- „Ryze“ – 5-6 būgnų ir 6 eilučių lošimas.
- Laimintį derinį sudarę simboliai pašalinami, likę simboliai nukrenta žemyn, o iš viršaus sukrenta nauji simboliai ir užpildo tuščias pozicijas. Tai tęsiasi, kol susidaro laimintys deriniai.
- Išsukus vienodos vertės simbolių grupę, ji yra pašalinama, o jos vietoje atsiranda „daugiklio laukinis“ („Multiplier Wild“) simbolis su x1 daugikliu. Kiekvieną kartą, kai „daugiklio laukinis“ („Multiplier Wild“) simbolis dalyvauja laiminčioje kombinacijoje, jo daugiklis padidėja 1.
- Išsukus laiminčią kombinaciją su keliais „daugiklio laukinis“ („Multiplier Wild“) simboliais, jie susijungia į vieną „daugiklio laukinį“ („Multiplier Wild“) simbolį.
- **Išsukus „monetos“ („Coin“) simbolių grupę, lošėjui išmokama suma, lygi visų „monetos“ simbolių verčių sumai. Išmokėta suma taip pat virsta nauju „monetos“ („Coin“) simboliu ir pridedama prie būgnų.**
- **Išsukus „sprogimo“ („Burst“) simbolį, greta esantys simboliai paverčiami vienos rūšies simboliais.**
- **Jei „premijos“ („Bonus“) simbolis pasiekia žemiausią eilutę, suaktyvinami 7 nemokami sukimai, kurių metu** „daugiklio laukiniai“ („Multiplier Wild“) simboliai lieka ant būgnų iki funkcijos pabaigos.
- „Super“ nemokamų sukimų funkcija suaktyvinama, kai „premijos“ („Bonus“) simbolis pasiekia žemiausią eilutę ir įkrenta į auksinę „rakto formą“ („Key Mould“). „Super“ nemokamų sukimų funkcijos metu „daugiklio laukiniai“ („Multiplier Wild“) ir „monetos“ („Coin“) simboliai lieka ant būgnų iki funkcijos pabaigos.

91.2. „X-iter“ funkcija

- Lošimas turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į premijos arba super premijos lošimą. Kai premijos arba super premijos lošimas yra aktyvuotas naudojant „X-iter“ funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuotas premijos arba super premijos lošimas.
- Lošimas taip pat turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą suaktyvinti pagrindinio lošimo sukimą su „sprogimo“ („Burst“) simboliu.
- Lošimas taip pat turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą suaktyvinti pagrindinio lošimo sukimą su „daugiklio laukiniais“ („Multiplier Wild“) simboliais.
- Lošėjas taip pat turi galimybę atlikti 2 kartus didesnį statymą. Lošiant su aktyviu „X-iter“ statymu, galimybė suaktyvinti premijos lošimą patrigubinama.

92. LOŠIMAS „KAČIŲ ŠVENTYKLA“ („CATEMPLE“)

92.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 1 000 000,00 EUR.
- „Kačių Šventykla“ – 5 būgnų ir 7 eilučių lošimas, kuriame laimėjimas išmokamas už grupę besijungiančių vienodų simbolių (nuo 7 simbolių), laimintys deriniai gali būti sudaromi bet kuria kryptimi.
- Apatinė eilutė yra pažymėta auksiniu rėmeliu ir vadinama „surinkimo zona“ („Collect Zone“).
- Išsukus „monetos“ („Coin“) simbolį „surinkimo zonoje“ („Collect Zone“), išmokama nurodyta ant simbolio vertė.
- Išsukus „daugiklio“ („Multiplier“) simbolį „surinkimo zonoje“ („Collect Zone“), šio simbolio daugiklio vertė pridedama prie laimėjimo daugiklio.
- Išsukus „letenos smūgio“ („Paw Strike“) simbolį, visi nelaimėjimo kombinacijoje esantys simboliai pašalinami nuo būgnų.
- Simbolių kritimo pabaigoje „paslapties“ („Mystery“) simbolis atskleidžia vieną iš simbolių – „laukinį“ („Wild“), „karštą laukinį“ („Hot Wild“), „letenos smūgio“ („Paw Strike“), „daugiklio“ („Multiplier“), „premijos“ („Bonus“), „super premijos“ („Super Bonus“) ar „monetos“ („Coin“) simbolį.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus išmokos simbolius. Išsukus „karštą laukinį“ („Hot Wild“) simbolį, ant būgnų atsiranda nuo 1 iki 3 „laukinių“ („Wild“) ir/ar „karštų laukinių“ („Hot Wild“) simbolių.
- Surinkus 1, 2, 3 ar 4 „premijos“ („Bonus“) simbolius „surinkimo zonoje“ („Collect Zone“), atitinkamai suaktyvinami 3, 5, 7 ar 9 nemokami sukimai.
- Nemokamų sukimų metu išsukus 1 „premijos“ („Bonus“) simbolį, pridedamas vienas papildomas nemokamas sukimas.
- Nemokamų sukimų metu „surinkimo zona“ („Collect Zone“) išsiplečia iki 2 eilučių.
- Jei nemokamo sukimo metu nebuvo išsukta laiminti kombinacija, laimėjimo daugiklis padidėja vienu.
- „Super“ nemokamų sukimų funkcija suaktyvinama, kai „super premijos“ („Super Bonus“) simbolis surenkamas „surinkimo zonoje“ („Collect Zone“). „Super“ nemokamų sukimų funkcijos metu „surinkimo zona“ („Collect Zone“) išsiplečia iki 3 eilučių.

92.2. „X-iter“ funkcija

- Lošimas turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į premijos arba super premijos lošimą. Kai premijos arba super premijos lošimas yra aktyvuotas naudojant „X-iter“ funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuotas premijos arba super premijos lošimas.
- Lošimas taip pat turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą suaktyvinti pagrindinio lošimo sukimą su pilna **„monetos“ („Burst“) simboliais eilute**.
- Lošimas taip pat turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą suaktyvinti pagrindinio lošimo sukimą su 3 „paslapties“ („Mystery“) simboliais.
- Lošėjas taip pat turi galimybę padidinti atlikti 3 kartus didesnį statymą. Lošiant su aktyviu „X-iter“ statymu, galimybė suaktyvinti premijos lošimą patrigubinama.

93. LOŠIMAS „ŠEŠĖLIŲ KEITĖJAS“ („SHADOW SHIFTER“)

93.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 1 000 000,00 EUR.
- „Šešėlių Keitėjas“ – 5 būgnų, 4–8 eilučių lošimas, kuriame laimėjimas išmokamas išsukus mažiausiai 3 horizontaliai besijungiančius vienodus simbolius.
- Lošimas pradedamas su neaktyviais daugikliais virš būgnų. Už kiekvieną laimintį derinį sukuriamas vienas būgno stūmiklis, bei atskleidžiamas viršutinis daugiklis, kuris taikomas laiminčiai kombinacijai.
- Kai nebėra laimінčių derinių, suaktyvinamas būgno stūmiklis, kuris pastumia būgnus vertikaliai į viršų. Kai nebėra daugiau laimінčių derinių, būgnai atstatomi į pradinę padėtį.
- Ant būgnų taip pat gali atsirasti funkcijos simboliai:
  - Atsiradus „abiem būdais“ („Both Ways“) simboliui, visi laimėjimai bus išmokami iš kairės į dešinę ir iš dešinės į kairę;
  - Išsukus „išsiplečiantį laukinį“ („Expanding Wild“) simbolį, jis išsiplečia, kad užimtų visas būgno pozicijas;
  - Atsiradus „maksimalus eilučių skaičius“ („Max Grow“) simboliui, būgnai išsiplečia iki 8 eilučių;
  - „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus išmokos simbolius.
- Išsukus 3 „premijos“ („Bonus“) simbolius, suaktyvinama nemokamų sukimų funkcija, kurios metu būgnų daugiklis ir eilučių kiekis nėra atstatomas tarp nemokamų sukimų.

93.2. „X-iter“ funkcija

- Lošimas turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į premijos arba super premijos lošimą. Kai premijos arba super premijos lošimas yra aktyvuotas naudojant „X-iter“ funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuotas premijos arba super premijos lošimas.
- Lošimas taip pat turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą suaktyvinti pagrindinio lošimo sukimą su maksimaliu eilučių skaičiumi, ir būgno daugikliais x5.
- Lošimas taip pat turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą suaktyvinti pagrindinio lošimo sukimą su „išsiplečiančiu laukiniu“ („Expanding Wild“) simboliu.

- Lošėjas taip pat turi galimybę atlikti 3 kartus didesnį statymą. Lošiant su aktyviu „X-iter“ statymu, galimybė suaktyvinti premijos lošimą patrigubinama.

94. LOŠIMAS „GULBĖS ŽVAIGŽDYNAS 5“ („CYGNUS 5“)

94.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 40,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 2 000 000,00 EUR.
- „Gulbės Žvaigždynas 5“ – 6 būgnų, 4 eilių ir nuo 4 096 iki 262 144 laimėjimo būdų lošimas.
- Laimintį derinį sudarę simboliai pašalinami, likę simboliai nukrenta žemyn, o iš viršaus sukrenta nauji simboliai ir užpildo tuščias pozicijas. Tai tęsiasi, kol susidaro laimintys deriniai.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „premijos“ („Bonus“), „super premijos“ („Super Bonus“), „prizmos“ („Prism“) ir „daugiklio“ („Multiplier“) simbolius.
- Kai „premijos“ („Bonus“) ar „super premijos“ („Super Bonus“) simbolis pasiekia kairįjį būgną, suaktyvinama nemokamų sukimų funkcija su 7 nemokamais sukimais. „Super“ nemokamų sukimų funkcijos metu kiekvieno sukimo metu suaktyvinama „meteoro smūgio“ („Meteor Strike“) funkcija.
- Kai „daugiklio“ („Multiplier“) simbolis pasiekia kairįjį būgną, tuo metu aktyvus daugiklis padidėja vienu.
- Kai „lygio padidinimo“ („Level Up“) simbolis pasiekia kairįjį būgną, pagerinamos galimos daugiklio vertės.
- Bet kokio sukimo metu atsitiktinai gali būti suaktyvinta „meteoro smūgio“ („Meteor Strike“) funkcija, kurios metu įprasti simboliai pakeičiami funkcijos simboliais.
- Kai „prizmos“ („Prism“) simbolis pasiekia apatinę eilutę, eilutė simbolių pakeičiama vienos rūšies simboliu.

94.2. „X-iter“ funkcija

- Lošimas turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į premijos arba super premijos lošimą. Kai premijos arba super premijos lošimas yra aktyvuotas naudojant „X-iter“ funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuotas premijos arba super premijos lošimas.
- Lošimas taip pat turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą suaktyvinti pagrindinio lošimo sukimą su 2 „prizmos“ („Prism“) simboliais.
- Lošimas taip pat turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą suaktyvinti pagrindinio lošimo sukimą su „meteoro smūgio“ („Meteor Strike“) funkcija.
- Lošėjas taip pat turi galimybę atlikti 3 kartus didesnį statymą. Lošiant su aktyviu „X-iter“ statymu, galimybė suaktyvinti premijos lošimą patrigubinama.

95. LOŠIMAS „RITERIŲ KOVA“ („KNIGHT FIGHT“)

95.1. Lošimo taisyklės

- Mažiausias statymas – 0,20 EUR, didžiausias statymas – 100,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 1 000 000,00 EUR.
- „Riterių Kova“ – 6-8 būgnų, 6-8 eilučių lošimas, kuriame laimėjimo linijos priklauso nuo riterių padėties.
- Laiminčius derinius sudaro 4 „riterių“ („Knight“) simboliai, kurie renka horizontaliai ir vertikaliai greta esančius, atitinkamos spalvos „herbo“ („Crest“) simbolius.
- „Herbo“ („Crest“) simbolių spalvos sutampa su „riterio“ („Knight“) simbolių spalvomis. „Riterio“ („Knight“) simboliai renka tik atitinkamos spalvos „herbo“ („Crest“) simbolius. „Herbo“ („Crest“) simbolius galima patobulinti į aukštesnį išmokų lygį.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus „herbo“ („Crest“) simbolius.
- Jei „riterio“ („Knight“) simbolis surenka „transformacijos“ („Transform“) simbolį, šalia „riterio“ („Knight“) simbolio esantys „herbo“ („Crest“) simboliai pakeičiami į tokią pačią spalvą kaip „riterio“ („Knight“) simbolio. Be to, už „transformacijos“ („Transform“) simbolį gali būti suteikti funkcijos simboliai.
- Jei „riterio“ („Knight“) simbolis surenka „pagerinimo“ („Upgrade“) simbolį, visi atitinkamos spalvos „herbo“ („Crest“) simboliai patobulinami iki sekančio aukštesnio išmokų lygio. Maksimalus išmokų lygis yra 7.
- Jei „riterio“ („Knight“) simbolis surenka „visų simbolių pagerinimo“ („Upgrade All Symbol“) simbolį, visi „herbo“ („Crest“) simboliai patobulinami iki sekančio aukštesnio išmokų lygio. Maksimalus išmokų lygis yra 7.
- Jei „riterio“ („Knight“) simbolis surenka „aukso obuolio krepšelio“ („Golden Apple Basket“) simbolį, ant būgno pozicijų atsiranda „aukso obuolio“ („Golden Apple“) simboliai. Tada „riterio“ („Knight“) simboliai gali kiekvienas po vieną kartą kirsti tuščias pozicijas, kad pasiektų papildomus simbolius.
- Jei „riterio“ („Knight“) simbolis surenka „ožkos“ („Goat“) simbolį, visi „riterio“ („Knight“) simboliai pakeičia savo pozicijas.
- Jei „riterio“ („Knight“) simbolis surenka „drakono kiaušinio“ („Dragon Egg“) simbolį, visi „riterio“ („Knight“) simboliai pašalinami nuo būgnų, bei pašalinami šalia esantys „herbo“ („Crest“) simboliai. Be to, lošimas išsiplečia iki 8 būgnų ir 8 eilučių.
- Jei „riterio“ („Knight“) simbolis surenka „žetono“ („Coin“) simbolį, lošėjui išmokama simbolio vertė, padauginta iš esamo statymo. Surinkus „didžiausio laimėjimo žetono“ („Max Win Coin“) simbolį, lošėjui suteikiamas didžiausias įmanomas laimėjimas.
- Virš lošimo būgnų yra surinktų „herbo“ („Crest“) ir „laukinių“ („Wild“) simbolių matuoklis. Užpildžius matuoklį, ant lošimo būgnų atsiranda bet koks funkcijos simbolis.
- Jei „riterio“ („Knight“) simboliai atsiranda šalia vienas kito, jie gali apsikeisti vietomis horizontaliai arba vertikaliai. Taip gali atsitikti tik jei „riterio“ („Knight“) simboliai galės rinkti naujus „herbo“ („Crest“) simbolius.
- Jei trys ar daugiau „riterio“ („Knight“) simbolių atsiras šalia vienas kito, prasidės kova, kurios metu „herbo“ („Crest“) simboliai pašalinami, o funkcijos simboliai surenkami.

95.2. Nemokamų sukimų funkcija

- Jei „riterio“ („Knight“) simboliai surenka 3 „premijos“ („Bonus“) simbolius vieno sukimo metu, suaktyvinami 5 nemokami sukimai.
- Jei nemokamų sukimų metu „riterio“ („Knight“) simboliai surenka 3 „premijos“ („Bonus“) simbolius, suaktyvinami 5 papildomi nemokami sukimai.

95.3. „X-iter“ funkcija

- Lošimas turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į premijos arba super premijos lošimą. Kai premijos arba super premijos lošimas yra aktyvuotas naudojant „X-iter“ funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuotas premijos arba super premijos lošimas.
- Lošimas taip pat turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą lošti maksimaliu lošimo dydžiu.
- Lošimas taip pat turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą suaktyvinti pagrindinio lošimo sukimą su „aukso obuolio krepšelio“ („Golden Apple Basket“) simbolio funkcija.
- Lošėjas taip pat turi galimybę atlikti 3 kartus didesnį statymą. Lošiant su aktyviu „X-iter“ statymu, galimybė suaktyvinti premijos lošimą yra 4 kartus didesnė.

96. LOŠIMAS „NITROPOLIS TV“ („NITROPOLIS TV“)

96.1. Lošimo taisyklės

- Mažiausias statymas – 0,20 EUR, didžiausias statymas – 100,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 1 000 000,00 EUR.
- „Nitropolis TV“ – 6 būgnų, 4 eilučių ir 4 096 laimėjimo būdų lošimas.
- Virš būgnų yra papildoma eilutė, kuri gali turėti „nitro būgnus“ („Nitro Reel“). „Nitro būgnai“ („Nitro Reels“) yra 2–12 vienas ant kito sukrautų simbolių derinys viename simbolyje. Kiekvieno sukimo metu gali būti suaktyvintas vienas ar daugiau „nitro būgnų“ („Nitro Reel“). Suaktyvintas „nitro būgnas“ („Nitro Reel“) sukasi pakartotinai, jei yra laimėjimo dalis.
- Visi laimėjimai yra išmokami už simbolių derinius, einančius iš kairės į dešinę. „Abiem būdais“ („Both Ways“) funkcijos metu laimėjimai yra išmokami už simbolių derinius, einančius iš kairės į dešinę, ir iš dešinės į kairę. Išmokamas tik didžiausias laimėjimo linijos laimėjimas. „Abiem būdais“ („Both Ways“) funkcija „super premijos“ („Super bonus“) lošimo metu aktyvi iki lošimo pabaigos.
- Išsukus „žvaigždutės“ („Star“) simbolį, jis yra surenkamas į „nitro būgną“ („Nitro Reel“), esantį virš „žvaigždutės“ („Star“) simbolio. Kai „žvaigždutės“ („Star“) simbolis yra surenkamas, suaktyvinamas „nitro būgnas“ („Nitro Reel“). Jei „nitro būgnas“ („Nitro Reel“) jau yra maksimalaus dydžio (12), tuomet būgnas užpildomas „laukiniais“ („Wild“) simboliais.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „grifo“ („Vulture“), „premijos“ („Bonus“) ir „super premijos“ („Super Bonus“) simbolius.
- „Laukiniai“ („Wild“), mažos ir didelės išmokos simboliai gali būti išsukti 1x1, 2x2 ar 3x3 dydžio.
- Išsukus „grifo“ („Vulture“) simbolį, suaktyvinama viena iš šių funkcijų - „suderinimo“ („Match Up“), „nitro perjungimas“ („Nitro Shift“), „nitro pagerinimas“ („Nitro Upgrade“) ar „abiem būdais“ („Both Ways“). Po funkcijos suaktyvinimo „grifo“ („Vulture“) simbolis tampa „laukiniu“ („Wild“) simboliu.
- „Suderinimo“ („Match Up“) funkcijos metu pasirenkamas atsitiktinis mažos vertės simbolis, kuris pakeičiamas atsitiktiniu didelės vertės arba „laukiniu“ („Wild“) simboliu.

- „Nitro perjungimo“ („Nitro Shift“) funkcijos metu „nitro būgnų“ („Nitro Reel“) atsitiktinis skaičius pakeičiamas vietomis.
- „Nitro pagerinimas“ („Nitro Upgrade“) funkcijos metu atsitiktinis skaičius „nitro būgnų“ („Nitro Reel“) yra suaktyvinamas arba jau aktyvių „nitro būgnų“ („Nitro Reel“) dydis yra padidinamas. Jei aktyvaus „nitro būgno“ („Nitro Reel“) dydis jau yra maksimalus (12) tuomet „nitro būgnas“ („Nitro Reel“) užpildomas „laukiniais“ („Wild“) simboliais.

96.2. Nemokamų sukimų funkcija

- Išsukus tris, keturis, penkis, šešis „premijos“ („Bonus“) simbolius, atitinkamai suaktyvinami aštuoni, dešimt, dvylika, keturiolika nemokamų sukimų.
- Išsukus „premijos“ („Bonus“) ir „super premijos“ („Super bonus“) simbolių derinį, suaktyvinamas „super premijos“ („Super bonus“) lošimas, kurio metu kiekvienas nemokamas sukimas pradedamas su „nitro būgnu“ („Nitro Reel“), užpildytu „laukiniais“ („Wild“) simboliais.
- Nemokamų sukimų metu visi suaktyvinti „nitro būgnai“ („Nitro Reel“) lieka iki lošimo pabaigos.
- Nemokamų sukimų funkcija baigiasi, kai nebelieka nemokamų sukimų arba pasiekiamas maksimalus laimėjimas.

96.3. „X-iter“ funkcija

- Lošimas turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į premijos arba super premijos lošimą. Kai premijos arba super premijos lošimas yra aktyvuotas naudojant „X-iter“ funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuotas premijos arba super premijos lošimas.
- Lošimas taip pat turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą suaktyvinti pagrindinio lošimo sukimą su aktyviu „nitro būgnu“ („Nitro Reel“), kuris užpildytas „laukiniais“ („Wild“) simboliais. Taip pat aktyvi „abiem būdais“ („Both Ways“) funkcija.
- Lošimas taip pat turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą suaktyvinti pagrindinio lošimo sukimą su „grifo“ („Vulture“) simboliu.
- Lošėjas taip pat turi galimybę atlikti 3 kartus didesnį statymą. Lošiant su aktyviu „X-iter“ statymu, galimybė suaktyvinti premijos ir „super premijos“ („Super bonus“) lošimą yra 4 kartus didesnė.

97. LOŠIMAS „TINKERBOT“ („TINKERBOT“)

97.1. Lošimo taisyklės

- Mažiausias statymas – 0,20 EUR, didžiausias statymas – 100,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 1 000 000,00 EUR.
- „TinkerBot“ – 5-7 būgnų, 5-7 eilučių lošimas.
- Televizoriaus ekrane rodoma esama daugiklio vertė. Visų laimėjimų simbolių grupių išmokos padauginamos iš daugiklio vertės.
- Išmokama už simbolių grupes, kurias sudaro 5 arba daugiau simbolių, išsidėsčiusių horizontaliai arba vertikaliai.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia bet kurį išmokos simbolį.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis gali dalyvauti keliose laimėjimo grupėse.

- Išsukus laiminčią grupę, ji yra pašalinama, o iš tuščių vietų sukuriamas „roboto dėžutės“ („Botbox“) simbolis, kuris lieka savo vietoje. Į tuščias vietas sukrenta nauji simboliai iš viršaus.
- Jei vienu metu ant lošimo būgnų yra trys arba daugiau „roboto dėžutės“ („Botbox“) simbolių, „roboto dėžutės“ („Botbox“) simboliai po vieną suaktyvinami:
    - „Momentinės roboto dėžutės“ („Instant Botbox“) simbolis – atkleidžiamas atsitiktinis funkcijos simbolis:
        - „Daugialypis“ („Multisymbol“) simbolis – vieno simbolio vietoje sukuriama identiškos išmokos simbolių grupė;
        - „Mygtuko“ („Button“) simbolis – suaktyvinama „pritraukimo“ („Absorb“) arba „tranformavimo“ („Transform“) funkcija. „Pritraukimo“ („Absorb“) funkcijos metu pasirenkamas vienas iš išmokos simbolių, esančių greta „mygtuko“ („Button“) simbolio, kurie perkeliami į „mygtuko“ („Button“) simbolio vietą, sukurdami „daugialypį“ („Multisymbol“) simbolį. „Transformavimo“ („Transform“) funkcijos metu pasirenkamas vienas iš išmokos simbolių, esančių greta „mygtuko“ („Button“) simbolio, kurie pakeičiami kitu išmokos simboliu.
        - „Daugiklio“ („Multiplier“) simbolis – simbolio daugiklio vertė pridedama prie laimėjimo daugiklio, o pats simbolis tampa „laukiniu“ („Wild“) simboliu.
        - „Laukinis“ („Wild“) simbolis.
        - „Karštas laukinis“ („Hot Wild“) simbolis – atsitiktinis išmokos simbolių skaičius paverčiamas „laukiniais“ („Wild“) simboliais.
        - „Būgno išplėtimo“ („Expand Grid“) simbolis – lošimo būgnai išsiplečia iki septynių būgnų ir septynių eilučių.

97.2. Nemokamų sukimų funkcija

- Išsukus tris arba keturis „premijos“ („Bonus“) simbolius, atitinkamai suaktyvinami septyni arba devyni nemokami sukimai.
- „Super premijos“ („Super bonus“) lošimas lošiamas su septyniomis eilutėmis ir septyniais būgnais, laimėjimo daugiklis padidėja.
- Premijos arba „super premijos“ („Super Bonus“) lošimo metu išsukus „premijos“ („Bonus“) simbolį, suaktyvinamas vienas nemokamas sukimas.

97.3. „X-iter“ funkcija

- Lošimas turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į premijos arba super premijos lošimą. Kai premijos arba super premijos lošimas yra aktyvuotas naudojant „X-iter“ funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuotas premijos arba super premijos lošimas.
- Lošimas taip pat turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą lošti maksimaliu lošimo dydžiu.
- Lošimas taip pat turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą suaktyvinti pagrindinio lošimo sukimą su trimis „roboto dėžutės“ („Botbox“) simboliais.
- Lošėjas taip pat turi galimybę atlikti 3 kartus didesnį statymą. Lošiant su aktyviu „X-iter“ statymu, galimybė suaktyvinti premijos lošimą yra 3 kartus didesnė.

98. LOŠIMAS „TROPICOOL 4“ („TROPICOOL 4“)

98.1. Lošimo taisyklės

- Mažiausias statymas – 0,20 EUR, didžiausias statymas – 100,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 2 500 000,00 EUR.
- „Tropicool 4“ – 6 būgnų, 6 eilučių ir 46 656 laimėjimo būdų lošimas.
- Visi laimėjimai yra išmokami už simbolių derinius, einančius iš kairės į dešinę. Išmokamas tik didžiausias laimėjimo linijos laimėjimas.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia bet kurį išmokos simbolį.
- „Šaltas būgnas“ („Cool Reel“), esantis virš lošimo būgnų, sudarytas iš trijų eilučių, ant kurių gali atsirasti funkciniai simboliai, ledo kubeliai ir tuščios vietos. Funkciniai simboliai suaktyvinami, kai nukrenta į pagrindinius lošimo būgnus. Ledo kubeliai yra blokuojantieji simboliai.
- Po visų išmokų už laiminčias simbolių grupes, šie simboliai yra pašalinami, funkciniai simboliai sukrenta į tuščias vietas, o likusios tuščios vietos užpildomos naujais simboliais.
- „Šaltas būgnas“ („Cool Reel“) užpildomas simboliais iš dešinės į kairę. Po to, kai visi funkciniai simboliai sukrenta į lošimo būgnus, jų funkcijos yra suaktyvinamos tokia tvarka – „paslapties“ („Mystery“), „eilučių pakeitimo“ („Row Swap“), „būgnų apvertimo“ („ Grid Flip“), „premijos“ („Bonus“) funkcijos.
- Išmokų ir funkciniai simboliai, išskyrus „Elmo“ („Elmo“), „paukščio“ („Bird“), „būgnų apvertimo“ („ Grid Flip“), „daugiklio“ („Multiplier“) ir „premijos“ („Bonus“) simbolius, gali būti 2x2, 3x3 dydžio.
- Iš „šalto būgno“ („Cool Reel“) į lošimo būgnus iškritęs 2x2 arba 3x3 funkcinis simbolis pašalins po juo esančius išmokos simbolius ir nukris į apačią. Funkcinių, 2x2 ir 3x3 simbolių panaikinti negalima, todėl funkcinis simbolis iš „šalto būgno“ („Cool Reel“) negalės kristi žemyn.
- Jei 2x2 arba 3x3 dydžio simbolis negali pilnai nukristi iš „šalto būgno“ („Cool Reel“) į pagrindinio lošimo būgnus, jis subyrės į įprastus 1x1 dydžio simbolius, kad kai kurie iš jų galėtų nukristi žemyn.
- „Flamingo“ („Flamingo“) simbolis yra „vaikštantis laukinis“ („Walking Wild“) simbolis, kuris gali būti 1x2 arba 1x3 dydžio.
- Išsukus „flamingo“ („Flamingo“) simbolį, suaktyvinamas pakartotinis sukimas, kurio metu „flamingo“ („Flamingo“) simbolis juda viena pozicija į dešinę, kol nebelieka laimėjimų. Po kiekvieno pajudėjimo į dešinę, „flamingo“ („Flamingo“) simbolis taip pat padidėja per 1 simbolį į aukštį iki maksimalaus 6 simbolių dydžio. Tai tęsiasi, kol „flamingo“ („Flamingo“) simbolis nepašalinamas iš lošimo būgnų.
- „Tukano“ („Toucan“) simbolis yra 1x3 dydžio „vaikštantis daugiklio“ („Walking Multiplier“) simbolis.
- Išsukus „tukano“ („Toucan“) simbolį, suaktyvinamas pakartotinis sukimas, kurio metu „tukano“ („Toucan“) simbolis juda viena pozicija į dešinę, kol nebelieka laimėjimų. Po kiekvieno pajudėjimo į dešinę, bendras laimėjimo daugiklis padidėja vienu. Tai tęsiasi, kol „tukano“ („Toucan“) simbolis nepašalinamas iš lošimo būgnų.
- Kai iškrenta „Elmo“ („Elmo“) simbolis, jis yra neaktyvus ir 1x1 dydžio. „Elmo“ („Elmo“) simbolis suaktyvinamas kas kartą, kai yra vietos, kad jis galėtų padidėti iki 1x2 arba 1x3 dydžio.
- Aktyvus „Elmo“ („Elmo“) simbolis pašalina visus simbolius tose eilutėse, kurias jis uždengia. Funkciniai ir „premijos“ („Bonus“) simboliai nepašalinami.

- „Užrakintas laukinis“ („Locked Wild“) simbolis išlieka ant būgnų, kol nesudalyvauja trijose laiminčiose kombinacijose. Po trečios laiminčios kombinacijos „užrakintas laukinis“ („Locked Wild“) simbolis pašalinamas.
- Nemokamų sukimų metu „užrakintas laukinis“ („Locked Wild“) simbolis lieka ant būgnų iki lošimo pabaigos.
- Kai išsukamas „paslapties“ („Mystery“) simbolis, jis virsta atsitiktiniu išmokėjimo simboliu.
- Kai ant pagrindinio lošimo būgnų atsiranda „eilučių pakeitimo“ („Row Swap“) simbolis, visi toje eilutėje esantys simboliai, pakeičiami į vienos rūšies išmokos simbolį. Jei pasirenkamas „flamingo“ („Flamingo“) simbolis, visi toje eilutėje esantys simboliai tampa „laukiniais“ („Wild“) simboliais. 2x2 arba 3x3 dydžio simbolis, paveiktas „eilučių pakeitimo“ („Row Swap“) simbolio, pakeičiamas pilnai. Jei 2x2 arba 3x3 dydžio simbolis, paveikiamas dviejų arba daugiau „eilučių pakeitimo“ („Row Swap“) simbolių, jis tampa „laukiniu“ („Wild“) simboliu.
- „Eilučių pakeitimo“ („Row Swap“) funkcijos metu „laukiniai“ („Wild“) simboliai nėra pakeičiami.
- Kai ant pagrindinio lošimo būgnų atsiranda „būgnų apvertimo“ („ Grid Flip“) simbolis, būgnai yra sukeičiami vietomis – pirmas būgnas su šeštu, antras būgnas su penktu, trečias būgnas su ketvirtu. Po būgnų pasikeitimo, „būgnų apvertimo“ („Grid Flip“) simbolis tampa „laukiniu“ („Wild“) simboliu.
- Kai ant pagrindinio lošimo būgnų atsiranda „daugiklio“ („Multiplier“) simbolis, bendras laimėjimo daugiklis padidėja vienu, dviem, trimis.

98.2. Nemokamų sukimų funkcija

- Išsukus tris, keturis, penkis arba šešis „premijos“ („Bonus“) simbolius, atitinkamai suaktyvinami šeši, devyni, dvylika arba penkiolika nemokamų sukimų.
- Nemokamų sukimų metu ant „šalto būgno“ („Cool Reel“) gali atsirasti „nemokamų sukimų“ („Free Spins“) simboliai, už kuriuos suteikiamas vienas, du arba trys papildomi nemokami sukimai.

98.3. „X-iter“ funkcija

- Lošimas turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į premijos arba super premijos lošimą. Kai premijos arba super premijos lošimas yra aktyvuotas naudojant „X-iter“ funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuotas premijos arba super premijos lošimas.
- Lošimas taip pat turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą suaktyvinti pagrindinio lošimo sukimą su dviem „paukščio“ („Bird“) simboliais ant būgnų.
- Lošimas taip pat turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą suaktyvinti pagrindinio lošimo sukimą su trimis „užrakintais laukiniais“ („Locked Wild“) simboliais.
- Lošėjas taip pat turi galimybę atlikti 3 kartus didesnį statymą. Lošiant su aktyviu „X-iter“ statymu, galimybė suaktyvinti premijos lošimą yra 3 kartus didesnė.

99. LOŠIMAS „DEGUONIS 2“ („OXYGEN 2 “)

99.1. Lošimo taisyklės

- Mažiausias statymas – 0,20 EUR, didžiausias statymas – 100,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 2 500 000,00 EUR.
- „Deguonis 2“ – 6 būgnų, 7 eilučių lošimas.
- Išmokama už simbolių grupes, kurias sudaro 5 arba daugiau simbolių, išsidėsčiusių horizontaliai arba vertikaliai.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia bet kurį išmokos simbolį.
- Po kiekvieno sukimo yra išmokama už laimėjimus kombinacijas ir visi laimintys simboliai sprogsta. Likę simboliai krenta į ekrano apačią ir laisvos padėtys yra pakeičiamos naujais simboliais iš viršaus. Kritimas tęsiasi, kol nebelieka laimėjimų kombinacijų.
- Pirmą kartą sprogus simboliui, suaktyvinamas deguonies burbuliukas. Kiekvieną kartą, kai deguonies burbuliuko pozicijoje sprogsta simbolis, daugiklio vertė padvigubinama (pradinė vertė daugiklio x1). Deguonies burbuliukai simbolių kritimo metu lieka savo vietose. Nemokamų sukimų metu deguonies burbuliukai lieka savo vietose iki funkcijos pabaigos.
- Bet kokio sukimo metu gali būti atsitiktinai suaktyvinta „daugiklio smūgio“ („Multiplier Strike“) funkcija, kurios metu į bet kurias vietas išdėstomi daugikliai.
- Bet kokio sukimo metu gali būti atsitiktinai suaktyvinta „medūzos“ („Jellyfish“) funkcija, kurios metu į bet kurias vietas išdėstomi daugikliai. Jei ant pozicijos jau yra daugiklis, esamas daugiklis bus pridėtas prie „medūzos“ („Jellyfish“) daugiklio, o „medūzos“ („Jellyfish“) daugiklis bus pridėtas prie esamo daugiklio.
- Išsukus laimėjimą kombinaciją su „aštuonkojo“ („Octopus“) simboliu, suaktyvinama „aštuonkojo“ („Octopus“) funkcija, kurios metu laimėjimai kombinacijai taikomas atsitiktinis daugiklis.
- Išsukus laimėjimą kombinaciją su „sprogstančiu laukiniu“ („Exploding wild“) simboliu, suaktyvinama „sprogimo“ („Exploding“) funkcija, kurios metu visi išmokos simboliai dviejose kūgio srityse, nukreipti aukštyn ir žemyn arba į kairę ir į dešinę, yra pašalinami. Jei kūgio srityse yra „sprogstantis laukinis“ („Exploding Wild“) ar „blasterio laukinis“ („Blaster Wild“), šie simboliai yra suaktyvinami.
- Jei yra suaktyvinamas „super sprogstantis laukinis“ („Super Exploding Wild“) simbolis, visi deguonies burbuliukai už sprogusių simbolių yra suaktyvinami.
- Išsukus laimėjimą kombinaciją su „blasterio laukiniu“ („Blaster Wild“) simboliu, suaktyvinama „blasterio“ („Blaster“) funkcija, kurios metu iš pradžių pasirenkamas atsitiktinis išmokos simbolis arba „laukinis“ („Wild“) simbolis. Tuomet „blasterio laukinis“ („Blaster Wild“) simbolis sprogsta, o kryžiaus formos srityje esantys simboliai pakeičiami pasirinktu simboliu. Jei kryžiaus formos srityje yra „sprogstantis laukinis“ („Exploding Wild“) ar „blasterio laukinis“ („Blaster Wild“), šie simboliai yra suaktyvinami.
- Lošimo metu gali atsirasti 2x2, 3x3, 4x4 dydžio simboliai, kurie taip pat gali turėti daugiklį.

99.2. Nemokamų sukimų funkcija

- Išsukus tris „premijos“ („Bonus“) simbolius, suaktyvinamas „premijos“ („Bonus“) lošimas su dešimt nemokamų sukimų. Nemokamų sukimų metu daugikliai lieka savo vietose iki funkcijos pabaigos. Kiekvieno nemokamo sukimo metu yra aktyvi „aštuonkojo“ („Octopus“) funkcija.

- Išsukus keturis „premijos“ („Bonus“) simbolius, suaktyvinamas „super premijos“ („Super Bonus“) lošimas. Kiekvieno nemokamo sukimo metu „medūzos“ („Jellyfish“) funkcija yra aktyvi.
- „Super premijos“ („Super Bonus“) arba „premijos“ („Bonus“) metu išsukus du, tris ar keturis „premijos“ („Bonus“) simbolius, atitinkamai suaktyvinami trys, penki arba septyni papildomi nemokami sukimai.

99.3. „X-iter“ funkcija

- Lošimas turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į premijos arba super premijos lošimą. Kai premijos arba super premijos lošimas yra aktyvuotas naudojant „X-iter“ funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuotas premijos arba super premijos lošimas.
- Lošimas taip pat turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą suaktyvinti pagrindinio lošimo sukimą su „aštuonkojo“ („Octopus“) ir „daugiklio smūgio“ („Multiplier Strike“) funkcijomis.
- Lošimas taip pat turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą suaktyvinti pagrindinio lošimo sukimą su trimis funkciniais „laukiniais“ („Wild“) simboliais.
- Lošėjas taip pat turi galimybę atlikti 3 kartus didesnį statymą. Lošiant su aktyviu „X-iter“ statymu, galimybė suaktyvinti premijos lošimą yra 3 kartus didesnė.

100. LOŠIMAS „ORBITOS KRITIMAS“ („ORBITFALL“)

100.1. Lošimo taisyklės

- Mažiausias statymas – 0,20 EUR, didžiausias statymas – 100,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 750 000,00 EUR.
- „Orbitos kritimas“ – 6 būgnų, 6-8 eilučių lošimas.
- Išmokama už simbolių grupes, kurias sudaro 5 arba daugiau simbolių, išsidėsčiusių horizontaliai arba vertikaliai.
- Po kiekvieno sukimo yra išmokama už laimėtas kombinacijas ir visi laimintys simboliai dingsta. Likę simboliai kyla į ekrano viršų ir laisvos padėtys yra pakeičiamos naujais simboliais iš apačios. Kilimas tęsiasi, kol nebelieka laimėtų kombinacijų.
- Išsukus laimėtą grupę, blokuojantieji simboliai panaikinami. Visi laimėtojo derinio simboliai iššauna vertikaliai į blokuojančiuosius simbolius. Viename būgne sunaikinamas tik vienas laimėtos grupės blokuojantis simbolis.
- Lošimas pradedamas nuo pirmo lygio, kurio metu lošimas susideda iš penkių eilučių ir papildomos eilutės su blokuojančiais simboliais. Antrame lygyje lošimas susideda iš penkių eilučių ir dviejų papildomų eilučių su blokuojančiais simboliais. Trečiame lygyje lošimas susideda iš penkių eilučių ir trijų papildomų eilučių su blokuojančiais simboliais. Ketvirtame lygyje lošimas susideda iš septynių eilučių ir papildomos eilutės su blokuojančiais simboliais.
- Kai sunaikinami visi blokuojantys simboliai esamame lygyje, lošimas pereina į kitą lygį, kol pasiekiamas galutinis lygis.
- Sunaikinus blokuojantį simbolį, iškrenta funkcinis simbolis – „pakartotinio sukimo“ („Redrop“), „daugiklio“ („Multiplier“) arba „lygio išvalymo“ („Level clear“) simbolis.

- Jei ant būgnų iškrenta „pakartotinio sukimo“ („Redrop“) simbolis, vienas pakartotinis sukimas yra surenkamas į skaitiklį. Po visų sukimo laimėjimų surinkti pakartotiniai sukimai yra suaktyvinami. Pakartotinių sukimų metu visi išmokos simboliai pakeičiami, tačiau blokuojantieji simboliai lieka savo vietose.
- Jei ant būgnų iškrenta „lygio išvalymo“ („Level clear“) simbolis, visi blokuojantieji simboliai yra pašalinami, o lošimas pereina į kitą lygį.
- Jei ant būgnų iškrenta „daugiklio“ („Multiplier“) simbolis, bendrasis laimėjimo daugiklis padidėja. Laimėjimo daugiklis taikomas visiems to sukimo laimėjimams.
- Išsukus laiminčią kombinaciją su „lazerio“ („Laser“) simboliu, suaktyvinama „lazerio“ („Laser“) funkcija, kurios metu vieno būgno simboliai yra pašalinami.
- Bet kokio sukimo pabaigoje gali būti suaktyvinta „ateivių puolimo“ („Alien Attack“) funkcija, kurios metu nuo vieno iki šešių būgnų simbolių yra pašalinami.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „premijos“ („Bonus“) simbolius.
- Lošimo metu simboliai gali atsirasti 1x1, 2x2, 3x3 dydžio.
- Galutiniame lygyje po kiekvieno simbolių kritimo, blokuojantieji simboliai pajuda žemyn viena pozicija, o viršuje pridedama nauja eilutė su blokuojančiais simboliais. Galutinis lygis baigiamas, kai blokuojantieji simboliai pasiekia apatinę simbolių eilutę.

100.2. Nemokamų sukimų funkcija

- „Premijos“ („Bonus“) simboliui pasiekus viršutinę simbolių eilutę, suaktyvinamas „premijos“ („Bonus“) lošimas su penkiais nemokamais sukimais.
- Nemokamų sukimų metu papildomų nemokamų sukimų suaktyvinti negalima.

100.3. „X-iter“ funkcija

- Lošimas turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į premijos lošimą. Kai premijos lošimas yra aktyvuotas naudojant „X-iter“ funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuotas premijos lošimas.
- Lošimas turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į galutinį lygį su keliomis funkcijomis.
- Lošimas turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į galutinį lygį.
- Lošimas turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į antrą lygį.
- Lošėjas taip pat turi galimybę atlikti 3 kartus didesnį statymą. Lošiant su aktyviu „X-iter“ statymu, galimybė suaktyvinti premijos lošimą yra 4 kartus didesnė.

101. LOŠIMAS „ENERGIJOS LABORATORIJA“ („ZAPLAB“)

101.1. Lošimo taisyklės

- Mažiausias statymas – 0,20 EUR, didžiausias statymas – 100,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 1 000 000,00 EUR.
- „Energijos laboratorija“ – 7 būgnų, 7 eilučių lošimas.
- Išmokama už simbolių grupes, kurias sudaro 5 arba daugiau simbolių, išsidėsčiusių horizontaliai arba vertikaliai.
- Po kiekvieno sukimo yra išmokama už laiminčias kombinacijas ir visi laimintys simboliai

dingsta. Likę simboliai krenta į ekrano apačią ir laisvos padėtys yra pakeičiamos naujais simboliais iš viršaus. Kritimas tęsiasi, kol nebelieka laimėjimų kombinacijų.

- Išmokos simboliai, kurie yra laimėjimo grupės dalis yra surenkami į „monstro“ („Monster“) matuoklį. Vienas surinktas simbolis užpildo vieną matuoklio juostą. Matuoklyje iš viso yra 25 juostos. Užpildžius matuoklį, suaktyvinama viena iš funkcijų:
  - „Monstrų perkrovimas“ („Monster Reload“) funkcija, kurios metu visi simboliai pašalinami, o nauji krenta iš viršaus.
  - „Laukinis apvertimas“ („Wild Flip“) funkcija, kurios metu atsitiktinai parinktas simbolis tampa „laukiniu“ („Wild“) simboliu.
  - „Monstrų gabalai“ („Monster Chunks“) funkcija, kurios metu atsitiktinai parinktas simbolis arba „laukinis“ („Wild“) simbolis padidėja iki 2x2 dydžio.
  - „Monstriška“ („Monstrous“) funkcija, kurios metu atsitiktinai parinktas simbolis arba „laukinis“ („Wild“) padidėja iki 3x3, 4x4 arba 5x5 dydžio.
  - „Energijos apokalipsė“ („Zapocalypse“) funkcija, kurios metu ant būgnų atsiranda atsitiktinis „Daktaro Chaoso“ („Dr. Mayhem“) simbolių skaičius.
- Užpildžius matuoklį penkis kartus, suaktyvinama funkcija „šoko bangos“ („Shockwaves“), kurios metu visos aukščiau aprašytos funkcijos suaktyvinamos viena paskui kitą.
- Lošimo metu ant būgnų gali atsirasti funkciniai simboliai:
  - „Omniblasterio“ („Omniblast“) simbolis – visi kiti išmokos simboliai X formos srityje, bei pats „omniblasterio“ („Omniblast“) simbolis pakeičiami kitu atsitiktinai parinktu simboliu.
  - „Elektros pakeitimo“ („Electroshift“) simbolis – atsitiktinai parinkti vienos rūšies simboliai yra pakeičiami į geresnės išmokos simbolius.
  - „Prieblandos sukimo“ („Twilight Twirl“) simbolis – visi išmokos simboliai yra pašalinami, išskyrus atsitiktinai parinktą simbolį.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus išmokos simbolius.
- „Zappy“ („Zappy“) simbolis veikia kaip „laukinis“ („Wild“) simbolis. Išsukus laimėjimą kombinaciją su „zappy“ („Zappy“) simboliu, „zappy“ („Zappy“) simbolis pakeičia savo vietą, o po savimi palieka „laukinį“ („Wild“) simbolį. Jei vieno sukimo metu ant būgnų yra „zappy“ („Zappy“) simbolis ir „Daktaro Chaoso“ („Dr. Mayhem“) simbolis, „zappy“ („Zappy“) simbolis atakuos „Daktaro Chaoso“ („Dr. Mayhem“) simbolį, pašalindamas jį. Po pašalinimo „zappy“ („Zappy“) simbolio daugiklis padidėja. Po paskutinės atakos „zappy“ („Zappy“) simbolis gali padidėti iki 2x2, 3x3 arba 4x4 dydžio.
- „Daktaro Chaoso“ („Dr. Mayhem“) simbolis yra blokuojantis simbolis, kuris kai yra pašalinamas dėl „zappy“ („Zappy“) simbolio atakos, surenkamas į „monstro“ („Monster“) matuoklį.

101.2. „X-iter“ funkcija

- Lošimas turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į pagrindinio lošimo sukimą su „monstriška“ („Monstrous“) funkcija. Taip pat suaktyvinama „monstrų gabalai“ („Monster Chunks“) funkcija ir funkcija „šoko bangos“ („Shockwaves“).
- Lošimas turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į pagrindinio lošimo sukimą su „šoko bangos“ („Shockwaves“) funkcija.
- Lošimas turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į pagrindinio lošimo sukimą su viena iš „monstro“ („Monster“) matuoklio funkcijų.

- Lošimas turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į pagrindinio lošimo sukimą su „zappy“ („Zappy“) simboliu.
- Lošėjas taip pat turi galimybę atlikti 3 kartus didesnį statymą. Lošiant su aktyviu „X-iter“ statymu, galimybė suaktyvinti „šoko bangos“ („Shockwaves“) funkciją yra 3 kartus didesnė.

102. LOŠIMAS „KASYKLOS GYNĖJAS“ („MINE DEFENDER“)

102.1. Lošimo taisyklės

- Mažiausias statymas – 0,20 EUR, didžiausias statymas – 100,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 1 000 000,00 EUR.
- „Kasyklos Gynėjas“ – 5 būgnų, 6 eilučių lošimas.
- Išmokama už simbolių grupes, kurias sudaro 7 arba daugiau simbolių bet kurioje vietoje.
- Po kiekvieno sukimo yra išmokama už laimėtas kombinacijas ir visi laimintys simboliai dingsta. Likę simboliai krenta į ekrano apačią ir laisvos padėtys yra pakeičiamos naujais simboliais iš viršaus. Kritimas tęsiasi, kol nebelieka laimėtų kombinacijų.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus išmokos simbolius.
- Lošimas pradedamas su laimėjimo daugikliu, vienu gyvybės tašku ir vienu šūviu.
- Bet kokio sukimo metu gali atsitiktinai pasirodyti priešininkai, dėl ko suaktyvinama „didvyrio“ („Hero“) funkcija, kurios metu priešininkai bando įveikti didvyrį. Jei didvyris nušauna priešininką, tuomet ant būgnų atsiranda funkciniai arba išmokos simboliai. Kai visi laimėjimai išmokami, priešininkai iš apatinės eilutės atakuoja didvyrį. Kiti priešininkai eina link apatinės eilutės, nebent jie yra užblokuoti.
- Išsukus „gyvybės“ („Life“) simbolį, didvyriui suteikiamas vienas gyvybės taškas (maksimalus gyvybės taškų skaičius yra 3).
- Išsukus „šūvio“ („Shot“) simbolį, padidėja šūvių skaičius, kuris gali būti iššautas didvyrių. Maksimalus šūvių skaičius yra 3.
- Išsukus „išskleidimo“ („Spread“) simbolį, suteikiama galimybė per viena kartą šauti tris sviedinius. Sviedinių kryptis gali skirtis, o patys sviediniai ne visada pataiko į priešininkus.
- Išsukus „premijos“ („Bonus“) simbolį, jis surenkamas į matuoklį „premijos“ („Bonus“) lošimui suaktyvinti.
- Išsukus „žetono“ („Coin“) simbolį, suteikiamas laimėjimas, kuris padauginamas iš statymo ir laimėjimo daugiklio.
- Išsukus „daugiklio“ („Multiplier“) simbolį, jo vertė pridedama prie laimėjimo daugiklio. Išsukus pirmąjį „daugiklio“ („Multiplier“) simbolį, jo vertė nustatoma kaip pradinio laimėjimo daugiklio vertė. Visi laimintys deriniai yra padauginami iš laimėjimo daugiklio vertės.
- Kai išsukamas „paslapties“ („Mystery“) simbolis, jis virsta atsitiktiniu išmokėjimo, priešininko, funkciniu arba „laukiniu“ („Wild“) simboliu.
- Priešininkai gali pasirodyti bet kurioje lošimo būgnų vietoje. Jie gali turėti 1, 2 arba 3 gyvybės taškus. Per kiekvieną lošimą , jei tik tam yra laisvos vietos, priešininkai pajuda 1 eilutę link didvyrio.
- Priešininkas, į kurį pataiko didvyrio šūvis, praranda 1 gyvybės tašką, o kai gyvybių nebelieka, jis yra pašalinamas.
- Apatinėje eilutėje esantys priešininkai atakuoja didvyrį ir gali jį sunaikinti. Gali atsitikti

taip, kad priešininkas susinaikins pats, ir sunaikins kitus toje eilutėje esančius priešininkus arba „mažus bosus“ („Mini Boss“).

- Kai priešininkas atakuoja didvyrį, jis praranda 1 gyvybės tašką. Jei didvyrio gyvybės taškų nebelieka, jis pašalinamas ir lošimas baigiasi.
- Didvyris šaudo į priešininkus, kurie yra arčiausiai jo esančioje eilutėje.
- Suaktyvinus „atstūmimo“ („Pushback“) funkciją, priešininkai perkeliami žingsniu atgal. Jei už priešininko yra koks nors simbolis, šis simbolis sukeičiamas vietomis su priešininku. Jei priešininkas nustumiamas už lošimo būgnų ribų, jis laikomas nukautu. Tačiau jei „mažas bosas“ („Mini Boss“) arba „finalinis bosas“ („Final Boss“) yra nustumiamas už lošimo būgnų ribų, jis išgyvena ir grįžta į lošimo būgnus, kai tai įmanoma.
- Suaktyvinus „lazerio“ („Laser“) funkciją, iššaunamas spindulys, kuris pašalina visus viename būgne esančius priešininkus. Jei spinduliu pataikoma į „mažą bosą“ („Mini Boss“) arba „ finalinį bosą“ („Final Boss“), jis netenka 3 gyvybės taškų.
- Suaktyvinus „smūgio iš oro“ („Airstrike“) funkciją pataikoma į 1-6 priešininkus, kurie iškarto pašalinami. Jei pataikoma į „mažą bosą“ („Mini Boss“) arba „finalinį bosą“ („Final Boss“), jis netenka 3 gyvybės taškų.
- Suaktyvinus „bombos“ („Bomb“) funkciją, pašalinami visi priešininkai, jei pataikoma į „mažą bosą“ („Mini Boss“) arba „ finalinį bosą“ („Final Boss“), jis netenka 3 gyvybės taškų.
- Atsitiktinai ant būgnų gali atsirasti „mažas bosas“ („Mini Boss“), kuris yra 2x2 dydžio priešininkas, turintis 10 gyvybės taškų ir trofėjaus žetoną.
- Kai „mažas bosas“ („ Mini Boss“) yra pašalinamas is lošimo būgnų, skiriama išmoka už jo trofėjaus žetoną, kurio vertė padauginama iš laimėjimo daugiklio.
- „Mažas bosas“ („Mini Boss“) gali pasirodyti tik pagrindiniame lošime.

102.2. Premijos lošimas

- Surinkus 3 „premijos“ („Bonus“) simboliu, suaktyvinamas „premijos“ („Bonus“) lošimas.
- Didvyrio gyvybių skaičius nustatomas į 3.
- „Premijos“ („Bonus“) lošimas lošiamas ant apskritimo formos lošimo su 10 spindulių, kurių centre yra didvyris. Horizontalia kryptimi (į kairę ir į dešinę) eilučių skaičius yra 4. Kiekvienas simbolis spinduliais juda nuo išorinės link vidinės eilutės. Priešininkai atakuoja didvyrį iš vidinės eilutės kaip pagrindinio lošimo metu iš apatinės eilutės.
- „Premijos“ („Bonus“) lošimas užbaigiamas tada, kai didvyris pašalinamas arba suaktyvinamas „finalinio boso“ („Final Boss“) lošimas.
- „Premijos“ („Bonus“) lošime suaktyvinus „lazerio“ („Laser“) funkciją, spindulys iššaunamas dviem priešingomis spindulių kryptimis.
- „Finalinio boso“ („Final Boss“) lošimas suaktyvinamas kai pašalinama 50 priešininkų, įskaitant „mažą bosą“ („Mini Boss“).
- „Finalinio boso“ („Final Boss“) lošimas lošiamas su 5 būgnais ir 6 eilutėmis, kuriose gali atsirasti tik priešininkai, žetonai ir daugikliai. Taip pat atsiranda 3 x 3 dydžio „finalinis bosas“ („Final Boss“) su 50 gyvybės taškų ir trofėjaus žetonu.
- „Finalinio Boso“ („Final Boss“) lošimas tęsiamas tol, kol „finalinis bosas“ („Final Boss“) arba didvyris pašalinamas.
- Kai „finalinis bosas“ („Final Boss“) yra pašalinamas is lošimo būgnų, skiriama išmoka už jo trofėjaus žetoną, kurio vertė padauginama iš laimėjimo daugiklio.

102.3. „X-iter“ funkcija

- Lošimas turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į premijos lošimą su 3 šūviais. Kai premijos lošimas yra aktyvuotas naudojant „X-iter“ funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuotas premijos lošimas.
- Lošimas turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į premijos lošimą. Kai premijos lošimas yra aktyvuotas naudojant „X-iter“ funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuotas premijos lošimas.
- Lošimas turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į pagrindinio lošimo sukimą, kurio metu garantuojama, kad atsiras priešininkai, o didvyris turės 3 šūvius.
- Lošimas turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į pagrindinio lošimo sukimą, kurio metu garantuojama, kad atsiras priešininkai.
- Lošėjas taip pat turi galimybę atlikti 3 kartus didesnį statymą. Lošiant su aktyviu „X-iter“ statymu, galimybė suaktyvinti premijos lošimą yra 3 kartus didesnė.

103. LOŠIMAS „ELYZIJOS AUKSAS“ („ELYSIAN GOLD“)

103.1. Lošimo taisyklės

- Mažiausias statymas – 0,20 EUR, didžiausias statymas – 100,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 1 000 000,00 EUR.
- „Elyzijos Auksas“ – 6 būgnų, 4 eilučių ir 4 096 - 531 441 laimėjimo būdų lošimas.
- Visi laimėjimai yra išmokami už simbolių derinius, einančius iš kairės į dešinę. Išmokamas tik didžiausias laimėjimo linijos laimėjimas.
- Po kiekvieno sukimo yra išmokama už laiminčias kombinacijas ir visi laimintys simboliai dingsta. Likę simboliai krenta į ekrano apačią ir laisvos padėtys yra pakeičiamos naujais simboliais iš viršaus. Taip pat pridedama papildoma eilutė (maksimalus eilučių skaičius yra 8). Kritimas tęsiasi, kol nebelieka laiminčių kombinacijų. Devintoji eilutė gali būti atrakinta tada, kai iškrenta „perteklinis“(„Overflowing“) simbolis.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus išmokos simbolius.
- Tuščios vietos po dideliais simboliais užpildomos 1x1 dydžio simboliais, kurių rūšis sutampa su didelio simbolio rūšimis. Tuščios vietos po dideliu „Ikaro“ („Icarus“) simboliu, užpildomos 1x1 dydžio „laukiniais“ („Wild“) simboliais.
- Visi išmokos simboliai ir „laukiniai“ („Wild“) simboliai gali būti 1x1, 2x2, 3x3 ir 4x4 dydžio.
- Išsukus simbolį su „skilimo“ („Split“) žyme visi ekrane esantys tos pačios rūšies simboliai padalinami ir yra skaičiuojami kaip 2 atskiri simboliai. Prieš padalinimą dideli simboliai suskaidomi į 1x1 dydžio simbolius.
- Išsukus laimintį derinį, šio derinio simboliai surenkami į „Pandoros dėžę“ („Pandora‘s Box“). Kai daugiau laimėjimų nėra „Pandoros dėžė“ („Pandora‘s Box“) atidaroma, o būgnai pripildomi dėžėje surinktais simboliais. „Pandoros dėžė“ („Pandora‘s Box“) lieka atidaryta tol, kol atskleidžiamas visas jos turinys. Kai ji ištuštinama, ji iš lošimo pašalinama. Kai „Pandoros dėžė“ („Pandora‘s Box“) yra atidaryta, laiminčių derinių simboliai nėra surenkami.
- „Premijos“ („Bonus“) simboliai gali taip pat būti surinkti į „Pandoros dėžę“ („Pandora‘s Box“).

- Išsukus 2 ar daugiau „Ikaro“ („Icarus“) simbolių, suaktyvinama „simbolių pakeitimo“ („Replacement of symbols“) funkcija, kurios metu pats „Ikaro“ („Icarus“) simbolis ir visi virš jo esantys simboliai pakeičiami kitais simboliais. Jei „simbolių pakeitimo“ („Replacement of symbols“) funkcija paveikia didelį simbolį, tuomet didelis simbolis pakeičiamas kitu simboliu tokio pačio dydžio.
- Jei „simbolių pakeitimo“ („Replacement of symbols“) funkcija suaktyvinama 8 eilutėje, pridedama 9 eilutė.

103.2. Nemokamų sukimų funkcija

- Išsukus 3, 4, 5 ar 6 „premijos“ („Bonus“) simbolius, atitinkamai suaktyvinami 10, 15, 20 arba 25 nemokami sukimai.
- Nemokamų sukimų metu išsukus 3, 4, 5 ar 6 „premijos“ („Bonus“) simbolius, atitinkamai suaktyvinami 10, 15, 20 arba 25 papildomi nemokami sukimai.
- Nemokamų sukimų metu išsukus „kalvės laukinį“ („Wild Forge“) simbolį, jis lieka savo vietoje iki funkcijos pabaigos.
- Nemokamų sukimų metu visi išsukti „laukiniai“ („Wild“) simboliai lieka savo vietose iki funkcijos pabaigos.

103.3. „X-iter“ funkcija

- Lošimas turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į premijos arba super premijos lošimą. Kai premijos arba super premijos lošimas yra aktyvuotas naudojant „X-iter“ funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuotas premijos arba super premijos lošimas.
- Lošimas taip pat turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą suaktyvinti pagrindinio lošimo sukimą su 8 eilutėmis ir išmokos simboliu su „skilimo“ („Split“) žyme.
- Lošimas taip pat turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą suaktyvinti pagrindinio lošimo sukimą su „kalvės laukiniu“ („Wild Forge“) simboliu.
- Lošėjas taip pat turi galimybę atlikti 2 kartus didesnį statymą. Lošiant su aktyviu „X-iter“ statymu, galimybė suaktyvinti premijos lošimą yra 3 kartus didesnė.

104. LOŠIMAS „PLĖŠIKAI“ („HEIST GUYS“)

104.1. Lošimo taisyklės

- Mažiausias statymas – 0,20 EUR, didžiausias statymas – 100,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 1 000 000,00 EUR.
- „Plėšikai“ – 6 būgnų, 6 eilučių lošimas.
- Išmokama už simbolių grupes, kurias sudaro 5 arba daugiau simbolių, išsidėsčiusių horizontaliai arba vertikaliai.
- Po kiekvieno sukimo yra išmokama už laimėtas kombinacijas ir visi laimintys simboliai surenkami ir pašalinami, išskyrus „super laukinį“ („Super Wild“) simbolį. Likę simboliai krenta į ekrano apačią ir laisvos padėtys yra pakeičiamos naujais simboliais iš viršaus. Kritimas tęsiasi, kol nebelieka laimėtų kombinacijų.
- „Super laukinis“ („Super Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „premijos“ („Bonus“) simbolius. Pradinė „super laukinio“ („Super Wild“) simbolio daugiklio vertė

yra x1. Prieš kiekvieną pakartotinį sukimą, „super laukinis“ („Super Wild“) simbolis perkeliamas į atsitiktinai parinktą tuščią poziciją.
- Išsukus laiminčią kombinaciją kartu su „super laukiniu“ („Super Wild“) simboliu, jo daugiklio vertė padidėja vienu. „Super laukinio“ („Super Wild“) simbolio daugiklis taikomas laimėjimams, kuriuose „super laukinis“ („Super Wild“) simbolis dalyvavo.
- Išsukus laiminčią kombinaciją iš mažos vertės simbolių kartu su „super laukiniu“ („Super Wild“) simboliu, pašalinami visi ekrane esantys mažos vertės simboliai, kurie nedalyvauja laiminčioje kombinacijoje.
- Išsukus laiminčią kombinaciją iš „plėšikų“ („Heist Guys“) simbolių kartu su „super laukiniu“ („Super Wild“) simboliu, visi ekrane esantys „plėšikų“ („Heist Guys“) simboliai pakeičiami „spardytojo“ („Kicker“) simboliais. Kai „plėšikų“ („Heist Guys“) simboliai pakeičiami „spardytojo“ („Kicker“) simboliais, suaktyvinama funkcija, kurios metu visi simboliai, išskyrus „super laukinius“ („Super Wild“), „premijos“ („Bonus“) ir „spardytojo“ („Kicker“) simbolius, yra pašalinami.
- Visi išmokos simboliai gali būti 1x1, 2x2, 3x3 dydžio. Tuščios vietos po dideliais simboliais užpildomos 1x1 dydžio simboliais, kurių rūšis sutampa su didelio simbolio rūšimis.

104.2. Premijos lošimas
- Išsukus 3 „premijos“ („Bonus“) simbolius, suaktyvinamas premijos lošimas.
- Premijos lošimas lošiamas žemėlapyje su takais, sargybiniais, kambariais ir saugykla. Visi trys plėšikai pradeda nuo žemėlapio apačios ir kartu juda link kambario su saugykla, esančio žemėlapio viršuje. Kiekvienas premijos lošimas prasideda nuo žingsnių, kuriuos padaro neįkalinti plėšikai. Plėšikai visada juda kaip grupė, o vienas iš jų yra laikinas lyderis. Visa grupė pajuda per tuometiniam lyderiui atsitiktinai parinktą žingsnių skaičių, tada lyderis pasikeičia ir grupė pajuda per naujajam lyderiui atsitiktinai parinktą žingsnių skaičių.
- Visi plėšikai seka rodykles, atitinkančias jų pačių spalvą, arba, jei yra, baltas rodykles. Jei jokios rodyklės nėra, jie juda aukštyn (kai įmanoma).
- Visi plėšikai gali judėti tik aukštyn arba į šoną, tačiau ne žemyn. Be to, jie negali grįžti į bet kokią vietą, kurioje jau yra buvę.
- Sargybiniai įvairiose žemėlapio vietose juda tam tikrais maršrutais. Jei vienas iš plėšikų atsiranda tiesiai priešais sargybinį, sargybinis jį sugauna ir įkalina. Įkalintas vienas iš plėšikų perkeliamas į atskirą kambarį ir negali judėti, kol kuris nors kitas iš plėšikų neprieina prie šio kambario ir jo neišlaisvina.
- Žemėlapio kambariuose yra įvairių verčių seifai. Kai kuris nors iš plėšikų prieina prie durų, seifas automatiškai atidaromas.
- Seifuose plėšikai gali rasti skirtingų verčių monetas, raktų korteles, dinamitą, elektrošoką arba maksimalu laimėjimą.
- Plėšikai gali paimti iki trijų elektrošokų. Turimas elektrošokas automatiškai panaudojamas siekiant įveikti ir pašalinti pakeliui sutiktą sargybinį, kai tik kuris nors iš plėšikų sutinka sargybinį. Kai elektrošokas panaudojamas jis dingsta, tačiau taip atitinkamas iš plėšikų apsaugomas nuo įkalinimo.
- Plėšikai gali gauti rakto kortelę. Kai kuris nors iš plėšikų pasiekia įėjimą į saugyklą žemėlapio viršuje ir turi rakto kortelę, ši kortelė automatiškai panaudojama, kad būtų galima patekti į saugyklą. Jei rakto kortelės tarp daiktų nėra ir ne mažiau kaip vienas iš

plėšikų pasiekia saugyklos įėjimą žemėlapio viršuje, pabandoma įsilaužti. Jei bandymas nesėkmingas, premijos lošimas iškart baigiamas, o jei įsilaužti pasiseka, saugyklos durys atidaromos.

- Žemėlapio viršuje esančioje saugykloje yra 3 spalvoti specialūs seifai. Spalvotą specialų seifą atidaryti gali tik tos atitinkamos spalvos plėšikas. Seifą galima atidaryti kelis kartus, jei tik jame randamas monetų laimėjimas arba dinamitas.
- Plėšikai gali gauti dinamitą. Kai kuris nors iš plėšikų patenka į saugyklą ir tarp daiktų turi dinamitą, jis automatiškai panaudojamas, kad būtų galima patekti į saugykloje esantį supersaugų seifą, kuriame gali būti didelės vertės monetos arba maksimalus laimėjimas.
- Premijos lošimas užbaigiamas tada, kai visi plėšikai įkalinami arba nė vienas iš plėšikų nebegali žengti toliau arba kai pasiekiamas maksimalus laimėjimas.

104.3. „X-iter“ funkcija

- Lošimas turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į premijos arba super premijos lošimą. Kai premijos arba super premijos lošimas yra aktyvuotas naudojant „X-iter“ funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuotas premijos arba super premijos lošimas.
- Lošimas taip pat turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą suaktyvinti pagrindinio lošimo sukimą su visais plėšikais, kurie buvo pakeisti į „spardytojo“ („Kicker“) simbolius ir „super laukiniu“ („Super Wild“) simboliu su daugikliu x10.
- Lošimas taip pat turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą suaktyvinti pagrindinio lošimo sukimą su 2 dideliais simboliais ir „super laukiniu“ („Super Wild“) simboliu su daugikliu x5.
- Lošėjas taip pat turi galimybę atlikti 3 kartus didesnį statymą. Lošiant su aktyviu „X-iter“ statymu, galimybė suaktyvinti premijos lošimą yra 4 kartus didesnė.

105. LOŠIMAS „NAKTIES KŪRĖJAS“ („NIGHTMAKER“)

105.1. Lošimo taisyklės

- Mažiausias statymas – 0,20 EUR, didžiausias statymas – 40,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 2 500 000,00 EUR.
- „Nakties kūrėjas“ – 5 būgnų, 5 eilučių ir iki 25 000 laimėjimo būdų lošimas.
- Visi laimėjimai yra išmokami iš kairės į dešinę. Išmokamas tik didžiausias laimėjimo linijos laimėjimas.
- Po kiekvieno sukimo yra išmokama už laiminčias kombinacijas ir visi laimintys simboliai pašalinami. Likę simboliai krenta į ekrano apačią ir laisvos padėtys yra pakeičiamos naujais simboliais iš viršaus. Po kiekvieno simbolių kritimo, pakeičiami funkciniai simboliai papildomoje eilutėje. Kritimas tęsiasi, kol nebelieka laiminčių kombinacijų.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus išmokos simbolius.
- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai nėra pašalinami, kol nepasiekia lošimo būgnų apačios. Kai „laukinis“ („Wild“) simbolis pasieka lošimo būgnų apačią, jis yra pašalinamas su sekančiu laimėjimu.
- Kai lošimas pradedamas, papildomoje eilutėje, esančioje virš būgnų, atsiranda funkciniai simboliai. Pagrindiniame lošime 4 kampai yra užblokuoti.

- Išsukus funkcinį simbolį papildomoje eilutėje, atitinkama funkcija suaktyvinama ir paveikia tik simbolius, esančius tame pačiame būgne.
- Visi išmokos simboliai gali per bet kurį sukimą iškristi kaip 3x5 dydžio simboliai, tačiau jie gali atsirasti tik 2, 3 arba 4 būgnuose.
- „Žvėries sukimo“ („Beast Spin“) funkcijos metu, atsiranda tik 3x5 dydžio simboliai ant 2, 3 ir 4 būgnų.
- „Barškėjimo“ („Rattle“) funkcija gali būti suaktyvinta per bet kurį pagrindinio lošimo sukimą. „Barškėjimo“ („Rattle“) funkcijos metu ant 2, 3 ir 4 būgnų atsiranda nuo 1 iki 3 3x5 dydžio simbolių.
- „Laukinės dvasios“ („Wild Spirit“) funkcijos metu atitinkamo būgno viršutinėje pozicijoje gali atsirasti nuo 1 iki 6 „laukinių“ („Wild“) simbolių. Jei viršutinėje pozicijoje jau yra „laukinis“ („Wild“) arba „premijos“ („Bonus“) simbolis, nauji „laukiniai“ („Wild“) simboliai atsiras sekančiose pozicijose einant nuo viršaus. Jei tame būgne laisvų pozicijų nėra „laukiniai“ („Wild“) simboliai laikomi iki sekančio laimėjimo. Atsiradęs „laukinis“ („Wild“) simbolis įgauna simbolio, kurį jis pakeičia, daugiklį.
- „Laukinio ugnies“ („Wildfire“) funkcija suaktyvinama tada, kai atitinkamame būgne yra „laukinis“ („Wild“) simbolis. „Laukinio ugnies“ („Wildfire“) funkcijos metu visi būgno simboliai, išskyrus „premijos“ („Bonus“) simbolius, pakeičiami į „laukinius“ („Wild“) simbolius. Funkcijos metu „laukiniai“ („Wild“) simboliai laikomi iki sekančio laimėjimo.
- Aukščiausia „laukinio“ („Wild“) simbolio daugiklio vertė atitinkamame būgne pridedama prie visų to būgno „laukinių“ („Wild“) simbolių.
- „Skilimo“ („Split“) funkcijos metu atitinkamame būgne padalijami visi simboliai, išskyrus „premijos“ („Bonus“) ir „šokančius laukinius“ („Jumping Wild“) simbolius. Simbolis gali būti padalytas tik vieną kartą, o maksimalus būgne galimas simbolių skaičius yra 10.
- „Daugiklio“ („Multiplier“) funkcijos metu pridedama daugiklio vertė visiems nurodytos rūšies simboliams atitinkamame būgne. „Laukinio“ („Wild“) simbolio daugiklis nepaveikia „šokančio laukinio“ („Jumping Wild“) simbolio.

105.2. Nemokamų sukimų funkcija

- Išsukus 3 „premijos“ („Bonus“) simbolius, suteikiami 8 nemokami sukimai.
- Per premijos lošimą išrenkama viena išmokų simbolių rūšis. Šiai išrinktai simbolių rūšiai priskiriama daugiklio vertė. Premijos lošimo metu 4 kampai atrakinami. Jei kuriame nors iš 4 lošimo kampų iškrenta „premijos“ („Bonus“) simbolis arba „šokantis laukinis“ („Jumping Wild“) simbolis, suteikiami 2 papildomi nemokami sukimai, o tas atitinkamas kampas yra užrakinamas.
- Išsukus 4 „premijos“ („Bonus“) simbolius kampuose, suaktyvinama „gyvulio sukimo“ („Beast Spin“) funkcija.
- Išsukus 3 „premijos“ („Bonus“) ir „super premijos“ („Super Bonus“) simbolius, suteikiami 8 nemokami sukimai, kurių metu „super premijos“ („Super Bonus“) simbolis tampa „šokančiu laukiniu“ („Jumping Wild“) simboliu, kuris perkeliamas į naują poziciją, po kiekvieno laimėjimo ir nemokamo sukimo. „Šokantis laukinis“ („Jumping Wild“) simbolis perima bet kokios pozicijos, kurioje jis sustojo, daugiklio vertę.
- Išsukus „super premijos“ („Super Bonus“) simbolį kuriame nors iš kampų, atsiranda „šokantis laukinis“ („Jumping Wild“) simbolis.

105.3. „X-iter“ funkcija

- Lošimas turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į premijos arba super premijos lošimą. Kai premijos arba super premijos lošimas yra aktyvuotas naudojant „X-iter“ funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuotas premijos arba super premijos lošimas.
- Lošimas taip pat turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą suaktyvinti „gyvulio sukimo“ („Beast Spin“) funkciją.
- Lošimas taip pat turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą suaktyvinti pagrindinio lošimo sukimą su ne mažiau kaip 1 garantuotu „laukiniu“ („Wild“) simboliu.
- Lošėjas taip pat turi galimybę atlikti 3 kartus didesnį statymą. Lošiant su aktyviu „X-iter“ statymu, galimybė suaktyvinti premijos lošimą yra 3 kartus didesnė.

106. LOŠIMAS „ZONOJE“ („IN THE ZONE“)

106.1. Lošimo taisyklės

- Mažiausias statymas – 0,20 EUR, didžiausias statymas – 100,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 250 000,00 EUR.
- „Zonoje“ – 3 būgnų, nuo 2 iki 6 eilučių ir nuo 8 iki 44 laimėjimo būdų lošimas.
- Visi laimėjimai yra išmokami, kai visuose 3 būgnuose yra horizontaliai arba įstrižai išsukami vienos rūšies simboliai.
- Kiekvieno sukimo, įskaitant ir pakartotinius sukimus, metu būgnas sustoja atsitiktinėje padėtyje, parodydamas tam tikrą simbolių skaičių. Galimas simbolių skaičius kiekviename sustojime yra 2, 3 arba 6. Todėl, iš viso yra nuo 8 iki 44 galimų laimėjimo būdų.
- Sukantis būgnui, jame visada išlieka toks pat simbolių skaičius. Suaktyvinus „susieto sukimo“ („Linked Spin“) funkciją, visuose susietuose būgnuose taip pat išsukamas identiškas simbolių skaičius. Jei du būgnai sustoja parodydami identiškus simbolius, tačiau laimėjimo nėra, abu būgnai yra užfiksuojami (nebesisuka), o trečiajam būgnui automatiškai atliekamas pakartotinis sukimasis.
- Kai būgnas yra užfiksuotas, jame esantys daugikliai išlieka nepakitę ir lieka tose pačiose simbolių pozicijose tolimesnių sukimų metu.
- Išsukus „laukinį“ („Wild“) simbolį, būgnas slenka žemyn po vieną poziciją, o kituose būgnuose suaktyvinami pakartotiniai sukimai, kol „laukinis“ („Wild“) simbolis nebus pašalintas.
- Slenkančiame būgne esantys daugikliai išlieka nepakitę ir lieka tose pačiose pozicijose ir taip pat kartu su būgnu juda žemyn po vieną poziciją.
- „Susieto sukimo“ („Linked Spin“) funkcijos metu 2 arba 3 būgnai yra sujungiami kartu, ir jie sustoja su identiškais simboliais.
- Daugikliai gali atsitiktinai atsirasti virš bet kurio simbolio, išskyrus „premijos“ („Bonus“) simbolį. Kiekviena laimėjimo linija bus dauginama iš daugiklio vertės.

106.2. Nemokamų sukimų funkcija

- Išsukus tris „premijos“ („Bonus“) simbolius, suaktyvinamas premijos lošimas su nemokamais sukimais ir „globalaus daugiklio“ („Global Multiplier“) funkcija.
- Išsukus „premijos“ („Bonus“) simbolius per nemokamų sukimų funkcija, suteikiami papildomi nemokami sukimai.

- Premijos lošimo metu suaktyvinamas „globalus daugiklis“ („Global Multiplier“). Jo pradinė vertė yra x1, didėja su kiekvienu nemokamu sukimu ir iš jo dauginami visi laimėjimai.

106.3. „X-iter“ funkcija

- Lošimas turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą suaktyvinti 1 super sukimą, kurio metu 1 ir 3 būgnuose yra tik „deimanto“ („Diamond“) simboliai.
- Lošimas turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į premijos lošimą. Kai premijos lošimas yra aktyvuotas naudojant „X-iter“ funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuotas premijos lošimas.
- Lošimas turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į pagrindinio lošimo sukimą, kurio metu garantuojama, kad bus suaktyvinta „susieto sukimo“ („Linked Spin“) funkcija.
- Lošimas turi „X-iter“ funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į pagrindinio lošimo sukimą, kurio metu garantuojama, kad atsiras daugikliai kiekviename būgne.
- Lošėjas taip pat turi galimybę atlikti 3 kartus didesnį statymą. Lošiant su aktyviu „X-iter“ statymu, galimybė suaktyvinti premijos lošimą yra 3 kartus didesnė.

107. LOŠIMAS „REKSŲ ANTPLŪDIS“ („REX STAMPEDE“)

107.1. Pagrindinė lošimo informacija

- „Reksų Antplūdis“ („Rex Stampede“) – tai 5 būgnų, išsiplečiančių nuo 4 iki 6 eilių ir nuo 1024 iki 5184 laimėjimo būdų lošimas.
- Minimalus statymas – 0,20 EUR, maksimalus statymas – 100,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 2 500 000,00 EUR.

107.2. Pagrindinis Lošimas

- Visų laimėjimų aptikimas pradedamas nuo kairiausiojo būgno, o išmokos suteikiamos tik už derinius gretimuose būgnuose iš kairės į dešinę.
- Išmokamas tik didžiausias laimėjimas kiekvienoje laimėjimo linijoje.
- Laimėjimai už sudarytas laiminčias kombinacijas išmokami pagal išmokų lentelėje nurodytas vertes.
- Lošimą sudaro šie simboliai:
  - „Laukinis“ („Wild“) – jei šis simbolis įeina į laimintį derinį, gali būti atskleistas X2, X3 arba X5 vertės daugiklis.
  - „Premijos“ („Bonus“);
  - „Fiksuotas Laukinio Daugiklio“ („Sticky Wild Multiplier“);
  - „Šėlsmo“ („Stampede“) – suaktyvina „Šėlsmo“ („Stampede“) funkciją, jei tik vienoje eilėje iškrenta 2 ar daugiau „Stampede“ („Šėlsmo“) simboliai;
  - „Sudėtinis“ („Composite“) – simbolis, kuris toje pačioje simbolių erdvėje atitinka daugiau nei 1 simbolį. Skaičius ant „Sudėtinis“ („Composite“) simbolio parodo, kiek simbolių tas derinys atitinka;
  - „Auksinis tiranozauras“ („Golden Tyrannosaur“) – 1 būgne suteikia 1 nemokamą sukimą;
  - „Tiranozauras“ („Tyrannosaur“);

- „Laukinio“ („Wild“) simbolio funkcijos metu „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „Premijos“ („Bonus“) ir „Šėlsmo“ („Stampede“) simbolį.

107.3. „Iteracijos“ („X-iter“) funkcija

- Funkcija suaktyvinama tik pagrindinio lošimo metu.
- Funkcijos metu siūlomi skirtingi lošimo režimai, kurie turi skirtingą pasirinktą statymą x daugiklį:
  - **„Premijos Medžioklė“ („Bonus Hunt“)** funkcija – funkcija, kurios tikslas yra surasti premiją.
  - **„Du ar Daugiau Laukinio“ („Two or more Wild“) s**imboliai – 1 sukimas, kuriame iškrenta bent 2 „Laukinio“ („Wild“) simboliai. Statymo suma – pasirinktas **statymas x 10x.**
  - **„Šėlsmo“ („Stampede“) funkcija** – 1 sukimas su „Šėlsmo“ („Stampede“) funkcija. Statymo suma – pasirinktas **statymas x 25x.**
  - **„Premijos“ („Bonus“) funkcija** – funkcija su statymu iš kurio patenkama į „Premijos“ („Bonus“) lošimą. Statymo suma – pasirinktas **statymas x 100x.**
  - **„Aukščiausios premijos“ („Superbonus“)** funkcija – funkcija su statymu kurio metu kiekvienas nemokamas sukimas suaktyvina „Šėlsmo“ („Stampede“) funkciją. Statymo suma – pasirinktas **statymas x 500x.**
  - **„Premijos Medžioklė“ („Bonus Hunt“)** funkcija: 1 sukimas su daugiau nei trigubai didesne galimybe suaktyvinti „Premijos“ („Bonus“) funkcija. Statymo suma – pasirinktas statymas **x 3x.**

107.4. „Būgnų Išsiplėtimo“ („Reel Expansion“) funkcija

- Kiekviena laiminti kombinacija su „Laukiniu“ („Wild“) simboliu padidina būgno eilutes 1 žingsniu.
- Lošimo būgnai išsiplečia iki 6 eilių.

107.5. „Šėlsmo“ („Stampede“) funkcija

- Funkcija padidina būgnus, perkeldama „Laukinius“ („Wild“) simbolius toliau į viršų.
- Po kiekvieno suveikimo būgno eilutės padidėja 1 eilute, simbolių padėtis pakeičiama.
- Funkcija gali suveikti iki 3 kartų.

107.6. „Premijos“ („Bonus“) funkcija

- 3 ar daugiau „Premijos“ („Bonus“) simbolių suaktyvina „Premijos“ („Bonus“) lošimą su nemokamais sukimais.
- 3 „Premijos“ („Bonus“) simboliai suteikia 6 nemokamus sukimus; 4 simboliai suteikia 12 nemokamų sukimų; 5 simboliai suteikia 18 nemokamų sukimų.
- 2 ar daugiau „Premijos“ („Bonus“) simbolių premijos režimu iš naujo suteikia papildomų nemokamų sukimų: 2 simboliai suteikia 3 nemokamus sukimus; 3 simboliai suteikia 6 nemokamus sukimus; 4 simboliai suteikia 12 nemokamų sukimų; 5 simboliai suteikia 18 nemokamų sukimų.
- Nemokamų sukimų metu būgno dydis išlieka toks pat, koks buvo funkcijos aktyvavimo metu.
- Būgno išplėtimas:

- „Auksinių tiranozaurų“ („Golden Tyrannosaur“) simboliai 1 būgne funkcijos metu suteikia 1 nemokamą sukimą ir transformuojami į įprastinius „Tiranozaurų“ („Tyrannosaur“) simbolius.
- „Auksinių tiranozaurų“ („Golden Tyrannosaur“) simboliai 2–5 būgnuose funkcijos metu surenkami ir transformuojami į įprastinius „Tiranozaurų“ („Tyrannosaur“) simbolius.
- Jei 3 „Auksinių tiranozaurų“ („Golden Tyrannosaur“) simboliai surenkami iš 1 būgno, suteikiamas 1 papildomas nemokamas sukimas, o būgnas išplečiamas nuo 4 iki 6 eilių.
- Visi būgnuose buvę tokio paties tipo didelės vertės simboliai transformuojami į „Tiranozaurų“ („Tyrannosaur“) simbolius.
- „Laukinio“ („Wild“) konversija: jei funkcijos metu „Laukinis“ („Wild“) simbolis atsiranda laimėjimo derinyje, šis „Laukinis“ („Wild“) pavirsta į daugiklio „Laukinis“ („Wild“).

107.7. „Aukščiausios premijos“ („Superbonus“) funkcija

- Aktyvuojama 4 „Premijos“ („Bonus“) simboliais.
- Ši funkcija apima 10 nemokamų sukimų.
- Būgnų dydis išlieka toks pat, koks buvo funkcijos aktyvavimo metu.
- Šio lošimo metu „Premijos“ („Bonus“) simbolis tampa „Fiksuotu Laukinio Daugiklio“ („Sticky Wild Multiplier“) simboliu.
- Kiekvienas nemokamas sukimas aktyvuoja „Šėlsmo“ („Stampede“) funkciją.

108. LOŠIMAS „PIRATAI 4“ („PIROTS 4“)

108.1. Pagrindinė lošimo informacija

- „Piratai 4“ („Pirots 4“) – tai 6 būgnų, 6 eilučių išsiplečiančių iki 8 būgnų ir 8 eilučių ir 1 024 laimėjimo būdų lošimas.
- Minimalus statymas – 0,20 EUR, maksimalus statymas – 100,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 1 000 000,00 EUR.

108.2. Pagrindinis Lošimas

- Visų laimėjimų aptikimas pradedamas nuo kairiausiojo būgno, o išmokos suteikiamos tik už derinius gretimuose būgnuose iš kairės į dešinę.
- Išmokamas laimėjimas tik už ilgiausią išmokų eilutę aktyvioje eilutėje.
- Laimėjimai už sudarytas laimėjimo kombinacijas išmokami pagal išmokų lentelėje nurodytas vertes.
- Maksimalus bendras laimėjimas lošimo raunde yra: atliktas statymas x 10 000x.
- Lošimą sudaro šie simboliai:
  - **„Brangakmeniai“** („Gem“) – Paukščiai gali surinkti tik **„**Brangakmenius“, kurių spalva yra tokia, kaip jų pačių. „Brangakmenių“ lygiai gali būti atskirai pagerinti iki aukštesnių, iki pat 7 lygio.
  - **„Laukinis“** („Wild“) – Pakeičia bet kurį atitinkamo išmokos lygio „Brangakmenį“ („Gem“).

- **„Žetonų“** („Coin“) – Už šį simbolį išmokama jo vertė, padauginta iš pasirinkto statymo lygio. „Žetonas MAKSIMALUS LAIMĖJIMAS“ („MAX WIN Coin“) iš karto suteikia likusią sumą, reikalingą maksimaliam laimėjimui pasiekti.
- **„Pagerinimo“** („Upgrade“)– gali pakelti visų „Brangakmenių“ („Gem“), kurių spalva yra tokia pati, kaip paukščio, gavusio „Pagerinimo“ („Upgrade“) simbolį, išmokos lygį. Išmokos lygis gali padidėti 1, 2 arba 3 pakopomis, iki ne aukštesnio kaip 7 išmokų lygio.
- **„Visų Simbolių Pagerinimo“** („Upgrade All“)– tuo pačiu metu pagerina visų keturių skirtingų spalvų „Brangakmenius“ („Gem“).
- **„Transformacijos“** („Transform“)– „Brangakmenių“ („Gem“) grupę greta paukščio transformuoja į tą pačią spalvą, kaip paukščio, kuris gavo „Transformacijos“ simbolį.
- **„Kosmoso Spragėsių“** („Space Popcorn“)– atsiranda tuščiose lošimo lentelės vietose. Paukščiai po 1 kartą gali pereiti per tuščias vietas, kad pasiektų papildomų simbolių.

108.3. „Paukščių Rinkimas ir Iškritimas“ („Cascade“)

- Paukščiai renka **„Brangakmenius“** („Gem“), kurie yra tokios pačios spalvos kaip paukštis, ir visus funkcijų simbolius.
- Simboliai renkami horizontaliai arba vertikaliai ant gretimų renkamų simbolių.
- Paimti simboliai ir suaktyvinti funkcijų simboliai pašalinami. Likę simboliai ir paukščiai krenta vertikaliai, kol atsiremia, ir iš viršaus iškrenta nauji simboliai. Funkcija tęsiama tol, kol bent 1 iš paukščių gali judėti.

108.4. „Rinkimo Matuoklio“ („Collect Meter“) funkcija

- Įskaičiuojami tik „Brangakmeniai“ („Gem“) ir „Laukinis“ („Wild“) simboliai, surinkti bet kurio iš keturių paukščių.
- Pripildžius „Simbolių Rinkimo Matuoklį“ („Collect Meter“), pridedamas 1 laukiantis „Funkcinis“ („Feature“) simbolis.

108.5. „Kampinės Bombos“ („Corner Bombs“)

- „Kampinės Bombos“ („Corner Bombs“), esančios kampuose, suaktyvina „Lentelės Išplėtimo“ („Grid Expansion“) funkciją, kai lošimo tinklelis plečiasi nuo 6x6 (6 būgnų ir 6 eilučių) iki 8x8 (8 būgnų ir 8 eilučių).
- Jei paukštis paima simbolį virš „Kampinės Bombos“ („Corner Bomb“), kurios spalva yra tokia pati kaip paukščio, bomba suaktyvinama.

108.6. Raketos („Rocket“) ir „Ugnies Tarnų“ („Fire Minions“) funkcija

- „Raketos“ („Rocket“) simbolis suaktyvina „Ugnies Tarnų“ („Fire Minions“) funkciją.
- „Ugnies Tarnai“ („Fire Minions“) pasirodo kaip neaktyvūs. Atsitiktinai parinktose vietose pasirodo nuo 1 iki 4 „Ugnies Tarnų“ („Fire Minions“).
- Jei paukštis atsiranda prie „Ugnies Tarno“, šis paukštis suaktyvina „Ugnies Maratono“ („Fire Marathon“) funkciją.
- „Ugnies Maratono“ („Fire Marathon“) metu degantis paukštis nubėga tam tikrą kiekį vertikalių arba horizontalių žingsnių.
- Simbolio pozicija, per kurią perbėgama, pažymima „Paslaptingu Gaisru“ („Mystery Fire“), kuris atskleidžia „Brangakmenį“ („Gem“) arba „Žetoną“ („Coin“).

108.7. Juodosios Skylės („Black Hole“) funkcija

- „Juodosios Skylės“ („Black Hole“) simbolis suaktyvina „Juodosios Skylės“ („Black Hole“) funkciją.
- Funkcija sutraukia visus simbolius ir paukščius lošimo lentelėje ir tada išmeta juos atgal į lošimo lentelę.

108.8. Kitos lošimo funkcijos

- **„Pragaro“** („Inferno“) funkcija – suaktyvinama, kai paukščiai „Kosmoso Spragėsių“ („Space Popcorn“) funkcijos metu iš žaidimo lentelės paima visus galimus paimti simbolius.
- **„Keitimo“** („Switcheroo“) funkcija – du gretimi paukščiai gali atsitiktinai susikeisti vietomis horizontaliai arba vertikaliai.
- **„Jėgos Susidūrimo“** („Power Clash“) funkcija – suaktyvinama tada, kai 3 ar daugiau paukščių atsiranda greta vienas kito horizontaliai arba vertikaliai, ir daugiau simbolių šie paukščiai paimti nebegali.
- **„Kosmoso Portalo“** („Space Portal“) funkcija – atsiranda, kai lošimo lentelė išsiplečia iki maksimalaus dydžio ir kosminės stoties sekcija kampe pašalinama.

108.9. „Premijos“ („Bonus“) lošimas

- 3 „Premijos“ („Bonus“) simboliai per aktyvų lošimą suaktyviną „Premijos“ („Bonus“) lošimą.
- Jei vienas iš paukščių surinktų 3 „Premijos“ („Bonus“) simbolių yra „Aukščiausios Premijos“ („Superbonus“) simbolis, suaktyvinamas **„**Aukščiausios Premijos**“** („Superbonus“) lošimas, kuris pradedamas 8 eilučių ir 8 stulpelių lentelėje.
- Surinktų simbolių matuoklio pažanga ir „Brangakmenių“ („Gems“) išmokų lygis šio lošimo metu išlieka.
- „Premijos“ („Bonus“) lošimo metu „Premijos“ („Bonus“) simbolis suteikia 1 nemokamą sukimą.

108.10. „X-iter“ Lošimas ir jo funkcijos

- „X-iter“ funkcija turi keletą skirtingų lošimo režimų.
- „X-iter“ funkcijos gali būti aktyvuojamos tik pagrindiniame lošime.
- „Aukščiausia premija“ („Superbonus“): visi nemokami iškritimai maksimalaus dydžio tinklelyje. Statymo suma – 500x pasirinkto statymo.
- „Premija“ („Bonus“): galimas patekimas į „Premijos“ („Bonus“) lošimą. Statymo suma – 100x pasirinkto statymo.
- „Inferno“ („Pragaras“): galimas lošimas su patekimu į „Pragaro Žetonų Lošimą“ („Inferno coin game“). Statymo suma – 50x pasirinkto statymo.
- „Ugnies Tarnai“ („Fire Minions“): 1 simbolio iškritimas, kurio metu suaktyvinama „Ugnies Tarnų“ („Fire Minions“) funkcija. Statymo suma – 25x pasirinkto statymo.
- „Premijos Medžioklė“ („Bonus Hunt“): 1 simbolio iškritimas su keturgubai didesne tikimybe aktyvuoti „Premijos“ („Bonus“) lošimą. Statymo suma – 3x pasirinkto statymo.
- „Užšalęs įniršis“ („Frozen Fury“) – lošimo galimybė su patekimu į „Frozen Fury“ žetonų lošimą. Statymo suma: pasirinktas statymas x 50x.

- „Jetis: Užkandžių Metas“ („Yeti Snack Time“) – 1 simbolio iškritimas, suaktyvinama funkcija „Jetis: Užkandžių Metas“ („Yeti Snack Time“). Statymo suma: pasirinktas statymas x 25x.

109. LOŠIMAS „FENIKSO KAPINĖS 2“ („PHOENIX GRAVEYARD 2“)

109.1. Pagrindinė lošimo informacija

- „Fenikso Kapinės 2“ („Phoenix Graveyard 2“) – tai 5 būgnų, 4 eilučių, išsiplečiančių iki 8 eilių ir 8 stulpelių, lošimas su virš simbolių lentelės esančia „Funkcijų Eilute“ („Feature Row“) ir 1024 laimėjimo būdais.
- Minimalus statymas – 0,20 EUR, maksimalus statymas – 100,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 2 500 000,00 EUR.

109.2. Pagrindinis Lošimas

- Laimėjimų skaičiavimas pradedamas nuo kraštinio kairiojo būgno, o laimėjimai išmokami tik už simbolių kombinacijas, esančias gretimuose būgnuose iš kairės į dešinę.
- Išmokamas laimėjimas tik už ilgiausią išmokų eilutę aktyvioje eilutėje.
- Vienu metu gauti laimėjimai skirtingose išmokėjimo linijose yra sudedami.
- „Funkcijų Eilutės“ („Feature Row“) yra 5 užfiksuotos pozicijos, rodomos virš pagrindinės simbolių lentelės.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia bet kurį simbolį, už kurį skiriamas laimėjimas.
- Jei laimintį derinį sudaro tik „Laukiniai“ („Wild“) simboliai, išmokama kaip už didžiausios išmokos simbolius.
- „Laukinio Fenikso“ („Phoenix Wild“) simbolis – tai „Laukinio“ („Wild“) simbolis, kuris suteikia „Pakartotinį Sukimą“ („Respin“) ir atrakina atsitiktinai parinktą „Funkcijų Eilutės“ („Feature Row“) poziciją.
- „Kirtėjo“ („Reaper“) simbolis – tai „Vaikščiojančio Laukinio“ („Walking Wild“) simbolis, kuris suteikia „Pakartotinį Sukimą“ („Respin“) tol, kol nuslenka nuo lentelės. Atrakina atsitiktinai parinktą „Funkcijų Eilutės“ („Feature Row“) poziciją.
- „Fenikso Plunksnos“ („Phoenix Plume“) simboliai – „Laukinio“ („Wild“) simboliai, kurie sukuriami, kai „Fenikso“ („Phoenix“) simbolis perskiriamas, arba kai perskyrimas įvyksta pozicijoje, kurioje jau buvo 6 laimėjimo kryptys.

109.3. „Perskyrimo“ („Splitting“) Funkcijos

- „Funkcijų Eilutės“ („Feature Row“) simboliai gali perskirti pozicijas ir padidinti laimėjimo būdų skaičių iki 6. Perskyrimo simboliai:
  - „Visų Perskyrimo“ („All Splitting“) simbolis: padidina visų lentelės pozicijų būdų laimėti skaičių +1.
  - „Perskyrimo Į Dešinę“ („Split Right“) simbolis: padidina pozicijos ir visų pozicijų į dešinę nuo jos būdų laimėti skaičių +1.
  - „Perskyrimo Į Kairę“ („Split Left“) simbolis: padidina pozicijos ir visų pozicijų į kairę nuo jos būdų laimėti skaičių +1.
  - „Būgno Perskyrimo“ („Reel Split“) simbolis: padidina visų būgno žemiau pozicijų būdų laimėti skaičių +1.

- „Vieno Perskyrimo“ („One Split“) simbolis: padidina būgno žemiau pozicijos būdų laimėti skaičių atsitiktine verte nuo 1 iki 6.
- Jei perskyrimo simbolis pataiko į „Fenikso“ („Phoenix“) ar „Kirtėjo“ („Reaper“) simbolius, padidinamas jų daugiklis, o ne pozicijos būdų laimėti skaičius.

109.4. „Kovos“ („Battle“) funkcija

- Jei „Fenikso“ („Phoenix“) ir „Kirtėjo“ („Reaper“) simboliai iškrenta toje pačioje eilutėje arba vertikaliai greta vienas kito, suaktyvinama „Kovos“ („Battle) funkcija.
- „Fenikso („Phoenix“) simbolio laimėjimas: pašalinami visi mažos vertės simboliai.
- „Kirtėjo“ („Reaper“) simbolio laimėjimas: pasirodo 1–5 „Laukinės Plunksnos“ („Feather Wild“) simboliai.

109.5. „Kaukolės“ („Skull“) funkcijos

- „Fenikso Kaukolės“ („Phoenix Skull“) funkcija – atsitiktinai parinktose pozicijose iškrenta 1–3 „Laukiniai Fenikso“ („Phoenix Wild“) simboliai ir atrakinama visa „Funkcijų Eilutė“ („Feature Row“). Suteikiamas 1 „Pakartotinis Sukimas“ („Re-Spin“) už kiekvieną „Fenikso“ „Phoenix“ simbolį.
- „Kirtėjo Kaukolės“ („Reaper Skull“) funkcija – atsitiktinai parinktoje paskutinio būgno pozicijoje iškrenta 1 „Laukinio Kirtėjo“ („Reaper Wild“) simbolis.

109.6. „Premijos“ („Bonus“) funkcija

- 3 ar daugiau „Premijos“ („Bonus“) simboliai suaktyvina šią funkciją. Lošimas pradedamas lošimo sukimo pabaigoje.
- 3 simboliai suteikia 6 nemokamus sukimus; 4 simboliai suteikia 8 nemokamus sukimus; 5 simboliai suteikia 10 nemokamų sukimų.
- Jei paskutiniame būgne iškrenta „Aukščiausios premijos“ („Superbonus“) simbolis, premijos lošimas paverčiamas „Aukščiausios premijos“ („Superbonus“) lošimu.
- Paskutiniai laimėjimo būdų skaičiai, atrakintos „Funkcijų Eilutės“ („Feature Row“) pozicijos ir „Fenikso“ (**„Phoenix“**) arba „Kirtėjo“ **„Reaper“** daugikliai išlieka per visą „premijos“ („Bonus“) funkcijos trukmę.

109.7. „X-iter“ („X-iter“) Lošimo Režimai ir Statymo Sumos

- Šią funkciją galima suaktyvinti tik pagrindinio lošimo metu.

Režimas / Funkcija	**Statymo Suma (Statymas x Daugiklis)**	**Aprašymas**
„Aukščiausios premijos“ („Superbonus“) Funkcija	Pasirinktas statymas x 500x	Patekimas į „Aukščiausios premijos“ („Superbonus“) lošimą, kai atrakinama visa „Funkcijų Eilutė“ („Feature Row“).

Režimas / Funkcija	Statymo Suma (Statymas x Daugiklis)	Aprašymas
„Premija“ („Bonus“) Funkcija	Pasirinktas statymas x 100x	Patekimas į „Premijos“ („Bonus“) lošimą.
„Perskyrimo Siautulio“ („Split Frenzy“) Funkcija	Pasirinktas statymas x 50x	Vienas sukimas su visomis atrakintomis „Funkcijų Eilutės“ („Feature Row“) pozicijomis ir padidinta „Funkcijų Simbolių“ („Feature Symbols“) iškritimo jose tikimybe. „Premijos“ („Bonus“) Simboliai raunde pakeičiami „Aukščiausios premijos“ simboliais.
„Megapremijos Medžioklė“ („Mega Bonus Hunt“) Funkcija	Pasirinktas statymas x 5x	Vienas sukimas su daugiau nei aštuoniskart didesne tikimybe suaktyvinti „Premijos“ („Bonus“) lošimą.
„Premijos Medžioklė“ („Bonus Hunt“) Funkcija	Pasirinktas statymas x 2.5x	Vienas sukimas su daugiau nei keturiskart didesne tikimybe suaktyvinti „Premijos“ („Bonus“) lošimą.

110. LOŠIMAS „ŽUVIS IR PAUKŠTIS“ („FISH AND BIRD“)

110.1. Pagrindinė lošimo informacija

- „Žuvis ir Paukštis“ („Fish and Bird“) – tai 4 būgnų, 4 eilučių lošimas su 256 laimėjimo būdais.
- Minimalus statymas – 0,20 EUR, maksimalus statymas – 100,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 1 000 000,00 EUR.

110.2. Pagrindinis Lošimas

- Laimėjimų skaičiavimas pradedamas nuo kraštinio kairiojo būgno, o laimėjimai išmokami tik už simbolių kombinacijas, esančias gretimuose būgnuose iš kairės į dešinę.
- Išmokamas laimėjimas tik už ilgiausią išmokų eilutę aktyvioje eilutėje.
- Vienu metu gauti laimėjimai skirtingose išmokėjimo linijose yra sudedami.

110.3. Simbolių Pakeitimas ir Dydis

- „Laukinis“ („Wild“) ir „Premijos“ („Bonus“) simboliai pakeičia bet kurį išmokos simbolį.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia bet kurį išmokos simbolį. Jei laimintį derinį sudaro tik „Laukinio“ („Wild“) simboliai, išmokama kaip už didžiausios išmokos simbolius.

110.4. Visi išmokų simboliai, išskyrus „Laukinį“ („Wild“) simbolį, gali būti 4 dydžių: 1x1 (1 būgno ir 1 eilutės), 2x2 (2 būgnų ir 2 eilučių), 3x3 (3 būgnų ir 3 eilučių) ir 4x4 (4 būgnų ir 4 eilučių).

110.5. „Išsiplečiančio Laukinio“ („Expanding Wild“) funkcija

- „Išsiplečiantis Laukinis“ („Expanding Wild“) gali būti 2 krypčių: vertikalios ir horizontalios.
- Vertikalusis „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus virš jo esančius įprastinius išmokų simbolius „Laukinio“ („Wild“) simboliais.
- Horizontalusis „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus į kairę nuo jo esančius įprastinius išmokų simbolius „Laukinio“ („Wild“) simboliais.

110.6. Kolekcininkų („Collector“/ „Supercollector“) funkcijos

- „Kolekcininko“ („Collector“) funkcija – paima bet kokius daugiklius, „Vertingų Žuvų“ („Valuable Fish“) ir „Premiju“ („Bonus“) simbolius į stulpelį.
- „Aukštesnio Kolekcininko“ („Supercollector“) funkcija – galimybė paimti bet kokį tame pačiame stulpelyje esantį daugiklį, taip pat visus „Vertingų Žuvų“ („Valuable Fish“) ir „Premijų“ („Bonus“) simbolius iš bet kurios vietos.
- Atsiradus „Žuvies“ („Fish“) simboliui, suteikiamas nemokamas sukimas abiejų funkcijų metu.

110.7. Papildomi Simboliai

- „Paukščio“ („Bird“) simbolis – bendrasis daugiklis padidinamas verte, nurodyta ant paties simbolio.
- „Vertingos Žuvies“ („Valuable Fish“) simbolis – suteikiamas momentinis šio simbolio vertės, padaugintos iš bendrojo daugiklio, išmokėjimas.
- „Naro“ („Diver“) simbolis – jei lentelėje yra „Vertinga Žuvis“ („Valuable Fish“) arba „Premijos“ („Bonus“) simbolis, tačiau „Kolekcininko“ („Collector“) arba „Aukštesnio Kolekcininko“ („Supercollector“) simbolių nėra, gali pasirodyti „Naro“ („Diver“) simbolis. „Naras“ („Diver“) paima bet kokius „Vertingos Žuvies“ („Valuable Fish“), „Premijos“ („Bonus“) simbolius arba daugiklius, esančius stulpelyje, kuriame yra jis pats.

110.8. „Premijos“ („Bonus“) Funkcija

- Atsiradus „Premijos“ („Bonus“) simboliui, suaktyvinama „Premijos“ („Bonus“) funkcija.
- Funkcijos metu atsiranda 1 „Kolekcininko“ („Collector“) simbolis, po kiekvieno sukimo „Kolekcininko“ („Collector“) simbolis pasislenka stulpeliu į kairę. Po sukimo gali pasirodyti naujas „Kolekcininko“ („Collector“) simbolis.
- Jei lentelėje „Kolekcininkų“ („Collector“) simbolių nebelieka, „Premijos“ („Bonus“) funkcijos lošimas užbaigiamas. Laimėjimai išmokami pasibaigus lošimo raundui.

110.9. „X-iter“ („X-iter“) funkcija

- „Aukščiausios premijos“ („Super Bonus“) lošimas – sukimas su statymo suma: pasirinktas statymas x 250x.
- „Premijos“ („Bonus“) lošimas – sukimas su statymo suma: pasirinktas statymas x 50x.

- „Didelės Žuvies“ („Big Fish“) lošimas – sukimas su statymo suma: pasirinktas statymas x 25x.
- „Išsiplečiantis Laukinis“ („Expanding Wild“) – sukimas su statymo suma: pasirinktas statymas x 10x.
- „Premijos Medžioklė“ („Bonus Hunt“) – sukimas su daugiau nei trigubai didesne galimybe suaktyvinti „Premijos“ („Bonus“) funkciją. Statymo suma: pasirinktas statymas x 2.5x.
- Šią funkciją galima suaktyvinti tik pagrindinio lošimo metu.

111. LOŠIMAS „MIRŠAKIS“ („DEADEYE“)

111.1. Pagrindinė lošimo informacija

- „Miršakis“ („Deadeye“) – tai 6 būgnų, 4 eilių ir 30 laimėjimo linijų lošimas.
- Minimalus statymas – 0,20 EUR, maksimalus statymas – 100,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 1 000 000,00 EUR.

111.2. Pagrindinis Lošimas

- Laimėjimų skaičiavimas pradedamas nuo kairiausiojo būgno, išmokos skiriamos tik už derinius gretimuose būgnuose iš kairės į dešinę. Tarpai tarp būgnų neleidžiami.
- Išmokamas tik didžiausias laimėjimas kiekvienoje laimėjimo linijoje.
- Laimėjimai už sudarytas laiminčias kombinacijas išmokami pagal išmokų lentelę.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia bet kokį simbolį, išskyrus „Premijos“ („Bonus“) simbolį.

111.3. „Smuklės Durų“ („Saloon Doors“) funkcija

- „Smuklės Durų“ („Saloon Doors“) simboliai yra specialūs 1x3 (1 būgno ir 3 eilučių) dydžio simboliai. Jie gali iškristi tik 3 arba 4 būgnuose.
- Funkcija suaktyvinama, jei 2 „Smuklės Durų“ („Saloon Doors“) simboliai iškrenta tuo pačiu metu.
- Jei vienu metu iškrenta du „Smuklės Durų“ („Saloon Doors“) simboliai ir jie nėra sulygiuoti, vienas arba abu simboliai paslenkami, kol taps sulygiuoti.
- Kai ant plieninės plokštės virš būgno yra daugiklio vertė, šis plieninės plokštės daugiklis pridedamas visiems „Veikėjams“ („Characters“), turintiems daugiklį tame būgne.

111.4. „Dvikovos“ („Duel“) funkcija

- Funkcija suaktyvinama, kai 2 „Smuklės Durys“ („Saloon Doors“) simboliai iškrenta tuo pačiu metu.
- Jei kuris nors „Veikėjas“ („Character“) sukuria laiminčią kombinaciją, šio „Veikėjo“ („Character“) simbolis išplečiamas iki 2x3 (2 būgnų ir 3 eilučių) dydžio ir užima vietą, kurią pirmiau užėmė du „Veikėjai“ („Characters“). „Veikėjas“ („Character“) savo daugiklį išlaiko.
- Jei iš lentelės pašalinami abu „Veikėjai“ („Characters“), jų abiejų simboliai pakeičiami vienu 2x3 (2 būgnų ir 3 eilučių) dydžio „Laukinio“ („Wild“) Simboliu. „Laukinio“ („Wild“) simbolis gauna naują daugiklį, prilygstantį abiejų „Veikėjų“ („Characters“) daugiklių sumai.

- Po „Dvikovos“ („Duel“) funkcijos lošimo sugeneruojamas tam tikras skaičius „Laukinio“ („Wild“) simbolių, kurie atsiranda atsitiktinai parinktose 1, 2, 5 ir 6 būgnų pozicijose.

111.5. „Premijos“ („Bonus“) funkcija

- 3 ar daugiau „Premijos“ („Bonus“) simboliai bet kur ekrane suaktyvina „Premijos“ („Bonus“) funkciją su nemokamais sukimais.
- Kiekvienas iškritęs „Premijos“ („Bonus“) simbolis gali turėti iki 2 „Kulkų“ („Bullets“) simbolių. „Kulkos“ („Bullets“) simboliai surenkami premijos režimu.
- Kiekvieną kartą, kai premijos režimu surenkamos 6 ar daugiau „Kulkų“ („Bullets“) simbolių, suteikiamas 1 nemokamas sukimas, tada 6 „Kulkos“ („Bullets“) simboliai aktyvuojami – į „Plieninės Plokštės“ („Steel Plates“) funkciją virš būgnų arba į nemokamų sukimų skaitiklį.
- Plieninės Plokštės („Steel Plates“) simbolis (1, 2, 5, 6 būgnai): „Kulkos Aktyvacijos“ („Bullet Activation“) funkcija transformuoja 1 „Veikėjo“ („Character“) simbolį tame būgne į „Laukinio“ („Wild“) simbolį.
- Smuklės Durų („Saloon Doors“) simbolis (3, 4 būgnai): „Kulkos Aktyvacijos“ („Bullet Activation“) funkcija padidina bet kokio „Veikėjo“ („Character“) simbolio, tame būgne iškritusio už „Smuklės Durų“ („Saloon Doors“) simbolio, daugiklį.

111.6. „X-iter“ („X-iter“) funkcija

- Šią funkciją galima suaktyvinti tik pagrindinio lošimo metu.

Režimas / Funkcija	**Statymo Suma (Statymas x Daugiklis)**	**Aprašymas**
„Aukščiausios Premijos“ („Superbonus“) Funkcija	x 500x	Patekimas į **„Aukščiausios Premijos“** („Superbonus“) funkcijos lošimą, kuriame visi **„Premijos“** („Bonus“) simboliai turi 2 **„Kulkas“ („Bullets“)**.
„Premijos“ („Bonus“) Funkcija	x 100x	Lošimo sukimas su patekimu į **„Premijos“ („Bonus“)** lošimą.
„Dvikovos“ („Duel“) Funkcija	x 25x	1 sukimas su **„Dvikovos“** („Duel“) funkcija.
„Paleistų Šūvių“ („Fired Shots“) Funkcija	x 10x	1 sukimas, per kurį paleidžiami 3 ar daugiau šūvių į plienines plokštes.
„Premijos Medžioklės“ („Bonus Hunt“) Funkcija	x 3x	1 sukimas su daugiau nei trigubai didesne galimybe suaktyvinti „premijos“ („bonus“) lošimą.

112. LOŠIMAS „STIPRĖJIMAS“ („CRESCENDO“)

112.1. Pagrindinė lošimo informacija

- „Stiprėjimas“ („Crescendo“) – tai 5 būgnų, 1 eilės pokerio tipo derinių lošimo automato žaidimas su 5 padėčių funkcijų atsargomis.
- Minimalus statymas – 0,20 EUR, maksimalus statymas – 100,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 2 500 000,00 EUR. Kiekvieno statymo vertė yra 100 žetonų.

112.2. Pagrindinis Lošimas

- Laimintys deriniai nustatomi įvertinus simbolių derinius pagal standartinių pokerio kortų derinių reitingus.
- **Deriniai**: 5 vienodos, karališka eilė ir spalva, eilė ir spalva, 4 vienodos, pilna troba, spalva, eilė, 3 vienodos, 2 poros, pora.
- Kiekviename būgne yra ne mažiau kaip po vieną iš 52 standartinių lošimo kortų (sudarytų iš hierarchinių 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A eilių ir rūšių – vynų, širdžių, būgnų ir kryžių). Visuose būgnuose yra **„Laukinio“** („Wild“) kortų.
- Lošimas gali būti žaidžiamas dviem režimais: įprastu režimu ir **„Premijos“ („Bonus“) režimu.**
- Kiekvienas rezultatyvus pokerio derinio tipas yra susietas su savo atitinkama pagrindine laimėjimo verte, nurodyta išmokų lentelėje.
- Jei vienu metu gali būti sudaryti keli pokerio kortų deriniai, visada parenkamas tas, kurio pagrindinis laimėjimas, nurodytas išmokų lentelėje, yra aukščiausias.
- Bendrasis pokerio kortų derinio laimėjimas apskaičiuojamas padauginus **„Pagrindinį Laimėjimą“** iš **„Laimėjimo Daugiklio“**.
  - Kairiajame (geltoname) langelyje nurodomas „Pagrindinis Laimėjimas“.
  - Dešiniajame (mėlyname) langelyje nurodomas **„Laimėjimo Daugiklis“**.
- Maksimalus bendras laimėjimas lošimo raunde apribotas iki pastatytos sumos sandaugos su 25 000x.

112.3. „Laukinio“ („Wild“) Simbolio Funkcija

- **„Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia bet kurį išmokos simbolį.**
- Funkcijos, nukreiptos į konkrečios hierarchijos kortas arba jų rūšis, netaikomos **„Laukinio“** („Wild“) kortoms, nebent hierarchinė padėtis arba rūšis sutaptų. Kitaip tariant, **„Laukinio“** („Wild“) kortos gali pakeisti bet kokią hierarchinę padėtį ir (arba) rūšį, kad būtų sudarytas laimintis pokerio kortų derinys, tačiau jos negali suaktyvinti modifikatorių.

112.4. „Pakartotinio Sukimo“ („Respin“) Funkcija ir „Funkcijų Atsargos“ („Feature Reserve“)

- Per pradinį lošimo raundo sukimą visada sukami visi 5 minibūgnai, o į „Funkcijų Atsargas“ („Feature Reserve“) suteikiama nuo 1 iki 5 funkcijų.
- Kiekvienas laimintis pokerio kortų derinys suteikia „Pakartotinį Sukimą“ (Respin). Kiekvienas „Pakartotinis Sukimas“ („Respin“) suteikia naują funkciją į „Funkcijų Atsargas“ („Feature Reserve“) – šių funkcijų gali būti ne daugiau kaip 5.
- Jei laimintį kortų derinį sudaro 2, 3 arba 4 kortos, atliekamas „Pakartotinis Sukimas“ („Respin“), kurio metu į laimintį derinį įėjusios kortos išlieka „užfiksuotos“ („sticky“), o likusios kortos sukamos vėl.

- Laimėjimas po „Pakartotinio Sukimo“ („Respin“) suteikiamas, kai iš naujųjų ir senųjų kortų susidaro naujas arba tokios pačios vertės derinys.
- Jei iškrenta simboliai, kurie laimančio pokerio kortų derinio nesudaro, tačiau trūksta tik 1 simbolio iki bet kokio pavidalo eilės arba spalvos, suteikiamas „Pakartotinis Sukimas“ („Respin“). 1 korta, kurios „trūksta“ iki atitinkamo derinio sudarymo, sukama dar kartą.

112.5. Funkcijų Kortelių Taikymas

- Funkcijos taikomos po vieną, iš kairės į dešinę, kiekvienai atitinkamai kortai kiekviename laimančiame kortų derinyje.
- Funkcijų Kortos yra išliekančios, todėl kai jos jau pridėtos, per visą lošimo raundą jų nebegalima pašalinti arba pakeisti.
- Lošimo statymas pradedamas iš naujo nustatant daugiklio vertę ir suaktyvinant nuo 1 iki 5 funkcijų, esančių „Funkcijų Atsargose“ („Feature Reserve“).

112.6. „Premijos“ („Bonus“) funkcija

- „Premijos“ („Bonus“) lošimas, suteikiantis 5 nemokamus sukimus, suaktyvinamas gavus 3 „Premijos“ („Bonus“) simbolius.
- Daugiklis ir funkcijos išlieka, kai iš pagrindinio lošimo pereinama į **„Premijos“** („Bonus“) lošimą, taip pat išlieka per nemokamus sukimus.

112.7. „Funkcijų Kortelių Poveikiai“ („Feature Card Effects“)

- **„Pridėjimo Prie Pagrindinio Laimėjimo“** („Add to Base Win“) Funkcija: Prie kiekvieno simbolio, įeinančio į laimintį derinį, pagrindinio laimėjimo prideda nurodytą vertę.
- **„Pridėjimo Prie Daugiklio“** („Add to Multiplier“) Funkcija: Prie kiekvieno simbolio daugiklio prideda nurodytą vertę.
- **„Pagrindinio Laimėjimo Padauginimo“** („Multiply Base Win“) Funkcija: Kiekvieno simbolio pagrindinį laimėjimą padaugina iš nurodytos vertės.
- **„Daugiklio Padauginimo“** („Multiply Multiplier“) Funkcija: Kiekvieno simbolio daugiklį padaugina iš nurodytos vertės.
- **„Pavertimo į Laukinio“** („Convert to Wild“) funkcija: Prieš įvertinimą visus iškritusius simbolius paverčia į „Laukinio“ („Wild“) simbolius.
- **„Fenikso Sukūrimo“** („Create Phoenix“) funkcija: Sukuria „Laukinio Fenikso“ („Phoenix Wild“) simbolį atsitiktinai parinktoje lentelės pozicijoje.
- **„Kirtėjo Sukūrimo“** („Create Reaper“) funkcija: Sukuria „Laukinio Kirtėjo“ („Reaper Wild“) simbolį atsitiktinai parinktoje lentelės pozicijoje.
- **„Pakartotinio Sukimo“** („Respin“) funkcija: Užfiksuoja visus esamus **„Reaper“** („Reaper“) ir **„Fenikso“** („Phoenix“) simbolius, tada suaktyvina **„Pakartotinį Sukimą“** („Respin“).

112.8. „X-iter“ („X-iter“) funkcija

- **„X-iter“** („X-iter“) Funkcija suteikia galimybę pasirinkti skirtingus lošimo režimus.
- Funkcijos **„X-iter“** („X-iter“) gali būti aktyvuojamos tik pagrindiniame lošime.

Funkcija	Statymo Suma (Statymas x Daugiklis)	Aprašymas
„Aukščiausios Premijos“ („Superbonus“) Funkcija	Pasirinktas statymas x 250x	Lošimo statymas, prasidedantis su 5 **„Funkcijomis“** ir **„Premijos“** („Bonus“) lošimu.
„Premijos“ („Bonus“) Funkcija	Pasirinktas statymas x 100x	Suteikiamas lošimo raundas su patekimu į **„Premijos“** („Bonus“) lošimą.
„5 Funkcijos“ Funkcija	Pasirinktas statymas x 25x	Suteikiamas lošimo raundas, prasidedantis su 5 **„Funkcijomis“**.
„3 Funkcijos“ Funkcija	Pasirinktas statymas x 10x	Suteikiamas lošimo raundas, prasidedantis su 3 **„Funkcijomis“**.
„Premijos Medžioklės“ („Bonus Hunt“) Funkcija	Pasirinktas statymas x 3x	Pasirenkamas lošimo raundas, kuris prasideda su 1 **„Premija“** atsargose ir su daugiau nei trigubai didesne galimybe suaktyvinti **„Premijos“** lošimą.

113. LOŠIMAS „X-INIS AVALONAS“ („AVALON X“)

113.1. Pagrindinė lošimo informacija

- „X-inis Avalonas“ („Avalon X“) – tai 6 būgnų, 7 eilučių lošimas.
- Minimalus statymas – 0,20 EUR, maksimalus statymas – 100,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 1 000 000,00 EUR.

113.2. Pagrindinis Lošimas

- Laimintį derinį sudaro 5 ar daugiau identiškų simbolių, kurie yra sujungti vertikaliai arba horizontaliai.
- Laimėjimai už sudarytas laimančias kombinacijas išmokami pagal išmokų lentelę. Išmokama tik už didžiausią sujungtų identiškų simbolių grupę.
- Visi grupių laimėjimai tame simbolių iškritime surenkami.
- Likę simboliai krenta vertikaliai, kol atsiremia, tada iškrenta nauji simboliai, kurie užpildo tuščius tarpus.
- Bendrasis daugiklis taikomas visoms laimančioms grupėms. Kiekviena laiminti grupė su mažos vertės simboliais padidina bendrąjį daugiklį 1, o kiekviena laiminti grupė su didelės vertės simboliais padidina bendrąjį daugiklį 2.
- Per „Griūtis“ („Avalanche“) funkciją bendrasis daugiklis išlieka aktyvus ir per vykstantį lošimą nėra nustatomas iš naujo.

113.3. „Laukinio“ („Wild“) simbolio funkcija

- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia bet kokį simbolį, išskyrus „Paslaptingą Dėžę“ („Mystery Box“), „Premijos“ („Bonus“) ir „Aukščiausio bonuso“ („Superbonus“) simbolius.
- „Daugiklio Laukinis“ („Multiplier Wild“) simbolis pakeičia bet kokį simbolį, išskyrus kitus „Laukinio“ („Wild“), „Paslaptingą Dėžę“ („Mystery Box“), „Premijos“ („Bonus“) ir „Aukščiausios premijos“ („Bonus“) simbolius.
- Kiekviena laiminti grupė sukuria „Laukinio“ („Wild“) simbolį, kuris atsiranda 1 iš tuščių vietų. Jei į tą pačią laiminčią grupę įeina keli „Laukinio“ („Wild“) simboliai, jų daugiklių vertės susumuojamos ir taikomos sukurtam „Laukinio“ („Wild“) simboliui.

113.4. „Didelių Simbolių“ („Big Symbols“) funkcija

- Visi mažos, didelės vertės ir **„Dėžių“ („Mystery Box“)** Simboliai gali būti 4 dydžių: standartiniai 1x1 (1 būgno ir 1 eilutės), 2x2 (2 būgnų ir 2 eilučių), 3x3 (3 būgnų ir 3 eilučių) ir 4x4 (4 būgnų ir 4 eilučių).
- Dideli simboliai pakeičia 1x1 (1 būgno ir 1 eilutės) simbolius. Simboliai, kurie yra tokio paties tipo, išlieka nepakitę.

113.5. „Dėžės“ („Mystery Box“) simbolio funkcija ir papildomos jo funkcijos

- Tai yra blokuojantis simbolis, kuris su bet kuriuo iškritimu gali iškristi bet kuriame stulpelyje.
- Kol šis simbolis aktyvus ir yra ant lošimo lentelės, jis užima savo poziciją, todėl po kaskadinių laimėjimų nėra pašalinamas kaip kiti laimėję simboliai. Jis išlieka vietoje, kol jo funkcija yra suaktyvinama (šiuo atveju, kai susirenka 5 ar daugiau).
- Jei atskleidžiamas „Laukinio“ („Wild“) simbolis arba išmokos simbolis, kuris nulemia laimėjimą, prasideda nauja „Griūties“ („Avalanche“) funkcija.
- Jei atskleidžiamos „Avalon“ Funkcijos, „Dėžė“ („Mystery Box“) atskleidžia arba „Žetonų Laimėjimo“ („Coins Feature“) funkciją, arba „Funkciją“ („Feature“). Prieš atskleidžiant didelius „Dėžės“ („Mystery Box“) simbolius, jie paverčiami į mažus „Dėžės“ („Mystery Box“) simbolius.
- „Žetonų Laiminčio Derinio“ („Coins Win“) funkcija: Į laimintį derinį patekusio „Žetonų“ („Coins“) Simbolio vertė padauginama iš atlikto statymo.
- „Surinkimo“ („Collect“) Funkcija: Surenka visas „Žetonų“ („Coins“) vertes iš jau atidarytų „Dėžių“ („Mystery Box“) simbolių. „Surinkimo“ „Collect“) simbolis gauna jų bendrąją vertę, tada visos atidarytos dėžės suaktyvinamos iš naujo.
- „Pakartotino Iškritimo“ („Redrop“) Funkcija: Suteikia naują papildomą simbolių iškritimą ir tuo metu rodinyje esančių „Dėžių“ („Mystery Box“) simbolių pakartotinį suaktyvinimą.
- „Bendrojo Daugiklio Skleidiklio“ („Global Multiplier Spreader“) Funkcija: Padaugina atsitiktinai atrinktas jau parodytas „Žetonų“ („Coins“) vertes.
- „Smūgio“ („Holy Strike“) Funkcija: Atsitiktinai parinktą simbolių skaičių pakeičia „Laukinio“ („Wild“) Simboliais, daugiklio „Laukinio“ („Wild“) Simboliais arba „Dėžės“ („Mystery Box“) Simboliais.

113.6. „Premijos“ („Bonus“) funkcija

- 3 ar daugiau **„Premijos“ („Bonus“)** Simboliai suaktyvina **„Premijos“ („Bonus“)** funkciją su 7 simbolių iškritimais. **„Premijos“ („Bonus“)** režimu surinktas **„Premijos“** Simbolis suteikia 1 papildomą simbolių iškritimą.
- Jei iškrenta 1 **„Superpremijos“** Simbolis ir 2 **„Premijos“** Simboliai, suaktyvinama „Aukščiausios premijos“ („Superbonus“) funkcija. „Aukščiausios premijos“ („Superbonus“) funkcijos lošime suaktyvinama „Smūgio“ („Holy Strike“) funkcija per kiekvieną nemokamą simbolių iškritimą.
- Bendrasis draugiklis „Premijos“ („Bonus“) funkcijos metu išlieka.

113.7. „X-iter“ („X-iter“) Funkcijos Taisyklės

- **„X-iter“** („X-iter“) Funkcija suteikia galimybę pasirinkti skirtingus lošimo režimus.
- Funkcijos **„X-iter“** („X-iter“) gali būti aktyvuojamos tik pagrindiniame lošime.
- Visos lošimo taisyklės galioja ir **„X-iter“** („X-iter“) Funkcijoms.

Funkcija	**Statymo Suma (Statymas x Daugiklis)**	**Aprašymas**
„Aukščiausios Premijos“ („Superbonus“) Funkcija	Pasirinktas statymas x 500x	Suteikiamas patekimas į „Aukčiausios premijos“ („Superbonus“) lošimą, kai atrakinama visa „Funkcijų Eilutė“ („Feature Row“).
„Premijos“ („Bonus“) Funkcija	Pasirinktas statymas x 100x	Suteikiamas lošimo raundas su patekimu į „Premijos“ („Bonus“) funkcijos lošimą.
„Perskyrimo Siautulio“ („Split Frenzy“) Funkcija	Pasirinktas statymas x 50x	Vienas sukimas su visomis atrakintomis „Funkcijų Eilutės“ („Feature Row“) pozicijomis ir padidinta „Funkcijų Simbolių“ („Feature Symbols“) iškritimo jose galimybe. Be to, „Premijos“ Simboliai raunde pakeičiami „Aukščiausios premijos“ („Bonus“) Simboliais.
„Premijos Medžioklės“ („Mega Bonus Hunt“) Funkcija	Pasirinktas statymas x 5x	Vienas sukimas su daugiau nei aštuonis kartus didesne galimybe aktyvuoti „Premijos“ („Premijos“) funkcijos lošimą.
„Premijos Medžioklė“ („Bonus Hunt“) Funkcija	Pasirinktas statymas x 2.5x	Vienas sukimas su daugiau nei keturis kartus didesne galimybe aktyvuoti „Premijos“ („Bonus“) funkcijos lošimą.

114. LOŠIMAS „KATEDRA 9“ („CATHEDRAL 9“)

114.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas – 0,20 EUR, maksimalus statymas – 100,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 2 500 000,00 EUR.
- „Katedra 9“– 6 būgnų ir 5 eilučių lošimas.
- Laimėjimas išmokamas už simbolių grupes, kurias sudaro 8 arba daugiau simbolių bet kurioje vietoje.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „Premijos“ („Bonus“) simbolius.
- Lošimas prasideda užpildant papildomas eilutes ir simboliams krentant į pagrindinius būgnus.
- Papildomos eilutės yra virš būgnų ir susideda iš 6 būgnų ir 2 eilučių su funkcijos simboliais, tuščiais simboliais ir tuščiomis pozicijomis.
- Simboliai, esantys papildomose eilutėse, tampa aktyvūs, kai krenta į pagrindinius būgnus.
- Išsukus „Mažo karsto“ („Mini Coffin“) simbolį, atsiranda „Paslaptingo karsto“ („Mystery Coffin“) simbolis tuščiose pozicijose virš jo.
- Visi įprasti simboliai gali būti 1x1 (1 būgno ir 1 eilutės), 2x2 (2 būgnų ir 2 eilučių), 3x3 (3 būgnų ir 3 eilučių) ir 4x4 (4 būgnų ir 4 eilučių) dydžio. Dideli simboliai skaičiuojami kaip atitinkamas 1x1 (1 būgno ir 1 eilutės) dydžio simbolių skaičius, kurį jie uždengia. Pvz., 2x2 (2 būgnų ir 2 eilučių) dydžio simbolis atitinka 4 įprastus simbolius. Jei po dideliu simboliu lieka tuščių vietų, jis užpildo jas 1x1 (1 būgno ir 1 eilutės) dydžio tokios pačios rūšies simboliais.
- Jei nebėra laimėjimų kombinacijų, gali atsirasti didelis simbolis, kuris pakeičia kitus simbolius.

114.2. „Kritimo“ („Tumble“) funkcija

- Po kiekvieno sukimo yra išmokama už laimėjimas kombinacijas ir visi laimintys simboliai dingsta. Likę simboliai krenta į ekrano apačią ir laisvos padėtys yra pakeičiamos naujais simboliais iš viršaus. Kritimas tęsiasi, kol nebelieka laimėjimų kombinacijų.

114.3. „Sprogimo“ („Explosion“) funkcija

- Ši funkcija yra suaktyvinama, kai ant būgnų nebelieka laimėjimų kombinacijų.
- „Sprogimo“ („Explosion“) simbolis pašalina visus įprastus simbolius, kurie yra greta.
- Jei ant būgnų vienu metu yra „Sprogimo“ („Explosion“) ir „Surinkimo“ („Collect“) simboliai, pirmiausia yra suaktyvinama „Surinkimo“ („Collect“) funkcija

114.4. „Surinkimo“ („Collect“) funkcija

- Ši funkcija yra suaktyvinama, kai ant būgnų nebelieka laimėjimų kombinacijų.
- „Surinkimo“ („Collector“) simbolis atsitiktinai pasirenka vieną įprastą simbolį ir surenka visus tokius pačius ekrane esančius įprastus simbolius į vieną simbolio poziciją.
- Karstuose esantys įprasti simboliai nėra surenkami.

114.5. „Paslaptingo karsto“ („Mystery Coffin“) funkcija

- Funkcija suaktyvinama, kai bent vienas „Paslaptingo karsto“ („Mystery Coffin“) simbolis pasiekia būgnų apačią.
- Visi „Paslaptingo karsto“ („Mystery Coffin“) simboliai atskleidžia tokį patį įprastą simbolį arba „Laukinį“ („Wild“) simbolį. Visi laimėjimai susumuojami ir „Paslaptingo karsto“ („Mystery Coffin“) simboliai uždaromi.
- Būgnų apačią pasiekę „Paslaptingo karsto“ („Mystery Coffin“) simboliai pasislenka per 1 simbolio poziciją žemyn, o visi ekrane esantys „Paslaptingo karsto“ („Mystery Coffin“) simboliai atskleidžia naują įprastą arba „Laukinį“ („Wild“) simbolį. Tai kartojasi tol, kol ekrane nebelieka laiminčių kombinacijų.
- „Super paslaptingo karsto“ („Super Mystery Coffin“) simboliai suaktyvinami, kai bent vienas „Super paslaptingo karsto“ („Super Mystery Coffin“) simbolis pasiekia būgnų apačią. Simbolio daugiklio vertė pridedama prie laimėjimo daugiklio. Jie atskleidžia simbolius ir slenka žemyn taip pat, kaip ir „Paslaptingo karsto“ („Mystery Coffin“) simboliai.
- „Super paslaptingo karsto“ („Super Mystery Coffin“) simboliai, pasiekę būgnų apačią, pasislenka viena pozicija žemyn, o visi ant būgnų esantys „Super paslaptingo karsto“ („Super Mystery Coffin“) bei „Paslaptingo karsto“ („Mystery Coffin“) simboliai atskleidžia naują įprastą simbolį arba „Laukinį“ („Wild“) simbolį. Šis procesas kartojamas tol, kol ekrane nebelieka naujų laiminčių kombinacijų.
- Laimėjimo daugiklis pradedamas nuo x0. Jis suaktyvinamas, kai „Super paslaptingo karsto“ („Super Mystery Coffin“) simbolis pasiekia būgnų apačią. Laimėjimo daugiklis išlieka aktyvus iki sukimo arba „Kritimo“ („Tumble“) funkcijos pabaigos.
- Galimos daugiklių vertės yra: x2, x3, x5, x10, x25, x50, x100, x500 arba x1000.

114.6. „Palaidojimo“ („Entombed“) funkcija
- „Palaidojimo“ („Entombed“) funkcija suaktyvinama, kai „Palaidojimo“ („Entombed“) simbolis uždengia visas papildomas eilutes ir nebėra laiminčių kombinacijų.
- Visi simboliai, esantys ant būgnų, pakeičiami 1 įprastu simboliu.
- „Super palaidojimo“ („Super Entombed“) funkcija suaktyvinama, kai „Super palaidojimo“ („Super Entombed“) simbolis uždengia visas papildomas eilutes ir nebėra laiminčių kombinacijų. Visi simboliai, esantys ant būgnų, pakeičiami tik didelės arba vidutinės išmokos simboliais.

114.7. „Švento surinkimo“ („Holy Collect“) funkcija
- Ši funkcija gali būti aktyvuota bet kurio sukimo ar „Kritimo“ („Tumble“) funkcijos metu. Kai iš papildomų eilučių krenta „Švento blokavimo“ („Holy Blocker“) simbolis, prie šios funkcijos yra pridedama „Energija“.
- Suaktyvinus funkciją pridedami 3, 4, 5 arba 6 karstai ant būgnų.

114.8. Nemokamų sukimų funkcija
- Išsukus 3 ar daugiau „Premijos“ („Bonus“) simbolių, suaktyvinamas premijos lošimas su 2, 3 arba 4 nemokamais sukimais.
- Maksimalus „Premijos“ („Bonus“) simbolių skaičius yra 6.
- Nemokamų sukimų metu laimėjimo daugiklio vertė išlieka ir nėra atstatoma.
- Nemokamų sukimų metu išsukti „Premijos“ („Bonus“) simboliai suteikia papildomų nemokamų sukimų.

- Laimėjus su visais 9 įprastais simboliais, suaktyvinama „Super premijos“ („Super Bonus“) funkcija, kurioje suteikiami 2, 3 arba 4 papildomi nemokami sukimai.
- Kiekvienas nemokamas sukimas prasideda su 1, 2, 3, 4, 5 arba 6 „Super paslaptingo karsto“ („Super Mystery Coffin“) simboliais.
- „Super premijos“ („Super Bonus“) funkcijos nemokamų sukimų metu visi neaktyvūs „Super paslaptingo karsto“ („Super Mystery Coffin“) simboliai aktyvuojami.

114.9. „X-iter“ funkcija

- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Super premijos“ („Super Bonus“) lošimą. Kai „Super premijos“ („Super Bonus“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuotas „Super“ premijos lošimas su 1, 2, 3, 4, 5 arba 6 „Super paslaptingo karsto“ („Super Mystery Coffin“) simboliais kiekvienos „Kritimo“ („Tumble“) funkcijos metu.
- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Premijos“ („Bonus“) lošimą. Kai „Premijos“ („Bonus“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuotas premijos lošimas.
- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Karstų kritimo“ („Coffin Drop“) lošimą. Kai „Karstų kritimo“ („Coffin Drop“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad pirmo kritimo metu atsiras 1, 2, 3, 4, 5 arba 6 atsitiktiniai „Paslaptingo karsto“ („Mystery Coffin“) simboliai.
- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Mega premijos medžioklės“ („Mega Bonus Hunt“) lošimą. Kai „Mega premijos medžioklės“ („Mega Bonus Hunt“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja daugiau nei 10 kartų didesnę galimybę suaktyvinti premijos lošimą.
- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Premijos medžioklės“ („Bonus Hunt“) lošimą. Kai „Premijos medžioklės“ („Bonus Hunt“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas su daugiau nei 3 kartus didesne galimybe suaktyvinti premijos lošimą.
- Ši funkcija gali būti aktyvuota tik pagrindinio lošimo metu.

115. LOŠIMAS „SKIBLINGAI“ („SKIBBLINGS“)

115.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas – 0,20 EUR, maksimalus statymas – 100,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 1 000 000,00 EUR.
- „Skiblingai“– 5 būgnų, 4 eilučių ir 178 laimėjimo būdų lošimas.
- Laimėjimai už laiminčius simbolių derinius yra išmokami iš eilės nuo kairiojo iki dešinio būgno.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „Premijos“ („Bonus“) simbolius.

- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus įprastus simbolius. Jeigu laimėjimą kombinaciją sudaro tik „Laukiniai“ („Wild“) simboliai, laimėjimas išmokamas pagal didžiausios išmokos simbolį.
- „Paladino“ („Paladin“) simbolis gali būti išsuktas bet kurio sukimo metu ir veikia kaip „Laukinis“ („Wild“) simbolis. Jis suaktyvinamas, kai dalyvauja laimėjime kombinacijoje ir surenka visus „Skiblingo“ („Skibbling“) simbolius iš šviečiančių žibintų ir prideda juos į patranką. Išmokėjus laimėjimą, „Paladino“ („Paladin“) simbolis pašalinamas kartu su visais greta esančiais įprastais simboliais.
- Burtininko“ („Wizard“) simbolis gali būti išsuktas bet kurio sukimo metu ir veikia kaip „Laukinis“ („Wild“) simbolis. Jis suaktyvinamas, kai dalyvauja laimėjime kombinacijoje ir uždega visus nešviečiančius „Skiblingo žibintų“ („Skibbling Lanterns“) simbolius bet kuria raudonos, rožinės arba žalios spalvos žibintų kombinacija. „Burtininko“ („Wizard“) simbolis sprogsta ir pašalina save bei visus įprastus simbolius nuo būgnų. Po sprogimo visi žibintai lieka šviečiantys.

115.2. „Kritimo“ („Tumble“) funkcija

- Po kiekvieno sukimo yra išmokama už laimėjimas kombinacijas ir visi laimintys simboliai dingsta. Likę simboliai krenta į ekrano apačią ir laisvos padėtys yra pakeičiamos naujais simboliais iš viršaus. Kritimas tęsiasi, kol nebelieka laimėjimų kombinacijų.

115.3. „Skiblingo žibintų“ („Skibbling Lanterns“) funkcija

- Ant lošimo būgnų yra 14 „Skiblingo žibintų“ („Skibbling Lanterns“) simbolių, už kuriuos gali būti renkami „Skiblingo“ („Skibbling“) simboliai.
- Kai laimėjimo kombinacija eina per „Skiblingo žibinto“ („Skibbling Lantern“) simbolį, „Skiblingo“ („Skibbling“) simboliai surenkami į patranką.
- Priklausomai nuo žibinto spalvos, suteikiamas skirtingas „Skiblingo“ („Skibbling“) simbolių skaičius:
  - Perėjus raudoną žibintą, į patranką pridedama 10 „Skiblingo“ („Skibbling“) simbolių;
  - Perėjus rožinį žibintą, į patranką pridedami 3 „Skiblingo“ („Skibbling“) simboliai;
  - Perėjus žalią žibintą, į patranką pridedamas 1 „Skiblingo“ („Skibbling“) simbolis.
- Nešviečiantys „Skiblingo žibintų“ („Skibbling Lanterns“) simboliai gali būti iš naujo užpildyti po kiekvienos „Kritimo“ („Tumble“) funkcijos suaktyvinimo.

115.4. „Patrankos šūvio“ („Cannon Blast“) funkcija

- Ši funkcija suaktyvinama, kai ant būgnų nebelieka laimėjimų kombinacijų, o patrankoje yra 5 arba daugiau „Skiblingo“ („Skibbling“) simbolių.
- Funkcija prasideda pakartotiniu sukimu, kurio metu visi patrankoje esantys „Skiblingo“ („Skibbling“) simboliai iššaunami ant būgnų.
- „Skiblingo“ („Skibbling“) simbolis gali nukristi į bet kurią poziciją ant būgnų, kurioje nėra „Užfiksuotų“ („Sticky“) simbolių. „Užfiksuoti“ („Sticky“) simboliai yra „Laukinis“ („Wild“), „Paladino“ („Paladin“), „Burtininko“ („Wizard“) ir „Premijos“ („Bonus“) simboliai.
- Ant būgnų nukrites „Skiblingo“ („Skibbling“) simbolis pavirsta į „Paslaptingą“ („Mystery“) simbolį. Kiekvieną kartą, kai „Skiblingo“ („Skibbling“) simbolis nukrenta ant jau esančio „Paslaptingo“ („Mystery“) simbolio, to simbolio daugiklis padidėja.

- Nukritus visiems „Skiblingo“ („Skibbling“) simboliams, būgnai sustoja ir visi „Paslaptingi“ („Mystery“) simboliai atskleidžia vienos rūšies įprastą simbolį arba „Laukinius“ („Wild“) simbolius. Atskleidus simbolį, daugiklis išlieka.
- Jei yra naujas laimėjimas, „Kritimo“ („Tumble“) funkcija tęsiasi.

115.5. „Skiblingo lietaus“ („Skibbling Rain“) funkcija

- Ši funkcija gali būti suaktyvinta bet kurio sukimo ar nemokamo sukimo pradžioje. Jos metu ant būgnų pridedami „Skiblingo“ („Skibbling“) simboliai.
- Ant būgnų nukrites „Skiblingo“ („Skibbling“) simbolis pavirsta į „Paslaptingą“ („Mystery“) simbolį. Kiekvieną kartą, kai „Skiblingo“ („Skibbling“) simbolis nukrenta ant jau esančio „Paslaptingo“ („Mystery“) simbolio, to simbolio daugiklis padidėja.
- Nukritus visiems „Skiblingo“ („Skibbling“) simboliams, būgnai sustoja ir visi „Paslaptingi“ („Mystery“) simboliai atskleidžia vienos rūšies įprastą simbolį arba „Laukinius“ („Wild“) simbolius. Atskleidus simbolį, daugiklis išlieka.
- Jei yra naujas laimėjimas, „Kritimo“ („Tumble“) funkcija tęsiasi.

115.6. „Premijos lietaus“ („Bonus Rain“) funkcija

- Ši funkcija gali būti suaktyvinta bet kurio sukimo pagrindinio lošimo metu.
- Jos metu ant būgnų pridedami 2, 3, 4 arba 5 „Premijos“ („Bonus“) simboliai arba „Super premijos“ („Super Bonus“) ir „Premijos“ („Bonus“) simboliai.

115.7. Nemokamų sukimų funkcija

- Išsukus 3 ar daugiau „Premijos“ („Bonus“) simbolių, suaktyvinamas premijos lošimas su nemokamais sukimais:
  - Išsukus 3 „Premijos“ („Bonus“) simbolius, suteikiami 7 nemokami sukimai;
  - Išsukus 4 „Premijos“ („Bonus“) simbolius, suteikiami 9 nemokami sukimai;
  - Išsukus 5 „Premijos“ („Bonus“) simbolius, suteikiama 11 nemokamų sukimų;
- Išsukus „Premijos“ („Bonus“) ir „Super premijos“ („Super Bonus“) simbolius, suaktyvinama „Super premijos“ („Super Bonus“) funkcija, kurioje garantuojama, kad kiekvienas nemokamas sukimas prasidės „Skiblingo lietaus“ („Skibbling Rain“) funkcija.
- Nemokamų sukimų metu išsuktas „Premijos“ („Bonus“) simbolis suteikia 1 papildomą nemokamą sukimą.
- Nemokamų sukimų metu visi patrankoje surinkti „Skilbingo“ („Skibbling“) simboliai išlieka. „Patrankos šūvio“ („Cannon Blast“) funkcija nesuaktyvinama tol, kol nebelieka laimėčių kombinacijų paskutinio nemokamo sukimo metu.
- Nemokamų sukimų metu suaktyvinus „Patrankos šūvio“ („Cannon Blast“) funkciją, daugiau „Premijos“ („Bonus“) simbolių išsukti negalima.
- Visi laimėjimai išmokami pasibaigus nemokamų sukimų lošimui.

115.8. „X-iter“ funkcija

- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Super premijos“ („Super Bonus“) lošimą. Kai „Super premijos“ („Super Bonus“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuotas „Super“ premijos lošimas.

- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Premijos“ („Bonus“) lošimą. Kai „Premijos“ („Bonus“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuotas premijos lošimas.
- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Karališko sukimo“ („King Spin“) lošimą. Kai „Karališko sukimo“ („King Spin“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuriame garantuojama, kad bus suaktyvinta „Skibbling lietaus“ („Skibbling Rain“) arba „Premijos lietaus“ („Bonus Rain“) funkcija. Jei šio sukimo metu suaktyvinamas premijos lošimas, garantuojamas „Super premijos“ („Super Bonus“) lošimas.
- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Mega premijos medžioklės“ („Mega Bonus Hunt“) lošimą. Kai „Mega premijos medžioklės“ („Mega Bonus Hunt“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja daugiau nei 8 kartus didesnę galimybę suaktyvinti premijos lošimą.
- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Premijos medžioklės“ („Bonus Hunt“) lošimą. Kai „Premijos medžioklės“ („Bonus Hunt“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas su daugiau nei 4 kartus didesne galimybe suaktyvinti premijos lošimą.
- Ši funkcija gali būti aktyvuota tik pagrindinio lošimo metu.

116. LOŠIMAS „ŽIRAFOS“ („GIRAFFALOT“)

116.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas – 0,20 EUR, maksimalus statymas – 100,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 1 000 000,00 EUR.
- „Žirafos“– 5 būgnų, 4 eilučių ir 26 laimėjimo linijų lošimas.
- Laimėjimai už laimančius simbolių derinius yra išmokami iš eilės nuo kairiojo iki dešinio būgno.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus įprastus simbolius.
- Už laimančią kombinaciją, sudarytą iš „Laukinių“ („Wild“) simbolių, išmokamas didžiausios vertės simbolio laimėjimas, išskyrus pilną 5 „Laukinių“ („Wild“) simbolių kombinaciją, už kurią išmokama 25x bendro statymo suma.
- „Išsiplečiantis laukinis“ („Expanding Wild“) simbolis pakeičia visus įprastus simbolius, išsiplečia per visą būgną ir suaktyvina 1 pakartotinį sukimą. „Išsiplečiantis laukinis“ („Expanding Wild“) simbolis gali turėti daugiklį.
- Pagrindinio lošimo metu „Išsiplečiantis laukinis“ („Expanding Wild“) simbolis gali būti išsuktas tik 2 ir 4 būgnuose.
- Pakartotinio sukimo metu „Laukiniai“ („Wild“), „Premijos“ („Bonus“) ir „Išsiskleidžiantys laukiniai“ („Spreading Wilds“) simboliai užsifiksuoja savo vietose.
- Nauji „Išsiplečiantys laukiniai“ („Expanding Wilds“) simboliai suaktyvina dar vieną pakartotinį sukimą, tačiau už vieną sukimą suteikiamas ne daugiau nei vienas pakartotinis sukimas.

- Jei „Išsiskleidžiančio laukinio“ („Spreading Wild“) simbolio paverstas „Laukinis“ („Wild“) simbolis yra tame pačiame būgne kaip ir „Išsiplečiantis laukinis“ („Expanding Wild“) simbolis jam išsiplėtus, visas būgnas tampa „Laukiniu“ („Wild“).
- Bendras visų to būgno „Laukinių“ („Wild“) simbolių daugiklis taikomas visiems laimėjimams, kuriuose dalyvauja šie simboliai.

116.2. „Super sukimo“ („Super Spin“) funkcija

- Ši funkcija gali būti suaktyvinta sukimo arba pakartotinio sukimo pradžioje ir nuo būgnų pašalinami visi mažos išmokos simboliai.

116.3. Nemokamų sukimų funkcija

- Išsukus 3 ar daugiau „Premijos“ („Bonus“) simbolių, suaktyvinamas premijos lošimas su 5 nemokamais sukimais.
- Nemokami sukimai prasideda lošimo pabaigoje, kai ant būgnų nebelieka laiminčių kombinacijų. Nemokamų sukimų metu „Premijos“ („Bonus“) simboliai negali būti išsukti.
- Išsukus 1 „Super premijos“ („Super Bonus“) simbolį kartu su 2 „Premijos“ („Bonus“) simboliais, suaktyvinama „Super premijos“ („Super Bonus“) funkcija, kurioje suteikiami 5 nemokami sukimai.
- Nemokamų sukimų metu „Išsiplečiantys laukiniai“ („Expanding Wilds“) simboliai gali būti išsukti ant 1, 2, 4 ir 5 būgnų ir suaktyvinti pakartotinius sukimus taip pat, kaip ir pagrindiniame lošime.
- Visi laimėjimai išmokami pasibaigus nemokamų sukimų funkcijai.

116.4. „X-iter“ funkcija

- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Super premijos“ („Super Bonus“) lošimą. Kai „Super premijos“ („Super Bonus“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja kad bus išsukti nuo 1 iki 4 „Išsiplečiančių laukinių“ („Expanding Wilds“) simbolių.
- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Premijos“ („Bonus“) lošimą. Kai „Premijos“ („Bonus“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuotas premijos lošimas.
- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Magiško sukimo“ („Magic Spin“) lošimą. Kai „Magiško sukimo“ („Magic spin“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuriame garantuojami 2 „Išsiplečiantys laukiniai“ („Expanding Wilds“) simboliai. Jei šio sukimo metu suaktyvinamas premijos lošimas, jis patobulinamas į „Super premijos“ („Super Bonus“) lošimą.
- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Mega premijos medžioklės“ („Mega Bonus Hunt“) lošimą. Kai „Mega premijos medžioklės“ („Mega Bonus Hunt“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja daugiau nei 10 kartų didesnę galimybę suaktyvinti premijos lošimą.
- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Premijos medžioklės“ („Bonus Hunt“) lošimą. Kai „Premijos medžioklės“

(„Bonus Hunt“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas su daugiau nei 4 kartus didesne galimybe suaktyvinti premijos lošimą.
- Ši funkcija gali būti aktyvuota tik pagrindinio lošimo metu.

117. LOŠIMAS „PASAULIO VALGYTOJAI“ („WORLD EATERS“)

117.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas – 0,20 EUR, maksimalus statymas – 100,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 1 000 000,00 EUR.
- „Pasaulio valgytojai“– 5 būgnų ir 5 eilučių lošimas.
- Laimėjimai išmokami už kiekvieną simbolį, virš kurio esančios būgnų pozicijos iki pat viršutinės eilutės yra tuščios ir kurio spalva sutampa su matomu surinkėju.
- Įprasti simboliai gali būti išsukti sukrauti į vieną vietą. Toks simbolis skaičiuojamas kaip kelių vienodų simbolių rinkinys, o jų skaičius nurodytas ant paties simbolio.
- Lošimas turi laimėjimo daugiklį, kuris padaugina visus laimėjimus. Laimėjimo daugiklis pradedamas nuo x1 vertės ir atstatomas prieš kiekvieną lošimo raundą.
- Kiekvienas lošimas prasideda ant būgnų išsukus naują simbolių rinkinį ir pasirodant 2 surinkėjams.
- Laimintys simboliai pašalinami, o likę simboliai kyla į viršų, kad užpildytų tuščias pozicijas. Nauji simboliai atsiranda iš apačios. Kairėje esantis surinkėjas pašalinamas, o naujas pridedamas iš dešinės pusės. Lošimas tęsiasi tol, kol nebelieka laiminčių kombinacijų.
- „Daugiklio laukinis“ („Multiplier Wild“) simbolis pakeičia visus įprastus simbolius ir prideda savo vertę prie laimėjimo daugiklio, kai tampa laimančios kombinacijos dalimi.
- „Monetos“ („Coin“) simboliai išmoka ant jų nurodytą vertę, padaugintą iš statymo dydžio ir laimėjimo daugiklio, kai virš jų esančios būgnų pozicijos iki viršutinės eilutės yra tuščios.
- Lošimo pradžioje yra 4 užrakintos funkcijos: „Vamzdis“, „Fejerverkas“, „Medis“ ir „Vulkanas“. Jos atrakinamos iš eilės, kai lošimo metu simboliai yra išsukami 3 kartus:
- Išsukus „Banginio“ simbolius, atrakinama „Vamzdžio“ funkcija;
- Išsukus „Vamzdžio“ simbolius, atrakinama „Fejerverko“ funkcija;
- Išsukus „Fejerverko“ simbolius, atrakinama „Medžio“ funkcija;
- Išsukus „Medžio“ simbolius, atrakinama „Vulkano“ funkcija.
- Atrakintų funkcijų ir taupyklės būsena išsaugojama kiekvienam statymui.
- „Pilko namo“ („Grey House“) simbolis yra blokuojantis simbolis. Kai jis vertikaliai arba horizontaliai ribojasi su laimančiu simboliu, jis pavirsta į to paties tipo vieną simbolį.
- „Fejerverko“ („Fireworks“) simbolis suaktyvinamas, kai išsukamas ant būgnų kartu su „Pilko namo“ („Grey House“) simboliu. Tuomet visi „Pilko namo“ simboliai paverčiami į „Daugiklio laukinius“ („Multiplier Wild“) simbolius.
- „Banginio“ („Whale“) simbolis yra blokuojantis simbolis. Kai nei vienas iš matomų surinkėjų negali surinkti simbolių, „Banginio“ („Whale“) simbolis suaktyvinamas ir pašalina save bei visus to paties būgno įprastus simbolius.
- „Vamzdžio“ („Pipe“) simbolis suaktyvinamas, kai virš jo esančios būgnų pozicijos iki viršutinės eilutės yra tuščios. Surinkėjas surenka visus atitinkamus simbolius iš papildomos

eilutės, kuri yra po lošimo būgnais. Surinkėjas panaudoja tą simbolį, kuris gali surinkti didžiausią vertę.

- „Medžio“ („Tree“) simbolis suaktyvinamas, kai po laimėjimo atsiduria šalia tuščių vietų. Tuščios vietos užpildomos „Miško“ („Forest“) simboliais, kurie vėliau atskleidžia arba „Daugiklio laukinį“ („Multiplier Wild“), arba vienos rūšies įprastus simbolius.
- „Vulkano“ („Volcano“) simbolis veikia kaip „Laukinis“ („Wild“) simbolis. Jį surinkus, funkcija suaktyvinama, kai matomi surinkėjai nebegali nieko surinkti. Jos metu atitinkamas surinkėjas sunaikina visus kito tipo įprastus simbolius. Likę simboliai sukraunami ir tuščios vietos užpildomos.
- Kai ant būgnų lieka nesurinktas „Monetos“ („Coin“) simbolis ir nebėra laiminčių kombinacijų, simbolis surenkamas į taupyklę, kuri gali sprogti ir suaktyvinti „Monetų eilutės kritimo“ („Coin Row Drop“) funkciją, kurios metu apatinė eilutė užpildoma „Monetos“ („Coin“) simboliais, o likęs būgnas – vienodais simboliais.

117.2. Premijos lošimas

- Išsukus 3 „Premijos“ („Bonus“) simbolius, suaktyvinamas premijos lošimas su 3 „Super“ kritimais.
- Premijos lošimo metu būgnai išsiplečia iki 7x7 (7 būgnų ir 7 eilučių) dydžio.
- Kiekvienas „Super“ kritimas prasideda su naujais surinkėjais ir naujais simboliais būgnuose.
- Premijos lošimo metu negali atsirasti „Banginis“ („Whale“), „Vamzdis“ („Pipe“), „Fejerverkas“ („Fireworks“), „Medis“ („Tree“) ir „Vulkanas“ („Volcano“).
- Visi įprasti simboliai premijos lošime yra sukrauti ir pažymėti skaičiumi, išskyrus simbolius, išsuktus „Monetų eilutės kritimo“ („Coin Row Drop“) funkcijos metu.
- Kiekvienas išsuktas „Premijos“ („Bonus“) simbolis premijos lošime suteikia 1 papildomą „Super“ kritimą.

117.3. „Ekstra žvėries“ („Ultra Beast“) funkcija

- Premijos lošime gali atsirasti „NSO“ („UFO“) simbolis, kuris suaktyvina „Ekstra žvėries“ („Ultra Beast“) funkciją. „Ekstra žvėries“ („Ultra Beast“) funkcijos metu yra pakeičiami matomi surinkėjai ir išmokama už visus ant būgnų esančius įprastus simbolius ir simboliai, kurie yra ant būgnų, pašalinami. Tai kartojasi, kol „Ekstra žvėris“ dingsta ir įprasti surinkėjai grįžta. Kritimai „Ekstra žvėries“ („Ultra Beast“) funkcijos metu neskaičiuojami kaip likę „Super“ kritimai.

117.4. „X-iter“ funkcija

- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Super premijos“ („Super Bonus“) lošimą. Kai „Super premijos“ („Super Bonus“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja kad bus aktyvuotas premijos lošimas.
- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Premijos“ („Bonus“) lošimą. Kai „Premijos“ („Bonus“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuotas premijos lošimas.
- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Epinės premijos medžioklės“ („Epic Bonus Hunt“) lošimą. Kai „Epinės

premijos medžioklės“ („Epic Bonus Hunt“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuriame garantuojama didžiausia galimybė suaktyvinti premijos lošimą.

- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Mega premijos medžioklės“ („Mega Bonus Hunt“) lošimą. Kai „Mega premijos medžioklės“ („Mega Bonus Hunt“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja didesnį šansą suaktyvinti premijos lošimą.
- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Premijos medžioklės“ („Bonus Hunt“) lošimą. Kai „Premijos medžioklės“ („Bonus Hunt“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuriame garantuojama didelis šansas suaktyvinti premijos lošimą.
- Ši funkcija gali būti aktyvuota tik pagrindinio lošimo metu.

118. LOŠIMAS „LEDINIS VILKAS 2“ („ICE WOLF 2“)

118.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas – 0,20 EUR, maksimalus statymas – 100,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 1 000 000,00 EUR.
- „Ledinis Vilkas 2“– 6 būgnų ir 3-7 eilučių ir 729-100 842 laimėjimo būdų lošimas.
- Laimėjimai už laiminčius simbolių derinius yra išmokami iš eilės nuo kairiojo iki dešinio būgno.
- Lošimo būgnai susideda iš trijų skilčių:
- Viršutinė skiltis – viena eilutė funkcijų eilutė. Joje gali būti išsukti funkcijų simboliai arba tuščios vietos.
- Vidurinė skiltis, kuri yra po funkcijų eilute, – 3 eilučių ledo skiltis.
- Apatinė sekcija, kuri yra po ledo skiltimi, – 3 eilučių pagrindinė skiltis.
- Po pagrindine skiltimi yra papildoma funkcijų sekcija, vadinama „Vilko guoliu“ („Wolf Den“).
- Naujo lošimo pradžioje visos būgnų pozicijos funkcijų eilutėje, ledo skiltyje yra padengtos ledu.
- Ledu padengti simboliai yra neaktyvūs, o simboliai pagrindinėje skiltyje yra aktyvūs. Nuo ledo atlaisvinti simboliai tampa aktyvūs.
- Sunaikintas ledas neatstatomas iki kito lošimo pradžios.
- Sustojus būgnams, laimėjimai apskaičiuojami tik pagal tuo metu aktyvius simbolius. Jei laimančių kombinacijų nėra ir nepriklauso pakartotiniai sukimai, sukimas baigiamas.
- Jei ant būgnų yra laimančių kombinacijų, laimintys simboliai sunaikina ledo blokus savo stulpeliuose. Kiekviename stulpelyje pašalinama tiek ledo blokų, kiek jame yra laimančių simbolių.
- Po kiekvieno laimėjimo išmokėjimo, suaktyvinamas nemokamas pakartotinis sukimas.
- Kai nebėra laimančių kombinacijų ar „Ledinių vilkų“ („Ice Wolfs“) simbolių, kuriuos išsukus suaktyvinami pakartotiniai sukimai, pasibaigus premijos lošimui arba pasiekus maksimalų laimėjimą lošimas baigiasi.

- „Laukinis“ („Wild“) simbolis su sidabriniu rėmeliu ir „Auksinis laukinis“ („Golden Wild“) simbolis su auksiniu rėmeliu pakeičia bet kurį įprastą simbolį.
- „Auksinis laukinis“ („Golden Wild“) simbolis gali būti išsuktas su x2, x3 arba x5 daugiklio verte.
- „Laukinio“ ir „Auksinio laukinio“ („Golden Wild“) simbolių daugiklių vertės padidėja po 1 kiekvieną kartą, kai juos paveikia bet kuri „Vilko“ („Wolf“) funkcija. „Laukinis“ („Wild“) simbolis be daugiklio gauna x2 daugiklio vertę.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis gali būti išsuktas ant 2-6 eilučių, bet kurioje būgnų vietoje.
- „Auksinis laukinis“ („Golden Wild“) simbolis gali būti išsuktas ant 3-6 eilučių, bet kurioje būgnų vietoje, išskyrus funkcijos eilutėje.
- Ledu užblokuoti „Laukiniai“ („Wild“) simboliai lieka savo vietose, kol ledas pašalinamas arba prasideda naujas lošimo raundas.
- Funkcijų eilutėje esantys „Laukiniai“ („Wild“) simboliai lieka užfiksuoti pakartotinių sukimų metu, kol prisideda prie laimėjimo.
- Funkcijų eilutėje esantys „Daugiklio“ („Multiplier“) simboliai lieka užfiksuoti pakartotinių sukimų metu.
- „Premijos“ („Bonus“) ir „+1 sukimo“ („+1 Spin“) simboliai lieka užfiksuoti pakartotinių sukimų metu.
- „Kaukiančio vilko“ („Howling Wolf“) simbolis gali būti išsuktas ant 2-6 eilučių. Jis nusisuka į kairę arba dešinę, sunaikinamas ledas virš jo esančiame plote ir padidinami jame esančių „Laukinių“ („Wild“) simbolių daugikliai. Po to pats simbolis paverčiamas į „Laukinį“ („Wild“) simbolį.
- „Ledinio vilko“ („Ice Wolf“) simbolis gali būti išsuktas ant 2-6 būgnų pagrindinėje ir ledo skiltyse. Jei po sukimo šis simbolis yra aktyvus, jis suteikia pakartotinį sukimą ir lieka savo vietoje. Pakartotinio sukimo metu vilkas prabėga per kiekvieną būgną su aktyviu „Ledinio vilko“ („Ice Wolf“) simboliu, sunaikina visą ledą ir visus simbolius nuo savo pozicijos į viršų paverčia į „Laukinius“ („Wild“) simbolius. „Laukiniai“ simboliai, per kuriuos prabėga vilkas, gauna padidintą daugiklį.
- „Auksinio vilko“ („Golden Wolf“) simbolis gali būti išsuktas ant 2-5 būgnų funkcijų eilutėje. Išsukus šį simbolį, jo pozicijoje ir dviejose gretimose pozicijose pašalinamas ledas. Suaktyvintas vilkas prabėga šiais 3 būgnais žemyn, sunaikinamas ledas ir visi simboliai žemiau jo paverčiami į „Laukinius“ („Wild“) simbolius su galimomis pradinėmis x2, x3 arba x5 daugiklių vertėmis.
- „Daugiklio“ („Multiplier“) simbolis gali būti išsuktas tik funkcijų eilutėje. Galimos „Daugiklio“ („Multiplier“) simbolio vertės: x2, x3, x5, x10, x50. Aktyvūs daugikliai padaugina visus laimėjimus. Laimėjimo daugiklis yra aktyvių daugiklių simbolių sumos ir laiminčioje kombinacijoje esančių „Laukinių“ („Wild“) simbolių daugiklių sumos kombinacija.
- „Premijos“ („Bonus“) simbolis gali būti išsuktas tik funkcijų eilutėje pagrindinio lošimo metu.

118.2. Premijos lošimas

- Pasibaigus pakartotiniams sukimams ir esant aktyviam „Premijos“ („Bonus“) simboliui, suaktyvinamas premijos lošimas su 5 „Vilko“ („Wolf“) sukimais.
- Premijos lošimo metu po lošimo būgnais atsiranda „Vilko guolio“ („Wolf Den“) papildoma eilutė.

- Kiekvieno sukimo metu „Vilko guolio“ („Wolf Den“) papildomoje eilutėje ant 2–5 būgnų gali pasirodyti iki 4 „Ledinio vilko“ („Ice Wolf“) simbolių. Suaktyvinti vilkai prabėga būgnais į viršų, sunaikina visą ledą ir paverčia simbolius į „Laukinius“ („Wild“) simbolius. Už papildomoje eilutėje esančius „Ledinio vilko“ („Ice Wolf“) simbolius papildomi pakartotiniai sukimai nesuteikiami.
- Premijos lošimo metu funkcijų eilutėje gali būti išsuktas „+1 sukimo“ („+1 Spin“) simbolis. Už kiekvieną aktyvų „+1 sukimo“ („+1 Spin“) simbolį suteikiamas 1 papildomas „Vilko“ („Wolf“) sukimas.

118.3. „X-iter“ funkcija

- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Super premijos“ („Super Bonus“) lošimą. Kai „Super premijos“ („Super Bonus“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja kad bus aktyvuotas premijos lošimas.
- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Premijos“ („Bonus“) lošimą. Kai „Premijos“ („Bonus“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuotas premijos lošimas.
- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Ledo laužytojo“ („Ice Breaker“) lošimą. Kai „Ledo laužytojo“ („Ice Breaker“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad visas ledas bus pašalintas.
- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Laukinio šauksmo“ („Call Of The Wild“) lošimą. Kai „Laukinio šauksmo“ („Call Of The Wild“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuota viena iš „Vilko“ („Wolf“) funkcijų.
- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Premijos medžioklės“ („Bonus Hunt“) lošimą. Kai „Premijos medžioklės“ („Bonus Hunt“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus trigubas šansas suaktyvinti premijos lošimą.
- Ši funkcija gali būti aktyvuota tik pagrindinio lošimo metu.

119. LOŠIMAS „TORO 911“ („TORO 911“)

119.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas – 0,20 EUR, maksimalus statymas – 100,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 1 000 000,00 EUR.
- „Toro 911“– 5 būgnų, 7 eilučių ir 421 laimėjimo būdų lošimas.
- Laimėjimai už laimančius simbolių derinius yra išmokami iš eilės nuo kairiojo iki dešinio būgno.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „Toro“ („Toro“), „Diaso“ („Diaz“) ir „Matadoro“ („Matador“) simbolius. Jei laimėjimą sudaro vien „Laukiniai“ („Wild“) simboliai, laimėjimas išmokamas pagal didžiausios vertės simbolį.

- „Toro“ („Toro“) simbolis yra „Vaikščiojantis laukinis“ („Walking Wild“) simbolis, kuris gali būti išsuktas tik 5 būgne. Kai ant būgnų yra tik vienas „Toro“ („Toro“) simbolis, jis juda į kairę po vieną būgną, kol pasiekia pirmąjį būgną ir pasišalina. Kiekvienas „Toro“ „(Toro“) simbolio pajudėjimas iš vietos suteikia po vieną nemokamą pakartotinį sukimą.
- Jei ant būgnų kartu su „Toro“ („Toro“) simboliu yra vienas ar daugiau „Matadoro“ („Matador“) simbolių, bet nėra „Diaso“ („Diaz“) simbolio, „Toro“ („Toro“) simbolis juda per „Matadoro“ („Matador“) simbolių pozicijas ir juos pašalina nuo būgnų.
- Pirmą kartą pašalinus „Matadoro“ („Matador“) simbolį, „Toro“ („Toro“) simbolis tampa „Laukiniu“ („Wild“) daugiklio simboliu, ir gauna pašalinto „Matadoro“ („Matador“) simbolio daugiklio vertę.
- Jei „Toro“ („Toro“) simbolis jau turi daugiklį ir pašalina kitą „Matadoro“ („Matador“) simbolį, pašalinto simbolio daugiklio vertė pridedama prie esamo „Toro“ („Toro“) daugiklio.
- Kiekvieną kartą „Toro“ („Toro“) simboliui perėjus per „Matadoro“ („Matador“) arba „Diaso“ („Diaz“) simbolių pozicijas, visose jo praeitose pozicijose paliekamas „Laukinis“ („Wild“) simbolis. Jei „Toro“ („Toro“) simbolis pereina poziciją, kurioje jau yra „Laukinis“ („Wild“) simbolis, jis paverčiamas į „Laukinį“ („Wild“) simbolį su x2 daugiklio verte. Jei „Laukinis“ („Wild“) simbolis jau turėjo daugiklį, jo vertė padidinama po 1.
- „Matadoro“ („Matador“) simboliai taip pat yra „Laukiniai“ („Wild“) daugiklio simboliai, turintys bent x2 daugiklio vertę.
- Ant būgnų išsukus „Matadoro“ („Matador“) simbolį, suaktyvinamas pakartotinis sukimas. Pakartotinių sukimų metu „Matadoro“ („Matador“) simboliai arba išlieka savo vietose, arba palieka savo poziciją. Kol ant būgnų yra bent vienas „Matadoro“ („Matador“) simbolis, suteikiami nauji pakartotiniai sukimai.
- „Diaso“ („Diaz“) simbolis yra užfiksuotas „Laukinis“ („Wild“) simbolis, kuris išlieka savo vietoje iki sukimo pabaigos arba kol per jo poziciją pereina „Toro“ („Toro“) simbolis.
- Ant būgnų išsukus „Diaso“ („Diaz“) simbolį, papildomai atsiranda bent vienas „Matadoro“ („Matador“) simbolis. Kol „Diaso“ („Diaz“) simbolis yra ant būgnų, pakartotinių sukimų metu didinamos visos „Matadoro“ („Matador“) simbolių daugiklių vertės.

119.2. „Gatvių valymo“ („Clean The Streets“) funkcija

- Jei „Diaso“ („Diaz“) simbolis yra ant būgnų tuo pačiu metu kaip ir „Toro“ simbolis, suaktyvinama „Gatvių valymo“ („Clean The Streets“) funkcija.
- Prasidėjus „Gatvių valymo“ („Clean the Streets“) funkcijai, ant būgnų papildomai atsiranda bent vienas „Matadoro“ („Matador“) simbolis. Tada „Toro“ („Toro“) simbolis juda per visas „Matadoro“ („Matador“) simbolių pozicijas iš eilės, ir šie simboliai pašalinami iš būgnų. Galiausiai „Toro“ („Toro“) simbolis juda per „Diaso“ („Diaz“) simbolio poziciją. „Diaso“ („Diaz“) simbolis išlieka arba yra pašalinamas iš būgnų. Jei „Diaso“ („Diaz“) simbolis išlieka, suteikiamas pakartotinis sukimas ir funkcija tęsiasi, jei pašalinamas – funkcija baigiasi.

119.3. „X-iter“ funkcija

- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Super funkcijos sukimo“ („Super Feature Spin“) lošimą. Kai „Super funkcijos sukimo“ („Super Feature Spin“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos

pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja premijos lošimą su „Gatvių valymo“ („Clean the Streets“) funkcija.

- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Funkcijos sukimo“ („Feature Spin“) lošimą. Kai „Funkcijos sukimo“ („Feature Spin“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuotas premijos lošimas su „Toro išprotėjimo“ („Toro Goes Wild“) funkcija.
- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Diaso kritimo“ („Diaz Drop“) lošimą. Kai „Diaso kritimo“ („Diaz Drop“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus premijos lošimas su „Diaso“ („Diaz“) simboliu.
- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Padidintos funkcijų medžioklės“ („Elevated Feature Hunt“) lošimą. Kai Padidintos funkcijų medžioklės“ („Elevated Feature Hunt“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja 5 kartus didesnį šansą suaktyvinti „Toro išprotėjimo“ („Toro Goes Wild“) arba „Gatvių valymo“ („Clean the Streets“) funkciją.
- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Funkcijos medžioklės“ („Feature Hunt“) lošimą. Kai „Funkcijos medžioklės“ („Feature Hunt“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja 3 kartus didesnį šansą suaktyvinti „Toro išprotėjimo“ („Toro Goes Wild“) arba „Gatvių valymo“ („Clean the Streets“) funkciją.
- Ši funkcija gali būti aktyvuota tik pagrindinio lošimo metu.

120. LOŠIMAS „CYGNUS 6“ („CYGNUS 6“)

120.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas – 0,20 EUR, maksimalus statymas – 40,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 2 000 000,00 EUR.
- „Cygnus 6“– 6 būgnų, 4-8 eilučių ir 4 096-262 144 laimėjimo būdų lošimas.
- Laimėjimai už laiminčius simbolių derinius yra išmokami iš eilės nuo kairiojo iki dešinio būgno.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus įprastus simbolius.
- Kiekvienas papildomas simbolių kritimas prideda po 1 papildomą simbolių eilutę iki 8 eilučių.
- Lošimas prasideda nuo 1 žvaigždyno, kurį vaizduoja peteliškė su 3 žvaigždėmis. Suaktyvinus „Žvaigždžių šviesos“ („Starlight“), „Cygnus karalystės“ („Cygnus Realm“) arba premijos lošimo funkciją, pereinama prie kito žvaigždyno:
  - 2 žvaigždynas – kolibris su 5 žvaigždėmis;
  - 3 žvaigždynas – jaguaras su 7 žvaigždėmis;
  - 4 žvaigždynas – liama su 9 žvaigždėmis.
- Užbaigus 4 žvaigždyną, lošimas atstatomas į 1 žvaigždyną.
- Kiekviena žvaigždyno žvaigždė gali būti neaktyvi, aktyvi arba panaudota. Žvaigždė tampa aktyvi, kai prieš ją esantis simbolis tampa laimėjimo kombinacijos dalimi.

- „Daugiklio“ („Multiplier“) simboliui atsidūrus apatinėje eilutėje arba ant kairiausio būgno, esamas daugiklis padidinamas po 1 ir paverčiamas į „Laukinį“ („Wild“) simbolį.
- Pirmas apatinę eilutę arba kairiausią būgną pasiekęs „Daugiklio“ („Multiplier“) simbolis suaktyvina daugiklį, kurio galimos vertės: x2, x3, x5, x10, x50.
- „Maksimalaus laimėjimo“ („Max Win“) simboliui patekus ant kairiausio būgno, iš karto išmokama suma, reikalinga pasiekti maksimaliam lošimo laimėjimui. Jei šis simbolis atsiduria apatinėje eilutėje ant 2–6 būgnų, jis pašalinamas ir iš naujo įkrenta į būgną, esantį vienu žingsniu kairiau.
- „Žvaigždės įkrovimo“ („Star Charger“) simboliui atsidūrus būgnų apačioje, suaktyvinamos 1, 2 arba 3 žvaigždyno žvaigždės, o pats simbolis paverčiamas į „Laukinį“ („Wild“) simbolį.
- Jei „Premijos“ („Bonus“) simbolis atsiduria apatinėje eilutėje ant 2–6 būgnų, jis pašalinamas ir iš naujo įkrenta į būgną, esantį vienu žingsniu kairiau. „Premijos“ („Bonus“) simboliui atsidūrus ant kairiausio būgno, suaktyvinama nemokamų sukimų funkcija.

120.2. „Kritimo“ („Tumble“) funkcija

- Po kiekvieno sukimo yra išmokama už laimėjimo kombinacijas ir visi laimintys simboliai dingsta. Likę simboliai krenta vertikaliai ir slysta į kairę bei dešinę, kol pasiekia stabilią poziciją. Būgnų viršuje pridedama papildoma eilutė ir laisvos padėtys yra pakeičiamos naujais simboliais iš viršaus. Kritimas tęsiasi, kol nebelieka laimėjimo kombinacijų.

120.3. „Žvaigždžių šviesos“ („Starlight“) funkcija

- Ši funkcija suaktyvinama, kai kritimo pabaigoje 2 ar daugiau esamo žvaigždyno žvaigždžių yra aktyvios būsenos.
- Ją suaktyvinus, visi simboliai, kuriuos kerta už būgnų esančios žvaigždyno linijos, paverčiami į tą patį įprastą simbolį arba „Laukinius“ („Wild“) simbolius. Suaktyvintos žvaigždės lieka nebeaktyvios.

120.4. „Cygnus karalystė“ („Cygnus Realm“) funkcija

- Ši funkcija suaktyvinama, kai visos už būgnų esančios žvaigždyno žvaigždės būna panaudotos arba aktyvuotos. Funkcija lošiama ant 6x8 (6 būgnų ir 8 eilučių) dydžio lošimo būgnų su išlikusiu daugikliu.
- Funkcijos pradžioje suteikiami 3 „Cygnus“ („Cygnus“) kritimai, o visi prieš žvaigždyno žvaigždes esantys simboliai paverčiami į „Paslapties“ („Mystery“) simbolius. Išsukus bent vieną „Aukščiausios paslapties“ („Premium Mystery“) simbolį, kritimų skaičius atstatomas į 3.
- Kiekvieno „Kritimo“ („Tumble“) funkcijos metu „Blokuojantis“ („Blocker“) simbolis pašalinamas ir pakeičiamas kitu „Blokuojančiu“ („Blocker“), „Paslapties“ („Mystery“) arba „Aukščiausios paslapties“ („Premium Mystery“) simboliu.
- Pasibaigus „Kritimo“ („Tumble“) funkcijai, visi „Paslapties“ („Mystery“) ir „Aukščiausios paslapties“ („Premium Mystery“) simboliai atskleidžia vienos rūšies įprastą simbolį ir laimėjimai išmokami.

120.5. Nemokamų sukimų funkcija

- „Premijos“ („Bonus“) simboliui atsidūrus kairiausiame būgne, suaktyvinami 7 nemokami sukimai.

- Nemokamų sukimų metu „Premijos“ („Bonus“) simboliui vėl atsidūrus kairiausiame būgne, suteikiami 3 papildomi nemokami sukimai.
- Kiekvienas nemokamas sukimas prasideda su eilučių skaičiumi, atitinkančiu tuo metu pasiektą saugumo lygį, ir su aktyvuotu daugikliu, kuris išlieka per visą nemokamų sukimų funkciją.
- Saugumo lygis garantuoja minimalų būgnų eilučių skaičių. Jis prasideda nuo 4 eilučių ir padidėja po 1 eilutę po kiekvieno laimėjimo sukimo. Pasiektas eilučių skaičius nesumažėja žemiau esamo lygio.
- Pasibaigus nemokamų sukimų funkcijai, laimėjimai išmokami.

120.6. „X-iter“ funkcija

- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Krintančių žvaigždžių“ („Shooting Stars“) lošimą. Kai „Krintančių žvaigždžių“ („Shooting Stars“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kurio metu garantuojamas patekimas į „Gulbės karalystės“ („Cygnus Realm“) funkciją.
- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Premijos“ („Bonus“) lošimą. Kai „Premijos“ („Bonus“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kurio metu garantuojama, kad bus aktyvuotas premijos lošimas.
- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Kosminių sukimų“ („Cosmic Spins“) lošimą. Kai „Kosminių sukimų“ („Cosmic Spins“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas su garantuotu atsitiktiniu daugikliu ir 8 eilučių skaičiumi.
- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Mega premijos medžioklės“ („Mega Bonus Hunt“) lošimą. Kai „Mega premijos medžioklės“ („Mega Bonus Hunt“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas su daugiau nei 6 kartus didesne galimybe suaktyvinti nemokamų sukimų lošimą.
- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Premijos medžioklės“ („Bonus Hunt“) lošimą. Kai „Premijos medžioklės“ („Bonus Hunt“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas su daugiau nei 3 kartus didesne galimybe suaktyvinti nemokamų sukimų lošimą.

121. LOŠIMAS „TROPICOOL 5“ („TROPICOOL 5“)

121.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas – 0,10 EUR, maksimalus statymas – 100,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 2 500 000,00 EUR.
- „Tropicool 5“ – 6 būgnų, 5 eilučių ir 15 625 laimėjimo būdų lošimas.
- Laimėjimai už laimėjimus simbolių derinius yra išmokami iš eilės nuo kairiojo būgno.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia bet kurį įprastą simbolį.

- „Šaltas būgnas“ („Cool Reel“), esantis virš pagrindinių būgnų, sudarytas iš 2 eilučių, kuriose gali atsirasti funkciniai simboliai, tušti „Ledo kubelių“ („Ice Cubes“) simboliai ir tuščios vietos. Funkcijos simboliai suaktyvinami, kai nukrenta į pagrindinius lošimo būgnus. „Ledo kubelių“ („Ice Cubes“) simboliai yra blokuojantys simboliai.
- Pagrindinio lošimo pradžioje į būgnus iš viršaus nukrenta nauji simboliai, o „Šaltąjį būgną“ („Cool Reel“) iš dešinės užpildo nauji funkciniai simboliai.
- Po išmokėjimo už laimėtas simbolių grupes pagrindiniuose būgnuose, šie simboliai, išskyrus „Laukinio kiaušinio“ („Wild Egg“) simbolius ir „Užrakintus laukinius“ („Locked Wild“) simbolius su likusiais užtaisais, yra pašalinami, o likę simboliai nukrenta žemyn. Funkciniai simboliai iš „Šalto būgno“ („Cool Reel“), esantys virš tuščių vietų, nukrenta į pagrindinius būgnus, o nauji simboliai užpildo likusias tuščias pozicijas.
- „Šaltas būgnas“ („Cool Reel“) užpildomas simboliais iš dešinės į kairę, stumiant visus simbolius į kairę.
- Funkciniai simboliai po nukritimo suaktyvinami tokia tvarka: „Paslapties“ („Mystery“), „Eilučių pakeitimo“ („Row Swap“), „Elmo“ („Elmo“) ir „Premijos“ („Bonus“) simboliai.
- Išmokų ir funkciniai simboliai, išskyrus „Elmo“ („Elmo“), „Laukinio kiaušinio“ („Wild Egg“), „Paukščių“ („Birds“), „Daugiklio“ („Multiplier“), „Perlo“ („Pearl“), „Papildomo kritimo“ („Extra Drop“) ir „Premijos“ („Bonus“) simbolius, gali būti 2x2 (2 būgnų ir 2 eilučių) dydžio.
- Už didelį 2x2 (2 būgnų ir 2 eilučių) dydžio simbolį laimėjimas skaičiuojamas kaip už 4 to paties tipo įprasto dydžio simbolius.
- Jei 2x2 (2 būgnų ir 2 eilučių) dydžio simbolis negali pilnai nukristi iš „Šalto būgno“ („Cool Reel“) į pagrindinius būgnus, jis subyra į įprasto dydžio simbolius, kad kai kurie iš jų galėtų nukristi žemyn. Tuščios vietos po dideliu simboliu užpildomos to paties tipo įprasto dydžio simboliais.
- „Užrakintas laukinis“ („Locked Wild“) simbolis išlieka ant būgnų nurodytą laimėjimų skaičių ir pašalinamas po paskutinio laimėjimo. Šie simboliai išlieka pagrindiniame lošime ir nemokamų sukimų metu.
- Paslapties“ („Mystery“) simboliai atskleidžiami, kai nebelieka laimėjimų. Visi „Paslapties“ („Mystery“) simboliai atskleidžia tą patį įprastą simbolį.
- Įprastas simbolis gali pasirodyti kaip auksinis simbolis su laimėjimo daugikliu.
- Viršutinėje eilutėje daugiklio vertė yra x2 ir padidėja 1 su kiekviena žemesne eilute iki x6 daugiklio vertės. Keli daugikliai tuose pačiuose būgnuose sudedami, o skirtinguose būgnuose – sudauginami.
- „Eilučių pakeitimo“ („Row Swap“) simbolis pakeičia visus eilutėje esančius simbolius į vienodos rūšies įprastą simbolį. Jei pasirenkamas „Flamingo“ („Flamingo“), „Tukano“ („Toucan“), „Laukinio kiaušinio“ („Wild Egg“) arba „Laukinis“ („Wild“) simbolis, visi eilutės simboliai tampa „Laukiniais“ („Wild“) simboliais.
- Kai toje pačioje eilutėje yra keli „Eilučių pakeitimo“ („Row Swap“) simboliai, pakeitimas išsiplečia per visą būgną. Skirtingų pakeitimų susikirtimo vietoje atsiranda „Laukinis“ („Wild“) simbolis.
- Didelės išmokos simbolis „Eilučių pakeitimo“ („Row Swap“) metu pakeičiamas. „Premijos“ („Bonus“) ir „Perlo“ („Pearl“) simboliai pakeičiami laikinai, o „Laukiniai“ („Wild“) simboliai nėra pakeičiami.

- „Paslapties krokodilo“ („Mystery Crocodile“) simbolis atsiranda „Šaltame būgne“ („Cool Reel“) kaip 6x2 (6 būgnų ir 2 eilučių) dydžio simbolis. Tuščios vietos po juo užpildomos „Paslapties“ („Mystery“) simboliais.
- „Laukinio kiaušinio“ („Wild Egg“) simbolis suaktyvinamas ir paverčiamas „Tukano“ („Toucan“) arba „Flamingo“ („Flamingo“) simboliu. „Paukščių“ („Birds“) simboliai veikia kaip „Laukiniai“ („Wild“) simboliai, kurių dydis yra 1x2 (1 būgnas ir 2 eilutės), 1x3 (1 būgnas ir 3 eilutės), 1x4 (1 būgnas ir 4 eilutės) arba 1x5 (1 būgnas ir 5 eilutės) ir priklauso nuo tuščių pozicijų skaičiaus ant būgnų.
- „Elmo tinginio“ („Elmo Sloth“) funkcija suaktyvinama, kai „Elmo“ surenka „Perlo“ („Pearl“) simbolį. Esant aktyviam „Elmo“, pašalinami visi įprasti simboliai iš viršutinės 3, 4 arba 5 eilutės. Surinktų „Perlo“ („Pearl“) simbolių kiekis išlieka kitų sukimų metu.

121.2. Nemokamų sukimų funkcija

- Išsukus 3, 4, 5 arba 6 „Premijos“ („Bonus“) simbolius, atitinkamai suaktyvinami 6, 9, 12 arba 15 nemokamų sukimų.
- Nemokamų sukimų funkcijos metu ant „Šalto būgno“ („Cool Reel“) taip pat yra „Papildomų kritimų“ („Extra Drop“) ir „Daugiklio“ („Multiplier“) simbolių.
- „Papildomo kritimo“ („Extra Drop“) simbolis suteikia 1, 2 arba 3 papildomus nemokamus sukimus.
- „Daugiklio“ („Multiplier“) simbolis padidina laimėjimo daugiklio vertę x1, x2 arba x3.
- „Papildomų kritimų“ („Extra Drops“) ir „Daugiklio“ („Multiplier“) simboliai negali būti dideli 2x2 (2 būgnų ir 2 eilučių) dydžio simboliai.
- Nemokamų sukimų metu „Užrakinti laukiniai“ („Locked Wild“) simboliai pagrindiniuose būgnuose išlieka, kol būna pilnai panaudoti.

121.3. „X-iter“ funkcija

- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Super premijos“ („Super Bonus“) lošimą. Kai „Super premijos“ („Super Bonus“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuotas „Super“ premijos lošimas su 3 „Užrakintais laukiniais“ („Locked Wild“) simboliais kiekvieno nemokamo sukimo metu.
- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Premijos pirkimo“ („Buy Bonus“) lošimą. Kai „Premijos pirkimo“ („Buy Bonus“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuotas premijos lošimas.
- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Užrakintų laukinių“ („Locked Wilds“) lošimą. Kai „Užrakintų laukinių“ („Locked Wilds“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuotas premijos lošimas su 3 „Užrakintais laukiniais“ („Locked Wild“) simboliais.
- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Mega medžioklės“ („Mega Hunt“) lošimą. Kai „Mega medžioklės“ („Mega Hunt“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja daugiau nei 15 kartų didesnę galimybę suaktyvinti nemokamų sukimų lošimą.

- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Premijos medžioklės“ („Bonus Hunt“) lošimą. Kai „Premijos medžioklės“ („Bonus Hunt“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja daugiau nei 3 kartus didesnę galimybę suaktyvinti nemokamų sukimų lošimą.
- Ši funkcija gali būti aktyvuota tik pagrindinio lošimo metu.

122. LOŠIMAS „ARCANUM“ („ARCANUM“)

122.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas – 0,10 EUR, maksimalus statymas – 100,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 1 000 000,00 EUR.
- „Arcanum“ – 6 būgnų ir 7 eilučių lošimas.
- Laimėjimas išmokamas už simbolių grupes, kurias sudaro 5 arba daugiau simbolių vertikaliai arba horizontaliai.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia bet kurį įprastą simbolį.
- Išsukus „Burtininko“ („Wizard“) simbolį, jis veikia kaip „Nuolatinis laukinis“ („Persistent Wild“) simbolis, kuris prieš užpildant tuščias pozicijas pasislenka į naują laisvą poziciją. Kiekvieno sukimo metu garantuojamas bent vienas „Burtininko“ („Wizard“) simbolis.
- Išsukus „Veidrodinio burtininko“ („Mirror Wizard“) simbolį, jis veikia kaip „Nuolatinis laukinis“ („Persistent Wild“) simbolis, kuris prieš užpildant tuščias pozicijas pasislenka į naują laisvą poziciją. „Veidrodinis burtininkas“ („Mirror Wizard“) nesuaktyvina „Magiškų užkeikimų“ („Magical Spells“) simbolių, ir jo neveikia „Kritimo“ („Tumble“) funkcija.
- „Burtininko laimėjimų sekimo“ („Wizard Win Tracker“) simbolyje skaičiuojamos laiminčios grupės, kuriose dalyvauja „Burtininko“ („Wizard“) simbolis. Sudarius 3 laiminčias grupes su „Burtininku“ („Wizard“), „Burtininko laimėjimų sekimo“ („Wizard Win Tracker“) simbolis užpildomas. Kai ant būgnų nebelieka laimėjimų, visi esantys „Magiškų užkeikimų“ („Magical Spells“) simboliai yra suaktyvinami.
- „Magiškų užkeikimų“ („Magical Spells“) simboliai gali būti paslėpti po įprastais simboliais ir yra surenkami, kai atskleidžiami po laiminčia grupe. Šie simboliai suaktyvinami užpildžius „Burtininko laimėjimų sekimo“ („Wizard Win Tracker“) simbolį šia tvarka:
  - „Išsiplečiantis užkeikimas“ („Expanding Spell“): pakeičia visus įprastus simbolius nurodytame plote vieno pasirinkto tipo įprastu simboliu. „Premijos“ („Bonus“), „Burtininko“ („Wizard“), „Veidrodinio burtininko“ („Mirror Wizard“) ir funkcijų simboliai nėra pakeičiami. Ploto dydis priklauso nuo surinktų „Išsiplečiančio užkeikimo“ („Expanding Spell“) simbolių skaičiaus:
    - 1 surinktas simbolis: 2x2 (2 būgnų ir 2 eilučių) dydis;
    - 2 surinkti simboliai: 3x3 (3 būgnų ir 3 eilučių) dydis;
    - 3 surinkti simboliai: 4x4 (4 būgnų ir 4 eilučių) dydis;
    - 4 surinkti simboliai: 5x5 (5 būgnų ir 5 eilučių) dydis;
    - 5 surinkti simboliai: 6x6 (6 būgnų ir 6 eilučių) dydis.
  - „Papildomo laukinio užkeikimo“ („Add Wild Spell“) simbolis: prideda po 1 papildomą „Laukinį“ („Wild“) simbolį ant būgnų už kiekvieną surinktą užkeikimo simbolį;

- „Laukinio būgno užkeikimo“ („Wild Column Spell“) simbolis: visi „Burtininko“ („Wizard“) būgne esantys įprasti simboliai pakeičiami „Laukiniais“ („Wild“) simboliais;
- „Laukinio kryžiaus užkeikimo“ („Wild Cross Spell“) simbolis: visi įprasti simboliai, esantys įstrižose linijose nuo „Burtininko“ („Wizard“) simbolio, pakeičiami „Laukiniais“ („Wild“) simboliais.
- „Laukinio transformacijos užkeikimo“ („Wild Transform Spell“) simbolis: parenkamas 1, 2 arba 3 įprasti simbolių tipai būgnuose ir visi paverčiami „Laukiniais“ („Wild“) simboliais.

- Išsukus „Transformacijos rutulio“ („Tranform Orb“) funkcijos simbolį, pasirenkamas vieno tipo įprastas simbolis ant būgnų ir visi pasirinkti simboliai paverčiami vienodos arba didesnės vertės simboliais. Ši funkcija suaktyvinama, kai ant būgnų nebelieka laimančių kombinacijų.
- Išsukus „Sprogimo rutulio“ („Explosive Orb“) funkcijos simbolį, pašalinami įprasti 3x3 (3 būgnų ir 3 eilučių), 5x5 (5 būgnų ir 5 eilučių) arba 6x7 (6 būgnų ir 7 eilučių) dydžio simboliai. Visi po pašalintais simboliais esantys „Magiškų užkeikimų“ („Magical Spells“) simboliai ir „Daugiklio“ („Multiplier Symbol“) simboliai yra surenkami. Ši funkcija suaktyvinama, kai ant būgnų nebelieka laimančių kombinacijų.
- „Transformacijos“ („Tranform“) funkcijos simbolis visada suaktyvinamas prieš „Sprogimo“ („Explosive“) funkcijos simbolį.

122.2. „Kritimo“ („Tumble“) funkcija

- Po kiekvieno sukimo yra išmokama už laimančias kombinacijas ir visi laimintys simboliai dingsta. Likę simboliai krenta į ekrano apačią ir laisvos padėtys yra pakeičiamos naujais simboliais iš viršaus. Kritimas tęsiasi, kol nebelieka laimančių kombinacijų.

122.3. Nemokamų sukimų funkcija

- Išsukus 3, 4, 5 arba 6 „Premijos“ („Bonus“) simbolius, suaktyvinami nemokami sukimai:
  - 3 „Premijos“ („Bonus“) simboliai: 7 nemokami sukimai;
  - 4 „Premijos“ („Bonus“) simboliai: suaktyvinama „Miražo premijos“ („Mirage Bonus“) funkcija su 7 nemokamais sukimais ir 1 papildomu „Veidrodinio burtininko“ („Mirror Wizard“) simboliu;
  - 5 „Premijos“ („Bonus“) simboliai: suaktyvinama „Arcanum premijos“ („Arcanum Bonus“) funkcija su 7 nemokamais sukimais ir 2 papildomais „Veidrodinio burtininko“ („Mirror Wizard“) simboliais.
- Išsukus „Papildomo kritimo“ („Extra Drop“) simbolį, jį atskleidus po laimančia grupe, pridedamas 1 papildomas nemokamas sukimas.
- Nemokamų sukimų metu laimėjimo daugiklis, surinkti „Magiškų užkeikimų“ („Magical Spells“) simboliai, „Veidrodinio burtininko“ („Mirror Wizard“) ir „Burtininko laimėjimų sekimo“ („Wizard Win Tracker“) simboliai išlieka visų nemokamų sukimų metu.
- Nemokamų sukimų funkcija baigiasi, kai nebelieka nemokamų sukimų arba pasiekiama maksimali laimėjimo suma.

122.4. „X-iter“ funkcija

- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Miražo premijos“ („Mirage Bonus“) lošimą. Kai „Miražo premijos“

(„Mirage Bonus“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuota nemokamų sukimų funkcija su „Veidrodinio burtininko“ („Mirror Wizard“) funkcija.

- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Premijos pirkimo“ („Buy Bonus“) lošimą. Kai „Premijos pirkimo“ („Buy Bonus“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuotas premijos lošimas.
- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Užkeikimų audros“ („Spellstorm“) lošimą. Kai „Užkeikimų audros“ („Spellstorm“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kurio pradžioje visi po būgnais esantys „Magiško užkeikimo“ („Magical Spells“) simboliai ir daugikliai surenkami dar prieš suaktyvinant „Kritimo“ („Tumble“) funkciją.
- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Mega medžioklės“ („Mega Hunt“) lošimą. Kai „Mega medžioklės“ („Mega Hunt“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja daugiau nei 8 kartus didesnę galimybę suaktyvinti nemokamų sukimų lošimą.
- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Premijos medžioklės“ („Bonus Hunt“) lošimą. Kai „Premijos medžioklės“ („Bonus Hunt“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja daugiau nei 4 kartus didesnę galimybę suaktyvinti nemokamų sukimų lošimą.
- Ši funkcija gali būti aktyvuota tik pagrindinio lošimo metu.

123. LOŠIMAS „BONZO BANANZA“ („BONZO‘S BANANZA“)

123.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas – 0,20 EUR, maksimalus statymas – 100,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 1 000 000,00 EUR.
- „Bonzo Bananza“ – 5 būgnų, 5 eilučių ir 259 laimėjimo linijų lošimas.
- Laimėjimai už laimančius simbolių derinius yra išmokami iš eilės nuo kairiojo būgno.
- „Beždžionės laukinis“ („Monkey Wild“) ir „Banano laukinis“ („Banana Wild“) simboliai pakeičia bet kurį simbolį, išskyrus „Premijos“ („Bonus“) simbolį.
- „Beždžionės laukinis“ („Monkey Wild“) simbolis yra 5 eilučių aukščio simbolis. Šis simbolis pasislenka į būgnus, kol uždengia visas 5 eilutes. Sustojus visiems būgnams, pridedama atsitiktinė daugiklio vertė.
- Išsukus „Beždžionės laukinį“ („Monkey Wild“) simbolį, suteikiamas papildomas sukimas, kurio metu visi ekrane esantys „Beždžionės laukiniai“ („Monkey Wild“) simboliai užfiksuojami savo pozicijose. Vienu metu išsukus kelis „Beždžionės laukinius“ („Monkey Wild“) simbolius, pridedami papildomi sukimai.
- „Banano laukinis“ („Banana Wild“) simbolis yra 2 eilučių aukščio simbolis be daugiklio vertės, kuris pasislenka aukštyn arba žemyn ir po kiekvieno pasislinkimo suteikia papildomus sukimus, kol pasišalina nuo būgnų.

- „Banano laukinis“ („Banana Wild“) simbolis atsitiktinai susijungia su „Beždžionės laukiniu“ („Monkey Wild“) simboliu, padidindamas daugiklį po kiekvieno pasislinkimo.
- „Beždžionės laukinio“ („Monkey Wild“) simbolio daugiklio vertė po „Banano laukinio“ („Banana Wild“) simbolio pasislinkimo gali skirtis.

123.2. Nemokamų sukimų funkcija

- Išsukus 3, 4 arba 5 „Premijos“ („Bonus“) simbolius, atitinkamai suteikiami 5 nemokami sukimai bei 0, 1 arba 2 „Beždžionės laukiniai“ („Monkey Wild“) simboliai pirmojo sukimo metu.
- Nemokamų sukimų metu išsukus 3, 4 arba 5 „Premijos“ („Bonus“) simbolius, atitinkamai papildomai suteikiami 5 nemokami sukimai bei 0, 1 arba 2 „Beždžionės laukiniai“ („Monkey Wild“) simboliai.
- Visi nemokamų sukimų metu išsukti „Beždžionės laukiniai“ („Monkey Wild“) simboliai užfiksuojami savo pozicijose ir išlieka aktyvūs visų likusių nemokamų sukimų metu.
- Nemokami sukimai nėra panaudojami papildomų sukimų metu, kuriuos nemokamų sukimų lošime suaktyvina „Beždžionės laukiniai“ („Monkey Wild“) arba „Banano laukiniai“ („Banana Wild“) simboliai.
- Pagrindinio lošimo metu išsukti „Beždžionės laukiniai“ („Monkey Wild“) simboliai neperkeliami į nemokamų sukimų lošimą.
- Nemokamų sukimų funkcija baigiasi, kai nebelieka nemokamų sukimų arba pasiekiama maksimali laimėjimo suma.

123.3. „X-iter“ funkcija

- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Super premijos“ („Super Bonus“) lošimą. Kai „Super premijos“ („Super Bonus“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuotas nemokamų sukimų lošimas su 5 „Premijos“ („Bonus“) simboliais ir bus suteikti 5 nemokami sukimai ir 2 „Beždžionės laukiniai“ („Monkey Wild“) simboliai pirmojo sukimo metu.
- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Premijos pirkimo“ („Buy Bonus“) lošimą. Kai „Premijos pirkimo“ („Buy Bonus“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuotas nemokamų sukimų lošimas su bent 3 „Premijos“ („Bonus“) simboliais ir 5 nemokamais sukimais.
- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Beždžionės laukinių bananzų“ („Monkey Wild Bananza“) lošimą. Kai „Beždžionės laukinių bananzų“ („Monkey Wild Bananza“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus išsukti 2 „Beždžionės laukiniai“ („Monkey Wild“) simboliai.
- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Beždžionės laukinio“ („Monkey Wild“) lošimą. Kai „Beždžionės laukinio“ („Monkey Wild“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus išsuktas 1 „Beždžionės laukinis“ („Monkey Wild“) simbolis.
- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Premijos medžioklės“ („Bonus Hunt“) lošimą. Kai „Premijos medžioklės“

(„Bonus Hunt“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja daugiau nei 3 kartus didesnę galimybę suaktyvinti nemokamų sukimų lošimą.
- Ši funkcija gali būti aktyvuota tik pagrindinio lošimo metu.

124. LOŠIMAS „RYZE 2“ („RYZE 2“)

124.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas – 0,20 EUR, maksimalus statymas – 100,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 1 000 000,00 EUR.
- „Ryze 2“ – 5-6 būgnų ir 7 eilučių lošimas.
- Laimėjimas išmokamas už simbolių grupes, kurias sudaro 5 arba daugiau vienodų simbolių.
- „Kritimo“ („Tumble“) funkcijos metu visi simboliai, išskyrus „Laukinius“ („Wild“) simbolius, gali kristi per „Laukinius“ („Wild“) simbolius.
- „Daugiklio laukinis“ („Multiplier Wild“) simbolis pakeičia bet kurį simbolį, išskyrus „Premijos“ („Bonus“) ir „Sprogimo“ („Burst“) simbolius. Sudarius laiminčia kombinaciją iš įprastų simbolių, be „Monetos“ („Coin“) simbolių, vienoje iš tuščių padėčių atsiranda „Daugiklio laukinis“ („Multiplier Wild“) simbolis su x1 daugiklio verte.
- Kiekvienoje laiminčioje kombinacijoje dalyvaujančio „Daugiklio laukinio“ simbolio daugiklis padidinamas 1 už kiekvieną kombinacijoje esantį įprastą arba „Monetos“ („Coin“) simbolį. Po to šis simbolis perkeliamas į vieną iš tuščių padėčių. Jei laimančioje kombinacijoje yra keli „Daugiklio laukiniai“ („Multiplier Wild“) simboliai, jų daugiklių vertės sudedamos, o laiminti kombinacija padauginama iš gautos sumos. Po išmokėjimo atskiri daugikliai padidinami, sudedami ir sujungiami į vieną naują „Daugiklio laukinį“ („Multiplier Wild“) simbolį.
- „Monetos“ („Coin“) simboliai turi x bendro statymo vertę. Sudarius „Monetos“ („Coin“) simbolių grupę, išmokama bendra jų verčių suma, kuri suteikiama atsiradusiam naujam „Monetos“ („Coin“) simboliui.
- Esant laiminčiai kombinacijai tik iš „Monetos“ („Coin“) simbolių, „Daugiklio laukinio“ („Multiplier Wild“) simbolis neatsiranda ant būgnų. Jei „Monetos“ („Coin“) simbolių grupėje yra „Daugiklio laukinių“ („Multiplier Wild“) simbolių, jų daugiklių vertės sudedamos, o gauta suma padauginama iš šios simbolių grupės laimėjimo.
- „Sprogimo“ („Burst“) simbolis yra blokavimo simbolis, kuris suaktyvinamas lošimo pabaigoje, kai nebelieka laiminčių kombinacijų. Šis simbolis ir šalia esanti įprastų simbolių grupė paverčiama vieno tipo įprastais simboliais arba „Monetos“ („Coin“) simboliais, tačiau į „Laukinius“ („Wild“) simbolius nepaverčiama.
- „Premijos“ („Bonus“), „Sprogimo“ („Burst“), „Monetos“ („Coin“) ir „Daugiklio laukiniai“ („Multiplier Wild“) simboliai nėra pakeičiami. Jei ant būgnų yra keli „Sprogimo“ („Burst“) simboliai, jie suaktyvinami vienu metu, tačiau aktyvuojami po vieną. Jei „Sprogimo“ („Burst“) simbolis suaktyvinamas šalia pasyvaus „Rutulio“ („Orb“) simbolio, šis „Rutulio“ („Orb“) simbolis gali būti suaktyvintas. Šis simbolis suaktyvinamas prieš „Rutulių perkrovos“ („Orb Overload“) funkciją bei prieš nemokamų sukimų funkciją ar papildomus sukimus.

124.2. „Kritimo“ („Tumble“) funkcija

- Po kiekvieno sukimo yra išmokama už laimėjimus kombinacijas ir visi laimintys simboliai dingsta. Likę simboliai krenta į ekrano apačią ir laisvos padėtys yra pakeičiamos naujais simboliais iš viršaus. Kritimas tęsiasi, kol nebelieka laimėjimų kombinacijų.
- Šios funkcijos metu krentantys simboliai taip pat pasislenka į kairę ir dešinę pusę, užimdami žemiausias įmanomas laisvas padėtis.

124.3. „Rutulių perkrovos“ („Orb Overload‘) funkcija

- Jei vieno lošimo metu suaktyvinami visi 6 „Rutulio“ („Orb“) simboliai, lošimo pabaigoje suaktyvinama „Rutulių perkrovos“ („Orb Overload“) funkcija. Suaktyvinti „Rutulio“ („Orb“) simboliai suaktyvinami po vieną ir kiekvienas iš jų suaktyvina atsitiktinę funkciją:
    - „Laukinio atsiradimo“ („Spawn Wild“) funkcijos metu pasirenkama tuščia padėtis arba laimėjimo kombinacijoje nedalyvaujantis simbolis ir paverčiamas „Daugiklio laukiniu“ („Multiplier Wild“) simboliu;
    - „Didžiojo laukinio atsiradimo“ („Spawn Greater Wild“) funkcijos metu pasirenkama tuščia padėtis arba laimėjimo kombinacijoje nedalyvaujantis įprastas simbolis ir paverčiamas „Daugiklio laukiniu“ („Multiplier Wild“) simboliu su padidinta daugiklio verte;
    - „Laukinio sustiprinimo“ („Empower Wild“) funkcijos metu pasirenkamas atsitiktinis „Daugiklio laukinis“ („Multiplier Wild“) simbolis ir jo daugiklio vertė padvigubinama;
    - „Monetos atsiradimo“ („Spawn Coin“) funkcijos metu pasirenkama tuščia padėtis arba laimėjimo kombinacijoje nedalyvaujantis simbolis ir paverčiamas atsitiktinės vertės „Monetos“ („Coin“) simboliu;
    - „Simbolių pakeitimo“ („Symbol Shift“) funkcijos metu pasirenkama vieno tipo įprastų simbolių grupė ir visi to tipo simboliai paverčiami didesnės vertės įprastais simboliais;
    - „Sprogimo atsiradimo“ („Spawn Burst“) funkcijos metu pasirenkama tuščia padėtis arba laimėjimo kombinacijoje nedalyvaujantis įprastas simbolis ir paverčiamas „Sprogimo“ („Burst“) simboliu.
- Pasibaigus „Rutulių perkrovos“ („Orb Overload“) funkcijai, „Rutulio“ („Orb“) simboliai atstatomi ir to paties lošimo metu gali būti suaktyvinti iš naujo.

124.4. Nemokamų sukimų funkcija

- „Premijos“ („Bonus“) simboliui pasiekus būgnų apačią, suaktyvinama nemokamų sukimų funkcija su 7 nemokamais sukimais.
- Nemokamų sukimų funkcijos metu „Daugiklio laukiniai“ („Multiplier Wild“) simboliai išlieka aktyvūs.
- Nemokamų sukimų metu būgnų apačią pasiekę „Premijos“ („Bonus“) simboliai suteikia 3 papildomus nemokamus sukimus.
- Nemokamų sukimų metu galima pereiti į „Super premijos“ („Super Bonus“) funkciją, jei būgnų apačią pasiekia „Super premijos“ („Super Bonus“) simbolis.
- „Super premijos“ („Super Bonus“) simboliui pasiekus būgnų apačią, suaktyvinama „Super premijos“ („Super Bonus“) funkcija su 7 nemokamais sukimais.

- „Super premijos“ funkcijos metu „Daugiklio laukiniai“ („Multiplier Wild“) simboliai išlieka aktyvūs visų nemokamų sukimų metu, o kiekvienas nemokamas sukimas prasideda „Rutulių perkrovos“ („Orb Overload“) funkcija.
- Nemokamų sukimų ir „Super premijos“ funkcija baigiasi, kai nebelieka nemokamų sukimų arba pasiekiama maksimali laimėjimo suma.

124.5. „X-iter“ funkcija

- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Super premijos“ („Super Bonus“) lošimą. Kai „Super premijos“ („Super Bonus“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuota nemokamų sukimų funkcija, kurios metu kiekvienas nemokamas sukimas prasideda „Rutulių perkrovos“ („Orb Overload“) funkcija, o „Daugiklio laukiniai“ („Multiplier Wild“) simboliai išlieka aktyvūs.
- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Premijos pirkimo“ („Buy Bonus“) lošimą. Kai „Premijos pirkimo“ („Buy Bonus“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuota nemokamų sukimų funkcija, kurios metu „Daugiklio laukiniai“ („Multiplier Wild“) simboliai išlieka aktyvūs.
- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Rutulių perkrovos“ („Orb Overload“) lošimą. Kai „Rutulių perkrovos“ („Orb Overload“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris prasideda „Rutulių perkrovos“ („Orb Overload“) funkcija.
- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Mega premijos medžioklės“ („Mega Bonus Hunt“) lošimą. Kai „Mega premijos medžioklės“ („Mega Bonus Hunt“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja daugiau nei 8 kartus didesnę galimybę suaktyvinti nemokamų sukimų arba „Super premijos“ lošimą.
- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Premijos medžioklės“ („Bonus Hunt“) lošimą. Kai „Premijos medžioklės“ („Bonus Hunt“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja daugiau nei 4 kartus didesnę galimybę suaktyvinti nemokamų sukimų arba „Super premijos“ lošimą.
- Ši funkcija gali būti aktyvuota tik pagrindinio lošimo metu.

125. LOŠIMAS „BUŠIDO AUKSAS“ („BUSHIDO GOLD“)

125.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas – 0,20 EUR, maksimalus statymas – 100,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 2 500 000,00 EUR.
- „Bušido Auksas“ – 6 būgnų, 4-8 eilučių ir 4096 laimėjimo būdų lošimas.
- Laimėjimai už laiminčius simbolių derinius yra išmokami iš eilės nuo kairiojo būgno.

- Visi įprasti simboliai, išskyrus „Laukinius“ („Wild“) simbolius, gali būti keturių dydžių: standartinio 1x1 (1 būgno ir 1 eilutės), „Super“ 2x2 (2 būgnų ir 2 eilučių), „Mega“ 3x3 (3 būgnų ir 3 eilučių) ir „Epic“ 4x4 (4 būgnų ir 4 eilučių).
- Didelio simbolio vertė skaičiuojama pagal jo užimamų 1x1 (1 būgno ir 1 eilutės) dydžio padėčių skaičių. Pavyzdžiui, „Super“ 2x2 (2 būgnų ir 2 eilučių) dydžio simbolio vertė skaičiuojama kaip keturi 1x1 (1 būgno ir 1 eilutės) dydžio simboliai. Po dideliais įprastais simboliais atsiradusios tuščios padėtys užpildomos to paties tipo 1x1 (1 būgno ir 1 eilutės) dydžio simboliais.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia bet kurį įprastą simbolį.
- Jei „Laukiniai“ („Wild“) simboliai dalyvauja laimėjimo kombinacijoje arba lošimo pabaigoje, jie sprogsta, paveikdami gretimus simbolius. Sprogimo metu pašalinami įprasti simboliai ir suaktyvinami funkcijų simboliai. Po sprogimo, kitos „Kritimo“ („Tumble“) funkcijos metu, pridedama nauja eilutė.
- „Laukinio“ („Wild“) simbolio sprogimas nedaro įtakos dideliems simboliams.
- „Nindzės“ („Ninja“) simbolis yra blokuojantis simbolis, kuris gali būti suaktyvintas „Nindzės“ funkcijai aktyvuoti.
- Ant būgnų vienu metu gali būti ne daugiau kaip vienas „Nindzės“ („Ninja“) simbolis.
- „Nindzės“ („Ninja“) simbolis suaktyvinamas, kai jį paveikia „Perskėlimo“ („Slice“) funkcija, šaudanti „Patranka“ („Cannon“) arba sprogstantis „Laukinis“ („Wild“) simbolis.
- „Patrankos“ („Cannon“) simbolis yra blokuojantis simbolis, kol nėra suaktyvinamas. „Patrankos“ („Cannon“) simbolis suaktyvinamas, kai jį paveikia „Perskėlimo“ („Slice“) funkcija, kitas „Patrankos“ („Cannon“), sprogstantis „Laukinis“ („Wild“) simbolis arba „Nindzės“ („Ninja“) funkcijos mėtomoji žvaigždė. Suaktyvinus šį simbolį, prieš laimėjimų apskaičiavimą visos virš jo esančios padėtys užsipildo „Laukinais“ („Wild“) simboliais, o pats simbolis taip pat tampa „Laukiniu“ („Wild“). Jei lošime yra mažiau nei 8 eilutės, viršuje pridedama viena papildoma eilutė.
- „Auksinės patrankos“ („Golden Cannon“) simbolis turi visas „Patrankos“ („Cannon“) simbolio savybes, tačiau suaktyvinus šį simbolį, „Laukiniais“ („Wild“) simboliais užpildomos visos viršutinės padėtys iki 8 eilutės.
- „Didžiosios patrankos“ („Big Cannon“) simbolis yra 2x2 (2 būgnų ir 2 eilučių) dydžio ir turi visas 1x1 (1 būgno ir 1 eilutės) dydžio „Patrankos“ („Cannon“) simbolio savybes. Suaktyvinus šį simbolį, virš jo esančios padėtys užpildomos 2 simbolių pločio „Laukinių“ („Wild“) simboliais.

125.2. „Nindzės“ („Ninja“) funkcija

- „Nindzės“ („Ninja“) funkcija aktyvuojama suaktyvinus „Nindzės“ („Ninja“) simbolį po bet kurio simbolių papildymo ir prieš apskaičiuojant laimėjimą.
- Šios funkcijos metu paleidžiamos 2–10 mėtomosios žvaigždės, kurios skrieja per būgnuose esančius simbolius.
- Jei mėtomoji žvaigždė pataiko į įprastą simbolį, jis paverčiamas „Laukiniu“ („Wild“) simboliu, o jei į funkcijos simbolį – jis yra suaktyvinamas.
- Mėtomoji žvaigždė negali pataikyti ant „Laukinio“ („Wild“) arba jau suaktyvinto funkcijos simbolio.

125.3. „Kritimo“ („Tumble“) funkcija

- Po kiekvieno sukimo yra išmokama už laimančias kombinacijas ir visi laimintys simboliai dingsta. Likę simboliai krenta į ekrano apačią ir laisvos padėtys yra pakeičiamos naujais simboliais iš viršaus. Kritimas tęsiasi, kol nebelieka laimančių kombinacijų.

125.4. „Perskėlimo“ („Slice‘) funkcija

- Kai pirmajame ir paskutiniame būgne toje pačioje eilutėje atsiranda du vienodi simboliai, suaktyvinama „Perskėlimo“ („Slice“) funkcija.
- Šios funkcijos metu gali būti perskeliami įprasti, „Premijos“ („Bonus“) ir „Laukiniai“ („Wild“) simboliai.
- „Nindzės“ („Ninja“) ir „Patrankos“ („Cannon“) simboliai nėra perskeliami. Jei juos paveikia „Perskėlimo“ („Slice“) funkcija, šie simboliai yra suaktyvinami.
- Perskėlus simbolį, vienoje 1x1 (1 būgno ir 1 eilutės) dydžio padėtyje atsiranda 2 perpus mažesni simboliai. Šie simboliai yra kaip įprasti 1x1 (1 būgno ir 1 eilutės) dydžio simboliai.
- Perskeltas simbolis negali būti perskeliamas dar kartą.
- Jei pirmajame ir paskutiniame būgne atsiranda vienodo tipo, bet skirtingo dydžio simboliai, vis tiek yra suaktyvinama „Perskėlimo“ („Slice“) funkcija, tačiau perskeliamos tik tos eilutės, kuriose simboliai sutampa.
- Dideli simboliai, kuriuos paveikia ši funkcija, prieš perskėlimą padalijami į 1x1 (1 būgno ir 1 eilutės) dydžio simbolius.

125.5. Nemokamų sukimų funkcija

- Išsukus 3 ar daugiau „Premijos“ („Bonus“) simbolių, suaktyvinama nemokamų sukimų funkcija.
- Už 3 „Premijos“ („Bonus“) simbolius suteikiami 6 nemokami sukimai, o už kiekvieną papildomą simbolį – po 2 papildomus nemokamus sukimus.
- Šios funkcijos metu veikia saugumo lygis, kuris pakyla viena eilute aukštyn po kiekvieno laimančio nemokamo sukimo. Kiekvienas naujas nemokamas sukimas prasideda nuo pasiekto saugumo lygio.
- Kiekvieno nemokamo sukimo metu ant būgnų atsiranda „Nindzės“ („Ninja“) simbolis.
- Nemokamų sukimų funkcija baigiasi, kai nebelieka nemokamų sukimų arba pasiekiama maksimali laimėjimo suma.

125.6. „X-iter“ funkcija

- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Super premijos“ („Super Bonus“) lošimą. Kai „Super premijos“ („Super Bonus“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuota nemokamų sukimų funkcija, kurios metu kiekvienas nemokamas sukimas prasideda su 8 eilutėmis.
- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Premijos“ („Bonus“) lošimą. Kai „Premijos“ („Bonus“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuotas premijos lošimas.
- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Maksimalių eilučių ir perskėlimo“ („Max Rows and Slice“) lošimą. Kai „Maksimalių eilučių ir perskėlimo“ („Max Rows and Slice“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris

prasideda su 8 eilutėmis ir „Perskėlimo“ („Slice“) funkcija pirmosios „Kritimo“ („Tumble“) funkcijos metu.
- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Mega medžioklės“ („Mega Hunt“) lošimą. Kai „Mega premijos medžioklės“ („Mega Bonus Hunt“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja daugiau nei 6 kartus didesnę galimybę suaktyvinti nemokamų sukimų lošimą.
- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Premijos medžioklės“ („Bonus Hunt“) lošimą. Kai „Premijos medžioklės“ („Bonus Hunt“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja daugiau nei 3 kartus didesnę galimybę suaktyvinti nemokamų sukimų lošimą.
- Ši funkcija gali būti aktyvuota tik pagrindinio lošimo metu.

126. LOŠIMAS „DEGUONIS 3“ („OXYGEN 3“)

126.1. Lošimo taisyklės
- Minimalus statymas – 0,20 EUR, maksimalus statymas – 100,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 2 500 000,00 EUR.
- „Deguonis 3“ – 6 būgnų ir 7 eilučių lošimas.
- Laimėjimas išmokamas už simbolių grupes, kurias sudaro 5 arba daugiau simbolių horizontaliai arba vertikaliai.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia bet kurį įprastą simbolį.
- Pirmą kartą pašalinus laimintį simbolį, jo padėtyje suaktyvinamas deguonies burbuliukas. Kiekvieną kartą, kai laimintis simbolis pašalinamas esamo burbuliuko padėtyje, daugiklio vertė padvigubinama (pradinė vertė – x1). Deguonies burbuliukai simbolių kritimo metu lieka savo vietose. Nemokamų sukimų metu deguonies burbuliukai lieka savo vietose iki funkcijos pabaigos.
- Lošimo metu gali atsirasti 2x2 (2 būgnų ir 2 eilučių), 3x3 (3 būgnų ir 3 eilučių) ir 4x4 (4 būgnų ir 4 eilučių) dydžio simboliai, kurių vertė skaičiuojama pagal užimamų 1x1 (1 būgno ir 1 eilutės) padėčių skaičių.
- Bet kokio sukimo metu gali būti atsitiktinai suaktyvinta „Daugiklio smūgio“ („Multiplier Strike“) funkcija, kurios metu į bet kurias vietas išdėstomi deguonies burbuliukai su daugikliais.
- „Geldelės“ („Clam“) simbolis veikia kaip „Laukinis“ („Wild“) simbolis ir pakeičia bet kurį įprastą simbolį. Kai su šiuo simboliu sudaroma laiminti kombinacija, suaktyvinama „Perlo“ („Pearl“), „Kalmaro“ („Squid“) arba „Jūros žvaigždės“ („Starfish“) funkcija.
- „Sprogstantis laukinis“ („Exploding Wild“) simbolis suaktyvinamas, kai yra laimančioje kombinacijoje arba kai jį paveikia kito „Sprogstančio laukinio“ („Exploding Wild“) simbolio sprogimas, „Blasterio laukinio“ („Blaster Wild“) simbolio smūgis ar „Jūros žvaigždės“ („Starfish“) funkcija. Kai nebelieka laimančių kombinacijų, šis simbolis sprogsta ir pašalina įprastus simbolius dviem kryptimis – arba vertikaliai (į viršų ir į apačią), arba horizontaliai (į kairę ir į dešinę). Į pašalintų simbolių vietą krenta nauji simboliai.

- „Blasterio laukinio“ („Blaster Wild“) simbolis suaktyvinamas, kai dalyvauja laimėjime kombinacijoje arba yra paveiktas kito sprogimo ar smūgio. Šio simbolio smūgis visus įprastus simbolius „x“ arba „+“ formos zonoje ant būgnų paverčia vienodais simboliais. Jei šis smūgis kurį nors simbolį paveikia antrą kartą, jis paverčiamas „Laukiniu“ („Wild“) simboliu.

126.2. „Perlo“ („Pearl“) funkcija

- Šios funkcijos metu ant būgnų vienu metu gali būti tik vienas „Perlo“ („Pearl“) simbolis. Išmokėjus laimėjimą atsitiktinai pasirenkamas vienas įprastas simbolis, kuris užfiksuojamas visos funkcijos metu. Funkcijos simboliai taip pat lieka užfiksuoti. Visi kiti įprasti simboliai pašalinami ir atliekami pakartotiniai sukimai, kol nebelieka naujų pasirinkto tipo įprastų arba „Laukinių“ („Wild“) simbolių. Funkcijai pasibaigus, simbolių užfiksavimas panaikinamas.

126.3. „Kalmaro“ („Squid“) funkcija

- „Kalmaro“ („Squid“) simbolio padėtyje atsiranda „Laukinis“ („Wild“) simbolis o jis pats persikelia į naują padėtį. Tai kartojasi, kol simbolis pasitraukia nuo būgnų.

126.4. „Jūros žvaigždės“ („Starfish“) funkcija

- Išsukus „Jūros žvaigždės“ („Starfish“) simbolį jis pasisuka horizontalia, vertikalia arba įstriža kryptimi ir pašalinami šioje linijoje esantys įprasti simboliai, o funkcijos simboliai suaktyvinami. Paskutinėje padėtyje padidinamas daugiklis. Tai kartojasi, kol pats „Jūros žvaigždės“ („Starfish“) simbolis paverčiamas „Laukiniu“ („Wild“) simboliu.

126.5. „Kritimo“ („Tumble“) funkcija

- Po kiekvieno sukimo yra išmokama už laimėtas kombinacijas ir visi laimintys simboliai dingsta. Likę simboliai krenta į ekrano apačią ir laisvos padėtys yra pakeičiamos naujais simboliais iš viršaus. Kritimas tęsiasi, kol nebelieka laimėtų kombinacijų.

126.6. Nemokamų sukimų funkcija

- Išsukus 3 ar daugiau „Premijos“ („Bonus“) simbolių, suaktyvinama 10 nemokamų sukimų.
- Šios funkcijos metu šalia būgnų yra pildomas „Deguonies matuoklis“ („Oxygen Meter“). Jam užsipildžius, ant būgnų pagerinama daugiklių grupės vertė.
- Išsukus 3 „Premijos“ („Bonus“) simbolius, iš kurių bent vienas yra „Super premijos“ („Super Bonus“) simbolis, suaktyvinamas „Super premijos“ („Super Bonus“) lošimas.
- „Super premijos“ („Super Bonus“) lošime šalia būgnų yra „Super deguonies matuoklis“ („Super Oxygen Meter“), kuris prisipildęs pagerina didelių daugiklių grupių vertę.
- Išsukus 2 „Premijos“ („Bonus“) simbolius, suteikiami 3 papildomi sukimai, o išsukus 3 „Premijos“ („Bonus“) simbolius, suteikiami 5 papildomi sukimai.
- Nemokamų sukimų funkcija baigiasi nebelikus sukimų arba pasiekus maksimalų laimėjimą.

126.7. „X-iter“ funkcija

- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Super premijos“ („Super Bonus“) lošimą. Kai „Super premijos“ („Super Bonus“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas

pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuotas „Super premijos“ lošimas su 10 nemokamų sukimų.

- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Premijos“ („Bonus“) lošimą. Kai „Premijos“ („Bonus“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuoti 10 nemokamų sukimų.
- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Geldelių žuvienės“ („Clam Chowder“) lošimą. Kai „Geldelių žuvienės“ („Clam Chowder“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus išsukti 3 „Geldelės“ („Clam“) simboliai.
- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Mega medžioklės“ („Mega Hunt“) lošimą. Kai „Mega medžioklės“ („Mega Hunt“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja daugiau nei 6 kartus didesnę galimybę suaktyvinti nemokamų sukimų lošimą.
- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Premijos medžioklės“ („Bonus Hunt“) lošimą. Kai „Premijos medžioklės“ („Bonus Hunt“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja daugiau nei 3 kartus didesnę galimybę suaktyvinti nemokamų sukimų lošimą.
- Ši funkcija gali būti aktyvuota tik pagrindinio lošimo metu.

127. LOŠIMAS „PŪSK IR IŠPŪSK SURINKĖJAS“ („HUFF N‘ PUFF COLLECTR“)

127.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas – 0,20 EUR, maksimalus statymas – 100,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 500 000,00 EUR.
- „Pūsk Ir Išpūsk Surinkėjas“ – 6-8 būgnų ir 6-8 eilučių lošimas.
- Šiame lošime galima pasirinkti vieną iš dviejų lošimų – „Nuo 9 iki 5“ („9 to 5“) arba „Pavasario atostogos“ („Springbreak“). Pasirinkimas atliekamas lošimo pradžioje.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia bet kurios spalvos brangakmenį pagal jo esamą išmokos lygį, tačiau kiaulės simbolis negali surinkti „Laukinio“ („Wild“) simbolio, todėl užėjęs ant jo pasislenka į tuščią padėtį.
- Lošime yra keturių skirtingų spalvų „Brangakmenių“ („Gems“) simboliai, kurie yra įprasti lošimo simboliai ir gali būti patobulinti iki maksimalaus 7 išmokų lygio.
- Ant būgnų pasirodo keturių spalvų „Kiaulių“ („Pigs“) simboliai, kurie juda horizontaliai arba vertikaliai į gretimas padėtis bei renka tos pačios spalvos brangakmenius ir funkcijų simbolius.
- Bet kurio sukimo metu ant būgnų gali atsirasti „Kiaulės monetų“ („Piggy Coins“) simboliai, kurie pridedami į taupyklę, o patys simboliai pašalinami ir jų vietoje atskleidžiami įprasti simboliai.
- Išsiplėtus būgnams iki 8x8 (8 būgnų ir 8 eilučių) dydžio, vamzdynas veikia kaip tunelis, kuriuo „Kiaulės“ („Pig“) simbolis gali judėti ir surinkti iki 2 funkcijos simbolių. Atvėrus

bent 2 vamzdyno dalis, kampuose atsiranda šuliniai, dėl kurių „Kiaulės“ („Pig“) simboliai gali judėti per kampus.

127.2. „Kritimo“ („Tumble“) funkcija

- Po kiekvieno sukimo yra išmokama už laiminčias kombinacijas ir visi laimintys simboliai dingsta. Likę simboliai krenta į ekrano apačią ir laisvos padėtys yra pakeičiamos naujais simboliais iš viršaus. Kritimas tęsiasi, kol nebelieka laiminčių kombinacijų.

127.3. „Kampinių bombų“ („Corner Bombs“) funkcija

- Funkcija suaktyvinama, kai atitinkamos spalvos „Kiaulės“ („Pig“) simbolis atsiranda ant savo spalvos „Kampinės bombos“ („Corner Bomb“) simbolio padėties arba surenka ant jos esantį simbolį.
- Pradinio 6x6 (6 būgnų ir 6 eilučių) dydžio būgnų kampuose esančioms bomboms priskiriama „Kiaulės“ („Pig“) simbolio spalva.
- Kai atitinkamos spalvos „Kiaulės“ („Pig“) simbolis atsiranda ant savo spalvos „Kampinės bombos“ („Corner Bomb“) simbolio padėties arba surenka ant jos esantį simbolį, bomba suaktyvinama.
- Pasibaigus „Kiaulių“ („Pigs“) simbolių judėjimui, suaktyvinti „Kampinės bombos“ („Corner Bombs“) simboliai aktyvuojami ir pašalinami visi aplinkui jį esantys 3x3 (3 būgnų ir 3 eilučių) plote esantys „Kiaulių“ („Pigs“) simboliai bei įprasti simboliai. Tuomet vamzdynas, kuris yra aplink būgnus, išsiplečia iki 8x8 (8 būgnų ir 8 eilučių) dydžio būgnų.

127.4. „Patobulinimo“ („Upgrade“) funkcija

- Funkcija suaktyvinama, kai surenkamas ant būgnų išsuktas „Patobulinimo“ („Upgrade“) simbolis.
- Išsukus „Patobulinimo“ („Upgrade“) simbolį, padidinamas tos pačios spalvos „Brangakmenių“ („Gems“) simbolių išmokos lygis 1, 2 arba 3.

127.5. „Visų patobulinimo“ („All Upgrade“) funkcija

- Funkcija suaktyvinama, kai surenkamas ant būgnų išsuktas „Visų patobulinimo“ („Upgrade All“) simbolis.
- Išsukus „Visų patobulinimo“ („Upgrade All“) simbolį, vienu metu padidinamas visų keturių spalvų „Brangakmenių“ („Gems“) simbolių išmokos lygis 1, 2 arba 3.

127.6. „Transformacijos“ („Transform“) funkcija

- Funkcija suaktyvinama, kai surenkamas ant būgnų išsuktas „Transformacijos“ („Transform“) simbolis.
- Išsukus „Transformacijos“ („Transform“) simbolį, šalia „Kiaulės“ („Pig“) simbolio esanti „Brangakmenių“ („Gems“) simbolių grupė paverčiama į tos „Kiaulės“ („Pig“) simbolio spalvą, kuri jį surinko arba paverčiama kitais funkcijų simboliais.

127.7. „Pneumatinio plaktuko“ („Jackhammer“) funkcija

- Funkcija suaktyvinama, kai surenkamas ant būgnų išsuktas „Pneumatinio plaktuko“ („Jackhammer“) simbolis.
- Išsukus ir surinkus „Pneumatinio plaktuko“ („Jackhammer“) simbolį, tuščiose būgnų padėtyse išdėstomi „Kiaulių žetonų“ („Pig Tokens“) simboliai. Jie leidžia „Kiaulės“

(„Pig“) simboliui vieną kartą kirsti tuščią padėtį ir pasiekti toliau esančius „Brangakmenių“ („Gems“) simbolius bei funkcijų simbolius.

127.8. „Vilko statybų“ („Wolf Construction“) funkcija

- Funkcija aktyvuojama surinkus „Vilko statybų“ („Wolf Construction“) simbolį, kai „Kiaulės“ („Pig“) simboliai nebejuda.
- Išsukus „Vilko statybų“ („Wolf Construction“) simbolį, aktyvuojama „Vilko statybų“ („Wolf Construction“) funkcija, kai nebelieka sukimų.
- Funkcijos metu „Vilko krano“ („Wolf Crane“) simbolis renka ant būgnų esančius simbolius ir stoja į kovą sutikęs „Kiaulės“ („Pig“) simbolį.
- Vilkui laimėjus kovą, krano daugiklis padidėja vienetu 1, nugalėtas „Kiaulės“ („Pig“) simbolis pašalinamas, o vilkas tęsia simbolių rinkimą.
- „Kiaulės“ („Pig“) simboliui laimėjus kovą, funkcija baigiama ir visa surinkta suma išmokama pritaikius pasiektą krano daugiklio vertę.
- Vilkui nugalėjus visus keturis „Kiaulės“ („Pig“) simbolius, jis surenka visus likusius būgnų simbolius, pritaikoma krano daugiklio vertė ir funkcija baigiama.

127.9. „Piktos vištos“ („Mad Chicken“) funkcija

- Išsukus „Piktos vištos“ („Mad Chicken“) simbolį, kuris veikia tik „Pavasario atostogų“ („Springbreak“) lošime, „Kiaulių“ („Pigs“) simboliai negali jo tiesiogiai surinkti. Šis simbolis suaktyvinamas šiais atvejais: kai atsiduria šalia „Kiaulės“ („Pig“) simbolio, kai „Vilko krano“ („Wolf Crane“) simbolis ketina užimti jo padėtį, kai į jį pataiko „Kiaulių kovos“ („Piggy Fight“) funkcijos metu išskriejęs „Kiaulės“ („Pig“) simbolis arba kai nemokamų sukimų metu per jo padėtį juda „Pjūklo“ („Saw“) simbolis.
- Suaktyvintas „Piktos vištos“ („Mad Chicken“) simbolis peršoka į naują tuščią lošimo lauko padėtį, o buvusioje padėtyje palieka funkcijos simbolį.

127.10. „Vilko sunaikinimo“ („Wolf Demolition“) funkcija

- Aktyvavus šią funkciją, atsitiktinai pašalinami simboliai bei 1–3 „Kiaulių“ („Pigs“) simboliai, o likę simboliai krenta iš naujo.
- Pašalintų „Kiaulių“ („Pig“) simbolių spalvos „Brangakmenių“ („Gems“) simboliai paverčiami likusių „Kiaulių“ („Pig“) simbolių spalvomis.

127.11. „Susikeitimo“ („Switcheroo“) funkcija

- Aktyvavus šią funkciją, du gretimi „Kiaulių“ („Pigs“) simboliai gali susikeisti vietomis arba vienas iš jų perstumiamas į būgnų kraštą arba naują vietą.

127.12. „Didžiojo Tonio papildomo šanso“ („Big Tony‘s Extra Chance“) funkcija

- Aktyvavus šią funkciją, atsitiktinai suaktyvinami nuo vieno iki keturių „Kampinių bombų“ („Corner Bombs“) simbolių.

127.13. „Kiaulių kovos“ („Piggy Fight“) funkcija

- Aktyvavus šią funkciją, kai 3 ar daugiau „Kiaulių“ („Pigs“) simbolių atsiduria greta, jie susiduria vienoje padėtyje ir sunaikina 5x5 (5 būgnų ir 5 eilučių) plote esančius „Brangakmenių“ („Gems“) simbolius.

- Susidūrę „Kiaulės“ („Pig“) simboliai išskrieja skirtingomis kryptimis, pakeliui aktyvuodami sutiktus funkcijų simbolius.

127.14. „Auksinio rato“ („Golden Wheel“) funkcija

- Funkcija suaktyvinama, kai vieno sukimo metu surenkami visi ant būgnų esantys simboliai.
- „Auksinio rato“ („Golden Wheel“) funkcija suaktyvina „Kepurių manijos“ („Hat Mania“), „Mega kepurių manijos“ („Mega Hat Mania“), „Premijos“ („Bonus“), „Super premijos“ („Super Bonus“) funkciją arba iš karto suteikia laimėjimą.

127.15. „Kiaulės taupyklės“ („Piggy Bank“) funkcija

- „Kiaulės monetų“ („Piggy Coins“) simboliams patekus į taupyklę, atsitiktinai gali būti suaktyvinta „Super rato“ („Super Wheel“) arba „Aukso puodo rato“ („Jackpot Wheel“) funkcija.

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

- Suaktyvinus šią funkciją, suteikiamas laimėjimas - 10x, 25x, 100x, 500x arba 2500x bendras statymas.

127.17. „Super rato“ („Super Wheel“) funkcija

- Suaktyvinus šią funkciją, suteikiama „Kepurių manijos“ („Hat Mania“), „Mega kepurių manijos“ („Mega Hat Mania“), „Premijos“ („Bonus“), „Super premijos“ („Super Bonus“) funkcija arba iš karto suteikiamas laimėjimas.

127.18. „Kepurių manijos“ („Hat Mania“) funkcija

- Išsukus „Kepurės“ („Hat“) simbolį nemokamų sukimų bei „Kepurių manijos“ („Hat Mania“) funkcijos metu, jo padėtyje sukuriamas rėmelis.
- Išsukus papildomus „Kepurės“ („Hat“) simbolius ant tos pačios padėties, rėmelis patobulinamas per tris lygius – šiaudinį, medinį ir plytinį.
- Funkcijos pabaigoje visi rėmeliai paverčiami atitinkamais nameliais, kurie atskleidžia išmokamas monetų vertes.

127.19. „Mega kepurių manijos“ („Mega Hat Mania“) funkcija

- Ši funkcija lošiama ant 8x8 (8 būgnų ir 8 eilučių) būgnų dydžio, kurios pradžioje išsukamos didelės kepurės nuo 1x1 (1 būgno ir 1 eilutės) iki 8x8 (8 būgnų ir 8 eilučių) dydžio.

127.20. „Super premijos“ („Super Bonus“) funkcija

- Išsukus „Super premijos“ („Super Bonus“) simbolį, aktyvuojamas „Super premijos“ („Super Bonus“) lošimas bei „Super pjūklo“ („Super Saw“) funkcija.

127.21. Nemokamų sukimų funkcija

- Išsukus 3 „Premijos“ („Bonus“) simbolius, suaktyvinami 5 nemokami sukimai.
- Šios funkcijos metu išsukus papildomą „Premijos“ („Bonus“) simbolį, aktyvuojama „Pjūklo“ („Saw“) funkcija, kurios metu kuriami ir pagerinami pozicijų rėmeliai. Jie išlieka iki funkcijos pabaigos ir vėliau paverčiami namais su išmokomis.

- Išsukus 3 „Premijos“ („Bonus“) simbolius, iš kurių bent vienas yra „Super premijos“ („Super Bonus“) simbolis, suaktyvinamas „Super premijos“ („Super Bonus“) lošimas.
- „Super premijos“ („Super Bonus“) lošime prieš prasidedant nemokamiems sukimams aktyvuojama „Super pjūklo“ („Super Saw“) funkcija, kurios metu „Super pjūklo“ („Super Saw“) simbolis juda per būgnus ir patobulina pozicijų rėmelius.
- Nemokamų sukimų metu išsukus 3 ar daugiau „Kepurės“ („Hat“) simbolių, suteikiamas 1 papildomas nemokamas sukimas.
- Nemokamų sukimų funkcija baigiasi nebelikus sukimų arba pasiekus maksimalų laimėjimą.

127.22. „X-iter“ funkcija

- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Super premijos“ („Super Bonus“) lošimą. Kai „Super premijos“ („Super Bonus“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuotas „Super premijos“ („Super Bonus“) lošimas.
- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Premijos“ („Bonus“) lošimą. Kai „Premijos“ („Bonus“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuotas „Premijos“ („Bonus“) lošimas.
- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Mega kepurių manijos“ („Mega Hat Mania“) lošimą. Kai „Mega kepurių manijos“ („Mega Hat Mania“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuotas „Mega kepurių manijos“ („Mega Hat Mania“) lošimas.
- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Vilko statybų“ („Wolf Construction“) lošimą. Kai „Vilko statybų“ („Wolf Construction“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuota „Vilko statybų“ („Wolf Construction“) funkcija.
- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Premijos medžioklės“ („Bonus Hunt“) lošimą. Kai „Premijos medžioklės“ („Bonus Hunt“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja 3 kartus didesnę galimybę suaktyvinti nemokamų sukimų lošimą.
- Ši funkcija gali būti aktyvuota tik pagrindinio lošimo metu.

128. LOŠIMAS „LAUKINIS TORAS 3“ („WILD TORO 3“)

128.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas – 0,20 EUR, maksimalus statymas – 100,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 2 500 000,00 EUR.
- „Laukinis Toras 3“ – 5 būgnų, 4-7 eilučių ir 178-421 laimėjimo linijų lošimas.
- Laimėjimai už laiminčius simbolių derinius yra išmokami iš eilės nuo kairiojo būgno.

- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia bet kurį simbolį, išskyrus „Toro“ („Toro“), „Torito“ („Torito“), „Matadoro“ („Matador“) ir „Auksinės rožės“ („Golden Rose“) simbolius.

128.2. „Toro“ („Toro“) funkcija

- Ši funkcija yra suaktyvinama ant 5 būgno išsukus „Toro“ („Toro“) simbolį.
- „Toro“ („Toro“) simbolis yra vaikštantis „Laukinis“ („Wild“) simbolis, kuris atsiranda tik ant 5 būgno.
- „Toro“ („Toro“) simbolis juda į kairę, kol yra pašalinamas nuo būgnų. Jis suteikia po vieną pakartotinį sukimą už kiekvieną žingsnį.
- „Toro“ („Toro“) simbolis atsiranda su x1 daugiklio verte, kuri su kiekvienu žingsniu padidėja 1.
- Ant būgnų vienu metu gali būti tik vienas „Toro“ („Toro“) simbolis.

128.3. „Torito“ („Torito“) funkcija

- Ši funkcija yra suaktyvinama ant 2, 3 arba 4 būgnų išsukus „Torito“ („Torito“) simbolį.
- Kiekviena kartą išsukus „Torito“ („Torito“) simbolį, pridedama po 1 eilutę, iki maksimaliai 7 eilučių.
- Jei vienu metu išsukami keli „Torito“ („Torito“) simboliai, suteikiamas tik vienas pakartotinis sukimas.
- Jei ant būgnų yra vaikštantis „Laukinis“ („Wild“) simbolis, pakartotiniai sukimai dėl „Torito“ („Torito“) simbolio nesuteikiami.
- Ant vieno būgno gali būti išsuktas tik vienas „Torito“ („Torito“) simbolis.
- „Mėlynas torito“ („Blue Torito“) simbolis gali būti išsuktas tik ant 2 būgno ir kiekvieno sukimo metu „Laukiniai“ („Wild“) simboliai atsiranda ant būgnų, kai yra kartu su „Toro“ („Toro“) simboliu.
- „Žalias torito“ („Green Torito“) simbolis gali būti išsuktas ant 3 būgno ir kiekvieno sukimo metu padvigubinamas „Toro“ („Toro“) simbolio daugiklis, kai ant būgnų yra kartu su „Toro“ („Toro“) simboliu.
- „Raudonas torito“ („Red Torito“) gali būti išsuktas ant 4 būgno ir kiekvieno sukimo metu prie jo pridedamas „Toro“ („Toro“) simbolio daugiklis, kai ant būgnų yra kartu su „Toro“ („Toro“) simboliu.

128.4. „Matadoro“ („Matador“) funkcija

- Ši funkcija yra suaktyvinama ant 2, 3 arba 4 būgnų išsukus „Matadoro“ („Matador“) simbolius.
- Visi „Matadoro“ („Matador“) simboliai yra vaikštantys „Laukiniai“ („Wild“) simboliai, kurie juda į kairę ir suteikia po vieną pakartotinį sukimą už kiekvieną žingsnį.

128.5. „Toro siaučia“ („Toro Goes Loco“) funkcija

- Ši funkcija yra suaktyvinama išsukus „Toro“ („Toro“) simbolį, kai ant būgnų yra bent vienas „Matadoro“ („Matador“) simbolis, arba išsukus „Matadoro“ („Matador“) simbolį, kai ant būgnų yra „Toro“ („Toro“) simbolis.
- Funkcijos metu „Toro“ („Toro“) simbolis puola visus ekrane esančius „Matadoro“ („Matador“) simbolius, judėdamas vertikaliai ir horizontaliai, kad išstumtų juos nuo būgnų, o paskui pavirsta į „Laukinius“ („Wild“) simbolius. Tai vyksta kol „Matadoro“ („Matador“) simbolių nelieka ant būgnų.

- „Toro“ („Toro“) pirmiausia puola „Matadoro“ („Matador“) simbolius ant to paties būgno, tuomet puola dešinėje esančius „Matadoro“ („Matador“) simbolius ir galiausiai kairėje esančius „Matadoro“ („Matador“) simbolius.
- „Mėlynas matadoro“ („Blue Matador“) simbolis lieka vietoje, kol yra išstumiamas nuo būgnų.
- „Žalio matadoro“ („Green Matador“) simbolis prieš „Toro“ („Toro“) simbolio puolimą juda į kairiausią arba dešiniausią būgną.
- „Raudono matadoro“ („Red Matador“) simbolis prieš „Toro“ („Toro“) simbolio puolimą numeta „Muleta“, kuris išsiplečia žemyn ir paverčia simbolius aukšto daugiklio „Laukiniais“ („Wild“) simboliais.

128.6. „Auksinės rožės“ („Golden Rose“) funkcija

- Ši funkcija yra suaktyvinama išsukus „Auksinės rožės“ („Golden Rose“) simbolį.
- Vienu metu ant būgnų gali būti tik vienas „Auksinės rožės“ („Golden Rose“) simbolis.
- Apskaičiavus laimėjimą, „Auksinės rožės“ („Golden Rose“) simbolis pakeičia didžiausios vertės „Raudonos rožės“ („Red Rose“) simbolį.
- Jei pagrindinio lošimo metu ant būgnų vienu metu atsiranda „Toro“ („Toro“) ir „Auksinės rožės“ („Golden Rose“) simboliai, pasibaigus visiems laimėjimams bei kitoms funkcijoms, „Toro“ („Toro“) simbolis juda link „Auksinės rožės“ („Golden Rose“) ir suaktyvina nemokamus sukimus.

128.7. „Vidurnakčio koridos“ („Midnight Bullfight“) funkcija

- Ši funkcija gali būti suaktyvinama pagrindinio lošimo ir bet kurio pirmo sukimo metu, kai pasirinktas „Aukšto kintamumo“ („High Votality“) lošimas.
- Funkcijos metu ant būgnų išsukami tik įprasti simboliai ir „Laukiniai“ („Wild“) simboliai.
- „Toro“ („Toro“), „Matadoro“ („Matador“), „Torito“ („Torito“) ir „Auksinės rožės“ („Golden Rose“) simboliai šios funkcijos metu negali būti išsukti.
- Funkcijos metu „Muletas“ gali išsiplėsti ir pilnai uždengti iki 5 būgnų aukštais daugiklio „Laukiniais“ („Wild“) simboliais

128.8. Nemokamų sukimų funkcija

- Išsukus „Toro“ („Toro“) ir „Auksinės rožės“ („Golden Rose“) simbolius vienu metu, suaktyvinama nemokamų sukimų funkcija.
- Suaktyvinus funkciją, suaktyvinamas „Auksinės rožės premijos“ („Golden Rose Bonus“) lošimas, kuris vyksta 5 būgnuose ir 7 eilutėse.
- Premijos lošimo metu ant būgnų visada yra 2x2 dydžio „Toro“ („Toro“) simbolis.
- Šio lošimo metu išsukami tik „Auksinės rožės“ („Golden Rose“) simboliai su nurodyta verte, „Mėlyni matadoro“ („Blue Matador“) bei „Torito“ („Torito“) simboliai, o tuščios vietos užpildomos tuščiais simboliais.
- Nemokamų sukimų funkcijos pradžioje „Toro“ („Toro“) simboliui suteikiamos 3 gyvybės.
- Kiekvienas nemokamas sukimas sunaudoja vieną gyvybę, o nemokami sukimai tęsiasi tol, kol „Toro“ („Toro“) simbolis turi gyvybių.
- Nemokamų sukimų funkcijos metu išsukus bent vieną „Matadoro“ („Matador“) simbolį, „Toro“ („Toro“) simbolio gyvybių skaičius vėl atstatomas į 3.
- Išsukus „Mėlyną torito“ („Blue Torito“) simbolį, išsukami papildomi „Auksinės rožės“ („Golden Rose“) simboliai tose pačiose būgnų vietose ir/arba padidina kelių esamų

„Auksinės rožės“ („Golden Rose“) simbolių vertes, o pats simbolis yra pašalinamas nuo būgnų.

- Išsukus „Žalią torito“ („Green Torito“) simbolį, padvigubinamos kelių esamų „Auksinės rožės“ („Golden Rose“) simbolių vertės ir pašalinamos nuo būgnų.
- Išsukus „Raudono torito“ („Red Torito“) simbolį, jis pakeičiamas „Auksinės rožės“ („Golden Rose“) simboliu su visų jau esamų rožių sukaupta verte.
- Išsukus „Toro“ („Toro“) simbolį, jis puola ir išstumia visus „Matadorų“ („Matador“) simbolius, o visi jo kelyje esantys „Auksinės rožės“ („Golden Rose“) simboliai yra surenkami, pridedant jų vertes prie „Toro“ („Toro“) simbolio matuoklio.
- Kiekvienas išstumtas „Matadoro“ („Matador“) simbolis prideda vieną žetoną į matuoklį: surinkus 3 žetonus, laimėjimo daugiklis padvigubinamas, o matuoklis nustatomas iš naujo.
- Pašalinus visus „Matadoro“ („Matador“) simbolius, „Toro“ („Toro“) simbolio matuoklyje esanti vertė padauginama iš laimėjimo daugiklio ir pridedama prie laimėjimo.
- Ši funkcija gali būti suaktyvinta kelis kartus, o kiekviena kita nemokamų sukimų funkcija pradedama su tokiu laimėjimo daugikliu, su kuriuo pasibaigė ankstesnė funkcija.
- Nemokamų sukimų funkcija baigiasi nebelikus sukimų arba pasiekus maksimalų laimėjimą.

128.9. „X-iter“ funkcija

- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Vidurnakčio koridos“ („Midnight Bullfight“) lošimą. Kai „Vidurnakčio koridos“ („Midnight Bullfight“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuotas „Vidurnakčio koridos“ („Midnight Bullfight“) lošimas.
- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Super premijos“ („Super Bonus“) lošimą. Kai „Super premijos“ („Super Bonus“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuotas „Auksinės rožės premijos“ („Golden Rose Bonus“) lošimas su aktyviu daugikliu.
- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Premijos“ („Bonus“) lošimą. Kai „Premijos“ („Bonus“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuotas „Auksinės rožės premijos“ („Golden Rose Bonus“) lošimas.
- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Toro siaučia“ („Toro Goes Loco“) lošimą. Kai „Toro siaučia“ („Toro Goes Loco“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuota „Toro siaučia“ („Toro Goes Loco“) funkcija.
- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Mega medžioklės“ („Mega Hunt“) lošimą. Kai „Mega medžioklės“ („Mega Hunt“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja daugiau nei 6 kartus didesnę galimybę suaktyvinti nemokamų sukimų lošimą.
- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Premijos medžioklės“ („Bonus Hunt“) lošimą. Kai „Premijos medžioklės“

(„Bonus Hunt“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja daugiau nei 3 kartus didesnę galimybę suaktyvinti nemokamų sukimų lošimą.
- Ši funkcija gali būti aktyvuota tik pagrindinio lošimo metu.

129. LOŠIMAS „KŪRYBOS KIBIRKŠTIS“ („SPARK OF CREATION“)

129.1. Lošimo taisyklės

- Minimalus statymas – 0,20 EUR, maksimalus statymas – 100,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 1 000 000,00 EUR.
- „Kūrybos Kibirkštis“ – 6 būgnų ir 7 eilučių lošimas.
- Lošime yra 4 surinkimo „Būtybių“ („Creature“) simboliai, kurie juda per būgnus ir renka simbolius:
  - „Ugnies būtybės“ („Fire Creature“) simbolis;
  - „Vandens būtybės“ („Water Creature“) simbolis;
  - „Gamtos būtybės“ („Nature Creature“) simbolis;
  - „Oro būtybės“ („Air Creature“) simbolis.
- Išsukus „Būtybės“ („Creature“) simbolį, jis ant būgnų juda horizontaliai arba vertikaliai prie greta esančių tos pačios spalvos įprastų simbolių bei visų funkcijos simbolių ir juos surenka.
- Laimėjimas suteikiamas „Būtybės“ („Creature“) simboliui pajudėjus ir surinkus laimėjimo simbolius.
- „Būtybės“ („Creature“) simboliai renka simbolius tol, kol nebegali atlikti daugiau ėjimų, o kiekvienas šis simbolis gali pajudėti tik vieną kartą prieš papildant būgnus naujais simboliais.
- Surinkti simboliai ir suaktyvinti funkcijos simboliai pašalinami nuo būgnų.
- Lošime yra 7 skirtingi funkcijos simboliai: „Premijos“ („Bonus“), „Super premijos“ („Super Bonus“), „Laukinis“ („Wild“), „Transformacijos“ („Transform“), „Kibirkšties“ („Spark“), „Juodosios skylės“ („Black Hole“) ir „Jonvabalio“ („Firefly“) simboliai.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia bet kurį įprastą simbolį.
- „Būtybės“ („Creature“) simbolis negali užbaigti ėjimo ant „Laukinio“ („Wild“) simbolio, todėl pajuda į tuščią vietą.
- Jei du greta esantys „Būtybės“ („Creature“) simboliai, negali surinkti daugiau simbolių, suaktyvinama „Susikeitimo“ („Switcheroo“) funkcija ir šie simboliai apsikeičia vietomis horizontaliai arba vertikaliai.
- Pirmą kartą surinkus simbolį tam tikroje būgnų pozicijoje, suaktyvinamas „Daugiklio burbulas“ („Multiplier Bubble“).
- Kiekvieną kartą toje pačioje „Daugiklio burbulo“ („Multiplier Bubble“) pozicijoje surinkus simbolį, jo daugiklio vertė padidinama šia tvarka – x2, x4, x6, x8, x10, x12, x14, x16, x18, x24, x32, x48, x64, x128, x256 iki maksimaliai x1024.
- „Būtybės“ („Creature“) simboliui surinkus simbolį pozicijoje su „Daugiklio burbulu“ („Multiplier Bubble“), daugiklis yra suaktyvinamas.
- Surinkus visus įmanomus simbolius, suaktyvinti daugikliai susumuojami į galutinį „Būtybės“ („Creature“) simbolio daugiklį, kuris taikomas visai tos „Būtybės“ („Creature“) simbolio surinktai vertei.

- Šalia būgnų esantis „Evoliucijos matuoklis“ („Evolution Meter“) skaičiuoja „Būtybės“ („Creature“) simbolių surinktus įprastus simbolius, „Laukinį“ („Wild“) simbolį ir „Kibirkštіes“ („Spark“) simbolį.
- Užpildžius „Evoliucijos matuoklį“ („Evolution Meter“), suteikiama viena „Būtybės evoliucijos“ („Creature Evolve“) funkcija, kuri išsaugoma ir laukia savo eilės suaktyvinimui, o pasirinktos „Būtybės“ („Creature“) simbolio spalva atvaizduojama matuoklyje.
- Vienu metu gali būti išsaugota iki 4, po vieną kiekvienai būtybei, laukiančių „Būtybės evoliucijos“ („Creature Evolve“) funkcijų.
- Išsaugota „Būtybės evoliucijos“ („Creature Evolve“) funkcija suaktyvinama tada, kai „Būtybės“ („Creature“) simboliai nebegali atlikti daugiau ėjimų – ji pakelia pasirinktą „Būtybės“ („Creature“) simbolį į aukštesnį lygį.
- Jei „Būtybės“ („Creature“) simbolis jau yra pasiekęs maksimalų 3 lygį, „Būtybės evoliucijos“ („Creature Evolve“) funkcija vietoj lygio pakėlimo tiesiog išsaugo jo gebėjimą.

129.2. „Kritimo“ („Tumble“) funkcija
- Po kiekvieno sukimo yra išmokama už laiminčias kombinacijas ir visi laimintys simboliai dingsta. Likę simboliai krenta į ekrano apačią ir laisvos padėtys yra pakeičiamos naujais simboliais iš viršaus. Kritimas tęsiasi, kol nebelieka laiminčių kombinacijų.

129.3. „Transformacijos“ („Transform“) funkcija
- Ši funkcija yra suaktyvinama, kai „Būtybės“ („Creature“) simbolis surenka „Transformacijos“ („Transform“) simbolį.
- Surinkus „Transformacijos“ („Transform“) simbolį, greta „Būtybės“ („Creature“) simbolio esanti įprastų simbolių grupė paverčiama į tos „Būtybės“ („Creature“) simbolio spalvą.
- Šios funkcijos metu atsitiktinis įprastų simbolių skaičius taip pat gali būti paverčiamas į funkcijos simbolius.

129.4. „Juodosios skylės“ („Black Hole“) funkcija
- Ši funkcija yra suaktyvinama, kai „Būtybės“ („Creature“) simbolis surenka „Juodosios skylės“ („Black Hole“) simbolį ir „Būtybės“ („Creature“) simbolis nebegali surinkti daugiau simbolių.
- Funkcijos metu visi ant būgnų esantys simboliai bei „Būtybės“ („Creature“) simboliai yra surenkami ir išsukami į atsitiktines būgnų pozicijas.

129.5. „Daugiklio smūgio“ („Multiplier Strike“) funkcija
- Ši funkcija gali būti suaktyvinama bet kurios „Kritimo“ („Tumble“) arba nemokamų sukimų funkcijos metu.
- Funkcijos metu padidinami ant būgnų esantys daugikliai 3x3 (3 būgnų ir 3 eilučių), 4x4 (4 būgnų ir 4 eilučių), 5x5 (5 būgnų ir 5 eilučių) arba 6x7 (6 būgnų ir 7 eilučių) dydžio pozicijose.

129.6. „Jonvabalio“ („Firefly“) funkcija
- Ši funkcija yra suaktyvinama, kai „Būtybės“ („Creature“) simbolis surenka „Jonvabalio“ („Firefly“) simbolį.

- Surinkus šį simbolį, jį surinkusiam „Būtybės“ („Creature“) simboliui suteikiamas jo gebėjimas, kuris suaktyvinamas tada, kai „Būtybės“ („Creature“) simbolis nebegali atlikti daugiau ėjimų.
- Jei „Būtybės“ („Creature“) simbolio gebėjimas jau yra išsaugotas, jo laukiantis gebėjimas suteikiamas kitam „Būtybės“ („Creature“) simboliui.

129.7. „Būtybių susidūrimo“ („Creature Clash“) funkcija

- Ši funkcija gali būti suaktyvinama, kai dvi ar daugiau „Būtybės“ („Creature“) simbolių atsiduria horizontaliai arba vertikaliai greta ir nebegali surinkti daugiau simbolių.
- Funkcijos metu „Būtybės“ („Creature“) simboliai susiduria vienoje simbolio pozicijoje, o visi susidūrime dalyvaujantys „Būtybės“ („Creature“) simboliai, išskyrus vieną, pašalinami nuo būgnų.
- Visi įprasti simboliai 4x4 (4 būgnų ir 4 eilučių) dydžio pozicijoje aplink susidūrusius „Būtybės“ („Creature“) simbolius pašalinami, tačiau pašalinti įprasti simboliai nepridedami į „Evoliucijos matuoklį“ („Evolution Meter“).
- Po susidūrimo likusių „Būtybės“ („Creature“) simbolių gebėjimai išsaugomi arba simbolis pakeliamas į aukštesnį lygį.

129.8. „Būtybių gebėjimų“ („Creature Abilities“) funkcija

- Ši funkcija yra suaktyvinama tada, kai „Būtybės“ („Creature“) simboliai nebegali atlikti daugiau ėjimų ir surinkti simbolių, tačiau yra įgiję gebėjimus iš kitų lošimo funkcijų.
- Jei vienu metu savo gebėjimus yra įgiję keli „Būtybės“ („Creature“) simboliai, jie suaktyvinami šia tvarka: „Vandens būtybės“ („Water Creature“), „Gamtos būtybės“ („Nature Creature“), „Oro būtybės“ („Air Creature“) ir galiausiai „Ugnies būtybės“ („Fire Creature“) simbolis.
- Jei vienam „Būtybės“ („Creature“) simboliui aktyvavus savo gebėjimą ant būgnų atsiranda galimybė iš naujo rinkti simbolius, jie surenkami prieš kitiems „Būtybės“ („Creature“) simboliams aktyvuojant savo gebėjimus.
- „Ugnies būtybės“ („Fire Creature“) gebėjimas – 1 lygio gebėjimo metu pašalinamas 1 kitas „Būtybės“ („Creature“) simbolis ir jo spalvos įprasti simboliai. 2 lygio gebėjimo metu pašalinami 2 kiti „Būtybės“ („Creature“) simboliai ir jų spalvų įprasti simboliai. 3 lygio gebėjimo metu pašalinami visi kiti 3 „Būtybės“ („Creature“) simboliai ir jų spalvų įprasti simboliai.
- „Vandens būtybės“ („Water Creature“) gebėjimas – 1 lygio gebėjimo metu pridedami 3 funkcijos simboliai ant būgnų. 2 lygio gebėjimo metu pridedami 4 funkcijos simboliai. 3 lygio gebėjimo metu pridedami 5 funkcijos simboliai.
- „Gamtos būtybės“ („Nature Creature“) gebėjimas – 1 lygio gebėjimo metu pašalinami įprasti simboliai, padidinami daugikliai 1 žingsniu 3x3 (3 būgnų ir 3 eilučių) dydžio pozicijoje aplink save bei pašalinamos visos kitos būtybės. 2 lygio gebėjimo metu padidinamas daugiklis 2 žingsniais 3x3 (3 būgnų ir 3 eilučių) dydžio pozicijoje bei pašalinami visi kiti „Būtybės“ („Creature“) simboliai. 3 lygio gebėjimo metu padidinami daugikliai mažiausiai 3 žingsniais 3x3 (3 būgnų ir 3 eilučių) dydžio pozicijoje bei pašalinamos visos kitos būtybės.
- „Oro būtybės“ („Air Creature“) gebėjimas – 1 lygio gebėjimo metu pasirenkamas vienas „Būtybės“ („Creature“) simbolis ir sudaroma linija nuo jo pozicijos iš 5 jo spalvos įprastų simbolių. 2 lygio gebėjimo metu sudaroma linija nuo jo pozicijos iš 8 jo spalvos įprastų

simbolių. 3 lygio gebėjimo metu sudaroma linija nuo jo pozicijos iš 10 jo spalvos įprastų simbolių.

129.9. Nemokamų sukimų funkcija

- Išsukus 3 „Premijos“ („Bonus“) simbolius, suaktyvinami 5 nemokami sukimai.
- Nemokamų sukimų funkcijos metu išsukus „Premijos“ („Bonus“) simbolį, suteikiamas 1 papildomas nemokamas simbolių kritimas.
- Šios funkcijos metu „Evoliucijos matuoklio“ („Evolution Meter“), „Būtybių“ („Creature“) simbolių lygiai ir visi „Daugiklio burbulo“ („Multiplier Bubble“) simboliai bei jų vertės išlieka per visą funkciją.
- Išsukus 3 „Premijos“ („Bonus“) simbolius, iš kurių bent vienas yra „Super premijos“ („Super Bonus“) simbolis, suaktyvinamas „Super premijos“ („Super Bonus“) lošimas.
- „Super premijos“ („Super Bonus“) lošimo metu suteikiami 5 nemokami sukimai ir garantuojama „Daugiklio smūgio“ („Multiplier Strike“) funkcija kiekvieno nemokamo sukimo metu.
- „Super premijos“ („Super Bonus“) lošimo metu išsukus „Premijos“ („Bonus“) simbolį, suteikiamas 1 papildomas nemokamas sukimas.
- Nemokamų sukimų funkcija baigiasi nebelikus sukimų arba pasiekus maksimalų laimėjimą.

129.10. „X-iter“ funkcija

- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Super premijos“ („Super Bonus“) lošimą. Kai „Super premijos“ („Super Bonus“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuotas „Super premijos“ („Super Bonus“) lošimas.
- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Premijos“ („Bonus“) lošimą. Kai „Premijos“ („Bonus“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuotas „Premijos“ („Bonus“) lošimas.
- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Užkerėto miško“ („Enchanted Forest“) lošimą. Kai „Užkerėto miško“ („Enchanted Forest“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja „Daugiklio smūgio“ („Multiplier Strike“) funkciją, galimybę „Būtybės“ („Creature“) simboliams būti išsuktiems jau su aukštesniu lygiu bei garantuoja „Super premijos“ („Super Bonus“) lošimą, jei suaktyvinamas premijos lošimas.
- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Mega medžioklės“ („Mega Hunt“) lošimą. Kai „Mega medžioklės“ („Mega Hunt“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja daugiau nei 8 kartus didesnę galimybę suaktyvinti premijos lošimą.
- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Premijos medžioklės“ („Bonus Hunt“) lošimą. Kai „Premijos medžioklės“ („Bonus Hunt“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas

vienas pagrindinio lošimo sukimas su daugiau nei 4 kartus didesnę galimybę suaktyvinti premijos lošimą.
- Ši funkcija gali būti aktyvuota tik pagrindinio lošimo metu.

130. LOŠIMAS „NEVEIKIANTIS KODAS“ („DEADCODE“)

130.1. Lošimo taisyklės
- Minimalus statymas – 0,20 EUR, maksimalus statymas – 100,00 EUR, maksimali laimėjimo suma – 500 000,00 EUR.
- „Neveikiantis Kodas“ – 5 būgnų ir 5-7 eilučių lošimas.
- Laimėjimas išmokamas už simbolių grupes, kurias sudaro 3 arba daugiau vienodų simbolių horizontaliai arba vertikaliai.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia bet kurį įprastą simbolį.
- Po kiekvienos „Kritimo“ („Tumble“) funkcijos, kuri suteikia bent 1 laimėjimą, laimėjimo daugiklis padidėja 1.
- Vienas „Laukinis“ („Wild“) simbolis gali atsirasti 3 simbolių sudarytos laiminčios kombinacijos viduryje.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis taip pat gali atsirasti tam tikrų „Programinių“ („Subroutine“) funkcijų metu.

130.2. „Kritimo“ („Tumble“) funkcija
- Po kiekvieno sukimo yra išmokama už laiminčias kombinacijas ir visi laimintys simboliai dingsta. Likę simboliai krenta į ekrano apačią ir laisvos padėtys yra pakeičiamos naujais simboliais iš viršaus. Kritimas tęsiasi, kol nebelieka laiminčių kombinacijų.

130.3. „Programinė“ („Subroutine“) funkcija
- Po kiekvienu būgnu yra po vieną „Surinkėją“ („Collector“), kuris susietas su atitinkama „Programine“ („Subroutine“) funkcija.
- „Surinkėjas“ („Collector“) užpildomas surinkus jam atitinkančius laiminčius simbolius.
- „Laukinis“ („Wild“) ir „Spardytojo“ („Kicker“) simboliai surenkami į bet kurį „Surinkėją“ („Collector“).
- Užpildžius „Surinkėją“ („Collector“), jo „Programinė“ („Subroutine“) funkcija išsaugoma ir laukia savo eilės suaktyvinimui.
- „Surinkėjai“ („Collector“) užpildomi palaipsniui. Pirmajam užpildyti reikia 3 simbolių, antrajam – 5, trečiajam – 7, o kiekvienam kitam užpildyti lošimo metu reikia po 10 simbolių.
- Išsaugota „Programinė“ („Subroutine“) funkcija suaktyvinama tada, kai pilname būgne nebelieka naujų laimėjimų.
- Jei yra kelios išsaugotos „Programinės“ („Subroutine“) funkcijos, lošimo pabaigoje jos suaktyvinamos pagal atitinkamų „Surinkėjų“ („Collector“) išsidėstymą po būgnais iš kairės į dešinę.

130.4. „Paslapties X“ („Mystery X“) funkcija
- Šios funkcijos metu įprasti simboliai, esantys abiejose būgnų įstrižainėse,nuo vieno kampo iki kito, paverčiami į vieno tipo įprastą simbolį.

130.5. „Nutraukimo“ („Terminate“) funkcija

- Šios funkcijos metu nuo būgnų pašalinama nuo 1 iki 3 tipų įprastų simbolių.
- Pašalinus simbolius, laimėjimo daugiklis padidinamas.

130.6. „Patobulinimo“ („Upgrade“) funkcija

- Šios funkcijos metu pasirenkami vieno tipo įprasti simboliai ir pakeičiami visi ekrane esantys šio tipo simboliai į didesnės vertės simbolius.

130.7. „Pakeitimo“ („Refactor“) funkcija

- Šios funkcijos metu pasirenkama nuo 3 iki 5 simbolių pozicijų, kurios nėra funkcijos simboliai ir nėra laiminčios kombinacijos dalis ir paverčia jas „Laukiniais“ („Wild“), „Premijos“ („Bonus“) arba „Super premijos“ („Super Bonus“) simboliais.

130.8. „Atnaujinimo“ („Refresh“) funkcija

- Šios funkcijos metu ant būgnų pridedama 1 papildoma eilutė ir pašalinami visi įprasti simboliai.
- Jei būgnai jau yra pasiekę maksimalų 7 eilučių aukštį, šios funkcijos metu pašalinami tik įprasti simboliai.

130.9. „Pažeidimo“ („Breach“) funkcija

- Lošimui pasibaigus ir nebelikus laimėjimų, gali būti suaktyvinta „Pažeidimo“ („Breach“) funkcija.
- Šios funkcijos metu visi nelaimintys įprasti simboliai pašalinami ir pakeičiami naujais simboliais, o laimintys simboliai ir funkcijos simboliai lieka užfiksuoti savo vietose.
- Jei atsiranda naujų arba padidėjusių laimėjimų, funkcija tęsiasi, pašalinami visi nelaimintys įprasti simboliai, iš naujo užpildomi būgnai ir apskaičiuojamas laimėjimas.
- Funkcija baigiasi, kai nėra naujų laimėjimų.

130.10. Nemokamų sukimų funkcija

- Išsukus 3 „Premijos“ („Bonus“) simbolius, suaktyvinami 7 nemokami sukimai.
- Nemokamų sukimų funkcijos metu išsukus „Premijos“ („Bonus“) simbolį, suteikiamas 1 papildomas nemokamas simbolių kritimas.
- Šios funkcijos metu papildomos eilutės, laimėjimo daugiklis ir „Programinės“ („Subroutine“) funkcijos „Surinkėjai“ („Collectros“) išlieka visos funkcijos metu.
- Išsukus 3 „Premijos“ („Bonus“) simbolius, iš kurių bent vienas yra „Super premijos“ („Super Bonus“) simbolis, suaktyvinamas „Super premijos“ („Super Bonus“) lošimas.
- „Super premijos“ („Super Bonus“) lošimo metu suteikiami 7 nemokami sukimai ir kiekvienas sukimas pradedamas su 1–5 išsaugotomis „Programinėmis“ („Subroutine“) funkcijomis.
- „Super premijos“ („Super Bonus“) lošimo metu išsukti „Super premijos“ („Super Bonus“) simboliai suteikia 1 papildomą nemokamą sukimą ir paverčiami „Laukiniu“ („Wild“) simboliu.
- Nemokamų sukimų funkcija baigiasi nebelikus sukimų arba pasiekus maksimalų laimėjimą.

130.11. „X-iter“ funkcija

- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Super premijos“ („Super Bonus“) lošimą. Kai „Super premijos“ („Super Bonus“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad visi nemokami sukimai bus pradedami su 1–5 išsaugotomis „Programinėmis“ („Subroutine“) funkcijomis.
- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Premijos“ („Bonus“) lošimą. Kai „Premijos“ („Bonus“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuotas „Premijos“ („Bonus“) lošimas.
- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Programinį perkrovos“ („Subroutine Overload“) lošimą. Kai „Programinį perkrovos“ („Subroutine Overload“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja, kad bus aktyvuotos 1–5 „Programinės“ („Subroutine“) funkcijos.
- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Mega premijos medžioklės“ („Mega Bonus Hunt“) lošimą. Kai „Mega premijos medžioklės“ („Mega Bonus Hunt“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas, kuris garantuoja daugiau nei 8 kartus didesnę galimybę suaktyvinti premijos lošimą.
- Lošimas turi premijos pirkimo („Bonus Buy“) funkciją, kuri leidžia už tam tikrą nurodytą sumą pereiti į „Premijos medžioklės“ („Bonus Hunt“) lošimą. Kai „Premijos medžioklės“ („Bonus Hunt“) lošimas yra aktyvuotas naudojant premijos pirkimo funkciją, lošiamas vienas pagrindinio lošimo sukimas su daugiau nei 4 kartus didesne galimybe suaktyvinti premijos lošimą.
- Ši funkcija gali būti aktyvuota tik pagrindinio lošimo metu.