

UAB „NEŠĖ“
Lošimo automatų salonų
„Nesė Slots“

**LOŠIMŲ ORGANIZAVIMO
REGLAMENTAS**

Klaipėda
2021 m.

1. PAGRINDINĖS SĄVOKOS

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.

Lošimo automatą (toliau - automatą) – elektroninis prietaisas, sukurtas ir pagamintas lošimo tikslais, jį naudojant atsitiktinai laimimi arba pralaimimi pinigai.

B kategorijos automatą – riboto laimėjimo automatą, kuriame vienkartinis didžiausias laimėjimas neviršija 100,00 Eur, didžiausia statoma suma – 0,50 Eur, vieno lošimo trukmė ne trumpesnė kaip 3 sekundės.

Automato lošimas – baigtinis vienas automato veikimo ciklas, kurio pradžia yra automato įjungimas lošti (paspaudus klavišą), o pabaiga – lošimo rezultato pateikimas.

Lošėjas – fizinis asmuo dalyvaujantis lošimuose.

Statymas – lošėjo pasirinkta pinigų suma nuo 0,05 Eur iki 0,50 Eur, prieš pradėdant kiekvieną lošimą lošėjo sumokama grynais pinigais ir/ar lošėjo laimėta, bet iš automato neatsiimta laimėjimų suma.

Kreditas – tai sąlyginis lošimo kainos vienetas, suteikiamas lošėjui pradėdant lošimą, kuris gali būti lošėjo valia išmokėtas jam kaip laimėjimas arba tęsiant lošimą panaudotas statymams atlikti.

Kreditų paskyrimas – tai veiksmas, atliekamas iš „Super banko“, „Club banko“ skaitiklyje esančių kreditų ir šis veiksmas nėra pripažįstamas statymu.

Pagrindinis lošimas – lošimas, kuris prasideda, kai pradėdamas automato lošimas (atliekamas statymas) ir pasibaigia, kai lošėjui parodomas pirminis rezultatas.

Lošimo pratęsimas – automato lošimo sudedamosios dalys, kurios gali būti pradėtos tik po pagrindinio lošimo rezultato pateikimo ir baigtos prieš arba kartu su automato lošimu.

2. LOŠIMŲ PAVADINIMAI

„Senasis“ („Oldtimer“), „Linksmasis Džokeris“ („Jolly Joker“), „Kazino 2000“ („Casino 2000“), „Auksinė karūna“ („Golden Crown“), „Karštasis“ („Hot Timer“), „Šeiminko žaidimai“ („Master games“), „Laukinis Bulius“ („Wild Bull“), „Trigubas auksas“ („Triple gold“), „Juokdarys dėžėje“ („Jack in the box“), „Auksinė Nevados sala“ („Golden island Nevada“), „Samurajaus siurprizas“ („Samurai surprise“).

3. LOŠIMŲ ORGANIZAVIMO VIETA

Lošimų organizavimo vietos (adresai) yra nustatomos bendrovės direktoriaus įsakymu, pagal leidimus, išduotus Lošimų priežiūros tarnybos prie Lietuvos Respublikos finansų ministerijos direktoriaus įsakymu, ir kuris yra neatsiejama reglamento dalis.

4. LOŠIMŲ TAISYKLĖS

Kiekvieno lošimo bendrosios taisyklės (lietuvių kalba) yra pakabintos ant lošimo automato. Taisyklės išaiškinamos kiekvienam to pageidaujančiam klientui. Tai privalo padaryti lošėjus aptarnaujantis personalas, stebintis lošėjus salone.

Išsamios lošimų taisyklės reglamento Priede Nr. 1.

5. ĮMOKOS, IMAMOS UŽ DALYVAVIMĄ LOŠIME, DYDIS

Didžiausi ir mažiausi statymai nurodyti šio reglamento priede Nr. 2. Papildomos įmokos už dalyvavimą lošime neimamos.

6. DIDŽIAUSIA LAIMĖJIMŲ SUMA

Visų salone esančių lošimo automatų vieno lošimo didžiausia vienkartinio laimėjimo suma - 100,00 Eur.

Lošimo automato laimėjimo suma skaičiuojama vienam lošimui: nuo lošimo pradžios, paspaudus mygtuką, iki galutinio lošimo rezultato pateikimo (t. y. atlikus visus siūlomus veiksmus – pagrindinį lošimą, prizinius lošimus, rizikavimą – su to lošimo metu laimėta pradine suma).

7. LAIMĖJIMŲ IŠMOKĖJIMO TVARKA

Laimėjimai išmokami lošimų organizavimo vietoje esančioje kasoje grynaisiais pinigais Eurais iš karto, jei laimėjimas neviršija 30.000,00 Eur arba ne vėliau kaip per 24 valandas, jei laimėjimas viršija 30.000,00 Eur. Laimėjimas lošėjo pageidavimu išmokamas grynaisiais pinigais arba įteikiant laimėjusiam asmeniui banko čekį, arba pervedimu į jo sąskaitą banke.

Lošėjo išlošusio daugiau kaip 1.000,00 Eur nustatoma tapatybė ir jis registruojamas „Asmenų, kasoje keičiančių grynuosius pinigus į žetonus, kurių vertė didesnė kaip 1.000,00 Eur ar laimėjusių daugiau kaip 1.000,00 Eur“, registracijos žurnale. Jei lošėjas, išlošęs daugiau kaip 1.000,00 Eur, norėdamas atsiimti laimėjimą nepateikia asmens tapatybę patvirtinančio dokumento, laimėjimo išmokėjimas atidedamas, kol lošėjas pateiks tokį dokumentą ir bus nustatyta jo asmens tapatybė.

Laimėjusio asmens reikalavimu lošimų organizatorius privalo jam išduoti Valstybinės mokesčių inspekcijos nustatytos formos pažymą, pagrindžiančią turto deklaravimą.

8. PRETENZIJŲ PATEIKIMO IR NAGRINĖJIMO TVARKA

Visas pretenzijas žodžiu, iškilusias lošimo metu, lošėjas turi teisę pateikti lošimų automatų salono darbuotojams ir jos sprendžiamos iš karto vietoje. Jei lošėjo netenkina įvardyto personalo atsakymai ir pretenzijos neišsprendžiamos nedelsiant, jis ne vėliau kaip per 3 (tris) darbo dienas nuo kilusio konflikto dienos, gali raštu kreiptis į lošimus automatų salone organizuojančios bendrovės administraciją. Lošėjo pateiktoje pretenzijoje turi būti išsamiai nurodytos kilusio ginčo sąlygos ir aplinkybės bei lošėjo vardas, pavardė, adresas ir telefono numeris.

Lošėjo pretenziją lošimų organizatorius turi išnagrinėti ne vėliau kaip per 10 (dešimt) kalendorinių dienų nuo jos pateikimo dienos ir pateikti motyvuotą rašytinį atsakymą pretenziją pateikusiam lošėjui jo nurodytu adresu.

Lošėjas, nesutinkantis su lošimų organizatoriaus sprendimu dėl pateiktos pretenzijos, gali ją apskųsti Lošimų priežiūros tarnybai prie Lietuvos Respublikos finansų ministerijos ir kitoms valstybės institucijoms Lietuvos Respublikos įstatymų bei kitų teisės aktų nustatyta tvarka.

9. BENDROSIOS ELGESIO TAISYKLĖS IR REIKALAVIMAI

Lošėjai turi teisę:

- pareikalauti lošimo taisyklių paaiškinimo;
- reikalauti konkrečios situacijos paaiškinimo;
- kreiptis į lošėjus aptarnaujantį personalą dėl iškilusių problemų ar pretenzijų.

Lošėjams draudžiama:

- trukdyti lošti kitiems lošėjams;
- trukdyti lošėjus aptarnaujančiam personalui atlikti savo darbą;
- keiktis, įžeidinėti kitus lošimo salono lošėjus ir darbuotojus;
- gadinti lošimo salono inventorių ir patalpas;
- nesąžiningai lošti, apgaulinėti personalą, sukčiauti ar kitais būdais apsunkinti lošimo salono darbą;
- skolintis ir skolinti pinigus kitiems lošėjams;
- fotografuoti ir filmuoti.

Į lošimo automatų saloną neįleidžiami nesilaikantys šių taisyklių, neblaivūs, netvarkingai apsirengę asmenys. Į lošimo automatų saloną draudžiama įleisti asmenis turinčius nešaunamąjį ar šaunamąjį ginklą, neturinčius 18 metų.

Darbuotojai privalo patikrinti klientų, įeinančių į lošimo automatų salonus, tapatybę. Darbuotojams draudžiama į lošimo automatų saloną įleisti jaunesnius kaip 18 metų asmenis, taip pat asmenis, nepateikusius asmens tapatybę patvirtinančio dokumento.

Šis reglamentas laikomas lošimo automatų salono kasoje. Darbuotojas privalo jį pateikti lošėjams bei valstybės tarnautojams ir pareigūnams, kurie vykdo lošimų organizavimo priežiūrą ir kontrolę, pareikalavus.

10. BAIGIAMOSIOS NUOSTATOS

Lošimų organizavimo reglamento originalas su priedais saugomas UAB „Nesė“ buveinėje, adresu: Turgaus g. 1, Klaipėda. Lošimų organizavimo reglamento kopijos su priedais yra saugomos lošimo automatų salonų kasose.

1. AUTOMATŲ LOŠIMO „SENASIS“ („OLDTIMER“) TAISYKLĖS

- 1.1. Lošiant automatu „Senasis“ („Oldtimer“) naudojamos 10 Eur ct, 20 Eur ct, 1 Eur, 2 Eur vertės monetos. Vieno kredito vertė – 0,05 Eur.
- 1.2. Automate „Senasis“ („Oldtimer“) yra du lošimai – apatinis ir viršutinis. Lošimai pasirenkami mygtuku „Statymas“.
- 1.3. Lošimo tikslas – išsukti tokį simbolių derinį, esantį laimėjimų lentelėje, už kurį suteikiamas laimėjimų lentelėje nustatytas laimėjimas. Laimėjimų lentelė pavaizduota viršutinėje automato dalyje.
- 1.4. Norėdamas lošti, lošėjas turi įmesti į automatą norimą monetų skaičių. Monetas, pagal reglamente nustatytą santykį, paverčiamos kreditais, jie parodomi langelyje, šalia užrašo „Kreditai“.
- 1.5. Lošimo statymas yra nuo 1 iki 2 kreditų vienai laimėjimo linijai. Lošimas vyksta trijuose automato būgnuose su vaisių simboliais, penkiose laimėjimo linijose.
- 1.6. Lošimas pradamas paspaudus mygtuką „Startas“. Juo paleidžiami suktis būgnai. Lošėjas laimi, kai išsisukęs ant būgnų pavaizduotų simbolių derinys sutampa su laimėjimų lentelėje pavaizduotu simbolių deriniu. Išsisukus laimingam deriniui automato langelyje pasirodo užrašas „Laimėjimas“ ir laimėtų kreditų suma.
- 1.7. Lošėjas laimėtus per paskutinį lošimą kreditus (jei laimėjo 20, 40, 100 kreditų) gali padidinti, paspaudus mygtuką „Statymas“ prasidės papildomas lošimas, kurio metu laimėjimai gali būti padidinami daugiau negu 10 kartų, bet ne daugiau kaip iki 2000 kreditų.
- 1.8. Laimėtus kreditus lošėjas gali pervesti į langelį „Kreditas“ paspausdamas mygtuką „Paimti“.
- 1.9. Norėdamas baigti lošti lošėjas turi paspausti mygtuką „Išmokėti“. Tada automatas, pagal reglamente nustatytą santykį, kreditus paverčia monetomis ir jas išmoka. Laimėjimai išmokami 1 Eur ir 2 Eur monetomis.
- 1.10. Jeigu automatui išmokant laimėjimą pasibaigia monetos, langelyje „Kreditai“ („Credits“) parodoma lošimo automato neišmokėta suma. Įgaliotas salono darbuotojas neišmokėtus kreditus perskaičiuoja į eurus, surašo pinigų išmokėjimo kvitą ir atitinkamą sumą išmoka lošėjui grynaisiais pinigais arba papildo lošimo automatą ir automatas išmoka likusią neišmokėtą sumą.
- 1.11. 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.

2. AUTOMATŲ LOŠIMO „KAZINO 2000“ („CASINO 2000“) TAISYKLĖS

- 2.1. Lošiant automatu „Kazino 2000“ („Casino 2000“) naudojamos 10 Eur ct, 20 Eur ct, 1 Eur, 2 Eur vertės monetos. Vieno kredito vertė – 0,05 Eur.
- 2.2. Lošimo tikslas – išsukti tokį simbolių derinį, esantį laimėjimų lentelėje, už kurį suteikiamas laimėjimų lentelėje nustatytas laimėjimas. Laimėjimų lentelė pavaizduota viršutinėje automato dalyje.

- 2.3. Norėdamas lošti, lošėjas turi įmesti į automatą norimą monetų skaičių. Monetos, pagal reglamente nustatytą santykį, paverčiamos kreditais, jie parodomi langelyje, šalia užrašo „Kreditai“.
- 2.4. Lošimo statymas yra nuo 1 iki 2 kreditų vienai laimėjimo linijai. Lošimas vyksta trijuose automato būgnuose su vaisių simboliais, penkiose laimėjimo linijose.
- 2.5. Lošimas pradedamas paspaudus mygtuką „Startas“. Juo paleidžiami suktis būgnai. Lošėjas laimi, kai išsisukęs ant būgnų pavaizduotų simbolių derinys sutampa su laimėjimų lentelėje pavaizduotu simbolių deriniu. Išsisukus laimingam deriniui automato langelyje pasirodo užrašas „Laimėjimas“ ir laimėtų kreditų suma. Papildomas prizinis laimėjimas nuo 20 iki 2000 kreditų suteikiamas išsisukus dviem „Joker“ simboliams.
- 2.6. Lošėjas laimėtus per paskutinį lošimą kreditus gali padvigubinti, bandydamas suspėti paspausti mygtuką „Statymas“, kai dega langelyje dviguba laimėtų kreditų suma. Jei laimėtojas mygtuką „Statymas“ paspaudžia, kai langelyje dega 0, jis praranda visus per paskutinį lošimą laimėtus kreditus.
- 2.7. Laimėtus kreditus lošėjas gali pervesti į langelį „Kreditas“ paspausdamas mygtuką „Paimti“.
- 2.8. Norėdamas baigti lošti lošėjas turi paspausti mygtuką „Išmokėti“. Tada automatas, pagal reglamente nustatytą santykį, kreditus paverčia monetomis ir jas išmoka. Laimėjimai išmokami 1 Eur ir 2 Eur monetomis.
- 2.9. Jeigu automatui išmokant laimėjimą pasibaigia monetos, langelyje „Kreditai“ („Credits“) parodoma lošimo automato neišmokėta suma. Įgaliotas salono darbuotojas neišmokėtus kreditus perskaičiuoja į eurus, surašo pinigų išmokėjimo kvitą ir atitinkamą sumą išmoka lošėjui grynaisiais pinigais arba papildoma lošimo automatą ir automatas išmoką likusią neišmokėtą sumą.
- 2.10. 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

3. AUTOMATŲ LOŠIMO „LINKSMASIS JOKERIS“ („JOLLY JOKER“) TAISYKLĖS

- 3.1. Lošiant automatu „Linksmasis Jokeris“ („Jolly Joker) naudojamos 10 Eur ct, 20 Eur ct, 1 Eur, 2 Eur vertės monetos. Vieno kredito vertė – 0,05 Eur.
- 3.2. Automate „Linksmasis Jokeris“ („Jolly Joker“) yra du lošimai – apatinis ir viršutinis.
- 3.3. Apatinio lošimo tikslas – išsukti tokį simbolių derinį, esantį apatinėje laimėjimų lentelėje, už kurį suteikiamas laimėjimų lentelėje nustatytas laimėjimas. Laimėjimų lentelė pavaizduota viršutinėje automato dalyje.
- 3.4. Norėdamas lošti, lošėjas turi įmesti į automatą norimą monetų skaičių. Monetos, pagal reglamente nustatytą santykį, paverčiamos kreditais, jie parodomi langelyje, šalia užrašo „Kreditas“.
- 3.5. Lošimo statymas yra nuo 1 iki 2 kreditų vienai laimėjimo linijai. Lošimas vyksta trijuose automato būgnuose, vienoje arba penkiose laimėjimų linijose.
- 3.6. Lošimas pradedamas paspaudus mygtuką „Startas“. Juo paleidžiami suktis būgnai. Lošėjas laimi, kai išsisukęs ant būgnų pavaizduotų simbolių derinys sutampa su apatinėje laimėjimų lentelėje pavaizduotu simbolių deriniu. Išsisukus laimingam deriniui automato langelyje pasirodo užrašas „Laimėjimas“ ir laimėtų kreditų suma.

- 3.7. Lošėjas laimėtus per paskutinį lošimą kreditus (jei laimėjo 20, 40, 100, 200 kreditų) gali padidinti iki 2.000 kreditų, lošdamas viršutinį lošimą, tam reikia paspausti mygtuką „Statymas“.
- 3.8. Laimėtus kreditus lošėjas gali pervesti į langelį „Kreditas“ paspausdamas mygtuką „Paimti“.
- 3.9. Norėdamas baigti lošti lošėjas turi paspausti mygtuką „Išmokėti“. Tada automatas, pagal reglamente nustatytą santykį, kreditus paverčia monetomis ir jas išmoka. Laimėjimai išmokami 1 Eur ir 2 Eur monetomis.
- 3.10. Jeigu automatui išmokant laimėjimą pasibaigia monetos, langelyje „Kreditai“ („Credits“) parodoma lošimo automato neišmokėta suma. Įgaliotas salono darbuotojas neišmokėtus kreditus perskaičiuoja į eurus, surašo pinigų išmokėjimo kvitą ir atitinkamą sumą išmoka lošėjui grynaisiais pinigais arba papildo lošimo automatą ir automatas išmoka likusią neišmokėtą sumą.
- 3.11. 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.

4. AUTOMATŲ LOŠIMO „KARŠTASIS“ („HOT TIMER“) TAISYKLĖS

- 4.1. Lošiant automatu „Karštasis“ („Hot Timer“) naudojamos 10 Eur ct, 20 Eur ct, 1 Eur, 2 Eur vertės monetos. Vieno kredito vertė – 0,05 Eur.
- 4.2. Automate „Karštasis“ („Hot Timer“) yra du lošimai – apatinis ir viršutinis. Lošimai pasirenkami mygtuku „Statymas“.
- 4.3. Lošimo tikslas – išsukti tokį simbolių derinį, esantį laimėjimų lentelėje, už kurį suteikiamas laimėjimų lentelėje nustatytas laimėjimas. Laimėjimų lentelė pavaizduota viršutinėje automato dalyje.
- 4.4. Norėdamas lošti, lošėjas turi įmesti į automatą norimą monetų skaičių. Monetas, pagal reglamente nustatytą santykį, paverčiamos kreditais, jie parodomi langelyje, šalia užrašo „Kreditai“.
- 4.5. Lošimo statymas yra 1 ir 10 kreditų atitinkamai vienai ir penkioms laimėjimo linijoms. Lošimas vyksta trijuose automato būgnuose su vaisių simboliais.
- 4.6. Lošimas pradamas paspaudus mygtuką „Startas“. Juo paleidžiami suktis būgnai. Lošėjas laimi, kai išsisukęs ant būgnų pavaizduotų simbolių derinys sutampa su laimėjimų lentelėje pavaizduotu simbolių deriniu. Išsisukus laimingam deriniui automato langelyje pasirodo užrašas „Laimėjimas“ ir laimėtų kreditų suma.
- 4.7. Lošėjas laimėtus per paskutinį lošimą kreditus (jei laimėjo 20, 40, 100 kreditų) gali padidinti, paspaudus mygtuką „Statymas“ prasidės papildomas lošimas, kurio metu laimėjimai gali būti padidinami daugiau negu 10 kartų, bet ne daugiau kaip iki 2.000 kreditų.
- 4.8. Papildomas lošimas vyksta viršuje, keturiuose automato būgnuose su vaisių simboliais, dešimtyje laimėjimo linijų.
- 4.9. Laimėtus kreditus lošėjas gali pervesti į langelį „Kreditas“ paspausdamas mygtuką „Paimti“.

- 4.10. Norėdamas baigti lošti lošėjas turi paspausti mygtuką „Išmokėti“. Tada automatas, pagal reglamente nustatytą santykį, kreditus paverčia monetomis ir jas išmoka. Laimėjimai išmokami 1 Eur ir 2 Eur monetomis.
- 4.11. Jeigu automatui išmokant laimėjimą pasibaigia monetos, langelyje „Kreditai“ („Credits“) parodoma lošimo automato neišmokėta suma. Įgaliotas salono darbuotojas neišmokėtus kreditus perskaičiuoja eurus, surašo pinigų išmokėjimo kvitą ir atitinkamą sumą išmoka lošėjui grynaisiais pinigais arba papildo lošimo automatą ir automatas išmoka likusią neišmokėtą sumą.
- 4.12. 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.

5. AUTOMATŲ LOŠIMO „AUKSINĖ KARŪNA“ („GOLDEN CROWN“) TAISYKLĖS

- 5.1. Lošiant automatu „Auksinė karūna“ („Golden Crown“) naudojamos 10 Eur ct, 20 Eur ct, 1 Eur, 2 Eur vertės monetos. Vieno kredito vertė – 0,05 Eur.
- 5.2. Lošimo tikslas – išsukti tokį simbolių derinį, esantį laimėjimų lentelėje, už kurį suteikiamas laimėjimų lentelėje nustatytas laimėjimas. Laimėjimų lentelę galima pamatyti paspaudus mygtuką „Pagalba“.
- 5.3. Įmetus pageidaujamą kiekį monetų į lošimo automato monetų priėmimo įrenginį, ekrano laukelyje „Kreditai“ („Credits“) pasirodo atitinkamas kreditų skaičius. Pvz: įmetus 1 Eur monetą laukelyje „Kreditai“ („Credits“) pasirodo skaičius „20“.
- 5.4. „Auksinė karūna“ („Golden Crown“) yra 5 būgnų ir 20 linijų video lošimų automatas. Laimėjimų lentelę ir 20 linijų schemą galima pamatyti paspaudus mygtuką „Pagalba“.
- 5.5. Lošimo metu naudojama 1 linija, statant 1 arba 10 kreditų, t. y. pasirenkant statymus 1 arba 10 kreditų vienam lošimui.
- 5.6. Pagrindinio lošimo didžiausias laimėjimas – 2.000 kreditų.
- 5.7. Pagrindinį lošimą galima pradėti mygtuko „Startas“ pagalba.
- 5.8. Lošėjas laimi, kai išsisukęs ant būgnų pavaizduotų simbolių (simbolis „Įvairūs brangakmeniai“ atitinka bet kurią kitą „Brangakmenių“ simbolių) derinys sutampa su laimėjimų lentelėje pavaizduotu simbolių deriniu.
- 5.9. Vieno lošimo metu (kurį apima pagrindinis lošimas, premijinis lošimas) visi laimėti kreditai fiksuojami langelyje „Statymas“.
- 5.10. Pagrindinio lošimo metu, kai būgnuose atsiranda 3 ar daugiau simbolių su užrašu „Win“, lošėjas gauna premijinį lošimą.
- 5.11. Prasidėjus premijiniam lošimui atsiranda „Riterių“, arba „Karūnų“ simboliai, tada lošėjas „Starto“ pagalba pasirenka vieną iš jų. Pasirinkus vieną šių simbolių lošėjas gauna premijinį prizą su kuriuo gali tęsti premijinį lošimą pasirinkdamas statymą klavišu „Statymas“ nemažesni kaip 20 kreditų ir lošdamas nemažiau kaip su 20 aktyvių linijų.
- 5.12. Lošėjui nepageidaujant tęsti premijinio lošimo, jis gali premijinį prizą klavišu „Paimti“ pervesti į laukelį „Kreditai“.
- 5.13. Premijinių lošimų metu galima laimėti iki 2.000 kreditų.
- 5.14. Norėdamas baigti lošti lošėjas turi paspausti mygtuką „Išmokėti“. Tada automatas, pagal reglamente nustatytą santykį, kreditus paverčia monetomis ir jas išmoka. Laimėjimai išmokami 1 Eur ir 2 Eur monetomis.

- 5.15. Jeigu automatui išmokant laimėjimą pasibaigia monetos, langelyje „Kreditai“ („Credits“) parodoma lošimo automato neišmokėta suma. Įgaliotas salono darbuotojas neišmokėtus kreditus perskaičiuoja į eurus, surašo pinigų išmokėjimo kvitą ir atitinkamą sumą išmoka lošėjui grynaisiais pinigais arba papildo lošimo automatą ir automatas išmoka likusią neišmokėtą sumą.
- 5.16. 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.

6. AUTOMATO LOŠIMO „ŠEIMININKO ŽAIDIMAI“ („MASTER GAMES“), KURIAME KETURI LOŠIMAI, TAISYKLĖS

6.1. „Atsitiktinis bėgikas“ („Random Runner“).

- 6.1.1. Lošimas pasirenkamas paspaudus mygtuką „Startas“ arba paliečiant lošimo pavadinimą ekrane. Norėdamas lošti, lošėjas turi, mesdamas monetą į automatą, langelyje „Kreditai“ („Credits“) sukaupti norimą kreditų skaičių. Tada lošėjas turi pasirinkti norimą statyti kreditų skaičių, spausdamas mygtuką „Statymas“, nuo 1 iki 10 kreditų (1 kreditas = 0,05 Eur). Galima maksimali statoma suma - 10 kreditų (10 kreditų = 0,50 Eur).
- 6.1.2. „Random Runner“ – tai 3 būgnų lošimas turintis penkias laimėjimo linijas. Nuspaudus mygtuką „Startas“, būgnai pradeda sukis, būgnams sustojus automatas suskaičiuoja laimėjimus.
- 6.1.3. „Random Runner“ lošimo tikslas – išsukti simbolių derinį, už kurį suteikiamas laimėjimų lentelėje nustatytas laimėjimas.
- 6.1.4. Paspaudus mygtuką „Pagalba“ ekrane pateikiamas lošimo aprašymas. Taip pat pasirinkus mygtuką „Pagalba“ lošėjas gali pamatyti laimėjimų lentelę.
- 6.1.5. Lošime galimi 4 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 langelį „Kreditai“ („Credits“). Lošėjui pasirinkus 10 kreditų statymą ir laimėjus daugiau nei 20 kreditų, šis laimėjimas persikelia į „Super banko“ langelį ir lošėjas jau gali priskirti 10, 20 ar 100 kreditų statymą iš „Super banko“ langelyje susikaupusios kreditų sumos.
- 6.1.6. Lošėjui surinkus maksimalų 2.000 kreditų skaičių, ekrane pasirodo užrašas „Maksimalus laimėjimas“ („Jackpot“) ir laimėjimas persikelia į langelį „Kreditai“ („Credits“). Laimėjimas išmokamas paspaudus mygtuką „Išmokėti“.
- 6.1.7. 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.
- 6.1.8. Jeigu automatui išmokant laimėjimą pasibaigia monetos, langelyje „Kreditai“ („Credits“) parodoma lošimo automato neišmokėta suma. Įgaliotas salono darbuotojas neišmokėtus kreditus perskaičiuoja į eurus, surašo pinigų išmokėjimo kvitą ir atitinkamą sumą išmoka lošėjui grynaisiais pinigais arba papildo lošimo automatą ir automatas išmoka likusią neišmokėtą sumą.

6.2. „Vaisių pokeris“ („Fruit Poker“).

- 6.2.1. Lošimas pasirenkamas paspaudus mygtuką „Startas“ arba paliečiant lošimo pavadinimą ekrane. Norėdamas lošti, lošėjas turi, mesdamas monetas į automata, langelyje „Kreditai“ („Credits“), sukaupti norimą kreditų skaičių. Tada lošėjas turi pasirinkti norimą statyti kreditų skaičių, spausdamas mygtuką „Statymas“, nuo 1 iki 10 kreditų (1 kreditas = 0,05 Eur). Maksimali statoma suma gali būti 10 kreditų (10 kreditų = 0,50 Eur). Lošime galimi 4 skirtingi statymai: 1, 2, 5 arba 10 kreditų.
- 6.2.2. Papildomu „Vyšnių“ lošimu, lošėjas gali būti atsitiktinai apdovanotas lošimo eigoje, išsukus du „Vyšnių“ simbolius. Kiekvienas prizinis laimėjimas bus parodytas „Vyšnių“ laimėjimo langelyje. Lošėjui gavus du „Vyšnių“ simbolius jam bus suteikiamas atsitiktinis laimėjimas (nuo 1 iki 1.000 kreditų), kuris bus pervedamas į tą kreditų skaitiklį, iš kurio buvo atliekamas statymas.
- 6.2.3. Lošimo „Vaisių pokeris“ tikslas – sudaryti kortų derinį, už kurį suteikiamas laimėjimų lentelėje nustatytas laimėjimas.
- 6.2.4. Paspaudus mygtuką „Pagalba“, ekrane pateikiamas lošimo aprašymas. Taip pat pasirinkus mygtuką „Pagalba“, lošėjas gali pamatyti laimėjimų lentelę.
- 6.2.5. Lošimas pradamas paspaudus mygtuką „Startas“. Automato ekrane pasirodo penkios atsitiktine tvarka parinktos kortos. Lošiama viena kortų malka, kurioje yra viena „Juokdario“ („Joker“) korta. Šiame lošime „Juokdarys“ („Joker“) 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 lošimo automato ekrane. Norėdamas pakeisti savo sprendimą ir atsisakyti pasiliktos kortos, lošėjas dar kartą turi nuspausti mygtuką „Palikti“. 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. Maksimalus laimėjimas 2.000 kreditų.
- 6.2.6. Lošėjui pasirinkus 1, 2 ar 5 kreditų statymą ir laimėjus kortų derinius, jo išlošta kreditų suma persikelia į langelį „Kreditai“ („Credits“). Tuo atveju, kai lošėjas pasirenka 10 kreditų statymą ir laimi, jam siūlomas „Juoda - Raudona“ rizikos lošimas. Lošėjui pasirinkus lošimą „Juoda – Raudona“ lošimo automato ekrane pasirodys viena užversta korta. Lošėjas turi pasirinkti vieną iš mygtukų „Raudona/Širdis“ 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“ yra 2.000 (2.000 kreditų = 100 Eur). Lošėjui nusprendus baigti lošimą „Juoda - Raudona“ ir paspaudus mygtuką „Paimti“, visi laimėti kreditai bus pervedami į laukelį „Kreditai“ („Credits“).
- 6.2.7. Pagrindiniame lošime esant 10 kreditų statymui ir jei laimėjimas lygus 20 kreditų arba daugiau, laimėjimas automatiškai pervedamas į „Super banką“. Paspaudus mygtuką „Paimti“, kreditai iš „Super banko“ pervedami į kreditų skaitiklį. Iš kreditų, esančių „Super banke“, lošėjas gali paskirti aukštesnius statymus: 20, 40 arba 100 kreditų tolimesniam lošimo pratęsimui. Šie lošimai bus lošiami iš „Super banko“ skaitiklio. Lošėjas bet kada gali grįžti prie pagrindinio lošimo paspaudęs mygtuką „Paimti“ ir visi laimėti kreditai bus pervesti į langelį „Kreditai“ („Credits“).
- 6.2.8. Lošėjui surinkus maksimalų 2.000 kreditų skaičių, ekrane pasirodo užrašas „Maksimalus laimėjimas“ („Jackpot“) ir laimėjimas persikelia į langelį „Kreditai“ („Credits“). Laimėjimas išmokamas paspaudus mygtuką „Išmokėti“.

- 6.2.9. 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.
- 6.2.10. Jeigu automatui išmokant laimėjimą pasibaigia monetos, langelyje „Kreditai“ („Credits“) parodoma lošimo automato neišmokėta suma. Įgaliotas salono darbuotojas neišmokėtus kreditus perskaičiuoja į eurus, surašo pinigų išmokėjimo kvitą ir atitinkamą sumą išmoka lošėjui grynaisiais pinigais arba papildo lošimo automatą ir automatas išmoka likusią neišmokėtą sumą.

6.3. „Karšti Džokeriai“ („Hot Jokers“).

- 6.3.1. Lošimas pasirenkamas paspaudus mygtuką „Startas“ arba paliečiant lošimo pavadinimą ekrane. Norėdamas lošti, lošėjas turi, mesdamas monetas į automatą, langelyje „Kreditai“ („Credits“) sukaupti norimą kreditų skaičių. Tada lošėjas turi pasirinkti norimą statyti kreditų skaičių – nuo 1 iki 10 kreditų (1 kreditas = 0,05 Eur). Maksimali statoma suma gali būti 10 kreditų (10 kreditų = 0,50 Eur). Lošime galimi 4 skirtingi statymai: 1, 2, 5 arba 10 kreditų. Statymas pasirenkamas spaudžiant mygtuką „Statymas“.
- 6.3.2. Lošimas „Karšti Džokeriai“ – tai 5 būgnų lošimas, turintis penkias laimėjimo linijas. Paspaudus mygtuką „Startas“ būgnai pradeda sukstis, būgnams sustojus automatas suskaičiuoja laimėjimus.
- 6.3.3. „Karšti Džokeriai“ lošimo tikslas – išsukti simbolių derinį, už kurį suteikiamas laimėjimų lentelėje nustatytas laimėjimas.
- 6.3.4. Paspaudus mygtuką „Pagalba“ ekrane pateikiamas lošimo aprašymas, taip pat pasirinkus mygtuką „Pagalba“ lošėjas gali pamatyti laimėjimų derinius. Šiame lošime „Juokdarys“ atstoja bet kurią kitą kortą, sudarant laimingus derinius, išskyrus „Karūnos“ simbolį. Laimėjimai suskaičiuojami iš kairės į dešinę, neįskaitant „Karūnos“ simbolio. Surinkus 3 atsitiktinius „Karūnos“ simbolius, bet kuriuose kituose linijų deriniuose, lošėjas atsitiktinai gali būti apdovanojamas atsitiktiniu laimėjimu. Trys išsidėstę „Karūnos“ simboliai duoda atsitiktinį laimėjimą nuo 1 iki 200 kreditų, keturi išsidėstę „Karūnos“ simboliai – nuo 1 iki 800 kreditų, penki išsidėstę „Karūnos“ simboliai – nuo 1 iki 2.000 kreditų.
- 6.3.5. Lošėjui pasirinkus 1, 2 ar 5 kreditų statymą ir laimėjus, jo išlošta kreditų suma persikelia į langelį „Kreditai“ („Credits“). 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/Širdis“ 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“ – 2.000 (2.000 kreditų = 100 Eur). Lošėjas bet kada gali nutraukti lošimą „Juoda - Raudona“ paspaudęs mygtuką „Paimti“, visi laimėti kreditai bus pervedami į skaitiklį „Kreditai“ („Credits“).
- 6.3.6. 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 langelį „Kreditai“ („Credits“). Iš kreditų, esančių „Super banke“, lošėjas gali paskirti aukštesnius statymus: 20, 40 arba 100 kreditų. Šie lošimai bus lošiami iš „Super banko“.

- 6.3.7. Lošėjui surinkus maksimalų 2.000 kreditų skaičių, ekrane pasirodo užrašas „Maksimalus laimėjimas“ („Jackpot“) ir laimėjimas persikelia į langelį „Kreditai“ („Credits“). Laimėjimas išmokamas paspaudus mygtuką „Išmokėti“.
- 6.3.8. 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.
- 6.3.9. Jeigu automatui išmokant laimėjimą pasibaigia monetos, langelyje „Kreditai“ („Credits“) parodoma lošimo automato neišmokėta suma. Įgaliotas salono darbuotojas neišmokėtus kreditus perskaičiuoja į eurus, surašo pinigų išmokėjimo kvitą ir atitinkamą sumą išmoka lošėjui grynaisiais pinigais arba papildo lošimo automatą ir automatas išmoką likusią neišmokėtą sumą.

6.4. „Gyvenimas paplūdimys“ („Life is a beach“).

- 6.4.1. Lošimas pasirenkamas paspaudus mygtuką „Startas“ arba paliečiant lošimo pavadinimą ekrane. Norėdamas lošti, lošėjas turi, mesdamas monetas į automatą, langelyje „Kreditai“ („Credits“) sukaupti norimą kreditų skaičių. Tada lošėjas turi pasirinkti norimą statyti kreditų skaičių, spausdamas mygtuką „Statymas“, nuo 1 iki 10 kreditų (1 kreditas = 0,05 Eur). Maksimali statoma suma gali būti 10 kreditų (10 kreditų = 0,50 Eur). Lošime galimi 4 skirtingi statymai: 1, 2, 5 arba 10 kreditų, statymas pasirenkamas spaudžiant mygtuką „Statymas“.
- 6.4.2. „Life is a Beach“ – tai 5 būgnų lošimas turintis septynias laimėjimo linijas. Priziniai lošimai: „Moliuskų simboliai“ („Clam symbols“) ir „Brangenybių skrynias“ („Treasure Chest Bonus“). Nuspaudus mygtuką „Startas“ pagrindinio lošimo būgnai pradeda sukstis, būgnams sustojus automatas suskaičiuoja laimėjimus.
- 6.4.3. Lošimo „Gyvenimas paplūdimys“ („Life is a beach“) tikslas yra išsukti tokį simbolių derinį, esantį laimėjimų lentelėje, už kurį suteikiamas laimėjimų lentelėje nustatytas laimėjimas. Laimėjimų lentelė pavaizduota viršutinėje automato dalyje.
- 6.4.4. Paspaudus mygtuką „Pagalba“ ekrane pateikiamas lošimo aprašymas. Taip pat pasirinkus mygtuką „Pagalba“ lošėjas gali pamatyti laimėjimų lentelę. Laimėjimai suskaičiuojami iš kairės į dešinę, neįskaitant „Kamuolio“ simbolio. „Jūros žvaigždės“ („Sea star“) simbolis gali pakeisti bet kurį simbolį, išskyrus lošėjui lošiant prizinį lošimą. Surinkus tris „Kamuolio“ simbolius, bet kurioje laimėjimų linijoje, lošėjas atsitiktinai gali laimėti atsitiktinio dydžio laimėjimą („Mystery“) (pvz.: 1 – 1.000 kreditų). Trys iš kairės išsidėstę „Master games“ simboliai lošėjui atsitiktinai suteiks nuo 1 iki 100 kreditų, keturi iš kairės išsidėstę „Master games“ simboliai – nuo 1 iki 1.000 kreditų, penki iš kairės išsidėstę „Master games“ simboliai – nuo 1 iki 2.000 kreditų.
- 6.4.5. Išsukus tris „Moliuskų“ simbolius bet kurioje laimėjimų linijoje, lošimas keičiasi iš laimėjimo linijų į „Moliuskų simbolių“ lošimą. Lošėjas tiesiog turi paliesti „Moliusko“ simbolius vieną po kito, kol pasirodo simbolis „Pabaiga“. Kiekvienas paliestas „Moliuskas“ suteikia arba tam tikrus skaičius, kurie vėliau sumuojasi ir persikelia į langelį „Kreditai“ („Credits“), arba „Auksinio perlo“ laimėjimą. Lošėjas „Moliuskų simbolių“ lošime surinkęs tris „Auksinius perlus“ patenka į kitą lošimo lygį. Šiame lygyje lošimo automato ekrane pasirodo „Brangenybių skrynios“, kurias palietus ekrane pasirodo atsiktinis laimėjimo dydis, kuris bus priskaitytas į kreditų skaitiklį, kol nepasirodys simbolis „Pabaiga“.
- 6.4.6. Surinkus laimėjimus grįžtama prie pagrindinio būgnų lošimo, kas suteikia galimybę pradėti naują lošimą.

- 6.4.7 Lošėjui pasirinkus 1, 2 ar 5 kreditų statymą ir laimėjus, jo išlošta kreditų suma persikelia į langelį „Kreditai“ („Credits“). 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/Širdis“ 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“ – 2.000 (2.000 kreditų = 100 Eur). Lošėjas bet kada gali nutraukti lošimą „Juoda - Raudona“ paspaudęs mygtuką „Paimti“ ir visi laimėti kreditai bus pervedami į skaitiklį „Kreditai“ („Credits“).
- 6.4.8. 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 langelį „Kreditai“ („Credits“). Iš kreditų, esančių „Super banke“, lošėjas gali paskirti aukštesnius statymus: 20, 40 arba 100 kreditų spaudžiant „Statymas“ mygtuką. Šie lošimai bus lošiami iš „Super banko“.
- 6.4.9. Lošėjui surinkus maksimalų 2.000 kreditų skaičių, ekrane pasirodo užrašas „Maksimalus laimėjimas“ („Jackpot“) ir laimėjimas persikelia į langelį „Kreditai“ („Credits“). Laimėjimas išmokamas paspaudus mygtuką „Išmokėti“.
- 6.4.10. 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.
- 6.4.11. Jeigu automatui išmokant laimėjimą pasibaigia monetos, langelyje „Kreditai“ („Credits“) parodoma lošimo automato neišmokėta suma. Įgaliotas salono darbuotojas neišmokėtus kreditus perskaičiuoja į eurus, surašo pinigų išmokėjimo kvitą ir atitinkamą sumą išmoka lošėjui grynaisiais pinigais arba papildo lošimo automatą ir automatas išmoka likusią neišmokėtą sumą.

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

- 7.1. Lošimas pradedamas paspaudus mygtuką „Startas“. Norėdamas lošti, lošėjas turi, mesdamas monetas į automatą, langelyje „Kreditai“ („Credits“) sukaupti norimą kreditų skaičių. Lošėjas gali pasirinkti norimą statymą – pagrindiniame lošime galimi 2 skirtingi statymai: 1 kreditas (1 kreditas = 0,05 Eur) ir 10 kreditų (10 kreditų = 0,50 Eur).
- 7.2. „Laukinis bulius“ – tai trijų būgnų lošimas turintis 5 laimėjimo linijas.
- 7.3. „Laukinio buliaus“ lošimo tikslas – išsukti tokį simbolių derinį, esantį laimėjimų lentelėje, už kurį suteikiamas laimėjimų lentelėje nustatytas laimėjimas. Laimėjimų lentelė pavaizduota viršutinėje automato dalyje.
- 7.4. Paspaudus mygtuką „Pagalba“ ekrane pateikiamas lošimo aprašymas. Taip pat pasirinkus mygtuką „Pagalba“ lošėjas gali pamatyti laimėjimų lentelę.
- 7.5. Pagrindinis „Laukinio buliaus“ 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. „Laukinio buliaus“ lošimo pratęsimas vyksta penkiose lošimo linijose. Lošimo pratęsimas galimas tik tada, kai pagrindiniame lošime buvo atliekami 10 kreditų statymai.
- 7.6. 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 langelį „Kreditai“ („Credits“). Lošėjui pasirinkus 10 kreditų statymą ir laimėjus, laimėjimas perkeliamas į „Super banko“ langelį. Lošimo pratęsimas galimas tik iš pagrindiniame lošime laimėtų kreditų, kai statymas 10 kreditų. Maksimalus laimėjimas lošimo pratęsimu yra 2.000 kreditų. Visi laimėjimai iš lošimo pratęsimo yra atsitiktiniai laimėjimai (Mystery) (pvz. 1 – 2.000 kreditų).
- 7.7. Iš kreditų, esančių „Super banko“ langelyje, lošėjas gali paskirti: 20, 40, 100 arba 200 kreditų. Šie lošimų pratęsimai bus lošiami iš „Super banko“ skaitiklio. 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 sudaromas laimėjimo derinys, lošėjas vis tiek gaus atsitiktinį laimėjimą nuo 100 iki 2.000 kreditų.
- 7.8. Lošėjui surinkus maksimalų 2.000 kreditų skaičių, ekrane pasirodo užrašas „Maksimalus laimėjimas“ („Jackpot“) ir laimėjimas persikelia į langelį „Kreditai“ („Credits“). Laimėjimas išmokamas paspaudus mygtuką „Išmokėti“.
- 7.9. 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.
- 7.10. Jeigu automatui išmokant laimėjimą pasibaigia monetos, langelyje „Kreditai“ („Credits“) parodoma lošimo automato neišmokėta suma. Įgaliotas salono darbuotojas neišmokėtus kreditus perskaičiuoja į eurus, surašo pinigų išmokėjimo kvitą ir atitinkamą sumą išmoka lošėjui grynaisiais pinigais arba papildo lošimo automatą ir automatas išmoka likusią neišmokėtą sumą.

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

- 8.1. Lošiant automatu „Trigubas auksas“ („Triple gold“), naudojamos 10 Eur ct, 20 Eur ct, 50 Eur ct, 1 Eur, 2 Eur vertės monetos. Vieno kredito vertė – 0,05 Eur; 10 kreditų - 0,50 Eur.
- 8.2. Įmetus pageidaujamą monetų kiekį į lošimo automato monetų priėmimo įrenginį, ekrano langelyje „Kreditai“ („Credits“) pasirodo atitinkamas kreditų skaičius. Pvz.: įmetus 1 Eur monetą langelyje „Kreditai“ („Credits“) pasirodo skaičius „20“.
- 8.3. Lošimo metu lošėjas gali papildyti turimų kreditų kiekį, prijungdamas laimėtą kreditų kiekį prie sukauptų kreditų paspaudus mygtuką „Paimti“ ir jie parodomi langelyje „Kreditai“ („Credits“). Lošėjo kreditų suma bet kuriuo metu gali būti papildyta, įmetant atitinkamo nominalo monetas į lošimo automatą.
- 8.4. Lošimas pradedamas paspaudus mygtuką „Startas“.
- 8.5. „Trigubas auksas“ („Triple gold“) lošimo tikslas – surinkti laimingą simbolių derinį vienoje iš penkių laimėjimo linijų, už kurias suteikiami kreditai.
- 8.6. „Trigubas auksas“ („Triple gold“) – tai šešių būgnų (3 apačioje, 3 viršuje) lošimas. Apatiniuose būgnuose lošiama 5 laimėjimo linijose ir viršutiniuose būgnuose lošiama 5 laimėjimo linijose.
- 8.7. Pagrindiniame lošime galimi 2 skirtingi statymai: 1 kreditas (1 kreditas = 0,05 Eur) ir 10 kreditų (10 kreditų = 0,50 Eur). Spaudžiant mygtuką „Statymas“ pasirenkamas statymas 1 arba 10 kreditų.

- 8.8. Pagrindinis „Trigubas auksas“ („Triple gold“) lošimas vykdomas trijuose apatiniuose būgnuose.
- 8.9. Pagrindiniame lošime lošėjui pasirinkus 1 kredito statymą, lošimas vyksta vienoje lošimo linijoje. Šioje linijoje gauti laimėjimai bus automatiškai pervedami į langelį „Kreditai“ („Credits“). Esant statymui 10 kreditų ir 5 aktyviom laimėjimo linijom, visų linijų laimėjimai automatiškai bus susumuojami ir laimėjimas, mygtuko „Pasiimti“ pagalba, gali būti pervedtas į langelį „Kreditai“ („Credits“), padaugintas (Dvigubai/Nieko) arba pervedtas į „Club banko“ skaitiklį. Mygtuko „Išmokėti“ pagalba išmokamas laimėjimas.
- 8.10. Pagrindiniame lošime esant statymui 10 kreditų ir lošėjui gavus laimėjimą, jam siūloma laimėjimą padauginti spaudžiant mygtukus „X2“ arba „X0“ arba mygtuko „Pasiimti“ pagalba pervedti 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.
- 8.11. Daugybės 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 nuliui, 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 pervedti laimėtus kreditus į langelį „Kreditai“ („Credits“) arba mygtuko „Startas“ pagalba gali pervedti kreditus į „Club banko“ skaitiklį. Maksimalus galimas laimėjimas daugybės metu – 2.000 kreditų. Pasiekus 2.000 kreditų laimėjimą, šie kreditai automatiškai bus pervedti į kreditų skaitiklį.
- 8.12. Lošimo pratęsimas vykdomas trijuose 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 laimingą simbolių derinį 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 pervedti į kreditų skaitiklį arba lošėjas galės tęsti lošimą, kol bus pasiekta maksimali 2.000 kreditų suma.
- 8.13. Lošimo pratęsimas esant statymui 20 kreditų arba 40 kreditų, viduriniame būgne atsisukęs „Karūnos“ simbolis atstos bet kurį kitą simbolių, siekiant sudaryti trijų vienodų simbolių derinį, už kurį suteikiamas laimėjimas.
- 8.14. Lošimo pratęsimas esant statymui 100 kreditų arba 200 kreditų, bet kuriame būgne atsisukęs „Karūnos“ simbolis atstos, bet kurį kitą simbolių siekiant sudaryti trijų vienodų simbolių derinį, už kurį suteikiamas laimėjimas.
- 8.15. Lošimo pratęsimas galimas papildomas „Aukso luito“ laimėjimas. Bet kurioje iš penkių laimėjimo linijų atsisukus „Trijų aukso luitų“ simboliams ant lošimo automato ekrano pavaizduojami trys paeiliui šviečiantys „Aukso luitai“. 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.
- 8.16. Tiek Pagrindiniame, tiek lošimo pratęsimas lošėjui surinkus maksimalų 2.000 kreditų skaičių, automatas parodo jį „Club banko“ skaitiklyje ir automatiškai perveda į langelį „Kreditai“ („Credits“).

- 8.17. Laimėjimas išmokamas paspaudus mygtuką „Išmokėti“.
- 8.18. Baigiant lošti, lošėjo sukaupti kreditai rodomi langelyje „Kreditai“ („Credits“).
- 8.19. Išmokama suma nustatoma lošėjo sukauptus kreditus padauginus iš kredito vertės.
- 8.20. Išmokėti skirtą ir aukščiau nurodytu būdu apskaičiuotą pinigų sumą nustato lošimo automatas. Laimėjimas išmokamas 1 Eur ir 2 Eur vertės metalinėmis monetomis, lošėjui nuspaudus mygtuką „Išmokėti“.
- 8.21. 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.
- 8.22. Jeigu automatui išmokant laimėjimą pasibaigia monetos, langelyje „Kreditai“ („Credits“) parodoma lošimo automato neišmokėta suma. Įgaliotas salono darbuotojas neišmokėtus kreditus perskaičiuoja į eurus, surašo pinigų išmokėjimo kvitą ir atitinkamą sumą išmoka lošėjui grynaisiais pinigais arba papildo lošimo automatą ir automatas išmoka likusią neišmokėtą sumą.

9. LOŠIMO AUTOMATO „JUOKDARYS DĖŽĖJE“ („JACK IN THE BOX“) TAISYKLĖS

- 9.1. Lošiant automatu „Juokdarys skrynioje“ („Jack in the box“), naudojamos 10 Eur ct, 20 Eur ct, 50 Eur ct, 1 Eur, 2 Eur vertės monetos. Vieno kredito vertė – 0,05 Eur, 10 kreditų – 0,50 Eur.
- 9.2. Įmetus pageidaujamą monetų kiekį į lošimo automato monetų priėmimo įrenginį, ekrano langelyje „Kreditai“ („Credits“) pasirodo atitinkamas kreditų skaičius. Pvz.: įmetus 1 Eur monetą langelyje „Kreditai“ („Credits“) pasirodo skaičius „20“.
- 9.3. Lošimo metu lošėjas gali papildyti turimų kreditų kiekį, prijungdamas laimėtą kreditų kiekį prie sukauptų kreditų paspaudus mygtuką „Paimti“ ir jie parodomi langelyje „Kreditai“ („Credits“). Lošėjo kreditų suma bet kuriuo metu gali būti papildyta, įmetant atitinkamo nominalo monetas į lošimo automatą.
- 9.4. Lošimas pradedamas paspaudus mygtuką „Startas“.
- 9.5. „Juokdarys skrynioje“ („Jack in the box“) lošimo tikslas – surinkti trijų vienodų laimingų simbolių derinį, už kurį suteikiami kreditai. Tiek pagrindiniame „Juokdarys skrynioje“ („Jack in the box“) lošime, tiek ir lošimo pratęsimе laimėjimo dydis priklauso nuo statymo dydžio.
- 9.6. „Juokdarys skrynioje“ („Jack in the box“) – tai šešių būgnų (3 apačioje, 3 viršuje) lošimas. Apatiniuose būgnuose lošiama 5 laimėjimo linijose ir viršutiniuose būgnuose lošiama 5 laimėjimo linijose.
- 9.7. Pagrindiniame lošime galimi 2 skirtingi statymai: 1 kreditas (1 kreditas = 0,05 Eur) ir 10 kreditų (10 kreditų = 0,50 Eur). Spaudžiant mygtuką „Statymas“ pasirenkamas statymas 1 arba 10 kreditų.
- 9.8. Pagrindinis „Juokdarys skrynioje“ („Jack in the box“) 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 langelį „Kreditai“ („Credits“). Esant statymui 10 kreditų ir 5 aktyviom laimėjimo linijom, visų linijų laimėjimai automatiškai bus susumuojami ir laimėjimas, mygtuko „Pasiimti“ pagalba, gali būti pervestas į kreditų skaitiklį arba mygtuko „Startas“ pagalba pervestas į „Club banko“ skaitiklį. Mygtuko „Išmokėti“ pagalba išmokamas laimėjimas.

- 9.9. Pagrindiniame lošime esant statymui 10 kreditų ir lošėjui laimėjus, jam siūloma šį laimėjimą padvigubinti spaudžiant mygtukus „Širdis“ arba „Vynas“ arba mygtuko „Pasiimti“ pagalba pervesti laimėjimą į langelį „Kreditai“ („Credits“). Daugybės metu ant automato apatinio ekrano paėliui viena po kitos šviečia lemputės „Širdis“ ir „Vynas“. Lošėjui siekiant padauginti laimėjimą, jis turi sustabdyti daugybės lošimą mygtukų „Širdis“ arba „Vynas“ pagalba. Kai stabdoma su mygtuku „Širdis“, „Širdies“ lemputė turi likti degti, kad laimėjimas būtų padaugintas. Jei lieka degti „Vyno“ lemputė, laimėjimas tampa lygus nuliui. Kai stabdoma su mygtuku „Vynas“, „Vyno“ lemputė turi likti degti, kad laimėjimas būtų padaugintas. Jei lieka degti „Širdies“ lemputė, laimėjimas tampa lygus nuliui. Jei laimėjimas tampa lygus nuliui, 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 pervesti laimėtus kreditus į langelį „Kreditai“ („Credits“) arba mygtuko „Startas“ pagalba gali pervesti kreditus į „Club banko“ skaitiklį. Maksimalus galimas laimėjimas daugybės metu – 2.000 kreditų. Pasiekus 2.000 kreditų laimėjimą, šie kreditai automatiškai bus pervesti į langelį „Kreditai“ („Credits“).
- 9.10. Pagrindiniame lošime lošėjas gali laimėti atsitiktinius laimėjimus. Esant 1 kredito statymui du „Juokdarių“ simboliai suteiks atsitiktinį laimėjimą nuo 10 iki 100 kreditų, o trijų „Juokdarių“ simboliai suteiks atsitiktinį laimėjimą nuo 20 iki 200 kreditų. Esant 10 kreditų statymui du „Juokdarių“ simboliai suteiks atsitiktinį laimėjimą nuo 20 iki 400 kreditų, o trijų „Juokdarių“ simboliai suteiks atsitiktinį laimėjimą nuo 40 iki 1.000 kreditų. Didžiausias laimėjimas pagrindiniame lošime yra 2.000 kreditų.
- 9.11. Lošimo pratęsimas galimas tik iš „Club banko“ skaitiklio sukauptos kreditų sumos. Lošimo pratęsimas vykdomas trijuose viršutiniuose automato būgnuose 5 laimėjimo linijose. Lošėjas gali lošimo pratęsimui paskirti 20, 40, 100 arba 200 kreditų. Lošimo tikslas – surinkti laimingą simbolių derinį, už kurį 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 langelį „Kreditai“ („Credits“) arba lošėjas galės tęsti lošimą, kol bus pasiekta maksimali 2.000 kreditų suma.
- 9.12. Lošimo pratęsimas esant statymui 20 kreditų arba 40 kreditų, viduriniame būgne atsisukęs „Karūnos“ simbolis atstos bet kurį kitą simbolį, siekiant sudaryti trijų vienodų simbolių derinį, už kurį suteikiamas laimėjimas.
- 9.13. Lošimo pratęsimas esant statymui 100 kreditų arba 200 kreditų bet kuriame būgne atsisukęs „Karūnos“ simbolis atstos bet kurį kitą simbolį siekiant sudaryti trijų vienodų simbolių derinį, už kurį suteikiamas laimėjimas.
- 9.14. Lošimo pratęsimas galimas papildomas „Juokdarys skrynioje“ („Jack in the box“) laimėjimas. Bet kurioje iš penkių laimėjimo linijų atsisukus „Trijų skrynių“ simboliams ant lošimo automato viršutinio ekrano pavaizduojamos trys 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 1.000 kreditų (esant statymui 40 kreditų) arba 2.000 kreditų (esant statymui 200).

- 9.15. Lošimo pratęsimė lošėjui surinkus maksimalią 2.000 kreditų sumą, automatas parodo ją „Club banko“ skaitiklyje ir automatiškai perveda į langelį „Kreditai“ („Credits“).
- 9.16. Laimėjimas išmokamas paspaudus mygtuką „Išmokėti“.
- 9.17. Baigiant lošti, lošėjo sukaupti kreditai rodomi langelyje „Kreditai“ („Credits“).
- 9.18. Išmokama suma nustatoma lošėjo sukauptus kreditus padauginus iš kredito vertės.
- 9.19. Išmokėti skirtą ir aukščiau nurodytu būdu apskaičiuotą pinigų sumą nustato lošimo automatas. Laimėjimas išmokamas 1 Eur ir 2 Eur vertės metalinėmis monetomis, lošėjui nuspaudus mygtuką „Išmokėti“.
- 9.20. 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.
- 9.21. Jeigu automatui išmokant laimėjimą pasibaigia monetos, langelyje „Kreditai“ („Credits“) parodoma lošimo automato neišmokėta suma. Įgaliotas salono darbuotojas neišmokėtus kreditus perskaičiuoja į eurus, surašo pinigų išmokėjimo kvitą ir atitinkamą sumą išmoka lošėjui grynaisiais pinigais arba papildo lošimo automatą ir automatas išmoka likusią neišmokėtą sumą.

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

- 10.1. Lošiant automatu „Auksinė Nevados sala“ („Golden island Nevada“) naudojamos 10 Eur ct, 20 Eur ct, 50 Eur ct, 1 Eur, 2 Eur vertės monetos. Vieno kredito vertė – 0,05 Eur, 10 kreditų - 0,50 Eur.
- 10.2. Lošimo automatas „Auksinė Nevados sala“ („Golden island Nevada“) valdomas spaudžiant jo mygtukus ar atitinkamą, prisilietimui jautraus ekrano vietą (toliau – mygtukas). Užrašai ant mygtukų yra valstybine kalba ir nurodo, kokia automato funkcija bus vykdoma, paspaudus atitinkamą mygtuką.
- 10.3. Lošimo automatą „Auksinė Nevados sala“ („Golden island Nevada“) sudaro 11 (vienuolika) 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“).
- 10.4. Lošti automatu pradedama pasirinkus vieną iš 10.3. punkte nurodytų lošimų (paspaudžiamas atitinkamas lošimo pasirinkimo mygtukas arba palietus norimą lošimą jautriame ekrane) bei sukauptus lošėjo pageidaujamą kreditų sumą automato ekrane langelyje „Kreditai“ („Credits“).
- 10.5. Įmetus pageidaujamą monetų kiekį į lošimo automato monetų priėmimo įrenginį, ekrano langelyje „Kreditai“ („Credits“) pasirodo atitinkamas kreditų skaičius. Pvz.: įmetus 50 Eur ct monetą langelyje „Kreditai“ („Credits“) pasirodo skaičius „10“.
- 10.6. Sukauptus norimą kreditų sumą automato ekrane langelyje „Kreditai“ („Credits“), lošėjas turi pasirinkti statymo dydį. Statymo dydis pasirenkamas spaudžiant mygtuką „Statymas“. Statymo dydis rodomas automato statymo dydžio ekrane „Statymas“.
- 10.7. Lošimo metu lošėjas gali papildyti turimų kreditų kiekį, prijungdamas laimėtą kreditų kiekį prie sukauptų kreditų paspaudus mygtuką „Paimti“ ir jie parodomi langelyje

- „Kreditai“ („Credits“). Lošėjo kreditų suma bet kuriuo metu gali būti papildyta, įmetant atitinkamo nominalo monetas į lošimo automatą.
- 10.8. Pasibaigus kiekvienam lošimui, lošėjas gali papildyti turimų kreditų kiekį tokiu pat principu, kaip nurodyta 10.5. punkte.
 - 10.9. Pasirinkus statymo sumą, lošėjas turi paspausti mygtuką „Startas“. Lošimo automatas pradeda pagrindinį lošimą. Langelyje „Kreditai“ („Credits“) sukaupti kreditai sumažėja pasirinkto statymo sumos dydžiu.
 - 10.10. Po lošimo algoritmo programoje nustatyto laiko automatas pateikia pirminį lošimo rezultatą laimėjimų ekrane „Laimėjimas“. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių derinys nėra laimingas, pagrindinis lošimas lošėjo pasirinkimu pradedamas iš naujo. Jei išsidėsčiusių lošimo simbolių derinys yra laimingas, automatas laimėjimų ekrane „Laimėjimas“ parodo laimėtą kreditų sumą.
 - 10.11. Jei lošimo automate statymo suma buvo 0,50 Eur, 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 langelį „Kreditai“ („Credits“) paspaudžiant mygtuką „Pasiimti“. Tokiu atveju pagrindinis lošimas lošėjo pasirinkimu pradedamas iš naujo.
 - 10.12. Jei automate statymo suma buvo mažesnė nei 0,50 Eur, visi laimėjimai automatiškai yra pervedami į kreditų langelyje „Kreditai“ („Credits“) ir pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo.
 - 10.13. Nepriklausomai nuo statymo sumos, visi laimėjimai iš laimėjimų ekrano „Laimėjimas“ automatiškai yra pervedami į kreditų langelyje „Kreditai“ („Credits“) ir pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo (lošėjas pats turi pasirinkti ar jam lošti iš naujo).
 - 10.14. Jei lošimo automate 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.
 - 10.15. **Lošimas „Europietiškas futbolą“ („Euro soccer“).**
 - 10.15.1. Lošimo „Europietiškas futbolą“ („Euro soccer“) tikslas – išsukti laimingą simbolių derinį.
 - 10.15.2. Lošimas lošiamas 5 (penkiais) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 10 (dešimtyje) linijų. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Lošimo simbolių rūšys bei laimingi jų deriniai yra nurodyti lošimo automato ekrane.
 - 10.15.3. Laimėjimo rezultatą lemia atsitiktinumas, o laimėjimo dydis priklauso nuo simbolių derinio, iškritusio lošimo metu. Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto statymo sumą.
 - 10.15.4. Šiame lošime laimima, kai išsidėsto nuo 2 (dviejų) iki 5 (penkių) vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę.
 - 10.15.5. Lošimo metu iškritęs „Kamuolio“ simbolis atstoja bet kurį kitą simbolį, išskyrus „Vartų“ simbolį, sudarant laimingą simbolių derinį.
 - 10.15.6. Jei lošimo metu vienoje iš dešimties linijų atsitiktinai išsidėsto 3 (trys), 4 (keturi) ar 5 (penki) „Vartų“ simboliai, lošėjas laimi 15 (penkiolika) papildomų lošimo pratęsimų („Prizinių lošimų“), kurių lošimo metu lošėjo sukaupti kreditai nėra atskaitomi. „Prizinių lošimų“ metu laimėti laimėjimai dvigubinami.
 - 10.15.7. „Prizinių lošimų“ metu taip pat galima laimėti papildomų 15 „Prizinių lošimų“. Papildomi priziniai lošimai vyksta pagal pagrindines lošimo taisykles.

10.15.8. 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. Dvigubinti laimėjimą galima iki 5 kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos lošėjas praranda galimybę dvigubinti toliau.

10.16. Lošimas „Indėnų lobis“ („Indian treasure“).

- 10.16.1. Lošimo „Indėnų lobis“ („Indian treasure“) tikslas – išsukti laimingą simbolių derinį.
- 10.16.2. Lošimas lošiamas 5 (penkiais) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 10 (dešimtyje) linijų. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Lošimo simbolių rūšys bei laimingi jų deriniai yra nurodyti lošimo automato ekrane.
- 10.16.3. Laimėjimo rezultatą lemia atsitiktinumas, o laimėjimo dydis priklauso nuo simbolių derinio (iškritusio lošimo metu). Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto statymo sumą.
- 10.16.4. Šiame lošime laimima, kai išsidėsto nuo 2 (dviejų) iki 5 (penkių) vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę.
- 10.16.5. Lošimo metu iškritęs „Pocahonta“ simbolis atstoja bet kurią kitą simbolį, išskyrus „Lobio“ simbolį, sudarant laimingą simbolių derinį.
- 10.16.6. Jei lošimo metu vienoje iš dešimties linijų atsitiktinai išsidėsto 3 (trys), 4 (keturi) ar 5 (penki) „Lobio“ simboliai, lošėjas laimi 15 (penkiolika) papildomų lošimo pratęsimų („Prizinių lošimų“), kurių lošimo metu lošėjo sukaupti kreditai nėra atskaitomi. „Prizinių lošimų“ metu laimėti laimėjimai trigubinami.
- 10.16.7. „Prizinių lošimų“ metu taip pat galima laimėti papildomų 15 „Prizinių lošimų“. Papildomi priziniai lošimai vyksta pagal pagrindinio lošimo taisykles.
- 10.16.8. 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.

10.17. Lošimas „Karibų auksas“ („Caribbean gold“):

- 10.17.1. Lošimo „Karibų auksas“ („Caribbean gold“) tikslas – išsukti laimingą simbolių derinį.
- 10.17.2. Lošimas lošiamas 5 (penkiais) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 (penkiose) linijose. Lošimo simbolių rūšys bei laimingi jų deriniai yra nurodyti lošimo automato ekrane. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas. Lošimas pratęsimo neturi.
- 10.17.3. Laimėjimo rezultatą lemia atsitiktinumas, o laimėjimo dydis priklauso nuo simbolių derinio (iškritusio lošimo metu). Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto statymo sumą.
- 10.17.4. Šiame lošime laimima, kai išsidėsto nuo 2 (dviejų) iki 3 (trijų) vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę.
- 10.17.5. 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.

10.18. Lošimas „Karališkasis laineris“ („Royal liner“):

- 10.18.1. Lošimo „Karališkasis laineris“ („Royal liner“) tikslas – išsukti laimingą simbolių derinį.
- 10.18.2. Lošimas lošiamas 9 (devyniais) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 (penkiose) linijose. Laimintys simboliai rodomi ant 9 (devynių) būgnų. Šiame lošime laimima kai išsidėsto nuo 2 (dviejų) iki 3 (trijų) vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę. Lošimo simbolių rūšys bei laimingi jų deriniai yra nurodyti lošimo automato ekrane. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas. Lošimas pratęsimo neturi.
- 10.18.3. Laimėjimo rezultatą lemia atsitiktinumas, o laimėjimo dydis priklauso nuo simbolių derinio (iškritusio lošimo metu). Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto statymo sumą.
- 10.18.4. 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.

10.19. Lošimas „Ruletė“ („Roulette“):

- 10.19.1. Lošimo „Ruletė“ („Roulette“) tikslas – atspėti, į kurį vieną iš 37 (trisdešimt septynių) ruletės rato skaičiumi pažymėtų laukelių įkris kamuoliukas.
- 10.19.2. Lošėjas liesdamas lošimo automato ekraną, virtualiame ruletės lauke stato vieną ar kelis virtualius žetonus ant pasirinktų laukelių arba skaičių. Naudojami yra virtualūs žetonai 5 Eur ct, 10 Eur ct, 20 Eur ct, 50 Eur ct nominalo.
- 10.19.3. Lošimas vyksta lošėjui liečiant monitorių. Lošimas „Ruletė“ („Roulette“) 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 (šiame 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

10.19.4. 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. Statymo dydis dauginamas iš nustatyto laimėjimo koeficiento. Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto statymo sumą. Laimėjimo koeficientus lošėjas gali pamatyti paspaudęs mygtuką „INFO“.

10.19.5. Pagrindinio 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.

10.20. Lošimas „Karališkasis pokeris“ („Royal Poker“):

10.20.1. Lošimo „Karališkasis pokeris“ („Royal Poker“) tikslas – sudaryti laimingą 5 kortų derinį, kurį surinkus suteikiamas laimėjimų lentelėje nustatytas laimėjimas (laimingi kortų deriniai ir laimėjimų dydžiai yra rodomi lošimo automato ekране).

10.20.2. Lošimas lošiamas 52 (penkiasdešimt dvejomis) kortomis ir 1 (viena) „Juokdario“ („Joker“) korta, kuri atstoja bet kurią kortą, kuri su kitomis kortomis sudarytų laimingą kortų derinį.

10.20.3. Lošimo automato ekране pasirodo penkios atsitiktine tvarka parinktos kortos. Lošėjas turi nuspręsti, kurias kortas pasilikti, o kurias keisti, siekiant surinkti laimėjimų lentelėje nustatytus kortų derinius.

10.20.4. Norėdamas palikti kortą, lošėjas turi paspausti po tą kortą mirksintį mygtuką su rodykle. Norėdamas pakeisti savo sprendimą ir atsisakyti pasiliktos kortos, lošėjas vėl turi paspausti tą patį mygtuką.

10.20.5. 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. Laiminčiasias kombinacijas ir už jas skiriamą kreditų skaičių lošėjas gali pamatyti paspaudęs mygtuką „INFO“.

10.20.6. Pagrindinio 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.

10.21. Lošimas „Sveikas Havajuose“ („Aloha Hawaii“):

10.21.1. Lošimo „Sveikas Havajuose“ („Aloha Hawaii“) tikslas – išsukti laimingą simbolių derinį.

10.21.2. Lošimas lošiamas 5 (penkiais) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 10 (dešimtyje) linijų. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Lošimo simbolių rūšys bei laimingi jų deriniai yra nurodyti lošimo automato ekrane.

10.21.3. Laimėjimo rezultatą lemia atsitiktinumas, o laimėjimo dydis priklauso nuo simbolių derinio (iškritusio lošimo metu). Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto statymo sumą.

10.21.4. Šiame lošime laimima, kai išsidėsto nuo 2 (dviejų) iki 5 (penkių) vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę.

10.21.5. Lošimo metu iškritęs „Hula mergaitė“ simbolis atstoja bet kurią kitą simbolį, išskyrus „Banglentininkas“ simbolį, sudarant laimingą simbolių derinį.

10.21.6. Jei lošimo metu vienoje iš dešimties linijų atsitiktinai išsidėsto 3 (trys), 4 (keturi) ar 5 (penki) „Banglentininkas“ simboliai, lošėjas laimi 15 (penkiolika) papildomų lošimo pratęsimų („Prizinių lošimų“), kurių lošimo metu lošėjo sukaupti kreditai nėra atskaitomi. „Prizinių lošimų“ metu laimėti laimėjimai dvigubinami.

10.21.7. „Prizinių lošimų“ metu taip pat galima laimėti papildomų 15 „prizinių lošimų“. Papildomi priziniai lošimai vyksta pagal pagrindinio lošimo taisykles.

10.21.8. 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. Dvigubinti laimėjimą galima iki 5 kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos lošėjas praranda galimybę dvigubinti toliau.

10.22. Lošimas „Karšti vaisiai“ („Hot fruits“):

10.22.1. Lošimo „Karšti vaisiai“ („Hot fruits“) tikslas – išsukti laimingą simbolių derinį.

10.22.2. Lošimas lošiamas 5 (penkiais) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 10 (dešimtyje) linijų. Lošimo simbolių rūšys bei laimingi jų deriniai yra nurodyti lošimo automato ekrane. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas. Lošimas pratęsimo neturi.

10.22.3. Laimėjimo rezultatą lemia atsitiktinumas, o laimėjimo dydis priklauso nuo simbolių derinio (iškritusio lošimo metu). Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto statymo sumą.

10.22.4. Šiame lošime laimima, kai išsidėsto nuo 2 (dviejų) iki 3 (trijų) vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę.

10.22.5. 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. Dvigubinti laimėjimą galima iki 5 kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos lošėjas praranda galimybę dvigubinti toliau.

10.23. Lošimas „Majų paslaptys“ („Secrets of Maya“):

- 10.23.1. Lošimo „Majų paslaptys“ („Secrets of Maya“) tikslas – išsukti laimingą simbolių derinį.
- 10.23.2. Lošimas lošiamas 5 (penkiais) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 10 (dešimtyje) linijų, 5 (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.
- 10.23.3. Laimėjimo rezultatą lemia atsitiktinumas, o laimėjimo dydis priklauso nuo simbolių derinio (iškritusio lošimo metu). Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto statymo sumą.
- 10.23.4. Šiame lošime laimima, kai išsidėsto nuo 2 (dviejų) iki 5 (penkių) vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę.
- 10.23.5. Lošimo metu iškritęs „piramidė“ simbolis atstoja bet kurią kitą simbolį, išskyrus „Kalendorius“ simbolį, sudarant laimingą simbolių derinį.
- 10.23.6. Jei lošimo metu vienoje iš dešimties linijų atsitiktinai išsidėsto 3 (trys), 4 (keturi) ar 5 (penki) „Kalendorius“ simboliai, lošėjas laimi 10 (dešimt) papildomų lošimo pratęsimų („Prizinių lošimų“), kurių lošimo metu lošėjo sukaupti kreditai nėra atskaitomi. „Prizinių lošimų“ metu 1 (pirmame), 3 (trečiame) ir 5 (penktame) būgne iškritęs „Piramidė“ simbolis atstoja visą būgną.
- 10.23.7. „Prizinių lošimų“ metu taip pat galima laimėti papildomų 15 „Prizinių lošimų“. Papildomi priziniai lošimai vyksta pagal pagrindinio lošimo taisykles.
- 10.23.8. 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. Dvigubinti laimėjimą galima iki 5 kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos lošėjas praranda galimybę dvigubinti toliau.

10.24. Lošimas „Mistinis vandenynas“ („Mystic ocean“):

- 10.24.1. Lošimo „Mistinis vandenynas“ („Mystic ocean“) tikslas – išsukti laimingą simbolių derinį.
- 10.24.2. Lošimas lošiamas 5 (penkiais) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 10 (dešimtyje) linijų. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Lošimo simbolių rūšys bei laimingi jų deriniai yra nurodyti lošimo automato ekrane.
- 10.24.3. Laimėjimo rezultatą lemia atsitiktinumas, o laimėjimo dydis priklauso nuo simbolių derinio (iškritusio lošimo metu). Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto statymo sumą.
- 10.24.4. Šiame lošime laimima, kai išsidėsto nuo 2 (dviejų) iki 5 (penkių) vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę.
- 10.24.5. Lošimo metu iškritęs „Undinė“ simbolis atstoja bet kurią kitą simbolį, išskyrus „Delfinas“ simbolį, sudarant laimingą simbolių derinį. Lošimo metu iškritus „Undinė“ simboliui laimėti laimėjimai dvigubinami.
- 10.24.6. Jei lošimo metu vienoje iš dešimties linijų atsitiktinai išsidėsto 3 (trys), 4 (keturi) ar 5 (penki) „Delfinas“ simboliai, lošėjas laimi 15 (penkiolika) papildomų lošimo pratęsimų

- („Prizinių lošimų“), kurių lošimo metu lošėjo sukaupti kreditai nėra atskaitomi. „Prizinių lošimų“ metu laimėti laimėjimai trigubinami.
- 10.24.7. „Prizinių lošimų“ metu taip pat galima laimėti papildomų 15 „Prizinių lošimų“. Papildomi priziniai lošimai vyksta pagal pagrindinio lošimo taisykles.
- 10.24.8. 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. Dvigubinti laimėjimą galima iki 5 kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos lošėjas praranda galimybę dvigubinti toliau.
- 10.25. Lošimas „Juodasis perlas“ („Black pearl“):**
- 10.25.1. Lošimo „Juodasis perlas“ („Black pearl“) tikslas – išsukti laimingą simbolių derinį.
- 10.25.2. Lošimas lošiamas 5 (penkiais) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 10 (dešimtyje) linijų. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Lošimo simbolių rūšys bei laimingi jų deriniai yra nurodyti lošimo automato ekrane.
- 10.25.3. Laimėjimo rezultatą lemia atsitiktinumas, o laimėjimo dydis priklauso nuo simbolių derinio (iškritusio lošimo metu). Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto statymo sumą.
- 10.25.4. Šiame lošime laimima, kai išsidėsto nuo 2 (dviejų) iki 5 (penkių) vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę, išskyrus „Išbarstymai“ simbolį.
- 10.25.5. Lošimo metu iškritęs „Juodasis perlas“ simbolis atstoja bet kurį kitą simbolį, išskyrus „Pirato moneta“ simbolį, sudarant laimingą simbolių derinį.
- 10.25.6. Jei lošimo metu vienoje iš dešimties linijų atsitiktinai išsidėsto 3 (trys), 4 (keturi) ar 5 (penki) „Pirato moneta“ simboliai, lošėjas laimi 10 (dešimt), 15 (penkiolika) arba 20 (dvidešimt) papildomų lošimo pratęsimų („Prizinių lošimų“, kurių lošimo metu lošėjo sukaupti kreditai nėra atskaitomi.)
- 10.25.7. „Prizinių lošimų“ metu kiekvienas „Juodasis perlas“ simbolis pasiliks būgnuose iki „Prizinių lošimų“ pilnos sekos pabaigos.
- 10.25.8. „Prizinių lošimų“ metu taip pat galima laimėti papildomų 10, 15, 20 „Prizinių lošimų“. Papildomi priziniai lošimai vyksta pagal pagrindinio lošimo taisykles.
- 10.25.9. 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. Dvigubinti laimėjimą galima iki 5 kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos lošėjas praranda galimybę dvigubinti toliau.
- 10.26. Laimėjimas išmokamas paspaudus mygtuką „Išmokėti“.
- 10.27. Baigiant lošti, lošėjo sukaupti kreditai rodomi langelyje „Kreditai“ („Credits“).
- 10.28. Išmokama suma nustatoma lošėjo sukauptus kreditus padauginus iš kredito vertės.
- 10.29. Išmokėti skirtą ir aukščiau nurodytu būdu apskaičiuotą pinigų sumą nustato lošimo automatas. Laimėjimas išmokamas 10 Eur ct ir 2 Eur vertės metalinėmis monetomis, lošėjui nuspaudus mygtuką „Išmokėti“.
- 10.30. 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.

- 10.31. Jeigu automatu išmokant laimėjimą pasibaigia monetos, langelyje „Kreditai“ („Credits“) parodoma lošimo automato neišmokėta suma. Įgaliotas salono darbuotojas neišmokėtus kreditus perskaičiuoja į eurus, surašo pinigų išmokėjimo kvitą ir atitinkamą sumą išmoka lošėjui grynaisiais pinigais arba papildo lošimo automata ir automatas išmoka likusią neišmokėtą sumą.

11. AUTOMATŲ LOŠIMO „SAMURAJAUS SIURPRIZAS“ („SAMURAI SURPRISE“) TAISYKLĖS

- 11.1. Lošiant automatu „Samurajaus siurprizas“ („Samurai Surprise“), naudojamos 10 Eur ct, 20 Eur ct, 1 Eur, 2 Eur vertės monetos. Vieno kredito vertė – 0,05 Eur.
- 11.2. Įmetus pageidaujamą monetų kiekį į lošimo automato monetų priėmimo įrenginį, ekrano langelyje „Kreditai“ („Credits“) pasirodo atitinkamas kreditų skaičius. Pvz.: įmetus 1 Eur monetą langelyje „Kreditai“ („Credits“) pasirodo skaičius „20“.
- 11.3. Lošimo metu lošėjas gali papildyti turimų kreditų kiekį, prijungdamas laimėtą kreditų kiekį prie sukaupytų kreditų paspaudus mygtuką „Paimti“ ir jie parodomi langelyje „Kreditai“ („Credits“). Lošėjo kreditų suma bet kuriuo metu gali būti papildyta, įmetant atitinkamo nominalo monetas į lošimo automata.
- 11.4. Lošimas pradedamas paspaudus mygtuką „Startas“.
- 11.5. Lošimo „Samurajaus siurprizas“ („Samurai Surprise“) tikslas – surinkti maksimalų laimėjimą.
- 11.6. Pagrindiniame lošime lošiama 2 skirtingo dydžio statymais: po 1 ir 10 kreditų. Statymas pasirenkamas spaudžiant mygtuką „Statymas“.
- 11.7. 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 dešimt kartų didesni už laimėjimų liniją, nei kad lošiant 1 kredito statymu.
- 11.8. Visi laimėjimai bus pervesti į langelį „Kreditai“ („Credits“) automatiškai.
- 11.9. Lošimo pratęsimas galimas tik iš pagrindiniame lošime laimėtų kreditų, kai lošiama 10 kreditų statymu. Šis pratęsimas visada lošiamas paskiriant 10 kreditų vienai laimėjimų linijai. Galimos laimėjimų linijos: 2, 4, 10 arba 20. Visi laimėti kreditai yra saugomi „Super bankas“ skaitiklyje ir didžiausias laimėjimas šiame lošimo pratęsime yra 2.000 kreditų.
- 11.10. „Samurajaus siurprizas“ („Samurai Surprise“) – tai penkių būgnų lošimas turintis 20 laimėjimo linijų.
- 11.11. 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 kitą galimą mažesnę priskiriamų kreditų kiekį. Visi laimėjimai iš lošimo pratęsimo yra atsitiktiniai laimėjimai („Mystery“) (pvz.: 1 – 2.000 kreditų).
- 11.12. Lošėjas gali pasirinkti pagrindinį lošimą paspausdamas mygtuką „Statymas“.
- 11.13. Pagrindiniame lošime ir lošimo pratęsime „Samurajaus“ ir „Arbūzo“ laimėjimai išsidėstę laimėjimų linijose (kiekviena laimėjimų linija turi savo konfigūraciją, su kuria galima susipažinti paspaudus mygtuką „Pagalba“) su visais statymų dydžiais suteiks specialų atsitiktinį laimėjimą.
- 11.14. Trys, vienas šalia kito, lošimo linijoje išsidėstę vienodi simboliai duoda atsitiktinį laimėjimą nuo 1 iki 10 kartų didesnę už atliktą statymą, kai keturi išsidėstę simboliai

duoda atsitiktinį laimėjimą nuo 1 iki 20 kartų didesnę už atliktą statymą, kai penki 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.

- 11.15. Baigiant lošti, lošėjo sukaupti kreditai rodomi langelyje „Kreditai“ („Credits“).
- 11.16. Išmokama suma nustatoma lošėjo sukauptus kreditus padauginus iš kredito vertės.
- 11.17. Išmokėti skirtą ir aukščiau nurodytu būdu apskaičiuotą pinigų sumą nustato lošimo automatas. Laimėjimas išmokamas 1 Eur ir 2 Eur vertės metalinėmis monetomis, lošėjui nuspaudus mygtuką „Išmokėti“.
- 11.18. Lošimo automato techninio gedimo atveju, kai išsukusių 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.
- 11.19. Jeigu automatu išmokant laimėjimą pasibaigia monetos, langelyje „Kreditai“ („Credits“) parodoma lošimo automato neišmokėta suma. Įgaliotas salono darbuotojas neišmokėtus kreditus perskaičiuoja į eurus, surašo pinigų išmokėjimo kvitą ir atitinkamą sumą išmoka lošėjui grynaisiais pinigais arba papildo lošimo automata ir automatas išmoka likusią neišmokėtą sumą.

PRIEDAS Nr. 2

Eil. Nr.	Lošimo pavadinimas	Mažiausias statymas kreditais	Didžiausias statymas kreditais	Mažiausias statymas eurais	Didžiausias statymas eurais
1	„Senasis“ („Oldtimer“)	1	10	0.05	0.50
2	„Linksmasis Džokeris“ („Jolly Joker“)	1	10	0.05	0.50
3	„Kazino 2000“ („Casino 2000“)	1	10	0.05	0.50
4	„Auksinė karūna“ („Golden Crown“)	1	10	0.05	0.50
5	„Karštasis“ („Hot Timer“)	1	10	0.05	0.50
6	„Šeimininko žaidimai“ („Master games“)	1	10	0.05	0.50
7	„Laukinis Bulius“ („Wild Bull“)	1	10	0.05	0.50
8	„Trigubas auksas“ („Triple gold“)	1	10	0.05	0.50
9	„Juokdarys dėžėje“ („Jack in the box“)	1	10	0.05	0.50
10	„Auksinė Nevados sala“ („Golden island Nevada“)	1	10	0.05	0.50
11	„Samurajaus siurprizas“ („Samurai surprise“)	1	10	0.05	0.50