

PATVIRTINTA

Lošimų priežiūros tarnybos prie Lietuvos
Respublikos finansų ministerijos direktoriaus
2020 m. lapkričio 26 d. įsakymu Nr. DIE-867

UAB „Tete-a-tete“ kazino
nuotolinio lošimo reglamento
Priedas Nr. 2

NUOTOLINIO LOŠIMO B KATEGORIJOS AUTOMATAIS TAISYKLĖS

I SKYRIUS BENDROSIOS NUOSTATOS

1. UAB „Tete-a-tete“ kazino“ (toliau – Bendrovė) organizuoja nuotolinį lošimą B kategorijos automatais, naudojant nuotolinio lošimo įrenginį, imituojant lošimą B kategorijos automatu vadovaudamasi Lietuvos Respublikos azartinių lošimų įstatymų (toliau – ALĮ) ir UAB „Tete-a-tete“ kazino“ nuotolinio lošimo reglamentu (toliau – Reglamentas).

2. Šiame UAB „Tete-a-tete“ kazino Reglamento priede Nr. 2 „Nuotolinio lošimo B kategorijos automatais taisyklės“ (toliau – Priedas) naudojamos sąvokos:

2.1. **Kreditas** – tai sąlyginis lošimo kainos vienetas, suteikiamas lošėjui pradėdant lošimą.

2.2. **Kreditų paskyrimas** – tai veiksmas, atliekamas tik iš skaitiklyje „SUPER BANKAS“ esančių kreditų ir šis veiksmas nėra pripažįstamas statymu.

2.3. **Lošimo pratęsimas** – tai lošimas vykdomas lošimo ciklo elementuose iš pagrindiniame lošime laimėtų kreditų.

2.4. **Lošimo ciklo elementas** – lošimo sudedamoji dalis, kuri gali būti pradėta tik po pagrindinio lošimo rezultato pateikimo ir baigta prieš lošimo ciklo pabaigą.

2.5. **Pagrindinis lošimas** – tai lošimas, vykdomas iš lošėjo kreditų, turimų pradėdant lošimą.

2.6. **Statymas** – Lošėjo pasirinkta kreditų suma už dalyvavimą viename lošimo cikle, susidedančiame iš pagrindinio lošimo ir, tačiau neprivalomai, lošimo ciklo elementų.

2.7. **Vienkartinis laimėjimas** – tai laimėjimas, kurį lošėjas gali išlošti viename lošimo cikle.

3. Kitos Priede naudojamos sąvokos atitinka sąvokas, naudojamas ALĮ ir Reglamente.

4. Bendrovė lošimų interneto svetainėje organizuoja lošimus nuotolinio lošimo įrenginiu, imituojant lošimą B kategorijos automatu.

5. Bendrovės organizuojamame nuotoliniame lošime B kategorijos automatais, naudojant nuotolinio lošimo įrenginį, imituojant lošimą B kategorijos automatu:

5.1. procentinė laimėjimų fondo dalis – ne mažesnė kaip 80 ir ne didesnė kaip 100 procentų nuo visos įmokų sumos;

5.2. vieno lošimo trukmė – ne trumpesnė kaip 3 sekundės;

5.3. didžiausia statoma suma – 0,5 euro;

5.4. vieno lošimo laimėjimas – ne daugiau nei 200 kartų didesnis už statomą sumą.

6. Lošėjas lošti šio Priedo 10 punkte nurodytus lošimus gali tik tuomet jei:

6.1. Lošėjo lošimų sąskaitoje yra pakankamas kiekis pinigų, kurie gali būti panaudoti nuotoliniam lošimui B kategorijos automatais;

6.2. Lošėjas lošimui priskyrė pakankamą pinigų sumą arba kreditų skaičių;

6.3. lošėjas paspaudė ir atleido lošimo pradžios mygtuką „STARTAS“.

7. Kreditų kiekis yra apskaičiuojamas pinigų, kurie gali būti panaudoti lošimams nuotolinio lošimo įrenginiu, sumą eurai padalinant iš kredito vertės eurai.

8. Laimėjimai yra nedelsiant pervedami į Lošėjo lošimų sąskaitą.

9. Bendrovė, siekdama apsisaugoti nuo galimų lošėjų nesąžiningų veiksmų, laikosi nuostatos, kad lošėjui negali būti išmokėtas realiai nelaimėtas ar įgytas nesąžiningu būdu laimėjimas. Lošėjo

laimėjimas įgytas esant nuotolinio lošimo įrenginio trikčiai, įtakojančiai laimėjimo apskaičiavimą, yra anuliuojamas, o visi Lošėjo atlikti statymai gražinami.

II SKYRIUS LOŠIMŲ PAVADINIMAI IR TAISYKLĖS

10. Bendrovės nuotolinio lošimo įrenginiais organizuojamų lošimų pavadinimai: „Linksmasis Juokdarys“ („Jolly Joker“), „Senas laikrodis“ („Old Timer“), „Karštas laikrodis“ („Hot Timer“), „Kazino 2000“ („Casino 2000“), „Laukinis bulius“ („Wild Bull“), „Nuostabus laimėjimas“ („Super Jackpot“), Europietiška ruletė („European Roulette“), Juodoji Mumija („Black Mummy“), „Skamba skamba varpeliai“ („Jingle Bells“), „Būgnai“ („Reels“), „Džekas laimi“ („Jack Win“), „Fredas ir ugnis“ („FredNFire“), „Auksas laimi“ („GoldWins“), „Laimingas ūkis“ („Lucky Farm“), „Mafija“ („Mafia“), „Elfai“ („Elves“), „Ieškojimas“ („Quest“) ir „Vandenyno vakarėlis“ („Ocean Party“).

11. Bendrovės lošimų interneto svetainėje organizuojamo nuotolinio lošimo B kategorijos automatais lošimų taisyklės:

11.1. „Linksmasis Juokdarys“ („Jolly Joker“)

Lošimo tikslas – surinkti simbolių derinį, už kurį būtų išmokamas laimėjimas.

Lošimas susideda iš pagrindinio lošimo ir jo pratęsimo.

Pagrindinis lošimas vykdomas apatiniame lošimo ekrane sukantis trims būgnams. Šiame lošime gali būti lošiama atliekant du skirtingus statymus: 1 arba 10 kreditų. Kredito vertė – 0,05 €. Statymo dydis keičiamas spaudžiant mygtuką „STATYMAS“, o lošimas su pasirinktu statymo dydžiu, jei toks galimas, pradedamas spaudžiant mygtuką „STARTAS“. Mygtukas „MAX STARTAS“ parenka didžiausią galimą statymą ir pradeda lošimą.

Atlikus 1 kredito statymą, lošimas vykdomas tik vienoje centrinėje laimėjimų linijoje ir visi laimėjimai automatiškai pervedami į skaitiklį „KREDITAI“.

Atlikus 10 kreditų statymą, lošimas vykdomas penkiose laimėjimų linijose. Esant laimėjimui, laimėjimas automatiškai pervedamas į skaitiklį „SUPER BANKAS“. Lošėjui paspaudus mygtuką „PAIMTI“, laimėjimas pervedamas į skaitiklį „KREDITAI“.

Didžiausias laimėjimas pagrindiniame lošime yra 2000 kreditų.

Lošimo pratęsimas vykdomas viršutiniame lošimo ekrane sukantis trims būgnams, penkiose minėtų būgnų linijose. Norint dalyvauti šiame lošime reikia paskirti kreditus iš skaitiklyje „SUPER BANKAS“ sukauptų kreditų. Paskiriami kreditai atvaizduojami laukelyje „STATYMAS“.

Paskiriamų kreditų suma keičiama spaudžiant mygtuką „STATYMAS“. Lošimas su paskiriamų kreditų suma, jeigu ji yra pakankama pradėti lošimą, pradedamas spaudžiant mygtuką „STARTAS“. Mygtukas „MAX STARTAS“ parenka didžiausią galimą paskiriamų kreditų sumą ir pradeda lošimą.

Laimėjimas lošimo pratęsime, priklausomai nuo paskirtų kreditų kiekio, gaunamas surinkus 3 vienodus simbolius bet kurioje linijoje arba vieną „Juokdario“ („Joker“) simbolį esantį viename iš būgnų. Esant laimėjimui keliose laimėjimo linijose ar būgnuose, laimėti kreditai automatiškai yra susumuojami.

Visi lošimo pratęsime laimėti kreditai yra pervedami į „SUPER BANKAS“ skaitiklį. Didžiausias laimėjimas lošimo pratęsime yra 2000 kreditų.

Lošimo pratęsimas vykdomas tol, kol lošėjas turi kreditų skaitiklyje „SUPER BANKAS“ arba kol pasiekiamas didžiausia galima skaitiklio „SUPER BANKAS“ reikšmė – 2000 kreditų. Šiuo atveju visi laimėti kreditai bus pervedami į skaitiklį „KREDITAI“. Lošėjui nusprendus pabaigti lošimo pratęsimą, jo surinkti kreditai mygtuko „PAIMTI“ pagalba pervedami į skaitiklį „KREDITAI“.

Didžiausias bendras pagrindinio lošimo ir jo pratęsimo laimėjimas yra 2000 kreditų.

Lošėjui neužbaigus lošimo (praradus interneto ryšį, sutrikus lošėjo įrangai, kuria lošėjas dalyvauja lošimuose, ar pan.) ir iš naujo prisijungus prie lošimo, sudaroma galimybė užbaigti lošimą:

1. Jei lošimo užbaigimui nereikia atlikti jokių veiksmų, tai lošėjui parodomas užbaigto lošimo rezultatas.

2. Jei lošimo užbaigimui reikia atlikti tam tikrus veiksmus, tai lošimas grąžinamas į būseną, buvusią iki lošimo nutrūkimo.

Esant lošimo sutrikimui, dėl kurio lošimas negali būti užbaigiamas, lošimas anuliuojamas, o lošėjo atliktas statymas grąžinamas į Lošėjo lošimų sąskaitą.

Mygtuko „HOME“ (mygtukas su namo simboliu), rodomo tik lošimo mobiliojoje versijoje, pagalba grįžtama iš lošimo į bendrovės lošimų interneto svetainės pradinį puslapį.

11.2. „Senas laikrodis“ („Old Timer“)

Lošimo tikslas – surinkti simbolių derinį, už kurį būtų išmokamas laimėjimas.

Lošimas susideda iš pagrindinio lošimo ir jo pratęsimo.

Pagrindinis lošimas vykdomas apatiniaame Lošimo ekrane sukantis trims būgnams. Šiame lošime gali būti lošiama atliekant du skirtingus statymus: 1 arba 10 kreditų. Kredito vertė – 0,05 €. Statymo dydis keičiamas spaudžiant mygtuką „STATYMAS“, o lošimas su pasirinktu statymo dydžiu, jei toks galimas, pradedamas spaudžiant mygtuką „STARTAS“. Mygtukas „MAX STARTAS“ parenka didžiausią galimą statymą ir pradeda lošimą.

Atlikus 1 kredito statymą, lošimas vykdomas tik vienoje centrinėje laimėjimų linijoje ir visi laimėjimai automatiškai pervedami į skaitiklį „KREDITAI“.

Atlikus 10 kreditų statymą, lošimas vykdomas penkiose laimėjimų linijose. Esant laimėjimui, laimėjimas automatiškai pervedamas į skaitiklį „SUPER BANKAS“. Lošėjui paspaudus mygtuką „PAIMTI“, laimėjimas pervedamas į skaitiklį „KREDITAI“.

Didžiausias laimėjimas pagrindiniame lošime yra 2000 kreditų.

Lošimo pratęsimas vykdomas viršutiniame Lošimo ekrane sukantis trims būgnams. Norint dalyvauti šiame lošime reikia paskirti kreditus iš skaitiklyje „SUPER BANKAS“ sukauptų kreditų. Paskiriami kreditai atvaizduojami laukelyje „STATYMAS“. Lošiama atliekant tris skirtingus statymus iš skaitiklyje „SUPERBANKAS“ sukauptų kreditų:

1. Statymas 20 kreditų. Lošimas vykdomas penkiose laimėjimų linijose ir visi laimėjimai automatiškai pervedami į skaitiklį „SUPERBANKAS“.

2. Statymas 40 kreditų. Lošimas vykdomas penkiose laimėjimų linijose ir visi laimėjimai automatiškai pervedami į skaitiklį „SUPERBANKAS“. Šio lošimo metu nesant laimėjimo leidžiama Lošimui atlikti vieną būgno žingsnį iki artimiausio laimėjimo, jei yra galimybė laimėti.

3. Statymas 100 kreditų. Lošimas vykdomas penkiose laimėjimų linijose ir visi laimėjimai automatiškai pervedami į skaitiklį „SUPERBANKAS“. Šio lošimo metu nesant laimėjimo leidžiama Lošimui būgnuose atlikti iš viso ne daugiau kaip 3 žingsnius iki artimiausio laimėjimo, jei yra galimybė laimėti.

Paskiriamų kreditų suma keičiama spaudžiant mygtuką „STATYMAS“, o lošimas su pasirinkta suma, jeigu ji yra pakankama pradėti lošimą, pradedamas spaudžiant mygtuką „STARTAS“. Mygtukas „MAX STARTAS“ parenka didžiausią galimą paskiriamų kreditų sumą ir pradeda lošimą.

Visi lošimo pratęsime laimėti kreditai yra pervedami į „SUPER BANKAS“ skaitiklį. Didžiausias laimėjimas lošimo pratęsime yra 2000 kreditų.

Lošimo pratęsimas vykdomas tol, kol lošėjas turi kreditų skaitiklyje „SUPERBANKAS“ arba kol pasiekiami didžiausia galima skaitiklio „SUPERBANKAS“ reikšmė – 2000 kreditų. Pasiekus didžiausią galimą skaitiklio „SUPERBANKAS“ reikšmę visi kreditai bus pervesti į skaitiklį „KREDITAI“. Lošėjui nusprendus pabaigti lošimo pratęsimą, jo surinkti kreditai mygtuko „PAIMTI“ pagalba bus pervedami į skaitiklį „KREDITAI“.

Didžiausias bendras pagrindinio lošimo ir jo pratęsimo laimėjimas yra 2000 kreditų.

Lošėjui neužbaigus lošimo (praradus interneto ryšį, sutrikus lošėjo įrangai, kuria lošėjas dalyvauja lošimuose, ar pan.) ir iš naujo prisijungus prie lošimo, sudaroma galimybė užbaigti lošimą:

1. Jei lošimo užbaigimui nereikia atlikti jokių veiksmų, tai lošėjui parodomas užbaigto lošimo rezultatas.

2. Jei lošimo užbaigimui reikia atlikti tam tikrus veiksmus, tai lošimas grąžinamas į būseną, buvusią iki lošimo nutrūkimo.

Esant lošimo sutrikimui, dėl kurio lošimas negali būti užbaigiamas, lošimas anuliuojamas, o lošėjo atliktas statymas grąžinamas į Lošėjo lošimų sąskaitą.

Mygtuko „HOME“ (mygtukas su namo simboliu), rodomo tik lošimo mobiliojoje versijoje, pagalba grįžtama iš lošimo į bendrovės lošimų interneto svetainės pradinį puslapį.

11.3. „Karštas laikrodis“ („Hot Timer“)

Lošimo tikslas – surinkti simbolių derinį, už kurį būtų išmokamas laimėjimas.

Lošimas susideda iš pagrindinio lošimo ir jo pratęsimo.

Pagrindinis lošimas vykdomas apatiniame Lošimo ekrane sukantis trims būgnams. Šiame lošime gali būti lošiama atliekant du skirtingus statymus: 1 arba 10 kreditų. Kredito vertė – 0,05 €. Statymo dydis keičiamas spaudžiant mygtuką „STATYMAS“, o lošimas su pasirinktu statymo dydžiu, jei toks galimas, pradedamas spaudžiant mygtuką „STARTAS“. Mygtukas „MAX STARTAS“ parenka didžiausią galimą statymą ir pradeda lošimą.

Atlikus 1 kredito statymą, lošimas vykdomas tik vienoje centrinėje laimėjimų linijoje ir visi laimėjimai automatiškai pervedami į skaitiklį „KREDITAI“.

Atlikus 10 kreditų statymą, lošimas vykdomas penkiose laimėjimų linijose. Esant laimėjimui, laimėjimas automatiškai pervedamas į skaitiklį „SUPER BANKAS“. Lošėjui paspaudus mygtuką „PAIMTI“, laimėjimas pervedamas į skaitiklį „KREDITAI“.

Didžiausias galimas laimėjimas pagrindiniame lošime – 2000 kreditų.

Lošimo pratęsimas vykdomas viršutiniame lošimo ekrane. Norint dalyvauti šiame lošime reikia paskirti kreditus iš skaitiklyje „SUPER BANKAS“ sukauptų kreditų. Paskiriami kreditai atvaizduojami laukelyje „STATYMAS“. Lošimo pratęsime gali būti lošiama atliekant 20, 40 ar 100 kreditų statymus tik iš skaitiklyje „SUPER BANKAS“ sukauptų kreditų:

1. Statymas 20 kreditų. Lošimas vykdomas trijuose kairiausiuose būgnuose penkiose laimėjimų linijose.

2. Statymas 40 kreditų. Lošimas vykdomas keturiuose būgnuose dešimtyje laimėjimų linijų.

3. Statymas 100 kreditų. Lošimas vykdomas keturiuose būgnuose dešimtyje laimėjimų linijų. Dešiniausiame būgne pasirodžius Juokdario („Joker“) simboliui suteikiamas papildomas atsitiktinio dydžio laimėjimas ne didesnis, kaip 2000 kreditų.

Paskiriamų kreditų suma keičiama spaudžiant mygtuką „STATYMAS“, o lošimas su pasirinkta suma, jeigu ji yra pakankama pradėti lošimą, pradedamas spaudžiant mygtuką „STARTAS“. Mygtukas „MAX STARTAS“ parenka didžiausią galimą paskiriamų kreditų sumą ir pradeda lošimą.

Laimėjimas lošimo pratęsime, priklausomai nuo paskirtų kreditų kiekio, gaunamas surinkus 3 vienodus simbolius aktyvioje laimėjimo linijoje ir / arba „Joker“ simbolį, esantį dešiniausiame būgne. Esant laimėjimui keliose laimėjimo linijose ar būgnuose, laimėti kreditai automatiškai yra susumuojami.

Visi lošimo pratęsime laimėti kreditai yra pervedami į „SUPER BANKAS“ skaitiklį. Didžiausias laimėjimas lošimo pratęsime yra 2000 kreditų.

Lošimo pratęsimas vykdomas tol, kol lošėjas turi kreditų skaitiklyje „SUPER BANKAS“ arba kol pasiekiamas didžiausia galima skaitiklio „SUPER BANKAS“ reikšmė – 2000 kreditų. Šiuo atveju visi laimėti kreditai bus pervedami į skaitiklį „KREDITAI“. Lošėjui nusprendus pabaigti lošimo pratęsimą, jo surinkti kreditai mygtuko „PAIMTI“ pagalba pervedami į skaitiklį „KREDITAI“.

Didžiausias bendras pagrindinio lošimo ir jo pratęsimo laimėjimas yra 2000 kreditų.

Lošėjui neužbaigus lošimo (praradus interneto ryšį, sutrikus lošėjo įrangai, kuria lošėjas dalyvauja lošimuose, ar pan.) ir iš naujo prisijungus prie lošimo, sudaroma galimybė užbaigti lošimą:

1. Jei lošimo užbaigimui nereikia atlikti jokių veiksmų, tai lošėjui parodomas užbaigto lošimo rezultatas.

2. Jei lošimo užbaigimui reikia atlikti tam tikrus veiksmus, tai lošimas grąžinamas į būseną, buvusią iki lošimo nutrūkimo.

Esant lošimo sutrikimui, dėl kurio lošimas negali būti užbaigiamas, lošimas anuliuojamas, o lošėjo atliktas statymas gražinamas į Lošėjo lošimų sąskaitą.

Mygtuko „HOME“ (mygtukas su namo simboliu), rodomo tik lošimo mobiliojoje versijoje, pagalba grįžtama iš lošimo į bendrovės lošimų interneto svetainės pradinį puslapį.

11.4. „Kazino 2000“ („Casino 2000“)

Lošimo tikslas – surinkti simbolių derinį, už kurį būtų išmokamas laimėjimas.

Lošimas susideda iš pagrindinio lošimo ir jo pratęsimo.

Pagrindinis lošimas vykdomas lošimo ekrane sukantis trims būgnams. Šiame lošime gali būti lošiama atliekant penkis skirtingo dydžio statymus iš skaitiklyje „KREDITAI“ esančių kreditų. Priklausomai nuo paskirtų kreditų sumos lošime dalyvauja atitinkamos laimėjimo linijos:

Statymo dydis kreditais	2	4	6	8	10
Lošime dalyvaujančios linijos	1	1 – 2	1 – 3	1 – 4	1 – 5

Statymo dydis ir lošime dalyvaujančių linijų skaičius keičiamas spaudžiant mygtuką „1-5 LINIJOS“, o lošimas su pasirinktu statymo dydžiu, jei toks galimas, pradedamas spaudžiant mygtuką „STARTAS“. Mygtukas „MAX STARTAS“ parenka didžiausią galimą statymą ir pradeda lošimą. Vieno kredito vertė – 0,05 €.

Laimėjimas, kurį laimėjo lošėjas surinkęs laimingą simbolių derinį, yra rodomas lošimo ekrano skaitiklyje „LAIMĖJIMAS“. Pagrindiniame lošime kiekvienas laimėjimas gali būti pervedamas į skaitiklį „KREDITAI“ paspaudžiant mygtuką „PAIMTI“.

Nepriklausomai nuo statymo dydžio ir esant laimėjimui lošėjas turi galimybę rizikuoti pagrindiniame lošime gautu laimėjimu paspaudžiant mygtuką „HERBAS“ ar „SKAIČIUS“, kuomet atspėjus laimėjimas padvigubinamas, o neatspėjus – prarandamas. Laimėjimas gali būti dvigubinamas iki tol, kol neviršijama didžiausia galima laimėjimo suma – 2000 kreditų – arba suma 200 kartų didesnė už statymo sumą.

Pagrindiniame lošime didžiausias laimėjimas laimimas, kai aktyvioje laimėjimų linijoje surenkami trys „Joker“ simboliai. Priklausomai nuo statymui paskiriamų kreditų skaičiaus sumos (2, 4, 6, 8 ir 10 kreditų) laimėjimo dydžiai yra 400, 800, 1200, 1600 ir 2000 kreditų. Paskiriami kreditai atvaizduojami laukelyje „STATYMAS“.

Atlikus 10 kreditų statymą ir esant laimėjimui, lošėjui sudaroma galimybė pratęsti lošimą. Lošėjas norėdamas pratęsti lošimą turi laimėtus kreditus perversi į skaitiklį „SUPER BANKAS“ paspausdamas mygtuką „STARTAS“.

Lošimo pratęsimas vykdomas tuose pačiuose trijuose būgnuose, kaip ir pagrindinis lošimas. Lošimo pratęsimе galima lošti tik atlikus 20 kreditų paskyrimą iš skaitiklyje „SUPER BANKAS“ sukauptų kreditų.

Lošimo pratęsimе didžiausias laimėjimas 2000 kreditų gali būti laimimas išsukus 3 „Juokdario“ (Joker) simbolius vienoje laimėjimo linijoje arba 2 „Joker“ simbolius bet kuriuose būgnuose. Kiekviena pora matomų „Joker“ simbolių duoda atsitiktinį laimėjimą ne didesnį kaip 2000 kreditų.

Visi lošimo pratęsimе laimėti kreditai yra pervedami į „SUPER BANKAS“ skaitiklį. Didžiausias laimėjimas lošimo pratęsimе yra 2000 kreditų.

Lošimo pratęsimas vykdomas tol, kol lošėjas turi kreditų skaitiklyje „SUPER BANKAS“ arba kol pasiekama didžiausia galima skaitiklio „SUPER BANKAS“ reikšmė – 2000 kreditų. Šiuo atveju visi laimėti kreditai bus pervedami į skaitiklį „KREDITAI“. Lošėjui nusprendus pabaigti lošimo pratęsimą, jo surinkti kreditai mygtuko „PAIMTI“ pagalba pervedami į skaitiklį „KREDITAI“.

Didžiausias bendras pagrindinio lošimo ir jo pratęsimo laimėjimas yra 2000 kreditų.

Lošėjui neužbaigus lošimo (praradus interneto ryšį, sutrikus lošėjo įrangai, kuria lošėjas dalyvauja lošimuose, ar pan.) ir iš naujo prisijungus prie lošimo, sudaroma galimybė užbaigti lošimą:

1. Jei lošimo užbaigimui nereikia atlikti jokių veiksmų, tai lošėjui parodomas užbaigto lošimo rezultatas.

2. Jei lošimo užbaigimui reikia atlikti tam tikrus veiksmus, tai lošimas grąžinamas į būseną, buvusią iki lošimo nutrūkimo.

Esant lošimo sutrikimui, dėl kurio lošimas negali būti užbaigiamas, lošimas anuliuojamas, o lošėjo atliktas statymas grąžinamas į Lošėjo lošimų sąskaitą.

Mygtuko „HOME“ (mygtukas su namo simboliu), rodomo tik lošimo mobiliojoje versijoje, pagalba grįžtama iš lošimo į bendrovės lošimo interneto svetainės pradinį puslapį.

11.5. Laukinis bulius („Wild Bull“)

Lošimo tikslas – surinkti simbolių derinį, už kurį būtų išmokamas laimėjimas.

Lošimas susideda iš pagrindinio lošimo ir jo pratęsimo. Vieno lošimo trukmė ne trumpesnė kaip 3 sekundės, didžiausia statoma suma – 10 kreditų, o laimėjimas ne didesnis kaip 200 kartų už statomą sumą. 1 kredito vertė yra 0,05 €.

Pagrindinis lošimas vykdomas pagrindinio lošimo ekrane sukantis trims būgnams vienoje laimėjimų linijoje. Šiame lošime gali būti lošiama atliekant du skirtingus statymus: 1 arba 10 kreditų. Statymo dydis keičiamas spaudžiant mygtuką „STATYMAS“, o lošimas su pasirinktu statymo dydžiu, jei toks galimas, pradedamas spaudžiant mygtuką „STARTAS“. Jei su pasirinktu statymo dydžiu lošimas negalimas, tai paspaudus mygtuką „STARTAS“ automatiškai parenkamas didžiausias galimas statymas ir pradedamas lošimas. Mygtukas „MAX STARTAS“ parenka didžiausią galimą statymą ir pradeda lošimą.

Atlikus 1 kredito statymą, visi laimėjimai automatiškai pervedami į skaitiklį „KREDITAI“, o atlikus 10 kreditų statymą – į skaitiklį „SUPER BANKAS“. Lošėjui paspaudus mygtuką „PAIMTI“, kreditai iš skaitiklio „SUPER BANKAS“ pervedami į skaitiklį „KREDITAI“.

Didžiausias laimėjimas pagrindiniame lošime yra 2000 kreditų.

Laimėjimo dydis pagrindiniame lošime priklauso nuo statymo dydžio:

Simboliai	1 kredito statymas	10 kreditų statymas
	2 (0,1 €)	20 (1 €)
	4 (0,2 €)	40 (2 €)
	10 (0,5 €)	100 (5 €)
	10 (0,5 €)	100 (5 €)
	20 (1 €)	200 (10 €)
	20 (1 €)	500 (25 €)
	40 (2 €)	500 (25 €)
	40 (2 €)	500 (25 €)
	100 (5 €)	1000 (50 €)
	200 (10 €)	2000 (100 €)

Lošimo pratęsimo pradžioje lošėjas turi galimybę rizikuoti pagrindiniame lošime gautu laimėjimu ar tik jo dalimi paspaudžiant mygtuką „LOŠTI“. Sėkmės atveju rizikuojama suma padvigubinama, o nesėkmės – prarandama. Iš skaitiklyje „SUPER BANKAS“ sukauptų kreditų gali būti rizikuojama iki tol, kol neviršijama didžiausia galima laimėjimo suma – 2000 kreditų – arba suma 200 kartų didesnė už pagrindiniame lošime atlikto statymo sumą.

Lošimo pratęsimas vykdomas lošimo pratęsimo ekrane sukantis trims būgnams penkiose minėtų būgnų linijose. Šiame lošime gali būti lošiama paskiriant kreditus iš skaitiklyje „SUPER BANKAS“ sukauptų kreditų. Paskiriami kreditai pavaizduoti laukelyje „STATYMAS“.

Paskiriamų kreditų suma keičiama spaudžiant mygtuką „STATYMAS“, o lošimas su pasirinkta suma, jei tokia galima, pradedamas spaudžiant mygtuką „STARTAS“. Jei su pasirinkta kreditų suma lošimas negalimas, tai automatiškai parenkama didžiausia galima kreditų suma ir pradedamas lošimas. Mygtukas „MAX STARTAS“ parenka didžiausią galimą kreditų sumą ir pradeda lošimą.

Laimėjimas lošimo pratęsimu, priklausomai nuo paskirtų kreditų kiekio, gaunamas surinkus 3 vienodus simbolius bet kurioje laimėjimo linijoje arba dešiniausiame būgne pasirodžius „Laukinio buliaus“ („Wild Bull“) simboliui. Esant laimėjimui keliose laimėjimo linijose ar būgne, laimėti kreditai automatiškai yra susumuojami.

Lošimo pratęsimo metu atlikus:

1. 100 kreditų paskyrimą ir laimėjimų linijoje esant dviem vienodiems simboliams bei kitokiam simboliui su papildomu „Laukinio buliaus“ („Wild Bull“) simboliu, bus suprantama, kad laimėjimo linijoje yra 3 vienodi simboliai.

2. 200 kreditų paskyrimą ir laimėjimų linijoje esant dviem vienodiems simboliams, pradedant kairiausiuoju būgnu, bei dešiniausiame būgne esant kitokiam simboliui su papildomu „Laukinio buliaus“ („Wild Bull“) simboliu, bus suprantama, kad laimėjimo linijoje yra 3 vienodi simboliai, arba laimėjimų linijoje esant dviem skirtingiems simboliams, pradedant kairiausiuoju būgnu, bei dešiniausiame būgne esant bet kokiam simboliui su papildomu „Laukinio buliaus“ („Wild Bull“) simboliu bus suteikiamas atsitiktinio dydžio laimėjimas ne didesnis kaip 2000 kreditų.

Laimėjimo dydis lošimo pratęsimu priklauso nuo paskirtų kreditų kiekio:

Simboliai	20 kreditų	40 kreditų	100 kreditų	200 kreditų
	1-100 (0,05 € - 5 €)	1-200 (0,05 € - 10 €)	1-200 (0,05 € - 10 €)	1-200 (0,05 € - 10 €)
	1-100 (0,05 € - 5 €)	1-200 (0,05 € - 10 €)	1-200 (0,05 € - 10 €)	1-200 (0,05 € - 10 €)
	1-200 (0,05 € - 10 €)	1-400 (0,05 € - 20 €)	1-400 (0,05 € - 20 €)	1-400 (0,05 € - 20 €)
	1-200 (0,05 € - 10 €)	1-400 (0,05 € - 20 €)	1-400 (0,05 € - 20 €)	1-400 (0,05 € - 20 €)
	1-300 (0,05 € - 15 €)	1-600 (0,05 € - 30 €)	1-600 (0,05 € - 30 €)	1-600 (0,05 € - 30 €)
	1-300 (0,05 € - 15 €)	1-600 (0,05 € - 30 €)	1-600 (0,05 € - 30 €)	1-600 (0,05 € - 30 €)
	1-300 (0,05 € - 15 €)	1-600 (0,05 € - 30 €)	1-600 (0,05 € - 30 €)	1-600 (0,05 € - 30 €)
	1-300 (0,05 € - 15 €)	1-600 (0,05 € - 30 €)	1-600 (0,05 € - 30 €)	1-600 (0,05 € - 30 €)
	1-1000 (0,05 € - 50 €)	1-2000 (0,05 € - 100 €)	1-2000 (0,05 € - 100 €)	1-2000 (0,05 € - 100 €)
	-	-	-	1-2000 (0,05 € - 100 €)

Visi lošimo pratęsimu laimėti kreditai yra pervedami į „SUPER BANKAS“ skaitiklį. Didžiausias laimėjimas lošimo pratęsimu yra 2000 kreditų.

Lošimo pratęsimas vykdomas tol, kol lošėjas turi kreditų skaitiklyje „SUPER BANKAS“, arba kol pasiekiamas didžiausia galima skaitiklio „SUPER BANKAS“ reikšmė – 2000 kreditų. Šiuo

atveju visi laimėti kreditai bus pervedami į skaitiklį „KREDITAI“. Lošėjui nusprendus baigti lošimo pratęsimą, jo surinkti kreditai mygtuko „PAIMTI“ pagalba pervedami į skaitiklį „KREDITAI“.

Didžiausias bendras pagrindinio lošimo ir jo pratęsimo laimėjimas yra 2000 kreditų.

Lošėjui neužbaigus lošimo (praradus interneto ryšį, sutrikus lošėjo įrangai, kuria lošėjas dalyvauja lošimuose, ar pan.) ir iš naujo prisijungus prie lošimo, sudaroma galimybė užbaigti lošimą:

1. Jei lošimo užbaigimui nereikia atlikti jokių veiksmų, tuomet lošėjui parodomas užbaigto lošimo rezultatas.

2. Jei lošimo užbaigimui reikia atlikti tam tikrus veiksmus, tuomet lošimas grąžinamas į būseną, buvusią iki lošimo nutūkimo.

Esant lošimo sutrikimui, dėl kurio lošimas negali būti užbaigiamas, lošimas anuliuojamas, o lošėjo atliktas statymas grąžinamas į Lošėjo lošimų sąskaitą.

Mygtuko „HOME“ (mygtukas su namo simboliu) pagalba grįžtama iš lošimo į pradinį puslapį. Mygtukas „HOME“ yra rodomas tik lošimo mobiliojoje versijoje.

11.6. Nuostabus laimėjimas („Super Jackpot“)

Lošimo tikslas – surinkti simbolių derinį, už kurį būtų išmokamas laimėjimas.

Lošimas susideda iš pagrindinio lošimo ir jo pratęsimo. Vieno lošimo trukmė ne trumpesnė kaip 3 sekundės, didžiausia statoma suma – 10 kreditų, o laimėjimas ne didesnis kaip 200 kartų už statomą sumą. 1 kredito vertė yra 0,05 €.

Pagrindinis lošimas vykdomas apatiniame lošimo ekrane sukantis trims būgnams. Šiame lošime gali būti lošiama atliekant du skirtingus statymus: 1 arba 10 kreditų. Statymo dydis keičiamas spaudžiant mygtuką „STATYMAS“, o lošimas su pasirinktu statymo dydžiu, jei toks galimas, pradedamas spaudžiant mygtuką „STARTAS“. Mygtukas „MAX STARTAS“ parenka didžiausią galimą statymą ir pradeda lošimą.

Atlikus 1 kredito statymą, lošimas vykdomas vienoje centrinėje laimėjimų linijoje, o laimėjimas automatiškai pervedamas į skaitiklį „KREDITAI“.

Atlikus 10 kreditų statymą, lošimas vykdomas penkiose laimėjimų linijose, o laimėjimas pervedamas į skaitiklį „SUPER BANKAS“. Lošėjui paspaudus mygtuką „PAIMTI“, laimėjimas pervedamas į skaitiklį „KREDITAI“.

Didžiausias laimėjimas pagrindiniame lošime yra 2000 kreditų.

Laimėjimo dydis pagrindiniame lošime priklauso nuo statymo dydžio:

Simboliai	1 kredito statymas	10 kreditų statymas
	10 (0,5 €)	20 (1 €)
	10 (0,5 €)	20 (1 €)
	20 (1 €)	40 (2 €)
	40 (2 €)	80 (4 €)
	100 (5 €)	200 (10 €)
	200 (10 €)	2000 (100 €)

Lošimo pratęsimas vykdomas viršutiniame lošimo ekrane. Šiame lošime gali būti lošiama atliekant 20, 40, 100 ar 200 kreditų paskyrimą iš skaitiklyje „SUPER BANKAS“ sukauptų kreditų:

1. 20 ir 40 kreditų. Lošimas vykdomas trijuose kairiausiuose būgnuose penkiose laimėjimų linijose.

2. 100 kreditų. Lošimas vykdomas trijuose kairiausiuose būgnuose penkiose laimėjimų linijose. Lošime dalyvaujančiame būgne pasirodžius Juokdario („Joker“) simboliui suteikiamas papildomas atsitiktinio dydžio laimėjimas ne didesnis, kaip 2000 kreditų.

3. 200 kreditų. Lošimas vykdomas keturiuose būgnuose dešimtyje laimėjimų linijų. Lošime dalyvaujančiame būgne pasirodžius Juokdario („Joker“) simboliui suteikiamas papildomas atsitiktinio dydžio laimėjimas ne didesnis, kaip 2000 kreditų. Laimėjimo linijoje išsidėsčius trims „Barcrest“ simboliams suteikiamas atsitiktinio dydžio laimėjimas ne didesnis, kaip 2000 kreditų.

Paskiriamų kreditų suma keičiama spaudžiant mygtuką „STATYMAS“, o lošimas su pasirinkta suma, jei tokia galima, pradedamas spaudžiant mygtuką „STARTAS“. Jeigu su pasirinkta kreditų suma lošimas negalimas, tuomet automatiškai parenkama didžiausia galima paskiriamų kreditų suma ir pradedamas lošimas. Mygtukas „MAX STARTAS“ parenka didžiausią galimą paskiriamų kreditų sumą ir pradeda lošimą.

Lošimo pratęsimas, priklausomai nuo paskirtų kreditų kiekio, laimima surinkus 3 vienodus simbolius bet kurioje laimėjimo linijoje arba vieną „Juokdario“ („Joker“) simbolį, esantį viename iš būgnų. Laimėjus keliose laimėjimo linijose ar būgnuose, laimėti kreditai automatiškai yra susumuojami.

Laimėjimo dydis lošimo pratęsimas priklauso nuo paskirtų kreditų kiekio:

Simboliai	20 kreditų	40 kreditų	100 kreditų	200 kreditų
	1-100 (0,05 € - 5 €)	1-200 (0,05 € - 10 €)	1-200 (0,05 € - 10 €)	1-200 (0,05 € - 10 €)
	1-100 (0,05 € - 5 €)	1-200 (0,05 € - 10 €)	1-200 (0,05 € - 10 €)	1-200 (0,05 € - 10 €)
	1-200 (0,05 € - 10 €)	1-400 (0,05 € - 20 €)	1-400 (0,05 € - 20 €)	1-400 (0,05 € - 20 €)
	1-200 (0,05 € - 10 €)	1-400 (0,05 € - 20 €)	1-400 (0,05 € - 20 €)	1-400 (0,05 € - 20 €)
	1-300 (0,05 € - 15 €)	1-600 (0,05 € - 30 €)	1-600 (0,05 € - 30 €)	1-600 (0,05 € - 30 €)
	1-400 (0,05 € - 20 €)	1-800 (0,05 € - 40 €)	1-800 (0,05 € - 40 €)	1-800 (0,05 € - 40 €)
	-	-	1-2000 (0,05 € - 100 €)	1-2000 (0,05 € - 100 €)
	1-1000 (0,05 € - 50 €)	1-2000 (0,05 € - 100 €)	1-2000 (0,05 € - 100 €)	1-2000 (0,05 € - 100 €)
	-	-	-	1-2000 (0,05 € - 100 €)

Visi lošimo pratęsimas laimėti kreditai yra pervedami į „SUPER BANKAS“ skaitiklį. Didžiausias laimėjimas lošimo pratęsimas yra 2000 kreditų.

Lošimo pratęsimas vykdomas tol, kol lošėjas turi kreditų skaitiklyje „SUPER BANKAS“ arba kol pasiekama didžiausia galima skaitiklio „SUPER BANKAS“ reikšmė – 2000 kreditų. Šiuo atveju visi laimėti kreditai bus pervedami į kreditų skaitiklį. Lošėjui nusprendus baigti lošimo pratęsimą, jo surinkti kreditai mygtuko „PAIMTI“ pagalba pervedami į skaitiklį „KREDITAI“.

Didžiausias bendras pagrindinio lošimo ir jo pratęsimo laimėjimas yra 2000 kreditų.

Lošėjui neužbaigus lošimo (praradus interneto ryšį, sutrikus lošėjo įrangai, kuria lošėjas dalyvauja lošimuose, ar pan.) ir iš naujo prisijungus prie lošimo, sudaroma galimybė užbaigti lošimą:

1. Jei lošimo užbaigimui nereikia atlikti jokių veiksmų, tuomet lošėjui parodomas užbaigto lošimo rezultatas.

2. Jei lošimo užbaigimui reikia atlikti tam tikrus veiksmus, tuomet lošimas grąžinamas į būseną, buvusią iki lošimo nutraukimo.

Esant lošimo sutrikimui, dėl kurio lošimas negali būti užbaigiamas, lošimas anuliuojamas, o lošėjo atliktas statymas grąžinamas į Lošėjo lošimų sąskaitą.

Mygtuko „HOME“ (mygtukas su namo simboliu) pagalba grįžtama iš lošimo į pradinį puslapį. Mygtukas „HOME“ yra rodomas tik lošimo mobiliojoje versijoje.

11.7. „Europietiška ruletė“ („European Roulette“)

11.7.1. Ruletė yra populiarus kazino žaidimas, kuriame žaidžiate prieš kazino atstovaujantį krupjė (dar vadinamą dileriu), išsukantį ruletės ratą ir tvarkantį statymus. Europietiškoje ruletės versijoje, rate yra 37 skyriai, kuriose yra 36 numeriai ir vienas 0.

11.7.2. Norėdami laimėti ruletę, turite atspėti kur kiekvieną kartą sustos kamuoliukas. Savo statymą arba statymus turite statyti ant skaičių (bet koks skaičius įskaitant nulį) arba ant išorinių kategorijų išdėstyame stale.

11.7.3. Atlikus statymus, krupjė išsuka ruletės ratą ir paleidžia kamuoliuką. Kamuoliukui įkritus į skyrių, laimėjimai nustatomi pagal tuos statymus, priklausomai nuo žaidėjo pasirinkto statymo tipo, kurie buvo statyti ant laiminčio skaičiaus, ant kurio nukrito kamuoliukas. Be to, statymai atlikti ant išorės išdėstymo laimimi, jeigu laimintysis skaičius yra vienoje iš tų kategorijų.

11.7.4. Statymai gali būti atliekami ant Konkretaus skaičiaus, Skaičių derinio, kategorijos raudonas arba juodas ir kategorijos lyginis arba nelyginis.

11.7.5. Žaidimo eiga:

11.7.5.1. Pasirinkite statymo dydį žaidimo ekrane spausdami norimos vertės žetoną.

11.7.5.2. Statykite savo statymą, paspausdami ant žaidimo ekrane esančio staliuko išdėstymo, kuris atitinka skaičius arba kategorijas, ant kurių norite statyti. Ant tos pačios vietos galite paspausti keletą kartų, kad padidintumėte statymą arba paspauskite „Panaikinti statymą“ („CLEAR“) mygtuką, kad panaikintumėte savo dabartinį statymą ir pradėtumėte iš naujo.

11.7.5.3. Norėdami pradėti žaisti, paspauskite ant „Sukimo“ („SPIN“) mygtuko. Ruletės ratas pradės suktis, o skaičius, ties kuriuo ratas sustos, bus parodytas viršutiniame žaidimo ekrano kampe. Jeigu laimite, laimėjimas bus parodytas „Laimėjimo lentelėje“.

11.7.5.4. Norėdami žaisti iš naujo su tais pačiais statymais ir statymo būdais kaip ir buvusiam žaidime, paspauskite „Statymas iš naujo“ („REBET“) mygtuką arba paspauskite ant žaidimo ekrane esančio staliuko išdėstymo, kad atliktumėte statymus.

11.7.6. Statymo tipai:

11.7.6.1. Tiesus – skaičiaus centre padėdami žetoną, galite statyti ant kiekvieno skaičiaus, įskaitant 0.

11.7.6.2. Išskaidytas – padėdami žetoną ant du skaičius skiriančios linijos, galite statyti ant dviejų skaičių.

11.7.6.3. Gatvės – galite statyti ant trijų skaičių, žetoną padėdami ant ruletės stalo vidinės kairės krašto linijos, kuri yra šalia atitinkamos trijų skaičių eilės.

11.7.6.4. Kampo – galite statyti ant keturių skaičių, statydami žetonus ant kampo, kuriame susitinka keturi skaičiai.

11.7.6.5. Ketverto – galite statyti ant skaičių 0, 1, 2 ir 3 padėdami savo žetoną ant vidinio krašto linijos tarp 0 ir 1.

11.7.6.6. Linijos – galite lošti iš dviejų gatvės statymų (t. y., šeši skirtingi skaičiai dviejose eilėse po tris skaičius), padėdami žetoną ant vidinės kairės krašto linijos, kur susikerta linija, skirianti dvi eiles.

11.7.6.7. Stulpelio – stulpelio numerių apačioje yra trys laukeliai pažymėti „2 iki 1“. Galite atlikti statymus visiems šiems skaičiams, žetoną padėdami į vieną iš šių laukelių. Jeigu Jūsų kamuoliukas nusileidžia ant bet kurio skaičiaus, kuris yra stulpelyje, Jums sumokama santykiu 2:1. 0 yra pralaimintis skaičius.

11.7.6.8. Tuzino – galite atlikti statymus 12 skaičių grupėje, žetoną dėdami ant vieno iš trijų laukelių pažymėtų „1-as 12“, „2-as 12“ arba „3-ias 12“. Jeigu kamuoliukas nusileidžia ant bent vieno iš Jūsų 12 skaičių, Jums sumokama santykiu 2:1. 0 yra pralaimintis skaičius.

11.7.6.9. Raudonas / Juodas, Lyginis / Nelyginis, Didelis / Mažas – galite atlikti statymą ant vieno iš laukelių, esančių išilgai stalo kairėje, kurie užima pusę ruletės stalo skaičių (išskyrus 0). Kiekvienas laukelis apima 18 skaičių. Laimite lyginį pinigų skaičių (1 prie 1) iš visų šių statymų. 0 yra pralaimintis skaičius.

Pastaba: galite atlikti statymus su dvejais, trejais ar net keturiais skaičiais. Pavyzdžiui, naudodami skaičių 0, galite atlikti statymus ant 1–0, 1-2-0, 2–0, 3–0 arba 1-2-3-0.

11.7.6.10. Nulių kaimynai – šis statymas apima 16 skaičių, kurie rate supa 0, o stale yra greta (0-2-3, 4–7, 12–15, 18–21, 19–22, 25–28, 26–29, 32–35). Atliekamas išskirstantis statymas. Pavyzdžiui, 0 ir 3, 32 ir 35.

11.7.6.11. Našlaičiai – statymas ant penkių konkrečių skaičių 27, 6, 34, 17 ir 25, kurie rate yra greta, tačiau išsidėstyme yra toli.

11.7.6.12. Trečias cilindre – statymas ant konkrečios ruletės skyriaus skaičių grupės (5–8, 10–11, 13–16, 23–24, 27–30, 33–36), kurie išsidėstyme yra suporuoti greta.

11.7.6.13. Našlaitėliai – statymas ant konkrečios ruletės skyriaus skaičių grupės (1, 6–9, 14–17, 17–20, 31–34), kurie rate yra greta, tačiau išsidėstyme yra toli.

11.7.7. Laimėjimo išmokos lentelė

Žetonai padengia – statymo tipas – laimėjimas

1 skaičius – tiesus – 35 iki 1

2 skaičiai – išskaidytas – 17 iki 1

3 skaičiai – gatvės – 11 iki 1

4 skaičiai – kampo – 8 iki 1

4 skaičiai – ketverto – 8 iki 1

6 skaičiai – linijos – 5 iki 1

12 skaičių – tuzino ar stulpelio – 2 iki 1

18 skaičių – raudonas / juodas, lyginis / nelyginis arba didelis / mažas – 1 iki 1

11.7.8. Skaičių seka pagal laikrodžio rodyklę: 0, 32, 15, 19, 4, 21, 2, 25, 17, 34, 6, 27, 13, 36, 11, 30, 8, 23, 10, 5, 24, 16, 33, 1, 20, 14, 31, 9, 22, 18, 29, 7, 28, 12, 35, 3 ir 26.

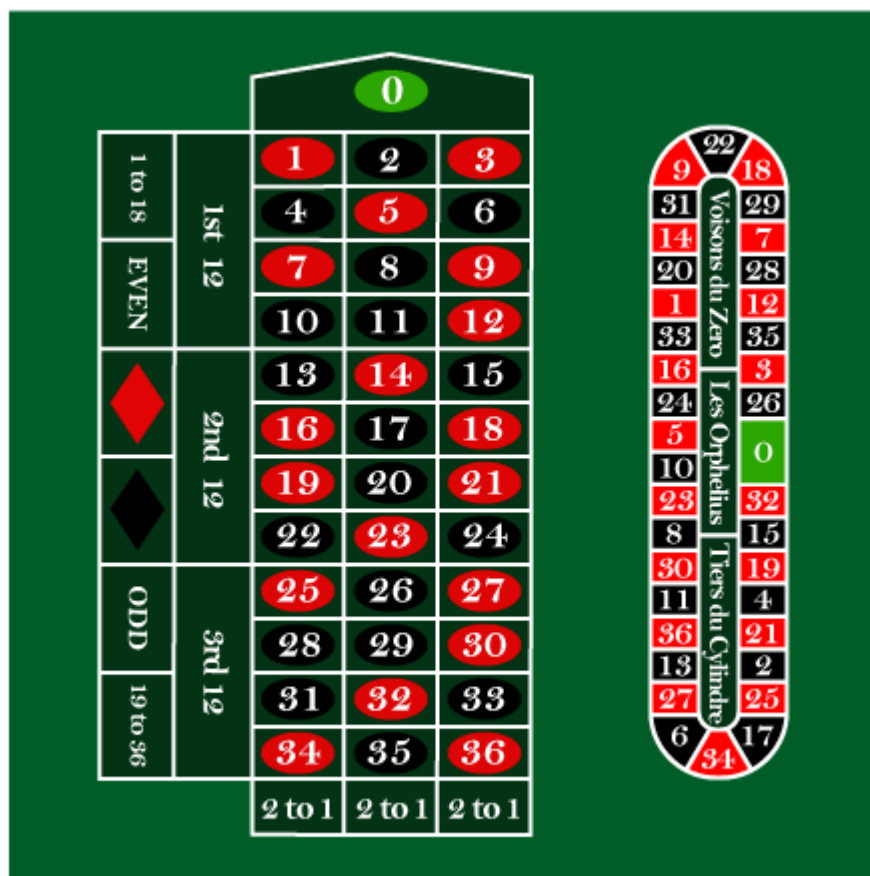
11.7.9. Spalvos:

11.7.9.1. Raudona: 1, 3, 5, 7, 9, 12, 14, 16, 18, 19, 21, 23, 25, 27, 30, 32, 34 ir 36.

11.7.9.2. Juoda: 2, 4, 6, 8, 10, 11, 13, 15, 17, 20, 22, 24, 26, 28, 29, 31, 33 ir 35.

11.7.9.3. Žalia: 0.

11.7.10. Europietiškos ruletės stalo išsidėstymas:



11.8. Juodoji Mumija („Black Mummy“)

11.8.1. Vaizdo žaidimo automatas su penkiais besisukančiais būgnais. Kiekvieną kartą pasukus būgnus, jie sustoja ir žaidimo ekrane rodoma 15 simbolių. Laimėjimo išmoka priklauso nuo išsukto simbolių derinio.

11.8.2. Norėdami sukti būgnus, naudokite „Sukimo“ arba „Didžiausio statymo“ mygtukus. Spaudžiant „Didžiausio statymo“ mygtuką, perrašoma dabartinė statymo parinktis ir pastatoma didžiausia leistina žaidimo suma.

11.8.3. Vaizdo žaidimų automato žaidimą „Juodoji Mumija“ pagyvina simbolis „Wild“, kuris, laimėjimo deriniuose pakeisdamas tam tikrus simbolius, laimėjimams taiko papildomus dauginamuosius.

11.8.4. Norėdami žaisti žaidimą:

11.8.4.1. Pasirinkite statymo sumą, spausdami prie „Statymo laukelio“ („Total Bet“) esančius mygtukus „-“ ir „+“. Pasirinkus didžiausią statymo sumą ir dar kartą paspaudus mygtuką „+“, statymo suma atsistatys į mažiausią statymo sumą.

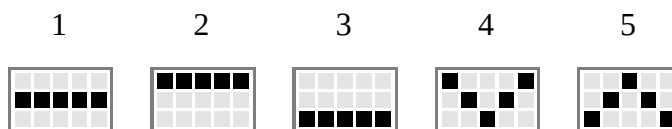
11.8.4.2. Pasirinkę statymą, paspauskite būgnams sukti skirtą „Sukimo“ mygtuką. Jeigu sustoję būgnai rodo laimėjimo derinį, laimite pagal laimėjimo išmokos lentelę.

11.8.4.3. Spustelėjus mygtuką Maks. Statymas („Bet Max“), nustatoma maksimali statymo suma. Dar kartą paspaudus mygtuką Maks. Statymas („Bet Max“), būgnai ima sukintis pagal pastatytą maksimalią sumą.

11.8.4.4. Jeigu nesate įsitikinę dėl savo laimėjimo, paspauskite ant žaidimo ekrane esančio „i“ mygtuko, kad pasižiūrėtumėte į laimėjimo išmokėjimus ir derinius. Jeigu laimite įvairias laimėjimo eilutes, jūsų laimėjimai sumuojami ir visa uždirbta suma parodoma „Laimėjimo laukelyje“.

11.8.4.5. Jeigu norite žaisti iš naujo, paspauskite mygtuką „Surinkti“ („Collect“). Jūsų laimėta suma automatiškai pridedama ir persiunčiama į jūsų bendrą kreditų sąskaitą, kuri yra rodoma „Kreditų laukelyje“ („Credits in €“).

11.8.5. Laimėjimo eilutės:



11.8.6. Kad laimėjimas būtų suteiktas, laimėjimo simboliai duotojoje laimėjimo eilutėje turi pasirodyti iš eilės. Visi laimėjimai yra išmokami tuomet, kai simboliai pasirodo iš kairės į dešinę. Išmokamas tik didžiausias laimėjimo eilutės laimėjimas. Laimėjimo išmoka apskaičiuojama Jūsų statymą padauginus iš laimėjimo derinio daugiklio.

Simboliai	3 X	4 X	5 X
	-	-	100 X
	10 X	20 X	50 X
	6 X	12 X	40 X
	4 X	8 X	30 X
	3 X	6 X	20 X
	1 X	3 X	6 X
	1 X	3 X	5 X
	1 X	2 X	4 X

Simboliai	3 X	4 X	5 X
	1 X	2 X	3 X

11.8.7. Paspaudus mygtuką „Surinkti“ („Collect“), Jūsų laimėta suma automatiškai pridedama prie bendros kreditų sumos.

11.8.8. Juodoji mumija, tai simbolis „Wild“, kuris žaidime gali pakeisti bet kurį kitą simbolį, kad būtų galima lengviau suformuoti laimėjimo derinius. Jeigu simbolis „Wild“ vienu metu pasirodo daugiau kaip vienoje laimėjimo eilutėje, tai šis simbolis tose laimėjimo eilutėse atskirai pakeičia simbolius ir laimėjimo deriniai išmokami atskirai. Tokiu atveju, visi laimėjimai yra grupuojami, kad galėtumėte jais rizikuoti arba susirinkti bendrą laimėjimą.

11.8.9. Kai simbolis „Wild“ pakeičia J, Q, K arba A, tai tos laimėjimo eilutės laimėjimui taikomas papildomas dauginamasis priklausomai nuo to, kiek simbolių yra derinyje:

Simbolis	Daugiklis
3 X 	3
4 X 	4
5 X 	5

11.8.10. Rizikos funkcija:

11.8.10.1. Kai laimėta suma yra ne didesnė nei 20 EUR, tai po kiekvieno laimėjimo žaidimo ekrane pasirodys „Rizikos“ („Gamble“) mygtukas. Didžiausias laimėjimas yra 200 minimalių visų statymų. Galite atsiimti savo laimėjimus arba rizikuoti dėl jų, jeigu norite padvigubinti savo laimėjimą.

11.8.10.2. Jeigu pasirenkate lošimą, pasirodo lentelė su penkiomis pilkomis žvaigždėmis. Turėsite atspėti, ar kitame būgne pasirodysianti žvaigždė bus raudona ar juoda. Pasirinkus spalvą (paspaudžiant ant vienos iš spalvotų dėžių, esančių lentelės su būgnais šonuose), būgnai pradės sukis, ir jeigu atspėjate teisingai, gausite dvigubą dabartinį laimėjimą. Jeigu teisingos spalvos neatspėjate, netenkate dabartinio laimėjimo. Trečia galimybė – pasirodo auksinė žvaigždė. Tokiu atveju Jūs nelaimite nei dvigubo laimėjimo, nei pralaimite dabartinį laimėjimą, bet galite pasirinkti, ar norite vėl rizikuoti iš esamo laimėjimo, ar jį susirinkti. Rizikai taikomos tos pačios aukščiau aprašytos taisyklės.

11.9. „Skamba skamba varpeliai“ („Jingle Bells“)

11.9.1. Vaizdo žaidimų automatas su trimis besisukančias būgnais. Kiekvieną kartą pasukus būgnus, jie sustoja ir žaidimo ekrane parodomi 9 simboliai. Laimėjimo išmoka priklauso nuo tam tikro simbolių derinio.

11.9.2. Žaidimas turi 27 laimėjimo eilutes. Norėdami sukti būgnus, naudokite „Sukimo“ arba „Didžiausio statymo“ mygtukus. Spaudžiant „Didžiausio statymo“ mygtuką, perrašoma dabartinė statymo parinktis, pastatoma didžiausia leistina žaidimo suma.

11.9.3. Vaizdo žaidimų automato žaidimą „Skamba skamba varpeliai“ pagyvina „Wild“ ir „Scatter“ simboliai, „Scatter“ simbolis įjungia Papildomą funkciją.

11.9.4. Norint žaisti žaidimą:

11.9.4.1. Pasirinkite statymo sumą, spausdami prie „Statymo laukelio“ („Bet“) esančius mygtukus „-“ ir „+“. Pasirinkus didžiausią statymo sumą ir dar kartą paspaudus mygtuką „+“, statymo suma atsistatys į mažiausią statymo sumą.

11.9.4.2. Pasirinkę statymą, paspauskite „Sukimo“ („Spin“) mygtuką būgnams sukti. Jeigu sustoję būgnai rodo laimėjimo derinį, laimite pagal laimėjimo išmokos lentelę.

11.9.4.3. Spustelėjus mygtuką „Maks. statymas“ („Bet Max“), nustatoma maksimali statymo suma. Dar kartą paspaudus mygtuką „Maks. statymas“ („Bet Max“), būgnai ima sukti pagal jūsų pastatytą maksimalią sumą.

11.9.4.4. Jeigu nesate įsitikinęs dėl savo laimėjimo, paspauskite žaidimo ekrane esantį „Laimėjimo išmokos“ („Payout“) mygtuką, kad pasižiūrėtumėte į laimėjimo eilutes ir derinius. Jeigu laimite įvairias laimėjimo eilutes, jūsų laimėjimai sumuojami ir visa laimėta suma yra rodoma „Laimėjimo laukelyje“.

11.9.4.5. Jeigu norite žaisti iš naujo, paspauskite „Sukimo“ („Spin“) mygtuką. Jūsų laimėta suma automatiškai pridedama prie bendros kreditų sąskaitos, kuri rodoma „Kreditų laukelyje“ („Credits in €“).

11.9.5. Žaidime yra 27 laimėjimo eilutės:

1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25	26	27

11.9.6. Laimėjimai išmokami tik už tris vienodus derinius. Laimėjimo išmoka apskaičiuojama Jūsų statymą padauginus iš per sukimą gauto laimėjimo derinio daugiklio. Paspaudus „Surinkti“ („Collect“) mygtuką, Jūsų laimėta suma automatiškai pridedama prie bendros kreditų sąskaitos.

Simbolis	X3
 (Rūmų juokdarys)	50 X Statymas
	8 X Statymas

Simbolis	X3
	10 X Statymas
	6 X Statymas

Simbolis	X3
	5 X Statymas
	3 X Statymas

Simbolis	X3
	4 X Statymas

11.9.7. Rūmų juokdarys, tai „Wild“ korta, kuri gali pakeisti bet kurį kitą simbolį, išskyrus „Scatter“, kad galima būtų sudaryti laimėjimo derinį. Jeigu laimėjimo eilutėje iš eilės pasirodo trys „Wild“ simboliai, laimėjimas už juos išmokamas pagal laimėjimo išmokos lentelę.

11.9.8. Varpeliai, tai „Scatter“ simbolis, kuris įjungia Papildomą funkciją, jeigu ant būgnų atsiranda trys „Scatter“ simboliai. Įsijungus Papildomai funkcijai, ekrane bus rodomos dvi varpelių poros: vienoje poroje neatskleistas grynųjų kiekis, kuriuos automatiškai gausite kaip premiją, o antroje poroje yra neatskleistas nemokamų sukimų kiekis. Savo nuožiūra pasirinkite premiją ir paspauskite varpelį. Jeigu pasirenkate nemokamus sukimus, bet kokie nemokamų sukimų laimėjimai bus automatiškai pridedami, o nemokamų sukimų pabaigoje galutinė laimėjimo suma bus perkelta į Jūsų kredito laukelį.

11.9.9. Rizikos funkcija:

11.9.9.1. Kai laimėta suma yra ne didesnė nei 20 eur, tai po kiekvieno laimėjimo žaidimo ekrane pasirodys „Rizikos“ („Gamble“) mygtukas. Didžiausias laimėjimas yra 200 minimalių visų statymų. Galite atsiimti savo laimėjimus arba rizikuoti dėl jų, jeigu norite padvigubinti savo laimėjimą.

11.9.9.2. Jeigu pasirenkate Riziką, matysite lauką su penkiais būgnais ir žvaigždėmis juose. Jums reikės spėti, ar kita žvaigždė, kuri nusileis ant būgno, bus juoda ar raudona. Kai pasirinksite spalvą spusteldami ant vieno iš spalvotų laukų, esančių laukų su žvaigždėmis šonuose, būgnai pradės suktis ir, jei jūsų spėjimas teisingas, jūsų turimas laimėjimas padvigubės. Jei neatspėsite spalvos, pralošite turimą laimėjimą. Je žvaigždė bus auksinė, jūs automatiškai laimite lošimą.

11.10. „Būgnai“ („Reels“)

11.10.1. Tai klasikinis 3 būgnų žaidimas su rizikos ir antrojo ekrano žaidimais bei ypatingais simboliais. Žaidimas pradedamas žaisti atliekant 1 ar 10 kreditų statymą. Esant laimėjimui juo galite rizikuoti Rizikos žaidime. Pagrindiniame žaidime atlikus 10 kreditų statymą ir esant laimėjimui, galite laimėjimą pervesti į laukelį „Bank“ (paspaudžiant „Start“, „Max Start“ ar „Bet“ mygtukus) ir žaisti Antrojo ekrano žaidimą.

11.10.2. 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:

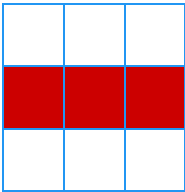
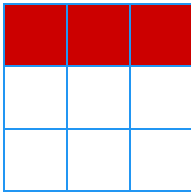
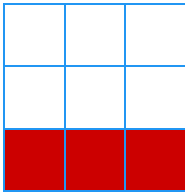
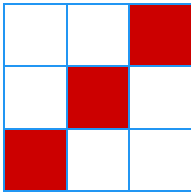
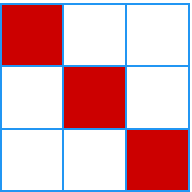
Simbolis	1 kredito statymas	10 kreditų statymas
	10	20

Simbolis	1 kredito statymas	10 kreditų statymas
	20	40

Simbolis	1 kredito statymas	10 kreditų statymas
	20	40
	80	200

Simbolis	1 kredito statymas	10 kreditų statymas
	40	80
	200	2000

11.10.3. Mokėjimo linijos:

1	2	3	4	5
				

11.10.4. Ypatingas Deimanto simbolis:



11.10.4.1. Surinkus 2 Deimanto simbolius bet kurioje pirmo ir antro būgno (skaičiuojant iš kairės pusės) vietoje, suteikiamas atsitiktinio dydžio laimėjimas nuo 10 iki 100 kreditų esant 1 kredito statymui ir nuo 20 iki 500 kreditų esant 10 kreditų statymui.

11.10.4.2. Surinkus 3 Deimanto simbolius bet kurioje pirmo, antro ir trečio būgno vietoje, suteikiamas atsitiktinio dydžio laimėjimas nuo 20 iki 200 kreditų esant 1 kredito statymui ir nuo 40 iki 1000 kreditų esant 10 kreditų statymui.

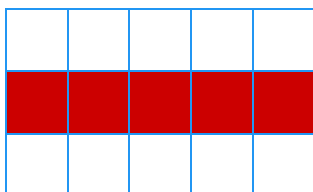
11.10.5. Antrojo ekrano žaidimo tikslas yra sukaupti 2000 kreditų laukelyje „Bank“. Šis žaidimas yra žaidžiamas 9 mokėjimo linijose atliekant 20, 40, 100 ar 200 kreditų statymą iš „Bank“ laukelyje esančių kreditų. Mokėjimo linijoje iš kairės į dešinę surinkus 3, 4 ar 5 vienodus simbolius suteikiamas atsitiktinio dydžio laimėjimas kreditais:

Simbolis	20 kreditų statymas	40 kreditų statymas	100 kreditų statymas	200 kreditų statymas
	3X 1-20 4X 1-60 5X 1-160	3X 1-40 4X 1-120 5X 1-320	3X 1-100 4X 1-200 5X 1-800	3X 1-200 4X 1-400 5X 1-1600
	3X 1-20 4X 1-80 5X 1-200	3X 1-40 4X 1-160 5X 1-400	3X 1-100 4X 1-400 5X 1-1000	3X 1-200 4X 1-800 5X 1-2000

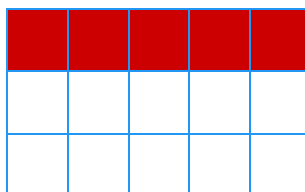
Simbolis	20 kreditų statymas	40 kreditų statymas	100 kreditų statymas	200 kreditų statymas
	3X 1-40 4X 1-120 5X 1-320	3X 1-80 4X 1-240 5X 1-640	3X 1-200 4X 1-600 5X 1-1600	3X 1-400 4X 1-1000 5X 1-2000
	3X 1-40 4X 1-160 5X 1-400	3X 1-80 4X 1-320 5X 1-800	3X 1-200 4X 1-800 5X 1-2000	3X 1-400 4X 1-1200 5X 1-2000
	3X 1-80 4X 1-200 5X 1-500	3X 1-160 4X 1-400 5X 1-1000	3X 1-400 4X 1-1000 5X 1-2000	3X 1-800 4X 1-1600 5X 1-2000
	3X 1-80 4X 1-240 5X 1-600	3X 1-160 4X 1-480 5X 1-1200	3X 1-400 4X 1-1200 5X 1-2000	3X 1-800 4X 1-2000 5X 1-2000
	3X 1-120 4X 1-320 5X 1-800	3X 1-240 4X 1-540 5X 1-1600	3X 1-600 4X 1-1400 5X 1-2000	3X 1-1200 4X 1-2000 5X 1-2000
	3X 1-120 4X 1-320 5X 1-800	3X 1-240 4X 1-640 5X 1-1600	3X 1-600 4X 1-1600 5X 1-2000	3X 1-1200 4X 1-2000 5X 1-2000
	3X 1-240 4X 1-400 5X 1-1000	3X 1-480 4X 1-800 5X 1-2000	3X 1-1200 4X 1-2000 5X 1-2000	3X 1-2000 4X 1-2000 5X 1-2000
	3X 1-240 4X 1-500 5X 1-1000	3X 1-480 4X 1-1000 5X 1-2000	3X 1-1200 4X 1-2000 5X 1-2000	3X 1-2000 4X 1-2000 5X 1-2000

11.10.6. Mokėjimo linijos:

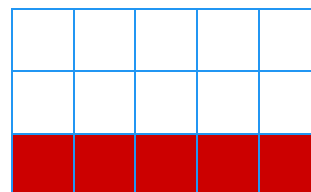
1

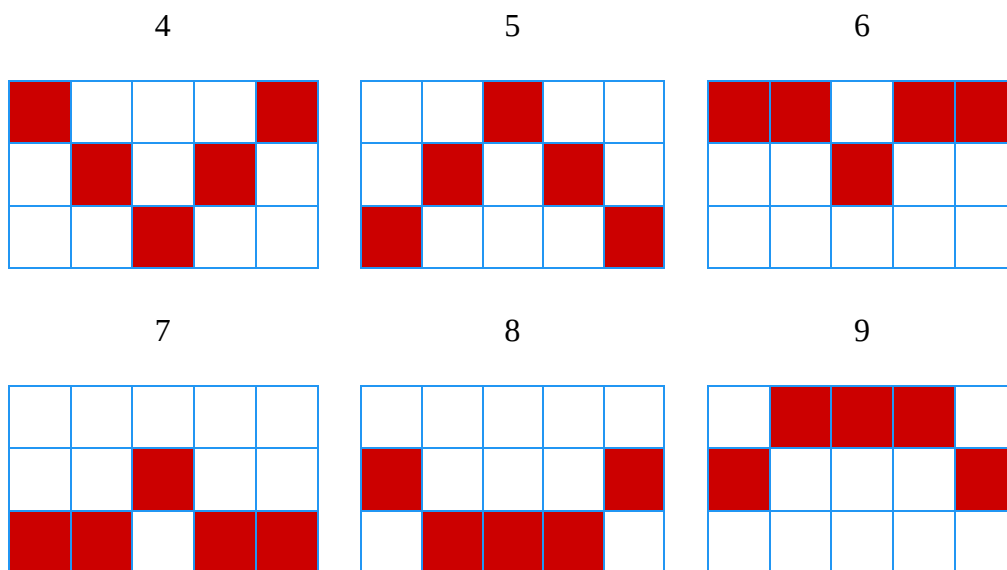


2



3





11.10.7. Statant 40, 100 ar 200 kreditų Juokdario simbolis padeda sudaryti laimingą simbolių derinį. Jeigu mokėjimo linijoje surenkami 5 Juokdario simboliai, tuomet jie skaičiuojami, kaip Karūnos simboliai.



11.10.8. Rizikos žaidimas:

11.10.8.1. Esant laimėjimui Pagrindinio žaidimo metu, galima rizikuoti laimėjimu žaidžiant Rizikos žaidimą. Jei Pagrindinio žaidimo metu buvo atliktas 1 kredito statymas, Rizikos žaidimas bus pradėtas automatiškai esant bet kokiam laimėjimui. Jei Pagrindinio žaidimo metu buvo atliktas 10 kreditų statymas, tai Rizikos žaidimas pradedamas paspaudus besisukančios ruletės ratą (paspaudus „Start“, „Max Start“ ar „Bet“ bus pradėtas Antrojo ekrano žaidimas).



11.10.8.2. Pasirinkdami vieną iš aktyvių žalios spalvos sričių rizikuojate esamu laimėjimu tam, kad jį būtų galima padidinti 2, 3 ar 4 kartus. Rizikuoti galima tol, kol galimas laimėjimas yra mažesnis nei 200 ar 2000 kreditų, atlikus atitinkamai 1 ar 10 kreditų statymą Pagrindiniame žaidime.

11.10.8.3. Jei nenorima žaisti Rizikos žaidimo, spausti „Start“, „Max Start“, „Bet“ ar „Collect“.

11.10.9. Žaidimas baigiamas, kai surenkama 200 kreditų (1 kredito statymas Pagrindiniame žaidime), kai surenkama 2000 kreditų (10 kreditų statymas Pagrindiniame žaidime), kai

paspaudžiamas mygtukas „Collect“, kai pralaimima Rizikos žaidime arba kai laukeliuose „Bank“ ir „Win“ yra nuliai.

11.11. „Džekas laimi“ („JackWin“)

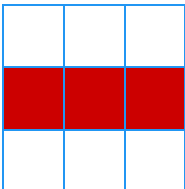
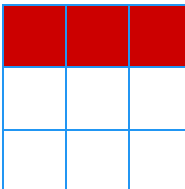
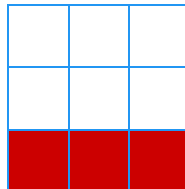
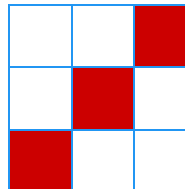
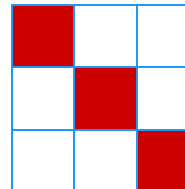
11.11.1. Tai klasikinis 3 būgnų žaidimas su rizikos ir antrojo ekrano žaidimais bei ypatingais simboliais. Žaidimas pradamas žaisti atliekant 1 ar 10 kreditų statymą. Esant laimėjimui juo galima rizikuoti Rizikos žaidime. Pagrindiniame žaidime atlikus 10 kreditų statymą ir esant laimėjimui, galima laimėjimą pervesti į laukelį „Bank“ (paspaudus „Start“, „Max Start“ arba „Bet“ mygtukus) ir žaisti Antrojo ekrano žaidimą.

11.11.2. Pagrindinis žaidimas žaidžiamas atliekant 1 kredito statymą vienoje mokėjimo linijoje arba 10 kreditų penkiose mokėjimo linijose iš „Credits“ laukelio. Mokėjimo linijoje surinkus 3 vienodus simbolius gaunami nurodyto dydžio laimėjimai kreditais:

Simbolis	1 kredito statymas	10 kreditų statymas
	10	20
	20	40
	80	200
	20-200	40-1000

Simbolis	1 kredito statymas	10 kreditų statymas
	20	40
	40	80
	200	2000

11.11.3. Mokėjimo linijos:

1	2	3	4	5
				

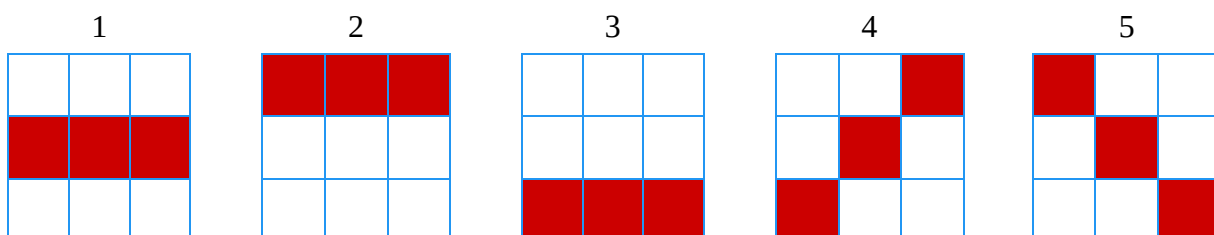
11.11.4. Atlikus 1 kredito statymą ir aktyvioje mokėjimo linijoje surinkus 2 Juokdario simbolius bus suteiktas atsitiktinio dydžio laimėjimas nuo 10 iki 100 kreditų, o atlikus 10 kreditų statymą - nuo 20 iki 500 kreditų.



11.11.5. Antrojo ekrano žaidimo tikslas yra sukaupti 2000 kreditų laukelyje „Bank“. Šis žaidimas žaidžiamas 5 mokėjimo linijose atliekant 20, 40, 100 arba 200 kreditų statymą iš „Bank“ laukelyje esančių kreditų. Mokėjimo linijoje iš kairės į dešinę surinkus 3 vienodus simbolius suteikiamas atsitiktinio dydžio laimėjimas kreditais:

Simolis	20 kreditų statymas	40 kreditų statymas	100 kreditų statymas	200 kreditų statymas
	1-80	1-160	1-200	1-400
	1-100	1-200	1-400	1-800
	1-140	1-260	1-500	1-1000
	1-160	1-300	1-600	1-1200
	1-280	1-500	1-1200	1-2000
	1-300	1-600	1-1400	1-2000
	1-400	1-800	1-1600	1-2000
	1-500	1-1000	1-2000	1-2000

11.11.6. Mokėjimo linijos:



11.11.7. Atlikus 40 kreditų statymą, viduriniame būgne esantis Karūnos simbolis padeda sudaryti laimingą simbolių derinį. Atlikus 100 arba 200 kreditų statymą, bet kuriame būgne esantis Karūnos simbolis padeda sudaryti laimingą simbolių derinį.

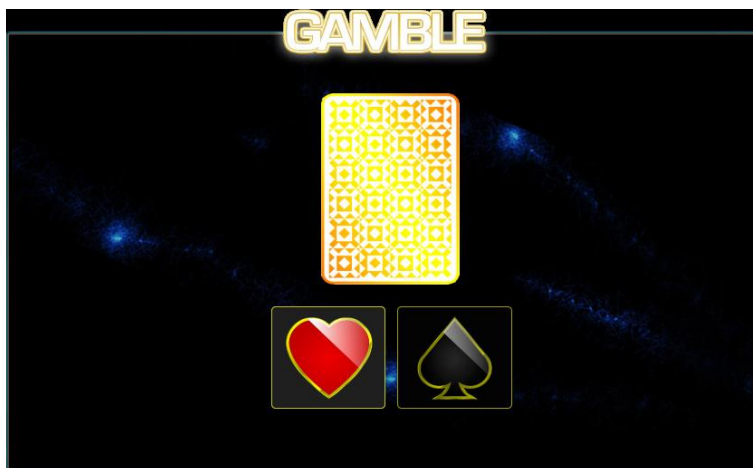


11.11.8. Surinkus 3 Jack Win simbolius vienoje iš mokėjimo linijų, pradedamas Jack Win žaidimas. Šio žaidimo metu ekrane parodomas 3 dėžės, iš kurių vieną reikia pasirinkti, kad būtų gautas atsitiktinio dydžio laimėjimas. Jeigu atlikto statymo dydis yra 20 kreditų, tuomet galimo laimėjimo dydis yra nuo 80 iki 500 kreditų; jeigu statymo dydis yra 40 kreditų - nuo 160 iki 1000 kreditų; jeigu statymo dydis yra 100 kreditų - nuo 200 iki 2000 kreditų; jei statymo dydis yra 200 kreditų - nuo 400 iki 2000 kreditų.



11.11.9. Rizikos žaidimas

11.11.9.1. Esant laimėjimui Pagrindinio žaidimo metu, galima rizikuoti laimėjimu žaidžiant Rizikos žaidimą. Jeigu Pagrindinio žaidimo metu buvo atliktas 1 kredito statymas, Rizikos žaidimas bus pradėtas automatiškai esant bet kokiam laimėjimui. Jeigu Pagrindinio žaidimo metu buvo atliktas 10 kreditų statymas, tuomet Rizikos žaidimas pradedamas paspaudus besisukančius Čirvų ir Pikų simbolius.



11.11.9.2. Pasirinkdami Čirvų arba Pikų simbolių rizikuojama esamu laimėjimu tam, kad jį būtų galima padidinti 2 kartus. Atsivertus auksinei kortai ir jos simboliui sutapus su pasirinktu simboliu, laimėjimas padidinamas 2 kartus. Kitu atveju laimėjimas prarandamas.

11.11.9.3. Rizikos žaidimo metu paspaudus „Start“, „Max Start“ ar „Bet“ mygtuką pradedamas Antrojo ekrano žaidimas, o paspaudus „Collect“ mygtuką esamas laimėjimas pervedamas į „Credits“ laukelį.

11.11.10. Žaidimas baigiamas, kai surenkama 200 kreditų (1 kredito statymas Pagrindiniame žaidime), kai surenkama 2000 kreditų (10 kreditų statymas Pagrindiniame žaidime), kai paspaudžiamas mygtukas „Collect“, kai pralaimima Rizikos žaidime arba kai laukeliuose „Bank“ ir „Win“ yra nuliai.

11.12. „Fredas ir ugnis“ („FredNFire“)

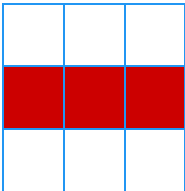
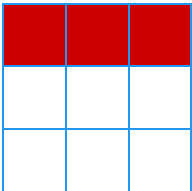
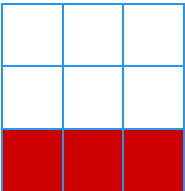
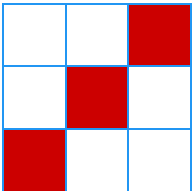
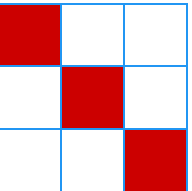
11.12.1. Tai klasikinis 3 būgnų žaidimas su antrojo ekrano žaidimu bei ypatingu Ugnies simboliu. Žaidimas pradedamas žaisti atliekant 1 ar 10 kreditų statymą. Pagrindiniame žaidime atlikus 10 kreditų statymą ir esant laimėjimui, laimėjimas pervedamas į laukelį „Bank“ ir galima pradėti žaisti Antrojo ekrano žaidimą.

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

Simbolis	1 kredito statymas	10 kreditų statymas
	10	20
	40	40
	200	2000

Simbolis	1 kredito statymas	10 kreditų statymas
	10	20
	80	200
	10-200	20-400

11.12.3. Mokėjimo linijos:

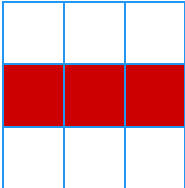
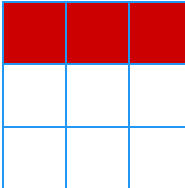
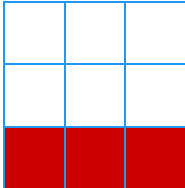
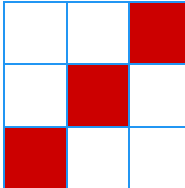
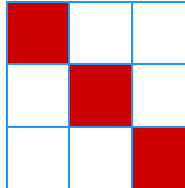
1	2	3	4	5
				

11.12.4. Antrojo ekrano žaidimo tikslas yra sukaupti 2000 kreditų laukelyje „Bank“. Šis žaidimas yra žaidžiamas 5 mokėjimo linijose atliekant 20, 40, 100 ar 200 kreditų statymą iš „Bank“ laukelyje esančių kreditų. Mokėjimo linijoje surinkus 3 vienodus simbolius suteikiamas atsitiktinio dydžio laimėjimas kreditais:

Simbolis	20 kreditų statymas	40 kreditų statymas	100 kreditų statymas	200 kreditų statymas
	1-80	1-160	1-200	1-400
	1-120	1-240	1-300	1-600

Simbolis	20 kreditų statymas	40 kreditų statymas	100 kreditų statymas	200 kreditų statymas
	1-100	1-200	1-200	1-400
	1-140	1-280	1-300	1-600
	1-180	1-360	1-400	1-800
	1-300	1-600	1-600	1-1200
	1-400	1-800	1-800	1-1600
	1-500	1-1000	1-2000	1-2000

11.12.5. Mokėjimo linijos:

1	2	3	4	5
				

11.12.6. Atlikus 100 ar 200 kreditų statymą Antrojo ekrano žaidime ir dešiniajame būgne pasirodžius Ugnies simboliui pradedamas Papildomas žaidimas.



11.12.7. Papildomas žaidimas:

11.12.7.1. Papildomas žaidimas pradedamas, kai Antrojo ekrano lošimo metu atlikus 100 ar 200 kreditų statymą dešiniajame būgne pasirodo Ugnies simbolis. Papildomo žaidimo metu ekrane parodomi laukeliai su galimais laimėjimais ir keli laukeliai su Ugnies simboliu. Lošimo metu reikia nuspręsti, ar norima rizikuoti ir padidinti esamą Papildomo žaidimo laimėjimą spaudžiant mygtuką

„Start“, ar užbaigti Papildomą žaidimą ir pasiimti esamą Papildomo žaidimo laimėjimą paspaudžiant mygtuką „Stop“. Paspaudus mygtuką „Start“ aktyvaus (geltono) laukelio pozicija pasikeis nuo 1 iki 6 pozicijų. Jeigu laukelis su galimu laimėjimu taps aktyviu, tuomet Papildomo žaidimo laimėjimas bus padidintas laukelyje nurodyta suma. Jei laukelis su Ugnies simboliu taps aktyviu, Papildomo žaidimo laimėjimas bus prarastas ir Papildomas žaidimas bus baigtas.



11.12.8. Žaidimas baigiamas, kai surenkama 200 kreditų (1 kredito statymas Pagrindiniame žaidime), kai surenkama 2000 kreditų (10 kreditų statymas Pagrindiniame žaidime), kai paspaudžiamas mygtukas „Collect“ arba kai laukeliuose „Bank“ ir „Win“ yra nuliai.

11.13. „Auksas laimi“ („GoldWins“)

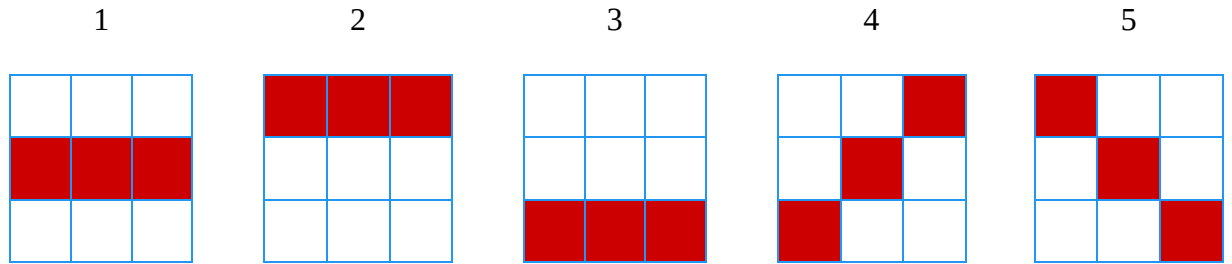
11.13.1. Tai klasikinis 3 būgnų žaidimas su rizikos ir antrojo ekrano žaidimais bei ypatingais simboliais. Žaidimas pradedamas žaisti atliekant 1 ar 10 kreditų statymą. Esant laimėjimui juo galima rizikuoti Rizikos žaidime. Pagrindiniame žaidime atlikus 10 kreditų statymą ir esant laimėjimui, galima laimėjimą pervesti į laukelį „Bank“ (paspaudus „Start“, „Max Start“ arba „Bet“ mygtukus) ir žaisti Antrojo ekrano žaidimą.

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

Simbolis	1 kredito statymas	10 kreditų statymas
	10	20
	30	60
	50	100

Simbolis	1 kredito statymas	10 kreditų statymas
	10	20
	40	80
	200	2000

11.13.3. Mokėjimo linijos:



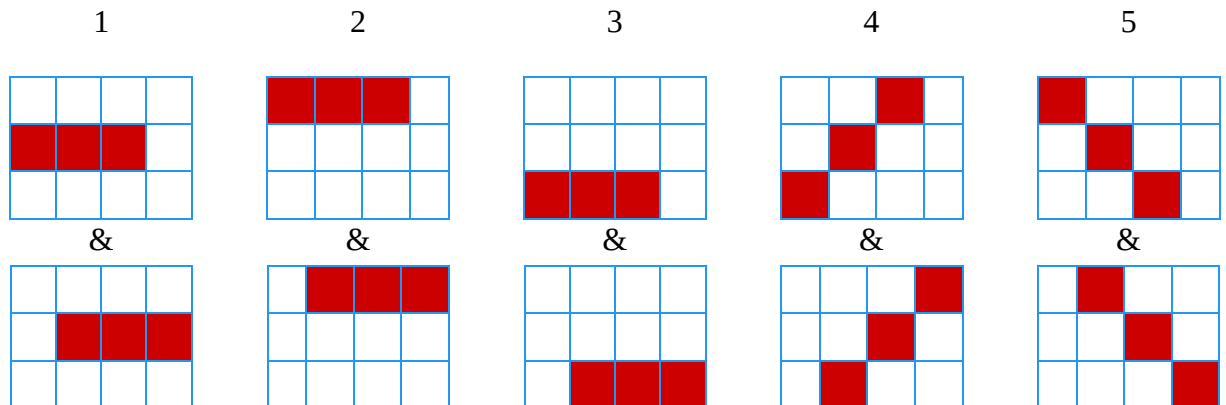
11.13.4. Antrojo ekrano žaidimo tikslas yra sukaupti 2000 kreditų laukelyje „Bank“. Šis žaidimas žaidžiamas pirmuose 3 būgnuose, skaičiuojant iš kairės pusės, 5 mokėjimo linijose atliekant 20 kreditų statymą iš „Bank“ laukelyje esančių kreditų. Atlikus 40, 100 arba 200 kreditų statymą iš „Bank“ laukelyje esančių kreditų, žaidimas vykdomas 4 būgnuose su 5 mokėjimo linijomis pirmuose 3 būgnuose, skaičiuojant iš kairės pusės, ir 5 mokėjimo linijomis pirmuose 3 būgnuose, skaičiuojant iš dešinės pusės. Mokėjimo linijoje iš kairės į dešinę surinkus 3 vienodus simbolius suteikiamas atsitiktinio dydžio laimėjimas kreditais:

Simolis	20 kreditų statymas	40 kreditų statymas	100 kreditų statymas	200 kreditų statymas
	80	80	120	200
	80	80	120	200
	100	100	140	300
	100	100	140	300
	100	100	140	300
	140	140	180	400
	200	200	240	600

Simbolis	20 kreditų statymas	40 kreditų statymas	100 kreditų statymas	200 kreditų statymas
	400	400	600	800
	800	800	880	1000
	2000	2000	2000	2000

11.13.5. Mokėjimo linijos:

Mokėjimo linijos galioja pirmiems 3 būgnams, tiek iš kairės, tiek iš dešinės pusės.



11.13.6. Ypatingi simboliai:

11.13.6.1. X2 simbolis. Atlikus 40, 100 arba 200 kreditų statymą ir pasirodžius X2 simboliui, laimėjimas dvigubinamas.



11.13.6.2. Deimanto simbolis. Atlikus 100 kreditų statymą Deimanto simbolis padeda sudaryti laimingą simbolių derinį pirmuose 3 būgnuose, skaičiuojant iš kairės pusės, o atlikus 200 kreditų statymą - visuose būgnuose.



11.13.7. Rizikos žaidimas

11.13.7.1. Esant laimėjimui Pagrindinio žaidimo metu, galima rizikuoti laimėjimu žaidžiant Rizikos žaidimą. Jeigu Pagrindinio žaidimo metu buvo atliktas 1 kredito statymas, Rizikos žaidimas bus pradedamas automatiškai esant bet kokiam laimėjimui. Jeigu Pagrindinio žaidimo metu buvo atliktas 10 kreditų statymas, tuomet Rizikos žaidimas pradedamas paspaudus besisukančios ruletės ratą (spaudžiant „Start“, „Max Start“ arba „Bet“ pradedamas Antrojo ekrano žaidimas).



11.13.7.2. Pasirinkus vieną iš aktyvių žalios spalvos sričių rizikuojama esamu laimėjimu tam, kad jis būtų padidintas 2, 3 arba 4 kartus. Rizikuoti galima tol, kol galimas laimėjimas yra mažesnis nei 200 ar 2000 kreditų, atlikus atitinkamai 1 arba 10 kreditų statymą Pagrindiniame žaidime.

11.13.7.3. Jeigu nenorima žaisti Rizikos žaidimo, spausti „Start“, „Max Start“, „Bet“ arba „Collect“.

11.13.8. Žaidimas baigiamas, kai surenkama 200 kreditų (1 kredito statymas Pagrindiniame žaidime), kai surenkama 2000 kreditų (10 kreditų statymas Pagrindiniame žaidime), kai paspaudžiamas mygtukas „Collect“, kai pralaimima Rizikos žaidime arba kai laukeliuose „Bank“ ir „Win“ yra nuliai.

11.14. „Laimingas ūkis“ („Lucky Farm“)

11.14.1. Tai klasikinis būgninis žaidimas su rizikos ir antrojo ekrano žaidimais, ypatingais simboliais ir papildomu žaidimu. Žaidimas pradedamas žaisti atliekant 1 ar 10 kreditų statymą 5 laimėjimo linijose. Pagrindiniame žaidime atlikus 10 kreditų statymą ir esant laimėjimui, laimėjimas pervedamas į laukelį „Bank“ ir atverčiamas Antrojo ekrano žaidimas. 1 kredito vertė yra 0,05 €.

11.14.2. Mažiausias statymas – 1 kreditas, didžiausias statymas 10 kreditų, didžiausias laimėjimas – 2000 kreditų.

11.14.3. 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:

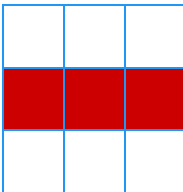
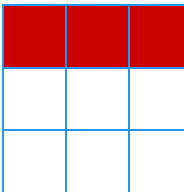
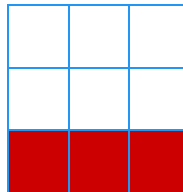
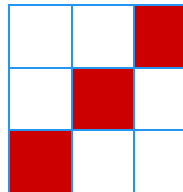
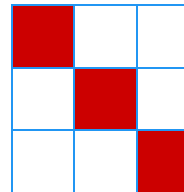
Simbolis	1 kredito statymas	10 kreditų statymas
	200	2000
	80	200

Simbolis	1 kredito statymas	10 kreditų statymas
	20	40
	20	40

Simbolis	1 kredito statymas	10 kreditų statymas
	40	80

Simbolis	1 kredito statymas	10 kreditų statymas
	10	20

11.14.4. Mokėjimo linijos:

1	2	3	4	5
				



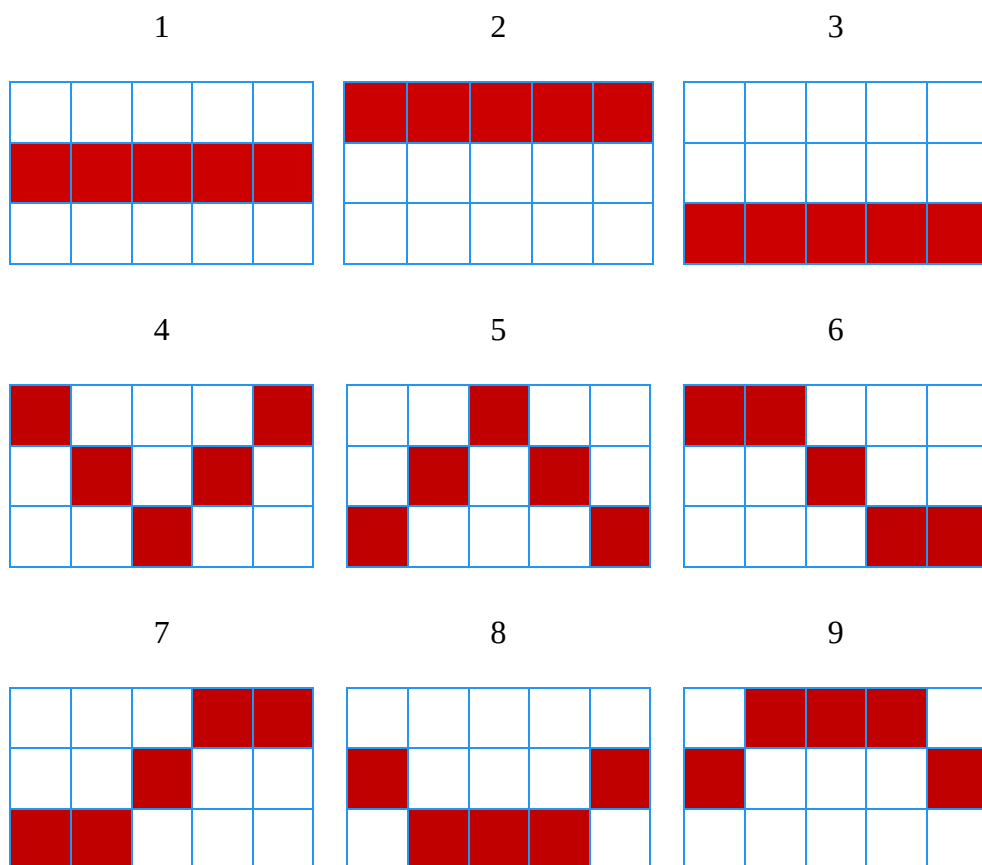
11.14.5. Surinkus 2 Šieno vežimo simbolius bet kurioje pirmo ir antro būgno (skaičiuojant iš kairės pusės) vietoje, suteikiamas atsitiktinio dydžio laimėjimas nuo 10 iki 100 kreditų esant 1 kredito statymui ir nuo 20 iki 500 kreditų esant 10 kreditų statymui. Surinkus 3 Šieno vežimo simbolius bet kurioje pirmo, antro ir trečio būgno vietoje, suteikiamas atsitiktinio dydžio laimėjimas nuo 20 iki 200 kreditų esant 1 kredito statymui ir nuo 40 iki 1000 kreditų esant 10 kreditų statymui.

11.14.6. Antrojo ekrano žaidimo tikslas yra sukaupti 2000 kreditų laukelyje "Bank". Šis žaidimas yra žaidžiamas 9 mokėjimo linijose atliekant 20, 40, 100 ar 200 kreditų statymą iš "Bank" laukelyje esančių kreditų. Mokėjimo linijoje iš kairės į dešinę surinkus 3, 4 ar 5 vienodus simbolius suteikiamas atsitiktinio dydžio laimėjimas kreditais:

Simbolis	20 kreditų statymas		40 kreditų statymas		100 kreditų statymas		200 kreditų statymas	
	3X	1-240	3X	1-400	3X	1-1000	3X	1-2000
	4X	1-500	4X	1-900	4X	1-2000	4X	1-2000
	5X	1-1000	5X	1-2000	5X	1-2000	5X	1-2000
	3X	1-100	3X	1-200	3X	1-400	3X	1-800
	4X	1-320	4X	1-600	4X	1-1400	4X	1-2000
	5X	1-800	5X	1-1400	5X	1-2000	5X	1-2000
	3X	1-100	3X	1-200	3X	1-400	3X	1-800
	4X	1-280	4X	1-500	4X	1-1200	4X	1-2000
	5X	1-700	5X	1-1200	5X	1-2000	5X	1-2000
	3X	1-100	3X	1-200	3X	1-400	3X	1-800
	4X	1-240	4X	1-400	4X	1-1000	4X	1-2000
	5X	1-600	5X	1-1000	5X	1-2000	5X	1-2000

Simbolis	20 kreditų statymas	40 kreditų statymas	100 kreditų statymas	200 kreditų statymas
	3X 1-80 4X 1-200 5X 1-500	3X 1-160 4X 1-300 5X 1-900	3X 1-400 4X 1-740 5X 1-1800	3X 1-800 4X 1-1500 5X 1-2000
	3X 1-60 4X 1-160 5X 1-380	3X 1-80 4X 1-280 5X 1-700	3X 1-200 4X 1-640 5X 1-1400	3X 1-400 4X 1-1400 5X 1-2000
	3X 1-60 4X 1-120 5X 1-300	3X 1-80 4X 1-200 5X 1-600	3X 1-200 4X 1-420 5X 1-1200	3X 1-400 4X 1-860 5X 1-2000
	3X 1-40 4X 1-80 5X 1-200	3X 1-40 4X 1-140 5X 1-300	3X 1-100 4X 1-320 5X 1-740	3X 1-200 4X 1-640 5X 1-1500

11.14.7. Mokėjimo linijos:



11.14.8. Kai būgne pasirodo ypatingas WILD simbolis , jis išsiplečia per visą būgno aukštį ir kiekviena pozicija būgne skaičiuojama kaip bet koks simbolis, išskyrus BONUS simbolį. Jei šiame būgnų sukime nėra laimėjimo, tai esant 40, 100 ir 200 statymui WILD simbolis išliks dar vieną sukimą. Tačiau, jei pasirinkamas didesnis statymas ar lošimas baigiasi, ypatingas WILD simbolis

kitam sukimui neišliks. Pastaba: jei ypatingas WILD simbolis pasirodys esant 20 kreditų statymui ir nebus galima sudaryti jokio laimėjimo, tai simbolis liks neišplėstas.



11.14.9. Pasirodžius 3 Bonus simboliams pradedamas papildomas žaidimas. Žaidimo metu parodomas vėjo malūnas. Paspaudus mygtuką „Start“ išsukamas malūnas ir suteikiamas išsuktas prizas.

11.15. „Mafija“ („Mafia“)

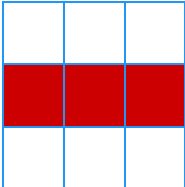
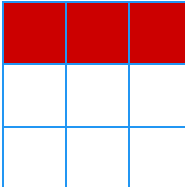
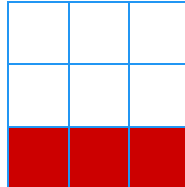
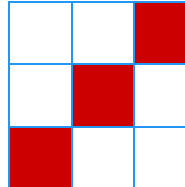
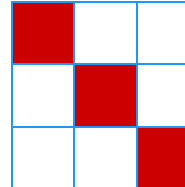
11.15.1. Tai klasikinis būgninis žaidimas su rizikos ir antrojo ekrano žaidimais, ypatingais simboliais ir papildomu žaidimu. Žaidimas pradedamas žaisti atliekant 1 ar 10 kreditų statymą 5 laimėjimo linijose. Pagrindiniame žaidime atlikus 10 kreditų statymą ir esant laimėjimui, laimėjimas pervedamas į laukelį „Bank“ ir atverčiamas Antrojo ekrano žaidimas. 1 kredito vertė yra 0,05 €.

11.15.2. Mažiausia statymas – 1 kreditas, didžiausias statymas 10 kreditų, didžiausias laimėjimas – 2000 kreditų.

11.15.3. 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:

Simolis	1 kredito statymas	10 kreditų statymas	Simolis	1 kredito statymas	10 kreditų statymas
	200	2000		20	40
	80	200		10	20
	40	100		10	20

11.15.4. Mokėjimo linijos:

1	2	3	4	5
				



11.15.5. Surinkus 2 Scatter simbolius bet kurioje pirmo ir antro būgno (skaičiuojant iš kairės pusės) vietoje, suteikiamas atsitiktinio dydžio laimėjimas nuo 10 iki 40 kreditų esant 1 kredito statymui ir nuo 20 iki 160 kreditų esant 10 kreditų statymui. Surinkus 3 Scatter simbolius bet kurioje pirmo, antro ir trečio būgno vietoje, suteikiamas atsitiktinio dydžio laimėjimas nuo 20 iki 160 kreditų esant 1 kredito statymui ir nuo 40 iki 320 kreditų esant 10 kreditų statymui.

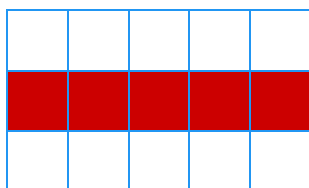
11.15.6. Antrojo ekrano žaidimo tikslas yra sukaupti 2000 kreditų laukelyje „Bank“. Šis žaidimas yra žaidžiamas 9 mokėjimo linijose atliekant 20, 40, 100 ar 200 kreditų statymą iš „Bank“

laukelyje esančių kreditų. Mokėjimo linijoje iš kairės į dešinę surinkus 3, 4 ar 5 vienodus simbolius suteikiamas atsitiktinio dydžio laimėjimas kreditais:

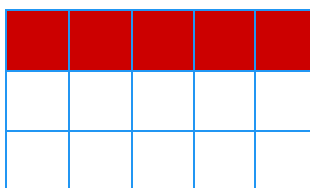
Simolis	20 kreditų statymas	40 kreditų statymas	100 kreditų statymas	200 kreditų statymas
	3X 1-240 4X 1-500 5X 1-1000	3X 1-400 4X 1-900 5X 1-2000	3X 1-500 4X 1-1000 5X 1-2000	3X 1-1000 4X 1-2000 5X 1-2000
	3X 1-120 4X 1-320 5X 1-800	3X 1-200 4X 1-600 5X 1-1400	3X 1-240 4X 1-720 5X 1-1600	3X 1-440 4X 1-1200 5X 1-2000
	3X 1-80 4X 1-240 5X 1-600	3X 1-160 4X 1-400 5X 1-1000	3X 1-200 4X 1-600 5X 1-1200	3X 1-400 4X 1-1000 5X 1-2000
	3X 1-80 4X 1-200 5X 1-500	3X 1-140 4X 1-300 5X 1-900	3X 1-180 4X 1-480 5X 1-1000	3X 1-360 4X 1-800 5X 1-1600
	3X 1-40 4X 1-160 5X 1-400	3X 1-80 4X 1-280 5X 1-720	3X 1-100 4X 1-320 5X 1-800	3X 1-200 4X 1-700 5X 1-1600
	3X 1-40 4X 1-120 5X 1-320	3X 1-80 4X 1-200 5X 1-600	3X 1-100 4X 1-240 5X 1-660	3X 1-200 4X 1-440 5X 1-1200
	3X 1-20 4X 1-80 5X 1-200	3X 1-40 4X 1-140 5X 1-300	3X 1-80 4X 1-200 5X 1-400	3X 1-100 4X 1-360 5X 1-740
	3X 1-20 4X 1-60 5X 1-120	3X 1-40 4X 1-100 5X 1-200	3X 1-60 4X 1-120 5X 1-240	3X 1-100 4X 1-200 5X 1-400

11.15.7. Mokėjimo linijos:

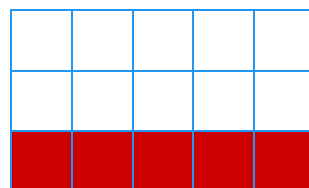
1

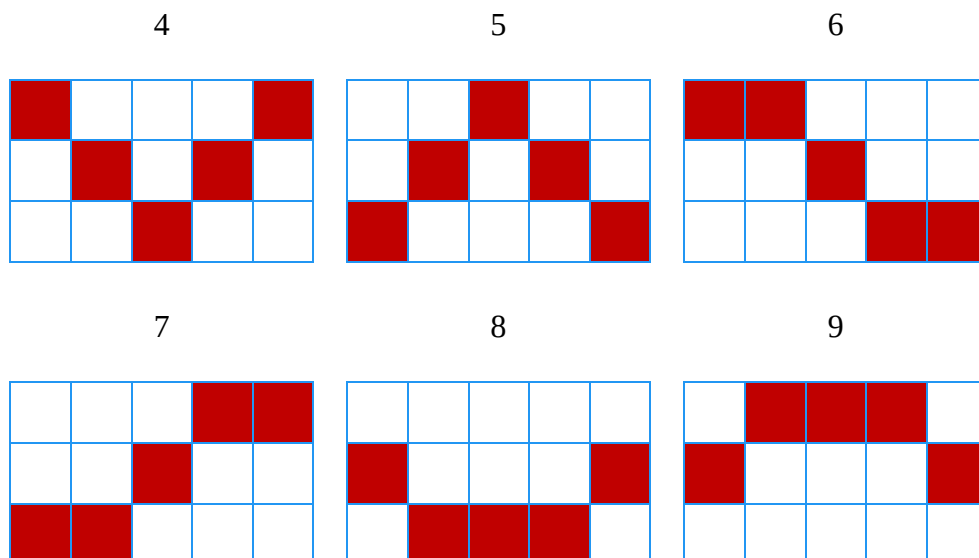


2



3





11.15.8. WILD simbolis  skaičiuojamas kaip bet koks simbolis, išskyrus Bomb simbolį, ir padeda sudaryti laimingą simbolių derinį.

11.15.9. Užlaikymo funkcija  gali būti aktyvuota, esant 100 ir 200 kreditų statymui. Užlaikymo funkcija aktyvuojama, jei buvusiam būgnų sukime nebuvo laimėjimo ir užlaikymo funkcija buvo neaktyvi. Kai užlaikymo funkcija yra aktyvi, tai kitame būgnų sukime būgnas, kuriame yra WILD simbolis, nekeičia langelių pozicijos atliekant tokio paties dydžio statymą. Jei užlaikymo funkcija buvo aktyvuota esant 200 kreditų statymui, tai ji bus toliau aktyvi atliekant ir 100 kreditų statymą.

11.15.10. Bet kuriose būgnų vietose pasirodžius trims „Bomb“ simboliams  inicijuojamas papildomas žaidimas. Papildomo žaidimo metu ekrane parodomi 6 lagaminai su viduje paslėptais prizais ir papildomo žaidimo pabaigos žinute. Žaidimo metu reikia pasirinkti lagaminus iki pasirenkamas lagaminas su papildomo žaidimo pabaigos žinute.

11.16. „Elfai“ („Elves“)

11.16.1. Tai klasikinis būgninis žaidimas su rizikos ir antrojo ekrano žaidimais, ypatingais simboliais ir papildomu žaidimu. Žaidimas pradedamas žaisti atliekant 1 ar 10 kreditų statymą 5 laimėjimo linijose. Pagrindiniame žaidime atlikus 10 kreditų statymą ir esant laimėjimui, laimėjimas pervedamas į laukelį "Bank" ir atverčiamas Antrojo ekrano žaidimas. 1 kredito vertė yra 0,05 €.

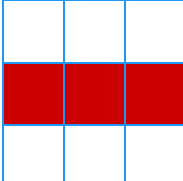
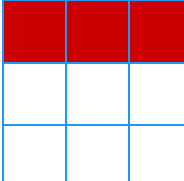
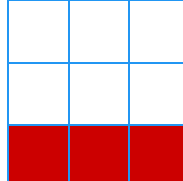
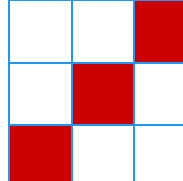
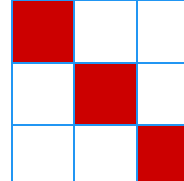
11.16.2. Mažiausias statymas – 1 kreditas, didžiausias statymas 10 kreditų, didžiausias laimėjimas – 2000 kreditų.

11.16.3. 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:

Simbolis	1 kredito statymas	10 kreditų statymas
	200	2000

Simbolis	1 kredito statymas	10 kreditų statymas
	40	80
	20	60
	10	40
	5	40

11.16.4. Mokėjimo linijos:

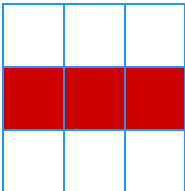
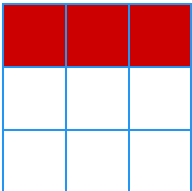
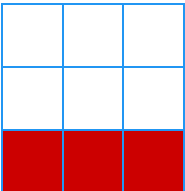
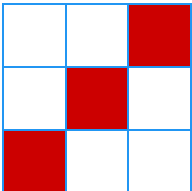
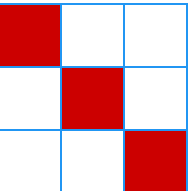
1	2	3	4	5
				

11.16.5. Antrojo ekrano žaidimo tikslas yra sukaupti 2000 kreditų laukelyje „Bank“. Šis žaidimas yra žaidžiamas 5 mokėjimo linijose esančiose pirmuose 3 būgnuose skaičiuojant iš kairės pusės atliekant 20 kreditų statymą iš „Bank“ laukelyje esančių kreditų. Atliekant 40, 100 ar 200 kreditų statymą iš „Bank“ laukelyje esančių kreditų žaidimas žaidžiamas 5 mokėjimo linijose esančiose pirmuose 3 būgnuose skaičiuojant iš kairės pusės ir 5 mokėjimo linijose esančiose pirmuose 3 būgnuose skaičiuojant iš dešinės pusės. Mokėjimo linijoje surinkus 3 vienodus simbolius suteikiamas atsitiktinio dydžio laimėjimas kreditais:

Simbolis	20 kreditų statymas	40 kreditų statymas	100 kreditų statymas	200 kreditų statymas
	1-2000	1-2000	1-2000	1-2000
	1-800	1-800	1-1000	1-1000

Simbolis	20 kreditų statymas	40 kreditų statymas	100 kreditų statymas	200 kreditų statymas
	1-600	1-600	1-800	1-800
	1-200	1-200	1-400	1-440
	1-140	1-140	1-300	1-320
	1-120	1-120	1-200	1-220
	1-100	1-100	1-120	1-140

11.16.6. Mokėjimo linijos:

1	2	3	4	5
				

11.16.7. Antrojo ekrano žaidimo kairėje pusėje rodomos simbolių kopėčios, o virš jų galima laimėti atsitiktinio dydžio prizo didžiausia vertė. Kiekvieno sukimo metu ši vertė keičiasi. Jei sustojus būgnams visi kopėčias sudarantys žaidimo simboliai yra matomi būgnuose, tai kopėčios užpildomos šiais simboliais ir laimimas atsitiktinio dydžio pizas, kurio didžiausia galima vertė yra nurodyta virš kopėčių.



11.16.8. Atlikus 100 ar 200 kreditų statymą iš „Bank“ laukelyje esančių kreditų ir pirmame būgne skaičiuojant iš dešinės pusės pasirodžius Elfo simboliui , kuomet jis nėra laiminčios

mokėjimo linijos dalis, suteikiamas atsitiktinio dydžio laimėjimas nuo 100 iki 2000 kreditų. Atlikus 200 kreditų statymą iš „Bank“ laukelyje esančių kreditų ir pirmame būgne skaičiuojant iš dešinės pusės pasirodžius Elfo simboliui, kuomet jis nėra laiminčios mokėjimo linijos dalis, suteikiamas atsitiktinio dydžio laimėjimas nuo 100 iki 2000 kreditų.



11.16.9. Mokėjimo linijoje surinkus 3 Skrynios simbolius, pradedamas papildomas žaidimas. Papildomo žaidimo metu parodomos 3 skrynios su paslėptais atsitiktinio dydžio prizais. Pasirinkus vieną iš skrynių, suteikiamas joje slėpėjęs prizas.

11.17. „Ieškojimas“ („Quest“)

11.17.1. Tai klasikinis būgninis žaidimas su rizikos ir antrojo ekrano žaidimais, ypatingais simboliais ir papildomu žaidimu. Žaidimas pradedamas žaisti atliekant 1 ar 10 kreditų statymą 5 laimėjimo linijose. Pagrindiniame žaidime atlikus 10 kreditų statymą ir esant laimėjimui, laimėjimas pervedamas į laukelį „Bank“ ir atverčiamas Antrojo ekrano žaidimas. 1 kredito vertė yra 0,05 €.

11.17.2. Mažiausias statymas – 1 kreditas, didžiausias statymas 10 kreditų, didžiausias laimėjimas – 2000 kreditų.

11.17.3. Pagrindinis žaidimas žaidžiamas atliekant 1 kredito statymą vienoje mokėjimo linijoje ar 10 kreditų statymą penkiose mokėjimo linijose iš „Credits“ laukelyje esančių kreditų. Mokėjimo linijoje iš kairės pusės surinkus 3, 4 ar 5 vienodus simbolius gaunami nurodyto dydžio laimėjimai kreditais:

Simbolis	1 kredito statymas		10 kreditų statymas		Simbolis	1 kredito statymas		10 kreditų statymas	
	3X	50	3X	200		3X	20	3X	40
	4X	100	4X	600		4X	40	4X	80
	5X	200	5X	2000		5X	80	5X	120
	3X	30	3X	100		3X	10	3X	40
	4X	60	4X	200		4X	20	4X	60
	5X	120	5X	1000		5X	40	5X	100
	3X	25	3X	80		3X	5	3X	20
	4X	50	4X	120		4X	10	4X	60
	5X	100	5X	160		5X	20	5X	80
	3X	25	3X	60		3X	4	3X	20
	4X	50	4X	100		4X	8	4X	40
	5X	100	5X	140		5X	10	5X	60

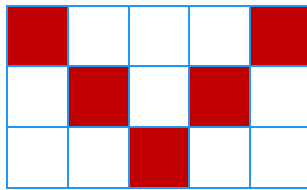
11.17.4. Mokėjimo linijos:

1

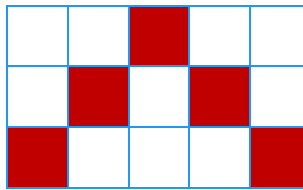
2

3

4



5



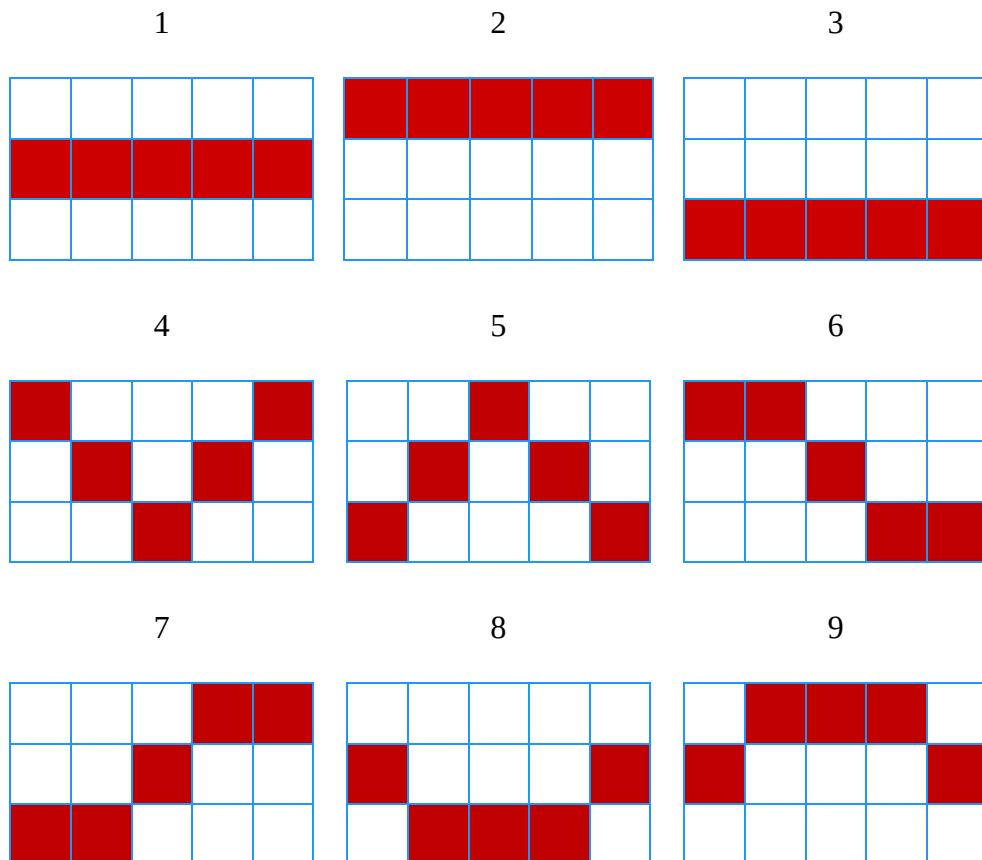
11.17.5. WILD simbolis  skaičiuojamas, kaip bet koks simbolis išskyrus MINI GAME simbolį, ir padeda sudaryti laimingą simbolių derinį. Jei mokėjimo linijoje išsidėstė 5 WILD simboliai, tai jie skaičiuojami kaip aukščiausios vertės simboliai.

11.17.6. Antrojo ekrano žaidimo tikslas yra sukaupti 2000 kreditų laukelyje „Bank“. Šis žaidimas yra žaidžiamas 5 mokėjimo linijose atliekant 20 kreditų statymą iš „Bank“ laukelyje esančių kreditų ir 9 mokėjimo linijose atliekant 40, 100 ar 200 kreditų statymą iš „Bank“ laukelyje esančių kreditų. Mokėjimo linijoje surinkus 3, 4 ar 5 vienodus simbolius suteikiamas atsitiktinio dydžio laimėjimas kreditais:

Simolis	20 kreditų statymas		40 kreditų statymas		100 kreditų statymas		200 kreditų statymas	
	3X	1-400	3X	1-440	3X	1-500	3X	1-800
	4X	1-600	4X	1-700	4X	1-800	4X	1-1000
	5X	1-2000	5X	1-2000	5X	1-2000	5X	1-2000
	3X	1-200	3X	1-220	3X	1-260	3X	1-400
	4X	1-400	4X	1-440	4X	1-500	4X	1-700
	5X	1-1000	5X	1-1200	5X	1-1400	5X	1-1500
	3X	1-140	3X	1-160	3X	1-180	3X	1-200
	4X	1-200	4X	1-240	4X	1-280	4X	1-400
	5X	1-400	5X	1-460	5X	1-500	5X	1-800
	3X	1-100	3X	1-140	3X	1-160	3X	1-200
	4X	1-140	4X	1-160	4X	1-200	4X	1-300
	5X	1-200	5X	1-240	5X	1-260	5X	1-500
	3X	1-80	3X	1-100	3X	1-140	3X	1-200
	4X	1-120	4X	1-140	4X	1-160	4X	1-240
	5X	1-160	5X	1-200	5X	1-240	5X	1-400
	3X	1-60	3X	1-80	3X	1-120	3X	1-160
	4X	1-100	4X	1-120	4X	1-140	4X	1-200
	5X	1-140	5X	1-160	5X	1-180	5X	1-300
	3X	1-40	3X	1-60	3X	1-100	3X	1-120
	4X	1-60	4X	1-80	4X	1-140	4X	1-180
	5X	1-120	5X	1-140	5X	1-160	5X	1-280

Simbolis	20 kreditų statymas		40 kreditų statymas		100 kreditų statymas		200 kreditų statymas	
	3X	1-20	3X	1-40	3X	1-100	3X	1-140
	4X	1-40	4X	1-60	4X	1-120	4X	1-180
	5X	1-100	5X	1-120	5X	1-140	5X	1-240

11.17.7. Mokėjimo linijos:



11.17.8. Atlikus 20 ar 40 kreditų statymą, WILD simbolis  skaičiuojamas kaip bet koks simbolis, išskyrus MINI GAME simbolį, ir padeda sudaryti laimingą simbolių derinį. Jei mokėjimo linijoje išsidėstė 5 WILD simboliai, tai jie skaičiuojami kaip aukščiausios vertės simboliai.

11.17.9. Atlikus 100 ar 200 kreditų statymą, X2 simbolis  skaičiuojamas kaip bet koks simbolis, išskyrus MINI GAME simbolį, ir padeda sudaryti laimingą simbolių derinį, kurio laimėjimo vertė padvigubinama. Jei mokėjimo linijoje išsidėstė 5 X2 simboliai, tai jie skaičiuojami kaip aukščiausios vertės simboliai.

11.17.10. Atlikus 40, 100 ar 200 kreditų statymą gali būti aktyvuota užlaikymo (HOLD)

funkcija  . Užlaikymo funkcija aktyvuojama, jei prieš tai buvusiame būgnų sukime nebuvo gautas laimėjimas ir nebuvo aktyvuota užlaikymo funkcija bei atliekamas didesnis nei 20 kreditų statymas. Jei užlaikymo funkcija yra aktyvi, tai kitame būgnų sukime būgnas, kuriame yra WILD ar X2 simbolis, nekeičia langelių pozicijos.

11.17.11. Pasirodžius 3, 4 ar 5 „MINI GAME“ simboliams  pradedamas Mažasis žaidimas. Mažąjo žaidimo metu parodomi keturi akmenys, už kurių yra paslėpti prizai. Žaidimo metu pasirinkus akmenį suteikiamas už jo buvęs prizas.

11.18. „Vandenyno vakarėlis“ („Ocean Party“)

11.18.1. Tai klasikinis būgninis žaidimas su rizikos ir antrojo ekrano žaidimais, ypatingais simboliais ir papildomu žaidimu. Žaidimas pradedamas žaisti atliekant 1 ar 10 kreditų statymą 7 laimėjimo linijose. Pagrindiniame žaidime atlikus 10 kreditų statymą ir esant laimėjimui, laimėjimas pervedamas į laukelį „Bank“ ir atverčiamas Antrojo ekrano žaidimas. 1 kredito vertė yra 0,05 €.

11.18.2. Mažiausias statymas – 1 kreditas, didžiausias statymas 10 kreditų, didžiausias laimėjimas – 200 x atliktas statymas kreditais.

11.18.3. Visi laimintys deriniai ir už juos skiriamų laimėjimų dydžiai yra parodyti laimėjimų lentelėje, kurią galima pažiūrėti paspaudus mygtuką „?“ ar žaidimo menu parinktyse.

11.18.4. Visi laimėjimai sudaromi iš kairės į dešinę, išmokamas tik didžiausias laimėjimas esantis linijoje.

11.18.5. Universalus simbolis „Wild“



pakeičia visus simbolius išskyrus išsklaidytą

simbolį „Scatter“



ir premijinio žaidimo simbolį



suteikia laimėjimą pagal laimėjimo lentelę.

11.18.6. Lošimo metu bet kuriose būgnų pozicijose pasirodę 3 – 5 išsklaidyti simboliai suteikia laimėjimą pagal laimėjimo lentelę.

11.18.7. Lošimo metu 3, 4 ir 5 būgnuose pasirodžius 3 premijinio lošimo simboliams suteikiama premijinio lošimo funkcija.

11.18.8. Premijinio lošimo funkcijos pradžioje ekrane bus parodyta 15 lobių skrynių. Pasirenkant skrynias jos yra atveriamos ir suteikiamas atsitiktinio dydžio prizas, „Jackpot“ simbolis ar žemėlio simbolis. Surinkus 3 „Jackpot“ simbolius suteikimas atsitiktinio dydžio prizas iki 200 ar 2000 kreditų priklausomai nuo atlikto statymo pagrindiniame žaidime – 1 ar 10 kreditų. Surinkus 3 žemėlapio simbolius suteikiamas antrojo lygio premijinis žaidimas. Antrojo lygio žaidime reikia pasirinkti kriaukles. Pasirenkant kriaukles jos yra atveriamos ir suteikiamas didelės vertės atsitiktinio dydžio laimėjimas. Žaidimas tęsiamas tol, kol atverčiamos visos kriauklės ar atvėrus kriauklę pasirodo jūrų ežio simbolis. Premijinio žaidimo funkcija baigiasi, kai atverčiamos 9 lobių skrynys, ar surinkus 3 „Jackpot“ simbolius, ar pasibaigus antrojo lygio žaidimui.