PATVIRTINTA

Lošimų priežiūros tarnybos prie Lietuvos

Respublikos finansų ministerijos direktoriaus

2026 m. spalio 29 d. įsakymu Nr. DIE-364

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

1. **Reglamento priedo Nr. 1 I skyriaus „BENDROSIOS NUOTOLINIO LOŠIMO A IR B KATEGORIJOS LOŠIMO AUTOMATAIS, NUOTOLINIO STALO LOŠIMO GYVAI BEI NUOTOLINIO BINGO LOŠIMO NUOSTATOS“ 2 punktas papildomas 2.3418-2.3431 (tiekėjo „Nolimit City“ lošimai), 2.3432-2.3445 (tiekėjo „Wazdan“ lošimai), 2.3446-2.3457 (tiekėjo „Air Dice“ lošimai), 2.3458-2.3471 (tiekėjo „ELK“ lošimai) ir 2.3472-2.3485 (tiekėjo „AllinSpin“ („Superlotto“) lošimai) papunkčiais, kurie išdėstomi taip:**

2.3418. AFK Oro Uosto Apsauga („AFK Airport Security“)
2.3419. Pamišusi Buvusioji Mergina („Crazy Ex-Girlfriend“)
2.3420. Anties Medžiotojai 2 („Duck Hunters 2“)
2.3421. Šūvis Į Taikinį 3 („Fire In The Hole 3“)
2.3422. Atskleista 2: Balkanų Inžinerija („Outsourced 2: Balkan Engineering“)
2.3423. Pankroko Žvaigždė 3 („Punk Rocker 3“)
2.3424. San Kventino Gaudynės („San Quentin Manhunt“)
2.3425. Jūreiviai („Seamen“)
2.3426. Jūreivių sušlapintas („Soaked By Seamen“)
2.3427. Tankų Mūšis 3: Pirmasis Kraujas 2 („Tanked 3: First Blood 2“)
2.3428. Kripta 2 („The Crypt 2“)
2.3429. Antkapio Pradžia („Tombstone Begins“)
2.3430. Antkapis R.I.P („Tombstone R.I.P“)
2.3431. Tikros Drąsos Atpildas 2 („True Grit Redemption 2“)
2.3432. 15 Monetų – Didysis Aukso Leidimas („15 Coins™ Grand Gold Edition“)
2.3433. 16 Monetų Betsson („16 Coins Betsson“)
2.3434. 30 Monetų („30 Coins“)
2.3435. 30 Monetų – Didysis Aukso Leidimas („30 Coins Grand Gold Edition“)
2.3436. 36 Monetos („36 Coins“)
2.3437. 9 Kamuoliai („9 Balls“)
2.3438. Pinigų Ola („Cash Grotto™“)
2.3439. Galingoji Žuvis: Mėlynasis Marlinas („Mighty Fish™: Blue Marlin“)
2.3440. Galingasis Karštis: 777 („Mighty Hot™: 777“)
2.3441. Užburtos Monetos x1000 („Haunted Coins™ x1000“)
2.3442. Galingoji Laukinė: Pantera Didysis Platininis Leidimas („Mighty Wild™: Panther Grand Platinum Edition“)
2.3443. Jaučio Moneta („Ox Coin™“)
2.3444. Dievų Galia: Valhalla Itin Lengvas („Power of Gods™: Valhalla Extremely Light“)
2.3445. Kalėdų Senelio Dovanų Siautulys („Santa's Gifts Frenzy™“)

2.3446. 1 Šūvio Žvaigždė („1-Shot Star“)
2.3447. Monetų Smūgis („Coin Slam“)
2.3448. Likimo Kelionė: Drakonų Svajotojas („FateQuest: Dragon Dreamer“)
2.3449. Likimo Kelionė: Herojų Kaita („FateQuest: Hero Shifter“)
2.3450. Liepsnojantis Čili („Fire Chili“)
2.3451. Didysis Lobis („Grand Treasure“)
2.3452. Medaus Ešerys („Honey Bass“)
2.3453. Šiaurės Legendos: Dieviškosios Monetos („Nord Legends: Coins of the Divine“)
2.3454. Kiaulės Kaita: Laimingi Žibintai („Piggy Shifter: Lucky Lanterns“)
2.3455. Skydo Mergelės („Shield Maidens“)
2.3456. Laukinis Pinigų Aparatas („Wild Cash Machine“)
2.3457. Gorilų Dvikovos („Gorilla Duels“)
2.3458. Ašoka („Ashoka“)
2.3459. Amžinasis Ašoka („Ashoka Eternal“)
2.3460. Samo Knyga („Book of Sam“)
2.3461. Cygnus („Cygnus“)
2.3462. Cygnus 3 („Cygnus 3“)
2.3463. Bebrų Užtvanka („Dam Beavers“)
2.3464. Negyvėlio Auksas („Dead Man's Gold“)
2.3465. Kieta Katytė („Gritty Kitty“)
2.3466. Langley Gatvė 23 („Langley Street 23“)
2.3467. Ramiojo Vandenyno Auksas („Pacific Gold“)
2.3468. Propaganda („Propaganda“)
2.3469. Oriono Žvaigždės („Stars of Orion“)
2.3470. Sumo Sumo („Sumo Sumo“)
2.3471. Tropikų vėsuma 2 („Tropicool 2“)
2.3472. 777 Švytėjimo Antplūdis („777 Glow Rush“)
2.3473. Dobilų Plėšikas („Clover Bandit“)
2.3474. Klouno Bonanza („Clown Bonanza“)
2.3475. Gyvatės Prakeiksmas („Curse of the Serpent“)
2.3476. Negyvas Auksas („Dead Gold“)
2.3477. Ryškūs Vaisiai („Flashy Fruits“)
2.3478. Varlė Sukime („Froginspin“)
2.3479. Išprotėjęs Juokdarys („Joker Gone Crazy“)
2.3480. Džokerio Užtemimas („Joker's Eclipse“)
2.3481. Ra Ra Turtai („Ra Ra Riches“)
2.3482. Pirties Saga („Sauna Saga“)
2.3483. Rūgštus Sukimų Siurprizas („Sour Spin Surprise“)
2.3484. Cukrus į Viršų! („SugarUp!“)
2.3485. Zombių Bonanza („Zombie Bonanza“)

2. **Reglamento priedo Nr. 1 II skyrius „ATSKIROS NUOTOLINIO LOŠIMO A KATEGORIJOS AUTOMATAIS TAISYKLĖS“ papildomas 3418-3485 punktais, kurie išdėstomi taip:**

AFK Oro Uosto Apsauga („AFK Airport Security“)

3418. Uosto Apsauga („AFK Airport Security“) – tai 5 būgnų, 3 eilių ir 243 laimėjimo būdų lošimas.

- Mažiausias statymas: €0.20
- Didžiausias statymas: €24
- Didžiausias laimėjimas: €500000

Taisyklės:

- Laukinis simbolis pakeičia bet kurį kitą simbolį, išskyrus premijos simbolį.
- Lošime yra 12 funkcijų, kurios gali būti aktyvuotos atsitiktinai. Pagrindiniame lošime vienu metu gali būti aktyvuotas bet koks funkcijų skaičius. Kai aktyvuojamos kelios funkcijos, jos suveikia toliau nurodyta tvarka: karantino funkcija – aktyvavus šią funkciją, 1 arba 2 atsitiktinai pasirinkti mažos vertės simboliai neberodomi būgnuose. Viso kūno skenerio funkcija – pasirenkami 1 arba 2 mažos vertės simboliai, o visi jų simboliai pakeičiami atsitiktiniu didelės vertės simboliu. Ne mano bagažo funkcija – ant būgnų atsitiktinai išsukami nuo 3 iki 6 paslaptingų simbolių, kurie atskleidžia bet kurį įprastą laimėjimą suteikiantį simbolį. Visi paslaptingi simboliai atskleidžia tą patį simbolį. Rankovių nusileidimo čiuožyklos funkcija – bet kuris būgnuose esantis laukinis simbolis išsiplečia ir užpildo visą būgną laukiniais simboliais. Klasės paaukštinimo funkcija – pasirenkamas bet kuris įprastas laimėjimą suteikiantis simbolis, o visiems jo simboliams būgnuose pritaikomas x3, x5, x8 arba x10 daugiklis. Daugiau vietos sėdėjimui funkcija – pasirenkamas bet kuris įprastas laimėjimą suteikiantis simbolis, o visi jo simboliai būgnuose padalijami į 2 dalis. Visos eilės užsakymo funkcija – pasirenkami 1, 2 arba 3 būgnai, o visi pasirinktų būgnų simboliai padalijami į 2 dalis, išskyrus premijos simbolį. Ličio jonų baterijos funkcija – 1 arba 2 įprasti laimėjimą suteikiantys simboliai pakeičiami laukiniais simboliais, o visi greta esantys simboliai padalijami į 2 dalis, išskyrus premijos simbolį. Turbulencijos funkcija – visi laimėjimo nesuteikiantys simboliai būgnuose sumaišomi, išskyrus premijos simbolį. Po sumaišymo simboliai išlaiko savo daugiklį ir dydį. Atsitiktinė saugumo patikros funkcija – 1, 2 arba 3 įprasti laimėjimą suteikiantys simboliai pakeičiami laukiniais simboliais. Oro mylių daugiklio funkcija – atsitiktinai parodomas laimėjimo daugiklis, kuris pritaikomas visiems laimėjimams. Galimos daugiklio reikšmės: x3, x5, x8 ir x10. Jungiamųjų skrydžių funkcija – laimėjimo kombinacijos susidaro į abi puses.
- Išsukus 3 premijos simbolius, aktyvuojami 7 ekonominės klasės nemokami sukimai. Pradžioje atsitiktinai pasirenkama 1 funkcija, kuri lieka aktyvi visų likusių sukimų metu. Kiekviena papildomai aktyvuota funkcija suteikia +1 sukimą ir lieka aktyvi iki ekonominės klasės sukimų pabaigos. Išsukus 4 premijos simbolius, aktyvuojami 7 verslo klasės nemokami sukimai. Juose taikomos tos pačios funkcijos kaip ir ekonominės klasės sukimuose, tačiau pradžioje atsitiktinai aktyvuojamos 2 funkcijos. Išsukus 5 premijos simbolius, aktyvuojami 7 pirmosios klasės nemokami sukimai. Juose taikomos tos pačios funkcijos kaip ir verslo klasės sukimuose, tačiau pradžioje atsitiktinai aktyvuojamos 3 funkcijos.
- Premijos pirkimas. Funkcija aktyvuojama po pagrindinio lošimo. Kiekvienos funkcijos kaina rodoma iškylančiame lange, remiantis tuo metu pasirinktu statymu. Ekonominės klasės nemokamus sukimus galima aktyvuoti už 80 x didesnį statymą. Verslo klasės nemokamus sukimus galima aktyvuoti už 240 x didesnį statymą. Pirmosios klasės nemokamus sukimus galima aktyvuoti už 500 x didesnį statymą. Laimingos eilės nemokamus sukimus galima aktyvuoti už 212 x didesnį statymą.
- Už nustatytos aukštesnės vertės statymą galima įsigyti statymo padidinimą. Už 1,4 x didesnį statymą garantuojamas premijos simbolis antrajame būgne. Už 12 x didesnį statymą garantuojamos mažiausiai 3 funkcijos. Už 4500 x didesnį statymą garantuojamos visos 12 funkcijų.
- Pasibaigus premijos lošimui, lošėjams gali būti suteikta galimybė įsigyti papildomą sukimą. Papildomo sukimo metu išlieka visos ankstesnio sukimo aktyvios funkcijos. Sukimo kaina apskaičiuojama pagal aktyvias funkcijas.
- Laimėjimo kombinacijos ir išmokos nustatomos pagal išmokų lentelę.

Pamišusi Buvusioji Mergina („Crazy Ex-Girlfriend“)

3419. Pamišusi Buvusioji Mergina („Crazy Ex-Girlfriend“) – tai 6 būgnų, 2-4-4-4-4-2 eilių ir 1024 laimėjimo būdų lošimas.

- Mažiausias statymas: €0.20
- Didžiausias statymas: €40
- Didžiausias laimėjimas: €500000

Taisyklės:

- Laukinis simbolis gali būti išsuktas ant bet kurio būgno, išskyrus 1-ąjį būgną.
- xSplit funkcija padvigubina visų jo eilėje esančių daugiklių vertę, įskaitant ir jo paties daugiklį. Pozicijoms, kurios neturi daugiklio vertės, pirmojo padalijimo metu priskiriamas x2 daugiklis, o su kiekvienu kitu iš eilės padalijimu jo vertė padvigubėja.
- Reakcijos sukimų funkcija. Laimėjimai suteikia pakartotinius sukimus nelaiminčiose pozicijose. Laimintys simboliai pakartotinių sukimų metu lieka lipnūs. Kiekvienas pakartotinis sukimas, kuris pagerina laimėjimą, turi simbolio tipą iš esamo laimėjimo arba laukinį / premijos simbolį, suteikia papildomą pakartotinį sukimą. Kiekvieno pakartotinio sukimo metu visų laimėjimų nesuteikiančių pozicijų daugiklio vertė padidėja +1, išskyrus laukinius, premijos ir lipnius simbolius. Reakcijos sukimų funkcija baigiasi, kai nebelieka laimėjimų.
- Siužeto posūkio simbolis pakeičia visus lipnius simbolius atsitiktiniais didesnės vertės simboliais ir pats transformuojasi į tokį patį pakeistą simbolį. Vieno sukimo metu gali būti išsuktas tik vienas siužeto posūkio simbolis. Šis simbolis neturi įtakos laukiniams ir premijos simboliams. Jei pirmojo sukimo metu nėra laiminčių kombinacijų, siužeto posūkio simbolis transformuojasi į atsitiktinį vidutinės vertės simbolį.
- Premijos simboliai gali būti išsukti ant bet kurio būgno. Jei premijos sukimo metu iškrenta 2, 3, 4 arba 5 premijos simboliai, atitinkamai suteikiami 2, 3, 4 arba 5 papildomi sukimai.
- Išsukus 3 premijos simbolius, aktyvuojami 5 Carpe Diem nemokami sukimai. Daugikliai išlieka visų Carpe Diem nemokamų sukimų metu. Šios funkcijos metu laukinis simbolis lieka lipnus antrojo būgno viršutinėje pozicijoje. Išsukus 4 premijos simbolius, aktyvuojami 7 ypatingi Carpe Diem nemokami sukimai. Daugikliai išlieka visų ypatingų Carpe Diem nemokamų sukimų metu. Šios funkcijos metu laukinis simbolis lieka lipnus antrojo būgno viršutinėje ir apatinėje pozicijose. Išsukus 5 premijos simbolius, aktyvuojami 10 didžiųjų Carpe Diem nemokamų sukimų. Daugikliai išlieka visų didžiųjų Carpe Diem nemokamų sukimų metu. Šios funkcijos metu laukiniai simboliai lieka lipnūs visose antrojo būgno pozicijose.
- Premijos pirkimas. Funkcija aktyvuojama po pagrindinio lošimo. Kiekvienos funkcijos kaina rodoma iškylančiame lange, remiantis tuo metu pasirinktu statymu. Carpe Diem nemokamus sukimus galima aktyvuoti už 70 x didesnį statymą. Ypatingus Carpe Diem nemokamus sukimus galima aktyvuoti už 200 x didesnį statymą. Didžiuosius Carpe Diem nemokamus sukimus galima aktyvuoti už 400 x didesnį statymą. Dievo būsenos funkciją galima aktyvuoti už 1337 x didesnį statymą. Suteikiamas 1 sukimas. Greito bėgimo funkciją galima aktyvuoti už 2800 x didesnį statymą. Laimingojo traukimo premiją galima aktyvuoti už 185 x didesnį statymą.
- Už nustatytos aukštesnės vertės statymą galima įsigyti papildomas funkcijas. Už 2 x didesnį statymą garantuojamas premijos simbolis antrajame būgne. Už 9 x didesnį statymą garantuojamas sukimas, kuris prasideda su x20 daugikliais visose pozicijose. Už 90 x didesnį statymą garantuojamas sukimas, kuris prasideda su x250 daugikliais visose pozicijose. Už 350 x didesnį statymą garantuojamas sukimas, kuris prasideda su x1000 daugikliais visose pozicijose.
- Laimėjimo kombinacijos ir išmokos nustatomos pagal išmokų lentelę.

Anties Medžiotojai 2 („Duck Hunters 2“)

3420. Anties Medžiotojai 2 („Duck Hunters 2“) – tai 5 būgnų ir 6 eilių lošimas.

- Mažiausias statymas: €0.20
- Didžiausias statymas: €12
- Didžiausias laimėjimas: €500000

Taisyklės:

- Laimėjimai skiriami, kai būgnuose išsukami 8 ar daugiau tos pačios rūšies simbolių. Laimintys simboliai pašalinami ir suaktyvina lavinos funkciją, kurios metu nauji simboliai nukrenta į būgnus. Kiekvienoje lošimo ekrano pozicijoje, kurioje buvo pašalintas simbolis, pridedamas x2 daugiklis. Jei toje lošimo ekrano pozicijoje jau buvo daugiklis ir kito lavinos funkcijos metu toje pozicijoje susidaro laimėjimas, daugiklio vertė padvigubėja. Kiekvieno sukimo pradžioje atsitiktinėse lošimo ekrano pozicijose pridedami atsitiktiniai daugikliai. Laimančios pozicijos daugiklis gali siekti iki x16384.
- Laukiniai simboliai pakeičia bet kurį įprastą laimėjimą išmokantį simbolį ir taip padeda sudaryti laimančias kombinacijas.
- xWays simboliai transformuojasi į įprastą laimėjimą išmokantį simbolį ir padidina pozicijos daugiklį 2, 4 arba 8 kartus. Užkrečiantis xWays simbolis: išsuktas xWays simbolis užkrečia visus kitus tokius pačius simbolius būgnuose, todėl jie išsiplečia iki tokio paties dydžio. Jei išsukama daugiau nei vienas xWays arba Užkrečiantis xWays simbolis, visi šie simboliai transformuojasi į tą patį simbolį.
- Bombos simbolis aktyvuojamas, kai ant būgnų nebelieka laimančių kombinacijų. Aktyvavus bombos simbolį, jis pašalina save ir visus virš jos esančius simbolius tame pačiame būgne. Tuomet bombos simbolis padidina savo pozicijos daugiklį x2, vienos eilės aukščiau esančios pozicijos daugiklį – x4, kitos pozicijos – x8 ir taip toliau. Visi bombos simboliai sprogsta prieš prasidedant kitai lavinos funkcijai.
- Išsukus 3 premijos simbolius, aktyvuojami 7 ančių medžioklės nemokami sukimai. Daugikliai išlieka per visus ančių medžioklės nemokamus sukimus. Išsukus papildomo +1 šūvio simbolį, suteikiamas +1 papildomas sukimas. Šios funkcijos metu atsitiktine tvarka suteikiamas vienas iš šių 6 patobulinimų: Patobulintas xWays simbolis: xWays simboliai pakeičiami užkrečiančiais xWays simboliais. Patobulintas bombos simbolis: pašalina save ir visus tame pačiame būgne virš ir po juo esančius simbolius. Savo pozicijos daugiklį padidina iki x2, vienos eilės aukščiau ir žemiau esančių pozicijų – iki x4, kitų pozicijų – iki x8 ir taip toliau. Papildomi +2 šūviai: pakeičia papildomą +1 šūvio simbolį ir suteikia +2 papildomus sukimus. +2 patobulinimai: ančių medžioklės nemokamiems sukimams suteikiami papildomi 2 patobulinimai. Papildomi daugikliai: Pirmojo ančių medžioklės nemokamų sukimų sukimo metu atsitiktinėse pozicijose suteikiami 5 papildomi daugikliai. +1 sukimas: funkcijos pradžioje suteikiamas 1 papildomas sukimas.
- Vanago akies nemokamų sukimų funkcija. Išsukus 4 premijos simbolius, aktyvuojami 8 vanago akies nemokami sukimai. Ši funkcija pasižymi tomis pačiomis savybėmis kaip ir ančių medžioklės nemokami sukimai, tačiau atsitiktine tvarka suteikiami 2 patobulinimai.
- Didžiojo lošimo nemokamų sukimų funkcija. Išsisukus 5 premijos simboliams, aktyvuojama 10 didžiojo lošimo nemokamų sukimų. Ši funkcija pasižymi tomis pačiomis savybėmis kaip ir ančių medžioklės nemokami sukimai, tačiau suteikiami 3 patobulinimai.
- Premijos pirkimas. Funkcija aktyvuojama po pagrindinio lošimo. Kiekvienos funkcijos kaina rodoma iškylančiame lange, remiantis tuo metu pasirinktu statymu. Ančių medžioklės nemokami sukimai – premijos funkciją galima aktyvuoti už 80 x didesnį statymą. Vanago akies nemokami sukimai – premijos funkciją galima aktyvuoti už 240 x didesnį statymą. Didžiojo lošimo nemokami sukimai – premijos funkciją

galima aktyvuoti už 700 x didesnį statymą. Laimingojo traukimo premiją galima aktyvuoti už 275 x didesnį statymą. xWays sultingi nemokami sukimai – premijos funkciją galima aktyvuoti už 500 x didesnį statymą. Šios funkcijos metu nesuteikiami jokie kiti patobulinimai, išskyrus patobulintą xWays simbolį. Bombos simbolio nemokami sukimai – premijos funkciją galima aktyvuoti už 2800 x didesnį statymą. Šios funkcijos metu nesuteikiami jokie kiti patobulinimai, išskyrus patobulintą bombos simbolį.

- Už nustatytos aukštesnės vertės statymą galima įsigyti statymo padidinimą. Už 3 x didesnį statymą garantuojamas premijos simbolis antrajame būgne. Už 30 x didesnį statymą garantuojamas premijos simbolis pradinio sukimo metu ir kiekvienos lavinos, suaktyvintos laimėjimo arba Bombos sprogimo funkcijų metu. Už 10 x didesnį statymą garantuojama pradinė visų lošimo ekrano pozicijų daugiklio vertė x8. Už 90 x didesnį statymą garantuojama pradinė visų lošimo ekrano pozicijų daugiklio vertė x64. Už 800 x didesnį statymą garantuojama pradinė visų lošimo ekrano pozicijų daugiklio vertė x512. Už x4000 didesnį statymą garantuojama pradinė visų lošimo ekrano pozicijų daugiklio vertė x2048.
- Papildomo statymo funkcija. Pasirenkamas papildomas statymas, padidinantis bendrą sukimo kainą. Jis leidžia lošėjui statyti už konkretų rezultatą. Jei pasirinktas rezultatas įvyksta, lošėjui skiriamas fiksuotas laimėjimas, kuris pridedamas prie kitų laimėjimų. Papildomo statymo kaina ir laimėjimas priklauso nuo pasirinktos funkcijos. Vienu metu galima pasirinkti kelis papildomus statymus. Papildomo statymo parinktys: Nužudyk Santa: laimėjimas skiriamas, jei pašalinamas bent 1 Santa simbolis. Nužudyk Granny: laimėjimas skiriamas, jei pašalinamas bent 1 Granny simbolis. Nužudyk Phil: Laimėjimas skiriamas, jei pašalinamas bent 1 Phil simbolis. Nužudyk lošėją: laimėjimas skiriamas, jei pašalinamas bent 1 lošėjo simbolis. Nužudyk gerbėją: laimėjimas skiriamas, jei pašalinamas bent 1 gerbėjo simbolis. Nužudyk antį: laimėjimas skiriamas, jei pašalinamas bent 1 anties simbolis. Didžiausias daugiklis: laimėjimas skiriamas, jei bent vienos pozicijos daugiklis pasiekia x16384. Dviguba premija: laimėjimas skiriamas, jei pagrindinio lošimo metu iškrenta bent 2 premijos simboliai. Tuščias sukimas: laimėjimas skiriamas, jei pagrindinio lošimo sukimas baigiasi be laimėjimo.
- Lošėjams pasibaigus lošimui gali būti suteikta galimybė įsigyti papildomą sukimą. Papildomo sukimo metu išsaugomi ankstesnio sukimo pozicijų daugikliai. Arba lošėjas gali pasirinkti už mažesnę kainą aktyvuoti papildomą sukimą, kurio metu daugikliai yra perpus mažesni. Sukimo kaina apskaičiuojama pagal pozicijų daugiklius. Papildomo sukimo metu premijos simboliai nepasirodo.
- Laimėjimo kombinacijos ir išmokos nustatomos pagal išmokų lentelę.

Šūvis Į Taikinį 3 („Fire In The Hole 3“)

3421. Šūvis Į Taikinį 3 („Fire In The Hole 3“) – tai 6 būgnų ir 6 eilių lošimas.

- Mažiausias statymas: €0.20
- Didžiausias statymas: €6
- Didžiausias laimėjimas: €500000

Taisyklės:

- Sugriūvančios kasyklos funkcija. Kiekvienas sukimas prasideda su 3 aktyviomis eilėmis, o po kiekvieno sugriuvimo aktyvuojama dar viena eilė, kol aktyvių eilių skaičius pasiekia 6. Naujas sugriuvimas gali būti aktyvuotas dėl šių įvykių: laimėjimo kombinacijos; XBomb laukinio simbolio sprogimo; aktyvuotos laukinės kasybos funkcijos; aktyvuotos xHole funkcijos. Suteikiama išmoka už laimėjimus simbolius ir jie pašalinami prieš aktyvuojant kitą sugriuvimo funkciją. Tuomet visi simboliai nukrenta žemyn, o į atsilaisvinusias pozicijas iš viršaus nukrenta nauji simboliai.
- Laimingojo vežimo nemokamų sukimų funkcija. 3, 4 arba 5 premijos simboliai aktyvuoja laimingojo vežimo nemokamus sukimus, kurių pradžioje atitinkamai atveriamos 2, 3 arba 4 būgnų eilės. Funkcija

prasideda nuo 3 sukimų, o kiekvieną kartą, kai iškrenta monetos simbolis, sukimų skaičius vėl nustatomas į 3. Visų monetų simbolių vertė nurodoma kaip aktyvaus statymo daugiklis. 6 premijos simboliai aktyvuoja laimingojo vežimo nemokamus sukimus su garantuotu nuolatiniu nykštuko simboliu pirmojo sukimo metu ir 4 atviromis būgnų eilėmis. Funkcijos metu viršutinėje eilėje kiekvieno sukimo metu atskleidžiami stipriklių simboliai: monetų vertės simboliai, daugiklių simboliai, dinamito simbolis, nuolat veikiantis dinamito simbolis, xHole simbolis, piktasis nykštuko simbolis arba nuolatinis nykštuko simbolis. Stipriklio simbolis aktyvuojamas, kai po juo esančiame būgne iškrenta monetos simbolis.

- Stipriklių simboliai: monetų vertės simboliai – nustato monetos simbolio vertę. Daugiklių simboliai – padaugina visų monetų, nuolatinio nykštuko ir nuolatinio dinamito monetos simbolių vertę ant žemiau stipriklio esančio būgno. Dinamito simbolis – prie aktyvuojančios monetos simbolio prideda dinamito simbolių skaičių kaip statymo daugiklio simbolį. Tuomet būgnų pozicijose susprogdinamas toks dinamito simbolių kiekis, koks nurodytas dinamito simbolio skaičiumi. Jei pataiko į ledo bloką – jis yra pašalinamas. Jei pataiko į monetos simbolį – jos vertė padvigubinama. Jei pataiko į skrynios simbolį – jis aktyvuojamas. Jei pataiko į ledo simbolį su numatytu simboliu – numatytas simbolis atskleidžiamas. Jei pataiko į dinamito / nuolatinio dinamito simbolį – jo monetos simbolio vertė padvigubinama. Jei pataiko į nuolatinio nykštuko simbolį – jo monetos simbolio vertė padvigubinama. Nuolatinis dinamito simbolis – kiekvieno sukimo metu būgnų pozicijose išmeta tokį dinamito simbolių kiekį, koks nurodytas jo skaičiumi. Nuolatinis nykštuko simbolis – kiekvieno sukimo metu surenka visas būgnuose esančias vertes savo aktyvavimo pozicijoje. Piktasis nykštuko simbolis – aktyvuoja auksinį sukimą, kurio metu iš naujo aktyvuojami visi būgnuose esantys monetų simboliai. Monetos simboliai aktyvuoja atitinkamus savo stipriklius ir padidina jau turimas jų vertes. XHole simbolis – aktyvuoja 3 užšaldyto vežimo nemokamus sukimus ir pats transformuojasi į 1x monetos simbolį. Pasibaigus 3 užšaldyto vežimo nemokamiems sukimams, laimingojo vežimo nemokami sukimai tęsiami, o likusių sukimų skaičius vėl nustatomas į 3. Užšaldyto vežimo nemokami sukimai – viršutinėje stipriklių eilėje rodomi tik monetos simboliai. Visi būgnuose esantys monetos simboliai surenka stipriklių vertes ir prideda jas prie savo esamų verčių. Skrynių surinkimo funkcija – funkcijos metu apatinėje eilėje esantį skrynios simbolį gali aktyvuoti dinamito simbolis. Aktyvavus skrynios simbolį, jis kiekvieno sukimo metu surenka atitinkamo virš jos esančio būgno vertes. Kai būgnas užpildomas, įprasti monetos simboliai su vertėmis pašalinami, o jų vertės pridedamos prie apatinės atitinkamo būgno monetos simbolio. Laimingojo vežimo sukimų metu: xHole, dinamito ir nuolatinio dinamito simboliai gali būti aktyvuojami iš ledo blokų.
- XBomb laukinio simbolio daugiklis. XBomb laukinis simbolis pakeičia bet kurį kitą simbolį, išskyrus premijos simbolius. Sprogstantis xBomb laukinis simbolis pašalina gretimus simbolius, išskyrus premijos simbolius, ir kitam sugriuvimui padidina laimėjimo daugiklį savo verte. Visi xBomb laukiniai simboliai susprogsta prieš kitą sugriuvimą, išskyrus atvejį, kai aktyvuojama laukinės kasybos funkcija.
- Laukinės kasybos funkcija aktyvuojama pagrindiniame lošime, kai 3, 4, 5 arba 6 vienodi simboliai išsirikiuoja horizontaliai arba vertikaliai ir nėra laimėjimų kombinacijų, aktyvaus xHole ar aktyvaus xBomb laukinio simbolio. Funkciją aktyvavę simboliai pašalinami, o jų išsidėstymo vidurinėse pozicijose sukuriami laukiniai simboliai: 3 simboliai suteikia 1 laukinį simbolį. 4 simboliai suteikia 2 laukinius simbolius. 5 simboliai suteikia 3 laukinius simbolius. 6 simboliai suteikia 4 laukinius simbolius.
- Lede užšaldytos funkcijos. Pagrindiniame lošime ledo simboliuose gali būti paslėptas laukinis, xSplit, laimėjimo daugiklio, xHole, premijos arba MAX simbolis. Lede paslėpti funkcijų simboliai yra neaktyvūs, kol xBomb laukinis sprogimas nepašalina ledo bloko, kuriame jie yra. Ledo blokuose esantys simboliai taip pat atskleidžiami, kai juos padalija xSplit simbolis, išskyrus laimėjimo daugiklio simbolį. Tušti ledo blokai ir ledo blokai su laimėjimo daugikliu, paveikti padalijimo funkcijos, pašalinami, jei įvyksta sugriuvimas. Ledo bloke gali būti x2, x3, x5, x10, x20, x50 arba x100 laimėjimo daugiklis. MAX simbolis ledo bloke pasirodo kaip 2 būgnų ir 2 eilių dydžio simbolis. Didžiausia galima išmoka suteikiama iš karto, kai nuo simbolio pašalinamas visas ledas.

- Kai būgne pasirodo xHole simbolis įprasti laimėjimą suteikiantys simboliai išsklaidomi atsitiktinėse pozicijose. XHole simbolis savo pozicijoje palieka tuščią vietą, kuri aktyvuoja sugriuvimą. Laimintys simboliai išmokami ir pašalinami prieš aktyvuojant xHole funkciją. Jei iškrenta keli xHole simboliai, jų dydis padidėja kelis kartus.
- XSplit simbolis padalija visus kitus simbolius ant savo būgno, taip padvigubindamas šių simbolių skaičių. Premijos, xSplit ir xHole simboliai negali būti padalijami. Kai visi xSplit simboliai aktyvuojami, jie visi transformuojasi į vieną iš įprastų simbolių. Ledo blokai, paveikti padalijimo funkcijos, pašalinami, jei įvyksta sugriuvimas.
- Premijos pirkimas. Funkcija aktyvuojama po pagrindinio lošimo. Kiekvienos funkcijos kaina rodoma iškylančiame lange, remiantis tuo metu pasirinktu statymu. Garantuotas nykštukas – suteikia laimingojo vežimo nemokamus sukimus su 6 premijos simboliais ir garantuotu nuolatiniu nykštuko simboliu, už 4000 x statymo kainą. Piktasis nykštukas visam laikui – suteikia laimingojo vežimo nemokamus sukimus su 3 premijos simboliais ir garantuotu piktuoju nykštuko simboliu viršutinėje eilėje kiekvieno sukimo metu, už 700 x statymo kainą.
- Už nustatytos aukštesnės vertės statymą galima įsigyti statymo padidinimą. Už 2 x didesnį statymą garantuojamas premijos simbolis 2-ajame būgne. Už 5 x didesnį statymą garantuojami mažiausiai 3 premijos simboliai ledo blokuose. Už 5 x didesnį statymą aktyvuojamos visos 6 eilės.
- Rizikos lošimas aktyvuojamas, kai pagrindiniame lošime laimima bent 5 x pagrindinio statymo suma. Lošėjui suteikiama galimybė laimėti laimingojo vežimo sukimų lygį, kurio kaina yra didesnė už bendrą laimėjimą. Lošėjas gali rizikuoti savo laimėjimu ir bandyti laimėti vieną iš laimingojo vežimo sukimų lygių. Laimėjus, lošėjui suteikiama galimybė rizikuoti dar kartą ir siekti kito laimingojo vežimo sukimų lygio. Lošėjas gali įjungti arba išjungti Rizikos lošimo mygtuką, taip aktyvuodamas arba išjungdamas lošimo funkciją.
- Laimėjimų kombinacijos ir išmokos nustatomos pagal išmokų lentelę.

Atskleista 2: Balkanų Inžinerija („Outsourced 2: Balkan Engineering“)

3422. Atskleista 2: Balkanų Inžinerija („Outsourced 2: Balkan Engineering“) – tai 4 būgnų, 5 eilių ir 625 laimėjimo būdų lošimas.

- Mažiausias statymas: €0.20
- Didžiausias statymas: €40
- Didžiausias laimėjimas: €500000

Taisyklės:

- Užkrečiantis xWays simbolis atskleidžia įprastą laimėjimą išmokantį simbolį. Jis gali atskleisti ir blokatoriaus simbolį, kuris nesuteikia laimėjimo. Užkrečiantis xWays simbolis taip pat užkrečia visus atskleisto laimėjimą išmokančio simbolio atskleidimus, paversdamas juos tokio pačio dydžio. Jei ant būgnų iškrenta daugiau nei vienas užkrečiantis xWays simbolis, visi užkrečiantys xWays simboliai atskleidžia tą patį simbolį. Keli to paties simbolio užkrėtimai jo dydį padidina daugybos principu.
- xNudge Balkanų laukinis simbolis gali iškristi bet kurioje lošimo ekrano pozicijoje ir gali pasislinkti 0–999 kartų. Už kiekvieną pasislinkimą, kurį atlieka xNudge Balkanų laukinis simbolis, laukinis daugiklis padidėja 1. Kelių xNudge Balkanų laukinių simbolių daugikliai sumuojami ir sudaro bendrą laimėjimo daugiklį. xNudge Balkanų laukinis simbolis gali sutrikti ir tapti laukiniu simboliu.
- Lifto simbolis pagrindiniame lošime gali atskleisti premijos režimą arba blokatoriaus simbolį. Premijos režimų metu iškritęs Lifto simbolis gali suteikti 1, 2 arba 7 papildomus sukimus arba atskleisti blokatoriaus simbolį.

- Spaudimo nemokamų sukimų funkcija. Laimintys simboliai išmokami prieš suaktyvinant spaudimo nemokamų sukimų funkciją. Šie laimintys simboliai išnyksta, palikdami tuščias pozicijas naujiems simboliams. Šių laimančių lošimo ekrano pozicijų daugiklis padidėja 1 po kiekvieno spaudimo nemokamo sukimo. Daugikliai skaičiuojami tik įprastiems laimėjimą išmokantiems simboliams. Spaudimo nemokamų sukimų funkcija baigiasi, kai nebelieka laimėjimų. Jei spaudimo nemokamų sukimų metu išsukamas užkrečiantis xWays simbolis, jo atskleisto simbolio dydis išmokėjimo metu padauginamas iš padidėjusio tos lošimo ekrano pozicijos daugiklio. Laimančios xWays simbolio pozicijos simbolio daugiklis grąžinamas į ankstesnę reikšmę +1.
- Išsukus 3 premijos simbolius, aktyvuojami 4 pakreipimo nemokami sukimai. Visi simbolių daugikliai, sukaupti pagrindiniame lošime, išlieka šių sukimų metu.
- Išsukus 4 premijos simbolius, aktyvuojami 7 didesnio pakreipimo nemokami sukimai. Ši premija veikia taip pat kaip pakreipimo sukimai, tačiau suteikia 3 papildomus sukimus.
- Premijos pirkimas. Funkcija aktyvuojama po pagrindinio lošimo. Kiekvienos funkcijos kaina rodoma iškylančiame lange, remiantis tuo metu pasirinktu statymu. 4 pakreipimo nemokami sukimai: Premiją galima aktyvuoti už 80 x didesnį statymą. 7 didesnio pakreipimo nemokami sukimai: Premiją galima aktyvuoti už 390 x didesnį statymą. 50% pakreipimo nemokami sukimai / didesnio pakreipimo nemokami sukimai 50%: Premiją galima aktyvuoti už 235 x didesnį statymą. Dieviška nuotaika: Premiją galima aktyvuoti už 1111 x didesnį statymą. Suteikiamas 1 nemokamas sukimas. 7 Purviniausi nemokami sukimai: Premiją galima aktyvuoti už 999 x didesnį statymą.
- Už nustatytos aukštesnės vertės statymą galima įsigyti statymo padidinimą. Už 1,35 x didesnį statymą garantuojamas premijos simbolis viršutinėje antrojo būgno iš kairės pozicijoje. Daugiau nei 3 x didesnė tikimybė aktyvuoti pakreipimo nemokamus sukimus arba didesnio pakreipimo nemokamus sukimus. Už 13,5 x didesnį statymą garantuojamas premijos simbolis pradiniame sukime ir kiekviename pakartotiniame sukime, suaktyvintame laimėjimo metu. Daugiau nei 20 x didesnė tikimybė aktyvuoti pakreipimo nemokamus sukimus arba didesnio pakreipimo nemokamus sukimus. Už 15 x didesnį statymą garantuojamas sukimas, kuris prasideda su x3 daugikliais visose lošimo ekrano pozicijose. Už 200 x didesnį statymą garantuojamas sukimas, kuris prasideda su x6 daugikliais visose lošimo ekrano pozicijose. Už 750 x didesnį statymą garantuojamas sukimas, kuris prasideda su x8 daugikliais visose lošimo ekrano pozicijose.
- Lošėjui gali būti suteikta galimybė įsigyti papildomą sukimą lošimui pasibaigus. Papildomo sukimo metu išsaugomi ankstesnio sukimo simbolių daugikliai. Sukimo kaina apskaičiuojama pagal daugiklių reikšmes. Papildomo sukimo metu gali būti išsukti premijos simboliai.
- Laimančios kombinacijos ir išmokos nustatomos pagal išmokų lentelę.

Pankroko Žvaigždė 3 („Punk Rocker 3“)

3423. Pankroko Žvaigždė 3 („Punk Rocker 3“) – tai 6 būgnų, 3 eilių ir 729 laimėjimo būdų lošimas.

- Mažiausias statymas: €0.20
- Didžiausias statymas: €24
- Didžiausias laimėjimas: €500000

Taisyklės:

- Laukiniai simboliai ir laukinių simbolių eilė. Naujo lošimo pradžioje Laukinių simbolių eilėje gali atsirasti iki 3 Laukinių simbolių su atsitiktiniu daugikliu. Galimi Laukinių simbolių daugikliai: x1, x2, x3, x4, x5, x10, x20, x100 ir x1000. Laimėjime dalyvaujantys Laukiniai simboliai lavinos metu išsaugomi Laukinių simbolių eilėje. Vienas Laukinis simbolis iš Laukinių simbolių eilės lavinos metu pridedamas į būgnus. Laukinių

simbolių eilėje gali būti daugiausia 10 Laukinių simbolių. Jei reikia pridėti dar vieną Laukinį simbolį, jo daugiklis pridedamas prie 10-ojo Laukinio simbolio daugiklio.

- xWays simbolio viduje gali būti nuo 2 iki 4 vienodų simbolių, o visi xWays simboliai rodo tą patį simbolį.
- Gaujos kvietimo simbolis prideda į Laukinių simbolių eilę 3 Laukinius simbolius su atsitiktiniais daugikliais. Aktyvavus funkciją, Gaujos kvietimo simbolis pašalinamas, todėl jo vietoje gali nukristi naujas simbolis. Galimi daugikliai: x1, x2, x3, x4, x5, x10, x20, x100 ir x1000.
- Bučinio funkcija aktyvuojama, kai nebelieka lavinų ir būgnuose arba Laukinių simbolių eilėje yra bent vienas Laukinis simbolis. Aktyvavus funkciją visi įprasti laimėjimą suteikiantys simboliai ir Laukiniai simboliai bei Laukinių simbolių eilėje esantys simboliai pašalinami. Būgnuose pridedamas vienas Laukinis simbolis, kurio daugiklis lygus visų pašalintų Laukinių simbolių daugiklių sumai.
- Stiprinimo traukinio ir stiprinimo funkcija. Stiprinimai suaktyvinami tik tada, kai po jais tame pačiame būgne yra laukinis simbolis. Stiprinimo traukinys su kiekviena lavinos funkcija pajuda viena pozicija į kairę. Stiprinimo traukinyje gali pasirodyti šie stiprinimai: laukinis pridėjimas – suaktyvinamas, jei laukinių simbolių eilėje yra laukinis simbolis. Jis perkelia laukinį simbolį iš laukinių simbolių eilės ir atsitiktinai patalpina jį būgnuose. Iš laukinių simbolių eilės perkeliamų laukinių simbolių skaičius yra lygus tame pačiame būgne esančių laukinių simbolių skaičiui. Daugiklis – stiprinimas atskleidžia x2, x3 arba x10 vertę. Atskleistas daugiklis pridedamas prie kiekvieno tame pačiame būgne esančio laukinio simbolio daugiklio vertės. Laukinis klonavimas – stiprinimas prideda į laukinių simbolių eilę naują laukinį simbolį su tokia pačia daugiklio verte kaip ir po juo tame pačiame būgne esančio laukinio simbolio. Naujas laukinis simbolis pridedamas už kiekvieną tame būgne esantį laukinį simbolį. +1 sukimas – stiprinimas pasirodo tik premijos režimo metu. Už kiekvieną tame pačiame būgne esantį laukinį simbolį suteikia po vieną papildomą sukimą. xQuake – stiprinimas gali pasirodyti tik Die Wende nemokamų sukimų ir Mauerfall nemokamų sukimų metu. xQuake simbolis suaktyvinamas tik vieną kartą, nepriklausomai nuo tame pačiame būgne esančių laukinių simbolių skaičiaus. Jis vieną įprastą laimintį simbolį kiekviename būgne padalija į 2, 3 arba 4 simbolius. Suaktyvintas xQuake simbolis tampa neaktyvus. xQuake simbolis nedalija simbolių būgnuose, kuriuose yra xWays simbolis arba jau padalytas simbolis. Didysis daugiklis – stiprinimas gali pasirodyti tik Mauerfall nemokamų sukimų metu. Jis atskleidžia x50, x60, x70, x80, x100, x200, x300 arba x1000 vertę. Atskleistas daugiklis pridedamas prie kiekvieno tame pačiame būgne esančio laukinio simbolio daugiklio vertės. Suaktyvintas Didysis daugiklio simbolis tampa neaktyvus.
- Išsukus 3 premijos simbolius, aktyvuojami 6 Blitzkrieg nemokami sukimai. Šio premijos režimo metu laukiniai simboliai kiekvieno sukimo pabaigoje perkeliami į laukinių simbolių eilę. Tai taip pat taikoma pagrindinio lošimo sukimui, kurio metu buvo suaktyvintas premijos režimas. Kiekvieno sukimo metu vienas laukinis simbolis iš laukinių simbolių eilės perkeliamas į būgnus. Premijos simboliai Blitzkrieg sukimų metu nepasirodo. Išsukus 4 premijos simbolius, aktyvuojami 8 Die Wende nemokami sukimai. Šio režimo funkcijos yra tokios pačios kaip Blitzkrieg nemokamų sukimų, tačiau papildomai xQuake simbolis gali pasirodyti stiprinimo traukinyje. Išsukus 5 premijos simbolius, aktyvuojami 10 Mauerfall nemokamų sukimų. Šio režimo funkcijos yra tokios pačios kaip Die Wende sukimų, tačiau papildomai Didysis daugiklio simbolis gali pasirodyti stiprinimo traukinyje.
- Premijos pirkimas. Funkcija aktyvuojama po pagrindinio lošimo. Kiekvienos funkcijos kaina rodoma iškylančiame lange, remiantis tuo metu pasirinktu statymu. BlitzKrieg premiją galima aktyvuoti už 70 x statymo padidinimą. Die Wende premiją galima aktyvuoti už 200 x didesnį statymą. Mauerfall premiją galima aktyvuoti už 800 x didesnį statymą. Laimingojo traukimo premiją galima aktyvuoti už 285 x didesnį statymą.
- Už nustatytos aukštesnės vertės statymą galima įsigyti statymo padidinimą. Už 3 x didesnį statymą garantuojamas Premijos simbolis antrajame būgne. Už 20 x didesnį statymą garantuojamas mažiausiai 1 laukinis simbolis su x100 daugikliu laukinių simbolių eilėje. Gali pasirodyti ne daugiau kaip 3 laukiniai simboliai. Už 230 x didesnį statymą garantuojamas mažiausiai 1 laukinis simbolis su x1000 daugikliu

laukinių simbolių eilėje. Gali pasirodyti ne daugiau kaip 3 laukiniai simboliai. Už 1989 x didesnį statymą garantuojamas mažiausiai 1 laukinis simbolis su x10000 daugikliu laukinių simbolių eilėje. Gali pasirodyti ne daugiau kaip 3 laukiniai simboliai.

- Lošėjui gali būti suteikta galimybė įsigyti papildomą sukimą lošimui pasibaigus. Papildomo sukimo metu visi laukiniai simboliai perkeliami į laukinių simbolių eilę. Visi simboliai, išskyrus Premijos simbolius, pašalinami. Į jų vietą nukrenta nauji simboliai, o jei laukinių simbolių eilėje yra laukinių simbolių, vienas iš jų perkeliamas į būgnus. Stiprinimo traukinys pajuda viena pozicija į kairę. Papildomo sukimo kaina apskaičiuojama pagal laukinių simbolių eilėje ir būgnuose esančius laukinius simbolius.
- Laimėtos kombinacijos ir išmokos nustatomos pagal išmokų lentelę.

San Kventino Gaudynės („San Quentin Manhunt“)

3424. San Kventino Gaudynės („San Quentin Manhunt“) – tai 6 būgnų ir 5 eilių lošimas.

- Mažiausias statymas: €0.20
- Didžiausias statymas: €10
- Didžiausias laimėjimas: €500000

Taisyklės:

- Laimėjimai išmokami, kai būgnuose pasirodo 7 ar daugiau tos pačios rūšies simbolių. Laimintys simboliai pašalinami ir suaktyvina lavinos funkciją.
- Kiekviena būgno pozicija turi savo daugiklį, kuris taikomas simbolio laimėjimui. Daugiklis didėja tik tada, kai būgno pozicija yra laimėjimo dalis, ją paveikia Langelių paieškos arba xSplit simboliai. Kiekvieno padidinimo metu daugiklis padvigubėja, o pagrindiniame lošime gali padidėti iki x128.
- Kiekvieno būgno viršuje ir apačioje yra užrakintos stiprinimo būgnų pozicijos. Kiekviena būgno pozicija sukasi nepriklausomai nuo pagrindinių būgnų. Atrakintos pozicijos atskleidžia Kalinio simbolį arba bet kurį funkcijos simbolį, išskyrus Premijos simbolį. Stiprinimo langeliuose gali pasirodyti šie funkcijos simboliai: Pyragų sprogdintojo simbolis – atrakina užrakintą būgno poziciją ir atskleidžia laukinį simbolį. Jei nebelieka užrakintų būgno pozicijų, atsitiktinė būgno pozicija paverčiama laukiniu simboliu. xWays simbolis – virsta Kalinio simboliu ir atskleidžia 2–4 tos pačios rūšies simbolius. Jei pasirodo daugiau nei vienas xWays simbolis, visi xWays simboliai atskleidžia tą patį simbolį. xSplit simbolis – padvigubina visas tame būgne esančių Daugiklio blokų vertes ir pats virsta Kalinio simboliu. Kiemo prekiautojo simbolis – atsitiktinai parenka objektą vaizduojantį simbolį būgnuose ir paverčia jį didesnę išmoką turinčiu objekto simboliu. Tuomet pats virsta Kalinio simboliu. Langelių paieškos simbolis – suaktyvinamas, kai nėra laimėjimo. Surenka mažiausią išmoką turintį objekto simbolį, už kiekvieną surinktą simbolį pridėdamas sau daugiklį, ir tuomet virsta laukiniu simboliu. Surinktose pozicijose esančios daugiklio vertės padvigubinamos.
- Premijos simbolis gali pasirodyti 2–5 būgnuose. Pagrindiniame lošime pasirodęs bet kuris premijos simbolis atrakina atitinkamo būgno stiprintuvo langelio simbolius. Pasirodžius 3 premijos simboliams, aktyvuojami Pabėgimo iš kanalizacijos nemokami sukimai. Pasirodžius 4 premijos simboliams, aktyvuojami Persekiojimo nemokami sukimai.
- Pabėgimo iš kanalizacijos nemokamų sukimų funkcija. Prieš prasidedant Pabėgimo iš kanalizacijos nemokamiems sukimams, premijos paruošimo režimas nustato sukimų skaičių. Kiekvienas pasirodęs +1 simbolis prideda vieną sukimą. Visi užrakinti būgnai gauna atsitiktinį lipnų daugiklį x2, x4, x8 arba x16. Visada suteikiami mažiausiai 6 sukimai. Visos pagrindiniame lošime atrakintos stiprintuvo būsenos perkeliamos į premijos lošimą. Daugiklio blokų reikšmės tarp sukimų nenustatomos iš naujo ir gali siekti

daugiausia x128. Atrakintos būgno pozicijos išlieka atrakintos tarp sukimų. 2, 3 ir 4 premijos simboliai atitinkamai suteikia +2, +3 ir +4 papildomus sukimus.

- Persekiojimo nemokamų sukimų funkcija. Be Pabėgimo iš kanalizacijos nemokamų sukimų funkcijos, Daugiklio blokų reikšmės gali siekti daugiausia x512. Kampiniai stiprintuvo langeliai atrakinami, kai atrakinamos visos atitinkamuose kampuose esančios užrakintos būgnų pozicijos.
- Premijos pirkimas. Funkcija aktyvuojama po pagrindinio lošimo. Kiekvienos funkcijos kaina rodoma iškylančiame lange, remiantis tuo metu pasirinktu statymu. Pabėgimo iš kanalizacijos nemokamų sukimų premiją galima suaktyvinti už 100 x didesnį statymą. Persekiojimo nemokamų sukimų premiją galima suaktyvinti už 500 x didesnį statymą. Laimingojo traukimo premiją suaktyvinti už 300 x didesnį statymą.
- Už nustatytos aukštesnės vertės statymą galima įsigyti statymo padidinimą. Už 2,5 x didesnį statymą garantuojamas mažiausiai 1 Premijos simbolis. Už 10 didesnį statymą garantuojami mažiausiai 2 Premijos simboliai. Už 150 didesnį statymą garantuojamai mažiausiai 2 Premijos simboliai ir pradinė x64 daugiklio reikšmė visose atrakintose būgnų pozicijose. Už 3000 didesnį statymą garantuojami mažiausiai 2 Premijos simboliai ir pradinė x128 daugiklio reikšmė visose būgnų pozicijose.
- Laimėjimo kombinacijos ir išmokos nustatomos pagal išmokų lentelę.

Jūreiviai („Seamen“)

3425. Jūreiviai („Seamen“) – tai 4 būgnų, 3-5 eilių ir 225 laimėjimo būdų lošimas.

- Mažiausias statymas: €0.20
- Didžiausias statymas: €24
- Didžiausias laimėjimas: €500000

Taisyklės:

- Laimėjimų pakartotinių sukimų funkcija. Laimėjimas suteikia pakartotinį sukimą tose pozicijose, kuriose buvo laimėjimas. Prieš aktyvuojant pakartotinį sukimą, už laimėjusius simbolius išmokamas laimėjimas. Šie laimintys simboliai pašalinami, paliekant tuščias pozicijas, į kurias gali nukristi nauji simboliai. Tose laimėjusiose pozicijose esantis daugiklis padidėja vienetu su kiekvienu pakartotiniu sukimu. Kiekvieno pakartotinio sukimo metu vienai pozicijai, kurioje dar nėra Ugnies rėmelio simbolio, pridedamas vienas papildomas Ugnies rėmelio simbolis.
- Ugnies rėmelio simboliai. Kiekvieno sukimo metu būgnuose esančioms pozicijoms atsitiktine tvarka pridedami ugnies rėmelio simboliai. Kiekvienoje pozicijoje, kurioje atsiranda ugnies rėmelio simboliai, daugiklis padidėja +1. Laimėjusiems simboliams su ugnies rėmelio simboliais pozicijos daugiklis padidėja +2.
- xWays simboliai transformuojasi į įprastą už laimėjimą mokantį simbolį. Jis atskleidžia 2–4 tos pačios rūšies simbolius ir padidina galimų laimėjimo būdų skaičių. Jei būgnuose pasirodo daugiau nei vienas xWays simbolis, visi xWays simboliai atskleis tą patį simbolį.
- Bombos simboliai. Jei nėra laimėjusių simbolių, bombos simboliai susprogsta ir pašalina simbolius pagal jų tipą. Kiekvieno bombos simbolio pašalinto simbolio pozicijos daugiklis padidėja +1, arba +2, jei toje pozicijoje yra Ugnies rėmelio simbolis. Yra 3 bombų simbolių tipai, kurie sprogsta toliau nurodyta seka: Kokoso simbolis: pašalina save ir papildomai padidina pozicijos daugiklį +5, +10, +15, +20 arba +100, be standartinio daugiklio padidėjimo. Kryžminės bombos simbolis: pašalina save ir visus įprastus simbolius savo eilėje bei būgne. Jūrinės minos simbolis: pašalina save ir visus mažai išmokančius simbolius būgnuose.
- Molotovo ugnies simbolis. Transformuojasi į laukinį simbolį ir prideda ugnies rėmelio simbolius visiems savo būgno simboliams.

- Suklastotų sukimų funkcija. Pasirodžius 3 premijos simboliams, aktyvuojama suklastotų sukimų funkcija ir suteikiami 5 sukimai. Pozicijų daugikliai išsaugomi nemokamų sukimų metu. Pasirodžius 4 premijos simboliams, aktyvuojama suklastotų sukimų funkcija ir suteikiami 7 sukimai. Pozicijų daugikliai išsaugomi nemokamų sukimų metu. Kiekvieno sukimo metu vidutiniškai suteikiama daugiau Ugnies rėmelio simbolių.
- Premijos pirkimas. Funkcija aktyvuojama po pagrindinio lošimo. Kiekvienos funkcijos kaina rodoma iškylančiame lange, remiantis tuo metu pasirinktu statymu. 5 suklastotų sukimų funkcija – Premiją galima suaktyvinti už 100 x didesnį statymą. 7 suklastotų sukimų funkcija – Premiją galima suaktyvinti už 500 x didesnį statymą. 70% / 30% premiją galima suaktyvinti už 220 x didesnį statymą.
- Už nustatytos aukštesnės vertės statymą galima įsigyti statymo padidinimą. Už 2,5 x didesnį statymą garantuojamas Premijos simbolis antrojo būgno iš kairės viršutinėje pozicijoje. Už 9 x didesnį statymą garantuojamas sukimas, kuris prasideda su x3 daugikliais visose pozicijose. Už 80 x didesnį statymą garantuojamas sukimas, kuris prasideda su x6 daugikliais visose pozicijose. Už 2000 x didesnį statymą garantuojamas sukimas, kuris prasideda su Kokosais visose pozicijose.
- Lošėjams gali būti suteikta galimybė pasibaigus lošimui įsigyti papildomą sukimą. Papildomo sukimo metu išsaugomi ankstesnio sukimo pozicijų daugikliai, Ugnies rėmelio simboliai ir Premijos simboliai. Sukimo kaina apskaičiuojama pagal pozicijų daugiklius.
- Laimėtos kombinacijos ir išmokos nustatomos pagal išmokų lentelę.

Jūreivių sušlapintas („Soaked By Seamen“)

3426. Jūreivių sušlapintas („Soaked By Seamen“) – tai 4 būgnų, 5 eilių ir 225 laimėjimo linijų lošimas.

- Mažiausias statymas: €0.20
- Didžiausias statymas: €14
- Didžiausias laimėjimas: €500000

Taisyklės:

- Laimėjimų pakartotinių sukimų funkcija. Laimintys simboliai pašalinami, jų daugikliai padidinami +1, o į atsilaisvinusias pozicijas pakartotinai nukrenta nauji simboliai. Daugikliai taikomi tik simboliams laimėtose pozicijose. Kiekvieno pakartotinio sukimo metu pridedamas vienas papildomas Ugnies rėmelio simbolis.
- Ugnies rėmelio simboliai. Kiekvieno sukimo metu Ugnies rėmelio simboliai atsitiktine tvarka pridedami prie būgnų. Kiekvienoje būgnų pozicijoje, kurioje atsiranda Ugnies rėmelio simbolis, jos daugiklis padidinamas +1. Laimėtų simbolių, turinčių Ugnies rėmelio simbolį, pozicijos daugiklis padidinamas +2.
- xWays simboliai transformuojasi į įprastą už laimėjimą mokantį simbolį. Jis atskleidžia 2–4 tos pačios rūšies simbolius ir padidina laimėjimo būdų skaičių. Jei būgnuose pasirodo daugiau nei vienas xWays simbolis, visi xWays simboliai atskleis tą patį simbolį.
- Laimingo žiebtuvėlio simbolis atskleidžia įprastą už laimėjimą mokantį simbolį. Kiekvienoje būgno pozicijoje, kurioje rodomas šis simbolis, atsiranda Ugnies rėmelio simbolis, padidinantis tos pozicijos daugiklį +1.
- Banano simbolis sukimo metu gali atsitiktinai pasirodyti su skaičiumi nuo 1 iki 3. Praėjus nurodytam pakartotinių sukimų skaičiui, banano simbolis išsiplečia ir užpildo visas savo būgno pozicijas Banano laukiniais simboliais.
- Bombos simboliai. Jei nėra laimėtų simbolių, bombos simboliai susprogsta ir pašalina simbolius pagal jų tipą. Tuščiose pozicijose aktyvuojami pakartotiniai sukimai, kurių metu nukrenta nauji simboliai. Kiekvieno

bombos simbolio pašalinto simbolio pozicijos daugiklis padidinamas +1, arba +2, jei toje pozicijoje yra Ugnies rėmelio simbolis. Yra 2 bombų tipai, kurie sprogsta toliau nurodyta seka: Kokoso simbolis: pašalina save ir papildomai padidina pozicijos daugiklį +5, +10, +15, +20 arba +100, be standartinio padidėjimo. Pūsliažuvės bombos simbolis: pašalina save ir visus šalia esančius įprastus už laimėjimą išmokančius simbolius. Ji nesuaktyvėja, jei būgnuose yra Kokoso simbolis.

- Suklastotų sukimų funkcija. Pasirodžius 3 premijos simboliams, aktyvuojama suklastotų sukimų funkcija ir suteikiami 5 sukimai. Pasirodęs premijos (+1) simbolis suteikia +1 papildomą sukimą. Pasirodžius 4 premijos simboliams, aktyvuojama suklastotų sukimų funkcija ir suteikiami 8 sukimai. Kiekvieno sukimo metu vidutiniškai suteikiama daugiau Ugnies rėmelio simbolių. Pasirodęs premijos (+1) simbolis suteikia +1 papildomą sukimą.
- Papildomo statymo funkcija. Pasirenkamas papildomas statymas, padidinantis bendrą sukimo kainą. Jis leidžia lošėjui statyti už konkretų rezultatą. Jei pasirinktas rezultatas įvyksta, lošėjui skiriamas fiksuotas laimėjimas, kuris pridedamas prie kitų laimėjimų. Papildomo statymo kaina ir laimėjimas priklauso nuo pasirinktos funkcijos. Vienu metu galima pasirinkti kelis papildomus statymus. Papildomo statymo parinktys: 5 ugnies rėmelio simboliai – laimėjimas skiriamas, jei per vieną sukimą pasirodo mažiausiai 5 ugnies rėmelio simboliai. 7 ugnies rėmelio simboliai – laimėjimas skiriamas, jei per vieną sukimą pasirodo mažiausiai 7 ugnies rėmelio simboliai. 10 ugnies rėmelio simbolių – laimėjimas skiriamas, jei per vieną sukimą pasirodo mažiausiai 10 ugnies rėmelio simbolių. X20 daugiklis – laimėjimas skiriamas, jei pasiekiamas x20 arba didesnis pozicijos daugiklis. Banano simbolio išsiplėtimas – laimėjimas skiriamas, jei banano simbolis išsiplečia. Tuščias sukimas – laimėjimas skiriamas, jei pagrindinio lošimo sukimas baigiasi be laimėjimo.
- Premijos pirkimas. Funkcija aktyvuojama po pagrindinio lošimo. Kiekvienos funkcijos kaina rodoma iškylančiame lange, remiantis tuo metu pasirinktu statymu. 5 suklastotų sukimų funkcija – Premiją galima suaktyvinti už 100 x didesnį statymą. 8 suklastotų sukimų funkcija – Premiją galima suaktyvinti už 600 x didesnį statymą. 70% / 30% premiją galima suaktyvinti už 250 x didesnį statymą.
- Už nustatytos aukštesnės vertės statymą galima įsigyti statymo padidinimą. Už 2,50 x didesnį statymą garantuojamas Premijos simbolis antrojo būgno iš kairės viršutinėje pozicijoje. Už 40 x didesnį statymą garantuojamas sukimas, kuris prasideda su 4 Kokosų ir 1 Banano simboliais. Už 400 x didesnį statymą garantuojamas sukimas, kuris prasideda su 10 Kokosų ir 1 Banano simboliais. Už 9 x didesnį statymą garantuojamas sukimas, kuris prasideda su x3 daugikliais visose pozicijose. Už 80 x didesnį statymą garantuojamas sukimas, kuris prasideda su x6 daugikliais visose pozicijose. Už 3000 x didesnį statymą garantuojamas sukimas, kuris prasideda su x15 daugikliais visose pozicijose.
- Lošėjams gali būti suteikta galimybė pasibaigus lošimui įsigyti papildomą sukimą. Papildomo sukimo metu išsaugomi ankstesnio sukimo pozicijų daugikliai ir Ugnies rėmelio simboliai. Sukimo kaina apskaičiuojama pagal pozicijų daugiklius ir Ugnies rėmelio simbolius.
- Laimėjimo kombinacijos ir išmokos nustatomos pagal išmokų lentelę.

Tankų Mūšis 3: Pirmasis Kraujas 2 („Tanked 3: First Blood 2“)

3427. Tankų Mūšis 3: Pirmasis Kraujas 2 („Tanked 3: First Blood 2“) – tai 7 būgnų ir 4-5-6-5-6-5-4 eilių lošimas.

- Mažiausias statymas: €0.20
- Didžiausias statymas: €18
- Didžiausias laimėjimas: €500000

Taisyklės:

- Laimėjimai skiriami, kai judančio veikėjo simbolis surenka savo spalvos brangakmenių simbolius. Laukiniai simboliai gali būti surenkami visų veikėjų simbolių.
- xLoot simbolio patobulinimas: kiekvienas brangakmenio simbolis turi 7 laimėjimo lygius. Jo lygis didėja, kai atitinkamas veikėjo simbolis pašalina kitų veikėjų simbolius. Už kiekvieną pašalintą veikėjo simbolį laimėjimo lygis padidėja 1.
- Monetos simboliai ir monetų simbolių sprogimas. Būgnuose gali pasirodyti monetos simboliai, kurių vertės yra: 1, 2, 3, 4, 5, 10, 15, 20, 25, 50, 100, 250, 500, 1000, 2000 arba 5000. Kai veikėjo simbolis surenka monetos simbolį, lošėjui skiriamas monetos simbolio vertės ir pagrindinio statymo sandaugos dydžio laimėjimas. Jei veikėjo simbolis pašalinamas, visi jo per šį sukimą surinkti monetų simboliai nukrenta į lošimo ekraną, tačiau lošėjas išsaugo jau už monetos simbolius skirtus laimėjimus.
- Monetų simbolių sprogimas. Kai veikėjo simbolis surenka monetų sprogimo simbolį, visos pozicijos, per kurias dabartinio sukimo metu per visas lavinų sekas judėjo veikėjų simboliai, transformuojamos į monetų simbolius. Transformuoti galima tik tuščias būgnų pozicijas, brangakmenių ir laukinius simbolius. Jei laukinio simbolio pozicija transformuojama į monetos simbolį, jo nebegali surinkti jokie kiti veikėjų simboliai.
- Tankų stiprintuvo simboliai. Yra 5 skirtingi tankų stiprintuvų simbolių tipai, kuriuos gali surinkti veikėjų simboliai: raketos, grobio raketos, granatos, kirvio ir oro antskrydžio stiprintuvo simboliai. Veikėjo simbolis nešasi tankų stiprintuvo simbolį tol, kol lošimo ekrane nebelieka papildomo judėjimo, o tada jį panaudoja. Raketos stiprintuvo simboliai – veikėjo simbolis iššauna į sieną, esančią šalia atsitiktinai pasirinkto priešo veikėjo simbolio. Sprogimas pašalina visus sprogimo zonoje esančius priešo veikėjo simbolius ir laimėjimo simbolius ir vienu lygiu padidina lošimo ekrano dydį. Funkcijų simboliai lieka būgnuose. Grobio raketos stiprintuvo simboliai – veikia taip pat kaip raketos stiprintuvo simboliai, tačiau papildomai garantuotai surenka visus funkcijų simbolius, kuriuos pašalintas veikėjo simbolis numetė, taip pat visus naujus funkcijų simbolius (išskyrus bombos simbolius), atsiradusius plečiant lošimo ekraną. Granatos stiprintuvo simboliai – veikėjo simbolis meta granatos simbolį, nutaikytą į atsitiktinai pasirinktą priešo veikėjo simbolį. Sprogimas pašalina visus sprogimo zonoje esančius veikėjų simbolius ir laimėjimo simbolius. Kirvio stiprintuvo simboliai – kirvio simbolis nukreipiamas į jį turintį veikėjo simbolį ir pašalina visus veikėjo simbolius bei laimėjimo simbolius sprogimo zonoje. Kirvio simbolį turintis veikėjo simbolis lieka būgnuose. Oro antskrydžio stiprintuvo simboliai – veikėjo simbolis smogia 2–3 priešo veikėjų simboliams ir pašalina visus sprogimo zonoje esančius veikėjo simbolius bei laimėjimo simbolius. Jei veikėjo simbolis pašalinamas bet kuriuo iš pirmiau nurodytų tankų stiprintuvo simboliu, jis vėl pasirodo būgnuose, kai nukrenta nauji simboliai. Visi tankų stiprintuvo simboliai, kuriuos prieš sprogimą buvo surinkęs priešas, lieka su juo, kai jis vėl pasirodo. Sprogimas nepaveikia monetų, bombų, monetų sprogimo, tankų stiprintuvų, premijos ir laukinių simbolių.
- Yra dviejų tipų bombos simboliai: bombos simbolis – plečiasi 1 kryptimi. Trijų krypčių bombos simbolis – plečiasi 3 kryptimis. Bombos simbolis suaktyvėja, kai nė vienas veikėjo simbolis nebegali judėti ir visi galimi tankų stiprintuvų simboliai yra panaudoti. Bombos simbolis sprogsta ta kryptimi arba kryptimis, į kurias yra nukreipta. Visi laimėjimo simboliai ir veikėjų simboliai pašalinami iš būgnų, o lošimo ekranas išplečiamas bombos simbolio poveikio kryptimi. Jei bet kuris iš pirmiau nurodytų bombos simbolių pašalina veikėjo simbolį, jis vėl pasirodo būgnuose, kai nukrenta nauji simboliai.
- Kišenvagystės funkcija. Kai 2 veikėjų simboliai yra vienas šalia kito ir nė vienas veikėjo simbolis nebegali judėti, yra tikimybė, kad vienam iš veikėjų simbolių bus suteiktas Tankų stiprintuvo, Monetų sprogimo arba Premijos simbolis.
- Mažo sprogimo funkcija. Kai 3 veikėjų simboliai yra vienas šalia kito ir nė vienas veikėjo simbolis nebegali judėti, sprogsta veikėjo simbolis, galintis pašalinti daugiausia simbolių lošimo ekrane, ir pašalina visus sprogimo zonoje esančius veikėjo simbolius bei už laimėjimą išmokančius simbolius. Sprogusio veikėjo simbolio spalvą atitinkantys brangakmeniai įgyja +1 laimėjimo lygį.

- Didelio sprogimo funkcija. Kai 4 veikėjų simboliai yra vienas šalia kito ir nė vienas veikėjo simbolis nebegali judėti, veikėjo simboliai sprogsta, pašalina visus už laimėjimą išmokančius simbolius būgnuose ir vienu lygiu padidina kiekvienos lošimo ekrano dalies dydį. Visi brangakmeniai įgyja +1 laimėjimo lygį.
- xGlitch simbolis gali suaktyvėti, kai veikėjo simbolis gali surinkti tik vieną simbolį, todėl lavinos funkcijų metu nukrenta tik funkcijų simboliai. Tai gali pasikartoti nuo 4 iki 50 kartų iš eilės.
- Kai veikėjo simbolis pašalinamas, garantuotai šalia esančiose lošimo ekrano pozicijose jis numeta monetos simbolį ir visus monetos simbolius, kuriuos buvo surinkęs prieš pašalinimą. Savo pozicijoje jis taip pat gali numesti vieną iš šių funkcijų simbolių: Tankų stiprintuvo, Bombos, Trijų krypčių bombos, Premijos arba Monetų sprogimo simbolius.
- Trintuvo nemokamų sukimų funkcija. Kai veikėjo simbolis surenka 3 Premijos simbolius, suteikiami 7 Trintuvo nemokami sukimai su toliau nurodytomis funkcijomis: Brangakmenių lygiai ir lošimo ekrano dydis perkeliami iš pagrindinio lošimo ir išlieka visos funkcijos metu. Už kiekvieną surinktą Premijos simbolį suteikiamas +1 papildomas sukimas.
- Pjovėjo nemokamų sukimų funkcija. Kai veikėjo simbolis surenka 4 Premijos simbolius, suteikiami 7 Pjovėjo nemokami sukimai. Jie veikia taip pat kaip Trintuvo nemokami sukimai, tačiau turi šį patobulinimą: Būgnuose esantys monetos simboliai tampa lipnūs ir lieka būgnuose tarp sukimų, kol yra surenkami. Visi monetų simboliai, esantys būgnuose Pjovėjo nemokamų sukimų aktyvavimo metu, taip pat lieka prilipę visos funkcijos metu.
- Mirusieji gerai moka nemokamų sukimų funkcija. Kai veikėjo simbolis surenka 5 Premijos simbolius, suteikiami 7 Mirusieji gerai moka nemokami sukimai. Jie veikia taip pat kaip Pjovėjo nemokami sukimai, tačiau turi šį patobulinimą: Veikėjo simbolių surinkti monetų simboliai suteikia išmoką. Kai veikėjo simbolis pašalinamas, visi jo turimi monetos simboliai perkeliami į šalia esančias lošimo ekrano pozicijas ir už juos skiriamas laimėjimas, jei juos vėl surenka kitas veikėjo simbolis.
- Pasibaigus lošimui, lošėjams gali būti suteikta galimybė įsigyti papildomą sukimą ir pasirinkti vieną iš galimų Tankų stiprintuvo simbolių. Pasirinktas Tankų stiprintuvo simbolis priskiriamas bet kuriam vienam veikėjo simboliui. Papildomo sukimo metu išsaugomas esamas lošimo ekrano dydis ir dabartinės simbolių pozicijos. Sukimo kaina apskaičiuojama pagal esamą būgnų išdėstymą.
- Premijos pirkimas. Funkcija aktyvuojama po pagrindinio lošimo. Kiekvienos funkcijos kaina rodoma iškylančiame lange, remiantis tuo metu pasirinktu statymu. Trintuvo nemokami sukimai: premiją galima aktyvuoti už 100 x didesnį statymą. Pjovėjo nemokami sukimai: premiją galima aktyvuoti už 300 x didesnį statymą. Mirusieji gerai moka nemokami sukimai: premiją galima aktyvuoti už 800 x didesnį statymą. Maksimalaus laimėjimo nemokami sukimai: premiją galima aktyvuoti už 4000 x didesnį statymą. Atsitiktinė premija (50% / 25% / 25%): premiją galima aktyvuoti už 325 x didesnį statymą.
- Už nustatytos aukštesnės vertės statymą galima įsigyti statymo padidinimą. Už 2 x didesnį statymą garantuojama, kad būgnuose pasirodys 1 Premijos simbolis. Už 50 x didesnį statymą garantuojama, kad būgnuose pasirodys 1 Monetų sprogimo simbolis. Už 200 x didesnį statymą garantuojamas būgnų išdėstymas su maksimaliu lošimo ekrano dydžiu ir visais aukščiausio lygio brangakmeniais.
- Laimėjimo kombinacijos ir išmokos nustatomos pagal išmokų lentelę.

Kripta 2 („The Crypt 2“)

3428. Kripta 2 („The Crypt 2“) – tai 6 būgnų, 7 eilių ir iki 531441 laimėjimo būdų lošimas.

- Mažiausias statymas: €0.20
- Didžiausias statymas: €14
- Didžiausias laimėjimas: €500000

Taisyklės:

- Lošimą sudaro 6 būgnai ir 7 eilės. Viršutinės 3 eilės yra užrakintos ir gali būti atrakintos naudojant Apleistų pirštų funkciją. Lavinos funkcija: visi laimintys simboliai susprogsta ir yra pašalinami iš būgnų, o į jų vietas nukrenta nauji simboliai. Užrakintose pozicijose esantys simboliai lieka savo vietose ir lavinos funkcijos metu nejuda.
- Kai pasirodo xNudge laukinis simbolis, jis palaipsniui stumiasi žemyn iki apatinės eilės ir tampa sukrautu laukiniu simboliu su daugikliu. Kiekvienas pastūmimas padidina xNudge laukinio simbolio daugiklį, o daugiklio dydis priklauso nuo to, kiek simbolių jis pastumia, kad pasiektų apatinę eilę. xNudge simbolio daugikliai yra sumuojami. xNudge laukinio simbolio daugiklis taikomas tik laimėjimams, kuriuose dalyvauja xNudge laukinis simbolis. Laukinis simbolis pakeičia bet kurį simbolį, išskyrus sklaidos simbolį.
- xWays – tai paslaptingas simbolis, kuriame gali būti 2–3 vienodi simboliai ir kuris išplečia būgnus. xWays simboliai gali pasirodyti visuose būgnuose ir išplėsti būgną iki 9 simbolių aukščio. Vieno sukimo metu gali pasirodyti keli xWays simboliai. Jei pasirodo daugiau nei vienas xWays simbolis, visi xWays simboliai atskleidžia tą patį simbolį.
- Apleistų pirštų funkcija atrakina artimiausią užrakintą poziciją savo būgno užrakintose eilėse ir, jei yra, gretimuose būgnuose. Tada jis transformuojasi į laukinį simbolį.
- Akių rinkėjo ir voro simboliai. Mažiausiai už laimėjimą mokantis Mirusiųjų legendos simbolis turi 1 akies simbolį, o visi kiti – po 2 akių simbolius. Akių rinkėjo simbolis – surenka akies simbolius iš Mirusiųjų legendos simbolių. Už kiekvienus 5 surinktus akių simbolius bendras laimėjimo daugiklis padidinamas 1. Tada jis transformuojasi į laukinį simbolį. Voro simbolis – suaktyvėja tik tada, kai yra akių simbolių rinkėjo simbolis. Voro simbolis atsitiktinai sugeneruoja 4, 8 arba 12 akių simbolių, kuriuos surenka Akių rinkėjo simbolis. Tada jis transformuojasi į laukinį simbolį.
- Palaidotųjų nemokamų sukimų funkcija. Pasirodžius 3 ar daugiau sklaidos simbolių, aktyvuojami Palaidotųjų nemokami sukimai. Bet kuris sklaidos simbolis gali būti patobulintas į Raudonojo Mėnulio sklaidos simbolį. Už kiekvieną sklaidos simbolį suteikiami +2 sukimai, o už kiekvieną Raudonojo Mėnulio sklaidos simbolį – +3 sukimai. Kiekviename progreso lygyje yra Mirusiųjų legendos simbolis, kuris turi surinkti 4 brangakmenius, kad pereitų į kitą lygį. Pirmajame lygyje visi būgnuose esantys Mirusiųjų legendos simboliai turi tiek pat akių simbolių, kiek ir pagrindiniame lošime. Kiekvieną kartą pakilus į aukštesnį lygį, to lygio Mirusiųjų legendos simbolis padvigubina savo akių simbolių skaičių. Kiekvienas lygio patobulinimas suteikia +2 papildomus sukimus. Atrakintos pozicijos, gautos naudojant Apleistų pirštų funkciją, ir bendras laimėjimo daugiklis išlieka tarp sukimų.
- Premijos pirkimas. Funkcija aktyvuojama po pagrindinio lošimo. Kiekvienos funkcijos kaina rodoma iškylančiame lange, remiantis tuo metu pasirinktu statymu. Palaidotųjų nemokami sukimai (6 nemokami sukimai): premiją galima aktyvuoti už 80 x didesnį statymą. Palaidotųjų nemokami sukimai (8 nemokami sukimai): premiją galima aktyvuoti už 200 x didesnį statymą. Palaidotųjų nemokami sukimai (10 nemokamų sukimų): premiją galima aktyvuoti už 500 x didesnį statymą. Laimingos eilės nemokami sukimai (30% / 40% / 30%): premiją galima aktyvuoti už 254 x didesnį statymą.
- Už nustatytos aukštesnės vertės statymą galima įsigyti statymo padidinimą. Už 2 x didesnį statymą 3 kartus padidinama tikimybė aktyvuoti Palaidotųjų nemokamų sukimų funkciją. Už 20 x didesnį statymą garantuojamas mažiausiai 3 Apleistų pirštų simbolių skaičius. Už 30 x didesnį statymą garantuojami mažiausiai 2 xWays simboliai ir 7 aktyvios eilės. Už 90 x didesnį statymą garantuojamas mažiausiai 1 xNudge simbolis ir 7 aktyvios eilės. Už 199 x didesnį statymą garantuojami Akių simbolių rinkėjo ir Voro simboliai bei 7 aktyvios eilės.
- Laimėjimai mokami pagal išmokų lentelę.

Antkapio Pradžia („Tombstone Begins“)

3429. Antkapio Pradžia („Tombstone Begins“) – tai 5 būgnų, 3-5 eilių ir 22 laimėjimo linijų lošimas.

- Mažiausias statymas: €0.20
- Didžiausias statymas: €24
- Didžiausias laimėjimas: €500000

Taisyklės:

- Laimėjimų pakartotinių sukimų funkcija. Laimėjimai suteikia pakartotinį sukimą su lipniais simboliais. Laimintys simboliai išlieka lipnūs pakartotinio sukimo metu. Kai naujas simbolis tampa lipnus, suteikiamas papildomas pakartotinis sukimas. Tapti lipniais gali šie simboliai: nauji laimintys simboliai; simbolis, kurio tipas sutampa su esamo laimėjimo simbolio tipu; Laukinis simbolis; Premijos simbolis (tik pagrindiniame lošime); Revolverio simbolis. Laimėjimas išmokamas, kai nebelieka pakartotinių sukimų.
- Revolverio simboliai gali pasirodyti bet kuriame būgne. Kiekviename Revolverio simbolyje yra nuo 3 iki 6 kulkų, o kiekvienas Revolverio simbolis per sukimą iššauna tik vieną kulką. Kulkos taikosi į įprastus už laimėjimą išmokančius simbolius arba į Laukinius simbolius, jei turi xSplit funkciją. Jei yra keli Revolverio simboliai, jie šauna vienas po kito iš kairės į dešinę ir iš viršaus į apačią. Kiekviena kulka gali suaktyvinti vieną iš šių funkcijų: Laukinis simbolis – Iššovus kulką, taikinio simbolis transformuojamas į Laukinį simbolį. Laukiniai simboliai taip pat gali įprastai pasirodyti būgnuose. xSplit – Ši kulka gali pataikyti į įprastus už laimėjimą išmokančius simbolius arba Laukinius simbolius. Ji padvigubina taikinio simbolio daugiklio reikšmę. Patobulinimas – ši kulka gali pataikyti į bet kurį įprastą už laimėjimą išmokantį simbolį, išskyrus daugiausiai išmokantį simbolį. Iššovus kulką, taikinio simbolis ir visos jo kopijos būgnuose patobulinami į atsitiktinai parinktą daugiau už laimėjimą išmokantį simbolį. xNudge laukinis simbolis – suaktyvėja, kai jo kulka atsitiktinai pataiko virš 2–4 būgnų viršutinės eilės. Suaktyvintas simbolis, kai nebelieka pakartotinių sukimų, visada pastumiamas žemyn. Kiekvienas pastūmimas padidina laimėjimo daugiklį 1. xNudge daugiklis – ši kulka atsitiktinai pataiko virš 2–4 būgnų viršutinės eilės. Jei būgne suaktyvinamas xNudge laukinis simbolis, padidinamas jo xNudge daugiklis. Galimi xNudge daugiklio padidinimai: x2, x3, x10 arba x100. xNudge daugikliai yra sumuojami. Atsitiktinis – Iššovus kulką, ji atsitiktinai pakeičiama kita kulka. Jei nėra tinkamų taikinių, kulka iššaunama be jokio poveikio.
- Išlaisvinimo simbolis. Pasirodžius Išlaisvinimo simboliui, visi Revolverio simboliai iššauna visas likusias kulkas vieną po kitos. Vieno sukimo metu gali pasirodyti tik vienas Išlaisvinimo simbolis.
- Papildymo simbolis. Pasirodžius Papildymo simboliui, visų Revolverių simbolių šovinių atsargos papildomos iki 6 kulkų. Vieno sukimo metu gali pasirodyti tik vienas Papildymo simbolis.
- Šaulio nemokamų sukimų funkcija. Pasirodžius 3 premijos simboliams, aktyvuojami 6 šaulio nemokami sukimai. Už kiekvieną papildomai pasirodžiusį premijos simbolį suteikiamas +1 papildomas sukimas. Xnudge daugiklis tarp šaulio nemokamų sukimų išlieka nepakitęs.
- Įstatymo užribio nemokamų sukimų funkcija. Pasirodžius 4 premijos simboliams, aktyvuojami 8 įstatymo užribio nemokami sukimai. Be šaulio sukimų funkcijų, visi revolverio simboliai pasirodo visiškai užtaisyti.
- Mirtininkės nemokamų sukimų funkcija. Pasirodžius 5 Premijos simboliams, aktyvuojama 10 Mirtininkės nemokamų sukimų. Be Įstatymo užribio nemokamų sukimų funkcijų, visi Revolverio simboliai iššauna visas likusias kulkas prieš xNudge simbolio aktyvavimą arba tada, kai nebelieka pakartotinių sukimų, po to, kai suteikiamas pakartotinis sukimas. Kai visi Revolverio simboliai iššauna, laimėjimo kombinacijos, susidariusios iššovus kulką, nesuteikia papildomų pakartotinių sukimų.
- Premijos pirkimas. Funkcija aktyvuojama po pagrindinio lošimo. Kiekvienos funkcijos kaina rodoma iškylančiame lange, remiantis tuo metu pasirinktu statymu. Šaulio nemokami sukimai (6 nemokami sukimai): premiją galima aktyvuoti už 70 x didesnį statymą. Bėglio sukimai (8 nemokami sukimai): premiją galima aktyvuoti už 200 x didesnį statymą. Mirtininko nemokami sukimai (10 nemokamų sukimų): premiją

galima aktyvuoti už 600 x didesnį statymą. Laimingos eilės nemokami sukimai (50% / 20% / 30%): premiją galima aktyvuoti už 255 x didesnį statymą.

- Už nustatytos aukštesnės vertės statymą galima įsigyti statymo padidinimą. Už 2 x didesnį statymą garantuojamas Premijos simbolis antrajame būgne. Už 30 x didesnį statymą garantuojamas Revolverio simbolis su 2 xNudge kulkomis ir 2 xNudge daugiklio kulkomis. Už 190 x didesnį statymą garantuojamas Revolverio simbolis su 3 xNudge kulkomis ir 3 xNudge daugiklio kulkomis. Už 999 x didesnį statymą garantuojami 6 Revolverio simboliai su atsitiktiniu kulkų skaičiumi, išdėstyti viršutinėje ir apatinėje 2, 3 ir 4 būgnų pozicijose. Tarp šių Revolverių simbolių 3 visada turės xNudge daugiklio kulkų ir po vieną xNudge kulką.
- Pasibaigus premijos lošimui lošėjui gali būti suteikta galimybė įsigyti papildomą sukimą. Papildomo sukimo metu išsaugomi ankstesnio sukimo xNudge daugikliai. Taip pat garantuojama, kad pasirodys revolverio simbolis su xNudge kulka. Sukimo kaina apskaičiuojama pagal xNudge daugiklius.
- Laimančios kombinacijos ir išmokos nustatomos pagal išmokų lentelę.

Antkapis R.I.P („Tombstone R.I.P“)

3430. Antkapis R.I.P („Tombstone R.I.P“) – tai 5 būgnų, 2-3-3-3-1 eilių ir 108 laimėjimo būdų lošimas.

- Mažiausias statymas: €0.1
- Didžiausias statymas: €1.60
- Didžiausias laimėjimas: €500000

Taisyklės:

- Lošimą sudaro 5 būgnai, penktasis būgnas turi tam tikrų specialių savybių ir jame yra ribotas simbolių skaičius: Visi simboliai skaičiuojami kaip dvigubi simboliai; Būgne nėra mažos vertės simbolių. Laukinis simbolis, xSplit laukinis simbolis ir batų kalvos sklaidos simboliai pasirodo tik pagrindiniame lošime ir Pakarti juos aukštai nemokamų sukimų metu. Batų kalvos nemokamų sukimų metu jame yra tik 5 kaubojų simboliai.
- xNudge laukiniai simboliai. Sukrautas laukinis simbolis visada pasislenka, kol tampa visiškai matomas. Kiekvienas pasislinkimas padidina laukinį daugiklį 1. Kai ant būgnų išsukama dalis xNudge laukinio simbolio, jis pradeda slinkti aukštyn arba žemyn, kol tampa visiškai matomas visame būgne. Keli laukiniai daugikliai sumuojami ir sudaro bendrą laukinį daugiklį. Simbolis rodomas tik trijuose viduriniuose būgnuose.
- Laukiniai ir skaidomi laukiniai simboliai. Įprasti laukiniai simboliai gali būti išsukti tik 2-ajame, 3-iajame, 4-ajame ir 5-ajame būgnuose. Būgno padalijimo laukinis simbolis gali būti išsuktas tik trijuose viduriniuose būgnuose. Išsuktas jis perskiria save ir kitus tame būgne esančius simbolius pusiau, taip padvigubindamas simbolių skaičių tame būgne. xSplit laukinis simbolis rodomas tik paskutiniame būgne ir užima 2 simbolių poziciją. Išsuktas jis perskiria kairėje esančius simbolius vienu iš 4 galimų kelių: visus 4 simbolius viršutinėje eilėje; visus 4 simbolius apatinėje eilėje; visus 3 simbolius vidurinėje eilėje trijuose viduriniuose būgnuose ir viršutinį simbolį pirmajame būgne; visus 3 simbolius vidurinėje eilėje trijuose viduriniuose būgnuose ir apatinį simbolį pirmajame būgne. Kelias atsitiktinai parenkamas iš 4 galimų variantų. Jei kelyje esantis simbolis jau buvo kartą suskaidytas naudojant būgno padalijimo funkciją, abu naujai sukurti simboliai taip pat bus suskaidyti, todėl pradinėje pozicijoje susidarys 4 simboliai. Kai xSplit laukinis simbolis perskiria xNudge laukinį simbolį, xNudge laukinis daugiklis padvigubinamas. xSplit neperskiria simbolių tuose būgnuose, kuriuose Pakarti juos aukštai sklaidos simboliai paverčiami į būgno padalijimo laukinius simbolius.

- xRIP funkcija. Bet kuris sukimas pagrindiniame lošime arba premijos režime, kurio metu susidaro laimėtos kombinacijos, tačiau bendras išmokėjimas pagal išmokų lentelę yra mažesnis už pagrindinį statymą, aktyvuoja xRIP funkciją.
- Pakarti juos aukštai sklaidos simboliai pagrindiniame lošime gali pasirodyti tik trijuose viduriniuose būgnuose. Batų kalvos sklaidos simbolis pagrindiniame lošime ir Pakarti juos aukštai nemokamų sukimų funkcijos metu gali pasirodyti tik paskutiniame būgne.
- Išsukus 3 Pakarti juos aukštai sklaidos simbolius, aktyvuojami 8 Pakarti juos aukštai nemokami sukimai. Padalintas Pakarti juos aukštai sklaidos simbolis skaičiuojamas kaip 1 simbolis funkcijos aktyvavimui, tačiau jei funkcija aktyvuojama, suteikia 1 papildomą nemokamą sukimą. Jei taip pat iškrenta Batų kalvos sklaidos simbolis, suteikiama 10 Batų kalvos nemokamų sukimų.
- Išsukus 2 Pakarti juos aukštai sklaidos simbolius, jie paverčiami į būgno padalijimo laukinius simbolius. Jei išsukamas Batų kalvos sklaidos simbolis, tačiau Batų kalvos nemokamų sukimų funkcija nėra aktyvuojama, paskutinis būgnas persukamas ir jame išsukamas Kaubojaus simbolis. Šis Kaubojaus simbolis tampa laukiniu simboliu visuose būgnuose ir suteikia atsitiktinį simbolio daugiklį nuo x5 iki x999.
- Pakarti juos aukštai nemokamų sukimų funkcija. Išsukus 3 Pakarti juos aukštai sklaidos simbolius, aktyvuojami 8 Pakarti juos aukštai nemokami sukimai. Laimėjimo daugiklis didinamas įprastais laukiniais simboliais (+x1), būgno padalijimo laukiniais simboliais (+x2), xSplit laukiniu simboliu (+x2) ir xNudge laukiniais simboliais (+x1 iki +x3) ir išlieka aktyvus visos funkcijos metu. Jei paskutiniame būgne išsukamas Batų kalvos sklaidos simbolis, funkcija patobulinama į Batų kalvos nemokamų sukimų funkciją ir suteikiami 2 papildomi nemokami sukimai.
- Batų kalvos nemokamų sukimų funkcija. Išsukus 3 Pakarti juos aukštai sklaidos simbolius kartu su Batų kalvos sklaidos simboliu, aktyvuojama 10 Batų kalvos nemokamų sukimų. Laimėjimo daugiklis didinamas įprastais laukiniais simboliais (+x1), būgno padalijimo laukiniais simboliais (+x2) ir xNudge laukiniais simboliais (+x1 iki +x3) ir išlieka aktyvus visos funkcijos metu. Kiekvieno sukimo metu paskutiniame būgne išsuktas Kaubojaus simbolis visus tos rūšies simbolius paverčia laukiniais simboliais. Kiekvieno sukimo metu atsitiktinai parenkamas daugiklis nuo x5 iki x999, kuris pritaikomas atsitiktinai parinktam Kaubojaus simboliui. Šis daugiklis veikia tik pasirinktą Kaubojaus simbolį ir yra pridedamas prie bendro daugiklio prieš apskaičiuojant išmokėjimą.
- Premijos pirkimas. Funkcija aktyvuojama po pagrindinio lošimo. Kiekvienos funkcijos kaina rodoma iškylančiame lange, remiantis tuo metu pasirinktu statymu. Pakarti juos aukštai nemokamų sukimų funkcija (8 nemokami sukimai): premiją galima aktyvuoti už 70 x didesnį statymą. Batų kalvos nemokamų sukimų funkcija (10 nemokamų sukimų): premiją galima aktyvuoti už 3000 x didesnį statymą.
- Už nustatytos aukštesnės vertės statymą galima įsigyti statymo padidinimą. Už 1,1 x didesnį statymą garantuojamas xBet stiprinimas.
- Laimėtos kombinacijos ir išmokos nustatomos pagal išmokų lentelę.

Tikros Drąsos Atpildas 2 („True Grit Redemption 2“)

3431. Tikros Drąsos Atpildas 2 („True Grit Redemption 2“) – tai 6 būgnų, 4 eilių ir 4096 laimėjimo būdų lošimas.

- Mažiausias statymas: €0.2
- Didžiausias statymas: €14
- Didžiausias laimėjimas: €500000

Taisyklės:

- Lošime naudojamas 6 būgnų ir 4 eilių išdėstymas su 6 užrakintomis langelių pozicijomis. Viršuje esančioje papildomų simbolių eilėje gali pasirodyti specialūs simboliai: xSplit, xWays, toksiškas xWays,

užkrečiantis xWays, xWild, žiurkės, karaliaus žiurkės ir medžiotojo simboliai. Šie specialūs simboliai tampa aktyvūs, kai lavinos funkcijos metu patenka į būgnus. Kiekvienas naujas simbolis išsukamas su tokiu pačiu daugikliu kaip ir bendrasis daugiklis. Lošimo pradžioje bendrasis daugiklis yra x1 ir po kiekvieno laimėjimo padidėja +x1. Jis taip pat gali būti didinamas įvairiais būdais, kai pasirodo specialūs simboliai: žiurkės, karaliaus žiurkės, medžiotojo ir atpildo merginos.

- Sprogstantis xBomb simbolis pašalina greta esančius simbolius, išskyrus laukinį, atsiskaitymo merginos ir premijos simbolius, bei padidina laimėjimo daugiklį +x1 kitai lavinos funkcijai. Užrakinti lošimo ekrano langeliai, esantys greta xBomb simbolio, taip pat pašalinami jam sprogus.
- Žiurkės ir karaliaus žiurkės simboliai. Kai būgnuose išsukami 4 ar daugiau žiurkės ir karaliaus žiurkės simboliai, jie pašalinami, o visų žiurkės ir karaliaus žiurkės simbolių daugiklių suma pridedama prie bendrojo daugiklio. Žiurkės simbolių daugikliai yra nuo x1 iki x5. Karaliaus žiurkės simbolių daugikliai gali būti x15, x20 arba x25. Jei simbolis yra padalijamas, žiurkės ir karaliaus žiurkės simbolių skaičius paveiktoje lošimo ekrano pozicijoje padvigubėja, tačiau jų daugiklis nesikeičia.
- xSplit simbolis padalija visus kitus simbolius savo eilėje, padvigubindamas padalytų simbolių daugiklį. Kai visi xSplit simboliai aktyvuojami, jie virsta įprastais išmokančiais simboliais. Jis taip pat atidaro visus užrakintus langelius savo eilėje.
- xWays simbolis atskleidžia atsitiktinį išmokantį simbolį su pradiniu daugikliu, kuris atitinka bendrąjį daugiklį. Tuomet jis prie savo daugiklio prideda x2, x3 arba x4. Jei yra daugiau nei vienas xWays simbolis, visi xWays simboliai atskleidžia tą patį simbolį.
- Toksiškas xWays simbolis atskleidžia atsitiktinį išmokantį simbolį su pradiniu daugikliu, kuris atitinka bendrąjį daugiklį. Tuomet jis prie savo daugiklio ir prie visų būgnuose atskleistų simbolių daugiklių prideda x2. Jei yra daugiau nei vienas toksiškas xWays simbolis, visi toksiški xWays simboliai atskleidžia tą patį simbolį.
- Užkrečiantis xWays simbolis atskleidžia atsitiktinį išmokantį simbolį su pradiniu daugikliu, kuris atitinka bendrąjį daugiklį. Tuomet jis padvigubina to simbolio ir visų atskleistų simbolių daugiklius. Užkrečiantys xWays simboliai galimi tik Kerštо sukimų ir Atpildo sukimų funkcijų metu. Jei yra daugiau nei vienas užkrečiantis xWays simbolis, visi užkrečiantys xWays simboliai atskleidžia tą patį simbolį.
- xWild simbolis visus tame pačiame būgne esančius simbolius paverčia laukiniais simboliais, išlaikydamas jų daugiklius. xWild simbolis nekeičia premijos, Atsiskaitymo merginos, žiurkės ir karaliaus žiurkės simbolių.
- Atpildo merginos simbolis yra laukinis simbolis, kuris pakeičia visų tame pačiame būgne esančių simbolių daugiklius ir prideda juos prie savo daugiklio. Jei Atpildo merginos simbolis dalyvauja laimėjimo kombinacijoje, jo daugiklis pridedamas prie bendro daugiklio kitai lavinos funkcijai. Atpildo merginos simbolis neprideda žiurkės simbolių daugiklių prie savo daugiklio.
- Medžiotojo simbolis gali pasirodyti tik papildomų simbolių eilėje arba užrakintuose lošimo ekrano pozicijose. Kai jis pasirodo būgnuose, prie savo daugiklio, prie kiekvieno simbolio būgnuose ir prie bendrojo daugiklio prideda x50. Medžiotojo simbolis nekeičia Atpildo merginos, žiurkės, karaliaus žiurkės ir premijos simbolių.
- Atsiskaitymo nemokamų sukimų funkcija. Išsukus 3 premijos simbolius, aktyvuojami 7 nemokami Atsiskaitymo sukimai. Šios premijos metu bendrasis daugiklis išlieka tarp sukimų, o visos atrakintos lošimo ekrano pozicijos lieka atrakintos iki lošimo pabaigos.
- Kerštо nemokamų sukimų funkcija. Išsukus 4 premijos simbolius, aktyvuojama 10 kerštо nemokamų sukimų. Ši funkcija turi tas pačias savybes kaip ir atsiskaitymo nemokami sukimai, taip pat papildomai: premijos aktyvavimo metu atrakinamos užrakintos lošimo ekrano pozicijos penktajame ir šeštajame būgnuose; papildomų simbolių eilėje gali pasirodyti užkrečiantis xWays simbolis.

- Atpildo nemokamų sukimų funkcija. Išsukus 5 premijos simbolius, aktyvuojama 12 Atpildo nemokamų sukimų. Ši funkcija turi tas pačias savybes kaip ir Keršto nemokami sukimai, tačiau papildomai premijos aktyvavimo metu atrakinamos visos lošimo ekrano pozicijos.
- Premijos pirkimas. Funkcija aktyvuojama po pagrindinio lošimo. Kiekvienos funkcijos kaina rodoma iškylančiame lange, remiantis tuo metu pasirinktu statymu. Atsiskaitymo nemokamų sukimų funkcija – premija gali būti aktyvuojama už 66 x didesnį statymą. Keršto nemokamų sukimų funkcija – premija gali būti aktyvuojama už 239 x didesnį statymą. Atpildo nemokamų sukimų funkcija – premija gali būti aktyvuojama už 669 x didesnį statymą. Laimingasis pasirinkimas – premija gali būti aktyvuojama už 260 x didesnį statymą.
- Už nustatytos aukštesnės vertės statymą galima įsigyti statymo padidinimą. Už 1,5 x didesnį statymą garantuojamas premijos simbolis apatinėje 2-ojo būgno pozicijoje. Už 7,5 x didesnį statymą garantuojamas x5 daugiklis bendrajam daugikliui ir visiems simboliams, išskyrus atpildo merginos, žiurkės, karaliaus žiurkės ir premijos simbolius. Už 30 x didesnį statymą garantuojamas x20 daugiklis bendrajam daugikliui ir visiems simboliams, išskyrus Atpildo merginos, žiurkės, karaliaus žiurkės ir premijos simbolius. Už 1869 x didesnį statymą garantuojamas x500 daugiklis bendrajam daugikliui ir visiems simboliams, išskyrus Atpildo merginos, žiurkės, karaliaus žiurkės ir premijos simbolius.
- Pasibaigus lošimui, lošėjui gali būti suteikta galimybė įsigyti papildomą sukimą. Papildomo sukimo metu išsaugomas bendrasis daugiklis ir visos atidarytos būgnų pozicijos išlieka atidarytos. Papildomo sukimo kaina apskaičiuojama pagal bendrąjį daugiklį ir atidarytų langelių skaičių.
- Laimėjimo kombinacijos ir išmokos nustatomos pagal išmokų lentelę.

15 Monetų – Didysis Aukso Leidimas („15 Coins™ Grand Gold Edition“)

3432. 15 Monetų – Didysis Aukso Leidimas („15 Coins™ Grand Gold Edition“) – tai 5 būgnų ir 3 eilių lošimas.

- Mažiausias statymas: €0.10
- Didžiausias statymas: €100
- Didžiausias laimėjimas: €200000

Taisyklės:

- Pagrindiniame lošime nėra įprastų simbolių, o laimėjimus galima laimėti tik Premijos lošime.
- Viduriniame būgne išsukus 5 bet kokio tipo Premijos simbolius, aktyvuojamas Sulaikyk aukso puodą Premijos lošimas.
- Visi Premijos simboliai išmokas suteikia tik Premijos lošime.
- Pinigų begalybės simboliai gali atsitiktinai pasirodyti pagrindiniame lošime ir likti ant būgnų iki Sulaikyk aukso puodą Premijos lošimo pabaigos. Visi prilipę Pinigų begalybės simboliai lieka užfiksuoti savo vietose, kol kiti simboliai sukasi. Kai pasirodo prilipęs simbolis, likusių neprilipusių simbolių sukimas yra atsitiktinis. Pinigų begalybės simboliai suteikia laimėjimus nuo 5x iki 15x lošėjo statymo. Laimėjimas išmokamas tik Premijos lošimo pabaigoje. Jei Pinigų begalybės simbolis išsukamas vidurinėje būgnų eilėje, padidėja tikimybė aktyvuoti Sulaikyk aukso puodą Premijos lošimą.
- Sulaikyk aukso puodą premijos lošimas. Premijos lošimo metu visi Premijos simboliai prilimpa prie būgnų. Premijos lošimo pradžioje suteikiami 3 pakartotiniai sukimai. Kiekvienas naujas Premijos simbolis iš naujo nustato pakartotinių sukimų skaičių į 3. Premijos lošimas tęsiasi, kol baigiasi pakartotiniai sukimai arba visi būgnai užpildomi Premijos simboliais. Pinigų simboliai suteikia laimėjimus nuo 1x iki 10x lošėjo statymo. Mažasis, pagrindinis ir didysis aukso puodo simboliai gali atsitiktinai pasirodyti Premijos lošimo metu ir suteikti atitinkamus aukso puodo laimėjimus. Per Premijos lošimą galima laimėti kelis tos pačios

rūšies aukso puodus. Surinkimo simbolis surenka visas pinigų ir Pinigų begalybės simbolių vertes ir atsitiktinai padaugina jas iš 1–20x. Paslapties simbolis gali virsti bet kuriuo kitu Premijos simboliu, išskyrus Pinigų begalybės simbolį. Aukso puodo paslapties simbolis gali virsti tik mažuoju, pagrindiniu arba didžiuoju aukso puodo simboliu. Paslapties ir aukso puodo Paslapties simboliai atsidengia po vieną Premijos lošimo pabaigoje. Pasibaigus Premijos lošimui, išmokamas laimėjimas, lygus visų Premijos simbolių verčių sumai, įskaitant aukso puodo laimėjimus, nebent laimimas didžiausias aukso puodo laimėjimas. Premijos simboliai išmokami tik Premijos lošimo pabaigoje. Surinkus visus 15 bet kokio tipo Premijos simbolių, laimimas didžiausias aukso puodo laimėjimas, lygus 2000x lošėjo statymo.

- Tikimybės lygis – Lošimas pradedamas su numatytuoju statymu. Tačiau Tikimybės lygio funkciją galima įjungti pagrindinio lošimo metu, pasirinkus vieną iš 4 lygių: Tikimybės lygis x2 – pagrindinis statymas padauginamas iš 2, todėl tikimybė aktyvuoti Sulaikyk aukso puodą Premijos lošimą padidėja 2 kartus. Tikimybės lygis x4 – pagrindinis statymas padauginamas iš 4, todėl tikimybė aktyvuoti Sulaikyk aukso puodą Premijos lošimą padidėja 4 kartus. Tikimybės lygis x6 – pagrindinis statymas padauginamas iš 6, todėl tikimybė aktyvuoti Sulaikyk aukso puodą Premijos lošimą padidėja 6 kartus. Tikimybės lygis x10 – pagrindinis statymas padauginamas iš 10, todėl tikimybė aktyvuoti Sulaikyk aukso puodą Premijos lošimą padidėja 10 kartų. Tikimybės lygio funkcija neturi įtakos laimėjimų lentelei, todėl simbolių vertės tiek pagrindiniame, tiek premijos lošime išlieka tokios pačios, kaip ir su baziniu statymu. Lipnūs simboliai laikinai pašalinami nuo būgnų keičiant Tikimybės lygį, ir jie pasirodo tik tame lygyje, kuriame buvo gauti.
- Pasirenkamas lošimo stilius – Mažas kintamumas: išmokos šiame režime pasitaiko dažniau, tačiau daugeliu atvejų jos yra mažesnės. Šis lygis turi trumpesnius lošimo seansus. Standartinis kintamumas: šis režimas yra mišinys tarp mažo ir didelio kintamumo. Didelis kintamumas: šiame režime galima laimėti didelius laimėjimus, tačiau jie nėra tokie dažni kaip laimėjimai mažo kintamumo režime.
- Rizikos lošimo funkcija suteikia galimybę padvigubinti kiekvieną laimėjimą. Rizikos lošimo funkcija gali būti aktyvuojama tik su dabartine laimėjimo verte vykstančios lošimo sesijos metu. Po funkcijos aktyvavimo lošėjas gali: priimti laimėjimą ir užbaigti rizikos lošimo funkciją; tęsti lošimą pasirinkus vieną iš dviejų simbolių. Pasirinkus simbolį, įvyksta traukimas, kad būtų nustatytas laimėjęs simbolis. Lošėjas gali baigti rizikos lošimo funkciją po kiekvieno lošimo. Pralaimėjus, lošėjas praranda laimėjimo vertę, nurodytą dabartiniame laimėjimo skaitiklyje, ir grįžta į pagrindinį lošimą. Rizikos lošimo funkciją galima lošti iš viso 7 kartus. Lošimų skaičius rizikos lošimo funkcijoje priklauso nuo didžiausio laimėjimo, kurį galima laimėti lošime.
- Lošime yra galimas premijos pirkimas už nustatytos didesnės vertės statymą. Premija bus aktyvuota po pagrindinio lošimo.

16 Monetų Betsson („16 Coins Betsson“)

3433. 16 Monetų Betsson („16 Coins Betsson“) – tai 4 būgnų ir 4 eilių lošimas.

- Mažiausias statymas: €0.10
- Didžiausias statymas: €100
- Didžiausias laimėjimas: €250000

Taisyklės:

- Pagrindiniame lošime nėra įprastų simbolių, o laimėjimus galima laimėti tik Premijos lošime.
- Ant pažymėtų būgnų išsukus 4 bet kokio tipo Premijos simbolius, aktyvuojamas Sulaikyk aukso puodą Premijos lošimas.
- Visi Premijos simboliai išmokas suteikia tik Premijos lošime.

- Pinigų begalybės simboliai gali atsitiktinai pasirodyti pagrindiniame lošime ir likti ant būgnų iki Sulaikyk aukso puodą Premijos lošimo pabaigos. Visi prilipę Pinigų begalybės simboliai lieka užfiksuoti savo vietose, kol kiti simboliai sukasi. Kai pasirodo prilipęs simbolis, likusių neprilipusių simbolių sukimas yra atsitiktinis. Pinigų begalybės simboliai suteikia laimėjimus nuo 5x iki 10x lošėjo statymo. Laimėjimas išmokamas tik Premijos lošimo pabaigoje. Jei Pinigų begalybės simbolis išsukamas vidurinėje būgnų eilėje, padidėja tikimybė aktyvuoti Sulaikyk aukso puodą Premijos lošimą.
- Sulaikyk aukso puodą premijos lošimas. Premijos lošimo metu visi Premijos simboliai prilimpa prie būgnų. Premijos lošimo pradžioje suteikiami 3 pakartotiniai sukimai. Kiekvienas naujas Premijos simbolis iš naujo nustato pakartotinių sukimų skaičių į 3. Premijos lošimas tęsiasi, kol baigiasi pakartotiniai sukimai arba visi būgnai užpildomi Premijos simboliais. Pinigų simboliai suteikia laimėjimus nuo 1x iki 5x lošėjo statymo. Mažasis, pagrindinis ir didysis aukso puodo simboliai gali atsitiktinai pasirodyti Premijos lošimo metu ir suteikti atitinkamus aukso puodo laimėjimus. Per Premijos lošimą galima laimėti kelis tos pačios rūšies aukso puodus. Surinkimo simbolis surenka visas pinigų ir Pinigų begalybės simbolių vertes ir atsitiktinai padaugina jas iš 1–20x. Paslapties simbolis gali virsti bet kuriuo kitu Premijos simboliu, išskyrus Pinigų begalybės simbolį. Aukso puodo paslapties simbolis gali virsti tik mažuoju, pagrindiniu arba didžiuoju aukso puodo simboliu. Paslapties ir aukso puodo Paslapties simboliai atsidengia po vieną Premijos lošimo pabaigoje. Pasibaigus Premijos lošimui, išmokamas laimėjimas, lygus visų Premijos simbolių verčių sumai, įskaitant aukso puodo laimėjimus, nebent laimimas didžiausias aukso puodo laimėjimas. Premijos simboliai išmokami tik Premijos lošimo pabaigoje. Surinkus visus 16 bet kokio tipo Premijos simbolių, laimimas didžiausias aukso puodo laimėjimas, lygus 2000x lošėjo statymo.
- Tikimybės lygis – Lošimas pradedamas su numatytuoju statymu. Tačiau Tikimybės lygio funkciją galima įjungti pagrindinio lošimo metu, pasirinkus vieną iš 3 lygių: Tikimybės lygis x2 – pagrindinis statymas padauginamas iš 2, todėl tikimybė aktyvuoti Sulaikyk aukso puodą Premijos lošimą padidėja 2 kartus. Tikimybės lygis x4 – pagrindinis statymas padauginamas iš 4, todėl tikimybė aktyvuoti Sulaikyk aukso puodą Premijos lošimą padidėja 4 kartus. Tikimybės lygis x6 – pagrindinis statymas padauginamas iš 6, todėl tikimybė aktyvuoti Sulaikyk aukso puodą Premijos lošimą padidėja 6 kartus. Tikimybės lygio funkcija neturi įtakos laimėjimų lentelei, todėl simbolių vertės tiek pagrindiniame, tiek premijos lošime išlieka tokios pačios, kaip ir su baziniu statymu. Lipnūs simboliai laikinai pašalinami nuo būgnų keičiant Tikimybės lygį, ir jie pasirodo tik tame lygyje, kuriame buvo gauti.
- Pasirenkamas lošimo stilius – Mažas kintamumas: išmokos šiame režime pasitaiko dažniau, tačiau daugeliu atvejų jos yra mažesnės. Šis lygis turi trumpesnius lošimo seansus. Standartinis kintamumas: šis režimas yra mišinys tarp mažo ir didelio kintamumo. Didelis kintamumas: šiame režime galima laimėti didelius laimėjimus, tačiau jie nėra tokie dažni kaip laimėjimai mažo kintamumo režime.
- Rizikos lošimo funkcija suteikia galimybę padvigubinti kiekvieną laimėjimą. Rizikos lošimo funkcija gali būti aktyvuojama tik su dabartine laimėjimo verte vykstančios lošimo sesijos metu. Po funkcijos aktyvavimo lošėjas gali: priimti laimėjimą ir užbaigti rizikos lošimo funkciją; tęsti lošimą pasirenkant vieną iš dviejų simbolių. Pasirinkus simbolį, įvyksta traukimas, kad būtų nustatytas laimėjęs simbolis. Lošėjas gali baigti rizikos lošimo funkciją po kiekvieno lošimo. Pralaimėjus, lošėjas praranda laimėjimo vertę, nurodytą dabartiniame laimėjimo skaitiklyje, ir grįžta į pagrindinį lošimą. Rizikos lošimo funkciją galima lošti iš viso 7 kartus. Lošimų skaičius rizikos lošimo funkcijoje priklauso nuo didžiausio laimėjimo, kurį galima laimėti lošime.
- Lošime yra galimas premijos pirkimas už nustatytos didesnės vertės statymą. Premija bus aktyvuota po pagrindinio lošimo.

30 Monetų („30 Coins“)

3434. 30 Monetų („30 Coins“) – tai 5 būgnų ir 6 eilių lošimas.

- Mažiausias statymas: €0.10
- Didžiausias statymas: €100
- Didžiausias laimėjimas: €150000

Taisyklės:

- Pagrindiniame lošime nėra įprastų simbolių, o laimėjimus galima laimėti tik Premijos lošime.
- Ant pažymėtų būgnų išsukus 6 bet kokio tipo Premijos simbolius, aktyvuojamas Sulaikyk aukso puodą Premijos lošimas.
- Visi Premijos simboliai išmokas suteikia tik Premijos lošime.
- Paslapties ir aukso puodo Paslapties simboliai su Prilipę iki begalybės premijos funkcija gali atsitiktinai pasirodyti pagrindiniame lošime ir likti ant būgnų iki Sulaikyk aukso puodą Premijos lošimo pabaigos. Visi Prilipę iki begalybės simboliai lieka užfiksuoti savo vietose, kol kiti simboliai sukasi. Jei Prilipęs iki begalybės simbolis iškrenta ant pažymėtų būgnų, padidėja tikimybė aktyvuoti Sulaikyk aukso puodą Premijos lošimą.
- Pinigų begalybės simboliai gali atsitiktinai pasirodyti pagrindiniame lošime ir likti ant būgnų iki Sulaikyk aukso puodą Premijos lošimo pabaigos. Visi prilipę Pinigų begalybės simboliai lieka užfiksuoti savo vietose, kol kiti simboliai sukasi. Kai pasirodo prilipęs simbolis, likusių neprilipusių simbolių sukimas yra atsitiktinis. Pinigų begalybės simboliai suteikia laimėjimus nuo 5x iki 10x lošėjo statymo. Laimėjimas išmokamas tik Premijos lošimo pabaigoje. Jei Pinigų begalybės simbolis išsukamas vidurinėje būgnų eilėje, padidėja tikimybė aktyvuoti Sulaikyk aukso puodą Premijos lošimą.
- Pagrindiniame lošime gali atsitiktinai pasirodyti dviejų tipų simbolių grupės surinkimo simboliai: simbolių grupės surinkimo simboliai, kurie prilimpa prie būgnų 1–5 sukimams. Simbolių grupės surinkimo simboliai su Prilipę iki begalybės funkcija, kurie prilimpa prie būgnų iki Sulaikyk aukso puodą Premijos lošimo pabaigos. Visi prilipę simbolių grupės surinkimo simboliai lieka užfiksuoti savo vietose, kol kiti simboliai sukasi. Simbolių grupės surinkimo simbolis surenka visų šalia esančių pinigų ir pinigų begalybės simbolių vertes ir kartoja šį veiksmą iki 5 sukimų. Laimėjimas išmokamas tik Premijos lošimo pabaigoje. Jei simbolių grupės surinkimo simboliai iškrenta ant pažymėtų būgnų, jie padidina tikimybę aktyvuoti Sulaikyk aukso puodą Premijos lošimą.
- Sulaikyk aukso puodą premijos lošimas. Premijos lošimo metu visi Premijos simboliai prilimpa prie būgnų. Premijos lošimo pradžioje suteikiami 3 pakartotiniai sukimai. Kiekvienas naujas Premijos simbolis iš naujo nustato pakartotinių sukimų skaičių į 3. Premijos lošimas tęsiasi, kol baigiasi pakartotiniai sukimai arba visi būgnai užpildomi Premijos simboliais. Pinigų simboliai suteikia laimėjimus nuo 1x iki 5x lošėjo statymo. Mažasis, pagrindinis ir didysis aukso puodo simboliai gali atsitiktinai pasirodyti Premijos lošimo metu ir suteikti atitinkamus aukso puodo laimėjimus. Per Premijos lošimą galima laimėti kelis tos pačios rūšies aukso puodus. Surinkimo simbolis surenka visas pinigų ir Pinigų begalybės simbolių vertes ir atsitiktinai padaugina jas iš 1–20x. Paslapties simbolis gali virsti bet kuriuo kitu Premijos simboliu, išskyrus Pinigų begalybės simbolį. Aukso puodo paslapties simbolis gali virsti tik mažuoju, pagrindiniu arba didžiuoju aukso puodo simboliu. Paslapties ir aukso puodo Paslapties simboliai atsidengia po vieną Premijos lošimo pabaigoje. Pasibaigus Premijos lošimui, išmokamas laimėjimas, lygus visų Premijos simbolių verčių sumai, įskaitant aukso puodo laimėjimus, nebent laimimas didžiausias aukso puodo laimėjimas. Premijos simboliai išmokami tik Premijos lošimo pabaigoje. Surinkus visus 30 bet kokio tipo Premijos simbolių, laimimas didžiausias aukso puodo laimėjimas, lygus 1500x lošėjo statymo.
- Tikimybės lygis – Lošimas pradedamas su numatytuoju statymu. Tačiau Tikimybės lygio funkciją galima įjungti pagrindinio lošimo metu, pasirinkus vieną iš 3 lygių: Tikimybės lygis x2 – pagrindinis statymas padauginamas iš 2, todėl tikimybė aktyvuoti Sulaikyk aukso puodą Premijos lošimą padidėja 2 kartus. Tikimybės lygis x5 – pagrindinis statymas padauginamas iš 5, todėl tikimybė aktyvuoti Sulaikyk aukso

puodą Premijos lošimą padidėja 5 kartus. Tikimybės lygis x10 – pagrindinis statymas padauginamas iš 10, todėl tikimybė aktyvuoti Sulaikyk aukso puodą Premijos lošimą padidėja 10 kartų. Tikimybės lygio funkcija neturi įtakos laimėjimų lentelei, todėl simbolių vertės tiek pagrindiniame, tiek premijos lošime išlieka tokios pačios, kaip ir su baziniu statymu. Lipnūs simboliai laikinai pašalinami nuo būgnų keičiant Tikimybės lygį, ir jie pasirodo tik tame lygyje, kuriame buvo gauti.

- Pasirenkamas lošimo stilius – Mažas kintamumas: išmokos šiame režime pasitaiko dažniau, tačiau daugeliu atvejų jos yra mažesnės. Šis lygis turi trumpesnius lošimo seansus. Standartinis kintamumas: šis režimas yra mišinys tarp mažo ir didelio kintamumo. Didelis kintamumas: šiame režime galima laimėti didelius laimėjimus, tačiau jie nėra tokie dažni kaip laimėjimai mažo kintamumo režime.
- Rizikos lošimo funkcija suteikia galimybę padvigubinti kiekvieną laimėjimą. Rizikos lošimo funkcija gali būti aktyvuojama tik su dabartine laimėjimo verte vykstančios lošimo sesijos metu. Po funkcijos aktyvavimo lošėjas gali: priimti laimėjimą ir užbaigti rizikos lošimo funkciją; tęsti lošimą pasirenkant vieną iš dviejų simbolių. Pasirinkus simbolį, įvyksta traukimas, kad būtų nustatytas laimėjęs simbolis. Lošėjas gali baigti rizikos lošimo funkciją po kiekvieno lošimo. Pralaimėjus, lošėjas praranda laimėjimo vertę, nurodytą dabartiniame laimėjimo skaitiklyje, ir grįžta į pagrindinį lošimą. Rizikos lošimo funkciją galima lošti iš viso 7 kartus. Lošimų skaičius rizikos lošimo funkcijoje priklauso nuo didžiausio laimėjimo, kurį galima laimėti lošime.
- Lošime yra galimas premijos pirkimas už nustatytos didesnės vertės statymą. Premija bus aktyvuota po pagrindinio lošimo.

30 Monetų – Didysis Aukso Leidimas („30 Coins Grand Gold Edition“)

3435. 30 Monetų – Didysis Aukso Leidimas („30 Coins Grand Gold Edition“) – tai 5 būgnų ir 6 eilių lošimas.

- Mažiausias statymas: €0.10
- Didžiausias statymas: €100
- Didžiausias laimėjimas: €250000

Taisyklės:

- Ant pažymėtų būgnų išsukus 6 bet kokio tipo Premijos simbolius, aktyvuojamas Sulaikyk aukso puodą Premijos lošimas.
- Pagrindiniame lošime nėra įprastų simbolių, o laimėjimus galima laimėti tik Premijos lošime.
- Visi Premijos simboliai išmokas suteikia tik Premijos lošime.
- Pagrindiniame lošime gali atsitiktinai pasirodyti dviejų tipų simbolių grupės surinkimo simboliai: simbolių grupės surinkimo simboliai, kurie prilimpa prie būgnų 1–5 sukimams; simbolių grupės surinkimo simboliai su Prilipę iki begalybės funkcija, kurie prilimpa prie būgnų iki Sulaikyk aukso puodą Premijos lošimo pabaigos. Šie simboliai surenka visų šalia esančių pinigų ir pinigų begalybės, mažasis, pagrindinis ir didysis aukso puodo simbolių vertes ir kartoja šį veiksmą iki 5 sukimų. Laimėjimas išmokamas tik Premijos lošimo pabaigoje. Jei simbolių grupės surinkimo simboliai iškrenta ant pažymėtų būgnų, jie padidina tikimybę aktyvuoti Sulaikyk aukso puodą Premijos lošimą. Grupės surinkimo modifikatorių simboliai gali atsitiktinai pasirodyti ant būgnų ir paveikti gretimuose būgnuose esančius grupės surinkimo simbolius. Atgalinio skaičiavimo stiprintuvo simboliai padidina grupės surinkimo simbolio atgalinio skaičiavimo reikšmę 3. Surinkimo iki begalybės simboliai pakeičia grupės surinkimo simbolio atgalinio skaičiavimo reikšmę į begalinę, todėl jis gali kaupti visų šalia esančių pinigų, pinigų begalybės, mažasis, pagrindinis ir didysis aukso puodo simbolių vertes iki Sulaikyk aukso puodą Premijos lošimo pabaigos.
- Paslapties, aukso puodo Paslapties simboliai ir grupės surinkimo su Prilipę iki begalybės premijos funkcija gali atsitiktinai pasirodyti pagrindiniame lošime ir likti ant būgnų iki Sulaikyk aukso puodą

Premijos lošimo pabaigos. Visi Prilipę iki begalybės simboliai lieka užfiksuoti savo vietose, kol kiti simboliai sukasi. Jei Prilipęs iki begalybės simbolis iškrenta ant pažymėtų būgnų, padidėja tikimybė aktyvuoti Sulaikyk aukso puodą Premijos lošimą. Kai pasirodo prilipęs simbolis, likusių neprilipusių simbolių rezultatas yra visiškai atsitiktinis.

- Pinigų begalybės simboliai gali atsitiktinai pasirodyti pagrindiniame lošime ir likti ant būgnų iki Sulaikyk aukso puodą Premijos lošimo pabaigos. Visi prilipę Pinigų begalybės simboliai lieka užfiksuoti savo vietose, kol kiti simboliai sukasi. Kai pasirodo prilipęs simbolis, likusių neprilipusių simbolių sukimas yra atsitiktinis. Pinigų begalybės simboliai suteikia laimėjimus nuo 5x iki 15x lošėjo statymo. Laimėjimas išmokamas tik Premijos lošimo pabaigoje. Jei Pinigų begalybės simbolis išsukamas vidurinėje būgnų eilėje, padidėja tikimybė aktyvuoti Sulaikyk aukso puodą Premijos lošimą.
- Sulaikyk aukso puodą premijos lošimas. Premijos lošimo metu visi Premijos simboliai prilimpa prie būgnų. Premijos lošimo pradžioje suteikiami 3 pakartotiniai sukimai. Kiekvienas naujas Premijos simbolis iš naujo nustato pakartotinių sukimų skaičių į 3. Premijos lošimas tęsiasi, kol baigiasi pakartotiniai sukimai arba visi būgnai užpildomi Premijos simboliais. Pinigų simboliai suteikia laimėjimus nuo 1x iki 10x lošėjo statymo. Mažasis, pagrindinis ir didysis aukso puodo simboliai gali atsitiktinai pasirodyti Premijos lošimo metu ir suteikti atitinkamus aukso puodo laimėjimus. Per Premijos lošimą galima laimėti kelis tos pačios rūšies aukso puodus. Surinkimo simbolis surenka visas pinigų ir Pinigų begalybės simbolių vertes ir atsitiktinai padaugina jas iš 1–20x. Paslapties simbolis gali virsti bet kuriuo kitu Premijos simboliu, išskyrus Pinigų begalybės simbolį. Aukso puodo paslapties simbolis gali virsti tik mažuoju, pagrindiniu arba didžiuoju aukso puodo simboliu. Paslapties ir aukso puodo Paslapties simboliai atsidengia po vieną Premijos lošimo pabaigoje. Pasibaigus Premijos lošimui, išmokamas laimėjimas, lygus visų Premijos simbolių verčių sumai, įskaitant aukso puodo laimėjimus, nebent laimimas didžiausias aukso puodo laimėjimas. Premijos simboliai išmokami tik Premijos lošimo pabaigoje. Surinkus visus 30 bet kokio tipo Premijos simbolių, laimimas didžiausias aukso puodo laimėjimas, lygus 2500x lošėjo statymo.
- Tikimybės lygis – Lošimas pradedamas su numatytuoju statymu. Tačiau Tikimybės lygio funkciją galima įjungti pagrindinio lošimo metu, pasirinkus vieną iš 3 lygių: Tikimybės lygis x2 – pagrindinis statymas padauginamas iš 2, todėl tikimybė aktyvuoti Sulaikyk aukso puodą Premijos lošimą padidėja 2 kartus. Tikimybės lygis x5 – pagrindinis statymas padauginamas iš 5, todėl tikimybė aktyvuoti Sulaikyk aukso puodą Premijos lošimą padidėja 5 kartus. Tikimybės lygis x10 – pagrindinis statymas padauginamas iš 10, todėl tikimybė aktyvuoti Sulaikyk aukso puodą Premijos lošimą padidėja 10 kartų. Tikimybės lygio funkcija neturi įtakos laimėjimų lentelei, todėl simbolių vertės tiek pagrindiniame, tiek premijos lošime išlieka tokios pačios, kaip ir su baziniu statymu. Lipnūs simboliai laikinai pašalinami nuo būgnų keičiant tikimybės lygį, ir jie pasirodo tik tame lygyje, kuriame buvo gauti.
- Pasirenkamas lošimo stilius – Mažas kintamumas: išmokos šiame režime pasitaiko dažniau, tačiau daugeliu atvejų jos yra mažesnės. Šis lygis turi trumpesnius lošimo seansus. Standartinis kintamumas: šis režimas yra mišinys tarp mažo ir didelio kintamumo. Didelis kintamumas: šiame režime galima laimėti didelius laimėjimus, tačiau jie nėra tokie dažni kaip laimėjimai mažo kintamumo režime.
- Rizikos lošimo funkcija suteikia galimybę padvigubinti kiekvieną laimėjimą. Rizikos lošimo funkcija gali būti aktyvuojama tik su dabartine laimėjimo verte vykstančios lošimo sesijos metu. Po funkcijos aktyvavimo lošėjas gali: priimti laimėjimą ir užbaigti rizikos lošimo funkciją; tęsti lošimą pasirenkant vieną iš dviejų simbolių. Pasirinkus simbolį, įvyksta traukimas, kad būtų nustatytas laimėjęs simbolis. Lošėjas gali baigti rizikos lošimo funkciją po kiekvieno lošimo. Pralaimėjus, lošėjas praranda laimėjimo vertę, nurodytą dabartiniame laimėjimo skaitiklyje, ir grįžta į pagrindinį lošimą. Rizikos lošimo funkciją galima lošti iš viso 7 kartus. Lošimų skaičius rizikos lošimo funkcijoje priklauso nuo didžiausio laimėjimo, kurį galima laimėti lošime.
- Lošime yra galimas premijos pirkimas už nustatytos didesnės vertės statymą. Premija bus aktyvuota po pagrindinio lošimo.

36 Monetos („36 Coins“)

3436. 36 Monetos („36 Coins“) – tai 6 būgnų ir 6 eilių lošimas.

- Mažiausias statymas: €0.10
- Didžiausias statymas: €100
- Didžiausias laimėjimas: €200000

Taisyklės:

- Pagrindiniame lošime nėra įprastų simbolių, o laimėjimus galima laimėti tik Premijos lošime.
- Ant pažymėtų būgnų išsukus 4 bet kokio tipo Premijos simbolius, aktyvuojamas Sulaikyk aukso puodą Premijos lošimas.
- Visi Premijos simboliai išmokas suteikia tik Premijos lošime.
- Paslapties ir aukso puodo Paslapties simboliai su Prilipę iki begalybės premijos funkcija gali atsitiktinai pasirodyti pagrindiniame lošime ir likti ant būgnų iki Sulaikyk aukso puodą Premijos lošimo pabaigos. Visi Prilipę iki begalybės simboliai lieka užfiksuoti savo vietose, kol kiti simboliai sukasi. Jei Prilipęs iki begalybės simbolis iškrenta ant pažymėtų būgnų, padidėja tikimybė aktyvuoti Sulaikyk aukso puodą Premijos lošimą.
- Pinigų begalybės simboliai gali atsitiktinai pasirodyti pagrindiniame lošime ir likti ant būgnų iki Sulaikyk aukso puodą Premijos lošimo pabaigos. Visi prilipę Pinigų begalybės simboliai lieka užfiksuoti savo vietose, kol kiti simboliai sukasi. Kai pasirodo prilipęs simbolis, likusių neprilipusių simbolių sukimas yra atsitiktinis. Pinigų begalybės simboliai suteikia laimėjimus nuo 5x iki 10x lošėjo statymo. Laimėjimas išmokamas tik Premijos lošimo pabaigoje. Jei Pinigų begalybės simbolis išsukamas vidurinėje būgnų eilėje, padidėja tikimybė aktyvuoti Sulaikyk aukso puodą Premijos lošimą.
- Pagrindiniame lošime gali atsitiktinai pasirodyti dviejų tipų simbolių grupės surinkimo simboliai: simbolių grupės surinkimo simboliai, kurie prilimpa prie būgnų 1–5 sukimams. Simbolių grupės surinkimo simboliai su Prilipę iki begalybės funkcija, kurie prilimpa prie būgnų iki Sulaikyk aukso puodą Premijos lošimo pabaigos. Visi prilipę simbolių grupės surinkimo simboliai lieka užfiksuoti savo vietose, kol kiti simboliai sukasi. Simbolių grupės surinkimo simbolis surenka visų šalia esančių pinigų ir pinigų begalybės simbolių vertes ir kartoja šį veiksmą iki 5 sukimų. Laimėjimas išmokamas tik Premijos lošimo pabaigoje. Jei simbolių grupės surinkimo simboliai iškrenta ant pažymėtų būgnų, jie padidina tikimybę aktyvuoti Sulaikyk aukso puodą Premijos lošimą.
- Sulaikyk aukso puodą premijos lošimas. Premijos lošimo metu visi Premijos simboliai prilimpa prie būgnų. Premijos lošimo pradžioje suteikiami 3 pakartotiniai sukimai. Kiekvienas naujas Premijos simbolis iš naujo nustato pakartotinių sukimų skaičių į 3. Premijos lošimas tęsiasi, kol baigiasi pakartotiniai sukimai arba visi būgnai užpildomi Premijos simboliais. Pinigų simboliai suteikia laimėjimus nuo 1x iki 5x lošėjo statymo. Mažasis, pagrindinis ir didysis aukso puodo simboliai gali atsitiktinai pasirodyti Premijos lošimo metu ir suteikti atitinkamus aukso puodo laimėjimus. Per Premijos lošimą galima laimėti kelis tos pačios rūšies aukso puodus. Surinkimo simbolis surenka visas pinigų ir Pinigų begalybės simbolių vertes ir atsitiktinai padaugina jas iš 1–20x. Paslapties simbolis gali virsti bet kuriuo kitu Premijos simboliu, išskyrus Pinigų begalybės simbolį. Aukso puodo paslapties simbolis gali virsti tik mažuoju, pagrindiniu arba didžiuoju aukso puodo simboliu. Paslapties ir aukso puodo Paslapties simboliai atsidengia po vieną Premijos lošimo pabaigoje. Pasibaigus Premijos lošimui, išmokamas laimėjimas, lygus visų Premijos simbolių verčių sumai, įskaitant aukso puodo laimėjimus, nebent laimimas didžiausias aukso puodo laimėjimas. Premijos simboliai išmokami tik Premijos lošimo pabaigoje. Surinkus visus 36 bet kokio tipo Premijos simbolius, laimimas didžiausias aukso puodo laimėjimas, lygus 2000x lošėjo statymo.

- Tikimybės lygis – Lošimas pradedamas su numatytuoju statymu. Tačiau Tikimybės lygio funkciją galima įjungti pagrindinio lošimo metu, pasirinkus vieną iš 3 lygių: Tikimybės lygis x2 – pagrindinis statymas padauginamas iš 2, todėl tikimybė aktyvuoti Sulaikyk aukso puodą Premijos lošimą padidėja 2 kartus. Tikimybės lygis x5 – pagrindinis statymas padauginamas iš 5, todėl tikimybė aktyvuoti Sulaikyk aukso puodą Premijos lošimą padidėja 5 kartus. Tikimybės lygis x10 – pagrindinis statymas padauginamas iš 10, todėl tikimybė aktyvuoti Sulaikyk aukso puodą Premijos lošimą padidėja 10 kartų. Tikimybės lygio funkcija neturi įtakos laimėjimų lentelei, todėl simbolių vertės tiek pagrindiniame, tiek premijos lošime išlieka tokios pačios, kaip ir su baziniu statymu. Lipnūs simboliai laikinai pašalinami nuo būgnų keičiant tikimybės lygį, ir jie pasirodo tik tame lygyje, kuriame buvo gauti.
- Pasirenkamas lošimo stilius – Mažas kintamumas: išmokos šiame režime pasitaiko dažniau, tačiau daugeliu atvejų jos yra mažesnės. Šis lygis turi trumpesnius lošimo seansus. Standartinis kintamumas: šis režimas yra mišinys tarp mažo ir didelio kintamumo. Didelis kintamumas: šiame režime galima laimėti didelius laimėjimus, tačiau jie nėra tokie dažni kaip laimėjimai mažo kintamumo režime.
- Rizikos lošimo funkcija suteikia galimybę padvigubinti kiekvieną laimėjimą. Rizikos lošimo funkcija gali būti aktyvuojama tik su dabartine laimėjimo verte vykstančios lošimo sesijos metu. Po funkcijos aktyvavimo lošėjas gali: priimti laimėjimą ir užbaigti rizikos lošimo funkciją; tęsti lošimą pasirenkant vieną iš dviejų simbolių. Pasirinkus simbolį, įvyksta traukimas, kad būtų nustatytas laimėjęs simbolis. Lošėjas gali baigti rizikos lošimo funkciją po kiekvieno lošimo. Pralaimėjus, lošėjas praranda laimėjimo vertę, nurodytą dabartiniame laimėjimo skaitiklyje, ir grįžta į pagrindinį lošimą. Rizikos lošimo funkciją galima lošti iš viso 7 kartus. Lošimų skaičius rizikos lošimo funkcijoje priklauso nuo didžiausio laimėjimo, kurį galima laimėti lošime.
- Lošime yra galimas premijos pirkimas už nustatytos didesnės vertės statymą. Premija bus aktyvuota po pagrindinio lošimo.

9 Kamuoliai („9 Balls“)

3437. 9 Kamuoliai („9 Balls“) – tai 3 būgnų ir 3 eilių lošimas.

- Mažiausias statymas: €0.10
- Didžiausias statymas: €100
- Didžiausias laimėjimas: €250000

Taisyklės:

- Vidurinėje būgnų eilėje išsukus 3 bet kokio tipo lošimo simbolius, aktyvuojamas premijos lošimas.
- Visi lošimo simboliai išmokas suteikia tik premijos lošime arba tuo atveju, jei jie iškrenta ant būgno su užrašu 11 metrų baudinys, kai atgalinis skaičiavimas pasiekia 0.
- Kai pasirodo prilipęs simbolis, likusių neprilipusių simbolių rezultatas yra visiškai atsitiktinis.
- Pinigų begalybės simboliai gali atsitiktinai pasirodyti pagrindiniame lošime ir likti ant būgnų iki Premijos lošimo pabaigos. Visi prilipę Pinigų begalybės simboliai lieka užfiksuoti savo vietose, kol kiti simboliai sukasi. Pinigų begalybės simboliai suteikia laimėjimus nuo 5x iki 15x lošėjo statymo. Laimėjimas išmokamas tik Premijos lošimo pabaigoje. Jei Pinigų begalybės simbolis išsukamas vidurinėje būgnų eilėje, padidėja tikimybė aktyvuoti Premijos lošimą.
- Pagrindiniame lošime nėra įprastų simbolių. Pagrindinio lošimo metu ant atsitiktinio būgno gali pasirodyti 11 metrų baudinio užrašas ir išlikti ant jo iki 15 sukimų. Jei atgaliniam skaičiavimui pasiekus 0 ant to būgno iškrenta bet kokio tipo lošimo simbolis, išmokamas to simbolio laimėjimas.
- Premijos lošimas. Lošiama naudojant 9 būgnus. Premijos lošimo metu visi lošimo simboliai prilimpa prie būgnų. Premijos lošimo pradžioje suteikiami 3 pakartotiniai sukimai. Kiekvienas naujas lošimo simbolis iš

naujo nustato pakartotinių sukimų skaičių į 3. Premijos lošimas tęsiasi, kol baigiasi pakartotiniai sukimai arba visi būgnai užpildomi lošimo simboliais. Pinigų simboliai suteikia laimėjimus nuo 1x iki 10x lošėjo statymo. Ketvirtfinalio, pusfinalio ir finalo aukso puodo simboliai gali atsitiktinai pasirodyti premijos lošimo metu ir suteikti atitinkamus aukso puodo laimėjimus. Premijos lošimo metu galima laimėti kelis tos pačios rūšies aukso puodo laimėjimus. Surinkimo simbolis surenka visas pinigų ir pinigų begalybės simbolių vertes ir atsitiktinai padaugina jas iš 1–20x. Paslapties simbolis gali virsti bet kuriuo kitu premijos simboliu, išskyrus pinigų begalybės simbolį. Aukso puodo paslapties simbolis gali virsti tik Ketvirtfinalio, pusfinalio ir finalo aukso puodo simboliu. Paslapties ir aukso puodo Paslapties simboliai atsidengia po vieną Premijos lošimo pabaigoje. Pasibaigus Premijos lošimui, išmokamas laimėjimas, lygus visų Premijos simbolių verčių sumai, įskaitant aukso puodo laimėjimus, nebent laimimas čempiono aukso puodo laimėjimas. Premijos simboliai išmokami tik Premijos lošimo pabaigoje. Surinkus visus 9 bet kokio tipo Premijos simbolius, laimimas čempiono aukso puodo laimėjimas, lygus 2500x lošėjo statymo.

- Tikimybės lygis – Lošimas pradedamas su numatytuoju statymu. Tačiau Tikimybės lygio funkciją galima įjungti pagrindinio lošimo metu, pasirinkus vieną iš 3 lygių: Tikimybės lygis x2 – pagrindinis statymas padauginamas iš 2, todėl tikimybė aktyvuoti Premijos lošimą padidėja 2 kartus. Tikimybės lygis x4 – pagrindinis statymas padauginamas iš 4, todėl tikimybė aktyvuoti Premijos lošimą padidėja 4 kartus. Tikimybės lygis x6 – pagrindinis statymas padauginamas iš 6, todėl tikimybė aktyvuoti Premijos lošimą padidėja 6 kartus. Tikimybės lygio funkcija neturi įtakos laimėjimų lentelei, todėl simbolių vertės tiek pagrindiniame, tiek premijos lošime išlieka tokios pačios, kaip ir su baziniu statymu. Lipnūs simboliai laikinai pašalinami nuo būgnų keičiant Tikimybės lygį, ir jie pasirodo tik tame lygyje, kuriame buvo gauti.
- Pasirenkamas lošimo stilius – Mažas kintamumas: išmokos šiame režime pasitaiko dažniau, tačiau daugeliu atvejų jos yra mažesnės. Šis lygis turi trumpesnius lošimo seansus. Standartinis kintamumas: šis režimas yra mišinys tarp mažo ir didelio kintamumo. Didelis kintamumas: šiame režime galima laimėti didelius laimėjimus, tačiau jie nėra tokie dažni kaip laimėjimai mažo kintamumo režime.
- Rizikos lošimo funkcija suteikia galimybę padvigubinti kiekvieną laimėjimą. Rizikos lošimo funkcija gali būti aktyvuojama tik su dabartine laimėjimo verte vykstančios lošimo sesijos metu. Po funkcijos aktyvavimo lošėjas gali priimti laimėjimą ir užbaigti rizikos lošimo funkciją arba tęsti lošimą pasirenkant vieną iš dviejų simbolių. Pasirinkus simbolį, įvyksta traukimas, kad būtų nustatytas laimėjęs simbolis. Lošėjas gali baigti rizikos lošimo funkciją po kiekvieno lošimo. Pralaimėjus, lošėjas praranda laimėjimo vertę, nurodytą dabartiniame laimėjimo skaitiklyje, ir grįžta į pagrindinį lošimą. Rizikos lošimo funkciją galima lošti iš viso 7 kartus. Lošimų skaičius rizikos lošimo funkcijoje priklauso nuo didžiausio laimėjimo, kurį galima laimėti lošime.
- Lošime yra galimas premijos pirkimas už nustatytos didesnės vertės statymą. Premija bus aktyvuota po pagrindinio lošimo.

Pinigų Ola („Cash Grotto™“)

3438. Pinigų Ola („Cash Grotto™“) – tai 4 būgnų ir 6 eilių lošimas.

- Mažiausias statymas: €0.10
- Didžiausias statymas: €100
- Didžiausias laimėjimas: €150000

Taisyklės:

- Pagrindiniame lošime nėra įprastų simbolių, o premijos simboliai išmokas suteikia tik Premijos lošime arba Pinigų judėjimo funkcijos metu.

- Ant pažymėtų būgnų išsukus 4 bet kokio tipo Premijos simbolius, aktyvuojamas Sulaikyk aukso puodą Premijos lošimas.
- Paslapties ir aukso puodo Paslapties simboliai su Prilipę iki begalybės premijos funkcija gali atsitiktinai pasirodyti pagrindiniame lošime ir likti ant būgnų iki Sulaikyk aukso puodą Premijos lošimo pabaigos. Visi Prilipę iki begalybės simboliai lieka užfiksuoti savo vietose, kol kiti simboliai sukasi. Jei Prilipęs iki begalybės simbolis iškrenta ant pažymėtų būgnų, padidėja tikimybė aktyvuoti Sulaikyk aukso puodą Premijos lošimą.
- Pinigų begalybės simboliai gali atsitiktinai pasirodyti pagrindiniame lošime ir likti ant būgnų iki Premijos lošimo pabaigos. Visi prilipę Pinigų begalybės simboliai lieka užfiksuoti savo vietose, kol kiti simboliai sukasi. Pinigų begalybės simboliai suteikia laimėjimus nuo 5x iki 15x lošėjo statymo. Laimėjimas išmokamas tik Premijos lošimo pabaigoje. Jei Pinigų begalybės simbolis išsukamas vidurinėje būgnų eilėje, padidėja tikimybė aktyvuoti Premijos lošimą.
- Judantis pinigų išmokėjimo simbolis gali pasirodyti atsitiktiniame būgne, išskyrus paryškintus vidurinius būgnus, ir išlieka jame nuo 5 iki 15 sukimų, kol tampa aktyvus. Kai atgalinis skaičiavimas pasiekia 0, simbolis nuo 5 iki 15 sukimų virsta aktyviu Judančiu pinigų išmokėjimo simboliu. Jei pinigų, Pinigų begalybės, mažasis, pagrindinis ir didysis aukso puodo simboliai pasirodo būgne su Judančiu pinigų išmokėjimo simboliu, jų vertės yra kaupiamos. Su kiekvienu sukimu aktyvus Judantis pinigų išmokėjimo simbolis juda žemyn, išvengdamas Prilipęs iki begalybės simbolių. Pasiekus apatinę eilę, jis perkeliamas į būgno viršų. Kai aktyvaus Judančio pinigų išmokėjimo simbolio atgalinis skaičiavimas pasiekia 0, atsitiktinai parenkamas procentas nuo 10 % iki 100 %, arba 150 %, 200 % ar 300 %. Tuomet išmokama atitinkama procentinė premijos simbolių sukauptų verčių sumos dalis.
- Sulaikyk aukso puodą premijos lošimas. Premijos lošimo metu visi Premijos simboliai prilimpa prie būgnų. Premijos lošimo pradžioje suteikiami 3 pakartotiniai sukimai. Kiekvienas naujas Premijos simbolis iš naujo nustato pakartotinių sukimų skaičių į 3. Premijos lošimas tęsiasi, kol baigiasi pakartotiniai sukimai arba visi būgnai užpildomi Premijos simboliais. Pinigų simboliai suteikia laimėjimus nuo 1x iki 10x lošėjo statymo. Mažasis, pagrindinis ir didysis aukso puodo simboliai gali atsitiktinai pasirodyti Premijos lošimo metu ir suteikti atitinkamus aukso puodo laimėjimus. Per Premijos lošimą galima laimėti kelis tos pačios rūšies aukso puodus. Surinkimo simbolis surenka visas pinigų ir Pinigų begalybės simbolių vertes ir atsitiktinai padaugina jas iš 1–20x. Paslapties simbolis gali virsti bet kuriuo kitu Premijos simboliu, išskyrus Pinigų begalybės simbolį. Aukso puodo paslapties simbolis gali virsti tik mažuoju, pagrindiniu arba didžiuoju aukso puodo simboliu. Paslapties ir aukso puodo Paslapties simboliai atsidengia po vieną Premijos lošimo pabaigoje. Pasibaigus Premijos lošimui, išmokamas laimėjimas, lygus visų Premijos simbolių verčių sumai, įskaitant aukso puodo laimėjimus, nebent laimimas didžiausias aukso puodo laimėjimas. Premijos simboliai išmokami tik Premijos lošimo pabaigoje. Surinkus visus 24 bet kokio tipo Premijos simbolius, laimimas didžiausias aukso puodo laimėjimas, lygus 1500x lošėjo statymo.
- Tikimybės lygis – Lošimas pradedamas su numatytuoju statymu. Tačiau Tikimybės lygio funkciją galima įjungti pagrindinio lošimo metu, pasirinkus vieną iš 3 lygių: Tikimybės lygis x2 – pagrindinis statymas padauginamas iš 2, todėl tikimybė aktyvuoti Sulaikyk aukso puodą Premijos lošimą padidėja 2 kartus. Tikimybės lygis x5 – pagrindinis statymas padauginamas iš 5, todėl tikimybė aktyvuoti Sulaikyk aukso puodą Premijos lošimą padidėja 6 kartus. Tikimybės lygis x10 – pagrindinis statymas padauginamas iš 10, todėl tikimybė aktyvuoti Sulaikyk aukso puodą Premijos lošimą padidėja 12 kartus. Tikimybės lygio funkcija neturi įtakos laimėjimų lentelei, todėl simbolių vertės tiek pagrindiniame, tiek premijos lošime išlieka tokios pačios, kaip ir su baziniu statymu. Lipnūs simboliai laikinai pašalinami nuo būgnų keičiant Tikimybės lygį, ir jie pasirodo tik tame lygyje, kuriame buvo gauti.
- Pasirenkamas lošimo stilius – Mažas kintamumas: išmokos šiame režime pasitaiko dažniau, tačiau daugeliu atvejų jos yra mažesnės. Šis lygis turi trumpesnius lošimo seansus. Standartinis kintamumas:

šis režimas yra mišinys tarp mažo ir didelio kintamumo. Didelis kintamumas: šiame režime galima laimėti didelius laimėjimus, tačiau jie nėra tokie dažni kaip laimėjimai mažo kintamumo režime.

- Rizikos lošimo funkcija suteikia galimybę padvigubinti kiekvieną laimėjimą. Rizikos lošimo funkcija gali būti aktyvuojama tik su dabartine laimėjimo verte vykstančios lošimo sesijos metu. Po funkcijos aktyvavimo lošėjas gali priimti laimėjimą ir užbaigti rizikos lošimo funkciją arba tęsti lošimą pasirenkant vieną iš dviejų simbolių. Pasirinkus simbolį, įvyksta traukimas, kad būtų nustatytas laimėjęs simbolis. Lošėjas gali baigti rizikos lošimo funkciją po kiekvieno lošimo. Pralaimėjus, lošėjas praranda laimėjimo vertę, nurodytą dabartiniame laimėjimo skaitiklyje, ir grįžta į pagrindinį lošimą. Rizikos lošimo funkciją galima lošti iš viso 7 kartus. Lošimų skaičius rizikos lošimo funkcijoje priklauso nuo didžiausio laimėjimo, kurį galima laimėti lošime.
- Lošime yra galimas premijos pirkimas už nustatytos didesnės vertės statymą. Premija bus aktyvuota po pagrindinio lošimo.

Galingoji Žuvis: Mėlynasis Marlinas („Mighty Fish™: Blue Marlin“)

3439. Galingoji Žuvis: Mėlynasis Marlinas („Mighty Fish™: Blue Marlin“) – tai 5 būgnų ir 3 eilių lošimas.

- Mažiausias statymas: €0.10
- Didžiausias statymas: €100
- Didžiausias laimėjimas: €250000

Taisyklės:

- Pagrindiniame lošime nėra įprastų simbolių, laimėjimai suteikiami tik premijos lošime arba naudojant pinigų išėmimo funkciją.
- Kai pasirodo prilipęs simbolis, likusių neprilipusių simbolių rezultatas yra visiškai atsitiktinis.
- Bet kurioje būgnų vietoje išsukus 3, 4 arba 5 sklaidos simbolius, atitinkamai suteikiama 10, 20 arba 30 nemokamų sukimų. Nemokamų sukimų funkcijos metu išsukus 3, 4 arba 5 sklaidos simbolius, atitinkamai suteikiama papildomai 10, 20 arba 30 nemokamų sukimų.
- Pagrindiniame lošime nėra įprastų simbolių. Atsitiktinėje būgno pozicijoje gali pasirodyti dviejų tipų pinigų išėmimo simboliai, kurie lieka iki 15 sukimų. Jei pinigų, mažasis, pagrindinis, didysis arba didžiausias aukso puodo simboliai pasirodo būgne su pinigų išėmimo simboliu tuo metu, kai jo atgalinis skaičiavimas pasiekia 0, išmokamas atitinkamo simbolio laimėjimas. Jei pinigų, mažasis, pagrindinis, didysis, didžiausias aukso puodo simboliai arba surinkimo simboliai pasirodo būgne virš žvejybos pinigų išėmimo simbolio, kai jo atgalinis skaičiavimas pasiekia 0, išmokama jų verčių suma.
- Surinkimo simboliai gali pasirodyti tik viršutinėje būgnų eilėje. Kai pasirodo surinkimo simbolis, jam atsitiktinai priskiriama nuo 1 iki 10 reikšmė, nurodanti atgalinio skaičiavimo sukimų skaičių. Visi surinkimo simboliai lieka užfiksuoti savo vietose, kol kiti simboliai sukasi. Su kiekvienu sukimu surinkimo simbolis kaupia visas pinigų ir aukso puodo simbolių, pasirodžiusių po juo esančiuose būgnuose, vertes, kol jo atgalinis skaičiavimas pasiekia 0. Pinigų simboliai suteikia laimėjimus nuo 1x iki 10x lošėjo statymo. Mažasis, pagrindinis, didysis ir didžiausias aukso puodo simboliai suteikia atitinkamus aukso puodo laimėjimus. Pinigų ir aukso puodo simbolių vertes galima laimėti tik tada, kai jas surenka surinkimo simbolis. Surinkimo modifikatorių simboliai gali atsitiktinai pasirodyti būgnuose ir paveikti virš jų esančiame būgne esantį surinkimo simbolį. Daugiklio simboliai padaugina bendrą surinkimo simbolio surinktų laimėjimų vertę nuo 2x iki 10x. Atgalinio skaičiavimo stiprintuvo simboliai padidina surinkimo simbolio atgalinio skaičiavimo reikšmę 3 vienetais. Surinkimo iki begalybės simboliai pakeičia surinkimo simbolio atgalinio skaičiavimo reikšmę į begalybę, todėl jis gali kaupti visas po juo esančiuose būgnuose pasirodžiusių pinigų ir aukso puodo vertes iki nemokamų sukimų funkcijos pabaigos. Pasibaigus

nemokamų sukimų funkcijai, išmokamas laimėjimas, lygus visų surinkimo simbolių sukauptų verčių sumai.

- Tikimybės lygis – Lošimas pradedamas su numatytuoju statymu. Tačiau Tikimybės lygio funkciją galima įjungti pagrindinio lošimo metu, pasirinkus vieną iš 3 lygių: Tikimybės lygis x2 – pagrindinis statymas padauginamas iš 2, todėl tikimybė aktyvuoti nemokamų sukimų funkciją padidėja 2 kartus. Tikimybės lygis x4 – pagrindinis statymas padauginamas iš 4, todėl tikimybė aktyvuoti nemokamų sukimų funkciją padidėja 4 kartus. Tikimybės lygis x6 – pagrindinis statymas padauginamas iš 6, todėl tikimybė aktyvuoti nemokamų sukimų funkciją padidėja 7 kartus. Tikimybės lygio funkcija neturi įtakos laimėjimų lentelei, todėl simbolių vertės tiek pagrindiniame, tiek premijos lošime išlieka tokios pačios, kaip ir su baziniu statymu. Lipnūs simboliai laikinai pašalinami nuo būgnų keičiant Tikimybės lygį, ir jie pasirodo tik tame lygyje, kuriame buvo gauti.
- Pasirenkamas lošimo stilius – Mažas kintamumas: išmokos šiame režime pasitaiko dažniau, tačiau daugeliu atvejų jos yra mažesnės. Šis lygis turi trumpesnius lošimo seansus. Standartinis kintamumas: šis režimas yra mišinys tarp mažo ir didelio kintamumo. Didelis kintamumas: šiame režime galima laimėti didelius laimėjimus, tačiau jie nėra tokie dažni kaip laimėjimai mažo kintamumo režime.
- Rizikos lošimo funkcija suteikia galimybę padvigubinti kiekvieną laimėjimą. Rizikos lošimo funkcija gali būti aktyvuojama tik su dabartine laimėjimo verte vykstančios lošimo sesijos metu. Po funkcijos aktyvavimo lošėjas gali priimti laimėjimą ir užbaigti rizikos lošimo funkciją arba tęsti lošimą pasirenkant vieną iš dviejų simbolių. Pasirinkus simbolį, įvyksta traukimas, kad būtų nustatytas laimėjęs simbolis. Lošėjas gali baigti rizikos lošimo funkciją po kiekvieno lošimo. Pralaimėjus, lošėjas praranda laimėjimo vertę, nurodytą dabartiniame laimėjimo skaitiklyje, ir grįžta į pagrindinį lošimą. Rizikos lošimo funkciją galima lošti iš viso 7 kartus. Lošimų skaičius rizikos lošimo funkcijoje priklauso nuo didžiausio laimėjimo, kurį galima laimėti lošime.
- Lošime yra galimas premijos pirkimas už nustatytos didesnės vertės statymą. Premija bus aktyvuota po pagrindinio lošimo.

Galingasis Karštis: 777 („Mighty Hot™: 777“)

3440. Galingasis Karštis: 777 („Mighty Hot™: 777“) – tai 5 būgnų, 3 eilių ir 10 laimėjimo linijų lošimas.

- Mažiausias statymas: €0.10
- Didžiausias statymas: €100
- Didžiausias laimėjimas: €250000

Taisyklės:

- Išmokamas tik didžiausias laimėjimas vienoje statymo linijoje.
- Laimėjimai iš skirtingų statymo linijų sumuojami.
- Laimėjimai skiriami už 2, 3, 4 arba 5 vienodus simbolius aktyvioje statymo linijoje iš kairės į dešinę, iš eilės einančiuose būgnuose, pagal išmokų lentelę.
- Lošime yra 7 įprasti simboliai ir sklaidos simbolis.
- Išsukus bent 3 sklaidos simbolius bet kurioje būgnų vietoje, išmokamas laimėjimas.
- Vienodų simbolių sienos funkcija. Vienodų simbolių siena, pasirodžiusi ant 3, 4 arba 5 būgnų, suteikia vis didesnius laimėjimus pagal išmokų lentelę. Kuo arčiau reikiamo simbolių skaičiaus surinkimo, tuo labiau būgnai pradeda liepsnoti.
- Pasirenkamas lošimo stilius – Mažas kintamumas: išmokos šiame režime pasitaiko dažniau, tačiau daugeliu atvejų jos yra mažesnės. Šis lygis turi trumpesnius lošimo seansus. Standartinis kintamumas:

šis režimas yra mišinys tarp mažo ir didelio kintamumo. Didelis kintamumas: šiame režime galima laimėti didelius laimėjimus, tačiau jie nėra tokie dažni kaip laimėjimai mažo kintamumo režime.

- Rizikos lošimo funkcija suteikia galimybę padvigubinti kiekvieną laimėjimą. Rizikos lošimo funkcija gali būti aktyvuojama tik su dabartine laimėjimo verte vykstančios lošimo sesijos metu. Po funkcijos aktyvavimo lošėjas gali priimti laimėjimą ir užbaigti rizikos lošimo funkciją arba tęsti lošimą pasirenkant vieną iš dviejų simbolių. Pasirinkus simbolį, įvyksta traukimas, kad būtų nustatytas laimėjęs simbolis. Lošėjas gali baigti rizikos lošimo funkciją po kiekvieno lošimo. Pralaimėjus, lošėjas praranda laimėjimo vertę, nurodytą dabartiniame laimėjimo skaitiklyje, ir grįžta į pagrindinį lošimą. Rizikos lošimo funkciją galima lošti iš viso 7 kartus. Lošimų skaičius rizikos lošimo funkcijoje priklauso nuo didžiausio laimėjimo, kurį galima laimėti lošime.

Užburtos Monetos x1000 („Haunted Coins™ x1000“)

3441. Užburtos Monetos x1000 („Haunted Coins™ x1000“) – tai 4 būgnų ir 4 eilių lošimas.

- Mažiausias statymas: €0.10
- Didžiausias statymas: €100
- Didžiausias laimėjimas: €100000

Taisyklės:

- Pagrindiniame lošime nėra įprastų simbolių, o laimėjimus galima laimėti tik Premijos lošime.
- Viduriniame būgne išsukus 4 bet kokio tipo Premijos simbolius, aktyvuojamas Sulaikyk aukso puodą Premijos lošimas.
- Visi Premijos simboliai išmokas suteikia tik Premijos lošime.
- Pinigų begalybės simboliai gali atsitiktinai pasirodyti pagrindiniame lošime ir likti ant būgnų iki Sulaikyk aukso puodą Premijos lošimo pabaigos. Visi prilipę Pinigų begalybės simboliai lieka užfiksuoti savo vietose, kol kiti simboliai sukasi. Kai pasirodo prilipęs simbolis, likusių neprilipusių simbolių sukimas yra atsitiktinis. Pinigų begalybės simboliai suteikia laimėjimus nuo 5x iki 10x lošėjo statymo. Laimėjimas išmokamas tik Premijos lošimo pabaigoje. Jei Pinigų begalybės simbolis išsukamas vidurinėje būgnų eilėje, padidėja tikimybė aktyvuoti Sulaikyk aukso puodą Premijos lošimą.
- Sulaikyk aukso puodą premijos lošimas. Premijos lošimo metu visi Premijos simboliai prilimpa prie būgnų. Premijos lošimo pradžioje suteikiami 3 pakartotiniai sukimai. Kiekvienas naujas Premijos simbolis iš naujo nustato pakartotinių sukimų skaičių į 3. Premijos lošimas tęsiasi, kol baigiasi pakartotiniai sukimai arba visi būgnai užpildomi Premijos simboliais. Pinigų simboliai suteikia laimėjimus nuo 1x iki 5x lošėjo statymo. Mažasis, pagrindinis ir didysis aukso puodo simboliai gali atsitiktinai pasirodyti Premijos lošimo metu ir suteikti atitinkamus aukso puodo laimėjimus. Per Premijos lošimą galima laimėti kelis tos pačios rūšies aukso puodus. Surinkimo simbolis surenka visas pinigų ir Pinigų begalybės simbolių vertes ir atsitiktinai padaugina jas iš 1–20x. Paslapties simbolis gali virsti bet kuriuo kitu Premijos simboliu, išskyrus Pinigų begalybės simbolį. Aukso puodo paslapties simbolis gali virsti tik mažuoju, pagrindiniu arba didžiuoju aukso puodo simboliu. Paslapties ir aukso puodo Paslapties simboliai atsidengia po vieną Premijos lošimo pabaigoje. Pasibaigus Premijos lošimui, išmokamas laimėjimas, lygus visų Premijos simbolių verčių sumai, įskaitant aukso puodo laimėjimus, nebent laimimas didžiausias aukso puodo laimėjimas. Už Premijos simbolius išmokama tik Premijos lošimo pabaigoje. Surinkus visus 16 bet kokio tipo Premijos simbolių, laimimas didžiausias aukso puodo laimėjimas, lygus 1000x lošėjo statymo.
- Tikimybės lygis – Lošimas pradedamas su numatytuoju statymu. Tačiau Tikimybės lygio funkciją galima įjungti pagrindinio lošimo metu, pasirinkus vieną iš 3 lygių: Tikimybės lygis x2 – pagrindinis statymas padauginamas iš 2, todėl tikimybė aktyvuoti Sulaikyk aukso puodą Premijos lošimą padidėja 2 kartus.

Tikimybės lygis x4 – pagrindinis statymas padauginamas iš 4, todėl tikimybė aktyvuoti Sulaikyk aukso puodą Premijos lošimą padidėja 4 kartus. Tikimybės lygis x6 – pagrindinis statymas padauginamas iš 6, todėl tikimybė aktyvuoti Sulaikyk aukso puodą Premijos lošimą padidėja 6 kartus. Tikimybės lygio funkcija neturi įtakos laimėjimų lentelei, todėl simbolių vertės tiek pagrindiniame, tiek premijos lošime išlieka tokios pačios, kaip ir su baziniu statymu. Lipnūs simboliai laikinai pašalinami nuo būgnų keičiant Tikimybės lygį, ir jie pasirodo tik tame lygyje, kuriame buvo gauti.

- Pasirenkamas lošimo stilius – Mažas kintamumas: išmokos šiame režime pasitaiko dažniau, tačiau daugeliu atvejų jos yra mažesnės. Šis lygis turi trumpesnius lošimo seansus. Standartinis kintamumas: šis režimas yra mišinys tarp mažo ir didelio kintamumo. Didelis kintamumas: šiame režime galima laimėti didelius laimėjimus, tačiau jie nėra tokie dažni kaip laimėjimai mažo kintamumo režime.
- Rizikos lošimo funkcija suteikia galimybę padvigubinti kiekvieną laimėjimą. Rizikos lošimo funkcija gali būti aktyvuojama tik su dabartine laimėjimo verte vykstančios lošimo sesijos metu. Po funkcijos aktyvavimo lošėjas gali priimti laimėjimą ir užbaigti rizikos lošimo funkciją arba tęsti lošimą pasirenkant vieną iš dviejų simbolių. Pasirinkus simbolį, įvyksta traukimas, kad būtų nustatytas laimėjęs simbolis. Lošėjas gali baigti rizikos lošimo funkciją po kiekvieno lošimo. Pralaimėjus, lošėjas praranda laimėjimo vertę, nurodytą dabartiniame laimėjimo skaitiklyje, ir grįžta į pagrindinį lošimą. Rizikos lošimo funkciją galima lošti iš viso 7 kartus. Lošimų skaičius rizikos lošimo funkcijoje priklauso nuo didžiausio laimėjimo, kurį galima laimėti lošime.
- Lošime yra galimas premijos pirkimas už nustatytos didesnės vertės statymą. Premija bus aktyvuota po pagrindinio lošimo.

Galingoji Laukinė: Pantera Didysis Platininis Leidimas („Mighty Wild™: Panther Grand Platinum Edition“)

3442. Galingoji Laukinė: Pantera Didysis Platininis Leidimas („Mighty Wild™: Panther Grand Platinum Edition“) – tai 5 būgnų ir 3 eilių lošimas.

- Mažiausias statymas: €0.10
- Didžiausias statymas: €100
- Didžiausias laimėjimas: €250000

Taisyklės:

- Pagrindiniame lošime nėra įprastų simbolių, laimėjimai suteikiami tik premijos lošime arba naudojant pinigų išėmimo funkciją.
- Surinkus bent 6 Sulaikyk aukso puodą premijos simbolius, aktyvuojamas Sulaikyk aukso puodą premijos lošimas. Sulaikyk aukso puodą premijos simboliams priskiriami: pinigų, pinigų begalybės, mažasis, pagrindinis ir didysis aukso puodo simboliai, surinkimo, paslapties, aukso puodo paslapties simboliai.
- Surinkus bent 6 Laukinio siautėjimo premijos simbolius, aktyvuojamas Laukinio siautėjimo premijos lošimas. Laukinio siautėjimo premijos simboliams priskiriami: panteros, mažasis, pagrindinis ir didysis panteros aukso puodo simboliai, panteros paslapties simboliai.
- Pagrindiniame lošime atsitiktinėje būgno pozicijoje gali pasirodyti pinigų išėmimo simboliai, kurie lieka iki 15 sukimų. Jei tuo metu, kai pinigų išėmimo simbolių atgalinis skaičiavimas pasiekia 0, tame būgne pasirodo bet kokio tipo premijos simbolis, išmokamas atitinkamo simbolio laimėjimas.
- Pinigų begalybės simboliai gali atsitiktinai pasirodyti pagrindiniame lošime ir likti ant būgnų iki Sulaikyk aukso puodą Premijos lošimo pabaigos. Visi prilipę Pinigų begalybės simboliai lieka užfiksuoti savo vietose, kol kiti simboliai sukasi. Kai pasirodo prilipęs simbolis, likusių neprilipusių simbolių sukimas yra atsitiktinis. Pinigų begalybės simboliai suteikia laimėjimus nuo 5x iki 15x lošėjo statymo. Laimėjimas

išmokamas tik Premijos lošimo pabaigoje. Jei Pinigų begalybės simbolis išsukamas vidurinėje būgnų eilėje, padidėja tikimybė aktyvuoti Sulaikyk aukso puodą Premijos lošimą.

- Sulaikyk aukso puodą premijos lošimas. Premijos lošimo metu visi Premijos simboliai prilimpa prie būgnų. Premijos lošimo pradžioje suteikiami 3 pakartotiniai sukimai. Kiekvienas naujas Premijos simbolis iš naujo nustato pakartotinių sukimų skaičių į 3. Premijos lošimas tęsiasi, kol baigiasi pakartotiniai sukimai arba visi būgnai užpildomi Premijos simboliais. Pinigų simboliai suteikia laimėjimus nuo 1x iki 10x lošėjo statymo. Mažasis, pagrindinis ir didysis aukso puodo simboliai gali atsitiktinai pasirodyti Premijos lošimo metu ir suteikti atitinkamus aukso puodo laimėjimus. Per Premijos lošimą galima laimėti kelis tos pačios rūšies aukso puodus. Surinkimo simbolis surenka visas pinigų ir Pinigų begalybės simbolių vertes ir atsitiktinai padaugina jas iš 1–20x. Paslapties simbolis gali virsti bet kuriuo kitu Premijos simboliu, išskyrus Pinigų begalybės simbolį. Aukso puodo paslapties simbolis gali virsti tik mažuoju, pagrindiniu arba didžiuoju aukso puodo simboliu. Paslapties ir aukso puodo Paslapties simboliai atsidengia po vieną Premijos lošimo pabaigoje. Pasibaigus Premijos lošimui, išmokamas laimėjimas, lygus visų Premijos simbolių verčių sumai, įskaitant aukso puodo laimėjimus, nebent laimimas didžiausias aukso puodo laimėjimas. Premijos simboliai išmokami tik Premijos lošimo pabaigoje. Surinkus visus 15 bet kokio tipo Premijos simbolių, laimimas didžiausias aukso puodo laimėjimas, lygus 2500x lošėjo statymo.
- Laukinio siautėjimo premijos lošimas. Premijos lošimo metu visi Premijos simboliai prilimpa prie būgnų. Laukinio siautėjimo premijos lošimo metu būgnuose gali pasirodyti tik Laukinio siautėjimo premijos simboliai. Premijos lošimo pradžioje suteikiami 3 pakartotiniai sukimai. Kiekvienas naujas Premijos simbolis iš naujo nustato pakartotinių sukimų skaičių į 3. Premijos lošimas tęsiasi, kol baigiasi pakartotiniai sukimai arba visi būgnai užpildomi Premijos simboliais.
- Panteros paslapties simbolis gali virsti bet kuriuo kitu Laukinio siautėjimo premijos simboliu. Jei pasirodo mažasis, pagrindinis ir didysis panteros aukso puodo simboliai, jų vertė atsitiktinai padauginama iš 1–10x. Panteros paslapties simboliai premijos lošimo pabaigoje atskleidžiami po vieną. Mažasis, pagrindinis ir didysis panteros aukso puodo simboliai gali atsitiktinai pasirodyti premijos lošimo metu ir suteikti atitinkamus aukso puodo laimėjimus. Premijos lošimo metu galima laimėti kelis tos pačios rūšies aukso laimėjimus. Pasibaigus Laukinio siautėjimo premijos lošimui, išmokamas laimėjimas, lygus panteros simbolių laimėjimų pagal statymo linijas ir panteros aukso puodo laimėjimų sumai, nebent laimimas didžiausias aukso puodas. Panteros ir panteros aukso puodo simbolių laimėjimai išmokami tik premijos lošimo pabaigoje. Laimėjimus suteikia iš kairės į dešinę, gretimuose būgnuose išsidėstę vienodi simboliai. Už kiekvieną aktyvią statymo liniją išmokamas tik didžiausias laimėjimas. Skirtingų statymo linijų laimėjimai sumuojami. Surinkus visus 15 bet kokio tipo Laukinio siautėjimo premijos simbolių, laimimas didžiausias aukso puodas, kurio vertė yra 2500x lošėjo statymo.
- Tikimybės lygis – Lošimas pradedamas su numatytuoju statymu. Tačiau Tikimybės lygio funkciją galima įjungti pagrindinio lošimo metu, pasirinkus vieną iš 3 lygių: Tikimybės lygis x2 – pagrindinis statymas padauginamas iš 2, todėl tikimybė aktyvuoti Sulaikyk aukso puodą Premijos lošimą padidėja 2 kartus. Tikimybės lygis x5 – pagrindinis statymas padauginamas iš 5, todėl tikimybė aktyvuoti Sulaikyk aukso puodą Premijos lošimą padidėja 5 kartus. Tikimybės lygis x10 – pagrindinis statymas padauginamas iš 10, todėl tikimybė aktyvuoti Sulaikyk aukso puodą Premijos lošimą padidėja 11 kartus. Tikimybės lygio funkcija neturi įtakos laimėjimų lentelei, todėl simbolių vertės tiek pagrindiniame, tiek premijos lošime išlieka tokios pačios, kaip ir su baziniu statymu. Lipnūs simboliai laikinai pašalinami nuo būgnų keičiant Tikimybės lygį, ir jie pasirodo tik tame lygyje, kuriame buvo gauti.
- Pasirenkamas lošimo stilius – Mažas kintamumas: Išmokos šiame režime pasitaiko dažniau, tačiau daugeliu atvejų jos yra mažesnės. Šis lygis turi trumpesnius lošimo seansus. Standartinis kintamumas: šis režimas yra mišinys tarp mažo ir didelio kintamumo. Didelis kintamumas: šiame režime galima laimėti didelius laimėjimus, tačiau jie nėra tokie dažni kaip laimėjimai mažo kintamumo režime.

- Rizikos lošimo funkcija suteikia galimybę padvigubinti kiekvieną laimėjimą. Rizikos lošimo funkcija gali būti aktyvuojama tik su dabartine laimėjimo verte vykstančios lošimo sesijos metu. Po funkcijos aktyvavimo lošėjas gali priimti laimėjimą ir užbaigti rizikos lošimo funkciją arba tęsti lošimą pasirenkant vieną iš dviejų simbolių. Pasirinkus simbolį, įvyksta traukimas, kad būtų nustatytas laimėjęs simbolis. Lošėjas gali baigti rizikos lošimo funkciją po kiekvieno lošimo. Pralaimėjus, lošėjas praranda laimėjimo vertę, nurodytą dabartiniame laimėjimo skaitiklyje, ir grįžta į pagrindinį lošimą. Rizikos lošimo funkciją galima lošti iš viso 7 kartus. Lošimų skaičius rizikos lošimo funkcijoje priklauso nuo didžiausio laimėjimo, kurį galima laimėti lošime.
- Lošime yra galimas premijos pirkimas už nustatytos didesnės vertės statymą. Premija bus aktyvuota po pagrindinio lošimo.

Jaučio Moneta („Ox Coin™“)

3443. Jaučio Moneta („Ox Coin™“) – tai 5 būgnų ir 5 eilių lošimas.

- Mažiausias statymas: €0.10
- Didžiausias statymas: €100
- Didžiausias laimėjimas: €250000

Taisyklės:

- Lošiama naudojant 1 pagrindinį būgną ir 16 mažųjų būgnų. Pagrindiniame lošime nėra įprastų simbolių. Magiškos monetos simboliai gali pasirodyti tik 4 kampiniuose mažuosiuose būgnuose ir lieka juose užfiksuoti iki premijos lošimo pabaigos.
- Kiti 12 mažųjų būgnų, išskyrus kampinius, turi būti aktyvuoti, ant jų pasirodžius magiškos monetos simboliams. Kiekvienas magiškos monetos simbolis aktyvuoja 3 atitinkamose pozicijose esančius mažuosius būgnus, judant pagal laikrodžio rodyklę nuo jo pozicijos. Pagrindiniame būgne gali pasirodyti tik papildomos gyvybės, jaučio premijos ir pinigų išėmimo simboliai, kurie niekur kitur pasirodyti negali. Kai pasirodo lipnus simbolis, likusių neprilipusių simbolių rezultatas yra visiškai atsitiktinis.
- Pinigų simboliai suteikia laimėjimus nuo 1x iki 5x lošėjo statymo. Mažasis, pagrindinis ir didysis aukso puodo simboliai atitinkamai suteikia 10x, 20x ir 50x lošėjo statymo laimėjimus. Pinigų begalybės simboliai gali atsitiktinai pasirodyti pagrindiniame lošime ir likti užfiksuoti aktyviuose būgnuose iki premijos lošimo pabaigos. Visi lipnūs pinigų begalybės simboliai lieka užfiksuoti savo vietose, kol sukami kiti simboliai. Pinigų begalybės simboliai negali pasirodyti 4 kampiniuose mažuosiuose būgnuose. Pinigų begalybės simboliai suteikia laimėjimus nuo 5x iki 10x lošėjo statymo. Lošimo simbolių laimėjimai išmokami tik premijos lošimo pabaigoje arba naudojant pinigų išėmimo funkciją. Magiškos monetos simbolis gali virsti bet kuriuo kitu lošimo simboliu, išskyrus pinigų begalybės simbolį. Paslapties simbolis gali virsti tik pinigų, mažuoju, pagrindiniu ir didžiuoju aukso puodo simboliu. Aukso puodo paslapties simbolis gali virsti tik mažuoju, pagrindiniu ir didžiuoju aukso puodo simboliu. Magiškos monetos, paslapties ir aukso puodo paslapties simboliai premijos lošimo pabaigoje atveriami po vieną. Surinkimo simboliai surenka visas pinigų ir pinigų begalybės simbolių vertes ir jų sukauptą vertę padaugina iš 1x–20x. Surinkimo simboliai gali pasirodyti tik tuomet, kai jie gaunami transformavus magiškos monetos simbolį.
- Premijos simboliai gali pasirodyti tik pagrindiniame lošime, pagrindiniame būgne. Pasirodžius papildomos gyvybės simboliui, papildomų gyvybių skaitiklio reikšmė padidėja 1. Didžiausia papildomų gyvybių skaitiklio reikšmė – 3. Pasirodžius jaučio premijos simboliui, aktyvuojamas premijos lošimas. Pasirodžius magiškos monetos simboliams visuose 4 kampiniuose būgnuose, aktyvuojamas premijos lošimas. Pagrindinio lošimo metu pagrindiniame būgne gali pasirodyti pinigų išėmimo simbolis. Pasirodžius pinigų išėmimo simboliui, atsitiktinai parenkamas vienas mažasis būgnas. Jei pasirinktame mažajame būgne yra

lošimo simbolis, išmokamas jo laimėjimas. Dalyvauja visi 16 mažųjų būgnų, išskyrus kampinius mažuosius būgnus, kuriuose jau yra pasirodęs magiškos monetos simbolis. Laimėjimai išmokami tik iš aktyvių mažųjų būgnų.

- Premijos lošimas lošiamas naudojant 25 būgnus. Magiškos monetos simboliai gali pasirodyti tik 4 kampiniuose būgnuose. Visi lošimo simboliai premijos lošimo metu lieka užfiksuoti ant būgnų. Premijos lošimo pradžioje suteikiami 3 pakartotiniai sukimai. Kiekvienas naujas lošimo simbolis iš naujo nustato pakartotinių sukimų skaičių į 3. Pasibaigus visiems pakartotiniams sukimams, naudojamos papildomos gyvybės. Lošimo simbolių išsukimas papildomų gyvybių metu neatstato pakartotinių sukimų skaičiaus. Premijos lošimas tęsiasi, kol baigiasi pakartotiniai sukimai ir papildomos gyvybės arba visi būgnai užpildomi lošimo simboliais. Pasibaigus premijos lošimui, išmokamas laimėjimas, lygus visų ant būgnų užfiksuotų lošimo simbolių verčių sumai, įskaitant mažuosius, pagrindinius ir didžiuosius aukso puodo laimėjimus, nebent laimimas didžiausias aukso puodas. Surinkus visus 25 bet kokio tipo lošimo simbolius, laimimas didžiausias aukso puodas, kurio vertė yra 2500x lošėjo statymo.
- Tikimybės lygis – Lošimas pradedamas su numatytuoju statymu. Tačiau Tikimybės lygio funkciją galima įjungti pagrindinio lošimo metu, pasirinkus vieną iš 3 lygių: Tikimybės lygis x2 – pagrindinis statymas padauginamas iš 2, todėl tikimybė aktyvuoti Premijos lošimą padidėja 2 kartus. Tikimybės lygis x5 – pagrindinis statymas padauginamas iš 5, todėl tikimybė aktyvuoti Premijos lošimą padidėja 5 kartus. Tikimybės lygis x10 – pagrindinis statymas padauginamas iš 10, todėl tikimybė aktyvuoti Premijos lošimą padidėja 12 kartų. Tikimybės lygio funkcija neturi įtakos laimėjimų lentelei, todėl simbolių vertės tiek pagrindiniame, tiek premijos lošime išlieka tokios pačios, kaip ir su baziniu statymu. Lipnūs simboliai laikinai pašalinami nuo būgnų keičiant Tikimybės lygį, ir jie pasirodo tik tame lygyje, kuriame buvo gauti.
- Pasirenkamas lošimo stilius – Mažas kintamumas: išmokos šiame režime pasitaiko dažniau, tačiau daugeliu atvejų jos yra mažesnės. Šis lygis turi trumpesnius lošimo seansus. Standartinis kintamumas: šis režimas yra mišinys tarp mažo ir didelio kintamumo. Didelis kintamumas: šiame režime galima laimėti didelius laimėjimus, tačiau jie nėra tokie dažni kaip laimėjimai mažo kintamumo režime.
- Rizikos lošimo funkcija suteikia galimybę padvigubinti kiekvieną laimėjimą. Rizikos lošimo funkcija gali būti aktyvuojama tik su dabartine laimėjimo verte vykstančios lošimo sesijos metu. Po funkcijos aktyvavimo lošėjas gali priimti laimėjimą ir užbaigti rizikos lošimo funkciją arba tęsti lošimą pasirenkant vieną iš dviejų simbolių. Pasirinkus simbolį, įvyksta traukimas, kad būtų nustatytas laimėjęs simbolis. Lošėjas gali baigti rizikos lošimo funkciją po kiekvieno lošimo. Pralaimėjus, lošėjas praranda laimėjimo vertę, nurodytą dabartiniame laimėjimo skaitiklyje, ir grįžta į pagrindinį lošimą. Rizikos lošimo funkciją galima lošti iš viso 7 kartus. Lošimų skaičius rizikos lošimo funkcijoje priklauso nuo didžiausio laimėjimo, kurį galima laimėti lošime.
- Lošime yra galimas premijos pirkimas už nustatytos didesnės vertės statymą. Premija bus aktyvuota po pagrindinio lošimo.

Dievų Galia: Valhalla Itin Lengvas („Power of Gods™: Valhalla Extremely Light“)

3444. Dievų Galia: Valhalla Itin Lengvas („Power of Gods™: Valhalla Extremely Light“) – tai 4 būgnų ir 4 eilių lošimas.

- Mažiausias statymas: €0.10
- Didžiausias statymas: €100
- Didžiausias laimėjimas: €214500

Taisyklės:

- Laimėjimas skiriamas, kai bet kurioje būgnų vietoje išsukami bent 8 vienodi simboliai. Kai iškrenta dvi vienodos vertės simbolių kombinacijos, laimėjimas išmokamas tik už tą kombinaciją, kurios simbolis yra aukščiau išmokų lentelėje. Išmokamas tik didžiausias laimėjimas.
- Kai pasirodo prilipęs simbolis, likusių neprilipusių simbolių rezultatas yra visiškai atsitiktinis.
- Laukinis simbolis pakeičia visus simbolius, išskyrus premijos simbolius.
- Išsukus bent 6 bet kokio tipo premijos simbolius, aktyvuojamas Sulaikyk aukso puodą papildomas lošimas. Už premijos simbolius skiriami laimėjimai tik Sulaikyk aukso puodą papildomo lošimo metu.
- Išsukus 3, 4 arba 5 premijos simbolius, jie vienam sukimui prilimpa prie būgnų, taip padidindami Sulaikyk aukso puodą papildomo lošimo aktyvavimo tikimybę. Visi prilipę simboliai lieka savo vietose, o kiti simboliai yra persukami.
- Sulaikyk aukso puodą premijos lošimas. Premijos lošimo metu visi Premijos simboliai prilimpa prie būgnų. Premijos lošimo pradžioje suteikiami 3 pakartotiniai sukimai. Kiekvienas naujas Premijos simbolis iš naujo nustato pakartotinių sukimų skaičių į 3. Premijos lošimas tęsiasi, kol baigiasi pakartotiniai sukimai arba visi būgnai užpildomi Premijos simboliais. Pinigų simboliai suteikia laimėjimus nuo 1x iki 5x lošėjo statymo, taip pat 12x ir 15x lošėjo statymo dydžio laimėjimus. Mažasis, pagrindinis ir didysis aukso puodo simboliai gali atsitiktinai pasirodyti Premijos lošimo metu ir suteikti atitinkamus aukso puodo laimėjimus. Per Premijos lošimą galima laimėti kelis tos pačios rūšies aukso puodus. Surinkus visus 16 bet kokio tipo Premijos simbolių, laimimas didžiausias aukso puodo laimėjimas, lygus 1000x lošėjo statymo. Pasibaigus Premijos lošimui, išmokamas laimėjimas, lygus visų Premijos simbolių verčių sumai, įskaitant aukso puodo laimėjimus, nebent laimimas didžiausias aukso puodo laimėjimas. Premijos simboliai išmokami tik Premijos lošimo pabaigoje. Surinkus visus 16 bet kokio tipo Premijos simbolių, laimimas didžiausias aukso puodo laimėjimas, lygus 1000x lošėjo statymo.
- Pasirenkamas lošimo stilius – Mažas kintamumas: išmokos šiame režime pasitaiko dažniau, tačiau daugeliu atvejų jos yra mažesnės. Šis lygis turi trumpesnius lošimo seansus. Standartinis kintamumas: šis režimas yra mišinys tarp mažo ir didelio kintamumo. Didelis kintamumas: šiame režime galima laimėti didelius laimėjimus, tačiau jie nėra tokie dažni kaip laimėjimai mažo kintamumo režime.
- Rizikos lošimo funkcija suteikia galimybę padvigubinti kiekvieną laimėjimą. Rizikos lošimo funkcija gali būti aktyvuojama tik su dabartine laimėjimo verte vykstančios lošimo sesijos metu. Po funkcijos aktyvavimo lošėjas gali priimti laimėjimą ir užbaigti rizikos lošimo funkciją arba tęsti lošimą pasirenkant vieną iš dviejų simbolių. Pasirinkus simbolį, įvyksta traukimas, kad būtų nustatytas laimėjęs simbolis. Lošėjas gali baigti rizikos lošimo funkciją po kiekvieno lošimo. Pralaimėjus, lošėjas praranda laimėjimo vertę, nurodytą dabartiniame laimėjimo skaitiklyje, ir grįžta į pagrindinį lošimą. Rizikos lošimo funkciją galima lošti iš viso 7 kartus. Lošimų skaičius rizikos lošimo funkcijoje priklauso nuo didžiausio laimėjimo, kurį galima laimėti lošime.
- Lošime yra galimas premijos pirkimas už nustatytos didesnės vertės statymą. Premija bus aktyvuota po pagrindinio lošimo.

Kalėdų Senelio Dovanų Siautulys („Santa's Gifts Frenzy™“)

3445. Kalėdų Senelio Dovanų Siautulys („Santa's Gifts Frenzy™“) – tai 5 būgnų, 3 eilių ir 20 laimėjimo linijų lošimas.

- Mažiausias statymas: €0.20
- Didžiausias statymas: €100
- Didžiausias laimėjimas: €150000

Taisyklės:

- Laimėjimai skiriami, kai aktyvioje statymo linijoje iš kairės į dešinę, gretimuose būgnuose, išsukami 2, 3, 4 arba 5 vienodi simboliai, kaip nurodyta išmokų lentelėje. Už kiekvieną statymo liniją išmokamas tik didžiausias laimėjimas. Skirtingų statymo linijų laimėjimai sumuojami.
- Pinigų išmokėjimo simbolis sukaupia visas ant būgnų išsuktų pinigų ir aukso puodo simbolių vertes ir išmoka bendrą laimėjimą.
- Pinigų simboliai suteikia nuo 1x iki 10x lošėjo statymo dydžio laimėjimus.
- Mažasis, pagrindinis ir didysis aukso puodo simboliai suteikia atitinkamus aukso puodo laimėjimus.
- Pinigų ir aukso puodo simboliai suteikia laimėjimus tik tuo atveju, jei kartu išsukamas Pinigų išmokėjimo simbolis.
- Išsukus 15 pinigų ir (arba) aukso puodo simbolių, skiriamas didžiausias aukso puodo laimėjimas, lygus 1500x lošėjo statymo dydžio.
- Tikimybės lygis – Lošimas pradedamas su numatytuoju statymu. Tačiau Tikimybės lygio funkciją galima įjungti pagrindinio lošimo metu, pasirinkus Tikimybės lygį x2 – pagrindinis statymas padauginamas iš 2, todėl tikimybė išsukti Mažąjį, pagrindinį ir didįjį aukso puodo simbolius padidėja 2 kartus.
- Pasirenkamas lošimo stilius – Mažas kintamumas: išmokos šiame režime pasitaiko dažniau, tačiau daugeliu atvejų jos yra mažesnės. Šis lygis turi trumpesnius lošimo seansus. Standartinis kintamumas: šis režimas yra mišinys tarp mažo ir didelio kintamumo. Didelis kintamumas: šiame režime galima laimėti didelius laimėjimus, tačiau jie nėra tokie dažni kaip laimėjimai mažo kintamumo režime.
- Rizikos lošimo funkcija suteikia galimybę padvigubinti kiekvieną laimėjimą. Rizikos lošimo funkcija gali būti aktyvuojama tik su dabartine laimėjimo verte vykstančios lošimo sesijos metu. Po funkcijos aktyvavimo lošėjas gali priimti laimėjimą ir užbaigti rizikos lošimo funkciją arba tęsti lošimą pasirenkant vieną iš dviejų simbolių. Pasirinkus simbolį, įvyksta traukimas, kad būtų nustatytas laimėjęs simbolis. Lošėjas gali baigti rizikos lošimo funkciją po kiekvieno lošimo. Pralaimėjus, lošėjas praranda laimėjimo vertę, nurodytą dabartiniame laimėjimo skaitiklyje, ir grįžta į pagrindinį lošimą. Rizikos lošimo funkciją galima lošti iš viso 7 kartus. Lošimų skaičius rizikos lošimo funkcijoje priklauso nuo didžiausio laimėjimo, kurį galima laimėti lošime.

1 Šūvio Žvaigždė („1-Shot Star“)

3446. 1 Šūvio Žvaigždė („1-Shot Star“) – tai 3 būgnų, 3 eilių ir 5 laimėjimo linijų lošimas.

- Mažiausias statymas: €0.10
- Didžiausias statymas: €25
- Didžiausias laimėjimas: €90000

Taisyklės:

- 3 vienodų simbolių kombinacija vienoje ar daugiau laimėjimo linijų gali sudaryti laimėjimą. Laimėjimų lentelėje nurodomas kiekvienos laimėjimo kombinacijos laimėjimas pagal tuo metu pasirinktą statymo lygį. Laimėjimai išmokami už gretimų simbolių kombinacijas, pradedant nuo kairiausio būgno. Skirtingų linijų laimėjimai yra sudedami. Išmokamas tik didžiausias laimėjimas linijoje. Laimėjimai išmokami iš karto pasibaigus kiekvienam lošimui.
- Lošime yra 8 įprasti laimėjimo simboliai ir vienas specialus simbolis – žvaigždės simbolis. Žvaigždės simbolis visada yra suporuotas su kitu įprastu simboliu. Kartu jie sudaro laimėjimo kombinacijas, išskyrus atvejį, kai laimėjimo linijoje iškrenta 3 žvaigždės simboliai – tokiu atveju išmokamas tik žvaigždės laimėjimas. Jei laimėjimo linijoje iškrenta 3 žvaigždės simboliai, visoms žvaigždėms priskiriama vienoda

vertė ir lošėjui išmokamas įprastas žvaigždės laimėjimas. Galimos vertės: 50, 80, 100 arba 500 statymo dydžių.

- Funkcija „1 šūvio žvaigždė“ aktyvuojama, kai vienoje ar keliose laimėjimo linijose bet kuriose pozicijose pasirodo 2 žvaigždės simboliai. Jei bet kurioje laimėjimo linijoje pasirodo 3 žvaigždės simboliai, išmokamas įprastas žvaigždės simbolio laimėjimas ir funkcija neaktyvuojama. Funkcijos „1 šūvio žvaigždė“ metu lošėjui suteikiama galimybė nusipirkti vieną žvaigždės simbolį. Žvaigždės simbolis atsitiktinai išsukamas vienoje iš būgnų pozicijų, kurioje nėra žvaigždės simbolio. Lošėjas laimi žvaigždės simbolio laimėjimą, kai vienoje laimėjimo linijoje pasirodo 3 žvaigždės simboliai. Kiekvienas žvaigždės simbolis suteikia laimėjimą, o vienoje laimėjimo linijoje esančių žvaigždžių simbolių laimėjimai sudedami ir sudaro bendrą funkcijos „1 šūvio žvaigždė“ laimėjimą. Į žvaigždės simbolio laimėjimą taip pat pridedami įprasti laimėjimo linijų laimėjimai. Funkcijos „1 šūvio žvaigždė“ laimėjimai negali viršyti sumos, lygios 900x funkcijos „1 šūvio žvaigždė“ statymas. Šis apribojimas taikomas visam lošimo laimėjimui.
- Pirkdamas žvaigždės simbolį lošėjas gali pasirinkti mažą, vidutinę arba didelę statymo vertę. Nuo pasirinktos vertės priklauso žvaigždžių simbolių laimėjimų vertės ir galima didžiausia laimėjimo suma. Pasirinkus bet kurią statymo vertę, laimėjimai negali viršyti sumos, lygios 900x funkcijos „1 šūvio žvaigždė“ statymas. Mažas: 5x pagrindinis lošimo statymas, žvaigždžių simbolių laimėjimai nuo 0,1x iki 300x. Vidutinis: 10x pagrindinis lošimo statymas, žvaigždžių simbolių laimėjimai nuo 0,1x iki 300x. Didelis: 20x pagrindinis lošimo statymas, žvaigždžių simbolių laimėjimai nuo 0,1x iki 300x. Funkcijos „1 šūvio žvaigždė“ metu lošėjas taip pat gali pasirinkti surinkti esamą laimėjimą ir nepirkti žvaigždės simbolio.
- Premijos pirkimas. Kiekvienos funkcijos kaina rodoma iškylančiame lange, remiantis tuo metu pasirinktu statymu. Aktyvavus šaudantį žvaigždės simbolį, lošėjui suteikiama 50 % daugiau žvaigždžių simbolių. Aktyvavus meteorų liūties funkciją, lošėjui suteikiama 150 % daugiau žvaigždžių simbolių ir dvigubai didesnė tikimybė aktyvuoti „1 šūvio žvaigždė“ papildomą funkciją.

Monetų Smūgis („Coin Slam“)

3447. Monetų Smūgis („Coin Slam“) – tai 3 būgnų, 3 eilių ir 5 laimėjimo linijų lošimas.

- Mažiausias statymas: €0.10
- Didžiausias statymas: €25
- Didžiausias laimėjimas: €25000

Taisyklės:

- 3 vienodų simbolių kombinacija vienoje ar daugiau laimėjimo linijų sudaro laimėjimą. Įprasti simbolių laimėjimai vertinami iš kairės į dešinę pagal gretimus simbolius, pradedant nuo kairiausio būgno. Jei laimėjimas gaunamas pagal dvi ar daugiau laimėjimo linijų, visi laimėjimai yra sudedami. Išmokamas tik didžiausias laimėjimas.
- Premijos lošimas. Monetos simbolis suaktyvina monetų smūgio premijos lošimą su specialiu didėjančio daugiklio laukiniu simboliu. Monetos simbolis gali pasirodyti ant bet kurio būgno. Monetos simbolis pasirenka 1 simbolį, kuris bus renkamas. Renkamas simbolis rodomas monetos simbolio viduryje. Rinkimo etapas – monetos simbolio daugiklis prasideda nuo 0. Daugiklio reikšmė padidėja 1 kiekvieną kartą, kai monetos simbolis surenka renkamą simbolį. Bendra daugiklio reikšmė rodoma ant monetos simbolio. Lošėjui suteikiami 3 pradiniai sukimai. Sukimų skaičius iš naujo nustatomas iki 3 kiekvieną kartą, kai būgnuose pasirodo renkamas simbolis. Rinkimo etapas baigiasi, kai sukimų skaičius pasiekia 0. Rinkimo etapo pabaigoje lošėjui suteikiami 3 simbolių sukimai. Kiekvieno simbolių sukimo metu tuščios

vietos užpildomos lošimo simboliais. Monetos simbolis yra laukinis simbolis su daugikliu. Jei monetos simbolis sudaro laimėjimo kombinaciją, laimėjimas pagal liniją padauginamas iš monetos simbolio daugiklio.

- Laukinis simbolis pakeičia visus kitus simbolius, išskyrus monetos simbolį.
- Sklaidos simboliai yra specialūs simboliai, sudarantys laimėjimo kombinaciją pagal jų skaičių būgnuose. Sklaidos simboliai neprivalo būti toje pačioje laimėjimo linijoje, kad būtų suteiktas laimėjimas.
- Premijos pirkimas. Kiekvienos funkcijos kaina rodoma iškylančiame lange, remiantis tuo metu pasirinktu statymu. Aktyvavus monetų padidinimo funkciją, lošėjui suteikiama daugiau nei 250% didesnė tikimybė išsukti monetos simbolį. Aktyvavus smūgio padidinimo funkciją, lošėjui suteikiama daugiau nei 1000% didesnė tikimybė išsukti monetos simbolį. Aktyvavus monetų smūgio funkciją, pagrindinio lošimo metu išsukamas monetos simbolis ir pradedamas premijos lošimas.

Likimo Kelionė: Drakonų Svajotojas („FateQuest: Dragon Dreamer“)

3448. Likimo Kelionė: Drakonų Svajotojas („FateQuest: Dragon Dreamer“) – tai 5 būgnų, 4 eilių lošimas ir 178 laimėjimo būdų lošimas.

- Mažiausias statymas: €0.10
- Didžiausias statymas: €25
- Didžiausias laimėjimas: €250000

Taisyklės:

- Laimėjimą sudaro 3-5 vienodų simbolių kombinacija vienu ar daugiau laimėjimo būdų, vertinant iš kairės į dešinę ir pradedant nuo kairiausio būgno.
- Laimėjimų lentelėje nurodomos kiekvienos simbolių kombinacijos laimėjimų sumos pagal tuo metu pasirinktą statymo lygį. Jei laimėjimas gaunamas dviem ar daugiau laimėjimo būdų, visi laimėjimai yra sudedami. Išmokamas tik didžiausias linijos laimėjimas. Laimėjimai išmokami kiekvieno lošimo pabaigoje.
- Sklaidos simbolis gali pasirodyti ant visų būgnų. 3–5 sklaidos simboliai suaktyvina 4–8 liepsnos ilties nemokamus sukimus.
- Laukinis simbolis gali pasirodyti ant visų būgnų ir pakeičia visus kitus simbolius, išskyrus sklaidos ir monetos simbolius.
- Lošime naudojama monetų simbolių eilė. Jei po sukimo arba kritimų ant apatinės būgnų eilės yra monetos simbolių arba aukso puodo monetos simbolių, jie nukrenta į atskirą monetų simbolių eilę, esančią po būgnais. Jei monetos simbolis nukrenta į monetų simbolių eilės vietą, kurioje jau yra kitas monetos simbolis, monetų simbolių vertės sudedamos. Už monetos simbolius išmokama lošėjui, kai monetų simbolių eilė užpildoma. Virš monetų simbolių eilės yra skaitiklis, kuris mažėja po kiekvieno sukimo. Skaitikliui pasiekus 0, visi monetos simboliai tampa nebegaliojančiais. Kiekvienas naujas į monetų simbolių eilę nukritęs monetos simbolis iš naujo nustato skaitiklį iki 3. Todėl monetos simboliai tampa nebegaliojančiais po 3 sukimų, nebent į monetų simbolių eilę nukrenta daugiau monetų simbolių. Per liepsnos ilties nemokamų sukimų premijos funkciją už visus monetų simbolius išmokama lošėjui premijos funkcijos pabaigoje, net jei monetų simbolių eilė nėra užpildyta.
- Kiekvienas aukso puodo monetos simbolis gali suteikti bet kurį iš 3 aukso puodų. Aukso puodo monetos simbolio vertė nustatoma jam nukritus į monetų simbolių eilę, suaktyvinant aukso puodo ratų funkciją. Ratas sukasi, o aukso puodo sektorius, ties kuriuo sustoja rodyklė, nustato vertę, kuri pridedama prie monetų simbolių eilės. Aukso puodų vertės: didysis aukso puodas: 2000x. Vidutinis aukso puodas: 1000x. Mažasis aukso puodas: 100x.

- Lavinos funkcija. Laimėjimo kombinaciją sudarantys simboliai pašalinami iš lošimo ekrano, o virš jų esantys simboliai nukrenta žemyn. Į tuščias vietas iš lošimo ekrano viršaus nukrenta nauji simboliai. Procesas tęsiamas tol, kol pagal laimėjimo būdus susidaro laimėjimo kombinacijos.
- Liepsnos ilties nemokami sukimai aktyvuojami iškritus 3 ar daugiau sklaidos simbolių. Suteikiami pradiniai 4–8 liepsnos ilties nemokami sukimai. Liepsnos ilties nemokamų sukimų metu iškritus 3 ar daugiau sklaidos simbolių, funkcija suaktyvinama iš naujo ir suteikiami papildomi 4–8 liepsnos ilties nemokami sukimai. Liepsnos ilties nemokamų sukimų metu statymo keisti negalima.
- Premijos pirkimas. Kiekvienos funkcijos kaina rodoma iškylančiame lange, remiantis tuo metu pasirinktu statymu. Ilties pykčio funkcija – po pagrindinio lošimo aktyvuoja liepsnos ilties nemokamus sukimus su atsitiktiniu pradiniu sukimų skaičiumi (4, 6 arba 8). Pilna ilties pykčio funkcija – po pagrindinio lošimo aktyvuoja liepsnos ilties nemokamus sukimus su maksimaliu pradiniu sukimų skaičiumi (8). Svajonių padidinimo funkcija – didesnė tikimybė gauti didelius laimėjimus, monetas ir sklaidos simbolius.

Likimo Kelionė: Herojų Kaita („FateQuest: Hero Shifter“)

3449. Likimo Kelionė: Herojų Kaita („FateQuest: Hero Shifter“) – tai 5 būgnų, 3 eilių lir 99 laimėjimo būdų lošimas.

- Mažiausias statymas: €0.10
- Didžiausias statymas: €25
- Didžiausias laimėjimas: €125000

Taisyklės:

- Laimėjimą sudaro 3-5 vienodų simbolių kombinacija vienu ar daugiau laimėjimo būdų, vertinant iš kairės į dešinę ir pradedant nuo kairiausio būgno.
- Laimėjimų lentelėje nurodomos kiekvienos simbolių kombinacijos laimėjimų sumos pagal tuo metu pasirinktą statymo lygį. Jei laimėjimas gaunamas dviem ar daugiau laimėjimo būdų, visi laimėjimai yra sudedami. Išmokamas tik didžiausias laimėjimas. Laimėjimai išmokami kiekvieno lošimo pabaigoje.
- 3 ar daugiau sklaidos simbolių suaktyvina liepsnos nemokamus sukimus.
- Laukinis simbolis gali pasirodyti ant visų būgnų ir pakeičia visus kitus simbolius, išskyrus sklaidos simbolį.
- Lavinos funkcija. Laimėjimo kombinaciją sudarantys simboliai pašalinami iš lošimo ekrano, o virš jų esantys simboliai nukrenta žemyn. Į tuščias vietas iš lošimo ekrano viršaus nukrenta nauji simboliai. Procesas tęsiamas tol, kol pagal laimėjimo būdus susidaro laimėjimo kombinacijos.
- Po lavinos funkcijos, jei lošimo ekrane lieka bent viena galima laimėjimo kombinacija, tačiau ji šiuo metu nėra nuo kairiausio būgno prasidedančio laimėjimo būdo dalis, lošime įjungiamas poslinkio režimas. Šiuo metu lošėjas gali perkelti būgnus į kairę ir dešinę, kad šios kombinacijos patektų į laimėjimo būdo dalis ir lošimas galėtų būti tęsiamas. Jei lošimo ekrane nebelieka galimų laimėjimo kombinacijų, lošimas baigiasi ir laimėjimai išmokami.
- Virš lošimo būgnų rodomas daugiklio skaitiklis. Po kiekvieno kritimo daugiklio lygis padidėja vienu etapu. Daugiklio lygis iš naujo nustatomas kiekvieno lošimo pabaigoje. Įprasto lošimo metu daugiklio lygiai yra 1x, 2x, 3x, 5x ir 10x. Liepsnos nemokamų sukimų metu daugiklio lygiai yra 1x, 2x, 5x, 10x ir 50x.
- Liepsnos nemokami sukimai. Liepsnos nemokami sukimai suaktyvinami iškritus 3 ar daugiau sklaidos simbolių. Suteikiami pradiniai 4–8 liepsnos nemokami sukimai. Liepsnos nemokamų sukimų metu iškritus 3 ar daugiau sklaidos simbolių, funkcija suaktyvinama iš naujo ir suteikiami papildomi 4–8 liepsnos nemokami sukimai. Per vieną funkciją iš viso gali būti suteikta ne daugiau kaip 20 liepsnos nemokamų sukimų. Liepsnos nemokamų sukimų metu statymo keisti negalima.

- Premijos pirkimas. Kiekvienos funkcijos kaina rodoma iškylančiame lange, remiantis tuo metu pasirinktu statymu. Drakono stiprinimas: ši funkcija padidina liepsnos nemokamų sukimų suaktyvinimo tikimybę. Ji lieka aktyvi, kol paspaudžiamas išjungimo mygtukas. Liepsnos patekimas: ši funkcija užtikrina, kad kito sukimo metu bus išsukti bent 3 sklaidos simboliai, todėl iš karto po pagrindinio lošimo suaktyvinami 4–8 liepsnos nemokami sukimai. Kitas sukimas pradedamas iš karto paspaudus patvirtinimo mygtuką, o funkcija išjungiama, kai išnaudojami visi liepsnos nemokami sukimai. Visas ilčių įniršis: ši funkcija užtikrina, kad kito sukimo metu bus išsukti bent 3 sklaidos simboliai, todėl iš karto po pagrindinio lošimo suaktyvinami 4–8 liepsnos nemokami sukimai. Šios funkcijos metu kiekvienas liepsnos nemokamas sukimas visada baigiasi poslinkio režimo įjungimu. Liepsnos nemokami sukimai gali būti suaktyvinti iš naujo, taip pratęsiant funkcijos trukmę. Kitas sukimas pradedamas iš karto paspaudus patvirtinimo mygtuką. Funkcija išjungiama, kai išnaudojami visi liepsnos nemokami sukimai.

Liepsnojantis Čili („Fire Chili“)

3450. Liepsnojantis Čili („Fire Chili“) – tai 6 būgnų, 4 eilių lošimas ir 25 laimėjimo linijų lošimas.

- Mažiausias statymas: €0.10
- Didžiausias statymas: €25
- Didžiausias laimėjimas: €18750

Taisyklės:

- 3 vienodų simbolių kombinacija vienoje ar daugiau laimėjimo linijų gali sudaryti laimėjimą. Laimėjimų lentelėje nurodomas kiekvienos laimėjimo kombinacijos laimėjimas pagal tuo metu pasirinktą statymo lygį.
- Įprasti simbolių laimėjimai vertinami iš kairės į dešinę pagal gretimus simbolius, pradedant nuo kairiausio būgno. Jei laimėjimas gaunamas pagal dvi ar daugiau laimėjimo linijų, visi laimėjimai yra sudedami. Išmokamas tik didžiausias linijos laimėjimas. Laimėjimai išmokami iš karto pasibaigus kiekvienam lošimui.
- Laukinis simbolis pakeičia visus kitus simbolius, išskyrus paslaptingus simbolius.
- Nemokamų sukimų metu laukiniai simboliai yra lipnūs. Tai reiškia, kad laukiniai simboliai lieka savo vietose iki nemokamų sukimų pabaigos.
- Paslaptingi simboliai gali pasirodyti bet kurio pagrindinio lošimo ir simbolių sukimų metu. Jie pažymėti klaustuko simboliu. Sustojus būgnams, visi paslaptingi simboliai pakeičiami tuo pačiu atsitiktinai parinktu lošimo simboliu.
- Pagrindinio lošimo metu būgnuose gali pasirodyti monetų simboliai su pinigine verte. Monetų simbolių vertė gali būti nuo 0,05x iki 80x statymo suma. Monetos simbolius surenka rinkimo simbolis, kuris gali pasirodyti ant bet kurio būgno. Ant rinkimo simbolio nurodyta daugiklio reikšmė. Galutinis laimėjimas apskaičiuojamas monetų simbolių verčių sumą padauginus iš daugiklių verčių sumos.
- Nemokami sukimai suaktyvinami pagrindinio lošimo metu bet kurioje vietoje iškritus 6 ar daugiau laukinių simbolių. Laimėjimas už visą lošimo ekraną, užpildytą laukiniais simboliais, išmokamas iš karto. Laukiniai simboliai suteikia nemokamus sukimus nepriklausomai nuo jų išsidėstymo. Visi laukiniai simboliai išlieka savo vietose visų nemokamų sukimų metu. Nemokami sukimai pradedami skaitikliui rodant 3 sukimus. Po kiekvieno sukimo sukimų skaitiklis sumažėja 1. Būgnuose gali pasirodyti tik laukiniai arba laimėjimo nesuteikiantys simboliai. Kiekvieną kartą iškritus naujam laukiniam simboliui, sukimų skaitiklis iš naujo nustatomas iki 3. Skaitikliui pasiekus 0, lošėjui suteikiamas specialus simbolių sukimas, kuriame gali pasirodyti visi lošimo simboliai, ir išmokami galimi laimėjimai. Pasibaigus simbolių sukimui, nemokami

sukimai baigiasi. Kai visas lošimo ekranas užpildomas laukiniais simboliais, lošėjui suteikiamas 25x laimėjimas, apskaičiuotas pagal 6 vienodų laukinių simbolių laimėjimą.

- Premijos pirkimas. Kiekvienos funkcijos kaina rodoma iškylančiame lange, remiantis tuo metu pasirinktu statymu. Liepsnojančio čili funkcija – padidėja laukinių simbolių iškritimo tikimybė. Vieno sukimo kaina yra 2x pradinio statymo suma. Įsigijus liepsnojančio čili funkciją, funkcija lieka aktyvi, kol suaktyvinami nemokami sukimai. Lošėjas gali ją išjungti paspausdamas išjungimo mygtuką. Įsigijus nemokamus sukimus, po pagrindinio lošimo paleidžiami įprasti nemokami sukimai su 6 pradiniais fiksuotais laukiniais simboliais. Funkcijos kaina yra 40x pradinio statymo suma. Įsigijus čili nemokamus sukimus, po pagrindinio lošimo paleidžiami nemokami sukimai su 12 pradinių fiksuotų laukinių simbolių. Funkcijos kaina yra 100x pradinio statymo suma.

Didysis Lobis („Grand Treasure“)

3451. Didysis Lobis („Grand Treasure“) – tai 5 būgnų, 3 eilių ir 10 laimėjimo linijų lošimas.

- Mažiausias statymas: €0.10
- Didžiausias statymas: €25
- Didžiausias laimėjimas: €62500

Taisyklės:

- 3 ar daugiau vienodų simbolių kombinacija vienoje ar daugiau laimėjimo linijų sudaro laimėjimą. Laimėjimų lentelėje nurodomas kiekvienos laimėjimo kombinacijos laimėjimas pagal pasirinktą statymo lygį. Įprastų simbolių laimėjimai vertinami iš kairės į dešinę pagal greta esančius simbolius, pradedant nuo kairiausio būgno. Laimėjimai, gauti dvejose ar daugiau laimėjimo linijų, yra sudedami. Išmokamas tik didžiausias linijos laimėjimas. Laimėjimai išmokami iš karto lošimo pabaigoje.
- Laukinis simbolis pakeičia visus kitus simbolius, išskyrus sklaidos, daugiklio padidinimo ir pakartotinio sukimo simbolius. Lošime taip pat yra didysis deimanto simbolis, kuris veikia panašiai kaip įprastas laukinis simbolis, tačiau užima 4 simbolių dydžio vietą. Jis taip pat turi daugiklį, kuris padaugina kiekvieną per jį einantį laimėjimą.
- Sklaidos simboliai yra specialūs simboliai, sudarantys laimėjimo kombinaciją pagal jų skaičių būgnuose. Sklaidos simboliai neprivalo būti toje pačioje laimėjimo linijoje, kad būtų suteiktas laimėjimas.
- Nemokami sukimai suaktyvinami, kai pasirodo 3 sklaidos simboliai, kurie gali būti išsukti 1-ajame, 3-iajame ir 5-ajame būgne. Nemokami sukimai pradedami atsitiktiniu pradinių sukimų skaičiumi (5, 7, 9, 12 arba 15) ir atsitiktiniu daugikliu (nuo 1x iki 5x). Nemokamų sukimų metu būgnuose pasirodo judantis didysis daugiklio deimanto simbolis. Didysis deimanto simbolis visada užima 4 įprastų simbolių dydžio vietą. Didysis deimanto simbolis veikia kaip daugiklio laukinis simbolis. Tai reiškia, kad kiekvienas per jį einantis laimėjimas yra padauginamas iš tuo metu didžiajam deimanto simboliui priskirto daugiklio. Didysis deimanto simbolis yra judantis, todėl kiekvieno naujo sukimo metu jis persikelia į naują vietą. Nemokamų sukimų metu gali pasirodyti specialūs daugiklio simboliai, kurie padidina didžiojo deimanto simbolio daugiklį. Galimi +1x, +2x ir +3x didžiojo deimanto simbolio daugiklio padidinimo simboliai. Specialus pakartotinio sukimo simbolis gali pasirodyti bet kurio nemokamo sukimo metu ir padidinti likusių sukimų skaičių 3. Didysis deimanto simbolis taip pat gali pasirodyti pagrindiniame lošime vieno sukimo metu. Jam priskiriamas atsitiktinis daugiklis, tačiau kitos funkcijos – judėjimas, daugiklio padidinimo simboliai ir pakartotinio sukimo simboliai – pagrindiniame lošime negalimos.
- Aukso puodas laimimas išsukus 1 aukso puodo simbolį. Aukso puodą galima laimėti pagrindiniame lošime ir nemokamų sukimų metu. Aukso puodo simbolis gali pasirodyti bet kuriame būgne. Pasirodžius aukso puodo simboliui, po juo atskleidžiamas mažasis, didysis arba didysis aukso puodo simbolis.

Mažasis aukso puodas suteikia laimėjimą, lygų 10x statymo suma. Didysis aukso puodas suteikia laimėjimą, lygų 50x statymo suma. Didysis aukso puodas suteikia laimėjimą, lygų 500x statymo suma.

- Premijos pirkimas. Kiekvienos funkcijos kaina rodoma iškylančiame lange, remiantis tuo metu pasirinktu statymu. Aktyvavus nemokamą padidinimo funkciją, lošėjui suteikiama daugiau nei 50 % daugiau sklaidos simbolių. 3 sklaidos simboliai suaktyvina nemokamus sukimus. Įsigijus nemokamus sukimus, po pagrindinio lošimo suaktyvinami nemokami sukimai, suteikiant atsitiktinį pradinių sukimų skaičių (5, 7, 9, 12 arba 15) ir atsitiktinį daugiklį (nuo 1x iki 5x). Įsigijus ypatingus sukimus, po pagrindinio lošimo suaktyvinami nemokami sukimai, suteikiant 15 pradinių sukimų ir atsitiktinį daugiklį (nuo 1x iki 5x).

Medaus Ešerys („Honey Bass“)

3452. Medaus Ešerys („Honey Bass“) – tai 6 būgnų, 4 eilių ir 25 laimėjimo linijų lošimas.

- Mažiausias statymas: €0.10
- Didžiausias statymas: €25
- Didžiausias laimėjimas: €18750

Taisyklės:

- 3 vienodų simbolių kombinacija vienoje ar daugiau laimėjimo linijų gali sudaryti laimėjimą. Laimėjimų lentelėje nurodomas kiekvienos laimėjimo kombinacijos laimėjimas pagal pasirinktą statymo lygį. Įprastų simbolių laimėjimai vertinami iš kairės į dešinę pagal greta esančius simbolius, pradedant nuo kairiausio būgno. Laimėjimai, gauti dvejose ar daugiau laimėjimo linijų, yra sudedami. Išmokamas tik didžiausias linijos laimėjimas. Laimėjimai išmokami iš karto lošimo pabaigoje.
- Laukiniai simboliai pakeičia visus kitus simbolius, išskyrus paslaptingus simbolius. Nemokamų sukimų metu laukiniai simboliai yra lipnūs. Tai reiškia, kad laukiniai simboliai išlieka savo vietose iki nemokamų sukimų pabaigos.
- Paslaptingi simboliai gali pasirodyti bet kurio pagrindinio lošimo sukimo ir simbolių sukimo metu. Jie pažymėti klaustuko simboliu. Būgnams sustojus, visi paslaptingi simboliai pakeičiami tuo pačiu atsitiktinai parinktu lošimo simboliu.
- Žuvies simboliai su pinigine verte gali pasirodyti būgnuose pagrindinio lošimo metu. Jų piniginė vertė svyruoja nuo 0,05x iki 80x statymo suma. Žuvies simboliai surenkami vienu ar daugiau žvejo rinkimo simbolių, kurie gali pasirodyti bet kuriame būgne. Ant kiekvieno žvejo rinkimo simbolio nurodytas daugiklis. Galutinis piniginis laimėjimas apskaičiuojamas žuvies simbolių verčių sumą padauginus iš žvejo rinkimo simbolių daugiklių sumos.
- Nemokami sukimai suaktyvinami pagrindinio lošimo metu bet kur pasirodžius 6 ar daugiau laukinių simbolių. Užpildžius visą lošimo ekraną laukiniais simboliais, laimėjimas išmokamas iš karto. Laukiniai simboliai suteikia nemokamus sukimus nepriklausomai nuo jų padėties lošimo ekrane. Visi laukiniai simboliai nemokamų sukimų metu lieka savo vietose iki nemokamų sukimų pabaigos. Nemokami sukimai pradedami, kai sukimo skaitiklyje rodoma 3 sukimai. Po kiekvieno sukimo sukimo skaitiklis sumažinamas 1. Būgnuose gali pasirodyti tik laukiniai arba laimėjimo nesuteikiantys simboliai. Kiekvieną kartą pasirodžius naujam laukiniam simboliui, sukimo skaitiklis vėl nustatomas į 3. Skaitikliui pasiekus 0, lošėjui suteikiamas specialus simbolių sukimas, kuriame gali pasirodyti visi lošimo simboliai, o galimi laimėjimai yra išmokami. Pasibaigus simbolių sukimui, nemokami sukimai baigiasi. Lošimo ekraną užpildžius laukiniais simboliais, lošėjui suteikiamas 25x laimėjimas už 6 vienodų laukinių simbolių kombinaciją.
- Premijos pirkimas. Kiekvienos funkcijos kaina rodoma iškylančiame lange, remiantis tuo metu pasirinktu statymu. Aktyvavus medaus ešerio funkciją, padidėja tikimybė, kad pasirodys laukiniai simboliai. Įsigijus nemokamus sukimus, po pagrindinio lošimo suaktyvinami įprasti nemokami sukimai su 6 pradiniais

prilipusiais laukiniais simboliais. Įsigijus ešerio nemokamus sukimus, po pagrindinio lošimo suaktyvinami nemokami sukimai su 12 pradinių prilipusių laukinių simbolių.

Šiaurės Legendos: Dieviškosios Monetos („Nord Legends: Coins of the Divine“)

3453. Šiaurės Legendos: Dieviškosios Monetos („Nord Legends: Coins of the Divine“) – tai 5 būgnų, 4 eilių lošimas ir 178 laimėjimo būdų lošimas.

- Mažiausias statymas: €0.10
- Didžiausias statymas: €25
- Didžiausias laimėjimas: €250000

Taisyklės:

- Laimėjimą sudaro 3-5 vienodų simbolių kombinacija vienoje ar daugiau laimėjimo krypčių iš kairės į dešinę, pradedant nuo kairiausio būgno. Laimėjimų lentelėje nurodomos kiekvienos simbolių kombinacijos laimėjimų sumos pagal pasirinktą statymo lygį. Kai laimėjimai gaunami dvejose ar daugiau laimėjimo krypčių, visi laimėjimai yra sudedami. Išmokamas tik didžiausias linijos laimėjimas. Laimėjimai išmokami lošimo pabaigoje.
- Sklaidos simbolis gali pasirodyti visuose būgnuose. 3 sklaidos simboliai suaktyvina 10 dieviškųjų nemokamų sukimų. Dieviškųjų nemokamų sukimų metu statymo keisti negalima.
- Laukinis simbolis gali pasirodyti visuose būgnuose ir pakeičia visus kitus simbolius, išskyrus sklaidos ir monetos simbolius.
- Lošime naudojama monetų simbolių eilė. Jei po sukimo arba kritimų ant apatinės būgnų eilės yra monetos simbolių arba aukso puodo monetos simbolių, jie nukrenta į atskirą monetų simbolių eilę, esančią po būgnais. Jei monetos simbolis nukrenta į monetų simbolių eilės vietą, kurioje jau yra kitas monetos simbolis, monetų simbolių vertės sudedamos. Už monetos simbolius išmokama lošėjui, kai monetų simbolių eilė užpildoma. Virš monetų simbolių eilės yra skaitiklis, kuris mažėja po kiekvieno sukimo. Skaitikliui pasiekus 0, visi monetos simboliai tampa nebegaliojančios. Kiekvienas naujas į monetų simbolių eilę nukritęs monetos simbolis iš naujo nustato skaitiklį iki 3. Todėl monetos simboliai tampa nebegaliojančiais po 3 sukimų, nebent į monetų simbolių eilę nukrenta daugiau monetų simbolių. Per liepsnos dieviškųjų nemokamų sukimų premijos funkciją už visus monetų simbolius išmokama lošėjui premijos funkcijos pabaigoje, net jei monetų simbolių eilė nėra užpildyta.
- Kiekvienas aukso puodo monetos simbolis gali suteikti bet kurį iš 3 aukso puodų. Aukso puodo monetos simbolių vertė nustatoma jai nukritus į monetų simbolių eilę, suaktyvinant aukso puodo ratų funkciją. Ratas sukasi, o aukso puodo sektorius, ties kuriuo sustoja rodyklė, nustato vertę, kuri pridedama prie monetų simbolių eilės. Aukso puodų vertės: didysis aukso puodas: 2000x pradinė statymo suma. Vidutinis aukso puodas: 1000x pradinė statymo suma. Mažasis aukso puodas: 100x pradinė statymo suma.
- Lavinos funkcija. Laimėjimo kombinaciją sudarantys simboliai pašalinami iš lošimo ekrano, o virš jų esantys simboliai nukrenta žemyn. Į tuščias vietas iš lošimo ekrano viršaus nukrenta nauji simboliai. Procesas tęsiamas tol, kol pagal laimėjimo būdus susidaro laimėjimo kombinacijos.
- Premijos pirkimas. Kiekvienos funkcijos kaina rodoma iškylančiame lange, remiantis tuo metu pasirinktu statymu. Dieviškųjų nemokamų sukimų funkcija: įsigyjama 10 dieviškųjų nemokamų sukimų, kurie aktyvuojami po pagrindinio lošimo, pagal tuo metu aktyvų statymo lygį. Dieviškoji padidinimo funkcija: Aktyvavus šią funkciją, padidėja tikimybė gauti dieviškuosius nemokamus sukimus.

Kiaulės Kaita: Laimingi Žibintai („Piggy Shifter: Lucky Lanterns“)

3454. Kiaulės Kaita: Laimingi Žibintai („Piggy Shifter: Lucky Lanterns“) – tai 5 būgnų, 3 eilių ir 99 laimėjimo būdų lošimas.

- Mažiausias statymas: €0.10
- Didžiausias statymas: €25
- Didžiausias laimėjimas: €125000

Taisyklės:

- Laimėjimą sudaro 3-5 vienodų simbolių kombinacija vienoje ar daugiau laimėjimo krypčių iš kairės į dešinę, pradedant nuo kairiausio būgno. Laimėjimų lentelėje nurodomos kiekvienos simbolių kombinacijos laimėjimų sumos pagal pasirinktą statymo lygį. Kai laimėjimai gaunami dvejose ar daugiau laimėjimo krypčių, visi laimėjimai yra sudedami. Išmokamas tik didžiausias linijos laimėjimas. Laimėjimai išmokami lošimo pabaigoje.
- 3 arba daugiau sklaidos simbolių suaktyvina fejerverkų nemokamus sukimus.
- Laukinis simbolis gali pasirodyti ant visų būgnų ir pakeičia visus kitus simbolius, išskyrus sklaidos simbolį.
- Lavinos funkcija. Laimėjimo kombinaciją sudarantys simboliai pašalinami iš lošimo ekrano, o virš jų esantys simboliai nukrenta žemyn. Į tuščias vietas iš lošimo ekrano viršaus nukrenta nauji simboliai. Procesas tęsiamas tol, kol pagal laimėjimo būdus susidaro laimėjimo kombinacijos.
- Po lavinos funkcijos, jei lošimo ekrane lieka bent viena galima laimėjimo kombinacija, tačiau ji šiuo metu nėra laimėjimo būdo dalis, prasidedančiame nuo kairiausio būgno, lošime įjungiamas poslinkio režimas. Šiuo metu lošėjas gali perkelti būgnus į kairę ir dešinę, kad šios kombinacijos patektų į laimėjimo būdo dalis ir lošimas galėtų būti tęsiamas. Jei lošimo ekrane nebelieka galimų laimėjimo kombinacijų, lošimas baigiasi ir laimėjimai išmokami.
- Virš lošimo būgnų rodomas daugiklio skaitiklis. Po kiekvieno kritimo daugiklio lygis padidėja vienu etapu. Daugiklio lygis iš naujo nustatomas kiekvieno lošimo pabaigoje. Įprasto lošimo metu daugiklio lygiai yra 1x, 2x, 3x, 5x ir 10x. Fejerverkų nemokamų sukimų metu daugiklio lygiai yra 1x, 2x, 5x, 10x ir 50x.
- Fejerverkų nemokami sukimai suaktyvinami iškritus 3 arba daugiau sklaidos simbolių, suteikiant pradinius 4–8 fejerverkų nemokamus sukimus. Fejerverkų nemokamų sukimų metu iškritus 3 arba daugiau sklaidos simbolių, funkcija suaktyvinama pakartotinai ir suteikiami papildomi 4–8 fejerverkų nemokami sukimai. Vienos funkcijos metu gali būti suteikta ne daugiau kaip 20 fejerverkų nemokamų sukimų. Fejerverkų nemokami sukimai baigiasi pasiekus didžiausią laimėjimą. Fejerverkų nemokamų sukimų metu statymų keisti negalima.
- Premijos pirkimas. Kiekvienos funkcijos kaina rodoma iškylančiame lange, remiantis tuo metu pasirinktu statymu. Žibintų stiprinimas: ši funkcija padidina tikimybę suaktyvinti fejerverkų nemokamus sukimus. Ji išlieka aktyvi, kol paspaudžiamas išjungimo mygtukas. Fejerverkų festivalis: naudojant šią funkciją garantuojama, kad kito pagrindinio sukimo metu bus išsukti bent 3 sklaidos simboliai, tuomet suaktyvinami 4–8 fejerverkų nemokami sukimai. Kitas sukimas pradedamas iš karto paspaudus patvirtinimo mygtuką, o funkcija išjungiama, kai sulošiami visi fejerverkų nemokami sukimai. Kiaulytės sėkmė: aktyvuojant šią funkciją garantuojama, kad kito pagrindinio sukimo metu bus išsukti bent 3 sklaidos simboliai, tuomet suaktyvinami 4–8 fejerverkų nemokami sukimai. Šios funkcijos metu fejerverkų nemokami sukimai visada baigiasi perėjimu į poslinkio režimą. Fejerverkų nemokami sukimai gali būti suaktyvinti pakartotinai, taip pratęsiant funkcijos trukmę. Kitas sukimas pradedamas iš karto paspaudus patvirtinimo mygtuką. Funkcija išjungiama, kai sulošiami visi fejerverkų nemokami sukimai.

Skydo Mergelės („Shield Maidens“)

3455. Skydo Mergelės („Shield Maidens“) – tai 5 būgnų, 3 eilių lošimas ir 10 laimėjimo linijų lošimas.

- Mažiausias statymas: €0.10
- Didžiausias statymas: €25
- Didžiausias laimėjimas: €62500

Taisyklės:

- 3 arba daugiau vienodų simbolių kombinacija vienoje ar daugiau laimėjimo linijų gali sudaryti laimėjimą. Laimėjimų lentelėje nurodomas kiekvienos laimančios kombinacijos laimėjimas pagal tuo metu pasirinktą statymo lygį. Įprastų simbolių laimėjimai vertinami iš kairės į dešinę, skaičiuojant gretimus simbolius ir pradedant nuo kairiausio būgno. Laimėjus pagal dvi ar daugiau laimėjimo linijų, visi laimėjimai sudedami. Išmokamas tik didžiausias linijos laimėjimas. Laimėjimai išmokami iš karto, kiekvieno lošimo pabaigoje.
- Laukinis simbolis pakeičia visus kitus simbolius, išskyrus sklaidos, daugiklio padidinimo ir pakartotinio sukimo simbolius. Lošime yra didysis laukinis simbolis, kuris veikia kaip įprastas laukinis simbolis, tačiau užima 4 simbolių vietas. Jis taip pat turi daugiklį, kuriuo dauginamas bet koks per jį einantis laimėjimas.
- Sklaidos simboliai yra specialūs simboliai, sudarantys laimančią kombinaciją pagal jų skaičių ant būgnų. Laimėjimui gauti sklaidos simboliai neprivalo būti vienoje laimėjimo linijoje.
- Nemokami sukimai suaktyvinami iškritus 3 sklaidos simboliams, kurie gali iškristi ant 1-ojo, 3-iojo ir 5-ojo būgno. Nemokami sukimai prasideda suteikus atsitiktinį pradinių sukimų skaičių – 5, 7, 9, 12 arba 15 – ir atsitiktinį daugiklį nuo 1x iki 5x.
- Judantis didysis laukinis simbolis su daugikliu juda po būgnus. Didysis laukinis simbolis visada užima 4 įprastų simbolių vietas. Didysis laukinis simbolis veikia kaip daugiklio laukinis simbolis, todėl kiekvienas per jį einantis laimėjimas dauginamas iš tuo metu galiojančio laukinio simbolio daugiklio. Didysis laukinis simbolis yra judantis, t. y. kiekvieno sukimo metu persikelia į naują vietą. Specialūs +1x, +2x ir +3x simboliai padidina didžiojo laukinio simbolio daugiklio reikšmę. Specialus pakartotinio sukimo simbolis gali iškristi bet kurio sukimo metu ir suteikia 3 papildomus sukimus. Didysis laukinis simbolis taip pat gali iškristi pagrindiniame lošime vienam sukimui. Jis turi atsitiktinį laukinio simbolio daugiklį, tačiau kitos funkcijos (judėjimas, daugiklio didinimo simboliai ir pakartotinio sukimo simbolis) nėra aktyvios.
- Aukso puodas laimimas išsukus 1 aukso puodo simbolį. Aukso puodą galima laimėti pagrindiniame lošime ir nemokamų sukimų metu. Aukso puodo simbolis gali pasirodyti bet kuriame būgne. Pasirodžius aukso puodo simboliui, po juo atskleidžiamas mažasis, didysis arba didysis aukso puodo simbolis. Mažasis aukso puodas suteikia laimėjimą 10x statymo suma. Didysis aukso puodas suteikia laimėjimą 50x statymo suma. Didysis aukso puodas suteikia laimėjimą 500x statymo suma.
- Premijos pirkimas. Kiekvienos funkcijos kaina rodoma iškylančiame lange, remiantis tuo metu pasirinktu statymu. Aktyvavus nemokamo pastiprinimo funkciją, lošėjui suteikiama daugiau nei 67 % daugiau sklaidos simbolių. 3 sklaidos simboliai suaktyvina nemokamus sukimus. Įsigijus nemokamus sukimus, po pagrindinio lošimo suaktyvinami nemokami sukimai, suteikiant atsitiktinį pradinių sukimų skaičių – 5, 7, 9, 12 arba 15 – ir atsitiktinį daugiklį nuo 1x iki 5x. Įsigijus ypatingus sukimus, po pagrindinio lošimo suaktyvinami nemokami sukimai, suteikiant 15 pradinių sukimų ir atsitiktinį daugiklį nuo 1x iki 5x.

Laukinis Pinigų Aparatas („Wild Cash Machine“)

3456. Laukinis Pinigų Aparatas („Wild Cash Machine“) – tai 5 būgnų, 3 eilių ir 20 laimėjimo linijų lošimas.

- Mažiausias statymas: €0.20
- Didžiausias statymas: €25

- Didžiausias laimėjimas: €100000

Taisyklės:

- 3 arba daugiau vienodų simbolių kombinacija vienoje ar daugiau laimėjimo linijų gali sudaryti laimėjimą. Laimėjimų lentelėje nurodomas kiekvienos laimėjimo kombinacijos laimėjimas pagal tuo metu pasirinktą statymo lygį. Įprastų simbolių laimėjimai vertinami iš kairės į dešinę, skaičiuojant gretimus simbolius ir pradedant nuo kairiausio būgno. Laimėjus pagal dvi ar daugiau laimėjimo linijų, visi laimėjimai sudedami. Išmokamas tik linijos didžiausias laimėjimas. Laimėjimai išmokami iš karto, kiekvieno lošimo pabaigoje.
- Pagrindinio lošimo metu ant būgnų gali iškristi specialūs monetos simboliai, turintys piniginę vertę. Kad monetos simboliai būtų surinkti ir būtų iš karto laimėta monetos simboliuose nurodytų verčių suma, tame pačiame lošime ant 5-ojo būgno turi iškristi rinkimo simbolis. Monetos simboliai, turintys piniginę vertę, gali iškristi ant būgnų. Iškritus rinkimo simboliui, laimima monetos simboliuose nurodytų verčių suma. Monetų simbolių rinkimo premijos funkcija veikia tik pagrindinio lošimo metu. Monetų vertės svyruoja nuo 0,6x iki 80x statymo suma.
- 3 sklaidos simboliai paleidžia ratą, kuriuo nustatomas nemokamų sukimų skaičius ir daugiklis, taikomas galimiems laimėjimams nemokamų sukimų metu. Galimi nemokamų sukimų variantai: 16 nemokamų sukimų su 5x, 4x, 3x, 2x arba 1x laimėjimo daugikliu; 10 nemokamų sukimų su 5x, 4x, 3x, 2x arba 1x laimėjimo daugikliu; 7 nemokami sukimai su 5x, 4x, 3x, 2x arba 1x laimėjimo daugikliu. Po kiekvieno sukimo lošėjas gali atmesti gautą rezultatą. Atmetus rezultatą, tuo metu laimėtas rato sektorius pašalinamas iš galimų pasirinkimų. Lošėjui iš viso suteikiami 5 bandymai pasukti ratą. Jei lošėjas atmeta visus gautus rezultatus, 5-ojo sukimo rezultatas pasirenkamas automatiškai. Jei išsukamas geriausias sektorius, t. y. 16 nemokamų sukimų su 5x daugikliu, rezultatas taip pat pasirenkamas automatiškai.
- Visi laukiniai simboliai pakeičia visus kitus simbolius, išskyrus sklaidos ir monetos simbolius. Įprasti laukiniai simboliai išlieka savo vietose vieno sukimo metu. Lipnūs laukiniai simboliai išlieka savo vietose per visus likusius nemokamus sukimus. Būgno laukiniai simboliai užpildo visą būgną ir išlieka savo vietose vieno sukimo metu. Pagrindiniame lošime naudojami tik įprasti laukiniai simboliai. Nemokamų sukimų metu naudojami visų tipų laukiniai simboliai.
- Sklaidos simboliai yra specialūs simboliai, sudarantys laimėčią kombinaciją pagal jų skaičių ant būgnų. Laimėjimui gauti sklaidos simboliai neprivalo būti vienoje laimėjimo linijoje.
- Premijos pirkimas. Kiekvienos funkcijos kaina rodoma iškylančiame lange, remiantis tuo metu pasirinktu statymu. Aktyvinus monetų simbolių padidinimo funkciją, lošėjui suteikiama 300 % daugiau monetos simbolių. Lošėjas gali funkciją išjungti paspausdamas išjungimo mygtuką. Aktyvinus nemokamą padidinimo funkciją, lošėjui suteikiama 40 % daugiau nemokamų simbolių. Lošėjas funkciją išjungti paspausdamas išjungimo mygtuką. Laukiniai pinigų nemokami sukimai – įsigijus laukinius pinigų nemokamus sukimus, po pagrindinio lošimo paleidžiamas ratas, kuriuo nustatomas nemokamų sukimų skaičius ir daugiklis, taikomas galimiems laimėjimams.

Gorilų Dvikovos („Gorilla Duels“)

3457. Gorilų Dvikovos („Gorilla Duels“) – tai 6 būgnų, 4 eilių ir 25 laimėjimo linijų lošimas.

- Mažiausias statymas: €0.10
- Didžiausias statymas: €25
- Didžiausias laimėjimas: €125000

Taisyklės:

- 3 arba daugiau vienodų simbolių kombinacija vienoje ar daugiau laimėjimo linijų gali sudaryti laimėjimą. Laimėjimų lentelėje nurodomas kiekvienos laimėtos kombinacijos laimėjimas pagal tuo metu pasirinktą statymo lygį. Įprastų simbolių laimėjimai vertinami iš kairės į dešinę, skaičiuojant gretimus simbolius ir pradedant nuo kairiausio būgno. Laimėjus pagal dvi ar daugiau laimėjimo linijų, visi laimėjimai sudedami. Išmokamas tik didžiausias linijos laimėjimas. Laimėjimai išmokami iš karto, kiekvieno lošimo pabaigoje.
- Laukiniai simboliai pakeičia visus kitus simbolius, išskyrus paslaptinguosius ir sklaidos simbolius. Džiunglių palaimos funkcijos metu laukiniai simboliai yra lipnūs. Tai reiškia, kad laukiniai simboliai lieka savo vietose iki džiunglių palaimos funkcijos pabaigos.
- Sklaidos simboliai yra specialūs simboliai, sudarantys laimėtą kombinaciją pagal jų skaičių ant būgnų. Laimėjimui gauti sklaidos simboliai neprivalo būti vienoje laimėjimo linijoje.
- Paslaptingieji simboliai gali iškristi bet kurio sukimo metu pagrindiniame lošime ir simbolių sukimo metu. Jie pažymėti klaustuko simboliu. Būgnams sustojus, visi paslaptingieji simboliai pakeičiami tuo pačiu atsitiktinai parinktu lošimo simboliu, išskyrus gorilos sklaidos simbolį.
- Džiunglių palaimos funkcija suaktyvinama pagrindinio lošimo metu bet kurioje būgnų vietoje iškritus 6 ar daugiau laukinių simbolių. Pilnai laukinių simbolių užpildytas lošimo ekranas iš karto suteikia laimėjimą. Laukiniai simboliai aktyvuoja džiunglių palaimos funkciją nepriklausomai nuo jų išsidėstymo. Visi laukiniai simboliai džiunglių palaimos funkcijos metu yra lipnūs. Džiunglių palaimos funkcija pradedama su 3 sukimais sukimo skaitiklyje. Po kiekvieno sukimo sukimo skaitiklis sumažėja 1. Būgnuose gali iškristi tik laukiniai arba laimėjimo nesuteikiantys simboliai. Kiekvieną kartą iškritus naujam laukiniam simboliui, sukimo skaitiklis vėl nustatomas į 3. Skaitikliui pasiekus 0, lošėjui suteikiamas specialus simbolių sukimas, kurio metu naudojami visi lošimo simboliai ir išmokami galimi laimėjimai. Pasibaigus simbolių sukimui, džiunglių palaimos funkcija baigiasi. Lošimo ekranui visiškai užsipildžius laukiniais simboliais, lošėjui suteikiamas 25x 6 vienodų laukinių simbolių kombinacijos laimėjimas.
- Gorilų dvikovos funkcijos suaktyvinamos pagrindinio lošimo metu bet kurioje būgnų vietoje iškritus 4 ar daugiau gorilos sklaidos simbolių. Kuo daugiau sklaidos simbolių reikia premijos funkcijai suaktyvinti, tuo didesni galimi laimėjimai. Gorilos kaunasi dvikovose, viena pora po kitos. Dvikovos ciklą sudaro: (1) kova dėl monetos simbolio, (2) kova dėl daugiklio ir (3) kova dėl Tęsti arba Surinkti. Po kiekvienos kovos lošėjui išsaugoma laimėjusios gorilos simbolio vertė. Kiekvienoje dvikovoje dėl monetos simbolio ir daugiklio lošimo ekrane pateikiamos didesnė ir mažesnė vertės. Lošėjo laimėta vertė pridedama prie bendros sukauptos vertės. Lošėjui laimėjus Tęsti, ciklas kartojamas. Laimėjus Surinkti, premijos funkcija baigiasi ir išmokamas bendras laimėjimas. Bendras laimėjimas apskaičiuojamas bendrą monetų vertę padauginus iš bendro daugiklio. Išsukus 4 sklaidos simbolius, galima laimėti daugiausia 40x monetų ir 20x daugiklį per lošimą. Išsukus 5 sklaidos simboliai, galima laimėti daugiausia 80x monetų ir 20x daugiklį per lošimą. Išsukus 6 sklaidos simbolius, galima laimėti daugiausia 80x monetų (4 kartus daugiau) ir 50x daugiklį per lošimą.
- Premijos pirkimas. Kiekvienos funkcijos kaina rodoma iškylančiame lange, remiantis tuo metu pasirinktu statymu. Aktyvinus gorilų padidinimo funkciją, lošėjui suteikiama 100 % didesnė tikimybė išsukti gorilos sklaidos simbolius. Įsigijus gorilų padidinimo funkciją, funkcija lieka aktyvi, kol suaktyvinama premijos funkcija. Lošėjas gali ją išjungti paspausdamas išjungimo mygtuką. Įsigijus džiunglių palaimos funkciją, paleidžiamas pagrindinis lošimas su 6 pradiniais lipniais laukiniais simboliais, kuris aktyvuoja 3 nemokamus sukimus. Įsigijus gorilų dvikovos funkciją, pagrindinio lošimo metu suaktyvinama premijos funkcija su 6 gorilos sklaidos simboliais, kurie aktyvuoja gorilų dvikovos funkciją.

Ašoka („Ashoka“)

3458. Ašoka („Ashoka“) – tai 6 būgnų ir 8 eilių lošimas.

- Mažiausias statymas: €0.20
- Didžiausias statymas: €20
- Didžiausias laimėjimas: €500 000

Taisyklės:

- Laimėjimai už laimančias kombinacijas išmokami pagal išmokų lentelę.
- Lošimas pradedamas simboliams nukrentant į lošimo ekrano vietas, virš kiekvieno būgno esant užtvaros simboliams. Laimintys simboliai pašalinami iš lošimo ekrano. Pašalinamas ir bet kuris užtvaros simbolis, vertikaliai besiribojantis su laimančiu simboliu, todėl padidėja lošime esančių simbolių skaičius. Lošimo ekranas užpildomas naujais simboliais. Už naujas laimančias kombinacijas išmokama, o lavinos funkcija kartojasi tol, kol nesusidaro laimančių kombinacijų.
- Už Didelius laukinius simbolius išmokama pagal jų užimamų įprastų 1 būgno ir 1 eilės dydžio laukinių simbolių skaičių.
- Laimėjimo daugiklis, esantis lošimo ekrano viršuje arba šone, kai yra aktyvus, padaugina visų lošimo ekrane esančių laimančių kombinacijų laimėjimus.
- Daugiklio simbolis prideda savo vertę ir aktyvuoja laimėjimo daugiklį, kai lošimo ekrane susidaro laimančios kombinacijos. Daugiklio simbolis deaktyvuojamas ir pašalinamas kartu su laimančiais simboliais.
- Ypatingas daugiklio simbolis prideda savo vertę ir aktyvuoja laimėjimo daugiklį, kai lošimo ekrane susidaro laimančios kombinacijos. Ypatingas daugiklio simbolis vėl aktyvuojamas po kiekvienos lavinos funkcijos. Jis išlieka tol, kol nesusidaro laimančių kombinacijų.
- Neaktyvus premijos simbolis tampa aktyviu premijos simboliu, kai vertikaliai ribojasi su laimančiu simboliu.
- Ypatingo daugiklio simboliai išlieka įėjus į premijos lošimą ir tarp nemokamų kritimų.
- 2 aktyvūs premijos simboliai suteikia 5 papildomus nemokamus kritimus. 3 aktyvūs premijos simboliai suteikia 10 papildomų nemokamų kritimų.
- Premijos pirkimas. Funkcija prasideda iš karto po patvirtinimo, išskyrus nemokamus sukimus, kurie prasideda po pagrindinio lošimo. Kiekvienos funkcijos kaina rodoma iškylančiame lange, remiantis tuo metu pasirinktu statymu.

Amžinasis Ašoka („Ashoka Eternal“)

3459. Amžinasis Ašoka („Ashoka Eternal“) – tai 5-7 būgnų, 7-9 eilių ir 5 laimėjimo linijų lošimas.

- Mažiausias statymas: €0.20
- Didžiausias statymas: €20
- Didžiausias laimėjimas: €500 000

Taisyklės:

- Laimėjimai už laimančias kombinacijas išmokami pagal išmokų lentelę.
- Lošimas pradedamas simboliams nukrentant į lošimo ekrano vietas, virš kiekvieno būgno esant užtvaros simboliams. Laimintys simboliai pašalinami iš lošimo ekrano. Pašalinamas ir bet kuris užtvaros simbolis, vertikaliai besiribojantis su laimančiu simboliu, todėl padidėja lošime esančių simbolių skaičius. Lošimo ekranas užpildomas naujais simboliais. Už naujas laimančias kombinacijas išmokama, o lavinos funkcija kartojasi tol, kol nesusidaro laimančių kombinacijų. Pašalinus visus užtvaros simbolius, lošimo ekranas

padidėja iki 7 būgnų ir 7 eilių, o 1 ir 7 būgnuose atsiranda naujas užtvarų simbolių rinkinys. Pašalinus visus 1 ir 7 būgnų užtvarų rinkinius, lošimo ekranas padidėja iki 7 būgnų ir 9 eilių, o viršutinėje ir apatinėje eilutėse pridedamas naujas užtvarų simbolių rinkinys.

- Daugiklio užtvaros simbolis, būdamas šalia laimėjimo simbolio, prideda savo vertę prie bendrojo daugiklio. Daugiklio ratą sudaro 12 pozicijų. Aktyvavimo simboliai yra išdėstyti ant rato. Norint aktyvuoti bendrąjį daugiklį, ratas turi sustoti tokioje pozicijoje, kurioje daugiklio aktyvavimo simbolis yra viršutinėje pozicijoje. Po kiekvieno laimėjimo ratas pasisuka viena pozicija į kairę. Jei susidaro naujų laimėjimų kombinacijų, ratas toliau sukasi į kairę. Tai kartojama tol, kol nesusidaro laimėjimų. Trečiajame lygyje pašalinus visus užtvaro simbolius, ratas sustoja ir bendrasis daugiklis aktyvuojamas likusiai lošimo daliai.
- Už Didelius laukinius simbolius išmokama pagal jų užimamų įprastų 1 būgno ir 1 eilės dydžio laukinių simbolių skaičių.
- Įkrautas laukinis simbolis yra laukinis simbolis, kuris gali išlikti iki 3 laimėjimų. Po paskutinio laimėjimo jis pašalinamas.
- Jei didelio simbolio kritimas baigiasi tuščiais langeliais po juo, jis pasikartoja ir užpildo tuščius langelius tokio paties tipo įprastais 1 būgno ir 1 eilės dydžio simboliais.
- Pakartotinio kritimo simbolis parenka vieno tipo laimėjimą suteikiantį simbolį ir per vieną pakartotinį kritimą išlaiko šiuos simbolius nepakitusius. Pakartotinio kritimo funkcija aktyvuojama, kai lošimo ekrane nesusidaro laimėjimų kombinacijų.
- 3 aktyvūs premijos simboliai suaktyvina 8 nemokamų kritimų premijos lošimą. Neaktyvus premijos simbolis tampa aktyvus, kai ribojasi su laimėjimu simboliu. Ikrauti laukiniai simboliai išlieka premijos lošime ir tarp nemokamų kritimų. Premijos simboliai taip pat išlieka tarp nemokamų kritimų. Premijos lošimas pradedamas su nauju simbolių rinkiniu lošimo ekrane. Norint suaktyvinti ypatingą premijos lošimą, vienas iš premijos simbolių turi būti ypatingas premijos simbolis. Ypatingos premijos lošime daugiklio rato galimybė aktyvuoti bendrąjį daugiklį yra dvigubai didesnė. Kiekvienas naujas aktyvus premijos simbolis premijos lošimo metu suteikia 2 papildomus nemokamus kritimus. Laimėjimai išmokami lošimo pabaigoje.
- Premijos pirkimas. Funkcija prasideda iš karto po patvirtinimo, išskyrus nemokamus sukimus, kurie prasideda po pagrindinio lošimo.Kiekvienos funkcijos kaina rodoma iškylančiame lange, remiantis tuo metu pasirinktu statymu.

Samo Knyga („Book of Sam“)

3460. Samo Knyga („Book of Sam“) – tai 5 būgnų, 3 eilių ir 10 laimėjimo linijų lošimas.

- Mažiausias statymas: €0.20
- Didžiausias statymas: €40
- Didžiausias laimėjimas: €400 000

Taisyklės:

- Visi laimėjimai išmokamai už simbolius nuo kairiausio būgno ir išmokami tik iš kairės į dešinę, gretimuose būgnuose. Kiekvienoje aktyvioje laimėjimo linijoje išmokamas tik didžiausias laimėjimas.
- Laimėjimai už laimėtas kombinacijas išmokami pagal išmokų lentelę.
- Laukinis knygos simbolis pakeičia bet kurį simbolį. Už laimėjimo liniją, sudarytą tik iš laukinių simbolių, išmokama kaip už didžiausios vertės simbolį.
- Du ar daugiau Maggie simbolių suaktyvina Maggie elektrinę funkciją. Jos metu aktyvuojamas pakartotinis kritimas: pašalinami visi mažos vertės simboliai, taip pat katės ir Maggie simboliai, o į jų vietą nukrenta nauji simboliai. Maggie nepašalina besiplečiančių simbolių.

- Du ar daugiau Sandros simbolių suaktyvina Sandros elektrinę funkciją, kuri padidina daugiklį ir suteikia pakartotinius sukimus.
- Du ar daugiau Sam simbolių suaktyvina Sam elektrinę funkciją, kurios metu atsiranda knygos simbolis ir suteikiami pakartotiniai sukimai. Jei Sam elektrinė funkcija suaktyvinama premijos lošimo metu, papildomai atsiradęs knygos simbolis taip pat tampa besiplečiančiu laukiniu simboliu.
- Knygos simboliai išlieka savo vietose pakartotinių sukimų metu.
- 3 ar daugiau knygos simbolių pagrindiniame režime suaktyvina premijos režimą su nemokamais sukimais ir besiplečiančiais simboliais. 3, 4 arba 5 knygos simboliai, suaktyvinę premijos lošimą, atitinkamai prideda 1, 2 arba 3 besiplečiančius simbolius. 3 ar daugiau knygos simbolių nemokamų sukimų metu iš naujo suaktyvina premijos lošimą, suteikdami papildomų nemokamų sukimų ir 1 ar daugiau besiplečiančių simbolių, iki daugiausia 5 besiplečiančių simbolių.
- Norint suaktyvinti išmokų už sklaidos simbolius funkciją, atskiruose būgnuose turi būti bent 2 didelės vertės besiplečiantys simboliai arba bent 3 mažos vertės besiplečiantys simboliai.
- Po laimėjimų laimėjimo linijose besiplečiantys simboliai išsiplečia ir užpildo visą būgną, už kurį išmokamas laimėjimas už sklaidos simbolius.
- Elektrinės funkcijos gali būti suaktyvintos premijos lošimo metu.
- Sandros simbolio daugiklio vertė išlieka viso premijos lošimo metu, tačiau aktyvi būna tik elektrinės funkcijos metu. Pasibaigus elektrinei funkcijai, daugiklis deaktyvuojamas. Jis vėl aktyvuojamas suaktyvinus naują elektrinę funkciją.
- Jei Sam elektrinė funkcija suaktyvinama premijos lošimo metu, knygos simbolis pakartotinių sukimų metu taip pat tampa besiplečiančiu laukiniu simboliu.
- Nemokamų sukimų premijos lošimas baigiasi, kai nebelieka nemokamų sukimų arba pasiekiamas maksimalus laimėjimas.
- Laimėjimai išmokami pasibaigus premijos režimui.
- Premijos pirkimas. Funkcija prasideda iš karto po patvirtinimo, išskyrus nemokamus sukimus, kurie prasideda po pagrindinio lošimo. Kiekvienos funkcijos kaina rodoma iškylančiame lange, remiantis tuo metu pasirinktu statymu.

Cygnus („Cygnus“)

3461. Cygnus („Cygnus“) – tai 6 būgnų, 4-8 eilių ir iki 262,144 laimėjimo būdų lošimas.

- Mažiausias statymas: €0.20
- Didžiausias statymas: €100
- Didžiausias laimėjimas: €500 000

Taisyklės:

- Visi laimėjimai išmokamai už simbolius nuo kairiausio būgno ir išmokami tik iš kairės į dešinę, gretimuose būgnuose. Kiekvienoje aktyvioje laimėjimo linijoje išmokamas tik didžiausias laimėjimas.
- Laimėjimai už laimėtas kombinacijas išmokami pagal išmokų lentelę.
- Kiekvienas simbolių kritimas pagrindiniame lošime prasideda su 4 eilutėmis ir 4 096 laimėjimo būdais.
- Laukinis simbolis pakeičia bet kurį simbolį, išskyrus premijos simbolį ir daugiklio sklaidos simbolį.
- Simbolių kritimo metu gauti laimėjimai surenkami, o visi laimėtą kombinaciją sudarantys simboliai sprogsta ir išnyksta. Likę simboliai vertikaliai nukrenta, tada slenka į kairę ir dešinę, kol pasiekia galutinę poziciją. Už naujai susidariusią kombinaciją išmokama, o lavinos funkcija tęsiasi tol, kol susidaro naujos laimėtos kombinacijos. Pasibaigus lavinos funkcijai, iš viršaus nukrenta nauji simboliai. Šio kritimo metu

viršuje pridedama viena papildoma simbolių eilė, todėl padidėja laimėjimo būdų skaičius. Didėjant eilių skaičiui, didėja ir 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.

- Aktyvus daugiklis padvigubėja kaskart, kai daugiklio sklaidos simbolis („x“) pasiekia apatinę eilę. Daugiklis prasideda nuo ×1 ir gali padidėti iki ×64. Aktyvus daugiklio simbolis taikomas visiems laimėjimams vykstančiame lošime. Prieš pradedant kitą lošimą daugiklis nustatomas iš naujo.
- Premijos simbolis (sklaidos simbolis), pasiekęs pirmąjį būgną, suaktyvina premijos režimą su nemokamais kritimais. Suteikiami 7 nemokami kritimai su 8 eilėmis. Premijos simbolis, pasiekęs pirmąjį būgną premijos režimo metu, iš naujo suaktyvina premijos režimą. Nemokamų kritimų premijos lošimas visada pradedamas su ×1 aktyviu daugikliu. Kiekvienas naujas nemokamas kritimas pradedamas su 8 eilėmis ir tuo metu galiojančiu aktyviu daugikliu. Pasiektas daugiklis nemažėja viso vykstančio nemokamų kritimų premijos lošimo metu. Jei premijos simbolis atsiduria aklojoje zonoje, iš kurios teoriškai neįmanoma pasiekti pirmojo būgno, jis sprogsta ir kito simbolių kritimo metu pakeičiamas nauju premijos simboliu. Premijos lošimo metu visi daugiklio simboliai vertikaliai krenta, slenka į kairę ir dešinę, o pasibaigus nemokamam kritimui lieka savo vietose. Jie išlieka savo vietose per likusius nemokamus kritimus. Nemokamų kritimų premijos lošimas baigiasi, kai nebelieka nemokamų kritimų arba pasiekiamas maksimalus laimėjimas. Laimėjimai išmokami pasibaigus premijos lošimui.

Cygnus 3 („Cygnus 3“)

3462. Cygnus 3 („Cygnus 3“) – tai 6 būgnų, 4-8 eilių ir iki 262,144 laimėjimo būdų lošimas.

- Mažiausias statymas: €0.20
- Didžiausias statymas: €40
- Didžiausias laimėjimas: €400 000

Taisyklės:

- Visi laimėjimai išmokamai nuo kairiausio būgno ir išmokami tik už simbolius iš kairės į dešinę, gretimuose būgnuose. Kiekvienoje aktyvioje laimėjimo linijoje išmokamas tik didžiausias laimėjimas.
- Laimėjimai už laimėtas kombinacijas išmokami pagal išmokų lentelę.
- Lavinos funkcija surenka visus simbolių kritimo metu gautus laimėjimus. Visi simboliai, sudarantys laimėtą kombinaciją, sprogsta. Likę simboliai vertikaliai nukrenta, tada slenka į kairę ir dešinę, kol pasiekia galutinę padėtį. Naujos laimėtos kombinacijos formuojamos tokiu pačiu būdu, kol nesusidaro laimėjimų. Tuomet nukrenta nauji simboliai. Lavinos funkcija tęsiasi tol, kol susidaro naujos laimėtos kombinacijos.
- Kiekvieno papildomo simbolių kritimo metu pridedama viena simbolių eilutė, iki daugiausia 8 eilučių. Didėjant eilučių skaičiui, didėja ir 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.
- Laukinis simbolis ir laukinis daugiklio simbolis pakeičia bet kurį simbolį, išskyrus Cygnus rato simbolį, daugiklio simbolį ir laukinį daugiklio simbolį.
- Laukinis daugiklio simbolis iš pradžių yra ir laukinis simbolis, ir daugiklio simbolis. Laukinė funkcija deaktyvuojama, kai laukinis daugiklio simbolis panaudojamas kaip laukinis simbolis laimėtoje kombinacijoje. Po to šis simbolis lieka tik kaip įprastas daugiklio simbolis.
- Daugiklio simbolis yra išliekantis simbolis, kurio daugiklio vertė taikoma kiekvienam laimėjimui. Jei lošimo ekrane yra daugiau nei vienas daugiklio simbolis, visų daugiklio simbolių vertės sudedamos ir tuomet pritaikomos laimėjimui.

- Pirmą kartą daugiklio simboliui pasiekus apatinę eilę, jo laukinė funkcija vėl aktyvuojama.
- Cygnus rato simbolis, pasiekęs kairiausią būgną, suaktyvina Cygnus rato režimą su vienu Cygnus rato sukimu. Cygnus rato sukimas atliekamas pasibaigus vykstančiai lavinos funkcijai. Kiekvienas Cygnus rato sukimas suteikia laimėjimą. Laimėjimas gali priklausyti vienai iš 3 kategorijų: aukso puodai, nemokami kritimai arba momentinis laimėjimas. Yra trys fiksuoti aukso puodai: Cygnus, žvaigždės ir dangaus aukso puodai. Tikimybė laimėti aukso puodą didėja pasirinkus didesnį statymo lygį. Laimėjus aukso puodą, laimėjimas suteikiamas iš karto ir tuo pačiu baigiamas lošimas. Momentiniai laimėjimai yra pasirinkto statymo lygio daugikliai ir suteikiami iš karto, tuo pačiu baigiant vykstantį lošimą. Kiekvienas naujas nemokamas kritimas pradedamas su 4 eilėmis. Premijos lošimo metu daugiklio ir laukinio daugiklio simboliai tarp kritimų išlieka apatinėje eilėje, todėl daugiklio lygis išlieka nepakitęs. Daugiklio simboliams, pirmą kartą pasiekusiems apatinę eilutę, jų laukinė funkcija vėl aktyvuojama.
- Cygnus rato simbolis, pasiekęs kairiausią būgną premijos režimo metu, suaktyvina Cygnus rato režimą su vienu Cygnus rato sukimu. Cygnus rato sukimas atliekamas pasibaigus vykstančiam premijos lošimui. Laimėjimai iš aukso puodų ir momentiniai laimėjimai suteikiami iš karto ir tuo pačiu baigiamas vykstantis lošimas. Nemokamų kritimų premijos lošimas baigiasi, kai nebelieka nemokamų kritimų. Laimėjimai išmokami pasibaigus premijos režimui.
- Premijos pirkimas. Funkcija prasideda iš karto po patvirtinimo, išskyrus nemokamus sukimus, kurie prasideda po pagrindinio lošimo. Kiekvienos funkcijos kaina rodoma iškylančiame lange, remiantis tuo metu pasirinktu statymu.

Bebrų Užtvanka („Dam Beavers“)

3463. Bebrų Užtvanka („Dam Beavers“) – tai 5-8 būgnų ir 5-8 eilių lošimas.

- Mažiausias statymas: €0.20
- Didžiausias statymas: €40
- Didžiausias laimėjimas: €400 000

Taisyklės:

- Laimėjimai už laimėtas kombinacijas išmokami pagal išmokų lentelę.
- Lošime yra 4 bebrų simboliai, galintys judėti po lošimo ekraną. Kiekvienas bebro simbolis yra susietas su tokios pačios spalvos vaisiaus simboliu kaip ir pats bebro simbolis. Po lošimo ekrano simboliais yra grindlentės simboliai, kurie sunaikinami bebro simbolio per jas judant. Po grindlentės simboliais gali būti paslėpti funkcijų simboliai. Bebro simbolis renka savo spalvos vaisių simbolius.
- Laimėjimą suteikiančius simbolius sudaro tokios pačios spalvos vaisių simboliai kaip judantis bebro simbolis ir laukiniai simboliai.
- Laimėjimai susidaro bebro simboliui judant ir renkant gretimus laimėjimus suteikiančius simbolius. Bebro simbolis renka simbolius judėdamas prie horizontaliai arba vertikaliai gretimų renkamų simbolių. Vaisių simbolių išmokos lygis gali būti individualiai padidintas iki didžiausio, 8-ojo, išmokos lygio.
- Virš lošimo ekrano yra funkcijų skaitiklis. Jis fiksuoja surinktus vaisių simbolius ir laukinius simbolius. Funkcijų skaitiklis toliau skaičiuoja surinktus simbolius tol, kol bebro simboliai nebegali surinkti daugiau simbolių. Užpildžius funkcijų skaitiklį, rodomos 3 funkcijų atlygio kortelės simboliai. Vienas kortelės simbolis rodomas atverstas, o papildomas kortelės simbolis atskleidžiamas kiekvieną kartą, kai funkcijų skaitiklis užpildomas. Yra 3 skirtingi funkcijų atlygio kortelės simboliai: laukinė sklaida – atsitiktinis skaičius lošimo ekrano simbolių pakeičiami laukiniais simboliais. Simbolių atnaujinimas – visi esami lošimo ekrano simboliai pakeičiami naujais. Simbolių sukeitimas – atsitiktinai parenkami dviejų tipų simboliai ir jų vietos sukeičiamos.

- Laukianti funkcija suaktyvinama, kai lošimo ekrane nebegalima atlikti jokios tolesnės eigos. Suaktyvinus funkciją, jos kortelės simbolis panaudojamas ir apverčiamas užversta puse. Kitą kartą jį atvertus, šis kortelės simbolis gali reikšti bet kurį iš trijų funkcijų atlygių. Laukiantys funkcijų atlygiai suaktyvinami ir įvykdomi po vieną tokia tvarka, kokia buvo surinkti. Funkcijos simbolis suaktyvinamas, kai jis visiškai atskleidžiamas ir jį surenka bebro simbolis.
- Iš viso lošime yra 8 funkcijų simboliai. 5 skirtingų tipų funkcijų simboliai rodomi simbolių ekrane, o 3 funkcijų simboliai yra paslėpti po grindlentės simboliais. Simbolių ekrane: fejerverkų simbolis, TNT simbolis, maišytuvo simbolis, laukinis simbolis ir premijos simbolis. Paslėpti po grindlentės simboliais: monetos, praėjimai ir proveržio taškų simboliai.
- Bebro simboliui paėmus fejerverkų simbolį, jo paties renkamų laimėjimą suteikiančių simbolių išmokos lygis padidinamas iki kito lygio. Simboliai padidinami po vieną išmokos lygį iki didžiausio, 8-ojo, išmokos lygio. Jei bebro simbolis jau yra 8-ojo išmokos lygio, visi kiti lošimo ekrane laimėjimą suteikiantys simboliai padidinami vienu išmokos lygiu.
- Bebro simboliui paėmus TNT simbolį, sukeliamas požeminių sprogimų ciklas, kurio metu pašalinami grindlentės simboliai.
- Bebro simboliui paėmus maišytuvo simbolį, akimirksniu padidinamas funkcijų skaitiklis – jis visiškai užpildomas, o likusi dalis, jei įmanoma, perkeliama kaip papildomas užpildymas.
- Laukinis simbolis pakeičia bet kurį vaisiaus simbolį pagal tuo metu galiojantį jo išmokos lygį.
- Monetos yra dideli simboliai, atsirandantys po grindlentės simboliais. Monetos simboliai surenkami, kai jie visiškai atskleidžiami. Už surinktą monetos simbolį išmokama jo vertė, padauginta iš tuo metu pasirinkto statymo lygio. Už Aukso puodo monetos simbolį iš karto išmokama likusi suma, reikalinga maksimaliam laimėjimui pasiekti.
- Praėjimai yra paslėpti tuneliai po grindlentės simboliais. Atskleistas praėjimas leidžia bebro simboliui judėti po lošimo ekranu ir atsirasti kitoje atsitiktinai parinktoje renkamų simbolių vietoje kitur lošimo ekrane. Bebro simbolis taip pat gali panaudoti praėjimą savo vietai sukeisti su kitu bebro simboliu.
- Proveržio taškų simboliai yra po grindlentės simboliais paslėpti dideli 2 būgnų ir 2 eilių dydžio progreso taškų simboliai. Visiškai atskleistas proveržio taško simbolis atrakina perėjimą į kitą grindų lygį. Kiekviename grindų lygyje yra po vieną proveržio taško simbolį, išskyrus 4-ąjį grindų lygį, kuriame jo nėra. Suaktyvinus proveržio taško simbolį, visų laimėjimą suteikiančių simbolių išmokos lygis padidinamas vienu lygiu. Prieš suaktyvinant proveržio taško simbolį užbaigiama galima bebrų naktinės karštinės funkcija, o laimėjimą suteikiančių simbolių išmokos lygiai atkuriami į tokius, kokie buvo prieš suaktyvinant bebrų naktinės karštinės funkciją.
- Lošime yra 4 grindų lygiai, o kiekviename kitame lygyje didėja simbolių lošimo ekrano dydis: 1 grindų lygis: 5 būgnų ir 5 eilių lošimo ekranas. 2 grindų lygis: 6 būgnų ir 6 eilių lošimo ekranas. 3 grindų lygis: 7 būgnų ir 7 eilių lošimo ekranas. 4 grindų lygis: 8 būgnų ir 8 eilių lošimo ekranas. 4 grindų lygis yra didžiausias ir turi specialų grindlentės simbolių išdėstymą. Kampiniuose lošimo ekrano langeliuose ir tiesiogiai su jais besiribojančiuose langeliuose grindlentės simbolių nėra. Po grindlenčių simboliais paslėpta aukso puodo moneta. Visiškai atskleidus šį monetos simbolį, suteikiamas maksimalus lošimo laimėjimas ir baigiamas lošimas.
- Kai lošimas sustoja esamame grindų lygyje, visi laimėjimus suteikiantys simboliai pašalinami, o jų vietoje atsiranda nauji laimėjimus suteikiantys simboliai. Naujų simbolių išmokos lygiai padidinami: 1 grindų lygis: visi simboliai padidinami iki 5-ojo išmokos lygio. 2 grindų lygis: visi simboliai padidinami iki 6-ojo išmokos lygio. 3 grindų lygis: visi simboliai padidinami iki 7-ojo išmokos lygio. 4 grindų lygyje bebrų naktinės karštinės funkcija nesuaktyvinama, nes vietoje jos suaktyvinamas maksimalus laimėjimas.
- Jei laimėjimą suteikiantis simbolis jau yra pasiekęs tokį išmokos lygį, kokį suteikia bebrų naktinės karštinės funkcija, arba aukštesnį lygį, šio simbolio išmokos lygis funkcijos metu nesikeičia.

- Bebrų naktinės karštinės funkcija baigiasi, kai lošimo ekrane nebegalima atlikti jokios tolesnės eigos ir nėra laukiančių funkcijų atlygio aktyvavimų.
- Premijos režimas su nemokamais kritimais suaktyvinamas, kai bebrų simboliai per aktyvų lošimą įprastajame režime surenka 3 premijos simbolius. Surinkus 3 premijos simbolius, premijos lošimas tampa laukiantis. Premijos lošimas pradedamas, kai nė vienas bebro simbolis nebejuda, užbaigiama galima bebrų naktinės karštinės funkcija, įvykdomi visi laukiantys funkcijų atlygio aktyvavimai ir atliekami visi galimi perėjimai į kitą grindų lygį. Premijos lošimo metu suteikiami 5 nemokami kritimai, kurie pradedami esamame grindų lygyje. Grindų lygis, funkcijų skaitiklio eiga, laimėjimą suteikiančių simbolių išmokos lygiai ir papildomų premijos simbolių rinkimas išlieka nepakitę per likusius nemokamus kritimus. Tarp nemokamų kritimų bebrų simboliai gali persikelti į kitas vietas. 3 premijos simboliai premijos režimo metu iš naujo suaktyvina premijos lošimą ir suteikia 5 papildomus nemokamus kritimus. Pakartotinių suaktyvinimų skaičius neribojamas. Nemokamų kritimų premijos lošimas baigiasi, kai nebelieka nemokamų kritimų arba pasiekiama maksimali laimėjimo riba. Laimėjimai išmokami pasibaigus premijos režimui.
- Premijos pirkimas. Funkcija prasideda iš karto po patvirtinimo, išskyrus nemokamus sukimus, kurie prasideda po pagrindinio lošimo. Kiekvienos funkcijos kaina rodoma iškylančiame lange, remiantis tuo metu pasirinktu statymu.

Negyvėlio Auksas („Dead Man's Gold“)

3464. Negyvėlio Auksas („Dead Man's Gold“) – tai 6 būgnų, 4-8 eilių ir iki 262,144 laimėjimo būdų lošimas.

- Mažiausias statymas: €0.20
- Didžiausias statymas: €20
- Didžiausias laimėjimas: €500 000

Taisyklės:

- Visi laimėjimai išmokamai nuo kairiausio būgno ir išmokami tik už simbolių kombinacijas, sudarytas iš kairės į dešinę, gretimuose būgnuose. Kiekvienoje aktyvioje laimėjimo linijoje išmokamas tik didžiausias laimėjimas.
- Laimėjimai ir laimančios kombinacijos išmokami pagal išmokų lentelę.
- Simbolių kritimo metu gauti laimėjimai surenkami, o visi laimančią kombinaciją sudarantys simboliai sprogsta ir išnyksta. Likę simboliai vertikaliai nukrenta, tada slenka į kairę ir dešinę, kol pasiekia galutinę poziciją. Už naujai susidariusią kombinaciją išmokama, o lavinos funkcija tęsiasi tol, kol susidaro naujos laimančios kombinacijos. Pasibaigus lavinos funkcijai, iš viršaus nukrenta nauji simboliai. Šio kritimo metu viršuje pridedama viena papildoma simbolių eilė, todėl padidėja laimėjimo būdų skaičius. Didėjant eilių skaičiui, didėja ir 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.
- Visi mažos, vidutinės ir didelės vertės simboliai gali būti 4 dydžių: įprasti 1 būgno ir 1 eilės, dideli 2 būgnų ir 2 eilių, labai dideli 3 būgnų ir 3 eilių ir itin dideli 4 būgnų ir 4 eilių simboliai. Dideli laukiniai simboliai išmokami pagal jų užimamų įprastų 1 būgno ir 1 eilės dydžio laukinių simbolių skaičių.
- Visi laukiniai simboliai gali būti 3 dydžių: įprasti 1 būgno ir 1 eilės, dideli 2 būgnų ir 2 eilių, labai dideli 3 būgnų ir 3 eilių simboliai. Jei po dideliu simboliu susidaro tuščių langelių, jie užpildomi tokio paties tipo 1 būgno ir 1 eilės dydžio simboliais, kad susidarytų stabili horizontali simbolių padėtis.
- Jei po dideliu simboliu, susidarius tuščiai erdvei, yra nepripildomas skrynios simbolis, jis užpildo tuščią erdvę ir gali pastumti didelį simbolį aukštyn.

- Laukinis simbolis pakeičia bet kurį simbolį, išskyrus premijos simbolį, lobių taikinio simbolį, daugiklio lobių taikinio simbolį, nepripildomos skrynios simbolį ir patrankos sviedinio simbolį.
- Už laimėjimo liniją, sudarytą tik iš laukinių simbolių, išmokama kaip už didžiausios vertės simbolį.
- Nepripildomos skrynios simbolis yra blokuojantis simbolis, galintis atsirasti bet kurio simbolių kritimo metu. Atsiradus laisvai vietai būgne, kuriame yra nepripildomos skrynios simbolis, jis atsidaro ir išstumia didelės vertės, laukinius bei patrankos sviedinio simbolius, užpildydamas visą erdvę iki tuo metu esančių eilių skaičiaus.
- Lobių taikinio simboliai ir daugiklio lobių taikinio simboliai gali būti skirtingų dydžių, tačiau šaudant į juos pirato patrankos simboliais kiekvienas simbolis skaičiuojamas kaip vienas, nepriklausomai nuo jo dydžio. Pirato patrankos simboliai iš karto šauna į matomus lobių taikinio simbolius, kai visi simboliai išsukami ir yra surinktas bent vienas patrankos šūvio simbolis. Iššovus patrankos šūvio simbolis sunaudojamas ir pašalinamas iš būgnų. Pirato patrankos simbolis šaudo iš kairės į dešinę. Jei tame pačiame būgne yra daugiau nei vienas taikinio simbolis, pirmiausia taikomasi į didžiausią. Tuomet iš viršaus nukrenta papildomi simboliai ir užpildo tuščias lošimo ekrano vietas. Pirato patrankos simbolis toliau šaudo tol, kol lieka patrankos šūvių simbolių ir lošimo ekrane yra lobių taikinių simbolių. Pirato patrankos simboliais apšaudyti lobių taikinio simboliai atskleidžia už jų paslėptus laukinius simbolius ir sunaikina aplink juos esančius laimėjimo nesuteikiančius simbolius. Gretimi lobių taikinių simboliai, nepripildomos skrynios simboliai ir premijos simboliai nepaveikiami. Pirato patrankos simboliais apšaudyti daugiklio lobių taikinio simboliai padidina išliekantį bendrąjį daugiklį, atskleidžia už jų paslėptus laukinius simbolius ir pašalina gretimus laimėjimo nesuteikiančius simbolius. Gretimi lobių taikinių simboliai, nepripildomos skrynios simboliai ir premijos simboliai nepaveikiami. Bendrąjį daugiklį gali paveikti tik pirato patrankos simboliais apšaudytas daugiklio lobių taikinio simbolis. Daugiklio padidėjimas nepriklauso nuo daugiklio lobių taikinio simbolio dydžio ir pritaikomas prieš išmokant laimėjimą. Bendrasis daugiklis išlieka nepakitęs ir nesumažėja viso vykstančio lošimo metu.
- Patrankos sviedinio simboliai gali būti skirtingų dydžių. Už kiekvieną jų užimamą 1 būgno ir 1 eilės dydžio simbolio vietą suteikiamas vienas patrankos šūvio simbolis. Patrankos sviedinių simboliai surenkami iš karto, kai visi simboliai išsukami, jei lošimo ekrane yra bent vienas laimėjimas. Tuščias patrankos sviedinio simbolis pašalinamas kitos lavinos funkcijos metu.
- 3 ar daugiau premijos simbolių pagrindiniame lošime suaktyvina premijos režimą su nemokamais kritimais. 3 premijos simboliai: 10 nemokamų kritimų. 4 premijos simboliai: 15 nemokamų kritimų. 5 premijos simboliai: 20 nemokamų kritimų. 6 premijos simboliai: 25 nemokami kritimai. Į premijos lošimą perkeliami tuo metu surinkti patrankos sviedinių simboliai ir tuo metu aktyvus bendrasis daugiklis. Lobių taikinių simboliai ir daugiklio lobių taikinių simboliai išlieka tarp nemokamų kritimų tol, kol tampa laimėjimo dalimi. Nepripildomos skrynios simbolis išlieka viso premijos lošimo metu. 3 ar daugiau premijos simbolių premijos režimo metu iš naujo suaktyvina premijos lošimą ir suteikia papildomų nemokamų kritimų. Papildomų nemokamų kritimų skaičius nustatomas taip pat, kaip ir pirmą kartą suaktyvinus premijos lošimą. Nemokamų kritimų premijos lošimas baigiasi, kai nebelieka nemokamų kritimų arba pasiekiama maksimali laimėjimo riba. Laimėjimai išmokami pasibaigus premijos režimui.
- Premijos pirkimas. Funkcija prasideda iš karto po patvirtinimo, išskyrus nemokamus sukimus, kurie prasideda po pagrindinio lošimo. Kiekvienos funkcijos kaina rodoma iškylančiame lange, remiantis tuo metu pasirinktu statymu.

Kieta Katytė („Gritty Kitty“)

3465. Kieta Katytė („Gritty Kitty“) – tai 6 būgnų, 4-8 eilių ir iki 262,144 laimėjimo būdų lošimas.

- Mažiausias statymas: €0.20

- Didžiausias statymas: €20
- Didžiausias laimėjimas: €500 000

Taisyklės:

- Visi laimėjimai išmokamai už simbolių kombinacijas, sudarytas nuo kairiausio būgno iš kairės į dešinę, gretimuose būgnuose. Kiekvienoje aktyvioje laimėjimo linijoje išmokamas tik didžiausias laimėjimas.
- Laukiniai simboliai pakeičia bet kurį laimėjimą suteikiantį simbolį. Už laiminčią kombinaciją, sudarytą tik iš laukinių simbolių, išmokama kaip už didžiausios vertės simbolį.
- Pagrindinio lošimo ekrano viršuje esantį funkcijos būgną sudaro 3 eilės ir 6 būgnai su funkcijų simboliais, tuščiais simboliais ir tuščiais langelių simboliais. Funkcijų simboliai tampa aktyvūs, kai nukrenta į pagrindinį lošimo ekraną. Lošimas įprastu režimu pradedamas pagrindiniame lošimo ekrane išsukant naujus simbolius, o funkcijos būgne simboliai sukami iš dešinės.
- Už kiekvieną laiminčią kombinaciją pagrindiniame lošimo ekrane išmokama, o simboliai, išskyrus Nitro būgnus, pašalinami iš pagrindinio lošimo ekrano. Aktyvuojama lavinos funkcija, kiekvienas laimėjime dalyvaujantis būgnas padidėja viena eile. Funkcijos būgne virš tuščių langelių simbolių esantys simboliai nukrenta į pagrindinį lošimo ekraną, pagrindinis lošimo ekranas papildomas naujais simboliais. Funkcijos būgnas papildomas iš dešinės, todėl visi simboliai pasislenka į kairę.
- Įprastas Nitro būgnas visada užima dvi simbolių pozicijas ir jame yra 4, 6, 8, 10 arba 12 vienodų 1 būgno ir 1 eilės dydžio išmokamų simbolių. Didysis Nitro būgnas visada užima šešias simbolių pozicijas ir jame yra 2, 3, 4, 5 arba 6 vienodi 2 būgnų ir 2 eilių dydžio išmokami simboliai. Nitro patobulinimo funkcija padidina simbolių skaičių Nitro būgnuose. Ši funkcija paveikia Nitro būgnus tame pačiame ir gretimuose būgnuose. Jei tuo metu nėra nė vieno Nitro būgno, funkcija lieka laukianti, kol pasirodys Nitro būgnas arba baigsis lošimas.
- Nitro sutapatinimo funkcija pakeičia visus Nitro būgnuose esančius simbolius į atsitiktinai parinktą sutampantį laimėjimą suteikiantį simbolį. Ši funkcija paveikia Nitro būgnus tame pačiame ir gretimuose būgnuose, kuriuose yra Nitro sutapatinimo simbolis. Jei tuo metu nėra nė vieno Nitro būgno, funkcija lieka laukianti, kol pasirodys Nitro būgnas arba baigsis lošimas.
- Nitro laukinio simbolio funkcija pakeičia visus Nitro būgnuose esančius simbolius laukiniais simboliais. Ši funkcija paveikia Nitro būgnus tame pačiame ir gretimuose būgnuose, kuriuose yra Nitro laukinis simbolis. Jei tuo metu nėra nė vieno Nitro būgno, funkcija lieka laukianti, kol pasirodys Nitro būgnas arba baigsis lošimas.
- TNT simbolis pašalina visus laimėjimą suteikiančius simbolius tame pačiame ir gretimuose būgnuose. TNT simbolis aktyvuojamas, kai nesusidaro naujų laiminčių kombinacijų.
- Maksimalių eilučių funkcija gali būti aktyvuota sukimo metu ir išplėsti iki 6 būgnų iki daugiausia 8 eilių.
- Laimėjimą suteikiantys ir laukiniai simboliai gali pasirodyti dideliais 2 būgnų ir 2 eilių ir 3 būgnų ir 3 eilių dydžio simboliais. Už didelius simbolius išmokama pagal juose esančių įprastų 1 būgno ir 1 eilės dydžio simbolių skaičių. Jei dideli simboliai negali visiškai nukristi iš funkcijos būgno, jie gali sutraiškyti pagrindiniame lošimo ekrane esančius 1 būgno ir 1 eilės dydžio simbolius, kad tilptų, arba pasidalinti į 1 būgno ir 1 eilės dydžio simbolius funkcijos būgne ir iš dalies nukristi į pagrindinį lošimo ekraną. Jei po dideliu simboliu lieka tuščių langelių simbolių, jis pasikartoja ir užpildo tuščius langelių simbolius įprastais 1 būgno ir 1 eilės dydžio to paties tipo simboliais.
- Momentinis monetų simbolių laimėjimas aktyvuojamas, kai monetų simbolis užpildo visą funkcijos būgną.
- Žudiko sukimai aktyvuojami, kai žudiko simbolis užpildo visą funkcijos būgną. Žudiko sukimų metu gali pasirodyti tik monetų simboliai, Nitro būgnai, TNT simboliai ir blokų simboliai. Suteikiami 3 žudiko sukimai. Žudiko sukimų metu pasirodžius vienam ar daugiau monetų simbolių arba Nitro būgnui, sukimo skaitiklis iš naujo nustatomas į 3. Visi monetos simboliai žudiko sukimų metu išlieka lošimo ekrane.

Pasibaigus žudiko sukimams, visų surinktų monetų simbolių bendra vertė padauginama iš pasirinkto statymo lygio ir išmokama.

- Auksinis surinkimo simbolis surenka visų tuo metu lošimo ekrane esančių monetų simbolių vertę.
- 3 arba daugiau premijos simbolių aktyvuoja nemokamų sukimų premijos lošimą. Visi Nitro būgnai nemokamų sukimų metu išlieka lošimo ekrane. 3 premijos simboliai: 8 nemokami sukimai. 4 premijos simboliai: 10 nemokamų sukimų. 5 premijos simboliai: 12 nemokamų sukimų. 6 premijos simboliai: 14 nemokamų sukimų. 3 arba daugiau premijos simbolių premijos režimo metu aktyvuoja papildomus nemokamus sukimus. Papildomų nemokamų sukimų skaičius nustatomas taip pat, kaip ir pirmą kartą aktyvavus premijos lošimą. Laimėjimai išmokami pasibaigus lošimui.
- Premijos pirkimas. Funkcija prasideda iš karto po patvirtinimo, išskyrus nemokamus sukimus, kurie prasideda po pagrindinio lošimo. Kiekvienos funkcijos kaina rodoma iškylančiame lange, remiantis tuo metu pasirinktu statymu.

Langley Gatvė 23 („Langley Street 23“)

3466. Langley Gatvė 23 („Langley Street 23“) – tai 5 būgnų, 5 eilių ir 35 laimėjimo linijų lošimas.

- Mažiausias statymas: €0.20
- Didžiausias statymas: €40
- Didžiausias laimėjimas: €400 000

Taisyklės:

- Visi laimėjimai išmokamai už simbolių kombinacijas, sudarytas nuo kairiausio būgno ir išmokami tik iš kairės į dešinę, gretimuose būgnuose. Kiekvienoje aktyvioje laimėjimo linijoje išmokamas tik didžiausias laimėjimas.
- Laukinis simbolis pakeičia bet kurį simbolį, išskyrus premijos, daugiklio pridėjimo ir VHS juostos simbolius. Laukinis simbolis gali pasirodyti su daugikliu. Už laimėjimo liniją, sudarytą tik iš laukinių simbolių, išmokama kaip už didžiausios vertės simbolį.
- Laukiniai, besiplečiantys laukiniai ir paslapties simboliai, jiems pasirodžius lošimo ekrane, gali turėti daugiklio reikšmę. Galimos daugiklio reikšmės: Laukinis simbolis: 2x, 3x, 5x, 8x, 10x, 15x, 20x, 25x, 50x arba 100x. Besiplečiantis laukinis simbolis: 2x, 3x, 4x, 5x, 6x, 7x, 8x, 9x, 10x, 15x, 20x, 25x, 50x arba 100x. Paslapties simbolis: 2x, 3x, 4x, 5x, 6x, 7x, 8x, 9x, 10x, 15x, 20x, 25x, 50x arba 100x.
- Lošimo pradžioje yra užrakintos 4 funkcijos: paslapties simbolio, besiplečiančio laukinio simbolio, klonuojančio laukinio simbolio ir stebėjimo televizoriaus simbolio.
- VHS juostos simboliai gali pasirodyti tik 5-ajame būgne ir yra pridedamos prie televizoriaus simbolio. Stebėjimo televizoriaus simbolio ir CRT televizoriaus simbolio būsena išsaugoma tarp lošimų kiekvienam statymo lygiui. VHS juostos simboliai negali pasirodyti pakartotinių sukimų metu. Funkcijų simbolių pasirodymo tikimybė priklauso nuo surinktų VHS juostų simbolių skaičiaus. Premijos lošimo aktyvavimo tikimybė taip pat priklauso nuo surinktų VHS juostų simbolių skaičiaus.
- 6 VHS juostos simboliai. Surinkus iš viso 6 VHS juostos simbolius, atrakinamas paslapties simbolis. Suteikiamas paslapties pakartotinis sukimas. Paslapties pakartotinis sukimas yra pakartotinis sukimas, kurio metu garantuotai pasirodo bent 1 paslapties simbolis. Paslapties simboliai atskleidžia tą patį laimėjimą suteikiantį arba laukinį simbolį. Paslapties simbolis gali turėti daugiklį. Kiekvieno sukimo metu yra tikimybė, kad bent vienos rūšies simboliai tame sukime taps paslapties simboliais. Būgnams sustojus, visi paslapties simboliai tampa tuo pačiu pasirinktu simboliu.
- 12 VHS juostų simbolių. Surinkus iš viso 12 VHS juostų simbolių, atrakinamas besiplečiantis laukinis simbolis. Suteikiamas besiplečiančio laukinio pakartotinis sukimas. Tai pakartotinis sukimas, kurio metu

garantuotai pasirodo bent 1 besiplečiantis laukinis simbolis. Besiplečiantis laukinis simbolis išsiplečia ir užima visą būgną bei turi dvi daugiklio reikšmes. Visiems būgnams sustojus, viena iš dviejų daugiklio reikšmių pasirenkama ir pritaikoma laukiniam simboliui. Jei tame pačiame būgne, kuriame išsiplečia besiplečiantis laukinis simbolis, yra simbolis su daugikliu, jo daugiklio reikšmė pridedama prie besiplečiančio laukinio simbolio daugiklio. Besiplečiantis laukinis simbolis pakeičia bet kurį simbolį, išskyrus premijos, daugiklio pridėjimo ir VHS juostos simbolius, ir gali turėti daugiklį.

- 18 VHS juostų simbolių. Surinkus iš viso 18 VHS juostų simbolių, atrakinamas klonuojantis laukinis simbolis. Suteikiamas klonuojančio laukinio pakartotinis sukimas. Tai pakartotinis sukimas, kurio metu garantuotai pasirodo bent 1 klonuojantis laukinis simbolis. Klonuojantys laukiniai simboliai gali pasirodyti 2-ajame, 3-iajame, 4-ajame ir 5-ajame būgnuose. Klonuojantis laukinis simbolis sukuria laukinį simbolį savo pozicijoje ir gretimoje pozicijoje kairėje. Klonuojantis laukinis simbolis gali turėti daugiklį. Jei jis turi daugiklį, šis daugiklis taip pat pritaikomas naujiems laukiniams simboliams. Jei klonuojantis laukinis simbolis uždengia laukinį arba besiplečiantį laukinį simbolį, vietoj to prie to simbolio pridedama jo daugiklio reikšmė. Jei klonuojantis laukinis simbolis neturi daugiklio, vis tiek pridedamas +1. Jei klonuojantis laukinis simbolis uždengia paslapties simbolį, kuris jau virto laimėjimą suteikiančiu simboliu, šis simbolis paverčiamas laukiniu simboliu. Jei klonuojantis laukinis simbolis turi daugiklio reikšmę, ji pridedama prie simbolio. Kiekvieno sukimo metu yra tikimybė, kad bent vienas laimėjimą suteikiančio simbolio tipas 2-ajame, 3-iajame, 4-ajame ir 5-ajame būgnuose tame sukime taps klonuojančiais laukiniais simboliais.
- 24 VHS juostų simboliai. Surinkus iš viso 24 VHS juostų simbolius, atrakinama stebėjimo televizoriaus funkcija ir ji pakeičia CRT televizorių simbolį. Taip pat suteikiamas pakartotinis sukimas su garantuotu premijos lošimo aktyvavimu. Stebėjimo televizoriaus simbolis padalintas į 4 ekranus. Kiekvienas ekranas susietas su atitinkamu VHS juostos simboliu. Kai pasirodo VHS juostos simbolis, yra tikimybė, kad jis apšvies dalį jam priskirto ekrano vaizdo. Kiekvieną kartą, kai stebėjimo televizoriaus simbolis surenka VHS juostos simbolį, atitinkama funkcija turi vienodą tikimybę būti aktyvuota. Surinkus ekrano vaizdą, suteikiama viena iš šių funkcijų: viršutinio kairiojo ekrano užbaigimas aktyvuoja paslapties pakartotinį sukimą. Viršutinio dešiniojo ekrano užbaigimas aktyvuoja besiplečiančio laukinio pakartotinį sukimą. Apatinio kairiojo ekrano užbaigimas aktyvuoja klonuojančio laukinio pakartotinį sukimą. Apatinio dešiniojo ekrano užbaigimas aktyvuoja pakartotinį sukimą su garantuotu premijos lošimo aktyvavimu. Atrakintų funkcijų eiga ir stebėjimo televizoriaus simbolio būsena išsaugoma tarp lošimų kiekvienam statymo lygiui.
- Premijos lošimas. 3 arba daugiau premijos simbolių aktyvuoja premijos lošimą su premijos sukimais. Premijos lošimas pradedamas pasibaigus lošimui, kai lošimo ekrane nebelieka laimėjimų kombinacijų. 3 premijos simboliai aktyvuoja premijos lošimą su 8 premijos sukimais. 4 premijos simboliai aktyvuoja premijos lošimą su 10 premijos sukimų. 5 premijos simboliai aktyvuoja premijos lošimą su 12 premijos sukimų. Premijos lošime VHS juostų simboliai nepasirodo. Visos funkcijos premijos lošime yra atrakintos. Prieš prasidedant premijos sukimams, suteikiamas vienas iš dviejų režimų: lipnių paslapties arba lipnių laukinių simbolių premijos režimas.
- Lipnių laukinių simbolių premijos režimas. Lipnių laukinių simbolių premijos režimu visi laukiniai ir besiplečiantys laukiniai simboliai išlieka lošimo ekrane per premijos sukimus. Šiuo režimu daugiklio pridėjimo funkcija padidina arba prideda daugiklio reikšmę vienam ar keliems laukiniams arba besiplečiantiems laukiniams simboliams. Lipnių paslapties simbolių premijos režimas. Lipnių paslapties simbolių premijos režimu visi paslapties simboliai išlieka lošimo ekrane per premijos sukimus. Paslapties simbolis kiekvieno sukimo metu tampa simboliu. Šiuo režimu daugiklio pridėjimo funkcija padidina arba prideda daugiklio reikšmę vienam ar keliems paslapties simboliams. Abiejuose premijos režimuose yra tikimybė, kad daugiklio pridėjimo funkcija padidins premijos sukimų skaitiklį +2 premijos sukimais. Daugiklio pridėjimo funkcija gali būti taikoma keliems simboliams ir padidinti kiekvieno pasirinkto simbolio

daugiklio reikšmę vienu iš šių dydžių: 1x, 2x, 3x, 5x, 10x, 15x, 20x arba 25x. Laimėjimai išmokami pasibaigus lošimui.
- Premijos pirkimas. Funkcija prasideda iš karto po patvirtinimo, išskyrus nemokamus sukimus, kurie prasideda po pagrindinio lošimo. Kiekvienos funkcijos kaina rodoma iškylančiame lange, remiantis tuo metu pasirinktu statymu.

Ramiojo Vandenyno Auksas („Pacific Gold“)

3467. Ramiojo Vandenyno Auksas („Pacific Gold“) – tai 6 būgnų, 4-8 eilių ir iki 262,144 laimėjimo būdų lošimas.

- Mažiausias statymas: €0.20
- Didžiausias statymas: €40
- Didžiausias laimėjimas: €400 000

Taisyklės:
- Visi laimėjimai išmokamai nuo kairiausio būgno ir išmokami tik už simbolių derinius, sudarytus iš kairės į dešinę, gretimuose būgnuose. Kiekvienoje aktyvioje laimėjimo linijoje išmokamas tik didžiausias laimėjimas.
- Laimėjimai už laimingas kombinacijas išmokami pagal išmokų lentelę.
- Visi žemos, vidutinės ir aukštos vertės simboliai bei laukiniai simboliai gali būti keturių dydžių: įprasto 1 būgno ir 1 eilės, ypatingi 2 būgnų ir 2 eilių, didieji 3 būgnų ir 3 eilių ir didžiausi 4 būgnų ir 4 eilių. Visi dideli simboliai skaičiuojami pagal jų užimamų 1 būgno ir 1 eilės dydžio simbolių skaičių.
- Po dideliais simboliais atsiradę tušti langeliai užpildomi tokio pat tipo 1 būgno ir 1 eilės dydžio simboliais kaip ir didysis simbolis, kad būtų suformuota stabili horizontali padėtis.
- Dideli simboliai, judėdami žemyn, pašalina 1 būgno ir 1 eilės dydžio simbolius savo kelyje. Dideli simboliai, Galios rinkinio simbolis, vandenyno bangos simbolis, Vaiduoklių dėžės simbolis, premijos ir laukiniai simboliai nėra paveikiami.
- Galios rinkinio simbolis yra 1 būgno ir 1 eilės dydžio simbolis, vaizduojantis 4 vienodų 1 būgno ir 1 eilės dydžio laimėjimą suteikiančių simbolių rinkinį. Kiekvienos lavinos funkcijos metu, jei šis rinkinys nėra jos dalis, jis padidėja 2 papildomais simboliais. Galios rinkinio simbolis, kuris nėra laimingos kombinacijos dalis, yra veikiamas gravitacijos. Laukinis simbolis pakeičia bet kurį simbolį, išskyrus Galios rinkinio, Vandenyno bangos, Vaiduoklių dėžės ir premijos simbolius.
- Vandenyno bangos simbolis yra horizontali vienodų laimėjimą suteikiančių simbolių seka, pasirodanti 1 būgno ir 2 eilių, 1 būgno ir 3 eilių arba 1 būgno ir 4 eilių dydžio. Ji dėl gravitacijos juda žemyn, tačiau likę tušti langeliai po ja užpildomi laukiniais simboliais. Vandenyno bangos simbolis pašalinamas, jei jis tampa laimingos kombinacijos dalimi.
- Vaiduoklių dėžės simbolis surenka visus laimingos kombinacijos dalimi esančius simbolius. Didesni simboliai suskaidomi į atskirus 1 būgno ir 1 eilės dydžio simbolius ir surenkami. Rinkimas tęsiamas tol, kol nesusidaro papildomų laimėjimų. Tuomet Vaiduoklių dėžės simbolis sprogsta ir atskleidžia jos turinį. Turinys paskirstomas eilėmis, pradedant nuo simbolio tipo, kurio surinkta daugiausia. Jei surinktų simbolių skaičius vienodas, pirmenybė teikiama didesnės vertės simboliui. Premijos simboliai negali būti surinkti į Vaiduoklių dėžės simbolį.
- Visi dabartinio simbolių kritimo laimėjimai surenkami, o visi laimingos kombinacijos dalimi buvę simboliai sprogsta. Likę simboliai krenta vertikaliai, kol pasiekia stabilią padėtį. Viršuje pridedama papildoma eilutė, o tušti langeliai užpildomi naujais simboliais. Lavinos funkcija tęsiama tol, kol susidaro naujų laimingų kombinacijų.

- Kiekvienas papildomas simbolių kritimas prideda vieną simbolių eilę, daugiausia iki 8 eilių, taip padidindamas laimėjimo būdų skaičių. 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.
- Įprastu režimu pasirodžius 3 ar daugiau premijos simbolių, aktyvuojamas premijos režimas su nemokamais kritimais. 3 premijos simboliai: 10 nemokamų kritimų. 4 premijos simboliai: 15 nemokamų kritimų. 5 premijos simboliai: 20 nemokamų kritimų. 6 premijos simboliai: 25 nemokami kritimai.
- Nemokamų kritimų premijos lošimas visada pradedamas nuo 4 eilių saugos lygio. Kiekvienas laimintis nemokamas kritimas padidina saugos lygį viena eile. Saugos lygis padidinamas po išmokėjimo. Kitas nemokamas kritimas pradedamas nuo naujo saugos lygio. Saugos lygis gali būti padidintas daugiausia 4 eilėmis.
- Premijos režimo metu pasirodžius 3 ar daugiau premijos simbolių, aktyvuojami papildomi nemokami kritimai. Papildomų nemokamų kritimų skaičius nustatomas taip pat, kaip ir pirmą kartą aktyvavus premijos lošimą. Kiekvieno nemokamo kritimo metu premijos režime garantuotai išsukamas bent vienas Vandenyno bangos simbolis. Premijos lošime pasirodęs Vaiduoklių dėžės simbolis išlieka lošimo ekrane per likusius nemokamus kritimus. Jis sprogsta ir atskleidžia visą savo turinį, kai nebelieka nemokamų kritimų ir nesusidaro papildomų laimėjimų. Nemokamų kritimų premijos lošimas baigiasi, kai nebelieka nemokamų kritimų arba pasiekiamas didžiausias laimėjimas. Laimėjimai išmokami pasibaigus premijos režimui.
- Premijos pirkimas. Funkcija prasideda iš karto po patvirtinimo, išskyrus nemokamus sukimus, kurie prasideda po pagrindinio lošimo. Kiekvienos funkcijos kaina rodoma iškylančiame lange, remiantis tuo metu pasirinktu statymu.

Propaganda („Propaganda“)

3468. Ramiojo Vandenyno Auksas („Pacific Gold“) – tai 6 būgnų ir 6 eilių lošimas.

- Mažiausias statymas: €0.20
- Didžiausias statymas: €40
- Didžiausias laimėjimas: €400 000

Taisyklės:

- Laimėjimai išmokami už grupes, sudarytas iš 5 ar daugiau vienodų simbolių, kurie yra tarpusavyje sujungti vertikaliai arba horizontaliai.
- Laimėjimai už laimėjimo kombinacijas išmokami pagal išmokų lentelę.
- Laukinis simbolis pakeičia bet kurį simbolį, išskyrus premijos, nemokamo kritimo ir ypatingos premijos simbolius.
- Daugiklio laukinis simbolis pakeičia bet kurį simbolį, išskyrus premijos, nemokamo kritimo ir ypatingos premijos simbolius.
- Visi daugiklio laukiniai simboliai, kurie yra laimėjimų grupių dalis, padaugina atitinkamų grupių laimėjimo sumą prieš pritaikant bendrą daugiklį.
- Bendras daugiklis taikomas visoms laimėjimo grupėms. Po laimėjimo išmokėjimo kiekvienas laimintis simbolis padidina bendrą daugiklį vienetu. Bendras daugiklis išlieka aktyvus visos lavinos funkcijos metu ir negali būti iš naujo nustatytas vykstant lošimui.
- Kiekviena laiminti grupė sukuria laukinį simbolį, kuris pasirodo viename iš tuščių langelių lošimo ekrane, atsiradusių po laimėjimų simbolių sprogimo.

- Jei toje pačioje laimančioje grupėje dalyvauja keli laukiniai simboliai, jų daugiklių reikšmės sudedamos ir pritaikomos sukurtam laukiniam simboliui. Įprastų laukinių simbolių daugiklio reikšmė laikoma lygi 1.
- Visi simbolių kritimo laimėjimai surenkami, o visi laimančios kombinacijos dalimi buvę simboliai sprogsta. Likę simboliai krenta vertikaliai, kol pasiekia stabilią padėtį, o tušti langeliai užpildomi naujais simboliais. Lavinos funkcija tęsiama tol, kol susidaro naujų laimančių kombinacijų.
- Laukinio smūgio funkcija pakeičia matomus simbolius laukiniais arba daugiklio laukiniais simboliais ir gali pasirodyti bet kurio kritimo metu. Premijos, nemokamo kritimo, ypatingos premijos, laukinių ir daugiklio simbolių pakeisti negalima. Ypatingo laukinio smūgio funkcija pakeičia simbolius tik daugiklio simboliais.
- Išsukti 3 premijos simboliai aktyvuoja premijos režimą su nemokamais kritimais. Bendras daugiklis premijos režimo metu išlieka aktyvus tarp nemokamų kritimų. Nemokamo kritimo simbolis kartu su 3 premijos simboliais suteikia papildomų nemokamų kritimų. Premijos režimo metu pasirodę atskiri nemokamo kritimo simboliai suteikia papildomų nemokamų kritimų. 1 ypatingas premijos simbolis ir 2 premijos simboliai aktyvuoja ypatingą premijos lošimą, kuriame kiekvieno nemokamo kritimo pradžioje garantuotai aktyvuojama ypatingo laukinio simbolio smūgio funkcija. Įprasto premijos lošimo metu pasirodęs ypatingas premijos simbolis pakeičia vykstantį premijos lošimą į ypatingą premijos lošimą. Premijos režimas baigiasi, kai nebelieka nemokamų kritimų. Laimėjimai išmokami pasibaigus visoms aktyvuotoms funkcijoms.
- Premijos pirkimas. Funkcija prasideda iš karto po patvirtinimo, išskyrus nemokamus sukimus, kurie prasideda po pagrindinio lošimo. Kiekvienos funkcijos kaina rodoma iškylančiame lange, remiantis tuo metu pasirinktu statymu.

Oriono Žvaigždės („Stars of Orion“)

3469. Oriono Žvaigždės („Stars of Orion“) – tai 6 būgnų ir 8 eilių lošimas.

- Mažiausias statymas: €0.20
- Didžiausias statymas: €40
- Didžiausias laimėjimas: €400 000

Taisyklės:

- Laimėjimai išmokami už grupes, sudarytas iš 5 ar daugiau vienodų simbolių, kurie yra tarpusavyje sujungti. Už kelias tos pačios rūšies simbolių grupes, kurios nėra tarpusavyje sujungtos, išmokama kaip už atskiras grupes.
- Laimėjimai už laimančias kombinacijas išmokami pagal išmokų lentelę.
- Laukinis simbolis pakeičia bet kurį simbolį, išskyrus premijos sklaidos simbolį. Už laimančią kombinaciją, sudarytą tik iš laukinių simbolių, išmokama kaip už didžiausios vertės simbolio kombinaciją.
- Simboliai krenta vertikaliai lavinos funkcijos metu ir pakaitomis slenka į kairę ir dešinę tiek, kiek įmanoma žemyn.
- Išmokos už laimančias simbolių grupes išmokamos, o laimintys simboliai ir visi kiti tokios pačios vertės simboliai pašalinami iš lošimo ekrano. Visi laimėjimai prisideda prie dešiniajame būgne esančio magijos simbolio matuoklio didinimo. Užpildžius magijos simbolio matuoklio lygį, paeiliui suteikiamas kitas laimėjimo daugiklis arba magijos funkcija. Laimėjimo daugiklis pritaikomas iš karto, o magijos simbolio funkcija išsaugoma ir panaudojama vėliau. Likę simboliai nukrenta žemyn, o į lošimo ekraną iš viršaus krenta nauji simboliai. Lavinos funkcija kartojasi tol, kol nebelieka laimėjimų. Tuomet panaudojama pirmoji išsaugota magijos simbolio funkcija ir, atsiradus laimėjimui, lavinos funkcija tęsiama. Didžiausias laimėjimo daugiklis yra 64x. Pasiekus 64x, magijos simbolio matuoklis lošime daugiau nebedidėja.

- Ypatingas simbolis ir ypatinga grupė. Bet kuris laimėjimą suteikiantis simbolis gali pasirodyti kaip ypatingas simbolis, pažymėtas mėlynu rėmelio simboliu. Įtraukus jį į laiminčią grupę, ypatingas simbolio rėmelis išplinta visoje grupėje ir į visas su ja sujungtas laiminčias grupes, sukuriant didelę ypatingą grupę, kurioje visi simboliai pakeičiami didžiausios vertės simboliu iš įtrauktų grupių. Procesas kartojamas su kiekvienu papildomu simboliu, kuris gali būti įtrauktas į naują ypatingą grupę, taip pat su laiminčiomis grupėmis, kurios dėl naujos ypatingos grupės tampa su ja sujungtos.
- Magijos funkcijos. Simbolių sukeitimas: sukeičia gretimus simbolius ir sukuria laiminčias grupes. Bet kurie 2 gretimi simboliai susikeičia vietomis, jei dėl to sukuriama arba pagerinama laiminti grupė. Simboliai vertinami po vieną iš kairės į dešinę ir iš apačios į viršų, pirmenybę teikiant naujų grupių sukūrimui. Jei nepavyksta sukurti nė vienos laiminčios grupės, vienas ar daugiau simbolių pakeičiami laukiniais simboliais, kad būtų suformuota viena ar daugiau laimėčių grupių. Oriono diržas: papildomas kritimas su 3 laukiniais simboliais, išdėstytais Oriono diržo simbolio forma. Oriono lazda: papildomas kritimas su 6 laukiniais simboliais, išdėstytais Oriono lazdos simbolio forma. Oriono skydas: papildomas kritimas su 8 laukiniais simboliais, išdėstytais Oriono skydo simbolio forma. Orionas: papildomas kritimas su 13 laukinių simbolių, sudarančių visą Oriono simbolio žvaigždyną. Visi premijos simboliai, esantys lošimo ekrane prieš Oriono laukinių simbolių kritimą, išsaugomi naujame kritime.
- Pagrindiniame lošime 3 premijos simboliai suaktyvina nemokamų kritimų premijos lošimą su 10 nemokamų kritimų. Nemokamų kritimų premijos lošime magijos simbolio matuoklio progresas išsaugomas tarp nemokamų kritimų.
- Ypatingas premijos simbolis ir ypatinga premija. Premijos simboliai gali pasirodyti kaip ypatingi premijos simboliai, pažymėti raudonu rėmelio simboliu, ir išplisti į kitus gretimus premijos simbolius. Jei visi 3 premijos simboliai yra ypatingi premijos simboliai, suaktyvinamas ypatingas premijos lošimas, kuriame ypatingi simboliai pasirodo dažniau, ir suteikiama 10 nemokamų kritimų. Lošimas baigiasi pasiekus didžiausią laimėjimą. Laimėjimai išmokami lošimo pabaigoje.
- Premijos pirkimas. Funkcija prasideda iš karto po patvirtinimo, išskyrus nemokamus sukimus, kurie prasideda po pagrindinio lošimo. Kiekvienos funkcijos kaina rodoma iškylančiame lange, remiantis tuo metu pasirinktu statymu.

Sumo Sumo („Sumo Sumo“)

3470. Sumo Sumo („Sumo Sumo“) – tai 5 būgnų, 5 eilių ir 259 laimėjimo būdų lošimas.

- Mažiausias statymas: €0.20
- Didžiausias statymas: €20
- Didžiausias laimėjimas: €500 000

Taisyklės:

- Visi laimėjimai prasideda nuo kairiausio būgno ir išmokami tik už simbolių kombinacijas, susidariusias iš kairės į dešinę einančiuose gretimuose būgnuose. Už kiekvieną aktyvią laimėjimo liniją išmokamas tik didžiausias laimėjimas.
- Laukiniai simboliai pakeičia bet kurį laimėjimą suteikiantį simbolį. Už laiminčią kombinaciją, sudarytą tik iš laukinių simbolių, išmokama kaip už didžiausios vertės simbolio kombinaciją.
- Pagrindiniame lošime ir nemokamų sukimų režimuose yra dviejų tipų įprasti laimėjimus suteikiantys simboliai: sumo simboliai ir vaisių simboliai.
- Sumo simboliai gali pasirodyti vienas ant kito. Tik tokioje būsenoje sukrauta simbolių grupė tampa vaikštančiu daugiklio laukiniu simboliu. Toliau ši funkcija vadinama laukinių sumo simbolių grupe. Laukinių sumo simbolių grupėje esančių sumo simbolių skaičius nustato jos daugiklio vertę. Kai laimėjimo

linija eina per kelias laukinių sumo simbolių grupes, jų daugikliai dauginami tarpusavyje ir taip nustatomas galutinis laimėjimo linijos daugiklis. Laukinių sumo simbolių grupės sukuriamos, kai laimėjimo linijoje laimima su keliais sumo simboliais. Toje laimėjimo linijoje esantys sumo simboliai sukraunami ant paskutinio tos pačios rūšies sumo simbolio, esančio laimėjimo linijoje, taip sukuriant laukinių sumo simbolių grupę. Kai sumo simboliai yra kelių laimėjimo linijų dalis, jie gali būti sukraunami ant trumpesnių laimėjimo linijų, taip sukuriant kelias laukinių sumo simbolių grupes. Kiekvienas sumo simbolis gali būti panaudotas kuriant tik vieną laukinių sumo simbolių grupę. Todėl kai kurios laimėjimo linijos gali nesukurti laukinių sumo simbolių grupės, jei jų sumo simboliai panaudojami kitai laukinių sumo simbolių grupei sukurti. Laukinių sumo simbolių grupės taip pat gali būti sukuriamos bet kokio laimėjimo metu, jei iškritusiuose būgnuose yra keli horizontaliai gretimi tos pačios rūšies sumo simboliai.

- Sukūrus laukinių sumo simbolių grupę, suteikiamas pakartotinis sukimas. Iš savo vietos pasitraukę sumo simboliai prieš kitą sukimą iš naujo pasirodo savo vietose. Laukinių sumo simbolių grupės pakartotinio sukimo pradžioje pradeda judėti į dešinę per 1 būgną. Per vieną pakartotinį sukimą įveikiama 1 būgno pozicija. Pasiekusi paskutinį būgną, laukinių sumo simbolių grupė pradeda judėti į kairę per 1 būgną. Kai būgnuose yra laukinių sumo simbolių grupių, už bet kokį laimėjimą suteikiamas pakartotinis sukimas. Horizontaliai greta esantis tos pačios rūšies sumo simbolis gali prisijungti prie laukinių sumo simbolių grupės ir taip pat suteikiamas pakartotinis sukimas. Pakartotinio sukimo metu horizontaliai greta esančios tos pačios rūšies laukinių sumo simbolių grupės susijungia. Pakartotinio sukimo metu, kai toje pačioje eilėje yra priešingų tipų laukinių sumo simbolių grupės, dešinėje esanti laukinių sumo simbolių grupė juda link kairėje esančios laukinių sumo simbolių grupės ir įvyksta susidūrimas.
- Didesnės vertės laukinių sumo simbolių grupė laimi susidūrimą, o jos vertė padauginama iš pralaimėjusios laukinių sumo simbolių grupės vertės. Kai susiduria vienodos vertės laukinių sumo simbolių grupės, laimėtojas parenkamas atsitiktinai. Pralaimėjusi laukinių sumo simbolių grupė pašalinama nuo būgnų. Laukinių sumo simbolių grupės išsukamos pirmajame būgne. Pakartotiniai sukimai nesumuojami.
- Pakartotinių sukimų lošimas baigiasi, jei neįvyksta laimėjimas ir prie laukinių sumo simbolių grupės neprisideda naujas simbolis. Jei suteikiamas pakartotinis sukimas, greitaeigio katerio premijos arba nemokamų sukimų premijos lošimo funkcijos bus aktyvuotos prieš tęsiant lošimą.
- Greitaeigio katerio premijos lošimas suteikiamas su 3 gyvybėmis, kai įprastame arba nemokamų sukimų režime iškrenta 3 premijos simboliai. Greitaeigio katerio premijos lošimas vyksta 5 būgnų ir 5 eilių lošimo ekrane su mažaisiais būgnais ir simbolių surinkimo funkcija. Premijos lošimo pradžioje suteikiamas greitaeigio katerio simbolis. Greitaeigio katerio funkcija pradedama su pradine statymo daugiklio verte. Greitaeigio katerio premijos lošimo metu neužimtos būgnų pozicijos sukasi, kad atskleistų simbolį, ir už tai sunaudojama viena gyvybė. Kai simbolis iškrenta greta greitaeigio katerio simbolio vertikaliai arba horizontaliai, gyvybių skaičius atkuriamas iki 3. Greitaeigis katerio simbolis juda per būgnus ir surenka iškritusį simbolį. Surinktas simbolis pašalinamas iš savo vietos būgne. Simboliai gali būti renkami grandine. Kai surenkamas plaukiko sumo simbolis, jo statymo daugiklio vertė pridedama prie greitaeigio katerio simbolio vertės. Kai surenkamas vandenlentininko sumo simbolis, jo statymo daugiklio vertė pridedama prie greitaeigio katerio simbolio vertės. Suaktyvinamas vandenlentininko simbolio skaitiklis, vandenlentininko sumo simbolis prisitvirtina prie greitaeigio katerio simbolio galo, o su kiekviena nauja vandenlentininko sumo simbolio nukeliauta pozicija vandenlentininko skaitiklio daugiklio vertė didėja. Vandenlentininko simbolio skaitiklis padidėja už kiekvieną papildomai surinktą vandenlentininko sumo simbolį. Papildomi vandenlentininko sumo simboliai prie greitaeigio katerio simbolio neprisijungia.
- Kai išsukamas tramplyno simbolis, greitaeigio katerio simbolio daugiklio vertė ir vandenlentininko simbolio skaitiklio vertė padauginamos iš tramplyno simbolio vertės.
- Kai išsukamas harpūnininko arba turbo harpūnininko simbolis, jo daugiklio vertė pridedama prie greitaeigio katerio simbolio vertės. Harpūnininko ir turbo harpūnininko simboliai, jiems iškritus, padidina

visų nesurinktų plaukiko sumo ir vandenlentininko sumo simbolių vertes savo statymo daugiklio verte. Ši vertė taip pat išlieka padidinta per vėlesnius greitaeigio katerio premijos lošimo sukimus, kol simboliai nėra surinkti. Turbo harpūnininko simboliai papildomai padidina visų nesurinktų plaukiko sumo ir vandenlentininko sumo simbolių vertes savo statymo daugiklio verte kiekvieną kartą, kai juos surenka greitaeigis kateris. Greitaeigio katerio premijos lošimas baigiasi, kai prarandamos visos gyvybės ir nebelieka galimybės surinkti simbolį. Greitaeigio katerio premijos lošimo laimėjimas yra greitaeigio katerio simbolio vertės ir vandenlentininko skaitiklio vertės suma. Nemokamų sukimų lošimas suteikiamas su 6 nemokamais sukimais, kai įprastame režime iškrenta 2 nemokamų sukimų simboliai. Laukinių sumo simbolių grupės išlieka savo vietose tarp nemokamų sukimų. Jos neišsukamos, kai nesurenkamas laimėjimas, taip pat neišsukamos pirmajame būgne. Jei suteikiamas pakartotinis sukimas arba lieka nemokamų sukimų, greitaeigio katerio premijos lošimo funkcijos bus įvertintos prieš tęsiant lošimą. Pakartotinai suaktyvinus nemokamų sukimų lošimą, suteikiami 6 papildomi nemokami sukimai. Lošimas baigiasi pasiekus didžiausią laimėjimą.

- Premijos pirkimas. Funkcija prasideda iš karto po patvirtinimo, išskyrus nemokamus sukimus, kurie prasideda po pagrindinio lošimo. Kiekvienos funkcijos kaina rodoma iškylančiame lange, remiantis tuo metu pasirinktu statymu.

Tropikų vėsuma 2 („Tropicool 2“)

3471. Tropikų vėsuma 2 („Tropicool 2“) – tai 6 būgnų, 6 eilių ir iki 246 656 laimėjimo būdų lošimas.

- Mažiausias statymas: €0.20
- Didžiausias statymas: €20
- Didžiausias laimėjimas: €500 000

Taisyklės:

- Visi laimėjimai, išskyrus paukščių simbolius, skaičiuojami už simbolių derinius, sudarytus nuo kairiausio būgno į dešinę ir išmokami tik už simbolių derinius, sudarytus gretimuose būgnuose. Už kiekvieną aktyvią statymo liniją išmokamas tik didžiausias laimėjimas.
- Laukiniai simboliai pakeičia bet kurį laimėjimą suteikiantį simbolį, išskyrus paukščių simbolius. Už laimėjimo derinį, sudarytą tik iš laukinių simbolių, išmokama kaip už didžiausios vertės simbolį.
- Virš pagrindinio lošimo ekrano esantį šalčio būgną sudaro 3 eilės su funkcijų simboliais, tuščiais ledo kubelių simboliais ir tuščiais langelių simboliais. Funkcijų simboliai tampa aktyvūs, kai nukrenta į pagrindinį lošimo ekraną. Ledo kubelių simboliai naudojami kaip tuščios vietos lošimo ekrane.
- Lošimas pradedamas įprastu režimu, kai į pagrindinį lošimo ekraną nukrenta nauji simboliai, o nauji funkcijų simboliai iš dešinės slenka į šalčio būgną.
- Už kiekvieną laimėjimo derinį pagrindiniame lošimo ekrane išmokama, o simboliai, išskyrus nepanaudotus užrakintus laukinius simbolius, pašalinami iš lošimo ekrano, o likę simboliai nukrenta žemyn. Virš tuščių langelių simbolių esantys funkcijų simboliai šalčio būgne nukrenta į pagrindinį lošimo ekraną, o pagrindinis lošimo ekranas užpildomas naujais simboliais. Šalčio būgnas papildomas iš dešinės, visus simbolius stumiant į kairę. Jei susidaro naujų laimėjimo derinių, už juos išmokama ir ši lavinos funkcija kartojama tol, kol nesusidaro naujų laimėjimų. Tada aktyvuojami paslapties, eilių sukeitimo ir premijos simboliai.
- Bet kuris laimėjimą suteikiantis arba funkcijos simbolis, išskyrus Elmo, paukščių ir premijos simbolius, gali pasirodyti kaip didelis 2 būgnų ir 2 eilių arba 3 būgnų ir 3 eilių dydžio simbolis. Už didelius simbolius išmokama pagal jų užimamų įprastų 1 būgno ir 1 eilės dydžio simbolių skaičių. Didelis funkcijos simbolis, nukritęs iš šalčio būgno į pagrindinį lošimo ekraną, sutraiško ir pašalina po juo esančius laimėjimą

suteikiančius simbolius bei nukrenta į lošimo ekrano apačią. Funkcijų ir dideli simboliai negali būti sutraiškyti, todėl jie sustabdo tolesnį didelio simbolio kritimą. Jei visas didelis simbolis negali visiškai nukristi iš šalčio būgno į pagrindinį lošimo ekraną, jis suskaidomas į įprastus 1 būgno ir 1 eilės simbolius, todėl dalis jų gali nukristi. Didelis simbolis pagrindiniame lošimo ekrane, po kuriuo yra bent 1 tuščias langelio simbolis, sutraiško ir pašalina po juo esančius simbolius bei nukrenta į lošimo ekrano apačią. Funkcijų ir dideli simboliai negali būti sutraiškyti, todėl jie sustabdo tolesnį didelio simbolio kritimą. Jei didelio simbolio kritimas baigiasi ir po juo lieka tuščių langelių simbolių, jis pasidaugina ir užpildo tuščius langelių simbolius įprasto 1 būgno ir 1 eilės dydžio tokio paties tipo simboliais.

- Paukščių simboliai gali būti nuo 1 iki 6 vertikaliai išsidėsčiusių simbolių aukščio. 3 ar daugiau tos pačios spalvos paukščių simbolių bet kurioje lošimo ekrano vietoje sudaro laimėjimą ir už juos išmokama kaip už sklaidos simbolius. Išmoka apskaičiuojama paukščio simbolio vertei taikant atitinkamų paukščių simbolių aukščių sandaugą. Pavyzdžiui, jei paukščio simbolio vertė yra 0,3, o 3 paukščių simbolių aukščiai yra 1, 5 ir 3, išmoka yra 0,3 × 1 × 5 × 3 = 4,5 x statymas.
- Elmo funkcijos simbolis yra 1 būgno ir 2 eilių dydžio tinginio personažo simbolis, kuris aktyvuoja pakartotinius kritimus ir išbaido paukščių simbolius, paversdamas juos laukiniais simboliais. Elmo simbolis nukrenta iš šalčio būgno kaip neaktyvus 1 būgno ir 1 eilės dydžio simbolis arba, jei yra pakankamai vietos, kaip aktyvus 1 būgno ir 2 eilių dydžio simbolis. Jei Elmo simbolis yra neaktyvus, jis tampa aktyvus, kai tik atsiranda pakankamai vietos lošimo ekrane ir per tolesnius kritimus gali padidėti. Aktyvus Elmo simbolis išbaido paukščių simbolius, pakeisdamas juos laukiniais arba užrakintais laukiniais simboliais, ir aktyvuoja Elmo simbolio pakartotinius kritimus. Premijos ir užrakinti laukiniai simboliai pakartotinių kritimų metu lieka vietoje. Kiekvieno pakartotinio kritimo metu Elmo simbolis juda 1 būgnu į dešinę, kol palieka dešiniausią būgną. Paskutinio pakartotinio kritimo metu Elmo simbolis vis dar yra aktyvus.
- Užrakinto laukinio simbolio funkcija – tai laukinis simbolis, aktyvus 3 laimėjimams. Po paskutinio laimėjimo jis pašalinamas iš lošimo ekrano. Premijos lošimo metu užrakinti laukiniai simboliai lieka pagrindiniame lošimo ekrane tarp nemokamų kritimų, kol bus visiškai panaudoti. Paslapties simboliai atskleidžiami, kai po simbolių kritimo nesusidaro laimėjimų. Visi paslapties simboliai atskleidžia tą patį simbolį, už kurį suteikiamas laimėjimas, išskyrus paukščių simbolius. Atskleidus simbolius gali susidaryti naujas laimėjimo derinys ir lavina tęsiama.
- Eilės sukeitimo funkcijos simbolis visus vienos eilės simbolius pakeičia vienu ir tuo pačiu simboliu. Vienas laimėjimą suteikiantis simbolis toje eilėje parenkamas pakeisti visus kitus tos pačios eilės simbolius. Funkcija aktyvuojama lavinos funkcijos pabaigoje, kai išmokama už visus laimėjimus ir atskleidžiami paslapties simboliai. Skirtingose eilėse esantys eilių sukeitimo funkcijos simboliai gali pakeisti simbolius į skirtingus simbolius. Jei toje pačioje eilėje yra papildomų eilių sukeitimo funkcijos simbolių, simbolių keitimas pratęsiamas į jų būgnus. Jei dėl dviejų eilių sukeitimo veiksmų ta pati simbolio pozicija turėtų būti pakeista į skirtingus simbolius, ji pakeičiama laukiniu simboliu. Didelis laimėjimą suteikiantis simbolis atliekant eilių sukeitimą pakeičiamas. Jei jis yra 2 ar daugiau eilių sukeitimo veiksmų dalis ir dėl jų turėtų būti pakeistas į skirtingus simbolius, jis pakeičiamas laukiniu simboliu. Didelis eilių sukeitimo funkcijos simbolis visus jo užimamose eilėse esančius simbolius pakeičia į tą patį simbolį. Eilių sukeitimo metu paukščio simbolis pakeičiamas susikertančioje eilėje, o likusiose paukščio simbolio vietose sukuriami nauji mažesni paukščių simboliai. Elmo ir premijos simboliai atliekant eilių sukeitimą laikinai pakeičiami, kad būtų galima sudaryti laimėjimo derinį. Laukiniai simboliai atliekant eilių sukeitimą nepakeičiami.
- Jei pagrindinio lošimo metu simbolių kritimo pabaigoje pagrindiniame lošimo ekrane bet kurioje vietoje pasirodo 3 ar daugiau premijos simbolių, aktyvuojamas nemokamų kritimų premijos lošimas, pradedamas nuo x1 laimėjimo daugiklio. 3 premijos simboliai: 6 nemokami kritimai. 4 premijos simboliai: 9 nemokami kritimai. 5 premijos simboliai: 12 nemokamų kritimų. 6 premijos simboliai: 15 nemokamų kritimų. Premijos lošimo metu šalčio būgne taip pat yra šie papildomi funkcijų simboliai, kurie aktyvuojami jiems nukritus iš

šalčio būgno: Papildomi kritimai: pridedamas 1, 2 arba 3 papildomi nemokami kritimai. Laimėjimo daugiklis: prie laimėjimo daugiklio pridedamas x1, x2 arba x3. Šie simboliai negali pasirodyti kaip dideli simboliai. Premijos lošimas pradedamas su nauju simbolių rinkiniu lošimo ekrane ir naujais funkcijų simboliais šalčio būgne. Šalčio būgnas papildomas naujais funkcijų simboliais prieš kiekvieną nemokamą kritimą. Pagrindiniame lošimo ekrane esantys užrakinti laukiniai simboliai lieka jame tarp nemokamų kritimų, kol bus visiškai panaudoti.

- Premijos pirkimas. Funkcija prasideda iš karto po patvirtinimo, išskyrus nemokamus sukimus, kurie prasideda po pagrindinio lošimo. Kiekvienos funkcijos kaina rodoma iškylančiame lange, remiantis tuo metu pasirinktu statymu.

777 Švytėjimo Antplūdis („777 Glow Rush“)

3472. 777 Švytėjimo Antplūdis („777 Glow Rush“) – tai 3 būgnų, 3 eilių ir 5 laimėjimo linijų lošimas.

- Mažiausias statymas: €0.10
- Didžiausias statymas: €250
- Didžiausias laimėjimas: €500 000

Taisyklės:

- Laimėjimai suteikiami, kai bet kurioje iš 5 fiksuotų laimėjimo linijų išsukami 3 sutampantys simboliai. Laimėjimo linijos skaičiuojamos iš kairės į dešinę.
- Jei vieno sukimo metu laimi keliose laimėjimo linijose, visų laimančių linijų laimėjimai sudedami.
- Laukinis simbolis pakeičia visus įprastus simbolius ir yra pagrindinis laukinių pakartotinių sukimų funkcijos aktyvatorius.
- Kai laimančioje linijoje yra bent vienas laukinis simbolis, ši linija užrakinama, iškart išmokamas laimėjimas ir pradedamas pakartotinis sukimas.
- Pakartotinių sukimų metu visos užrakintos mokėjimo linijos kiekvieno sukimo metu suteikia laimėjimą iš naujo, o visos naujos laimančios kombinacijos, kuriose yra laukinis simbolis, užrakina papildomas linijas.
- Laukinis simbolis gali dalyvauti keliose laimėjimo linijose vienu metu ir yra laikomas pakeistu simboliu, nustatant išmokėjimą pagal išmokėjimų lentelę.
- Laukiniai pakartotiniai sukimai. Pakartotinis sukimas aktyvuojamas kiekvieną kartą, kai laimančioje linijoje pasirodo laukinis simbolis. Visos laimėjimo linijos, kuriose yra laukinis simbolis, yra užrakinamos ir lieka aktyvios visų pakartotinių sukimų metu. Užrakintos linijos suteikia laimėjimą kiekvieno pakartotinio sukimo metu. Jeigu pasirodo nauja laiminti kombinacija su laukiniu simboliu, atitinkama linija taip pat užrakinama. Pakartotiniai sukimai tęsiami tol, kol atsiranda naujų laimėjimų su laukiniais simboliais. Kai naujų laimėjimų su laukiniais simboliais nebepasirodo, atliekamas paskutinis pakartotinis sukimas, užrakintos linijos suteikia laimėjimą dar kartą ir funkcija baigiasi. Laimėjimo linijos be laukinių simbolių suteikia laimėjimą tik vieną kartą ir nėra užrakinamos.
- Pilno stalo 2x funkcija. Funkcija aktyvuojama, kai visose 9 būgnų pozicijose pasirodo tas pats simbolis, įskaitant atvejus, kai simboliai pakeičiami laukiniais simboliais. Kai surenkama pilnas stalo funkcija, to sukimo arba pakartotinio sukimo laimėjimas iš karto dauginamas iš 2. Pilno stalo funkcija nestabdo ir kitaip netrikdo pakartotinių sukimų sekos. Jei kai kurios linijos lieka užrakintos, pakartotinių sukimų funkcija po daugiklio pritaikymo tęsiama įprastai.
- Dvigubai arba nieko. Pasibaigus laimėjimų ciklui, įskaitant pakartotinių sukimų funkciją, jei laimėjimas yra bent 5x pagrindinis statymas, lošėjas gali rizikuoti laimėjimu dalyvaudamas 50/50 rizikos lošime ir pasirinkdamas raudoną arba juodą spalvą. Teisingai pasirinkus, laimėjimas padvigubinamas, o neteisingai pasirinkus prarandamas visas laimėjimas. Funkcija gali būti aktyvuojama iki 4 kartų iš eilės.

Dobilų Plėšikas („Clover Bandit“)

3473. Dobilų Plėšikas („Clover Bandit“) – tai 3 būgnų, 3 eilių ir 5 laimėjimo linijų lošimas.

- Mažiausias statymas: €0.10
- Didžiausias statymas: €50
- Didžiausias laimėjimas: €500 000

Taisyklės:

- Laimėtų simbolių kombinacijos sudaromos 5 fiksuotose laimėjimo linijose iš kairės į dešinę. Išmokamas laimėjimas už 3 tokių pačių simbolių kombinaciją bet kurioje laimėjimo linijoje. Išmokamas tik didžiausias laimėjimo linijos laimėjimas.
- Laukiniai simboliai pakeičia visus įprastus simbolius ir dalyvauja kaip pagrindinis simbolis aktyvuojant laukinių pakartotinių sukimų funkciją. Laukinis simbolis gali dalyvauti keliose laimėjimo linijose vienu metu ir kiekvienoje iš jų laikomas pakeistu simboliu pagal išmokų lentelę.
- Laukinių pakartotinių sukimų funkcija. Funkcija aktyvuojama kiekvieną kartą, kai laimėjimo linijoje atsiranda laukinis simbolis. Visos linijos, kuriose yra laukinis simbolis, užrakinamos ir lieka aktyvios visos funkcijos metu. Užrakintų linijų laimėjimai išmokami per kiekvieną kitą pakartotinį sukimą. Jei atsiranda nauja laimėjimo kombinacija, kurioje yra laukinis simbolis, atitinkama linija taip pat užrakinama. Pakartotinių sukimų funkcija tęsiasi tol, kol atsiranda nauji laimėjimai su laukiniais simboliais. Kai naujų laimėjimų su laukiniais simboliais nebelieka, atliekamas paskutinis pakartotinis sukimas, užrakintų linijų laimėjimai išmokami, ir funkcija baigiasi. Laimėjimai už linijas be laukinių simbolių sumokami tik vieną kartą ir linijos nėra užrakinamos.
- Pilno stalo 2x funkcija. Funkcija aktyvuojama, kai visose 9 būgnų pozicijose pasirodo tas pats simbolis, įskaitant atvejus, kai simboliai buvo pakeisti laukiniais simboliais. Kai surenkama pilno stalo funkcija, to sukimo arba pakartotinio sukimo laimėjimas iš karto dauginamas iš 2. Pilno stalo funkcija nestabdo ir kitaip netrikdo pakartotinių sukimų sekos: jei kai kurios linijos lieka užrakintos, pakartotinių sukimų funkcija tęsiasi įprastai po daugiklio pritaikymo.
- Dvigubai arba nieko funkcija. Pasibaigus laimėjimų ciklui, įskaitant ir pakartotinių sukimų funkciją, jei laimėjimas yra bent 5x pagrindinis statymas, lošėjas gali rizikuoti laimėjimu dalyvaudamas 50/50 rizikos lošime ir pasirinkdamas raudoną arba juodą spalvą. Teisingai pasirinkus, laimėjimas padvigubinamas, neteisingai pasirinkus – prarandamas visas laimėjimas. Funkcija gali būti aktyvuojama iki 4 kartų iš eilės.

Klouno Bonanza („Clown Bonanza“)

3474. Klouno Bonanza („Clown Bonanza“) – tai 6 būgnų ir 5 eilių lošimas.

- Mažiausias statymas: €0.10
- Didžiausias statymas: €100
- Didžiausias laimėjimas: €500 000

Taisyklės:

- Laimėjimas suteikiamas, kai lošimo lange bet kurioje vietoje susiformuoja grupė iš 8 ar daugiau vienodų simbolių.

- Po kiekvieno laimėjimo laimintys simboliai pašalinami, o iš viršaus į jų vietas įkrenta nauji simboliai. Kritimai tęsiami tol, kol nebesusidaro naujų laimančių simbolių grupių.
- Sklaidos simboliai suteikia laimėjimą bet kuriose pozicijose, nepriklausomai nuo grupių laimėjimų ir pagal sklaidos simbolių išmokų lentelę. Šiems laimėjimams daugikliai netaikomi.
- Nemokamų sukimų funkcija. Išsukus 4 ar daugiau sklaidos simbolių bet kuriose lošimo lango pozicijose, aktyvuojama 10 nemokamų sukimų ir išmokamas sklaidos simbolių laimėjimas pagal išmokų lentelę. Nemokamų sukimų metu išsukus 3 ar daugiau sklaidos simbolių, suteikiami dar 5 nemokami sukimai. Nemokami sukimai gali būti pakartotinai aktyvuojami neribotą skaičių kartų.
- Nemokamų sukimų daugiklio funkcija. Nemokamų sukimų metu lošimo lange gali pasirodyti daugikliai nuo x2 iki x100. Visi sukimo metu surinkti daugikliai sudedami ir pritaikomi bendram to sukimo laimėjimui po visų kritimų. Daugikliai nėra išsaugomi tarp sukimų.
- Dvigubai arba nieko funkcija. Funkcija aktyvuojama tik po nemokamų sukimų. Lošėjas gali statyti visą nemokamų sukimų laimėjimų sumą 50/50 spalvos pasirinkimo lošime, pasirinkdamas raudoną arba juodą spalvą. Teisingo pasirinkimo atveju laimėjimas padvigubinamas, o neteisingo – prarandamas. Funkciją galima kartoti 4 kartus.
- Premijos pirkimo funkcija. Lošėjas gali už sumą, 100 kartų didesnę už bendrą statymo sumą, įsigyti nemokamų sukimų funkciją. Įsigijus funkciją, įvyksta pagrindinis lošimas – sukasi būgnai ir jiems sustojus suteikiama 10 nemokamų sukimų. Taikomos tokios pat lošimo taisyklės, būgnų simbolių pasiskirstymo ir pakartotinio nemokamų sukimų aktyvavimo taisyklės kaip įprastai aktyvuojant nemokamus sukimus.

Gyvatės Prakeiksmas („Curse of the Serpent“)

3475. Gyvatės Prakeiksmas („Curse of the Serpent“) – tai 5 būgnų, 3 eilių ir 10-25 laimėjimo linijų lošimas.

- Mažiausias statymas: €0.10
- Didžiausias statymas: €50
- Didžiausias laimėjimas: €500 000

Taisyklės:

- Laimėjimas suteikiamas, jei vienodi simboliai pasirodo gretimuose būgnuose iš kairės į dešinę, pradedant nuo kairiausio būgno. Jei vieno sukimo metu laimima keliose laimėjimo linijose, išmokami visų laimančių linijų laimėjimai; kiekvienai linijai taikomas tik didžiausias laimėjimas.
- Medūzos simbolis veikia kaip laukinis ir sklaidos simboliai. Kaip laukinis simbolis jis pakeičia visus įprastus simbolius, o kaip sklaidos simbolis dalyvauja aktyvuojant nemokamų sukimų funkciją.
- Lošėjas turi galimybę įsigyti už tam tikrą kainą premijos pirkimo funkciją, kuri po pagrindinio lošimo aktyvuoja nemokamų sukimų funkciją.
- Nemokamų sukimų funkcija. Išsukus 3, 4 ar 5 medūzos simbolius, aktyvuojama nemokamų sukimų funkcija ir suteikiama 10 nemokamų sukimų. Funkcijos metu pakartotinai išsukus 3, 4 ar 5 medūzos simbolius, suteikiama papildomų 10 nemokamų sukimų. Nemokamų sukimų skaičiui limitas nėra taikomas.
- Išsiplečiančio simbolio funkcija. Prieš prasidedant nemokamiems sukimams, vienas įprastas simbolis atsitiktine tvarka parenkamas kaip išsiplečiantis simbolis. Nemokamų sukimų metu, jei 3 ar daugiau pasirinktų simbolių atsiranda 3 skirtinguose būgnuose, simbolis išsiplečia ir užima visas pozicijas kiekviename būgne, kuriame pasirodo. Išsiplėtusio simbolio laimėjimai skaičiuojami pagal išmokų lentelę, remiantis visu pasirinkto simbolio skaičiumi būgnuose, ir nereikalaujama, kad simboliai būtų šalia vienas

kito. Išsiplėtusio simbolio laimėjimai vertinami po visų įprastų laimėjimo linijų laimėjimų, o nemokamų sukimų daugiklis taikomas prie išsiplėtusio simbolio laimėjimo sumos.
- Nemokamų sukimų daugiklio funkcija. Prieš prasidedant nemokamų sukimų funkcijai, atsitiktinis daugiklis parenkamas iš šių: 1x, 2x, 3x, 5x arba 10x. Nustatytas daugiklis taikomas visiems nemokamų sukimų funkcijos laimėjimams, įskaitant ir išsiplečiančio simbolio laimėjimus.
- Dvigubai arba nieko funkcija. Pasibaigus nemokamų sukimų funkcijai, lošėjas gali rizikuoti visu per nemokamų sukimų funkciją laimėtu laimėjimu, dalyvaudamas 50/50 kortų rizikos lošime ir pasirinkdamas raudoną arba juodą spalvą. Teisingai pasirinkus, laimėjimas padvigubinamas, neteisingai pasirinkus – prarandamas visas laimėjimas. Funkcija gali būti aktyvuojama iki 4 kartų iš eilės.
- Premijos pirkimo funkcija. Lošėjui įsigijus premijos pirkimą, atsitiktine tvarka parenkamas išsiplečiantis simbolis. Taip pat atsitiktine tvarka parenkamas nemokamų sukimų daugiklis: 1x, 2x, 3x, 5x arba 10x. Premijos pirkimo metu po pagrindinio lošimo lošėjui suteikiama 10 nemokamų sukimų. Iš pradžių atliekamas sukimas, tada aktyvuojama pasirinkta funkcija.

Negyvas Auksas („Dead Gold“)

3476. Negyvas Auksas („Dead Gold“) – tai 5 būgnų, 3 eilių ir 10-25 laimėjimo linijų lošimas.

- Mažiausias statymas: €0.10
- Didžiausias statymas: €50
- Didžiausias laimėjimas: €500 000

Taisyklės:
- Laimėtų simbolių kombinacijos sudaromos lošimo aktyviose laimėjimo linijose iš kairės į dešinę. Išmokamas tik didžiausias laimėjimo linijos laimėjimas.
- Magijos simbolis veikia kaip laukinis ir sklaidos simboliai. Kaip laukinis simbolis jis pakeičia visus įprastus simbolius, o kaip sklaidos simbolis dalyvauja aktyvuojant nemokamų sukimų funkciją.
- Lošėjas turi galimybę įsigyti už tam tikrą kainą premijos pirkimo funkciją, kuri po pagrindinio lošimo aktyvuoja nemokamų sukimų funkciją.
- Nemokamų sukimų funkcija. Išsukus 3, 4 ar 5 magijos simbolius, aktyvuojama nemokamų sukimų funkcija ir suteikiama 10 nemokamų sukimų. Funkcijos metu pakartotinai išsukus 3, 4 ar 5 magijos simbolius, suteikiama papildomų 10 nemokamų sukimų. Nemokamų sukimų skaičiui limitas nėra taikomas.
- Išsiplečiančio simbolio funkcija. Prieš prasidedant nemokamiems sukimams, vienas įprastas simbolis atsitiktine tvarka parenkamas kaip išsiplečiantis simbolis. Nemokamų sukimų metu, jei 3 ar daugiau pasirinktų simbolių atsiranda 3 skirtinguose būgnuose, simbolis išsiplečia ir užima visas pozicijas kiekviename būgne, kuriame pasirodo. Išsiplėtusio simbolio laimėjimai skaičiuojami pagal išmokų lentelę, remiantis visu pasirinkto simbolio skaičiumi būgnuose, ir nereikalaujama, kad simboliai būtų šalia vienas kito. Išsiplėtusio simbolio laimėjimai vertinami po visų įprastų linijų laimėjimų, o nemokamų sukimų daugiklis taikomas prie išsiplėtusio simbolio laimėjimo sumos.
- Nemokamų sukimų daugiklio funkcija. Prieš prasidedant nemokamų sukimų funkcijai, atsitiktinis daugiklis parenkamas iš šių: 1x, 2x, 3x, 5x arba 10x. Nustatytas daugiklis taikomas visiems nemokamų sukimų funkcijos laimėjimams, įskaitant ir išsiplečiančio simbolio laimėjimus.
- Dvigubai arba nieko funkcija. Pasibaigus nemokamų sukimų funkcijai, lošėjas gali rizikuoti visu per nemokamų sukimų funkciją laimėtu laimėjimu, dalyvaudamas 50/50 kortų rizikos lošime ir pasirinkdamas raudoną arba juodą spalvą. Teisingai pasirinkus, laimėjimas padvigubinamas, neteisingai pasirinkus – prarandamas visas laimėjimas. Funkcija gali būti aktyvuojama iki 4 kartų iš eilės.

- Premijos pirkimo funkcija. Lošėjui įsigijus premijos pirkimą, atsitiktine tvarka parenkamas išsiplečiantis simbolis. Taip pat atsitiktine tvarka parenkamas nemokamų sukimų daugiklis: 1x, 2x, 3x, 5x arba 10x. Premijos pirkimo metu lošėjui suteikiama 10 nemokamų sukimų. Iš pradžių atliekamas pagrindinio lošimo sukimas, tada aktyvuojama pasirinkta funkcija.

Ryškūs Vaisiai („Flashy Fruits“)

3477. Ryškūs Vaisiai („Flashy Fruits“) – tai 3 būgnų, 3 eilių ir 5 laimėjimo linijų lošimas.

- Mažiausias statymas: €0.10
- Didžiausias statymas: €250
- Didžiausias laimėjimas: €500 000

Taisyklės:

- Laimėjimai suteikiami, kai bet kurioje iš 5 fiksuotų laimėjimo linijų išsukami 3 sutampantys simboliai. Laimėjimo linijos skaičiuojamos iš kairės į dešinę. Jei vieno sukimo metu laimima keliose laimėjimo linijose, visų laimėtų linijų laimėjimai sudedami.
- Laukinis simbolis pakeičia visus įprastus simbolius ir yra pagrindinis laukinių pakartotinių sukimų funkcijos aktyvatorius.
- Kai laimėtoje linijoje yra bent vienas laukinis simbolis, ši linija užrakinama, iškart išmokamas laimėjimas ir pradedamas pakartotinis sukimas.
- Pakartotinių sukimų metu visos užrakintos mokėjimo linijos kiekvieno sukimo metu suteikia laimėjimą iš naujo, o visos naujos laimėtos kombinacijos, kuriose yra laukinis simbolis, užrakina papildomas linijas.
- Laukinis simbolis gali dalyvauti keliose laimėjimo linijose vienu metu ir yra laikomas pakeistu simboliu nustatant išmokėjimą pagal išmokėjimų lentelę.
- Laukinių pakartotinių sukimų funkcija. Pakartotinis sukimas aktyvuojamas kiekvieną kartą, kai laimėtoje linijoje pasirodo laukinis simbolis. Visos laimėjimo linijos, kuriose yra laukinis simbolis, yra užrakinamos ir lieka aktyvios visų pakartotinių sukimų metu. Užrakintos linijos suteikia laimėjimą kiekvieno pakartotinio sukimo metu. Jeigu pasirodo nauja laiminti kombinacija su laukiniu simboliu, atitinkama linija taip pat užrakinama. Pakartotiniai sukimai tęsiami tol, kol atsiranda naujų laimėjimų su laukiniais simboliais. Kai naujų laimėjimų su laukiniais simboliais nebepasirodo, atliekamas paskutinis pakartotinis sukimas, užrakintos linijos suteikia laimėjimą dar kartą ir funkcija baigiasi. Laimėjimo linijos be laukinių simbolių suteikia laimėjimą tik vieną kartą ir nėra užrakinamos.
- Pilno stalo 2x funkcija. Funkcija aktyvuojama, kai visose 9 būgnų pozicijose pasirodo tas pats simbolis, įskaitant atvejus, kai simboliai pakeičiami laukiniais simboliais. Kai surenkama pilno stalo funkcija, to sukimo arba pakartotinio sukimo laimėjimas iš karto dauginamas iš 2. Pilno stalo funkcija nestabdo ir kitaip netrikdo pakartotinių sukimų sekos. Jei kai kurios linijos lieka užrakintos, pakartotinių sukimų funkcija tęsiama įprastai po daugiklio pritaikymo.
- Dvigubai arba nieko. Pasibaigus laimėjimų ciklui, įskaitant pakartotinių sukimų funkciją, jei laimėjimas yra bent 5x pagrindinis statymas, lošėjas gali rizikuoti laimėjimu dalyvaudamas 50/50 rizikos lošime ir pasirinkdamas raudoną arba juodą spalvą. Teisingai pasirinkus, laimėjimas padvigubinamas, o neteisingai pasirinkus prarandamas visas laimėjimas. Funkcija gali būti aktyvuojama iki 4 kartų iš eilės.

Varlė Sukime („Froginspin“)

3478. Varlė Sukime („Froginspin“) – tai 6 būgnų ir 5 eilių lošimas.

- Mažiausias statymas: €0.10
- Didžiausias statymas: €100
- Didžiausias laimėjimas: €500 000

Taisyklės:

- Laimėjimas suteikiamas, kai lošimo lange bet kurioje vietoje susiformuoja grupė iš 8 ar daugiau vienodų simbolių. Po kiekvieno laimėjimo laimintys simboliai pašalinami, o iš viršaus į jų vietas įkrenta nauji simboliai. Kritimai tęsiami tol, kol nebesusidaro naujų laiminčių simbolių grupių.
- Sklaidos simboliai suteikia laimėjimą bet kuriose pozicijose, nepriklausomai nuo grupių laimėjimų ir pagal sklaidos simbolių išmokų lentelę. Šiems laimėjimams daugikliai netaikomi.
- Nemokamų sukimų funkcija. Išsukus 4 ar daugiau sklaidos simbolių bet kuriose lošimo lango pozicijose, aktyvuojama 10 nemokamų sukimų ir išmokamas sklaidos simbolių laimėjimas pagal išmokų lentelę. Nemokamų sukimų metu išsukus 3 ar daugiau sklaidos simbolių, suteikiami dar 5 nemokami sukimai. Nemokami sukimai gali būti pakartotinai aktyvuojami neribotą skaičių kartų.
- Nemokamų sukimų daugiklio funkcija. Nemokamų sukimų metu lošimo lange gali pasirodyti daugikliai nuo x2 iki x100. Visi sukimo metu surinkti daugikliai sudedami ir pritaikomi bendram to sukimo laimėjimui po visų kritimų. Daugikliai nėra išsaugomi tarp sukimų.
- Dvigubai arba nieko funkcija. Funkcija aktyvuojama tik po nemokamų sukimų. Lošėjas gali statyti visą nemokamų sukimų laimėjimų sumą 50/50 spalvos pasirinkimo lošime, pasirinkdamas raudoną arba juodą spalvą. Teisingai pasirinkus, laimėjimas padvigubinamas, o neteisingai pasirinkus – prarandamas. Funkciją galima kartoti 4 kartus.
- Premijos pirkimo funkcija. Lošėjas gali už 100 kartų bendrą statymo sumą tiesiogiai įsigyti nemokamų sukimų funkciją. Įsigijus funkciją, sukasi būgnai ir jiems sustojus suteikiama 10 nemokamų sukimų. Taikomos tokios pat lošimo taisyklės, būgnų simbolių pasiskirstymo ir pakartotinio nemokamų sukimų aktyvavimo taisyklės kaip įprastai aktyvuotų nemokamų sukimų metu.

Išprotėjęs Juokdarys („Joker Gone Crazy“)

3479. Išprotėjęs Juokdarys („Joker Gone Crazy“) – tai 3 būgnų, 3 eilių ir 5 laimėjimo linijų lošimas.

- Mažiausias statymas: €0.10
- Didžiausias statymas: €250
- Didžiausias laimėjimas: €500 000

Taisyklės:

- Laiminčių simbolių kombinacijos sudaromos 5 fiksuotose laimėjimo linijose iš kairės į dešinę. Išmokamas laimėjimas už 3 tokių pačių simbolių kombinaciją bet kurioje laimėjimo linijoje. Išmokamas tik didžiausias laimėjimo linijos laimėjimas.
- Laukiniai simboliai pakeičia visus įprastus simbolius ir dalyvauja kaip pagrindinis simbolis aktyvuojant laukinių pakartotinių sukimų funkciją.
- Laukinių pakartotinių sukimų funkcija. Funkcija aktyvuojama kiekvieną kartą, kai laimėjimo linijoje atsiranda laukinis simbolis. Visos linijos, kuriose yra laukinis simbolis, užrakinamos ir lieka aktyvios visos funkcijos metu. Užrakintų linijų laimėjimai išmokami per kiekvieną kitą pakartotinį sukimą. Jei atsiranda nauja laimėjimo kombinacija, kurioje yra laukinis simbolis, atitinkama linija taip pat užrakinama. Pakartotinių sukimų funkcija tęsiama tol, kol atsiranda naujų laimėjimų su laukiniais simboliais. Kai naujų

laimėjimų su laukiniais simboliais nebelieka, atliekamas paskutinis pakartotinis sukimas, užrakintų linijų laimėjimai išmokami ir funkcija baigiasi. Laimėjimai už linijas be laukinių simbolių išmokami tik vieną kartą, o linijos nėra užrakinamos.

- Pilno stalo x2 funkcija. Funkcija aktyvuojama, kai visose 9 būgnų pozicijose pasirodo tas pats simbolis, įskaitant atvejus, kai simboliai pakeičiami laukiniais simboliais. Kai surenkama pilno stalo funkcija, to sukimo arba pakartotinio sukimo laimėjimas iš karto dauginamas iš 2. Pilno stalo funkcija nestabdo ir kitaip netrikdo pakartotinių sukimų sekos. Jei kai kurios linijos lieka užrakintos, pakartotinių sukimų funkcija tęsiama įprastai po daugiklio pritaikymo.
- Dvigubai arba nieko funkcija. Pasibaigus laimėjimų ciklui, įskaitant pakartotinių sukimų funkciją, jei laimėjimas yra bent 5x pagrindinis statymas, lošėjas gali rizikuoti laimėjimu dalyvaudamas 50/50 rizikos lošime ir pasirinkdamas raudoną arba juodą spalvą. Teisingai pasirinkus, laimėjimas padvigubinamas, o neteisingai pasirinkus prarandamas visas laimėjimas. Funkcija gali būti aktyvuojama iki 4 kartų iš eilės.

Džokerio Užtemimas („Joker's Eclipse“)

3480. Džokerio Užtemimas („Joker's Eclipse“) – tai 5 būgnų, 3 eilių ir 10-25 laimėjimo linijų lošimas.

- Mažiausias statymas: €0.10
- Didžiausias statymas: €50
- Didžiausias laimėjimas: €500 000

Taisyklės:

- Laimėjimų simbolių kombinacijos sudaromos lošimo aktyviose laimėjimo linijose iš kairės į dešinę. Išmokamas tik didžiausias laimėjimo linijos laimėjimas.
- Magijos simbolis veikia kaip laukinis ir sklaidos simbolis. Kaip laukinis simbolis jis pakeičia visus įprastus simbolius, o kaip sklaidos simbolis dalyvauja aktyvuojant nemokamų sukimų funkciją.
- Lošėjas turi galimybę įsigyti už tam tikrą kainą premijos pirkimo funkciją, kuri po pagrindinio lošimo aktyvuoja nemokamų sukimų funkciją.
- Nemokamų sukimų funkcija. Išsukus 3, 4 ar 5 magijos simbolius, aktyvuojama nemokamų sukimų funkcija ir suteikiama 10 nemokamų sukimų. Funkcijos metu pakartotinai išsukus 3, 4 ar 5 magijos simbolius, suteikiama papildomų 10 nemokamų sukimų. Nemokamų sukimų skaičiui limitas nėra taikomas.
- Išsiplečiančio simbolio funkcija. Prieš prasidedant nemokamiems sukimams, vienas įprastas simbolis atsitiktine tvarka parenkamas kaip išsiplečiantis simbolis. Nemokamų sukimų metu, jei 3 ar daugiau pasirinktų simbolių atsiranda 3 skirtinguose būgnuose, simbolis išsiplečia ir užima visas pozicijas kiekviename būgne, kuriame pasirodo. Išsiplėtusio simbolio laimėjimai skaičiuojami pagal išmokų lentelę, remiantis visu pasirinkto simbolio skaičiumi būgnuose, ir nereikalaujama, kad simboliai būtų šalia vienas kito. Išsiplėtusio simbolio laimėjimai vertinami po visų įprastų linijų laimėjimų, o nemokamų sukimų daugiklis taikomas prie išsiplėtusio simbolio laimėjimo sumos.
- Nemokamų sukimų daugiklio funkcija. Prieš prasidedant nemokamų sukimų funkcijai, atsitiktinis daugiklis parenkamas iš šių: 1x, 2x, 3x, 5x arba 10x. Nustatytas daugiklis taikomas visiems nemokamų sukimų funkcijos laimėjimams, įskaitant ir išsiplečiančio simbolio laimėjimus.
- Dvigubai arba nieko funkcija. Pasibaigus nemokamų sukimų funkcijai, lošėjas gali rizikuoti visu per nemokamų sukimų funkciją laimėtu laimėjimu, dalyvaudamas 50/50 kortų rizikos lošime ir pasirinkdamas raudoną arba juodą spalvą. Teisingai pasirinkus, laimėjimas padvigubinamas, neteisingai pasirinkus – prarandamas visas laimėjimas. Funkcija gali būti aktyvuojama iki 4 kartų iš eilės.

- Premijos pirkimo funkcija. Lošėjui įsigijus premijos pirkimą, atsitiktine tvarka parenkamas išsiplečiantis simbolis. Taip pat atsitiktine tvarka parenkamas nemokamų sukimų daugiklis: 1x, 2x, 3x, 5x arba 10x. Premijos pirkimo metu lošėjui suteikiama 10 nemokamų sukimų. Iš pradžių atliekamas pagrindinio lošimo sukimas, tada aktyvuojama pasirinkta funkcija.

Ra Ra Turtai („Ra Ra Riches“)

3481. Ra Ra Turtai („Ra Ra Riches“) – tai 5 būgnų, 3 eilių ir 10-25 laimėjimo linijų lošimas.

- Mažiausias statymas: €0.10
- Didžiausias statymas: €250
- Didžiausias laimėjimas: €500 000

Taisyklės:

- Laimėtų simbolių kombinacijos sudaromos lošimo aktyviose laimėjimo linijose iš kairės į dešinę. Išmokamas tik didžiausias laimėjimo linijos laimėjimas. Laukiniai simboliai pakeičia visus simbolius, išskyrus sklaidos simbolį.
- Lošėjas turi galimybę įsigyti už tam tikrą kainą premijos pirkimo funkciją, kuri aktyvuoja nemokamų sukimų funkciją.
- Nemokamų sukimų funkcija. Išsukus 3, 4 ar 5 sklaidos simbolius, aktyvuojama nemokamų sukimų funkcija ir suteikiama 10 nemokamų sukimų. Funkcijos metu pakartotinai išsukus 3, 4 ar 5 sklaidos simbolius, suteikiama papildomų 10 nemokamų sukimų. Nemokamų sukimų skaičiui limitas nėra taikomas.
- Nemokamų sukimų daugiklis. Prieš prasidedant nemokamų sukimų funkcijai, atsitiktine tvarka nustatomas daugiklis nuo 5x iki 100x. Nustatytas daugiklis taikomas visiems nemokamų sukimų funkcijos laimėjimams, įskaitant ir laimėjimo linijų laimėjimus.
- Dvigubai arba nieko. Pasibaigus nemokamų sukimų funkcijai, lošėjas gali rizikuoti visu per nemokamų sukimų funkciją laimėtu laimėjimu, dalyvaudamas 50/50 kortų rizikos lošime ir pasirinkdamas raudoną arba juodą spalvą. Teisingai pasirinkus, laimėjimas padvigubinamas, o neteisingai pasirinkus – prarandamas visas laimėjimas. Funkcija gali būti aktyvuojama iki 4 kartų iš eilės.
- Premijos pirkimas. Lošėjui įsigijus premijos pirkimą, suteikiama 10 nemokamų sukimų. Suteikti 10 nemokamų sukimų veikia taip pat kaip nemokamų sukimų funkcija pagrindiniame lošime, įskaitant nemokamų sukimų daugiklio parinkimą ir papildomai suteikiamus nemokamus sukimus išsukus 3 ar daugiau sklaidos simbolių funkcijos metu. Iš pradžių atliekamas pagrindinio lošimo sukimas, tada aktyvuojama pasirinkta funkcija.

Pirties Saga („Sauna Saga“)

3482. Pirties Saga („Sauna Saga“) – tai 5 būgnų, 3 eilių ir 10-25 laimėjimo linijų lošimas.

- Mažiausias statymas: €0.10
- Didžiausias statymas: €250
- Didžiausias laimėjimas: €500 000

Taisyklės:

- Laimėjimų simbolių kombinacijos sudaromos lošimo aktyviose laimėjimo linijose iš kairės į dešinę. Išmokamas tik didžiausias laimėjimo linijos laimėjimas. Saunos simbolis veikia kaip laukinis ir sklaidos simbolis. Kaip laukinis simbolis jis pakeičia visus įprastus simbolius, o kaip sklaidos simbolis dalyvauja aktyvuojant nemokamų sukimų funkciją.
- Lošėjas turi galimybę įsigyti už tam tikrą kainą premijos pirkimo funkciją, kuri aktyvuoja nemokamų sukimų funkciją.
- Nemokamų sukimų funkcija. Išsukus 3, 4 ar 5 Saunos simbolius, aktyvuojama nemokamų sukimų funkcija ir suteikiama 10 nemokamų sukimų. Funkcijos metu pakartotinai išsukus 3, 4 ar 5 Saunos simbolius, suteikiama papildomų 10 nemokamų sukimų. Nemokamų sukimų skaičiui limitas nėra taikomas.
- Išsiplečiantis simbolis. Prieš prasidedant nemokamiems sukimams, vienas įprastas simbolis atsitiktine tvarka parenkamas kaip išsiplečiantis simbolis. Nemokamų sukimų metu, jei 3 ar daugiau pasirinktų simbolių atsiranda 3 skirtinguose būgnuose, simbolis išsiplečia ir užima visas pozicijas kiekviename būgne, kuriame pasirodo. Išsiplėtusio simbolio laimėjimai skaičiuojami pagal laimėjimų lentelę, remiantis bendru pasirinkto simbolio skaičiumi būgnuose, todėl simboliai neprivalo būti išsidėstę greta vienas kito. Išsiplėtusio simbolio laimėjimai vertinami po visų įprastų laimėjimo linijų laimėjimų, o nemokamų sukimų daugiklis taikomas išsiplėtusio simbolio laimėjimo sumai.
- Nemokamų sukimų daugiklis. Prieš prasidedant nemokamų sukimų funkcijai, atsitiktine tvarka parenkamas vienas iš šių daugiklių: 1x, 2x, 3x, 5x arba 10x. Nustatytas daugiklis taikomas visiems nemokamų sukimų funkcijos laimėjimams, įskaitant ir išsiplečiančio simbolio laimėjimus.
- Dvigubai arba nieko. Pasibaigus nemokamų sukimų funkcijai, lošėjas gali rizikuoti visu per nemokamų sukimų funkciją laimėtu laimėjimu, dalyvaudamas 50/50 kortų rizikos lošime ir pasirinkdamas raudoną arba juodą spalvą. Teisingai pasirinkus, laimėjimas padvigubinamas, o neteisingai pasirinkus – prarandamas visas laimėjimas. Funkcija gali būti aktyvuojama iki 4 kartų iš eilės.
- Premijos pirkimas. Lošėjui įsigijus premijos pirkimą, atsitiktine tvarka parenkamas išsiplečiantis simbolis. Įsigijus premijos pirkimą, taip pat atsitiktine tvarka parenkamas nemokamų sukimų daugiklis: 1x, 2x, 3x, 5x arba 10x. Premijos pirkimo metu lošėjui suteikiama 10 nemokamų sukimų. Iš pradžių atliekamas pagrindinio lošimo sukimas, tada aktyvuojama pasirinkta funkcija.

Rūgštus Sukimų Siurprizas („Sour Spin Surprise“)

3483. Rūgštus Sukimų Siurprizas („Sour Spin Surprise“) – tai 5 būgnų, 3 eilių ir 10-25 laimėjimo linijų lošimas.

- Mažiausias statymas: €0.10
- Didžiausias statymas: €50
- Didžiausias laimėjimas: €500 000

Taisyklės:

- Laimėjimų simbolių kombinacijos sudaromos lošimo aktyviose laimėjimo linijose iš kairės į dešinę. Išmokamas tik didžiausias laimėjimo linijos laimėjimas. Laukiniai simboliai pakeičia visus simbolius, išskyrus sklaidos simbolį.
- Lošėjas turi galimybę įsigyti už tam tikrą kainą premijos pirkimo funkciją, kuri aktyvuoja nemokamų sukimų funkciją.
- Nemokamų sukimų funkcija. Išsukus 3, 4 ar 5 sklaidos simbolius, aktyvuojama nemokamų sukimų funkcija ir suteikiama 10 nemokamų sukimų. Funkcijos metu pakartotinai išsukus 3, 4 ar 5 sklaidos simbolius, suteikiama papildomų 10 nemokamų sukimų. Nemokamų sukimų skaičiui limitas nėra taikomas.

- Nemokamų sukimų daugiklis. Prieš prasidedant nemokamų sukimų funkcijai, atsitiktine tvarka parenkamas daugiklis nuo 5x iki 100x. Nustatytas daugiklis taikomas visiems nemokamų sukimų funkcijos laimėjimams, įskaitant ir laimėjimo linijų laimėjimus.
- Dvigubai arba nieko. Pasibaigus nemokamų sukimų funkcijai, lošėjas gali rizikuoti visu per nemokamų sukimų funkciją laimėtu laimėjimu, dalyvaudamas 50/50 kortų rizikos lošime ir pasirinkdamas „Saldžiai“ arba „Rūgščiai“. Teisingai pasirinkus, laimėjimas padvigubinamas, o neteisingai pasirinkus – prarandamas visas laimėjimas. Funkcija gali būti aktyvuojama iki 4 kartų iš eilės.
- Premijos pirkimas. Lošėjui įsigijus premijos pirkimą, suteikiama 10 nemokamų sukimų. Suteikti 10 nemokamų sukimų veikia taip pat kaip nemokamų sukimų funkcija pagrindiniame lošime, įskaitant nemokamų sukimų daugiklio parinkimą ir papildomai suteikiamus nemokamus sukimus išsukus 3 ar daugiau sklaidos simbolių funkcijos metu. Iš pradžių atliekamas sukimas, tada aktyvuojama pasirinkta funkcija.

Cukrus į Viršų! („SugarUp!“)

3484. Cukrus į Viršų! („SugarUp!“) – tai 6 būgnų ir 5 eilių lošimas.

- Mažiausias statymas: €0.10
- Didžiausias statymas: €100
- Didžiausias laimėjimas: €500 000

Taisyklės:

- Laimėjimai suteikiami, kai bet kurioje lošimo būgnų vietoje susidaro 8 arba daugiau vienodų simbolių grupės. Po kiekvieno laimėjimo taikoma kritimo funkcija, kuri tęsiasi tol, kol nebesusidaro naujų laiminčių kombinacijų. Sklaidos simbolis suteikia laimėjimą, kai išsukamas bet kurioje lošimo būgnų pozicijoje, nepriklausomai nuo grupių laimėjimų.
- 4 ar daugiau sklaidos simbolių atsiradimas bet kurioje lošimo būgnų vietoje aktyvuoja nemokamų sukimų funkciją ir suteikia sklaidos simbolių laimėjimą pagal išmokų lentelę. Sklaidos simboliai gali atsirasti tiek pagrindinio lošimo metu, tiek nemokamų sukimų metu.
- Kritimo funkcija. Po kiekvieno laimėjimo visi laimančiose grupėse dalyvavę simboliai pašalinami iš lošimo būgnų. Virš jų esantys simboliai nukrenta žemyn, užpildydami atsilaisvinusias pozicijas, o nauji simboliai pridedami iš viršaus. Po kiekvieno kritimo lošimo būgnai vertinami iš naujo. Kritimas tęsiasi tol, kol susidaro naujos laimančios simbolių grupės.
- Nemokamų sukimų funkcija. Nemokamų sukimų funkcija aktyvuojama, kai bet kurioje lošimo būgnų vietoje atsiranda 4, 5 arba 6 sklaidos simboliai. Suteikiama 10 nemokamų sukimų ir išmokamas sklaidos simbolių laimėjimas. Kritimo funkcija išlieka aktyvi ir nemokamų sukimų metu. Nemokamų sukimų metu išsukus 3 ar daugiau sklaidos simbolių, suteikiami papildomi 5 nemokami sukimai. Nemokami sukimai gali būti aktyvuojami pakartotinai be apribojimų.
- Nemokamų sukimų daugiklio funkcija. Nemokamų sukimų metu lošimo būgnuose gali atsirasti daugiklio simboliai, kurių vertės svyruoja nuo x2 iki x100. Visi to paties sukimo metu surinkti daugikliai sumuojami ir pritaikomi bendram to sukimo laimėjimui tik po to, kai užbaigiami visi kritimai. Daugikliai nesikaupia tarp skirtingų sukimų.
- Premijos pirkimo funkcija. Lošėjas gali bet kuriuo metu įsigyti nemokamų sukimų funkciją už 100x esamas statymas. Įsigijus funkciją, pagrindinio lošimo metu sukasi būgnai ir jiems sustojus suteikiama 10 nemokamų sukimų. Funkcijos metu taikomos tokios pačios lošimo taisyklės, simbolių pasiskirstymas ir pakartotinio aktyvavimo sąlygos kaip ir įprastai aktyvuojant nemokamus sukimus.

- Dvigubai arba nieko funkcija. Pasibaigus laimėjimų ciklui, įskaitant pakartotinių sukimų funkciją, jei laimėjimas yra bent 5x pagrindinis statymas, lošėjas gali rizikuoti laimėjimu dalyvaudamas 50/50 rizikos lošime ir pasirinkdamas raudoną arba juodą spalvą. Teisingai pasirinkus, laimėjimas padvigubinamas, o neteisingai pasirinkus prarandamas visas laimėjimas. Funkcija gali būti aktyvuojama iki 4 kartų iš eilės.

Zombių Bonanza („Zombie Bonanza“)

3485. Zombių Bonanza („Zombie Bonanza“) – tai 6 būgnų ir 5 eilių lošimas.

- Mažiausias statymas: €0.10
- Didžiausias statymas: €100
- Didžiausias laimėjimas: €500 000

Taisyklės:

- Lošime išmokami laimėjimai už simbolių grupes, kurias sudaro 8 ar daugiau vienodų simbolių. Laimėjimai už sklaidos simbolius išmokami jiems atsidūrus bet kurioje pozicijoje. Šie laimėjimai išmokami atskirai nuo simbolių grupių laimėjimų.
- Lošėjas gali įsigyti premijos pirkimo funkciją už sumą, lygią 100x statymo dydžio suma. Ši funkcija aktyvuoja nemokamų sukimų funkciją.
- Kritimo funkcija. Po kiekvienos laimančios simbolių grupės visi laimėjime dalyvavę simboliai pašalinami iš lošimo būgnų. Viršutiniai simboliai nukrenta vertikaliai, užpildydami tuščias vietas, o nauji simboliai krenta iš viršaus. Po kiekvieno kritimo atliekamas naujas laimėjimų vertinimas. Kritimas tęsiasi tol, kol per tą patį sukimą susidaro naujų laimančių simbolių grupių.
- Nemokamų sukimų funkcija. Išsukus 4, 5 ar 6 sklaidos simbolius, aktyvuojama nemokamų sukimų funkcija, suteikiama 10 nemokamų sukimų ir išmokamas laimėjimas už sklaidos simbolius. Kritimo funkcija išlieka aktyvi nemokamų sukimų metu. Nemokamų sukimų metu pakartotinai išsukus 3 ar daugiau sklaidos simbolių, suteikiami 5 papildomi nemokami sukimai. Nemokamų sukimų skaičiui limitas netaikomas.
- Nemokamų sukimų daugiklio funkcija. Nemokamų sukimų metu lošimo būgnuose gali atsirasti daugiklių simbolių, kurių vertės svyruoja nuo x2 iki x100. Visi to paties sukimo metu surinkti daugikliai sudedami ir pritaikomi bendram laimėjimui po visų simbolių kritimų. Daugikliai nesikaupia tarp skirtingų sukimų.
- Dvigubai arba nieko funkcija. Pasibaigus nemokamų sukimų funkcijai, lošėjas gali rizikuoti visu per nemokamus sukimus laimėtu laimėjimu, dalyvaudamas 50/50 spalvos pasirinkimo lošime ir pasirinkdamas raudoną arba juodą spalvą. Teisingai pasirinkus, laimėjimas padvigubinamas, o neteisingai pasirinkus prarandamas visas laimėjimas. Funkcija gali būti aktyvuojama iki 4 kartų iš eilės.
- Premijos pirkimo funkcija. Įsigijus premijos pirkimo funkciją, po pagrindinio lošimo lošėjui suteikiama 10 nemokamų sukimų. Šie nemokami sukimai veikia taip pat kaip pagrindiniame lošime aktyvuojama nemokamų sukimų funkcija, įskaitant kritimo funkciją ir galimybę išsukus 3 ar daugiau sklaidos simbolių aktyvuoti papildomus 5 nemokamus sukimus.