PATVIRTINTA
Lošimų priežiūros tarnybos prie Lietuvos
Respublikos finansų ministerijos direktoriaus
2026 m. spalio 22 d. įsakymu Nr. DIE-360

UAB „BALTIC BET“ NUOTOLINIO LOŠIMO ORGANIZAVIMO REGLAMENTO PRIEDAS NR. 2.2.

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. „Likimo Turtas“ („Fate of Fortune“);
35. „Zulu Auksas“ („Zulu Gold“);
36. „Laukinis Toro II“ („Wild Toro II“);
37. „Toro Knyga“ („Book of Toro“);
38. „Toro Septynetai“ („Toro 7s“);
39. „Paslaptinga Orbita“ („Mystic Orbs“);
40. „Oriono Žvaigždės“ („Stars of Orion“);
41. „Nelogiška“ („Illogicool“);
42. „Ramiojo Vandenyno Auksas“ („Pacific Gold“);
43. „Fenikso Kapinės“ („Phoenix Graveyard“);
44. „Propaganda“ („Propaganda“);
45. „Lekiantys Nuo Bėgių Tako Broliai“ („Taco Brothers Derailed“);
46. „Koba“ („Coba“);
47. „Gulbės Žvaigždynas 2“ („Cygnus 2“);
48. „Dropzas“ („Dropz“);
49. „Avalono Auksas“ („Avalon Gold“);
50. „Nitropolis 3“ („Nitropolis 3“);
51. „Sumo Sumo“ („Sumo Sumo“);
52. „Samo Knyga“ („Book of Sam“);
53. „Nitropolis 4“ („Nitropolis 4“);
54. „Tropicool 2“ („Tropicool 2“);
55. „Buivolo Turtai“ („Buffalo Toro“);
56. „Greitkelis 7“ („Freeway 7“);
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 lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 500 000,00 EUR.
- „Juodosios Upės Auksas“ yra lošimas, turintis „laukinio komposo“ („Wild Compass“) ir „revolverio“ („Revolver“) simbolius. „Lavinos“ („Avalanche“) leidžia eilutėms išsiplėsti iki 8 eilučių ir 262 144 laimėjimo būdų.
- Visi mažos, vidutinės ir didelės vertės simboliai bei „laukiniai“ („Wild“) simboliai gali iškristi dideli, pradedant nuo didžiojo 2x2 ir iki epinio 4x4.
- 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 lošėjas paspaudžia „Spin/Sukti“ mygtuką.
- Laimėjimai ir laimėjimo deriniai išmokami pagal išmokų lentelę.
- Visi simbolių kritimai pagrindinio lošimo metu prasideda nuo 4 eilučių ir 4 096 būdų laimėti.

1.2. Lošimo simboliai

- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai pakeičia bet kurį simbolį, išskyrus „premijos“ („Bonus“) ir „laukinio kompaso“ („Wild Compass“) simbolius.
- Kai simboliai sutampa su „laukinio kompaso“ („Wild Compass“) simbolius jie tampa „laukiniais“ („Wild“) simboliais. Pasiekus apatinę eilę, jis tampa „laukiniu“ („Wild“) simboliu.
- Trys ar daugiau „premijos“ („Bonus“) simbolių suaktyvina nemokamus sukimus.
- Visi mažos, vidutinės ir didelės vertės bei „laukiniai“ („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 standartinių 1x1 simbolių.
- Dideli simboliai su tuščiomis simbolių vietomis apačioje sugeria mažesnius simbolius, kad pasiektų stabilią horizontalią ramybės būseną, tapdami „revolverio“ („Revolver“) simboliu. Dideli simboliai gali sugerti kitus didelius simbolius, „laukinio kompaso“ („Wild Compass“) simbolius ar „premijos“ („Bonus“) simbolius.
- „Revolverio“ („Revolver“) simbolis 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.

- „Revolverio“ („Revolver“) simbolis pašalinamas po visų simbolių, kuriuos jis žymi, laimėjimo. Jei „revolverio“ („Revolver“) simbolis žymi „laukinį“ („Wild“) simbolį, jis bus pašalintas apmokėjus visus laimėjimus tame pačiame simbolių kritime.
- „Revolverio“ („Revolver“) simbolis tampa „laukiniu“ („Wild“) simboliu jei sugeria kitus 5 simbolius arba kai sugeria „laukinį“ („Wild“) simbolį.
- 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 „lavinos“ („Avalanche“) funkcija galima, kol pasirodo naujas laimėjimo derinys.
- Didelis simbolis gali nukristi taip, kad sugeneruotų nepilną 9-tą eilę.
- Identiški simboliai, išskyrus „laukinio kompaso“ („Wild Compass“) ir „premijos“ („Bonus“) simbolius, sutampantys su „laukinio kompaso“ („Wild Compass“) simboliu tampa „laukiniais“ („Wilds“) simboliais. Palyginimas tęsis tol, kol visi atitinkami sutapimai pavirsta „laukiniais“ („Wilds“) simboliais. „Laukinis“ („Wilds“) simbolis laikomas atitinkančiu visus kitus simbolius, išskyrus „laukinio kompaso“ („Wild Compass“) ir „premijos“ („Bonus“) simbolius.
- „Laukinio kompaso“ („Wild Compass“) simbolis pasiekęs apatinę eilę virsta „laukiniu“ („Wild“) simboliu kai baigiasi sutapimai.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia bet kurį simbolį, išskyrus „premijos“ („Bonus“) ir „laukinio kompaso“ („Wild Compass“) simbolius. Visi „laukiniai“ („Wild“) simboliai lieka savo vietoje ir lošime per likusius nemokamus sukimus, kol tampa laiminčio derinio dalimi.

1.3. Nemokamų sukimų lošimas

- 3 ar daugiau „premijos“ („Bonus“) simbolių suaktyvina nemokamų sukimų lošimą.
  - 3 „premijos“ („Bonus“) simboliai suteikia 10 nemokamų sukimų;
  - 4 „premijos“ („Bonus“) simboliai suteikia 15 nemokamų sukimų;
  - 5 „premijos“ („Bonus“) simboliai suteikia 20 nemokamų sukimų;
  - 6 „premijos“ („Bonus“) simboliai suteikia 25 nemokamus sukimųs.
- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai nemokamų sukimų lošime tampa „lipniais laukiniais“ („Sticky Wild“) simboliais tol, kol bus panaudoti.
- Laimintis nemokamas sukimas perkelia saugos lygį viena eile aukščiau. Kitas nemokamas sukimas prasideda nauju saugos lygiu. Maksimalus saugos lygis yra 8 su 262 144 laimėjimo būdais. Saugos lygis niekada nenusileidžia žemyn, kol lošiamas nemokamų sukimų lošimas.
- 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.
- Nemokami sukimai gali būti vėl suaktyvinti.

- Nemokamų sukimų lošime, visi „laukinio kompaso“ („Wild Compass“) simboliai surenkami apačioje ir tampa („laukiniais“ („Wild“) simboliais kai baigiasi nemokami sukimai. „Laukinio kompaso“ („Wild Compass“) simbolis virš „laukinio“ („Wild“) simbolio išlieka „laukinio kompaso“ („Wild Compass“) simboliu kitame nemokamame sukime.
- Trys ar daugiau „premijos“ („Bonus“) simbolių nemokamų sukimų lošime suaktyvina papildomus nemokamus sukimus. Jų skaičius nustatomas tuo pačiu būdu, kaip suaktyvinus nemokamų sukimų lošimą.
- Nemokamų sukimų lošimas baigiasi, kai nebelieka nemokamų sukimų arba kai pasiekiamas maksimalus laimėjimas.
- Laimėjimai išmokami pasibaigus nemokamų sukimų lošimui.
- Statymai negali būti keičiami simbolių kritimo metu ar nemokamų sukimų lošime.

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

2.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 250 000,00 EUR.
- „Kraujo Troškimas“ yra 5 būgnų, 3 eilučių lošimas su „sukrautais“ („Stacked“) būgnais ir 99 laimėjimo linijomis. Jis turi „padidintų krūvų“ („Boosted Stacks“) funkciją, persukimus („Re-spins“) ir nemokamų sukimų lošimą, kuriame simboliai gali virsti aukščiausios vertės simboliais.
- 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 lošėjas paspaudžia „Spin/Sukti“ mygtuką.
- Laimėjimai ir laimėjimo deriniai išmokami pagal išmokų lentelę.

2.2. Lošimo simboliai

- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia bet kurį simbolį, išskyrus „persukimo“ („Re-spin“) ir „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.
- „Persukimo“ („Re-spin“) simbolis atsiranda 5 būgne ir suaktyvina „pastiprinto persukimo“ („Boosted Re-spin“) funkciją.
- 3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai suaktyvina nemokamų sukimų lošimą.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia bet kurį simbolį, išskyrus „persukimo“ („Re-spin“) ir „sklaidos“ („Scatter“) simbolius. Visų „laukinių“ („Wild“) simbolių mokėjimo linija apmokama kaip aukščiausios vertės simbolis.

2.3. Nemokamų sukimų lošimas

- Trys „sklaidos“ („Scatter“) simboliai suaktyvina nemokamus sukimus. Priklausomai nuo to, kaip pasiskirsto „sklaidos“ („Scatter“) simboliai lentelėje, suteikiamas atitinkamas 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.

- Nemokamų sukimų lošimas gali būti dar kartą suaktyvintas.
- 3 ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simbolių suaktyvina nemokamų sukimų lošimą su 3 - 15 nemokamais sukimais.
- Simbolių tarpų skaičius stačiakampio srityje, kurie supa visus „sklaidos“ („Scatter“) simbolius, nurodo, kiek suteikiama nemokamų sukimų.
- Visi „vampyro“ („Vampire“) simboliai pakeičiami „drakulos“ („Dracula“) simboliais nemokamų sukimų lošime.
- Visi nusileidžiantys „vampyro“ („Vampire“) simboliai nemokamų sukimų lošime yra skaičiuojami. Kai „vampyro“ („Vampire“) matuoklis yra pilnas, visus to „vampyro“ („Vampire“) simbolio pavyzdžius ant visų būgnų pakeičia „drakulos“ („Dracula“) simbolis, likusiuose nemokamuose sukimuose. Suteikiamas vienas papildomas nemokamas sukimas.
- 3 ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simbolių nemokamų sukimų lošime, suaktyvina papildomus nemokamus sukimus.
- Nemokamų sukimų lošimas baigiasi, kai nebelieka nemokamų sukimų arba kai pasiekiamas maksimalus laimėjimas.
- Laimėjimai išmokami pasibaigus nemokamų sukimų lošimui.
- Jokie statymai negali būti keičiami esamo ar būsimo sukimo metu ar bet kuriuo metu nemokamų sukimų lošime.

2.4. „Padidintos“ („Boosted“) funkcijos

- „Padidintų krūvų“ („Boosted Stacks“) funkcija: Visi būgnai turi identiškų simbolių grupes. Kiekvieno sukimo pradžioje šioms grupėms užpildyti pasirenkami atsitiktiniai simboliai. Skirtingi būgnai gali turėti skirtingus simbolius.
- „Persukimo“ („Respin“) ir „sklaidos“ („Scatter“) simbolius negalima rinktis, kad užpildyti „padidintomis krūvomis“ („Boosted Stacks“).
- „Padidinto persukimo“ („Boosted Re-spin“) funkcija: „persukimo“ („Re-spin“) simbolis, iškrentantis 5 būgne, suaktyvina „padidinto persukimo“ („Boosted Re-spin“) funkciją. Pasirenkamas atsitiktinis simbolis ir visi šio simbolio pavyzdžiai ir visi „sklaidos“ („Scatter“) simboliai lieka savo vietose, kai suteikiamas vienas persukimas („Re-spin“).
- Nemokami sukimai yra pristabdomi, jei „padidinto persukimo“ („Boosted Re-spin“) funkcija suaktyvinama nemokamų sukimų lošime.
- Jei nemokamų sukimų lošimo ir „padidinto persukimo“ („Boosted Re-spin“) funkcijos aktyvuojasi tuo pačiu metu, pirmiausia lošiama „padidinto persukimo“ („Boosted Re-spin“) funkcija, po to – nemokamų sukimų lošimas.

3. LOŠIMAS „BOMPERS“ („BOMPERS“)

3.1. Pagrindinė lošimo informacija

- „Bompers“ – yra lošimas, kuris turi 6 būgnus, 4 eilutes ir 4 096 būdus laimėti. Visi simboliai yra 1x1 dydžio. Lošimas turi „paslaptingos bombos“ („Mystery Bomb“), „krentančios žvaigždės“ („Shooting Star“), „bompers“ („Bompers“) funkcijas.
- Trys „sklaidos“ („Scatters“) simboliai bet kur matomi pagrindiniame lošime suaktyvina nemokamų sukimų lošimą.

- Minimali statymo suma – 0,20 EUR. Maksimali statymo suma – 100,00 EUR. Maksimali vieno lošimo laimėjimo suma – 500 000,00 EUR.
- Statymo eilutės išmokamos iš kairės į dešinę. Išmokamas tik didžiausias aktyvios statymo eilutės laimėjimas.
- Lošimas pradedamas pasirinktu statymo lygiu, kai lošėjas paspaudžia „Spin/Sukti“ mygtuką.
- Laimėjimai ir laimėjimo deriniai išmokami pagal išmokų lentelę.
- Visi simboliai pagrindinio lošimo metu pradeda 4 eilutėmis ir su 4 096 būdais laimėti.
- Laimėjimai esamame simbolių kritime surenkami ir tada visi simboliai laiminčioje kombinacijoje pašalinami. Likę simboliai, išskyrus „krentančios žvaigždės“ („Shooting Star“) simbolį, krenta vertikaliai, slenka į kairę ir tada dešinę pakartotinai, kol pasiekia atraminę padėtį. Naujas rezultatas atitinkamai išmokamas ir „lavinos“ („Avalanche“) ciklas tęsiamas, kol susidaro naujų laiminčių kombinacijų.
- Kai „lavinos“ („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.

3.2. Lošimo simboliai

- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus kitus simbolius, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“), „paslaptingos bombos“ („Mystery Bomb“), „krentančios žvaigždės“ („Shooting Star“) ir „bompers“ („Bompers“) simbolius. Tik „laukinių“ („Wild“) simbolių mokėjimo linija atsiperka kaip vertingiausias simbolis.
- „Paslaptingos bombos“ („Mystery Bomb“) simbolis paverčia save ir visus jungiamuosius simbolius atsitiktinio išmokėjimo simboliu. Kai 2 ar daugiau „paslaptingos bombos“ („Mystery Bomb“) simbolių sutampa, visi sutampantys simboliai tampa „laukiniais“ („Wild“) simboliais.
- „Krentančios žvaigždės“ („Shooting Star“) simbolis stengiasi keliauti aukštyn ir, pasiekus būgnų srities viršų, sukuria simbolių kolekciją, sudarytą iš 7 simbolių, visada garantuojančių iki 3 „laukinių“ („Wild“) simbolių.
- 3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai suaktyvina nemokamų sukimų lošimą. 3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai nemokamų sukimų metu pakartotinai suaktyvina nemokamus sukimus.
- „Bompers“ („Bompers“) yra surinkimo matuoklis, kuris, kai jis bus pilnas, virs simboliu. Pagrindiniame lošime atsitiktinai gali pasirodyti iki 5 „bompers“ („Bompers“) simbolių. Bet nemokamų sukimų metu visada pasirodys iki 5 „bompers“ („Bompers“) simbolių.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia bet kokius simbolius, išskyrus „paslaptingos bombos“ („Mystery Bomb“), „krentančios žvaigždės“ („Shooting Star“) ir „sklaidos“ („Scatter“) simbolius. Laimėjimo kombinacija vien tik iš „laukinių“ („Wild“) simbolių išmokama kaip didžiausios vertės simbolis.
- Kai „krentančios žvaigždės“ („Shooting Star“) simbolis iškrenta, jis visada sieks judėti į viršų, kai viršuje yra laisvos vietos. Jei „krentančios žvaigždės“ („Shooting Star“) simbolis

pasiekia simbolių zonos viršų, jis sugeneruoja iki 7 simbolių surinkimą, įskaitant save. Surinkimą visada sudaro išmokėjimo simbolių ir „laukinių“ („Wild“) simbolių mišinys, o tada visi simboliai krenta žemyn link simbolių zonos.

- „Krentančios žvaigždės“ („Shooting Star“) simbolis visada generuoja tiek simbolių greta savęs, kiek jų gali tilpti ekrane - iki maksimaliai 7 (įskaitant paties simbolio pakeitimą).
- „Paslaptingos bombos“ („Mystery Bomb“) simbolis gali būti numestas bet kurio simbolio kritimo metu arba jį gali generuoti „krentančios žvaigždės“ („Shooting Star“) simbolis. Jis sprogsta ir pakeičia save bei gretimus simbolius atsitiktinai parinktu išmokos simboliu „lavinos“ („Avalanche“) ciklo pabaigoje, jei daugiau laimėjimų nebėra.
- „Laukinis“ („Wild“), „bompers“ („Bompers“), „sklaidos“ („Scatter“) ir „krentančios žvaigždės“ („Shooting Star“) simboliai nėra pakeičiami „paslaptingos bombos“ („Mystery Bomb“) simbolio.
- Jei 2 arba daugiau „paslaptingos bombos“ („Mystery Bomb“) simbolių sprogsta vienu metu, potencialios persidengimo padėtys bus užpildytos „laukiniais“ („Wild“) simboliais.
- Pagrindinio lošimo metu iki 5 „bompers“ („Bompers“) simbolių gali atsitiktinai atsirasti prieš simbolių kritimą. „Mompers“ („Bompers“) simboliai yra fiksuoti ir lieka toje pačioje padėtyje per visus laimėjimus ir „lavinos“ („Avalanche“) ciklus. Kiekvieną kartą po „bompers“ („Bompers“) simbolio išsukimo bet kuria kryptimi, simbolis pridedamas prie „bompers“ („Bompers“) matuoklio, o „bompers“ („Bompers“) simbolis tampa „lipniu laukiniu“ („Sticky Wild“) simboliu, kai matuoklis pilnas.
- Kai „paslaptingos bombos“ („Mystery Bomb“) simbolis sprogsta ir „paslaptingos bombos“ („Mystery Bomb“) plėtimosi zonoje yra „bompers“ („Bompers“) simbolių, „bompers“ („Bompers“) surinkimo matuoklis padidės vienu lygiu po vieno sprogusio „paslaptingos bombos“ („Mystery Bomb“)simbolio. Tai taikoma tiek pagrindiam lošimui, tiek nemokamiems sukimams.

3.3. Nemokamų sukimų lošimas

- Trijų ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simbolių derinys pagrindinio lošimo metu suaktyvina nemokamų sukimų lošimą. Nemokamų sukimų lošimą galima suaktyvinti dar kartą. Suteikiami 7 nemokami sukimai. Kiekvienas naujas nemokamas sukimas paleidžiamas su 4 eilutėmis.
- Kiekvienas „sklaidos“ („Scatter“) simbolis nemokamų sukimų lošime padidina daugiklį x1. Šis daugiklis taikomas visiems būsimiems laimėjimams per nemokamų sukimų lošimą.
- Nemokamų sukimų pradžioje iki 5 „bompers“ („Bompers“) simbolių atsiranda ekrane. „bompers“ („Bompers“) simboliai yra fiksuoti ir lieka tose pačiose padėtyse per visus laimėjimus ir „lavinos“ („Avalanches“) laisvuosius kritimus. Kiekvieną kartą išsukus „bompers“ („Bompers“) simbolį bet kuria kryptimi, simbolis pridedamas prie „bompers“ („Bompers“) matuoklio ir „bompers“ („Bompers“) pavirsta „lipniu laukiniu“ („Sticky Wild“) simboliu, kai matuoklis yra pilnas.
- Esama „bompers“ („Bompers“) būsena nesikeičia tarp nemokamų sukimų.

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

4.1. Pagrindinė lošimo informacija

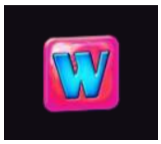
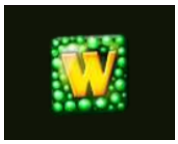
- „Klasterio Čiuožykla“ – yra 7 būgnų ir 8 eilučių lošimas su slenkančiais simboliais. Simboliai slenka iš dešinės į kairę, o 5 ar daugiau simbolių grupės sukuria laimėjimus. Šis lošimas turi 5 tipų „specialius laukinius“ („Feature Wilds“), daugiklius ir „laukinių kritimų“ („Wild Drops“) premijos lošimą. „Specialių laukinių“ („Feature Wilds“) funkcijos suaktyvinamos kiekvieną kartą, kai „specialūs laukiniai“ („Feature Wilds“) yra laimėjimo grupės dalis. Sugeneravus 5 „specialių laukinių“ („Feature Wilds“) tame pačiame lošimo etape, lošėjui suteikiamas x5 daugiklis, kuris pridedamas prie esamo daugiklio.
- 3 „premijos“ („Bonus“) simboliai suaktyvina „laukinių kritimų“ („Wild Drops“) premijos lošimą ir suteikia lošėjui 3 „laukinius kritimus“ („Wild Drops“). Pirmasis nemokamas sukimas paverčia iškritusius „premijos“ („Bonus“) simbolius į „laukinius“ („Wild“) simbolius ir prideda 3 papildomus 1x1 „laukinius“ („Wild“) simbolius. Antrasis nemokamas sukimas prideda du 2x2 dydžio „laukinius“ („Wild“) simbolius, o trečiasis nemokamas sukimas prideda vieną 3x3 dydžio „laukinį“ („Wild“) simbolį. Premijos lošimas 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.
- Laimintį derinį sudaro 5 arba daugiau identiškų simbolių, kurie yra sujungti vertikaliai arba horizontaliai.
- Lošimas pradedamas pasirinktu statymo lygiu, kai lošėjas paspaudžia „Spin/Sukti“ mygtuką.
- Laimėjimai ir laimėjimo deriniai išmokami pagal išmokų lentelę.

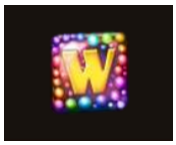
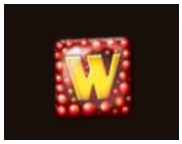
4.2. Lošimo simboliai

- Esamo simbolių kritimo laimėjimai surenkami ir laimintys deriniai pašalinami, išskyrus „specialių laukinių“ („Feature Wilds“) 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 lošiama vėl ir nauji simboliai vėl krenta bei užpildo tuščias vietas. Ciklas tęsiamas, kol yra naujų laimėjimų derinių.
- Lošime yra 6 skirtingi „laukiniai“ („Wild“) simboliai: 1 „laukinis“ („Wild“) simbolis ir 5 „specialių laukinių“ („Feature Wilds“) simboliai. Visi „laukiniai“ („Wild“) simboliai pakeičia bet kokius simbolius, išskyrus „premijos“ („Bonus“) ir „specialių laukinių“ („Feature Wilds“) simbolius.
- 5 „specialių laukinių“ („Feature Wilds“) simboliai yra: „daugiklio“ („Multiplier“), „pašalinimo“ („Removing“), „patobulinimo“ („Upgrading“), „atsitiktinio“ („Random“) ir „didelio laukinio“ („Big Wild“) simboliai. Funkcijos suaktyvinamos, jei atitinkamas „specialus laukinis“ („Feature Wilds“) simbolis sudaro laimintį derinį. Jei keli „specialūs laukiniai“ („Feature Wilds“) simboliai suaktyvinami vienu metu, jie vykdomi šia tvarka: „daugiklio“ („Multiplier“), „pašalinimo“ („Removing“), „patobulinimo“ („Upgrading“), „atsitiktinio“ („Random“) ir „didelio laukinio“ („Big Wild“).
- Kiekvieno simbolių kritimo pradžioje pagrindiniame lošime, atsitiktinai parenkamas „specialus laukinis“ („Feature Wilds“) simbolis, kuris rodomas generatoriaus matuoklyje virš simbolių lentelės. Kiekvienas simbolis laimėjime derinyje naudojamas užpildyti generatoriaus matuoklį. „Laukiniai“ („Wild“) simboliai skaičiuojami tik vieną kartą.
- Kai generatoriaus matuoklis užsipildo, „specialūs laukiniai“ („Feature Wilds“) simboliai generatoriaus surenkami ir pridedami prie esamo inventoriaus šalia generatoriaus.

Generatorius yra atstatomas ir generatoriuje rodomas naujas atsitiktinai parinktas „specialus laukinis“ („Feature Wilds“) simbolis. Ciklas tęsiamas, kol yra naujų laimėjimų derinių. Matuoklis atstatomas kito lošimo pradžioje.

- Jei neatsiranda naujų laimėjimų derinių, inventorius ištuštinamas. Kiekvienas „specialus laukinis“ („Feature Wilds“) simbolis inventoriuje atsitiktinai pakeičia 1-4 išmokos simbolius simbolių lentelėje savo paties kopijomis.
- Sugeneravus 5 „specialius laukinius“ („Feature Wilds“) 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“ („Bonus“) simbolių suaktyvinamas premijos lošimas su 3 „laukiniais kritimais“ („Wild Drops“).
- „Laukiniai kritimai“ („Wild Drops“) pradedami, kai nėra naujų laimėjimų derinių ir sulošti visi „specialūs laukiniai“ („Feature Wilds“) simboliai inventoriuje.
- Generatorius ir x5 daugiklio progresas yra nepertraukiamas ir tęsiamas, kai pradedamas premijos lošimas.

Simbolis	**Funkcija**
	„Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia bet kokį simbolį, išskyrus „premijos“ („Bonus“) ir „specialų laukinį“ („Feature Wilds“) simbolius.
„Specialių laukinių“ („Feature Wilds“) simboliai	Yra 5 skirtingi „specialių laukinių“ („Feature Wilds“) simboliai, kiekvienas kurių pasižymi unikalia savybe, suaktyvinama, kai „specialus laukinis“ („Feature Wilds“) simbolis yra laimėjimo 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 „laukiniais“ („Wild“) simboliais prisidedant prie laimėjusio derinio.
	Praplečia atsitiktinį simbolį į 2x2 dydžio simbolį prisidedant prie laimėjusio derinio.
	3 „premijos“ („Bonus“) simboliai suaktyvina 3 „laukinius kritimus“ („Wild Drops“).

4.3. Premijos lošimas

- Simbolių lentelėje esant 3 arba daugiau „premijos“ („Bonus“) simbolių suaktyvinamas premijos lošimas su 3 „laukiniais kritimais“ („Wild Drops“). Premijos lošimą sudaro 3 „laukiniai kritimai“ („Wild Drops“), kiekvienas su skirtinga „laukinių“ („Wild“) simbolių schema, suteikiama esamoje simbolių lentelėje.
- Pirmasis nemokamas sukimas paverčia iškritusius „premijos“ („Bonus“) simbolius į „laukinius“ („Wild“) simbolius ir prideda 3 papildomus 1x1 „laukinius“ („Wild“) simbolius. Antrasis nemokamas sukimas prideda du 2x2 dydžio „laukinius“ („Wild“) simbolius, o trečiasis nemokamas sukimas prideda vieną 3x3 dydžio „laukinį“ („Wild“) simbolį. Premijos lošimas gali būti iš naujo suaktyvintas.
- Premijos lošimas baigiamas, kai nebelieka papildomų laimėjimų derinių ir inventorius ištuštinamas arba pasiekiamas maksimalus laimėjimas.

4.4. „Daugiklio laukinis“ („Multiplier Wild“) simbolis

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

4.5. „Pašalinimo laukinis“ („Removing Wild“) simbolis

- „Pašalinimo 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 „pašalinimo laukinis“ („Removing Wild“) simbolis.

4.6. „Patobulinimo laukinis“ („Upgrading Wild“) simbolis

- „Patobulinimo 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 „patobulinimo laukinis“ („Upgrading Wild“) simbolis pašalinamas.
- Jei keli „patobulinimo laukiniai“ („Upgrading Wild“) simboliai įeina į laimintį derinį, jie visi paveiks tuos pačius simbolius. Jei paveikti simboliai pasiekia aukščiausiai išmokamą

simbolio tipą vertės hierarchijoje, likę „patobulinimo laukiniai“ („Upgrading Wild“) simboliai atsitiktine tvarka ekrane parinks naują simbolio tipą.

4.7. „Atsitiktinis laukinis“ („Random Wild“) simbolis

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

4.8. „Didelis laukinis“ („Big Wild“) simbolis

- „Didelis laukinis“ („Big Wild“) simbolis, kuris įeina į laimintį derinį, atsitiktinai parenka išmokos arba „laukinį“ („Wild“) simbolį simbolių lentelėje ir praplečia jį į 2x2 dydžio simbolį. Tada „didelis laukinis“ („Big Wild“) simbolis pašalinamas. „Specialių laukinių“ („Feature Wilds“) simbolių „didelis laukinis“ („Big Wild“) simbolis neveikia.

5. LOŠIMAS „KRYŽIUOTIS“ („CRUSADER“)

5.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 250 000,00 EUR.
- „Kryžiuotis“ yra 5 būgnų, 4 eilių lošimas su 26 laimėjimo linijomis. Premijos lošime eilutės gali išsiplėsti iki 12 eilučių ir iki 98 lošimo linijų.
- Dalinis pataikymas į 1x4 „kryžiuočio“ („Crusader“) simbolį suaktyvina persukimų („Re-spins“) funkciją. Kiekvienas persukimas („Re-spins“) stumia „kryžiuočio“ („Crusader“) simbolį vienu žingsniu aukštyn arba žemyn, kol atsiranda visas „kryžiuočio“ („Crusader“) simbolio vaizdas, ir baigiasi persukimas („Re-spins“).
- Du pilni „kryžiuočio“ („Crusader“) simboliai suaktyvina premijos lošimą su 8 nemokamais sukimais.
- Lošimas 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 lošėjas paspaudžia „Spin/Sukti“ mygtuką.
- Laimėjimai ir laimėjimo deriniai išmokami pagal išmokų lentelę.
- Pagrindinis lošimas lošiamas su 5 būgnais ir 4 eilėmis.

5.2. Lošimo simboliai

- „Kryžiuočio“ („Crusader“) simbolis yra „laukinis“ („Wild“) simbolis. Dalinis pataikymas suaktyvina persukimų („Re-spins“) funkciją kol nepereina į pilną vaizdą. Du pilni „kryžiuočio“ („Crusader“) simboliai suaktyvina premijos lošimą.
- 1x4 „kryžiuočio“ („Crusader“) simbolis reiškia 4 1x1 „laukinius“ („Wild“) simbolius ir atsiranda 1 ir 5 būgnuose.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „kryžiuočio“ („Crusader“) ir „sklaidos“ („Scatter“) simbolius.
- „Sklaidos“ („Scatter“) simbolis išplečia visus būgnus į viršų iki ne daugiau kaip 12 eilių ir skiria papildomą nemokamą sukimą.

- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia bet kurį simbolį, išskyrus

5.3. Premijos lošimas

- Du pilni „kryžiuočio“ („Crusader“) simboliai suaktyvina premijos lošimą su 8 nemokamais sukimais. Premijos lošimas visada prasideda nuo 4 eilių.
- 1 ir 5 būgnai yra visiškai uždengti „lipniais laukiniais“ („Sticky Wilds“) simboliais premijos lošime.
- „Sklaidos“ („Scatter“) simbolis pasirodo 2, 3 ir 4 būgnuose premijos lošimo metu. Jis suaktyvina vienos eilės išplėtimą aukštyn visuose būgnuose iki daugiausia 12 eilučių. Plėtinys atsiranda po išmokėjimo. 1 ir 5 būgnai išsiplės su papildomais „lipniais laukiniais“ („Sticky Wilds“) simboliais. Kiekvienas „sklaidos“ („Scatter“) simbolis suteikia papildomą nemokamą sukimą.
- Maksimalus eilučių skaičius yra 12 su 98 mokėjimo linijomis. Pasiektas išplėtimo lygis niekada nemažėja premijos lošimo metu.
- Premijos lošimas baigiasi, kai nebelieka nemokamų sukimų arba kai pasiekiamas maksimalus laimėjimas.
- Laimėjimai išmokami pasibaigus premijos lošimui.
- Jokie statymai negali būti keičiami sukimo metu arba per nemokamą sukimą.

6. LOŠIMAS „CYGNUS“ („CYGNUS“)

6.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 500 000,00 EUR.
- „Cygnus“ turi „lavinos“ („Avalanche“) funkciją, „daugiklio sklaidos“ („Multiplier Scatter“) simbolius.
- 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 lošėjas paspaudžia „Spin/Sukti“ mygtuką.
- Laimėjimai ir laimėjimo deriniai išmokami pagal išmokų lentelę.
- Visi simbolių kritimai pagrindinio lošimo metu prasideda nuo 4 eilučių ir 4 096 būdų laimėti.
- Maksimalus eilučių skaičius yra 8 ir maksimalūs 262 144 laimėjimo būdai.
- 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 „lavinos“ („Avalanche“) ciklas tęsiasi, kol atsiranda nauji laimėjimo deriniai.
- Kai „lavinos“ („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 sklaidos“ („Multiplier Scatter“) simboliui, 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.

6.2. Lošimo simboliai

- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia bet kurį simbolį, išskyrus „premijos“ („Bonus“) ir „daugiklio sklaidos“ („Multiplier Scatter“) simbolius.
- Kiekvienas iš eilės einantis „daugiklio sklaidos“ („Multiplier Scatter“) simbolis padidina daugiklio reikšmę kai pasiekia apatinę eilutę: x2, x4, x8, x16, x32 ir ne daugiau kaip x64.
- „Premijos“ („Bonus“) simbolis pasiekęs kairįjį būgną įjungia nemokamų sukimų lošimą, kuris lošiamas su 8 eilėmis.

6.3. Premijos lošimas

- „Premijos“ („Bonus“), pasiekęs pirmą būgną, įjungia nemokamus sukimus. Suteikiami 7 nemokami sukimai su 8 eilėmis.
- Premijos lošimas visada prasideda aktyviu daugikliu, nustatytu x1. Premijos lošimo metu „daugiklio sklaidos“ („Multiplier Scatter“) simboliai yra „lipnūs“ („Sticky“) ir laikomi visų nemokamų sukimų metu. Kiekvienas naujas
- Pasiektas daugiklis niekada nemažėja per nemokamus sukimus.
- Premijos lošimas gali būti vėl suaktyvintas.
- „Premijos“ („Bonus“) simbolis, pasiekiantis pirmą būgną premijos lošimo metu pakartotinai įjungia premijos lošimą.
- Jei „premijos“ („Bonus“) simbolis patenka į akląją zoną, kur teoriškai neįmanoma pasiekti pirmo būgno, jis sprogsta ir pakeičiamas nauju „premijos“ („Bonus“) simboliu kitame simbolių kritime.
- Premijos lošimas baigiasi, kai nebelieka nemokamų sukimų arba kai pasiekiamas maksimalus laimėjimas.
- Laimėjimai išmokami pasibaigus premijos lošimui.
- Statymai negali būti keičiami simbolių kritimo metu ar premijos lošimo metu.

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

7.1. Pagrindinė lošimo informacija

- „Sapnų naras“– yra 5 būgnų, 4 eilučių lošimas su 178 jungiamosiomis laimėjimo linijomis, „sukrautais laukiniais“ („Stacked Wild“) simboliais ir „pasirink ir paspausk“ („Pick and Click“) premijos lošimu. „Sukrauti laukiniai“ („Stacked Wild“) simboliai pasistumia, kad apimtų visą būgną ir suaktyvintų „sukrautų laukinių persukimų“ („Stacked Wilds Re-spin“) funkciją. „Pasirink ir paspausk“ („Pick and Click“) premijos lošimą sudaro 6 lygiai, kurie penki iš jų su objektais ir vienu „svajonių ratu“ („Dream Wheel“).

- 3 „pasirink mane“ („Pick Me“) simboliai suaktyvina „pasirink mane“ („Pick Me“) funkciją, kuri suteikia virtualų piniginį laimėjimą arba suaktyvina premijos lošimą. Laimėjimai ir daugikliai renkami per visą premijos lošimą ir išmokami, kai premijos lošimas baigiasi.
- Minimali statymo suma – 0,20 EUR. Maksimali statymo suma – 100,00 EUR. Maksimali vieno lošimo laimėjimo suma – 250 000,00 EUR.
- Laimėjimai ir laimintys deriniai išmokami pagal išmokų lentelę.

7.2. Lošimo simboliai

- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia bet kokį simbolį, išskyrus „pasirink mane“ („Pick Me“) ir „sukrautą laukinį“ („Stacked Wild“) simbolius.
- „Sukrautas laukinis“ („Stacked Wild“) simbolis yra 4x1 dydžio „laukinis“ („Wild“) simbolis, kuris atsiranda 2, 3 ir 4 būgnuose bei pakeičia bet kokį simbolį, išskyrus „pasirink mane“ („Pick Me“) simbolį. Išsukus vieną arba daugiau „sukrautų laukinių“ („Stacked Wild“) simbolių, suaktyvinama „sukrautų laukinių persukimų“ („Stacked Wilds Re-spin“) funkcija.
- Kai aktyvi „sukrautų laukinių persukimų“ („Stacked Wilds Re-spin“) funkcija, visi „sukrauti laukiniai“ („Stacked Wild“) simboliai yra pastumiami, kad dengtų visą būgną, ir suteikiamas vienas persukimas („Re-spin“), nepriklausomai nuo „sukrautų laukinių“ („Stacked Wild“) simbolių, atsiradusių per sukimą, skaičiaus.
- Papildomi „sukrauti laukiniai“ („Stacked Wild“) simboliai, kurie atsiranda tos pačios „sukrautų laukinių persukimų“ („Stacked Wilds Re-spin“) funkcijos metu, suteikia papildomus persukimus („Re-spin“). Per persukimą („Re-spin“) visi sukrauti laukiniai“ („Stacked Wild“) simboliai lieka savo vietose.

7.3. Premijos lošimas

- 3 „pasirink mane“ („Pick Me“) simboliai, atsiradę 2, 3 ir 4 būgnuose, suaktyvina „pasirink mane“ („Pick Me“) funkciją. Po suaktyvinimo lošėjas turi paspausti ant vieno iš 3 „pasirink mane“ („Pick Me“) simbolių, kad gautų virtualų piniginį laimėjimą arba būtų suaktyvintas premijos lošimas. Premijos lošimą sudaro 6 lygiai, iš kurių 5 yra „pasirink ir paspausk“ („Pick and Click“), o paskutinis lygis yra „svajonių ratas“ („Dream Wheel“) su daugikliais.
- Potencialūs sukimo, kuris suaktyvina premijos lošimą, laimėjimai perkeliami į premijos lošimą.
- „Pasirink ir paspausk“ („Pick and Click“) variantai premijos lošime slepia vieną iš šių laimėjimų:
  - virtualų piniginį laimėjimą, kuris pridedamas prie premijos lošime surinktų laimėjimų;
  - daugiklį, kuris yra paskirstomas tarp esamo lygio ir likusių lygių.
  - žadintuvą, kuris pabaigia premijos lošimą;
  - širdelę, kuri suteikia papildomą gyvybę panaikindama žadintuvą ir taip išlaikydama lošėją premijos lošime;
  - rodyklę, kuri perkelia lošėją į kitą lygį.
- Funkcija pradedama nuo 5 lygio ir tęsiama į žemesnius lygius.
- Sukauptas daugiklis pritaikomas premijos lošime surinktiems laimėjimams, kai premijos lošimas baigiamas.

- „Svajonių ratas“ („Dream Wheel“) turi dvi laikrodžio rodykles, kurios sukasi atskirai. Lošėjui nuspaudus mygtuką „Stop/Stabdyti“, laikrodis sustoja. Kiekviena laikrodžio rodyklė suteikia daugiklį, kuris yra pridedamas prie bendro sukaupto daugiklio.
- Lošiant pakartotinai „pasirink ir paspausk“ („Pick and Click“) elementai premijos lošime gali būti išdėstyti kitaip.
- Premijos lošimo negalima pakartotinai suaktyvinti premijos lošimo metu.
- Premijos lošimas baigiamas, kai panaudojamos visos širdelės ir lošėjas surenka žadintuvą, arba kai užbaigiamas paskutinis „svajonių rato“ („Dream Wheel“) lygis, arba pasiekiamas maksimalus laimėjimas.

7.4. Nemokamų sukimų / funkcijų aktyvavimas

- Nemokamus sukimus / funkcijas suaktyvinti galima naudojantis funkcija „X-iter“.
- Galima nusipirkti:
  - 3 sukimus su bent vienu „sukrautu laukiniu“ („Stacked Wild“) simboliu, suaktyvinančiu „sukrautų laukinių persukimų“ („Stacked Wilds Re-spin“) funkciją per kiekvieną sukimą už 25x pasirinkto statymo sumą;
  - premijos lošimą už 100x pasirinkto statymo sumą;
  - patekimą į „didelį premijos“ („Big Bonus“) lošimą už 200x pasirinkto statymo sumą;
  - „super premijos“ („Super Bonus“) lošimą, paskutinį „svajonių rato“ („Dream Wheel“) lygį už 500x pasirinkto statymo sumą.
- „X-iter“ funkciją galima suaktyvinti tik pagrindiniame lošime.
- Visos lošimo taisyklės galioja ir „X-iter“ funkcijoms.

8. LOŠIMAS „SAPNŲ ZONA“ („DREAMZONE“)

8.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 250 000,00 EUR.
- Lošimas „Sapnų Zona“ yra lošiamas su „lavinos“ („Avalanche“) ir „sapno“ („Dream“) funkcijomis, kurias reikia surinkti ir panaudoti, kad patekti į nemokamų sukimų lošimą.
- Pašalinus visus simbolius iš lentelės, suaktyvinamas premijos lošimas su didėjančiais daugikliais x2, x4, x8, x16, x32, x64, x128 ir x512.
- 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 lošėjas paspaudžia „Spin/Sukti“ mygtuką.
- Laimėjimas ir laimėjimo deriniai išmokami pagal išmokų lentelę.

8.2. Lošimo simboliai

- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia bet kurį simbolį. Išskirtinė tik „laukinio“ („Wild“) simbolio laimėjimo kombinacija turi didžiausios vertės simbolio išmoką.

8.3. Premijos lošimas

- Kiekviename laimėjimo derinyje bus kaupiama „sapno“ („Dream“) funkcija. Laimėjimo derinių simboliai pašalinami, likę simboliai kris, galimi nauji laimėjimai, o „lavina“

(„Avalanche“) kartojasi. Jei nebėra laimėjimų, bus naudojama paskutinė sukaupta „sapno“ („Dream“) funkcija, viena po kitos, kol atsiranda laimėjimas, kad tęstųsi „lavina“ („Avalanche“).

- Laimėjimas, sukurtas naudojant „sapno“ („Dream“) funkciją, nekaupia naujos „sapno“ („Dream“) funkcijos.
- Daugiausiai galima sukaupti 5 „sapno“ („Dream“) funkcijas vieno kritimo metu ir jos galioja esamam kritimui.
- „Lavina“ („Avalanche“) tęsiasi, kol nebelieka laimėjimų ir daugiau sukauptų „sapno“ („Dream“) funkcijų arba simboliai pašalinami iš lentelės, o tai suaktyvina nemokamų sukimų lošimą.
- Nemokamų sukimų lošimas prasideda su laimėjimo daugikliu x2 ir 3 nemokamais sukimais. Jei visi simboliai pašalinami, lošimas pereina į kitą lygį su 3 naujais nemokamais sukimais, o laimėjimo daugiklis dauginamas x2 iki x4, x8, x16 ir t.t.
- Kiekviename lygyje laimėjimo daugikliai proporcingai didėja nuo x2 iki x512.
- Laimėjimo daugiklis neturi ribos ir gali didėti, kol pasiekiamas maksimalus laimėjimas.
- „Sapno“ („Dream“) funkcijos:
  - „Laukiniai“ („Wild“) simboliai: Prideda 1-5 „laukinius“ („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;
  - „Sklaidos“ („Scatter“) simbolis: Simbolio lygyje apmokamas „sklaidos“ („Scatter“) 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 lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 250 000,00 EUR.
- „Ekvadoro Auksas“ yra lošimas su krintančiais simboliais 6 būgnuose. 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.
- 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 lošėjas paspaudžia mygtuką „Spin/Sukti“.
- Laimėjimai ir laimėjimų deriniai išmokami pagal išmokų lentelę.

- Slinkdami žemyn dideli simboliai pašalina mažesnius simbolius. Tai neturi įtakos tokio paties dydžio simboliams, „premijos“ („Bonus“) ir „lipniems laukiniams“ („Sticky Wilds“) 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 „lavinos“ („Avalanche“) 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.

9.2. Lošimo simboliai

- „Laukinis“ („Wild“) simbolis gali pakeisti visus simbolius, išskyrus „premijos“ („Bonus“) ir „laukinio vaiduoklio“ („Ghosting Wild“) simbolus. Premijos lošime visi „laukiniai“ („Wild“) simboliai yra „lipnūs“ („Sticky“) simboliai per visus nemokamus sukimus.
- „Laukinio vaiduoklio“ („Ghosting Wild“) simbolis yra rodomas 3, 4, 5 ir 6 būgnuose. Jis perkelia atsitiktinį žingsnių skaičių, kai tik baigiasi simbolių kritimas, ir palieka po savęs „laukinių“ („Wild“) simbolius eilę, o po to surenkami laimėjimai.
- Trys ar daugiau „premijos“ („Bonus“) simbolių įjungia premijos lošimą.
- Visi „super“ ir „mega“ simboliai pavirsta į „laukinius“ („Wild“), jei su jais susiduria „laukinio vaiduoklio“ („Ghosting Wild“) simbolis.
- „Premijos“ („Bonus“) simboliai yra rodomi visuose būgnuose. Būgne gali būti iki dviejų „premijos“ („Bonus“) simbolių.

9.3. Premijos lošimas

- Trys ar daugiau „premijos“ („Bonus“) simbolių suaktyvina nemokamų sukimų lošimą:
  - 3 „premijos“ („Bonus“) simboliai - 10 nemokamų sukimų;
  - 4 „premijos“ („Bonus“) simboliai - 15 nemokamų sukimų;
  - 5 „premijos“ („Bonus“) simboliai - 20 nemokamų sukimų;
  - 6 „premijos“ („Bonus“) simboliai - 25 nemokamus sukimus.
- Premijos lošimas gali būti pakartotinai suaktyvintas.
- Kiekvienas laimintis 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 nemokamas sukimas prasideda nuo tuometinio aktyvaus saugos lygio.
- Lošiant premijos lošimą trys ar daugiau „premijos“ („Bonus“) simbolių pakartotinai įjungia papildomus nemokamus sukimus. Jų skaičius nustatomas taip pat, kaip ir tada, kai įjungiamas premijos lošimas.
- Premijos lošimas visada prasideda nuo saugos lygio, kuriame nustatytos 4 eilės.

- Premijos lošimas baigiasi, kai nebelieka nemokamų sukimų arba kai pasiekiamas didžiausias laimėjimas.
- Laimėjimai išmokami premijos lošimo pabaigoje.
- Simbolių kritimo metu arba premijos lošime jokių statymų keisti negalima.

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

10.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 250 000,00 EUR.
- „Laimėk Daug“ yra 5 būgnų, 3 eilių lošimas.
- 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 lošėjas paspaudžia mygtuką „Spin/Sukti“.
- Laimėjimai ir laimėjimų deriniai išmokami pagal išmokų lentelę.
- Pagrindinio lošimo metu 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 lošimas.
- Yra 7 skirtingos funkcijos:
  - 2x daugiklis;
  - 5x daugiklis;
  - 10x daugiklis;
  - 50x daugiklis;
  - persukimas („Re-spin“);
  - „sukrautas laukinis“ („Stacked Wilds“) simbolis;
  - „užrakintas laukinis“ („Locked Wilds“) simbolis.
- 2x, 5x, 10x ir 50x daugiklio funkcijos padidina visus laimėjimus, gautus pagrindinio lošimo metu, 2, 5, 10 ir 50 kartų už išmokų eilę didesne suma. Vienu metu gali būti suteikiami keli daugikliai, tokiu atveju jie yra sudedami.
- Persukimo („Re-spin“) funkcija suteikia vieną persukimą. Visos kitos galimai suaktyvintos funkcijos taikomos šio persukimo („Re-spin“) metu.
- „Sukrauto laukinio“ („Stacked Wilds“) simbolio funkcija apima visą būgną nuo viršutinių iki apatinių paleidimo funkcijos mygtukų su „laukiniais“ („Wild“) simboliais prieš išmokėjimą.

10.2. Lošimo simboliai

- „Laukinis“ („Wild“) simbolis gali pakeisti visus simbolius, išskyrus „premijos“ („Bonus“) simbolį.
- „Užrakintas laukinis“ („Locked Wilds“) simbolis užpildo 1 ir 5 būgnus su „laukiniais“ („Wild“) per 3 persukimus („Re-spin“).
- Trys „premijos“ („Bonus“) simboliai įjungia premijos lošimą.

10.3. Premijos lošimas

- Trys „premijos“ („Bonus“) simboliai suaktyvina premijos lošimą.
- Premijos lošimą sudaro 5 x 5 ekranų tinklelis, turintis tris lygius: išorinį ratą, vidinį ratą ir centrinį ekraną. Pradėjęs nuo išorinio žiedo, atrankos žymeklis atsitiktinai šokinėja aplink įvairius statymo daugiklius, kol lošėjas pataikys. Kai tik tai atsitiks, žymeklis sustoja ir suteikia pasirinktą statymo daugiklį. Po to daugiklis pakeičiamas „bandito“ („Bandit“) simboliu. Tikslas nėra du kartus pataikyti į tą pačią aikštę ir nusileisti ant to paties „bandito“ („Bandit“) simbolio. Tokiu būdu bus surinkti visi laimėjimai ir baigtas premijos lošimas.
- Paspaudus į vidų nukreiptą rodyklę, žymeklis nukreipiamas į vidinius 8 ekranus. Paspaudus į vidų nukreiptą rodyklę vidiniame apskritime, lošimas bus perkeliamas į aukščiausią lygį – „Hit it Big“ lošimą. Pasiekęs „Hit it Big“ premijos lošimą, lošimas rodomas su daug didesniu daugiklio verčių rinkiniu iki 1 000x daugiklio.
- 3 simbolių, ant kurių užrašyta „Hit it Big“, iškritusių ant 2, 3 ir 4 būgnų, derinys iš karto paleidžia premijos lošimą.
- Premijos lošimas pirmiausia sulošiamas tuo atveju, jei to paties sukimo metu yra įjungiamas premijos lošimas ir persukimus („Re-spin“) suteikianti funkcija. Persukimų („Re-spin“) funkcija yra suaktyvinama, kai premijos lošimas baigiasi.
- Premijos lošimas yra lošiamas 5x5 ekrano tinkleliuose, esančiuose virš būgnų.
- Premijos lošimo metu kiekviename ekrane yra rodomas vaizdas, daugiklis, „bandito“ („Bandit“) arba rodyklė:
    - Jei žymeklis sustoja ties daugikliu, daugiklis padaugina statymą ir yra skiriamas laimėjimas, o tada ekranas pavirsta į „banditą“ („Bandit“);
    - Jei žymeklis sustoja ties „bandito“ („Bandit“), premijos lošimas baigiasi ir lošimas grįžta į pagrindinį lošimą;
    - 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, premijos lošimo ir „Hit it Big“ lošimo metu. Žymeklis sustoja, kai lošėjas paspaudžia ekraną arba baigiasi laikmatyje nustatytas laikas.
- Laimėjimai išmokami premijos lošimo pabaigoje.
- Sukimo metu arba lošiant premijos lošimu jokių statymų keisti negalima.

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

11.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 250 000,00 EUR.
- „Laimėk Stipriai“ yra 5 linijų lošimas, subalansuotas su premijos lošimu.
- 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 lošėjas paspaudžia „Spin/Sukti“ mygtuką.
- Laimėjimai ir laimėjimo deriniai išmokami pagal išmokų lentelę.

11.2. Lošimo simboliai

- „Laukinis“ („Wild“) simbolis gali pasirodyti 2 ir 3 būgnuose. „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia bet kokius simbolius, išskyrus „premijos“ („Bonus“) simbolį.
- „Laukinio daugiklio“ („Multiplier Wild“) simbolis atsiranda tik trečiame būgne. „Laukinio daugiklio“ („Multiplier Wild“) simbolis esantis laimėjimuose, atitinkamai padidina laimėjimą. „Laukinio daugiklio“ („Multiplier Wild“) simbolis, esantis laimėjimuose, atitinkamai padidina laimėjimą.
- Jei „laukinis“ („Wild“) ar „laukinio daugiklio“ („Multiplier Wild“) simboliai 3 būgne nėra laimėjimo derinio dalis, „laukinio persukimo“ („Wild Re-spin“) funkcija yra suaktyvinama, kur 3 būgnas išlieka užrakintu vienam persukimui.
- „Premijos“ („Bonus“) simbolis padidina 10x „laukinį daugiklį“ („Multiplier Wild“) premijos lošime.
- „Premijos“ („Bonus“) simbolis, pataikęs į trečiojo būgno vidurinę liniją, suaktyvina premijos lošimą.

11.3. Premijos lošimas

- „Premijos“ („Bonus“) simbolis vidurinėje 3 būgno pozicijoje suaktyvina premijos lošimą ir pavirsta 10x „laukiniu daugikliu“ („Multiplier Wild“).
- Premijos lošimas prasideda nuo starto rodyklės. Iškritęs kauliuko rezultatas nurodo kitą ėjimą ir būgnų sukimų skaičių. Premijos lošimas tęsiasi, jei laimimas bent vienas sukimas.
- Premijos lošimas negali būti pakartotinai suaktyvintas.
- Reikia bent vieno laimėjimo arba premijos lošimo lentos mini lošimuose, kad būtų galima toliau mesti kauliuką ir tęsti premijos lošimo ėjimus.
- „Start“ - „start“ nurodo premijos lošimo pradžią. Pataikius ant „start“ vėl metamas kauliukas ir ėjimą nurodo išmestas jo rezultatas.
- Iškritusios premijos lošimo lentos skilties etiketė nurodo laimėtą sukimų skaičių (1 - 5) ir daugiklio dydį (1x, 2x, 3x, 4x, 5x, 10x arba 20x). Papildomi sukimai, gauti premijos lošimo lentoje yra pristabdomi jei suaktyvinama „laukinio persukimo“ („Wild Re-spin“) funkcija. Daugikliai yra multiplikaciniai, jei toje pačioje mokėjimo linijoje jų yra daugiau nei vienas.
- Premijos lošimo lentoje yra daugikliai, papildomi sukimai, papildomi ėjimai, būgnų funkcijos ir keturi mini lošimai; „laimintys kamuoliukai“ („Lucky Ballz“), „sukrauti laukiniai“ („Stacked Wilds“), „super kamuoliukai“ („Super Ballz“) ir „laukiniai sukimai“ („Wild Spins“).
- Mini lošimas „laimintys kamuoliukai“ („Lucky Ballz“) - laimimi 4 kamuoliukai. Visi iškritimai ant puodelių yra sudedami ir bendrai parodo visą laimėjimą. Tai garantuotas laimėjimas, o po mini lošimo visada seka naujas kauliuko metimas.
- Mini lošimas „super kamuoliukai“ („Super Ballz“) - visi iškritimai ant puodelių yra sudedami ir bendrai parodo visą laimėjimą. Lošimas tęsiasi, kol kamuoliukas pataiko į puodelį, kuris jau užimtas (jau pataikytas). Tai garantuotas laimėjimas, o po mini lošimo visada seka naujas kauliuko metimas.
- Mini lošimas „sukrauti laukiniai“ („Stacked Wilds“) - Suteikiami 3 sukimai su užrakintais „laukiniais“ („Wild“) simboliais. Pirmas sukimas turi „laukinius“ („Wild“) simbolius dengiančius 2 būgną. Antras sukimas turi „laukinius“ („Wild“) simbolius dengiančius 3 būgną. Trečiasis ir paskutinis sukimas turi „laukinius“ („Wild“) simbolius dengiančius 2 ir 3 būgnus. Tai garantuotas laimėjimas, o po mini lošimo visada seka naujas kauliuko metimas.

- Mini lošimas „laukiniai sukimai“ („Wild Spins“) - suteikiama 10 sukimų su atsitiktiniu „laukinio daugiklio“ („Multiplier Wild“) simboliu trečiame būgne.
- „Paslaptingi sukimai“ („Mystery Spins“) - suteikiamas atsitiktinis papildomų sukimų skaičius.
- „Galingas paleidimas“ („Power Run“) - naujas kauliuko metimas nurodo paskutinį premijos lošimo lentos langelį (daugiausiai 6 žingsniai). Vienu metu atliekamas vienas žingsnis, reiškiantis, kad suteikiamos ir lošiamos visos funkcijos pakeliui iki paskutinio langelio. Vėl metamas kauliukas „galingo paleidimo“ („Power Run“) pabaigoje, jei buvo bent vienas laimėjimas tiek suteiktuose sukimuose ant būgno, tiek suteiktuose mini lošimuose ant lentos.
- „Kvantinis šuolis“ („Quantum Leap“) - 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.
- „Raktas“ („Key“) - pataikius ant „rakto“ („Key“) dalinai atrakinama „banko“ („Bank“) funkcija. Reikia dviejų „raktų“ („Key“), kad atidaryti „banko“ („Bank“) funkciją. Toliau seks naujas kauliuko metimas, nesvarbu ar liko dar vienas „raktas“ („Key“) ar ne.
- „Bankas“ („Bank“) - pataikius ant neatrakintos „banko“ („Bank“) skilties, gaunamas didžiausias lošimo laimėjimas, kuris baigia premijos lošimą. Iš naujo kauliukas metamas tuo atveju, kai „bankas“ („Bank“) vis dar užrakintas.
- Premijos lošimas baigiasi, kai nebelieka sukimų ar daugiau ėjimų premijos lošimo lentoje, arba kai laimėtas didžiausias laimėjimas.
- Laimėjimai išmokami pasibaigus premijos lošimui.
- Jokie statymai negali būti keičiami esamo ar būsimo sukimo metu ar bet kuriuo metu premijos lošime.

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

12.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 250 000,00 EUR.
- „Ledinis Vilkas“ yra lošimas, kuris pradžioje turi nuo 6 būgnų ir 3 eilučių, o kiekvienas laimėjimas iš eilės tęsia eilučių plėtrą iki maksimalių 7 eilučių. Pasiekus viršutinę būgnų dalį, galima laimėti papildomus sukimus, „laukinius“ („Wilds“) simbolius ir iki 50x „daugiklį“ („Multiplier“) kiekviename laimėjime.
- 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 lošėjas paspaudžia „Spin/Sukti“ mygtuką.
- Laimėjimai ir laimėjimo deriniai išmokami pagal išmokų lentelę.
- Visi sukimai pagrindinio lošimo metu prasideda tik nuo apatinės būgno dalies su 6 būgnais, 3 eilėmis ir 729 laimėjimo būdais.

12.2. Lošimo simboliai

- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia bet kurį įprastą simbolį. „Laukiniai“ („Wild“) simboliai viršutinėje dalyje lieka „lipniais“ („Sticky“) iki lošimo pabaigos.

- „Ledinio vilko“ („Ice Wolf“) simbolis suaktyvina „vilkų gaujos“ („Wolfpack“) funkciją, kuri nuvalo visą būgno ledą, palikdama „laukinių“ („Wild“) simbolių pėdsaką į viršų ir suteikdama vieną persukimą („Re-spin“).
- Išsukus „+1 sukimas“ („+1 Spin“) simbolį, duodami papildomas persukimas („Re-spin“) ir „sukimai šalin“ („Spins Away“) funkcija.
- Lošimas turi „daugiklio“ („Multiplier“) simbolius: x2, x3, x5, x10 ir x50. Aktyvavus, jie padaugina laimėjimą nepriklausomai nuo to, kokiame būgne jie yra.
- Daugikliai yra pridedami ir lieka „lipniais“ („Sticky“) iki lošimo pabaigos.

12.3. „Vilkų gaujos“ („Wolfpack“) funkcija

- „Ledinio vilko“ („Ice Wolf“) simbolis suaktyvina „Wolfpack“, kuris nuvalo visą būgno ledą, palikdamas „laukinių“ („Wild“) simbolių pėdsaką į viršų ir suteikdamas vieną persukimą („Re-spin“).
- Ledo nuvalymas gali sukurti papildomų laimėjimo derinių, tačiau jie nesuaktyvina tolesnio ledo nuvalymo.
- Ledo nuvalymas iki viršaus suaktyvina sekciją 7-toje eilutėje. Nors būgnų ten ir nedaug, bet jie pripildyti „laukiniais“ („Wild“), „daugiklio“ („Multiplier“) simboliais ir persukimo („Re-spin“) funkcija, kurie gali padauginti laimėjimą iki 50 kartų.
- Kai „daugiklio“ („Multiplier“) ir „laukinis“ („Wild“) simboliai atsiranda viršutinėje būgnų dalyje, jie išlieka „lipniais“ („Sticky“) per visą lošimą. Aktyvūs daugikliai („Multiplier“) yra sudedami ir didina laimėjimą, neatsižvelgiant į tai, kuriame būgne jie yra. „+1 sukimas“ („+1 Spin“) simboliai išlieka „lipniais“ („Sticky“), kol bus panaudoti persukimai („Re-spin“).
- Persukimo („Re-spin“) funkcija baigiasi, kai nebeduodami nauji persukimai („Re-spin“) (nuo naujų laimėjimo derinių, naujų „ledinio vilko“ („Ice Wolf“) arba „+1 sukimas“ („+1 Spin“) simbolių) arba kai pasiekiamas didžiausias laimėjimas.
- Suteikiamas persukimas („Re-spin“), kai vienas ar keli „ledinio vilko“ („Ice Wolf“) simboliai sustoja ant nelaimėjimo sukimo.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia bet kurį simbolį, išskyrus „ledinio vilko“ („Ice Wolf“), „daugiklio“ („Multiplier“) ir „+1 sukimas“ („+1 Spin“) simbolius.
- Laimėjimai išmokami pasibaigus persukimams („Re-spin“).
- Jokie statymai negali būti keičiami esamo ar būsimo sukimo metu ar bet kuriuo persukimo („Re-spin“) metu.

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 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 1 000 000,00 EUR.

13.2. Lošimo taisyklės

- Už visus simbolius išmokama iš kairės į dešinę ant gretimų būgnų pradedant nuo kairiausios pusės.

- „Laukinio“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „premijos“ („Bonus“) ir „ledo alpinisto“ („Ice Climber“) simbolius.
- „Besiplečiančio laimėjimo“ („Expanding Win“) simbolis yra didelės vertės simbolių ir „laukinio“ („Wild“) simbolių versija. Bet kuris paprastas simbolis 1x1 dydžio išmokamas arba „laukinis“ („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 „premijos“ („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.
- „Ledo alpinisto“ („Ice Climber“) simboliai yra 1x1 ir 2x2 dydžio simboliai, ir 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 alpinisto“ („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 „laukinį“ („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 „premijos“ („Bonus“) simbolių. Taip pat 1x1 „ledo alpinisto“ („Ice Climber“) funkcija neveikia „laukinių“ („Wild“) simbolių.
- Išsukus 3, 4, 5 arba 6 „premijos“ („Bonus“) simbolius atitinkamai suaktyvinama 10, 15, 20 arba 25 nemokamų sukimų. Nemokamų sukimų metu išsukti papildomi 3 ar daugiau „premijos“ („Bonus“) simboliai suteikia papildomus nemokamus sukimus, kurių skaičius nustatomas tuo pačiu būdu, kaip ir suaktyvinus nemokamų sukimų lošimą. Nemokami sukimai prasideda su 4 eilėmis ir 4 096 būdais laimėti. Nemokamų sukimų pradžioje laimėjimo daugiklis yra x1. Kiekvienas išsuktas „premijos“ („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 premijos lošimas su 3-6 „premijos“ („Bonus“) simbolių ir patekimu į nemokamus sukimus už x100 pasirinkto statymo sumą. Perkant „super“ nemokamus sukimus garantuojamas premijos lošimas su 3-6 „premijos“ („Bonus“) simbolių ir patekimas į nemokamus sukimus su pradiniu x10 daugikliu, už x500 pasirinkto statymo sumą.
- Laimėjimai 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 laimėtos kombinacijos laimėjimas.
- Visi laimėjimai už laimėtas kombinacijas yra išmokamai pagal išmokėjimų lentelę.

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

14.1. Pagrindinė lošimo informacija

- „Nokauto Deimantai“– yra 3 būgnų ir vienos centrinės mokėjimo linijos lošimas.
- Minimali statymo suma – 0,20 EUR. Maksimali statymo suma – 100,00 EUR. Maksimali vieno lošimo laimėjimo suma – 250 000,00 EUR.
- Išmokų eilutės išmokamos iš kairės į dešinę. Išmokamas tik didžiausias išmokų eilutės laimėjimas.
- Lošimas pradedamas pasirinktu statymo lygiu, kai lošėjas paspaudžia „Spin/Sukimo“ mygtuką.
- Laimėjimai ir laimėjimo deriniai išmokami pagal išmokų lentelę.

14.2. Lošimo simboliai

- „Laukinis“ („Wild“) simboliai pakeičia bet kokius simbolius, išskyrus „premijos“ („Bonus“) simbolį. Visų „laukinių“ („Wild“) simbolių išmokų eilutė išmokama pagal išmokų lentelę.
- „Laukinio daugiklio“ („Multiplier Wild“) simboliai pakeičia bet kurį simbolį, išskyrus „premijos“ („Bonus“) simbolį. „x2 laukinio daugiklio“ („x2 Multiplier Wild“) simbolio laimėjimo eilutėje laimėjimas padauginamas iš x2. „x3 laukinio daugiklio“ („x3 Multiplier Wild“) laimėjimo eilutėje padauginamas iš x3.
- 3 „premijos“ („Bonus“) simboliai ant mokėjimo linijos suaktyvina „nokauto sukimus“ („Knockout Spins“). 3 „premijos“ („Bonus“) simboliai ant laimėjimo linijos „nokauto sukimų“ („Knockout Spins“) metu garantuoja maksimalų laimėjimą.
- Už 2 „premijos“ („Bonus“) simbolius išmokų eilutėje išmokama pagal išmokų lentelę.
- Identiški simbolių rinkiniai 1 ir 2 būgnuose kartu su simboliais ant išmokų eilutės suaktyvina „ringo dumbtelėjimo“ („Ringside Rumble“) lošimą su 3 užfiksuotais pakartotiniais sukimais („Re-spin“).

14.3. Premijos lošimas

- 3 „premijos“ („Bonus“) simboliai ant mokėjimo linijos pagrindinio arba „ringo dumbtelėjimo“ („Ringside Rumble“) lošimo metu suaktyvina „nokauto sukimų“ („Knockout Spins“) premijos lošimą su 3 nemokamais sukimais.
- Premijos lošimo metu „premijos“ („Bonus“) simboliai yra nuolat renkami. Kai premijos lošimas baigiasi, lošėjui suteikiamas surinktų „premijos“ („Bonus“) simbolių laimėjimas pagal išmokų lentelę. Galima surinkti ne daugiau nei 10 „premijos“ („Bonus“) simbolių.
- „Nokauto sukimų“ („Knockout Spins“) metu 3 „premijos“ („Bonus“) simboliai išmokų eilutėje garantuoja maksimalų laimėjimą.
- Jei tuo pačiu metu suaktyvinamas premijos lošimas ir „ringo dumbtelėjimo“ („Ringside Rumble“) lošimas, „nokauto sukimai“ („Knockout Spins“) lošiami prieš „ringo dumbtelėjimo“ („Ringside Rumble“) funkciją. „Ringo dumbtelėjimo“ („Ringside Rumble“) lošimas suaktyvinamas pasibaigus premijos lošimui.

- Bet koks laimėjimas arba papildomas „premijos“ („Bonus“) simbolis išmokų eilutėje atstato likusių nemokamų sukimų skaičių į 3. Likusių nemokamų sukimų skaičius niekada negali būti daugiau nei 3.
- „Nokauto sukimų“ („Knockout Spins“) funkcija baigiama, kai nebelieka nemokamų sukimų arba pasiekiamas maksimalus laimėjimas.
- Laimėjimai iš „ringo dumbtelėjimo“ („Ringside Rumble“) ir „nokauto sukimų“ („Knockout Spins“) lošimų išmokami kiekvieno lošimo pabaigoje. Jei pasitaiko keli dviejų lošimų deriniai, laimėjimai išmokami sulošus visus lošimus.

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

15.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 216 000,00 EUR.
- „Leiko Penketukas“ yra 5 būgnų lošimas, turintis aštuntojo „sklaidos simbolio persukimus“ („Scatter Re-spin“) ir nemokamus sukimus su „vaikščiojančiais laukiniais“ („Walking Wilds“), „lipniais laukiniais“ („Sticky Wilds“) ir „laipiojančiais laukiniais“ („Climbing Wilds“) simbolių funkcijomis. Susijungiančios mokėjimo linijos sukuria 178 laimėjimo būdus ir galimybę laimėti iki 216 000 žetonų.
- 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 lošėjas paspaudžia mygtuką „Spin/Sukti“.
- Laimėjimai ir laimėjimų deriniai išmokami pagal išmokų lentelę.

15.2. Lošimo simboliai

- „Laukinis“ („Wild“) simbolis gali pakeisti bet kokį kitą simbolį išmokų eilėje.
- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai, kurių keliai susikerta ir kurie atsiduria toje pačioje pozicijoje, sugeneruoja daugiklį šiam sukimui.
- „Laipiojantys laukiniai“ („Climbing Wilds“) simboliai kiekvieno nemokamo sukimo metu persikelia per vieną poziciją į viršų.
- „Vaikščiojantys laukiniai“ („Walking Wilds“) simboliai kiekvieno nemokamo sukimo metu persikelia per vieną būgną į dešinę.
- „Lipnūs laukiniai“ („Sticky Wilds“) simboliai išlieka toje pačioje vietoje per likusius nemokamus sukimus.
- „Vaikščiojantys laukiniai“ („Walking Wilds“), „lipnūs laukiniai“ („Sticky Wilds“) ir „laipiojantys laukiniai“ („Climbing Wilds“) simboliai yra atrakinami, kai 3 raktai yra surenkami ant 1, 3 ir 5 būgnų.
- 2 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai bet kurioje būgnų vietoje suaktyvina persukimą („Re-spin“). Persukimo („Re-spin“) metu „sklaidos“ („Scatter“) simboliai pavirsta į „laukinius“ („Wild“) simbolius. Kiekvieno persukimo („Re-spin“) metu būgnai su „laukiniais“ („Wild“) simboliais kartu pasisuka per vieną žingsnį žemyn. Kiti būgnai sukasi įprastai.
- Persukimo („Re-spin“) funkciją galima įjungti tik pagrindinio lošimo metu.
- Persukimo („Re-spin“) funkcija baigiasi, kai lieka tik vienas „laukinis“ („Wild“) simbolis arba kai pasirodo trečiasis „sklaidos“ („Scatter“) simbolis.

- „Sklaidos“ („Scatter“) simbolis yra premiją įjungiantis simbolis, rodomas ant 1, 3 ir 5 būgnų. 3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai bet kurioje būgnų vietoje įjungia premijos lošimą su 10 nemokamais sukimais.

15.3. Premijos lošimas

- Trys „sklaidos“ („Scatter“) simboliai suaktyvina nemokamų sukimų lošimą su 10 nemokamais sukimais. Lošimo tikslas yra surinkti auksinius raktus, kad būtų galima atrakinti pakopinius „laukinius“ („Wild“) simbolius ir gauti papildomus nemokamus sukimus.
- Trys raktai ant pirmojo būgno atrakina „vaikščiojančius laukinius“ („Walking Wilds“) simbolius, trys raktai ant trečiojo būgno atrakina „lipnius laukinius“ („Sticky Wilds“) ir trys raktai ant penktojo būgno atrakina „laipiojančius laukinius“ („Climbing Wilds“). Atrakinus funkciją, ją galima naudoti likusių nemokamų sukimų metu. Visi likę „vaikščiojantys laukiniai“ („Walking Wilds“) ir „laipiojantys laukiniai“ („Climbing Wilds“) simboliai užbaigia savo kelius, palikdami „laukinių“ („Wild“) simbolių pėdsakus paskutiniame nemokamame sukime. Šie „laukiniai“ („Wild“) simboliai negeneruoja jokių daugiklių.
- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai kertantys vienas kito kelią, sudaro „laukinį daugiklį“ („Multiplier Wilds“) vienam sukimui.
- Lošiant premijos lošimu už rakto simbolį skiriamas 1 papildomas nemokamas sukimas.
- Premijos lošime „vaikščiojančių laukinių“ („Walking Wilds“) simbolių funkcija yra atrakinama ant 1, 2 ir 3 būgnų, kai tik ant 1 būgno surenkami 3 raktai. Kiekvieno nemokamo sukimo metu „vaikščiojantis laukinis“ („Walking Wilds“) simbolis persikelia per vieną būgną į dešinę.
- Premijos lošime „lipnių laukinių“ („Sticky Wilds“) simbolių funkcija yra atrakinama ant 2, 3, 4 ir 5 būgnų, kai tik ant 3 būgno surenkami 3 raktai. „Lipnūs laukiniai“ („Sticky Wilds“) simboliai išlieka toje pačioje vietoje per likusius nemokamus sukimus.
- Premijos lošime „laipiojančių laukinių“ („Climbing Wilds“) simbolių funkcija yra atrakinama ant 2, 3, 4 ir 5 būgnų, kai tik ant 5 būgno surenkami 3 raktai. Kiekvieno nemokamo sukimo metu „laipiojantys laukiniai“ („Climbing Wilds“) simboliai persikelia per vieną poziciją į viršų.
- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai, kurių keliai susikerta, bus kraunami vienas ant kito ir generuos daugiklius tam sukimui. 2 „laukiniai“ („Wild“) simboliai toje pačioje pozicijoje generuoja x2 daugiklį. 3 „laukiniai“ („Wild“) simboliai toje pačioje pozicijoje generuoja x3 daugiklį.
- Išmokų eilės, einančios per sukrautą „laukinį daugiklį“ („Multiplier Wilds“), yra atitinkamai padauginamos.
- Už išmokų eilę, sudarytą tik iš „laukinių“ („Wild“) simbolių, išmokama kaip už didžiausios vertės simbolį.
- Premijos lošimas baigiasi, kai nebelieka nemokamų sukimų arba kai pasiekiamas didžiausias laimėjimas.
- Laimėjimai išmokami premijos lošimo pabaigoje.
- Sukimo metu arba premijos lošimo metu jokių statymų keisti negalima.

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

16.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 250 000,00 EUR.
- „Mikro Riteriai“ 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 laiminčių derinių. Simboliai pridedami prie eilės iš dešinės į kairę, o to paties tipo simboliai sugrupuojami. Laiminčios grupės sprogsta ir suteikia vietos nusileisti iš viršaus papildomiems simboliams. Jie taip pat prisideda prie „riterio kolekcionavimo“ („Collecting Knight“) matuoklio užpildymo, kuris suteikia skirtingas vėliavos funkcijas: „pragaro“ („Inferno“), „papildomo laukinio“ („Extra Wilds“), „super didelio“ („Super Size“), „įkrovos“ („Charge“), „epinės įkrovos“ („Epic Charge“), „padidintos eilės“ („Boosted Queue“).
- Eilutę, kurios simbolius galima perkelti į eilę, nurodo „pakraunamas riteris“ („Charging Knight“). Atlikęs savo veiksmą, „pakraunamas riteris“ („Charging Knight“) pakyla aukštyn, kol pasiekia viršūnę, o tada pradeda judėti žemyn. Pasiekęs apatinę eilę, jis vėl pradeda judėti aukštyn.
- Kiekvieno statymo vertė 100 žetonų.
- Laiminčią 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 lošėjas paspaudžia „Spin/Sukti“ mygtuką.
- Laimėjimai ir laimėjimo deriniai išmokami pagal išmokų lentelę.
- Laiminčios grupės pašalinamos ir pridedami nauji simboliai, kad būtų užpildytos tuščios vietos.

16.2. Lošimo simboliai

- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „premijos“ („Bonus“) simbolį.
- 3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai suaktyvina nemokamus sukimus su 5 nemokamais sukimais.
- „Premijos“ („Bonus“) ir „laukinių“ („Wild“) simbolių negalima pridėti prie eilės.
- 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 „laukinių“ („Wild“) simbolių.
- Simboliai eilėje gali sudaryti kelias grupes tame pačiame simbolių kritime.
- Kiekvienas laiminčios grupės simbolis prisideda prie skaitiklio dešinėje tinklelio pusėje. „Laukiniai“ („Wild“) simboliai ir simboliai iš eilės skaičiuojami tik vieną kartą.
- Kai skaitiklis yra pilnas, suteikiama vėliavėlės funkcija ir skaitiklis nustatomas iš naujo.
- Kai nebėra laiminčių derinių, už kuriuos reikia išmokėti, visos surinktos vėliavėlės funkcijos lošiamos tokia tvarka, kokia buvo suteiktos.
- Yra 6 vėliavėlės funkcijos: „pragaro“ („Inferno“), „papildomo laukinio“ („Extra Wilds“), „super didelio“ („Super Size“), „įkrovos“ („Charge“), „epinės įkrovos“ („Epic Charge“), „padidintos eilės“ („Boosted Queue“).
    - „Pragaro“ („Inferno“) vėliavėlės funkcija: Visi mažos vertės simboliai pašalinami iš simbolių tinklelio;

- „Papildomo laukinio“ („Extra Wilds“) vėliavėlės funkcija: 3-15 „laukinių“ („Wild“) simbolių atsitiktine tvarka įtraukiami į simbolių tinklelį;
- „Super didelio“ („Super Size“)vėliavėlės funkcija: Didelis 2x2, 3x3 arba 4x4 dydžio simbolis atsitiktine tvarka įterpiamas į simbolių tinklelį ir sukuria laimėjimą grupę;
- „Įkrovos“ („Charge“) vėliavėlės funkcija: 2-5 eilutės iš simbolių tinklelio perkeliamos į eilę. Eilutės parenkamos atsižvelgiant į „pakraunamą riterį“ („Charging Knight“);
- „Epinės įkrovos“ („Epic Charge“) vėliavėlės funkcija: Visos eilutės iš simbolių tinklelio perkeliamos į eilę. Perkeltų eilučių tvarka atitinka „pakraunamo riterio“ („Charging Knight“) ėjimą;
- „Padidintos eilės“ („Boosted Queue“) vėliavėlės funkcija: Visi eilėje esantys simboliai, nepriklausomi vienas nuo kito, gali būti sujungti su simbolių tinklelyje esančiais simboliais ir sudaryti laimėjimo grupes. Simbolių tinklelyje sujungti simboliai negali būti sudaryti vien tik iš „laukinių“ („Wild“) simbolių.

16.3. Premijos lošimas

- 3 „sklaidos“ („Scatter“) simboliai suaktyvina nemokamų sukimų premijos lošimą su 5 nemokamais sukimais.
- Premijos lošimas prasideda tuščiu matuokliu ir tuščia eile, kurie nemažėja prisipildžius per vykstantį premijos lošimą.
- Premijos lošimas gali būti suaktyvintas dar kartą.
- 3 papildomi „sklaidos“ („Scatter“) simboliai suaktyvina 5 papildomus nemokamus sukimus.
- Premijos lošimas prasideda, kai nebėra daugiau laimėjimų derinių ir kai sulošiamos visos suteiktos vėliavėlės funkcijos.
- Nemokamų sukimų lošimas baigiasi, kai nebelieka nemokamų sukimų arba kai pasiekiamas maksimalus laimėjimas.
- Laimėjimai išmokami pasibaigus premijos lošimui.
- Jokie statymai negali būti keičiami lošimo metu.

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

17.1. Pagrindinė lošimo informacija

- „Panelė Laukinė Ugnis“ – yra 6 būgnų, 4 eilučių lošimas su 466 mokėjimo linijomis, „laukinio ugnio ” („Wildfire“) funkcija, pakartotiniais sukimais („Re-spin“) ir premijos lošimu su nemokamais sukimais.
- Minimali statymo suma – 0,20 EUR. Maksimali statymo suma – 100,00 EUR. Maksimali vieno lošimo laimėjimo suma – 500 000,00 EUR.
- Statymo eilės išmokamos iš kairės į dešinę. Išmokamas tik didžiausias aktyvios statymo eilės laimėjimas.
- Lošimas pradedamas pasirinktu statymo lygiu, kai lošėjas paspaudžia „Spin/Sukti“ mygtuką.
- Laimėjimai ir laimėjimo deriniai išmokami pagal išmokų lentelę.

17.2. Lošimo simboliai

- „Laukinis“ („Wild“) simbolis gali pakeisti bet kokį simbolį, išskyrus „premijos“ („Bonus“) simbolį. Vien iš „laukinių“ („Wild“) simbolių sudaryta eilė išmokama kaip didžiausios vertės simbolis.
- „Rąsto“ („Log“) simbolis yra išmokos simbolis. „Laukinis“ („Wild“) simbolis uždega gretimus „rąsto“ („Log“) simbolius ir paverčia juos „laukiniais“ („Wild“) simboliais, kurie toliau skleidžia gaisrą. Gaisras gali plisti horizontaliai (į kairę, į dešinę) ir vertikaliai (į viršų, žemyn), uždegdamas gretimus „rąsto“ („Log“) simbolius.
- „Panelės laukinio ugnio“ („Miss Wildfire“) simbolis yra slenkantis „laukinis“ („Wild“) simbolis, suaktyvinantis pakartotinį sukimą („Re-spin“), ir slenkantis per vieną būgną į kairę. Tai tęsiasi, kol jis palieka kairiausią būgną. Kol jis aktyvus, visi būgnai su „premijos“ („Bonus“) simboliu bus užfiksuoti ir nesisuks. Premijos lošimo metu jis slenka per vieną būgną į kairę per kiekvieną nemokamą sukimą.
- „Super panelės laukinio ugnio“ („Super Miss Wildfire“) simbolis yra galingesnis „panelės laukinio ugnio“ („Miss Wildfire“) simbolio variantas, su papildoma savybe - kol jis aktyvus būgnuose, nedegantys „rąsto“ („Log“) simboliai išlieka.
- „Premijos“ („Bonus“) simbolis suaktyvina nemokamų sukimų bonus lošimą.

17.3. Premijos lošimas

- 3-6 „premijos“ („Bonus“) simboliai, pasirodę bet kur būgnuose pagrindinio lošimo metu, suaktyvina nemokamų sukimų lošimą, kuriam papildomai suteikiami 1 - 4 „panelės laukinio ugnio“ („Miss Wildfire“) simboliai atitinkamai, kurie atsiranda lošime po pirmojo sukimo, dešiniajame būgne. Per nemokamus sukimus atsiradę „rąsto“ („Log“) simboliai bus renkami matuoklyje, o jam prisipildžius lošėjas pereina 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“ („Log“) simboliu ir ant dešiniojo būgno atsiras naujas „panelės laukinio ugnio“ („Miss Wildfire“) simbolių rinkinys. Nemokami sukimai trunka tol, kol paskutinysis „panelės laukinio ugnio“ („Miss Wildfire“) arba „super panelės laukinio ugnio“ („Super Miss Wildfire“) simbolis palieka kairįjį būgną.
- Pasiekus paskutinįjį lygį „A“, „rąsto“ („Log“) simboliai nebebus renkami.

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

18.1. Pagrindinė lošimo informacija

- „Naktinės Trasos“ – yra 6 būgnų, 4 eilučių lošimas su 72 mokėjimo linijomis.
- Rodyklių simboliai jungiasi su tos pačios spalvos rodyklėmis per jų galinius taškus keliomis kryptimis. Viena pagrindinių funkcijų yra „trasos persukimai“ („Trax Re-spins“), kai bet kuri mokėjimo linija sukelia visų nelaimėjusių simbolių pakartotinį sukimą. Įstrižai mokėjimo linijose taip pat yra išsišakojimo („Split“) funkcija, kuri prie laimėjimo sumos prideda daugiklius.
- Minimali statymo suma – 0,20 EUR. Maksimali statymo suma – 100,00 EUR. Maksimali vieno lošimo laimėjimo suma – 1 000 000,00 EUR.
- Lošimas pradedamas nuo pasirinkto statymo lygio, kai lošėjas paspaudžia mygtuką „Spin/Sukti“.
- Laimėjimai ir laimintys deriniai išmokami pagal išmokų lentelę.

- 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“ („Arrow“) simbolių, kurie keliomis kryptimis galais susijungia su tos pačios spalvos rodyklėmis.
- Išmokų eilutė suaktyvina funkciją „trasos persukimus“ („Trax Re-spins“), kuri pakartotinai suka visus nelaimėjusius simbolius ir tęsia pakartotinius sukimus, kol nebelieka išplėstinių išmokų eilučių arba naujų laimėjimų. Laimėjimai yra išmokami, kai pakartotiniai sukimai baigiami.
- Išmokų eilutė su įstrižomis rodyklėmis gali išsišakoti į 2 arba daugiau dalių ir sukurti atskiras išmokų eilutes su papildomais išsišakojimais. Išsišakojimas pradinėje išmokų eilutėje gali atsirasti iki 5 kartų. Kiekvienas šsišakojimas išmokų eilutėje prideda daugiklį prie išmokų eilutės laimėjimo sumos. Gali būti pridėti toliau nurodyti daugikliai: x2, x4, x8, x16 ir x32.

18.2. Lošimo simboliai

- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia bet kurį simbolį jungiamojoje išmokėjimo linijoje, išskyrus „premijos“ („Bonus“) simbolį. Už išmokos eilutę, sudarytą vien iš „laukinių“ („Wild“) simbolių, išmokama kaip už didžiausios vertės simbolių eilutę.
- 3 „premijos“ („Bonus“) simboliai suaktyvina premijos lošimą. Prasidėjus premijos lošimui, jie konvertuojami į 3 atsitiktinius daugiklius.
- Premijos lošimo rodyklės, jungiančios daugiklius, nukelia daugiklio reikšmę į kairę, ir taip pat prideda šią vertę prie daugiklio dešinėje.
- Vidutinės vertės daugiklių vertės premijos lošime: 10, 15, 25 ir 50.
- Didelės vertės daugiklių vertės premijos lošime: 100, 250 ir 500.
- Mažos vertės daugiklių vertės premijos lošime: 1, 2, 3, 5, 7 ir 8.

18.3. Premijos lošimas

- 3 „premijos“ („Bonus“) simbolių derinys pagrindinio lošimo metu suaktyvina premijos lošimą su 3 nemokamais sukimais. Būgnai turi „lipnius“ („Sticky“) daugiklius, rodykles ir tuščias vietas. Kiekvienas besisukantis daugiklis užfiksuojamas vietoje, o nemokamų sukimų skaitiklis vėl nustatomas į 3 nemokamus sukimus.
- Premijos lošimas pradedamas, kai baigiama „trasos persukimus“ („Trax Re-spins“) funkcija.
- Visi nusileidę daugikliai užsifiksuoja savo vietoje ir lieka lošime iki 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. Keli pagerinimo daugiklio simboliai gali sujungti 2 daugiklius. Skaičiuojant laimėjimą, daugikliai surenkami ir padauginami iš statymo sumos.
- „Premijos“ („Bonus“) simboliai „trasos persukimų“ („Trax Re-spins“) metu yra fiksuoti, tačiau jie nesuaktyvina pakartotinius sukimus.
- 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.

- Premijos lošimas baigiamas, kai nebelieka nemokamų sukimų arba pasiekiamas maksimalus laimėjimas.

18.4. Nemokamų sukimų / funkcijų aktyvavimas

- Nemokamus sukimus / funkcijas suaktyvinti galima naudojantis funkcija „X-iter“.
- Galima nusipirkti:
  - 3 sukimus su bent vienu „laukiniu“ („Wild“) simboliu už 25x pasirinkto statymo sumą;
  - premijos lošimą už 100x pasirinkto statymo sumą;
  - 3 sukimus su tik įstrižų „rodyklių“ („Arrow“) simboliais, kurie turi išsišakojimų funkciją už 250x pasirinkto statymo sumą;
  - „Super“ premijos lošimą su didesniais daugikliais už 500x pasirinkto statymo sumą.
- „X-iter“ funkciją galima suaktyvinti tik pagrindiniame lošime.
- Visos lošimo taisyklės galioja ir „X-iter“ funkcijoms.

19. LOŠIMAS „NITROPOLIS“ („NITROPOLIS“)

19.1. Pagrindinė lošimo informacija

- „Nitropolis“ turi 6 būgnus ir 4 eiles bei 4 096 būdus laimėti.
- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 1 000 000,00 EUR.
- 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.
- Visi sukimai pagrindinio lošimo ir premijos lošimo metu pradedami su 6 būgnais, 4 eilėmis ir 4 096 būdais laimėti.

19.2. Lošimo simboliai

- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „premijos“ („Bonus“) simbolį. Visų „laukinių“ („Wild“) simbolių išmokų eilutė išmokama kaip didžiausios vertės simbolis. Nemokamų sukimų lošime „sklaidos“ („Scatter“) simbolis „sklaidos“ („Scatter“) simbolių laimėjimo atveju pakeičiamas „laukiniais“ („Wild“) simboliais.
- „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.
- Visi „nitro būgnai“ („Nitro Reel“) užsifiksuoja per premijos lošimą ir lieka jame per likusį nemokamų sukimų lošimą.
- Trys arba daugiau „premijos“ („Bonus“) simbolių suaktyvina nemokamų sukimų premijos lošimą. Premijos lošimas gali būti suaktyvintas iš naujo.
- „Premijos“ („Bonus“) simbolis gali atsirasti „nitro būgne“ („Nitro Reel“), tačiau bus skaičiuojamas tik kaip vienas, nepaisant „nitro būgno“ („Nitro Reel“) dydžio, o būdų laimėti skaičius sumažinamas. „Nitro būgno“ („Nitro Reel“) dydis išlieka, kai „premijos“ („Bonus“) simbolis išsukamas, o būdų laimėti skaičius vėl padidėja.

- Laimėjimai dabartiniame sukime yra surenkami ir tada visi simboliai bei „nitro būgnai“ („Nitro Reel“), kurie yra laimėjimo derinio dalis, sukami pakartotinai. Naujas rezultatas yra išmokamas ir sukama pakartotinai tol, kol yra laimintis derinys.
- „Nitro būgnai“ („Nitro Reel“) gali atsirasti per pradinį sukimą ir atsitiktinai, kai du vertikaliai greta vienas kito esantys simboliai pakartotinai sukami po laimėjimo.
- Sukant pakartotinai arba per nemokamus sukimus, vienas ar daugiau „nitro būgnų“ („Nitro Reel“) gali atsitiktinai padidėti.
- Vienas ar daugiau „nitro būgnų“ („Nitro Reel“) ekrane gali būti atsitiktinai pakartotinai sukami sukimo pabaigoje, jei nėra papildomų laimėjimų.

19.3. Premijos lošimas

- Trys arba daugiau „premijos“ („Bonus“) simbolių suaktyvina nemokamų sukimų premijos lošimą:
  - 3 „premijos“ („Bonus“) simboliai: 10 nemokamų sukimų;
  - 4 „premijos“ („Bonus“) simboliai: 15 nemokamų sukimų;
  - 5 „premijos“ („Bonus“) simboliai: 20 nemokamų sukimų;
  - 6 „premijos“ („Bonus“) simboliai: 25 nemokami sukimai.
- Premijos lošimas gali būti suaktyvintas iš naujo.
- Pradedant premijos lošimą, „sklaidos“ („Scatter“) laimėjimams atsitiktinai pasirenkamas vienas išmokamas simbolis iki maksimaliai 3 išmokamų „sklaidos“ („Scatter“) simbolių.
- Visi „nitro būgnai“ („Nitro Reel“) užsifiksuoja per premijos lošimą ir lieka jame per likusį nemokamų sukimų lošimą.
- Trys ar daugiau „premijos“ („Bonus“) simbolių premijos lošimo metu suaktyvina papildomus nemokamus sukimus. Papildomų nemokamų sukimų skaičius nustatomas taip pat, kaip pradžioje suaktyvinant premijos lošimą.
- Norint laimėti, reikia trijų ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) išmokamų simbolių ant trijų skirtingų būgnų ekrane. „Nitro būgnas“ („Nitro Reel“) su „sklaidos“ („Scatter“) išmokų simboliu skaičiuojamas tik kaip vienas simbolis, kai funkcija suaktyvinama, tačiau atitinka savo realų dydį potencialioje išmokoje.
- „Sklaidos“ („Scatter“) laimėjimas išmokamas tada, kai simbolis, parinktas „sklaidos“ („Scatter“) laimėjimui premijos lošime, atsiranda ir laimėjime pagrindinio lošimo metu.
- 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 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. Lošimas prasideda nuo 4 096 laimėjimo būdų su galimybe padidėti iki 191 102 976 būdų. Viena iš pagrindinių funkcijų yra „nitro būgnai“ („Nitro Reel“), kurių dydis yra 1x2 ir jose gali būti 4, 6, 8, 10 arba 12 1x1 identiškų simbolių. Pagrindinė funkcija yra „nitro stiprintuvas“ („Nitro Booster“) - tai atskiri būgnai, kurie sustoja prieš sustojant

pagrindiniams būgnams. Juose yra tik funkcijų simboliai ir „premijos“ („Bonus“) simboliai. 6 funkcijos veikia „nitro būgnus“ („Nitro Reel“), o 2 funkcijos veikia pagrindinius būgnus. Kiekvienas laimėjimas atgaivina visus simbolius, o „nitro“ („Nitro“) eilutės prisideda prie laimėjimo.

- Minimali statymo suma – 0,20 EUR. Maksimali statymo suma – 100,00 EUR. Maksimali vieno lošimo laimėjimo suma – 1 000 000,00 EUR.
- 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 lošėjas paspaudžia mygtuką „Spin/Sukti“.
- Laimėjimai ir laimintys deriniai išmokami pagal išmokų lentelę.

20.2. Lošimo simboliai

- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „premijos“ („Bonus“) ir „nitro stiprintuvo“ („Nitro Booster“) simbolius. Visų „laukinių“ („Wild“) simbolių išmokų eilutė išmokama kaip didžiausios vertės simbolis. Nemokamų sukimų lošime „sklaidos“ („Scatter“) simbolis „sklaidos“ („Scatter“) simbolių laimėjimo atveju pakeičiamas „laukiniais“ („Wild“) simboliais.
- Trys arba daugiau „premijos“ („Bonus“) simbolių suaktyvina nemokamų sukimų premijos lošimą. Premijos lošimas gali būti suaktyvintas iš naujo.
- „Nitro būgnas“ („Nitro Reel“) 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.
- Visi „nitro būgnai“ („Nitro Reel“) užsifiksuoja per premijos lošimą ir lieka jame per likusį nemokamų sukimų lošimą.
- Persukimo („Re-spin“) funkcija atsiranda per „nitro stiprintuvo“ („Nitro Booster“) eilutėje. Funkcijai atsiradus ir kai nebėra laimėjimo derinių, visi „nitro būgnai“ („Nitro Reel“) ir „premijos“ („Bonus“) simboliai užsifiksuoja savo vietose, o „nitro stiprintuvas“ („Nitro Booster“) ir visi būgnai pakartotinai sukasi.
- „Abiem būdais“ („Both Ways“) funkcija atsiranda „nitro stiprintuvo“ („Nitro Booster“) eilutėje. Kai laimima pagrindiniuose būgnuose, visi laimėjimai bus išmokami iš kairės į dešinę ir iš dešinės į kairę. „Abiem būdais“ („Both Ways“) simbolis lieka „lipnus“ („Sticky“), kol nebelieka laimėjimo derinių.
- Funkcija „visi laukiniai“ („All Wild“) atsiranda „nitro stiprintuvo“ („Nitro Booster“) eilutėje. Funkcijai atsiradus, visi „lipnūs“ („Sticky“) ir nusileidžiantys „nitro būgnai“ („Nitro Reel“), turės „laukinius“ („Wild“) simbolius.
- Funkcija „visi premium simboliai“ („All Premium“) atsiranda „nitro stiprintuvo“ („Nitro Booster“) eilutėje. Funkcijai atsiradus, visi „lipnūs“ („Sticky“) ir nusileidžiantys „nitro būgnai“ („Nitro Reel“), turės didelės vertės simbolius.
- Funkcija „visi panašus“ („All Match“) atsiranda „nitro stiprintuvo“ („Nitro Booster“) eilutėje. Funkcijai atsiradus, visi „lipnūs“ („Sticky“) ir nusileidžiantys „nitro būgnai“ („Nitro Reel“) sutaps su simboliu ant būgno kairėje.
- Funkcija „laukinis nitro“ („Nitro Wild“) atsiranda „nitro stiprintuvo“ („Nitro Booster“) eilutėje. Funkcija atsiradus, visi „nitro būgnai“ („Nitro Reel“) tame pačiame būgne turės „laukinius“ („Wild“) simbolius.
- Funkcija „pagerintas nitro“ („Nitro Upgrade“) atsiranda „nitro stiprintuvo“ („Nitro

Booster“) eilutėje. Nusileidę visi simboliai, „nitro būgnai“ („Nitro Reel“) tame pačiame būgne yra atnaujinami ir prie „nitro būgnų“ („Nitro Reel“) pridėdami papildomi simboliai.
- Visi simboliai ir „nitro būgnai“ („Nitro Reel“), kurie yra laimėjimo dalis, pakartotinai sukami po vieną. Išmokama už naują rezultatą ir, kol susidaro naujų laiminčių derinių, pakartotinio sukimo funkcija tęsiama.
- Būdų laimėti skaičius didėja su didėjančiu „nitro būgnų“ („Nitro Reel“) skaičiumi ir augančiu „nitro būgnų“ („Nitro Reel“) dydžiu.
- Pakartotinio sukimo („Re-spin“) funkcija suaktyvinama, kai „pakartotinio sukimo“ („Re-spin“) simbolis atsiranda „nitro stiprintuvo“ („Nitro Booster“) būgne ir pagrindiniuose būgnuose daugiau nėra jokių laimėjimų. Visi „nitro būgnai“ („Nitro Reel“), „premijos“ („Bonus“) simboliai ir „abiem būdais“ („Both Ways“) funkcijos simbolis užfiksuojami vietoje. Visi pagrindiniai būgnai, įskaitant „nitro būgnus“ („Nitro Reel“) ir „nitro stiprintuvo“ („Nitro Booster“) būgnai, sukami pakartotinai. Jei „nitro stiprintuvo“ („Nitro Booster“) būgne yra keli „pakartotinio sukimo“ („Re-spin“) funkcijos simboliai, vienu metu suaktyvinamas ir naudojamas tik 1 pakartotinis sukimas. Likę „pakartotinio sukimo“ („Re-spin“) funkcijos simboliai sukant parkartotinai užfiksuojami vietoje.

20.3. Premijos lošimas

- Trijų arba daugiau „premijos“ („Bonus“) simbolių derinys pagrindiniuose būgnuose arba „nitro stiprintuvo“ („Nitro Booster“) būgnuose pagrindinio lošimo metu suaktyvina premijos lošimą su nemokamais sukimais. Premijos lošimas gali būti suaktyvintas iš naujo.
  - 6 „premijos“ („Bonus“) simboliai: 25 nemokami sukimai;
  - 5 „premijos“ („Bonus“) simboliai: 20 nemokamų sukimų;
  - 4 „premijos“ („Bonus“) simboliai: 15 nemokamų sukimų;
  - 3 „premijos“ („Bonus“) simboliai: 10 nemokamų sukimų.
- Nemokamų sukimų metu visi „nitro būgnai“ („Nitro Reel“) užfiksuojami vietoje ir lieka lošime per likusius nemokamus sukimus. „Nitro stiprintuvo“ („Nitro Booster“) būgnui taip pat taikomas premijų lošimas.
- „Premijos“ („Bonus“) simboliai gali atsirasti pagrindiniuose būgnuose, įskaitant „nitro būgnus“ („Nitro Reel“), ir „nitro stiprintuvo“ („Nitro Booster“) būgnus. „Nitro būgne“ („Nitro Reel“) išsuktas „premijos“ („Bonus“) simbolis bus skaičiuojamas tik kaip vienas, nepriklausomai nuo „nitro būgno“ („Nitro Reel“) dydžio. Kai išsukamas „premijos“ („Bonus“) simbolis, būdų laimėti skaičius atstatomas į ankstesnę vertę.
- Nemokamų sukimų metu trys arba daugiau „premijos“ („Bonus“) simbolių pagrindiniuose būgnuose arba „nitro stiprintuvo“ („Nitro Booster“) būgnuose pakartotinai suaktyvina papildomus nemokamus sukimus. Papildomų nemokamų sukimų skaičius yra nustatomas tokiu pačiu būdu kaip ir iš pradžių suaktyvinant premijos lošimą.

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

21.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 250 000,00 EUR.
- 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 lošėjas paspaudžia mygtuką „Spin/Sukti“.
- Laimėjimai ir laimėjimų deriniai išmokami pagal išmokų lentelę.

21.2. Lošimo simboliai

- „Laukinis“ („Wild“) simbolis gali ištraukti daugiklį nuo x2 iki x4, ir iškritęs gali padidėti iki 1x4 „laukinio“ („Wild“) simbolio. Jis gali pakeisti bet kokį simbolį, išskyrus „sklaidos“ („Scatter“) simbolį, ir gali būti rodomas ant 2, 3, 4, 5 ir 6 būgnų. Visi „laukiniai“ („Wild“) simboliai per persukimus išlieka.
- „Laukinio daugiklio“ („Wild Multiplier“) simbolio daugiklis taikomas visoms išmokų eilėms, einančioms per simbolį. Jei toje pačioje išmokų eilėje yra rodomi keli „laukinio daugiklio“ („Wild Multiplier“) simboliai, jų daugikliai yra sudedami, kad būtų nustatytas bendras taikomas daugiklis.
- Trys ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simbolių įjungia nemokamų sukimų premijos lošimą.
- Trijų ar daugiau identiškų simbolių išmokų eilė suaktyvina persukimo („Re-spin“) funkciją. Visi išmokų eilėje rodomi suaktyvinantys simboliai išlieka, kol trunka tolesni persukimai. Persukimai tęsiasi tol, kol yra rodomi papildomi identiški jungiantieji simboliai arba „laukiniai“ („Wild“) simboliai.
- Didžiausios vertės simbolis išlieka ir įjungia persukimo („Re-spin“) funkciją tuo atveju, jei to paties sukimo metu yra daug skirtingų simbolių išmokų eilių, kai lošiama pagrindiniu arba premijos lošimu. Kitos išmokų eilės yra išmokamos prieš pradedant persukimams.
- Didesnės vertės simbolių išmokų eilės negu už gauto simbolio vertę vykstančių persukimo metu įjungia simbolių vertės pakėlimą. Visi surinkti simboliai pavirsta į didesnės vertės simbolį iš naujos išmokų eilės, ir įsijungia naujas persukimas.
- Už gauto simbolio vertę mažesnės vertės simbolių išmokų eilės vykstančių persekimų metu yra išmokamos tada, kai jos atsiranda, tačiau šie simboliai neišsaugomi tolesniems persukimiems.
- Gautas laimėjimas yra išmokamas pasibaigus persukimiems.

21.3. Premijos lošimas

- 3 arba daugiau „sklaidos“ („Scatters“) simbolių derinys bet kurioje ekrano vietoje, iškritęs pagrindinio lošimo metu, suaktyvina premijos lošimą. Visi rodomi „sklaidos“ („Scatters“) simboliai išlieka, jei vyksta tolesni persukimai. Papildomi „sklaidos“ („Scatters“) simboliai užrakinami likusių persukimų metu. Premijos lošimas įsijungia, kai pasibaigia visi persukimai.
- Premijos lošimo pradžioje galima surinkti iki 24 nemokamų sukimų. Kiekvienas „sklaidos“ („Scatter“) simbolis premijos lošimo metu suteikia papildomą nemokamą sukimą.
- Jei lošiant pagrindiniu lošimu to paties sukimo metu susidaro trijų ar daugiau identiškų simbolių ir trijų ar daugiau „sklaidos“ („Scatter“) simbolių išmokų eilė, visi išmokų eilėje rodomi simboliai ir „sklaidos“ („Scatter“) simboliai išlieka tolesnių persukimų metu.
- Laimėjimai išmokami premijos lošimo pabaigoje.
- Sukimo metu arba lošiant premijos lošimu jokių statymų keisti negalima.

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

22.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 400 000,00 EUR.
- „Kelias 777“ yra 3 būgnų lošimas, kuris turi persukimus („Re-spins“) ir nemokamus sukimus. Jungiamosios išmokų linijos suteikia 17 laimėjimo būdų ir galimybę laimėti iki 4000x.
- 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 lošėjas paspaudžia mygtuką „Spin/Sukti“.
- Laimėjimai ir laimėjimų deriniai išmokami pagal išmokų lentelę.
- Laimėjimai pateikiami žetonais.
- Identiški paspaudimai ant pirmųjų dviejų būgnų įjungia „aplenktų persukimų“ („Overtake Respins“) funkciją su 5 persukimais.
- „Aplenktų persukimų“ („Overtake Respins“) metu pirmieji du būgnai yra užrakinami, ir per kiekvieną persukimą šie būgnai kartu pasisuka per vieną žingsnį žemyn. Trečiasis būgnas sukasi įprastai.
- „Aplenktų persukimų“ („Overtake Respins“) funkciją galima įjungti tik pagrindinio lošimo metu.

22.2. Lošimo simboliai

- Bet kurioje būgnų vietoje iškritęs trijų „kaukolės“ („Skull“) simbolių derinys įjungia premijos lošimą su 5 nemokamais sukimais.

22.3. Premijos lošimas

- Trys „kaukolės“ („Skull“) bet kurioje būgno padėtyje suaktyvina premijos lošimą. Jis prasideda su 5 nemokamais sukimais, tačiau dviejų papildomų „kaukolių“ („Skull“) iškritimas suteikia iki 15 dar papildomų nemokamų sukimų.
- Kai trys „kaukolės“ („Skull“) iškrenta premijos lošime, atsidaro vartai į „kelio 777 laimės ratą“ („Route 777 Fortune Wheel“). „Kelio 777 laimės ratas“ („Route 777 Fortune Wheel“) sukasi toliau, kol bus surinkti trys vienodi „7“ simboliai arba paspaustas stop ženklas. Bendras laimėjimas surenkamas, kai užbaigiama „kelio 777 laimės rato“ („Route 777 Fortune Wheel“) sesija.
- „Aplenktų persukimų“ („Overtake Respins“) metu iškritęs 3 „kaukolės“ („Skull“) simbolių derinys iškart įjungia premijos lošimą su 5 nemokamais sukimais. Likusieji persukimai yra atliekami, kai premijos lošimas baigiasi.
- Po kiekvieno „kelio 777 laimės rato“ („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).
- Premijos lošimas baigiasi, kai nebelieka nemokamų sukimų arba kai pasiekiamas didžiausias laimėjimas.
- Laimėjimai išmokami premijos lošimo pabaigoje.

- Sukimo metu arba lošiant premijos lošimu jokių statymų keisti negalima.

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

23.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 500 000,00 EUR.
- „Taičio Auksas“ yra lošimas, turintis „tiki akies“ („Tiki Eye“) ir „iškaltų laukinių“ („Wild Forge“) simbolių funkcijas. Eilučių plėtra prasideda nuo 4 eilučių ir 4 096 laimėjimo būdų ir tęsiasi iki 8 eilučių ir 262 144 laimėjimo būdų.
- 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 lošėjas paspaudžia mygtuką „Spin/Sukti“.
- Laimėjimai ir laimėjimų deriniai išmokami pagal išmokų lentelę.
- 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, „tiki akies“ („Tiki Eye“), „iškaltų laukinių“ („Wild Forge“), „premijos“ („Bonus“) ir „lipniems laukiniams“ („Sticky Wilds“) 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. Kitas simbolių kritimas pridės papildomą simbolių eilę viršuje, todėl padidės laimėjimo būdų skaičius. Naujas rezultatas yra atitinkamai išmokamas, ir „lavinos“ („Avalanche“) 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.

23.2. Lošimo simboliai

- „Iškalto laukinio“ („Wild Forge“) simbolis gali iškristi 3, 4, 5 ir 6 būgnuose. Jis užsifiksuoja, kai tik iškrenta. Jis užpildo su „laukiniais“ („Wild“) simboliais tuščias žemiau esančias simbolių vietas.
- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai gali pakeisti bet kokį simbolį, išskyrus „premijos“ („Bonus“), „iškaltų laukinių“ („Wild Forge“) ir „tiki akies“ („Tiki Eye“) simbolius. Premijos lošimo metu visi „laukiniai“ („Wild“) simboliai yra surenkami ir laikomi apačioje, kai baigiasi nemokami sukimai. Jie pavirsta į „lipnius“ („Sticky“) simbolius ir išlieka lošime, kol vyksta visi likusieji nemokami sukimai.
- Trys ar daugiau „premijos“ („Bonus“) simbolių įjungia nemokamų sukimų premijos

lošimą.
- Du ar daugiau „tiki akies“ („Tiki Eye“) simbolių suaktyvina funkciją, kuri pašalina visus simbolius, esančius tarp jų, ir prideda papildomą simbolių eilę viršuje, iki maksimaliai 8 eilučių.
- „Tiki akies“ („Tiki Eye“) simbolio funkcija neturi įtakos „iškaltų laukinių“ („Wild Forge“), „laukiniams“ („Wild“) ir „premijos“ („Bonus“) simboliams.
- „Premijos“ („Bonus“) simboliai yra rodomi visuose būgnuose. Būgne gali būti iki dviejų „premijos“ („Bonus“) simbolių.

23.3. Premijos lošimas

- Trys ar daugiau „premijos“ („Bonus“) simbolių leidžia ugnikalniui prasiveržti ir suaktyvina nemokamų sukimų premijos lošimą. Trys „premijos“ („Bonus“) simboliai suteikia 10 nemokamų sukimų, keturi „premijos“ („Bonus“) simboliai - 15 nemokamų sukimų, penki „premijos“ („Bonus“) simboliai - 20 nemokamų sukimų, 6 „premijos“ („Bonus“) simbolių suteikia 25 nemokamus sukimus. Nemokamų sukimų premijos lošimą galima pakartotinai suaktyvinti.
- Premijos lošimas visada prasideda nuo saugos lygio, kuriame nustatytos 4 eilės. Kiekvienas laimintis nemokamas sukimas perkelia saugos lygį per vieną eilę ir kitas nemokamas sukimas prasideda nuo naujo saugos lygio ir niekada nemažėja vykstančio premijos lošimo metu. Saugos lygis gali pakilti iki 8-osios eilės, kas suteikia iki 262 144 laimėjimo būdų.
- Premijos lošimo metu trys ar daugiau „premijos“ („Bonus“) simbolių pakartotinai įjungia papildomus nemokamus sukimus. Papildomų nemokamų sukimų skaičius nustatomas taip pat, kaip ir tada, kai įjungiamas premijos lošimas.
- Nemokamų sukimų premijos lošimas baigiasi, kai nebelieka nemokamų sukimų arba kai pasiekiamas didžiausias laimėjimas.
- Laimėjimai išmokami premijos lošimo pabaigoje.
- Simbolių kritimo metu arba premijos lošimo metu jokių statymų keisti negalima.

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

24.1. Pagrindinė lošimo informacija

- „Didžioji Gausa“ yra 6 būgnų, 4 eilučių lošimas su prasiplečiančiais būgnais ir iki 1 000 000 būdų laimėti.
- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 1 000 000,00 EUR.
- 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.
- Visi sukimai pagrindinio lošimo ir premijos lošimo metu prasideda nuo 6 būgnų, 4 eilučių ir 4 096 būdų laimėti.

- „Išsiplečiančio būgno persukimas“ („Expanding Reel Re-spin“): 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 persukimo („Re-spin“) funkciją. Potencialios naujų laimėjimų kombinacijos išmokamos ir būgnų bei persukimų plėtimasis tęsiamas, kol atsiranda naujų laimėjimo kombinacijų.
- Būgnas gali maksimaliai plėstis iki 10 eilučių.
- „Sukrautas persukimas“ („Stacked Re-spin“): du arba daugiau pakartotinai besisukantys simboliai, esantys būgne vienas ant kito, visada sustoja ant to paties simbolio.
- „Sinchronizuotas persukimas“ („Synced Re-spin“): atsitiktinai atrenkama nuo 2 iki 5 šalia esančių būgnų ir jiems sinchroniškai taikoma „išsiplečiančio būgno persukimo“ („Expanding Reel Re-spin“) funkcija; jie sustoja ant to paties simbolio.

24.2. Lošimo simboliai

- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia bet kurį simbolį išskyrus „laukinio stumtelėjimo“ („Nudging Wild“) ir „premijos“ („Bonus“) simbolius. Visų „laukinių“ („Wild“) simbolių mokėjimo linija apmoka aukščiausios vertės simbolį.
- 3 ar daugiau „premijos“ („Bonus“) simbolių suaktyvina nemokamų sukimų premijos lošimą. Premijos lošimą galima dar kartą suaktyvinti.

24.3. Premijos lošimas

- 3 ar daugiau „premijos“ („Bonus“) simbolių suaktyvina nemokamų sukimų premijos lošimą:
  - 3 „premijos“ („Bonus“)simboliai: 10 nemokamų sukimų;
  - 4 „premijos“ („Bonus“)simboliai: 15 nemokamų sukimų;
  - 5 „premijos“ („Bonus“)simboliai: 20 nemokamų sukimų;
  - 6 „premijos“ („Bonus“)simboliai: 25 nemokami sukimai.
- Kas 5 laimėjimas premijos lošime suaktyvina „didžiulio sinchronizuoto persukimo“ („Grand Synced Re-spin“) funkciją, didėjančiam būgnų skaičiui - nuo 2 iki maksimaliai 5 būgnų.
- Pirmą kartą „didžiulio sinchronizuoto persukimo“ („Grand Synced Re-spin“) funkcija praplečia 4 būgną viena eilute prieš suaktyvinant „sinchronizuoto persukimo“ („Synced Re-spin“) funkciją. Antrą kartą ji praplečia 4 ir 5 būgnus. Kitus kartus „didžiulio sinchronizuoto persukimo“ („Grand Synced Re-spin“) funkcija praplečia 4, 5 ir 6 būgnus (būgnas gali prasiplėsti iki 10 eilučių).
- Trys arba daugiau „premijos“ („Bonus“) simbolių, pasirodžiusių premijos lošimo metu, suaktyvina papildomus nemokamus sukimus. Papildomų nemokamų sukimų skaičius nustatomas tuo pačiu būdu, kaip ir suaktyvinant premijos lošimą.
- Jokie statymai negali būti keičiami esamo sukimo metu ar bet kuriuo premijos lošimo.

25. LOŠIMAS „BURTININKAS“ („THE WIZ“)

25.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 500 000,00 EUR.

- „Burtininkas“ yra 5 būgnų 4 eilučių lošimas. Jungiamosios linijos sukuria iki 178 laimėjimo būdų.
- 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 lošėjas paspaudžia mygtuką „Spin/Sukti“.
- Laimėjimai ir laimėjimų deriniai išmokami pagal išmokų lentelę.

25.2. Lošimo simboliai

- „Laukinis“ („Wild“) simbolis turi daugiklį, kuris gali būti nuo x2 iki x5, ir jis gali pakeisti visus simbolius, išskyrus „premijos“ („Bonus“) simbolį. Nemokamų sukimų metu „laukinis“ („Wild“) simbolis tampa „vaikštančiu laukiniu“ („Walking Wild“) simboliu, kuris kiekvieno sukimo metu persikelia per vieną būgną į kairę.
- Bet kurioje būgnų vietoje iškritę du ar daugiau „premijos“ („Bonus“) simbolių įjungia nemokamų sukimų lošimą.

25.3. Premijos lošimas

- Trys ar daugiau „premijos“ („Bonus“) simbolių suaktyvina nemokamų sukimų premijos lošimą. Trys „premijos“ („Bonus“) simboliai suteikia 5 nemokamus sukimus, keturi „premijos“ („Bonus“) simboliai - 7 nemokamus sukimus ir 5 „premijos“ („Bonus“) simboliai suteikia 10 nemokamų sukimų.
- Nemokamų sukimų metu visi mažos vertės simboliai yra keičiami į atitinkamus didelės vertės simbolius. Nemokami sukimai gali būti vėl suaktyvinti.
- Jei jau premijos lošimo metu, vienas „premijos“ („Bonus“) simbolis suteikia 1 papildomą nemokamą sukimą, du „premijos“ („Bonus“) simboliai suteikia 2 papildomus nemokamus sukimus; o trys, keturi ir penki „premijos“ („Bonus“) simboliai atitinkamai suteikia 5, 7 ir 10 papildomų nemokamų sukimų.
- Premijos lošimo metu visi mažos vertės simboliai yra pakeičiami atitinkamu didelės vertės simboliu: „šaukštas“ („Spoon“) virsta „stebuklingu gėrimu“ („Magical Drink“), „raktas“ („Key“) virsta „skrynia“ („Chest“), „sagė“ („Brooch“) virsta „mėnuliu“ („Moon“), o „žiedas“ („Ring“) virsta „saule“ („Sun“).
- Nemokami sukimai yra sustabdomi, jei iškrenta „laukinis“ („Wild“) simbolis, ir vėl įjungiami, kai visi „laukiniai“ („Wild“) simboliai palieka ekraną pereidami į kairę.
- Premijos lošimas baigiasi, kai ekrane nelieka jokių „laukinių“ („Wild“) simbolių, nelieka jokių nemokamų sukimų arba kai pasiekiamas didžiausias laimėjimas.
- Laimėjimai išmokami premijos lošimo pabaigoje.
- Sukimo metu arba lošiant premijos lošimu jokių statymų keisti negalima.

26. LOŠIMAS „TROPICOOL“ („TROPICOOL“)

26.1. Pagrindinė lošimo informacija

- „Tropicool“ – yra 6 būgnų, 6 eilučių lošimas, turintis 46 656 laimėjimo linijas bei „lavina“ („Avalanche“) krentančius simbolius, specialųjį funkcijų būgną viršuje ir premijos lošimą su nemokamais sukimais.

- Minimali statymo suma – 0,20 EUR. Maksimali statymo suma – 100,00 EUR. Maksimali vieno lošimo laimėjimo suma – 1 000 000,00 EUR.
- 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/Sukti“.
- Laimėjimai ir laimintys deriniai išmokami pagal išmokų lentelę.

26.2. Lošimo simboliai

- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai pakeičia bet kurį simbolį, išskyrus „premijos“ („Bonus“) ir „laukinio kompaso“ („Wild Compass“) simbolius.
- 3 arba daugiau „premijos“ („Bonus“) simbolių suaktyvina nemokamų sukimų premijos lošimą.
- Rodyklės Vienas simbolis pakeičia visus kitus eilutės simbolius, išskyrus „Wild“ (pakaitinius) ir „Bonus“ (premijos).
- „Papildomų sukimų“ („Extra Drops“) simbolis suteikia papildomus nemokamus sukimus premijos lošime.
- Laimėjimai su „x2 – x5 laukinio daugiklio“ („x2 - x5 Multiplier Wild“) simboliu dauginami iš 2-5.
- „Užfiksuotas laukinis“ („Locked Wild“) simbolis pakeičia bet kokį simbolį, išskyrus specialiuosius „laukinius“ („Wild“), „premijos“ („Bonus“) ir „eilučių sukeitimo“ („Row Swap“) simbolius. „Užfiksuotas laukinis“ („Locked Wild“) simbolis, užfiksuotas 3 laimėjimams.
- Už išmokos eilutę, sudarytą vien iš „laukinių“ („Wild“) simbolių išmokama kaip už didžiausios vertės simbolių eilutę.
- „Paukščių“ („Bird“) simboliai 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.
- Išmokama už kiekvieną laimintį derinį lentelėje ir simboliai, išskyrus užfiksuotus „laukinius“ („Wild“) 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. Specialusis būgnas) užpildomas naujais specialiaisiais simboliais iš dešinės ir gali susidaryti nauji laimintys deriniai. Ši „griūtis“ („Avalanche“) kartojama, kol laimėjimas nebeįvyksta. Tada suaktyvinami visi „eilučių sukeitimo“ („Row Swap“) simboliai lentelėje.
- Specialiajame būgne yra tokie simboliai:
  - Tušti simboliai: jokios ypatingos funkcijos;
  - „Laukiniai“ („Wild“) simboliai;
  - „Užfiksuoti laukiniai“ („Locked Wild“) simboliai;
  - „x2 – x5 laukinio daugiklio“ („x2 - x5 Multiplier Wild“) simboliai;
  - „Eilučių sukeitimo“ (Row Swap) simboliai: visi simboliai eilutėje, išskyrus „premijos“ („Bonus“) ir „laukinius“ („Wild“) simbolius, pakeičiami vienu iš eilutės simbolių. Ši funkcija suaktyvinama „griūties“ („Avalanche“) ciklo pabaigoje.

26.3. Premijos lošimas

- 3 arba daugiau „premijos“ („Bonus“) simbolių, atsiradusių bet kur lentelėje simbolių kritimo pagrindinio lošimo metu pabaigoje, suaktyvina nemokamų sukimų premijos lošimą, kuris pradedamas su x1 laimėjimo daugikliu:
  - 3 „premijos“ („Bonus“) simboliai: 10 nemokamų sukimų;
  - 4 „premijos“ („Bonus“) simboliai: 15 nemokamų sukimų;
  - 5 „premijos“ („Bonus“) simboliai: 20 nemokamų sukimų;
  - 6 arba daugiau „premijos“ („Bonus“) simbolių: 25 nemokamus sukimus.
- Premijos lošimo metu specialiajame būgne taip pat yra papildomų specialiųjų simbolių, kurie nekrenta į lentelę, bet taikomi premijos lošimui:
  - „Papildomi sukimai“ („Extra Drops“): prideda 1, 2 arba 5 papildomus nemokamus sukimus;
  - „Laimėjimo daugiklis“ („Win Multiplier“): prideda x1, x2 arba x3 prie laimėjimo daugiklio.

27. LOŠIMAS „VALKIRIJA“ („VALKYRIE“)

27.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 500 000,00 EUR.
- „Valkirija“ yra 5 būgnų 4 eilučių lošimas, kuris turi nemokamus sukimus, „laukinius“ („Wild“) simbolius ir epinius simbolius, kurių dydžiai gali būti 2x2, 2x3 ir 3x3.
- Kiekvienas statymas yra 100 žetonų.
- Lošimas prasideda pasirinktu statymų lygiu, kai lošėjas paspaudžia mygtuką „Spin/Sukti“.
- Laimėjimai ir laimėjimų deriniai išmokami pagal išmokų lentelę.
- Lošiant įprastu arba nemokamų sukimų lošimu, vienas didelis simbolis gali atsitiktinai nukristi ir pasirodyti ekrane sukimo metu. Dideli simboliai gali būti trijų dydžių: 2x2, 2x3 ir 3x3.

27.2. Lošimo simboliai

- „Laukinis“ („Wild“) simbolis gali pakeisti bet kurį kitą simbolį, išskyrus „nemokamų sukimų“ („Free Spins“) simbolį.
- Už 3 ar daugiau „premijos“ („Bonus“) simbolių suteikiamas vienas persukimas („Re-spin“) su viena atsitiktinai pasirinkta funkcija.
- 3 ar daugiau „nemokamų sukimų“ („free spins“) simbolių suaktyvina nemokamus sukimus su bent vienu garantuotu sukimu su viena atsitiktinai pasirinkta funkcija.

27.3. Premijos lošimas

- Trys „nemokamų sukimų“ („Free Spins“) simboliai suteikia lošėjui 5 nemokamus sukimus. Prie viso to, „Freya“ gali suteikti iki dviejų papildomų nemokamų sukimų. Iškritusių „nemokamų sukimų“ („Free Spins“) simbolių skaičius nulemia, kiek nemokamų sukimų bus skirta:
  - 3 „nemokamų sukimų“ („Free Spins“) simboliai: 5 nemokami sukimai bent su 1 funkcija;

- 4 „nemokamų sukimų“ („Free Spins“) simboliai: 7 nemokami sukimai bent su 2 funkcijomis;
- 5 „nemokamų sukimų“ („Free Spins“) simboliai: 10 nemokami sukimai bent su 3 funkcijomis.

- Nemokami sukimai gali būti ir vėl suaktyvinti pridedant iki 10 naujų nemokamų sukimų.
- Premijos sukimai aktyvuojami atsitiktinai. Būgnai užsidega ir lošėjas gauna nuo trijų iki penkių „premijos“ („Bonus“) simbolių, kas suaktyvina bet kurį iš trijų „Freya“ funkcijų: „fortūnos strėlė“ („The Arrow of Fortune“, „šansų skydas“ („The Shield of Chance“) or „likimo kardas“ („The Sword of Destiny“):
  - „Fortūnos strėlė“ („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;
  - „Šansų skydas“ („The Shield of Chance“): atsitiktinis skydų skaičius nukrenta ant besisukančių būgnų. Kiekvienas ekrane pasirodęs skydas pavirsta į „laukinį“ („Wild“) simbolį;
  - „Likimo kardas“ („The Sword of Destiny“): atsitiktinis kardų skaičius nukrenta ant 2, 3 ir 4 būgnų. Kiekvieną kartą, kai iškrenta kardas, tą būgną visiškai padengia „laukinis“ („Wild“) simbolis.
- „Nemokamų sukimų“ („Free Spins“) simboliai gali iškristi tik 2, 3 ir 4 būgnuose.
- Nemokamų sukimų lošimas baigiasi, kai nebelieka jokių nemokamų sukimų.
- Laimėjimai išmokami nemokamų sukimų lošimo pabaigoje.
- Sukimo metu arba lošiant premijos ar nemokamų sukimų lošimu jokių statymų keisti negalima.

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

28.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 200 000,00 EUR.
- „Vegas Deimantai“ yra 3 būgnų lošimas su 5 lošimo linijomis.
- 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 lošėjas paspaudžia mygtuką „Spin/Sukti“.
- Laimėjimai ir laimėjimų deriniai išmokami pagal išmokų lentelę.
- Bet kurioje ekrano vietoje iškritę trys „deimanto“ („Daimond“) simboliai po išmokos stumtelės būgnus, kad visi trys „deimantai“ („Diamond“) būtų sulygiuoti vidurinėje eilėje. Tada išmokama už „deimantus“ („Diamond“), taip pat atsiranda galimos papildomos naujos išmokų eilės.

28.2. Lošimo simboliai

- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai turi 2, 3, 4 arba 5 daugiklį. Jie gali pakeisti bet kokį simbolį, išskyrus „sekmės rato“ („fortune wheel“), kitus „laukinius“ („Wild“) ir „deimantų“ („Diamond“) simbolio.

- Bet kurioje ekrano vietoje iškritę trys „deimanto“ („Diamond“) simboliai stumtelės būgnus, kad visi trys „deimantai“ („Diamond“) būtų sulygiuoti vidurinėje eilėje.
- Bet kurioje būgnų vietoje iškritus trijų „sekmės rato“ („fortune wheel“) simbolių deriniui, suaktyvinamas „sekmės rato“ („Fortune Wheel“) lošimas su 3 sukimais.
- Identiški paspaudimai ant pirmųjų dviejų būgnų įjungia „tobulo atitikimo“ („Perfect Match“) funkciją su 3 persukimais („Re-spin“).
- „Tobulo atitikimo persukimų“ („Perfect Match Re-spin“) metu pirmieji du būgnai užrakinami, o trečiasis būgnas sukasi įprastai, „deimanto“ („Diamond“) simboliai įjungs stumtelėjimą, bet prieš kitą persukimą būgnai bus sugrąžinti į užrakintą poziciją.
- „Tobulo atitikimo persukimą“ („Perfect Match Re-spin“) galima įjungti tik pagrindinio lošimo metu.

28.3. Premijos lošimas

- Trys „premijos“ („Bonus“) simboliai suaktyvina „Vego deimantų laimės ratą“ („Vegas Diamonds Fortune Wheel“) su 3 nemokamais sukimais.
- Paspaudus „sekmės rato“ („Fortune Wheel“) skiltį nemokamuose sukimuose, iš karto įsijungia nemokamų sukimų lošimas su 5 sukimais ir galimybe surinkti papildomų „premijos“ („Bonus“) simbolių, kurie suteiks papildomus nemokamus sukimus. Visi nemokami sukimai turi 5x daugiklį visiems laimėjimams.
- Kiekvieną kartą paspaudus „sekmės rato“ („Fortune Wheel“) rodyklės skiltyje ratas pasukamas vienu lygiu (bronzinis, sidabrinis ir auksinis) ir yra skiriamas papildomas sukimas nauju lygiu.
- Jei pagrindiniame lošime arba „tobulo atitikimo persukimo“ („Perfect Match Re-spin“) metu bet kurioje būgnų vietoje iškrenta 3 „sekmės rato“ („Fortune Wheel“) simbolių derinys, įjungiamas „sekmės rato“ („Fortune Wheel“) lošimas su 3 „sekmės rato“ („Fortune Wheel“) sukimais. Bet koks per nemokamų sukimų lošimą iškritusių „sekmės rato“ („Fortune Wheel“) simbolių skaičius padidina sukimų, kuriuos galima gauti „sekmės rate“ („Fortune Wheel“), skaičių būtent tokiu skaičiumi.
- Jei „sekmės rato“ („Fortune Wheel“) lošimas įsijungia iš „tobulo atitikimo persukimo“ („Perfect Match Re-spin“) lošimo, persukimai yra sustabdomi ir atnaujinami, kai pasibaigia „sekmės rato“ („Fortune Wheel“) ir nemokamų sukimų lošimai.
- Jei pirmieji du būgnai turi vienodus simbolius ir iškrenta 3 „sekmės rato“ („Fortune Wheel“) simboliai, yra skiriami ir „tobulo atitikimo persukimo“ („Perfect Match Re-spin“), ir „sekmės rato“ („Fortune Wheel“) lošimai. Tokiu atveju pirmiausia bus atlikti „sekmės rato“ („Fortune Wheel“) lošimo sukimai ir tik tada bus pradėti „tobulo atitikimo persukimai“ („Perfect Match Re-spin“).
- Premijos lošimas baigiasi, kai „sekmės rate“ („Fortune Wheel“) nelieka nė vieno sukimo, kai ant būgnų nelieka jokių nemokamų sukimų arba kai pasiekiamas didžiausias laimėjimas.
- Laimėjimai išmokami premijos lošimo pabaigoje.
- Sukimo metu arba premijos lošimo metu jokių statymų keisti negalima.

29. LOŠIMAS „LANKYTOJAI“ („VISITORS“)

29.1. Pagrindinė lošimo informacija

- „Lankytojai“ – tai 5 būgnų, 5 eilių lošimas su 3 125 išmokų eilėmis.
- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 1 000 000,00 EUR.
- 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.

29.2. Lošimo simboliai

- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia bet kurį kitą simbolį, išskyrus „premijos“ („Bonus“) ir „persukimo“ („Re-spin“) simbolius. Visų „laukinių“ („Wild“) simbolių išmokų eilė išmokama kaip didžiausios vertės simbolis.
- 2 „persukimo“ („Re-spin“) simboliai, atsiradę 1 ir 5 būgne pagrindinio lošimo metu, aktyvina pakartotinį sukimą su šiomis 2 funkcijomis:
  - „Didelio spindulio“ („Big o Beam“) funkcija: išmokų simbolis išsiplečia iki 2x2 arba 3x3 simbolio ir tampa fiksuotu simboliu per pakartotinį sukimą;
  - „Pagrobimo“ („Abduction“) funkcija: laimėjimo daugiklis iki 15x taikomas pakartotinio sukimo laimėjimams;
  - „Ateivių užpuolimo“ („Alien Attack“) funkcija: fiksuoti „laukiniai“ („Wild“) simboliai yra pridedami prie būgnų;
- „Persukimo“ („Re-spin“) funkcija gali būti aktyvinta pakartotinai.

29.3. Premijos lošimas

- 3 „premijos“ („Bonus“) simboliai, atsiradę 1, 3 ir 5 būgnuose pagrindinio lošimo metu, aktyvina nemokamų sukimų premijos lošimą.
- Premijos lošimas lošiamas su 25 mini būgnais sudarytais iš tuščių laukelių, „sidabrinių erdvėlaivių“ („Silver Spaceship“) ir „auksinių erdvėlaivių“ („Golden Spaceship“) simbolių. „Sidabrinio erdvėlaivio“ („Silver Spaceship“) simbolis 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.
- „Auksinio erdvėlaivio“ („Golden Spaceship“) nereiškia laimėjimo, tačiau dvigubina visų sienų laimėjimo daugiklius tolesniems sukimams.
- Jei per nemokamus sukimus išsukamas bent 1 „erdvėlaivio“ („Spaceship“) simbolis, suteikiamas 1 papildomas nemokamas sukimas.

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

30.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,020 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 500 000,00 EUR.
- „Vudu Auksas“ yra lošimas, turintis „bombos“ („Bomb“), „dvigubos bombos“ („Dual Bomb“) funkcijas ir didelius „vudu“ („Voodoo“) simbolius, generuojančius „vudu laukinius“ („Voodoo Wilds“) simbolius. „Lavinos“ („Avalance“) funkcija leidžia būgnams išsiplėsti iki 8 eilučių ir 262 144 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 „laukiniais“ („Wild“) simboliais.
- 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 lošėjas paspaudžia mygtuką „Spin/Sukti“.
- Laimėjimai ir laimėjimų deriniai išmokami pagal išmokų lentelę.
- 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 „lavinos“ („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.

30.2. Lošimo simboliai

- „Laukiniai“ („Wild“) simboliai gali pakeisti bet kurį simbolį, išskyrus „premijos“ („Bonus“) simbolį. Premijos lošimo metu visi „laukiniai“ („Wild“) simboliai yra surenkami, virtsta „lipniais“ („Sticky“) simboliais, ir laikomi apačioje iki premijos lošimo pabaigos.
- Vienas „premijos“ („Bonus“) simbolis suaktyvina „bombos“ („Bomb“) funkciją. Iki 12 simbolių, esančių deimanto formos srityje aplink „premijos“ („Bonus“) simbolį, sprogsta ir suteikia vietos papildomiems simboliams iškristi. Šis kritimas pridės papildomą simbolių eilutę viršuje iki ne daugiau kaip 8 eilučių.
- Du „premijos“ („Bonus“) simboliai suaktyvina „dvigubos bombos“ („Dual Bomb“) funkciją. Visi simboliai, kuriuos paliečia tiesi linija, nubrėžta tarp „premijos“ („Bonus“) 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.
- Trys ar daugiau „premijos“ („Bonus“) simbolių suaktyvina nemokamų sukimų premijos lošimą.

- Nei „bombos“ („Bomb“), nei „dvigubos bombos“ („Dual Bomb“) funkcijos neturi įtakos dideliems neaktyviems ir „laukiniams“ („Wild“) simboliams. Kai „dvigubos bombos“ („Dual Bomb“) linija palies neaktyvų didelį simbolį, visi tokie aktyvūs simboliai sprogs, nepriklausomai nuo dydžio.
- „Premijos“ („Bonus“) simboliai rodomi visuose būgnuose. Būgne gali būti iki vieno „premijos“ („Bonus“) simbolio.

30.3. Premijos lošimas

- Trys ar daugiau „premijos“ („Bonus“) simbolių suaktyvina nemokamų sukimų premijos lošimą. Trys „premijos“ („Bonus“) simboliai suteikia 6 nemokamus sukimus, keturi „premijos“ („Bonus“) simboliai - 9 nemokamus sukimus, penki „premijos“ („Bonus“) simboliai - 12 nemokamų sukimų ir laimintis pataikymas 6 „premijos“ („Bonus“) simbolių suteikia 15 nemokamų sukimų. Premijos lošimas gali būti vėl suaktyvintas.
- Nemokamų sukimų premijos lošimas visada prasideda nuo saugos lygio, kuriame nustatytos 4 eilės. Kiekvienas laimintis nemokamas sukimas perkelia saugos lygį per vieną eilę ir kitas nemokamas sukimas prasideda nuo naujo saugos lygio ir niekada nemažėja vykstančio premijos lošimo metu. Saugos lygis gali pakilti iki 8-osios eilės, kas suteikia iki 262 144 laimėjimo būdų.
- Trys ar daugiau „premijos“ („Bonus“) simbolių, iškritusių premijos lošimo metu, suaktyvins papildomus nemokamus sukimus. Papildomų nemokamų sukimų skaičius nustatomas taip pat, kaip ir iš pradžių suaktyvinus premijos lošimą.
- Nemokamų sukimų premijos lošimas baigiasi, kai nelieka nemokamų sukimų arba kai pasiekiamas didžiausias laimėjimas.
- Laimėjimai išmokami premijos lošimo pabaigoje.
- Vykstančio simbolių kritimo metu arba premijos lošime jokių statymų keisti negalima.

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

31.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 178 000,00 EUR.
- „Laukinės Jūros“ yra 5 būgnų lošimas, kuris turi nemokamų sukimų, „plaukiojančių laukinių“ („Sailing Wilds“) simbolių, „lipnių laukinių“ („Sticky Wilds“) simbolių funkcijas. Susijungiančios linijos sukuria 178 laimėjimo būdus ir galimybę laimėti net 178 000 žetonų.
- 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 lošėjas paspaudžia mygtuką „Spin/Sukti“.
- Laimėjimai ir laimėjimų deriniai išmokami pagal išmokų lentelę.

31.2. Lošimo simboliai

- „Vėliavos“ („Flag“) simbolis rodomas ant 2 ir 4 būgnų, ir gali pakeisti bet kokį kitą simbolį išmokų eilėje. Du „vėliavos“ („Flag“) simboliai pradeda pirmąjį premijos lošimo lygį – „sulaužyk vilkstinę“ („Break the Convoy“).

- Kiekvieno nemokamo sukimo metu „plaukiojančių laukinių“ („Sailing Wilds“) simboliai persikelia per vieną būgną į kairę. Pažeisti „plaukiojančių laukinių“ („Sailing Wilds“) simboliai išlieka vieno sukimo metu. „Plaukiojančių laukinių“ („Sailing Wilds“) simbolis nuskęsta po trijų smūgių ir vietoj jo atsiranda „lipnus laukinis“ („Sticky Wilds“) simbolis.
- „Skrynios“ („Chest“) simbolis yra „laukinis“ („Wild“) simbolis. „Skrynios“ („Chest“) simbolis, jeigu į jį yra pataikoma, pavirsta į „lipnų laukinį“ („Sticky Wilds“) simbolį.

31.3. Premijos lošimas

- Du „vėliavos“ („Flag“) simboliai bet kurioje 2-tojo ir 4-tojo būgnų vietoje įjungia premijos lošimą. Pradedant premijos lošimą, vienas priešininkas atsitiktinai atrenkamas iš rodomų ekrane ir pakeičia visus kitus premijos lošimo kapitonus.
- „Vėliavos“ („Flag“) simbolis yra ir „laukinis“ („Wild“) ir „premijos“ („Bonus“) lošimą įjungiantis simbolis, rodomas ant 2 ir 4 būgnų. Jis gali pakeisti bet kokį kitą simbolį išmokų eilėje.
- „Sulaužyk vilkstinę“ („Break the Convoy“) yra pirmasis premijos lošimo 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 lošimo tikslas yra surinkti kuo daugiau skrynių iki kito premijos lošimo lygio – „plėšti lobius“ („Loot the Treasures“). Nuskendęs laivas pakeičiamas „lipnia laukine“ („Sticky Wild“) skrynia.
- „Plėšti lobius“ („Loot the Treasures“) prasideda tada, kai bent vienas laivas nuskęsta ir nelieka jokių „plaukiojančių laukinių“ („Sailing Wilds“) laivų.
- „Skrynios“ („Chest“) simbolis yra „laukinis“ („Wild“) simbolis ir yra rodomas ant 2, 3 ir 4 būgnų „plėšti lobius“ („Loot the Treasures“) funkcijos 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 „lipnia laukine“ („Sticky Wild“) skryne per visus likusius sukimus funkcijos metu.
- Statinės simbolis rodomas tik ant 1 būgno „plėšti lobius“ („Loot the Treasures“) metu. Statinė ir piratų laivas toje pačioje eilėje užbaigia premijos lošimą.
- Laimėjimai išmokami premijos lošimo pabaigoje.
- Sukimo metu arba premijos lošimo metu jokių statymų keisti negalima.

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

32.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 225 000,00 EUR.
- Jungiamosios laimėjimo linijos sukuria 178 laimėjimo būdus ir šansą laimėti iki 225 000 žetonų šiame 5 būgnų lošime.
- Kiekvienas statymas yra 100 žetonų.
- Lošimas prasideda pasirinktu statymų lygiu, kai lošėjas paspaudžia mygtuką „Spin/Sukti“.
- Laimėjimai ir laimėjimų deriniai išmokami pagal išmokų lentelę.

32.2. Lošimo simboliai

- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus „toro“ ir „matadoro“ („Matador“) simbolius.
- „Toro“ simboliai rodomi tik ant 5 būgno. „Toro“ juda vertikaliai, o po to horizontaliai, kad numuštų visus „matadoro“ („Matador“) palikdamas „laukinius“ („Wild“) simbolius. „Toro“ tęsia ataką, kol visi „matadorai“ („Matador“) bus nugalėti.
- „Matadoro“ („Matador“) simboliai rodomi ant 2, 3 ir 4 būgnų. „Matadoras“ („Matador“) yra blokatorius, jei ant būgnų nėra „toro“.
- „Toro“ simbolis yra „vaikščiojantis laukinis“ („Walking Wild“) simbolis, kuris būgnus vieną po kito perkelia į kairę ir kiekvienam žingsniui sukuria vieną persukimą („Re-spin“).
- Tik vienas „toro“ vienu metu puola „matadorą“ („Matador“). Jis išliks aktyvus tol, kol išeis iš ekrano, nors ant būgnų gali būti daugiau nei vienas „toro“.
- 3 „matadoro“ („Matador“) simboliai suaktyvina „matadoro persukimų iššūkį“ („Matador Respin Challenge“) su 3 persukimais.
- „Matadoro“ („Matador“) simboliai išlieka „matadoro persukimų iššūkio“ („Matador Respin Challenge“) metu ir kiekvienas pasirodęs papildomas „matadoro“ („Matador“) simbolis prideda 1 persukimą. Persukimai sustoja arba tada, kai pasirodo „toro“, arba kai persukimų skaičius pasiekia nulį.
- Išmokos mokamos, kai „toro“ nugali visus „matadorus“ („Matador“).

32.3. Premijos lošimas

- „Pašėlstantis toro“ („Toro Goes Wild“) premijos lošimas prasideda kiekvieną kartą, kai „matadoro“ („Matador“) simbolis nusileidžia ant bet kurios būgno padėties „vaikčtančio laukinio toro“ („Toro Walking Wild“) lošimo metu. „Toro“ iškart įsiunta ir virsta siautėjančiu buliumi ir užpuola visus matomus „matadorus“ („Matador“), palikdamas „laukinių“ („Wild“) simbolių pėdsaką kitam sukimui. „Toro“ grįžta į įprastą „vaikčtantį laukinį toro“ („Toro Walking Wild“), kai tik nugali visus „matadorus“ („Matador“).
- Tik vienas „toro“ vienu metu puola „matadorus“ („matador“).

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

33.1. Pagrindinė lošimo informacija

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, o maksimalus statymas – 100,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 500 000,00 EUR.
- Lošimas turi specialią liniją, „laimėjimo“ („Win“) ir auksinius „777“ simbolius, persukimus („Re-spins“), nemokamus sukimus ir galimybę pakartotinai įjungti funkcijas.
- Jungiamosios mokėjimo linijos suteikia 17 būdų laimėti ir laimėjimą iki 5 000 kartų didesnę sumą nei statymas.
- 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 lošėjas paspaudžia mygtuką „Spin/Sukti“.
- Laimėjimai ir laimėjimų deriniai išmokami pagal išmokų lentelę.

33.2. Lošimo simboliai

- „Laukinis“ („Wild“) simbolis gali pakeisti bet kokį simbolį, išskyrus „laimėjimo“ („Win“) simbolį. Už išmokų eiles, sudarytas tik iš „laukinių“ („Wilds“) simbolių, yra išmokama kaip už didžiausios vertės simbolį.
- Už auksinį „777“ simbolį yra skiriamas laimėjimas, lygus sumai, gautai statymą padauginus iš 500, kartu su dviem „laimėjimo“ („Win“) simboliais specialioje išmokų eilėje.
- Auksinis „777“ simbolis rodomas tik ant vidurinio būgno. Jis pasirodo lošime kartu su „laukiniais“ („Wild“) arba „laimėjimo“ („Win“) simboliais specialioje išmokų eilėje.
- „Laimėjimo“ („Win“) simboliai yra aktyvūs specialioje išmokų eilėje. Už du „laimėjimo“ („Win“) simbolius yra skiriamas x10 daugiklis viduriniam simboliui.
- Už vieną simbolį išmokami kitų dviejų simbolių laimėjimai specialioje išmokų eilėje.
- Trys „premijos“ („Bonus“) simboliai, iškritę bet kurioje būgnų vietoje, suaktyvina premijos lošimą su nemokamais sukimais. Premijos lošimo metu „premijos“ simboliai pavirsta į „laukinius“ („Wild“) simbolius.
- Ant pirmo ir trečio būgnų iškritę identiški simboliai suaktyvina „užrakintų būgnų persukimus“ („Locked Reels Respins“) su 3 persukimais, kurių metu pirmas ir trečias būgnai yra užrakinami, o vidurinis būgnas sukasi įprastai.
- „Užrakintų būgnų persukimai“ („Locked Reels Respins“) gali būti įjungti pagrindinio lošimo ir nemokamų sukimų metu.

33.3. Premijos lošimas

- Trys „premijos“ („Bonus“) simboliai, iškritę bet kurioje būgnų vietoje, suaktyvina premijos lošimą nemokamais sukimais.
- Premijos lošimas 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. Lošimas užbaigiamas, kai daugiklis sumažėja iki mažiau nei x2.
- Premijos lošimo metu, „premijos“ („Bonus“) simboliai pavirsta į „laukinius“ („Wild“) simbolius ir negali vėl suaktyvinti premijos lošimo.
- Jei ant pirmo ir trečio būgno iškrenta vienodi simboliai ir to paties sukimo metu iškrenta 3 „premijos“ („Bonus“) simboliai, yra skiriami ir „užrakintų būgnų persukimai“ („Locked Reels Respins“) ir premijos lošimas. Tokiu atveju pirmiausia bus atliekami premijos lošimo nemokami sukimai, o tada bus atliekami „užrakintų būgnų persukimai“ („Locked Reels Respins“).
- Laimėjimai išmokami premijos lošimo pabaigoje.
- Sukimo metu arba premijos lošimo metu jokių statymų keisti negalima.

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

34.1. 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.

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

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.
- „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.

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

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.
- „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.

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

37.1. 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.

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

38.1. 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.

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

39.1. 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.

39.2. „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.

39.3. Premijos lošimas

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

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

40.1. 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.

41. LOŠIMAS „NELOGIŠKA“ („ILLOGICOOL“)

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.
- „Nelogiška“ – 6 būgnų, 6 eilių ir 46 656 laimėjimo būdų lošimas.

- Laimančių simbolių deriniai yra sudaromi iš kairės į dešinę
- Laimančios 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.

41.2. 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.

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

42.1. 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.
- Laimančių 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.

42.2. „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.

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

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.
- „Fenikso Kapinės“ – 5 būgnų ir 3 eilių ir 243 laimėjimo būdų lošimas.
- Laimančių 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.

44. LOŠIMAS „PROPAGANDA“ („PROPAGANDA“)

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.
- „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.

44.2. Premijos lošimas

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

44.3. „Super“ premijos lošimas

- 1 arba 2 „super premijos“ („Super Bonus“) simboliai suaktyvina funkciją.
- Funkcijos metu simboliai atsitiktinai paverčiami į „laukinius daugiklio“ („Wild Multiplier“) simbolius.

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

45.1. 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“).

45.2. 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.

45.3. „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.

46. LOŠIMAS „KOBA“ („COBA“)

46.1. 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.

46.2. Premijos lošimas

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

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

47.1. 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.

47.2. Premijos lošimas

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

48. LOŠIMAS „DROPZAS“ („DROPZ“)

48.1. 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.

48.2. Nemokami sukimai („Free Dropz“)

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

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

49.1. 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.
- Laiminčių 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.

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

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

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

50.1. 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.
- Laiminčių 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 laiminčias simbolių kombinacijas išmokama iš kairės į dešinę ir iš dešinės į kairę.

50.2. 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.

50.3. „Perdėliojimas“ („Redrop“)

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

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 „SAMO KNYGA“ („BOOK OF SAM“)

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.
- „Samo Knyga“ – 5 būgnų, 3 eilių ir 10 laimėjimo linijų lošimas.
- „Laukinis“ („Wild“) simbolis pakeičia visus simbolius.
- Laiminčių simbolių deriniai išmokami iš kairės į dešinę.

52.2. 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.

52.3. „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.

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

53.1. 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.

53.2. 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.

53.3. „Perdėliojimas“ („Redrop“)

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

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.
- Laiminčių 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 „BUIVOLO TURTAI“ („BUFFALO TORO“)

55.1. 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.

55.2. 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.

55.3. „Toras išprotėjo“ („Toro Goes Wild“) funkcija

- „Toro“ („Toro“) simbolis paverčia visus „matadoro“ („Matador“) simbolius į „laukinį“ („Wild“) simbolį.

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

56.1. 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.

56.2. 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.

56.3. „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.

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 laiminčią 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.
- Laimėjimų 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 laimėjimą 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 laimėjimus derinius, po paskutinio laimėjimo 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 laimėjimų 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 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.
- „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 laimančią 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 laimančią simbolių grupę sudaro vien „laukiniai“ („Wild“) simboliai, laimėjimas išmokamas pagal didžiausios vertės simbolį.
- Išsukus laimančią 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 laiminčią 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 laiminčią simbolių grupę sudaro vien „laukiniai“ („Wild“) simboliai, laimėjimas išmokamas pagal didžiausios vertės simbolį.
- Išsukus laiminčią kombinaciją su „sprogstančiu laukiniu“ („Exploding Wild“) simboliu, jis pašalina visus mažos, vidutinės ir didelės vertės simbolius „X“ formos srityje.
- Išsukus laiminčią 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 laimančios kombinacijos pozicija pažymima daugikliu. Kas kartą išsukus ant pažymėtos pozicijos laimančią 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 laimančią 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 laimėjimų 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 laimėjimų kombinacijos, kurioje dalyvavo šis simbolis, laimėjimui.
- Lošimas turi „griūties“ („Avalanche“) funkciją, kurios metu laimėjimų 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 laimėjimų 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 laiminčių 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. Laiminčių 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 laiminčios 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 laiminčios 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.
- Laimėjęs 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 laimėjimo 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 laimėjimą 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 laimėjimui 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 laimėjimą 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.
- Laiminčių simbolių kombinacijos sprogsta, o jų vietas užima iš viršaus krentantys simboliai. Laiminčiai 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 laimėjime kombinacijoje dalyvauja „daugiklio laukinis“ („MultiplierWild“) simbolis, simbolio daugiklis taikomas tos laimėjimo kombinacijos laimėjimui.
- Išsukus laiminčią kombinaciją su keliais „laukiniais“ („Wild“) simboliais, jie susijungia į vieną „daugiklio laukinį“ („Multiplier Wild“) simbolį.
- Išsukus „laukinį“ („Wild“) simbolį, kuris jungiasi su keliomis laiminčiomis 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 nelaiminčioje 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 laiminčių derinių, suaktyvinamas būgno stūmiklis, kuris pastumia būgnus vertikaliai į viršų. Kai nebėra daugiau laiminčių 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.
- Laimančius 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 laiminčių 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 laiminčiose 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 laimėtas 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 laimėtų 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 laimėtą kombinaciją su „aštuonkojo“ („Octopus“) simboliu, suaktyvinama „aštuonkojo“ („Octopus“) funkcija, kurios metu laimėtiai kombinacijai taikomas atsitiktinis daugiklis.
- Išsukus laimėtą 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 laimėtą 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 laiminčių kombinacijų.
- Išmokos simboliai, kurie yra laiminčios 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 laiminčią 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 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.
- „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 laimėjimus 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 laimėjimų 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 laimėjimą 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 laimėjimą kombinaciją iš mažos vertės simbolių kartu su „super laukiniu“ („Super Wild“) simboliu, pašalinami visi ekrane esantys mažos vertės simboliai, kurie nedalyvauja laimėjime kombinacijoje.

- Išsukus laimančią 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 laimančias 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 laimančių 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 ANPTLŪDIS“ („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“).
„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.

Režimas / Funkcija	Statymo Suma (Statymas x Daugiklis)	Aprašymas
„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 metų.

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.

Funkcija	Statymo Suma (Statymas x Daugiklis)	Aprašymas
„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 laimėjimas 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 laimėjimo 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 Laimėjimo 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 laimėčių 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 laimėčių 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 laimėčių 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 laimėčių 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 laimėtus 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 laimėtą 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 laimėtoje 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 laimančioje 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 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.

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 laimančių 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 laimėjimų 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 laimėjimų kombinacijų.
- „Daugiklio laukinis“ („Multiplier Wild“) simbolis pakeičia visus įprastus simbolius ir prideda savo vertę prie laimėjimo daugiklio, kai tampa laimėjimo 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 laimėjimų 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 garantuojamas 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 laimėjimų kombinacijų nėra ir nepriklauso pakartotiniai sukimai, sukimas baigiamas.
- Jei ant būgnų yra laimėjimų kombinacijų, laimintys simboliai sunaikina ledo blokus savo stulpeliuose. Kiekviename stulpelyje pašalinama tiek ledo blokų, kiek jame yra laimėjimų simbolių.
- Po kiekvieno laimėjimo išmokėjimo, suaktyvinamas nemokamas pakartotinis sukimas.
- Kai nebėra laimėjimų 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 laimėjusioje 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 laiminčius 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 laimančius 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 laimančios 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 laimėjimus 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 laimėjimų 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 laimančius 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 laiminčius 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 laiminčioje 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 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.

- 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 laimančioje kombinacijoje nedalyvaujantis simbolis ir paverčiamas „Daugiklio laukiniu“ („Multiplier Wild“) simboliu;
  - „Didžiojo laukinio atsiradimo“ („Spawn Greater Wild“) funkcijos metu pasirenkama tuščia padėtis arba laimančioje 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 laimančioje 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 laimančioje 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 laimėjime 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 „Laukiniais“ („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 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.

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 laimėjimo 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 laimančioje 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 laimėjimo 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.

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 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.

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 laimančius 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 (2 būgnų ir 2 eilučių) 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 laiminčius 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 „Kibirkšties“ („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 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.

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 laimėjimo 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.