

**Priedas Nr. 4 prie UAB „TOP SPORT“  
B kategorijos lošimo automatų salono lošimų  
organizavimo reglamento**

PATVIRTINTA Lošimų priežiūros tarnybos prie  
Lietuvos Respublikos finansų ministerijos  
direktoriumi  
2017 m. kovo 30 d. įsakymu Nr. DI-194

**Lošimo automatais „DIDYSIS LAIMĖJIMAS“ („BIG WIN“) lošiamų lošimų taisyklės**

1. Lošiant automatu „DIDYSIS LAIMĖJIMAS“ („BIG WIN“) naudojamos 10 ct, 20 ct, 50 ct, 1 euro ir 2 eurų vertės monetos. Vieno kredito vertė – 0,05 eurų, 10 kreditų – 0,5 eurų.
2. Lošimo automatas „DIDYSIS LAIMĖJIMAS“ („BIG WIN“) valdomas spaudžiant jo mygtukus ar atitinkamą, prisilietimui jautraus ekrano vietą (toliau – mygtukas). Užrašai ant mygtukų yra valstybine kalba ir nurodo, kokia automato funkcija bus vykdoma, paspaudus atitinkamą mygtuką.
3. Lošimo automatai „DIDYSIS LAIMĖJIMAS“ („BIG WIN“) sudaro 6 (šeši) skirtingi lošimai: „KIAULĖ TAUPYKLĖ“ („PIGGY BANK“), „GREITAS LAIMĖJIMAS“ („QUICK WIN“), „JŪRŲ VILKO ISTORIJA“ („SEAGODS STORY“), „SUPER SEPTYNETAI“ („SUPER SEVENS“), „MEILĖS MAGIJA“ („LOVE MAGIC“), „DELFINAS“ („DOLPHIN“).

**4. LOŠIMŲ TAISYKLĖS:**

**4.1. „Kiaulė taupyklė“ („Piggy Bank“)**

„Kiaulė taupyklė“ („Piggy Bank“) lošimo tikslas – išsukti simbolių derinį, už kurį suteikiamas laimėjimų lentelėje nustatytas laimėjimas. Lošimas lošiamas 5 būgnais, ant kurių yra išsidėstę po 3 lošimo simbolius. Lošimą sudaro Pagrindinis lošimas, premijinis lošimas „Kiaulė taupyklė“, premijinis lošimas „Seifas“, nemokami lošimai, rizikos lošimas ir lošimo pratęsimas. Lošimo simbolių rūšys bei laimingi jų deriniai yra nurodyti Lošimo automato ekrane. Laimėjimo rezultatai lemia atsitiktinumą, o jo dydis yra nuspėjamas ir priklauso nuo simbolių derinio, iškritusio lošimo metu. Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto Statymo sumą.

Pagrindiniame lošime laimima, kai paeiliui išsidėsto laiminga lošimo simbolių kombinacija laimėjimų eilutėje. Aktyviose eilutėse laimingos kombinacijos yra 5,4,3 identiški simboliai eilėje, pradedant nuo kairiausiojo arba dešiniausiojo būgno. Išmokami tik didžiausi laimėjimai esantys laimėjimų eilutėse.

Lošimo metu iškritęs „Universalus“ (Simbolis, kuriame parašyta „WANTED JIMMY / WILD / ROBER OF PIGGY BANKS“, Lietuviškai „IEŠKOMAS JIMMY / PAŠĖLĖS / KIAULĖS TAUPYKLĖS PLĖŠIKAS“) simbolis atstoja bet kurį kitą simbolį, išskyrus „Scatter“ („Kiaulės taupyklės“) simbolį. Jei lošimo metu vienoje iš laimėjimų eilučių atsitiktinai išsidėsto 3 ir daugiau „Scatter“ („Kiaulės taupyklės“) simbolių, suteikiamas „Kiaulės taupyklės“ premijinis lošimas.

„Kiaulės taupyklės“ premijinio lošimo metu lošėjas turi pasirinkti vieną iš penkių paršiukų. Jei lošėjo pasirinktas paršiukas yra kaulė taupyklė, tai ji sudūžta ir pasirodo jos viduje buvęs prizas: kreditai, arba nuo 10 iki 25 nemokamų lošimų, arba raktas. Jei pasirinktas paršiukas yra tikras, tai jis bėga į kairę arba dešinę pusę, sudauždamas dvi kiaules taupykles, ir lošėjui surenka jų viduje buvusias prizus. „Kiaulės taupyklės“ premijinis lošimas vykdomas tol, kol policininkas sulaiko plėšiką. Jei pagrindinio lošimo pratęsimo metu statymo suma buvo ne mažesnė kaip 20 kreditų, tai

lošėjui suteikiamas vienas plytos simbolis, kuris panaudojamas pratęsiant premijinį lošimą atvykus policininkui.

Laimėjus raktą, iš karto suteikiamas „Seifo“ premijinis lošimas. „Seifo“ premijinio lošimo metu lošėjas norėdamas gauti laimėjimą privalo pasirinkti seifą. Pasirinkus seifą, jis atsidaro ir pasirodo jo viduje buvęs prizas – laimėjimas, premijinis žaidimas baigiamas.

Nemokami lošimai lošiami po „Kiaulės taupyklės“ ir „Seifo“ premijinių lošimų. Nemokami lošimai vykdomi automatiškai, naudojant tokius pačius statymus, kaip ir pagrindiniame lošime. Kiekvieno nemokamo lošimo metu vienas iš lošimo būgnų tampa universaliu būgnu. Universaliu būgnu pirmiausiai laikomas kairiausias būgnas, tuomet perkeliama po vieną į sekantį, ir taip keičiama, kol pasiekiamas dešiniausias. Tada grįžtama į kairę ir taip vėl keičiama į dešinę pusę.

Lošimo metu laimėjus kreditų, lošėjas gali dalyvauti rizikos lošime rizikuodamas dvigubinti laimėjimą ar pusę jo. Rizikos lošimas pradedamas tik tokiu atveju, jei esamas laimėjimas neviršija ketvirčio rizikos lošime galimo maksimalaus laimėjimo. Jei lošėjas sutinka rizikuoti, tai lošimo automato ekrane pasirodo juodos ir raudonos spalvos pasirinkimai bei viduryje tarp jų užversta viena korta. Lošėjas spausdamas lošimo automato ekrano sritis ar mygtukus atitinkančius jo pasirinkimą, spėja užverstos kortos spalvą (juoda ar raudona). Užverstai kortai atsivertus ir lošėjui atspėjus kortos spalvą, suma, kuria lošėjas rizikavo, padvigubinama. Dvigubinti rizikuojamą sumą galima iki 5 kartų. Rizikos žaidimas baigiamas, jeigu:

1. Lošėjas neatspėja kortos spalvos;
2. Lošėjo galima laimėti suma 200 kartų viršija pagrindiniame lošime atlikto statymo sumą.

Jei lošėjas neatspėja kortos spalvos, tai rizikuojama suma bus prarasta.

Jei lošėjo turimas laimėjimas yra pakankamas lošti iš skaitiklio „Bankas“, laimėjimas yra pervedamas į skaitiklį „Bankas“. Lošėjas gali atsisakyti lošti lošimo pratęsimu iš skaitiklyje „Bankas“ sukauptų kreditų paspausdamas mygtuką „PERVESTI“. Lošimo pratęsimas automatiškai užbaigiamas, jeigu tenkinama bent viena iš šių sąlygų:

- skaitiklyje „Bankas“ sukaupta 2000 kreditų;
- skaitiklyje „Bankas“ nėra pakankamai kreditų, kad būtų galima lošti minimaliais statymais;
- lošimo pratęsimu sulošta 10 lošimų, kuriuose buvo paskiriami kreditai iš skaitiklio „Bankas“.

Lošimo pratęsimu „Scatter“ („Kiaulės taupyklės“) simboliai suteikia premijinius laimėjimus, jeigu lošimo pratesime lošėjas paskyrė ne mažiau kaip 100 kreditų. „Scatter“ („Kiaulės taupyklės“) simbolis pavirsta apskritimu su dviem sektoriais. Jeigu rodyklė sustoja ties „Mystery“ sektoriumi – laimimas papildomas prizas.

Laimėjimas išmokamas paspausdamas mygtuką „IŠMOKĖTI“.

#### **4.2 „Greitas laimėjimas“ („Quick Win“)**

„Greitas laimėjimas“ („Quick Win“) lošimo tikslas – atspėti užverstos kortos spalvą. Lošimas susideda iš kelių etapų, kuriame reikia atspėti užverstos kortos spalvą. Prieš pradėdamas lošimą reikia atlikti 0.5 € vertės statymą. Lošėjas spėjimą kortos spalvą pasirenką spausdamas atitinkamas lošimo ekrano sritis „Juoda“ ar „Raudona“ arba mygtukus „STATYMAS“ (atitinka juodą spalvą) ar „MAX STATYMAS“ (atitinka raudoną spalvą).

Lošimas tęsiamas tol, kol pasiekiamas didžiausias įmanomas laimėjimas. Maksimalus laimėjimas yra 100 €. Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto statymo sumą. Jei lošėjas neatspėja užverstos kortos spalvos, tai lošėjas praranda statymą ir laimėjimą. Lošėjui nusprendus baigti lošimą, jo laimėjimas mygtuko „PERVESTI“ pagalba pervedimas į skaitiklį „Kreditai“.

Laimėjimas išmokamas paspausdamas mygtuką „IŠMOKĖTI“.

### 4.3 „Jūrų vilko istorija“ („Seagods Story“)

„Jūrų vilko istorija“ („Seadogs Story“) lošimo tikslas – išsukti simbolių derinį, už kurį suteikiamas laimėjimų lentelėje nustatytas laimėjimas. Lošimas lošiamas 5 būgnais, ant kurių yra išsidėstę po 3 lošimo simbolius. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas, nemokami lošimai, premijinis lošimas, rizikos 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.

Pagrindiniame lošime laimima, kai paeiliui išsidėsto laiminga lošimo simbolių kombinacija laimėjimų eilutėje. Išsukus paprastus simbolius, aktyviose eilutėse laimingos kombinacijos yra 5, 4, 3 identiškai simboliai eilėje, pradedant nuo kairiausiojo būgno. Išmokami tik didžiausi laimėjimai esantys laimėjimų eilutėse.

Lošimo metu iškritęs „Universalus“ („Žemėlapis“) simbolis atstoja bet kurį kitą simbolį, išskyrus „Scatter“ („Sprogmenys“) simbolį. Jei lošimo metu vienoje iš laimėjimų eilučių atsitiktinai išsidėsto 3 ir daugiau „Scatter“ („Sprogmenys“) simbolių, laimima 10 nemokamų lošimų, kurių metu iš lošėjo nėra atskaitomi kreditai. Nemokamų lošimų metu taip pat galima laimėti papildomų nemokamų lošimų. Vieno lošimo metu, įskaitant ir po jo einančius nemokamus lošimus, iš viso galima laimėti ne daugiau kaip 100 nemokamų lošimų.

Nemokamų lošimų metu iškritus „Šautuvo“ simboliui suteikiamas premijinis lošimas, kurio metu atveriami „A“, „K“, „Q“ ir „J“ simboliai. Kiekvienas atverčiamas simbolis gali suteikti laimėjimą arba būti tuščias.

Lošimo metu laimėjus kreditų, lošėjas gali dalyvauti rizikos lošime rizikuodamas dvigubinti laimėjimą ar pusę jo. Rizikos lošimas pradedamas tik tokiu atveju, jei esamas laimėjimas neviršija ketvirčio rizikos lošime galimo maksimalaus laimėjimo. Jei lošėjas sutinka rizikuoti, tai lošimo automato ekrane pasirodo juodos ir raudonos spalvos pasirinkimai bei viduryje tarp jų užversta viena korta. Lošėjas spausdamas lošimo automato ekrano sritis ar mygtukus, atitinkančius jo pasirinkimą, spėja užverstos kortos spalvą (juoda ar raudona). Užverstai kortai atsivertus ir lošėjui atspėjus kortos spalvą, suma, kuria lošėjas rizikavo, padvigubinama. Dvigubinti rizikuojamą sumą galima iki 5 kartų. Rizikos žaidimas baigiamas, jeigu:

1. Lošėjas neatspėja kortos spalvos;
2. Lošėjo galima laimėti suma 200 kartų viršija pagrindiniame lošime atlikto statymo sumą.

Jei lošėjas neatspėja kortos spalvos, tai rizikuojama suma bus prarasta.

Jei lošėjo turimas laimėjimas yra pakankamas lošti iš skaitiklio „Bankas“, laimėjimas yra pervedamas į skaitiklį „Bankas“. Lošėjas gali atsisakyti lošti lošimo pratęsimu iš skaitiklyje „Bankas“ sukauptų kreditų paspausdamas mygtuką „PERVESTI“. Lošimo pratęsimas automatiškai užbaigiamas, jeigu tenkinama bent viena iš šių sąlygų:

- skaitiklyje „Bankas“ sukaupta 2000 kreditų;
- skaitiklyje „Bankas“ nėra pakankamai kreditų, kad būtų galima lošti minimaliais statymais;
- lošimo pratęsimu sulošta 10 lošimų, kuriuose buvo paskiriami kreditai iš skaitiklio „Bankas“.

Lošimo pratęsimu „Scatter“ („Sprogmenys“) simboliai suteikia premijinius laimėjimus, jeigu lošimo pratęsimu lošėjas paskyrė ne mažiau kaip 100 kreditų. „Scatter“ („Sprogmenys“) simbolis pavirsta apskritimu su dviem sektoriais. Jeigu rodyklė sustoja ties „Mystery“ („Paslaptis“) sektoriumi – laimimas papildomas prizas.

Laimėjimas išmokamas paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“.

#### 4.4 „Super Septynetai“ („Super Sevens“)

„Super Septynetai“ („Super Sevens“) lošimo tikslas – išsukti simbolių derinį, už kurį suteikiamas laimėjimų lentelėje nustatytas laimėjimas. Lošimas lošiamas 3 būgnais (po 3 simbolius kiekviename būgne) ir 5 eilutėmis, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas, premijinis lošimas, rizikos lošimas, lošimo pratęsimas ir premijinis antrojo ekrano lošimas. Lošimo simbolių rūšys bei laimingi jų deriniai yra nurodyti lošimo automato 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.

Pagrindiniame lošime laimima, kai paeiliui išsidėsto laiminga lošimo simbolių kombinacija laimėjimų eilutėje. Laiminga kombinacija yra 3 identiški simboliai eilėje.

Jeigu ekrane pasirodo 9 vienodi simboliai – suteikiamas Premijinis žaidimas. Šiame žaidime turimas laimėjimas dauginamas iš 2.

Lošimo metu laimėjus kreditų, lošėjas gali dalyvauti rizikos lošime rizikuodamas dvigubinti laimėjimą ar pusę jo. Rizikos lošimas pradedamas tik tokiu atveju, jei esamas laimėjimas neviršija ketvirčio rizikos lošime galimo maksimalaus laimėjimo. Jei lošėjas sutinka rizikuoti, tai lošimo automato ekrane pasirodo juodos ir raudonos spalvos pasirinkimai bei viduryje tarp jų užversta viena korta. Lošėjas spausdamas lošimo automato ekrano sritis ar mygtukus, atitinkančius jo pasirinkimą, spėja užverstos kortos spalvą (juoda ar raudona). Užverstai kortai atsivertus ir lošėjui atspėjus kortos spalvą, suma, kuria lošėjas rizikavo, padvigubinama. Dvigubinti rizikuojamą sumą galima iki 5 kartų. Rizikos žaidimas baigiamas, jeigu:

1. Lošėjas neatspėja kortos spalvos;
2. Lošėjo galima laimėti suma 200 kartų viršija pagrindiniame lošime atlikto statymo sumą.

Jei lošėjas neatspėja kortos spalvos, tai rizikuojama suma bus prarasta.

Jei lošėjo turimas laimėjimas yra pakankamas lošti iš skaitiklio „Bankas“, laimėjimas yra pervedamas į skaitiklį „Bankas“. Lošėjas gali atsisakyti lošti lošimo pratęsimu iš skaitiklyje „Bankas“ sukauptų kreditų paspausdamas mygtuką „PERVESTI“. Lošimo pratęsimas automatiškai užbaigiamas, jeigu tenkinama bent viena iš šių sąlygų:

- skaitiklyje „Bankas“ sukaupta 2000 kreditų;
- skaitiklyje „Bankas“ nėra pakankamai kreditų, kad būtų galima lošti minimaliais statymais;
- lošimo pratęsimu sulošta 10 lošimų, kuriose buvo paskiriami kreditai iš skaitiklio „Bankas“.

Banko žaidimuose atliekant atitinkamo dydžio statymus galima laimėti premijinius antrojo ekrano lošimus – „Crazy Dice“ („Pašėlę kauliukai“), „Happy Wheel“ („Laimės ratas“) ir „Stairway“ („Laiptakis“). Jei Banko žaidime pasirodė keli premijinių antrojo ekrano žaidimų simboliai, tai atitinkami lošimai bus sulošti vienas po kito.

Laimėjimas išmokamas paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“.

#### 4.5 „Meilės magija“ („Love Magic“)

„Meilės magija“ („Love Magic“) lošimo tikslas – išsukti simbolių derinį, už kurį suteikiamas laimėjimų lentelėje nustatytas laimėjimas. Lošimas lošiamas 5 būgnais (po 3 simbolius kiekviename būgne) ir 10 eilučių, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas, nemokami lošimai, rizikos lošimas ir lošimo pratęsimas. Lošimo simbolių rūšys bei laimingi jų deriniai yra nurodyti Lošimo automato 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.

Pagrindiniame lošime laimima, kai paeiliui išsidėsto laiminga lošimo simbolių kombinacija laimėjimų eilutėje. Išsukus paprastus (neturinčius ypatingos funkcijos) simbolius, aktyviose eilutėse

laimingos kombinacijos yra 5, 4, 3, 2 identiški simboliai eilėje, pradedant nuo kairiausiojo būgno. Išmokami tik didžiausi laimėjimai esantys laimėjimų eilutėse.

Lošimo metu iškritęs „Universalus“ („Merginos“) simbolis atstoja bet kurią kitą simbolį, išskyrus „Scatter“ („Burto“) simbolį. Jei lošimo metu vienoje iš laimėjimų eilučių atsitiktinai išsidėsto 3 ir daugiau „Scatter“ („Burto“) simbolių, laimima 15 nemokamų lošimų, kurių metu nėra atskaitomi kreditai. Nemokamų lošimų metu galima laimėti papildomų nemokamų lošimų, o visi laimėjimai dauginami iš 2. Vieno lošimo metu, įskaitant ir po jo einančius nemokamus lošimus, iš viso galima laimėti ne daugiau kaip 300 nemokamų lošimų.

Lošimo metu laimėjus kreditų, lošėjas gali dalyvauti rizikos lošime rizikuodamas dvigubinti laimėjimą ar pusę jo. Rizikos lošimas pradedamas tik tokiu atveju, jei esamas laimėjimas neviršija ketvirčio rizikos lošime galimo maksimalaus laimėjimo. Jei lošėjas sutinka rizikuoti, tai lošimo automato ekrane pasirodo juodos ir raudonos spalvos pasirinkimai bei viduryje tarp jų užversta viena korta. Lošėjas, spausdamas lošimo automato ekrano sritis ar mygtukus atitinkančius jo pasirinkimą, spėja užverstos kortos spalvą (juoda ar raudona). Užverstai kortai atsivertus ir lošėjui atspėjus kortos spalvą, suma, kuria lošėjas rizikavo, padvigubinama. Dvigubinti rizikuojamą sumą galima iki 5 kartų. Rizikos žaidimas baigiamas, jeigu:

1. Lošėjas neatspėja kortos spalvos;
2. Lošėjo galima laimėti suma 200 kartų viršija pagrindiniame lošime atlikto statymo sumą.

Jei lošėjas neatspėja kortos spalvos, tai rizikuojama suma bus prarasta.

Jei lošėjo turimas laimėjimas yra pakankamas lošti iš skaitiklio „Bankas“, laimėjimas yra pervedamas į skaitiklį „Bankas“. Lošėjas gali atsisakyti lošti lošimo pratęsimu iš skaitiklyje „Bankas“ sukauptų kreditų paspausdamas mygtuką „PERVESTI“. Lošimo pratęsimas automatiškai užbaigiamas, jeigu tenkinama bent viena iš šių sąlygų:

- skaitiklyje „Bankas“ sukaupta 2000 kreditų;
- skaitiklyje „Bankas“ nėra pakankamai kreditų, kad būtų galima lošti minimaliais statymais;
- lošimo pratęsimu sulošta 10 lošimų, kuriose buvo paskiriami kreditai iš skaitiklio „Bankas“.

Lošimo pratęsimu „Scatter“ („Burto“) simboliai suteikia premijinius laimėjimus, jeigu lošimo pratęsimu lošėjas paskyrė ne mažiau kaip 100 kreditų. „Scatter“ („Burto“) simbolis pavirsta apskritimu su dviem sektoriais. Jeigu rodyklė sustoja ties „Mystery“ („Paslaptingu“) sektoriumi – laimimas papildomas prizas.

Laimėjimas išmokamas paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“.

#### **4.6 „Delfinas“ („Dolphin“)**

„Delfinas“ („Dolphin“) lošimo tikslas – išsukti simbolių derinį, už kurį suteikiamas laimėjimų lentelėje nustatytas laimėjimas. Lošimas lošiamas 5 būgnais ( po 3 simboliu kiekviename būgne) ir 10 eilučių, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimą sudaro Pagrindinis lošimas, nemokami lošimai, rizikos 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.

Pagrindiniame lošime laimima, kai paeiliui išsidėsto laiminga lošimo simbolių kombinacija laimėjimų eilutėje. Išsukus paprastus simbolius, aktyviose eilutėse laimingos kombinacijos yra 5, 4, 3, 2 identiški simboliai eilėje, pradedant nuo kairiausiojo būgno. Jeigu būgnuose nepasirodo laimingų kombinacijų, žaidimo seka yra baigiama. Išmokami tik didžiausi laimėjimai esantys laimėjimų eilutėse.

Lošimo metu iškritęs „Universalus“ („Delfino“) simbolis atstoja bet kurią kitą simbolį, išskyrus „Scatter“ („Kriauklės su perlu“) simbolį. Bet kuriose pagrindinio lošimo būgnų pozicijose esantys 3 ir daugiau „Scatter“ („Kriauklės su perlu“) simbolių suteikia 15 nemokamų lošimų, kurių metu nėra

atskaitomi kreditai. Nemokamų lošimų metu taip pat galima laimėti papildomų nemokamų lošimų. Vieno lošimo metu, įskaitant ir po jo einančius nemokamus lošimus, iš viso galima laimėti ne daugiau kaip 300 nemokamų lošimų.

Nemokamame žaidime kiekvienos kombinacijos laimėjimas dauginamas iš 3 lyginant su tokiais pačiais laimėjimais pagrindiniame žaidime (išskyrus eilutė su 5 universaliais simboliais).

Lošimo metu laimėjus kreditų, lošėjas gali dalyvauti rizikos lošime rizikuodamas dvigubinti laimėjimą ar pusę jo. Rizikos lošimas pradedamas tik tokiu atveju, jei esamas laimėjimas neviršija ketvirčio rizikos lošime galimo maksimalaus laimėjimo. Jei lošėjas sutinka rizikuoti, tai lošimo automato ekrane pasirodo juodos ir raudonos spalvos pasirinkimai bei viduryje tarp jų užversta viena korta. Lošėjas spausdamas lošimo automato ekrano sritis ar mygtukus, atitinkančius jo pasirinkimą, spėja užverstos kortos spalvą (juoda ar raudona). Užverstai kortai atsivertus ir lošėjui atspėjus kortos spalvą, suma, kuria lošėjas rizikavo, padvigubinama. Dvigubinti rizikuojamą sumą galima iki 5 kartų. Rizikos žaidimas baigiamas, jeigu:

1. Lošėjas neatspėja kortos spalvos;
2. Lošėjo galima laimėti suma 200 kartų viršija pagrindiniame lošime atlikto statymo sumą.

Jei lošėjas neatspėja kortos spalvos, tai rizikuojama suma bus prarasta.

Jei lošėjo turimas laimėjimas yra pakankamas lošti iš skaitiklio „Bankas“, laimėjimas yra pervedamas į skaitiklį „Bankas“. Lošėjas gali atsisakyti lošti lošimo pratęsimu iš skaitiklyje „Bankas“ sukauptų kreditų paspausdamas mygtuką „PERVESTI“. Lošimo pratęsimas automatiškai užbaigiamas, jeigu tenkinama bent viena iš šių sąlygų:

- skaitiklyje „Bankas“ sukaupta 2000 kreditų;
- skaitiklyje „Bankas“ nėra pakankamai kreditų, kad būtų galima lošti minimaliais statymais;
- lošimo pratęsimu sulošta 10 lošimų, kuriose buvo paskiriami kreditai iš skaitiklio „Bankas“.

Lošimo pratęsimu „Scatter“ („Kriauklės su perlu“) simboliai suteikia premijinius laimėjimų, jeigu lošimo pratęsimu lošėjas paskyrė ne mažiau kaip 100 kreditų. „Scatter“ („Kriauklės su perlu“) simbolis pavirsta apskritimu su dviem sektoriais. Jeigu rodyklė sustoja ties „Mystery“ („Paslaptingu“) sektoriumi – laimimas papildomas prizas.

Laimėjimas išmokamas paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“.

UAB „TOP SPORT“  
L.E.D.P.

Skirmantas Staniulis