

UAB „Tete-a-tete“ kazino“  
nuotolinio lošimo reglamento Priedo Nr. 3  
Priedas Nr. 8

### 1. „Linksmasis Kazino“ („Jolly Casino“)







1.1. „Linksmasis Kazino“ („Jolly Casino“) – 3 būgnų, 3 eilių lošimas, kurio tikslas yra išsukti laimintį derinį.


1.2. Minimali statymo suma – 0,05 EUR. Maksimali statymo suma – 20,00 EUR. Maksimali laimėjimo suma – 15 760,00 EUR.

1.3. Žaidimas pradamas žaisti atliekant 1 ar 10 kreditų statymą. Pagrindiniame žaidime atlikus 10 kreditų statymą ir esant laimėjimui, laimėjimas pervedamas į laukelį „Bank“ ir žaidimas tęsiamas Antrojo ekrano žaidime.

1.4. Pagrindinis žaidimas žaidžiamas atliekant 1 kredito statymą vienoje mokėjimo linijoje ar 10 kreditų statymą penkiose mokėjimo linijose iš „Credits“ laukelyje esančių kreditų. Mokėjimo linijoje surinkus 3 vienodus simbolius gaunami nurodyto dydžio laimėjimai kreditais.

1.5. Laimėjimo lentelė:




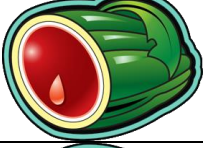




Trijų simbolių derinys	1 kredito statymas	10 kreditų statymas
	10 – 200	20 – 400
	200	2000
	100	200
	40	80
	10	20
	10	20


1.6. Ypatingas Auksinės vyšnios simbolis: Atlikus 10 kreditų statymą ir lošimo ekrane pasirodžius Auksinės vyšnios simboliui , suteikiamas 100 kreditų vertės laimėjimas.

1.7. Antrojo ekrano žaidimas yra žaidžiamas 5 mokėjimo linijose atliekant 20, 40, 100 ar 200 kreditų statymą iš „Bank“ laukelyje esančių kreditų.

1.8. Antrojo ekrano žaidimo tikslas surinkti 2000 ar daugiau kreditų laukelyje „Bank“. Antrojo ekrano žaidimo metu laukelyje „Bank“ maksimaliai galima surinkti 7880 kreditų.

1.9. Laimėjimo lentelė:

Trijų simbolių derinys	20 kredito statymas	40, 100 ir 200 kreditų statymas
	1000	6000
	800	2000
	600	1200
	400	800
	200	400
	100	200
	100	200
	100	200

1.10. Ypatingas Juokdario simbolis: Atlikus 100 kreditų statymą ir viduriniame būgne pasirodžius Juokdario simboliui , suteikiamas atsitiktinio dydžio laimėjimas nuo 100 iki 2000 kreditų. Atlikus 200 kreditų statymą ir bet kuriame būgne pasirodžius Juokdario simboliui, suteikiamas atsitiktinio dydžio laimėjimas nuo 100 iki 2000 kreditų. Laimėjimo linijoje surinkus 3

Juokdario simbolius, suteikiamas 1000 kreditų vertės laimėjimas esant 20 kreditų statymui ir 6000 kreditų vertės laimėjimas esant 40, 100 ar 200 kreditų statymui.

## **2. „Kibernetinis lošimas“ („Cyber Slot“)**

2.1. „Kibernetinis lošimas“ („Cyber Slot“) – 5 būgnų, 4 eilių lošimas, kurio tikslas yra išsukti laimintį derinį.

2.2. Išmokamas tik didžiausias laimėjimas eilutėje. Jei laimėjimas sudaromas keliose laimėjimo eilutėse, tai visi laimėjimai susumuojami. Visi laimėjimai iš papildomų lošimo funkcijų taip pat pridedami prie bendro laimėjimo. Visi laimėjimai išmokami lošimo pabaigoje.

2.3. Minimali statymo suma – 0,20 EUR. Maksimali statymo suma – 100,00 EUR. Maksimali laimėjimo suma eilutėje – 100 x statymo suma eurai.

2.4. Lošime naudojami 4 didelės vertės simboliai ir 4 mažos vertės simboliai, kurių vertė priklauso nuo statymo dydžio. Visi laimintys deriniai ir už juos skiriamų laimėjimų dydžiai yra parodyti laimėjimų lentelėje, kurią galima pažiūrėti paspaudus mygtuką „?“ ar žaidimo menu parinktyse.

2.5. Lošime taip pat naudojami ir kiti simboliai:

2.5.1. Universalus simbolis „WILD“, kuris pasirodo tik pagrindiniame lošime ir pakartotinių sukimų metu. Šis simbolis pakeičia visus simbolius išskyrus pakartotinio sukimo simbolį „RESPIN“ ir išsklaidytą simbolį „SCATTER“.

2.5.2. Pakartotinio sukimo simbolis „RESPIN“ gali pasirodyti tik pagrindinio lošimo metu ir tik 2-4 būgnuose. Lošimo metu pasirodžius šiam simboliui, suteikiamas pakartotinis (nemokamas) sukimas. Jei tuo pačiu metu pasirodo Universalus simbolis „WILD“ ir pakartotinio sukimo simbolis „RESPIN“, tai pakartotinio sukimo metu Universalus simbolis „WILD“ lieka savo vietoje. Pakartotinio sukimo metu pasirodžius pakartotinio sukimo simboliui „RESPIN“, suteikiamas papildomas pakartotinis sukimas. Visi pakartotinių sukimų metu pasirodę Universalūs simboliai „WILD“ lieka savo vietose iki pakartotinių sukimų pabaigos.

2.5.3. Daiktų krepšių simboliai pasirodę 3-5 būgnuose suteikia premijinį lošimą, kurio metu reikia pasirinkti 1 iš 3 krepšių ir taip gauti jame slypintį laimėjimą.

2.5.4. Lošimo metu 1, 3 ir 5 būgnuose pasirodžius 3 išsklaidytiems simboliams „SCATTER“ suteikiama nemokamų sukimų funkcija, kurios pradžioje reikia pasirinkti rizikos lygį:

2.5.4.1. Maža rizika – suteikiama 14 nemokamų sukimų, kurių metu 3-5 būgnuose pasirodo 5 mėlyni universalūs simboliai „WILD“.

2.5.4.2. Vidutinė rizika – suteikiama 10 nemokamų sukimų, kurių metu 3-5 būgnuose pasirodo 4 mėlyni universalūs simboliai „WILD“ ir laimėjimo vertės daugiklis x3.

2.5.4.3. Didelė rizika – suteikiama 6 nemokamų sukimų, kurių metu 3-5 būgnuose pasirodo 3 mėlyni universalūs simboliai „WILD“ ir laimėjimo vertės daugiklis x5.

## **3. „Ugnies drakonas“ („Fire Dragon“)**

3.1. Ugnies drakonas“ („Fire Dragon“) – 3 būgnų, 3 eilių lošimas, kurio tikslas yra išsukti laimintį derinį.

3.2. Išmokamas tik didžiausias laimėjimas eilutėje. Jei laimėjimas sudaromas keliose laimėjimo eilutėse, tai visi laimėjimai susumuojami. Visi laimėjimai iš papildomų lošimo funkcijų taip pat pridedami prie bendro laimėjimo. Visi laimėjimai išmokami lošimo pabaigoje.

3.3. Minimali statymo suma – 0,10 EUR. Maksimali statymo suma – 100,00 EUR. Maksimali laimėjimo suma eilutėje – 12,5 x statymo suma eurai.

3.4. Lošime naudojami 3 didelės vertės simboliai ir 3 mažos vertės simboliai, kurių vertė priklauso nuo statymo dydžio. Visi laimintys deriniai ir už juos skiriamų laimėjimų dydžiai yra parodyti laimėjimų lentelėje, kurią galima pažiūrėti paspaudus mygtuką „?“ ar žaidimo menu parinktyse.

3.5. Lošime taip pat naudojami ir kiti simboliai:

3.5.1. Universalus simbolis „WILD“ pakeičia visus simbolius išskyrus simbolius „FIREDRAGON“ ir SCATTER“.

3.5.2. Pagrindinio lošimo metu viduriniame būgne gali pasirodyti simbolis „FIREDRAGON“. Pasirodžius šiam simboliui jis išsiplečia per visą būgną ir suteikia pakartotinio būgnų sukimo funkciją.

3.5.3. Lošimo metu pasirodžius 3 išsklaidytiems simboliams „SCATTER“ suteikiami nemokami sukimai.

3.6. Pakartotinio būgnų sukimo funkcijos metu išsukamas tik 1 ir 3 būgnas, 2 būgnas lieka savo vietoje padengtas simboliiais „FIREDRAGON“. Taip pat šios funkcijos simboliai „FIREDRAGON“ veikia kaip universalūs simboliai „WILD“.

3.7. Nemokamų sukimų funkcijos pradžioje suteikiami 8 nemokami sukimai. Nemokamų sukimų metu simboliai „FIREDRAGON“ gali atsirasti bet kurio būgno bet kurioje vietoje. Jei yra įmanoma sudaryti laimingą simbolių kombinaciją simbolis būgne išsiplės per visą būgną. Nemokamų sukimų metu nenaudojami išsklaidyti simboliai „SCATTER“ ir simboliai „FIREDRAGON“ nesuteikia pakartotinio sukimo.

3.8. Pasibaigus nemokamų sukimų funkcijai, kurios metu buvo gautas laimėjimas, suteikiama funkcija „Daugiklio ratas“, kurios metu išsukamas laimėjimo daugiklis.

#### **4. „Mikliosios rankos“ („Thimbles“)**

4.1. „Mikliosios rankos“ („Thimbles“) – lošimas, kuriame reikia spėti, po kuriuo puodeliu yra paslėptas kamuoliukas.

4.2. Minimali statymo suma – 0,50 EUR. Maksimali statymo suma – 10,00 EUR. Maksimali laimėjimo suma – 2,88 x statymo suma eurai.

4.3. Lošimo pradžioje reikia pasirinkti vieną iš lošimo režimų (1 arba 2 kamuoliukai). 1 kamuoliuko režime yra naudojamas vienas kamuoliukas, paslėptas po vienu iš trijų puodelių, o 2 kamuoliukų režime 2 kamuoliukai yra paslėpti po dvejais puodeliais. Pasirinkus:

4.3.1. 1 kamuoliuko režimą – laimėjimo tikimybė yra mažesnė, tačiau suteikiamas didesnė vertė laimėjimas. Laimėjimo dydis lygus atliktas statymo suma padauginti iš koeficiento 2,88. Šio režimo metu lošėjui suteikiama galimybė iš žaidimo pašalinti vieną iš puodelių. Puodelio šalinimas lošėjui papildomai kainuoja pusė atlikto statymo vertės. Jei lošėjas pasirenka pašalinti puodelį, tai pašalinamas puodelis, po kuriuo nėra paslėpto kamuoliuko, ir iš naujo išmaišomi puodeliai.

4.3.2. 2 kamuoliukų režime – laimėjimo tikimybė yra didesnė, tačiau suteikiamas mažesnė vertė laimėjimas. Laimėjimo dydis lygus atliktas statymo suma padauginti iš koeficiento 1,44. Puodelio pašalinimo funkcija negalima.

4.4. Lošimo režimas pasirenkamas paspaudžiant mygtukus „2 BALLS 1.44X“ ar „1 BALL 2.88X“.

4.5. Atlikus pirminius pasirinkimus lošimas pradedamas spaudžiant mygtuką „SHUFFLE“. Paspaudus šį mygtuką lošimo ekrane bus parodyta po kuriuo puodeliu slepiasi kamuoliukas, o po to puodeliai bus keletą kartų keičiami vietomis vienus su kitu (sumaišomi). Sustojus puodelių maišymui lošėjas turi spėti, po kuriuo puodeliu slepiasi kamuoliukas. Spėjama paspaudžiant atitinkamus mygtukus „LEFT“, „CENTER“ ir „RIGHT“, kurie atitinka atitinkamus puodelį esantį kairėje, centre ir dešinėje.

4.6. 1 kamuoliuko režime lošėjui suteikia papildoma funkcija „Dvigubai arba nieko“. Ši funkcija gali būti pasirinkta tik tuomet, jei lošėjas lošimo metu neatspėjo po kuriuo puodelių yra paslėptas kamuoliukas. Pasirinktus šią funkciją lošėjo statymas padvigubinamas ir tuomet lošėjui suteikiama galimybė dar vieną kartą spėti po kuriuo puodeliu paslėptas kamuoliukas. Laimėjimo atveju suteikiamas laimėjimas lygus pradinei statymo vertei padaugintai iš koeficiento 2.

## 5. „Lobių medžiotoja“ („Treasure Hunter“)

5.1. „Lobių medžiotoja“ („Treasure Hunter“) – 5 būgnų, 20 laimėjimo linijų lošimas, kurio tikslas yra išsukti laimintį derinį.

5.2. Visi laimėjimai yra išmokami už simbolius, kurie yra skaičiuojami iš kairės į dešinę. Išmokamas tik didžiausias laimėjimas eilutėje.

5.3. Minimali statymo suma – 0,20 EUR. Maksimali statymo suma – 20,00 EUR. Maksimali vieno lošimo laimėjimo suma – 10 000 x statymo suma.

5.4. Lošėjas, norėdamas dalyvauti lošime, turi pasirinkti statymo sumą ir paspausti lošimo pradžios mygtuką SUKTI.

5.5. Visi laimintys deriniai ir už juos skiriamų laimėjimų dydžiai yra parodyti laimėjimų lentelėje, kurią galima pažiūrėti paspaudus mygtuką „i“.

5.6. „Wild“ simbolis gali iškristi pagrindiniame ir nemokamų sukimų lošimuose bei pakeičia bet kurį kitą simbolį, išskyrus „Scatter“ ir „Dinamitas“.

5.7. Simbolis „Dinamitas“ gali iškristi tik nemokamų sukimų metu.

5.8. Viduriniame būgne iškritę 3 simboliai „Kaukolė“ suaktyvina 3 „Milžiniškos kaukolės“ pakartotinius sukimus, kurių metu įprasti simboliai „Kaukolė“ virsta dideliu 3x3 „Kaukolės“ simboliu, kuris 2, 3 ir 4 būgnuose gali iškristi dalinai arba pilnai. Laimėjimai įvertinami ir išmokami po kiekvieno pakartotinio sukimo.

5.9. Iškritę 3 simboliai „Scatter“ 1, 3 ir 5 būgnuose suaktyvina 10 nemokamų sukimų. Funkcijos metu tarp įprastų simbolių gali iškristi ir dideli 2x2 bei 3x3 dydžio simboliai. Dideliu simboliu gali tapti bet kuris simbolis, išskyrus „Scatter“, „Wild“ ir „Dinamitas“. Nemokamų sukimų metu kiekvienas „Dinamito“ simbolis suaktyvina vieną iš funkcijų:

5.9.1. Laimėjimo daugiklio padidinimą 1. Maksimalus galimas daugiklis x10;

5.9.2. Žemos vertės simbolio pašalinimą iš likusių nemokamų sukimų;

5.9.3. Papildomus nemokamus sukimus, kurių gali būti iki 30.

Taip pat, papildomi 10 nemokamų sukimų suaktyvinami, jei 1, 3 ir 5 būgnuose iškrenta 3 simboliai „Scatter“.

## 6. „Anubio prakeikimas“ („Anubis Curse“)

6.1. „Anubio prakeikimas“ („Treasure Hunter“) – 5 būgnų, 20 laimėjimo linijų lošimas, kurio tikslas yra išsukti laimintį derinį.

6.2. Visi laimėjimai yra išmokami už simbolius, kurie yra skaičiuojami iš kairės į dešinę. Išmokamas tik didžiausias laimėjimas eilutėje.

6.3. Minimali statymo suma – 0,20 EUR. Maksimali statymo suma – 20,00 EUR. Maksimali vieno lošimo laimėjimo suma – 10 000 x statymo suma.

6.4. Lošėjas, norėdamas dalyvauti lošime, turi pasirinkti statymo sumą ir paspausti lošimo pradžios mygtuką SUKTI.

6.5. Visi laimintys deriniai ir už juos skiriamų laimėjimų dydžiai yra parodyti laimėjimų lentelėje, kurią galima pažiūrėti paspaudus mygtuką „i“.

6.6. „Wild“ simbolis gali iškristi pagrindiniame ir nemokamų sukimų lošimuose bei pakeičia bet kurį kitą simbolį, išskyrus „Scatter“ ir „Užrakintas Wild“.

6.7. „Anubio prakeikimo“ funkcija suaktyvinama atsitiktinai pagrindiniame lošime. „Anubio prakeikimas“ suaktyvina 3 „Užrakinto Wild Dovanų“ pakartotinius sukimus, kurių metu iki 3 simbolių yra parenkami atsitiktinai ir paverčiami „Užrakintais Wild“ simboliais. Funkcijos metu, kiekvienas iškritęs „Užrakintas Wild“ pasislenka per vieną eilę žemyn kiekvieno sukimo metu iki yra pašalinamas iš būgnų. Laimėjimai įvertinami ir išmokami po kiekvieno pakartotinio sukimo.

6.8. Iškritę 3, 4 arba 5 simboliai „Scatter“ atitinkamai suaktyvina 8, 12 arba 14 nemokamų sukimų. Jei „Scatter“ simboliai iškrenta „Užrakinto Wild Dovanų“ pakartotinių sukimų metu, jie užrakunami savo pozicijoje. Jei nemokamų sukimų metu iškrenta 3, 4 arba 5 simboliai „Scatter“, lošėjui atitinkamai suteikiama 6, 9 arba 14 nemokamų sukimų. „Anubio prakeikimo“ funkcija, suaktyvinanti „Užrakinto Wild Dovanų“ pakartotinius sukimus, taip pat gali būti suaktyvinta

nemokamų sukimų metu. Funkcijos metu, laimėjimams kartais gali būti taikomas laimėjimo daugiklis x2-x10, kuris yra parenkamas atsitiktinai.

### **7. „Juokdariai ant bangos“ („Jokers On Top“)**

7.1. „Juokdariai ant bangos“ („Jokers on Top“) – 3 būgnų, 22 laimėjimo linijų lošimas, kurio tikslas yra išsukti laimintį derinį.

7.2. Visi laimėjimai yra išmokami už simbolius, kurie yra skaičiuojami iš kairės į dešinę. Išmokamas tik didžiausias laimėjimas eilutėje.

7.3. Minimali statymo suma – 0,03 EUR. Maksimali statymo suma – 20,00 EUR. Maksimali vieno lošimo laimėjimo suma – 13 940,00 EUR.

7.4. Lošėjas, norėdamas dalyvauti lošime, turi pasirinkti statymo sumą ir paspausti lošimo pradžios mygtuką SUKTI.

7.5. Visi laimintys deriniai ir už juos skiriamų laimėjimų dydžiai yra parodyti laimėjimų lentelėje, kurią galima pažiūrėti paspaudus mygtuką „i“.

7.6. Lošiant pagrindiniame lošime lošėjas gali atlikti 1 kredito vertės statymus ant vienos lošimo linijos arba 10 kreditų vertės statymus ant 5 lošimo linijų. Jei lošėjas pasirenka atlikti 10 kreditų vertės statymus, susidarius laimingam deriniui, lošėjo laimėjimai yra pervedami į laukelį „Bankas“ ir lošimas tęsiamas „Antrojo ekrano“ lošime. „Antrojo ekrano“ lošimo tikslas yra pasiekti 2000 arba daugiau taškų. Maksimalus galimas laimėtų taškų skaičius „Antrojo ekrano“ lošime – 13940.

7.7. Atsidarius pagrindinio lošimo ekranui, lošėjas gali iš karto pasirinkti lošimą „Antrajame ekrane“ paspausdamas mygtuką „TOP GAME“. Jei lošėjas pasirenka „Antrojo ekrano“ lošimą, lošimas pradėdamas kaip ir įprastas, tačiau statymo vertė yra 20 kreditų, o susidarius laimingam deriniui ir lošėjo laimėjimus pervedus į laukelį „Bankas“, lošėjas lieka tame pačia ekrane. Jei į laukelį „Bankas“, susidarius laimingam deriniui, pervedami taškai, „Antrojo ekrano“ lošimas gali būti lošiamas atliekant 20, 40, 100 arba 200 taškų vertės statymus panaudojant taškus, esančius „Bankas“ laukelyje.

---