

Priedas Nr. 1 prie UAB „Novogaming Vilnius“
B kategorijos lošimo automatų salono lošimų
organizavimo reglamento

PATVIRTINTA: 2021 m. birželio 17 d.
Lošimų priežiūros tarnybos prie LR Finansų
ministerijos direktoriaus 2021-06-17
įsakymu Nr. DIE-390

UAB „NOVOGAMING VILNIUS“ B KATEGORIJS LOŠIMO AUTOMATŲ TAISYKLĖS

LOŠIMO AUTOMATO „JOLLY JOKER“ („LINKSMASIS JUOKDARYS“) TAISYKLĖS

1. Automato „JOLLY JOKER“ („Linksmasis juokdarys“) bendrosios taisyklės:

- 1.1. Automatas „JOLLY JOKER“ („Linksmasis juokdarys“) valdomas spaudžiant jo klavišus. Užrašai ant klavišų yra valstybine kalba ir nurodo, kokia automato funkcija bus vykdoma, paspaudus atitinkamą klavišą. Esant neaiškumams, automato darbo principus bei lošimų taisyklės privalo paaiškinti automatų salono darbuotojai.
- 1.2. Automatu „JOLLY JOKER“ („Linksmasis juokdarys“) pradedama lošti sukaupus lošėjo pageidaujamą kreditų sumą automato kreditų ekrane „KREDITAS“. Kreditai gaunami į automato tam skirtą angą įmetus 0,1, 0,2, 0,5, 1, 2 eurų nominalo metalinius pinigus. Tokiu pat principu lošėjas gali papildyti turimų kreditų kiekį, pasibaigus kiekvienam lošimui.
- 1.3. Sukaupus norimą kreditų sumą automato kreditų ekrane „KREDITAS“, lošėjas turi pasirinkti statymo dydį. Statymo dydis automate „JOLLY JOKER“ („Linksmasis juokdarys“) pasirenkamas paspaudus klavišą „STATYMAS“ arba „MAX STATYMAS“. Statymo dydis rodomas automatų statymo dydžio ekrane „STATYMAS“.
- 1.4. Pasirinkus statymo sumą, lošėjas turi paspausti klavišą „PRADĖTI/STARTAS“. Automatas pradeda pagrindinį lošimą. Kreditų ekrane „KREDITAS“ sukaupti kreditai sumažėja pasirinkto statymo sumos dydžiu. Po lošimo algoritmo programoje nustatyto laiko automatas pateikia pirminį lošimo rezultatą laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija nėra laiminga, pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija laiminga, automatas laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“ parodo laimėtą kreditų sumą.
- 1.5. Jei automate „JOLLY JOKER“ („Linksmasis juokdarys“) statymo suma buvo 0,5 euro, laimėjimas yra pervedamas į automato ekrane esantį banko skaitiklį „BANKAS“, kuris skirtas laimėtiems kreditams apskaityti lošimo pratęsimui bei pasiūlomas lošimo pratęsimas. „BANKAS“ skaitiklyje apskaitytus kreditus lošėjas gali bet kuriuo momentu

pervesti į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ automata paspaudžiant klavišą „PAIMTI“. Tokiu atveju pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Norėdamas dalyvauti lošimo pratęsime, lošėjas turi būti laimėjęs pagrindiniame lošime ir turėti kreditų banko skaitiklyje „BANKAS“. Kad pradėtų lošimo pratęsimą, reikia pasirinkti paskiriamų kreditų dydį. Šis dydis automata pasirenkamas paspaudus klavišą „STATYMAS“ arba „MAX STATYMAS“. Lošimo pratęsime paskirtų kreditų dydis rodomas automato ekrane „STATYMAS“. Pasirinkus paskiriamų kreditų sumą, lošėjas turi paspausti klavišą „PRADĖTI/STARTAS“. Automatas pradeda lošimo pratęsimą. Banko skaitiklyje „BANKAS“ sukaupti kreditai sumažėja lošimo pratęsime paskirtų kreditų dydžiu. Po lošimo algoritmo programoje nustatyto laiko automatas pateikia lošimo pratęsimo rezultatą laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“, o laimėtus kreditus perveda į banko skaitiklį „BANKAS“ susumuodamas jame buvusius, jei tokių buvo, ir laimėtus kreditus. Jei banko skaitiklio „BANKAS“ kreditų vertė pasiekia 100 (šimto) eurų sumą, lošimo pratęsimas automatiškai yra užbaigiamas, o banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Jei išsidėsciusių lošimo simbolių kombinacija nėra laiminga, lošimo pratęsimas tęsiamas tokia pat tvarka kaip ir pradedamas, kol banko skaitiklyje „BANKAS“ yra kreditų. Jei banko skaitiklyje „BANKAS“ kreditų nebelieka, lošimo pratęsimas automatiškai baigiasi. Lošėjas gali lošimo pratęsimą bet kuriuo metu nutraukti, paspaudęs klavišą „PAIMTI/BANKAS“. Tokiu atveju banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

1.6. Jei automata „JOLLY JOKER“ („Linksmasis juokdarys“) statymo suma buvo mažesnė nei 0,5 euro, visi laimėjimai automatiškai yra pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ ir pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Lošimo pratęsimas nesiūlomas.

2. Lošimo „JOLLY JOKER“ („Linksmasis juokdarys“) specialiosios taisyklės:

2.1. „JOLLY JOKER“ („Linksmasis juokdarys“) lošimas lošiamas 3 (trimis) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas, kuris lošiamas apatinėje automato dalyje esančiais būgnais ir lošimo pratęsimas, kuris lošiamas viršutinėje automato dalyje esančiais būgnais. Pagrindinio lošimo rezultatas apskaitomas vienoje arba 5 (penkiose) linijose, priklausomai nuo pasirinkto statymo dydžio. Lošimo pratęsimo rezultatas apskaitomas tik 5 (penkiose) linijose. Lošimo simbolių rūšys, laimingos jų kombinacijos ir laimėjimo dydis yra nurodyti ant automato. Laimėjimo rezultatą lemia atsitiktinumas, o jo dydis priklauso nuo lošimo simbolių rūšies, statymo ar kreditų paskyrimo dydžio. Šiame lošime laimima, kai išsidėsto 3 (trys) vienodi lošimo simboliai linijoje. Papildomų lošimo elementų ar rizikos šis lošimas neturi.

LOŠIMO AUTOMATO „HOT TIMER“ („KARŠTASIS LAIKRODIS“) TAISYKLĖS

3. Automato „HOT TIMER“ („Karštasis laikrodis“) bendrosios taisyklės:

- 3.1. Automatas „HOT TIMER“ („Karštasis laikrodis“) valdomas spaudžiant jo klavišus. Užrašai ant klavišų yra valstybine kalba ir nurodo, kokia automato funkcija bus vykdoma, paspaudus atitinkamą klavišą. Esant neaiškumams, automato darbo principus bei lošimų taisykles privalo paaiškinti automatų salono darbuotojai.
- 3.2. Automatu „HOT TIMER“ („Karštasis laikrodis“) pradėdama lošti sukaupus lošėjo pageidaujamą kreditų sumą automato kreditų ekrane „KREDITAS“. Kreditai gaunami į automato tam skirtą angą įmetus 0,1, 0,2, 0,5, 1, 2 eurų nominalo metalinius pinigus. Tokiu pat principu lošėjas gali papildyti turimų kreditų kiekį, pasibaigus kiekvienam lošimui.
- 3.3. Sukaupus norimą kreditų sumą automato kreditų ekrane „KREDITAS“, lošėjas turi pasirinkti statymo dydį. Statymo dydis automate „HOT TIMER“ („Karštasis laikrodis“) pasirenkamas paspaudus klavišą „STATYMAS“ arba „MAX STATYMAS“. Statymo dydis rodomas automatų statymo dydžio ekrane „STATYMAS“.
- 3.4. Pasirinkus statymo sumą, lošėjas turi paspausti klavišą „PRADĖTI/STARTAS“. Automatas pradeda pagrindinį lošimą. Kreditų ekrane „KREDITAS“ sukaupti kreditai sumažėja pasirinkto statymo sumos dydžiu. Po lošimo algoritmo programoje nustatyto laiko automatas pateikia pirminį lošimo rezultatą laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija nėra laiminga, pagrindinis lošimas pradėdamas iš naujo. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija laiminga, automatas laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“ parodo laimėtą kreditų sumą.
- 3.5. Jei automate „HOT TIMER“ („Karštasis laikrodis“) statymo suma buvo 0,5 euro, laimėjimas yra pervedamas į automato ekrane esantį banko skaitiklį „BANKAS“, kuris skirtas laimėtiems kreditams apskaityti lošimo pratęsimė bei pasiūlomas lošimo pratęsimas. „BANKAS“ skaitiklyje apskaitytus kreditus lošėjas gali bet kuriuo momentu pervesti į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ automata spaudžiant klavišą „PAIMTI“. Tokiu atveju pagrindinis lošimas pradėdamas iš naujo. Norėdamas dalyvauti lošimo pratęsimė, lošėjas turi būti laimėjęs pagrindiniame lošime ir turėti kreditų banko skaitiklyje „BANKAS“. Kad pradėtų lošimo pratęsimą, reikia pasirinkti paskiriamų kreditų dydį. Šis dydis automata pasirenkamas paspaudus klavišą „STATYMAS“ arba „MAX STATYMAS“. Lošimo pratęsimė paskirtų kreditų dydis rodomas automato ekrane „STATYMAS“. Pasirinkus paskiriamų kreditų sumą, lošėjas turi paspausti klavišą „PRADĖTI/STARTAS“. Automatas pradeda lošimo pratęsimą. Banko skaitiklyje „BANKAS“ sukaupti kreditai sumažėja lošimo pratęsimė paskirtų kreditų dydžiu. Po lošimo algoritmo programoje nustatyto laiko automatas pateikia lošimo pratęsimė rezultatą laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“, o laimėtus kreditus pveda į banko skaitiklį „BANKAS“ susumuodamas jame buvusius, jei tokių buvo, ir laimėtus kreditus. Jei banko skaitiklio „BANKAS“ kreditų vertė pasiekia 100 (šimto) eurų sumą, lošimo pratęsimas automatiškai yra užbaigiamas, o banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai

automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija nėra laiminga, lošimo pratęsimas tęsiamas tokia pat tvarka kaip ir pradedamas, kol banko skaitiklyje „BANKAS“ yra kreditų. Jei banko skaitiklyje „BANKAS“ kreditų nebelieka, lošimo pratęsimas automatiškai baigiasi. Lošėjas gali lošimo pratęsimą bet kuriuo metu nutraukti, paspaudęs klavišą „PAIMTI/BANKAS“. Tokiu atveju banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

3.6. Jei automato „HOT TIMER“ („Karštasis laikrodis“) statymo suma buvo mažesnė nei 0,5 euro, visi laimėjimai automatiškai yra pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ ir pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Lošimo pratęsimas nesiūlomas.

4. Lošimo „HOT TIMER“ („Karštasis laikrodis“) specialiosios taisyklės:

4.1. „HOT TIMER“ („Karštasis laikrodis“) lošimas lošiamas 3 (trimis) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas, kuris lošiamas apatinėje automato dalyje esančiais būgnais ir lošimo pratęsimas, kuris lošiamas viršutinėje automato dalyje esančiais 3 (trimis) arba 4 (keturiais) būgnais, 5 (penkiomis) ar 10 (dešimt) linijų priklausomai nuo lošimo pratęsime paskirtų kreditų dydžio. Pagrindinio lošimo rezultatas apskaitomas 1 (vienoje) arba 5 (penkiose) linijose priklausomai nuo pasirinkto statymo dydžio. Lošimo simbolių rūšys, laimingos jų kombinacijos, kreditų statymo, paskyrimo ir laimėjimo dydžiai yra nurodyti ant automato. Laimėjimo rezultata lemia atsitiktinumas, o jo dydis priklauso nuo lošimo simbolių rūšies, statymo (pagrindiniame lošime) ir kreditų paskyrimo (lošimo pratęsime) dydžio. Šiame lošime laimima, kai išsidėsto 3 (trys) vienodi lošimo simboliai linijoje pagrindiniame lošime arba 3 (trys) ar 4 (keturi) lošimo simboliai linijoje lošimo pratęsime ir/arba pasirodo juokdario simbolis 4 (ketvirtajame) lošimo būgne. Papildomų lošimo elementų ar rizikos šis lošimas neturi.

LOŠIMO AUTOMATO „CASINO 2000“ („KAZINO 2000“) TAISYKLĖS

5. Automato „CASINO 2000“ („Kazino 2000“) bendrosios taisyklės:

- 5.1. Automatas „CASINO 2000“ („Kazino 2000“) valdomas spaudžiant jo klavišus. Užrašai ant klavišų yra valstybine kalba ir nurodo, kokia automato funkcija bus vykdoma, paspaudus atitinkamą klavišą. Esant neaiškumams, automato darbo principus bei lošimų taisykles privalo paaiškinti automatų salono darbuotojai.
- 5.2. Automatu „CASINO 2000“ („Kazino 2000“) pradedama lošti sukaupus lošėjo pageidaujama kreditų sumą automato kreditų ekrane „KREDITAS“. Kreditai gaunami į automato tam skirtą angą įmetus 0,1, 0,2, 0,5, 1, 2 eurų nominalo metalinius pinigus. Tokiu pat principu lošėjas gali papildyti turimų kreditų kiekį, pasibaigus kiekvienam lošimui.
- 5.3. Sukaupus norimą kreditų sumą automato kreditų ekrane „KREDITAS“, lošėjas turi pasirinkti statymo dydį. Statymo dydis automate „CASINO 2000“ („Kazino 2000“) pasirenkamas paspaudus klavišą „STATYMAS“ arba „MAX STATYMAS“. Statymo dydis rodomas automatų statymo dydžio ekrane „STATYMAS“.
- 5.4. Pasirinkus statymo sumą, lošėjas turi paspausti klavišą „PRADĖTI/STARTAS“. Automatas pradeda pagrindinį lošimą. Kreditų ekrane „KREDITAS“ sukaupti kreditai sumažėja pasirinkto statymo sumos dydžiu. Po lošimo algoritmo programoje nustatyto laiko automatas pateikia pirminį lošimo rezultatą laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija nėra laiminga, pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija laiminga, automatas laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“ parodo laimėtą kreditų sumą.
- 5.5. Jei automate „CASINO 2000“ („Kazino 2000“) statymo suma buvo 0,5 euro, laimėjimas yra pervedamas į automato ekrane esantį banko skaitiklį „BANKAS“, kuris skirtas laimėtiems kreditams apskaityti lošimo pratęsime bei pasiūlomas lošimo pratęsimas. „BANKAS“ skaitiklyje apskaitytus kreditus lošėjas gali bet kuriuo momentu pervesti į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ automate paspaudžiant klavišą „PAIMTI“. Tokiu atveju pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Norėdamas dalyvauti lošimo pratęsime, lošėjas turi būti laimėjęs pagrindiniame lošime ir turėti kreditų banko skaitiklyje „BANKAS“. Kad pradėtų lošimo pratęsimą, reikia pasirinkti paskiriamų kreditų dydį. Šis dydis automate pasirenkamas paspaudus klavišą „STATYMAS“ arba „MAX STATYMAS“. Lošimo pratęsime paskirtų kreditų dydis rodomas automato ekrane „STATYMAS“. Pasirinkus paskiriamų kreditų sumą, lošėjas turi paspausti klavišą „PRADĖTI/STARTAS“. Automatas pradeda lošimo pratęsimą. Banko skaitiklyje „BANKAS“ sukaupti kreditai sumažėja lošimo pratęsime paskirtų kreditų dydžiu. Po lošimo algoritmo programoje nustatyto laiko automatas pateikia lošimo pratęsimo rezultatą laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“, o laimėtus kreditus pveda į banko skaitiklį „BANKAS“ susumuodamas jame buvusius, jei tokių buvo, ir laimėtus kreditus. Jei banko skaitiklio „BANKAS“ kreditų vertė pasiekia 100 (šimto) eurų sumą, lošimo pratęsimas automatiškai yra užbaigiamas, o banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai

automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija nėra laiminga, lošimo pratęsimas tęsiamas tokia pat tvarka kaip ir pradedamas, kol banko skaitiklyje „BANKAS“ yra kreditų. Jei banko skaitiklyje „BANKAS“ kreditų nebelieka, lošimo pratęsimas automatiškai baigiasi. Lošėjas gali lošimo pratęsimą bet kuriuo metu nutraukti, paspaudęs klavišą „PAIMTI/BANKAS“. Tokiu atveju banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai, automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

5.6. Jei automata „CASINO 2000“ („Kazino 2000“) statymo suma buvo mažesnė nei 0,5 euro, laimėjimai automatiškai nėra pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Laimėjimas gali būti pervedamas į kreditų skaitiklį „KREDITAI“ paspaudžiant klavišą „PAIMTI“.

6. Lošimo „CASINO 2000“ („Kazino 2000“) specialiosios taisyklės:

6.1. „CASINO 2000“ („Kazino 2000“) lošimas lošiamas 3 (trimis) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Pagrindinis lošimas lošiamas atliekant 6 (šešis) skirtingo dydžio statymus (1, 2, 4, 6, 8 arba 10 kreditų). Kai statymas yra 1 (vienas) kreditas, visi laimėjimų dydžiai, nurodyti ant automato turi būti padalijami iš 2 (dviejų) (pavyzdžiui trys vienoje eilėje esančios vyšnios duoda 10 kreditų laimėjimą), kadangi visi kiti statymai yra lyginis kreditų skaičius, todėl laimėjimų lentelė, nurodyta ant automato yra pritaikyta jiems. Kai statymai yra 2 (du) ir daugiau kreditų, laimėjimų dydžiai yra parodyti ant automato. Laiminga simbolių kombinacija, suteikianti didžiausią laimėjimą yra trys „Juokdario“ simboliai, išsidėstę vienoje linijoje.

6.2. Pagrindiniame lošime laimėjus, automatas siūlo riziką. Jos metu reikia atspėti, kokia moneta (herbas ar skaičius) pradės šviesti ant automato. Spėjant reikia paspausti klavišą „SKAIČIUS“ ar „HERBAS“. Jei paspaudus klavišą „HERBAS“ ant automato pradeda šviesti monetos herbas, – laimima, jei skaičius – laimėjimo netenkama. Paspaudus klavišą „PAIMTI“, rizikos atsisakoma, o laimėjimas pervedamas į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Jei pagrindiniame lošime ar lošiant riziką laimėjimą sudaro 20 (dvidešimt) ir daugiau kreditų, laimėti kreditai gali būti pervedami į banko skaitiklį „BANKAS“ paspaudus klavišą „STARTAS“, dar kartą paspaudus klavišą „STARTAS“ pradedamas lošti lošimo pratęsimas.

6.3. Lošimo simbolių rūšys, laimingos jų kombinacijos, kreditų statymo, paskyrimo ir laimėjimo dydžiai yra nurodyti ant automato. Laimėjimo rezultata lemia atsitiktinumas, o jo dydis priklauso nuo lošimo simbolių rūšies, statymo (pagrindiniame lošime) ir kreditų paskyrimo (lošimo pratęsimе) dydžio. Lošimo pratęsimе laimima, kai laimėjimo linijoje iškrenta 3 (trys) arba bet kurioje vietoje iškrenta 2 (du) juokdario simboliai.

LOŠIMO AUTOMATO „OLD TIMER“ („SENASIS LAIKRODIS“) TAISYKLĖS

7. Automato „OLD TIMER“ („Senasis laikrodis“) bendrosios taisyklės:

- 7.1. Automatas „OLD TIMER“ („Senasis laikrodis“) valdomas spaudžiant jo klavišus. Užrašai ant klavišų yra valstybine kalba ir nurodo, kokia automato funkcija bus vykdoma, paspaudus atitinkamą klavišą. Esant neaiškumams, automato darbo principus bei lošimų taisykles privalo paaiškinti automatų salono darbuotojai.
- 7.2. Automatu „OLD TIMER“ („Senasis laikrodis“) pradedama lošti sukaupus lošėjo pageidaujamą kreditų sumą automato kreditų ekrane „KREDITAS“. Kreditai gaunami į automato tam skirtą angą įmetus 0,1, 0,2, 0,5, 1, 2 eurų nominalo metalinius pinigus. Tokiu pat principu lošėjas gali papildyti turimų kreditų kiekį, pasibaigus kiekvienam lošimui.
- 7.3. Sukaupus norimą kreditų sumą automato kreditų ekrane „KREDITAS“, lošėjas turi pasirinkti statymo dydį. Statymo dydis automato „OLD TIMER“ („Senasis laikrodis“) pasirenkamas paspaudus klavišą „STATYMAS“ arba „MAX STATYMAS“. Statymo dydis rodomas automatų statymo dydžio ekrane „STATYMAS“.
- 7.4. Pasirinkus statymo sumą, lošėjas turi paspausti klavišą „PRADĖTI/STARTAS“. Automatas pradeda pagrindinį lošimą. Kreditų ekrane „KREDITAS“ sukaupti kreditai sumažėja pasirinkto statymo sumos dydžiu. Po lošimo algoritmo programoje nustatyto laiko automatas pateikia pirminį lošimo rezultatą laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija nėra laiminga, pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija laiminga, automatas laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“ parodo laimėtą kreditų sumą.
- 7.5. Jei automato „OLD TIMER“ („Senasis laikrodis“) statymo suma buvo 0,5 euro, laimėjimas yra pervedamas į automato ekrane esantį banko skaitiklį „BANKAS“, kuris skirtas laimėtiems kreditams apskaityti lošimo pratęsimu bei pasiūlomas lošimo pratęsimas. „BANKAS“ skaitiklyje apskaitytus kreditus lošėjas gali bet kuriuo momentu pervesti į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ automato paspaudžiant klavišą „PAIMTI“. Tokiu atveju pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Norėdamas dalyvauti lošimo pratęsimu, lošėjas turi būti laimėjęs pagrindiniame lošime ir turėti kreditų banko skaitiklyje „BANKAS“. Kad pradėtų lošimo pratęsimą, reikia pasirinkti paskiriamų kreditų dydį. Šis dydis automato pasirenkamas paspaudus klavišą „STATYMAS“ arba „MAX STATYMAS“. Lošimo pratęsimu paskirtų kreditų dydis rodomas automato ekrane „STATYMAS“. Pasirinkus paskiriamų kreditų sumą, lošėjas turi paspausti klavišą „PRADĖTI/STARTAS“. Automatas pradeda lošimo pratęsimą. Banko skaitiklyje „BANKAS“ sukaupti kreditai sumažėja lošimo pratęsimu paskirtų kreditų dydžiu. Po lošimo algoritmo programoje nustatyto laiko automatas pateikia lošimo pratęsimu rezultatą laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“, o laimėtus kreditus pveda į banko skaitiklį „BANKAS“ susumuodamas jame buvusius, jei tokių buvo, ir laimėtus kreditus. Jei banko skaitiklio „BANKAS“ kreditų vertė pasiekia 100 (šimto) eurų sumą, lošimo pratęsimas automatiškai yra užbaigiamas, o banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai

automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija nėra laiminga, lošimo pratęsimas tęsiamas tokia pat tvarka kaip ir pradedamas, kol banko skaitiklyje „BANKAS“ yra kreditų. Jei banko skaitiklyje „BANKAS“ kreditų nebelieka, lošimo pratęsimas automatiškai baigiasi. Lošėjas gali lošimo pratęsimą bet kuriuo metu nutraukti, paspaudęs klavišą „PAIMTI/BANKAS“. Tokiu atveju banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai, automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

7.6. Jei automata „OLD TIMER“ („Senasis laikrodis“) statymo suma buvo mažesnė nei 0,5 euro, visi laimėjimai automatiškai yra pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ ir pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Lošimo pratęsimas nesiūlomas.

8. Lošimo „OLD TIMER“ („Senasis laikrodis“) specialiosios taisyklės:

8.1. „OLD TIMER“ („Senasis laikrodis“) lošimas lošiamas 3 (trimis) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas, kuris lošiamas apatinėje automato dalyje esančiais 3 (trimis) būgnais vienoje arba 5 (penkiose) linijose ir lošimo pratęsimas, kuris lošiamas viršutinėje automato dalyje esančiais 3 (trimis) būgnais 5 (penkiomis) linijomis. Priklausomai nuo lošimo pratęsime paskirtų kreditų dydžio (dydžiai nurodyti ant automato), automatas pats atsuka artimiausią laimingą kombinaciją, jei iki jos trūko vieno (kai buvo paskirta 40 kreditų) ir trijų (kai buvo paskirta 100 kreditų) būgnų pasisukimų – žingsnių. Suteiktų būgnų pasisukimų – žingsnių skaičius parodomas ant automato esančiame būgnų pasisukimų - žingsnių skaitiklyje „ŽINGSNIAI“. Pagrindinio lošimo rezultatas apskaitomas 1 (vienoje) arba 5 (penkiose) linijose, priklausomai nuo pasirinkto statymo dydžio (atitinkamai 1 (vienas) arba 10 (dešimt) kreditų, kitokie statymų dydžiai negalimi). Lošimo simbolių rūšys, laimingos jų kombinacijos, kreditų statymo, paskyrimo ir laimėjimo dydžiai yra nurodyti ant automato. Laimėjimo rezultata lemia atsitiktinumas, o jo dydis priklauso nuo lošimo simbolių rūšies, statymo (pagrindiniame lošime) ir kreditų paskyrimo (lošimo pratęsime) dydžio. Šiame lošime laimima, kai išsidėsto 3 (trys) vienodi lošimo simboliai linijoje. Papildomų lošimo elementų ar rizikos šis lošimas neturi.

LOŠIMO AUTOMATO „WILD BULL“ („LAUKINIS BULIUS“) TAISYKLĖS

9. Automato „WILD BULL“ („Laukinis bulius“) bendrosios taisyklės:

- 9.1. Automatas „WILD BULL“ („Laukinis bulius“) valdomas spaudžiant jo klavišus. Užrašai ant klavišų yra valstybine kalba ir nurodo, kokia automato funkcija bus vykdoma, paspaudus atitinkamą klavišą. Esant neaiškumams, automato darbo principus bei lošimų taisykles privalo paaiškinti automatų salono darbuotojai.
- 9.2. Automatu „WILD BULL“ („Laukinis bulius“) pradedama lošti sukaupus lošėjo pageidaujama kreditų sumą automato kreditų ekrane „KREDITAS“. Kreditai gaunami į automato tam skirtą angą įmetus 0,1, 0,2, 0,5, 1, 2 eurų nominalo metalinius pinigus. Tokiu pat principu lošėjas gali papildyti turimų kreditų kiekį, pasibaigus kiekvienam lošimui.
- 9.3. Sukaupus norimą kreditų sumą automato kreditų ekrane „KREDITAS“, lošėjas turi pasirinkti statymo dydį. Statymo dydis automate „WILD BULL“ („Laukinis bulius“) pasirenkamas paspaudus klavišą „STATYMAS“ arba „MAX STATYMAS“. Statymo dydis rodomas automatų statymo dydžio ekrane „STATYMAS“.
- 9.4. Pasirinkus statymo sumą, lošėjas turi paspausti klavišą „PRADĖTI/STARTAS“. Automatas pradeda pagrindinį lošimą. Kreditų ekrane „KREDITAS“ sukaupti kreditai sumažėja pasirinkto statymo sumos dydžiu. Po lošimo algoritmo programoje nustatyto laiko automatas pateikia pirminį lošimo rezultatą laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija nėra laiminga, pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija laiminga, automatas laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“ parodo laimėtą kreditų sumą.
- 9.5. Jei automate „WILD BULL“ („Laukinis bulius“) statymo suma buvo 0,5 euro, laimėjimas yra pervedamas į automato ekrane esantį banko skaitiklį „BANKAS“, kuris skirtas laimėtiems kreditams apskaityti lošimo pratęsime bei pasiūlomas lošimo pratęsimas. „BANKAS“ skaitiklyje apskaitytus kreditus lošėjas gali bet kuriuo momentu pervesti į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ automate paspaudžiant klavišą „PAIMTI“. Tokiu atveju pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Norėdamas dalyvauti lošimo pratęsime, lošėjas turi būti laimėjęs pagrindiniame lošime ir turėti kreditų banko skaitiklyje „BANKAS“. Kad pradėtų lošimo pratęsimą, reikia pasirinkti paskiriamų kreditų dydį. Šis dydis automate pasirenkamas paspaudus klavišą „STATYMAS“ arba „MAX STATYMAS“. Lošimo pratęsime paskirtų kreditų dydis rodomas automato ekrane „STATYMAS“. Pasirinkus paskiriamų kreditų sumą, lošėjas turi paspausti klavišą „PRADĖTI/STARTAS“. Automatas pradeda lošimo pratęsimą. Banko skaitiklyje „BANKAS“ sukaupti kreditai sumažėja lošimo pratęsime paskirtų kreditų dydžiu. Po lošimo algoritmo programoje nustatyto laiko automatas pateikia lošimo pratęsimo rezultatą laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“, o laimėtus kreditus pveda į banko skaitiklį „BANKAS“ susumuodamas jame buvusius, jei tokių buvo, ir laimėtus kreditus. Jei banko skaitiklio „BANKAS“ kreditų vertė pasiekia 100 (šimto) eurų sumą, lošimo pratęsimas automatiškai yra užbaigiamas, o banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai

automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija nėra laiminga, lošimo pratęsimas tęsiamas tokia pat tvarka kaip ir pradedamas, kol banko skaitiklyje „BANKAS“ yra kreditų. Jei banko skaitiklyje „BANKAS“ kreditų nebelieka, lošimo pratęsimas automatiškai baigiasi. Lošėjas gali lošimo pratęsimą bet kuriuo metu nutraukti, paspaudęs klavišą „PAIMTI/BANKAS“. Tokiu atveju banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai, automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

- 9.6. Jei automata „WILD BULL“ („Laukinis bulius“) statymo suma buvo mažesnė nei 0,5 euro, laimėjimai automatiškai nėra pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Laimėjimas gali būti pervedamas į kreditų skaitiklį „KREDITAI“ paspaudžiant klavišą „PAIMTI“.

10. Lošimo „WILD BULL“ („Laukinis bulius“) specialiosios taisyklės:

- 10.1. „WILD BULL“ („Laukinis bulius“) lošimas lošiamas 3 (trimis) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas, kuris lošiamas apatinėje automato dalyje esančiais 3 (trimis) būgnais ir lošimo pratęsimas, kuris lošiamas viršutinėje automato dalyje esančiais 3 (trimis) būgnais. Pagrindinio lošimo rezultatas apskaitomas vienoje linijoje nepriklausomai nuo pasirinkto statymo dydžio. Lošimo pratęsimo rezultatas visada apskaitomas penkiose linijose. Lošimo simbolių rūšys, laimingos jų kombinacijos ir laimėjimo dydis yra nurodytas ant automato. Laimėjimo rezultatą lemia atsitiktinumas, o jo dydis priklauso nuo lošimo simbolių rūšies, statymo (pagrindiniame lošime) ir kreditų paskyrimo (lošimo pratęsime) dydžio. Šiame lošime laimima, kai išsidėsto 2 (du) (galioja tik vyšnios simboliui) ar 3 (trys) vienodi lošimo simboliai linijoje. Lošimo pratęsime, priklausomai nuo paskirtų kreditų sumos (jei paskirta 100 (vienas šimtas) ar 200 (du šimtai) kreditų), iškritęs buliaus simbolis trečiame būgne, pakeičia bet kokį kitą simbolį. Pagrindiniame lošime kiekvienas laimėjimas gali būti pervedamas į kreditų skaitiklį „KREDITAI“ paspaudžiant klavišą „PAIMTI“ arba automatas siūlo riziką. Jos metu reikia atspėti, koks vienas aritmetinis ženklas (pakaitomis mirksintis pliusas ir minusas) pradės tolygiai šviesti automato ekrane. Spėjant reikia paspausti klavišą „STARTAS“. Jei klavišo „STARTAS“ paspaudimo momentu automato ekrane švietė pliuso ženklas – laimima, jei minuso – laimėjimo netenkama. Paspaudus klavišą „PAIMTI“, rizikos atsisakoma, o laimėjimas pervedamas į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

LOŠIMO AUTOMATO „GOLDEN CROWN“ („AUKŠINĖ KARŪNA“) TAISYKLĖS

11. Automato „GOLDEN CROWN“ („Auksinė karūna“) bendrosios taisyklės:

- 11.1. Automatas „GOLDEN CROWN“ („Auksinė karūna“) valdomas spaudžiant jo klavišus. Užrašai ant klavišų yra valstybine kalba ir nurodo, kokia automato funkcija bus vykdoma, paspaudus atitinkamą klavišą. Esant neaiškumams, automato darbo principus bei lošimų taisykles privalo paaiškinti automatų salono darbuotojai.
- 11.2. Automatu „GOLDEN CROWN“ („Auksinė karūna“) pradedama lošti sukauptus lošėjo pageidaujama kreditų sumą automato kreditų ekrane „KREDITAS“. Kreditai gaunami į automato tam skirtą angą įmetus 0,1, 0,2, 0,5, 1, 2 eurų nominalo metalinius pinigus. Tokiu pat principu lošėjas gali papildyti turimų kreditų kiekį, pasibaigus kiekvienam lošimui.
- 11.3. Sukauptus norimą kreditų sumą automato kreditų ekrane „KREDITAS“, lošėjas turi pasirinkti statymo dydį. Statymo dydis automate „GOLDEN CROWN“ („Auksinė karūna“) pasirenkamas paspaudus klavišą „STATYMAS“ arba „MAX STATYMAS“. Statymo dydis rodomas automatų statymo dydžio ekrane „STATYMAS“.
- 11.4. Pasirinkus statymo sumą, lošėjas turi paspausti klavišą „PRADĖTI/STARTAS“. Automatas pradeda pagrindinį lošimą. Kreditų ekrane „KREDITAS“ sukaupti kreditai sumažėja pasirinkto statymo sumos dydžiu. Po lošimo algoritmo programoje nustatyto laiko automatas pateikia pirminį lošimo rezultatą laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija nėra laiminga, pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija laiminga, automatas laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“ parodo laimėtą kreditų sumą.
- 11.5. Jei automate „GOLDEN CROWN“ („Auksinė karūna“) statymo suma buvo 0,5 euro, laimėjimas yra pervedamas į automato ekrane esantį banko skaitiklį „BANKAS“, kuris skirtas laimėtiems kreditams apskaityti lošimo pratęsime bei pasiūlomas lošimo pratęsimas. „BANKAS“ skaitiklyje apskaitytus kreditus lošėjas gali bet kuriuo momentu pervesti į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ automato paspaudžiamas klavišas „PAIMTI“. Tokiu atveju pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Norėdamas dalyvauti lošimo pratęsime, lošėjas turi būti laimėjęs pagrindiniame lošime ir turėti kreditų banko skaitiklyje „BANKAS“. Kad pradėtų lošimo pratęsimą, reikia pasirinkti paskiriamų kreditų dydį. Šis dydis automato pasirenkamas paspaudus klavišą „STATYMAS“ arba „MAX STATYMAS“. Lošimo pratęsime paskirtų kreditų dydis rodomas automato ekrane „STATYMAS“. Pasirinkus paskiriamų kreditų sumą, lošėjas turi paspausti klavišą „PRADĖTI/STARTAS“. Automatas pradeda lošimo pratęsimą. Banko skaitiklyje „BANKAS“ sukaupti kreditai sumažėja lošimo pratęsime paskirtų kreditų dydžiu. Po lošimo algoritmo programoje nustatyto laiko automatas pateikia lošimo pratęsimo rezultatą laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“, o laimėtus kreditus pveda į banko skaitiklį „BANKAS“ susumuodamas jame buvusius, jei tokių buvo, ir laimėtus kreditus. Jei banko skaitiklio „BANKAS“ kreditų vertė pasiekia 100 (šimto) eurų sumą, lošimo pratęsimas automatiškai yra užbaigiamas, o banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai

automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija nėra laiminga, lošimo pratęsimas tęsiamas tokia pat tvarka kaip ir pradedamas, kol banko skaitiklyje „BANKAS“ yra kreditų. Jei banko skaitiklyje „BANKAS“ kreditų nebelieka, lošimo pratęsimas automatiškai baigiasi. Lošėjas gali lošimo pratęsimą bet kuriuo metu nutraukti, paspaudęs klavišą „PAIMTI/BANKAS“. Tokiu atveju banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai, automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

- 11.6. Jei automate „GOLDEN CROWN“ („Auksinė karūna“) statymo suma buvo mažesnė nei 0,5 euro, visi laimėjimai automatiškai yra pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ ir pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Lošimo pratęsimas nesiūlomas.

12. Lošimo „GOLDEN CROWN“ („Auksinė karūna“) specialiosios taisyklės:

- 12.1. „GOLDEN CROWN“ („Auksinė karūna“) lošimas lošiamas 5 (penkiais) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Pagrindinio lošimo rezultatas apskaitomas 1 (vienoje) linijoje nepriklausomai nuo pasirinkto statymo dydžio. Lošimo pratęsimo rezultatas apskaitomas 2 (dvejose), 4 (keturiose), 10 (dešimtyje) ar 20 (dvidešimtyje) linijų ir priklauso nuo paskirtų kreditų sumos, kurios nurodomos automato ekrane, kai yra paspaudžiamas klavišas „PAGALBA“. Lošimo simbolių rūšys, laimingos jų kombinacijos ir laimėjimo dydis taip pat parodomas automato ekrane, kai yra paspaudžiamas klavišas „PAGALBA“. Laimėjimo rezultatai lemia atsitiktinumą, o jo dydis priklauso nuo lošimo simbolių rūšies, statymo (pagrindiniame lošime) ar kreditų paskyrimo (lošimo pratęsime) dydžio. Šiame lošime laimima, kai išsidėsto nuo 3 (trijų), 4 (keturių) ar 5 (penkių) vienodų lošimo simbolių linijoje. Rizikos šis lošimas neturi.

LOŠIMO AUTOMATO „IMPERA QUATTRO II“ („IMPERA QUATRO II“) TAISYKLĖS

13. Automato „IMPERA QUATTRO II“ („Impera quatro II“) bendrosios taisyklės:

- 13.1. Automate „IMPERA QUATTRO II“ („Impera quatro II“) galima rinktis iš 5 (penkių) lošimų: „PLANET OCEAN“ („Vandenyno Planeta“), „ROULETTE“ („Ruletė“), „JACKS OR BETTER POKER“ („Geras Pokeris“), „MAGIC CARD“ („Stebuklinga Korta“) ir „MAGIC DIAMOND“ („Stebuklingas deimantas“).
- 13.2. Automatas „IMPERA QUATTRO II“ („Impera quatro II“) valdomi spaudžiant jų klavišus ir atitinkamą, prisilietimui jautraus ekrano vietą (toliau – klavišas). Užrašai ant klavišų yra valstybine kalba ir nurodo, kokia automato funkcija bus vykdoma, paspaudus atitinkamą klavišą. Esant neaiškumams, automato darbo principus bei lošimų taisykles privalo paaiškinti automatų salono darbuotojai.
- 13.3. Norint pradėti lošti automatu „IMPERA QUATTRO II“ („Impera quatro II“), reikia sukaupti lošėjo pageidaujamą kreditų sumą automato ekrane „KREDITAS“ bei pasirinkti vieną iš automato instaliuotų lošimų (paspaudžiamas atitinkamas lošimo pasirinkimo klavišas). Kreditai gaunami į automato tam skirtą angą įmetus 0,1, 0,2, 0,5, 1, 2 eurų nominalo metalinius pinigus. Tokiu pat principu lošėjas gali papildyti turimų kreditų kiekį, pasibaigus kiekvienam lošimui.
- 13.4. Sukaupus norimą kreditų sumą automato kreditų ekrane „KREDITAS“, lošėjas turi pasirinkti statymo dydį. Statymo dydis automato „IMPERA QUATTRO II“ („Impera quatro II“) pasirenkamas paspaudus klavišą „STATYMAS“ arba „MAX STATYMAS“. Statymo dydis rodomas automatų statymo dydžio ekrane „STATYMAS“.
- 13.5. Pasirinkus statymo sumą, lošėjas turi paspausti klavišą „PRADĖTI/STARTAS“. Automatas pradeda pagrindinį lošimą. Kreditų ekrane „KREDITAS“ sukaupti kreditai sumažėja pasirinkto statymo sumos dydžiu. Po lošimo algoritmo programoje nustatyto laiko automatas pateikia pirminį lošimo rezultatą laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija nėra laiminga, pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija laiminga, automatas laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“ parodo laimėtą kreditų sumą.
- 13.6. Jei automato „IMPERA QUATTRO II“ („Impera quatro II“) statymo suma buvo 0,5 euro, laimėjimas yra pervedamas į automato ekrane esantį banko skaitiklį „BANKAS“, kuris skirtas laimėtiems kreditams apskaityti lošimo pratęsime bei pasiūlomas lošimo pratęsimas. „BANKAS“ skaitiklyje apskaitytus kreditus lošėjas gali bet kuriuo momentu pervesti į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ automato paspaudžiant klavišą „PAIMTI“. Tokiu atveju pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Norėdamas dalyvauti lošimo pratęsime, lošėjas turi būti laimėjęs pagrindiniame lošime ir turėti kreditų banko skaitiklyje „BANKAS“. Kad pradėtų lošimo pratęsimą, reikia pasirinkti paskiriamų kreditų dydį. Šis dydis automato pasirenkamas paspaudus klavišą „STATYMAS“ arba „MAX STATYMAS“. Lošimo pratęsime paskirtų kreditų dydis rodomas automato ekrane

„STATYMAS“. Pasirinkus paskiriamų kreditų sumą, lošėjas turi paspausti klavišą „PRADĖTI/STARTAS“. Automatas pradeda lošimo pratęsimą. Banko skaitiklyje „BANKAS“ sukaupti kreditai sumažėja lošimo pratęsimu paskirtų kreditų dydžiu. Po lošimo algoritmo programoje nustatyto laiko automatas pateikia lošimo pratęsimą rezultatai laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“, o laimėtus kreditus perveda į banko skaitiklį „BANKAS“ susumuodamas jame buvusius, jei tokių buvo, ir laimėtus kreditus. Jei banko skaitiklio „BANKAS“ kreditų vertė pasiekia 100 (šimto) eurų sumą, lošimo pratęsimas automatiškai yra užbaigiamas, o banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija nėra laiminga, lošimo pratęsimas tęsiamas tokia pat tvarka kaip ir pradedamas, kol banko skaitiklyje „BANKAS“ yra kreditų. Jei banko skaitiklyje „BANKAS“ kreditų nebelieka, lošimo pratęsimas automatiškai baigiasi. Lošėjas gali lošimo pratęsimą bet kuriuo metu nutraukti, paspaudęs klavišą „PAIMTI/BANKAS“. Tokiu atveju banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai, automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Lošimo pratęsimu yra galima rizika. Lošimo pratęsimu galioja tokios pat lošimo taisyklės kaip ir pagrindiniame lošime.

13.7. Jei automato „IMPERA QUATTRO II“ („Impera quatro II“) statymo suma buvo mažesnė nei 0,5 euro, visi laimėjimai automatiškai nėra pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

13.8. Jei automato „IMPERA QUATTRO II“ („Impera quatro II“) lošėjas nori pasirinkti kitą lošimą, jis turi paspausti klavišą „IŠEITI/KITI“ arba „RINKTIS ŽAIDIMĄ“. Tokiu atveju automatas pereina į lošimo pasirinkimo režimą. Automato banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Pasirinkęs kitą lošimą, lošėjas pradeda naujo lošimo pagrindinį lošimą.

14. Automato „IMPERA QUATTRO II“ („Impera quatro II“) lošimo „PLANET OCEAN“ („Vandenyno Planeta“) specialiosios taisyklės:

14.1. „PLANET OCEAN“ („Vandenyno Planeta“) lošimo tikslas yra surinkti simbolių derinį, už kurį išmokamas laimėjimas.

14.2. Lošimas vykdomas lošimo automato ekrane sukantis 5 (penkiems) būgnams. Lošime galima lošti 10 (dešimčia) laimėjimo linijų.

14.3. Pradedant pagrindinį lošimą, lošėjas turi pasirinkti norimą statyti kreditų skaičių – 1 (vienas), 3 (trys), 5 (penki) arba 10 (dešimt) kreditų. Esant statymui 1 (vienas) kreditas, lošimas bus vykdomas 1 (vienoje) laimėjimų linijoje, esant 3 (trims) kreditams – 3 (trijose) laimėjimų linijose, 5 (penkiems) kreditams – 5 (penkiose) laimėjimų linijose ir esant 10 (dešimt) kreditų - 10 (dešimtyje) laimėjimų linijų. Šiame lošime laimima, kai išsidėsto 2 (du), 3 (trys), 4 (keturi) ar 5 (penki) vienodi lošimo simboliai linijoje. Lošimo simbolių rūšys, laimingos jų kombinacijos bei galimų laimėjimų lentelė nurodoma automato ekrane, paspaudus klavišą „PAGALBA“.

14.4. Lošėjui laimėjus, kai statymas yra 1 (vienas), 3 (trys) ir 5 (penki) kreditai, laimėjimas automatiškai pervedamas į lošimo automato kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

- 14.5. Lošėjui pasirinkus 10 (dešimties) kreditų statymą ir laimėjimo linijose gavus laimėjimą didesnę nei 20 (dvidešimt) kreditų, šis laimėjimas persikelia į „BANKO“ skaitiklį, iš kurio lošėjas gali paskirti kreditų tolimesniam pagrindinio lošimo pratęsimui. Lošimo pratęsimе lošėjas lošia tomis pačiomis laimėjimų linijomis, tik jau gali paskirti lošimui nuo 20 (dvidešimt) iki 200 (dviejų šimtų) (20, 40, 80, 160 ir 200) kreditų iš „BANKO“ skaitiklyje sukauptų kreditų. Visų laimėjimo linijų laimėjimai automatiškai susumuojami ir pervedami į „BANKO“ skaitiklį. Klavišo „PAIMTI“ pagalba lošėjas gali pervesti laimėtus kreditus į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ arba tęsti lošimą, kol pasiekіama maksimali 2000 (dviejų tūkstančių) kreditų suma.
- 14.6. Pagrindiniame lošime ir lošimo pratęsimе gali būti suteikti papildomi laimėjimai „Oyster Bank“ („Austrių bankas“), „Treasure Chest Bonus“ („Brangenybių skrynia“) ir „Amphora Bonus Award“ („Amforų apdovanojimas“).
- 14.7. „Amphora Bonus Award“ („Amforų apdovanojimas“). Išsidėsčius 4 (keturiems) „amforos“ simboliams būgnų lošimas keičiasi į „Amphora Bonus Award“ („Amforų Apdovanojimo“) lošimą, kurio metu lošėjui suteikiama galimybė rinkti „amforos“ simbolius. Lošėjas turi paliesti „amforos“ simbolius automato ekrane vieną po kito, kol pasirodo pabaigos simbolis. Kiekviena paliesta „amfora“ suteikia atsitiktinį kreditų skaičių, kuris sumuojasi ir persikelia į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Baigus „Amphora Bonus Award“ („Amforų Apdovanojimo“) lošimą, grįžtama prie būgnų lošimo.
- 14.8. „Oyster Bank“ („Austrių Bankas“). Išsidėsčius 4 (keturiems) „austrių“ simboliams, lošėjas gali lošti papildomą „Oyster Bank“ („Austrių Bankas“) lošimą. Jis turi paliesti „austrių“ simbolį automato ekrane. Austrei atsidarius, pasirodo skaičius. Pasirodę skaičiai sumuojasi ir dauginasi iš statymo sumos. Baigus „Oyster Bank“ („Austrių Bankas“) lošimą, laimėjimai persikelia į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ ir grįžtama prie būgnų lošimo.
- 14.9. „Treasure Chest Bonus“ („Brangenybių Skrynia“). Atsisukus „brangenybių skrynios“ simboliui, skrynia atsidaro ir laimėjimas padvigubėja. Laimėjimas persikelia į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.
- 14.10. Lošimo pratęsimе penkis kartus surinkus „monetas“ simbolį, lošėjui suteikiamas atsitiktinis laimėjimas, kurio dydis gali būti nuo 1 (vieno) iki 2000 (dviejų tūkstančių) kreditų.
- 14.11. Tiek pagrindiniame, tiek lošimo pratęsimе lošėjui surinkus maksimalų 2000 (dviejų tūkstančių) kreditų sumą, ekrane pasirodo užrašas „JACKPOT“ ir laimėjimas persikelia į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.
- 15. Automato „IMPERA QUATTRO II“ („Impera quattro II“) lošimo „ROULETTE“ („Ruletė“) specialiosios taisyklės:**
- 15.1. „ROULETTE“ („Ruletė“) lošimo tikslas – atspėti, į kurį ruletės rato skaičiumi pažymėtą laukelį įkris kamuoliukas.
- 15.2. Lošėjas, liesdamas lošimo automato ekraną, virtualiame ruletės lauke, dėlioja vieną ar kelis virtualius žetonus ant pasirinktų skaičių, jų grupių ar juodos/raudonos spalvos. Šių

- virtualių žetonų vertė gali būti 1 (vienas), 2 (du), 5 (penki) arba 10 (dešimt) kreditų.
- 15.3. Atlikus statymus, paspaudžiamas klavišas „STARTAS“. Ekrane pasirodo ruletė, kuri sukasi viena kryptimi, o kamuoliukas ruletės viduje kita kryptimi. Kai kamuoliukas sustoja skaičiumi pažymėtame laukelyje, skelbiamas laimingas skaičius ir spalva. Lošėjui ekrane pasirodo ruletės laukas. Visi laimėjimai, kurie yra susiję su iškritusiu skaičiumi yra pervedami į lošimo automato kreditų skaitiklį „KREDITAS“.
 - 15.4. Lošėjui pasirinkus 10 (dešimties) kreditų statymą ir laimėjus daugiau nei 20 (dvidešimt) kreditų, laimėti kreditai persikelia į „BANKO“ skaitiklį. Lošėjas iš „BANKO“ skaitiklio gali paskirti pagrindinio lošimo pratęsimui nuo 20 (dvidešimt) iki 200 (dviejų šimtų) (20, 40, 80, 160 ir 200) kreditų.
 - 15.5. Jeigu lošėjas atlieka statymą ant lyginių skaičių laukelių, o kamuoliukas išridena skaičių 0 (nulis), lošėjas praranda pusę savo statymo sumos.
 - 15.6. Paspaudus klavišą „PAGALBA“, automato ekrane išsamiai pateikiamas lošimo aprašymas, laimingos skaičių kombinacijos bei laimėjimų dydžiai.
 - 15.7. Lošimo metu lošėjui surinkus maksimalią 2000 (dviejų tūkstančių) kreditų sumą, automato ekrane pasirodo užrašas „JACKPOT“ ir laimėjimas persikelia į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.
- 16. Automato „IMPERA QUATTRO II“ („Impera quatro II“) lošimo „JACKS OR BETTER POKER“ („Geras Pokeris“) specialiosios taisyklės:**
- 16.1. „JACKS OR BETTER POKER“ („Geras Pokeris“) lošimo tikslas – surinkti kortų kombinaciją, už kurią būtų išmokamas laimėjimas.
 - 16.2. Lošimas automatu vyksta lošiant 52 (penkiasdešimt dviejų) kortų malka ir atliekant 2 (du) dalinimus. Pradedant lošimą lošėjas turi pasirinkti norimą statyti kreditų skaičių – 1 (vienas), 2 (du), 3 (trys), 5 (penki) arba 10 (dešimt) kreditų.
 - 16.3. Pirmas dalinimas. Paspaudęs klavišą „STATYMAS“, lošėjas pasirenka statymo dydį. Paspaudus klavišą „STARTAS“, išdalinamos 5 kortos. Po pirmojo padalinimo lošėjas, spausdamas klavišą „PALIKTI“, turi nuspręsti, kurias ir kiek kortų (nuo 1 (vienas) iki 5 (penkių)) jis nori palikti antrame dalinime. Paspaudus klavišą „PALIKTI“ antrą kartą, kortos palikimas antrame dalinime atšaukiamas.
 - 16.4. Antras dalijimas. Paspaudus klavišą „STARTAS“, atsiverčia naujos kortos, o kortos, kurios buvo paliktos po pirmo dalinimo, lieka tos pačios. Jeigu neiškrito laiminga kortų kombinacija, automato ekrane pasirodo užrašas „Lošimas baigtas“. Lošėjui surinkus laimingą kortų kombinaciją, laimėjusios kortos pažymimos užrašu „laimėjimas“. Kai laimima, lošėjas gali pasirinkti riziką arba paimti laimėjimą paspaudęs klavišą „PAIMTI“.
 - 16.5. Lošdamas riziką, lošėjas ekrane turi atspėti, ar užversta korta yra juodos, ar raudonos spalvos (spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos klavišą automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima, jei ne – laimėjimo netenkama). Lošėjui atspėjus, laimėjimas padidėja iki tos sumos, kuri yra nurodyta ekrane. Spėliojimas tęsiasi tol, kol lošėjas neatspėja kortos spalvos arba nusprendžia pasiimti laimėjimą, paspaudęs klavišą „PAIMTI“. Laimėjimas pervedamas į

kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Kai lošėjas neatspėja kortos spalvos, laimėjimas prarandamas. Baigus spėliojimą, grįžtama prie kortų dalinimo ir pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Lošėjui pasiekus 2000 (dviejų tūkstančių) kreditų sumą, visi laimėti kreditai persikelia į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ automatiškai.

- 16.6. Lošėjui pasirinkus 10 (dešimties) kreditų statymą ir rizikoje ar be jos laimėjus daugiau nei 20 (dvidešimt) kreditų, paspaudus klavišą „DAUGYBA“ šis laimėjimas perkeliama į „BANKO“ skaitiklį. Lošėjas gali pratęsti pagrindinį lošimą iš „BANKO“ skaitiklyje sukauptų kreditų ir paskirti nuo 20 (dvidešimt) iki 200 (dviejų šimtų) (20, 40, 80, 160 ir 200) kreditų.
 - 16.7. Lošimo metu lošėjui surinkus maksimalų 2000 (dviejų tūkstančių) kreditų sumą, ekrane pasirodo užrašas „JACKPOT“ ir laimėjimas persikelia į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.
 - 16.8. Laimingos kortų kombinacijos bei laimėjimų dydžiai yra nurodyti automato ekrane.
- 17. Automato „IMPERA QUATTRO II“ („Impera quattro II“) lošimo „MAGIC CARD“ („Stebuklinga Korta“) specialiosios taisyklės:**
- 17.1. „MAGIC CARD“ („Stebuklinga Korta“) lošimo tikslas – surinkti kortų kombinaciją, už kurią būtų išmokamas laimėjimas.
 - 17.2. Lošimas lošiamas 52 kortų malka ir Juokdario korta, atliekant 2 (du) dalinimus. Juokdarys gali pakeisti bet kurią kortą, laimingame kortų derinyje. Stebuklinga korta turi 2 (du) papildomus prizinius lošimus: „Mystery Bonus“ („Paslapties prizas“) bei „Magic bonus“ („Stebuklingas Prizas“). Šiame lošime galimi 5 (penki) skirtingi statymai – 1 (vienas), 2 (du), 3 (trys), 5 (penki) arba 10 (dešimt) kreditų.
 - 17.3. Pirmas dalinimas. Paspaudęs klavišą „STATYMAS“, lošėjas pasirenka statymo dydį. Paspaudus klavišą „STARTAS“, išdalinamos 5 kortos. Po pirmojo padalinimo, lošėjas, spausdamas klavišą „PALIKTI“, turi nuspręsti, kurias ir kiek kortų (nuo 1 (vienos) iki 5 (penkių)) jis nori palikti antrame dalinime. Paspaudus klavišą „PALIKTI“ antrą kartą, kortos palikimas antrame dalinime atšaukiamas.
 - 17.4. Antras dalijimas. Paspaudus klavišą „STARTAS“ padalinamos naujos kortos, o kortos, kurios buvo paliktos po pirmo dalinimo, lieka tos pačios. Jeigu lošėjas nelaimi, lošimas pradedamas iš naujo. Lošėjui surinkus laimingą kortų kombinaciją, laimėjusios kortos pažymimos užrašu „laimėjimas“ ir siūloma rizika, t. y. lošėjas turi atspėti aukštesnė ar žemesnė už septynakę užversta korta atsivers automato ekrane (jeigu užversta korta atsiverčia lygi septynakei, lošėjas, nei laimi, nei pralošia, jis gali spėti dar kartą. Jei pasirodo juokdario korta, lošėjas laimi visada). Lošiant riziką spaudžiamas klavišas „AUKŠTESNĖ“ ar „ŽEMESNĖ“. Lošėjas gali tęsti riziką arba paimti laimėjimą paspaudęs klavišą „PAIMTI“. Visi laimėti kreditai perkeliama į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.
 - 17.5. Rizika tęsiama kol lošėjas neatspėja arba nusprendžia paimti laimėjimą, paspaudęs klavišą „PAIMTI“, tada laimėjimas pervedamas į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Baigus riziką, kortų dalinimas pradedamas iš naujo. Lošėjui pasiekus 2000 (du tūkstančių) kreditų sumą, visi laimėti kreditai persikelia į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

- 17.6. Lošėjui pasirinkus 10 (dešimt) kreditų statymą ir rizikoje ar be jos laimėjus daugiau nei 20 (dvidešimt) kreditų, šis laimėjimas, paspaudus klavišą „DAUGYBA“, perkeliamas į „BANKO“ skaitiklį. Lošėjas gali pratęsti pagrindinį lošimą iš „BANKO“ skaitiklyje sukauptų kreditų ir paskirti nuo 20 (dvidešimt) iki 200 (dviejų šimtų) (20, 40, 80, 160 ir 200) kreditų.
- 17.7. Šiame lošime galimi du papildomi priziniai lošimai – „Paslapties Prizo“ laimėjimas ir „Stebuklingo Prizo“ laimėjimas. „Paslapties Prizo“ laimėjimo laukas rodomas viršutiniame dešiniame automato ekrano kampe, o „Stebuklingo Prizo“ – kairiame automato ekrano kampe.
- 17.8. Tam, kad lošėjas galėtų patekti į „Paslapties Prizo“ lošimą, jis turi surinkti 3 (tris) vienodas kortas, o jų vertė turi atitikti skaičiui (nuo 5 (penkių) iki 10 (dešimt)), kuris nurodytas „Paslapties Prizo“ lošimo lauko langelyje (jei langelyje rodomas skaičius 10 (dešimt) – reikia surinkti tris dešimtakes nenaudojant Juokdario kortos). Lošimo metu surinkus tris vienodas kortas, kurių vertė parodyta „Paslapties prizo“ lošimo lauko langelyje, užges vienas iš 10 (dešimties) „Paslapties Prizo“ lošimo lauko langelių, o automatas sugrįš prie kortų dalinimo. Lošėjui vėl surinkus tris vienodas kortas, kurių vertė parodyta kitame „Paslapties prizo“ lošimo lauko langelyje, jis užges. Kai tokiu būdu užges visi 10 (dešimt) „Paslapties prizo“ lošimo langelių, „Paslapties Prizo“ lošimo lauke parodys atsitiktinis laimėjimas (nuo 1 iki 2000 kreditų). Didžiausias galimas laimėjimas yra 2000 (du tūkstančiai) kreditų, kuris pervedamas į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.
- 17.9. „Stebuklingo Prizo“ lošimo lauko langelyje yra rodomi skaičiai nuo 5 (penkių) iki 10 (dešimt). Šis papildomas laimėjimas gaunamas surinkus keturias vienodas kortas, kurių vertė atitinka „Stebuklingo Prizo“ lošimo lauko langelyje parodytą skaičių (jeigu rodomas skaičius 5 (penki), reikia surinkti keturias penkakes). Surinkus reikiamos vertės kortas, lošėjas laimi „Stebuklingo Prizo“ lošimo lauke nurodytą kreditų skaičių, o šio lošimo lauko langelyje parodytas skaičius padidėja iki kitos artimiausios aukštesnės reikšmės (šiuo atveju iki 6 (šešių)), o automatas sugrįžta prie kortų dalinimo. Kitas papildomas laimėjimas jau bus gaunamas surinkus tik keturias šešiakes, kitas – keturias septynakes. Skaičiai „Stebuklingo Prizo“ lošimo lauko langelyje kiekvieną kartą eilės tvarka padidės, kol bus pasiektas skaičius 10 (dešimt). Šiuo atveju surinkus keturias dešimtakes ir laimėjus lošimo lauke nurodytą kreditų skaičių, „Stebuklingo Prizo“ lošimo lauko langelyje pasirodys skaičius 5 (penki) (reikia surinkti keturias penkiakes), o automatas pereis prie kortų dalinimo. Didžiausias galimas laimėjimas yra 2000 (du tūkstančiai) kreditų, kuris pervedamas į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.
- 17.10. Lošimo metu lošėjui surinkus maksimalią 2000 (dviejų tūkstančių) kreditų sumą, ekrane pasirodo užrašas „JACKPOT“ ir laimėjimas persikelia į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.
- 17.11. Laimingos kortų kombinacijos bei laimėjimų dydžiai yra nurodyti automato ekrane.
- 18. Automato „IMPERA QUATTRO II“ („Impera quatro II“) lošimo „MAGIC DIAMOND“ („Stebuklingas deimantas“) specialiosios taisyklės:**
- 18.1. „MAGIC DIAMOND“ („Stebuklingas deimantas“) lošimo tikslas – išsukti simbolių

- derinį, už kurį suteikiamas laimėjimų lentelėje nustatytas laimėjimas.
- 18.2. Lošimas lošiamas trimis būgnais penkiose laimėjimų linijose. Lošime galimi keturi skirtingi statymai – 1 (vienas), 3 (trys), 5 (penki) arba 10 (dešimt) kreditų. Kai statymas yra 1 (vienas) kreditas, lošiama 1 (vienoje) laimėjimų linijoje, kai statymui 3 (trys) kreditai, lošiama 3 (trijose) laimėjimų linijose, kai statymas 5 (penki) ir 10 (dešimt) kreditų, lošiama penkiomis laimėjimų linijomis.
 - 18.3. Paspaudus klavišą „STARTAS“, automato ekrane rodomi būgnai pradeda sukstis. Būgnams sustojus, automatas suskaičiuoja laimėjimus. Bet kurioje aktyvioje laimėjimų linijoje iš kairės į dešinę pasikartojus 3 (trims) vienodiems lošimų simboliams, lošėjas laimi laimėjimų lentelėje nurodytą kreditų sumą. Laimėjus keliuose laimėjimų linijose, visi laimėjimai automatiškai susumuojami. Paspaudus mygtuką „PAGALBA“ ekrane pateikiamas lošimo aprašymas bei laimėjimų lentelė.
 - 18.4. Lošėjui lošiant su 1 (vieno), 3 (trijų), 5 (penkių) ir 10 (dešimt) kreditų statymu ir laimėjus mažiau nei 20 (dvidešimt) kreditų bei paspaudus klavišą „PAIMTI“, laimėjimas pervedamas į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Paspaudus klavišą „DAUGYBA“, lošėjas lošia riziką. Lošiant riziką, lošėjas turi atspėti kokios spalvos, žalios ar rausvos, kirminiukas pasirodys iš kepurės (spėjant reikia paspausti žalios arba rausvos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus rausvos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo rausvas kirminiukas – laimima, jei ne – laimėjimo netenkama). Kai lošėjas atspėja kirminiuko spalvą, laimėjimas padvigubėja ir lošėjui suteikiama galimybė dar padvigubinti laimėjimą. Kai lošėjas neatspėja, jis praranda savo laimėjimą. Lošėjas gali sustabdyti riziką bet kuriuo metu paspausdamas klavišą „PAIMTI“. Tokiu atveju lošėjo laimėjimas persikelia į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Didžiausias galimas laimėjimas 2000 (du tūkstančiai) kreditų.
 - 18.5. Prie bet kurio statymo dydžio lošėjui laimėjus daugiau nei 20 kreditų ir paspaudus klavišą „PAIMTI“, šis laimėjimas perkeliamas į „BANKO“ skaitiklį, o paspaudus klavišą „DAUGYBA“, lošėjas gali lošti riziką. Lošimo pratęsimė iš „BANKO“ skaitiklio galima paskirti 10 (dešimt), 20 (dvidešimt) ar 100 (šimtą) kreditų arba paspaudus klavišą „PAIMTI“, „BANKO“ skaitiklyje esančius kreditus perversi į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Didžiausias galimas laimėjimas 2000 (du tūkstančiai) kreditų.
 - 18.6. Lošimo metu lošėjui surinkus maksimalų 2000 (dviejų tūkstančių) kreditų sumą, ekrane pasirodo užrašas „JACKPOT“ ir laimėjimas persikelia į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

LOŠIMO AUTOMATO „GOLDEN ISLAND NEVADA“ („AUKŠINĖ NEVADOS SALA“) TAISYKLĖS

19. Automato „GOLDEN ISLAND NEVADA“ („Auksinė Nevados sala“) bendrosios taisyklės:

- 19.1. Automate „GOLDEN ISLAND NEVADA“ („Auksinė Nevados sala“) galima rinktis iš 12 (dvylikos) lošimų: „EURO SOCCER“ („Europietiškas futbolas“), „INDIAN TREASURE“ („Indėnų lobis“), „CARIBBEAN GOLD“ („Karibų auksas“), „ROYAL LINER“ („Karališkasis laivinis“), „ROULETTE“ („Ruletė“), „KENO“ („Keno“), „ROYAL POKER“ („Karališkasis pokeris“), „ALOHA HAWAII“ („Sveikas Havajuose“), „HOT FRUITS“ („Karšti vaisiai“), „SECRETS OF MAYA“ („Majų paslaptys“), „MYSTIC OCEAN“ („Mistinis vandenynas“) ir „BLACK PEARL“ („Juodasis perlas“).
- 19.2. Automatas „GOLDEN ISLAND NEVADA“ („Auksinė Nevados sala“) valdomas spaudžiant jo klavišus ir atitinkamą, prisilietimui jautraus ekrano vietą. Užrašai ant klavišų yra valstybine kalba ir nurodo, kokia automato funkcija bus vykdoma, paspaudus atitinkamą klavišą. Esant neaiškumams, automato darbo principus bei lošimų taisykles privalo paaiškinti automatų salono darbuotojai.
- 19.3. Norint pradėti lošti automatu „GOLDEN ISLAND NEVADA“ („Auksinė Nevados sala“), reikia sukaupti lošėjo pageidaujama kreditų sumą automato ekrane „KREDITAS“ bei pasirinkti vieną iš instaliuotų lošimų (paspaudžiamas atitinkamas lošimo pasirinkimo klavišas). Kreditai gaunami į automato tam skirtą angą įmetus 0,1, 0,2, 0,5, 1, 2 eurų nominalo metalinius pinigus. Tokiu pat principu lošėjas gali papildyti turimų kreditų kiekį, pasibaigus kiekvienam lošimui.
- 19.4. Sukaupus norimą kreditų sumą automato kreditų ekrane „KREDITAS“, lošėjas turi pasirinkti statymo dydį. Statymo dydis automata pasirenkamas paspaudus klavišą „STATYMAS“ arba „MAX STATYMAS“. Statymo dydis rodomas automatų statymo dydžio ekrane „STATYMAS“.
- 19.5. Pasirinkus statymo sumą, lošėjas turi paspausti klavišą „PRADĖTI/STARTAS“. Automatas pradeda pagrindinį lošimą. Kreditų ekrane „KREDITAS“ sukaupti kreditai sumažėja pasirinkto statymo sumos dydžiu. Po lošimo algoritmo programoje nustatyto laiko automatas pateikia pirminį lošimo rezultatą laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija nėra laiminga, pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija laiminga, automatas laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“ parodo laimėtą kreditų sumą.
- 19.6. Jei automata „GOLDEN ISLAND NEVADA“ („Auksinė Nevados sala“) statymo suma buvo 0,5 euro, laimėjimas yra pervedamas į automato ekrane esantį banko skaitiklį „BANKAS“, kuris skirtas laimėtiems kreditams apskaityti lošimo pratęsime bei pasiūlomas lošimo pratęsimas. „BANKAS“ skaitiklyje apskaitytus kreditus lošėjas gali bet kuriuo momentu pervesti į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ automata paspaudžiant

klavišą „PAIMTI“. Tokiu atveju pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Norėdamas dalyvauti lošimo pratęsimе, lošėjas turi būti laimėjęs pagrindiniame lošime ir turėti kreditų banko skaitiklyje „BANKAS“. Kad pradėtų lošimo pratęsimą, reikia pasirinkti paskiriamų kreditų dydį. Šis dydis automata pasirenkamas paspaudus klavišą „STATYMAS“ arba „MAX STATYMAS“. Lošimo pratęsimе paskirtų kreditų dydis rodomas automato ekrane „STATYMAS“. Pasirinkus paskiriamų kreditų sumą, lošėjas turi paspausti klavišą „PRADĖTI/STARTAS“. Automatas pradeda lošimo pratęsimą. Banko skaitiklyje „BANKAS“ sukaupti kreditai sumažėja lošimo pratęsimе paskirtų kreditų dydžiu. Po lošimo algoritmo programoje nustatyto laiko automatas pateikia lošimo pratęsimо rezultata laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“, o laimėtus kreditus perveda į banko skaitiklį „BANKAS“ susumuodamas jame buvusių, jei tokių buvo, ir laimėtus kreditus. Jei banko skaitiklio „BANKAS“ kreditų vertė pasiekia 100 (šimto) eurų sumą, lošimo pratęsimas automatiškai yra užbaigiamas, o banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija nėra laiminga, lošimo pratęsimas tęsiamas tokia pat tvarka kaip ir pradedamas, kol banko skaitiklyje „BANKAS“ yra kreditų. Jei banko skaitiklyje „BANKAS“ kreditų nebelieka, lošimo pratęsimas automatiškai baigiasi. Lošėjas gali lošimo pratęsimą bet kuriuo metu nutraukti, paspaudęs klavišą „PAIMTI/BANKAS“. Tokiu atveju banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai, automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Lošimo pratęsimе yra galima rizika. Lošimo pratęsimе galioja tokios pat lošimo taisyklės kaip ir pagrindiniame lošime.

19.7. Jei automata „GOLDEN ISLAND NEVADA“ („Auksinė Nevados sala“) statymo suma buvo mažesnė nei 0,5 euro, visi laimėjimai automatiškai nėra pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

19.8. Jei automata „GOLDEN ISLAND NEVADA“ („Auksinė Nevados sala“) lošėjas nori pasirinkti kitą lošimą, jis turi paspausti klavišą „IŠEITI/KITI“ arba „RINKTIS ŽAIDIMĄ“. Tokiu atveju automatas pereina į lošimo pasirinkimo režimą. Automato banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Pasirinkęs kitą lošimą, lošėjas pradeda naujo lošimo pagrindinį lošimą.

20. Automata „GOLDEN ISLAND NEVADA“ („Auksinė Nevados sala“) lošimo „EURO SOCCER“ („Europietiškas futbolas“) specialiosios taisyklės:

20.1. „EURO SOCCER“ („Europietiškas futbolas“) lošimo tikslas – išsukti simbolių derinį, už kurį suteikiamas laimėjimų lentelėje nustatytas laimėjimas. Lošimas lošiamas 5 (penkiais) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 10 (dešimtyje) linijų. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Lošimo simbolių rūšys bei laimingi jų deriniai yra nurodyti lošimo automato ekrane. Laimėjimo rezultata lemia atsitiktinumai, o jo dydis yra nenuspėjamas ir priklauso nuo simbolių derinio, iškritusio lošimo metu. Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto statymo sumą.

- 20.2. Šiame lošime laimima, kai paeiliui išsidėsto nuo 2 (dviejų) iki 5 (penkių) vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę. Lošimo metu iškritęs „kamuolio“ simbolis atstoja bet kurią kitą simbolį, išskyrus „vartų“ simbolį. Jei lošimo metu vienoje iš dešimties linijų atsitiktinai išsidėsto 3 (trys), 4 (keturi) ar 5 (penki) „vartų“ simboliai, lošėjas laimi 15 (penkiolika) papildomų lošimo pratęsimų („prizinių lošimų“), kurių lošimo metu lošėjo sukaupti kreditai nėra atskaitomi. „Prizinių lošimų“ metu taip pat galima laimėti papildomų 15 (penkiolika) „prizinių lošimų“. „Priziniai lošimai“ vyksta pagal tokias pačias taisykles kaip ir pagrindinis lošimas.
- 20.3. Lošimo metu lošėjui surinkus maksimalų galimą laimėjimą (200 kartų statymo sumos), ekrane pasirodo užrašas, kad laimėtas didžiausias galimas laimėjimas, o laimėta suma persikelia į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ ir pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo.
- 20.4. Lošimo metu laimėjus kreditų, lošėjas gali padvigubinti laimėjimą – rizikuoti, t. y. lošimo automato ekrane pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta viena korta. Lošėjas spausdamas raudoną arba juodą klavišą „ŽAISTI“, spėja užverstos kortos spalvą (juoda ar raudona). Užverstai kortai atsivertus ir lošėjui atspėjus kortos spalvą, laimėjimas padvigubinamas. Dvigubinti laimėjimą galima iki 5 (penkių) kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos, lošėjas praranda galimybę dvigubinti toliau.
- 21. Automato „GOLDEN ISLAND NEVADA“ („Aukštinė Nevados sala“) lošimo „INDIAN TREASURE“ („Indėnų lobis“) specialiosios taisyklės:**
- 21.1. „INDIAN TREASURE“ („Indėnų lobis“) lošimo tikslas – išsukti laimingą simbolių derinį. Lošimas lošiamas 5 (penkiais) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 10 (dešimtyje) linijų. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Lošimo simbolių rūšys bei laimingi jų deriniai yra nurodyti lošimo automato ekrane. Laimėjimo rezultatą lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra nenusipėjamas ir priklauso nuo simbolių derinio, iškritusio lošimo metu. Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto statymo sumą.
- 21.2. Šiame lošime laimima, kai paeiliui išsidėsto nuo 2 (dviejų) iki 5 (penkių) vienodų lošimo simbolių linijoje skaičiuojant iš kairės į dešinę. Lošimo metu iškritęs „pocahonta“ simbolis atstoja bet kurią kitą simbolį, išskyrus „lobio“ simbolį. Jei lošimo metu vienoje iš dešimties linijų atsitiktinai išsidėsto 3 (trys), 4 (keturi) ar 5 (penki) „lobio“ simboliai, lošėjas laimi 15 (penkiolika) papildomų lošimo pratęsimų („prizinių lošimų“), kurių lošimo metu lošėjo sukaupti kreditai nėra atskaitomi. „Prizinių lošimų“ metu taip pat galima laimėti papildomų 15 (penkiolika) „prizinių lošimų“. „Priziniai lošimai“ vyksta pagal tokias pačias taisykles kaip ir pagrindinis lošimas.
- 21.3. Lošimo metu lošėjui surinkus maksimalų galimą laimėjimą (200 kartų statymo sumos), ekrane pasirodo užrašas, kad laimėtas didžiausias galimas laimėjimas, o laimėta suma persikelia į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ ir pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo.
- 21.4. Lošimo metu laimėjus kreditų, lošėjas gali padvigubinti laimėjimą - rizikuoti, t.y. lošimo automato ekrane pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta viena korta. Lošėjas spausdamas raudoną arba juodą klavišą „ŽAISTI“, spėja užverstos kortos

spalvą (juoda ar raudona). Užverstai kortai atsivertus ir lošėjui atspėjęs kortos spalvą, laimėjimas padvigubinamas. Dvigubinti laimėjimą galima iki 5 (penkių) kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjęs kortos spalvos, lošėjas praranda galimybę dvigubinti toliau.

22. Automato „GOLDEN ISLAND NEVADA“ („Auksinė Nevados sala“) lošimo „CARIBBEAN GOLD“ („Karibų auksas“) specialiosios taisyklės:

22.1. „CARIBBEAN GOLD“ („Karibų auksas“) lošimo tikslas – išsukti laimingą simbolių derinį. Lošimas lošiamas 5 (penkiais) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 (penkiose) linijose. Lošimo simbolių rūšys bei laimingi jų deriniai yra nurodyti lošimo automato ekrane. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Laimėjimo rezultatai lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra nenusipėjamas ir priklauso nuo simbolių derinio, iškritusio lošimo metu. Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto statymo sumą. Šiame lošime laimima, kai paeiliui išsidėsto nuo 2 (dviejų) iki 5 (penkių) vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę.

22.2. Lošimo metu laimėjus kreditų, lošėjas gali padvigubinti laimėjimą – rizikuoti, t. y. lošimo automato ekrane pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta viena korta. Lošėjas spausdamas raudoną arba juodą klavišą „ŽAISTI“, spėja užverstos kortos spalvą (juoda ar raudona). Užverstai kortai atsivertus ir lošėjui atspėjęs kortos spalvą, laimėjimas padvigubinamas. Dvigubinti laimėjimą galima iki 5 (penkių) kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjęs kortos spalvos, lošėjas praranda galimybę dvigubinti toliau.

23. Automato „GOLDEN ISLAND NEVADA“ („Auksinė Nevados sala“) lošimo „ROYAL LINER“ („Karališkasis laineris“) specialiosios taisyklės:

23.1. „ROYAL LINER“ („Karališkasis laineris“) lošimo tikslas – išsukti laimingą simbolių derinį. Lošimas lošiamas 9 (devyniais) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 (penkiose) linijose. Šiame lošime laimima kai paeiliui išsidėsto nuo 2 (dviejų) iki 3 (trijų) vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę. Lošimo simbolių rūšys bei laimingi jų deriniai yra nurodyti lošimo automato ekrane. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Laimėjimo rezultatai lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra nenusipėjamas ir priklauso nuo simbolių derinio (iškritusio lošimo metu). Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto statymo sumą.

23.2. Lošimo metu laimėjus kreditų, lošėjas gali padvigubinti laimėjimą - rizikuoti, t. y. lošimo automato ekrane pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta viena korta. Lošėjas spausdamas raudoną arba juodą klavišą „ŽAISTI“, spėja užverstos kortos spalvą (juoda ar raudona). Užverstai kortai atsivertus ir lošėjui atspėjęs kortos spalvą, laimėjimas padvigubinamas. Dvigubinti laimėjimą galima iki 5 (penkių) kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjęs kortos spalvos, lošėjas praranda galimybę dvigubinti toliau.

24. Automato „GOLDEN ISLAND NEVADA“ („Auksinė Nevados sala“) lošimo „ROULETTE“ („Ruletė“) specialiosios taisyklės:

24.1. „ROULETTE“ („Ruletė“) lošimo tikslas – atspėti į kurį ruletės rato skaičiumi pažymėtą

- laukelį įkris kamuoliukas.
- 24.2. Lošėjas, liesdamas lošimo automato ekraną, virtualiame ruletės lauke, dėlioja vieną ar kelis virtualius žetonus ant pasirinktų skaičių, jų grupių ar juodos/raudonos spalvos. Paspaudus klavišą „PAGALBA“, automato ekrane išsamiai pateikiamas lošimo aprašymas, laimingos skaičių kombinacijos bei laimėjimų dydžiai. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas.
 - 24.3. Atlikus statymus, paspaudžiamas klavišas „STARTAS“. Ekrane pasirodo ruletė, kuri sukasi viena kryptimi, o kamuoliukas ruletės viduje kita kryptimi. Kai kamuoliukas sustoja skaičiumi pažymėtame laukelyje, skelbiamas laimingas skaičius ir spalva. Lošėjui ekrane pasirodo ruletės laukas. Visi laimėjimai, kurie yra susiję su iškritusiu skaičiumi yra parodomi lošimo automato laimėjimų skaitiklyje „LAIMĖJIMAS“.
 - 24.4. Lošimo metu laimėjus kreditų, lošėjas gali padvigubinti laimėjimą – rizikuoti, t. y. lošimo automato ekrane pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta viena korta. Lošėjas spausdamas raudoną arba juodą klavišą „ŽAISTI“, spėja užverstos kortos spalvą (juoda ar raudona). Užverstai kortai atsivertus ir lošėjui atspėjus kortos spalvą, laimėjimas padvigubinamas. Dvigubinti laimėjimą galima iki 5 (dviejų) kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos, lošėjas praranda galimybę dvigubinti toliau.
- 25. Automato „GOLDEN ISLAND NEVADA“ („Aukštinė Nevados sala“) lošimo „KENO“ („Keno“) specialiosios taisyklės:**
- 25.1. „KENO“ („Keno“) lošimo tikslas – atspėti nuo 2 (dviejų) iki 10 (dešimties) lošimo automato atsitiktinai parinktų skaičių. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Lošimo automato ekrane rodomos 2 (dvi) virtualios „KENO“ lošimo kortelės su 20 (dvidešimčia) iš 80 (aštuoniasdešimties) galimų skaičių. Lošėjas, liesdamas lošimo automato ekrane virtualias „KENO“ lošimo kortelėse esančius skaičius, pasirenka nuo 2 (dviejų) iki 10 (dešimties) skaičių abiejose lentelėse. Skaičius automatiškai gali parinkti ir pats lošimo automatas lošėjui lošimo automato ekrane paspaudus klavišą „SELECT 10“. Tokiu atveju automatas parenka visus 10 (dešimt) skaičių. Lošimas pradėdamas paspaudus mygtuką „STARTAS“. Lošimo automato ekrane parodomi 20 (dvidešimt) skaičių. Laimingi skaičiai (skaičiai, sutampantys su lošimo automato ar lošėjo parinktais skaičiais) bus pažymėti žalia spalva, nelaimingi (nesutampantys su automato ar lošėjo parinktais skaičiais) – raudona spalva.
 - 25.2. Laimėjimo dydis priklauso nuo lošėjo pasirinktų ar lošimo automato atrinktų ir sutapusių (lošėjo atspėtų) su lošimo automato ekrane rodomų laimingų skaičių kiekio. Laimėjimo dydžiai už atspėtų skaičių kiekį rodomi lošimo automato ekrane „LAIMĖJIMAS“. Laimėjimo dydis priklauso ir nuo to, kiek skaičių lošėjas pasirinko prieš pradėdamas lošimą. Laimingi skaičiai ir laimėjimo dydis rodomi lošimo automato viršutiniame ekrane.
 - 25.3. Lošimo metu laimėjus kreditų, lošėjas gali padvigubinti laimėjimą – rizikuoti, t. y. lošimo automato ekrane pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta viena korta. Lošėjas spausdamas raudoną arba juodą klavišą „ŽAISTI“, spėja užverstos kortos spalvą (juoda ar raudona). Užverstai kortai atsivertus ir lošėjui atspėjus kortos spalvą,

laimėjimas padvigubinamas. Dvigubinti laimėjimą galima iki 5 (penkių) kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos, lošėjas praranda galimybę dvigubinti toliau.

26. Automato „GOLDEN ISLAND NEVADA“ („Aukštinė Nevados sala“) lošimo „ROYAL POKER“ („Karališkasis pokeris“) specialiosios taisyklės:

26.1. „ROYAL POKER“ („Karališkasis pokeris“) lošimo tikslas – sudaryti laimingą 5 kortų derinį, kurį surinkus suteikiamas laimėjimų lentelėje nustatytas laimėjimas (laimingi kortų deriniai ir laimėjimų dydžiai yra rodomi lošimo automato ekrane). Lošimas lošiamas 52 (penkiasdešimt dvejomis) kortomis ir 1 (viena) „juokdario“ („joker“) korta, kuri atstoja bet kurią kortą, kuri su kitomis kortomis sudarytų laimingą kortų derinį. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto statymo sumą.

26.2. Lošimo automato ekrane pasirodo penkios atsitiktine tvarka parinktos kortos. Lošėjas turi nuspręsti, kurias kortas pasilikti, o kurias keisti, siekiant surinkti laimėjimų lentelėje nustatytus kortų derinius. Norėdamas palikti kortą, lošėjas turi paspausti po ta korta mirksintį klavišą su rodykle. Norėdamas pakeisti savo sprendimą ir atsisakyti pasiliktos kortos, lošėjas vėl turi paspausti tą patį klavišą. Pasirinkęs kortas, lošėjas vėl turi paspausti klavišą „STARTAS“. Automatas pakeičia nepasiliktas kortas kitomis, atsitiktinai iškritusiomis kortomis ir parodo galutinį rezultatą: ar yra laimėjimą lemiantis kortų derinys ir, jeigu yra, koks laimėjimų dydis kreditais.

26.3. Lošimo metu laimėjus kreditų, lošėjas gali padvigubinti laimėjimą – rizikuoti, t. y. lošimo automato ekrane pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta viena korta. Lošėjas spausdamas raudoną arba juodą klavišą „ŽAISTI“, spėja užverstos kortos spalvą (juoda ar raudona). Užverstai kortai atsivertus ir lošėjui atspėjus kortos spalvą, laimėjimas padvigubinamas. Dvigubinti laimėjimą galima iki 5 (penkių) kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos, lošėjas praranda galimybę dvigubinti toliau.

27. Automato „GOLDEN ISLAND NEVADA“ („Aukštinė Nevados sala“) lošimo „ALOHA HAWAII“ („Sveikas Havajuose“) specialiosios taisyklės:

27.1. „ALOHA HAWAII“ („Sveikas Havajuose“) lošimo tikslas – išsukti laimingą simbolių derinį. Lošimas lošiamas 5 (penkiais) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 10 (dešimtyje) linijų. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Lošimo simbolių rūšys bei laimingi jų deriniai yra nurodyti lošimo automato ekrane. Laimėjimo rezultatą lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra nenusipėjamas ir priklauso nuo simbolių derinio (iškritusio lošimo metu). Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto statymo sumą.

27.2. Šiame lošime laimima, kai išsidėsto nuo 2 (dviejų) iki 5 (penkių) vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę. Lošimo metu iškritęs „hula mergaitė“ simbolis atstoja bet kurią kitą simbolį, išskyrus „banglentininkas“ simbolį. Jei lošimo metu vienoje iš dešimties linijų atsitiktinai išsidėsto 3 (trys), 4 (keturi) ar 5 (penki) „banglentininkas“ simboliai, lošėjas laimi 15 (penkiolika) papildomų lošimo pratęsimų („prizinių lošimų“), kurių lošimo metu lošėjo sukaupti kreditai nėra atskaitomi. „Prizinių lošimų“ metu laimėti

laimėjimai dvigubinami.

- 27.3. „Prizinių lošimų“ metu taip pat galima laimėti papildomų 15 „prizinių lošimų“. Papildomi priziniai lošimai vyksta pagal pagrindinio lošimo taisykles.
- 27.4. Lošimo metu laimėjus kreditų, lošėjas gali padvigubinti laimėjimą - rizikuoti, t.y. lošimo automato ekrane pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta viena korta. Lošėjas spausdamas raudoną arba juodą klavišą „ŽAISTI“, spėja užverstos kortos spalvą (juoda ar raudona). Užverstai kortai atsivertus ir lošėjui atspėjus kortos spalvą, laimėjimas padvigubinamas. Dvigubinti laimėjimą galima iki 5 (penkių) kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos, lošėjas praranda galimybę dvigubinti toliau.
- 28. Automato „GOLDEN ISLAND NEVADA“ („Auksinė Nevados sala“) lošimo „HOT FRUITS“ („Karšti vaisiai“) specialiosios taisyklės:**
- 28.1. „HOT FRUITS“ („Karšti vaisiai“) lošimo tikslas – išsukti laimingą simbolių derinį. Lošimas lošiamas 5 (penkiais) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 10 (dešimtyje) linijų. Lošimo simbolių rūšys bei laimingi jų deriniai yra nurodyti lošimo automato ekrane. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas.
- 28.2. Laimėjimo rezultatą lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra nenuspėjamas ir priklauso nuo simbolių derinio (iškritusio lošimo metu). Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto statymo sumą. Šiame lošime laimima, kai išsidėsto nuo 2 (dviejų) iki 5 (penkių) vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę.
- 28.3. Lošimo metu laimėjus kreditų, lošėjas gali padvigubinti laimėjimą – rizikuoti, t. y. lošimo automato ekrane pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta viena korta. Lošėjas spausdamas raudoną arba juodą klavišą „ŽAISTI“, spėja užverstos kortos spalvą (juoda ar raudona). Užverstai kortai atsivertus ir lošėjui atspėjus kortos spalvą, laimėjimas padvigubinamas. Dvigubinti laimėjimą galima iki 5 (penkių) kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos, lošėjas praranda galimybę dvigubinti toliau.
- 29. Automato „GOLDEN ISLAND NEVADA“ („Auksinė Nevados sala“) lošimo „SECRETS OF MAYA“ („Majų paslaptys“) specialiosios taisyklės:**
- 29.1. „SECRETS OF MAYA“ („Majų paslaptys“) lošimo tikslas – išsukti laimingą simbolių derinį. Lošimas lošiamas 5 (penkiais) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 10 (dešimtyje) linijų. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Lošimo simbolių rūšys bei laimingi jų deriniai yra nurodyti lošimo automato ekrane. Laimėjimo rezultatą lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra nenuspėjamas ir priklauso nuo simbolių derinio, iškritusio lošimo metu. Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto statymo sumą.
- 29.2. Šiame lošime laimima, kai paeiliui išsidėsto nuo 2 (dviejų) iki 5 (penkių) vienodų lošimo simbolių linijoje skaičiuojant iš kairės į dešinę. Lošimo metu iškritęs „piramidės“ simbolis atstoja bet kurį kitą simbolį, išskyrus „kalendoriaus“ simbolį. Jei lošimo metu vienoje iš dešimties linijų atsitiktinai išsidėsto 3 (trys), 4 (keturi) ar 5 (penki) „kalendoriaus“ simboliai, lošėjas laimi 10 (dešimt) papildomų lošimo pratęsimų („prizinių lošimų“), kurių

lošimo metu lošėjo sukaupti kreditai nėra atskaitomi. „Prizinių lošimų“ metu taip pat galima laimėti papildomų 10 (dešimt) „prizinių lošimų“. „Priziniai lošimai“ vyksta pagal tokias pačias taisykles kaip ir pagrindinis lošimas.

- 29.3. Lošimo metu lošėjui surinkus maksimalų galimą laimėjimą (200 kartų statymo sumos), ekrane pasirodo užrašas, kad laimėtas didžiausias galimas laimėjimas, o laimėta suma persikelia į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ ir pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo.
- 29.4. Lošimo metu laimėjus kreditų, lošėjas gali padvigubinti laimėjimą – rizikuoti, t. y. lošimo automato ekrane pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta viena korta. Lošėjas spausdamas raudoną arba juodą klavišą „ŽAISTI“, spėja užverstos kortos spalvą (juoda ar raudona). Užverstai kortai atsivertus ir lošėjui atspėjus kortos spalvą, laimėjimas padvigubinamas. Dvigubinti laimėjimą galima iki 5 (penkių) kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos, lošėjas praranda galimybę dvigubinti toliau.

30. Automato „GOLDEN ISLAND NEVADA“ („Aukštinė Nevados sala“) lošimo „MYSTIC OCEAN“ („Mistinis vandenynas“) specialiosios taisyklės:

- 30.1. „MYSTIC OCEAN“ („Mistinis vandenynas“) lošimo tikslas – išsukti simbolių derinį, už kurį suteikiamas laimėjimų lentelėje nustatytas laimėjimas. Lošimas lošiamas 5 (penkiais) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 10 (dešimtyje) linijų. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Lošimo simbolių rūšys bei laimingi jų deriniai yra nurodyti lošimo automato ekrane. Laimėjimo rezultatą lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra nenuspėjamas ir priklauso nuo simbolių derinio, iškritusio lošimo metu. Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto statymo sumą.
- 30.2. Šiame lošime laimima, kai paeiliui išsidėsto nuo 2 (dviejų) iki 5 (penkių) vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę. Lošimo metu iškritęs „undinės“ simbolis atstoja bet kurį kitą simbolį, išskyrus „delfino“ simbolį. Jei lošimo metu vienoje iš dešimties linijų atsitiktinai išsidėsto 3 (trys), 4 (keturi) ar 5 (penki) „delfino“ simboliai, lošėjas laimi 15 (penkiolika) papildomų lošimo pratęsimų („prizinių lošimų“), kurių lošimo metu lošėjo sukaupti kreditai nėra atskaitomi. „Prizinių lošimų“ metu taip pat galima laimėti papildomų 15 (penkiolika) „prizinių lošimų“. „Priziniai lošimai“ vyksta pagal tokias pačias taisykles kaip ir pagrindinis lošimas.
- 30.3. Lošimo metu laimėjus kreditų, lošėjas gali padvigubinti laimėjimą - rizikuoti, t.y. lošimo automato ekrane pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta viena korta. Lošėjas spausdamas raudoną arba juodą klavišą „ŽAISTI“, spėja užverstos kortos spalvą (juoda ar raudona). Užverstai kortai atsivertus ir lošėjui atspėjus kortos spalvą, laimėjimas padvigubinamas. Dvigubinti laimėjimą galima iki 5 (penkių) kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos, lošėjas praranda galimybę dvigubinti toliau.

31. Automato „GOLDEN ISLAND NEVADA“ („Aukštinė Nevados sala“) lošimo „BLACK PEARL“ („Juodasis perlas“) specialiosios taisyklės:

- 31.1. „BLACK PEARL“ („Juodasis perlas“) lošimo tikslas – išsukti simbolių derinį, už kurį suteikiamas laimėjimų lentelėje nustatytas laimėjimas. Lošimas lošiamas 5 (penkiais)

būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 10 (dešimtyje) linijų. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Lošimo simbolių rūšys bei laimingi jų deriniai yra nurodyti lošimo automato ekrane. Laimėjimo rezultatai lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra nenusipėjamas ir priklauso nuo simbolių derinio, iškritusio lošimo metu. Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto statymo sumą.

- 31.2. Šiame lošime laimima, kai pačiam išsidėsto nuo 2 (dviejų) iki 5 (penkių) vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę, išskyrus „išbarstymų“ simbolį. Lošimo metu iškritęs „juodojo perlo“ simbolis atstoja bet kurį kitą simbolį, išskyrus „pirato monetos“ simbolį. Jei lošimo metu vienoje iš dešimties linijų atsitiktinai išsidėsto 3 (trys), 4 (keturi) ar 5 (penki) „pirato monetos“ simboliai, lošėjas laimi 10 (dešimt), 15 (penkiolika) arba 20 (dvidešimt) papildomų lošimo pratęsimų („prizinių lošimų“), kurių lošimo metu lošėjo sukaupti kreditai nėra atskaitomi. „Prizinių lošimų“ metu taip pat galima laimėti papildomų 10 (dešimt), 15 (penkiolika) arba 20 (dvidešimt) „prizinių lošimų“. „Prizinių lošimų“ metu iškritęs kiekvienas „juodojo perlo“ simbolis pasiliks būgnuose iki „prizinių lošimų“ pabaigos. „Priziniai lošimai“ vyksta pagal tokias pačias taisykles kaip ir pagrindinis lošimas.
- 31.3. Lošimo metu laimėjus kreditų, lošėjas gali padvigubinti laimėjimą – rizikuoti, t. y. lošimo automato ekrane pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta viena korta. Lošėjas spausdamas raudoną arba juodą klavišą „ŽAISTI“, spėja užverstos kortos spalvą (juoda ar raudona). Užversta korta atsivertus ir lošėjui atspėjus kortos spalvą, laimėjimas padvigubinamas. Dvigubinti laimėjimą galima iki 5 (penkių) kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos, lošėjas praranda galimybę dvigubinti toliau.

LOŠIMO AUTOMATO „TRIPLE GOLD“ („TRIGUBAS AUKSAS“) TAISYKLĖS

32. Automato „TRIPLE GOLD“ („Trigubas auksas“) bendrosios taisyklės:

- 32.1. Automatas „TRIPLE GOLD“ („Trigubas auksas“) valdomas spaudžiant jo klavišus. Užrašai ant klavišų yra valstybine kalba ir nurodo, kokia automato funkcija bus vykdoma, paspaudus atitinkamą klavišą. Esant neaiškumams, automato darbo principus bei lošimų taisykles privalo paaiškinti automatų salono darbuotojai.
- 32.2. Automatu „TRIPLE GOLD“ („Trigubas auksas“) pradedama lošti sukaupus lošėjo pageidaujama kreditų sumą automato kreditų ekrane „KREDITAS“. Kreditai gaunami į automato tam skirtą angą įmetus 0,1, 0,2, 0,5, 1, 2 eurų nominalo metalinius pinigus. Tokiu pat principu lošėjas gali papildyti turimų kreditų kiekį, pasibaigus kiekvienam lošimui.
- 32.3. Sukaupus norimą kreditų sumą automato kreditų ekrane „KREDITAS“, lošėjas turi pasirinkti statymo dydį. Statymo dydis automata pasirenkamas paspaudus klavišą „STATYMAS“ arba „MAX STATYMAS“. Statymo dydis rodomas automatų statymo dydžio ekrane „STATYMAS“.
- 32.4. Pasirinkus statymo sumą, lošėjas turi paspausti klavišą „PRADĖTI/STARTAS“. Automatas pradeda pagrindinį lošimą. Kreditų ekrane „KREDITAS“ sukaupti kreditai sumažėja pasirinkto statymo sumos dydžiu. Po lošimo algoritmo programoje nustatyto laiko automatas pateikia pirminį lošimo rezultatą laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija nėra laiminga, pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija laiminga, automatas laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“ parodo laimėtą kreditų sumą.
- 32.5. Jei automata „TRIPLE GOLD“ („Trigubas auksas“) statymo suma buvo 0,5 euro, laimėjimas yra pervedamas į automato ekrane esantį banko skaitiklį „BANKAS“, kuris skirtas laimėtiems kreditams apskaityti lošimo pratęsime bei pasiūlomas lošimo pratęsimas. „BANKAS“ skaitiklyje apskaitytus kreditus lošėjas gali bet kuriuo momentu pervesti į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ automata paspaudžiant klavišą „PAIMTI“. Tokiu atveju pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Norėdamas dalyvauti lošimo pratęsime, lošėjas turi būti laimėjęs pagrindiniame lošime ir turėti kreditų banko skaitiklyje „BANKAS“. Kad pradėtų lošimo pratęsimą, reikia pasirinkti paskiriamų kreditų dydį. Šis dydis automata pasirenkamas paspaudus klavišą „STATYMAS“ arba „MAX STATYMAS“. Lošimo pratęsime paskirtų kreditų dydis rodomas automata ekrane „STATYMAS“. Pasirinkus paskiriamų kreditų sumą, lošėjas turi paspausti klavišą „PRADĖTI/STARTAS“. Automatas pradeda lošimo pratęsimą. Banko skaitiklyje „BANKAS“ sukaupti kreditai sumažėja lošimo pratęsime paskirtų kreditų dydžiu. Po lošimo algoritmo programoje nustatyto laiko automatas pateikia lošimo pratęsimo rezultatą laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“, o laimėtus kreditus pveda į banko skaitiklį „BANKAS“ susumuodamas jame buvusius, jei tokių buvo, ir laimėtus kreditus. Jei banko skaitiklio „BANKAS“ kreditų vertė pasiekia 100 (šimto) eurų sumą, lošimo pratęsimas automatiškai yra užbaigiamas, o banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai

automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija nėra laiminga, lošimo pratęsimas tęsiamas tokia pat tvarka kaip ir pradedamas, kol banko skaitiklyje „BANKAS“ yra kreditų. Jei banko skaitiklyje „BANKAS“ kreditų nebelieka, lošimo pratęsimas automatiškai baigiasi. Lošėjas gali lošimo pratęsimą bet kuriuo metu nutraukti, paspaudęs klavišą „PAIMTI/BANKAS“. Tokiu atveju banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai, automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

32.6. Jei automata „TRIPLE GOLD“ („Trigubas auksas“) statymo suma buvo mažesnė nei 0,5 euro, visi laimėjimai automatiškai yra pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ ir pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Lošimo pratęsimas nesiūlomas.

33. Lošimo „TRIPLE GOLD“ („Trigubas auksas“) specialiosios taisyklės:

33.1. „TRIPLE GOLD“ („Trigubas auksas“) – tai šešių būgnų (3 (trys) apačioje ir 3 (trys) viršuje) lošimas. Apatiniuose ir viršutiniuose būgnuose lošiama 5 (penkiose) laimėjimo linijose.

33.2. Klavišo „STARTAS“ pagalba pradedamas lošimas. Pagrindiniame lošime galimi 2 (du) skirtingi statymai: 1 (vieno) kredito (1 kreditas = atitinkamai 1 euro centas arba 5 euro centai) ir 10 (dešimties) kreditų (10 kreditų = atitinkamai 0,1 euro arba 0,5 euro). Klavišo „STATYMAS“ pagalba pasirenkamas 1 (vieno) arba 10 (dešimties) kreditų statymas.

33.3. Pagrindinis lošimas vykdomas trijuose apatiniuose būgnuose. Lošimo tikslas – surinkti laimingas simbolių kombinacijas vienoje iš penkių laimėjimo linijų, už kurias laimimi kreditai.

33.4. Pagrindiniame lošime lošėjui pasirinkus 1 (vieno) kredito statymą, lošimas vyksta vienoje lošimo linijoje. Šioje linijoje gauti laimėjimai bus automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Esant 10 (dešimties) kreditų statymui ir 5 (penkioms) aktyviomis laimėjimo linijoms, visų linijų laimėjimai automatiškai bus susumuojami. Laimėjimas gali būti pervestas į kreditų skaitiklį „KREDITAS“, laimėjimu rizikuojama arba laimėjimas gali būti pervestas į banko skaitiklį „BANKAS“. Laimėjimas išmokamas paspaudus klavišą „IŠMOKĖTI“.

33.5. Jei pagrindiniame lošime statymas yra 10 (dešimt) kreditų ir lošėjas laimėjo, jam siūloma rizika (padvigubinti laimėjimą paspaudžiant klavišus „X2“ arba „X0“) arba klavišo „PASIIMTI“ pagalba pervesti laimėjimą į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Rizikos metu ant automato apatinio ekrano paeiliui viena po kitos šviečia „X2“ ar „X0“ simboliai. Lošėjui siekiant padauginti laimėjimą, jis turi sustabdyti rizikos lošimą klavišų „X2“. Jei lieka šviesti „X0“ simbolis, laimėjimas tampa lygus nuliui. Lošimo metu galima keisti laimėjimo tikimybę ir jo dydį. Paspaudžiant klavišą „PASIRINKTI“ yra tokios laimėjimo tikimybės: „X2“ klavišas, kuris yra aktyvus jau lošimo pradžioje, suteikia 50% laimėjimo tikimybę, klavišas „PASIRINKTI“ „X4“ – 25% laimėjimo tikimybę, klavišas „PASIRINKTI“ „X5“ – 20% laimėjimo tikimybę ir mygtukas „PASIRINKTI“ „X10“ – 10% laimėjimo tikimybę. Jei laimėjimo netenkama (lygus nuliui), rizika baigiasi. Rizikos lošimas vykdomas tol, kol lošėjas nuspręs pasiimti laimėjimą arba bus pasiektas

- didžiausias galimas laimėjimas. Laimėjimą lošėjas klavišo „PASIIMTI“ pagalba gali pervesti į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ arba „STARTO“ klavišu pervesti laimėjimą į „BANKO“ skaitiklį. Didžiausias galimas laimėjimas rizikos metu – 2000 (du tūkstančiai) kreditų. Pasiėkus 2000 (du tūkstančius) kreditų laimėjimą, šie kreditai automatiškai bus pervesti į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.
- 33.6. Lošimo pratęsimas vykdomas trijuose viršutiniuose automato būgnuose 5 (penkiose) laimėjimo linijose iš „BANKO“ skaitiklyje sukauptos kreditų sumos. Lošėjas gali lošimo pratęsimе paskirti 20 (dvidešimt), 40 (keturiasdešimt), 100 (vieną šimto) arba 200 (du šimtus) kreditų. Lošimo tikslas – surinkti laimingas simbolių kombinacijas už kurias laimimi kreditai. Visų aktyvių laimėjimo linijų laimėjimai bus automatiškai susumuojami ir pervedami į „BANKO“ skaitiklį. Klavišo „PASIIMTI“ pagalba kreditai iš „BANKO“ skaitiklio gali būti pervesti į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ arba lošėjas gali tęsti lošimą kol bus pasiekta didžiausia 2000 (dvių tūkstančių) kreditų suma.
- 33.7. Lošimo pratęsimе esant 20 (dvidešimt) arba 40 (keturiasdešimt) kreditų paskyrimui, viduriniame būgne atsisukęs karūnos simbolis atstos bet kurį kitą simbolį, kad sudaryti trijų vienodų simbolių kombinaciją už kurią suteikiamas laimėjimas.
- 33.8. Lošimo pratęsimе esant 100 (vieno šimto) arba 200 (dvių šimtų) kreditų paskyrimui bet kuriame būgne atsisukęs karūnos simbolis atstos bet kurį kitą simbolį, kad sudaryti trijų vienodų simbolių kombinaciją, už kurią suteikiamas laimėjimas.
- 33.9. Lošimo pratęsimе galimas papildomas „Aukso luito“ laimėjimas. Bet kurioje iš penkių laimėjimo linijų atsisukus trijų aukso luitų simboliams ant lošimo automato ekrano pavaizduojami trys paeiliui šviečiantys aukso luitai. Klavišo „STARTAS“ pagalba lošėjui atsitiktiniu būdu užgesinus vieną iš aukso luito simbolių, ekrane parodoma šio luito vertė ir priklausomai nuo pasirinkto kreditų paskyrimo dydžio, lošėjui bus suteikiamas papildomas laimėjimas.
- 33.10. Tiek pagrindiniame, tiek lošimo pratęsimе lošėjui surinkus didžiausią 2000 (dvių tūkstančių) kreditų sumą, automatas parodo jį „BANKO“ skaitiklyje ir automatiškai pveda ją į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.
- 33.11. Laimėjimas išmokamas paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“.

LOŠIMO AUTOMATO „JACK IN THE BOX“ („JUOKDARYS SKRYNIOJE“) TAISYKLĖS

34. Automato „JACK IN THE BOX“ bendrosios taisyklės:

- 34.1. Automatas „JACK IN THE BOX“ („Juokdarys skrynioje“) valdomas spaudžiant jo klavišus. Užrašai ant klavišų yra valstybine kalba ir nurodo, kokia automato funkcija bus vykdoma, paspaudus atitinkamą klavišą. Esant neaiškumams, automato darbo principus bei lošimų taisykles privalo paaiškinti automatų salono darbuotojai.
- 34.2. Automatu „JACK IN THE BOX“ („Juokdarys skrynioje“) pradedama lošti sukaupus lošėjo pageidaujamą kreditų sumą automato kreditų ekrane „KREDITAS“. Kreditai gaunami į automato tam skirtą angą įmetus 0,1, 0,2, 0,5, 1, 2 eurų nominalo metalinius pinigus. Tokiu pat principu lošėjas gali papildyti turimų kreditų kiekį, pasibaigus kiekvienam lošimui.
- 34.3. Sukaupus norimą kreditų sumą automato kreditų ekrane „KREDITAS“, lošėjas turi pasirinkti statymo dydį. Statymo dydis automata pasirenkamas paspaudus klavišą „STATYMAS“ arba „MAX STATYMAS“. Statymo dydis rodomas automatų statymo dydžio ekrane „STATYMAS“.
- 34.4. Pasirinkus statymo sumą, lošėjas turi paspausti klavišą „PRADĖTI/STARTAS“. Automatas pradeda pagrindinį lošimą. Kreditų ekrane „KREDITAS“ sukaupti kreditai sumažėja pasirinkto statymo sumos dydžiu. Po lošimo algoritmo programoje nustatyto laiko automatas pateikia pirminį lošimo rezultatą laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija nėra laiminga, pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija laiminga, automatas laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“ parodo laimėtą kreditų sumą:
- 34.5. Jei automata „JACK IN THE BOX“ („Juokdarys skrynioje“) statymo suma buvo 0,5 euro, laimėjimas yra pervedamas į automato ekrane esantį banko skaitiklį „BANKAS“, kuris skirtas laimėtiems kreditams apskaityti lošimo pratęsime bei pasiūlomas lošimo pratęsimas. „BANKAS“ skaitiklyje apskaitytus kreditus lošėjas gali bet kuriuo momentu pervesti į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ automata paspaudžiant klavišą „PAIMTI“. Tokiu atveju pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Norėdamas dalyvauti lošimo pratęsime, lošėjas turi būti laimėjęs pagrindiniame lošime ir turėti kreditų banko skaitiklyje „BANKAS“. Kad pradėtų lošimo pratęsimą, reikia pasirinkti paskiriamų kreditų dydį. Šis dydis automata pasirenkamas paspaudus klavišą „STATYMAS“ arba „MAX STATYMAS“. Lošimo pratęsime paskirtų kreditų dydis rodomas automato ekrane „STATYMAS“. Pasirinkus paskiriamų kreditų sumą, lošėjas turi paspausti klavišą „PRADĖTI/STARTAS“. Automatas pradeda lošimo pratęsimą. Banko skaitiklyje „BANKAS“ sukaupti kreditai sumažėja lošimo pratęsime paskirtų kreditų dydžiu. Po lošimo algoritmo programoje nustatyto laiko automatas pateikia lošimo pratęsimo rezultatą laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“, o laimėtus kreditus pveda į banko skaitiklį „BANKAS“ susumuodamas jame buvusius, jei tokių buvo, ir laimėtus kreditus. Jei banko

skaitiklio „BANKAS“ kreditų vertė pasiekia 100 (šimto) eurų sumą, lošimo pratęsimas automatiškai yra užbaigiamas, o banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija nėra laiminga, lošimo pratęsimas tęsiamas tokia pat tvarka kaip ir pradedamas, kol banko skaitiklyje „BANKAS“ yra kreditų. Jei banko skaitiklyje „BANKAS“ kreditų nebelieka, lošimo pratęsimas automatiškai baigiasi. Lošėjas gali lošimo pratęsimą bet kuriuo metu nutraukti, paspaudęs klavišą „PAIMTI/BANKAS“. Tokiu atveju banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai, automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

- 34.6. Jei automata „JACK IN THE BOX“ („Juokdarys skrynioje“) statymo suma buvo mažesnė nei 0,5 euro, visi laimėjimai automatiškai yra pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ ir pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Lošimo pratęsimas nesiūlomas.

35. Lošimo „JACK IN THE BOX“ („Juokdarys skrynioje“) specialiosios taisyklės:

- 35.1. „JACK IN THE BOX“ („Juokdarys skrynioje“) – tai šešių būgnų (3 (trys) apačioje, 3 (trys) viršuje) lošimas. Apatiniuose ir viršutiniuose būgnuose lošiama 5 (penkiose) laimėjimo linijose.
- 35.2. Klavišo „STARTAS“ pagalba pradedamas lošimas. Pagrindiniame lošime galimi 2 (du) skirtingi statymai: 1 (vieno) kredito (1 kreditas = atitinkamai 1 euro centas arba 5 euro centai) ir 10 (dešimties) kreditų (10 kreditų = atitinkamai 0,1 euro arba 0,5 euro). Klavišo „STATYMAS“ pagalba pasirenkamas 1 (vieno) arba 10 (dešimties) kreditų statymas.
- 35.3. Pagrindinis lošimas vykdomas trijuose apatiniuose būgnuose. Lošimo tikslas – surinkti trijų vienodų laimingų simbolių kombinacijas, už kurias suteikiami kreditai. Laimingų simbolių kombinacijos parodytos automato ekrane.
- 35.4. Pagrindiniame lošime lošėjui pasirinkus 1 (vieno) kredito statymą, lošimas vyksta vienoje lošimo linijoje. Šioje linijoje gauti laimėjimai bus automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Esant 10 (dešimties) kreditų statymui ir 5 (penkioms) aktyvioms laimėjimo linijoms, visų linijų laimėjimai automatiškai bus susumuojami. Laimėjimas gali būti pervestas į kreditų skaitiklį „KREDITAS“, laimėjimu rizikuojama arba laimėjimas gali būti pervestas į banko skaitiklį „BANKAS“. Laimėjimas išmokamas paspaudus klavišą „IŠMOKĖTI“.
- 35.5. Jei pagrindiniame lošime statymas yra 10 (dešimt) kreditų ir lošėjas laimėjo, jam siūloma rizika (padvigubinti laimėjimą paspaudžiant klavišus „ŠIRDIS“ arba „VYNAS“) arba klavišo „PASIIMTI“ pagalba pervesti laimėjimą į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Rizikos metu ant automato apatinio ekrano paėliui viena po kitos šviečia širdies ar vyno simboliai. Lošėjui siekiant padvigubinti laimėjimą, jis turi sustabdyti rizikos lošimą klavišų „ŠIRDIS“ arba „VYNAS“ pagalba. Kai stabdoma su klavišu „ŠIRDIS“, širdies simbolis automato ekrane turi likti šviesti, kad laimėjimas būtų padvigubintas. Jei automato ekrane lieka šviesti vyno simbolis, laimėjimas tampa lygus nuliui. Kai rizika stabdoma „VYNO“ klavišu, turi likti šviesti vyno simbolis, kad laimėjimas būtų padvigubintas. Jei lieka šviesti širdies simbolis, laimėjimas tampa lygus nuliui. Jei laimėjimo netenkama, rizika baigiasi.

Rizikos lošimas bus vykdomas tol, kol lošėjas nuspręs pasiimti laimėjimą arba bus pasiektas didžiausias galimas laimėjimas. Laimėjimą lošėjas klavišo „PASIIMTI“ pagalba gali pervesti į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ arba „STARTO“ klavišu pervesti laimėjimą į „BANKO“ skaitiklį. Didžiausias galimas laimėjimas rizikos metu – 2000 (du tūkstančiai) kreditų. Pasiekus 2000 (du tūkstančius) kreditų laimėjimą, šie kreditai automatiškai bus pervesti į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

- 35.6. Pagrindiniame lošime lošėjas gali gauti atsitiktinius laimėjimus. Du juokdarių simboliai suteiks atsitiktinį laimėjimą nuo 10 (dešimt) iki 400 (keturių šimtų) kreditų, o trijų juokdarių simboliai suteiks atsitiktinį laimėjimą nuo 20 (dvidešimt) iki 1000 (vieno tūkstančio) kreditų. Didžiausias laimėjimas pagrindiniame lošime yra 2000 (du tūkstančiai) kreditų.
- 35.7. Lošimo pratęsimas vykdomas trijuose viršutiniuose automato būgnuose 5 (penkiose) laimėjimo linijose iš „BANKO“ skaitiklyje sukauptos kreditų sumos. Lošėjas gali lošimo pratęsimе paskirti 20 (dvidešimt), 40 (keturiasdešimt), 100 (vieną šimto) arba 200 (du šimtus) kreditų. Lošimo tikslas – surinkti laimingas simbolių kombinacijas už kurias laimimi kreditai. Visų aktyvių laimėjimo linijų laimėjimai bus automatiškai susumuojami ir pervedami į „BANKO“ skaitiklį. Klavišo „PASIIMTI“ pagalba kreditai iš „BANKO“ skaitiklio gali būti pervesti į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ arba lošėjas gali tęsti lošimą, kol bus pasiekta didžiausia 2000 (dviejų tūkstančių) kreditų suma.
- 35.8. Lošimo pratęsimе esant 20 (dvidešimt) arba 40 (keturiasdešimt) kreditų paskyrimui, viduriniame būgne atsisukęs karūnos simbolis atstos bet kurį kitą simbolį, kad sudarytų trijų vienodų simbolių kombinaciją, už kurią suteikiamas laimėjimas.
- 35.9. Lošimo pratęsimе esant 100 (vieno šimto) arba 200 (dviejų šimtų) kreditų paskyrimui bet kuriame būgne atsisukęs karūnos simbolis atstos bet kurį kitą simbolį, kad sudarytų trijų vienodų simbolių kombinaciją, už kurią suteikiamas laimėjimas.
- 35.10. Lošimo pratęsimе galimas papildomas „Juokdarys skrynioje“ laimėjimas. Bet kurioje iš penkių laimėjimo linijų atsisukus trijų skrynių simboliams ant lošimo automato viršutinio ekrano pavaizduojamos trys užverstos kortos. Klavišų ant kurių pavaizduoti kortų simboliai pagalba lošėjas turi pasirinkti vieną iš pavaizduotų kortų. Klavišo „VYNAS“ pagalba pasirenkama dešinėje pusėje esanti korta. Klavišo „ŠIRDIS“ pagalba pasirenkama viduryje esanti korta. Klavišo „STATYMAS“ pagalba pasirenkama kairėje pusėje esanti korta. Pasirinkus vieną iš kortų, ekrane parodoma kortos vertė ir, priklausomai nuo pasirinkto statymo dydžio, lošėjui bus suteikiamas papildomas laimėjimas. Pavyzdžiui karaliaus korta suteiks 1000 (vieno tūkstančio) kreditų laimėjimą, kai paskirta 40 (keturiasdešimt) kreditų arba 2000 (du tūkstančius) kreditų, kai paskirta 200 (du šimtai) kreditų.
- 35.11. Tiek pagrindiniame, tiek lošimo pratęsimе lošėjui surinkus didžiausią 2000 (dviejų tūkstančių) kreditų sumą, automatas parodo jį „BANKO“ skaitiklyje ir automatiškai perveda ją į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.
- 35.12. Laimėjimas išmokamas paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“.

LOŠIMO AUTOMATO „BIG CATCH“ („STAMBUS LAIMIKIS“) TAISYKLĖS

36. Automato „BIG CATCH“ („Stambus laimikis“) bendrosios taisyklės:

- 36.1. Automatas „BIG CATCH“ („Stambus laimikis“) valdomas spaudžiant jo klavišus. Užrašai ant klavišų yra valstybine kalba ir nurodo, kokia automato funkcija bus vykdoma, paspaudus atitinkamą klavišą. Esant neaiškumams, automato darbo principus bei lošimų taisykles privalo paaiškinti automatų salono darbuotojai.
- 36.2. Automatu „BIG CATCH“ („Stambus laimikis“) pradedama lošti sukaupus lošėjo pageidaujama kreditų sumą automato kreditų ekrane „KREDITAI“. Kreditai gaunami į automato tam skirtą angą įmetus 0,1, 0,2, 0,5, 1, 2 eurų nominalo metalinius pinigus arba įvedus bilietą. Bilietas už grynuosius pinigus įsigijamas automatų salono kasoje. Pasibaigus kiekvienam lošimui, lošėjas gali papildyti turimų kreditų kiekį tokiu pat principu, kaip nurodyta šiame punkte.
- 36.3. Sukaupus norimą kreditų sumą automato kreditų ekrane „KREDITAS“, lošėjas turi pasirinkti statymo dydį. Statymo dydis automata pasirenkamas paspaudus klavišą „STATYMAS“ arba „MAX STATYMAS“. Statymo dydis rodomas automatų statymo dydžio ekrane „STATYMAS“.
- 36.4. Pasirinkus statymo sumą, lošėjas turi paspausti klavišą „PRADĖTI/STARTAS“. Automatas pradeda pagrindinį lošimą. Kreditų ekrane „KREDITAS“ sukaupti kreditai sumažėja pasirinkto statymo sumos dydžiu. Po lošimo algoritmo programoje nustatyto laiko automatas pateikia pirminį lošimo rezultatą laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija nėra laiminga, pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija laiminga, automatas laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“ parodo laimėtą kreditų sumą.
- 36.5. Jei automata „BIG CATCH“ („Stambus laimikis“) statymo suma buvo 0,5 euro, laimėjimas yra pervedamas į automato ekrane esantį banko skaitiklį „BANKAS“, kuris skirtas laimėtiems kreditams apskaityti lošimo pratęsime bei pasiūlomas lošimo pratęsimas. „BANKAS“ skaitiklyje apskaitytus kreditus lošėjas gali bet kuriuo momentu pervesti į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ automata paspaudžiant klavišą „PAIMTI“. Tokiu atveju pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Norėdamas dalyvauti lošimo pratęsime, lošėjas turi būti laimėjęs pagrindiniame lošime ir turėti kreditų banko skaitiklyje „BANKAS“. Kad pradėtų lošimo pratęsimą, reikia pasirinkti paskiriamų kreditų dydį. Šis dydis automata pasirenkamas paspaudus klavišą „STATYMAS“ arba „MAX STATYMAS“. Lošimo pratęsime paskirtų kreditų dydis rodomas automata ekrane „STATYMAS“. Pasirinkus paskiriamų kreditų sumą, lošėjas turi paspausti klavišą „PRADĖTI/STARTAS“. Automatas pradeda lošimo pratęsimą. Banko skaitiklyje „BANKAS“ sukaupti kreditai sumažėja lošimo pratęsime paskirtų kreditų dydžiu. Po lošimo algoritmo programoje nustatyto laiko automatas pateikia lošimo pratęsimo rezultatą laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“, o laimėtus kreditus pveda į banko skaitiklį „BANKAS“ susumuodamas jame buvusius, jei tokių buvo, ir laimėtus kreditus. Jei banko

skaitiklio „BANKAS“ kreditų vertė pasiekia 100 (šimto) eurų sumą, lošimo pratęsimas automatiškai yra užbaigiamas, o banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija nėra laiminga, lošimo pratęsimas tęsiamas tokia pat tvarka kaip ir pradedamas, kol banko skaitiklyje „BANKAS“ yra kreditų. Jei banko skaitiklyje „BANKAS“ kreditų nebelieka, lošimo pratęsimas automatiškai baigiasi. Lošėjas gali lošimo pratęsimą bet kuriuo metu nutraukti, paspaudęs klavišą „PAIMTI/BANKAS“. Tokiu atveju banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai, automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

- 36.6. Jei automata „BIG CATCH“ („Stambus laimikis“) statymo suma buvo mažesnė nei 0,5 euro, visi laimėjimai automatiškai yra pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ ir pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Lošimo pratęsimas nesiūlomas.
- 36.7. Lošimo automato „BIG CATCH“ („Stambus laimikis“) išmokėtas bilietas gali būti panaudotas apmokėti už dalyvavimą lošime kituose automatų salone esančiuose automatuose „MAGIC GAMES II“ („Paslaptieji lošimai II“), „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“), „MAGIC GAMES“ („Paslaptieji lošimai“), „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“), „BIG CATCH“ („Stambus laimikis“), „Hook Line & Winner“ („Kabliukas ir nugalėtojas“), „REEL KING“ („Būgnų karalius“), „CRAZY FRUITS“ („Pašėlę vaisiai“) arba iškeistas į grynuosius pinigus automatų salono kasoje.

37. Lošimo „BIG CATCH“ („Stambus laimikis“) specialiosios taisyklės:

- 37.1. „BIG CATCH“ („Stambus laimikis“) tai šešių būgnų (3 (trys) apačioje ir 3 (trys) viršuje) lošimas. Apatiniuose ir viršutiniuose būgnuose lošiama 5 (penkiose) laimėjimo linijose.
- 37.2. Klavišo „STARTAS“ pagalba pradedamas lošimas. Pagrindiniame lošime galimi 2 (du) skirtingi statymai: 1 (vieno) kredito (1 kreditas = 5 euro centai) ir 10 (dešimties) kreditų (10 kreditų = 0,5 euro). Klavišo „STATYMAS“ pagalba pasirenkamas 1 (vieno) arba 10 (dešimties) kreditų statymas.
- 37.3. Pagrindinis lošimas vykdomas trijuose apatiniuose būgnuose. Lošimo tikslas – surinkti laimingas simbolių kombinacijas vienoje iš penkių laimėjimo linijų, už kurias laimimi kreditai. Laimingų simbolių kombinacijos parodytos automato ekrane.
- 37.4. Pagrindiniame lošime lošėjui pasirinkus 1 (vieno) kredito statymą, lošimas vyksta vienoje lošimo linijoje. Šioje linijoje gauti laimėjimai bus automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Esant 10 (dešimties) kreditų statymui ir 5 (penkioms) aktyvioms laimėjimo linijoms, visų linijų laimėjimai automatiškai bus susumuojami. Laimėjimas gali būti pervestas į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ arba gali būti pervestas į banko skaitiklį „BANKAS“. Laimėjimas išmokamas paspaudus klavišą „IŠMOKĖTI“.
- 37.5. Lošimo pratęsimas vykdomas trijuose viršutiniuose automato būgnuose 5 (penkiose) laimėjimo linijose iš „BANKO“ skaitiklyje sukauptos kreditų sumos. Lošėjas gali lošimo pratęsimą paskirti 20 (dvidešimt), 40 (keturiasdešimt), 100 (vieną šimto) arba 200 (du šimtus) kreditų. Visų aktyvių laimėjimo linijų laimėjimai bus automatiškai susumuojami

ir pervedami į „BANKO“ skaitiklį. Klavišo „PAIMTI“ pagalba kreditai iš „BANKO“ skaitiklio gali būti pervedti į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ arba lošėjas gali tęsti lošimą kol bus pasiekta didžiausia 2000 (dviejų tūkstančių) kreditų suma. Ši suma automatiškai bus pervedta į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

- 37.6. Lošimo pratęsimė esant 100 (vieno šimto) kreditų paskyrimui viduriniame būgne atsisukęs skrynios simbolis suteiks atsitiktinio dydžio laimėjimą. Lošimo pratęsimė esant 200 (dviejų šimtų) kreditų paskyrimui bet kuriame iš trijų būgnų atsisukęs skrynios simbolis suteiks atsitiktinio dydžio laimėjimą,
- 37.7. Lošimo pratęsimė vienoje linijoje atsisukę trys „Big Catch“ („Stambus laimikis“) simboliai suteiks papildomą „HOOK“ („Kabliukas“) laimėjimą, kurio metu ekrane atsiras žvejybinis kabliukas ir automatiškai trauks laimikius už kuriuos bus suteikiami atsitiktiniai laimėjimai. Laimėjimas tęsis kol žvejybinis kabliukas ištrauks batą arba bus pasiektas didžiausias 2000 (dviejų tūkstančių) kreditų laimėjimas, kuris automatiškai bus pervedtas į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.
- 37.8. Tiek pagrindiniame, tiek lošimo pratęsimė lošėjui surinkus didžiausią 2000 (dviejų tūkstančių) kreditų sumą, automatas parodo jį „BANKO“ skaitiklyje ir automatiškai perveda ją į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.
- 37.9. Rizikos šis lošimas neturi. Laimėjimas išmokamas paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“.

LOŠIMO AUTOMATO „HOOK LINE & WINNER“ („KABLIUKAS IR NUGALĖTOJAS“) TAISYKLĖS

38. Automato „HOOK LINE & WINNER“ bendrosios taisyklės:

- 38.1. Automatas „HOOK LINE & WINNER“ („Kabliukas ir nugalėtojas“) valdomas spaudžiant jo klavišus. Užrašai ant klavišų yra valstybine kalba ir nurodo, kokia automato funkcija bus vykdoma, paspaudus atitinkamą klavišą. Esant neaiškumams, automato darbo principus bei lošimų taisykles privalo paaiškinti automatų salono darbuotojai.
- 38.2. Automatu „HOOK LINE & WINNER“ („Kabliukas ir nugalėtojas“) pradėdama lošti sukauptus lošėjo pageidaujama kreditų sumą automato kreditų ekrane „KREDITAI“. Kreditai gaunami į automato tam skirtą angą įmetus 0,1, 0,2, 0,5, 1, 2 eurų nominalo metalinius pinigus arba įvedus bilietą. Bilietas už grynuosius pinigus įsigijamas automatų salono kasoje. Pasibaigus kiekvienam lošimui, lošėjas gali papildyti turimų kreditų kiekį tokiu pat principu, kaip nurodyta šiame punkte.
- 38.3. Sukauptus norimą kreditų sumą automato kreditų ekrane „KREDITAS“, lošėjas turi pasirinkti statymo dydį. Statymo dydis automato „HOOK LINE & WINNER“ („Kabliukas ir nugalėtojas“) pasirenkamas paspaudus klavišą „STATYMAS“ arba „MAX STATYMAS“. Statymo dydis rodomas automatų statymo dydžio ekrane „STATYMAS“.
- 38.4. Pasirinkus statymo sumą, lošėjas turi paspausti klavišą „PRADĖTI/STARTAS“. Automatas pradeda pagrindinį lošimą. Kreditų ekrane „KREDITAS“ sukaupti kreditai sumažėja pasirinkto statymo sumos dydžiu. Po lošimo algoritmo programoje nustatyto laiko automatas pateikia pirminį lošimo rezultatą laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija nėra laiminga, pagrindinis lošimas pradėdamas iš naujo. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija laiminga, automatas laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“ parodo laimėtą kreditų sumą.
- 38.5. Jei automato „HOOK LINE & WINNER“ („Kabliukas ir nugalėtojas“) statymo suma buvo 0,5 euro, laimėjimas yra pervedamas į automato ekrane esantį banko skaitiklį „BANKAS“, kuris skirtas laimėtiems kreditams apskaityti lošimo pratęsime bei pasiūlomas lošimo pratęsimas. „BANKAS“ skaitiklyje apskaitytus kreditus lošėjas gali bet kuriuo momentu pervesti į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ automato paspaudžiant klavišą „PAIMTI“. Tokiu atveju pagrindinis lošimas pradėdamas iš naujo. Norėdamas dalyvauti lošimo pratęsime, lošėjas turi būti laimėjęs pagrindiniame lošime ir turėti kreditų banko skaitiklyje „BANKAS“. Kad pradėtų lošimo pratęsimą, reikia pasirinkti paskiriamų kreditų dydį. Šis dydis automato pasirenkamas paspaudus klavišą „STATYMAS“ arba „MAX STATYMAS“. Lošimo pratęsime paskirtų kreditų dydis rodomas automato ekrane „STATYMAS“. Pasirinkus paskiriamų kreditų sumą, lošėjas turi paspausti klavišą „PRADĖTI/STARTAS“. Automatas pradeda lošimo pratęsimą. Banko skaitiklyje „BANKAS“ sukaupti kreditai sumažėja lošimo pratęsime paskirtų kreditų dydžiu. Po lošimo algoritmo programoje nustatyto laiko automatas pateikia lošimo pratęsimo rezultatą laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“, o laimėtus kreditus pveda į banko skaitiklį

„BANKAS“ susumuodamas jame buvusius, jei tokių buvo, ir laimėtus kreditus. Jei banko skaitiklio „BANKAS“ kreditų vertė pasiekia 100 (šimto) eurų sumą, lošimo pratęsimas automatiškai yra užbaigiamas, o banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija nėra laiminga, lošimo pratęsimas tęsiamas tokia pat tvarka kaip ir pradedamas, kol banko skaitiklyje „BANKAS“ yra kreditų. Jei banko skaitiklyje „BANKAS“ kreditų nebelieka, lošimo pratęsimas automatiškai baigiasi. Lošėjas gali lošimo pratęsimą bet kuriuo metu nutraukti, paspaudęs klavišą „PAIMTI/BANKAS“. Tokiu atveju banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai, automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

38.6. Jei automato „HOOK LINE & WINNER“ („Kabliukas ir nugalėtojas“) statymo suma buvo mažesnė nei 0,5 euro, visi laimėjimai automatiškai yra pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ ir pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Lošimo pratęsimas nesiūlomas.

38.7. Lošimo automato „HOOK LINE & WINNER“ („Kabliukas ir nugalėtojas“) išmokėtas bilietas gali būti panaudotas apmokėti už dalyvavimą lošime kituose automatų salone esančiuose automatuose „MAGIC GAMES II“ („Paslaptieji lošimai II“), „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“), „MAGIC GAMES“ („Paslaptieji lošimai“), „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“), „BIG CATCH“ („Stambus laimikis“), „Hook Line & Winner“ („Kabliukas ir nugalėtojas“), „REEL KING“ („Būgnų karalius“), „CRAZY FRUITS“ („Pašėlę vaisiai“) arba iškeistas į grynuosius pinigus automatų salono kasoj.

39. Lošimo „HOOK LINE & WINNER“ („Kabliukas ir nugalėtojas“) specialiosios taisyklės:

39.1. „HOOK LINE & WINNER“ („Kabliukas ir nugalėtojas“) - tai šešių būgnų (3 (trys) apačioje ir 3 (trys) viršuje) lošimas. Apatiniuose ir viršutiniuose būgnuose lošiama 5 (penkiose) laimėjimo linijose.

39.2. Šis lošimas yra analogiškas „BIG CATCH“ („Stambus laimikis“) lošimui, tik skiriasi viršutiniame būgne esantys simboliai. Visi galimi laimėjimai, simboliai ir jų kombinacijos nurodytos automato ekrane.

LOŠIMO AUTOMATO „GOLD LINES“ („AUKSO LINIJOS“) TAISYKLĖS

40. Automato „GOLD LINES“ bendrosios taisyklės:

- 40.1. Automatas „GOLD LINES“ („Aukso linijos“) valdomas spaudžiant jo klavišus. Užrašai ant klavišų yra valstybine kalba ir nurodo, kokia automato funkcija bus vykdoma, paspaudus atitinkamą klavišą. Esant neaiškumams, automato darbo principus bei lošimų taisykles privalo paaiškinti automatų salono darbuotojai.
- 40.2. Automatu „GOLD LINES“ („Aukso linijos“) pradedama lošti sukaupus lošėjo pageidaujama kreditų sumą automato kreditų ekrane „KREDITAS“. Kreditai gaunami į automato tam skirtą angą įmetus 0,1, 0,2, 0,5, 1, 2 eurų nominalo metalinius pinigus. Tokiu pat principu lošėjas gali papildyti turimų kreditų kiekį, pasibaigus kiekvienam lošimui.
- 40.3. Sukaupus norimą kreditų sumą automato kreditų ekrane „KREDITAS“, lošėjas turi pasirinkti statymo dydį. Statymo dydis automate „GOLD LINES“ („Aukso linijos“) pasirenkamas paspaudus klavišą „STATYMAS“ arba „MAX STATYMAS“. Statymo dydis rodomas automatų statymo dydžio ekrane „STATYMAS“.
- 40.4. Pasirinkus statymo sumą, lošėjas turi paspausti klavišą „PRADĖTI/STARTAS“. Automatas pradeda pagrindinį lošimą. Kreditų ekrane „KREDITAS“ sukaupti kreditai sumažėja pasirinkto statymo sumos dydžiu. Po lošimo algoritmo programoje nustatyto laiko automatas pateikia pirminį lošimo rezultatą laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija nėra laiminga, pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija laiminga, automatas laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“ parodo laimėtą kreditų sumą:
- 40.5. Jei automate „GOLD LINES“ („Aukso linijos“) statymo suma buvo 0,5 euro, laimėjimas yra pervedamas į automato ekrane esantį banko skaitiklį „BANKAS“, kuris skirtas laimėtiems kreditams apskaityti lošimo pratęsime bei pasiūlomas lošimo pratęsimas. „BANKAS“ skaitiklyje apskaitytus kreditus lošėjas gali bet kuriuo momentu pervesti į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ automato paspaudžiant klavišą „PAIMTI“. Tokiu atveju pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Norėdamas dalyvauti lošimo pratęsime, lošėjas turi būti laimėjęs pagrindiniame lošime ir turėti kreditų banko skaitiklyje „BANKAS“. Kad pradėtų lošimo pratęsimą, reikia pasirinkti paskiriamų kreditų dydį. Šis dydis automato pasirenkamas paspaudus klavišą „STATYMAS“ arba „MAX STATYMAS“. Lošimo pratęsime paskirtų kreditų dydis rodomas automato ekrane „STATYMAS“. Pasirinkus paskiriamų kreditų sumą, lošėjas turi paspausti klavišą „PRADĖTI/STARTAS“. Automatas pradeda lošimo pratęsimą. Banko skaitiklyje „BANKAS“ sukaupti kreditai sumažėja lošimo pratęsime paskirtų kreditų dydžiu. Po lošimo algoritmo programoje nustatyto laiko automatas pateikia lošimo pratęsimo rezultatą laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“, o laimėtus kreditus pveda į banko skaitiklį „BANKAS“ susumuodamas jame buvusius, jei tokių buvo, ir laimėtus kreditus. Jei banko skaitiklio „BANKAS“ kreditų vertė pasiekia 100 (šimto) eurų sumą, lošimo pratęsimas automatiškai yra užbaigiamas, o banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai

automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija nėra laiminga, lošimo pratęsimas tęsiamas tokia pat tvarka kaip ir pradedamas, kol banko skaitiklyje „BANKAS“ yra kreditų. Jei banko skaitiklyje „BANKAS“ kreditų nebelieka, lošimo pratęsimas automatiškai baigiasi. Lošėjas gali lošimo pratęsimą bet kuriuo metu nutraukti, paspaudęs klavišą „PAIMTI/BANKAS“. Tokiu atveju banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai, automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

40.6. Jei automate „GOLD LINES“ („Aukso linijos“) statymo suma buvo mažesnė nei 0,5 euro, visi laimėjimai automatiškai yra pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ ir pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Lošimo pratęsimas nesiūlomas.

41. Lošimo „GOLD LINES“ („Aukso linijos“) specialiosios taisyklės:

41.1. „GOLD LINES“ („Aukso linijos“) – tai septynių būgnų (3 (trys) apačioje ir 4 (keturi) viršuje) lošimas, kurio tikslas – surinkti trijų vienodų laimingų simbolių kombinacijas, už kurias suteikiami kreditai. Tiek pagrindiniame lošime, tiek ir lošimo pratęsimе laimėjimo dydis priklauso nuo statymo dydžio.

41.2. Klavišo „STARTAS“ pagalba pradedamas lošimas. Pagrindiniame lošime galimi 2 (du) skirtingi statymai: 1 (vienas) kreditas (1 kreditas = atitinkamai 1 euro centas arba 5 euro centai) ir 10 (dešimt) kreditų (10 kreditų = atitinkamai 0,1 euro arba 0,5 euro). Klavišo „STATYMAS“ pagalba pasirenkamas statymas 1 (vienas) arba 10 (dešimt) kreditų.

41.3. Pagrindinis lošimas vykdomas trijuose apatiniuose būgnuose. Apatiniuose būgnuose esant statymui 1 (vienas) kreditas, lošiama 1 (vienoje) laimėjimo linijoje, o esant statymui 10 (dešimt) kreditų, lošiama 5 (penkiose) laimėjimo linijose. Lošimo tikslas – surinkti vienodų simbolių derinį, išsidėsčiusį vienoje lošimo linijoje už kurį laimimi kreditai.

41.4. Pagrindiniame lošime lošėjui pasirinkus 1 (vieno) kredito statymą, lošimas vyksta 1 (vienoje) laimėjimo linijoje. Šioje linijoje gauti laimėjimai automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Esant statymui 10 (dešimt) kreditų, lošimas vyksta 5 (penkiomis) aktyviomis laimėjimo linijomis. Visų linijų laimėjimai automatiškai susumuojami ir laimėjimas klavišo „PAIMTI“ pagalba gali būti pervestas į kreditų skaitiklį „KREDITAS“, laimėjimu rizikuojama arba pervestas į „BANKO“ skaitiklį klavišo „STARTAS“ pagalba. Klavišo „IŠMOKĖTI“ pagalba išmokamas laimėjimas.

41.5. Pagrindiniame lošime esant statymui 10 (dešimt) kreditų ir lošėjui gavus laimėjimą, jam siūloma rizika, t. y. du, tris ar keturis kartus padauginti laimėtų kreditų kiekį, lošiant ruletės lošimą. Ruletėje yra išdėstyti skaičiai nuo 1 (vieno) iki 12 (dvylikos), tai yra lyginiai skaičiai yra išdėstyti šešiuose juoduose laukuose, o nelyginiai skaičiai – išdėstyti šešiuose raudonuose laukuose. Prieš paleidžiant ruletę suktis, lošėjas klavišo „PASIRINKTI RIZIKĄ“ pagalba turi pasirinkti vieną iš galimų aštuonių statymų. Galimi Statymai yra šie:

41.6. Statymo galimybių ir laimėjimo koeficientų lentelė.

Raudona („Red“)	Visi raudoni skaičiai (1, 3, 5, 7, 9, 11)	x2
Juoda („Black“)	Visi juodi skaičiai (2, 4, 6, 8, 10, 12)	x2
1 -6 („Low“)	Skaičiai nuo 1 iki 6	x2

7-12 („High“)	Skaičiai nuo 7 iki 12	x2
1,2, 3,7	Vienas iš 1, 2, 3, 7 skaičiu	x3
6, 7, 8, 9	Vienas iš 6, 7, 8, 9 skaičiu	x3
4, 5,7	Vienas iš 4, 5, 7 skaičiu	x4
10, 11,7	Vienas iš 10, 11,7 skaičiu	x4

- 41.7. Paspaudus klavišą „RIZIKA“, pradeda sukstis ruletė. Kai ruletė atsitiktinai sustoja, užsidega laimėjęs skaičius ir spalva (laimėjimo kombinacija). Jei deganti laimėjimo kombinacija sutampa su lošėjo pasirinktu vienu iš aštuonių galimų statymų, tuomet laimėjimas dauginamas iš dviejų, trijų ar keturių kartų, priklausomai nuo to, kiek kartų lošėjas buvo pasirinkęs padaugininti laimėjimą.
- 41.8. Jei ruletė nesustoja ant pasirinktos laimėjimo kombinacijos, laimėjimas tampa lygus 0 (nuliui) ir lošimas rulete baigiasi. Lošėjui sėkmingai padauginus savo kreditus, laimėjimas klavišo „PAIMTI“ pagalba gali būti pervestas į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ arba klavišo „STARTAS“ pagalba pervestas į „BANKO“ skaitiklį. Didžiausia galimas laimėjimas daugybos metu – 2000 (du tūkstančiai) kreditų. Pasiekus didžiausią laimėjimą, šie kreditai automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.
- 41.9. Pagrindiniame lošime lošėjas gali laimėti atsitiktinius laimėjimus. Dviejų juokdarių simboliai esant statymui 1 (vienas) kreditas suteikia atsitiktinį laimėjimą nuo 10 (dešimties) iki 100 (vieno šimto) kreditų, o esant statymui 10 (dešimt) kreditų, suteikia atsitiktinį laimėjimą nuo 20 (dvidešimties) iki 400 (keturių šimtų) kreditų. Trijų juokdarių simboliai esant statymui 1 (vienas) kreditas suteikia atsitiktinį laimėjimą nuo 20 (dvidešimties) iki 200 (dviejų šimtų) kreditų, o esant statymui 10 (dešimt) kreditų, suteikia atsitiktinį laimėjimą nuo 40 (keturiasdešimties) iki 1000 (vieno tūkstančio) kreditų. Didžiausias laimėjimas pagrindiniame lošime yra 2000 (du tūkstančiai) kreditų.
- 41.10. Lošimo pratęsimas vykdomas keturiuose viršutiniuose automato būgnuose 5 (penkiose) arba 10 (dešimtyje) laimėjimo linijų, paspaudus klavišą „STARTAS“ iš „BANKO“ skaitiklio sukauptos kreditų sumos. Lošėjas gali lošimo pratęsimui paskirti 20 (dvidešimt), 40 (keturiasdešimt), 100 (vieną šimto) arba 200 (du šimtus) kreditų. Lošimo pratęsimui paskyrus 20 (dvidešimt) ar 40 (keturiasdešimt) kreditų, aktyvuojami pirmi trys iš kairės pusės esantys lošimo automato būgnai ir 5 (penkios) laimėjimo linijos, o paskyrus 100 (vieną šimto) ar 200 (du šimtus) kreditų, aktyvuojami keturi būgnai ir 10 (dešimt) laimėjimo linijų. Lošimo tikslas - surinkti laimingas simbolių kombinacijas, už kurias suteikiami kreditai. Visų aktyvių laimėjimo linijų laimėjimai automatiškai susumuojami ir pervedami į „BANKO“ skaitiklį. Klavišo „PASIIMTI“ pagalba kreditai iš „BANKO“ skaitiklio gali būti pervesti į kreditų skaitiklį arba lošėjas gali tęsti lošimą, kol bus pasiekta maksimali 2000 (dviejų tūkstančių) kreditų suma.
- 41.11. Lošimo pratęsimu paskyrus 40 (keturiasdešimt) arba 200 (du šimtus) kreditų, aktyvuojamas karūnos simbolis, galintis pakeisti bet kurį simbolį, siekiant sudaryti laimingą kombinaciją, už kurią suteikiami kreditai.
- 41.12. Lošimo pratęsimu paskyrus 20 (dvidešimt) arba 100 (vieną šimto) kreditų – karūnos simbolis neaktyvuojamas.

- 41.13. Laimima tuomet, kai lošimo pratęsimе surenkama laiminga kombinacija, kuri, paskyrus 20 (dvidešimt) arba 40 (keturiasdešimt) kreditų, pasirodo bet kurioje iš 5 (penkių) aktyvuotų laimėjimo linijų, o paskyrus 100 (vieną šimto) arba 200 (du šimtus) kreditų, pasirodo bet kurioje iš 10 (dešimties) aktyvuotų laimėjimo linijų.
- 41.14. Lošimo pratęsimе galimas papildomas laimėjimas, vienu metu atsisukus trims juokdario simboliams, nepriklausomai nuo jų atsisukimo sekos, t. y. nebūtinai iš eilės esančiuose būgnuose. Paskyrus 20 (dvidešimt) ar 40 (keturiasdešimt) kreditų, suteikiamas atsitiktinis laimėjimas iki 400 (keturių šimtų) kreditų, o paskyrus 100 (vieną šimto) ar 200 (du šimtus) kreditų, suteikiamas atsitiktinis laimėjimas iki 1000 (vieno tūkstančio) kreditų.
- 41.15. Tiek pagrindiniame, tiek lošimo pratęsimе lošėjui surinkus maksimalų 2000 (dvių tūkstančių) kreditų skaičių, automatas parodo jį „BANKO“ skaitiklyje ir automatiškai perveda į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Laimėjimas išmokamas paspaudus klavišą „IŠMOKĖTI“.

LOŠIMO AUTOMATO „MULTI REELS“ („DAUGIABŪGNIS“) TAISYKLĖS

42. Automato „MULTI REELS“ („Daugiabūgnis“) bendrosios taisyklės:

- 42.1. Automatas „MULTI REELS“ („Daugiabūgnis“) valdomas spaudžiant jo klavišus. Užrašai ant klavišų yra valstybine kalba ir nurodo, kokia automato funkcija bus vykdoma, paspaudus atitinkamą klavišą. Esant neaiškumams, automato darbo principus bei lošimų taisykles privalo paaiškinti automatų salono darbuotojai.
- 42.2. Automatu „MULTI REELS“ („Daugiabūgnis“) pradedama lošti sukaupus lošėjo pageidaujamą kreditų sumą automato kreditų ekrane „KREDITAS“. Kreditai gaunami į automato tam skirtą angą įmetus 0,1, 0,2, 0,5, 1, 2 eurų nominalo metalinius pinigus. Tokiu pat principu lošėjas gali papildyti turimų kreditų kiekį, pasibaigus kiekvienam lošimui.
- 42.3. Sukaupus norimą kreditų sumą automato kreditų ekrane „KREDITAS“, lošėjas turi pasirinkti statymo dydį. Statymo dydis automate „MULTI REELS“ („Daugiabūgnis“) pasirenkamas paspaudus klavišą „STATYMAS“ arba „MAX STATYMAS“. Statymo dydis rodomas automatų statymo dydžio ekrane „STATYMAS“.
- 42.4. Pasirinkus statymo sumą, lošėjas turi paspausti klavišą „PRADĖTI/STARTAS“. Automatas pradeda pagrindinį lošimą. Kreditų ekrane „KREDITAS“ sukaupti kreditai sumažėja pasirinkto statymo sumos dydžiu. Po lošimo algoritmo programoje nustatyto laiko automatas pateikia pirminį lošimo rezultatą laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija nėra laiminga, pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija laiminga, automatas laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“ parodo laimėtą kreditų sumą:
- 42.5. Jei automate „MULTI REELS“ („Daugiabūgnis“) statymo suma buvo 0,5 euro, laimėjimas yra pervedamas į automato ekrane esantį banko skaitiklį „BANKAS“, kuris skirtas laimėtiems kreditams apskaityti lošimo pratęsime bei pasiūlomas lošimo pratęsimas. „BANKAS“ skaitiklyje apskaitytus kreditus lošėjas gali bet kuriuo momentu pervesti į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ automata paspaudžiant klavišą „PAIMTI“. Tokiu atveju pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Norėdamas dalyvauti lošimo pratęsime, lošėjas turi būti laimėjęs pagrindiniame lošime ir turėti kreditų banko skaitiklyje „BANKAS“. Kad pradėtų lošimo pratęsimą, reikia pasirinkti paskiriamų kreditų dydį. Šis dydis automata pasirenkamas paspaudus klavišą „STATYMAS“ arba „MAX STATYMAS“. Lošimo pratęsime paskirtų kreditų dydis rodomas automato ekrane „STATYMAS“. Pasirinkus paskiriamų kreditų sumą, lošėjas turi paspausti klavišą „PRADĖTI/STARTAS“. Automatas pradeda lošimo pratęsimą. Banko skaitiklyje „BANKAS“ sukaupti kreditai sumažėja lošimo pratęsime paskirtų kreditų dydžiu. Po lošimo algoritmo programoje nustatyto laiko automatas pateikia lošimo pratęsimo rezultatą laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“, o laimėtus kreditus pveda į banko skaitiklį „BANKAS“ susumuodamas jame buvusius, jei tokių buvo, ir laimėtus kreditus. Jei banko skaitiklio „BANKAS“ kreditų vertė pasiekia 100 (šimto) eurų sumą, lošimo pratęsimas automatiškai yra užbaigiamas, o banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai

automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija nėra laiminga, lošimo pratęsimas tęsiamas tokia pat tvarka kaip ir pradedamas, kol banko skaitiklyje „BANKAS“ yra kreditų. Jei banko skaitiklyje „BANKAS“ kreditų nebelieka, lošimo pratęsimas automatiškai baigiasi. Lošėjas gali lošimo pratęsimą bet kuriuo metu nutraukti, paspaudęs klavišą „PAIMTI/BANKAS“. Tokiu atveju banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai, automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

42.6. Jei automata „MULTI REELS“ („Daugiabūgnis“) statymo suma buvo mažesnė nei 0,5 euro, visi laimėjimai automatiškai yra pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ ir pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Lošimo pratęsimas nesiūlomas.

43. Lošimo „MULTI REELS“ („Daugiabūgnis“) specialiosios taisyklės:

43.1. „MULTI REELS“ („Daugiabūgnis“) – tai aštuonių būgnų (3 (trys) apatiniame ir 5 (penki) viršutiniame automato ekrane). Apatiniame ekrane esančiais būgnais lošiama 5 (penkiomis) laimėjimo linijomis, o viršutiniame – 9 (devyniomis) laimėjimo linijomis. Lošimas pradedamas paspaudus klavišą „STARTAS“. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas.

43.2. Pagrindiniame lošime galimi 2 (du) skirtingi statymai: 1 (vienas) kreditas (1 kreditas = atitinkamai 0,01 euro arba 0,05 euro) ir 10 (dešimt) kreditų (10 kreditų = atitinkamai 0,1 euro arba 0,5 euro). Klavišu „STATYMAS“ pasirenkamas statymas 1 (vienas) arba 10 (dešimt) kreditų.

43.3. Pagrindinis lošimas vykdomas trijuose apatiniuose būgnuose. Lošimo tikslas – surinkti vienodų simbolių derinį, išsidėsčiusį vienoje lošimo linijoje už kurį laimimi kreditai.

43.4. Pagrindiniame lošime lošėjui pasirinkus 1 (vieno) kredito statymą, lošimas vyksta 1 (vienoje) laimėjimo linijoje. Šioje linijoje gauti laimėjimai automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Esant statymui 10 (dešimt) kreditų, lošimas vyksta 5 (penkiomis) aktyviomis laimėjimo linijomis. Visų linijų laimėjimai automatiškai susumuojami ir laimėjimas, paspaudus klavišą „PAIMTI“, gali būti pervestas į kreditų skaitiklį „KREDITAS“, laimėjimu rizikuojama arba jis gali būti pervestas į „BANKO“ skaitiklį, paspaudus klavišą „STARTAS“. Laimėjimas išmokamas paspaudus klavišą „IŠMOKĖTI“. Lošiant pagrindinį lošimą 10 (dešimties) kreditų statymu ir laimėjus, automatas siūlo riziką. Spausdamas „HERBO“ arba „SKAIČIAUS“ klavišus, lošėjas gali laimėtą sumą padvigubinti arba jos netekti. Rizikos lošimo metu ant automato apatinio ekrano paeiliui viena po kitos šviečia lemputės „Herbas“ ir „Skaičius“ Lošėjui norint padauginti laimėjimą, jis turi sustabdyti rizikos lošimą „HERBO“ arba „SKAIČIAUS“ klavišais. Kai stabdoma su mygtuku „HERBAS“, lemputė „Herbas“ turi likti degti, kad laimėjimas būtų padaugintas. Jei lieka degti „Skaičiaus“ lemputė, laimėjimas tampa lygus nuliui. Kai stabdoma su mygtuku „SKAIČIUS“, lemputė „Skaičius“ turi likti degti, kad laimėjimas būtų padaugintas. Jei lieka degti „Herbo“ lemputė, laimėjimas tampa lygus nuliui. Jei laimėjimas tampa lygus nuliui, rizikos lošimas baigiasi, jei laimima, rizikos lošimas tęsiamas tol kol lošėjas nuspręs rizikos lošimą pabaigti paspaudamas klavišą

„PAIMTI“ ar rizikos lošime laimės didžiausią galimą laimėjimą – 2000 (du tūkstančius) kreditų. Paspaudus klavišą „STARTAS“, laimėti kreditai pervedami į „BANKO“ skaitiklį ir pradamas lošimo pratęsimas.

- 43.5. Lošimo pratęsimas vykdomas penkiuose viršutiniuose automato būgnuose 9 (devyniose) laimėjimo linijose iš „BANKO“ skaitiklyje sukauptų kreditų. Lošimo pratęsimе galima paskirti 20, 40, 100 ir 200 kreditų. Lošimo tikslas – surinkti laimingas simbolių kombinacijas už kurias suteikiami kreditai. Visų aktyvių laimėjimo linijų laimėjimai bus automatiškai sumuojami ir pervedami į „BANKO“ skaitiklį. „BANKO“ skaitiklyje esančius kreditus lošėjas bet kuriuo metu gali pervesti į „KREDITŲ“ skaitiklį ir pradėti pagrindinį lošimą. Didžiausias lošimo pratęsimо laimėjimas yra 2000 (du tūkstančiai) kreditų. Pasiekus šią sumą, kreditai automatiškai pervedami į „KREDITŲ“ skaitiklį. Lošimo pratęsimе „Juokdario“ simbolis pakeičia bet kurį kitą simbolį laimėjimo linijoje. Lošimo pratęsimе galima laimėti atsitiktinį „Deimantų“ laimėjimą. Jis laimimas, jei bet kuriame viršutiniame būgne iškrenta „Deimanto“ simbolis.
- 43.6. Tiek pagrindiniame, tiek lošimo pratęsimе laimėjus 2000 (du tūkstančius) kreditų, jie bus automatiškai pervesti į „KREDITŲ“ skaitiklį. Laimėjimas išmokamas paspaudus klavišą „IŠMOKĖTI“. Visi laimėjimo simboliai bei laimingos jų kombinacijos parodytos automato ekrane.

LOŠIMO AUTOMATO „BLACK JACK“ („JUODASIS DŽEKAS“) TAISYKLĖS

44. Automato „BLACK JACK“ („Juodasis Džekas“) bendrosios taisyklės:

- 44.1. Automatas „BLACK JACK“ („Juodasis Džekas“) valdomas spaudžiant jo klavišus. Užrašai ant klavišų yra valstybine kalba ir nurodo, kokia automato funkcija bus vykdoma, paspaudus atitinkamą klavišą. Esant neaiškumams, automato darbo principus bei lošimų taisykles privalo paaiškinti automatų salono darbuotojai.
- 44.2. Automatu „BLACK JACK“ („Juodasis Džekas“) pradėdama lošti sukaupus lošėjo pageidaujamą kreditų sumą automato kreditų ekrane „KREDITAS“. Kreditai gaunami į automato tam skirtą angą įmetus 0,1, 0,2, 0,5, 1, 2 eurų nominalo metalinius pinigus. Tokiu pat principu lošėjas gali papildyti turimų kreditų kiekį, pasibaigus kiekvienam lošimui.
- 44.3. Sukaupus norimą kreditų sumą automato kreditų ekrane „KREDITAS“, lošėjas turi pasirinkti statymo dydį. Statymo dydis automate „BLACK JACK“ („Juodasis Džekas“) pasirenkamas paspaudus klavišą „STATYMAS“ arba „MAX STATYMAS“. Statymo dydis rodomas automatų statymo dydžio ekrane „STATYMAS“.
- 44.4. Pasirinkus statymo sumą, lošėjas turi paspausti klavišą „PRADĖTI/STARTAS“. Automatas pradeda pagrindinį lošimą. Kreditų ekrane „KREDITAS“ sukaupti kreditai sumažėja pasirinkto statymo sumos dydžiu. Po lošimo algoritmo programoje nustatyto laiko automatas pateikia pirminį lošimo rezultatą laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija nėra laiminga, pagrindinis lošimas pradėdamas iš naujo. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija laiminga, automatas laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“ parodo laimėtą kreditų sumą:
- 44.5. Jei automate „BLACK JACK“ („Juodasis Džekas“) statymo suma buvo 0,5 euro, laimėjimas yra pervedamas į automato ekrane esantį banko skaitiklį „BANKAS“, kuris skirtas laimėtiems kreditams apskaityti lošimo pratęsime bei pasiūlomas lošimo pratęsimas. „BANKAS“ skaitiklyje apskaitytus kreditus lošėjas gali bet kuriuo momentu pervesti į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ automato paspaudžiant klavišą „PAIMTI“. Tokiu atveju pagrindinis lošimas pradėdamas iš naujo. Norėdamas dalyvauti lošimo pratęsime, lošėjas turi būti laimėjęs pagrindiniame lošime ir turėti kreditų banko skaitiklyje „BANKAS“. Kad pradėtų lošimo pratęsimą, reikia pasirinkti paskiriamų kreditų dydį. Šis dydis automato pasirenkamas paspaudus klavišą „STATYMAS“ arba „MAX STATYMAS“. Lošimo pratęsime paskirtų kreditų dydis rodomas automato ekrane „STATYMAS“. Pasirinkus paskiriamų kreditų sumą, lošėjas turi paspausti klavišą „PRADĖTI/STARTAS“. Automatas pradeda lošimo pratęsimą. Banko skaitiklyje „BANKAS“ sukaupti kreditai sumažėja lošimo pratęsime paskirtų kreditų dydžiu. Po lošimo algoritmo programoje nustatyto laiko automatas pateikia lošimo pratęsimo rezultatą laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“, o laimėtus kreditus pveda į banko skaitiklį „BANKAS“ susumuodamas jame buvusius, jei tokių buvo, ir laimėtus kreditus. Jei banko skaitiklio „BANKAS“ kreditų vertė pasiekia 100 (šimto) eurų sumą, lošimo pratęsimas automatiškai yra užbaigiamas, o banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai

automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija nėra laiminga, lošimo pratęsimas tęsiamas tokia pat tvarka kaip ir pradedamas, kol banko skaitiklyje „BANKAS“ yra kreditų. Jei banko skaitiklyje „BANKAS“ kreditų nebelieka, lošimo pratęsimas automatiškai baigiasi. Lošėjas gali lošimo pratęsimą bet kuriuo metu nutraukti, paspaudęs klavišą „PAIMTI/BANKAS“. Tokiu atveju banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai, automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

44.6. Jei automate „BLACK JACK“ („Juodasis Džekas“) statymo suma buvo mažesnė nei 0,5 euro, visi laimėjimai automatiškai yra pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ ir pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Lošimo pratęsimas nesiūlomas.

45. Lošimo „BLACK JACK“ („Juodasis Džekas“) specialiosios taisyklės:

45.1. „BLACK JACK“ („Juodasis Džekas“) – tai septynių būgnų (3 (trys) apatiniame ir 4 (keturi) viršutiniame automato ekrane) lošimas. Apatiniame ekrane esančiais būgnais lošiama 5 (penkiomis) laimėjimo linijomis, o viršutiniame – 27 (dvidešimt septyniomis) laimėjimo linijomis. Lošimas pradedamas paspaudus klavišą „STARTAS“. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas.

45.2. Pagrindiniame lošime galimi 2 (du) skirtingi statymai: 1 (vienas) kreditas (1 kreditas = atitinkamai 0,01 euro arba 0,05 euro) ir 10 (dešimt) kreditų (10 kreditų = atitinkamai 0,1 euro arba 0,5 euro). Klavišu „STATYMAS“ pasirenkamas statymas 1 (vienas) arba 10 (dešimt) kreditų.

45.3. Pagrindinis lošimas vykdomas trijuose apatiniuose būgnuose. Lošimo tikslas – surinkti vienodų simbolių derinį, išsidėsčiusį vienoje laimėjimo linijoje, už kurį laimimi kreditai.

45.4. Pagrindiniame lošime lošėjui pasirinkus 1 (vieno) kredito statymą, lošimas vyksta 1 (vienoje) laimėjimo linijoje. Šioje linijoje gauti laimėjimai automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Esant statymui 10 (dešimt) kreditų, lošimas vyksta 5 (penkiomis) aktyviomis laimėjimo linijomis. Visų linijų laimėjimai automatiškai susumuojami ir laimėjimas, paspaudus klavišą „PAIMTI“, gali būti pervestas į kreditų skaitiklį „KREDITAS“, laimėjimu gali būti rizikuojama arba jis gali būti pervestas į „BANKO“ skaitiklį, paspaudus klavišą „STARTAS“. Laimėjimas išmokamas paspaudus klavišą „IŠMOKĖTI“. Lošiant pagrindinį lošimą 10 (dešimties) kreditų statymu ir laimėjus, automatas siūlo riziką. Spausdamas „HERBO“ arba „SKAIČIAUS“ klavišus, lošėjas gali laimėtą sumą padvigubinti arba jos netekti. Rizikos lošimo metu ant automato apatinio ekrano paeiliui viena po kitos šviečia lemputės „Herbas“ ir „Skaičius“. Lošėjui norint padauginti laimėjimą, jis turi sustabdyti rizikos lošimą „HERBO“ arba „SKAIČIAUS“ klavišais. Kai stabdoma su mygtuku „HERBAS“, lemputė „Herbas“ turi likti degti, kad laimėjimas būtų padaugintas. Jei lieka degti „Skaičiaus“ lemputė, laimėjimas tampa lygus nuliui. Kai stabdoma su mygtuku „SKAIČIUS“, lemputė „Skaičius“ turi likti degti, kad laimėjimas būtų padaugintas. Jei lieka degti „Herbo“ lemputė, laimėjimas tampa lygus nuliui. Jei laimėjimas tampa lygus nuliui, rizikos lošimas baigiasi, jei laimima, rizikos lošimas tęsiamas tol, kol lošėjas nuspręs rizikos lošimą

- pabaigti paspausdamas klavišą „PAIMTI“ ar rizikos lošime laimės didžiausią galimą laimėjimą - 2000 (du tūkstančius) kreditų. Paspaudus klavišą „STARTAS“, laimėti kreditai pervedami į „BANKO“ skaitiklį ir pradamas lošimo pratęsimas.
- 45.5. Pagrindiniame lošime lošėjas gali gauti atsitiktinius laimėjimus. Kai statymas yra 1 (vienas) kreditas, 2 (dviejų) „Žetonų“ simboliai suteikia atsitiktinį laimėjimą nuo 10 (dešimties) iki 100 (vieno šimto) kreditų, o kai statymas yra 10 (dešimt) kreditų – nuo 20 (dvidešimties) iki 400 (keturių šimtų) kreditų. Kai statymas yra 1 (vienas) kreditas, 3 (trijų) „Žetonų“ simboliai suteikia atsitiktinį laimėjimą nuo 20 (dvidešimties) iki 200 (dviejų šimtų) kreditų, o kai statymas yra 10 (dešimt) kreditų – nuo 40 (keturiasdešimties) iki 1000 (vieno tūkstančio) kreditų.
- 45.6. Didžiausias laimėjimas pagrindiniame lošime yra 2000 (du tūkstančiai) kreditų.
- 45.7. Lošimo pratęsimas vykdomas 3 (trijuose) viršutiniuose automato būgnuose 27 (dvidešimt septyniuose) laimėjimo linijose iš „BANKO“ skaitiklyje sukauptų kreditų. Lošimo pratęsimas galima paskirti 20, 40, 100 ir 200 kreditų. Lošimo tikslas – surinkti laimingas simbolių kombinacijas, už kurias suteikiami kreditai. Visų aktyvių laimėjimo linijų laimėjimai bus automatiškai sumuojami ir pervedami į „BANKO“ skaitiklį. „BANKO“ skaitiklyje esančius kreditus lošėjas bet kuriuo metu gali pervesti į „KREDITŲ“ skaitiklį ir pradėti pagrindinį lošimą. Didžiausias lošimo pratęsimo laimėjimas yra 2000 (du tūkstančiai) kreditų. Pasiekus šią sumą, kreditai automatiškai pervedami į „KREDITŲ“ skaitiklį.
- 45.8. Lošimo pratęsimas 3 (trijuose) lošimo būgnuose atsisukus simboliui „21“, aktyvuojamas papildomas „Juodojo Džeko“ lošimas. Jo metu suksis ketvirtasis lošimo būgnas su jame išdėstytais kortų simboliais. Kiekviena korta turi vertę: dviakė – 2 (du) taškai, triakė – 3 (trys) taškai, keturakė – 4 (keturi) taškai, penkakė – 5 (penki) taškai, šešakė – 6 (šeši) taškai, septynakė – 7 (septyni) taškai, aštuonakė – 8 (aštuoni) taškai, devynakė – 9 (devyni) taškai, dešimtakė – 10 (dešimt) taškų, valetas – 10 (dešimt) taškų, dama – 10 (dešimt) taškų, karalius – 10 (dešimt) taškų, tūzas – 1 (vienas) arba 11 (vienuolika) taškų. Paspaudus klavišą „STARTAS“, pradeda suktis ketvirtasis būgnas ir jam sustojus, atsisuka viena iš išvardintų kortų su savo taškų verte. Tokiu pat būdu išrenkama kita korta su savo taškų verte. Kortų vertės taškais yra sumuojamos automato ekrane. Paspaudus klavišą „PAIMTI“ kortų pasirinkimas baigiamas. Tikslas – surinkti 21 (dvidešimt vieną) tašką. Papildomas „Juodojo Džeko“ lošimas baigiamas, kai kortų suminė vertė taškais yra lygi arba viršija 21 (dvidešimt vieną) tašką. 17 (septyniolika) taškų prilyginama trijų „Vyšnių“ simbolių laimėjimui, 18 (aštuoniolikos) taškų – trijų „Apelsinų“, 19 (devyniolikos) taškų – trijų „Kriaušių“, 20 (dvidešimties) taškų – trijų „Arbūzų“, 21 (dvidešimt vieno) taško – trijų „Septynetų“ simbolių laimėjimui. Jei kortų verčių taškų suma mažesnė nei 17 (septyniolika) taškų, galima rinktis dar vieną kortą.
- 45.9. Tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimas laimėjus 2000 (du tūkstančius) kreditų, jie bus automatiškai pervesti į „KREDITŲ“ skaitiklį. Laimėjimas išmokamas paspaudus klavišą „IŠMOKĖTI“. Visi laimėjimo simboliai bei laimingos jų kombinacijos parodytos

automato ekrane.

LOŠIMO AUTOMATO „REEL KING“ („BŪGNŲ KARALIUS“) TAISYKLĖS

46. Automato „REEL KING“ („Būgnų karalius“) bendrosios taisyklės:

- 46.1. Automatas „REEL KING“ („Būgnų karalius“) valdomas spaudžiant jo klavišus. Užrašai ant klavišų yra valstybine kalba ir nurodo, kokia automato funkcija bus vykdoma, paspaudus atitinkamą klavišą. Esant neaiškumams, automato darbo principus bei lošimų taisykles privalo paaiškinti automatų salono darbuotojai.
- 46.2. Automatu „REEL KING“ („Būgnų karalius“) pradedama lošti sukaupus lošėjo pageidaujama kreditų sumą automato kreditų ekrane „KREDITAI“. Kreditai gaunami į automato tam skirtą angą įmetus 0,1, 0,2, 0,5, 1, 2 eurų nominalo metalinius pinigus arba įvedus bilietą. Bilietas už grynuosius pinigus įsigijamas automatų salono kasoje. Pasibaigus kiekvienam lošimui, lošėjas gali papildyti turimų kreditų kiekį tokiu pat principu, kaip nurodyta šiame punkte.
- 46.3. Sukaupus norimą kreditų sumą automato kreditų ekrane „KREDITAS“, lošėjas turi pasirinkti statymo dydį. Statymo dydis automato „REEL KING“ („Būgnų karalius“) pasirenkamas paspaudus klavišą „STATYMAS“ arba „MAX STATYMAS“. Statymo dydis rodomas automatų statymo dydžio ekrane „STATYMAS“.
- 46.4. Pasirinkus statymo sumą, lošėjas turi paspausti klavišą „PRADĖTI/STARTAS“. Automatas pradeda pagrindinį lošimą. Kreditų ekrane „KREDITAS“ sukaupti kreditai sumažėja pasirinkto statymo sumos dydžiu. Po lošimo algoritmo programoje nustatyto laiko automatas pateikia pirminį lošimo rezultatą laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija nėra laiminga, pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija laiminga, automatas laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“ parodo laimėtą kreditų sumą.
- 46.5. Jei automato „REEL KING“ („Būgnų karalius“) statymo suma buvo 0,5 euro, laimėjimas yra pervedamas į automato ekrane esantį banko skaitiklį „BANKAS“, kuris skirtas laimėtiems kreditams apskaityti lošimo pratęsime bei pasiūlomas lošimo pratęsimas. „BANKAS“ skaitiklyje apskaitytus kreditus lošėjas gali bet kuriuo momentu pervesti į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ automato paspaudžiant klavišą „PAIMTI“. Tokiu atveju pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Norėdamas dalyvauti lošimo pratęsime, lošėjas turi būti laimėjęs pagrindiniame lošime ir turėti kreditų banko skaitiklyje „BANKAS“. Kad pradėtų lošimo pratęsimą, reikia pasirinkti paskiriamų kreditų dydį. Šis dydis automato pasirenkamas paspaudus klavišą „STATYMAS“ arba „MAX STATYMAS“. Lošimo pratęsime paskirtų kreditų dydis rodomas automato ekrane „STATYMAS“. Pasirinkus paskiriamų kreditų sumą, lošėjas turi paspausti klavišą „PRADĖTI/STARTAS“. Automatas pradeda lošimo pratęsimą. Banko skaitiklyje „BANKAS“ sukaupti kreditai sumažėja lošimo pratęsime paskirtų kreditų dydžiu. Po lošimo algoritmo programoje nustatyto laiko automatas pateikia lošimo pratęsimo rezultatą laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“, o laimėtus kreditus pveda į banko skaitiklį „BANKAS“ susumuodamas jame buvusius, jei tokių buvo, ir laimėtus kreditus. Jei banko

skaitiklio „BANKAS“ kreditų vertė pasiekia 100 (šimto) eurų sumą, lošimo pratęsimas automatiškai yra užbaigiamas, o banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija nėra laiminga, lošimo pratęsimas tęsiamas tokia pat tvarka kaip ir pradedamas, kol banko skaitiklyje „BANKAS“ yra kreditų. Jei banko skaitiklyje „BANKAS“ kreditų nebelieka, lošimo pratęsimas automatiškai baigiasi. Lošėjas gali lošimo pratęsimą bet kuriuo metu nutraukti, paspaudęs klavišą „PAIMTI/BANKAS“. Tokiu atveju banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai, automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

46.6. Jei automato „REEL KING“ („Būgnų karalius“) statymo suma buvo mažesnė nei 0,5 euro, visi laimėjimai automatiškai yra pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ ir pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Lošimo pratęsimas nesiūlomas.

46.7. Lošimo automato „REEL KING“ („Būgnų karalius“) išmokėtas bilietas gali būti panaudotas apmokėti už dalyvavimą lošime kituose automatų salone esančiuose automatuose „MAGIC GAMES II“ („Paslaptieji lošimai II“), „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“), „MAGIC GAMES“ („Paslaptieji lošimai“), „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“), „BIG CATCH“ („Stambus laimikis“), „Hook Line & Winner“ („Kabliukas ir nugalėtojas“), „REEL KING“ („Būgnų karalius“), „CRAZY FRUITS“ („Pašėlę vaisiai“) arba iškeistas į grynuosius pinigus automatų salono kasoje.

47. Lošimo „REEL KING“ („Būgnų karalius“) specialiosios taisyklės:

47.1. „REEL KING“ („Būgnų karalius“) tai trijų būgnų su penkiomis laimėjimo linijomis lošimas. Pagrindiniame lošime lošiama trijuose apatiniuose būgnuose su penkiomis laimėjimo linijomis. Taip pat siūlomas lošimo pratęsimas, lošiant „Super Bank“ ir „Būgnų karalius“ lošimuose, kurie lošiami trijuose viršutiniuose būgnuose penkiose laimėjimo linijose.

47.2. Pagrindinis lošimas vykdomas trijuose apatiniuose būgnuose. Lošimo tikslas – surinkti laimingas simbolių kombinacijas vienoje iš penkių laimėjimo linijų už kurias laimimi kreditai. Laimingų simbolių kombinacijos parodytos lošimo automato ekrane.

47.3. Pagrindinis lošimas pradedamas lošti sukauptus lošėjo pageidaujamą kreditų sumą automato kreditų ekrane. Pagrindiniame lošime išsidėsčius laimingai lošimo simbolių kombinacijai, laimėjimų ekrane rodoma laimėta kreditų suma ir siūloma rizika, kuri atliekama spaudžiant klavišą „MAX STATYMAS/RIZIKA“. Rizikos atsisakoma paspaudus klavišą „PAIMTI“, o laimėti kreditai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Lošėjui neatspėjus, rizikoje dalyvavę kreditai prarandami ir rizika baigiama. Laimėjus riziką, laimėtus kreditus galima perversi į banko skaitiklį „BANKAS“ ir lošti lošimo pratęsimą. Rizika baigiama, kai pasiekiamas didžiausias galimas laimėjimas – 2000 kreditų, o laimėti kreditai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

47.4. Pagrindiniame lošime galimi 3 (trys) skirtingi statymai: 1 (vieno) kredito (1 kreditas = 0,05 euro), 5 (penkių) kreditų (5 kreditai = 0,25 euro), ir 10 (dešimties) kreditų (10 kreditų

- = 0,5 euro). Klavišo „STATYMAS“ arba „MAX STATYMAS/ RIZIKA“ pagalba pasirenkamas 1 (vieno), 5 (penkių), arba 10 (dešimties) kreditų statymas.
- 47.5. Pagrindiniame lošime lošėjui pasirinkus 1 (vieno) kredito statymą, lošimas vyksta vienoje lošimo linijoje, o maksimalus galimas laimėjimas yra 200 kreditų. Šioje linijoje gauti laimėjimai bus automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Esant 5 (penkių) arba 10 (dešimties) kreditų statymui ir 5 (penkioms) aktyvioms laimėjimo linijoms, visų linijų laimėjimai automatiškai bus susumuojami.
- 47.6. Jeigu lošimo simbolių kombinacija yra laiminga, o statymo suma buvo mažesnė, kaip 0,5 eurų, laimėjimas yra pervedamas į automato ekrane esantį kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Jei statymo suma yra mažesnė negu 0,5 eurų, lošimo pratęsimas nesiūlomas. Laimėjimas išmokamas paspaudus klavišą „IŠMOKĖTI“.
- 47.7. Jeigu lošimo simbolių kombinacija yra laiminga, o statymo suma buvo 0,5 euro, laimėjimas yra pervedamas į automato ekrane esantį banko skaitiklį „BANKAS“, kuris skirtas laimėtiems kreditams apskaityti lošimo pratęsimu bei pasiūlomas lošimo pratęsimas. Lošimo pratęsimas vykdomas trijuose viršutiniuose automato būgnuose 5 (penkiose) laimėjimo linijose iš banko skaitiklyje sukauptos kreditų sumos. Lošėjas gali lošimo pratęsimu paskirti 20 (dvidešimt), 40 (keturiasdešimt), 100 (vieną šimto) arba 200 (du šimtus) kreditų. Visų aktyvių laimėjimo linijų laimėjimai bus automatiškai susumuojami ir pervedami į banko skaitiklį „BANKAS“, o paspaudus klavišą „PAIMTI“, kreditai iš banko skaitiklio „BANKAS“ pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ ir lošti pagrindinį lošimą arba lošėjas gali tęsti lošimo pratęsimą kol bus pasiekta didžiausia 2000 (dviejų tūkstančių) kreditų suma. Ši suma automatiškai bus pervedama į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.
- 47.8. Lošimo pratęsimu esant 100 (vieno šimto) kreditų paskyrimui simbolis „JACK POT“ tinka prie visų simbolių ir suteiks atsitiktinio dydžio laimėjimą, išskyrus „Būgnų karaliaus“ („Reel King“) lošimą. Lošimo pratęsimu esant 200 (dviejų šimtų) kreditų paskyrimui, „Būgnų karaliaus“ („Reel King“) lošimas yra laimimas dvidešimt septyniose linijose, kuris gali suteikti atsitiktinį nuo 1 iki 2000 kreditų dydžio laimėjimą.
- 47.9. Lošimo pratęsimu vienoje iš penkių linijų atsisukę trys „Būgnų karaliaus“ („Reel King“) simboliai suteiks papildomą „Būgnų Karaliaus“ („Reel King“) lošimą. „Būgnų karaliaus“ („Reel King“) lošimo laimėjimai yra atsitiktiniai, o jų dydžiai rodomi atskiroje laimėjimų lentelėje, atvaizduotoje viršutiniame ekrane. „Būgnų karaliaus“ („Reel King“) lošimas tęsis tol, kol ekrane suksis 3 (trys) būgnai su septyneto simboliu. „Būgnų karaliaus“ („Reel King“) lošimas baigimas, būgnuose atsisukus 2 (dviem) arba 1 (vienam) septyneto simboliui, o taip pat pasiekus didžiausią 2000 (dviejų tūkstančių) kreditų laimėjimą, kuris automatiškai yra pervedamas į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.
- 47.10. Lošėjas gali lošimo pratęsimą bet kuriuo metu nutraukti, paspaudęs klavišą „PAIMTI/BANKAS“. Tokiu atveju banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai, bus pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

- 47.11. Tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimе lošėjui surinkus didžiausią 2000 (dviejų tūkstančių) kreditų sumą, automatas parodo jį „BANKO“ skaitiklyje ir automatiškai perveda ją į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.
- 47.12. Laimėjimas išmokamas paspaudus klavišą „IŠMOKĖTI“.

LOŠIMO AUTOMATO „POWER JOKER“ („GALINGASIS JUOKDARYS“) TAISYKLĖS

48. Automato „POWER JOKER“ („Galingasis juokdarys“) bendrosios taisyklės:

- 48.1. Automatas „POWER JOKER“ („Galingasis juokdarys“) valdomas spaudžiant jo klavišus. Užrašai ant klavišų yra valstybine kalba ir nurodo, kokia automato funkcija bus vykdoma, paspaudus atitinkamą klavišą. Esant neaiškumams, automato darbo principus bei lošimų taisykles privalo paaiškinti automatų salono darbuotojai.
- 48.2. Automatu „POWER JOKER“ („Galingasis juokdarys“) pradedama lošti sukaupus lošėjo pageidaujamą kreditų sumą automato kreditų ekrane „KREDITAS“. Kreditai gaunami į automato tam skirtą angą įmetus 0,1, 0,2, 0,5, 1, 2 eurų nominalo metalinius pinigus. Tokiu pat principu lošėjas gali papildyti turimų kreditų kiekį, pasibaigus kiekvienam lošimui.
- 48.3. Sukaupus norimą kreditų sumą automato kreditų ekrane „KREDITAS“, lošėjas turi pasirinkti statymo dydį. Statymo dydis automate „POWER JOKER“ („Galingasis juokdarys“) pasirenkamas paspaudus klavišą „STATYMAS“ arba „MAX STATYMAS“. Statymo dydis rodomas automatų statymo dydžio ekrane „STATYMAS“.
- 48.4. Pasirinkus statymo sumą, lošėjas turi paspausti klavišą „PRADĖTI/STARTAS“. Automatas pradeda pagrindinį lošimą. Kreditų ekrane „KREDITAS“ sukaupti kreditai sumažėja pasirinkto statymo sumos dydžiu. Po lošimo algoritmo programoje nustatyto laiko automatas pateikia pirminį lošimo rezultatą laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija nėra laiminga, pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija laiminga, automatas laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“ parodo laimėtą kreditų sumą
- 48.5. Jei automate „POWER JOKER“ („Galingasis juokdarys“) statymo suma buvo 0,5 euro, laimėjimas yra pervedamas į automato ekrane esantį banko skaitiklį „BANKAS“, kuris skirtas laimėtiems kreditams apskaityti lošimo pratęsime bei pasiūlomas lošimo pratęsimas. „BANKAS“ skaitiklyje apskaitytus kreditus lošėjas gali bet kuriuo momentu pervesti į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ automato paspaudžiant klavišą „PAIMTI“. Tokiu atveju pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Norėdamas dalyvauti lošimo pratęsime, lošėjas turi būti laimėjęs pagrindiniame lošime ir turėti kreditų banko skaitiklyje „BANKAS“. Kad pradėtų lošimo pratęsimą, reikia pasirinkti paskiriamų kreditų dydį. Šis dydis automato pasirenkamas paspaudus klavišą „STATYMAS“ arba „MAX STATYMAS“. Lošimo pratęsime paskirtų kreditų dydis rodomas automato ekrane „STATYMAS“. Pasirinkus paskiriamų kreditų sumą, lošėjas turi paspausti klavišą „PRADĖTI/STARTAS“. Automatas pradeda lošimo pratęsimą. Banko skaitiklyje „BANKAS“ sukaupti kreditai sumažėja lošimo pratęsime paskirtų kreditų dydžiu. Po lošimo algoritmo programoje nustatyto laiko automatas pateikia lošimo pratęsimo rezultatą laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“, o laimėtus kreditus pveda į banko skaitiklį „BANKAS“ susumuodamas jame buvusius, jei tokių buvo, ir laimėtus kreditus. Jei banko skaitiklio „BANKAS“ kreditų vertė pasiekia 100 (šimto) eurų sumą, lošimo pratęsimas

automatiškai yra užbaigiamas, o banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija nėra laiminga, lošimo pratęsimas tęsiamas tokia pat tvarka kaip ir pradedamas, kol banko skaitiklyje „BANKAS“ yra kreditų. Jei banko skaitiklyje „BANKAS“ kreditų nebelieka, lošimo pratęsimas automatiškai baigiasi. Lošėjas gali lošimo pratęsimą bet kuriuo metu nutraukti, paspaudęs klavišą „PAIMTI/BANKAS“. Tokiu atveju banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai, automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

48.6. Jei automata „POWER JOKER“ („Galingasis juokdarys“) statymo suma buvo mažesnė nei 0,5 euro, visi laimėjimai automatiškai yra pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ ir pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Lošimo pratęsimas nesiūlomas.

49. Lošimo „POWER JOKER“ („Galingasis juokdarys“) specialiosios taisyklės:

49.1. „POWER JOKER“ („Galingasis juokdarys“) – tai šešių būgnų (3 (trys) apačioje ir 3 (trys) viršuje) lošimas. Apatiniuose būgnuose lošiama vienoje arba penkiose, o viršutiniuose būgnuose lošiama tik penkiose laimėjimo linijose, o 1 kredito vertė gali būti 0,01 euro arba 0,05 euro.

49.2. Šis lošimas yra analogiškas „JOLLY JOKER“ („Linksmasis juokdarys“) lošimui.

LOŠIMO AUTOMATO „CRAZY FRUITS“ („PAŠĖLĘ VAISIAI“) TAISYKLĖS

50. Automato „CRAZY FRUITS“ („Pašėlę vaisiai“) bendrosios taisyklės:

- 50.1. Automatas „CRAZY FRUITS“ („Pašėlę vaisiai“) valdomas spaudžiant jo klavišus. Užrašai ant klavišų yra valstybine kalba ir nurodo, kokia automato funkcija bus vykdoma, paspaudus atitinkamą klavišą. Esant neaiškumams, automato darbo principus bei lošimų taisykles privalo paaiškinti automatų salono darbuotojai.
- 50.2. Automatu „CRAZY FRUITS“ („Pašėlę vaisiai“) pradedama lošti sukaupus lošėjo pageidaujama kreditų sumą automato kreditų ekrane „KREDITAI“. Kreditai gaunami į automato tam skirtą angą įmetus 0,1, 0,2, 0,5, 1, 2 eurų nominalo metalinius pinigus arba įvedus bilietą. Bilietas už grynuosius pinigus įsigijamas automatų salono kasoje. Pasibaigus kiekvienam lošimui, lošėjas gali papildyti turimų kreditų kiekį tokiu pat principu, kaip nurodyta šiame punkte.
- 50.3. Sukaupus norimą kreditų sumą automato kreditų ekrane „KREDITAS“, lošėjas turi pasirinkti statymo dydį. Statymo dydis automate „CRAZY FRUITS“ („Pašėlę vaisiai“) pasirenkamas paspaudus klavišą „STATYMAS“ arba „MAX STATYMAS“. Statymo dydis rodomas automatų statymo dydžio ekrane „STATYMAS“.
- 50.4. Pasirinkus statymo sumą, lošėjas turi paspausti klavišą „STARTAS/ PRADĖTI PASUKIMUS“. Automatas pradeda pagrindinį lošimą. Kreditų ekrane „KREDITAS“ sukaupti kreditai sumažėja pasirinkto statymo sumos dydžiu. Po lošimo algoritmo programoje nustatyto laiko automatas pateikia pirminį lošimo rezultatą laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija nėra laiminga, pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija laiminga, automatas laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“ parodo laimėtą kreditų sumą.
- 50.5. Jei automate „CRAZY FRUITS“ („Pašėlę vaisiai“) statymo suma buvo 0,25 euro arba daugiau, lošėjas laimėjimą gali pervesti į automato ekrane esantį banko skaitiklį „BANKAS“, tik paspausdamas klavišą „STARTAS/ PRADĖTI PASUKIMUS“, arba jis gali paspausti klavišą „PAIMTI“ ir kreditai bus pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. „BANKAS“ skaitiklyje apskaitytus kreditus lošėjas gali bet kuriuo momentu pervesti į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ automatu spaudžiant klavišą „PAIMTI“. Tokiu atveju pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Norėdamas dalyvauti lošimo pratęsime, lošėjas turi būti laimėjęs pagrindiniame lošime ir turėti kreditų banko skaitiklyje „BANKAS“. Kad pradėtų lošimo pratęsimą, reikia pasirinkti paskiriamų kreditų dydį. Šis dydis automatu pasirenkamas paspaudus klavišą „STATYMAS“ arba „MAX STATYMAS“. Lošimo pratęsime paskirtų kreditų dydis rodomas automato ekrane „STATYMAS“. Pasirinkus paskiriamų kreditų sumą, lošėjas turi paspausti klavišą „STARTAS/ PRADĖTI PASUKIMUS“. Automatas pradeda lošimo pratęsimą. Banko skaitiklyje „BANKAS“ sukaupti kreditai sumažėja lošimo pratęsime paskirtų kreditų dydžiu. Po lošimo algoritmo programoje nustatyto laiko automatas pateikia lošimo pratęsimo rezultatą laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“, o laimėtus kreditus pveda į

banko skaitiklį „BANKAS“ susumuodamas jame buvusius, jei tokių buvo, ir laimėtus kreditus. Jei banko skaitiklio „BANKAS“ kreditų vertė pasiekia 100 (šimto) eurų sumą, lošimo pratęsimas automatiškai yra užbaigiamas, o banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija nėra laiminga, lošimo pratęsimas tęsiamas tokia pat tvarka kaip ir pradedamas, kol banko skaitiklyje „BANKAS“ yra kreditų. Jei banko skaitiklyje „BANKAS“ kreditų nebelieka, lošimo pratęsimas automatiškai baigiasi. Lošėjas gali lošimo pratęsimą bet kuriuo metu nutraukti, paspaudęs klavišą „PAIMTI/BANKAS“. Tokiu atveju banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai, automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

50.6. Jei automata „CRAZY FRUITS“ („Pašėlę vaisiai“) statymo suma buvo mažesnė nei 0,25 euro, lošėjas gali pasirinkti riziką arba laimėjimą perversi į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ paspausdamas klavišą „PAIMTI“. Lošimo pratęsimas šiuo atveju nesiūlomas.

50.7. Lošimo automato „CRAZY FRUITS“ („Pašėlę vaisiai“) išmokėtas bilietas gali būti panaudotas apmokėti už dalyvavimą lošime kituose automatų salone esančiuose automatuose „MAGIC GAMES II“ („Paslaptieji lošimai II“), „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“), „MAGIC GAMES“ („Paslaptieji lošimai“), „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“), „BIG CATCH“ („Stambus laimikis“), „Hook Line & Winner“ („Kabliukas ir nugalėtojas“), „REEL KING“ („Būgnų karalius“), „CRAZY FRUITS“ („Pašėlę vaisiai“) arba iškeistas į grynuosius pinigus automatų salono kasoje.

51. Lošimo „CRAZY FRUITS“ („Pašėlę vaisiai“) specialiosios taisyklės:

51.1. „CRAZY FRUITS“ („Pašėlę vaisiai“) – tai 6 (šešių) būgnų lošimas, kurio tikslas – išsukti simbolių derinį, už kurį suteikiamas laimėjimų lentelėse nustatytas laimėjimas. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Pagrindinis lošimas lošiamas apatiniame ekrane esančiais būgnais bei 1 (viena) laimėjimo linija, o pratęsimas – viršutiniame ir 5 (penkiomis) linijomis.

51.2. Pagrindiniame lošime galimi 3 (trys) skirtingi statymai: 1 (vieno), 5 (penkių) ir 10 (dešimt) kreditų. Klavišu „STATYMAS“ pasirenkamas statymas 1 (vienas), 5 (penki) arba 10 (dešimt) kreditų, o klavišu „MAX STATYMAS“ – 10 (dešimt) kreditų statymas.

51.3. Pagrindinis lošimas pradedamas spaudžiant klavišą „STARTAS/ PRADĖTI PASUKIMUS“. Jei lošėjas pasirinko 1 (vieno) kredito statymą, tai savo laimėjimą jis gali perversi į kreditų skaitiklį „Kreditai“, spausdamas klavišą „PAIMTI“, arba pasirinkti riziką, spausdamas vieną iš klavišų „HERBAS“ arba „SKAIČIUS“. Pasirinkus riziką, automato apatiniame ekrane paeiliui vienas po kito šviečia simboliai „Herbas“ ir „Skaičius“. Lošėjas turi atspėti, koks simbolis iškris, ir savo pasirinkimą užfiksuoti spausdamas atitinkamai „HERBO“ arba „SKAIČIAUS“ klavišus. Jei spėjimas neteisingas, lošimo automato ekrane pavaizduojama „X0“, lošėjas netenka savo laimėjimo bei grįžtama prie pagrindinio lošimo. Jei spėjimas sėkmingas, lošimo ekrane atvaizduojama „X2“, ir prieš tai laimėta lošėjo suma padvigubėja. Rizikos lošimas gali

- būti tęsiamas, iki lošėjas nusprendžia rizikos lošimą pabaigti, paspausdamas klavišą „PAIMTI“, arba rizikos lošime laimi didžiausią galimą laimėjimą – 200 (du šimtus) kartų didesnę kreditų kiekį nei jo pasirinktas pradinis statymas.
- 51.4. Jei lošėjas pasirinko 5 (penkių) arba 10 (dešimties) kreditų statymą, tai savo laimėjimą jis taip pat gali pervesti į kreditų skaitiklį „Kreditai“ arba pasirinkti riziką (aukščiau aprašyta tvarka), arba pervesti laimėjimą į skaitiklį „Bankas“ ir lošti lošimo pratęsimą (žr. aprašymą žemiau). Taip pat lošiant 5 (penkių) arba 10 (dešimties) kreditų statymu ir nesurinkus laimėjimui reikalingo simbolių derinio, lošėjui atsitiktine tvarka gali būti suteikti 3 papildomi pasukimai, kurių metu lošimo automato būgnai pasuks vieną ar kelis simbolius aukštyn arba žemyn, kad laimėjimo linijoje susidarytų laiminga simbolių kombinacija. Už šiuos pasukimus kreditai nėra atskaitomi. Norėdamas pradėti būgnų pasukimą, lošėjas turi paspausti klavišą „STARTAS/ PRADĖTI PASUKIMUS“.
- 51.5. Jei pagrindinio lošimo metu laimėjimo linijoje (kai statymas 1 (vienas) kreditas) arba bet kur ekrane (kai statymas 5 (penki) arba 10 (dešimt) kreditų) iškrenta 3 (trys) „Fruit Shot“ („Vaisių šūvio“) simboliai, lošėjui atsitiktine tvarka išrenkamas laimėjimas iš laimėjimų lentelės (t. y. lošimo būgnai pradeda sukintis įvairiomis pusėmis ir sustoja tokiu būdu, kad sudarytų laimingą kombinaciją).
- 51.6. Lošimo pratęsimas vyksta iš į skaitiklį „Bankas“ pervestų ar jame sukauptų kreditų. Lošimo pratęsimu galima paskirti 10 (dešimt), 20 (dvidešimt), 40 (keturiasdešimt), 100 (šimto) ir 200 (du šimtus) kreditų. Laimėjimai, parodyti laimėjimų lentelėse, yra paslaptingi – lentelėse nurodoma, už kokius simbolius bus skiriami kreditai, tačiau konkretų laimėtų kreditų kiekį lemia atsitiktinumas (tokių pačių simbolių kombinacija gali būti įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu). Visi laimėjimai automatiškai sumuojami ir pervedami į skaitiklį „Bankas“. „Bankas“ skaitiklyje esančius kreditus lošėjas bet kuriuo metu gali pervesti į skaitiklį „Kreditai“ ir pradėti pagrindinį lošimą. Didžiausias lošimo pratęsimu laimėjimas yra 2000 (du tūkstančiai) kreditų. Pasiekus šią sumą, kreditai automatiškai pervedami į skaitiklį „Kreditai“.
- 51.7. Jei lošiama 10 (dešimties) ar 20 (dvidešimties) kreditų statymu, lošėjas išlošia laimėjimus, nurodytus mėlynoje laimėjimų lentelėje, o jei lošiama 40 (keturiasdešimties), 100 (šimto) ar 200 (dviejų šimtų) kreditų statymu – išlošiami raudonoje laimėjimų lentelėje nurodyti laimėjimai (kai statymas 200 (du) šimtai kreditų – laimėjimai yra dvigubinami).
- 51.8. Lošimo pratęsimu metu lošėjas gali išlošti papildomą „Crazy Streak“ („Pašėlusio kritimo“) laimėjimą. Tam jis turi surinkti 3 „Rakto“ simbolius bet kurioje laimėjimo linijoje (kai statymas 10 (dešimt) kreditų) arba bet kurioje būgnų pozicijoje (kai statymas 20 (dvidešimt) ar 40 (keturiasdešimt) kreditų). Jei lošėjo statymas 100 (šimto) ar 200 (dviejų šimtų) kreditų, aktyvuojamas „Key Fill“ („Rakto užpildymo“) bonusas, kuriam esant kiekvienas lošėjui iškritęs „Rakto“ simbolis uždega virš būgno, kuriame iškrito simbolis, esančią „Rakto“ lemputę. Užsidegus visoms 3 lemputėms, lošėjas laimi papildomą „Crazy Streak“ („Pašėlusio kritimo“) laimėjimą. Papildomo „Crazy Streak“ („Pašėlusio kritimo“) laimėjimo metu būgnai sukasi atsitiktinį kartų skaičių ir kiekvieno

sukimosi metu 1 (pirmoje) laimėjimo linijoje iškritę simboliai eilės tvarka iš kairės į dešinę po vieną yra pažymimi laimėjimo lentelėje. Tai tęsiasi tol, kol surenkama bent viena laiminga simbolių kombinacija, už kurią skiriamas laimėjimas.

- 51.9. Tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimе laimėjus 2000 (du tūkstančius) kreditų, kreditai automatiškai pervedami į skaitiklį „Kreditai“. Laimėjimas išmokamas paspaudus klavišą „IŠMOKĖTI“.

LOŠIMO AUTOMATO „CRAZY JOKERS“ TAISYKLĖS

52. Automato „CRAZY JOKERS“ („Pašėlę juokdariai“) bendrosios taisyklės:

- 52.1. Automatas „CRAZY JOKERS“ („Pašėlę juokdariai“) valdomas spaudžiant jo klavišus. Užrašai ant klavišų yra valstybine kalba ir nurodo, kokia automato funkcija bus vykdoma, paspaudus atitinkamą klavišą. Esant neaiškumams, automato darbo principus bei lošimų taisykles privalo paaiškinti automatų salono darbuotojai.
- 52.2. Automatu „CRAZY JOKERS“ („Pašėlę juokdariai“) pradedama lošti sukauptus lošėjo pageidaujama kreditų sumą automato kreditų ekrane „KREDITAS“. Kreditai gaunami į automato tam skirtą angą įmetus 0,1, 0,2, 0,5, 1, 2 eurų nominalo metalinius pinigus. Tokiu pat principu lošėjas gali papildyti turimų kreditų kiekį, pasibaigus kiekvienam lošimui.
- 52.3. Sukauptus norimą kreditų sumą automato kreditų ekrane „KREDITAS“, lošėjas turi pasirinkti statymo dydį. Statymo dydis automate „CRAZY JOKERS“ („Pašėlę juokdariai“) pasirenkamas paspaudus klavišą „STATYMAS“ arba „MAX STATYMAS“. Statymo dydis rodomas automatų statymo dydžio ekrane „STATYMAS“.
- 52.4. Pasirinkus statymo sumą, lošėjas turi paspausti klavišą „PRADĖTI/STARTAS“. Automatas pradeda pagrindinį lošimą. Kreditų ekrane „KREDITAS“ sukaupti kreditai sumažėja pasirinkto statymo sumos dydžiu. Po lošimo algoritmo programoje nustatyto laiko automatas pateikia pirminį lošimo rezultatą laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija nėra laiminga, pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija laiminga, automatas laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“ parodo laimėtą kreditų sumą
- 52.5. Jei automate „CRAZY JOKERS“ („Pašėlę juokdariai“) statymo suma buvo 0,5 euro, laimėjimas yra pervedamas į automato ekrane esantį banko skaitiklį „BANKAS“, kuris skirtas laimėtiems kreditams apskaityti lošimo pratęsime bei pasiūlomas lošimo pratęsimas. „BANKAS“ skaitiklyje apskaitytus kreditus lošėjas gali bet kuriuo momentu pervesti į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ automata paspaudžiant klavišą „PAIMTI“. Tokiu atveju pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Norėdamas dalyvauti lošimo pratęsime, lošėjas turi būti laimėjęs pagrindiniame lošime ir turėti kreditų banko skaitiklyje „BANKAS“. Kad pradėtų lošimo pratęsimą, reikia pasirinkti paskiriamų kreditų dydį. Šis dydis automata pasirenkamas paspaudus klavišą „STATYMAS“ arba „MAX STATYMAS“. Lošimo pratęsime paskirtų kreditų dydis rodomas automato ekrane „STATYMAS“. Pasirinkus paskiriamų kreditų sumą, lošėjas turi paspausti klavišą „PRADĖTI/STARTAS“. Automatas pradeda lošimo pratęsimą. Banko skaitiklyje „BANKAS“ sukaupti kreditai sumažėja lošimo pratęsime paskirtų kreditų dydžiu. Po lošimo algoritmo programoje nustatyto laiko automatas pateikia lošimo pratęsimo rezultatą laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“, o laimėtus kreditus pveda į banko skaitiklį „BANKAS“ susumuodamas jame buvusius, jei tokių buvo, ir laimėtus kreditus. Jei banko skaitiklio „BANKAS“ kreditų vertė pasiekia 100 (šimto) eurų sumą, lošimo pratęsimas automatiškai yra užbaigiamas, o banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai

automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija nėra laiminga, lošimo pratęsimas tęsiamas tokia pat tvarka kaip ir pradedamas, kol banko skaitiklyje „BANKAS“ yra kreditų. Jei banko skaitiklyje „BANKAS“ kreditų nebelieka, lošimo pratęsimas automatiškai baigiasi. Lošėjas gali lošimo pratęsimą bet kuriuo metu nutraukti, paspaudęs klavišą „PAIMTI/BANKAS“. Tokiu atveju banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai, automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

52.6. Jei automata „CRAZY JOKERS“ („Pašėlę juokdariai“) statymo suma buvo mažesnė nei 0,5 euro, visi laimėjimai automatiškai yra pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ ir pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Lošimo pratęsimas nesiūlomas.

53. Lošimo „CRAZY JOKERS“ („Pašėlę juokdariai“) specialiosios taisyklės:

53.1. „CRAZY JOKERS“ („Pašėlę juokdariai“) – tai septynių būgnų (3 (trys) apačioje, 4 (keturi) viršuje) lošimas. Apatiniuose būgnuose lošiama 5 (penkiose) laimėjimo linijose, o viršutiniuose – 10 (dešimtyje) laimėjimo linijų.

53.2. Klavišo „STARTAS“ pagalba pradedamas lošimas. Pagrindiniame lošime galimi 2 (du) skirtingi statymai: 1 (vieno) kredito (1 kreditas = 0,05 euro) ir 10 (dešimties) kreditų (10 kreditų = 0,5 euro). Klavišo „STATYMAS“ paspaudimu pasirenkamas 1 (vieno) arba 10 (dešimties) kreditų statymas.

53.3. Pagrindinis lošimas vyksta trijuose apatiniuose būgnuose. Lošimo tikslas – surinkti trijų vienodų laimingų simbolių kombinacijas, už kurias suteikiami kreditai. Laimingų simbolių kombinacijos nurodytos automato ekrane.

53.4. Pagrindiniame lošime lošėjui pasirinkus 1 (vieno) kredito statymą, lošimas vyksta vienoje lošimo linijoje. Šioje linijoje gauti laimėjimai automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Esant 10 (dešimties) kreditų statymui ir 5 (penkioms) aktyvioms laimėjimo linijoms, visų linijų laimėjimai automatiškai susumuojami. Laimėjimas gali būti pervestas į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ arba laimėjimas į banko skaitiklį „BANKAS“. Laimėjimas išmokamas paspaudus klavišą „IŠMOKĖTI“.

53.5. Jei pagrindiniame lošime statymas yra 10 (dešimt) kreditų ir lošėjas laimi, jam siūloma klavišo „PASIIMTI“ paspaudimu pervesti laimėjimą į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ arba klavišu „STARTAS“ – pervesti laimėjimą į skaitiklį „BANKAS“.

53.6. Lošimo pratęsimas vyksta keturiuose viršutiniuose automato būgnuose 10 (dešimtyje) laimėjimo linijų iš skaitiklyje „BANKAS“ sukauptos kreditų sumos. Lošėjas gali lošimo pratęsime paskirti 20 (dvidešimt), 40 (keturiasdešimt), 100 (vieną šimto) arba 200 (du šimtus) kreditų. Lošimo tikslas – surinkti laimingas simbolių kombinacijas, už kurias laimimi kreditai. Visų aktyvių laimėjimo linijų laimėjimai bus automatiškai susumuojami ir pervedami į skaitiklį „BANKAS“. Klavišo „PASIIMTI“ paspaudimu kreditai iš skaitiklio „BANKAS“ gali būti pervesti į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ arba lošėjas gali tęsti lošimą.

- 53.7. Lošimo pratęsimė esant 100 (vieno šimto) arba 200 (dviejų šimtų) kreditų paskyrimui, atitinkamai 5- 6 arba 4-7 būgnuose gali iškristi „Juokdario“ simbolis, už kurį patį vieną bus suteikiamas laimėjimas.
- 53.8. Tiek pagrindiniame, tiek lošimo pratęsimė lošėjui surinkus didžiausią 2000 (dviejų tūkstančių) kreditų sumą, automatas parodo jį skaitiklyje „BANKAS“ ir automatiškai perveda ją į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.
- 53.9. Laimėjimas išmokamas paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“.

LOŠIMO AUTOMATŲ „MAGIC GAMES“ („PASLAPTINGIEJI LOŠIMAI“), „MAGIC GAMES II“ („PASLAPTINGIEJI LOŠIMAI II“), „MAGIC GAMES III“ („PASLAPTINGIEJI LOŠIMAI III“), „MAGIC GAMES IV“ („PASLAPTINGIEJI LOŠIMAI IV“) TAISYKLĖS

54. Automatų „MAGIC GAMES“ („Paslaptieji lošimai“), „MAGIC GAMES II“ („Paslaptieji lošimai II“), „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“), „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“) bendrosios taisyklės:
- 54.1. Automatai „MAGIC GAMES“ („Paslaptieji lošimai“), „MAGIC GAMES II“ („Paslaptieji lošimai II“), „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“), „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“) valdomi spaudžiant jų klavišus ir atitinkamą, prisilietimui jautraus ekrano vietą (klavišą). Užrašai ant klavišų yra valstybine kalba ir nurodo, kokia automato funkcija bus vykdoma, paspaudus atitinkamą klavišą. Esant neaiškumams, automato darbo principus bei lošimų taisykles privalo paaiškinti automatų salono darbuotojai.
- 54.2. Automate „MAGIC GAMES“ („Paslaptieji lošimai“) yra instaliuoti 8 (aštuoni), „MAGIC GAMES II“ („Paslaptieji lošimai II“) – 7 (septyni), „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“) – 14 (keturiolika), o „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“) – 23 (dvidešimt trys) skirtingi lošimai.
- 54.3. Lošti automatu pradeda pasirinkus vieną iš instaliuotų lošimų (paspaudžiamas atitinkamas lošimo pasirinkimo klavišas) bei sukauptus lošėjo pageidaujamą kreditų sumą automato kreditų ekrane „KREDITAS“. Kreditai gaunami į automato tam skirtą angą įmetus 0,1, 0,2, 0,5, 1, 2 eurų nominalo metalinius pinigus arba įvedus bilietą. Bilietas už grynuosius pinigus išsigyjamas automatų salono kasoje. Pasibaigus kiekvienam lošimui, lošėjas gali papildyti turimų kreditų kiekį tokiu pat principu, kaip nurodyta šiame punkte.
- 54.4. Sukauptus norimą kreditų sumą automato kreditų ekrane „KREDITAS“, lošėjas turi pasirinkti statymo dydį. Statymo dydis automate „MAGIC GAMES“ („Paslaptieji lošimai“), „MAGIC GAMES II“ („Paslaptieji lošimai II“), „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“) ir „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“) pasirenkamas paspaudus klavišą „STATYTI“. Statymo dydis rodomas automatų statymo dydžio ekrane „STATYMAS“.
- 54.5. Pasirinkus statymo sumą, lošėjas turi paspausti klavišą „PRADĖTI/STARTAS“. Automatas pradeda pagrindinį lošimą. Kreditų ekrane „KREDITAS“ sukaupti kreditai sumažėja pasirinkto statymo sumos dydžiu. Po lošimo algoritmo programoje nustatyto laiko automatas pateikia pirminį lošimo rezultatą laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija nėra laiminga, pagrindinis lošimas pradeda iš naujo. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija laiminga, automatas laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“ parodo laimėtą kreditų sumą.
- 54.6. Jei automate „MAGIC GAMES II“ („Paslaptieji lošimai II“), „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“), „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“)

statymo suma buvo 0,5 euro, laimėjimas yra pervedamas į automato ekrane esantį banko skaitiklį „BANKAS“, kuris skirtas laimėtiems kreditams apskaityti lošimo pratęsimui bei pasiūlomas lošimo pratęsimas. Automate „MAGIC GAMES II“ („Paslaptieji lošimai II“), „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“), „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“) paspaudžiamas klavišas „BANKAS“ arba „BANKO“ skaitiklyje esantys kreditai pervedami į „KREDITO“ skaitiklį automatiškai, jei automatu tam tikrą laiką nelošiama. Tokiu atveju pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Norėdamas dalyvauti lošimo pratęsimui, lošėjas turi būti laimėjęs pagrindiniame lošime ir turėti kreditų banko skaitiklyje „BANKAS“. Kad pradėtų lošimo pratęsimą, reikia pasirinkti paskiriamų kreditų dydį. Šis dydis automate „MAGIC GAMES II“ („Paslaptieji lošimai II“), „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“), „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“) pasirenkamas paspaudus klavišą „STATYTI“. Lošimo pratęsimui paskirtų kreditų dydis rodomas automato ekrane „STATYMAS“. Pasirinkus paskiriamų kreditų sumą, lošėjas turi paspausti klavišą „PRADĖTI/STARTAS“. Automatas pradeda lošimo pratęsimą. Banko skaitiklyje „BANKAS“ sukaupti kreditai sumažėja lošimo pratęsimui paskirtų kreditų dydžiu. Po lošimo algoritmo programoje nustatyto laiko automatas pateikia lošimo pratęsimui rezultatą laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“, o laimėtus kreditus pveda į banko skaitiklį „BANKAS“ susumuodamas jame buvusius, jei tokių buvo, ir laimėtus kreditus. Jei banko skaitiklio „BANKAS“ kreditų vertė pasiekia 100 (šimto) eurų sumą, lošimo pratęsimas automatiškai yra užbaigiamas, o banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija nėra laiminga, lošimo pratęsimas tęsiamas tokia pat tvarka kaip ir pradedamas, kol banko skaitiklyje „BANKAS“ yra kreditų. Jei banko skaitiklyje „BANKAS“ kreditų nebelieka, lošimo pratęsimas automatiškai baigiasi. Lošėjas gali lošimo pratęsimą bet kuriuo metu nutraukti, paspaudęs klavišą „PAIMTI/BANKAS“. Tokiu atveju banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai, automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Lošimo pratęsimui rizika galima tik automatuose „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“) ir „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“). Lošimo pratęsimui galioja tokios pat lošimo taisyklės kaip ir pagrindiniame lošime.

- 54.7. Jei automate „MAGIC GAMES II“ („Paslaptieji lošimai II“), „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“), „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“) statymo suma buvo mažesnė nei 0,5 euro, visi laimėjimai automatiškai yra pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ ir pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Lošimo pratęsimas nesiūlomas.
- 54.8. Automate „MAGIC GAMES“ („Paslaptieji lošimai“), nepriklausomai nuo statymo sumos, visi laimėjimai iš laimėjimų ekrano „LAIMĖJIMAS“ automatiškai yra pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ ir pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Lošimo pratęsimas nesiūlomas, skaitiklio „BANKAS“ nėra.

- 54.9. Jei automata „MAGIC GAMES“ („Paslaptieji lošimai“), „MAGIC GAMES II“ („Paslaptieji lošimai II“), „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“) arba „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“) lošėjas nori pasirinkti kitą lošimą, jis turi paspausti klavišą „IŠEITI/KITI“ arba „RINKTIS ŽAIDIMĄ“. Tokiu atveju automatas pereina į lošimo pasirinkimo režimą. Automato „MAGIC GAMES II“ („Paslaptieji lošimai II“), „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“) ir „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“) banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Pasirinkęs kitą lošimą, lošėjas pradeda naujo lošimo pagrindinį lošimą.
- 54.10. Lošimo automato „MAGIC GAMES“ („Paslaptieji lošimai“), „MAGIC GAMES II“ („Paslaptieji lošimai II“), „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“) ir „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“) išmokėtas bilietas gali būti panaudotas apmokėti už dalyvavimą lošime kituose automatų salone esančiuose automatuose „MAGIC GAMES II“ („Paslaptieji lošimai II“), „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“), „MAGIC GAMES“ („Paslaptieji lošimai“), „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“), „BIG CATCH“ („Stambus laimikis“), „HOOK LINE & WINNER“ („Kabliukas ir nugalėtojas“), „REEL KING“ („Būgnų karalius“), „CRAZY FRUITS“ („Pašėlę vaisiai“) arba iškeistas į grynuosius pinigų automatų salono kasoje.
- 55. Lošimo „ALWAYS HOT“ („Visada karštas“) specialiosios taisyklės:**
- 55.1. „ALWAYS HOT“ („Visada karštas“) lošimas lošiamas 3 (trimis) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 (penkiose) linijose. Automate „MAGIC GAMES II“ („Paslaptieji lošimai II“), „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“), „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“) įdiegtą lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Automate „MAGIC GAMES“ („Paslaptieji lošimai“) lošimo pratęsimo nėra. Lošimo simbolių rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane. Laimėjimo rezultatą lemia atsitiktinumas. Jo dydis „MAGIC GAMES II“ („Paslaptieji lošimai II“), „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“), „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“) automata yra paslaptinis (tokių pačių simbolių kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu), o automata „MAGIC GAMES“ („Paslaptieji lošimai“) nurodytas automato ekrane ir priklauso nuo lošimo simbolių rūšies bei statymo dydžio. Šiame lošime laimima, kai išsidėsto 3 (trys) vienodi lošimo simboliai linijoje. Papildomų lošimo elementų ar rizikos automata „MAGIC GAMES II“ („Paslaptieji lošimai II“), „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“), „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“) šis lošimas neturi.
- 56. Lošimo „ULTRA HOT“ („Be galo karštas“) specialiosios taisyklės:**
- 56.1. „ULTRA HOT“ („Be galo karštas“) lošimo principas ir taisyklės tokios pat kaip „ALWAYS HOT“ („Visada karštas“) lošimo, tik skiriasi lošimo ir jo simbolių grafinis atvaizdavimas automato ekrane.

57. Lošimo „DOLPHIN’S PEARL“ („Delfino perlas“) specialiosios taisyklės:

- 57.1. Lošimas „DOLPHIN’S PEARL“ („Delfino perlas“) lošiamas automatuose „MAGIC GAMES II“ („Paslaptieji lošimai II“), „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“) ir „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“).
- 57.2. „DOLPHIN’S PEARL“ („Delfino perlas“) lošimas lošiamas 5 (penkiais) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 (penkiose) linijose. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Lošimo simbolių rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane. Laimėjimo rezultatą lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra paslaptingas (tokių pačių simbolių kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu) ir priklauso nuo laimingos lošimo simbolių kombinacijos. Šiame lošime laimima, kai išsidėsto nuo 2 (dviejų) iki 5 (penkių) vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę. Jei lošimo metu vienoje iš penkių linijų atsitiktinai išsidėsto 3, 4 ar 5 „Perlo“ simboliai, lošėjas laimi 15 (penkiolika) papildomų lošimo pratęsimų („prizinių lošimų“), kurių lošimo metu lošėjo sukaupti kreditai nėra atskaitomi. Lošimo metu iškritęs „Delfino“ lošimo simbolis atstoja bet kurį kitą lošimo simbolį, išskyrus „Perlo“ simbolį. Lošiant automatu „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“), „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“) šis lošimas pagrindiniame lošime ir lošimo pratėsimė pasiūlo riziką. Jos metu reikia atspėti, kokia korta (juoda ar raudona) pasirodys automato ekrane. Spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima, jei ne – laimėjimo netenkama. Rizikos atsisakoma paspaudus klavišą „PAIMTI“, o laimėjimas pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei statymas buvo 0,5 euro pagrindiniame lošime ar nuo 0,5 iki 10 eurų lošimo pratėsimė) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei statymas buvo mažesnis negu 0,5 euro pagrindiniame lošime).

58. Lošimo „FRUIT X-CARD“ („Vaisių X korta“) specialiosios taisyklės:

- 58.1. Lošimas „FRUIT X-CARD“ („Vaisių X korta“) lošiamas automatuose „MAGIC GAMES“ („Paslaptieji lošimai“), „MAGIC GAMES II“ („Paslaptieji lošimai II“) ir „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“).
- 58.2. „FRUIT X-CARD“ („Vaisių X korta“) lošimas lošiamas 5 (penkiomis) aštuonių rūšių „vaisių“ kortomis. Pilną kortų malką sudaro 130 kortų. Automatas pats parenka, kada pradėti „vaisių“ kortų malką dalinti nuo pradžios (pilnos „vaisių“ kortų malkos) ir koks kiekvienos „vaisių“ kortų rūšies kiekis sudarys kortų malką. Lošėjas automato ekrane visada mato, koks kiekvienos rūšies ir bendras „vaisių“ kortų kiekis yra likęs kortų malkoje, kai bus vykdomas sekantis kortų padalinimas (pagrindinis lošimas ar lošimo pratęsimas). Paspaudęs klavišą „PALIKTI/NE“, lošėjas gali pasirinkti, kokias „vaisių“ kortas pasilikti ar nepasilikti kitame „vaisių“ kortų padalinime. Automate „MAGIC GAMES II“ („Paslaptieji lošimai II“), „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“) įdiegtą lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Automate „MAGIC GAMES“ („Paslaptieji lošimai“) įdiegtą lošimą sudaro tik pagrindinis lošimas. Lošėjui

laimėjus, automatas „MAGIC GAMES“ („Paslaptieji lošimai“), „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“) siūlo riziką. „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“) automato rizika siūloma, tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimu. Jos metu reikia atspėti, kokia korta (juoda ar raudona) pasirodys automato ekrane. Spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima, jei ne – laimėjimo netenkama. Rizikos atsisakoma paspaudus klavišą „PAIMTI“, o laimėjimas „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“) automato pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei statymas buvo 0,5 euro pagrindiniame lošime ar nuo 0,5 iki 10 eurų lošimo pratęsimu) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei statymas buvo mažesnis negu 0,5 euro pagrindiniame lošime). „MAGIC GAMES“ („Paslaptieji lošimai“) automato laimėjimas visada pervedamas į skaitiklį „KREDITAS“. „Vaisių“ kortų rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane. Laimėjimo rezultatai lemia atsitiktinumas. Jo dydis „MAGIC GAMES II“ („Paslaptieji lošimai II“), „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“) automato yra paslaptingas (tokia pati „vaisių“ kortų kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu), o automato „MAGIC GAMES“ („Paslaptieji lošimai“) nurodytas automato ekrane ir priklauso nuo „vaisių“ kortų rūšies bei statymo dydžio. Šiame lošime laimima, kai iš eilės išsidėsto nuo 3 (trijų) iki 5 (penkių) vienodų rūšių „vaisių“ kortų. Jei lošimo metu iškrenta nuo 3 (trijų) iki 5 (penkių) „vaisių“ kortų su vyšnios simboliu, laimimas „Cherry bonus“ („Vyšnias bonusas“) (automato ekrane, apvaliame rate ima sukintis rodyklė ir jei ji atsitiktinai sustoja žalioje rato dalyje, laimimas paslaptingo dydžio laimėjimas). Automato „MAGIC GAMES II“ („Paslaptieji lošimai II“) šis lošimas rizikos neturi.

59. Lošimo „BEETLE MANIA“ („Vabalų manija“) specialiosios taisyklės:

- 59.1. Lošimas „BEETLE MANIA“ („Vabalų manija“) lošiamas automatuose „MAGIC GAMES II“ („Paslaptieji lošimai II“) ir „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“).
- 59.2. „BEETLE MANIA“ („Vabalų manija“) lošimas lošiamas 5 (penkiais) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 (penkiose) linijose. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Lošimo simbolių rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane. Laimėjimo rezultatai lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra paslaptingas (tokių pačių simbolių kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu) ir priklauso nuo lošimo simbolių rūšies. Šiame lošime laimima, kai išsidėsto nuo 2 iki 5 vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę. Jei lošimo metu vienoje iš penkių linijų atsitiktinai išsidėsto 3, 4 ar 5 „Natos“ simboliai, lošėjas laimi 10 (dešimt) papildomų lošimo pratęsimų („prizinių lošimų“), kurių lošimo metu lošėjo sukaupti kreditai nėra atskaitomi. Jei tokio lošimo pratęsimu metu iškrenta „Vabalo“ simbolis viduriniame būgne, bet kurioje pozicijoje – laimimas paslaptingas laimėjimas. Šio lošimo pratęsimu metu kiti lošimo pratęsimai negali būti laimimi. Iškritęs „Bitės“ lošimo simbolis atstoja bet kurį kitą lošimo

simbolį, išskyrus „Natos“ bei „Vabalo“ simbolius. Automate „MAGIC GAMES II“ („Paslaptieji lošimai II“) šis lošimas rizikos neturi. Lošiant automatu „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“), šis lošimas, tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimе pasiūlo riziką. Jos metu reikia atspėti, kokia korta (juoda ar raudona) pasirodys automato ekrane. Spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima, jei ne – laimėjimo netenkama. Rizikos atsisakoma paspaudus klavišą „PAIMTI“, o laimėjimas pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei statymas buvo 0,5 euro pagrindiniame lošime ar nuo 0,5 iki 10 eurų lošimo pratęsimе) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei statymas buvo mažesnis negu 0,5 euro pagrindiniame lošime).

60. Lošimo „AMERICAN POKER II“ („Amerikietiškas Pokeris II“) specialiosios taisyklės:

- 60.1. „AMERICAN POKER II“ („Amerikietiškas Pokeris II“) lošimas lošiamas 5 (penkiomis) kortomis. Pilną kortų malką sudaro 53 kortos (4 rūšys po 13 kortų nuo dviakės iki tūzo ir 1 „juokdario“ korta). Automate „MAGIC GAMES II“ („Paslaptieji lošimai II“), „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“), „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“) įdiegtą lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Automate „MAGIC GAMES“ („Paslaptieji lošimai“) įdiegtą lošimą sudaro tik pagrindinis lošimas. Lošėjui laimėjus, automatas „MAGIC GAMES“ („Paslaptieji lošimai“), „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“) siūlo riziką. „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“), „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“) automatas riziką siūlo, tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimе. Jos metu reikia atspėti, kokia korta (juoda ar raudona) pasirodys automato ekrane. Spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima, jei ne – laimėjimo netenkama. Rizikos atsisakoma paspaudus klavišą „PAIMTI“, o laimėjimas „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“), „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“) automatu pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei statymas buvo 0,5 euro pagrindiniame lošime ar nuo 0,5 iki 10 eurų lošimo pratęsimе) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei statymas buvo mažesnis negu 0,5 euro pagrindiniame lošime). „MAGIC GAMES“ („Paslaptieji lošimai“) automatu laimėjimas visada pervedamas į skaitiklį „KREDITAS“. Po kas antrojo kortų padalinimo, lošėjas penkių klavišų „PALIKTI/NE“ pagalba (pirmas iš kairės klavišas „PALIKTI/NE“ valdo pirmąją kortą iš kairės, antras – antrąją kortą ir t. t.), gali pasirinkti, kokias kortas pasilikti ar nepasilikti kitame kortų padalinime. Jei kortą lošėjas pasiliko, ant jos atsiranda užrašas „HOLD“ ir pradėjus lošimą ši korta nekeičiama į kitą kortą. Pasilikti galima, tiek vieną, tiek penkias kortas. Jei lošėjas laimėjo (gavo laimingą kortų kombinaciją) ir pasiliko visas penkias kortas, paspaudus klavišą „PRADĖTI/STARTAS“, laimėjimas bus pervestas į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Jei ant kortos užrašo „HOLD“ nėra, ši korta atsitiktinai pakeičiama į kitą kortą. Jei prieš pradėdant lošimą automatas leido pasilikinėti kortas, šiam

lošimui pasibaigus, prieš pradėdant kitą lošimą, automatas neleis pasilikinėti kortų ir pradėjus lošti, atsitiktinai iš naujo bus padalintos visos penkios kortos. Laimingos kortų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane: „Two pair“ („dvi poros“ – dvi tos pačios vertės kortų poros, pavyzdžiui dvi damos ir dvi dešimtakės); „Three of a kind“ („trys vienodos“ – trys tos pačios vertės kortos); „Straight“ („eilė“ – penkios iš eilės einančių skirtingų kortų rūšių kortos, pavyzdžiui penkakė, šešakė, septynakė, aštuonakė, devynakė); „Flush“ („rūšis“ – penkios tos pačios kortų rūšies kortos, neatsižvelgiant į jų eiliškumą); „Full house“ („pilnas namas“ – trys vienodos kortos ir pora, pavyzdžiui trys šešakės ir du valetai). „Four of a kind“ („keturios vienodos“ – keturios tos pačios vertės kortos, pavyzdžiui keturios šešakės); „Straight flush“ („rūšis iš eilės“ – penkios tos pačios kortų rūšies kortos iš eilės); „Royal flush“ („karališkoji rūšis“ – tos pačios kortų rūšies tūzas, karalius, dama, valetas, dešimtakė) „Five of a kind“ („penkios vienodos“ – penkios tos pačios vertės kortos, pavyzdžiui, keturios septynakės ir „juokdarys“). Laimėjimo rezultatai lemia atsitiktinumas. Jo dydis „MAGIC GAMES II“ („Paslaptieji lošimai II“), „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“), „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“) automata yra paslaptieji (tokia pati kortų kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu), o automata „MAGIC GAMES“ („Paslaptieji lošimai“) laimėjimo dydis nurodytas automato ekrane ir priklauso nuo laimingos kortų kombinacijos bei statymo dydžio. Šiame lošime laimima, kai automato ekrane išsidėsto nurodyta laiminga kortų kombinacija. „Juokdario“ korta atstoja bet kurią kitą kortą. Lošiant šį lošimą galima laimėti papildomą laimėjimą „Mini bonus“ („Mažasis bonusas“). „MAGIC GAMES II“ („Paslaptieji lošimai II“), „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“), „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“) automata „Mini bonus“ („Mažasis bonusas“) dydis yra paslaptieji, o automata „MAGIC GAMES“ („Paslaptieji lošimai“) jo dydis parodytas automato ekrane. Laimėjimą „Mini bonus“ („Mažasis bonusas“) automatas gali atsitiktinai suteikti bet kuriuo metu vykstant lošimui. Kai suteikiamas laimėjimas „Mini bonus“ („Mažasis bonusas“), užrašas ekrane „Mini bonus“ („Mažasis bonusas“) pradeda mirksėti, o šio laimėjimo rezultatas parodomas laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“. Jam laimėti nereikia įvykdyti kokių nors sąlygų. Automata „MAGIC GAMES II“ („Paslaptieji lošimai II“) šis lošimas rizikos neturi.

61. Lošimo „SIZZLING HOT“ („Deginantis karštis“) specialiosios taisyklės:

- 61.1. „SIZZLING HOT“ („Deginantis karštis“) lošimas lošiamas 5 (penkiais) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 (penkiose) linijose. Automata „MAGIC GAMES II“ („Paslaptieji lošimai II“), „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“) įdiegtą lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Automata „MAGIC GAMES“ („Paslaptieji lošimai“) įdiegtą lošimą sudaro tik pagrindinis lošimas. Lošėjui laimėjus, automatas „MAGIC GAMES“ („Paslaptieji lošimai“), „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“), „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“) siūlo riziką. „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai

III“) automata rizika siūloma, tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimė. Rizikos atsisakoma paspaudus klavišą „PAIMTI“, o laimėjimas „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“), „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“) automata pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei statymas buvo 0,5 euro pagrindiniame lošime ar nuo 0,5 iki 10 eurų lošimo pratęsimė) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei statymas buvo mažesnis negu 0,5 euro pagrindiniame lošime). „MAGIC GAMES“ („Paslaptieji lošimai“) automata laimėjimas visada pervedamas į skaitiklį „KREDITAS“. Rizikos metu reikia atspėti kokia korta (juoda ar raudona) pasirodys automata ekrane. Spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automata ekrane pasirodo raudona korta – laimima, jei ne – laimėjimo netenkama. Lošimo simbolių rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automata ekrane. Laimėjimo rezultata lemia atsitiktinumas. Jo dydis „MAGIC GAMES II“ („Paslaptieji lošimai II“), „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“), „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“) automata yra paslaptiejas (tokių pačių simbolių kombinacija gali būti automata įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu), o automata „MAGIC GAMES“ („Paslaptieji lošimai“) nurodytas automata ekrane ir priklauso nuo lošimo simbolių rūšies bei statymo dydžio. Šiame lošime laimima, kai išsidėsto nuo 2 (dviejų) iki 5 (penkių) vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę (netaikoma „Žvaigždės“ simboliui, kuris gali būti linijoje ir išsibarstęs). Papildomų lošimo elementų ar rizikos automata „MAGIC GAMES II“ („Paslaptieji lošimai II“) šis lošimas neturi.

62. Lošimo „CHIP RUNNER“ („Bėgantis žetonas“) specialiosios taisyklės:

62.1. „CHIP RUNNER“ („Bėgantis žetonas“) lošimas lošiamas 3 (trimis) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 (penkiose) linijose. Lošimas įdiegtas tik automata „MAGIC GAMES“ („Paslaptieji lošimai“). Lošimo simbolių rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automata ekrane. Laimėjimo rezultata lemia atsitiktinumas. Jo dydis nurodytas automata ekrane ir priklauso nuo lošimo simbolių rūšies bei statymo dydžio. Šiame lošime laimima, kai išsidėsto 3 (trys) vienodi lošimo simboliai linijoje. Jei vidurinėje lošimo linijoje išsidėsto 3 (trys) „Chip Runner“ („Bėgantys žetonai“), laimimas „Chip Chance“ lošimo elementas (automata ekrane, rate pradeda judėti šviečiantis žymeklis, ant kokios sumos jis atsitiktinai sustoja, tokia suma laimima, visos laimingos sumos nurodytos automata ekrane). Rizikos šis lošimas neturi.

63. Lošimo „WILD SAFARI“ („Laukinis Safari“) specialiosios taisyklės:

63.1. „WILD SAFARI“ („Laukinis Safari“) lošimas lošiamas 3 (trimis) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 (penkiose) linijose. Lošimas įdiegtas tik automata „MAGIC GAMES“ („Paslaptieji lošimai“). Lošimo simbolių rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automata ekrane. Laimėjimo rezultata lemia atsitiktinumas. Jo dydis nurodytas automata ekrane ir priklauso nuo lošimo simbolių rūšies bei statymo dydžio. Šiame lošime laimima, kai išsidėsto 3 (trys) vienodi lošimo simboliai linijoje. Rizikos šis lošimas neturi.

64. Lošimo „SUPRA HOT“ („Ypatingai karštas“) specialiosios taisyklės:

64.1. „SUPRA HOT“ („Ypatingai karštas“) lošimas lošiamas 4 (keturiais) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 25 (dvidešimt penkiose) linijose. Lošimas įdiegtas automata „MAGIC GAMES“ („Paslaptieji lošimai“), „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“) ir „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“). Automate „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“), „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“) įdiegtą lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Lošimo simbolių rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane. Laimėjimo rezultata lemia atsitiktinumas. Jo dydis automata „MAGIC GAMES“ („Paslaptieji lošimai“) nurodytas ekrane, o „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“), „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“) automata yra paslaptingas ir priklauso nuo lošimo simbolių rūšies bei statymo dydžio. Šiame lošime laimima, kai iš eilės išsidėsto 3 (trys) ar 4 (keturi) vienodi lošimo simboliai linijoje. Rizikos šis lošimas neturi.

65. Lošimo „MAGIC 81 LINES“ („81 stebuklinga linija“) specialiosios taisyklės:

65.1. Lošimas „MAGIC 81 LINES“ („81 stebuklinga linija“) lošiamas automatuose „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“) ir „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“).

65.2. Lošimo tikslas – išsukti laimingą simbolių derinį. Lošimas lošiamas 4 būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 81 linijoje. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas, lošimo pratęsimas ir rizika. Lošėjui laimėjus, automatas, tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimе siūlo riziką. Jos metu reikia atspėti, kokia korta (juoda ar raudona) pasirodys automato ekrane. Spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima, jei ne – laimėjimo netenkama. Rizikos atsisakoma paspaudus klavišą „PAIMTI“, o laimėjimas pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei statymas buvo 0,5 euro pagrindiniame lošime ar nuo 0,5 iki 10 eurų lošimo pratęsimе) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei statymas buvo mažesnis negu 0,5 euro pagrindiniame lošime). Lošimo simbolių rūšys bei laimingi jų deriniai yra nurodyti lošimo automato viršutiniame ekrane. Laimėjimo rezultata lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra nenuspėjamas ir priklauso nuo simbolių derinio, iškritusio lošimo metu. Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto statymo sumą.

65.3. Šiame lošime laimima, kai paeiliui išsidėsto nuo 1 iki 4 vienodų lošimo simbolių linijoje skaičiuojant iš kairės į dešinę. Lošimo metu iškritęs „Magic 81 lines“ simbolis pakeičia bet kuri kitą simbolį. Šio simbolio laimėjimas yra paslaptingas.

66. Lošimo „LUCKY LADY’S CHARM“ („Laimingos damos žavesys“) specialiosios taisyklės:

66.1. Lošimas „LUCKY LADY’S CHARM“ („Laimingos damos žavesys“) lošiamas automata „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“).

66.2. „LUCKY LADY‘S CHARM“ („Laimingos damos žavesys“) lošimas lošiamas 5 būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 linijose. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas, lošimo pratęsimas ir rizika. Lošėjui laimėjus, automatas, tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimе siūlo riziką. Jos metu reikia atspėti, kokia korta (juoda ar raudona) pasirodys automato ekrane. Spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima, jei ne – laimėjimo netenkama. Rizikos atsisakoma paspaudus klavišą „PAIMTI“, o laimėjimas pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei statymas buvo 0,5 euro pagrindiniame lošime ar nuo 0,5 iki 10 eurų lošimo pratęsimе) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei statymas buvo mažesnis negu 0,5 euro pagrindiniame lošime). Lošimo simbolių rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane. Laimėjimo rezultataž lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra paslaptingas (tokių pačių simbolių kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu) ir priklauso nuo laimingos lošimo simbolių kombinacijos. Šiame lošime laimima, kai paeiliui išsidėsto nuo 2 iki 5 vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę. Jei lošimo metu vienoje iš penkių linijų atsitiktinai, nebūtinai paeiliui išsidėsto 3, 4 ar 5 „Rutulio“ simboliai, lošėjas laimi 15 (penkiolika) papildomų lošimo pratęsimų („prizinių lošimų“), kurių lošimo metu lošėjo sukaupti kreditai nėra atskaitomi. Lošimo metu iškritęs „Damos“ lošimo simbolis atstoja bet kurį kitą lošimo simbolių, išskyrus „Rutulio“ simbolių.

67. Lošimo „KING OF CARDS“ („Kortų karalius“) specialiosios taisyklės:

67.1. Lošimas „KING OF CARDS“ („Kortų karalius“) lošiamas automata „MAGIC GAMES III“ („Paslaptantieji lošimai III“).

67.2. „KING OF CARDS“ („Kortų karalius“) lošimas lošiamas 5 būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 linijose. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas, lošimo pratęsimas ir rizika. Lošėjui laimėjus, automatas, tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimе siūlo riziką. Jos metu reikia atspėti, kokia korta (juoda ar raudona) pasirodys automato ekrane. Spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima, jei ne – laimėjimo netenkama. Rizikos atsisakoma paspaudus klavišą „PAIMTI“, o laimėjimas pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei statymas buvo 0,5 euro pagrindiniame lošime ar nuo 0,5 euro iki 10 eurų lošimo pratęsimе) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei statymas buvo mažesnis negu 0,5 euro pagrindiniame lošime). Lošimo simbolių rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane. Laimėjimo rezultataž lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra paslaptingas (tokių pačių simbolių kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu) ir priklauso nuo laimingos lošimo simbolių kombinacijos. Šiame lošime laimima, kai paeiliui išsidėsto nuo 2 iki 5 vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę. Jei lošimo metu vienoje iš penkių linijų atsitiktinai, nebūtinai paeiliui išsidėsto 3, 4 ar 5 „Žetonų“ simboliai, lošėjas laimi 15 (penkiolika)

papildomų lošimo pratęsimų („prizinių lošimų“), kurių lošimo metu lošėjo sukaupti kreditai nėra atskaitomi. Lošimo metu iškritęs „Juokdario“ lošimo simbolis atstoja bet kurią kitą lošimo simbolį, išskyrus „Žetonų“ simbolį.

68. Lošimo „BOOK OF RA“ („Karališkosios akademijos knyga“) specialiosios taisyklės:

68.1. Lošimas „BOOK OF RA“ („Karališkosios akademijos knyga“) lošiamas automatuose „MAGIC GAMES III“ („Paslaptieji lošimai III“) ir „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“).

68.2. „BOOK OF RA“ („Karališkosios akademijos knyga“) lošimas lošiamas 5 būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 linijose. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas, lošimo pratęsimas ir rizika. Lošėjui laimėjus, automatas, tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimе siūlo riziką. Jos metu reikia atspėti, kokia korta (juoda ar raudona) pasirodys automato ekrane. Spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima, jei ne – laimėjimo netenkama. Rizikos atsisakoma paspaudus klavišą „PAIMTI“, o laimėjimas pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei statymas buvo 0,5 euro pagrindiniame lošime ar nuo 0,5 iki 10 eurų lošimo pratęsimе) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei statymas buvo mažesnis negu 0,5 euro pagrindiniame lošime). Lošimo simbolių rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane. Laimėjimo rezultataž lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra paslaptingas (tokių pačių simbolių kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu) ir priklauso nuo laimingos lošimo simbolių kombinacijos. Šiame lošime laimima, kai paeiliui išsidėsto nuo 2 iki 5 vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę. Jei lošimo metu vienoje iš penkių linijų atsitiktinai, nebūtinai paeiliui išsidėsto 3, 4 ar 5 „Knygos“ simboliai, lošėjas laimi 10 papildomų lošimo pratęsimų („prizinių lošimų“), kurių lošimo metu lošėjo sukaupti kreditai nėra atskaitomi. Lošimo metu iškritęs „Knygos“ lošimo simbolis atstoja bet kurią kitą lošimo simbolį.

69. Lošimo „MEGA JOKER“ („Puikusias juokdarys“) specialiosios taisyklės:

69.1. „MEGA JOKER“ („Puikusias juokdarys“) lošimas lošiamas 5 būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 40 linijų. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas, lošimo pratęsimas ir rizika. Lošėjui laimėjus, automatas, tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimе siūlo riziką. Jos metu reikia atspėti, kokia korta (juoda ar raudona) pasirodys automato ekrane. Spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima, jei ne – laimėjimo netenkama. Rizikos atsisakoma paspaudus klavišą „PAIMTI“, o laimėjimas pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei statymas buvo 0,5 euro pagrindiniame lošime ar nuo 0,5 iki 10 eurų lošimo pratęsimе) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei statymas buvo mažesnis negu 0,5 euro pagrindiniame lošime). Lošimo simbolių rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane. Laimėjimo rezultataž lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra

paslaptingas (tokių pačių simbolių kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu) ir priklauso nuo laimingos lošimo simbolių kombinacijos. Šiame lošime laimima, kai paeiliui išsidėsto nuo 3 iki 5 vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę, išskyrus „Žvaigždės“ simbolį, kuriam ši taisyklė negalioja. Lošimo metu iškritęs „Juokdario“ lošimo simbolis atstoja bet kurį kitą lošimo simbolį, išskyrus „Žvaigždės“ simbolį.

70. Lošimo „MAGIC 27 LINES“ („27 stebuklingos linijos“) specialiosios taisyklės:

- 70.1. Lošimas „MAGIC 27 LINES“ („27 stebuklingos linijos“) lošiamas automatuose „MAGIC GAMES III“ („Paslaptingieji lošimai III“) ir „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptingieji lošimai IV“).
- 70.2. Lošimo tikslas – išsukti laimingą simbolių derinį. Lošimas lošiamas 3 būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 27 linijose. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas, lošimo pratęsimas ir rizika. Lošėjui laimėjus, automatas, tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimе siūlo riziką. Jos metu reikia atspėti, kokia korta (juoda ar raudona) pasirodys automato ekrane. Spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima, jei ne – laimėjimo netenkama. Rizikos atsisakoma paspaudus klavišą „PAIMTI“, o laimėjimas pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei statymas buvo 0,5 euro pagrindiniame lošime ar nuo 0,5 iki 10 eurų lošimo pratęsimе) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei statymas buvo mažesnis negu 0,5 euro pagrindiniame lošime). Lošimo simbolių rūšys bei laimingi jų deriniai yra nurodyti lošimo automato viršutiniame ekrane. Laimėjimo rezultatą lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra nenusipėjamas ir priklauso nuo simbolių derinio, iškritusio lošimo metu. Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto statymo sumą.
- 70.3. Šiame lošime laimima, kai paeiliui išsidėsto 3 vienodi lošimo simboliai linijoje. Lošimo metu iškritęs „Juokdario“ simbolis pakeičia bet kurį kitą simbolį. Šio simbolio laimėjimas yra paslaptingas.

71. Lošimo „FRUITS OF PARADISE“ („Rojaus vaisiai“) specialiosios taisyklės:

- 71.1. Lošimas „FRUITS OF PARADISE“ („Rojaus vaisiai“) lošiamas automata „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptingieji lošimai IV“).
- 71.2. „FRUITS OF PARADISE“ („Rojaus vaisiai“) lošimas lošiamas 5 būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 10 linijų. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas, lošimo pratęsimas ir rizika. Lošėjui laimėjus, automatas tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimе siūlo riziką. Jos metu reikia atspėti, kokia korta (juoda ar raudona) pasirodys automato ekrane. Spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima, jei ne – laimėjimo netenkama. Rizikos atsisakoma paspaudus klavišą „PAIMTI“, o laimėjimas pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei statymas buvo 0,5 euro pagrindiniame lošime ar nuo 0,5 iki 10 eurų lošimo pratęsimе) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei statymas buvo mažesnis negu

0,5 euro pagrindiniame lošime). Lošimo simbolių rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane. Laimėjimo rezultatai lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra paslaptingas (tokių pačių simbolių kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu) ir priklauso nuo laimingos lošimo simbolių kombinacijos. Šiame lošime laimima, kai pačiam išsidėsto nuo 3 iki 5 vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę (netaikoma „Vyšnios“ („Cherry“) lošimo simboliui, kuris gali būti ir išsibarstęs). Lošimo metu iškritęs „Rojaus vaisių“ („Fruits of Paradise“) lošimo simbolis atstoja bet kurį kitą lošimo simbolį, išskyrus „Klaustuko“ („Question mark“) lošimo simbolį. Lošimo metu 1 būgne iškritus „Klaustuko“ („Question mark“) lošimo simboliui, laimimas „Plintančių vaisių bonusas“ („Fruit Fusion Bonus“), ir lošimo automatas atsitiktinai išrenka vieną lošimo simbolį, kuris išsiskleidžia per 1, 2 ir 3 būgnus bei juose išlieka kito būgnų sukimo metu.

72. Lošimo „FRUITS N' ROYALS“ („Vaisiai ir karaliai“) specialiosios taisyklės:

- 72.1. Lošimas „FRUITS N' ROYALS“ („Vaisiai ir karaliai“) lošiamas automata „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“).
- 72.2. „FRUITS N' ROYALS“ („Vaisiai ir karaliai“) lošimas lošiamas 5 būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 linijose. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas, lošimo pratęsimas ir rizika. Lošėjui laimėjus, automatas tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimе siūlo riziką. Jos metu reikia atspėti, kokia korta (juoda ar raudona) pasirodys automato ekrane. Spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima, jei ne – laimėjimo netenkama. Rizikos atsisakoma paspaudus klavišą „PAIMTI“, o laimėjimas pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei statymas buvo 0,5 euro pagrindiniame lošime ar nuo 0,5 iki 10 eurų lošimo pratęsimе) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei statymas buvo mažesnis negu 0,5 euro pagrindiniame lošime). Lošimo simbolių rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane. Laimėjimo rezultatai lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra paslaptingas (tokių pačių simbolių kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu) ir priklauso nuo laimingos lošimo simbolių kombinacijos. Šiame lošime laimima, kai pačiam išsidėsto nuo 2 iki 5 vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę (netaikoma „Žvaigždės“ („Star“) lošimo simboliui, kuris gali būti ir išsibarstęs).

73. Lošimo „JUST JEWELS“ („Tik lobis“) specialiosios taisyklės:

- 73.1. Lošimas „JUST JEWELS“ („Tik lobis“) lošiamas automata „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“).
- 73.2. „JUST JEWELS“ („Tik lobis“) lošimas lošiamas 5 būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 linijose. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas, lošimo pratęsimas ir rizika. Lošėjui laimėjus automatas, tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimе siūlo riziką. Jos metu reikia atspėti, kokia korta (juoda ar raudona) pasirodys automato ekrane. Spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos klavišą

„RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima, jei ne – laimėjimo netenkama. Rizikos atsisakoma paspaudus klavišą „PAIMTI“, o laimėjimas pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei statymas buvo 0,5 euro pagrindiniame lošime ar nuo 0,5 iki 10 eurų lošimo pratęsimu) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei statymas buvo mažesnis negu 0,5 euro pagrindiniame lošime). Lošimo simbolių rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane. Laimėjimo rezultatai lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra paslaptinis (tokių pačių simbolių kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu) ir priklauso nuo laimingos lošimo simbolių kombinacijos. Šiame lošime laimima, kai linijoje gretutinėse pozicijose išsidėsto nuo 3 iki 5 vienodų lošimo simbolių.

74. Lošimo „LORD OF THE OCEAN“ („Vandenyno valdovas“) specialiosios taisyklės:

74.1. Lošimas „LORD OF THE OCEAN“ („Vandenyno valdovas“) lošiamas automatu „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptiniai lošimai IV“).

74.2. „LORD OF THE OCEAN“ („Vandenyno valdovas“) lošimas lošiamas 5 būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 linijū. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas, lošimo pratęsimas ir rizika. Lošėjui laimėjus, automatas tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimu siūlo riziką. Jos metu reikia atspėti, kokia korta (juoda ar raudona) pasirodys automato ekrane. Spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima, jei ne – laimėjimo netenkama. Rizikos atsisakoma paspaudus klavišą „PAIMTI“, o laimėjimas pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei statymas buvo 0,5 euro pagrindiniame lošime ar nuo 0,5 iki 10 eurų lošimo pratęsimu) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei statymas buvo mažesnis negu 0,5 euro pagrindiniame lošime). Lošimo simbolių rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane. Laimėjimo rezultatai lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra paslaptinis (tokių pačių simbolių kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu) ir priklauso nuo laimingos lošimo simbolių kombinacijos. Šiame lošime laimima, kai paėiliui išsidėsto nuo 2 iki 5 vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę (netaikoma „Vartų“ („Gate“) lošimo simboliui, kuris gali būti ir išsibarstęs). „Vartų“ („Gate“) lošimo simbolis atstoja bet kurį kitą lošimo simbolį, išskyrus „Specialųjį besiplečiantį“ („Special Expanding“) lošimo simbolį. Jei lošimo metu ekrane išsidėsto 3, 4 ar 5 „Vartų“ („Gate“) lošimo simboliai, lošėjas laimi 10 papildomų lošimo pratęsimų („prizinių lošimų“), kurių metu lošėjo sukaupti kreditai nėra atskaitomi. Prieš jiems prasidedant lošimo automatas išrenka simbolį, kuris bus „Specialiuoju besiplečiančiu“ („Special Expanding“) simboliu lošimo pratęsimu, ir kaskart iškritęs išplis per visą būgną bei pakeis simbolius į save vienam sukimui.

75. Lošimo „PLENTY OF FRUIT 20“ („Daugybė vaisių 20“) specialiosios taisyklės:

75.1. Lošimas „PLENTY OF FRUIT 20“ („Daugybė vaisių 20“) lošiamas automatu „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptiniai lošimai IV“).

75.2. „PLENTY OF FRUIT 20“ („Daugybė vaisių 20“) lošimas lošiamas 5 būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 20 linijų. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas, lošimo pratęsimas ir rizika. Lošėjui laimėjus, automatas tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimе siūlo riziką. Jos metu reikia atspėti, kokia korta (juoda ar raudona) pasirodys automato ekrane. Spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima, jei ne – laimėjimo netenkama. Rizikos atsisakoma paspaudus klavišą „PAIMTI“, o laimėjimas pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei statymas buvo 0,5 euro pagrindiniame lošime ar nuo 0,5 iki 10 eurų lošimo pratęsimе) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei statymas buvo mažesnis negu 0,5 euro pagrindiniame lošime). Lošimo simbolių rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane. Laimėjimo rezultatai lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra paslaptingas (tokių pačių simbolių kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu) ir priklauso nuo laimingos lošimo simbolių kombinacijos. Šiame lošime laimima, kai paeiliui išsidėsto nuo 3 iki 5 vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę (netaikoma „Žvaigždės“ („Star“) lošimo simboliui, kuris gali būti ir išsibarstęs). Lošimo metu iškritęs „Septyneto“ („Seven“) lošimo simbolis atstoja bet kurį kitą lošimo simbolį, išskyrus „Žvaigždės“ („Star“) lošimo simbolį.

76. Lošimo „PLENTY OF FRUIT 40“ („Daugybė vaisių 40“) specialiosios taisyklės:

76.1. Lošimas „PLENTY OF FRUIT 40“ („Daugybė vaisių 40“) lošiamas automata „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“).

76.2. „PLENTY OF FRUIT 40“ („Daugybė vaisių 40“) lošimo principas ir taisyklės yra tokios pat kaip „PLENTY OF FRUIT 20“ („Daugybė vaisių 20“) lošimo, išskyrus grafinių atvaizdavimą ir tai, kad lošimo rezultatas apskaitomas 40 linijų.

77. Lošimo „QUEEN OF HEARTS“ („Širdžių dama“) specialiosios taisyklės:

77.1. „QUEEN OF HEARTS“ („Širdžių dama“) lošimas lošiamas 5 būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 linijose. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas, lošimo pratęsimas ir rizika. Lošėjui laimėjus, automatas tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimе siūlo riziką. Jos metu reikia atspėti, kokia korta (juoda ar raudona) pasirodys automato ekrane. Spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima, jei ne – laimėjimo netenkama. Rizikos atsisakoma paspaudus klavišą „PAIMTI“, o laimėjimas pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei statymas buvo 0,5 euro pagrindiniame lošime ar nuo 0,5 iki 10 eurų lošimo pratęsimе) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei statymas buvo mažesnis negu 0,5 euro pagrindiniame lošime). Lošimo simbolių rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane. Laimėjimo rezultatai lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra paslaptingas (tokių pačių simbolių kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu) ir priklauso nuo laimingos lošimo simbolių kombinacijos. Šiame lošime laimima, kai paeiliui išsidėsto nuo 2 iki 5 vienodų lošimo simbolių linijoje (arba

nuo 1 iki 5 „Širdies“ lošimo simbolių linijoje), skaičiuojant iš kairės į dešinę (netaikoma „Širdžių damos“ („Queen of Hearts“) lošimo simboliui, kuris gali būti ir išsibarstęs). Lošimo metu iškritęs „Širdies“ („Heart“) lošimo simbolis atstoja bet kurį kitą lošimo simbolį, išskyrus „Širdžių damos“ („Queen of Hearts“) lošimo simbolį. Jei lošimo metu ekrane išsidėsto 3, 4 ar 5 „Širdžių damos“ („Queen of Hearts“) lošimo simboliai, lošėjas laimi 8, 15 arba 20 papildomų lošimo pratęsimų („prizinių lošimų“), kurių lošimo metu lošėjo sukaupti kreditai nėra atskaitomi ir po kiekvieno būgnų pasukimo iškritę lošimo simboliai atsitiktine tvarka gali būti pakeičiami į „Širdies“ („Heart“) lošimo simbolį.

78. Lošimo „ROARING FORTIES“ („Riaumojantys keturiasdešimtieji“) specialiosios taisyklės:

78.1. Lošimas „ROARING FORTIES“ („Riaumojantys keturiasdešimtieji“) lošiamas automata „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“).

78.2. „ROARING FORTIES“ („Riaumojantys keturiasdešimtieji“) lošimas lošiamas 5 būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 40 linijų. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas, lošimo pratęsimas ir rizika. Lošėjui laimėjus, automatas tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimе siūlo riziką. Jos metu reikia atspėti, kokia korta (juoda ar raudona) pasirodys automato ekrane. Spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima, jei ne – laimėjimo netenkama. Rizikos atsisakoma paspaudus klavišą „PAIMTI“, o laimėjimas pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei statymas buvo 0,5 euro pagrindiniame lošime ar nuo 0,5 iki 10 eurų lošimo pratęsimе) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei statymas buvo mažesnis negu 0,5 euro pagrindiniame lošime). Lošimo simbolių rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane. Laimėjimo rezultataž lemia atsitiktinumас, o jo dydis yra paslaptingas (tokių pačių simbolių kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu) ir priklauso nuo laimingos lošimo simbolių kombinacijos. Šiame lošime laimima, kai paeiliui išsidėsto nuo 2 iki 5 vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę (netaikoma „Žvaigždės“ („Star“) lošimo simboliui, kuris gali būti ir išsibarstęs). Lošimo metu iškritęs „Laukinis“ („Wild“) lošimo simbolis atstoja bet kurį kitą lošimo simbolį, išskyrus „Žvaigždės“ („Star“) lošimo simbolį.

79. Lošimo „ROULETTE PRO“ („Ruletė Pro“) specialiosios taisyklės:

79.1. Lošimas „ROULETTE PRO“ („Ruletė Pro“) lošiamas automata „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“).

79.2. „ROULETTE PRO“ („Ruletė Pro“) lošimo tikslas – atspėti, į kurį ruletės rato skaičiumi pažymėtą laukelį įkris kamuoliukas. Lošėjas, liesdamas lošimo automato ekraną, virtualiame ruletės lauke dėlioja vieną ar kelis virtualius žetonus ant pasirinktų skaičių, jų grupių ar juodos/raudonos spalvos. Lošimo aprašymas, laimingos skaičių kombinacijos bei laimėjimų dydžiai yra nurodytos automato ekrane. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas.

79.3. Atlikus statymus, paspaudžiamas klavišas „PRADĖTI“. Ekrane pasirodo ruletė, kuri sukasi viena kryptimi, o kamuoliukas ruletės viduje kita kryptimi. Kai kamuoliukas sustoja skaičiumi pažymėtame laukelyje, skelbiamas laimingas skaičius ir spalva. Lošėjui ekrane pasirodo ruletės laukas. Visi laimėjimai, kurie yra susiję su iškritusiu skaičiumi yra parodomi lošimo automato laimėjimų skaitiklyje „LAIMĖJIMAS“.

79.4. Lošėjui laimėjus, automatas tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimе siūlo riziką. Jos metu reikia atspėti, kokia korta (juoda ar raudona) pasirodys automato ekrane. Spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima, jei ne – laimėjimo netenkama. Rizikos atsisakoma paspaudus klavišą „PAIMTI“, o laimėjimas pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei statymas buvo 0,5 euro pagrindiniame lošime ar nuo 0,5 iki 10 eurų lošimo pratęsimе) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei statymas buvo mažesnis negu 0,5 euro pagrindiniame lošime).

80. Lošimo „SIZZLING 6“ („Karštas 6“) specialiosios taisyklės:

80.1. Lošimas „SIZZLING 6“ („Karštas 6“) lošiamas automato „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“).

80.2. „SIZZLING 6“ („Karštas 6“) lošimas lošiamas 6 būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 linijose. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas, lošimo pratęsimas ir rizika. Lošėjui laimėjus, automatas tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimе siūlo riziką. Jos metu reikia atspėti, kokia korta (juoda ar raudona) pasirodys automato ekrane. Spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima, jei ne – laimėjimo netenkama. Rizikos atsisakoma paspaudus klavišą „PAIMTI“, o laimėjimas pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei statymas buvo 0,5 euro pagrindiniame lošime ar nuo 0,5 iki 10 eurų lošimo pratęsimе) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei statymas buvo mažesnis negu 0,5 euro pagrindiniame lošime). Lošimo simbolių rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane. Laimėjimo rezultataž lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra paslaptingas (tokių pačių simbolių kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu) ir priklauso nuo laimingos lošimo simbolių kombinacijos. Šiame lošime laimima, kai paeiliui išsidėsto nuo 3 iki 5 vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę (netaikoma „Žvaigždės“ („Star“) lošimo simboliui, kuris gali būti ir išsibarstęs). Lošimo metu iškritęs „Juokdario“ („Joker“) lošimo simbolis atstoja bet kurį kitą lošimo simbolį, išskyrus „Žvaigždės“ („Star“) lošimo simbolį. Jei lošimo metu skaičiuojant nuo 1 būgno iškrenta 12, 15 ar 18 vienodų lošimo simbolių, lošėjas laimi „Vaisių bonusą“ („Fruit Bonus“), t. y. atsitiktinį papildomų kreditų skaičių.

81. Lošimo „SIZZLING GOLD“ („Deginantis auksas“) specialiosios taisyklės:

81.1. Lošimas „SIZZLING GOLD“ („Deginantis auksas“) lošiamas automato „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“).

81.2. „SIZZLING GOLD („Deginantis auksas“) lošimas lošiamas 5 būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 linijose. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas, lošimo pratęsimas ir rizika. Lošėjui laimėjus, automatas tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimе siūlo riziką. Jos metu reikia atspėti, kokia korta (juoda ar raudona) pasirodys automato ekrane. Spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima, jei ne – laimėjimo netenkama. Rizikos atsisakoma paspaudus klavišą „PAIMTI“, o laimėjimas pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei statymas buvo 0,5 euro pagrindiniame lošime ar nuo 0,5 iki 10 eurų lošimo pratęsimе) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei statymas buvo mažesnis negu 0,5 euro pagrindiniame lošime). Lošimo simbolių rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane. Laimėjimo rezultataž lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra paslaptingas (tokių pačių simbolių kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu) ir priklauso nuo laimingos lošimo simbolių kombinacijos. Šiame lošime laimima, kai paeiliui išsidėsto nuo 2 iki 5 vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę (netaikoma „Žvaigždės“ („Star“) lošimo simboliui, kuris gali būti ir išsibarstęs, taip pat „Septyneto“ („Seven“) lošimo simboliams, kurie, kad atneštų laimėjimą, gali išsidėstyti bet kur linijoje gretutinėse pozicijose).

82. Lošimo „SIZZLING HOT II“ („Deginantis karštis II“) specialiosios taisyklės:

- 82.1. Lošimas „SIZZLING HOT II“ („Deginantis karštis II“) lošiamas automata „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptingieji lošimai IV“).
- 82.2. „SIZZLING HOT II“ („Deginantis karštis II“) lošimo principas ir taisyklės yra tokios pat kaip „SIZZLING HOT“ („Deginantis karštis“) lošimo, išskyrus grafinį lošimo atvaizdavimą.

83. Lošimo „THE MONEY GAME“ („Pinigų žaidimas“) specialiosios taisyklės:

- 83.1. Lošimas „THE MONEY GAME“ („Pinigų žaidimas“) lošiamas automata „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptingieji lošimai IV“).
- 83.2. „THE MONEY GAME“ („Pinigų žaidimas“) lošimas lošiamas 5 būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 linijose. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas, lošimo pratęsimas ir rizika. Lošėjui laimėjus, automatas, tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimе siūlo riziką. Jos metu reikia atspėti, kokia korta (juoda ar raudona) pasirodys automato ekrane. Spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima, jei ne – laimėjimo netenkama. Rizikos atsisakoma paspaudus klavišą „PAIMTI“, o laimėjimas pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei statymas buvo 0,5 euro pagrindiniame lošime ar nuo 0,5 iki 10 eurų lošimo pratęsimе) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei statymas buvo mažesnis negu 0,5 euro pagrindiniame lošime). Lošimo simbolių rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane. Laimėjimo rezultataž lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra paslaptingas (tokių pačių simbolių kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu

laimėjimo dydžiu) ir priklauso nuo laimingos lošimo simbolių kombinacijos. Šiame lošime laimima, kai paėliui išsidėsto nuo 2 iki 5 vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę (netaikoma „Dolerių“ („Dollars“) lošimo simboliui, kuris gali būti ir išsibarstęs). Lošimo metu iškritęs „Džentelmenų“ („Gentlemen“) lošimo simbolis atstoja bet kurį kitą lošimo simbolį, išskyrus „Dolerių“ („Dollars“) lošimo simbolį. Jei lošimo metu ekrane išsidėsto 3, 4 ar 5 „Dolerių“ („Dollars“) lošimo simboliai, lošėjas laimi 15 papildomų lošimo pratęsimų („prizinių lošimų“), kurių lošimo metu lošėjo sukaupti kreditai nėra atskaitomi.

LOŠIMO AUTOMATO „GAME LOUNGE CASINO“ („GAME LOUNGE CASINO“) TAISYKLĖS

84. Lošimo „CRAZY CASH“ („Pašėlę pinigai“) taisyklės:

- 84.1. Lošimas „CRAZY CASH“ („Pašėlę pinigai“) turi pagrindinį ir papildomą žaidimus. Abu yra žaidžiami tais pačiais 5 būgnais su 5 laiminčiomis linijomis.
- 84.2. Bet kokios 3, 4 ar 5 greta išsidėsčiusių vienodų simbolių kombinacijos iš kairės į dešinę pusę vienoje iš laiminčių linijų suteikia laimėjimą pagal laimėjimų lentelę, išskyrus „Skaterio“ („Scatter“) simbolius, kurie suteikia laimėjimą bet kuriose pozicijose.
- 84.3. Pagrindinis žaidimas gali būti žaidžiamas statant 1, 2, 5 ar 10 kreditų (1 kreditas = 0,05 euro). Bet koks laimėjimas, laimėtas statant 1, 2, 5 ar 10 kreditų, gali būti lošiamas rizika - dvigubai arba nieko.
- 84.4. Bet koks laimėjimas nuo 20 kreditų, laimėtas statant 10 kreditų, yra pervedamas į „Bankas“ skaitiklį, po ko automatiškai parenkamas didžiausias įmanomas papildomo žaidimo statymas. Kol „Bankas“ skaitiklyje turima kreditų, žaidžiamas papildomas žaidimas.
- 84.5. Papildomame žaidime yra galimi 20, 40, 100 arba 200 kreditų statymai, kurie imami iš „Bankas“ skaitiklio.
- 84.6. Papildomas žaidimas baigiasi „Bankas“ skaitikliui pasiekus didžiausią 2000 kreditų sumą, kai „Bankas“ skaitiklis tampa mažesnis nei 20 kreditų arba kai žaidėjas nusprendžia pasiimti „Bankas“ laimėjimą ir jį persikelti į „Kreditai“ skaitiklį, paspausdamas „PASIIMTI“ mygtuką.
- 84.7. Bet kurio pagrindinio žaidimo didžiausias galimas laimėjimas yra 200 kartų didesnis už statymą. Bet kurio papildomo žaidimo didžiausias galimas laimėjimas yra 2000 kreditų.

85. Lošimo „CRAZY JOKERS“ („Pašėlę juokdariai“) taisyklės:

- 85.1. Lošimas „CRAZY JOKERS“ („Pašėlę juokdariai“) turi pagrindinį ir papildomą žaidimus.
- 85.2. Pagrindinis žaidimas yra žaidžiamas 3 būgnais, kurie yra išdėstyti apatiniam ekrane. Ekranai gali būti sukeisti mygtuku „Sukeisti Ekranus“. Pagrindinis žaidimas gali būti žaidžiamas statant 1 kreditą ant 1 laiminčiosios linijos arba statant 10 kreditų ant visų 5 laiminčių linijų (1 kreditas = 0,05 euro).

- 85.3. Bet kokios 3 vienodų simbolių kombinacijos vienoje iš laiminčiųjų linijų suteiks laimėjimą pagal aktyvią laimėjimų lentelę apatiniame ekrane.
- 85.4. Bet koks laimėjimas, laimėtas statant 1 kreditą, yra automatiškai pervedamas į „Kreditai“ skaitiklį.
- 85.5. Bet koks laimėjimas, laimėtas statant 10 kreditų, yra automatiškai pervedamas į „Bankas“ skaitiklį, po ko automatiškai parenkamas papildomas žaidimas.
- 85.6. Papildomas žaidimas yra žaidžiamas 4 būgnais, kurie yra išdėstyti viršutiniame ekrane. Ekranai gali būti sukeisti mygtuku „SUKKEISTI EKRANUS“. Papildomas žaidimas žaidžiamas su 10 laiminčiųjų linijų.
- 85.7. Kol „Bankas“ skaitiklyje turima kreditų, žaidžiamas papildomas žaidimas.
- 85.8. Papildomame žaidime yra galimi 20, 40, 100 arba 200 kreditų statymai, kurie imami iš „Bankas“ skaitiklio.
- 85.9. Bet kokios 3 vienodų simbolių kombinacijos vienoje iš laiminčiųjų linijų suteiks laimėjimą pagal aktyvią laimėjimų lentelę viršutiniame ekrane. Kiekvienas aktyvus „Džokerio“ simbolis suteiks papildomą laimėjimą.
- 85.10. Papildomas žaidimas baigiasi „Bankas“ skaitikliui pasiekus didžiausią 2000 kreditų sumą, kai „Bankas“ skaitiklis tampa 0 arba kai žaidėjas nusprendžia pasiimti „Bankas“ laimėjimą ir jį persikelti į „Kreditai“ skaitiklį.
- 85.11. Bet kurio pagrindinio žaidimo didžiausias galimas laimėjimas yra 200 kartų didesnis už statymą. Bet kurio papildomo žaidimo didžiausias galimas laimėjimas yra 2000 kreditų.
- 86. Lošimo „JOKER POKER“ („Juokdario pokeris“) taisyklės:**
- 86.1. Lošimas „JOKER POKER“ („Juokdario pokeris“) turi pagrindinį ir papildomą žaidimus.
- 86.2. Pirmiausia žaidėjui išdalinamos 5 kortos. Tada žaidėjui duodama galimybė pasilikti bet kurią iš išdalintų kortų antram (nemokamam) raundui. Nepasiliktos kortos bus pakeistos naujomis. Po antro raundo, 5 turimos kortos bus įvertintos ir visos tinkamos kombinacijos suteiks laimėjimą pagal aktyvią laimėjimų lentelę.
- 86.3. Pagrindinis lošimas gali būti žaidžiamas statant 1, 2, 5 ar 10 kreditų (1 kreditas = 0,05 euro). Bet koks laimėjimas, laimėtas statant 1, 2, 5 ar 10 kreditų, gali būti lošiamas rizika - dvigubai arba nieko. Bet koks laimėjimas nuo 20 kreditų, laimėtas statant 10 kreditų, yra pervedamas į „Bankas“ skaitiklį, po ko automatiškai parenkamas didžiausias įmanomas papildomo žaidimo statymas.
- 86.4. Kol „Bankas“ skaitiklyje turima kreditų, žaidžiamas papildomas žaidimas. Papildomame žaidime yra galimi 20, 40, 100 arba 200 kreditų statymai, kurie imami iš „Bankas“ skaitiklio. Papildomas žaidimas baigiasi „Bankas“ skaitikliui pasiekus didžiausią 2000 kreditų sumą, kai „Bankas“ skaitiklis tampa mažesnis nei 20 kreditų arba kai žaidėjas nusprendžia pasiimti „Bankas“ laimėjimą ir jį persikelti į „Kreditai“ skaitiklį, paspausdamas „PASIIMTI“ mygtuką.
- 86.5. Bet kurio pagrindinio žaidimo didžiausias galimas laimėjimas yra 200 kartų didesnis už statymą.
- 86.6. Bet kurio papildomo žaidimo didžiausias galimas laimėjimas yra 2000 kreditų.

87. Lošimo „MAGIC LUCK“ („Paslappingoji sėkmė“) taisyklės:

- 87.1. Lošimas „MAGIC LUCK“ („Paslappingoji sėkmė“) turi pagrindinį ir papildomą žaidimus. Abu yra žaidžiami tais pačiais 5 būgnais su 9 laiminčiomis linijomis.
- 87.2. Bet kokios 3, 4 ar 5 greta išsidėsčiusių vienodų simbolių kombinacijos vienoje iš laiminčiųjų linijų suteiks laimėjimą pagal aktyvią laimėjimų lentelę.
- 87.3. Kiekvienu sukimu Paslappingasis laimėjimas bus parodytas „Luck“ skaitiklyje, viršutiniame ekrane. Ekranai gali būti sukeisti mygtuku „SUKEISTI EKRANUS“. Priklausomai nuo laimėjimo linijoje greta išsidėsčiusių „Luck“ simbolių skaičiaus žaidimo pabaigoje, žaidėjas galės laimėti sumą, lygią 1, 4, 8 arba 20 kartų daugiau nei rodoma „Luck“ skaitiklyje, atitinkamai greta išsidėsčius 2, 3, 4 arba 5 „Luck“ simboliams.
- 87.4. Pagrindinis žaidimas gali būti žaidžiamas statant 1, 2, 5 ar 10 kreditų (1 kreditas = 0,05 euro). Bet koks laimėjimas, laimėtas statant 1, 2, 5 ar 10 kreditų, gali būti lošiamas rizika - dvigubai arba nieko. Bet koks laimėjimas nuo 20 kreditų, laimėtas statant 10 kreditų, yra pervedamas į „Bankas“ skaitiklį, po ko automatiškai parenkamas didžiausias įmanomas papildomo žaidimo statymas. Kol „Bankas“ skaitiklyje turima kreditų, žaidžiamas papildomas žaidimas.
- 87.5. Papildomame žaidime yra galimi 20, 40, 100 arba 200 kreditų statymai, kurie imami iš „Bankas“ skaitiklio. Papildomas žaidimas baigiasi „Bankas“ skaitikliui pasiekus didžiausią 2000 kreditų sumą, kai „Bankas“ skaitiklis tampa mažesnis nei 20 kreditų arba kai žaidėjas nusprendžia pasiimti „Bankas“ laimėjimą ir jį persikelti į „Kreditai“ skaitiklį, paspausdamas „PASIIMTI“ mygtuką.
- 87.6. Bet kurio pagrindinio žaidimo didžiausias galimas laimėjimas yra 200 kartų didesnis už statymą.
- 87.7. Bet kurio papildomo žaidimo didžiausias galimas laimėjimas yra 2000 kreditų.

88. Lošimo „MULTI REELS“ („Daugiabūgnis“) taisyklės:

- 88.1. Lošimas „MULTI REELS“ („Daugiabūgnis“) turi pagrindinį ir papildomą žaidimus.
- 88.2. Pagrindinis žaidimas yra žaidžiamas 3 būgnais, kurie yra išdėstyti apatiniame ekrane. Ekranai gali būti sukeisti mygtuku „SUKEISTI EKRANUS“.
- 88.3. Pagrindinis žaidimas gali būti žaidžiamas statant 1 kreditą (1 kreditas = 0,05 euro) ant 1 laiminčiosios linijos arba statant 10 kreditų ant 5 laiminčiųjų linijų.
- 88.4. Bet kokios 3 simbolių kombinacijos vienoje iš laiminčiųjų linijų suteiks laimėjimą pagal aktyvią laimėjimų lentelę. Išimtis yra numatyta „Deimanto“ simboliams: Papildomas laimėjimas laimimas už bet kokias 2 ar 3 greta išsidėsčiusių „Deimanto“ simbolių kombinacijas iš kairės į dešinę vienoje iš laiminčiųjų linijų 1 kredito lošime. Papildomas laimėjimas laimimas už bet kokias 2 ar 3 greta išsidėsčiusių „Deimanto“ simbolių kombinacijas iš kairės į dešinę 10 kreditų lošime. Bet koks laimėjimas, laimėtas statant 1 ar 10 kreditų, gali būti lošiamas rizika - dvigubai arba nieko. Bet koks laimėjimas nuo 20 kreditų, laimėtas statant 10 kreditų, yra pervedamas į „Bankas“ skaitiklį, po ko automatiškai parenkamas didžiausias įmanomas papildomo žaidimo statymas. Kol „Bankas“ skaitiklyje turima kreditų, žaidžiamas papildomas žaidimas.

- 88.5. Papildomas žaidimas yra žaidžiamas 5 būgnais, kurie yra išdėstyti viršutiniame ekrane. Papildomas žaidimas yra žaidžiamas su 9 laiminčiomis linijomis.
- 88.6. Bet kokios 3, 4 ar 5 greta išsidėsčiusių vienodų simbolių kombinacijos iš kairės į dešinę vienoje iš laiminčių linijų suteiks laimėjimą pagal aktyvią laimėjimų lentelę. „Džokerio“ simbolis yra „Laukinis“ ir pakeičia bet kokį kitą simbolį. Papildomame žaidime yra galimi 20, 40, 100 arba 200 kreditų statymai, kurie imami iš „Bankas“ skaitiklio. Papildomas žaidimas baigiasi „Bankas“ skaitikliui pasiekus didžiausią 2000 kreditų sumą, kai „Bankas“ skaitiklis tampa 0 arba kai žaidėjas nusprendžia pasiimti „Bankas“ laimėjimą ir jį persikelti į „Kreditai“ skaitiklį.
- 88.7. Bet kurio pagrindinio žaidimo didžiausias galimas laimėjimas yra 200 kartų didesnis už statymą.
- 88.8. Bet kurio papildomo žaidimo didžiausias galimas laimėjimas yra 2000 kreditų.
- 89. Lošimo „WIN ZONE“ („Laimėjimo zona“) taisyklės:**
- 89.1. Lošimas „WIN ZONE“ („Laimėjimo zona“) turi pagrindinį ir papildomą žaidimus. Abu yra žaidžiami tais pačiais 5 būgnais su 10 laiminčių linijų.
- 89.2. Bet kokios 3, 4 ar 5 greta išsidėsčiusių simbolių kombinacijos iš kairės į dešinę arba iš dešinės į kairę pusę vienoje iš laiminčių linijų suteiks laimėjimą pagal aktyvią laimėjimų lentelę.
- 89.3. Pagrindinis lošimas gali būti žaidžiamas statant 1, 2, 5 ar 10 kreditų (1 kreditas = 0,05 euro). Bet koks laimėjimas nuo 20 kreditų, laimėtas statant 10 kreditų, yra pervedamas į „Bankas“ skaitiklį, po ko automatiškai parenkamas didžiausias įmanomas papildomo žaidimo statymas. Kol „Bankas“ skaitiklyje turima kreditų, žaidžiamas papildomas žaidimas.
- 89.4. Papildomame žaidime yra galimi 20, 40, 100 arba 200 kreditų statymai, kurie imami iš „Bankas“ skaitiklio. Papildomas žaidimas baigiasi „Bankas“ skaitikliui pasiekus didžiausią 2000 kreditų sumą, kai „Bankas“ skaitiklis tampa mažesnis nei 20 kreditų arba kai žaidėjas nusprendžia pasiimti „Bankas“ laimėjimą ir jį persikelti į „Kreditai“ skaitiklį, paspausdamas „PASIIMTI“ mygtuką.
- 89.5. 2, 3 ir 4 būgne gali pasirodyti specialus simbolis „Laukinis“, kuris pakeičia bet kurį kitą simbolį. Jis išsiplėčia vertikalčiai per būgną ir suteikia 1 nemokamą žaidimą. Didžiausias nemokamų žaidimų skaičius yra 3.
- 89.6. Bet kurio pagrindinio žaidimo didžiausias galimas laimėjimas yra 200 kartų didesnis už statymą.
- 89.7. Bet kurio papildomo žaidimo didžiausias galimas laimėjimas yra 2000 kreditų.