

**UŽDAROJI AKCINĖ BENDROVĖ „UNIGAMES“**

**AUTOMATŲ SALONO**

**LOŠIMŲ ORGANIZAVIMO REGLAMENTAS**

## I. BENDROSIOS NUOSTATOS

1. Šis reglamentas skirtas lošimų organizavimo tvarkai B kategorijos lošimo automatų salone nustatyti.
2. Reglamento nuostatos privalomos lošimų organizatoriui ir lošėjams.
3. Sąvokos, naudojamos reglamente:
  - 3.1. **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.
  - 3.2. **Lošimo automatas** (toliau – automatas) – elektroninis prietaisas, sukurtas ir pagamintas lošimo tikslais, jį naudojant atsitiktinai laimimi arba pralaimimi pinigai.
  - 3.3. **B kategorijos 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.
  - 3.4. **Automato lošimas** – baigtinis vienas automato veikimo ciklas, kurio pradžia yra automato įjungimas lošti (paspaudus mygtuką), o pabaiga – lošimo rezultato pateikimas. Automato lošimą gali sudaryti pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas.
  - 3.5. **Lošėjas** – fizinis asmuo, dalyvaujantis lošimuose.
  - 3.6. **Statymas** – įmoka už dalyvavimą pagrindiniame lošime iš kreditų skaitiklyje „KREDITAS“ esančių kreditų (lošimo automatų kreditų (koeficientų) vertės ir lošimų statymų dydžiai nurodyti Lošimų organizavimo reglamento 1 priede).
  - 3.7. **Kreditas** – tai sąlyginis lošimo kainos vienetas.
  - 3.8. **Kreditų paskyrimas** – tai veiksmas, atliekamas iš „SUPER BANKO“ („BANKO“, „CLUB BANKO“ ar panašiai priklausomai nuo lošimo automato gamintojo ir pavadinimo) skaitiklyje esančių kreditų. Šis veiksmas nėra pripažįstamas statymu.
  - 3.9. **Vienkartinis laimėjimas** – tai laimėjimas, kurį lošėjas gali išlošti per vieną.
  - 3.10. **Pagrindinis lošimas** – lošimas, kuris prasideda, kai pradedamas automato lošimas (atliekamas statymas) ir pasibaigia, kai lošėjui parodomas pirminis rezultatas.
  - 3.11. **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 „SUPER BANKAS“ („BANKAS“, „CLUB BANKAS“ ar panašiai priklausomai nuo lošimo automato gamintojo ir pavadinimo) atliekant kreditų paskyrimą.
  - 3.12. **Lošimo simboliai** – automato lošimo algoritmo programos generuojami ekrane 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.

3.13. **Manipuliavimas automatu** – tyčinis veiksmas su automatu, skirtas paveikti automato įprastinį veikimo režimą arba suklastoti lošimo rezultatą. Į šią sąvoką taip pat įeina suklastotų bilietų ar metalinių pinigų naudojimas ar bandymas panaudoti automate.

3.14. **Rizika** – automato pagrindinio lošimo ar lošimo pratęsimo elementas, kurio metu lošėjas paspaudęs atitinkamą automato mygtuką 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 mygtuką.

3.15. **Automatų salonas** (toliau – salonas) – vieta, kurioje pagal patvirtintą lošimų organizavimo reglamentą organizuojami lošimai B kategorijos automatais.

3.16. **Automatų salono kasa** – vieta, kurioje saugomi atskaitingiems asmenims išduoti pinigai, skirti keisti klientų popierinius pinigus ir monetas į metalinius pinigus naudojamus lošti lošimo automatais ir atvirksčiai, išmokėti laimėjimus, kai laimėjimai turi būti išmokami ne lošimo automatu, bei pildyti lošimo automatų metalinių pinigų tiekiklius.

## II. LOŠIMŲ PAVADINIMAI

4. Automatų salone esančiais lošimo automatais galima lošti šių pavadinimų lošimus: „Kazino 2000“ („Casino 2000“), „Linksmasis juokdarys“ („Jolly joker“), „Senas laikrodis“ („Old timer“), „Karštas laikrodis“ („Hot timer“), „Auksinė karūna“ („Golden crown“), „Samurajaus staigmena“ („Samurai surprise“), „Meistro lošimas“ („Master games“), „Laukinis bulius“ („Wild bull“), „Šėlstanti ugnis“ („Inferno“), „Juokdarys skrynioje“ („Jack in the box“), „Auksinė Nevados sala“ („Golden island Nevada“), „Trigubas auksas“ („Triple gold“), „Aukso linijos“ („Gold lines“), „Stambus laimikis“ („Big catch“), „Paslaptieji lošimai III“ („Magic games III“), „Paslaptieji lošimai IV“ („Magic games IV“), „Daugiabūgnis“ („Multi Reels“), „Juodasis Juokdarys“ („Black Jack“), „Power Joker“ („Galingasis juokdarys“), „Hook Line & Winner“ („Kabliukas ir nugalėtojas“), „Reel King“ („Būgnų karalius“), „Pašėlę vaisiai“ („Crazy fruits“).

## III. LOŠIMŲ ORGANIZAVIMO VIETA

5. Lošimų organizavimo reglamentas galioja visuose bendrovei priklausančiuose automatų salonuose, kuriuose Lošimų priežiūros tarnyba prie Lietuvos Respublikos finansų ministerijos lošimų organizatoriui leido vykdyti lošimus B kategorijos lošimo automatais.

## IV. LOŠIMO TAISYKLĖS

6. UAB „UNIGAMES“ automatų salonuose organizuojami lošimai tik B kategorijos lošimo automatais. Į kaupiamąjį fondo sistemą B kategorijos automatai neįjungiami, dėl to kaupiamasis fondas nėra sudaromas.

7. Bendrovės organizuojamuose lošimuose laimėjimų fondą sudaro ne mažiau kaip 80 procentų visos įmokų sumos.

8. Užrašai ant mygtukų yra valstybine kalba ir nurodo, kokia automato funkcija bus vykdoma, paspaudus atitinkamą mygtuką. Esant neaiškumams, automato darbo principus bei lošimų taisykles privalo paaiškinti automatų salono darbuotojai, jei jų kompetencija leidžia atsakyti į pateiktus jiems klausimus.

9. Lošti automatais pradama prieš tai sukaupus lošėjo pageidaujamo dydžio kreditų kiekį. Kreditai, prieš pradėdami lošti gali būti formuojami 2 eurų, 1 euro, 50, 20 ir 10 euro centų

metalinėmis monetomis, įmetant nurodyto nominalo monetas į tam skirtą automato angą. Lošėjo sukauptų kreditų kiekis yra nurodomas specialiaame automato langelyje „KREDITAI“. Sukaupti kreditai priklausomai nuo lošėjo pasirinkto statymo dydžio gali būti panaudoti skirtingam skaičiui statymų atlikti. Maksimalaus galimo ir leidžiamo atlikti statymo vertė yra ne didesnė, negu 0,5 euro.

10. Sukaupti lošėjo kreditai, rodomi langelyje „KREDITAI“, priklausomai nuo lošimo automato gamintojo ir pavadinimo, išmokami 2 eurų, 1 euro arba 10 euro centų vertės metalinėmis monetomis, kurias lošėjas gali išsikeisti salono kasoje į popierinius banknotus. Kredito skaitiklyje likus mažesnei kreditų sumai, nei lošimo automato laimėjimų išmokėjimo talpykla gali išmokėti, lošimo automatas siūlo pratęsti lošimą su likusia kreditų suma. Lošėjui nusprendus pasiimti pinigų likutį, esantį kreditų skaitiklyje, spaudžiamas mygtukas „IŠMOKĖTI“. Lošimas pereina į išmokėjimo raktu režimą ir pinigų likutis išmokamas lošimo automatų salono kasoje.

11. Lošimo eigoje lošėjui viršijus maksimalų kreditų kiekį, lošimo automatas laimėjimą, viršijantį maksimalų kreditų kiekį išmoka nepriklausomai nuo lošėjo valios, nedelsiant po lošimo ciklo, kuriame pasibaigus buvo viršytas nurodytas kreditų kiekis, pabaigos. Jeigu lošimo automata pritrūksta nurodyto nominalo monetų lošėjo sukauptiems kreditams išmokėti – išmokėjimą automatas laikinai sustabdo iki tol, kol salono įgaliotas darbuotojas neužpildys automato laimėjimų išmokėjimo talpyklos reikiamu monetų kiekiu. Apie laikinai sustabdytą monetų išmokėjimą lošėjas privalo nedelsdamas informuoti salono darbuotojus tam, kad būtų galima operatyviai užpildyti laimėjimui skirtų monetų talpas.

12. Lošimas pradedamas paspaudus mygtuką „STARTAS“.

13. Lošimo metu lošėjas gali papildyti turimų kreditų kiekį, prijungdamas laimėtą kreditų kiekį prie sukauptų kreditų, paspaudęs mygtuką „PAIMTI“ ir jie parodomi laukelyje „KREDITAI“. Lošėjo turima kreditų suma bet kuriuo metu gali būti papildyta, įmetant atitinkamo nominalo monetas į lošimo automata.

14. Išsamios automatų lošimų taisyklės pateiktos šio reglamento 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22 ir 23 prieduose.

15. Automatų salone yra įrengtas autonominis elektros energijos tiekimo įrenginys (įrenginiai), ribotam laikui užtikrinantis įprastinį lošimo automatų funkcionavimą sutrikus centralizuotam elektros energijos tiekimui. Esant tokiai situacijai ir salono darbuotojams paprašius, lošėjai nedelsiant privalo nutraukti lošimą ir atsiimti iš automato ar salono kasos visus jiems priklausančius pinigus. Lošėjams, nenutraukusiems lošimo taip, kaip nurodyta šiame punkte, jokie išmokėjimai iš salono kasos neatliekami.

## **V. ĮMOKOS, IMAMOS UŽ DALYVAVIMĄ LOŠIME, DYDIS**

16. Lošimo automatų kreditų (koeficientų) vertės ir lošimų statymų dydžiai nurodyti Lošimų organizavimo reglamento 1 priede. Jokios papildomos įmokos už dalyvavimą lošime neimamos.

17. Mažiausia įmoka, imama už dalyvavimą lošime (statymas) yra 0,05 euro centų. Didžiausia įmoka, imama už dalyvavimą lošime (statymas) yra 0,5 euro centų.

## **VI. DIDŽIAUSIA LAIMĖJIMO SUMA**

18. Visų salone esančių lošimo automatų vieno lošimo didžiausia vienkartinio laimėjimo suma – 100 eurų.

## VII. LAIMĖJIMŲ IŠMOKĖJIMO TVARKA

19. Laimėjimą nedelsdamas išmoka lošimo automatas, lošėjui nuspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“, tačiau tik tuo atveju, jeigu lošėjas lošimo pabaigoje turi sukauptų kreditų. Jeigu lošėjas lošimo pabaigoje sukauptų kreditų neturi, tai joks laimėjimas lošėjui negali būti išmokėtas. Išmokėjimo metu išmokėjimo talpose pritrūkus reikiamo nominalo monetų arba lošimo automato gedimo atveju, laimėjimo ir / arba kredito likučio išmokėjimas per automatą galimas specialiu raktu, o automata užfiksuoti kredito vienetai apmokomi kasoje, teisės aktų nustatyta tvarka, naudojant griežtos atskaitomybės pinigų išmokėjimo kvitus.
20. Priklausomai nuo lošimo automato gamintojo ir pavadinimo laimėjimas išmokomas 2 eurų, 1 euro arba 10 euro centų vertės metalinėmis monetomis.
21. Lošimo automato techninio gedimo atveju, kai išsisukusių būgnų simbolių deriniui priskiriama laimėjimo suma nesutampa su laukelyje „LAIMĖJIMAS“ esančiais rodmenimis, lošimų organizatorius vadovaujasi elektroniniais parodymais, esančiais laukelyje „LAIMĖJIMAS“. Lošėjas, pastebėjęs šiuos rodmenų neatitikimus, privalo nedelsiant pranešti salono darbuotojams.
22. Lošėjai, pastebėję bet kokius automato pažeidimus, gedimus arba automato veikimo triktis, privalo nedelsdami informuoti apie tai salono darbuotojus.
23. Lošėjui pageidaujant, išduodama Valstybinės mokesčių inspekcijos nustatytos formos pažyma, skirta pagrįsti gautas pajamas.
24. Lošėjas, laimėjęs daugiau kaip 1000 eurų registruojamas „Asmenų, kurie arba keičia grynuosius pinigus į žetonus ar monetas, arba įmoka, arba laimi sumą, viršijančią 1000 eurų ar ją atitinkančią sumą užsienio valiuta registracijos žurnale“ registracijos žurnale. Registruojant nustatoma lošėjo tapatybė, jei lošėjas atsisako pateikti asmens dokumentą, laimėjimo išmokėjimas atidedamas iki to laiko, kol asmens dokumentas bus pateiktas.

## VIII. PRETENZIJŲ PATEIKIMO IR NAGRINĖJIMO TVARKA

25. Visas galimas pretenzijas lošėjas turi teisę pateikti raštu salono darbuotojui iškart po to, kai įvyko ginčytina situacija (jei ši situacija susijusi su lošimo automato eksploatacija, lošėjas privalo nedelsiant nutraukti lošimą). Pretenzijoje nurodoma pretenzijos pateikimo data, pateikusio asmens vardas, pavardė, gyvenamosios vietos adresas, telefono numeris, elektroninio pašto adresas, ginčytinos situacijos apibūdinimas, bei pageidaujamas sprendimas ar reikalavimas. Pretenzijoje, taip pat, turi būti nurodytas lošimo salono, kuriame susiklostė ginčytina situacija, adresas. Pretenziją pasirašo ją pateikęs asmuo.
26. 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.
27. Kasoje išmokėti pinigai tikrinami iš karto prie kasos, vėliau pretenzijos dėl pinigų išmokėjimo teisingumo nepriimamos. Automatų salono darbuotojai neatsako už lošimo automata be priežiūros paliktus kreditus.
28. Lošėjo pretenziją lošimų organizatorius turi išnagrinėti ne vėliau kaip per 15 darbo dienų nuo jos pateikimo dienos ir pageidaujant klientui pateikti motyvuotą rašytinį atsakymą jo nurodytais gyvenamosios vietos adresu arba elektroninio pašto adresu.
29. Lošėjas, nesutinkantis su lošimų organizatoriaus sprendimu dėl pateiktos pretenzijos, gali jį skųsti valstybės institucijoms Lietuvos Respublikos įstatymų bei kitų teisės aktų nustatyta tvarka.

## IX. LOŠĖJŲ TEISĖS, PAREIGOS IR BENDROSIOS ELGESIO TAISYKLĖS

30. Lošėjai turi teisę susipažinti su lošimų organizavimo reglamentu bei privalo laikytis reglamento nuostatų reikalavimų.
31. Salono lankytojai gali kreiptis į salono darbuotojus visais salono lankytojus dominančiais su lošimu automatais susijusiais klausimais, jeigu salono darbuotojų kompetencija leidžia jiems į pateiktus klausimus atsakyti.
32. Lošėjui pageidaujant, parengiama Valstybinės mokesčių inspekcijos nustatytos formos pažyma apie pajamų, gautų iš dalyvavimo lošime, pagrįstumą.
33. Visi salono lankytojai privalo laikytis viešosios tvarkos taisyklių bei savo elgesiu netrukdyti lošėjams bei kitiems salono lankytojams.
34. Salone draudžiama lošti asmenims, kuriems nėra sukakę 18 metų bei asmenims, įtrauktiems į Neveiksnių ir ribotai veiksnų asmenų registrą ir Apribojusių savo galimybę lošti asmenų registrą.
35. Salono lankytojams draudžiama į saloną neštis ginklus, išskyrus asmenis, saugančius lošimų saloną ir pareigūnus, įstatymų nustatyta tvarka vykdančius tarnybines funkcijas.
36. Draudžiama imtis neteisėtų veiksmų ir priemonių bandant apgaulės būdu paveikti lošimo įrenginius, siekiant laimėjimo ne pagal lošimo taisykles.
37. Lošėjai, pastebėję bet kokius lošimo automatų pažeidimus, gedimus arba automato parametrus, netinkamus lošti automatu (pvz. atidarytas automato korpuso dangtis) privalo nedelsdami informuoti apie tai salono darbuotojus. Pradėti lošti tokiu automatu yra draudžiama.

## **X. SALONO DARBUOTOJŲ TEISĖS IR PAREIGOS**

38. Salono darbuotojai privalo:
  - 38.1. Pateikti lošimų organizavimo reglamentą kiekvienam salono lankytojui, pageidaujančiam susipažinti su reglamentu.
  - 38.2. Lošėjams pageidaujant, paaiškinti lošimo taisykles ir salone nustatytą lošimų organizavimo tvarką, jei jų kompetencija leidžia atsakyti į pateiktus jiems klausimus.
  - 38.3. Laikytis Lošimų organizavimo reglamento nuostatų ir užtikrinti Lietuvos Respublikos azartinių lošimų įstatymo reikalavimų laikymąsi.
39. Salono darbuotojai turi teisę:
  - 39.1. Pareikalauti asmens tapatybę patvirtinančio dokumento, jei norima įsitikinti, ar asmeniui, ketinančiam lošti, yra sukakę 18 metų bei ar asmuo, ketinantis lošti, nėra įtrauktas į Neveiksnių ir ribotai veiksnų asmenų registrą ir Apribojusių savo galimybę lošti asmenų registrą.
  - 39.2. Įspėti ir sudrausminti asmenis, kurie įvairiais būdais trukdo lošėjams, kitiems salono lankytojams bei darbuotojams, gadina lošimo bei kitą salone esančią įrangą.
  - 39.3. Savo jėgomis arba su teisėsaugos institucijų pagalba išprašyti iš salono asmenis, kurie piktybiškai nereaguoja į salono darbuotojų įspėjimus bei sudrausminimus, gadina salone esantį turtą, nesilaiko kitų viešose vietose nustatytų elgesio taisyklių.
  - 39.4. Neįleisti į saloną lankytojų, pažeidžiančių šio Lošimų organizavimo reglamento nuostatas, taip pat asmenų, pastebėtų įvykdant ar ketinant įvykdyti neteisėtus (nusikalstamus) veiksmus ar kitaip dezorganizuojančius lošimo salono darbą.
40. 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 bando manipuliuoti automatu. Jeigu automatų salono lankytojai nepaiso salono darbuotojų reikalavimo palikti salono patalpas, tai salono darbuotojai gali imtis teisėtų priemonių (iškvieisti saugos tarnybą ar policijos atstovus), kad apgintų savo ir kitų salono lankytojų ir lošėjų interesus bei bendrovės turtą.

## **XI. BAIGIAMOSIOS NUOSTATOS**

41. Įėjimas į lošimo automatų saloną yra nemokamas.
42. Lošimų organizavimo reglamento kopija su priedais yra saugoma salono kasoje. Lošimų organizavimo reglamento originalas saugomas pagrindinėje įmonės būstinėje.
43. Lošimų organizavimo reglamentas pateikiamas salono lankytojams susipažinti jiems pageidaujant.
44. Lošimai salone organizuojami laikantis šio reglamento.
45. Klausimai, kurie nėra sureguliuoti šiuo reglamentu, sprendžiami Lietuvos Respublikos įstatymų ar kitų teisės aktų numatyta tvarka.
46. Asmenys, pažeidę šiuo reglamentu nustatytą tvarką atsako Lietuvos Respublikos įstatymų ar kitų teisės aktų nustatyta tvarka.
47. UAB „UNIGAMES“ automatų salonų, kuriems taikomas šis reglamentas, galimi pavadinimai yra „UNICLUB“ arba „UNICLUB CASINO“.

Direktorius

Audingas Matulevičius

A. V.

**LOŠIMO AUTOMATŲ KREDITŲ (KOEFIICIENTŲ) VERTĖS IR LOŠIMŲ STATYMŲ  
DYDŽIAI\***

\* nuo Euro įvedimo Lietuvos Respublikoje dienos

Eil. Nr.	Lošimo automato pavadinimas	Kredito vertė, eurai	Mažiausias statymas		Didžiausias statymas	
			kreditai	eurai	kreditai	eurai
1	<b>KAZINO 2000 (CASINO 2000)</b>	0,05	1	0,05	10	0,5
2	<b>LINKSMASIS JUOKDARYS (JOLLY JOKER)</b>	0,05	1	0,05	10	0,5
3	<b>SENAS LAIKRODIS (OLD TIMER)</b>	0,05	1	0,05	10	0,5
4	<b>KARŠTAS LAIKRODIS (HOT TIMER)</b>	0,05	1	0,05	10	0,5
5	<b>AUKSINĖ KARŪNA (GOLDEN CROWN)</b>	0,05	1	0,05	10	0,5
6	<b>SAMURAJAUS STAIGMENA (SAMURAI SURPRISE)</b>	0,05	1	0,05	10	0,5
7	<b>MEISTRO LOŠIMAS (MASTER GAMES)</b>	0,05	1	0,05	10	0,5
8	<b>LAUKINIS BULIUS (WILD BULL)</b>	0,05	1	0,05	10	0,5
9	<b>ŠĖLSTANTI UGNIS (INFERNO)</b>	0,05	1	0,05	10	0,5
10	<b>JUOKDARYS SKRYNIOJE (JACK IN THE BOX)</b>	0,05	1	0,05	10	0,5
11	<b>AUKSINĖ NEVADOS SALA (GOLDEN ISLAND NEVADA)</b>	0,01	10*	0,10	50*	0,5
12	<b>TRIGUBAS AUKSAS (TRIPLE GOLD)</b>	0,05	1	0,05	10	0,5
13	<b>AUKSO LINIJOS (GOLD LINES)</b>	0,05	1	0,05	10	0,5
14	<b>STAMBUS LAIMIKIS (BIG CATCH)</b>	0,05	1	0,05	10	0,5
15	<b>PASLAPTINGIEJI LOŠIMAI III (MAGIC GAMES III)</b>	0,01	5*	0,05	50*	0,5
16	<b>PASLAPTINGIEJI LOŠIMAI IV (MAGIC GAMES IV)</b>	0,01	5*	0,05	50*	0,5
17	<b>DAUGIABŪGNIS (MULTI REELS)</b>	0,05	1	0,05	10	0,5
18	<b>JUODASIS JUOKDARYS (BLACK JACK)</b>	0,05	1	0,05	10	0,5
19	<b>GALINGASIS JUOKDARYS (POWER JOKER)</b>	0,05	1	0,05	10	0,5
20	<b>KABLIUKAS IR NUGALĖTOJAS (HOOK LINE &amp; WINNER)</b>	0,05	1	0,05	10	0,5
21	<b>BŪGNŲ KARALIUS (REEL KING)</b>	0,05	1	0,05	10	0,5
22	<b>PAŠĖLĖ VAISIAI (CRAZY FRUITS)</b>	0,05	1	0,05	10	0,5

\* Kreditai, įmokėti pinigai, statymai ir laimėjimai lošimo automato ekrane parodomi eurais. Šios sumos apskaičiuojamos įmokėtų pinigų, statymų ir laimėjimų kreditų skaičių padauginus iš kredito vertės.



## UŽDAROJI AKCINĖ BENDROVĖ „UNIGAMES“

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

1. „LINKSMASIS JUOKDARYS“ lošimo tikslas – surinkti simbolių derinį, už kurį būtų išmokamas laimėjimas.
2. Pagrindinis lošimas vykdomas sukantis trims būgnams, penkiose laimėjimo linijose lošimo automato apatinėje dalyje, o lošimo pratęsimas vykdomas sukantis trims būgnams, penkiose laimėjimo linijose viršutinėje lošimo automato dalyje.
3. Pagrindiniame lošime lošiama dviem skirtingo dydžio statymais: po 1 ir 10 kreditų.
4. Pagrindiniame lošime, lošiant 1 kredito statymu, visi laimėjimai suteikiami pagal laimėjimų lentelės dešinę pusę (didžiausias laimėjimas 200 kreditų). Pvz.: vienoje linijoje ant būgnų išsisukę 3 citrinų simboliai suteikia 10 kreditų laimėjimą. Visi laimėjimai automatiškai pervedami į laukelį „KREDITAI“.
5. Pagrindiniame lošime, lošiant 10 kreditų statymu, visi laimėjimai suteikiami pagal laimėjimų lentelės kairiąją pusę (didžiausias laimėjimas 2000 kreditų). Pvz.: vienoje linijoje išsisukę 3 „citrinų“ simboliai suteikia 20 kreditų laimėjimą. Visi laimėjimai gali būti pervesti į laukelį „KREDITAI“ paspaudus mygtuką „PAIMTI“ arba paspaudus mygtuką „STARTAS“ lošimas pratęsiamas.
6. Lošimo pratęsimas gali būti lošiamas priskiriant 4 skirtingus laimėtų kreditų kiekius: 20, 40, 100, 200. Visi laimėti kreditai yra laukelyje „SUPER BANKAS“ ir maksimalus laimėjimas šiame pakartotiname lošime yra 2000 kreditų.
7. Priskiriant 20 ar 40 kreditų užsidega 5 laimėjimų linijos ir laimėjimai bus nustatomi pagal apšviestą viršutinę laimėjimų lentelę.
8. Priskiriant 100 kreditų užsidega 5 laimėjimų linijos. Visi laimėjimai nustatomi pagal apšviestą viršutinę laimėjimų lentelę bei „joker“ („juokdario“) simbolis viduriniame būgne leidžia automatui atsitiktinai spėjant parinkti laimėjimą nuo 100 iki 2000 kreditų.
9. Priskiriant 200 kreditų užsidega 5 laimėjimų linijos. Visi laimėjimai nustatomi pagal apšviestą viršutinę laimėjimų lentelę, bei „joker“ („juokdario“) bet kuriame būgne leidžia automatui spėti laimėjimą nuo 100 iki 2000 kreditų.
10. Baigiant lošti, lošėjo sukaupti kreditai rodomi laukelyje „KREDITAI“.
11. Paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“ lošimo automatas išduos turimų kreditų skaičių atitinkantį monetų kiekį.

**UŽDAROJI AKCINĖ BENDROVĖ „UNIGAMES“**

**LOŠIMO AUTOMATO „SENAS LAIKRODIS“ („OLD TIMER“)  
TAISYKLĖS**

1. „SENAS LAIKRODIS“ lošimo tikslas – surinkti simbolių derinį, už kurį būtų išmokamas laimėjimas.
2. Pagrindinis lošimas vykdomas sukantis trims būgnams, penkiose laimėjimo linijose apatiniame lošimo automato ekrane.
3. Pagrindiniame lošime lošiama dviem skirtingo dydžio statymais: po 1 ir 10 kreditų.
4. Pagrindiniame lošime, lošiant 1 kredito statymu, visi laimėjimai suteikiami pagal laimėjimų lentelės dešinę pusę, pvz.: vienoje linijoje ant būgnų išsisukę 3 „apelsinų“ simboliai suteikia 10 kreditų laimėjimą. Visi laimėjimai automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį.
5. Pagrindiniame lošime, lošiant 10 kreditų statymu, šviečia 5 laimėjimų linijos ir visi laimėjimai nustatomi pagal laimėjimų lentelės kairiąją pusę (didžiausias laimėjimas 2000 kreditų). Pvz.: vienoje linijoje išsisukę 3 „apelsinų“ simboliai suteikia 20 kreditų laimėjimą. Visi laimėjimai gali būti pervesti į laukelį „KREDITAI“ paspaudus mygtuką „PAIMTI“ arba lošimas pratęsiamas paspaudus mygtuką „STARTAS“.
6. Lošimo pratęsimas gali būti lošiamas priskiriant 3 skirtingus laimėtų kreditų kiekius: 20, 40, 100. Visi laimėti kreditai yra laukelyje „SUPER BANKAS“ ir maksimalus laimėjimas šiame lošimo pratęsime yra 2000 kreditų.
7. Priskiriant 20 kreditų užsidega 5 laimėjimų linijos ir laimėjimai bus nustatomi pagal viršutinę laimėjimų lentelę.
8. Priskiriant 40 kreditų užsidega 5 laimėjimų linijos. Visi laimėjimai nustatomi pagal viršutinę laimėjimų lentelę, bei lošimo automatui leidžiama padaryti, vieną būgno žingsnį iki artimiausio laimėjimo, jei toks yra.
9. Priskiriant 100 kreditų užsidega 5 laimėjimų linijos. Visi laimėjimai nustatomi pagal viršutinę laimėjimų lentelę, bei lošimo automatui leidžiama padaryti tris būgno žingsnius, bet skirtinguose būgnuose, iki artimiausio laimėjimo, jei toks yra.
10. Baigiant lošti, lošėjo sukaupti kreditai rodomi laukelyje „KREDITAI“.
11. Paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“ lošimo automatas išduos turimų kreditų skaičių atitinkantį monetų kiekį.

## UŽDAROJI AKCINĖ BENDROVĖ „UNIGAMES“

### LOŠIMO AUTOMATO „KARŠTAS LAIKRODIS“ („HOT TIMER“) TAISYKLĖS

1. „KARŠTAS LAIKRODIS“ lošimo tikslas – surinkti simbolių derinį, už kurį būtų išmokamas laimėjimas.
2. Pagrindinis lošimas vykdomas sukantis trims būgnams, penkiose laimėjimo linijose.
3. Pagrindiniame lošime lošiama dviem skirtingo dydžio statymais: po 1 ir 10 kreditų.
4. Pagrindiniame lošime, lošiant 1 kredito statymu, bus aktyvi 1 laimėjimų linija, lošiant 10 kreditų statymu, bus aktyvios 5 laimėjimų linijos. Be to, lošiant 10 kreditų statymu, laimėjimai bus dvigubai didesni už kiekvieną laimėjimų liniją, nei kad lošiant 1 kredito statymu.
5. Lošimo pratęsimas galimas tik iš pagrindiniame lošime laimėtų kreditų, kai lošiama 10 kreditų statymu. Lošimo pratęsimas galima lošti trim skirtingais, pagrindiniame lošime laimėtų, kreditų priskyrimais: 20, 40 ir 100. Visi laimėti kreditai yra saugomi „SUPER BANKAS“ skaitiklyje ir didžiausias laimėjimas šiame lošimo pratęsimas yra 2000 kreditų. Visi laimėjimai lošimo pratęsimas bus atsitiktiniai („mystery“) laimėjimai tarp 0 - ir laukiamos vertės.
6. Lošėjas gali pasirinkti pagrindinį lošimą paspausdamas mygtuką „STATYMAS“. Tai taip pat veiks lošiant lošimo pratęsimą.
7. Lošimo pratęsimas priskiriant 20 kreditų užsidega 5 laimėjimų linijos trijuose iš kairės pusės viršutinėje lošimo automato dalyje esančiuose būgnuose ir laimėjimai bus išlošiami pagal apšviestą viršutinę laimėjimų lentelę, kuri yra viršutinėje lošimo automato dalyje.
8. Lošimo pratęsimas priskiriant 40 kreditų užsidega 10 laimėjimų linijų keturiuose viršutinėje lošimo automato dalyje esančiuose būgnuose ir laimėjimai bus išlošiami pagal apšviestą viršutinę laimėjimų lentelę, kuri yra viršutinėje lošimo automato dalyje.
9. Lošimo pratęsimas priskiriant 100 kreditų užsidega 10 laimėjimų linijų keturiuose viršutinėje lošimo automato dalyje esančiuose būgnuose ir laimėjimai bus išlošiami pagal apšviestą viršutinę laimėjimų lentelę, kuri yra viršutinėje lošimo automato dalyje, tačiau paskutiniame būgne pasirodžius „juokdario“ („joker“) simboliui, lošimo automatas atsitiktinai parenka laimėjimą nuo 40 iki 2000 kreditų.
10. Baigiant lošti, lošėjo sukaupti kreditai rodomi laukelyje „KREDITAI“.
11. Paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“ lošimo automatas išduos turimų kreditų skaičių atitinkantį monetų kiekį.

## UŽDAROJI AKCINĖ BENDROVĖ „UNIGAMES“

### LOŠIMO AUTOMATO „AUKSINĖ KARŪNA“ („GOLDEN CROWN“) TAISYKLĖS

1. „AUKSINĖ KARŪNA“ lošimo tikslas – surinkti simbolių derinį, už kurį būtų išmokamas laimėjimas.
2. Pagrindinis lošimas vykdomas sukantis penkiems būgnams, vienoje laimėjimo linijoje.
3. Pagrindiniame lošime lošiama dviem skirtingo dydžio statymais: po 1 ir 10 kreditų.
4. Pagrindiniame lošime, lošiant 1 kredito statymu, bus aktyvi viena laimėjimų linija, lošiant 10 kreditų statymu, taip pat bus aktyvi viena laimėjimų linija. Be to, lošiant 10 kreditų statymu, laimėjimai bus 10 kartų didesni už laimėjimų liniją, nei kad lošiant 1 kredito statymu.
5. Visi laimėjimai bus pervesti į langelį „KREDITAI“ automatiškai.
6. Lošimo pratęsimas galimas tik iš pagrindiniame lošime laimėtų kreditų, kai lošiama 10 kreditų statymu. Lošimo pratęsimas galima lošti keturiais skirtingais, pagrindiniame lošime laimėtų, kreditų priskyrimais: 2, 4, 10 ir 20 laimėjimų linijų. Visi laimėti kreditai yra saugomi „SUPER BANKAS“ skaitiklyje ir didžiausias laimėjimas šiame lošimo pratęsimas yra 2000 kreditų.
7. Maksimalaus statymo mygtukas, suaktyvins visas 20 laimėjimų linijų (10 kreditų / vienai laimėjimų linijai) su bendra 200 kreditų priskyrimo suma. Jeigu yra mažiau nei 200 galimų priskirti kreditų, automatas automatiškai parinks sekantį galimą mažesnę priskiriamų kreditų kiekį. Visi laimėjimai iš lošimo pratęsimo yra atsitiktiniai laimėjimai („mystery“) (pvz.: 0 - 2000 kreditų).
8. Lošėjas gali pasirinkti pagrindinį lošimą paspausdamas mygtuką „STATYMAS“.
9. Pagrindiniame lošime ir lošimo pratęsimas „riterio“ ir „karūnos“ apdovanojimai išsidėstę pagal laimėjimų linijas (kiekviena laimėjimų linija turi savo konfigūraciją, su kuria galima susipažinti paspaudus mygtuką „PAGALBA“) visais statymų dydžiais duos specialų laimėjimą.
10. 3 išsidėstę simboliai = 1 specialus laimėjimas, kai 4 simboliai = 2 specialūs laimėjimai, kai 5 simboliai = 3 specialūs laimėjimai. Specialių laimėjimų dydis yra tiesiogiai proporcingas statymui. Specialusis laimėjimas atsirandantis per lošimo pratęsimą visada bus 20 - ies kartotinis.
11. Baigiant lošti, lošėjo sukaupti kreditai rodomi laukelyje „KREDITAI“.
12. Paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“ lošimo automatas išduos turimų kreditų skaičių atitinkantį monetų kiekį.

## UŽDAROJI AKCINĖ BENDROVĖ „UNIGAMES“

### LOŠIMO AUTOMATO „SAMURAJAUS STAIGMENA“ („SAMURAI SURPRISE“) TAISYKLĖS

1. „SAMURAJAUS STAIGMENA“ lošimo tikslas – surinkti simbolių derinį, už kurį būtų išmokamas laimėjimas.
2. „SAMURAJAUS STAIGMENA“ – tai penkų būgnų lošimas turintis 20 laimėjimo linijų.
3. Pagrindiniame lošime lošiama dviem skirtingo dydžio statymais: po 1 ir 10 kreditų.
4. Pagrindiniame lošime, lošiant 1 kredito statymu, bus aktyvi viena laimėjimų linija, lošiant 10 kreditų statymu, taip pat bus aktyvi viena laimėjimų linija. Be to, lošiant 10 kreditų statymu, laimėjimai bus 10 kartų didesni už laimėjimų liniją, nei kad lošiant 1 kredito statymu.
5. Visi laimėjimai bus pervesti į langelį „KREDITAI“ automatiškai.
6. Lošimo pratęsimas galimas tik iš pagrindiniame lošime laimėtų kreditų, kai lošiama 10 kreditų statymu. Lošimo pratęsimas galima lošti keturiais skirtingais, pagrindiniame lošime laimėtų, kreditų priskyrimais: 2, 4, 10 ir 20 laimėjimų linijų. Visi laimėti kreditai yra saugomi „SUPER BANKAS“ skaitiklyje ir didžiausias laimėjimas šiame lošimo pratęsimas yra 2000 kreditų.
7. „SAMURAJAUS STAIGMENA“ – tai penkių būgnų lošimas turintis 20 laimėjimo linijų.
8. Maksimalaus statymo mygtukas, suaktyvins visas 20 laimėjimų linijų (10 kreditų / vienai laimėjimų linijai) su bendra 200 kreditų priskyrimo suma. Jeigu yra mažiau nei 200 galimų priskirti kreditų, automatas automatiškai parinks sekantį galimą mažesnę priskiriamų kreditų kiekį. Visi laimėjimai iš lošimo pratęsimas yra atsitiktiniai laimėjimai („mystery“) (pvz.: 0 – 2000 kreditų).
9. Lošėjas gali pasirinkti pagrindinį lošimą paspausdamas mygtuką „STATYMAS“.
10. Pagrindiniame lošime ir lošimo pratęsimas „samurajaus“ ir „arbūzo“ apdovanojimai išsidėstę pagal laimėjimų linijas (kiekviena laimėjimų linija turi savo konfigūraciją, su kuria galima susipažinti paspaudus mygtuką „PAGALBA“) visais statymų dydžiais duos specialų laimėjimą.
11. 3 išsidėstę simboliai duoda atsitiktinį laimėjimą nuo 1 iki 10 kartų didesnę už atliktą statymą, kai 4 išsidėstę simboliai duoda atsitiktinį laimėjimą nuo 1 iki 20 kartų didesnę už atliktą statymą, kai 5 išsidėstę simboliai duoda atsitiktinį laimėjimą nuo 1 iki 40 kartų didesnę už atliktą statymą. Specialių laimėjimų dydis yra tiesiogiai proporcingas statymui. Specialusis laimėjimas atsirandantis per lošimo pratęsimą visada bus 20 - ies kartotinis.
12. Baigiant lošti, lošėjo sukaupti kreditai rodomi laukelyje „KREDITAI“.
13. Paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“ lošimo automatas išduos turimų kreditų skaičių atitinkantį monetų kiekį.

## UŽDAROJI AKCINĖ BENDROVĖ „UNIGAMES“

### LOŠIMO AUTOMATO „MEISTRO LOŠIMAS“ („MASTER GAMES“) TAISYKLĖS

1. Lošimas pasirenkamas paspaudus mygtuką „SELECT + STARTAS“ („Pasirinkti žaidimą + STARTAS“) mygtuką arba paliečiant lošimo pavadinimą ekrane.
2. Lošimo automata „MEISTRO LOŠIMAS“ („MASTER GAMES“) sudaro 5 lošimai: „ATSITIKTINIS BĖGIKAS“ („RANDOM RUNNER“), „LINKSMASIS POKERIS“ („LOKER-POKER“), „VAISIŲ POKERIS“ („FRUIT POKER“), „KARŠTIEJI JUOKDARIAI“ („HOT JOKERS“), „PAPLŪDIMIO GYVENIMAS“ („LIFE IS A BEACH“).
3. Baigiant lošti, lošėjo sukaupti kreditai rodomi laukelyje „KREDITAI“.
4. Paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“ lošimo automatas išduos turimų kreditų skaičių atitinkantį monetų kiekį.

#### 5.1. LOŠIMAS „ATSITIKTINIS BĖGIKAS“ („RANDOM RUNNER“):

1. „ATSITIKTINIS BĖGIKAS“ – tai 3 būgnų lošimas turintis 5 laimėjimo linijas. Nuspaudus mygtuką „STARTAS“, būgnai pradeda sukstis, būgnams sustojus automatas suskaičiuoja laimėjimus.
2. „ATSITIKTINIS BĖGIKAS“ lošimo tikslas – išsukti simbolių derinį, už kurį suteikiamas laimėjimų lentelėje nustatytas laimėjimas.
3. Lošime galimi keturi skirtingi statymai: 1, 2, 5 arba 10 kreditų. Lošėjui atliekant 1, 2 ar 5 kreditų statymą, arba jeigu laimėjimas mažesnis už 20 kreditų, laimėjimas automatiškai bus perkeliamas į kreditų skaitiklį. Lošėjui pasirinkus 10 kreditų statymą ir laimėjus daugiau nei 20 kreditų šis laimėjimas persikelia į „SUPER BANKO“ skaitiklį ir lošėjas jau gali paskirti 10, 20 ar 100 kreditų iš „SUPER BANKO“ skaitiklyje susikaupusios kreditų sumos.
4. Paspaudus mygtuką „PAGALBA“ ekrane pateikiamas lošimo aprašymas. Taip pat pasirinkus mygtuką „PAGALBA“ lošėjas gali pamatyti laimėjimų lentelę.
5. Lošėjui surinkus maksimalų 2000 kreditų skaičių, ekrane pasirodo užrašas „MAKSIMALUS LAIMĖJIMAS“ („JACKPOT“) ir laimėjimas persikelia į kreditų skaitiklį. Laimėjimas išmokamas paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“.

#### 5.2. LOŠIMAS „LINKSMASIS POKERIS“ („LOKER - POKER“):

1. Lošimo „LINKSMASIS POKERIS“ tikslas – sudaryti kortų derinį, už kurį suteikiamas laimėjimų lentelėje nustatytas laimėjimas.
2. Paspaudus mygtuką „PAGALBA“ ekrane pateikiamas lošimo aprašymas. Taip pat pasirinkus mygtuką „PAGALBA“ lošėjas gali pamatyti laimėjimų lentelę.
3. Lošimas pradamas paspaudus mygtuką „STARTAS“. Automato ekrane pasirodo 5 atsitiktine tvarka parinktos kortos. Viena iš kortų yra „juokdarys“. Šiame lošime „juokdarys“ atstoja bet kurią kitą kortą. Lošėjas turi nuspręsti, kurias kortas pasilikti, o kurias pakeisti siekiant surinkti laimėjimų lentelėje nustatytus kortų derinius. Tam, kad korta liktų, lošėjas turi nuspausti po ta korta esantį mygtuką „PALIKTI“ arba paliesti išsirinktas kortas ekrane. Norėdamas pakeisti savo sprendimą ir atsisakyti pasiliktos kortos lošėjas turi mygtuką „PALIKTI“ nuspausti dar kartą. Pasirinkęs kortas, lošėjas vėl turi spausti mygtuką „PALIKTI“. Automatas pakeičia nepasirinktas kortas kitomis atsitiktinai iškritusiomis kortomis ir parodo galutinį rezultatą: ar yra laimėjimą lemiantis kortų derinys ir, jeigu yra, koks laimėjimo dydis kreditais.

4. Lošėjui pasirinkus 1, 3 ar 5 kreditų statymą ir laimėjus kortų derinius, jo išlošta kreditų suma persikelia į „KREDITAI“ langelį. Tuo atveju, kai lošėjas pasirenka 10 kreditų statymą ir laimi, jam siūlomas „JUODA - RAUDONA“ lošimas.
5. Lošėjui pasirinkus lošimą „JUODA - RAUDONA” lošimo automato ekrane pasirodys viena užversta korta. Lošėjas turi pasirinkti vieną iš mygtukų „RAUDONA / ŠIRDYS“ ar „JUODA / VYNAI“. Laimėjimas padvigubėja, jei lošėjo pasirinkta spalva sutampa su ekrane atverstos kortos spalva. Jei lošėjo pasirinkta spalva nesutampa su ekrane atverstos kortos spalva, laimėjimas prarandamas. Maksimalus kreditų skaičius, kuris gali būti laimimas lošime „JUODA - RAUDONA” - 2000 kreditų (2000 kreditų =100 eurų).

Statymo galimybių ir laimėjimo koeficientų lentelė\*:

„JOKER POKER“	5 tos pačios rūšies kortos	200
Karališkoji rūšis	Tos pačios kortų rūšies tūzas, karalius, dama, valetas, dešimtakė	100
Rūšis iš eilės	5 tos pačios rūšies kortos iš eilės. Tūzas skaičiuojamas tik kaip aukščiausia korta derinyje	75
Keturios vienodos	4 tos pačios vertės kortos (pvz. 4 šešakės)	50
Pilnas namas	3 vienodos kortos ir pora (pvz. 3 šešakės ir 2 valetai)	10
Rūšis	5 tos pačios kortų rūšies kortos. Į jų eiliškumą neatsižvelgiama	5
Eilė	5 iš eilės einančių skirtingų kortų rūšių kortos (pvz.: penkakė, šešakė, septynakė, aštuonakė, devynakė). Tūzas gali būti skaičiuojamas kaip žemiausia arba aukščiausia korta derinyje.	4
Trys vienodos	3 tos pačios vertės kortos (pvz. 3 damos)	3
Dvi poros	Derinys, kurį sudaro 2 tos pačios vertės kortų poros (pvz.: 2 damos ir 2 dešimtakės)	2
Pora juokdarių (arba daugiau)	2 poros arba daugiau juokdarių	1

\*pastaba: Laimėjimo vertė nurodyta kreditais ir atliekant 1 kredito statymą.

6. Jeigu sekantis lošėjo spėjimas būtų sėkmingas ir viršytų 2000 kreditų sumą, tokiu atveju kreditai automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį.
7. Lošėjui pasirinkus 10 kreditų statymą ir laimėjus daugiau nei 20 kreditų šis laimėjimas persikelia į „SUPER BANKO“ skaitiklį ir lošėjas jau gali paskirti 10, 20 ar 100 kreditų iš „SUPER BANKO“ skaitiklyje susikaupusios kreditų sumos.
8. Paspaudus mygtuką „PAGALBA“ ekrane pateikiamas lošimo aprašymas, taip pat pasirinkus mygtuką „PAGALBA“ lošėjas gali pamatyti laimėjimų lentelę.
9. Lošėjui surinkus maksimalų 2000 kreditų skaičių, ekrane pasirodo užrašas „MAKSIMALUS LAIMĖJIMAS“ („JACKPOT“) ir laimėjimas persikelia į kreditų skaitiklį. Laimėjimas išmokamas paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“.

### 5.3. LOŠIMAS „VAISIŲ POKERIS“ („FRUIT POKER“):

1. Lošimas „VAISIŲ POKERIS“ pradedamas paspaudus mygtuką „STARTAS“ arba paliečiant lošimo pavadinimą ekrane.

2. Papildomas lošimas - prizas – tai „vyšnių“ prizas, kuriuo lošėjas gali būti atsitiktinai apdovanotas lošimo eigoje, išsukus 2 „vyšnių“ simbolius. Kiekvieno lošimo vertė bus parodyta „vyšnių“ prizo langelyje. Lošimo „VAISIŲ POKERIS“ tikslas – sudaryti kortų derinį, už kurį suteikiamas laimėjimų lentelėje nustatytas laimėjimas.
3. Paspaudus mygtuką „PAGALBA“, ekrane pateikiamas lošimo aprašymas. Taip pat pasirinkus mygtuką „PAGALBA“, lošėjas gali pamatyti laimėjimų lentelę.
4. Lošimas pradamas paspaudus mygtuką „STARTAS“. Automato ekrane pasirodo 5 atsitiktine tvarka parinktos kortos. Viena iš kortų yra „juokdarys“. Šiame lošime „juokdarys“ atstoja bet kurią kitą kortą. Lošėjas turi nuspręsti, kurias kortas pasilikti, o kurias pakeisti siekiant surinkti laimėjimų lentelėje nustatytus kortų derinius. Tam, kad korta liktų, lošėjas turi nuspausti po ta korta esantį mygtuką „PALIKTI“ arba paliesti išsirinktas kortas ekrane. Norėdamas pakeisti savo sprendimą ir atsisakyti pasiliktos kortos lošėjas turi mygtuką „PALIKTI“ nuspausti dar kartą. Pasirinkęs kortas, lošėjas vėl turi spausti mygtuką „STARTAS“. Automatas pakeičia nepasirinktas kortas kitomis atsitiktinai iškritusiomis kortomis ir parodo galutinį rezultatą: ar yra laimėjimą lemiantis kortų derinys ir, jeigu yra, koks laimėjimo dydis kreditais.
5. Lošėjui pasirinkus 1, 2 ar 5 kreditų statymą ir laimėjus kortų derinius, jo išlošta kreditų suma persikelia į „KREDITAI“ langelį. Tuo atveju, kai lošėjas pasirenka 10 kreditų statymą ir laimi, jam siūlomas „JUODA - RAUDONA“ lošimas. Lošėjui pasirinkus lošimą „JUODA - RAUDONA“ lošimo automato ekrane pasirodys viena užversta korta. Lošėjas turi pasirinkti vieną iš mygtukų „RAUDONA / ŠIRDYS“ ar „JUODA / VYNAI“. Laimėjimas padvigubėja, jei lošėjo pasirinkta spalva sutampa su ekrane atverstos kortos spalva. Jei lošėjo pasirinkta spalva nesutampa su ekrane atverstos kortos spalva, laimėjimas prarandamas. Maksimalus kreditų skaičius, kuris gali būti laimimas lošime „JUODA - RAUDONA“ – 2000 (2000 kreditų = 100 eurų). Jeigu sekantis lošėjo spėjimas, būtų sėkmingas ir viršytų 2000 kreditų sumą, tokiu atveju kreditai automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį.
6. Esant 10 kreditų statymui ir jei laimėjimas lygus 20 kreditų arba daugiau, paspaudus mygtuką „PASIIMTI“ laimėjimas automatiškai pervedamas į „SUPER BANKĄ“. Visais kitais atvejais laimėjimas yra pervedamas į kreditų skaitiklį. Lošėjas gali paskirti: 20, 40 arba 100 kreditų, iš „SUPER BANKE“ esančių kreditų. Šie lošimai bus lošiami iš „SUPER BANKO“.
7. Lošėjui surinkus maksimalų 2000 kreditų skaičių, ekrane pasirodo užrašas „MAKSIMALUS LAIMĖJIMAS“ („JACKPOT“) ir laimėjimas persikelia į kreditų skaitiklį.

Statymo galimybių ir laimėjimo koeficientų lentelė\*:

5 karūnos simboliai	Penkių vienodų karūnos simbolių kortos	200
Penkios vienodos	Penkios tų pačių simbolių kortos iš eilės	150
4 karūnos simboliai	Keturių vienodų karūnos simbolių kortos	100
Ketrios vienodos	Ketrios tų pačių simbolių kortos iš eilės	50
3 karūnos simboliai	Trys vienodos karūnos simbolių kortos	25
3 arbūzų simboliai	Trys vienodos arbūzo simbolių kortos	10
3 varpelių simboliai	Trys vienodos varpelių simbolių kortos	7
3 slyvų simboliai	Trys vienodos slyvų simbolių kortos	5
3 apelsinų simboliai	Trys vienodos apelsinų simbolių kortos	3
3 vyšnių simboliai	Trys vienodos vyšnių simbolių kortos	2

\*pastaba: Laimėjimo vertė nurodyta kreditais ir atliekant 1 kredito statymą.



#### 5.4. LOŠIMAS „KARŠTIEJI JUOKDARIAI“ („HOT JOKERS“):

1. Lošimas pasirenkamas paspaudus mygtuką „STARTAS“ arba paliečiant lošimo pavadinimą ekrane.
2. „KARŠTIEJI JUOKDARIAI“ lošimas – tai 5 būgnų lošimas, turintis 5 laimėjimo linijas. Nuspaudus mygtuką „STARTAS“ būgnai pradeda sukstis, būgnams sustojus automatas suskaičiuoja laimėjimus.
3. „KARŠTIEJI JUOKDARIAI“ lošimo tikslas – išsukti simbolių derinį, už kurį suteikiamas laimėjimų lentelėje nustatytas laimėjimas.
4. Paspaudus mygtuką „PAGALBA“ ekrane pateikiamas lošimo aprašymas, taip pat pasirinkus mygtuką „PAGALBA“ lošėjas gali pamatyti laimėjimų kombinacijas. Šiame lošime „juokdarys“ atstoja bet kurią kitą kortą, išskyrus „karūnos“ simbolį. Laimėjimai suskaičiuojami iš kairės į dešinę, neįskaitant „karūnos“ simbolio.
5. Atliekant 1 kredito statymą ir surinkus 3 atsitiktinius „karūnos“ simbolius, bet kuriose sekančiose linijų kombinacijose, lošėjas atsitiktinai gali būti apdovanojamas atsitiktiniu laimėjimu. 3 išsidėstę „karūnos“ simboliai duoda atsitiktinį nuo 1 iki 5 kreditų laimėjimą, 4 išsidėstę „karūnos“ simboliai – nuo 1 iki 20 kreditų laimėjimą, 5 išsidėstę „karūnos“ simboliai – nuo 1 iki 150 kreditų laimėjimą.
6. Lošėjui pasirinkus 1, 2 ar 5 kreditų statymą ir laimėjus kortų derinius, jo išlošta kreditų suma persikelia į „KREDITAI“ langelį. Tuo atveju, kai lošėjas pasirenka 10 kreditų statymą ir laimi, jam siūlomas „JUODA - RAUDONA“ lošimas. Lošėjui pasirinkus lošimą „JUODA - RAUDONA“ lošimo automato ekrane pasirodys viena užversta korta. Lošėjas turi pasirinkti vieną iš mygtukų „RAUDONA / ŠIRDYS“ ar „JUODA / VYNAI“. Laimėjimas padvigubėja, jei lošėjo pasirinkta spalva sutampa su ekrane atverstos kortos spalva. Jei lošėjo pasirinkta spalva nesutampa su ekrane atverstos kortos spalva, laimėjimas prarandamas. Maksimalus kreditų skaičius, kuris gali būti laimimas lošime „JUODA - RAUDONA“ – (2000 kreditų = 100 eurų). Jeigu sekantis lošėjo spėjimas, būtų sėkmingas ir viršytų 2000 kreditų sumą, tokiu atveju kreditai automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį.
7. Esant 10 kreditų statymui ir jei laimėjimas lygus 20 kreditų arba daugiau, paspaudus mygtuką „PASIIMTI“ laimėjimas automatiškai pervedamas į „SUPER BANKĄ“. Visais kitais atvejais laimėjimas yra pervedamas į „KREDITAI“ langelį.
8. Lošėjas gali paskirti: 20, 40 arba 100 kreditų, iš „SUPER BANKE“ esančių kreditų. Šie lošimai bus lošiami iš „SUPER BANKO“.
9. Lošėjui surinkus maksimalų 2000 kreditų skaičių, ekrane pasirodo užrašas „MAKSIMALUS LAIMĖJIMAS“ („JACKPOT“) ir laimėjimas persikelia į kreditų skaitiklį. Laimėjimas išmokamas paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“.

#### 5.5. LOŠIMAS „PAPLŪDIMIO GYVENIMAS“ („LIFE IS A BEACH“):

1. Lošimas „PAPLŪDIMIO GYVENIMAS“ pradamas paspaudus mygtuką „STARTAS“ arba paliečiant lošimo pavadinimą ekrane.
2. Lošimas „PAPLŪDIMIO GYVENIMAS“ – tai 5 būgnų lošimas turintis 7 laimėjimo linijas. Papildomi lošimai – prizai, tai: „MOLIUSKŲ SIMBOLIAI“ („CLAM SYMBOLS“) ir „BRANGENYBIŲ SKRYNIA“ („TREASURE CHEST BONUS“).
3. Nuspaudus mygtuką „STARTAS“ būgnai pradeda sukstis, būgnams sustojus automatas suskaičiuoja laimėjimus.
4. Lošimo „PAPLŪDIMIO GYVENIMAS“ tikslas yra laimėti prizinį lošimą ir surinkti maksimalų laimėjimą.
5. Paspaudus mygtuką „PAGALBA“ ekrane pateikiamas lošimo aprašymas. Taip pat pasirinkus mygtuką „PAGALBA“ lošėjas gali pamatyti laimėjimų lentelę. Laimėjimai suskaičiuojami iš kairės į dešinę, neįskaitant atsitiktinio „kamuolio“ simbolio. „Jūros žvaigždės“ („sea star“) simbolis gali pakeisti bet kurį simbolį, išskyrus lošėjui lošiant prizų lošimą.

6. Atliekant 1 kredito statymą ir surinkus 3 „kamuolio“ atsitiktinius simbolius, bet kurioje kombinacijoje sekančiuose trijuose būgnuose, lošėjas atsitiktinai gali būti apdovanotas atsitiktiniu nuo 1 iki 5 kreditų laimėjimu, surinkus 4 „kamuolio“ atsitiktinius simbolius – nuo 1 iki 10 kreditų laimėjimu, surinkus 5 „kamuolio“ atsitiktinius simbolius – nuo 1 iki 100 kreditų.
7. 3 iš kairės išsidėstę „meistro lošimo“ simboliai lošėjui atsitiktinai suteiks nuo 1 iki 10 kreditų, 4 iš kairės išsidėstę „meistro lošimo“ simboliai – nuo 1 iki 100 kreditų, 5 iš kairės išsidėstę „meistro lošimo“ simboliai – nuo 1 iki 200 kreditų.
8. Išsukus 3 „moliuskų“ simbolius bet kurioje kombinacijoje sekančiuose trijuose būgnuose, lošimas keičiasi iš laimėjimo linijų į „MOLIUSKŲ SIMBOLIŲ“ lošimą. Lošėjas tiesiog turi paliesti „moliusko“ simbolius vieną po kito, kol pasirodo „pabaiga“ simbolis.
9. Kiekvienas paliestas „moliuskas“ suteikia arba tam tikrus skaičius, kurie vėliau sumuojasi ir persikelia į kreditų skaitiklį, arba „auksinio perlo“ apdovanojimą, kuris suteikia papildomą prizinį lošimą.
10. Lošėjas „MOLIUSKŲ SIMBOLIŲ“ lošime surinkęs 3 „auksinius perlus“ patenka į sekantį lošimo lygį. Šiame lygyje lošimo automato ekrane pasirodo „brangenybių skrynios“, kurias palietus ekrane pasirodo atsitiktinis laimėjimo dydis, kuris bus priskaitytas į kreditų skaitiklį, kol nepasirodys „PABAIGA“ simbolis.
11. Surinkus prizus grįžtama prie būgnų lošimo, kas suteikia galimybę pradėti naują lošimą.
12. Lošėjui pasirinkus 1, 2 ar 5 kreditų statymą ir laimėjus kortų derinius, jo išlošta kreditų suma persikelia į „KREDITAI“ langelį. Tuo atveju, kai lošėjas pasirenka 10 kreditų statymą ir laimi, jam siūlomas „JUODA - RAUDONA“ lošimas. Lošėjui pasirinkus lošimą „JUODA - RAUDONA“ lošimo automato ekrane pasirodys viena užversta korta. Lošėjas turi pasirinkti vieną iš mygtukų „RAUDONA / ŠIRDYS“ ar „JUODA / VYNAI“. Laimėjimas padvigubėja, jei lošėjo pasirinkta spalva sutampa su ekrane atverstos kortos spalva. Jei lošėjo pasirinkta spalva nesutampa su ekrane atverstos kortos spalva, laimėjimas prarandamas. Maksimalus kreditų skaičius, kuris gali būti laimimas lošime „JUODA - RAUDONA“ – (2000 kreditų = 100 eurų). Jeigu sekantis lošėjo spėjimas, būtų sėkmingas ir viršytų 2000 kreditų sumą, tokiu atveju kreditai automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį.
13. Esant 10 kreditų statymui ir jei laimėjimas lygus 20 kreditų arba daugiau, paspaudus mygtuką „PASIIMTI“ laimėjimas automatiškai pervedamas į „SUPER BANKĄ“. Visai kitais atvejais laimėjimas yra pervedamas į kreditų skaitiklį. Lošėjas gali paskirti: 20, 40 arba 100 kreditų, iš „SUPER BANKE“ esančių kreditų. Šie lošimai bus lošiami iš „SUPER BANKO“.
14. Lošėjui surinkus maksimalų 2000 kreditų skaičių, ekrane pasirodo užrašas „MAKSIMALUS LAIMĖJIMAS“ („JACKPOT“) ir laimėjimas persikelia į kreditų skaitiklį.

## UŽDAROJI AKCINĖ BENDROVĖ „UNIGAMES“

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

1. „LAUKINIS BULIUS“ lošimo tikslas – surinkti lošime siūlomus laimėjimus arba surinkti maksimalų laimėjimą.
2. Paspaudus mygtuką „PAGALBA“ ekrane pateikiamas lošimo aprašymas. Taip pat pasirinkus mygtuką „PAGALBA“ lošėjas gali pamatyti laimėjimų lentelę.
3. Pagrindiniame lošime lošiama dviem skirtingo dydžio statymais: po 1 ir 10 kreditų.
4. Pagrindinis „LAUKINIS BULIUS“ lošimas vyksta apatiniuose automato būgnuose, o šio lošimo pratęsimas – viršutiniuose automato būgnuose. Pagrindinis lošimas vyksta vienoje lošimo linijoje, nepriklausomai nuo to, kokio dydžio (1 ar 10) kreditų statymas buvo atliktas.
5. „LAUKINIS BULIUS“ lošimo pratęsimas vyksta penkiose lošimo linijose. Lošimo pratęsimas galimas tik tada, kai pagrindiniame lošime buvo atliekami 10 kreditų statymai.
6. Mygtuko „STATYMAS“ pagalba lošėjas gali nuspręsti kokio dydžio statymą jam atlikti. Lošėjas gali atlikti 1 kredito arba 10 kreditų statymą.
7. Lošėjui pasirinkus 1 kredito statymą, laimėjimas bus perkeliamas į kreditų skaitiklį. Lošėjui pasirinkus 10 kreditų statymą ir laimėjus, laimėjimas perkeliamas į „SUPER BANKO“ skaitiklį.
8. Lošimo pratęsimas galimas tik iš pagrindiniame lošime laimėtų kreditų, kai statymas 10 kreditų.
9. Maksimalus laimėjimas lošimo pratęsimu yra 2000 kreditų.
10. Visi laimėjimai iš lošimo pratęsimo yra atsitiktiniai laimėjimai („mystery“) (pvz.: 1 - 2000 kreditų).
11. „LAUKINIS BULIUS“ – tai 5 būgnų lošimas turintis 20 laimėjimo linijų.
12. Maksimalaus statymo mygtukas, suaktyvins visas 20 laimėjimų linijų (10 kreditų / vienai laimėjimų linijai) su bendra 200 kreditų priskyrimo suma. Jeigu yra mažiau nei 200 galimų priskirti kreditų, automatas automatiškai parinks sekantį galimą mažesnę priskiriamų kreditų kiekį. Visi laimėjimai iš lošimo pratęsimo yra atsitiktiniai laimėjimai („mystery“) (pvz.: 0 – 2000 kreditų).
13. Iš kreditų, esančių „SUPER BANKE“, lošėjas gali paskirti: 20, 40, 100 arba 200 kreditų. Šie lošimų pratęsimai bus lošiami iš „SUPER BANKO“. Lošėjui paskirus 20 kreditų, jam suteikiama galimybė lošti penkiomis linijomis. Paskyrus 40 kreditų, bus lošiama penkiomis linijomis ir lošėjui bus suteikiami dvigubai didesni laimėjimai. Priskyrus 100 kreditų, „laukinio buliaus“ simbolis pakeis bet kurį kitą paskutinio būgno simbolį. Priskyrus 200 kreditų, „laukinio buliaus“ simbolis taip pat pakeis bet kurį kitą paskutinio būgno simbolį, arba, jeigu šio simbolio pagalba nebus sudaroma laimėjimo kombinacija, lošėjas vis tiek gaus atsitiktinį laimėjimą nuo 100 iki 2000 kreditų.
14. Lošėjui surinkus maksimalų 2000 kreditų skaičių, ekrane pasirodo užrašas „MAKSIMALUS LAIMĖJIMAS“ („JACKPOT“) ir laimėjimas persikelia į „KREDITAI“ skaitiklį. Laimėjimas išmokamas paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“.
15. Baigiant lošti, lošėjo sukaupti kreditai rodomi laukelyje „KREDITAI“.
16. Paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“ lošimo automatas išduos turimų kreditų skaičių atitinkantį monetų kiekį.

## UŽDAROJI AKCINĖ BENDROVĖ „UNIGAMES“

### LOŠIMO AUTOMATO „ŠĖLSTANTI UGNIS“ („INFERNO“) TAISYKLĖS

1. „ŠĖLSTANTI UGNIS“ lošimo tikslas – surinkti lošime siūlomus laimėjimus arba surinkti maksimalų laimėjimą.
2. Pagrindiniame lošime lošiama dviem skirtingo dydžio statymais: po 1 ir 10 kreditų.
3. Pagrindinis „ŠĖLSTANTI UGNIS“ lošimas vyksta apatiniuose automato būgnuose, o šio lošimo pratęsimas – viršutiniuose automato būgnuose. Pagrindinis lošime lošėjui pasirinkus 1 kredito statymą, lošimas vyksta vienoje lošimo linijoje, o pasirinkus 10 kreditų statymą – lošimas vyks penkiose lošimo linijose.
4. „ŠĖLSTANTI UGNIS“ lošimo pratęsimas vyksta penkiose lošimo linijose. Lošimo pratęsimas galimas tik tada, kai pagrindiniame lošime buvo atliekami 10 kreditų statymai.
5. Mygtuko „STATYMAS“ pagalba lošėjas gali nuspręsti kokio dydžio jam atlikti statymą. Lošėjas gali atlikti 1 kredito arba 10 kreditų statymą. Lošėjui pasirinkus 1 kredito statymą, laimėjimas bus perkeliamas į kreditų skaitiklį. Lošėjui pasirinkus 10 kreditų statymą ir laimėjus, laimėjimas perkeliamas į „SUPER BANKO“ skaitiklį.
6. Lošimo pratęsimas galimas tik iš pagrindiniame lošime laimėtų kreditų, kai statymas 10 kreditų.
7. Maksimalus laimėjimas lošimo pratęsimu yra 2000 kreditų. Visi laimėjimai iš lošimo pratęsimo yra atsitiktiniai laimėjimai („mystery“) (pvz.: 1 – 2000 kreditų).
8. „ŠĖLSTANTI UGNIS“ – tai 3 būgnų lošimas turintis 5 laimėjimo linijas.
9. Pagrindiniame lošime lošėjai gali gauti atsitiktinius laimėjimus. 2 „juokdarių“ simboliai suteiks atsitiktinį laimėjimą nuo 20 iki 400 kreditų, o 3 „juokdarių“ simboliai suteiks atsitiktinį laimėjimą nuo 40 iki 100 kreditų.
10. Iš kreditų, esančių „SUPER BANKE“, lošėjas gali paskirti: 20, 40, 100 arba 200 kreditų. Šie lošimų pratęsimai bus lošiami iš „SUPER BANKO“.
11. Lošimo pratęsimu lošėjas gauna papildomus laimėjimus. Priklausomai nuo statymo dydžio galimos šios kombinacijos, suteikiančios papildomus laimėjimus. Lošėjui paskyrus 20 kreditų statymą, laimėjimą suteiks 2 „magiški simboliai“ išsisukę bet kuriuose dviuose būgnuose. Lošėjui paskyrus 40 kreditų statymą, laimėjimą suteiks 1 „magiškas simbolis“ išsisukęs viduriniame būgne. Lošėjui paskyrus 100 kreditų statymą, laimėjimą suteiks 2 „magiški simboliai“ išsisukę pirmame ir antrame būgnuose bei lošėjas gaus papildomą atsitiktinį laimėjimą už kiekvieną „magišką simbolį“. Lošėjui paskyrus 200 kreditų statymą, laimėjimą suteiks 3 „magiški simboliai“ išsisukę visuose trijuose būgnuose bei lošėjas gaus papildomą atsitiktinį laimėjimą už kiekvieną „magišką simbolį“.
12. Lošėjui surinkus maksimalų 2000 kreditų skaičių, ekrane pasirodo užrašas „MAKSIMALUS LAIMĖJIMAS“ („JACKPOT“) ir laimėjimas persikelia į „KREDITAI“ skaitiklį.
13. Baigiant lošti, lošėjo sukaupti kreditai rodomi laukelyje „KREDITAI“.
14. Paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“ lošimo automatas išduos turimų kreditų skaičių atitinkantį monetų kiekį.

## UŽDAROJI AKCINĖ BENDROVĖ „UNIGAMES“

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

1. „JUOKDARYS SKRYNIOJE“ lošimo tikslas – surinkti 3 vienodų laimingų simbolių kombinacijas, už kurias suteikiami kreditai. Tiek pagrindiniame „JUOKDARYS SKRYNIOJE“ lošime, tiek ir lošimo pratęsimе laimėjimo dydis priklauso nuo statymo dydžio.
2. „JUOKDARYS SKRYNIOJE“ – tai 6 būgnų (3 apačioje, 3 viršuje) lošimas. Apatiniuose būgnuose lošiama 5 laimėjimo linijose ir viršutiniuose būgnuose lošiama 5 laimėjimo linijose.
3. Pagrindiniame lošime galimi du skirtingi statymai:  $\div$ –1 kreditas ir 10 kreditų. Mygtuko „STATYMAS“ pagalba pasirenkamas statymas 1 arba 10 kreditų.
4. Pagrindinis „JUOKDARYS SKRYNIOJE“ lošimas vyksta trijuose apatiniuose automato būgnuose. Pagrindiniame lošime lošėjui pasirinkus 1 kredito statymą, lošimas vyksta vienoje lošimo linijoje. Šioje linijoje laimėti laimėjimai bus automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį. Esant statymui 10 kreditų ir 5 aktyviom laimėjimo linijom, visų linijų laimėjimai automatiškai bus susumuojami ir laimėjimas, mygtuko „PASIIMTI“ pagalba, gali būti pervedtas į kreditų skaitiklį arba mygtuko „STARTAS“ pagalba pervedtas į „CLUB BANKO“ skaitiklį. Mygtuko „IŠMOKĖTI“ pagalba išmokamas laimėjimas.
5. Pagrindiniame lošime esant statymui 10 kreditų ir lošėjui laimėjus, jam siūloma šį laimėjimą padvigubinti spaudžiant mygtukus „ŠIRDIS“ arba „VYNAS“ arba mygtuko „PASIIMTI“ pagalba pervedti laimėjimą į kreditų skaitiklį. Daugybės metu ant automato apatinio ekrano paeiliui viena po kitos šviečia lempuotės „širdis“ ir „vynas“. Lošėjui siekiant padauginti laimėjimą, jis turi sustabdyti daugybės lošimą mygtukų „ŠIRDIS“ arba „VYNAS“ pagalba. Kai stabdoma su mygtuku „ŠIRDIS“, „širdies“ lempuotė turi likti degti, kad laimėjimas būtų padaugintas. Jei lieka degti „vyno“ lempuotė, laimėjimas tampa lygus 0. Kai stabdoma su mygtuku „VYNAS“, „vyno“ lempuotė turi likti degti, kad laimėjimas būtų padaugintas. Jei lieka degti „širdies“ lempuotė, laimėjimas tampa lygus 0. Jei laimėjimas tampa lygus 0, daugybės lošimas baigiasi. Daugybės lošimas vykdomas tiek kartų, kol lošėjas nuspręs pasiimti laimėjimą arba bus pasiektas maksimalus galimas laimėjimas. Padauginus laimėjimą lošėjas mygtuko „PASIIMTI“ pagalba gali pervedti laimėtus kreditus į kreditų skaitiklį arba mygtuko „STARTAS“ pagalba gali pervedti kreditus į „CLUB BANKO“ skaitiklį. Maksimalus galimas laimėjimas daugybės metu – 2000 kreditų. Pasiekus 2000 kreditų laimėjimą, šie kreditai automatiškai bus pervedti į kreditų skaitiklį.
6. Pagrindiniame lošime lošėjas gali laimėti atsitiktinius laimėjimus. Esant 1 kredito statymui 2 „juokdarių“ simboliai suteiks atsitiktinį laimėjimą nuo 10 iki 100 kreditų, o 3 „juokdarių“ simboliai suteiks atsitiktinį laimėjimą nuo 20 iki 200 kreditų. Esant 10 kreditų statymui 2 „juokdarių“ simboliai suteiks atsitiktinį laimėjimą nuo 20 iki 400 kreditų, o 3 „juokdarių“ simboliai suteiks atsitiktinį laimėjimą nuo 40 iki 1000 kreditų. Didžiausias laimėjimas pagrindiniame lošime yra 2000 kreditų.
7. Lošimo pratęsimas galimas tik iš „CLUB BANKO“ skaitiklio sukauptos kreditų sumos. Lošimo pratęsimas vykdomas 3 viršutiniuose automato būgnuose 5 laimėjimo linijose. Lošėjas gali lošimo pratęsimui paskirti 20, 40, 100 arba 200 kreditų. Lošimo tikslas – surinkti laimingas simbolių kombinacijas, už kurias suteikiami kreditai. Visų aktyvių laimėjimo linijų laimėjimai bus automatiškai susumuojami ir pervedami į „CLUB BANKO“ skaitiklį. Mygtuko „PASIIMTI“ pagalba kreditai iš „CLUB BANKO“ skaitiklio gali būti pervedti į kreditų skaitiklį arba lošėjas galės tęsti lošimą, kol bus pasiekta maksimali 2000 kreditų suma.

8. Lošimo pratęsimas esant statymui 20 kreditų arba 40 kreditų, viduriniame būgne atsisukęs „karūnos“ simbolis atstos bet kurią kitą simbolį, siekiant sudaryti 3 vienodų simbolių kombinaciją, už kurią suteikiamas laimėjimas.
9. Lošimo pratęsimas esant statymui 100 kreditų arba 200 kreditų bet kuriame būgne atsisukęs „karūnos“ simbolis atstos bet kurią kitą simbolį, siekiant sudaryti 3 vienodų simbolių kombinaciją, už kurią suteikiamas laimėjimas.
10. Lošimo pratęsimas galimas papildomas „JUOKDARYS SKRYNIOJE“ laimėjimas. Bet kurioje iš 5 laimėjimo linijų atsisukus „trijų skrynių“ simboliams ant lošimo automato viršutinio ekrano pavaizduojamos 3 užverstos kortos. Mygtukų, ant kurių pavaizduoti užverstų kortų simboliai, pagalba lošėjas turi pasirinkti vieną iš pavaizduotų kortų. Mygtuko „VYNAS“ pagalba pasirenkama dešinėje pusėje esanti korta. Mygtuko „ŠIRDIS“ pagalba pasirenkama viduryje esanti korta. Mygtuko „STATYMAS“ pagalba pasirenkama kairėje pusėje esanti korta. Pasirinkus vieną iš kortų, ji yra atverčiama ir ekrane parodoma jos vertė. Priklausomai nuo pasirinkto statymo dydžio, lošėjui bus suteikiamas papildomas laimėjimas. Visi galimi laimėjimai yra nurodomi viršutinės automato dalies dešinėje pusėje esančioje laimėjimų lentelėje, pvz.: „karaliaus“ korta duos laimėjimą 1000 kreditų (esant statymui 40 kreditų) arba 2000 kreditų (esant statymui 200).
11. Lošimo pratęsimas lošėjui surinkus maksimalią 2000 kreditų sumą, automatas parodo ją „CLUB BANKO“ skaitiklyje ir automatiškai perveda į kreditų skaitiklį.
12. Baigiant lošti, lošėjo sukaupti kreditai rodomi laukelyje „KREDITAI“.
13. Paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“ lošimo automatas išduos turimų kreditų skaičių atitinkantį monetų kiekį.

## UŽDAROJI AKCINĖ BENDROVĖ „UNIGAMES“

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

1. Lošimo automatas „AUKSINĖ NEVADOS SALA“ valdomas spaudžiant jo mygtukus ar atitinkamą, prisilietimui jautraus ekrano vietą (toliau – mygtukas).
2. Lošimo automatą „AUKSINĖ NEVADOS SALA“ („GOLDEN ISLAND NEVADA“) sudaro 11 skirtingų lošimų: „EUROPIETIŠKAS FUTBOLAS“ („EURO SOCCER“), „INDĖNŲ LOBIS“ („INDIAN TREASURE“), „KARIBŲ AUKSAS“ („CARIBBEAN GOLD“), „KARALIŠKASIS LAINERIS“ („ROYAL LINER“), „RULETĖ“ („ROULETTE“), „KARALIŠKASIS POKERIS“ („ROYAL POKER“), „SVEIKAS HAVAJUOSE“ („ALOHA HAWAII“), „KARŠTI VAISIAI“ („HOT FRUITS“), „MAJŲ PASLAPTYS“ („SECRETS OF MAYA“), „MISTINIS VANDENYNAS“ („MYSTIC OCEAN“), „JUODASIS PERLAS“ („BLACK PEARL“).
3. Lošti automatu pradama pasirinkus vieną iš 2 punkte nurodytų lošimų (paspaudžiamas atitinkamas lošimo pasirinkimo mygtukas arba palietus norimą lošimą jautriame ekrane) bei sukauptus lošėjo pageidaujamą kreditų sumą automato kreditų ekrane „KREDITAI“.
4. Sukauptus norimą kreditų sumą automato kreditų ekrane „KREDITAI“, lošėjas turi pasirinkti statymo dydį. Statymo dydis pasirenkamas paspaudus mygtuką „STATYMAS“. Statymo dydis rodomas automato statymo dydžio ekrane „STATYMAS“.
5. Lošimo metu lošėjas gali papildyti turimų kreditų kiekį, prijungdamas laimėtą kreditų kiekį prie sukauptų kreditų paspaudus mygtuką „PAIMTI“ ir jie parodomi laukelyje „KREDITAI“. Lošėjo kreditų suma bet kuriuo metu gali būti papildyta, įmetant atitinkamo nominalo monetas į lošimo automatą.
6. Pasibaigus kiekvienam lošimui, lošėjas gali papildyti turimų kreditų kiekį tokiu pat principu, kaip nurodyta 5 punkte.
7. Pasirinkus statymo sumą, lošėjas turi paspausti mygtuką „STARTAS“. Lošimo automatas pradeda pagrindinį lošimą. Kreditų ekrane „KREDITAI“ sukaupti kreditai sumažėja pasirinkto statymo sumos dydžiu.
8. Po lošimo algoritmo programoje nustatyto laiko automatas pateikia pirminį lošimo rezultatą laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija nėra laiminga, pagrindinis lošimas pradamas iš naujo. Tokiu atveju lošėjas pats turi pasirinkti, ar jam lošti iš naujo. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija laiminga, automatas laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“ parodo laimėtą kreditų sumą:
  - 8.1. jei lošimo automato statymo suma buvo 0,5 euro, laimėjimas yra pervedamas į automato ekrane esantį banko skaitiklį „BANKAS“, kuris skirtas laimėtiems kreditams apskaityti lošimo pratęsime bei pasiūlomas lošimo pratęsimas. Šiame skaitiklyje apskaitytus kreditus lošėjas gali bet kuriuo momentu perversi į kreditų skaitiklį „KREDITAI“ paspaudžiant mygtuką „PASIIMTI“. Tokiu atveju pagrindinis lošimas pradamas iš naujo (lošėjas pats turi pasirinkti ar jam lošti iš naujo);
  - 8.2. jei automato statymo suma buvo mažesnė nei 0,5 euro, visi laimėjimai automatiškai yra pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAI“ ir pagrindinis lošimas pradamas iš naujo (lošėjas pats turi pasirinkti ar jam lošti iš naujo);
  - 8.3. nepriklausomai nuo statymo sumos, visi laimėjimai iš laimėjimų ekrano „LAIMĖJIMAS“ automatiškai yra pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAI“ ir pagrindinis lošimas pradamas iš naujo (lošėjas pats turi pasirinkti ar jam lošti iš naujo);

8.4. jei lošimo automata lošėjas nori pasirinkti kitą lošimą, jis turi paspausti mygtuką „KITI“. Tokiu atveju automatas pereina į lošimo pasirinkimo režimą. Pasirinkęs kitą lošimą, lošėjas pradeda naujo lošimo pagrindinį lošimą.

9. Baigiant lošti, lošėjo sukaupti kreditai rodomi laukelyje „KREDITAI“.
10. Laimėjimas išmokamas paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“.

#### 11.1. LOŠIMAS „EUROPIETIŠKAS FUTBOLAS“ („EURO SOCCER“):

1. „EUROPIETIŠKAS FUTBOLAS“ lošimo tikslas – išsukti laimingą simbolių derinį.
2. Lošimas lošiamas 5 būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas dešimtyje linijų. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Lošimo simbolių rūšys bei laimingi jų deriniai yra nurodyti lošimo automato ekrane.
3. 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.
4. Šiame lošime laimima, kai išsidėsto nuo 2 iki 5 vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę.
5. Lošimo metu iškritęs „kamuolio“ simbolis atstoja bet kurį kitą simbolį, išskyrus „vartų“ simbolį.
6. Jei lošimo metu vienoje iš dešimties linijų atsitiktinai išsidėsto 3, 4 ar 5 „vartų“ simboliai, lošėjas laimi 15 papildomų lošimo pratęsimų („prizinių lošimų“), kurių lošimo metu lošėjo sukaupti kreditai nėra atskaitomi. „Prizinių lošimų“ metu laimėti laimėjimai dvigubinami.
7. „Prizinių lošimų“ metu taip pat galima laimėti papildomų 15 „prizinių lošimų“. Papildomi priziniai lošimai vyksta pagal pagrindinio lošimo taisykles.
8. Lošimo metu laimėjus tam tikrą kiekį kreditų, lošėjui suteikiama galimybė padvigubinti laimėjimą, t. y. lošimo automato ekrane pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta viena korta. Lošėjas spausdamas raudoną arba juodą mygtuką pasirenka (spėja) kortos spalvą (juodas ar raudonas simbolis). Lošėjui atspėjus kortos spalvą, laimėjimas dvigubinamas. Dvigubinti laimėjimą galima iki 5 kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos lošėjas praranda galimybę dvigubinti toliau.

#### 11.2. LOŠIMAS „INDĖNŲ LOBIS“ („INDIAN TREASURE“):

1. LOŠIMAS „INDĖNŲ LOBIS“ lošimo tikslas – išsukti laimingą simbolių derinį.
2. Lošimas lošiamas 5 būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas dešimtyje linijų. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Lošimo simbolių rūšys bei laimingi jų deriniai yra nurodyti lošimo automato ekrane.
3. 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.
4. Šiame lošime laimima, kai išsidėsto nuo 2 iki 5 vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę.
5. Lošimo metu iškritęs „pocahonta“ simbolis atstoja bet kurį kitą simbolį, išskyrus „lobio“ simbolį.
6. Jei lošimo metu vienoje iš dešimties linijų atsitiktinai išsidėsto 3, 4 ar 5 „lobio“ simboliai, lošėjas laimi 15 papildomų lošimo pratęsimų („prizinių lošimų“), kurių lošimo metu lošėjo sukaupti kreditai nėra atskaitomi. „Prizinių lošimų“ metu laimėti laimėjimai trigubinami.
7. „Prizinių lošimų“ metu taip pat galima laimėti papildomų 15 „prizinių lošimų“. Papildomi priziniai lošimai vyksta pagal pagrindinio lošimo taisykles.
8. Pagrindinio lošimo metu laimėjus tam tikrą kiekį kreditų, lošėjui suteikiama galimybė padvigubinti laimėjimą, t. y. lošimo automato ekrane pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta



viena korta. Lošėjas spausdamas raudoną arba juodą mygtuką pasirenka (spėja) kortos spalvą (juodas ar raudonas simbolis). Lošėjui atspėjus kortos spalvą, laimėjimas dvigubinamas. Laimėjimą dvigubinti galima iki 5 kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos lošėjas praranda galimybę dvigubinti toliau.

#### 11.3. LOŠIMAS „KARIBŲ AUKSAS“ („CARIBBEAN GOLD“):

1. „KARIBŲ AUKSAS“ lošimo tikslas – išsukti laimingą simbolių derinį.
2. Lošimas lošiamas 5 būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 linijose. Lošimo simbolių rūšys bei laimingi jų deriniai yra nurodyti lošimo automato ekrane. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas. Lošimo pratęsimo neturi.
3. 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.
4. Šiame lošime laimima, kai išsidėsto nuo 2 iki 3 vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę.
5. Lošimo metu laimėjus tam tikrą kiekį kreditų, lošėjui suteikiama galimybė padvigubinti laimėjimą, t.y. lošimo automato ekrane pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta viena korta. Lošėjas spausdamas raudoną arba juodą mygtuką pasirenka (spėja) kortos spalvą (juodas ar raudonas simbolis). Lošėjui atspėjus kortos spalvą, laimėjimas dvigubinamas. Laimėjimą dvigubinti galima iki 5 kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos lošėjas praranda galimybę dvigubinti toliau.

#### 11.4. LOŠIMAS „KARALIŠKASIS LAINERIS“ („ROYAL LINER“):

1. „KARALIŠKASIS LAINERIS“ lošimo tikslas – išsukti laimingą simbolių derinį.
2. Lošimas lošiamas 9 būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 linijose. Laimintys simboliai rodomi ant 9 būgnų. Šiame lošime laimima kai išsidėsto nuo 2 iki 3 vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę. Lošimo simbolių rūšys bei laimingi jų deriniai yra nurodyti lošimo automato ekrane. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas. Lošimo pratęsimo neturi.
3. 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.
4. Lošimo metu laimėjus tam tikrą kiekį kreditų, lošėjui suteikiama galimybė padvigubinti laimėjimą, t. y. lošimo automato ekrane pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta viena korta. Lošėjas spausdamas raudoną arba juodą mygtuką pasirenka (spėja) kortos spalvą (juodas ar raudonas simbolis). Lošėjui atspėjus kortos spalvą, laimėjimas dvigubinamas. Laimėjimą dvigubinti galima iki 5 kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos lošėjas praranda galimybę dvigubinti toliau.

#### 11.5. LOŠIMAS „RULETĖ“ („ROULETTE“):

1. „RULETĖ“ lošimo tikslas – atspėti, į kurį vieną iš 37 ruletės rato skaičiumi pažymėtą laukelį įkris kamuoliukas.
2. Lošėjas liedsdamas lošimo automato ekraną, virtualiame ruletės lauke stato vieną ar kelis virtualius žetonus ant pasirinktų laukelių arba skaičių. Naudojami yra virtualūs žetonai 10, 20, 50 euro centų ir 1 euro nominalo.

3. Lošimas vyksta lošėjui liečiant monitorių. Lošimas „RULETĖ“ skirstomas į du etapus. *Pirmas: Statymo pasirinkimas.* Šiame etape pasirenkami statymo dydis, skaičiai arba laukeliai (nurodyti žemiau esančioje lentelėje), ant kurių atliekami statymai. *Antras: Ruletės sukimas* (šiam etape lošėjas tiesiogiai įsiterpti negali).

Statymo galimybių lentelė:

Raudona („Red“)	Visi raudoni skaičiai
Juoda („Black“)	Visi juodi skaičiai
Lyginiai („Even“)	Visi lyginiai skaičiai
Nelyginiai („Odd“)	Visi nelyginiai skaičiai
1-18	Skaičiai nuo 1 iki 18
19-36	Skaičiai nuo 19 iki 36
Pirmas tuzinas	12 vienas paskui kitą einantys skaičiai 1-12
Antras tuzinas	12 vienas paskui kitą einantys skaičiai 13-24
Trečias tuzinas	12 vienas paskui kitą einantys skaičiai 25-36
Kolona („Colonne“)	12 skaičių
Šešta eilė („Six lines“)	6 vienas paskui kitą einantys skaičiai dvejose viena paskui kitą einančiose linijose, tokie kaip: 4, 5, 6, 7, 8, 9
Kampas („Corner“)	4 skaičiai ant stalo, kurie sudaro kvadratą, tokie kaip: 1, 2, 3, 4
Gatvė („Street“)	3 vienas paskui kitą einantys skaičiai skersinėje eilėje ant stalo, tokie kaip: 4, 5, 6 arba 28, 29, 30; ir taip pat 0, 1, 2 arba 0, 2, 3
Dalijimas („Split“)	2 skaičiai, kurie arba vertikaliai arba horizontaliai ribojasi, tokie kaip: 14/17 arba 29/30
Pilnas skaičius („Full number“)	Vienas iš 37 skaičių ant stalo tarp 0 ir 36

4. Pasirinkus statymus, paspaudžiamas mygtukas „STARTAS“ ir ruletė pradeda sukstis. Ekране pasirodo ruletės sukimosi etapas: cilindras sukasi viena kryptimi, o kamuoliukas ruletės viduje kita kryptimi. Kai kamuoliukas sustoja skaičiumi pažymėtame laukelyje, skelbiamas laimingas skaičius ir spalva. Lošėjui ekране pasirodo statymo pasirinkimo laukas. Visi statymai, kurie yra susiję su šiuo skaičiumi yra išmokami (laimėjimo kreditai dauginasi iš statymo dydžio). Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto statymo sumą.
5. Lošimo metu laimėjus tam tikro dydžio laimėjimą, lošėjui suteikiama galimybė padvigubinti laimėjimą, t.y. lošimo automato ekране pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta viena korta. Lošėjas spausdamas raudoną arba juodą mygtuką pasirenka (spėja) kortos spalvą (juodas ar raudonas simbolis). Lošėjui atspėjus kortos spalvą, laimėjimas dvigubinamas. Laimėjimą dvigubinti galima iki 2 kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos lošėjas praranda galimybę dvigubinti toliau.

#### 11.6. LOŠIMAS „KARALIŠKASIS POKERIS“ („ROYAL POKER“):

- „KARALIŠKASIS POKERIS“ lošimo tikslas – sudaryti laimingą 5 kortų derinį, kurį surinkus suteikiamas laimėjimų lentelėje nustatytas laimėjimas (laimingi kortų deriniai ir laimėjimų dydžiai yra rodomi lošimo automato ekране).
- Lošimas lošiamas 52 kortomis ir 1 „Juokdario“ („Joker“) korta, kuri atstoja bet kurią kortą, kuri su kitomis kortomis sudarytų laimingą kortų derinį.
- Lošimo automato ekране pasirodo 5 atsitiktine tvarka parinktos kortos. Lošėjas turi nuspręsti, kurias kortas pasilikti, o kurias keisti, siekiant surinkti laimėjimų lentelėje nustatytus kortų derinius.

4. Norėdamas palikti kortą, lošėjas turi paspausti po ta korta mirksintį mygtuką su rodykle. Norėdamas pakeisti savo sprendimą ir atsisakyti pasiliktos kortos, lošėjas vėl turi paspausti tą patį mygtuką.
5. Pasirinkęs kortas, lošėjas vėl turi paspausti mygtuką „STARTAS“. Automatas pakeičia nepasiliktas kortas kitomis, atsitiktinai iškritusiomis kortomis ir parodo galutinį rezultatą: ar yra laimėjimą lemiantis kortų derinys ir, jeigu yra, koks laimėjimų dydis kreditais.
6. Lošimo metu laimėjus tam tikro dydžio laimėjimą, lošėjui suteikiama galimybė padvigubinti laimėjimą, t. y. lošimo automato ekrane pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta viena korta. Lošėjas spausdamas mygtuką pasirenka (spėja) kortos spalvą (juodas ar raudonas simbolis). Lošėjui atspėjus kortos spalvą, laimėjimas dvigubinamas. Dvigubinti laimėjimą galima iki 5 kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos lošėjas praranda galimybę dvigubinti toliau.

#### 11.7. LOŠIMAS „SVEIKAS HAVAJUOSE“ („ALOHA HAWAII“):

1. „SVEIKAS HAVAJUOSE“ lošimo tikslas – išsukti laimingą simbolių derinį.
2. Lošimas lošiamas 5 būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas dešimtyje linijų. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Lošimo simbolių rūšys bei laimingi jų deriniai yra nurodyti lošimo automato ekrane.
3. 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.
4. Šiame lošime laimima, kai išsidėsto nuo 2 iki 5 vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę.
5. Lošimo metu iškritęs „hula mergaitė“ simbolis atstoja bet kurią kitą simbolį, išskyrus „banglentininkas“ simbolį.
6. Jei lošimo metu vienoje iš 10 linijų atsitiktinai išsidėsto 3, 4 ar 5 „banglentininkas“ simboliai, lošėjas laimi 15 papildomų lošimo pratęsimų („prizinių lošimų“), kurių lošimo metu lošėjo sukaupti kreditai nėra atskaitomi. „Prizinių lošimų“ metu laimėti laimėjimai dvigubinami.
7. „Prizinių lošimų“ metu taip pat galima laimėti papildomų 15 „prizinių lošimų“. Papildomi priziniai lošimai vyksta pagal pagrindinio lošimo taisykles.
8. Lošimo metu laimėjus tam tikrą kiekį kreditų, lošėjui suteikiama galimybė padvigubinti laimėjimą, t. y. lošimo automato ekrane pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta viena korta. Lošėjas spausdamas raudoną arba juodą mygtuką pasirenka (spėja) kortos spalvą (juodas ar raudonas simbolis). Lošėjui atspėjus kortos spalvą, laimėjimas dvigubinamas. Dvigubinti laimėjimą galima iki 5 kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos lošėjas praranda galimybę dvigubinti toliau.

#### 11.8. LOŠIMAS „KARŠTI VAISIAI“ („HOT FRUITS“):

1. „KARŠTI VAISIAI“ lošimo tikslas – išsukti laimingą simbolių derinį.
2. Lošimas lošiamas 5 būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas dešimtyje linijų. Lošimo simbolių rūšys bei laimingi jų deriniai yra nurodyti lošimo automato ekrane. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas. Lošimo pratęsimas neturi.
3. 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.
4. Šiame lošime laimima, kai išsidėsto nuo 2 iki 3 vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę.
5. Lošimo metu laimėjus tam tikrą kiekį kreditų, lošėjui suteikiama galimybė padvigubinti laimėjimą, t. y. lošimo automato ekrane pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta viena

korta. Lošėjas spausdamas raudoną arba juodą mygtuką pasirenka (spėja) kortos spalvą (juodas ar raudonas simbolis). Lošėjui atspėjus kortos spalvą, laimėjimas dvigubinamas. Dvigubinti laimėjimą galima iki 5 kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos lošėjas praranda galimybę dvigubinti toliau.

#### 11.9. LOŠIMAS „MAJŲ PASLAPTYS“ („SECRETS OF MAYA“):

1. „MAJŲ PASLAPTYS“ lošimo tikslas – išsukti laimingą simbolių derinį.
2. Lošimas lošiamas 5 būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas dešimtyje linijų, penkios linijos Z - A raidžių diapazone. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Lošimo simbolių rūšys bei laimingi jų deriniai yra nurodyti lošimo automato ekrane.
3. 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.
4. Šiame lošime laimima, kai išsidėsto nuo 2 iki 5 vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę.
5. Lošimo metu iškritęs „piramidė“ simbolis atstoja bet kurį kitą simbolį, išskyrus „kalendorius“ simbolį.
6. Jei lošimo metu vienoje iš dešimties linijų atsitiktinai išsidėsto 3, 4 ar 5 „kalendorius“ simboliai, lošėjas laimi 10 papildomų lošimo pratęsimų („prizinių lošimų“), kurių lošimo metu lošėjo sukaupti kreditai nėra atskaitomi. „Prizinių lošimų“ metu 1, 3 ir 5 būgne iškritęs „piramidė“ simbolis atstoja visą būgną.
7. „Prizinių lošimų“ metu taip pat galima laimėti papildomų 15 „prizinių lošimų“. Papildomi priziniai lošimai vyksta pagal pagrindinio lošimo taisykles.
8. Lošimo metu laimėjus tam tikrą kiekį kreditų, lošėjui suteikiama galimybė padvigubinti laimėjimą, t. y. lošimo automato ekrane pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta viena korta. Lošėjas spausdamas raudoną arba juodą mygtuką pasirenka (spėja) kortos spalvą (juodas ar raudonas simbolis). Lošėjui atspėjus kortos spalvą, laimėjimas dvigubinamas. Dvigubinti laimėjimą galima iki 5 kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos lošėjas praranda galimybę dvigubinti toliau.

#### 11.10. LOŠIMAS „MISTINIS VANDENYNAS“ („MYSTIC OCEAN“):

1. „MISTINIS VANDENYNAS“ lošimo tikslas – išsukti laimingą simbolių derinį.
2. Lošimas lošiamas 5 būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas dešimtyje linijų. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Lošimo simbolių rūšys bei laimingi jų deriniai yra nurodyti lošimo automato ekrane.
3. 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.
4. Šiame lošime laimima, kai išsidėsto nuo 2 iki 5 vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę.
5. Lošimo metu iškritęs „undinė“ simbolis atstoja bet kurį kitą simbolį, išskyrus „delfinas“ simbolį. Lošimo metu iškritus „undinė“ simboliui laimėti laimėjimai dvigubinami.
6. Jei lošimo metu vienoje iš dešimties linijų atsitiktinai išsidėsto 3, 4 ar 5 „delfinas“ simboliai, lošėjas laimi 15 papildomų lošimo pratęsimų („prizinių lošimų“), kurių lošimo metu lošėjo sukaupti kreditai nėra atskaitomi. „Prizinių lošimų“ metu laimėti laimėjimai trigubinami.
7. „Prizinių lošimų“ metu taip pat galima laimėti papildomų 15 „prizinių lošimų“. Papildomi priziniai lošimai vyksta pagal pagrindinio lošimo taisykles.

8. Lošimo metu laimėjus tam tikrą kiekį kreditų, lošėjui suteikiama galimybė padvigubinti laimėjimą, t. y. lošimo automato ekrane pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta viena korta. Lošėjas spausdamas raudoną arba juodą mygtuką pasirenka (spėja) kortos spalvą (juodas ar raudonas simbolis). Lošėjui atspėjus kortos spalvą, laimėjimas dvigubinamas. Dvigubinti laimėjimą galima iki 5 kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos lošėjas praranda galimybę dvigubinti toliau.

#### 11.11. LOŠIMAS „JUODASIS PERLAS“ („BLACK PEARL“):

1. „JUODASIS PERLAS“ lošimo tikslas – išsukti laimingą simbolių derinį.
2. Lošimas lošiamas 5 būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas dešimtyje linijų. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Lošimo simbolių rūšys bei laimingi jų deriniai yra nurodyti lošimo automato ekrane.
3. Laimėjimo rezultataž 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.
4. Šiame lošime laimima, kai išsidėsto nuo 2 iki 5 vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę, išskyrus „išbarstymai“ simbolį.
5. Lošimo metu iškritęs „juodasis perlas“ simbolis atstoja bet kurį kitą simbolį, išskyrus „pirato moneta“ simbolį.
6. Jei lošimo metu vienoje iš dešimties linijų atsitiktinai išsidėsto 3, 4 ar 5 „pirato moneta“ simboliai, lošėjas laimi 10, 15 arba 20 papildomų lošimo pratęsimų („prizinių lošimų“, kurių lošimo metu lošėjo sukaupti kreditai nėra atskaitomi).
7. „Prizinių lošimų“ metu kiekvienas „juodasis perlas“ simbolis pasiliks būgnuose iki „prizinių lošimų“ pilnos sekos pabaigos.
8. „Prizinių lošimų“ metu taip pat galima laimėti papildomų 10, 15, 20 „prizinių lošimų“. Papildomi priziniai lošimai vyksta pagal pagrindinio lošimo taisykles.
9. Lošimo metu laimėjus tam tikrą kiekį kreditų, lošėjui suteikiama galimybė padvigubinti laimėjimą, t. y. lošimo automato ekrane pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta viena korta. Lošėjas spausdamas raudoną arba juodą mygtuką pasirenka (spėja) kortos spalvą (juodas ar raudonas simbolis). Lošėjui atspėjus kortos spalvą, laimėjimas dvigubinamas. Dvigubinti laimėjimą galima iki 5 kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos lošėjas praranda galimybę dvigubinti toliau.

## UŽDAROJI AKCINĖ BENDROVĖ „UNIGAMES“

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

1. „TRIGUBAS AUKSAS“ lošimo tikslas – surinkti laimingas simbolių kombinacijas vienoje iš penkių laimėjimo linijų, už kurias suteikiami kreditai.
2. „TRIGUBAS AUKSAS“ – tai 6 būgnų (3 apačioje, 3 viršuje) lošimas. Apatiniuose būgnuose lošiama 5 laimėjimo linijose ir viršutiniuose būgnuose lošiama 5 laimėjimo linijose.
3. Pagrindiniame lošime galimi du skirtingi statymai: 1 ir 10. Mygtuko „STATYMAS“ pagalba pasirenkamas statymas 1 arba 10 kreditų.
4. Pagrindinis „TRIGUBAS AUKSAS“ lošimas vykdomas trijose apatiniuose būgnuose. Lošimo tikslas – surinkti laimingas simbolių kombinacijas vienoje iš penkių laimėjimo linijų, už kurias suteikiami kreditai.
5. Pagrindiniame lošime lošėjui pasirinkus 1 kredito statymą, lošimas vyksta vienoje lošimo linijoje. Šioje linijoje gauti laimėjimai bus automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį. Esant statymui 10 kreditų ir 5 aktyviom laimėjimo linijom, visų linijų laimėjimai automatiškai bus susumuojami ir laimėjimas, mygtuko „STARTAS“ pagalba, gali būti pervestas į kreditų skaitiklį, padaugintas (dvigubai/nieko) arba pervestas į „CLUB BANKO“ skaitiklį. Mygtuko „IŠMOKĖTI“ pagalba išmokamas laimėjimas.
6. Pagrindiniame lošime esant statymui 10 kreditų ir lošėjui gavus laimėjimą, jam siūloma laimėjimą padauginti spaudžiant mygtukus „X2“ arba „X0“ arba mygtuko „PASIIMTI“ pagalba pervesti laimėjimą į kreditų skaitiklį. Daugybės metu ant automato apatinio ekrano paeiliui viena po kitos šviečia lemputės „X2“ ir „X0“. Lošėjui siekiant padauginti laimėjimą, jis turi sustabdyti daugybės lošimą mygtuko „X2“ pagalba. Jei lieka degti „X0“ lemputė, laimėjimas tampa lygus nuliui.
7. Lošimo metu galima keisti laimėjimo tikimybę ir dydį. Spaudžiant mygtuką „PASIRINKTI“ – galimos tokios laimėjimo tikimybės: „X2“ mygtukas, kuris yra aktyvus jau lošimo pradžioje, suteikia 50% laimėjimo tikimybę, mygtukas „PASIRINKTI“ „X4“ – 25% laimėjimo tikimybę, mygtukas „PASIRINKTI“ „X5“ – 20% laimėjimo tikimybę ir mygtukas „PASIRINKTI“ „X10“ – 10% laimėjimo tikimybę. Jei laimėjimas tampa lygus 0, daugybės lošimas baigiasi. Daugybės lošimas vykdomas tol, kol lošėjas nuspręs pasiimti laimėjimą arba bus pasiektas maksimalus galimas laimėjimas. Padauginus laimėjimą lošėjas mygtuko „PASIIMTI“ pagalba gali pervesti laimėtus kreditus į kreditų skaitiklį arba mygtuko „STARTAS“ pagalba gali pervesti kreditus į „CLUB BANKO“ skaitiklį. Maksimalus galimas laimėjimas daugybės metu – 2000 kreditų. Pasiekus 2000 kreditų laimėjimą, šie kreditai automatiškai bus pervesti į kreditų skaitiklį.
8. Lošimo pratęsimas vykdomas 3 viršutiniuose automato būgnuose 5 laimėjimo linijose, iš „CLUB BANKO“ skaitiklio sukauptos kreditų sumos. Lošėjas gali lošimo pratęsimui paskirti 20, 40, 100 arba 200 kreditų. Lošimo tikslas – surinkti laimingas simbolių kombinacijas vienoje iš 27 laimėjimo linijų, už kurias suteikiami kreditai. Visų aktyvių laimėjimo linijų laimėjimai bus automatiškai susumuojami ir pervedami į „CLUB BANKO“ skaitiklį. Mygtuko „PASIIMTI“ pagalba kreditai iš „CLUB BANKO“ skaitiklio gali būti pervesti į kreditų skaitiklį arba lošėjas galės tęsti lošimą, kol bus pasiekta maksimali 2000 kreditų suma.
9. Lošimo pratęsimas esant statymui 20 kreditų arba 40 kreditų, viduriniame būgne atsisukęs „karūnos“ simbolis atstos bet kurią kitą simbolį, siekiant sudaryti 3 vienodų simbolių kombinaciją, už kurią suteikiamas laimėjimas.

10. Lošimo pratęsimе esant statymui 100 kreditų arba 200 kreditų bet kuriame būgne atsisukęs „karūnos“ simbolis atstos bet kurią kitą simbolį, siekiant sudaryti 3 vienodų simbolių kombinaciją, už kurią suteikiamas laimėjimas.
11. Lošimo pratęsimе galimas papildomas „aukso luito“ laimėjimas. Bet kurioje iš 5 laimėjimo linijų atsisukus „trijų aukso luitų“ simboliams ant lošimo automato ekrano pavaizduojami 3 paeiliui šviečiantys „aukso luitai“. Mygtuko „STARTAS“ pagalba, lošėjui, atsitiktiniu būdu užgesinus vieną iš simbolių, ekrane parodoma luito vertė ir, priklausomai nuo pasirinkto statymo dydžio, lošėjui bus suteikiamas papildomas laimėjimas.
12. Tiek Pagrindiniame, tiek Lošimo pratęsimе lošėjui surinkus maksimalų 2000 kreditų skaičių, automatas parodo jį „CLUB BANKO“ skaitiklyje ir automatiškai perveda į kreditų skaitiklį.
13. Baigiant lošti, lošėjo sukaupti kreditai rodomi laukelyje „KREDITAI“.
14. Paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“ lošimo automatas išduos turimų kreditų skaičių atitinkantį monetų kiekį.

## UŽDAROJI AKCINĖ BENDROVĖ „UNIGAMES“

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

1. „AUKSO LINIJOS“ lošimo tikslas – surinkti 3 vienodų laimingų simbolių kombinacijas, už kurias suteikiami kreditai. Tiek pagrindiniame „AUKSO LINIJOS“ lošime, tiek ir lošimo pratęsime laimėjimo dydis priklauso nuo statymo dydžio.
2. „AUKSO LINIJOS“ – tai 7 būgnų (3 apačioje, 4 viršuje) lošimas. Apatiniuose būgnuose lošiama 5 laimėjimo linijose ir viršutiniuose būgnuose lošiama 10 laimėjimo linijų.
3. Pagrindiniame lošime galimi du skirtingi statymai: 1 ir 10 kreditų. Mygtuko „STATYMAS“ pagalba pasirenkamas statymas 1 arba 10 kreditų.
4. Pagrindinis „AUKSO LINIJOS“ lošimas vyksta 3 apatiniuose automato būgnuose. Pagrindiniame lošime lošėjui pasirinkus 1 kredito statymą, lošimas vyksta vienoje lošimo linijoje. Šioje linijoje laimėti laimėjimai bus automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį. Esant statymui 10 kreditų ir 5 aktyvioms laimėjimo linijoms, visų linijų laimėjimai automatiškai bus susumuojami ir laimėjimas, mygtuko „PASIIMTI“ pagalba, gali būti pervestas į kreditų skaitiklį arba mygtuko „STARTAS“ pagalba pervestas į „BANKAS“ skaitiklį. Mygtuko „IŠMOKĖTI“ pagalba išmokamas laimėjimas.
5. Pagrindiniame lošime, kai statymas yra 10 kreditų, lošėjui laimėjus, jam siūloma sužaisti ruletės žaidimą – laimėjimą padauginant 2, 3 arba 4 kartus. Ruletė turi 12 skaičių, jie padalinti po 6 skaičius į raudoną ir juodą spalvas.

Statymo galimybių ir laimėjimo koeficientų lentelė:

Raudona („Red“)	Visi raudoni skaičiai (1, 3, 5, 7, 9, 11)	X2
Juoda („Black“)	Visi juodi skaičiai (2, 4, 6, 8, 10, 12)	X2
1-6 („Low“)	Skaiciai nuo 1 iki 6	X2
7-12 („High“)	Skaiciai 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

Mygtuko „PASIRINKITE RIZIKĄ“ paspaudimu lošėjas pasirenka vieną iš aštuonių ruletės spėjimo kombinacijų, kurios aprašytos statymo galimybių ir laimėjimo koeficientų lentelėje. Paspaudus mygtuką „RIZIKA“ pradeda sukintis ruletė. Kai ruletė sustoja, dega laimėjęs skaičius ir spalva (raudona arba juoda). Jeigu degantis skaičius arba spalva sutampa su žaidėjo pasirinkta viena iš aštuonių spėjimo kombinacijų, laimėjimas padauginamas 2, 3 ar 4 kartus, atsižvelgiant į tai, kiek kartų lošėjas buvo pasirinkęs padauginti laimėjimą. Jeigu iškritęs skaičius ar spalva nesutampa su lošėjo pasirinkta kombinacija, laimėjimas tampa lygus 0, daugybos lošimas baigiasi. Daugybos lošimas vykdomas tiek kartų, kol lošėjas nuspręs pasiimti laimėjimą arba bus pasiektas maksimalus galimas laimėjimas. Padauginus laimėjimą, lošėjas mygtuko „PASIIMTI“ pagalba gali pervesti laimėtus kreditus į kreditų skaitiklį arba mygtuko „STARTAS“ pagalba gali pervesti kreditus į „BANKAS“ skaitiklį. Maksimalus galimas laimėjimas daugybos metu iki 2000 kreditų. Pasiekus 2000 kreditų laimėjimą, šie kreditai automatiškai bus pervesti į kreditų skaitiklį.

6. Pagrindiniame lošime lošėjas gali laimėti atsitiktinius laimėjimus. Esant 1 kredito statymui 2 „juokdarių“ simboliai suteiks atsitiktinį laimėjimą nuo 10 iki 100 kreditų, o 3 „juokdarių“ simboliai



- suteiks atsitiktinį laimėjimą nuo 20 iki 200 kreditų. Esant 10 kreditų statymui 2 „juokdarių“ simboliai suteiks atsitiktinį laimėjimą nuo 20 iki 400 kreditų, o 3 „juokdarių“ simboliai suteiks atsitiktinį laimėjimą nuo 40 iki 1000 kreditų. Didžiausias laimėjimas pagrindiniame lošime yra 2000 kreditų.
7. Lošimo pratęsimas galimas tik iš „BANKAS“ skaitiklio sukauptos kreditų sumos. Lošimo pratęsimas vykdomas 4 viršutiniuose automato būgnuose 5 arba 10 laimėjimo linijų, paspaudus mygtuką „STARTAS“. Lošėjas gali lošimo pratęsimui paskirti 20, 40, 100 arba 200 kreditų. Lošimo tikslas – surinkti laimingas simbolių kombinacijas, už kurias suteikiami kreditai. Visų aktyvių laimėjimo linijų laimėjimai bus automatiškai susumuojami ir pervedami į „BANKAS“ skaitiklį. Mygtuko „PASIIMTI“ pagalba kreditai iš „BANKAS“ skaitiklio gali būti pervesti į kreditų skaitiklį arba lošėjas galės tęsti lošimą, kol bus pasiekta maksimali 2000 kreditų suma.
  8. Lošimo pratęsimas esant statymui 20 kreditų užsidega 5 laimėjimų linijos trijuose iš kairės pusės viršutinėje lošimo automato dalyje esančiuose būgnuose ir laimėjimai bus išlošiami pagal apšviestą viršutinę laimėjimų lentelę, kuri yra viršutinėje kairėje lošimo automato dalyje.
  9. Lošimo pratęsimas esant statymui 40 kreditų viename iš trijų kairės pusės viršutinių būgnų atsisukęs „karūnos“ simbolis atstos bet kurį kitą simbolį, sudarant 3 vienodų simbolių kombinaciją, už kurią suteikiamas laimėjimas.
  10. Lošimo pratęsimas priskiriant 100 kreditų užsidega 10 laimėjimų linijų keturiuose viršutinėje lošimo automato dalyje esančiuose būgnuose ir laimėjimai bus išlošiami pagal apšviestą viršutinę laimėjimų lentelę, kuri yra viršutinėje dešinėje lošimo automato dalyje.
  11. Lošimo pratęsimas priskiriant 200 kreditų užsidega 10 laimėjimų linijų keturiuose viršutinėje lošimo automato dalyje esančiuose būgnuose ir laimėjimai bus išlošiami pagal apšviestą viršutinę laimėjimų lentelę, kuri yra viršutinėje dešinėje lošimo automato dalyje. Bet kuriame būgne atsisukęs „karūnos“ simbolis atstos bet kurį kitą simbolį, sudarant 3 vienodų simbolių kombinaciją, už kurią suteikiamas laimėjimas. Lošėjui surinkus maksimalią 2000 kreditų sumą, automatas parodo ją „BANKAS“ skaitiklyje ir automatiškai perveda į kreditų skaitiklį.
  12. Baigiant lošti, lošėjo sukaupti kreditai rodomi laukelyje „KREDITAI“.
  13. Paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“ lošimo automatas išduos turimų kreditų skaičių atitinkantį monetų kiekį.

## UŽDAROJI AKCINĖ BENDROVĖ „UNIGAMES“

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

1. Lošimo metu lošėjas gali papildyti turimų kreditų kiekį, prijungdamas laimėtą kreditų kiekį prie sukauptų kreditų paspaudęs mygtuką „PAIMTI“ ir jie parodomi laukelyje „KREDITAI“. Lošėjo kreditų suma bet kuriuo metu gali būti papildyta, įmetant atitinkamo nominalo monetas į lošimo automatą.
2. Sukaupus norimą kreditų sumą automato kreditų ekrane „KREDITAS“, lošėjas turi pasirinkti statymo dydį. Statymo dydis pasirenkamas paspaudus mygtuką „STATYMAS“ arba „MAX STATYMAS“. Statymo dydis rodomas automato statymo dydžio ekrane „STATYMAS“.
3. Pasirinkus statymo sumą, lošėjas turi paspausti mygtuką „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:
  - 3.1. Jei statymo suma buvo 0,5 euro, laimėjimas yra pervedamas į automato ekrane esantį banko skaitiklį „BANKAS“, kuris skirtas laimėtiems kreditams apskaityti lošimo pratęsime bei pasiūlomas lošimo pratęsimas. Šiame skaitiklyje apskaitytus kreditus lošėjas gali bet kuriuo momentu pervesti į kreditų skaitiklį „KREDITAS“, paspaudžiamas mygtukas „PAIMTI“. Tokiu atveju pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Norėdamas dalyvauti lošimo pratęsime, lošėjas turi būti laimėjęs pagrindiniame lošime ir turėti kreditų banko skaitiklyje „SUPER BANKAS“. Kad pradėti lošimo pratęsimą, reikia pasirinkti paskiriamų kreditų dydį. Šis dydis automato pasirenkamas paspaudus mygtuką „STATYMAS“ arba „MAX STATYMAS“. Lošimo pratęsime paskirtų kreditų dydis rodomas automato ekrane „STATYMAS“. Pasirinkus paskiriamų kreditų sumą, lošėjas turi paspausti mygtuką „STARTAS“. Automatas pradeda lošimo pratęsimą. Banko skaitiklyje „SUPER BANKAS“ sukaupti kreditai sumažėja lošimo pratęsime paskirtų kreditų dydžiu. Po lošimo algoritmo programoje nustatyto laiko automatas pateikia lošimo pratęsimo rezultatą laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“, o laimėtus kreditus pveda į banko skaitiklį „SUPER BANKAS“ susumuodamas jame buvusius, jei tokių buvo ir laimėtus kreditus. Jei banko skaitiklio „SUPER BANKAS“ sukauptų kreditų suma pasiekia maksimalius 2000 kreditus (100 eurų sumą), lošimo pratęsimas automatiškai yra užbaigiamas, o banko skaitiklyje „SUPER 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 „SUPER BANKAS“ yra kreditų. Jei banko skaitiklyje „SUPER BANKAS“ kreditų nebelieka, lošimo pratęsimas automatiškai baigiasi. Lošėjas gali lošimo pratęsimą bet kuriuo metu nutraukti, paspaudęs mygtuką „PAIMTI“. Tokiu atveju banko skaitiklyje „SUPER BANKAS“ esantys kreditai, automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.
  - 3.2. Jei statymo suma buvo mažesnė nei 0,5 euro, visi laimėjimai automatiškai yra pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ ir pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Lošimo pratęsimas nesiūlomas.
4. „STAMBUS LAIMIKIS“ – tai 6 būgnų (3 apačioje ir 3 viršuje) lošimas. Apatiniuose ir viršutiniuose būgnuose lošiama 5 laimėjimo linijose.
5. Pagrindiniame lošime galimi du skirtingi statymai: 1 kredito ir 10 kreditų. Mygtuko „STATYMAS“ pagalba pasirenkamas 1 arba 10 kreditų statymas.

6. Pagrindinis lošimas vykdomas 3 apatiniuose būgnuose. Lošimo tikslas – surinkti laimingas simbolių kombinacijas vienoje iš penkių laimėjimo linijų, už kurias laimimi kreditai. Laimingų simbolių kombinacijos parodytos automato ekrane.
7. Pagrindiniame lošime lošėjui pasirinkus 1 kredito statymą, lošimas vyksta vienoje lošimo linijoje. Šioje linijoje gauti laimėjimai bus automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Esant 10 kreditų statymui ir 5 aktyvioms laimėjimo linijoms, visų linijų laimėjimai automatiškai bus susumuojami. Laimėjimas gali būti pervestas į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ arba gali būti pervestas į banko skaitiklį „SUPER BANKAS“. Laimėjimas išmokamas paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“.
8. Lošimo pratęsimas vykdomas trijuose viršutiniuose automato būgnuose 5 laimėjimo linijose iš „SUPER BANKO“ skaitiklyje sukauptos kreditų sumos. Lošėjas gali lošimo pratęsimu paskirti 20, 40, 100 arba 200 kreditų. Visų aktyvių laimėjimo linijų laimėjimai bus automatiškai susumuojami ir pervedami į „SUPER BANKO“ skaitiklį.
9. Mygtuko „PAIMTI“ pagalba kreditai iš „SUPER BANKO“ skaitiklio gali būti pervesti į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ arba lošėjas gali tęsti lošimą kol bus pasiekta didžiausia 2000 kreditų suma. Ši suma automatiškai bus pervesta į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.
10. Lošimo pratęsimu esant 100 kreditų paskyrimui viduriniame būgne atsisukęs skrynios simbolis suteiks atsitiktinio dydžio laimėjimą. Lošimo pratęsimu esant 200 kreditų paskyrimui bet kuriame iš trijų būgnų atsisukęs skrynios simbolis suteiks atsitiktinio dydžio laimėjimą.
11. Lošimo pratęsimu vienoje linijoje atsisukę 3 „stambus laimikis“ (teh) simboliai suteiks papildomą „kabliukas“ („hook“) laimėjimą, kurio metu ekrane atsiras žvejybinis kabliukas ir automatiškai trauks laimikius, už kuriuos bus suteikiami atsitiktiniai laimėjimai. Laimėjimas tęsis, kol žvejybinis kabliukas ištrauks batą arba bus pasiektas didžiausias 2000 kreditų laimėjimas, kuris automatiškai bus pervestas į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.
12. Lošimo pratęsimu lošėjui surinkus didžiausią 2000 kreditų sumą, automatas parodo ją „SUPER BANKO“ skaitiklyje ir automatiškai pveda į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.
13. Rizikos šis lošimas neturi. Paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“ lošimo automatas išduos turimų kreditų skaičių atitinkantį monetų kiekį.

## UŽDAROJI AKCINĖ BENDROVĖ „UNIGAMES“

### LOŠIMO AUTOMATO „PASLAPTINGIEJI LOŠIMAI III“ („MAGIC GAMES III“) TAISYKLĖS

1. Automatas „PASLAPTINGIEJI LOŠIMAI III“ valdomas spaudžiant jo mygtukus arba atitinkamą, prisilietimui jautraus ekrano vietą.
2. Lošimo metu lošėjas gali papildyti turimų kreditų kiekį, prijungdamas laimėtą kreditų kiekį prie sukauptų kreditų paspaudęs mygtuką „IŠMOKĖTI“ ir jie parodomi laukelyje „KREDITAI“. Lošėjo kreditų suma bet kuriuo metu gali būti papildyta, įmetant atitinkamo nominalo monetas į lošimo automatą.
3. Sukaupus norimą kreditų sumą automato kreditų ekrane „KREDITAS“, lošėjas turi pasirinkti statymo dydį. Statymo dydis automata pasirenkamas paspaudus mygtuką „STATYTI“. Statymo dydis rodomas automatų statymo dydžio ekrane „STATYMAS“.
4. Lošimas pradedamas paspaudus mygtuką „STARTAS“. Automatas pradeda pagrindinį lošimą.
5. 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:

5.1. Jei statymo suma buvo 0,5 euro laimėjimas yra pervedamas į automato ekrane esantį banko skaitiklį „BANKAS“, kuris skirtas laimėtiems kreditams apskaityti lošimo pratęsime bei pasiūlomas lošimo pratęsimas. Šiame skaitiklyje apskaitytus kreditus lošėjas gali bet kuriuo momentu pervesti į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ paspaudęs ekrano laukelį „BANKAS“ arba mygtuką „IŠMOKĖTI“. Tokiu atveju pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Norėdamas dalyvauti lošimo pratęsime, lošėjas turi būti laimėjęs pagrindiniame lošime ir turėti kreditų banko skaitiklyje „BANKAS“. Kad pradėti lošimo pratęsimą, reikia pasirinkti paskiriamų kreditų dydį. Šis dydis automata pasirenkamas paspaudus mygtuką „STATYTI“. Lošimo pratęsime paskirtų kreditų dydis rodomas automato ekrane „STATYMAS“. Pasirinkus paskiriamų kreditų sumą, lošėjas turi paspausti mygtuką „STARTAS“. Automatas pradeda lošimo pratęsimą. Banko skaitiklyje „BANKAS“ sukaupti kreditai sumažėja lošimo pratęsime paskirtų kreditų dydžiu. Po lošimo algoritmo programoje nustatyto laiko automatas pateikia lošimo pratęsimo rezultatą laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“, o laimėtus kreditus pveda į banko skaitiklį „BANKAS“ susumuodamas jame buvusius, jei tokių buvo ir laimėtus kreditus. Jei banko skaitiklio „BANKAS“ kreditų suma pasiekia maksimalius 100 eurų, 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 ekrano laukelį „BANKAS“ arba mygtuką „IŠMOKĖTI“. Tokiu atveju banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai, automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Lošimo pratęsime galioja tokios pat lošimo taisyklės kaip ir pagrindiniame lošime.

5.2. Jei 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.

6. Jei lošėjas nori pasirinkti kitą lošimą, jis turi paspausti mygtuką „RINKTIS ŽAIDIMĄ“. Tokiu atveju automatas pereina į lošimo pasirinkimo režimą. Automato banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Pasirinkęs kitą lošimą, lošėjas pradeda naujo lošimo pagrindinį lošimą.
7. Lošimo automata „PASLAPTINGIEJI LOŠIMAI III“ („MAGIC GAMES III“) sudaro 14 skirtingų lošimų: „VISADA KARŠTAS“ („ALWAYS HOT“), „BE GALO KARŠTAS“ („ULTRA HOT“), „YPATINGAI KARŠTAS“ („SUPRA HOT“), „81 STEBUKLINGA LINIJA“ („MAGIC 81 LINES“), „DEGINANTIS KARŠTIS“ („SIZZLING HOT“), „VABALŲ MANIJA“ („BEETLE MANIA“), „DELFINO PERLAS“ („DOLPHIN'S PEARL“), „LAIMINGOS DAMOS ŽAVESYS“ („LUCKY LADY'S CHARM“), „KORTŲ KARALIUS“ („KING OF CARDS“), „KARALIŠKOSIOS AKADEMIJOS KNYGA“ („BOOK OF RA“), „PUIKUSIS JUOKDARYS“ („MEGA JOKER“), „27 STEBUKLINGOS LINIJOS“ („MAGIC 27 LINES“), „AMERIKIETIŠKAS POKERIS II“ („AMERICAN POKER II“), „VAISIŲ X KORTA“ („FRUIT X-CARD“).
8. Baigiant lošti, lošėjo sukaupti kreditai rodomi laukelyje „KREDITAI“.
9. Laimėjimas išmokamas paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“.

10. Lošimo automato „PASLAPTINGIEJI LOŠIMAI III“ („MAGIC GAMES III“) lošimų taisyklės:

#### 10.1. LOŠIMAS „VISADA KARŠTAS“ („ALWAYS HOT“):

1. „VISADA KARŠTAS“ lošimas lošiamas 3 būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai.
2. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 linijose.
3. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas.
4. Lošimo simbolių rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane. Laimėjimo rezultatą lemia atsitiktinumas. Jo dydis yra paslaptingas (tokių pačių simbolių kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu). Šiame lošime laimima, kai išsidėsto 3 vienodi lošimo simboliai linijoje. Papildomų lošimo elementų ar rizikos šis lošimas neturi.

#### 10.2. LOŠIMAS „BE GALO KARŠTAS“ („ULTRA HOT“):

1. „BE GALO KARŠTAS“ lošimo principas ir taisyklės tokios pat kaip lošimo „VISADA KARŠTAS“, skiriasi tik lošimo ir jo simbolių grafinis atvaizdavimas automato ekrane.

#### 10.3. LOŠIMAS „YPATINGAI KARŠTAS“ („SUPRA HOT“):

1. „YPATINGAI KARŠTAS“ lošimas lošiamas 4 būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 25 linijose.
2. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas.
3. Lošimo simbolių rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane.
4. Laimėjimo rezultatą lemia atsitiktinumas. Jo dydis yra paslaptingas ir priklauso nuo lošimo simbolių rūšies bei statymo dydžio. Šiame lošime laimima, kai iš eilės išsidėsto 3 ar 4 vienodi lošimo simboliai linijoje. Rizikos šis lošimas neturi.

#### 10.4. LOŠIMAS „81 STEBUKLINGA LINIJA“ („MAGIC 81 LINES“):

1. „81 STEBUKLINGA LINIJA“ lošimo tikslas – išsukti laimingą simbolių derinį. Lošimas lošiamas 4 būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai.
2. Lošimo rezultatas apskaitomas 81 linijoje.

3. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas, lošimo pratęsimas (žiūrėti šio priedo 5. punktą) ir rizika.
4. Lošėjui laimėjus, automatas, tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimе siūlo riziką. Jos metu reikia atspėti, kokia korta (juoda ar raudona) pasirodys automato ekrane. Spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos mygtuką „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos mygtuką „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima (laimėjimas dvigubinasi), jei ne – laimėjimo netenkama. Rizikos atsisakoma paspaudus mygtuką „PAIMTI“, o laimėjimas pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei statymas buvo 0,5 euro pagrindiniame lošime ar nuo 0,5 euro iki 10 eurų lošimo pratęsimе) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei statymas buvo mažesnis negu 0,5 euro pagrindiniame lošime).
5. 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.
6. Šiame lošime laimima, kai paeiliui išsidėsto nuo 1 iki 4 vienodų lošimo simbolių linijoje skaičiuojant iš kairės į dešinę. Lošimo metu iškritęs 81 stebuklingos linijos („magic 81 lines“) simbolis pakeičia bet kurią kitą simbolį, sudarant laiminčią kombinaciją. Šio simbolio laimėjimas yra paslaptingas (tokių pačių simbolių kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu).

#### 10. 5. LOŠIMAS „DEGINANTIS KARŠTIS“ („SIZZLING HOT“):

1. „DEGINANTIS KARŠTIS“ lošimas lošiamas 5 būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 linijose.
2. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas.
3. Lošėjui laimėjus, automatas siūlo riziką. Automate rizika siūloma, tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimе. Rizikos atsisakoma paspaudus mygtuką „PAIMTI“, o laimėjimas pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei statymas buvo 0,5 euro pagrindiniame lošime ar nuo 0,5 euro iki 10 eurų lošimo pratęsimе) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei statymas buvo mažesnis negu 0,5 euro pagrindiniame lošime). Rizikos metu reikia atspėti kokia korta (juoda ar raudona) pasirodys automato ekrane. Spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos mygtuką „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos mygtuką „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima (laimėjimas dvigubinasi), jei ne – laimėjimo netenkama.
4. Lošimo simbolių rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane. Laimėjimo rezultatai lemia atsitiktinumas. Jo dydis yra paslaptingas (tokių pačių simbolių kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu).
5. Šiame lošime laimima, kai išsidėsto nuo 2 iki 5 vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę (netaikoma „žvaigždės“ simboliui, kuris gali būti linijoje ir išsibarstęs).

#### 10.6. LOŠIMAS „VABALŲ MANIJA“ („BEETLE MANIA“):

1. „VABALŲ MANIJA“ lošimas lošiamas 5 būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 linijose.
2. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas.
3. Lošimo simbolių rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane. Laimėjimo rezultatai lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra paslaptingas (tokių pačių simbolių kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu) ir priklauso nuo lošimo simbolių rūšies.
4. Šiame lošime laimima, kai išsidėsto nuo 2 iki 5 vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę. Jei lošimo metu vienoje iš penkių linijų atsitiktinai išsidėsto 3, 4 ar 5 „natos“ simboliai, lošėjas laimi 10 papildomų lošimo pratęsimų („prizinių lošimų“), kurių lošimo metu lošėjo sukaupti kreditai nėra atskaitomi. Jei tokio lošimo pratęsimо metu iškrenta „vabalo“ simbolis

viduriniame būgne, bet kurioje pozicijoje – laimimas paslaptingas laimėjimas, o jo dydis yra paslaptingas (tokių pačių simbolių kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu) ir priklauso nuo lošimo simbolių. Šio lošimo pratęsimo metu kiti lošimo pratęsimai negali būti laimimi. Iškritęs „bitės“ lošimo simbolis atstoja bet kurį kitą lošimo simbolį, sudarant laiminčią kombinaciją, išskyrus „natos“ bei „vabalo“ simbolius.

5. Lošiant automatu tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsime siūloma rizika. Jos metu reikia atspėti, kokia korta (juoda ar raudona) pasirodys automato ekrane. Spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos mygtuką „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos mygtuką „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima (laimėjimas dvigubinasi), jei ne – laimėjimo netenkama. Rizikos atsisakoma paspaudus mygtuką „PAIMTI“, o laimėjimas pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei statymas buvo 0,5 euro pagrindiniame lošime ar nuo 0,5 euro iki 10 eurų lošimo pratęsime) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei statymas buvo mažesnis negu 0,5 euro pagrindiniame lošime).

#### 10.7. LOŠIMAS „DELFINO PERLAS“ („DOLPHIN'S PEARL“):

1. „DELFINO PERLAS“ lošimas lošiamas 5 būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 linijose.
2. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas.
3. 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. Šiame lošime laimima, kai išsidėsto nuo 2 iki 5 vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę. Jei lošimo metu vienoje iš penkių linijų atsitiktinai išsidėsto 3, 4 ar 5 „perlo“ simboliai, lošėjas laimi 15 papildomų lošimo pratęsimų („prizinių lošimų“), kurių lošimo metu lošėjo sukaupti kreditai nėra atskaitomi. Lošimo metu iškritęs „delfino“ lošimo simbolis atstoja bet kurį kitą lošimo simbolį, išskyrus „perlo“ simbolį, sudarant laiminčią kombinaciją.
4. Lošiant automatu pagrindiniame lošime ir lošimo pratęsime pasiūloma rizika. Jos metu reikia atspėti, kokia korta (juoda ar raudona) pasirodys automato ekrane. Spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos mygtuką „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos mygtuką „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima (laimėjimas dvigubinasi), jei ne – laimėjimo netenkama. Rizikos atsisakoma paspaudus mygtuką „PAIMTI“, o laimėjimas pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei statymas buvo 0,5 euro pagrindiniame lošime ar nuo 0,5 euro iki 10 eurų lošimo pratęsime) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei statymas buvo mažesnis negu 0,5 euro pagrindiniame lošime).

#### 10.8. LOŠIMAS „LAIMINGOS DAMOS ŽAVESYS“ („LUCKY LADY'S CHARM“):

1. „LAIMINGOS DAMOS ŽAVESYS“ lošimas lošiamas 5 būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 linijose.
2. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas, lošimo pratęsimas (žiūrėti šio priedo 5. punktą) ir rizika.
3. Lošėjui laimėjus, automatas, tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsime siūlo riziką. Jos metu reikia atspėti, kokia korta (juoda ar raudona) pasirodys automato ekrane. Spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos mygtuką „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos mygtuką „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima (laimėjimas dvigubinasi), jei ne – laimėjimo netenkama. Rizikos atsisakoma paspaudus mygtuką „PAIMTI“, o laimėjimas pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei statymas buvo 0,5 euro pagrindiniame lošime ar nuo 0,5 euro iki 10 eurų lošimo pratęsime) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei statymas buvo mažesnis negu 0,5 euro pagrindiniame lošime).

4. Lošimo simbolių rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane. Laimėjimo rezultatai lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra paslaptingas (tokių pačių simbolių kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu) ir priklauso nuo laimingos lošimo simbolių kombinacijos.
5. Šiame lošime laimima, kai paeiliui išsidėsto nuo 2 iki 5 vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę. Jei lošimo metu vienoje iš penkių linijų atsitiktinai, nebūtinai paeiliui išsidėsto 3, 4 ar 5 „rutulio“ simboliai, lošėjas laimi 15 papildomų lošimo pratęsimų („prizinių lošimų“), kurių lošimo metu lošėjo sukaupti kreditai nėra atskaitomi. Lošimo metu iškritęs „damos“ lošimo simbolis atstoja bet kurį kitą lošimo simbolį, išskyrus „rutulio“ simbolį, sudarant laiminčią kombinaciją.

#### 10.9. LOŠIMAS „KORTŲ KARALIUS“ („KING OF CARDS“):

1. „KORTŲ KARALIUS“ lošimas lošiamas 5 būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 linijose.
2. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas, lošimo pratęsimas (žiūrėti šio priedo 5. punktą) ir rizika.
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 mygtuką „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos mygtuką „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima (laimėjimas dvigubinasi), jei ne – laimėjimo netenkama. Rizikos atsisakoma paspaudus mygtuką „PAIMTI“, o laimėjimas pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei statymas buvo 0,5 euro pagrindiniame lošime ar nuo 0,5 euro iki 10 eurų lošimo pratęsimе) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei statymas buvo mažesnis negu 0,5 euro pagrindiniame lošime).
4. Lošimo simbolių rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane. Laimėjimo rezultatai lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra paslaptingas (tokių pačių simbolių kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu) ir priklauso nuo laimingos lošimo simbolių kombinacijos.
5. Šiame lošime laimima, kai paeiliui išsidėsto nuo 2 iki 5 vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę. Jei lošimo metu vienoje iš penkių linijų atsitiktinai, nebūtinai paeiliui išsidėsto 3, 4 ar 5 „žetonų“ simboliai, lošėjas laimi 15 papildomų lošimo pratęsimų („prizinių lošimų“), kurių lošimo metu lošėjo sukaupti kreditai nėra atskaitomi. Lošimo metu iškritęs „juokdario“ lošimo simbolis atstoja bet kurį kitą lošimo simbolį, išskyrus „žetonų“ simbolį, sudarant laiminčią kombinaciją.

#### 10.10. LOŠIMAS „KARALIŠKOSIOS AKADEMIJOS KNYGA“ („BOOK OF RA“):

1. „KARALIŠKOSIOS AKADEMIJOS KNYGA“ lošimas lošiamas 5 būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 linijose.
2. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas, lošimo pratęsimas (žiūrėti šio priedo 5. punktą) ir rizika.
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 mygtuką „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos mygtuką „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima (laimėjimas dvigubinasi), jei ne – laimėjimo netenkama. Rizikos atsisakoma paspaudus mygtuką „PAIMTI“, o laimėjimas pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei statymas buvo 0,5 euro pagrindiniame lošime ar nuo 0,5 euro iki 10 eurų lošimo pratęsimе) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei statymas buvo mažesnis negu 0,5 euro pagrindiniame lošime).
4. Lošimo simbolių rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane. Laimėjimo rezultatai lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra paslaptingas (tokių pačių simbolių kombinacija gali būti



automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu) ir priklauso nuo laimingos lošimo simbolių kombinacijos.

5. Šiame lošime laimima, kai paeiliui išsidėsto nuo 2 iki 5 vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę. Jei lošimo metu vienoje iš penkių linijų atsitiktinai, nebūtinai paeiliui išsidėsto 3, 4 ar 5 „knygos“ simboliai, lošėjas laimi 10 papildomų lošimo pratęsimų („prizinių lošimų“), kurių lošimo metu lošėjo sukaupti kreditai nėra atskaitomi. Lošimo metu iškritęs „knygos“ lošimo simbolis atstoja bet kurį kitą lošimo simbolį, sudarant laiminčią kombinaciją.

#### 10.11. LOŠIMAS „PUIKUSIS JUOKDARYS“ („MEGA JOKER“):

1. „PUIKUSIS JUOKDARYS“ lošimas lošiamas 5 būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 40 linijų.
2. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas, lošimo pratęsimas (žiūrėti šio priedo 5. punktą) ir rizika.
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 mygtuką „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos mygtuką „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima (laimėjimas dvigubinasi), jei ne – laimėjimo netenkama. Rizikos atsisakoma paspaudus mygtuką „PAIMTI“, o laimėjimas pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei statymas buvo 0,5 euro pagrindiniame lošime ar nuo 0,5 euro iki 10 eurų lošimo pratęsimе) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei statymas buvo mažesnis negu 0,5 euro pagrindiniame lošime).
4. 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.
5. Šiame lošime laimima, kai paeiliui išsidėsto nuo 3 iki 5 vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę, išskyrus „žvaigždės“ simbolį, kuriam ši taisyklė negalioja. Lošimo metu iškritęs „juokdario“ lošimo simbolis atstoja bet kurį kitą lošimo simbolį, išskyrus „žvaigždės“ simbolį, sudarant laiminčią kombinaciją.

#### 10.12. LOŠIMAS „27 STEBUKLINGOS LINIJOS“ („MAGIC 27 LINES“):

1. „27 STEBUKLINGOS LINIJOS“ lošimo tikslas – išsukti laimingą simbolių derinį. Lošimas lošiamas 3 būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 27 linijose.
2. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas, lošimo pratęsimas (žiūrėti šio priedo 5. punktą) ir rizika.
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 mygtuką „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos mygtuką „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima (laimėjimas dvigubinasi), jei ne – laimėjimo netenkama. Rizikos atsisakoma paspaudus mygtuką „PAIMTI“, o laimėjimas pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei statymas buvo 0,5 euro pagrindiniame lošime ar nuo 0,5 euro iki 10 eurų lošimo pratęsimе) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei statymas buvo mažesnis negu 0,5 euro pagrindiniame lošime).
4. 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.
5. Šiame lošime laimima, kai paeiliui išsidėsto 3 vienodi lošimo simboliai linijoje. Lošimo metu iškritęs „juokdario“ simbolis pakeičia bet kurį kitą simbolį sudarant laiminčią kombinaciją. Šio simbolio

laimėjimas yra paslaptingas (tokių pačių simbolių kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu).

#### 10.13. LOŠIMAS „AMERIKIETIŠKAS POKERIS II“ („AMERICAN POKER II“):

1. „AMERIKIETIŠKAS POKERIS II“ lošimas lošiamas 5 kortomis. Pilną kortų malką sudaro 53 kortos (4 rūšys po 13 kortų nuo dviakės iki tūzo ir 1 „juokdario“ korta).
2. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas.
3. Lošėjui laimėjus, automatas pasiūlo riziką 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 mygtuką „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos mygtuką „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima (laimėjimas dvigubinasi), jei ne – laimėjimo netenkama. Rizikos atsisakoma paspaudus mygtuką „PAIMTI“, o laimėjimas pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei statymas buvo 0,5 euro pagrindiniame lošime ar nuo 0,5 euro iki 10 eurų lošimo pratęsimе) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei statymas buvo mažesnis negu 0,5 euro pagrindiniame lošime).
4. Po kas antrojo kortų padalinimo, lošėjas penkių mygtukų „PALIKTI / NE“ pagalba (pirmas iš kairės mygtukas „PALIKTI / NE“ valdo pirmąją kortą iš kairės, antras – antrąją kortą ir t. t.), gali pasirinkti, kokias kortas pasilikti ar nepasilikti kitame kortų padalinime. Jei kortą lošėjas pasiliko, ant jos atsiranda užrašas „HOLD“ („pasilikti“) 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 mygtuką „STARTAS“, laimėjimas bus pervestas į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Jei ant kortos užrašo „HOLD“ („pasilikti“) 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“ – 2 tos pačios vertės kortų poros, pvz., 2 damos ir 2 dešimtakės); „Three of a kind“ („trys vienodos“ – 3 tos pačios vertės kortos); „Straight“ („eilė“ – 5 iš eilės einančių verčių skirtingų kortų rūšių kortos, pvz.: penkakė, šešakė, septynakė, aštuonakė, devynakė); „Flush“ („rūšis“ – 5 tos pačios kortų rūšies kortos, neatsižvelgiant į jų vertę); „Full house“ („pilnas namas“ – 3 vienodos vertės kortos ir pora, pvz.: 3 šešakės ir 2 valetai). „Four of a kind“ („keturios vienodos“ – 4 tos pačios vertės kortos, pvz.: 6 šešakės); „Straight flush“ („rūšis iš eilės“ – 5 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“ – 5 tos pačios vertės kortos, pvz.: 4 septynakės ir „juokdarys“). Laimėjimo rezultatą lemia atsitiktinumas. Jo dydis yra paslaptingas (tokia pati kortų kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu).
5. Šiame lošime laimima, kai automato ekrane išsidėsto nurodyta laiminga kortų kombinacija. „Juokdario“ korta atstoja bet kurią kitą kortą, sudarant laiminčią kombinaciją. Lošiant šį lošimą galima laimėti papildomą laimėjimą „mažasis bonusas“ („mini bonus“). „Mažasis bonusas“ („mini bonus“) dydis yra paslaptingas (tokių pačių simbolių kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu). Laimėjimą „Mažasis bonusas“ („Mini bonus“) automatas gali atsitiktinai suteikti bet kuriuo metu vykstant lošimui. Kai suteikiamas laimėjimas „Mažasis bonusas“ („Mini bonus“), užrašas ekrane „MAŽASIS BONUSAS“ („MINI BONUS“) pradeda mirksėti, o šio laimėjimo rezultatas parodomas laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“. Jam laimėti nereikia įvykdyti kokių nors sąlygų.

#### 10.14. LOŠIMAS „VAISIŲ X KORTA“ („FRUIT X-CARD“):

1. „VAISIŲ X KORTA“ lošimas lošiamas penkiomis aštuonių rūšių „vaisių“ kortomis. Pilną kortų malką sudaro 130 kortų. Automatas pats parenka, kada pradėti „vaisių“ kortų malką dalinti nuo pradžios (pilnos „vaisių“ kortų malkos) ir koks kiekvienos „vaisių“ kortų rūšies kiekis sudarys kortų malką. Lošėjas automato ekrane visada mato, koks kiekvienos rūšies ir bendras „vaisių“ kortų kiekis yra likęs kortų malkoje, kai bus vykdomas sekantis kortų padalinimas (pagrindinis lošimas ar lošimo pratęsimas). Paspaudęs mygtuką „PALIKTI / NE“, lošėjas gali pasirinkti, kokias „vaisių“ kortas pasilikti ar nepasilikti kitame „vaisių“ kortų padalinime.
2. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas.
3. Lošėjui laimėjus, automatas pasiūlo riziką. Rizika siūloma, tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimu. Jos metu reikia atspėti, kokia korta (juoda ar raudona) pasirodys automato ekrane. Spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos mygtuką „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos mygtuką „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima (laimėjimas dvigubinasi), jei ne – laimėjimo netenkama. Rizikos atsisakoma paspaudus mygtuką „PAIMTI“, o laimėjimas pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei statymas buvo 0,5 euro pagrindiniame lošime ar 0,5 euro iki 10 eurų lošimo pratęsimu) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei statymas buvo mažesnis negu 0,5 euro pagrindiniame lošime).
4. „Vaisių“ kortų rūšys bei laimingos jų kombinacijos yra nurodytos automato ekrane. Laimėjimo rezultatą lemia atsitiktinumas. Jo dydis yra paslaptinas (tokia pati „vaisių“ kortų kombinacija gali būti automato įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu).
5. Šiame lošime laimima, kai iš eilės išsidėsto nuo 3 iki 5 vienodų rūšių „vaisių“ kortų. Jei lošimo metu iškrenta nuo 3 iki 5 „vaisių“ kortų su vyšnios simboliu, laimimas „vyšnios bonusas“ („cherry bonus“) (automato ekrane, apvaliame rate ima suktis rodyklė ir jei ji atsitiktinai sustoja žalioje rato dalyje, laimimas paslaptinio dydžio laimėjimas).

## UŽDAROJI AKCINĖ BENDROVĖ „UNIGAMES“

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

1. „DAUGIABŪGNIS“ lošimo tikslas – surinkti 3 vienodų laimingų simbolių kombinacijas, už kurias suteikiami kreditai. Tiek pagrindiniame lošime, tiek ir lošimo pratęsime laimėjimo dydis priklauso nuo statymo dydžio.
2. „DAUGIABŪGNIS“ – tai 8 būgnų (3 apačioje, 5 viršuje) lošimas. Apatiniuose būgnuose lošiama 9 laimėjimo linijose ir viršutiniuose būgnuose lošiama 5 laimėjimo linijose.
3. Pagrindiniame lošime galimi du skirtingi statymai: 1 kreditas ir 10 kreditų. Mygtuko „STATYMAS“ („STAKE“) pagalba pasirenkamas statymas 1 arba 10 kreditų.
4. Pagrindinis „DAUGIABŪGNIS“ lošimas vyksta 3 būgnais, esančiais už lošimo automato apatinio stiklo. Pagrindiniame lošime lošėjui pasirinkus 1 kredito statymą, lošimas vyksta vienoje lošimo linijoje. Šioje linijoje laimėti laimėjimai bus automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį. Esant statymui 10 kreditų ir 5 aktyviom laimėjimo linijom, visų linijų laimėjimai automatiškai bus susumuojami ir laimėjimas, mygtuko „SURINKTI“ („COLLECT“) pagalba, gali būti pervestas į kreditų skaitiklį arba pervestas į „CLUB BANKO“ skaitiklį. Mygtuko „IŠMOKĖTI“ („PAYOUT“) pagalba išmokamas laimėjimas.
5. Pagrindiniame lošime esant statymui 10 kreditų ir lošėjui laimėjus, jam siūloma šį laimėjimą padvigubinti spaudžiant mygtukus „SKAIČIUS“ („HEAD“) arba „HERBAS“ („TAIL“), pervesti laimėjimą į kreditų skaitiklį arba pervesti laimėjimą į „CLUB BANKO“ skaitiklį. Kai lošėjas pasirenka laimėjimą padvigubinti ant automato apatinio ekrano paeiliui viena po kitos šviečia lemputės „galva“ ir „uodega“. Lošėjui siekiant padvigubinti laimėjimą, jis turi sustabdyti daugybės lošimą mygtukų „SKAIČIUS“ arba „HERBAS“ pagalba. Kai stabdoma su mygtuku „SKAIČIUS“, „skaičiaus“ lemputė turi likti degti, kad laimėjimas būtų padvigubintas. Jei lieka degti „herbo“ lemputė, laimėjimas tampa lygus 0. Kai stabdoma su mygtuku „HERBAS“, „herbo“ lemputė turi likti degti, kad laimėjimas būtų padvigubintas. Jei lieka degti „skaičiaus“ lemputė, laimėjimas tampa lygus 0. Jei laimėjimas tampa lygus 0, daugybės lošimas baigiasi. Daugybės lošimas vykdomas tiek kartų, kol lošėjas nuspręs pasiimti laimėjimą arba bus pasiektas maksimalus galimas laimėjimas. Padvigubinus laimėjimą lošėjas mygtuko „SURINKTI“ pagalba gali pervesti laimėtus kreditus į kreditų skaitiklį arba pervestas į „CLUB BANKO“ skaitiklį. Maksimalus galimas laimėjimas daugybės metu – 2000 kreditų. Pasiekus 2000 kreditų laimėjimą, šie kreditai automatiškai bus pervesti į kreditų skaitiklį.
6. Lošimo pratęsimas galimas tik iš „CLUB BANKO“ skaitiklio sukauptos kreditų sumos. Lošimo pratęsimas vykdomas 5 viršutiniuose automato būgnuose 9 laimėjimo linijose. Lošėjas gali lošimo pratęsimui paskirti 20, 40, 100 arba 200 kreditų. Lošimo tikslas – surinkti laimingą simbolių kombinaciją, kuri pasirodo vienoje iš 9 laimėjimo linijų. Visų aktyvių laimėjimo linijų laimėjimai bus automatiškai susumuojami ir pervedami į „CLUB BANKO“ skaitiklį. Mygtuko „SURINKTI“ pagalba kreditai iš „CLUB BANKO“ skaitiklio gali būti pervesti į kreditų skaitiklį arba lošėjas galės tęsti lošimą, kol bus pasiekta maksimali 2000 kreditų suma.  
Šiame lošime laimima, kai paeiliui išsidėsto 3, 4 arba 5 vienodi lošimo simboliai linijoje skaičiuojant iš kairės į dešinę. Lošimo metu iškritęs „juokdario“ („joker“) simbolis pakeičia bet kurį kitą simbolį, sudarant laiminčią kombinaciją.  
Priklausomai nuo statymo dydžio, lošimas vyksta sekančia tvarka:  
6.1. statymas 20: 5 būgnuose, 9 linijose, „juokdario“ simbolis atitinka bet kurį simbolį, „deimantai“ išsidėsto pagrindinėje laimėjimo linijoje.

- 6.2. statymas 40: 5 būgnuose, 9 linijose, „juokdario“ simbolis atitinka bet kurį simbolį, „deimantai“ išsidėsto pagrindinėje laimėjimo linijoje.
- 6.3. statymas 100: 5 būgnuose, 9 linijose, „juokdario“ simbolis atitinka bet kurį simbolį, „deimantai“ išsidėsto pagrindinėje laimėjimo linijoje.
- 6.4. statymas 200: 5 būgnuose, 9 linijose, „juokdario“ simbolis atitinka bet kurį simbolį, „deimantai“ išsibarsto.
7. Lošimo pratęsimė lošėjui surinkus maksimalią 2000 kreditų sumą, automatas parodo ją „CLUB BANKO“ skaitiklyje ir automatiškai perveda į kreditų skaitiklį.
8. Baigiant lošti, lošėjo sukaupti kreditai rodomi laukelyje „KREDITAI“.
9. Paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“ lošimo automatas išduos turimų kreditų skaičių atitinkantį monetų kiekį.

## UŽDAROJI AKCINĖ BENDROVĖ „UNIGAMES“

### LOŠIMO AUTOMATO „JUODASIS JUOKDARYS“(„BLACK JACK“) TAISYKLĖS

1. „JUODASIS JUOKDARYS“ lošimo tikslas – surinkti 3 vienodų laimingų simbolių kombinacijas, už kurias suteikiami kreditai. Tiek pagrindiniame lošime, tiek ir lošimo pratęsimе laimėjimo dydis priklauso nuo statymo dydžio.
2. „JUODASIS JUOKDARYS“ – tai septynių būgnų (3 apačioje, 4 viršuje) lošimas. Apatiniuose būgnuose lošiama 5 laimėjimo linijose ir viršutiniuose būgnuose lošiama 27 laimėjimo linijose.
3. Pagrindiniame lošime galimi 2 skirtingi statymai: 1 kreditas ( 1 kreditas = 0,05 euro) ir 10 kreditų (10 kreditų = 0,5 euro). Mygtuko „STATYMAS“ pagalba pasirenkamas statymas 1 arba 10 kreditų.
4. Pagrindinis „JUODASIS JUOKDARYS“ lošimas vyksta 3 būgnais, esančiais už lošimo automato apatinio stiklo. Pagrindiniame lošime lošėjui pasirinkus 1 kredito statymą, lošimas vyksta vienoje linijoje. Šioje linijoje gauti laimėjimai automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį. Esant 10 kreditų statymui ir 5 aktyvioms linijoms, visų linijų laimėjimai automatiškai susumuojami ir laimėjimas, mygtuko „PASIIMTI“ pagalba, gali būti pervestas į kreditų skaitiklį, padaugintas (dvigubai / nieko) arba pervestas į „BANKO“ kreditų skaitiklį. Mygtuko „IŠMOKĖTI“ pagalba išmokamas laimėjimas.
5. Pagrindiniame lošime esant 10 kreditų statymui ir lošėjui gavus laimėjimą, jam siūloma laimėjimą padauginti spaudžiant mygtukus „HERBAS“ arba „SKAIČIUS“ arba mygtuko „PASIIMTI“ pagalba pervesti laimėjimą į kreditų skaitiklį. Pasirinkus galimybę padauginti laimėjimą, ant automato apatinio ekrano paėiliui viena po kitos šviečia lemputės „HERBAS“ ir „SKAIČIUS“. Lošėjui siekiant padauginti laimėjimą, jis turi sustabdyti daugybos lošimą spausdamas mygtuką „HERBAS“ arba mygtuką „SKAIČIUS“. Kai stabdoma mygtuku „HERBAS“, „HERBO“ lemputė turi likti degti, kad laimėjimas būtų padaugintas. Jei lieka degti „SKAIČIUS“ lemputė, laimėjimas tampa lygus 0. Kai stabdoma mygtuku „SKAIČIUS“, „SKAIČIAUS“ lemputė turi likti degti, kad laimėjimas būtų padaugintas. Jei lieka degti „HERBO“ lemputė, laimėjimas tampa lygus 0. Jei laimėjimas tampa lygus 0, daugybos lošimas baigiasi. Daugybos lošimas vykdomas tol, kol lošėjas nuspręš pasiimti laimėjimą arba bus pasiektas maksimalus galimas laimėjimas. Padauginus laimėjimą lošėjas mygtuko „PASIIMTI“ pagalba gali pervesti laimėtus kreditus į kreditų skaitiklį arba mygtuko „STARTAS“ pagalba gali pervesti i kreditus į „BANKO“ kreditų skaitiklį. Maksimalus galimas laimėjimas daugybos metu 2000 kreditų. Pasiekus 2000 kreditų laimėjimą, šie kreditai automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį.
6. Pagrindiniame lošime lošėjas gali gauti atsitiktinius laimėjimus:
  - esant 1 kredito statymui – du „ŽETONAI“ suteiks atsitiktinį laimėjimą nuo 10 iki 100 kreditų, o esant 10 kreditų statymui - nuo 20 iki 400 kreditų;
  - esant 1 kredito statymui – trys „ŽETONAI“ suteiks atsitiktinį laimėjimą nuo 20 iki 200 kreditų, o esant 10 kreditų statymui – nuo 40 iki 1000 kreditų. Didžiausias laimėjimas pagrindiniame lošime yra 2000 kreditų.
7. Lošimo pratęsimas vykdomas 3 viršutiniuose automato būgnuose 27 laimėjimo linijose, iš „BANKO“ kreditų skaitiklyje sukauptų kreditų. Lošimo pratęsimе galima paskirti 20, 40, 100 arba 200 kreditų. Lošimo tikslas – surinkti laimingas simbolių kombinacijas, už kurias suteikiami kreditai. Visų aktyvių laimėjimų linijų laimėjimai automatiškai sumuojami ir pervedami į „BANKO“ kreditų skaitiklį. „BANKO“ kreditų skaitiklyje esančius kreditus lošėjas, bet kuriuo metu mygtuko „PASIIMTI“ pagalba gali pervesti į kreditų skaitiklį ir grįžti į pagrindinį lošimą

arba gali tęsti lošimą pratęsimą, kol bus pasiektas didžiausias lošimo pratęsimo laimėjimas, kuris yra 2000 kreditų. Pasiekus šią sumą, kreditai automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį.

8. Visuose 3 viršutiniuose laimėjimo būgnuose atsisukus „21“ simboliui, lošimo automatas leis žaisti papildomą „21“ žaidimą. Šio žaidimo metu suksis papildomas ketvirtas viršutinis - „JUODOJO JUOKDARIO“ būgnas su jame išdėstytais kortų simboliais. Mygtukas „START“ pradeda sukti „JUODOJO JUOKDARIO“ būgną. Žaidimo eigoje besisukantis „JUODOJO JUOKDARIO“ būgnas išsuka tam tikrą kortą su atitinkama kortos verte. Tokiu pat būdu išsukamos kortos su atitinkamomis vertėmis. Kortų vertės sumuojamos lošimo automato ekrane. Mygtukas „PASIIMTI“ sustabdo kortų rinkimąsi. Žaidimo tikslas – surinkti kortų vertės dydį lygų 21. Papildomo prizo vertė priklauso nuo surinktos kortų vertės sumos. Papildomas žaidimas baigiasi, kai surenkama kortų vertės suma lygi 21 arba surinktų kortų vertės suma viršija 21. Kiekviena korta turi savo vertę:

- 8.1. 17 kortų vertės suma atitiks trijų „Vyšnių“ laimėjimą;
- 8.2. 18 kortų vertės suma atitiks trijų „Apelsinų“ laimėjimą;
- 8.3. 19 kortų vertės suma atitiks trijų „Kriaušių“ laimėjimą;
- 8.4. 20 kortų vertės suma atitiks trijų „Arbūzų“ laimėjimą;
- 8.5. 21 kortų vertės suma atitiks trijų „7“ laimėjimą.

Jei bendra surinkta kortų vertės suma yra mažesnė nei 17 – lošimo automatas leis pasirinkti dar vieną kortą.

9. Tiek pagrindiniame, tiek papildomame lošime lošėjui surinkus maksimalų 2000 kreditų skaičių, automatas parodo jį „BANKO“ kreditų skaitiklyje ir automatiškai perveda į kreditų skaitiklį. Paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“ lošimo automatas išduos turimų kreditų skaičių atitinkantį monetų kiekį.

\* Kortų vertė pateikiama lentelėje

KORTA	KORTOS VERTĖ
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10
Valetas	10
Karalienė	10
Karalius	10
Tūzas	1 arba 11

**UŽDAROJI AKCINĖ BENDROVĖ „UNIGAMES“**

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

1. „KAZINO 2000“ lošimo tikslas – surinkti simbolių derinį, už kurį būtų išmokamas laimėjimas.
2. Lošimas vykdomas sukantis trims būgnams, penkiose laimėjimo linijose.
3. Pagrindiniame lošime lošiama šešiais skirtingo dydžio statymais: po 1, 2, 4, 6, 8, 10 kreditų.
4. Lošiant statymu – 1 ar 2 kreditais aktyvi viena vidurinioji būgnų linija, 4 kreditais aktyvios dvi linijos, 6 kreditais aktyvios trys linijos, 8 kreditais aktyvios keturios linijos, 10 kreditų aktyvios penkios linijos.
5. Lošėjas laimi, kai išsisukęs ant būgnų pavaizduotas simbolių derinys, sutampa su laimėjimų lentelėje pavaizduotu simbolių deriniu.
6. Lošiant statymu 1 kreditas visi laimėjimai padalijami iš dviejų, kadangi visi kiti statymai yra lyginis kreditų skaičius, o laimėjimų lentelė pritaikyta jiems.
7. Pagrindiniame lošime, kiekvieną laimėjimą ar jo dalį, galima rizikuoti padvigubinti paspaudus mygtuką „SKAIČIUS“ arba „HERBAS“. Atspėjus, laimėjimas ar jo dalis padvigubinamas, o neatspėjus – prarandamas.
8. Pagrindiniame lošime statant po 10 kreditų, laimėjimą, paspaudus mygtuką „STARTAS“, galima pervesti į laukelį „SUPER BANKAS“ ir pratęsti lošimą papildomu - priziniu lošimu. Papildomo - prizinio lošimo metu, išsisukus 3 simboliams „joker“ („juokdarys“) galima laimėti aukščiausią laimėjimą 2000 kreditų.
9. Baigiant lošti, lošėjo sukaupti kreditai rodomi laukelyje „KREDITAI“.
10. Paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“ lošimo automatas išduos turimų kreditų skaičių atitinkantį monetų kiekį.



**UŽDAROJI AKCINĖ BENDROVĖ „UNIGAMES“**

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

**„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.

Šis lošimas yra analogiškas „JOLLY JOKER“ („Linksmasis juokdarys“) lošimui (žiūrėti į reglamento 2 priedą).

**UŽDAROJI AKCINĖ BENDROVĖ „UNIGAMES“**

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

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

Šis lošimas yra analogiškas „Big catch“ („Stambus laimikis“) lošimui (žiūrėti reglamento 14 priedą) tik skiriasi viršutiniame būgne esantys simboliai. Visi galimi laimėjimai, simboliai ir jų kombinacijos nurodytos automato ekrane.

## UŽDAROJI AKCINĖ BENDROVĖ „UNIGAMES“

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

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

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

3. Pagrindiniame lošime išsidėsčius laimingai lošimo simbolių kombinacijai, laimėjimų ekrane rodoma laimėta kreditų suma ir siūloma rizika (žiūrėti reglamento 3.14. punktą), kuri atliekama spaudžiant klavišą „MAX STATYMAS/RIZIKA“. Rizikos atsisakoma paspaudus klavišą „PAIMTI“, o laimėti kreditai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Lošėjui neatspėjus, rizikoje dalyvavę kreditai prarandami ir rizika baigiama. Laimėjus riziką, laimėtus kreditus galima pervesti į banko skaitiklį „BANKAS“ ir lošti lošimo pratęsimą (žiūrėti reglamento 3.11. punktą). Rizika baigiama, kai pasiekiamas didžiausias galimas laimėjimas – 2000 kreditų, o laimėti kreditai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

4. Pagrindiniame lošime galimi 3 (trys) skirtingi statymai: 1 (vieno) kredito (1 kreditas = 0,05 euro), 5 (penkių) kreditų (5 kreditai = 0,25 euro), ir 10 (dešimties) kreditų (10 kreditų = 0,5 euro). Klavišo „STATYMAS“ arba „MAX STATYMAS/ RIZIKA“ pagalba pasirenkamas 1 (vieno), 5 (penkių), arba 10 (dešimties) kreditų statymas.

5. Pagrindiniame lošime lošėjui pasirinkus 1 (vieno) kredito statymą, lošimas vyksta vienoje lošimo linijoje, o maksimalus galimas laimėjimas yra 200 kreditų. Šioje linijoje gauti laimėjimai bus automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Esant 5 (penkių) arba 10 (dešimties) kreditų statymui ir 5 (penkioms) aktyvioms laimėjimo linijoms, visų linijų laimėjimai automatiškai bus susumuojami.

6. Jeigu lošimo simbolių kombinacija yra laiminga, o statymo suma buvo mažesnė, kaip 0,5 eurų, laimėjimas yra pervedamas į automato ekrane esantį kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Jei statymo suma yra mažesnė negu 0,5 eurų, lošimo pratęsimas nesiūlomas. Laimėjimas išmokamas paspaudus klavišą „IŠMOKĖTI“.

7. Jeigu lošimo simbolių kombinacija yra laiminga, o statymo suma buvo 0,5 euro, laimėjimas yra pervedamas į automato ekrane esantį banko skaitiklį „BANKAS“, kuris skirtas laimėtiems kreditams apskaityti lošimo pratęsime bei pasiūlomas lošimo pratęsimas. Lošimo pratęsimas vykdomas trijuose viršutiniuose automato būgnuose 5 (penkiose) laimėjimo linijose iš banko skaitiklyje sukauptos kreditų sumos. Lošėjas gali lošimo pratęsime paskirti 20 (dvidešimt), 40 (keturiasdešimt), 100 (vieną šimtą) arba 200 (du šimtus) kreditų. Visų aktyvių laimėjimo linijų laimėjimai bus automatiškai susumuojami ir pervedami į banko skaitiklį „BANKAS“, o paspaudus klavišą „PAIMTI“, kreditai iš banko skaitiklio „BANKAS“ pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ ir toliau lošėjas gali lošti pagrindinį lošimą arba tęsti lošimo pratęsimą kol bus pasiekta didžiausia 2000 (dviejų tūkstančių) kreditų suma. Ši suma automatiškai bus pervedama į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

8. Lošimo pratęsime esant 100 (vieno šimto) kreditų paskyrimui simbolis „JACK POT“ tinka prie visų simbolių ir suteiks atsitiktinio dydžio laimėjimą, išskyrus „Būgnų karaliaus“ („Reel King“) lošimą. Lošimo pratęsime esant 200 (dviejų šimtų) kreditų paskyrimui, „Būgnų karaliaus“ („Reel King“) lošimas

yra laimimas dvidešimt septyniose linijose, kuris gali suteikti atsitiktinį nuo 1 iki 2000 kreditų dydžio laimėjimą.

9. Lošimo pratęsimе vienoje iš penkių linijų atsisukę trys „Būgnų karaliaus“ („Reel King“) simboliai suteiks papildomą „Būgnų Karaliaus“ („Reel King“) lošimą. „Būgnų karaliaus“ („Reel King“) lošimo laimėjimai yra atsitiktiniai, o jų dydžiai rodomi atskiroje laimėjimų lentelėje, atvaizduotoje viršutiniame ekrane. „Būgnų karaliaus“ („Reel King“) lošimas tęsis tol, kol ekrane suksis 3 (trys) būgnai su septyneto simboliu. „Būgnų karaliaus“ („Reel King“) lošimas baigimas, būgnuose atsisukus 2 (dviem) arba 1 (vienam) septyneto simboliui, o taip pat pasiekus didžiausią 2000 (dvių tūkstančių) kreditų laimėjimą, kuris automatiškai yra pervedamas į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

10. Lošėjas gali lošimo pratęsimą bet kuriuo metu nutraukti, paspaudęs klavišą „PAIMTI/BANKAS“. Tokiu atveju banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai, bus pervesti į kreditų skaitiklį „KREDITAS“.

11. Tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimе lošėjui surinkus didžiausią 2000 (dvių tūkstančių) kreditų sumą, automatas parodo jį „BANKO“ skaitiklyje ir automatiškai pveda ją į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“ lošimo automatas išduos turimų kreditų skaičių atitinkantį monetų kiekį.

## UŽDAROJI AKCINĖ BENDROVĖ „UNIGAMES“

### LOŠIMO AUTOMATO LOŠIMO „PAŠĖLĖ VAISIAI“ („CRAZY FRUITS“) TAISYKLĖS

1. „CRAZY FRUITS“ („Pašėlė vaisiai“) – tai 6 (šešių) būgnų lošimas, kurio tikslas – išsukti simbolių derinį, už kurį suteikiamas laimėjimų lentelėse nustatytas laimėjimas. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Pagrindinis lošimas lošiamas apatiniame ekrane esančiais būgnais bei 1 (viena) laimėjimo linija, o pratęsimas – viršutiniame ir 5 (penkiomis) linijomis.
2. Pagrindiniame lošime galimi 3 (trys) skirtingi statymai: 1 (vieno), 5 (penkių) ir 10 (dešimt) kreditų. Klavišu „STATYMAS“ pasirenkamas statymas 1 (vienas), 5 (penki) arba 10 (dešimt) kreditų, o klavišu „MAX STATYMAS – 10 (dešimt) kreditų statymas.
3. Pagrindinis lošimas pradedamas spaudžiant klavišą „STARTAS/ PRADĖTI PASUKIMUS“. Jei lošėjas pasirinko 1 (vieno) kredito statymą, tai savo laimėjimą jis gali pervesti į kreditų skaitiklį „Kreditai“, spausdamas klavišą „PAIMTI“, arba pasirinkti riziką, spausdamas vieną iš klavišų „HERBAS“ arba „SKAIČIUS“. Pasirinkus riziką, automato apatiniame ekrane paeiliui vienas po kito šviečia simboliai „Herbas“ ir „Skaičius“. Lošėjas turi atspėti, koks simbolis iškris, ir savo pasirinkimą užfiksuoti spausdamas atitinkamai „HERBO“ arba „SKAIČIAUS“ klavišus. Jei spėjimas neteisingas, lošimo automato ekrane pavaizduojama „X0“, lošėjas netenka savo laimėjimo bei grįžtama prie pagrindinio lošimo. Jei spėjimas sėkmingas, lošimo ekrane atvaizduojama „X2“, ir prieš tai laimėta lošėjo suma padvigubėja. Rizikos lošimas gali būti tęsiamas, iki lošėjas nusprendžia rizikos lošimą pabaigti, paspausdamas klavišą „PAIMTI“, arba rizikos lošime laimi didžiausią galimą laimėjimą – 200 (du šimtus) kartų didesnę kreditų kiekį nei jo pasirinktas pradinis statymas.
4. Jei lošėjas pasirinko 5 (penkių) arba 10 (dešimties) kreditų statymą, tai savo laimėjimą jis taip pat gali pervesti į kreditų skaitiklį „Kreditai“ arba pasirinkti riziką (aukščiau aprašyta tvarka), arba pervesti laimėjimą į skaitiklį „Bankas“ ir lošti lošimo pratęsimą (žr. aprašymą žemiau). Taip pat lošiant 5 (penkių) arba 10 (dešimties) kreditų statymu ir nesurinkus laimėjimui reikalingo simbolių derinio, lošėjui atsitiktine tvarka gali būti suteikti 3 papildomi pasukimai, kurių metu lošimo automato būgnai pasuks vieną ar kelis simbolius aukštyn arba žemyn, kad laimėjimo linijoje susidarytų laiminga simbolių kombinacija. Už šiuos pasukimus kreditai nėra atskaitomi. Norėdamas pradėti būgnų pasukimą, lošėjas turi paspausti klavišą „STARTAS/ PRADĖTI PASUKIMUS“.
5. Jei pagrindinio lošimo metu laimėjimo linijoje (kai statymas 1 (vienas) kreditas) arba bet kur ekrane (kai statymas 5 (penki) arba 10 (dešimt) kreditų) iškrenta 3 (trys) „Fruit Shot („Vaisių šūvio“) simboliai, lošėjui atsitiktine tvarka išrenkamas laimėjimas iš laimėjimų lentelės (t. y., lošimo būgnai pradeda sukintis įvairiomis pusėmis ir sustoja tokiu būdu, kad sudarytų laimingą kombinaciją).
6. Lošimo pratęsimas vyksta iš į skaitiklį „Bankas“ pervestų ar jame sukauptų kreditų. Lošimo pratęsime galima paskirti 10 (dešimt), 20 (dvidešimt), 40 (keturiasdešimt), 100 (šimtą) ir 200 (du šimtus) kreditų. Laimėjimai, parodyti laimėjimų lentelėse, yra paslaptingi – lentelėse nurodoma, už kokius simbolius bus skiriami kreditai, tačiau konkretų laimėtų kreditų kiekį lemia atsitiktinumas (tokių pačių simbolių kombinacija gali būti įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu). Visi laimėjimai automatiškai sumuojami ir pervedami į skaitiklį „Bankas“. „Bankas“ skaitiklyje esančius kreditus lošėjas, bet kuriuo metu gali pervesti į skaitiklį „Kreditai“ ir pradėti pagrindinį lošimą. Didžiausias lošimo pratęsimo laimėjimas yra 2000 (du tūkstančiai) kreditų. Pasiekus šią sumą, kreditai automatiškai pervedami į skaitiklį „Kreditai“.
7. Jei lošiama 10 (dešimties) ar 20 (dvidešimties) kreditų statymu, lošėjas išlošia laimėjimus, nurodytus mėlynoje laimėjimų lentelėje, o jei lošiama 40 (keturiasdešimties), 100 (šimto) ar 200 (dviejų šimtų)

kreditų statymu – išlošiami raudonoje laimėjimų lentelėje nurodyti laimėjimai (kai statymas 200 (du) šimtai kreditų – laimėjimai yra dvigubinami).

8. Lošimo pratęsimo metu lošėjas gali išlošti papildomą „Crazy Streak“ („Pašėlusio kritimo“) laimėjimą. Tam jis turi surinkti 3 „Rakto“ simbolius bet kurioje laimėjimo linijoje (kai statymas 10 (dešimt) kreditų) arba bet kurioje būgnų pozicijoje (kai statymas 20 (dvidešimt) ar 40 (keturiasdešimt) kreditų). Jei lošėjo statymas 100 (šimto) ar 200 (dviejų šimtų) kreditų, aktyvuojamas „Key Fill“ („Rakto užpildymo“) bonusas, kuriam esant kiekvienas lošėjui iškritęs „Rakto“ simbolis uždega virš būgno, kuriame iškrito simbolis, esančią „Rakto“ lemputę. Užsidegus visoms 3 lemputėms, lošėjas laimi papildomą „Crazy Streak“ („Pašėlusio kritimo“) laimėjimą. Papildomo „Crazy Streak“ („Pašėlusio kritimo“) laimėjimo metu būgnai sukasi atsitiktinį kartų skaičių ir kiekvieno sukimosi metu 1 (pirmoje) laimėjimo linijoje iškritę simboliai eilės tvarka iš kairės į dešinę po vieną yra pažymimi laimėjimo lentelėje. Tai tęsiasi tol, kol surenkama bent viena laiminga simbolių kombinacija, už kurią skiriamas laimėjimas.

9. Tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsime laimėjus 2000 (du tūkstančius) kreditų, kreditai automatiškai pervedami į skaitiklį „Kreditai“. Paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“ lošimo automatas išduos turimų kreditų skaičių atitinkantį monetų kiekį.

## UŽDAROJI AKCINĖ BENDROVĖ „UNIGAMES“

### LOŠIMO AUTOMATO „PASLAPTINGIEJI LOŠIMAI IV“ („MAGIC GAMES IV“) TAISYKLĖS

1. Automatas „PASLAPTINGIEJI LOŠIMAI IV“ valdomas spaudžiant jo mygtukus arba atitinkamą, prisilietimui jautraus ekrano vietą.
2. Lošimo automata „PASLAPTINGIEJI LOŠIMAI IV“ („MAGIC GAMES IV“), sudaro 23 skirtingi lošimai: „VISADA KARŠTAS“ („ALWAYS HOT“), „BE GALO KARŠTAS“ („ULTRA HOT“), „YPATINGAI KARŠTAS“ („SUPRA HOT“), „81 STEBUKLINGA LINIJA“ („MAGIC 81 LINES“), „DEGINANTIS KARŠTIS“ („SIZZLING HOT“), „DELFINO PERLAS“ („DOLPHIN'S PEARL“), „KARALIŠKOSIOS AKADEMIJOS KNYGA“ („BOOK OF RA“), „PUIKUSIS JUOKDARYS“ („MEGA JOKER“), „27 STEBUKLINGOS LINIJOS“ („MAGIC 27 LINES“), „AMERIKIETIŠKAS POKERIS II“ („AMERICAN POKER II“), „ROJAUS VAISIAI“ („FRUITS OF PARADISE“), „VAISIAI IR KARALIAI“ („FRUITS N' ROYALS“), „TIK LOBIS“ („JUST JEWELS“), „VANDENYNŲ VALDOVAS“ („LORD OF THE OCEAN“), „DAUGYBĖ VAISIŲ 20“ („PLENTY OF FRUIT 20“), „DAUGYBĖ VAISIŲ 40“ („PLENTY OF FRUIT 40“), „ŠIRDŽIŲ DAMA“ („QUEEN OF HEARTS“), „RIAUMOJANTYS KETURIASDEŠIMTIEJI“ („ROARING FORTIES“), „RULETĖ PRO“ („ROULETTE PRO“), „KARŠTAS 6“ („SIZZLING 6“), „DEGINANTIS AUKSAS“ („SIZZLING GOLD“), „DEGINANTIS KARŠTIS II“ („SIZZLING HOT II“), „PINIGŲ ŽAIDIMAS“ („THE MONEY GAME“).
3. Lošimų „VISADA KARŠTAS“ („ALWAYS HOT“), „BE GALO KARŠTAS“ („ULTRA HOT“), „YPATINGAI KARŠTAS“ („SUPRA HOT“), „81 STEBUKLINGA LINIJA“ („MAGIC 81 LINES“), „DEGINANTIS KARŠTIS“ („SIZZLING HOT“), „DELFINO PERLAS“ („DOLPHIN'S PEARL“), „KARALIŠKOSIOS AKADEMIJOS KNYGA“ („BOOK OF RA“), „PUIKUSIS JUOKDARYS“ („MEGA JOKER“), „27 STEBUKLINGOS LINIJOS“ („MAGIC 27 LINES“), „AMERIKIETIŠKAS POKERIS II“ („AMERICAN POKER II“) taisyklės yra pateiktos Lošimų organizavimo reglamento 15 priede (LOŠIMO AUTOMATO „PASLAPTINGIEJI LOŠIMAI III“ („MAGIC GAMES III“) TAISYKLĖS).
4. Lošimo metu lošėjas gali papildyti turimų kreditų kiekį, prijungdamas laimėtą kreditų kiekį prie sukauptų kreditų paspaudęs mygtuką „IŠMOKĖTI“ ir jie parodomi laukelyje „KREDITAI“. Lošėjo kreditų suma bet kuriuo metu gali būti papildyta, įmetant atitinkamo nominalo monetas į lošimo automata.
5. Sukaupus norimą kreditų sumą automato kreditų ekrane „KREDITAS“, lošėjas turi pasirinkti statymo dydį. Statymo dydis automata pasirenkamas paspaudus mygtuką „STATYTI“. Statymo dydis rodomas automata statymo dydžio ekrane „STATYMAS“.
6. Lošimas pradamas paspaudus mygtuką „STARTAS“. Automatas pradeda pagrindinį lošimą.
7. 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 pradamas iš naujo. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių kombinacija laiminga, automatas laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“ parodo laimėtą kreditų sumą:
  - 7.1. Jei statymo suma buvo 0,5 euro laimėjimas yra pervedamas į automato ekrane esantį banko skaitiklį "BANKAS", kuris skirtas laimėtiems kreditams apskaityti lošimo pratęsime bei pasiūlomas lošimo pratęsimas. Šiame skaitiklyje apskaitytus kreditus lošėjas gali bet kuriuo

momentu pervesti į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ paspaudęs ekrano laukelį „BANKAS“ arba mygtuką „IŠMOKĖTI“. Tokiu atveju pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Norėdamas dalyvauti lošimo pratęsimu, lošėjas turi būti laimėjęs pagrindiniame lošime ir turėti kreditų banko skaitiklyje „BANKAS“. Kad pradėti lošimo pratęsimą, reikia pasirinkti paskiriamų kreditų dydį. Šis dydis automata pasirenkamas paspaudus mygtuką „STATYTI“. Lošimo pratęsimu paskirtų kreditų dydis rodomas automato ekrane „STATYMAS“. Pasirinkus paskiriamų kreditų sumą, lošėjas turi paspausti mygtuką „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 perveda į banko skaitiklį „BANKAS“ susumuodamas jame buvusius, jei tokių buvo ir laimėtus kreditus. Jei banko skaitiklio „BANKAS“ kreditų suma pasiekia maksimalius 2000 kreditus, lošimo pratęsimas automatiškai yra užbaigiamas, o banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Jei išsidėsciusių lošimo simbolių kombinacija nėra laiminga, lošimo pratęsimas tęsiamas tokia pat tvarka kaip ir pradedamas, kol banko skaitiklyje „BANKAS“ yra kreditų. Jei banko skaitiklyje „BANKAS“ kreditų nebelieka, lošimo pratęsimas automatiškai baigiasi. Lošėjas gali lošimo pratęsimą bet kuriuo metu nutraukti, paspaudęs ekrano laukelį „BANKAS“ arba mygtuką „IŠMOKĖTI“. Tokiu atveju banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai, automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Lošimo pratęsimu galioja tokios pat lošimo taisyklės kaip ir pagrindiniame lošime.

7.2. Jei statymo suma buvo mažesnė nei 0,5 euro, visi laimėjimai automatiškai yra pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ ir pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Lošimo pratęsimas nesiūlomas.

8. Jei lošėjas nori pasirinkti kitą lošimą, jis turi paspausti mygtuką „RINKTIS ŽAIDIMĄ“. Tokiu atveju automatas pereina į lošimo pasirinkimo režimą. Automato banko skaitiklyje „BANKAS“ esantys kreditai automatiškai pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“. Pasirinkęs kitą lošimą, lošėjas pradeda naujo lošimo pagrindinį lošimą.
9. Baigiant lošti, lošėjo sukaupti kreditai rodomi laukelyje „KREDITAI“.
10. Laimėjimas išmokamas paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“.

11. Lošimo automato „PASLAPTINGIEJI LOŠIMAI IV“ („MAGIC GAMES IV“) lošimų taisyklės:

11.1. „ROJAUS VAISIAI“ („FRUITS OF PARADISE“)

1. Lošimas lošiamas 5 būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai.
2. Lošimo rezultatas apskaitomas 10 linijų.
3. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas, lošimo pratęsimas ir rizika.
4. 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 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.
5. Šiame lošime laimima, kai paeiliui išsidėsto nuo 3 iki 5 vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę (netaikoma „Vynšnios“ („Cherry“) lošimo simboliui, kuris gali



būti ir išsibarstęs). Lošimo metu iškritęs „Rojaus vaisių“ („Fruits of Paradise“) lošimo simbolis atstoja bet kurią kitą lošimo simbolių, išskyrus „Klaustuko“ („Question mark“) lošimo simbolių. Lošimo metu 1 būgne iškritus „Klaustuko“ („Question mark“) lošimo simboliui, laimimas „Plintančių vaisių bonusas“ („Fruit Fusion Bonus“), ir lošimo automatas atsitiktinai išrenka vieną lošimo simbolių, kuris išsiskleidžia per 1, 2 ir 3 būgnus bei juose išlieka kito būgnų sukimo metu.

#### 11.2. „VAISIAI IR KARALIAI“ („FRUITS N' ROYALS“)

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

#### 11.3. „TIK LOBIS“ („JUST JEWELS“)

1. Lošimas lošiamas 5 būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai.
2. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 linijose.
3. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas, lošimo pratęsimas ir rizika.
4. Lošėjui laimėjus automatas, tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimе siūlo riziką. Jos metu reikia atspėti, kokia korta (juoda ar raudona) pasirodys automato ekrane. Spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima, jei ne – laimėjimo netenkama. Rizikos atsisakoma paspaudus klavišą „PAIMTI“, o laimėjimas pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei statymas buvo 0,5 euro pagrindiniame lošime ar nuo 0,5 iki 10 eurų lošimo pratęsimе) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei statymas buvo mažesnis negu 0,5 euro pagrindiniame lošime). 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.
5. Šiame lošime laimima, kai linijoje gretutinėse pozicijose išsidėsto nuo 3 iki 5 vienodų lošimo simbolių.

#### 11.4. „VANDENYNO VALDOVAS“ („LORD OF THE OCEAN“)

1. Lošimas lošiamas 5 būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai.
2. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 - iose linijose.
3. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas, lošimo pratęsimas ir rizika.

4. Lošėjui laimėjus, automatas tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimе siūlo riziką. Jos metu reikia atspėti, kokia korta (juoda ar raudona) pasirodys automato ekrane. Spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima, jei ne – laimėjimo netenkama. Rizikos atsisakoma paspaudus klavišą „PAIMTI“, o laimėjimas pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei statymas buvo 0,5 euro pagrindiniame lošime ar nuo 0,5 iki 10 eurų lošimo pratęsimе) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei statymas buvo mažesnis negu 0,5 euro pagrindiniame lošime). 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.
5. Šiame lošime 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 jiems prasidedant lošimo automatas išrenka simbolį, kuris bus „Specialiuoju besiplečiančiu“ („Special Expanding“) simboliu lošimo pratęsimе, ir kaskart iškritęs išplis per visą būgną bei pakeis simbolius į save vienam sukimui.

#### 11.5. „DAUGYBĖ VAISIŲ 20“ („PLENTY OF FRUIT 20“)

1. Lošimas lošiamas 5 būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai.
2. Lošimo rezultatas apskaitomas 20 linijų.
3. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas, lošimo pratęsimas ir rizika.
4. Lošėjui laimėjus, automatas tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimе siūlo riziką. Jos metu reikia atspėti, kokia korta (juoda ar raudona) pasirodys automato ekrane. Spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima, jei ne – laimėjimo netenkama. Rizikos atsisakoma paspaudus klavišą „PAIMTI“, o laimėjimas pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei statymas buvo 0,5 euro pagrindiniame lošime ar nuo 0,5 iki 10 eurų lošimo pratęsimе) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei statymas buvo mažesnis negu 0,5 euro pagrindiniame lošime). 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.
5. Šiame lošime laimima, kai paeiliui išsidėsto nuo 3 iki 5 vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę (netaikoma „Žvaigždės“ („Star“) lošimo simboliui, kuris gali būti ir išsibarstęs). Lošimo metu iškritęs „Septyneto“ („Seven“) lošimo simbolis atstoja bet kurį kitą lošimo simbolį, išskyrus „Žvaigždės“ („Star“) lošimo simbolį.

11.6. „DAUGYBĖ VAISIŲ 40“ („PLENTY OF FRUIT 40“) lošimo principas ir taisyklės yra tokios pat kaip „DAUGYBĖ VAISIŲ 20“ („PLENTY OF FRUIT 20“) lošimo, išskyrus grafinį atvaizdavimą ir tai, kad lošimo rezultatas apskaitomas 40 linijų.

#### 11.7. „ŠIRDŽIŲ DAMA“ („QUEEN OF HEARTS“)

1. Lošimas lošiamas 5 būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai.
2. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 linijose.
3. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas, lošimo pratęsimas ir rizika.

4. Lošėjui laimėjus, automatas tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimе siūlo riziką. Jos metu reikia atspėti, kokia korta (juoda ar raudona) pasirodys automato ekrane. Spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima, jei ne – laimėjimo netenkama. Rizikos atsisakoma paspaudus klavišą „PAIMTI“, o laimėjimas pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei statymas buvo 0,5 euro pagrindiniame lošime ar nuo 0,5 iki 10 eurų lošimo pratęsimе) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei statymas buvo mažesnis negu 0,5 euro pagrindiniame lošime). 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.
5. Šiame lošime laimima, kai paeiliui išsidėsto nuo 2 iki 5 vienodų lošimo simbolių linijoje (arba nuo 1 iki 5 „Širdies“ lošimo simbolių linijoje), skaičiuojant iš kairės į dešinę (netaikoma „Širdžių damos“ („Queen of Hearts“) lošimo simboliui, kuris gali būti ir išsibarstęs). Lošimo metu iškritęs „Širdies“ („Heart“) lošimo simbolis atstoja bet kurį kitą lošimo simbolį, išskyrus „Širdžių damos“ („Queen of Hearts“) lošimo simbolį. Jei lošimo metu ekrane išsidėsto 3, 4 ar 5 „Širdžių damos“ („Queen of Hearts“) lošimo simboliai, lošėjas laimi 8, 15 arba 20 papildomų lošimo pratęsimų („prizinių lošimų“), kurių lošimo metu lošėjo sukaupti kreditai nėra atskaitomi ir po kiekvieno būgnų pasukimo iškritę lošimo simboliai atsitiktine tvarka gali būti pakeičiami į „Širdies“ („Heart“) lošimo simbolį.

#### 11.8. „RIAUMOJANTYS KETURIASDEŠIMTIEJI“ („ROARING FORTIES“)

1. Lošimas lošiamas 5 būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai.
2. Lošimo rezultatas apskaitomas 40 linijų.
3. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas, lošimo pratęsimas ir rizika.
4. Lošėjui laimėjus, automatas tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimе siūlo riziką. Jos metu reikia atspėti, kokia korta (juoda ar raudona) pasirodys automato ekrane. Spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima, jei ne – laimėjimo netenkama. Rizikos atsisakoma paspaudus klavišą „PAIMTI“, o laimėjimas pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei statymas buvo 0,5 euro pagrindiniame lošime ar nuo 0,5 iki 10 eurų lošimo pratęsimе) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei statymas buvo mažesnis negu 0,5 euro pagrindiniame lošime). 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.
5. Šiame lošime laimima, kai paeiliui išsidėsto nuo 2 iki 5 vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę (netaikoma „Žvaigždės“ („Star“) lošimo simboliui, kuris gali būti ir išsibarstęs). Lošimo metu iškritęs „Laukinis“ („Wild“) lošimo simbolis atstoja bet kurį kitą lošimo simbolį, išskyrus „Žvaigždės“ („Star“) lošimo simbolį.

#### 11.9. „RULETĖ PRO“ („ROULETTE PRO“)

1. 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.
2. Lošimo aprašymas, laimingos skaičių kombinacijos bei laimėjimų dydžiai yra nurodytos automato ekrane. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. 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.

3. Lošėjui ekrane pasirodo ruletės laukas. Visi laimėjimai, kurie yra susiję su iškritusiu skaičiumi yra parodomi lošimo automato laimėjimų skaitiklyje „LAIMĖJIMAS“. 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).

#### 11.10. „KARŠTAS 6“ („SIZZLING 6“)

1. Lošimas lošiamas 6 būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai.
2. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 linijose.
3. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas, lošimo pratęsimas ir rizika.
4. Lošėjui laimėjus, automatas tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsimе siūlo riziką. Jos metu reikia atspėti, kokia korta (juoda ar raudona) pasirodys automato ekrane. Spėjant reikia paspausti raudonos arba juodos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“. Jei paspaudus raudonos spalvos klavišą „RIZIKUOTI“ automato ekrane pasirodo raudona korta – laimima, jei ne – laimėjimo netenkama. Rizikos atsisakoma paspaudus klavišą „PAIMTI“, o laimėjimas pervedamas į skaitiklį „BANKAS“ (jei statymas buvo 0,5 euro pagrindiniame lošime ar nuo 0,5 iki 10 eurų lošimo pratęsimе) arba į skaitiklį „KREDITAS“ (jei statymas buvo mažesnis negu 0,5 euro pagrindiniame lošime). 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.
5. Šiame lošime laimima, kai paeiliui išsidėsto nuo 3 iki 5 vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę (netaikoma „Žvaigždės“ („Star“) lošimo simboliui, kuris gali būti ir išsibarstęs). Lošimo metu iškritęs „Juokdario“ („Joker“) lošimo simbolis atstoja bet kurią 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.

#### 11.11. „DEGINANTIS AUKSAS“ („SIZZLING GOLD“)

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

5. Šiame lošime laimima, kai paeiliui išsidėsto nuo 2 iki 5 vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę (netaikoma „Žvaigždės“ („Star“) lošimo simboliui, kuris gali būti ir išsibarstęs, taip pat „Septyneto“ („Seven“) lošimo simboliams, kurie, kad suteiktų laimėjimą, gali išsidėstyti bet kur linijoje gretutinėse pozicijose).

11.12. „DEGINANTIS KARŠTIS II“ („SIZZLING HOT II“) - lošimo principas ir taisyklės yra tokios pat kaip „Sizzling Hot“ („Deginantis karštis“) lošimo, išskyrus grafinį lošimo atvaizdavimą.

11.13. „PINIGŲ ŽAIDIMAS“ („THE MONEY GAME“)

1. Lošimas lošiamas 5 būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai.
2. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 linijose.
3. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas, lošimo pratęsimas ir rizika.
4. Lošėjui laimėjus, automatas, tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratėsimu 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 pratėsimu) 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.
5. Šiame lošime 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“) lošimo simbolis atstoja bet kurį kitą lošimo simbolį, išskyrus „Dolerių“ („Dollars“) lošimo simbolį. Jei lošimo metu ekrane išsidėsto 3, 4 ar 5 „Dolerių“ („Dollars“) lošimo simboliai, lošėjas laimi 15 papildomų lošimo pratėsimų („prizinių lošimų“), kurių lošimo metu lošėjo sukaupti kreditai nėra atskaitomi.