

PATVIRTINTA

Lošimų priežiūros tarnybos prie Lietuvos
Respublikos finansų ministerijos direktoriaus
2021 m. gegužės 6 d. įsakymu Nr. DIE-271

**UAB „AMBER GAMING“
B KATEGORIJOS LOŠIMO AUTOMATŲ SALONO
LOŠIMŲ ORGANIZAVIMO REGLAMENTAS**

I. BENDROSIOS NUOSTATOS

- 1.1. Automatų salono lošimų organizavimo reglamentas (toliau – reglamentas) nustato UAB „Amber Gaming“ (toliau – bendrovė) automatų salonų darbo tvarką, juose organizuojamų lošimų taisykles, įmokos, imamos už dalyvavimą lošime, dydžius, didžiausią laimėjimo sumą, laimėjimų išmokėjimo tvarką, pretenzijų pateikimo, jų nagrinėjimo tvarką bei bendrovės ir lošėjų teises ir pareigas.
- 1.2. Pagrindinės reglamente vartojamos sąvokos:
- 1.2.1. **Azartinis lošimas** (toliau – lošimas) – pagal nustatytą reglamentą organizuojamas žaidimas arba abipusės lažybos, kurių dalyviai, siekdami piniginio laimėjimo, savo noru rizikuoja netekti įmokėtos sumos, o laimėjimą arba pralaimėjimą lemia atsitiktinumas, kokio nors įvykio arba sporto varžybų rezultatas.
- 1.2.2. **Lošimo automatas** – elektroninis prietaisas, sukurtas ir pagamintas lošimo tikslais, kurį naudojant atsitiktinai laimimi arba pralaimimi pinigai.
- 1.2.3. **B kategorijos automatas** (toliau – automatas) – riboto laimėjimo automatas, kuriame didžiausia statoma suma – 0,5 euro, vieno lošimo laimėjimas negali būti daugiau kaip 200 kartų didesnis už statomą sumą, o vieno lošimo trukmė ne trumpesnė kaip 3 sekundės.
- 1.2.4. **Lošimas automatu** – užbaigtas vienas automato veikimo ciklas, kurio pradžia yra automato įjungimas lošti (klavišo paspaudimas), o pabaiga – galutinio lošimo rezultato pateikimas. Automato lošimą gali sudaryti pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas.
- 1.2.5. **Lošėjas** – fizinis asmuo, dalyvaujantis lošimuose automatu.
- 1.2.6. **Statymas** – įmoka už dalyvavimą pagrindiniame lošime iš kreditų skaitiklyje „KREDITAS“ esančių kreditų.
- 1.2.7. **Kreditų paskyrimas** – įmoka už dalyvavimą lošimo pratęsimu iš banko skaitiklyje „BANKAS“ esančių kreditų ir šis veiksmas nėra pripažįstamas statymu.
- 1.2.8. **Kreditas** – sąlyginis lošimo automatu kainos vienetas.
- 1.2.9. **Pagrindinis lošimas** – lošimas, kuris prasideda, kai pradedamas automato lošimas (atliekamas statymas) ir pasibaigia, kai lošėjui parodomas pirminis rezultatas.
- 1.2.10. **Lošimo pratęsimas** – automato lošimo sudedamosios dalys, kurios gali būti pradėtos tik po pagrindinio lošimo rezultato pateikimo ir baigtos prieš arba kartu su automato lošimu. Lošimo pratęsimas gali būti vykdomas tik iš pagrindiniame lošime laimėtų kreditų, kurie apskaitomi skaitiklyje „BANKAS“, atliekant kreditų paskyrimą.
- 1.2.11. **Lošimo simboliai** – automato lošimo algoritmo programoje generuojami ar ant automato lošimo būgnų (automato konstrukcijos elektromechaninė dalis, vykdanči lošimą) nupiešti grafiniai atvaizdai, kurie lošimo metu atsitiktine tvarka yra išvedami į automato ekraną ir skirti automato lošimo rezultatui nustatyti ir parodyti.
- 1.2.12. **Manipuliavimas automatu** – tyčinis veiksmas su automatu, skirtas paveikti automato įprastinį veikimo režimą arba suklastoti lošimo rezultatą. Į šią sąvoką taip pat įeina suklastotų metalinių pinigų naudojimas ar bandymas panaudoti automate.

- 1.2.13. **Vienkartinis laimėjimas** – tai laimėjimas, kurį lošėjas gali išlošti per vieną lošimą automatu.
- 1.2.14. **Rizika** – automato pagrindinio lošimo ar lošimo pratęsimo elementas, kurio metu lošėjas paspaudęs atitinkamą automato klavišą gali pagrindiniame lošime ar lošimo pratęsime laimėtą sumą, kuri rodoma automato ekrane, padidinti automato ekrane rodoma kita, numatoma laimėti suma, jei teisingai atspėja, koks laimingas lošimo simbolis pasirodys automato ekrane (pavyzdžiui herbas ar moneta, juoda ar raudona korta, pliuso ar minuso ženklas) arba automato ekrane rodomos laimėtos sumos netekti, jei laimingo simbolio neatspėja. Lošėjas rizikos bet kada gali atsisakyti paspaudęs atitinkamą automato klavišą.

II. LOŠIMŲ PAVADINIMAI

2. Automatų salone naudojamų automatų lošimų pavadinimai:

- 2.1. Automate, kurio pavadinimas yra „TRIPLE GOLD“ („Trigubas auksas“) yra instaliuotas vienas lošimas „TRIPLE GOLD“ („Trigubas auksas“);
- 2.2. Automate, kurio pavadinimas yra „GOLD LINES“ („Aukso linijos“) yra instaliuotas vienas lošimas „GOLD LINES“ („Aukso linijos“);
- 2.3. Automate, kurio pavadinimas yra „BLACK JACK“ („Juodasis Džekas“) yra instaliuotas vienas lošimas „BLACK JACK“ („Juodasis Džekas“);
- 2.4. Automate, kurio pavadinimas yra „POWER JOKER“ („Galingasis juokdarys“) yra instaliuotas vienas lošimas „POWER JOKER“ („Galingasis juokdarys“).
- 2.5. Automate, kurio pavadinimas yra „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“), yra instaliuoti 23 (dvidešimt trys) skirtingi lošimai:
 - 2.5.1. „Always Hot“ („Be galo karštas“);
 - 2.5.2. „American Poker II“ („Amerikietiškas Pokeris II“);
 - 2.5.3. „Book of Ra“ („Karališkosios akademijos knyga“);
 - 2.5.4. „Dolphin’s Pearl“ („Delfino perlas“);
 - 2.5.5. „Fruits of Paradise“ („Rojaus vaisiai“);
 - 2.5.6. „Fruits n’ Royals“ („Vaisiai ir karaliai“);
 - 2.5.7. „Just Jewels“ („Tik lobis“);
 - 2.5.8. „Lord of the Ocean“ („Vandenyno valdovas“);
 - 2.5.9. „Magic 27 Lines“ („27 paslaptingosios linijos“);
 - 2.5.10. „Magic 81 Lines“ („81 paslaptingoji linija“);
 - 2.5.11. „Mega Joker“ („Puikusias juokdarys“);
 - 2.5.12. „Plenty of Fruit 20“ („Daugybė vaisių 20“);
 - 2.5.13. „Plenty of Fruit 40“ („Daugybė vaisių 40“);
 - 2.5.14. „Queen of Hearts“ („Širdžių dama“);
 - 2.5.15. „Roaring Forties“ („Riaumojantys keturiasdešimtieji“);
 - 2.5.16. „Roulette Pro“ („Ruletė Pro“);
 - 2.5.17. „Sizzling 6“ („Karštas 6“);
 - 2.5.18. „Sizzling Gold“ („Deginantis auksas“);
 - 2.5.19. „Sizzling Hot“ („Deginantis karštis“);
 - 2.5.20. „Sizzling Hot II“ („Deginantis karštis II“);
 - 2.5.21. „Supra Hot“ („Ypatingai karštas“);
 - 2.5.22. „The Money Game“ („Pinigų žaidimas“);
 - 2.5.23. „Ultra Hot“ („Be galo karštas“).

III. LOŠIMŲ ORGANIZAVIMO VIETA

- 3.1. Pagal šį reglamentą lošimai B kategorijos automatais organizuojami bendrovės lošimo automatų salonuose, kuriems Lošimų priežiūros tarnybos prie Lietuvos Respublikos finansų ministerijos direktoriaus įsakymu yra išduotas leidimas organizuoti lošimus B kategorijos lošimo automatais.

IV. LOŠIMO TAISYKLĖS

- 4.1. Bendrosios ir specialiosios lošimų taisyklės pateikiamos šio reglamento Priede Nr. 1, kuris taip pat yra neatskiriama šio reglamento dalis. Lošėjo reikalavimu automatų salono darbuotojai privalo jį supažindinti su organizuojamų lošimų taisyklėmis ir pagrindiniais kiekvieno lošimo principais.

V. ĮMOKOS, IMAMOS UŽ DALYVAVIMĄ LOŠIME, DYDIS

- 5.1. Įmokos, imamos už dalyvavimą lošime, dydis (statymas), lošiant automatų salone yra 0,01 euro, 0,05 euro, 0,10 euro, 0,15 euro, 0,20 euro, 0,25 euro, 0,30 euro, 0,35 euro, 0,40 euro, 0,45 euro ir 0,50 euro.

VI. DIDŽIAUSIA LAIMĖJIMO SUMA

- 6.1. Didžiausia automato vienkartinio laimėjimo suma yra 100 eurų.

VII. LAIMĖJIMŲ IŠMOKĖJIMO TVARKA

- 7.1. Laimėjimai lošėjams išmokami per automatus tik 0,1, 1 ar 2 eurų nominalo pinigais (monetomis), paspaudus klavišą „IŠMOKĖTI“. Automatų salono darbuotojai neatsako už lošimo automatais be priežiūros paliktus kreditus.
- 7.2. Laimėjimas lošėjo pageidavimu taip pat gali būti išmokamas grynaisiais pinigais arba laimėjusiam asmeniui įteikiant banko čekį, arba pavedimu į jo sąskaitą banke.
- 7.3. Laimėjusiam lošėjui pageidaujant, jam yra išduodama Valstybinės mokesčių inspekcijos nustatytos formos pažyma, skirta pagrįsti gautas pajamas.
- 7.4. Lošėjui laimėjus sumą, viršijančią 1000 eurų, nustatoma asmens tapatybė ir jis registruojamas Asmenų, laimėjusių daugiau kaip 1000 eurų, registracijos žurnale.

VIII. REIKALAVIMAI LOŠĖJAMS

- 8.1. Įeiti į automatų saloną ir lošti draudžiama jaunesniems kaip 18 (aštuoniolikos) metų asmenims ir asmenims, Lietuvos Respublikos azartinių lošimų įstatymo nustatyta tvarka pateikusiems Lošimų priežiūros tarnybai prie Finansų ministerijos prašymus neleisti jiems lošti. Siekiant užtikrinti šių nuostatų vykdymą, automatų salono darbuotojas iš visų įeinančių į automatų saloną reikalauja, o išmokėdamas laimėtą sumą – gali pareikalauti bet kurio asmens pateikti galiojantį asmens tapatybę patvirtinantį dokumentą, o asmuo, įeinantis arba esantis automatų salone, privalo savo asmens tapatybės dokumentą pateikti. Automatų salono darbuotojas neįleidžia į automatų saloną, neįleidžia lošti arba neišmoka laimėjimų asmenims, kurie atsisako pateikti savo asmens tapatybę patvirtinantį dokumentą arba automatų salono darbuotojui kilus abejonių dėl pateikto asmens dokumento galiojimo ar tikrumo.

- 8.2. Lošimuose negali dalyvauti asmenys (patys, per kitą asmenį arba pagal kito asmens išduotą įgaliojimą), kurie yra Bendrovės steigėjai, akcininkai, juos kontroliuojantys asmenys, Bendrovės stebėtojų tarybos, valdybos nariai ir Bendrovės darbuotojai, kiti asmenys, kuriems teisės aktai draudžia dalyvauti lošimuose.
- 8.3. Tam, kad būtų apsaugoti paties asmens ir kitų lošėjų interesai, Bendrovė gali neįleisti į automatų saloną ir neleisti dalyvauti lošimuose apsvaigusiems nuo alkoholio, narkotinių, toksinių ar psichotropinių medžiagų.
- 8.4. Kiekvienas lošėjas, dalyvaudamas Bendrovės organizuojamose lošimuose, privalo:
- 8.4.1. Laikytis Reglamente nustatytų sąlygų;
- 8.4.2. Atskleisti Bendrovės prašomą informaciją ir pateikti šią informaciją patvirtinančius dokumentus, jei tokį prašymą Bendrovė pateikia vykdydama Lietuvos Respublikos pinigų plovimo ir teroristų finansavimo prevencijos įstatymu jai nustatytas funkcijas.
- 8.5. Jei lošėjas pažeidžia Reglamento 8.4.2 punkte jam nustatytas pareigas, bendrovė turi teisę neleisti tokiam lošėjui dalyvauti bendrovės organizuojamose lošimuose.

IX. PRETENZIJŲ PATEIKIMO IR NAGRINĖJIMO TVARKA

- 9.1. Visas pretenzijas žodžiu lošėjas turi teisę pateikti automatų salono darbuotojams iškart po to, kai įvyko ginčytina situacija. Jeigu žodinės pretenzijos neišsprendžiamos nedelsiant, lošėjas ne vėliau, kaip per 3 darbo dienas nuo įvykusio ginčo dienos turi teisę kreiptis į Bendrovę raštu. Rašytine pretenzija lošėjas gali pateikti Bendrovei iš karto, neteikdamas žodinės pretenzijos automatų salono darbuotojams. Lošėjo pateiktoje pretenzijoje turi būti išsamiai nurodytos kilusio ginčo sąlygos ir aplinkybės bei lošėjo vardas, pavardė, adresas ir telefono numeris.
- 9.2. Lošėjo pretenzija lošimų organizatorius turi išnagrinėti ne vėliau kaip per 10 darbo dienų nuo jos pateikimo dienos ir pateikti motyvuotą rašytinį atsakymą pretenziją pateikusiam lošėjui jo nurodytu adresu.
- 9.3. Lošėjas, nesutinkantis su bendrovės sprendimu dėl pateiktos pretenzijos, gali ją skųsti valstybės institucijoms Lietuvos Respublikos įstatymų bei kitų teisės aktų nustatyta tvarka.

X. BAIGIAMOSIOS NUOSTATOS

- 10.1. Visi automato salono lankytojai ir darbuotojai privalo laikytis viešosios tvarkos bei elgtis taip, kad jų elgesys neprieštarautų geros moralės principams bei savo elgesiu netrukdyti lošėjams bei kitiems salono lankytojams.
- 10.2. Salono darbuotojai privalo užtikrinti šio reglamento ir teisės aktų, reglamentuojančių azartinių lošimų bendrovių veiklą, laikymąsi.
- 10.3. Lošėjas metalines monetas, naudojamas lošimams, gali atsinešti patys arba turimus popierinius banknotus į metalines monetas išsikeisti salono kasoje ar banknotų pakeitimo į monetas automatuose. Automatų salono darbuotojas neturi pareigos keisti lošėjų banknotų į

monetas ir monetas į banknotus ir tokią paslaugą lošėjams teikia pagal galimybes (turimą reikiamo nominalo monetų ar kupiūrų skaičių, savo užimtumą ir pan.).

- 10.4. Salono lankytojams draudžiama bet kokiomis priemonėmis mechaniniu ar elektromagnetiniu būdu mėginti paveikti lošimo automatų. Nustačius bet kokius lošimo automatų pažeidimus, salono lankytojai, kalti dėl automatų pažeidimų atsiradimo, privalo visiškai atlyginti lošimo automatų pažeidimu padarytą žalą bendrovei pagal galiojančius Lietuvos Respublikos įstatymus.
- 10.5. Lošėjai, pastebėję bet kokius automato pažeidimus, gedimus arba automato veikimo sutrikimus, privalo nedelsdami informuoti apie tai salono darbuotojus. Pradėti lošti tokiu automatu yra draudžiama. Jei automatas sugedo (elektroninis, mechaninis gedimas arba gedimas dėl manipuliavimo automatu) ir automato ekrane atsirado informacija apie tai, kad automatas perėjo į klaidos režimą, pretenzijos dėl laimėjimo išmokėjimo nepriimamos. Lošėjui išmokami automato atmintyje užfiksuoti lošėjo iki dėl gedimo nutrūkusio lošimo turėti kreditai.
- 10.6. Lošėjo reikalavimu automato salono darbuotojai privalo jį supažindinti su šiuo reglamentu.
- 10.7. Automatų salono darbuotojai turi teisę nenurodydami jokių priežasčių neįleisti į saloną lošimų organizatoriui nepriimtinių asmenų arba paprašyti palikti salono patalpas asmenis ar lošėjus, kurių elgesys yra netinkamas kitų salono lankytojų, lošėjų, darbuotojų taip pat salone esančių materialinių vertybių atžvilgiu ar kurie bando manipuluoti automatu. Jeigu automatų salono lankytojai nepaiso salono darbuotojų reikalavimo palikti salono patalpas, salono darbuotojai gali imtis teisėtų priemonių (iškviešti saugos tarnybą ar policijos atstovus), kad apgintų savo ir kitų salono lankytojų bei lošėjų interesus.
- 10.8. Automatų salone draudžiama atsiskaityti banko (debeto, kredito) kortelėmis, negali būti įrengiami bankomatai.
- 10.9. Automatų salone yra įrengtas autonominis elektros energijos tiekimo įrenginys, kuris, sutrikus elektros energijos tiekimui į automatų saloną, užtikrina įprastinį automatų veikimą ribotą laiką, todėl lošėjai privalo nedelsdami nutraukti lošimą (pabaigti pradėtą lošimo ciklą ir išsigryninti automata esančius kreditus), jeigu salono darbuotojai pareikalauja tą padaryti dėl elektros energijos tiekimo sutrikimo. Nutraukę lošimą, lošėjai turi nedelsiant iš automato atsiimti visą, iki elektros energijos tiekimo sutrikimo jiems priklausantį laimėjimą. Lošėjams, nenutraukusiems lošimo taip, kaip nurodyta šiame punkte, kai nutrūksta autonominio elektros energijos tiekimo įrenginio elektros tiekimas, iš automato neatsiimti laimėjimai išmokami per automatą, atnaujinus elektros energijos tiekimą.
- 10.10. Reglamentas gali būti keičiamas bei pildomas teisės aktų nustatyta tvarka.
- 10.11. Bendrovės spaudu patvirtinta reglamento, taip pat aktualių lošėjams bendrovės vadovo įsakymų kopijos padedamos prie automatų salono kasos viešai. Lošėjams, valstybės tarnautojams ir pareigūnams, kurie vykdo lošimų organizavimo priežiūrą ir kontrolę, reikalaujant, pateikti reglamento kopiją privalo automatų salono darbuotojas. Lošimų organizavimo reglamento originalas saugomas bendrovės buveinėje.
- 10.12. Klausimai, kurie nėra sureglamentuoti šiuo reglamentu, sprendžiami Lietuvos Respublikos įstatymų ar kitų teisės aktų nustatyta tvarka.

10.13. Asmenys, pažeidę šį reglamentą, atsako Lietuvos Respublikos įstatymų ar kitų teisės aktų nustatyta tvarka.

UAB „AMBER GAMING“
B KATEGORIJS LOŠIMO AUTOMATŲ TAISYKLĖS

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

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

- 1.1. 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.
- 1.2. Automatu „TRIPLE GOLD“ („Trigubas auksas“) 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. Tokiupat 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 automata 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 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 pratęsimе bei pasiūlomas lošimo pratęsimas. „BANKAS“ skaitiklyje apskaitytus kreditus lošėjas gali bet kuriuo momentu perversi 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 automata ekrane „STATYMAS“. Pasirinkus paskiriamų kreditų sumą, lošėjas turi paspausti klavišą „PRADĖTI/STARTAS“. Automata pradeda lošimo pratęsimą. Banko skaitiklyje „BANKAS“ sukaupti kreditai sumažėja lošimo pratęsimе

paskirtų kreditų dydžiu. Po lošimo algoritmo programoje nustatyto laiko automatas pateikia lošimo pratęsimo rezultata 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“.

1.6. 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.

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

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

2.2. 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.

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

2.4. 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“.

2.5. 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“. Jeilieką šviesti „X0“ simbolis, laimėjimas tampa lygus nuliui. Lošimo metu galima keisti laimėjimo tikimybę ir jo dydį. Paspaudžiant klavišą „PASIRINKTI“ yra tokios laimėjimotikimybės: „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. Pasiekus 2000 (du tūkstančius) kreditų

laimėjimą, šie kreditai automatiškai bus pervesti į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

- 2.6. 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. 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.
- 2.7. Lošimo pratęsimu 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.
- 2.8. Lošimo pratęsimu esant 100 (vieno šimto) arba 200 (dviejų šimtų) kreditų paskyrimui bet kuriame būgne atsisukęs karūnos simbolis atstos bet kurį kitą simbolį, kad sudaryti trijų vienodų simbolių kombinaciją, už kurią suteikiamas laimėjimas.
- 2.9. Lošimo pratęsimu 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 vertėir priklausomai nuo pasirinkto kreditų paskyrimo dydžio, lošėjui bus suteikiamas papildomas laimėjimas.
- 2.10. Tiek pagrindiniame, tiek lošimo pratęsimu lošėjui surinkus didžiausią 2000 (dviejų tūkstančių) kreditų sumą, automatas parodo jį „BANKO“ skaitiklyje ir automatiškai pveda ją į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.
- 2.11. Laimėjimas išmokamas paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“.

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

3. Automato „GOLD LINES“ bendrosios taisyklės:

- 3.1. 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.
- 3.2. Automatu „GOLD LINES“ („Aukso linijos“) 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. Tokiupat principu lošėjas gali papildyti turimų kreditų kiekį, pasibaigus kiekvienam lošimui.
- 3.3. Sukauptus 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“.
- 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 pradedamas iš naujo. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija laiminga, automatas laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“ parodo laimėtą kreditų sumą.

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

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

- 4.1. „GOLD LINES“ („Aukso linijos“) – tai septynių būgnų (3 (trys) apačioje ir 4 (keturi) viršuje) lošimas, kurio tikslas – surinkti trijų vienodų laimingų simbolių kombinacijas, užkurias suteikiami kreditai. Tiek pagrindiniame lošime, tiek ir lošimo pratęsimu laimėjimo dydis priklauso nuo statymo dydžio.
- 4.2. 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.
- 4.3. 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.
- 4.4. 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 pervedtas į kreditų skaitiklį „KREDITAS“, laimėjimu rizikuojama arba pervedtas į „BANKO“ skaitiklį klavišo „STARTAS“ pagalba. Klavišo „IŠMOKĖTI“ pagalba išmokamas laimėjimas.

- 4.5. 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 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 skaičių	x3
6, 7, 8, 9	Vienas iš 6, 7, 8, 9 skaičių	x3
4, 5,7	Vienas iš 4, 5, 7 skaičių	x4
10, 11,7	Vienas iš 10, 11,7 skaičių	x4

- 4.6. Paspaudus klavišą „RIZIKA“, pradeda suktis 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 padauginti laimėjimą.

- 4.7. 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 pervedtas į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ arba klavišo „STARTAS“ pagalba pervedtas į „BANKO“ skaitiklį. Didžiausias galimas laimėjimas daugybos metu – 2000 (du tūkstančiai) kreditų. Pasiekus didžiausią laimėjimą, šie kreditai automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

- 4.8. 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.

- 4.9. 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 šimtą) 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 pasiektamaksimali 2000 (dviejų tūkstančių) kreditų suma.

- 4.10. Lošimo pratęsimе paskyrus 40 (keturiasdešimt) arba 200 (du šimtus) kreditų, aktyvuojamas karūnos simbolis, galintis pakeisti bet kurį simbolį, siekiant sudaryti laimingą kombinaciją, už kurią suteikiami kreditai.
- 4.11. Lošimo pratęsimе paskyrus 20 (dvidešimt) arba 100 (vieną šimto) kreditų – karūnos simbolis neaktyvuojamas.
- 4.12. 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.
- 4.13. Lošimo pratęsimе galimas papildomas laimėjimas, vienu metu atsisukus trimis 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.
- 4.14. Tiek pagrindiniame, tiek lošimo pratęsimе lošėjui surinkus maksimalų 2000 (dviejų tūkstančių) kreditų skaičių, automatas parodo jį „BANKO“ skaitiklyje ir automatiškai pveda į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Laimėjimas išmokamas paspaudus klavišą „IŠMOKĖTI“.

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

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

- 5.1. 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.
- 5.2. Automatu „BLACK JACK“ („Juodasis Džekas“) 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. Tokiupat 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 „BLACK JACK“ („Juodasis Džekas“) 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 automata „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 pratęsimе bei pasiūlomas lošimo pratęsimas. „BANKAS“ skaitiklyje apskaitytus kreditus lošėjas gali bet kuriuo momentu perversi 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 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 pvedami 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 pvedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.
- 5.6. Jei automata „BLACK JACK“ („Juodasis Džekas“) statymo suma buvo mažesnė nei 0,5 euro, visi laimėjimai automatiškai yra pvedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ ir pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Lošimo pratęsimas nesiūlomas.

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

- 6.1. „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.
- 6.2. 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.
- 6.3. Pagrindinis lošimas vykdomas trijuose apatiniuose būgnuose. Lošimo tikslas – surinkti vienodų simbolių derinį, išsidėsčiusį vienoje laimėjimo linijoje, už kurį laimimi kreditai.
- 6.4. Pagrindiniame lošime lošėjui pasirinkus 1 (vieno) kredito statymą, lošimas vyksta 1 (vienoje) laimėjimo linijoje. Šioje linijoje gauti laimėjimai automatiškai pvedami 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 automatoapatinio 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 tęsiasi tol, kol lošėjas nuspręs rizikos lošimą pabaigti paspaudamas klavišą „PAIMTI“ ar rizikos lošime laimės didžiausią galimą laimėjimą - 2000 (du tūkstančius) kreditų. Paspaudus klavišą „STARTAS“, laimėtikreditai pervedami į „BANKO“ skaitiklį ir pradedamas lošimo pratęsimas.

- 6.5. 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.
- 6.6. Didžiausias laimėjimas pagrindiniame lošime yra 2000 (du tūkstančiai) kreditų.
- 6.7. Lošimo pratęsimas vykdomas 3 (trijuose) viršutiniuose automato būgnuose 27 (dvidešimt septyniuose) laimėjimo linijose iš „BANKO“ skaitiklyje sukauptų kreditų. Lošimo pratęsime 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.
- 6.8. Lošimo pratęsime 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 kortasu 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 yralygi 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.

- 6.9. Tiek pagrindiniame lošime, 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 „POWER JOKER“ („GALINGASIS JUOKDARYS“) TAISYKLĖS

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

- 7.1. 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.
- 7.2. 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. Tokiupat 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 „POWER JOKER“ („Galingasis juokdarys“) 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 „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 pratęsimе 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 pratęsimе, 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 pratęsimе paskirtų kreditų dydis rodomas automato ekrane „STATYMAS“. Pasirinkus paskiriamų kreditų sumą,

lošėjas turi paspausti klavišą „PRADĖTI/STARTAS“. Automatas pradeda lošimo pradžią. Banko skaitiklyje „BANKAS“ sukaupti kreditai sumažėja lošimo pradžioje paskirtų kreditų dydžiu. Po lošimo algoritmo programoje nustatyto laiko automatas pateikia lošimo pradžios 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 pradžia automatiškai yra užbaigiamas, o banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija nėra laiminga, lošimo pradžia tęsiasi tokia pat tvarka kaip ir pradedamas, kol banko skaitiklyje „BANKAS“ yra kreditų. Jei banko skaitiklyje „BANKAS“ kreditų nebelieka, lošimo pradžia automatiškai baigiasi. Lošėjas gali lošimo pradžią bet kuriuo metu nutraukti, paspaudęs klavišą „PAIMTI/BANKAS“. Tokiu atveju banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai, automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

7.6. Jei automate „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 pradžia nesiūlomas.

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

8.1. „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.

8.2. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas, kuris lošiamas apatinėje automato dalyje esančiais būgnais ir lošimo pradžia, kuris lošiamas viršutinėje automato dalyje esančiais būgnais. Pagrindinio lošimo rezultatas apskaitomas vienoje arba 5 (penkiose) linijose, priklausomai nuo pasirinkto statymo dydžio. Lošimo pradžios 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 „MAGIC GAMES IV“ („PASLAPTINGIEJI LOŠIMAI IV“) TAISYKLĖS

9. Automato „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“) bendrosios taisyklės:

9.1. Automatas 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 taisyklės privalo paaiškinti automatų salono darbuotojai.

9.2. Automate „MAGIC GAMES IV“ („Paslaptieji lošimai IV“) yra 23 (dvidešimt trys) skirtingi lošimai.

9.3. Lošti automatu pradedama 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. Pasibaigus kiekvienam lošimui, lošėjas gali papildyti turimų kreditų kiekį tokiu pat principu, kaip nurodyta šiame punkte.

- 9.4. Sukaupus norimą kreditų sumą automato kreditų ekrane „KREDITAS“, lošėjas turi pasirinkti statymo dydį. Statymo dydis automata pasirenkamas paspaudus klavišą „STATYTI“. Statymo dydis rodomas automatų statymodydžio ekrane „STATYMAS“.
- 9.5. 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.
- 9.6. Jei automata statymo suma buvo 0,5 euro, laimėjimas yra pervedamas į automato ekrane esantį banko skaitiklį „BANKAS“, kuris skirtas laimėtiems kreditams apskaityti lošimo pratęsimе bei pasiūlomas lošimo pratęsimas. Automata paspaudžiamas klavišas „BANKAS“ arba „BANKO“ skaitiklyje esantys kreditai pervedami į „KREDITO“ skaitiklį automatiškai, jei automata tam tikrą laiką nelošiama. 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 „STATYTI“. Lošimo pratęsimе 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 pratęsimе paskirtų kreditų dydžiu. Po lošimo algoritmo programoje nustatyto laiko automatas pateikia lošimo pratęsimо rezultatą laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“, o laimėtus kreditus pveda į banko skaitiklį „BANKAS“ susumuodamas jame buvusius, jei tokiu buvo, ir laimėtus kreditus. Jei bankoskaitiklio „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 galioja tokios pat lošimo taisyklės kaip ir pagrindiniame lošime.
- 9.7. Jei automata 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.
- 9.8. Jei lošėjas nori pasirinkti kitą lošimą, jis turi paspausti klavišą „IŠEITI/KITI“ arba „RINKTIS ŽAIDIMĄ“. Tokiu atveju automatas pereina į lošimo pasirinkimo režimą. Automata banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį

„KREDITAS“. Pasirinkęs kitą lošimą, lošėjas pradeda naujo lošimo pagrindinį lošimą.

10. Lošimo „ALWAYS HOT“ („Visada karštas“) specialiosios taisyklės:

10.1. „ALWAYS HOT“ („Visada karštas“) lošimas lošiamas 3 (trimis) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 (penkiose) linijose. Automate įdiegtą lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Lošimo simbolių rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane. Laimėjimo rezultatą lemia atsitiktinumas. Jo dydis automato yra paslaptingas (tokių pačių simbolių kombinacija gali būti automato įvertintaskirtingu laimėjimo dydžiu). Šiame lošime laimima, kai išsidėsto 3 (trys) vienodi lošimo simboliai linijoje. Papildomų lošimo elementų ar rizikos šis lošimas neturi.

11. Lošimo „ULTRA HOT“ („Be galo karštas“) specialiosios taisyklės:

11.1. „ULTRA HOT“ („Be galo karštas“) lošimo principas ir taisyklės tokios pat kaip „ALWAYS HOT“ („Visada karštas“) lošimo (nurodyto šio Reglamento priedo 10.1 punkte), tik skiriasi lošimo ir jo simbolių grafinis atvaizdavimas automato ekrane.

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

12.1. „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 sukauptikreditai nėra atskaitomi. Lošimo metu iškritęs „Delfino“ lošimo simbolis atstoja bet kurį kitą lošimo simbolį, išskyrus „Perlo“ simbolį. Šis lošimas pagrindiniame lošime ir lošimo pratęsimе pasiūlo riziką. Jos metu reikia atspėti, kokia korta (juoda ar raudona) pasirodys automato ekrane. Spėjant reikia paspaustiraudonos 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).

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

13.1. „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 įdiegtą lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. 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 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). Po kas antrojo kortų padalinimo, lošėjas penkių klavišų „PALIKTI/NE“ pagalba (pirmas iš kairės klavišas „PALIKTI/NE“ valdo pirmąją kortą iškairės, 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“ – penkiastos pačios vertės kortos, pavyzdžiui, keturios septynakės ir „juokdarys“). Laimėjimo rezultatą lemia atsitiktinumas. Jo dydis automata yra paslaptingas (tokia pati kortų kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu). 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“). „Mini bonus“ („Mažasis bonusas“) dydis yra paslaptingas. Laimėjimą „Mini bonus“ („Mažasis bonusas“) automatas gali atsitiktinai suteikti bet kuriuo metu vykstant lošimui. Kai suteikiamas laimėjimas „Mini bonus“ („Mažasis bonusas“), užrašasekrane „Mini bonus“ („Mažasis bonusas“) pradeda mirksėti, o šio laimėjimo rezultatas parodomas laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“. Jam laimėti nereikia įvykdyti kokių nors sąlygų.

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

14.1. „SIZZLING HOT“ („Deginantis karštis“) lošimas lošiamas 5 (penkiais) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 (penkiose) linijose. Lošėjui laimėjus, automatas siūlo riziką. 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 pratęsime) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei statymas buvo mažesnis negu 0,5 euro pagrindiniame lošime). Rizikos metureikia 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. Lošimo simbolių rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane. Laimėjimo rezultatą lemia atsitiktinumas. Jo dydis automata yra paslaptingas (tokių pačių simbolių kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu). 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).

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

15.1. „SUPRA HOT“ („Ypatingai karštas“) lošimas lošiamas 4 (keturiais) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 25 (dvidešimt penkiose) linijose. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Lošimo simbolių rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane. Laimėjimo rezultata lemia atsitiktinumas. Jo dydis 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.

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

16.1. 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 įskaitiklį „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.

16.2. 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 kurią kitą simbolį. Šio simbolio laimėjimas yra paslaptingas.

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

17.1. „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 įskaitiklį „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 rezultata 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. Šiamelošime 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.

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

18.1. „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 įskaitiklį „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 paslaptinas (tokių pačių simbolių kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu) ir priklauso nuo laimingos lošimo simbolių kombinacijos. Šiamelošime 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 kurią kitą lošimo simbolį, išskyrus „Žvaigždės“ simbolį.

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

19.1. 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 įskaitiklį „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 rezultatai 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.

19.2. Šiame lošime laimima, kai paeiliui išsidėsto 3 vienodi lošimo simboliai linijoje. Lošimo metu iškritęs „Juokdario“ simbolis pakeičia bet kurią kitą simbolį. Šio simbolio laimėjimas yra paslaptinas.

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

20.1. „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 įskaitiklį „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 yranurodytos automato ekrane. Laimėjimo rezultata lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra paslaptinas (tokių pačių simbolių kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu) ir priklauso nuo laimingos lošimo simbolių kombinacijos. Šiamelošime laimima, kai paeiliui 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“) lošimosimbolis 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 būgnusbei juose išlieka kito būgnų sukimo metu.

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

21.1. „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 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 įskaitiklį „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 rezultata lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra paslaptinas (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).

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

22.1. „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 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 rezultata lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra paslaptinas (tokių pačiųsimbolių kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu

laimėjimo dydžiu) ir priklausonuo laimingos lošimo simbolių kombinacijos. Šiame lošime laimima, kai linijoje gretutinėse pozicijose išsidėsto nuo 3 iki 5 vienodų lošimo simbolių.

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

23.1. „LORD OF THE OCEAN“ („Vandenyno valdovas“) lošimas lošiamas 5 būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 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 įskaitiklį „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 rezultata 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. Šiamelošime laimima, kai paeiliui 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 jį prasidedant lošimo automatas išrenka simbolį, kuris bus „Specialiuoju besiplečiančiu“ („Special Expanding“) simboliu lošimo pratęsimе, ir kaskart iškritęs išplisper visą būgną bei pakeis simbolius į save vienam sukimui.

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

24.1. „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 įskaitiklį „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 rezultata 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. Šiamelošime 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.

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

25.1. „PLENTY OF FRUIT 40“ („Daugybė vaisių 40“) lošimo principas ir taisyklės yra tokios pat kaip „PLENTY OF FRUIT 20“ („Daugybė vaisių 20“) lošimo, nurodyto šio Reglamento priedo 24.1 punkte), išskyrus grafinį atvaizdavimą ir tai, kad lošimo rezultatas apskaitomas 40 linijų.

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

26.1. „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 įskaitiklį „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 paslaptinas (tokių pačių simbolių kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu) ir priklauso nuo laimingos lošimo simbolių kombinacijos. Šiam 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.

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

27.1. „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 įskaitiklį „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 paslaptinas (tokių pačių simbolių kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu) ir priklauso nuo laimingos lošimo simbolių kombinacijos. Šiam 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.

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

28.1. „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.

28.2. 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 yraparodomi lošimo automato laimėjimų skaitiklyje „LAIMĖJIMAS“.

28.3. 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 europagrindiniame lošime ar nuo 0,5 iki 10 eurų lošimo pratęsimе) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei statymas buvo mažesnis negu 0,5 euro pagrindiniame lošime).

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

29.1. „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 rezultatai lemia atsitiktinumą, 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 išsidėstusio 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.

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

30.1. „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 įskaitiklį „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 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. Šiamelošime 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).

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

31.1. „SIZZLING HOT II“ („Deginantis karštis II“) lošimo principas ir taisyklės yra tokios pat kaip „SIZZLING HOT“ („Deginantis karštis“) lošimo (nurodyto Šio Reglamento priedo 14.1 punkte), išskyrus grafinį lošimo atvaizdavimą.

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

32.1. „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 įskaitiklį „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 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. Šiamelošime laimima, kai paeiliui 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“) lošimosimbolis 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.