

PATVIRTINTA

Lošimų priežiūros tarnybos prie LR Finansų ministerijos
2016 m. liepos mėn. 28 d. direktoriaus įsakymu Nr. DI-419

UAB „Tete-a-tete“ kazino B KATEGORIJOS LOŠIMO AUTOMATŲ SALONO LOŠIMŲ ORGANIZAVIMO REGLAMENTAS

I. BENDROSIOS NUOSTATOS

1. Šis reglamentas nustato bendruosius B kategorijos lošimo automatų salono lošimų organizavimo reikalavimus ir tvarką.

2. Šio reglamento nuostatų privalo laikytis ir lošimų organizatorius, ir Lošėjai.

3. Pagrindinės šiame reglamente vartojamos sąvokos:

3.1. **Azartinis lošimas** (toliau – lošimas) – pagal nustatytą reglamentą organizuojamas žaidimas arba abipusės lažybos, kurių dalyviai, siekdami piniginio laimėjimo, savo noru rizikuoja netekti įmokėtos sumos, o laimėjimą arba pralaimėjimą lemia atsitiktinumas, kokio nors įvykio arba sporto varžybų rezultatas.

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

3.3. **B kategorijos lošimo automatas** – riboto laimėjimo automatas, kuriame didžiausia statoma suma – 0,5 euro, vieno lošimo laimėjimas negali būti daugiau kaip 200 kartų didesnis už statomą sumą, o vieno lošimo trukmė ne trumpesnė kaip 3 sekundės.

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

3.5. **Lošėjas** – fizinis asmuo, dalyvaujantis lošimuose.

3.6. **Statymas** – Lošėjo pasirinkta pinigų suma nuo 0.05 euro iki 0.5 euro, prieš pradėdant kiekvieną lošimą Lošėjo sumokama grynais pinigais arba pasirinktą įmoką Lošimo automatai nuskaitant iš Lošėjo surinktų Kreditų už vieną automato lošimo ciklą, ne trumpesnę, negu 3 sekundės.

3.7. **Kreditų paskyrimas** – tai veiksmas, atliekamas tik iš „SUPER BANKO“ skaitiklyje esančių Kreditų ir šis veiksmas nėra pripažįstamas Statymu.

3.8. **Kreditas** – tai sąlyginis lošimo kainos vienetas, suteikiamas Lošėjui pradėdant lošimą, kuris gali būti Lošėjo valia išmokėtas jam kaip laimėjimas arba – tęsiant lošimą – panaudotas Statymams atlikti.

3.9. **Vienkartinis laimėjimas** – tai laimėjimas, kurį Lošėjas gali išlošti per vieną baigtinį automato lošimo ciklą. Vienkartinis laimėjimas negali būti didesnis, negu 100 eurų.

3.10. **Pagrindinis lošimas** – tai lošimas, vykdomas iš Kreditų, gautų Lošėjui įmetus monetas į Lošimo automata.

3.11. **Lošimo pratęsimas** – tai lošimas, vykdomas iš Pagrindiniame lošime laimėtų Kreditų.

II. LOŠIMŲ PAVADINIMAI

4. „Tete-a-tete” kazino Lošimo automatų salone naudojamų automatų lošimų pavadinimai: „Kazino 2000“ („Casino 2000“); „Linksmasis Juokdarys“ („Jolly Joker“); „Senas laikrodis“ („Old Timer“); „Karštas laikrodis“ („Hot Timer“); „Auksinė karūna“ („Golden Crown“); „Samurajaus staigmena“ („Samurai Surprise“); Master Games Lošimo automatas, kuriame yra penki lošimai: „Atsitiktinis bėgikas“ („Random Runner“), „Meistro lošimas-linksmasis pokeris“ („Master Games-Joker Poker“), „Vaisių Pokeris“ („Fruit Poker“), „Karštieji Juokdariai“ („Hot Jokers“), „Paplūdimio gyvenimas“ („Life is a Beach“); „Laukinis bulius“ („Wild bull“); „Nuostabus laimėjimas“ („Super Jackpot“); „Šėlstanti ugnis“ („Inferno“); „Juokdarys skrynioje“ („Jack in the Box“); „Trigubas auksas“ („Triple gold“); „Auksinė Nevados sala“ („Golden Island Nevada“); „Aukso linijos“ („Gold lines“); „Daugiabūgnis“ („Multi Reels“); „Juodasis Juokdarys“ („Black Jack“); „Didysis laimėjimas“ („Big Win“).

III. LOŠIMŲ ORGANIZAVIMO VIETA

5. UAB „Tete-a-tete” kazino lošimai B kategorijos automatais organizuojami lošimo automatų salonuose. Lošimo organizavimo vietų adresai yra nurodomi šio reglamento priede, kuris tvirtinamas bendrovės direktoriaus įsakymu, pagal leidimus, išduotus Lošimų priežiūros tarnybos prie Lietuvos Respublikos finansų ministerijos direktoriaus įsakymu, ir yra neatskiriama šio reglamento dalis. Priedo patvirtinta kopija laikoma lošimų organizavimo vietoje.

IV. LOŠIMO TAISYKLĖS

6. „Tete-a-tete” kazino lošimo automatų salone organizuojami lošimai tik B kategorijos lošimo automatais. Į kaupiamojo fondo sistemą B kategorijos automatai neįjungiami, dėl to kaupiamasis fondas nesudaromas.

7. Draudžiama lošti savo bendrovės organizuojamuose lošimuose asmenims (patiems, per kitą asmenį arba pagal kito asmens išduotą įgaliojimą) – lošimus organizuojančios bendrovės steigėjams, akcininkams, juos kontroliuojantiems asmenims, lošimus organizuojančios bendrovės stebėtojų tarybos, valdybos nariams ir visiems bendrovės darbuotojams.

8. Lošiant bendrovės organizuojamuose lošimuose B kategorijos automatais, draudžiama atsiskaityti banko (debeto, kredito) kortelėmis. Patalpose, kuriose vyksta lošimai, negali būti statomi bankomatai.

9. Bendrovės organizuojamuose lošimuose B kategorijos automatais laimėjimų fondą sudaro ne mažiau, kaip 80 procentų visos įmokų sumos.

10. Lošti automatais pradedama prieš tai sukaupus Lošėjo pageidaujamo dydžio Kreditų kiekį. Kreditai, prieš pradedant lošti nurodytais II skyriuje Lošimo automatais, formuojami 2 ir 1 euro ir 10 ir 20 euro centų metalinėmis monetomis, įmetant nurodyto nominalo monetas į tam skirtą automato angą. Lošėjo sukauptų Kreditų kiekis yra nurodomas specialiame automato langelyje „KREDITAS“. Sukauptų Kreditų

kiekis yra apskaičiuojamas monetos nominalą padauginus iš 20, t. y., įmetęs į automatą 2 eurų monetą, Lošėjas sukaupia 40 Kreditų, įmetęs 10 euro centų monetą – 2 Kreditus. Sukaupiti Kreditai priklausomai nuo Lošėjo pasirinkto Statymo dydžio gali būti panaudoti skirtingam skaičiui Statymų atlikti. Maksimalaus galimo ir leidžiamo atlikti Statymo vertė yra ne didesnė, negu 0,5 euro.

11. Lošėjas metalines monetas gali atsinešti arba popierinius banknotus į metalines monetas išsikeisti salono kasoje ar banknotų pakeitimo į monetas automatuose.

12. Lošimo metu Lošėjas gali papildyti turimų Kreditų kiekį, laimėjimą, išloštą lošimo metu, paversdamas Kreditais. Laimėjimas paverčiamas Kreditais nuspaudus klavišą „Pasiimti“ ir jie parodomi langelyje „KREDITAI“. Be to, Lošėjo Kreditų suma bet kuriuo metu gali būti papildyta, įmetant atitinkamo nominalo monetas į Lošimo automatą.

13. Sukaupiti Lošėjo Kreditai, rodomi langelyje „KREDITAI“, išmokami 2 eurų ir 1 euro vertės metalinėmis monetomis, kurias Lošėjas gali išsikeisti salono kasoje į popierinius banknotus. Išmokama suma eurais nustatoma Lošėjo sukauptus Kreditus padalinus iš 20. Kredito skaitiklyje likus mažiau nei 20 kreditų, už kuriuos išmokamas laimėjimas euro monetomis, lošimo automatas siūlo pratęsti lošimą su likusia Kreditų suma. Lošėjui nusprendus pasiimti pinigų likutį, esantį Kreditų skaitiklyje, spaudžiamas mygtukas „IŠMOKĖTI“. Lošimo automatas pereina į išmokėjimo raktu režimą ir pinigų likutis išmokamas lošimo automatų salono kasoje.

Maksimalus Kreditų kiekis lošimo įrenginio Kreditų skaitiklyje yra 10000. Lošimo eigoje Lošėjui viršijus maksimalų Kreditų kiekį, Lošimo automatas laimėjimą, viršijantį maksimalų Kreditų kiekį, išmoka nepriklausomai nuo Lošėjo valios, nedelsiant po lošimo ciklo, kuriam pasibaigus buvo viršytas nurodytas Kreditų kiekis, pabaigos. Jeigu Lošimo automata pritrūksta nurodyto nominalo monetų Lošėjo sukauptiems Kreditams išmokėti, tai išmokėjimą automatas laikinai sustabdo iki to momento, kol salono administracija neužpildys automato laimėjimų išmokėjimo talpyklos reikiamu kiekiu monetų. Apie laikinai sustabdytą monetų išmokėjimą Lošėjas privalo nedelsdamas informuoti salono administraciją tam, kad ši galėtų nedelsdama užpildyti automato laimėjimų išmokėjimo talpyklą.

14. Visuose bendrovės eksploatuojamuose B kategorijos lošimo automatuose yra įrengtas autonominis elektros energijos tiekimo įrenginys, kuris – sutrikus centralizuotam elektros energijos tiekimui į lošimų saloną – užtikrina normalų Lošimo automatų funkcionavimą ribotą laiką tarpą. Atsižvelgiant į tai ir siekiant išvengti galimų nesutarimų tarp lošimų organizatoriaus ir Lošėjų Lošėjai privalo nedelsdami nutraukti lošimą, jeigu salono administracija pareikalauja tai padaryti dėl aukščiau nurodytų priežasčių. Nutraukę lošimą, Lošėjai privalo iš automato pasiimti visus jiems priklausančius pinigus už lošimo pabaigoje jiems likusius Lošimo automato apskaitytus Kreditus. Lošėjams, nenutraukusiems lošimo taip, kaip nurodyta šiame punkte, jokie papildomi išmokėjimai iš bendrovės kasos neatliekami, o išmokami automatu atsiradus elektros energijos tiekimui.

15. Siekdamas išvengti galimų nesutarimų su Lošėjais automato techninio gedimo atveju, lošimų organizatorius vadovaujasi nuostata, kad esant skirtingiems sukimosi būgno su ant jo esančiais simboliais

ir elektroninio skaitiklio „Laimėjimas“ parodymams, lošimų organizatorius vadovaujasi elektroninio skaitiklio „Laimėjimas“ parodymais, t. y. Lošėjo pasiektas lošimo rezultatas (laimėjimas) nustatomas remiantis elektroninio skaitiklio „Laimėjimas“ parodymais. Lošėjas, pastebėjęs būgno ir elektroninio skaitiklio „Laimėjimas“ parodymų neatitikimus, privalo nedelsdamas informuoti apie tai salono administraciją.

16. Siekdamas išvengti galimų nesutarimų su Lošėjais automato elektroninės įrangos gedimo atveju, lošimų organizatorius grąžins Lošėjams visus pinigus, kuriuos Lošėjas bus įmetęs į Lošimo automatą. Esant tokiai situacijai, Lošėjas privalo nedelsdamas informuoti apie tai salono administraciją. Tačiau lošimų organizatorius pasilieka sau teisę neišmokėti pinigų už Lošėjo sukauptus Kreditus, jeigu tokie Kreditai iš tikrųjų sukaupti nebuvo, o elektroniniai skaitikliai „Laimėjimas“, „Bankas“ ir „Kreditai“ nerealų ir – remiantis šio reglamento nuostatomis ir automatų techniniais parametrais bei lošimo algoritmais, nustatančiais galimą maksimalų laimėjimą – negalimą sukaupti Kreditų kiekį nurodė būtent dėl automato elektroninės įrangos gedimo. Pastebėjęs tokį faktą – elektroninių skaitiklių „Laimėjimas“, „Bankas“ ir „Kreditai“ parodymų, neatitinkantį tikrovės, protingumo kriterijų ir realiai negalimą dėl eksploatuojamų Lošimo automatų specifinių savybių, Lošėjas privalo nedelsdamas informuoti apie tai salono administraciją ir nutraukti lošimą nurodytu aparatu. Salono administracija privalo nedelsdama patikrinti nurodytą faktą ir, nustačiusi realų Lošėjui likusių Kreditų kiekį, išmokėti Lošėjui Kreditų vertę atitinkančią pinigų sumą.

17. Siekdamas apsisaugoti nuo galimo kai kurių Lošėjų nesąžiningumo, lošimų organizatorius laikosi nuostatos, kad Lošėjui negali būti išmokėtas realiai nelaimėtas išlošimas, t. y., Lošėjui nebus išmokėtas joks Kreditais apskaitytas laimėjimas, jeigu automato apskaityta Kreditų suma yra įgyta nesąžiningai – pvz., įsilaužiant į aparatą ar panaudojant neleistas elektronines priemones.

18. „Tete-a-tete“ kazino lošimo automatų salone eksploatuojamų automatų lošimų taisyklės:

18.1. „Kazino 2000“ („Casino 2000“)

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

Lošimas vykdomas sukantis trims būgnams, penkiose laimėjimo linijose.

Pagrindiniame lošime lošimas gali būti lošiamas, atliekant 6 skirtingo dydžio Statymus: (1,2,4,6,8,10 Kreditų).

Atliekant 1 ar 2 Kreditų Statymą, laimėjimas priklauso nuo vienodų simbolių išsidėstymo vienoje linijoje. Atliekant 4 Kreditų Statymą, lošimas vykdomas dvejose linijose, 6 Kreditų – trijose linijose, 8 Kreditų – keturiose linijose ir 10 Kreditų – penkiose linijose. Visi gauti laimėjimai susumuojami ir pervedami į Kreditų skaitiklį.

Lošiant vienoje linijoje, automato ekrane pagal automato technines charakteristikas parodomas laimėjimas, kuris būtų išmokėtas atlikus 2 Kreditų Statymą. Atlikus 1 Kredito Statymą, automatas laimėjimą apskaičiuoja padalindamas laimėjimą pusiau, apie ką Lošėjas yra informuojamas aparato ekrane

iš karto po 1 Kredito vertės Statymo atlikimo. Atlikus kitų nurodytų Kreditų Statymus, laimėjimų dydis priklausomai nuo surinktų laimingų simbolių, yra matomas Lošimo automato ekrane laimėjimų lentelėje.

Laimingas simbolių derinys suteikiantis didžiausią laimėjimą - trys „Joker“ simboliai vienoje linijoje. Atitinkamai (nuo 1 Kredito Statymo didėjant Statymams) pagal Statymo dydį laimima: 200, 400, 800, 1200, 1600 ir 2000 Kreditų.

Laimėjimas, kurį laimėjo Lošėjas surinkęs laimingą simbolių derinį, yra matomas Lošimo automato ekrane, laukelyje „laimėjimas“. Pagrindiniame lošime kiekvienas laimėjimas gali būti pervedamas į langelį „KREDITAI“ paspaudžiant mygtuką „Pasiimti“. Taip pat, nepriklausomai nuo Statymo dydžio, Lošėjas tik Pagrindiniame lošime turi galimybę rizikuoti laimėjimu paspaudžiant mygtuką „Skaičius“ ar „Herbas“, kuomet atspėjus laimėjimas padvigubinamas, o neatspėjus prarandamas laimėjimas. Laimėjimas gali būti dvigubinamas iki tol, kol neviršijama didžiausio laimėjimo. Didžiausias galimas laimėjimas yra 2000 Kreditų.

Lošimo pratęsimas galimas tik Lošėjui pasirinkus 10 Kreditų Statymą. Lošimo pratęsimas vykdomas tik iš Pagrindiniame lošime laimėtų Kreditų. Lošėjui laimėjimus Pagrindiniame lošime ir pasirinkus 10 Kreditų Statymą, jis gali pereiti prie šio Lošimo pratęsimo. Mygtuko „START“ pagalba Lošėjas perveda laimėtus Kreditus į „SUPER BANKO“ skaitiklį. Šiame lošime lošiama tik esant 20 Kreditų Statymui. Didžiausias laimėjimas Lošimo pratęsime yra 2000 Kreditų. Lošimo pratęsimas vykdomas tuose pačiuose trijuose būgnuose penkiose linijose, kaip ir Pagrindiniame lošime. Lošimas vykdomas, kol nebus pasiektas didžiausias galimas laimėjimas (2000 Kreditų). Lošėjui nusprendus pabaigti šį papildomą Lošimą, jo surinkti Kreditai mygtuko „Pasiimti“ pagalba pervedami į Kreditų skaitiklį iš „SUPER BANKO“ skaitiklio.

Lošimo pratęsime didžiausias laimėjimas gali būti laimimas išsukus 3 „Joker“ simbolius (2000 Kreditų) vienoje linijoje, bet taip pat galima laimėti specialų prizą šiame Lošimo pratęsime, kai Lošimo automato ekrane matomi 2 „Joker“ simboliai. Kiekviena pora matomų „Joker“ simbolių duoda atsitiktinį laimėjimą svyruojantį nuo 10 iki 2000 Kreditų.

Laimėjimas išmokamas paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“.

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

Lošimo tikslas – surinkti simbolių derinį, už kurį būtų išmokamas laimėjimas. Pagrindinis lošimas vykdomas sukantis trims būgnams, penkiose laimėjimo linijose lošimo aparato apatinėje dalyje, o Lošimo pratęsimas vykdomas sukantis trims būgnams, penkiose laimėjimo linijose viršutinėje lošimo aparato dalyje.

Pagrindiniame lošime gali būti lošiama atliekant 2 skirtingus Statymus: 1 arba 10 Kreditų. Esant 1 Kredito Statymui lošiama vienoje lošimo linijoje, o esant 10 Kreditų Statymui lošiamame visose penkiose laimėjimo linijose. Atlikus 1 Kredito Statymą, visi laimėjimai matomi laimėjimų lentelės dešinėje pusėje (didžiausias laimėjimas 200 Kreditų). Pvz., trys vienoje eilėje esantys „apelsinų“ simboliai suteikia laimėjimą 10 Kreditų. Visi laimėjimai bus pervesti į langelį „KREDITAI“ automatiškai.

Statant 10 Kreditų, visi laimėjimai suteikiami pagal kairiąją laimėjimų lentelės pusę (didžiausias laimėjimas 2000 Kreditų). Pvz. trys vienoje linijoje esantys „citrinų“ simboliai suteikia 20 Kreditų laimėjimą. Visi laimėjimai gali būti pervesti į langelį „KREDITAI“ spaudžiant pirmą iš kairės mygtuką „Pasiimti“ arba pratęsti lošimą spaudžiant lošimo pradžios mygtuką „Startas“.

Lošimo pratęsimas galimas tik Lošėjui pasirinkus 10 Kreditų Statymą. Lošimo pratęsimas vykdomas tik iš Pagrindiniame lošime laimėtų Kreditų. Mygtuko „START“ pagalba Lošėjas perveda laimėtus Kreditus į „SUPER BANKO“ skaitiklį. Lošimo pratęsimas vykdomas sukantis trims viršutineje Lošimo automato dalyje esantiems būgnams, penkiose nurodytų būgnų linijose. Šio lošimo laimėjimas gaunamas surinkus 3 vienodus simbolius bet kurioje linijoje. Gavus laimėjimą keliose laimėjimo linijose, laimėti Kreditai automatiškai yra susumuojami.

Lošimo pratęsime lošiama priskiriant 4 skirtingus laimėtų Kreditų kiekius: 20, 40, 100, 200:

1. Priskiriant 20 Kreditų užsidega 5 laimėjimų linijos ir laimėjimai bus nustatomi pagal apšviestos viršutinės laimėjimų lentelės kairiąją pusę.

2. Priskiriant 40 Kreditų užsidega 5 laimėjimų linijos. Visi laimėjimai nustatomi pagal apšviestos viršutinės laimėjimų lentelės dešiniąją pusę.

3. Priskiriant 100 Kreditų užsidega 5 laimėjimų linijos. Visi laimėjimai nustatomi pagal apšviestą viršutinę laimėjimų lentelę bei „Joker“ simbolis viduriniame būgne leidžia automatui atsitiktiniu būdu parinkti laimėjimą nuo 100 iki 2000 Kreditų.

4. Priskiriant 200 Kreditų užsidega 5 laimėjimų linijos. Visi laimėjimai nustatomi pagal apšviestą viršutinę laimėjimų lentelę, bei „Joker“ simbolis bet kuriame būgne leidžia aparatui atsitiktiniu būdu parinkti laimėjimą nuo 100 iki 2000 Kreditų (esant 100 Kreditų „Joker“ simbolis viduriniame būgne, o 200 Kreditų – bet kuriame būgne).

Visi Lošimo pratęsime laimėti Kreditai yra pervedami į „SUPER BANKO“ skaitiklį ir didžiausias laimėjimas Lošimo pratęsime yra 2000 Kreditų.

Lošimo pratęsimas vykdomas tol, kol Lošėjas turi Kreditų „SUPER BANKO“ skaitiklyje arba kol pasiekiamas didžiausias galimas laimėjimas – 2000 Kreditų. Šiuo atveju visi laimėti Kreditai bus pervedami į automato Kreditų skaitiklį. Lošėjui nusprendus pabaigti šį papildomą Lošimą, jo surinkti Kreditai mygtuko „Pasiimti“ pagalba pervedami į Kreditų skaitiklį.

Laimėjimas išmokamas paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“.

18.3. „Senas laikrodis“ („Old Timer“)

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

Pagrindinis lošimas vykdomas sukantis trims būgnams, penkiose laimėjimo linijose apatiniame Lošimo automato ekrane.

Pagrindiniame lošime gali būti lošiama atliekant 2 skirtingus Statymus: 1 arba 10 Kreditų.

Atlikus 1 Kredito Statymą, visi laimėjimai matomi laimėjimų lentelės dešinėje pusėje. Lošiama vienoje centrinėje laimėjimų linijoje. Pvz., trys „apelsinų“ simboliai vienoje eilėje suteikia laimėjimą 10 Kreditų. Esant 1 Kredito Statymui visi laimėjimai bus pervedami į langelį „KREDITAI“ automatiškai.

Statant 10 Kreditų užsidega 5 laimėjimų linijos ir visi laimėjimai nustatomi pagal laimėjimų lentelės kairę pusę. Pvz., trys „apelsinų“ simboliai vienoje linijoje suteikia 20 Kreditų laimėjimą. Visi laimėjimai spaudžiant mygtuką „Pasiimti“ pervedami į Lošėjo turimus Kreditus ir matomi Kreditų skaitiklyje, arba mygtuko „Startas“ pagalba pervedami į „SUPER BANKO“ skaitiklį, iš kurio bus skiriami Lošimo pratęsimui spaudžiant lošimo pradžios mygtuką „Startas“.

Lošimo pratęsimas vykdomas iš „SUPER BANKO“ skaitiklyje sukauptų Kreditų, sukantis trims viršutineje Lošimo automato dalyje esantiems būgnams, penkiose nurodytų būgnų linijose. Šio lošimo laimėjimas gaunamas surinkus 3 vienodus simbolius bet kurioje linijoje Pratęsimе lošiama priskiriant 3 skirtingus laimėtų Kreditų kiekius: 20, 40 arba 100 Kreditų:

1. Priskiriant 20 Kreditų užsidega 5 laimėjimų linijos ir laimėjimai bus išlošiami pagal viršutinę laimėjimų lentelę.

2. Priskiriant 40 Kreditų, užsidega 5 laimėjimo linijos ir laimėjimai bus išlošiami pagal viršutinę laimėjimų lentelę, bei Lošimo automatui leidžiama padaryti vieną būgno žingsnį iki artimiausio laimėjimo, jei yra tokia galimybė laimėti.

3. Priskiriant 100 Kreditų užsidega 5 laimėjimo linijos ir laimėjimai bus išlošiami pagal viršutinę laimėjimų lentelę, bei Lošimo automatui leidžiama padaryti tris būgno žingsnius, bet skirtinguose būgnuose, iki artimiausio laimėjimo, jei yra tokia galimybė laimėti.

Visi Lošimo pratęsimе laimėti Kreditai yra pervedami į „SUPER BANKO“ skaitiklį ir didžiausias laimėjimas šiame Lošimo pratęsimе yra 2000 Kreditų.

Lošėjui nusprendus pabaigti šį papildomą Lošimą, jo surinkti Kreditai mygtuko „Pasiimti“ pagalba pervedami į Kreditų skaitiklį iš „SUPER BANKO“ skaitiklio.

Laimėjimas išmokamas paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“.

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

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

Pagrindinis lošimas vykdomas sukantis trims būgnams, penkiose laimėjimo linijose.

Pagrindiniame lošime galimi 2 skirtingi Statymai: 1 arba 10 Kreditų. Statant 1 Kreditą laimėjimas bus suteikiamas surinkus 3 vienodus simbolius vienoje laimėjimo linijoje. Visi laimėjimai matomi laimėjimų lentelės dešinėje pusėje. Didžiausias galimas laimėjimas – 200 Kreditų.

Statant 10 Kreditų užsidega 5 laimėjimų linijos ir visi laimėjimai nustatomi pagal laimėjimų lentelės kairę pusę. Laimėjimas suteikiamas surinkus 3 vienodų simbolių derinį vienoje laimėjimo linijoje. Laimėjimai visose laimėjimų linijose susumuojami automatiškai. Laimėtus Kreditus Lošėjas mygtuko „Pasiimti“ pagalba gali perversi į Kreditų skaitiklį arba mygtuko „STARTAS“ pagalba perversi į „SUPER BANKO“ skaitiklį ir panaudoti Lošimo pratęsimui. Didžiausias galimas laimėjimas – 2000 Kreditų.

Lošimo pratęsimas galimas tik iš Pagrindiniame lošime laimėtų Kreditų pervestų į „SUPER BANKO“ skaitiklį, kai Statymas 10 Kreditų. Lošimo pratęsimе galima lošti trimis skirtingais Kreditų priskyrimais: 20, 40 arba 100. Visi Lošimo pratęsimе laimėti Kreditai yra saugomi „SUPER BANKAS“ skaitiklyje ir didžiausias laimėjimas šiame Lošimo pratęsimе yra 2000 Kreditų.

Lošimo pratęsimе priskiriant 20 Kreditų užsidega 5 laimėjimų linijos trijuose iš kairės pusės viršutinėje Lošimo automato dalyje esančiuose būgnuose ir laimėjimai bus išlošiami pagal apšviestą viršutinę laimėjimų lentelę.

Lošimo pratęsimе priskiriant 40 Kreditų užsidega 10 laimėjimų linijų keturiuose viršutinėje Lošimo automato dalyje esančiuose būgnuose ir laimėjimai bus išlošiami pagal apšviestą viršutinę laimėjimų lentelę, kuri yra viršutinėje Lošimo automato dalyje.

Lošimo pratęsimе priskiriant 100 Kreditų užsidega 10 laimėjimų linijų keturiuose viršutinėje Lošimo automato dalyje esančiuose būgnuose ir laimėjimai bus išlošiami pagal apšviestą viršutinę laimėjimų lentelę, kuri yra viršutinėje Lošimo automato dalyje, tačiau paskutiniame būgne pasirodžius Juokdario („Joker“) simboliui, Lošimo automatas atsitiktinai parenka laimėjimą nuo 40 iki 2000 Kreditų.

Visi Lošimo pratęsimе laimėti Kreditai yra pervedami į „SUPER BANKO“ skaitiklį. Lošėjui nusprendus pabaigti šį papildomą Lošimą, jo surinkti Kreditai mygtuko „Pasiimti“ pagalba pervedami į Kreditų skaitiklį. Didžiausias laimėjimas šiame Lošimo pratęsimе yra 2000 Kreditų. Pasiėkus 2000 Kreditų sumą, visi Kreditai automatiškai perkeliami į Lošimo automato Kreditų skaitiklį.

Laimėjimas išmokamas paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“.

18.5. „Auksinė karūna“ („Golden Crown“)

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

Pagrindinis lošimas vykdomas sukantis penkiems būgnams, vienoje laimėjimo linijoje.

Pagrindiniame lošime galimi 2 skirtingi Statymai: 1 arba 10 Kreditų. Esant 1 Kredito Statymui, visi laimėjimai bus pervesti į langelį „KREDITAI“ automatiškai.

Pagrindiniame lošime laimėjimas suteikiamas surinkus 3 ir daugiau vienodus simbolius vienoje laimėjimo linijoje iš kairės į dešinę. Paspaudus mygtuką „PAGALBA“ galima pamatyti visus įmanomus laimėjimus. Esant 1 Kredito Statymui, visi laimėjimai automatiškai pervedami į Kreditų skaitiklį. Esant 10 Kredito Statymui visi laimėjimai pervedami į „SUPER BANKO“ skaitiklį. Lošėjas turi galimybę mygtuko „Pasiimti“ pagalba pervesti laimėtus Kreditus į Kreditų skaitiklį arba panaudoti juos Lošimo pratęsimui.

Lošimo pratęsimas galimas tik iš Pagrindiniame lošime laimėtų Kreditų, kai Statymas 10 Kreditų. Šis pratęsimas visada lošiamas priskiriant 10 Kreditų vienai laimėjimų linijai. Lošimo pratęsimas vykdomas penkiuose būgnuose ir galimos tokios laimėjimų linijos: 2, 4, 10 ar 20. Priskiriant 20 Kreditų, lošia dvi laimėjimų linijos, 40 Kreditų – 4 laimėjimų linijos, 100 Kreditų – 10 laimėjimų linijų, 200 Kreditų – 20 laimėjimų linijų. Maksimalaus Statymo mygtukas, suaktyvins visas 20 laimėjimų linijų (10 Kreditų/vienai laimėjimų linijai) su bendra 200 Kreditų priskyrimo suma. Jeigu yra mažiau nei 200 galimų priskirti Kreditų, automatas automatiškai parinks sekantį galimą mažesnę priskiriamų Kreditų kiekį. Lošimo

pratęsimė laimėjimai suteikiami surinkus lošimo linijose tris ar daugiau vienodų simbolių. Laimėjimai visose laimėjimų linijose susumuojami automatiškai. Kiekviena laimėjimų linija turi savo konfigūraciją, su kuria galima susipažinti paspaudus mygtuką „PAGALBA“.

Papildomas Lošimo pratęsimas vyksta tol, kol pasiekama maksimali 2000 Kreditų suma. Lošėjui nusprendus nebetęsti Lošimo pratęsimu, mygtuko „Pasiimti“ pagalba visi jo laimėti Kreditai pervedami į Lošimo automato Kreditų skaitiklį iš „SUPER BANKO“ skaitiklio.

Tiek Pagrindiniame tiek Lošimo pratęsimė Lošėjas gali gauti papildomus prizinius „riterio“ ir „karūnos“ lošimus. Pagrindiniame lošime ir Lošimo pratęsimė „riterio“ ir „karūnos“ apdovanojimais išsidėstę pagal laimėjimų linijas (kiekviena laimėjimų linija turi savo konfigūraciją, su kuria galima susipažinti paspaudus mygtuką „PAGALBA“). Trys išsidėstę „riterio“ arba „karūnos“ simboliai suteikia 1 specialų laimėjimą, kurio dydis bus nuo 1 iki 10 Kreditų padauginta iš Statymo dydžio; keturi „riterio“ arba „karūnos“ simboliai suteikia 2 specialius atskirus laimėjimus, kurių dydžiai bus nuo 1 iki 20 Kreditų padauginta iš Statymo dydžio; penki „riterio“ arba „karūnos“ simboliai suteikia 3 specialius atskirus laimėjimus, kurių dydžiai bus nuo 1 iki 40 Kreditų padauginta iš Statymo dydžio. Didžiausias laimėjimas šiame Lošime yra 2000 Kreditų. Laimėjimas išmokamas paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“.

18.6. „Samurajaus staigmena“ („Samurai Surprise“)

„Samurajaus staigmena“ lošimo tikslas – surinkti simbolių derinį, už kurį būtų išmokamas laimėjimas.

„Samurajaus staigmena“ – tai penkių būgnų lošimas turintis 20 laimėjimo linijų.

Pagrindiniame lošime galimi 2 skirtingi Statymai: 1 Kreditas (1 Kreditas = 0,05 euro) ir 10 Kreditų (10 Kreditų = 0,5 euro). Pagrindiniame lošime aktyvi yra tik viena centrinė laimėjimo linija. Lošėjui surinkus laimingas simbolių kombinacijas, jam suteikiamas laimėjimas atitinkantis laimėjimo lentelėje nustatytas vertes. Paspaudus mygtuką „PAGALBA“ ekrane pateikiamas lošimo aprašymas, taip pat pasirinkus mygtuką „PAGALBA“ Lošėjas gali pamatyti laimėjimų lentelę. Pagrindiniame lošime maksimali laimėjimo suma yra 2000 Kreditų.

Lošėjui pasirinkus 1 Kredito Statymą, laimėjimai automatiškai bus perkeliama į Kreditų skaitiklį. Lošėjui pasirinkus 10 Kreditų Statymą ir laimėjus, laimėjimas perkeliama į „SUPER „BANKO“ skaitiklį. Šiame skaitiklyje sukaupti Kreditai gali būti mygtuko „Pasiimti“ pagalba pervesti į Kreditų skaitiklį arba panaudoti Lošimo pratęsimui.

Lošimo pratęsimas galimas tik iš Pagrindiniame lošime laimėtų Kreditų, kai Statymas 10 Kreditų. Maksimalus laimėjimas Lošimo pratęsimė yra 2000 Kreditų. Šis pratęsimas visada lošiamas priskiriant 10 Kreditų vienai laimėjimų linijai. Galimos laimėjimų linijos: 2, 4, 10 ar 20. Maksimalaus Statymo mygtukas suaktyvins visas 20 laimėjimų linijų (10 Kreditų/vienai laimėjimų linijai) su bendra 200 Kreditų priskyrimo suma. Jeigu yra mažiau nei 200 galimų priskirti Kreditų, automatas automatiškai parinks sekantį galimą mažesnę priskiriamų Kreditų kiekį. Visi laimėjimai iš Lošimo pratęsimu yra atsitiktiniai laimėjimai (mystery) (pvz. 1-2000 Kreditų). Laimėjimas suteikiamas lošimo linijose surinkus trijų ar daugiau vienodų

simbolių derinius. Visų aktyvių laimėjimo linijų laimėjimai automatiškai susumuojami ir pervedami į „SUPER BANKO“ skaitiklį.

Lošimo pratęsimas vykdomas tol, kol pasiekiami 2000 Kreditų suma, kuri automatiškai perkeliama į Kreditų skaitiklį. Lošėjui nusprendus nebetęsti Lošimo pratęsimu, jo laimėti Kreditai mygtuko „Pasiimti“ pagalba gali būti perkeliama iš „SUPER BANKO“ skaitiklio į Lošimo automato Kreditų skaitiklį.

Pagrindiniame lošime ir Lošimo pratęsimu „Samurajaus“ ir „arbūzo“ simboliai, išsidėstę pagal laimėjimų linijas (kiekviena laimėjimų linija turi savo konfigūraciją, su kuria galima susipažinti paspaudus mygtuką „PAGALBA“) visais Statymų dydžiais duos specialų laimėjimą. Trys išsidėstę tiek „Samurajaus“ tiek „arbūzo“ simboliai duoda atsitiktinį laimėjimą nuo 1 iki 10 kartų didesnį už atliktą Statymą, keturi išsidėstę tiek „Samurajaus“ tiek „arbūzo“ simboliai duoda atsitiktinį laimėjimą nuo 1 iki 20 kartų didesnį už atliktą Statymą, penki išsidėstę tiek „Samurajaus“ tiek „arbūzo“ simboliai duoda atsitiktinį laimėjimą nuo 1 iki 40 kartų didesnį už atliktą Statymą. Šie suteikiami laimėjimai yra atsitiktiniai. Visų aktyvių laimėjimo linijų laimėjimai automatiškai susumuojami ir pervedami į „SUPER BANKO“ skaitiklį. Mygtuko „Pasiimti“ pagalba Lošėjas gali pervesti laimėtus Kreditus į Kreditų skaitiklį arba tęsti Lošimą, kol pasiekiami maksimali 2000 Kreditų suma.

Tiek Pagrindiniame tiek Lošimo pratęsimu Lošėjui surinkus maksimalų 2000 Kreditų skaičių, ekrane pasirodo užrašas „maksimalus laimėjimas“ („JACKPOT“) ir laimėjimas persikelia į Kreditų skaitiklį. Laimėjimas išmokamas paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“.

18.7. Master Games Lošimo automatas, kuriame yra penki lošimai:

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

„Atsitiktinio bėgiko“ („Random Runner“) lošimo tikslas – išsukti simbolių derinį, už kurį suteikiamas laimėjimų lentelėje nustatytas laimėjimas.

„Atsitiktinis bėgikas“ („Random Runner“) – tai 3 būgnų lošimas turintis penkias laimėjimo linijas.

Pagrindiniame lošime galimi šie Statymai: 1, 2, 5 arba 10. Esant bet kokiam Statymui lošiama visomis 5 laimėjimų linijomis.

Lošėjui atliekant 1, 2 ar 5 Kreditų Statymą, visų aktyvių laimėjimo linijų laimėjimai bus susumuojami ir automatiškai bus perkeliama į Kreditų skaitiklį. Lošėjui pasirinkus 10 Kreditų Statymą ir laimėjus daugiau nei 20 Kreditų šis laimėjimas persikelia į „SUPER BANKO“ skaitiklį ir Lošėjas jau gali Lošimo pratęsimui paskirti 20, 40 ar 100 Kreditų iš „SUPER BANKO“ skaitiklyje susikaupusios Kreditų sumos. Lošimo pratęsimas vykdomas trijuose būgnuose visose 5 laimėjimo linijose. Lošimo tikslas – surinkti laimingas simbolių kombinacijas, už kurias suteikiami Kreditai. Paspaudus mygtuką „PAGALBA“ ekrane pateikiamas lošimo aprašymas. Taip pat pasirinkus mygtuką „PAGALBA“ Lošėjas gali pamatyti laimėjimų lentelę. Visų aktyvių laimėjimo linijų laimėjimai automatiškai susumuojami ir pervedami į „SUPER BANKO“ skaitiklį. Mygtuko „Pasiimti“ pagalba Kreditai iš „SUPER BANKO“ skaitiklio gali būti pervesti į Kreditų skaitiklį arba Lošėjas galės tęsti lošimą, kol bus pasiekta maksimali 2000 Kreditų suma. Didžiausias galimas laimėjimas 2000 Kreditų.

Tiek Pagrindiniame tiek Lošimo pratęsimu Lošėjui surinkus maksimalų 2000 Kreditų skaičių, ekrane pasirodo užrašas „maksimalus laimėjimas“ („JACKPOT“) ir laimėjimas persikelia į Kreditų skaitiklį. Laimėjimas išmokamas paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“.

18.7.2. „Meistro lošimas-linksmašis pokeris“ („Master Games-Joker Poker“)

Lošimo „Meistro lošimas-linksmašis pokeris“ tikslas – sudaryti kortų derinį, už kurį suteikiamas laimėjimų lentelėje nustatytas laimėjimas.

Šiame lošime galimi 4 skirtingi Statymai: 1, 2, 5 arba 10 Kreditų.

Paspaudus mygtuką „PAGALBA“ ekrane pateikiamas lošimo aprašymas. Taip pat pasirinkus mygtuką „PAGALBA“ Lošėjas gali pamatyti laimėjimų lentelę.

Lošimas pradedamas paspaudus mygtuką „STARTAS“. Automato ekrane pasirodo penkios atsitiktine tvarka parinktos kortos, siekiant sudaryti laimingą kortų derinį. Lošiama viena kortų malka, kurioje yra viena „Juokdario“ korta. Šiame lošime „Juokdarys“ atstoja bet kurią kitą kortą. Lošėjas turi nuspręsti, kurias kortas pasilikti, o kurias pakeisti siekiant surinkti laimėjimų lentelėje nustatytus kortų derinius. Tam, kad korta liktų, Lošėjas turi nuspausti po ta korta esantį mygtuką „PALIKTI“ arba paliesti išsirinktas kortas ekrane. Norėdamas pakeisti savo sprendimą ir atsisakyti pasiliktos kortos Lošėjas turi mygtuką „PALIKTI“ nuspausti dar kartą. Pasirinkęs kortas, Lošėjas vėl turi spausti mygtuką „PALIKTI“. Automatas pakeičia nepasirinktas kortas kitomis atsitiktinai iškritusiomis kortomis ir parodo galutinį rezultatą: ar yra laimėjimą lemiantis kortų derinys ir, jeigu yra, koks laimėjimo dydis Kreditais. Didžiausias laimėjimas yra 2000 Kreditų.

Lošėjui pasirinkus 1, 3 ar 5 Kreditų Statymą ir surinkus laimingų kortų derinius, jam siūlomas „Juoda - Raudona“ lošimas. Lošėjui nusprendus nelošti šio siūlomo lošimo, mygtuko „Pasiimti“ pagalba visi Kreditai bus pervedami į Kreditų skaitiklį.

Lošėjui pasirinkus lošimą „Juoda – Raudona“ Lošimo automato ekrane pasirodys viena užversta korta. Lošėjas turi pasirinkti vieną iš mygtukų „RAUDONA/ŠIRDYS“ ar „JUODA/VYNAI“. Laimėjimas padvigubėja, jei Lošėjo pasirinkta spalva sutampa su ekrane atverstos kortos spalva. Jei Lošėjo pasirinkta spalva nesutampa su ekrane atverstos kortos spalva, laimėjimas prarandamas. Lošėjui nusprendus baigti lošimą „Juoda - Raudona“, mygtuko „Pasiimti“ pagalba visi laimėti Kreditai pervedami į Kreditų skaitiklį. Maksimalus Kreditų skaičius, kuris gali būti laimimas lošime „Juoda – Raudona“ yra 1000 Kreditų.

Lošėjui pasirinkus 10 Kreditų Statymą, ir surinkus laimingą kortų derinį, už kurį bus suteikiamas laimėjimas, jis taip pat turės galimybę lošti „Juoda-Raudona“ lošimą. Tačiau visi laimėti Kreditai bus pervedami į „SUPER BANKO“ skaitiklį.

Mygtuko „Pasiimti“ pagalba Kreditai iš „SUPER BANKO“ skaitiklio gali būti pervesti į Kreditų skaitiklį arba Lošėjas galės panaudoti juos tolimesniam Pagrindinio Lošimo pratęsimui. Iš „SUPER BANKO“ skaitiklio Kreditų Lošėjas jau gali paskirti 20, 40 ar 100 Kreditų tolimesniam lošimui. Visi laimėti Kreditai pervedami į „SUPER BANKO“ skaitiklį. Lošėjui nusprendus baigti lošimą mygtuko

„Pasiimti“ pagalba Kreditai gali būti pervedami į Kreditų skaitiklį. „SUPER BANKO“ skaitiklyje surinkus maksimalią 2000 Kreditų sumą, visi Kreditai automatiškai bus pervedami į Kreditų skaitiklį.

Lošėjui surinkus maksimalų 2000 Kreditų skaičių, ekrane pasirodo užrašas „maksimalus laimėjimas“ („JACKPOT“) ir laimėjimas persikelia į Kreditų skaitiklį.

Laimėjimas išmokamas paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“.

Statymo galimybių ir laimėjimo koeficientų lentelė* :

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

*pastaba: Laimėjimo vertė nurodyta Kreditais ir atliekant 1 Kredito Statymą

18.7.3. „Vaisių Pokeris“ („Fruit Poker“)

Lošimo „Vaisių Pokeris“ tikslas – sudaryti kortų derinį, už kurį suteikiamas laimėjimų lentelėje nustatytas laimėjimas.

Šiame lošime galimi 4 skirtingi Statymai: 1, 2, 5 arba 10 Kreditų.

Paspaudus mygtuką „PAGALBA“, ekrane pateikiamas lošimo aprašymas. Taip pat pasirinkus mygtuką „PAGALBA“, Lošėjas gali pamatyti laimėjimų lentelę.

Lošimas pradedamas paspaudus mygtuką „STARTAS“. Automato ekrane pasirodo penkios atsitiktine tvarka parinktos kortos. Lošiama viena kortų malka, kurioje yra viena „Juokdario“ korta. Kortų malkoje yra 52 kortos. Šiame lošime „Juokdarys“ atstoja bet kurią kitą kortą, siekiant surinkti lamingą kortų derinį. Lošėjas turi nuspręsti, kurias kortas pasilikti, o kurias pakeisti siekiant surinkti laimėjimų lentelėje nustatytus kortų derinius. Tam, kad korta liktų, Lošėjas turi nuspausti po ta korta esantį mygtuką

„PALIKTI“ arba paliesti išsirinktas kortas ekrane. Norėdamas pakeisti savo sprendimą ir atsisakyti pasiliktos kortos Lošėjas turi mygtuką „PALIKTI“ nuspausti dar kartą. Pasirinkęs kortas, Lošėjas vėl turi spausti mygtuką „STARTAS“. Automatas pakeičia nepasirinktas kortas kitomis atsitiktinai iškritusiomis kortomis ir parodo galutinį rezultatą: ar yra laimėjimą lemiantis kortų derinys ir, jeigu yra, koks laimėjimo dydis Kreditais. Didžiausias laimėjimas yra 2000 Kreditų.

Lošėjui pasirinkus 1, 3 ar 5 Kreditų Statymą ir surinkus laimingų kortų derinius, jam siūlomas „Juoda - Raudona“ lošimas. Lošėjui nusprendus nelošti šio siūlomo lošimo, mygtuko „Pasiimti“ pagalba visi Kreditai bus pervedami į Kreditų skaitiklį.

Lošėjui pasirinkus lošimą „Juoda – Raudona“ Lošimo automato ekrane pasirodys viena užversta korta. Lošėjas turi pasirinkti vieną iš mygtukų „RAUDONA/ŠIRDYS“ ar „JUODA/VYNAI“. Laimėjimas padvigubėja, jei Lošėjo pasirinkta spalva sutampa su ekrane atverstos kortos spalva. Jei Lošėjo pasirinkta spalva nesutampa su ekrane atverstos kortos spalva, laimėjimas prarandamas. Lošėjui nusprendus baigti lošimą „Juoda – Raudona“, mygtuko „Pasiimti“ pagalba visi laimėti Kreditai pervedami į Kreditų skaitiklį. Maksimalus Kreditų skaičius, kuris gali būti laimimas lošime „Juoda – Raudona“ yra 1000 Kreditų.

Lošėjui pasirinkus 10 Kreditų Statymą, ir surinkus laimingą kortų derinį, už kurį bus suteikiamas laimėjimas, jis taip pat turės galimybę lošti „Juoda-Raudona“ lošimą. Tačiau visi laimėti Kreditai bus pervedami į „SUPER BANKO“ skaitiklį.

Mygtuko „Pasiimti“ pagalba Kreditai iš „SUPER BANKO“ skaitiklio gali būti pervesti į Kreditų skaitiklį arba Lošėjas galės panaudoti juos tolimesniam Pagrindinio Lošimo pratęsimui. Iš „SUPER BANKO“ skaitiklio Kreditų Lošėjas jau gali paskirti 20, 40 ar 100 Kreditų tolimesniam lošimui. Visi laimėti Kreditai pervedami į „SUPER BANKO“ skaitiklį. Lošėjui nusprendus baigti lošimą mygtuko „Pasiimti“ pagalba Kreditai gali būti pervedami į Kreditų skaitiklį. „SUPER BANKO“ skaitiklyje surinkus maksimalią 2000 Kreditų sumą, visi Kreditai automatiškai bus pervedami į Kreditų skaitiklį.

Papildomas lošimas-prizas – tai „Vyšnių“ prizas, kuriuo Lošėjas gali būti atsitiktinai apdovanotas lošimo eigoje, išsukus dvejus „Vyšnių“ simbolius. Kiekvieno lošimo vertė bus parodyta „Vyšnių“ prizo langelyje. Lošėjui gavus 2 „Vyšnių“ simbolius, Lošėjui bus suteikiamas atsitiktinis prizas (nuo 1 iki 1000 Kreditų), kuris bus pervedamas į tą Kreditų skaitiklį, iš kurio buvo vykdomas Statymas.

Lošėjui surinkus maksimalų 2000 Kreditų skaičių, ekrane pasirodo užrašas „maksimalus laimėjimas“ („JACKPOT“) ir laimėjimas persikelia į Kreditų skaitiklį.

Laimėjimas išmokamas paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“.

Statymo galimybių ir laimėjimo koeficientų lentelė* :

5 karūnos simboliai	<i>Penki vienodi karūnos simbolių kortos</i>	200
Penkios vienodos	<i>Penkios tų pačių simbolių kortos iš eilės</i>	150
4 karūnos simboliai	<i>Keturi vienodi karūnos simbolių kortos</i>	100
Keturios vienodos	<i>Keturios tų pačių simbolių kortos iš eilės</i>	50
3 karūnos simboliai	<i>Trys vienodi karūnos simbolių kortos</i>	25

3 arbūzų simboliai	<i>Trys vienodi arbūzo simbolių kortos</i>	10
3 varpelių simboliai	<i>Trys vienodi varpelių simbolių kortos</i>	7
3 slyvų simboliai	<i>Trys vienodi slyvų simbolių kortos</i>	5
3 apelsinų simboliai	<i>Trys vienodi apelsinų simbolių kortos</i>	3
3 vyšnių simboliai	<i>Trys vienodi vyšnių simbolių kortos</i>	2

*pastaba: Laimėjimo vertė nurodyta Kreditais ir atliekant 1 Kredito Statymą

18.7.4. „Karštieji Juokdariai“ („Hot Jokers“)

„Karšti Juokdariai“ („Hot Jokers“) lošimo tikslas – išsukti simbolių derinį, už kurį suteikiamas laimėjimų lentelėje nustatytas laimėjimas.

Lošimas „Karšti Juokdariai“ („Hot Jokers“) – tai 5 būgnų lošimas, turintis penkias laimėjimo linijas.

Lošime galimi 4 skirtingi Statymai: 1, 2, 5 arba 10 Kreditų.

Paspaudus mygtuką „PAGALBA“ ekrane pateikiamas lošimo aprašymas, taip pat pasirinkus mygtuką „PAGALBA“ Lošėjas gali pamatyti laimėjimų kombinacijas.

Nuspaudus mygtuką „STARTAS“ būgnai pradeda sukstis, būgnams sustojus automatas suskaičiuoja laimėjimus. Nepriklausomai nuo Statymo dydžio lošiama visose penkiose laimėjimo linijose ir visose būgnuose.

Šiame lošime „Juokdarys“ atstoja bet kurią kitą simbolį, siekiant surinkti laimingą simbolių kombinaciją, išskyrus „karūnos“ simbolį (nes „karūnos“ simbolis šiame lošime yra papildomas prizas). Laimėjimai suskaičiuojami iš kairės į dešinę, neįskaitant „karūnos“ simbolio.

Surinkus 3 „karūnos“ simbolius, bet kurioje laimėjimų linijoje Lošėjas gali būti apdovanojamas atsitiktiniu laimėjimu. Trys išsidėstę „karūnos“ simboliai duoda atsitiktinį nuo 1 iki 5 Kreditų laimėjimą, keturi išsidėstę „karūnos“ simboliai – nuo 1 iki 20 Kreditų laimėjimą, penki išsidėstę „karūnos“ simboliai – nuo 1 iki 150 Kreditų laimėjimą. Visi laimėjimai pervedami į Kreditų skaitiklį.

Lošėjui pasirinkus 1, 2 ar 5 Kreditų Statymą ir surinkus laimingą simbolių kombinaciją, jam siūlomas „Juoda – Raudona“ lošimas. Lošėjui nusprendus nelošti šio siūlomo lošimo, mygtuko „Pasiimti“ pagalba visi Kreditai bus pervedami į Kreditų skaitiklį.

Lošėjui pasirinkus lošimą „Juoda – Raudona“ Lošimo automato ekrane pasirodys viena užversta korta. Lošėjas turi pasirinkti vieną iš mygtukų „RAUDONA/ŠIRDYS“ ar „JUODA/VYNAI“. Laimėjimas padvigubėja, jei Lošėjo pasirinkta spalva sutampa su ekrane atverstos kortos spalva. Jei Lošėjo pasirinkta spalva nesutampa su ekrane atverstos kortos spalva, laimėjimas prarandamas. Lošėjui nusprendus baigti lošimą „Juoda – Raudona“, mygtuko „Pasiimti“ pagalba visi laimėti Kreditai pervedami į Kreditų skaitiklį. Maksimalus Kreditų skaičius, kuris gali būti laimimas lošime „Juoda – Raudona“ yra 1000 Kreditų.

Lošėjui pasirinkus 10 Kreditų Statymą, ir surinkus laimingą simbolių kombinaciją, už kurią bus suteikiamas laimėjimas, jis taip pat turės galimybę lošti „Juoda-Raudona“ lošimą. Tačiau visi laimėti Kreditai bus pervedami į „SUPER BANKO“ skaitiklį.

Mygtuko „Pasiimti“ pagalba Kreditai iš „SUPER BANKO“ skaitiklio gali būti pervesti į Kreditų skaitiklį arba Lošėjas galės panaudoti juos tolimesniam lošimui. Iš „SUPER BANKO“ skaitiklio Kreditų Lošėjas jau gali paskirti 20, 40 ar 100 Kreditų tolimesniam lošimui Pagrindinio Lošimo pratęsimui. Visi laimėti Kreditai pervedami į „SUPER BANKO“ skaitiklį. Lošėjui nusprendus baigti lošimą mygtuko „Pasiimti“ pagalba Kreditai gali būti pervedami į Kreditų skaitiklį. „SUPER BANKO“ skaitiklyje surinkus maksimalią 2000 Kreditų sumą, visi Kreditai automatiškai bus pervedami į Kreditų skaitiklį.

Lošėjui surinkus maksimalų 2000 Kreditų skaičių, ekrane pasirodo užrašas „maksimalus laimėjimas“ („JACKPOT“) ir laimėjimas persikelia į Kreditų skaitiklį. Laimėjimas išmokamas paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“.

18.7.5. „Paplūdimio gyvenimas“ („Life is a Beach“)

Lošimo „Paplūdimio gyvenimas“ tikslas – išsukti simbolių derinį, už kurį suteikiamas laimėjimų lentelėje nustatytas laimėjimas.

„Paplūdimio gyvenimas“ („Life is a Beach“) – 5 būgnų lošimas turintis septynias laimėjimo linijas.

Lošime galimi 4 skirtingi Statymai: 1, 2, 5 arba 10 Kreditų.

Nuspaudus mygtuką „STARTAS“ būgnai pradeda sukintis, būgnams sustojus automatas suskaičiuoja laimėjimus. Nepriklausomai nuo Statymo dydžio lošiama visose septyniose laimėjimo linijose ir visuose 5 būgnuose. Visų laimėjimo linijų laimėjimai automatiškai susumuojami. Paspaudus mygtuką „PAGALBA“ ekrane pateikiamas lošimo aprašymas, taip pat pasirinkus mygtuką „PAGALBA“ Lošėjas gali pamatyti laimėjimų kombinacijas. Didžiausias laimėjimas yra 2000 Kreditų.

Šiame lošime „Jūros žvaigždės“ („sea star“) simbolis atstoja bet kurį kitą simbolį, siekiant surinkti laimingą simbolių kombinaciją, išskyrus „kamuolio“ simbolį (nes „kamuolio“ simbolis šiame lošime yra papildomas prizas). Laimėjimai suskaičiuojami iš kairės į dešinę, neįskaitant atsitiktinio „kamuolio“ simbolio.

Šiame lošime išsukus 3 „kamuolio“ simbolius, bet kurioje laimėjimų linijoje, Lošėjas gali būti apdovanotas atsitiktiniu nuo 1 iki 5 Kreditų laimėjimu, išsukus 4 „kamuolio“ simbolius – nuo 1 iki 10 Kreditų laimėjimu, išsukus 5 „kamuolio“ simbolius – nuo 1 iki 100 Kreditų. Visi laimėjimai pervedami į Kreditų skaitiklį.

Šiame lošime „Meistro lošimo“ („master games“) simbolis taip pat yra papildomas prizas. Trys iš kairės išsidėstę „Meistro lošimo“ („master games“) simboliai Lošėjui suteiks nuo 1 iki 10 Kreditų, keturi iš kairės išsidėstę „Meistro lošimo“ („master games“) simboliai – nuo 1 iki 100 Kreditų, penki iš kairės išsidėstę „Meistro lošimo“ („master games“) simboliai – nuo 1 iki 200 Kreditų. Visi laimėjimai pervedami į Kreditų skaitiklį.

Lošėjui pasirinkus 1, 2 ar 5 Kreditų Statymą ir surinkus laimingą simbolių kombinaciją, jam siūlomas „Juoda – Raudona“ lošimas. Lošėjui nusprendus nelošti šio siūlomo lošimo, mygtuko „Pasiimti“ pagalba visi Kreditai bus pervedami į Kreditų skaitiklį.

Lošėjui pasirinkus lošimą „Juoda – Raudona“ Lošimo automato ekrane pasirodys viena užversta korta. Lošėjas turi pasirinkti vieną iš mygtukų „RAUDONA/ŠIRDYS“ ar „JUODA/VYNAI“. Laimėjimas padvigubėja, jei Lošėjo pasirinkta spalva sutampa su ekrane atverstos kortos spalva. Jei Lošėjo pasirinkta spalva nesutampa su ekrane atverstos kortos spalva, laimėjimas prarandamas. Lošėjui nusprendus baigti lošimą „Juoda – Raudona“, mygtuko „Pasiimti“ pagalba visi laimėti Kreditai pervedami į Kreditų skaitiklį. Maksimalus Kreditų skaičius, kuris gali būti laimimas lošime „Juoda – Raudona“ yra 1000 Kreditų.

Lošėjui pasirinkus 10 Kreditų Statymą, ir surinkus laimingą simbolių kombinaciją, už kurią bus suteikiamas laimėjimas, jis taip pat turės galimybę lošti „Juoda-Raudona“ lošimą. Tačiau visi laimėti Kreditai bus pervedami į „SUPER BANKO“ skaitiklį.

Mygtuko „Pasiimti“ pagalba Kreditai iš „SUPER BANKO“ skaitiklio gali būti pervesti į Kreditų skaitiklį arba Lošėjas galės panaudoti juos tolimesniam Pagrindinio Lošimo pratęsimui. Iš „SUPER BANKO“ skaitiklio Kreditų Lošėjas jau gali paskirti 20, 40 ar 100 Kreditų tolimesniam lošimui. Visi laimėti Kreditai pervedami į „SUPER BANKO“ skaitiklį. Lošėjui nusprendus baigti lošimą mygtuko „Paimti“ pagalba Kreditai gali būti pervedami į Kreditų skaitiklį. „SUPER BANKO“ skaitiklyje surinkus maksimalią 2000 Kreditų sumą, visi Kreditai automatiškai bus pervedami į Kreditų skaitiklį.

Šiame lošime taip pat yra 2 papildomi lošimai-prizai, tai: „Moliuskų simboliai“ („Clam symbols“) ir „Brangenybių Skrynia“ („Treasure Chest Bonus“).

Išsukus 3 „moliuskų“ simbolius bet kurioje laimėjimų linijoje, lošimas keičiasi iš laimėjimo linijų į „Moliuskų simbolių“ lošimą. Lošėjas tiesiog turi paliesti „moliusko“ simbolius vieną po kito, kol pasirodo „pabaiga“ simbolis. Kiekvienas palietas „moliuskas“ suteikia tam tikrus Kreditus, kurie vėliau sumuojasi ir persikelia į tą Kreditų skaitiklį, iš kurio buvo atliekamas Statymas. „Moliuskų simbolių“ lošime Lošimo automatas Lošėjui gali suteikti ne tik tai Kreditus, bet ir „auksinių perlų“ simbolius. Lošėjui surinkus ir 3 „auksinių perlų“ simbolius jis patenka į sekanti lošimo etapą. Šiame etape Lošimo automato ekrane pasirodo „brangenybių skrynios“, kurias palietus ekrane pasirodo atsitiktinis laimėjimo dydis, kuris bus perkeliamas į tą Kreditų skaitiklį, iš kurio buvo atliekamas Statymas, kol nepasirodys „pabaiga“ simbolis. Pasirodžius simboliui „pabaiga“, visi iki tol surinkti laimėjimai persikelia į Kreditų skaitiklį. Didžiausias galimas laimėjimas yra 2000 Kreditų.

Surinkus prizus grįžtama prie būgnų lošimo, kas suteikia galimybę pradėti naują lošimą.

Lošėjui surinkus maksimalų 2000 Kreditų skaičių, ekrane pasirodo užrašas „maksimalus laimėjimas“ („JACKPOT“) ir laimėjimas persikelia į Kreditų skaitiklį.

Laimėjimas išmokamas paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“.

18.8. „Laukinis bulius“ („Wild bull“)

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

„Laukinis bulius“ – tai šešių būgnų lošimas turintis vieną laimėjimo liniją apatiniuose 3 būgnuose ir 5 laimėjimo linijas viršutiniuose 3 būgnuose.

Pagrindiniame lošime galimi 2 skirtingi Statymai: 1 Kreditas (1 Kreditas = 0,05 euro) arba 10 Kreditų (10 Kreditų = 0,5 euro).

Pagrindinis „Laukinio buliaus“ lošimas vyksta automato apatiniuose trijuose būgnuose. Pagrindinis lošimas vyksta vienoje lošimo linijoje, nepriklausomai nuo to, kokio dydžio (1 ar 10) Kreditų Statymas buvo atliktas. Lošimas vykdomas iš apatiniame ekrane esančio automato Kreditų skaitiklio. Statant 1 Kreditą visi laimėjimai pagal nurodytą laimėjimų lentelę, automatiškai susumuojami ir pervedami į Kreditų skaitiklį. Statant 10 Kreditų ir laimėjus daugiau nei 20 Kreditų, visi laimėjimai automatiškai pervedami į „SUPER BANKO“ skaitiklį. Kreditai iš „SUPER BANKO“ skaitiklio mygtuko „Pasiimti“ pagalba gali būti pervedami į Kreditų skaitiklį arba panaudoti Lošimo pratęsimui.

Šio Lošimo pratęsimas vykdomas trijuose viršutiniuose automato būgnuose penkiose laimėjimų linijose. Lošimo tikslas – surinkti laimingas simbolių kombinacijas, už kurias suteikiami Kreditai. Paspaudus mygtuką „PAGALBA“ ekrane pateikiamas lošimo aprašymas. Taip pat pasirinkus mygtuką „PAGALBA“ Lošėjas gali pamatyti laimėjimų lentelę. Visų aktyvių laimėjimo linijų laimėjimai automatiškai susumuojami ir pervedami į „SUPER BANKO“ skaitiklį. Didžiausias galimas laimėjimas 2000 Kreditų.

Lošimo pratęsimas iš Kreditų, esančių „SUPER BANKO“ skaitiklyje, Lošėjas gali paskirti: 20, 40, 100 arba 200 Kreditų. Lošėjui paskirus 20 Kreditų, jam suteikiama galimybė lošti penkiomis linijomis trijuose viršutiniuose būgnuose. Paskyrus 40 Kreditų, bus lošiama penkiomis linijomis trijuose viršutiniuose būgnuose ir Lošėjui bus suteikiami dvigubai didesni laimėjimai. Priskyrus 100 Kreditų, bus lošiama penkiomis linijomis trijuose viršutiniuose būgnuose, o „laukinio buliaus“ simbolis pakeis bet kurį kitą paskutinio būgno simbolį. Priskyrus 200 Kreditų, bus lošiama penkiomis linijomis trijuose viršutiniuose būgnuose, o „laukinio buliaus“ simbolis taip pat pakeis bet kurį kitą paskutinio būgno simbolį, arba, jeigu šio simbolio pagalba nebus sudaroma laimėjimo kombinacija, Lošėjas vis tiek gaus atsitiktinį laimėjimą nuo 100 iki 2000 Kreditų. Visų 5 laimingų linijų laimėjimai automatiškai susumuojami ir pervedami į „SUPER BANKO“ skaitiklį. Mygtuko „Pasiimti“ pagalba Kreditai iš „SUPER BANKO“ skaitiklio gali būti pervesti į Kreditų skaitiklį arba šie Kreditai gali būti panaudojami tolimesniam lošimui. „SUPER BANKO“ skaitiklyje surinkus maksimalų 2000 Kreditų kiekį, visi Kreditai bus pervedami į Kreditų skaitiklį.

Tiek Pagrindiniame tiek Lošimo pratęsimas Lošėjui surinkus maksimalų 2000 Kreditų skaičių, ekrane pasirodo užrašas „maksimalus laimėjimas“ („JACKPOT“) ir laimėjimas persikelia į Kreditų skaitiklį. Laimėjimas išmokamas paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“.

18.9. „Nuostabus laimėjimas“ („Super Jackpot“)

„Nuostabus laimėjimas“ lošimo tikslas – surinkti simbolių derinį, už kurį būtų išmokamas laimėjimas.

„Nuostabus laimėjimas“ – tai septynių būgnų (3 apačioje, 4 viršuje) lošimas. Apatiniuose būgnuose lošiama 5 laimėjimo linijose, o viršutiniuose būgnuose 10 laimėjimo linijose.

Pagrindiniame lošime galimi 2 skirtingi Statymai: 1 Kreditas (1 Kreditas = 0,05 euro) ir 10 Kreditų (10 Kreditų = 0,5 euro).

Pagrindinis „Nuostabaus laimėjimo“ lošimas vyksta apatiniuose automato būgnuose 5 laimėjimo linijose. Pagrindiniame lošime, Lošėjui paskyrus 1 Kreditą, lošimas vyksta vienoje lošimo linijoje, o paskyrus 10 Kreditų – penkiose lošimo linijose. Statant 1 Kreditą visi laimėjimai pagal nurodytą laimėjimų lentelę, automatiškai susumuojami ir pervedami į Kreditų skaitiklį. Statant 10 Kreditų ir laimėjus daugiau nei 20 Kreditų, visi laimėjimai automatiškai pervedami į „SUPER BANKO“ skaitiklį. Kreditai iš „SUPER BANKO“ skaitiklio mygtuko „Pasiimti“ pagalba gali būti pervedami į Kreditų skaitiklį arba panaudoti Lošimo pratęsimui. Didžiausias galimas laimėjimas 2000 Kreditų.

„Nuostabaus laimėjimo“ Lošimo pratęsimas vyksta keturiuose viršutiniuose būgnuose 10 laimėjimo linijose. Lošimo tikslas – surinkti laimingas simbolių kombinacijas, už kurias suteikiami Kreditai. Paspaudus mygtuką „PAGALBA“ ekrane pateikiamas lošimo aprašymas. Taip pat pasirinkus mygtuką „PAGALBA“ Lošėjas gali pamatyti laimėjimų lentelę. Visų aktyvių laimėjimo linijų laimėjimai automatiškai susumuojami ir pervedami į „SUPER BANKO“ skaitiklį. Didžiausias galimas laimėjimas 2000 Kreditų.

Mygtuko „STATYMAS“ pagalba Lošėjas gali paskirti: 20, 40, 100 arba 200 Kreditų Lošimo pratęsimui. Paskyrus 20 Kreditų, bus lošiama 3 būgnuose iš kairės į dešinę penkiose laimėjimų linijose ir gaunami atitinkami laimėjimai pagal laimėjimo lentelės kairiąją pusę. Paskyrus 40 Kreditų, bus lošiama 3 būgnuose iš kairės į dešinę penkiose laimėjimų linijose ir gaunami atitinkami laimėjimai pagal laimėjimo lentelės dešiniąją pusę (laimėjimo lentelė pavaizduota ant Lošimo automato priekinio stiklo). Priskyrus 100 Kreditų, bus lošiama 3 būgnuose iš kairės į dešinę penkiose laimėjimų linijose ir „juokdario“ simbolis suteiks Lošėjui galimybę atsitiktinai laimėti nuo 1 iki 2000 Kreditų. Priskyrus 200 Kreditų, bus lošiama 4 būgnuose iš kairės į dešinę dešimtyje laimėjimo linijų ir „juokdario“ simbolis suteiks Lošėjui galimybę atsitiktinai laimėti nuo 1 iki 2000 Kreditų. Visų aktyvių laimėjimo linijų laimėjimai bus automatiškai susumuojami ir pervedami į „SUPER BANKO“ skaitiklį. Mygtuko „Pasiimti“ pagalba Kreditai iš „SUPER BANKO“ skaitiklio gali būti pervesti į Kreditų skaitiklį arba šie Kreditai gali būti panaudojami tolimesniam Lošimo pratęsimui. „SUPER BANKO“ skaitiklyje surinkus maksimalų 2000 Kreditų kiekį, visi Kreditai bus pervedami į Kreditų skaitiklį.

Tiek Pagrindiniame tiek Lošimo pratęsimu Lošėjui surinkus maksimalų 2000 Kreditų skaičių, ekrane pasirodo užrašas „maksimalus laimėjimas“ („JACKPOT“) ir laimėjimas persikelia į Kreditų skaitiklį. Laimėjimas išmokamas paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“.

18.10. „Šėlstanti ugnis“ („Inferno“)

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

„Šėlstanti ugnis“ – tai šešių būgnų (3 apačioje, 3 viršuje) lošimas. Apatiniuose būgnuose lošiama 5 laimėjimo linijose ir viršutiniuose būgnuose 5 laimėjimo linijose.

Pagrindiniame lošime galimi 2 skirtingi Statymai: 1 Kreditas (1 Kreditas = 0,05 euro) ir 10 Kreditų (10 Kreditų = 0,5 euro).

Pagrindinis „Šėlstanti ugnis“ lošimas vyksta trijuose apatiniuose automato būgnuose.–Lošimo tikslas – surinkti laimingas simbolių kombinacijas, už kurias suteikiami Kreditai. Pagrindiniame lošime Lošėjui pasirinkus 1 Kredito Statymą, lošimas vyksta vienoje lošimo linijoje. Šioje linijoje gauti laimėjimai bus automatiškai pervedami į Kreditų skaitiklį. Esant Statymui 10 Kreditų ir 5 aktyviom laimėjimo linijom, visų linijų laimėjimai automatiškai bus susumuojami ir pervedami į „SUPER BANKO“ skaitiklį. Šiuos Kreditus Lošėjas mygtuko „Pasiimti“ pagalba gali perversi į Kreditų skaitiklį arba panaudoti šiuos Kreditus Lošimo pratęsimui.

Pagrindiniame lošime Lošėjas gali gauti atsitiktinius laimėjimus. Du „juokdarių simboliai“ suteiks atsitiktinį laimėjimą nuo 20 iki 400 Kreditų, o trijų „juokdarių simboliai“ suteiks atsitiktinį laimėjimą nuo 40 iki 1000 Kreditų. Didžiausias laimėjimas Pagrindiniame lošime yra 2000 Kreditų.

Lošimo pratęsimas vykdomas trijuose viršutiniuose automato būgnuose 5 laimėjimo linijose, iš „SUPER BANKO“ skaitiklio sukauptos Kreditų sumos. Lošėjas gali Lošimo pratęsimui paskirti 20, 40, 100 arba 200 Kreditų. Lošimo tikslas – surinkti laimingas simbolių kombinacijas, už kurias suteikiami Kreditai. Visų aktyvių laimėjimo linijų laimėjimai bus automatiškai susumuojami ir pervedami į „SUPER BANKO“ skaitiklį. Mygtuko „Pasiimti“ pagalba Kreditai iš „SUPER BANKO“ skaitiklio gali būti perversi į Kreditų skaitiklį arba Lošėjas galės tęsti lošimą, kol bus pasiekta maksimali 2000 Kreditų suma.

Lošimo pratęsimu, priklausomai nuo pasirinktos Statymo sumos Lošėjas gauna tokius papildomus laimėjimus: Lošėjui paskyrus 20 Kreditų Statymą, laimėjimą suteiks 2 „magiški simboliai“ išsisukę bet kuriuose trijuose būgnuose; Lošėjui paskyrus 40 Kreditų Statymą, laimėjimą suteiks 1 „magiškas simbolis“ išsisukęs viduriniame būgne; Lošėjui paskyrus 100 Kreditų Statymą, laimėjimą suteiks 2 „magiški simboliai“ išsisukę pirmame ir antrame būgnuose bei Lošėjas gaus papildomą atsitiktinį laimėjimą (nuo 1 iki 2000 Kreditų) už kiekvieną „magišką simbolį“; Lošėjui paskyrus 200 Kreditų Statymą, laimėjimą suteiks 3 „magiški simboliai“ išsisukę visuose trijuose būgnuose bei Lošėjas gaus papildomą atsitiktinį laimėjimą (nuo 1 iki 2000 Kreditų) už kiekvieną „magišką simbolį“.

Tiek Pagrindiniame tiek Lošimo pratęsimu Lošėjui surinkus maksimalų 2000 Kreditų skaičių, ekrane pasirodo užrašas „maksimalus laimėjimas“ („JACKPOT“) ir laimėjimas persikelia į Kreditų skaitiklį. Laimėjimas išmokamas paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“.

18.11. „Juokdarys skrynioje“ („Jack in the Box“)

„Juokdarys skrynioje“ – tai šešių būgnų (3 apačioje, 3 viršuje) lošimas. Apatiniuose būgnuose lošiama 5 laimėjimo linijose ir viršutiniuose būgnuose lošiama 5 laimėjimo linijose.

Mygtuko „STARTAS“ pagalba pradedamas lošimas. Pagrindiniame lošime galimi 2 skirtingi Statymai: 1 Kreditas (1 Kreditas = 0,05 euro) ir 10 Kreditų (10 Kreditų = 0,5 euro). Mygtuko „STATYMAS“ pagalba pasirenkamas Statymas 1 arba 10 Kreditų.

Pagrindinis „Juokdarys skrynioje“ lošimas vykdomas trijose apatiniuose būgnuose. Lošimo tikslas – surinkti trijų vienodų laimingų simbolių kombinacijas, už kurias suteikiami Kreditai.

Pagrindiniame lošime Lošėjui pasirinkus 1 Kredito Statymą, lošimas vyksta vienoje lošimo linijoje. Šioje linijoje gauti laimėjimai bus automatiškai pervedami į Kreditų skaitiklį. Esant Statymui 10 Kreditų ir 5 aktyvioms laimėjimo linijoms, visų linijų laimėjimai automatiškai bus susumuojami ir laimėjimas, mygtuko „STARTAS“ pagalba, gali būti pervedtas į Kreditų skaitiklį, padaugintas (dvigubai/nieko) arba pervedtas į „CLUB BANKO“ skaitiklį. Mygtuko „IŠMOKĖTI“ pagalba išmokamas laimėjimas.

Pagrindiniame lošime esant Statymui 10 Kreditų ir Lošėjui gavus laimėjimą, jam siūloma laimėjimą padauginti spaudžiant mygtukus „Širdis“ arba „Vynas“ arba mygtuko „Pasiimti“ pagalba pervedti laimėjimą į Kreditų skaitiklį. Daugybės metu ant automato apatinio ekrano paeiliui viena po kitos šviečia lempučių „ŠIRDIS“ ir „VYNAS“. Lošėjui siekiant padauginti laimėjimą, jis turi sustabdyti daugybės lošimą mygtukų „ŠIRDIS“ arba „VYNAS“ pagalba. Kai stabdoma su mygtuku „ŠIRDIS“, „ŠIRDIES“ lempučių turi likti degti, kad laimėjimas būtų padaugintas. Jei lieka degti „VYNO“ lempučių, laimėjimas tampa lygus nuliui. Kai stabdoma su mygtuku „VYNAS“, „VYNO“ lempučių turi likti degti, kad laimėjimas būtų padaugintas. Jei lieka degti „ŠIRDIES“ lempučių, laimėjimas tampa lygus nuliui. Jei laimėjimas tampa lygus nuliui, daugybės lošimas baigiasi. Daugybės lošimas vykdomas tol, kol Lošėjas nuspręs pasiimti laimėjimą arba bus pasiektas maksimalus galimas laimėjimas. Padauginus laimėjimą Lošėjas mygtuko „Pasiimti“ pagalba gali pervedti laimėtus Kreditus į Kreditų skaitiklį arba mygtuko „STARTAS“ pagalba gali pervedti Kreditus į „CLUB BANKO“ skaitiklį. Maksimalus galimas laimėjimas daugybės metu – 2000 Kreditų. Pasiekus 2000 Kreditų laimėjimą, šie Kreditai automatiškai bus pervedti į Kreditų skaitiklį.

Pagrindiniame lošime Lošėjas gali gauti atsitiktinius laimėjimus. Du „juokdarys simboliai“ suteiks atsitiktinį laimėjimą nuo 10 iki 400 Kreditų, o trijų „juokdarys simboliai“ suteiks atsitiktinį laimėjimą nuo 20 iki 1000 Kreditų. Didžiausias laimėjimas Pagrindiniame lošime yra 2000 Kreditų.

Lošimo pratęsimas vykdomas trijuose viršutiniuose automato būgnuose 5 laimėjimo linijose, iš „CLUB BANKO“ skaitiklio sukauptos Kreditų sumos. Lošėjas gali Lošimo pratęsimui paskirti 20, 40, 100 arba 200 Kreditų. Lošimo tikslas – surinkti laimingas simbolių kombinacijas, už kurias suteikiami Kreditai. Visų aktyvių laimėjimo linijų laimėjimai bus automatiškai susumuojami ir pervedami į „CLUB BANKO“ skaitiklį. Mygtuko „Pasiimti“ pagalba Kreditai iš „CLUB BANKO“ skaitiklio gali būti pervedti į Kreditų skaitiklį arba Lošėjas galės tęsti lošimą, kol bus pasiekta maksimali 2000 Kreditų suma.

Lošimo pratęsime esant Statymui 20 Kreditų arba 40 Kreditų, viduriniame būgne atsisukęs „karūnos“ simbolis atstos bet kurį kitą simbolį, siekiant sudaryti trijų vienodų simbolių kombinaciją, už kurią suteikiamas laimėjimas.

Lošimo pratęsime esant Statymui 100 Kreditų arba 200 Kreditų bet kuriame būgne atsisukęs

„karūnos“ simbolis atstos bet kurį kitą simbolį siekiant sudaryti trijų vienodų simbolių kombinaciją, už kurią suteikiamas laimėjimas.

Lošimo pratęsimе galimas papildomas „Juokdarys skrynioje“ laimėjimas. Bet kurioje iš penkių laimėjimo linijų atsisukus „trijų skrynių“ simboliams ant Lošimo automato viršutinio ekrano pavaizduojamos trys užverstos kortos. Mygtukų, ant kurių pavaizduoti kortų simboliai, pagalba Lošėjas turi pasirinkti vieną iš pavaizduotų kortų. Mygtuko „VYNAS“ pagalba pasirenkama dešinėje pusėje esanti korta. Mygtuko „ŠIRDIS“ pagalba pasirenkama viduryje esanti korta. Mygtuko „STATYMAS“ pagalba pasirenkama kairėje pusėje esanti korta. Pasirinkus vieną iš kortų, ekrane parodoma kortos vertė ir, priklausomai nuo pasirinkto Statymo dydžio, Lošėjui bus suteikiamas papildomas laimėjimas. Pavyzdžiui „KARALIUS“ korta duos laimėjimą 1000 Kreditų (esant Statymui 40 Kreditų) arba 2000 Kreditų (esant Statymui 200).

Tiek Pagrindiniame tiek Lošimo pratęsimе Lošėjui surinkus maksimalų 2000 Kreditų skaičių, automatas parodo jį „CLUB BANKO“ skaitiklyje ir automatiškai perveda į Kreditų skaitiklį.

Laimėjimas išmokamas paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“.

18.12. „Trigubas auksas“ („Triple gold“)

„Trigubas auksas“ – tai šešių būgnų (3 apačioje, 3 viršuje) lošimas. Apatiniuose būgnuose lošiama 5 laimėjimo linijose ir viršutiniuose būgnuose lošiama 5 laimėjimo linijose.

Mygtuko „STARTAS“ pagalba pradedamas lošimas. Pagrindiniame lošime galimi 2 skirtingi Statymai: 1 Kreditas (1 Kreditas = 0,05 euro) ir 10 Kreditų (10 Kreditų = 0,5 euro). Mygtuko „STATYMAS“ pagalba pasirenkamas Statymas 1 arba 10 Kreditų.

Pagrindinis „Trigubas auksas“ lošimas vykdomas trijose apatiniuose būgnuose. Lošimo tikslas – surinkti laimingas simbolių kombinacijas vienoje iš penkių laimėjimo linijų, už kurias suteikiami Kreditai.

Pagrindiniame lošime Lošėjui pasirinkus 1 Kredito Statymą, lošimas vyksta vienoje lošimo linijoje. Šioje linijoje gauti laimėjimai bus automatiškai pervedami į Kreditų skaitiklį. Esant Statymui 10 Kreditų ir 5 aktyvioms laimėjimo linijoms, visų linijų laimėjimai automatiškai bus susumuojami ir laimėjimas, mygtuko „STARTAS“ pagalba, gali būti pervestas į Kreditų skaitiklį, padaugintas (dvigubai/nieko) arba pervestas į „CLUB BANKO“ skaitiklį. Mygtuko „IŠMOKĖTI“ pagalba išmokamas laimėjimas.

Pagrindiniame lošime esant Statymui 10 Kreditų ir Lošėjui gavus laimėjimą, jam siūloma laimėjimą padauginti spaudžiant mygtukus „X2“ arba „X0“ arba mygtuko „Pasiimti“ pagalba pervesti laimėjimą į Kreditų skaitiklį. Daugybės metu ant automato apatinio ekrano paeiliui viena po kitos šviečia lempučių „X2“ ir „X0“. Lošėjui siekiant padauginti laimėjimą, jis turi sustabdyti daugybės lošimą mygtuko „X2“ pagalba. Jei lieka degti „X0“ lempučių, laimėjimas tampa lygus nuliui. Lošimo metu galima keisti laimėjimo tikimybę ir dydį. Spaudžiant mygtuką „PASIRINKTI“ – galimos tokios laimėjimo tikimybės: „X2“ mygtukas, kuris yra aktyvus jau lošimo pradžioje, suteikia 50% laimėjimo tikimybę, mygtukas „PASIRINKTI“ „X4“ – 25% laimėjimo tikimybę, mygtukas „PASIRINKTI“ „X5“ – 20% laimėjimo

tikimybę ir mygtukas „PASIRINKTI“ „X10“ – 10% laimėjimo tikimybę. Jei laimėjimas tampa lygus nuliui, daugybos lošimas baigiasi. Daugybos lošimas vykdomas tol, kol Lošėjas nuspręs pasiimti laimėjimą arba bus pasiektas maksimalus galimas laimėjimas. Padauginus laimėjimą Lošėjas mygtuko „Pasiimti“ pagalba gali pervesti laimėtus Kreditus į Kreditų skaitiklį arba mygtuko „STARTAS“ pagalba gali pervesti Kreditus į „CLUB BANKO“ skaitiklį. Maksimalus galimas laimėjimas daugybos metu – 2000 Kreditų. Pasiekus 2000 Kreditų laimėjimą, šie Kreditai automatiškai bus pervesti į Kreditų skaitiklį.

Lošimo pratęsimas vykdomas trijuose viršutiniuose automato būgnuose 5 laimėjimo linijose, iš „CLUB BANKO“ skaitiklio sukauptos Kreditų sumos. Lošėjas gali Lošimo pratęsimui paskirti 20, 40, 100 arba 200 Kreditų. Lošimo tikslas – surinkti laimingas simbolių kombinacijas vienoje iš 27 laimėjimo linijų, už kurias suteikiami Kreditai. Visų aktyvių laimėjimo linijų laimėjimai bus automatiškai susumuojami ir pervedami į „CLUB BANKO“ skaitiklį. Mygtuko „Pasiimti“ pagalba Kreditai iš „CLUB BANKO“ skaitiklio gali būti pervesti į Kreditų skaitiklį arba Lošėjas galės tęsti lošimą, kol bus pasiekta maksimali 2000 Kreditų suma.

Lošimo pratęsimas esant Statymui 20 Kreditų arba 40 Kreditų, viduriniame būgne atsisukęs „karūnos“ simbolis atstos bet kurį kitą simbolį, siekiant sudaryti trijų vienodų simbolių kombinaciją, už kurią suteikiamas laimėjimas.

Lošimo pratęsimas esant Statymui 100 Kreditų arba 200 Kreditų bet kuriame būgne atsisukęs „karūnos“ simbolis atstos bet kurį kitą simbolį siekiant sudaryti trijų vienodų simbolių kombinaciją, už kurią suteikiamas laimėjimas.

Lošimo pratęsimas galimas papildomas „aukso luito“ laimėjimas. Bet kurioje iš penkių laimėjimo linijų atsisukus „trijų aukso luitų“ simboliams ant Lošimo automato ekrano pavaizduojami trys paeiliui šviečiantys „aukso luitai“. Mygtuko „STARTAS“ pagalba, Lošėjui, atsitiktiniu būdu užgesinus vieną iš simbolių, ekrane parodoma luito vertė ir, priklausomai nuo pasirinkto Statymo dydžio, Lošėjui bus suteikiamas papildomas laimėjimas.

Tiek Pagrindiniame tiek Lošimo pratęsimas Lošėjui surinkus maksimalų 2000 Kreditų skaičių, automatas parodo jį „CLUB BANKO“ skaitiklyje ir automatiškai perveda į Kreditų skaitiklį.

Laimėjimas išmokamas paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“.

18.13 „Aukšinė Nevados sala“ („Golden Island Nevada“) Lošimo automatas, kuriame yra vienuolika lošimų:

18.13.1. „Euro Soccer“ („Europietiškas futbolas“) lošimo tikslas – išsukti simbolių derinį, už kurį suteikiamas laimėjimų lentelėje nustatytas laimėjimas. Lošimas lošiamas 5 (penkiais) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 10 (dešimtyje) linijų. Lošimą sudaro Pagrindinis lošimas ir Lošimo pratęsimas. Lošimo pratęsimas galioja tokios pat lošimo taisyklės kaip ir Pagrindiniame lošime. Lošimo simbolių rūšys bei laimingi jų deriniai yra nurodyti Lošimo automato ekrane. Laimėjimo rezultata lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra nenuspėjamas ir priklauso nuo simbolių

derinio, iškritusio lošimo metu. Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto Statymo sumą.

Šiame lošime laimima, kai paeiliui išsidėsto nuo 2 (dviejų) iki 5 (penkių) vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę. Lošimo metu iškritęs „kamuolio“ simbolis atstoja bet kurią kitą simbolį, išskyrus „vartų“ simbolį. Jei lošimo metu vienoje iš dešimties linijų atsitiktinai išsidėsto 3 (trys), 4 (keturi) ar 5 (penki) „vartų“ simboliai, Lošėjas laimi 15 (penkiolika) papildomų Lošimo pratęsimų („prizinių lošimų“), kurių lošimo metu Lošėjo sukaupti Kreditai nėra atskaitomi. „Prizinių lošimų“ metu taip pat galima laimėti papildomų 15 (penkiolika) „prizinių lošimų“. „Prizinių lošimų“ metu laimėti laimėjimai dvigubinami. „Priziniai lošimai“ vyksta pagal tokias pačias taisykles kaip ir Pagrindinis lošimas.

Lošimo metu Lošėjui surinkus maksimalų galimą laimėjimą (200 kartų Statymo sumos), ekrane pasirodo užrašas, kad laimėtas didžiausias galimas laimėjimas, o laimėta suma persikelia į Kreditų skaitiklį „KREDITAS“ ir Pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo.

Lošimo metu laimėjus Kreditų, Lošėjas gali padvigubinti laimėjimą – rizikuoti, t. y. Lošimo automato ekrane pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta viena korta. Lošėjas spausdamas raudoną arba juodą klavišą „ŽAISTI“, spėja užverstos kortos spalvą (juoda ar raudona). Užverstai kortai atsivertus ir Lošėjui atspėjus kortos spalvą, laimėjimas padvigubinamas. Dvigubinti laimėjimą galima iki 5 (penkių) kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos, Lošėjas praranda galimybę dvigubinti toliau.

18.13.2. „Indian Treasure“ („Indėnų lobis“) lošimo tikslas - išsukti laimingą simbolių derinį. Lošimas lošiamas 5 (penkiais) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 10 (dešimtyje) linijų. Lošimą sudaro Pagrindinis lošimas ir Lošimo pratęsimas. Lošimo pratęsimе galioja tokios pat lošimo taisyklės kaip ir Pagrindiniame lošime Lošimo simbolių rūšys bei laimingi jų deriniai yra nurodyti Lošimo automato ekrane. Laimėjimo rezultata lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra nenuspėjamas ir priklauso nuo simbolių derinio, iškritusio lošimo metu. Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto Statymo sumą.

Šiame lošime laimima, kai paeiliui išsidėsto nuo 2 (dviejų) iki 5 (penkių) vienodų lošimo simbolių linijoje skaičiuojant iš kairės į dešinę. Lošimo metu iškritęs „pocahonta“ simbolis atstoja bet kurią kitą simbolį, išskyrus „lobio“ simbolį. Jei lošimo metu vienoje iš dešimties linijų atsitiktinai išsidėsto 3 (trys), 4 (keturi) ar 5 (penki) „lobio“ simboliai, Lošėjas laimi 15 (penkiolika) papildomų Lošimo pratęsimų („prizinių lošimų“), kurių lošimo metu Lošėjo sukaupti Kreditai nėra atskaitomi. „Prizinių lošimų“ metu taip pat galima laimėti papildomų 15 (penkiolika) „prizinių lošimų“. „Prizinių lošimų“ metu laimėti laimėjimai trigubinami. „Priziniai lošimai“ vyksta pagal tokias pačias taisykles kaip ir Pagrindinis lošimas.

Lošimo metu Lošėjui surinkus maksimalų galimą laimėjimą (200 kartų Statymo sumos), ekrane pasirodo užrašas, kad laimėtas didžiausias galimas laimėjimas, o laimėta suma persikelia į Kreditų skaitiklį „KREDITAS“ ir Pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo.

Lošimo metu laimėjus Kreditų, Lošėjas gali padvigubinti laimėjimą – rizikuoti, t. y. Lošimo automato ekrane pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta viena korta. Lošėjas spausdamas raudoną arba juodą klavišą „ŽAISTI“, spėja užverstos kortos spalvą (juoda ar raudona). Užverstai kortai atsivertus ir Lošėjui atspėjus kortos spalvą, laimėjimas padvigubinamas. Dvigubinti laimėjimą galima iki 5 (penkių) kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos, Lošėjas praranda galimybę dvigubinti toliau.

18.13.3. „Caribbean Gold“ („Karibų auksas“) lošimo tikslas – išsukti laimingą simbolių derinį. Lošimas lošiamas 5 (penkiais) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 10 (dešimtyje) linijų. Lošimo simbolių rūšys bei laimingi jų deriniai yra nurodyti Lošimo automato ekrane. Lošimą sudaro Pagrindinis lošimas ir Lošimo pratęsimas. Lošimo pratęsime galioja tokios pat lošimo taisyklės kaip ir Pagrindiniame lošime. Laimėjimo rezultatai lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra nenuspėjamas ir priklauso nuo simbolių derinio, iškritusio lošimo metu. Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto Statymo sumą. Šiame lošime laimima, kai paeiliui išsidėsto nuo 2 (dviejų) iki 5 (penkių) vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę.

Jei lošimo metu vienoje iš dešimties linijų atsitiktinai išsidėsto 3 (trys), 4 (keturi) ar 5 (penki) „perlo“ simboliai, Lošėjas laimi 15 (penkiolika) papildomų Lošimo pratęsimų („prizinių lošimų“), kurių lošimo metu Lošėjo sukaupti Kreditai nėra atskaitomi. „Prizinių lošimų“ metu laimėti laimėjimai trigubinami. „Papildomi priziniai“ lošimai vyksta pagal Pagrindinio lošimo taisykles.

Lošimo metu laimėjus Kreditų, Lošėjas gali padvigubinti laimėjimą – rizikuoti, t. y. Lošimo automato ekrane pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta viena korta. Lošėjas spausdamas raudoną arba juodą klavišą „ŽAISTI“, spėja užverstos kortos spalvą (juoda ar raudona). Užverstai kortai atsivertus ir Lošėjui atspėjus kortos spalvą, laimėjimas padvigubinamas. Dvigubinti laimėjimą galima iki 5 (penkių) kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos, Lošėjas praranda galimybę dvigubinti toliau.

18.13.4. „Royal Liner“ („Karališkasis laineris“) lošimo tikslas – išsukti laimingą simbolių derinį. Lošimas lošiamas 9 (devyniais) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 (penkiose) linijose. Šiame lošime laimima kai paeiliui išsidėsto nuo 2 (dviejų) iki 3 (trijų) vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę. Lošimo simbolių rūšys bei laimingi jų deriniai yra nurodyti Lošimo automato ekrane. Lošimą sudaro Pagrindinis lošimas ir Lošimo pratęsimas. Lošimo pratęsime galioja tokios pat lošimo taisyklės kaip ir Pagrindiniame lošime. Laimėjimo rezultatai lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra nenuspėjamas ir priklauso nuo simbolių derinio (iškritusio lošimo metu). Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto Statymo sumą.

Lošimo metu laimėjus Kreditų, Lošėjas gali padvigubinti laimėjimą – rizikuoti, t. y. Lošimo automato ekrane pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta viena korta. Lošėjas spausdamas raudoną arba juodą klavišą „ŽAISTI“, spėja užverstos kortos spalvą (juoda ar raudona).

Užverstai kartai atsivertus ir Lošėjui atspėjus kortos spalvą, laimėjimas padvigubinamas. Dvigubinti laimėjimą galima iki 5 (penkių) kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos, Lošėjas praranda galimybę dvigubinti toliau.

18.13.5. „Roulette“ („Ruletė“) lošimo tikslas – atspėti, į kurį vieną iš 37 (trisdešimt septynių) ruletės rato skaičiumi pažymėtą laukelį įkris kamuoliukas. Lošėjas, liesdamas lošimo automato ekraną, virtualiame ruletės lauke, dėlioja vieną ar kelis virtualius žetonus ant pasirinktų skaičių, jų grupių ar juodos/raudonos spalvos.

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

Statymo galimybių lentelė:

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

Pasirinkus Statymus, paspaudžiamas mygtukas „STARTAS“ ir ruletė pradeda sukstis. Ekране pasirodo ruletės sukimosi etapas: cilindras sukasi viena kryptimi, o kamuoliukas ruletės viduje kita kryptimi. Kai kamuoliukas sustoja skaičiumi pažymėtame laukelyje, skelbiamas laimingas skaičius ir spalva. Lošėjui ekrane pasirodo ruletės laukas. Visi laimėjimai, kurie yra susiję su iškritusiu skaičiumi yra parodomi Lošimo automato laimėjimų skaitiklyje „LAIMĖJIMAS“. Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto Statymo sumą.

Lošimo metu laimėjus Kreditų, Lošėjas gali padvigubinti laimėjimą – rizikuoti, t. y. Lošimo automato ekrane pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta viena korta. Lošėjas spausdamas raudoną arba juodą klavišą „ŽAISTI“, spėja užverstos kortos spalvą (juoda ar raudona). Užverstai kartai atsivertus ir Lošėjui atspėjus kortos spalvą, laimėjimas padvigubinamas. Dvigubinti

laimėjimą galima nuo 2 (dviejų) iki 5 (penkių) kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos, Lošėjas praranda galimybę dvigubinti toliau.

18.13.6. „Royal Poker“ („Karališkasis pokeris“) lošimo tikslas – sudaryti laimingą kortų derinį iš penkių kortų, kurį surinkus suteikiamas laimėjimų lentelėje nustatytas laimėjimas (laimingi kortų deriniai ir laimėjimų dydžiai yra rodomi Lošimo automato ekrane). Lošimas lošiamas 52 (penkiasdešimt dvejomis) kortomis ir 1 (viena) „Juokdario“ („joker“) korta, kuri atstoja bet kurią kortą, kuri su kitomis kortomis sudarytų laimingą kortų derinį. Lošimą sudaro Pagrindinis lošimas ir Lošimo pratęsimas. Lošimo pratęsimе galioja tokios pat lošimo taisyklės kaip ir Pagrindiniame lošime. Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto Statymo sumą.

Lošimo automato ekrane pasirodo penkios atsitiktine tvarka parinktos kortos. Lošėjas turi nuspręsti, kurias kortas pasilikti, o kurias keisti, siekiant surinkti laimėjimų lentelėje nustatytus kortų derinius. Norėdamas palikti kortą, Lošėjas turi paspausti po ta korta mirksintį klavišą su rodykle. Norėdamas pakeisti savo sprendimą ir atsisakyti pasiliktos kortos, Lošėjas vėl turi paspausti tą patį klavišą. Pasirinkęs kortas, Lošėjas vėl turi paspausti klavišą „STARTAS“. Automatas pakeičia nepasiliktas kortas kitomis, atsitiktinai iškritusiomis kortomis ir parodo galutinį rezultatą: ar yra laimėjimą lemiantis kortų derinys ir, jeigu yra, koks laimėjimų dydis Kreditais.

Lošimo metu laimėjus Kreditų, Lošėjas gali padvigubinti laimėjimą – rizikuoti, t. y. Lošimo automato ekrane pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta viena korta. Lošėjas spausdamas raudoną arba juodą klavišą „ŽAISTI“, spėja užverstos kortos spalvą (juoda ar raudona). Užverstai kortai atsivertus ir Lošėjui atspėjus kortos spalvą, laimėjimas padvigubinamas. Dvigubinti laimėjimą galima iki 5 (penkių) kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos, Lošėjas praranda galimybę dvigubinti toliau.

18.13.7. „Aloha Hawaii“ („Sveikas Havajuose“) lošimo tikslas – išsukti laimingą simbolių derinį. Lošimas lošiamas 5 (penkiais) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 10 (dešimtyje) linijų. Lošimą sudaro Pagrindinis lošimas ir Lošimo pratęsimas. Lošimo pratęsimе galioja tokios pat lošimo taisyklės kaip ir Pagrindiniame lošime. Lošimo simbolių rūšys bei laimingi jų deriniai yra nurodyti Lošimo automato ekrane. Laimėjimo rezultatą lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra nuspėjamas ir priklauso nuo simbolių derinio (iškritusio lošimo metu). Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto Statymo sumą.

Šiame lošime laimima, kai išsidėsto nuo 2 (dviejų) iki 5 (penkių) vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę. Lošimo metu iškritęs „hula mergaitė“ simbolis atstoja bet kurią kitą simbolį, išskyrus „banglentininkas“ simbolį. Jei lošimo metu vienoje iš dešimties linijų atsitiktinai išsidėsto 3 (trys), 4 (keturi) ar 5 (penki) „banglentininkas“ simboliai, Lošėjas laimi 15 (penkiolika) papildomų Lošimo pratęsimų („prizinių lošimų“), kurių lošimo metu Lošėjo sukaupti Kreditai nėra atskaitomi. „Prizinių lošimų“ metu laimėti laimėjimai dvigubinami.

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

Lošimo metu laimėjus Kreditų, Lošėjas gali padvigubinti laimėjimą – rizikuoti, t. y. Lošimo automato ekrane pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta viena korta. Lošėjas spausdamas raudoną arba juodą klavišą „ŽAISTI“, spėja užverstos kortos spalvą (juoda ar raudona). Užverstai kortai atsivertus ir Lošėjui atspėjus kortos spalvą, laimėjimas padvigubinamas. Dvigubinti laimėjimą galima iki 5 (penkių) kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos, Lošėjas praranda galimybę dvigubinti toliau.

18.13.8. „Hot Fruits“ („Karšti vaisiai“) lošimo tikslas – išsukti laimingą simbolių derinį. Lošimas lošiamas 5 (penkiais) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 10 (dešimtyje) linijų. Lošimo simbolių rūšys bei laimingi jų deriniai yra nurodyti Lošimo automato ekrane. Lošimą sudaro Pagrindinis lošimas ir Lošimo pratęsimas. Lošimo pratęsime galioja tokios pat lošimo taisyklės kaip ir Pagrindiniame lošime.

Laimėjimo rezultatą lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra nenuspėjamas ir priklauso nuo simbolių derinio (iškritusio lošimo metu). Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto Statymo sumą. Šiame lošime laimima, kai išsidėsto nuo 2 (dviejų) iki 3 (trijų) vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę.

Lošimo metu laimėjus Kreditų, Lošėjas gali padvigubinti laimėjimą – rizikuoti, t. y. Lošimo automato ekrane pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta viena korta. Lošėjas spausdamas raudoną arba juodą klavišą „ŽAISTI“, spėja užverstos kortos spalvą (juoda ar raudona). Užverstai kortai atsivertus ir Lošėjui atspėjus kortos spalvą, laimėjimas padvigubinamas. Dvigubinti laimėjimą galima iki 5 (penkių) kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos, Lošėjas praranda galimybę dvigubinti toliau.

18.13.9 „Secrets of Maya“ („Majų paslaptys“) lošimo tikslas – išsukti laimingą simbolių derinį. Lošimas lošiamas 5 (penkiais) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 10 (dešimtyje) linijų. Lošimą sudaro Pagrindinis lošimas ir Lošimo pratęsimas. Lošimo pratęsime galioja tokios pat lošimo taisyklės kaip ir Pagrindiniame lošime. Lošimo simbolių rūšys bei laimingi jų deriniai yra nurodyti Lošimo automato ekrane. Laimėjimo rezultatą lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra nenuspėjamas ir priklauso nuo simbolių derinio, iškritusio lošimo metu. Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto Statymo sumą.

Šiame lošime laimima, kai paeiliui išsidėsto nuo 2 (dviejų) iki 5 (penkių) vienodų lošimo simbolių linijoje skaičiuojant iš kairės į dešinę. Lošimo metu iškritęs „piramidės“ simbolis atstoja bet kurį kitą simbolį, išskyrus „kalendoriaus“ simbolį. Jei lošimo metu vienoje iš dešimties linijų atsitiktinai išsidėsto 3 (trys), 4 (keturi) ar 5 (penki) „kalendoriaus“ simboliai, Lošėjas laimi 10 (dešimt) papildomų Lošimo pratęsimų („prizinių lošimų“), kurių lošimo metu Lošėjo sukaupti Kreditai nėra atskaitomi. „Prizinių

lošimų“ metu 1 (pirmame), 3 (trečiame) ir 5 (penktame) būgne iškritęs „piramidė“ simbolis atstoja visą būgną. „Prizinių lošimų“ metu taip pat galima laimėti papildomų 10 „prizinių lošimų“. Papildomi priziniai lošimai vyksta pagal Pagrindinio lošimo taisykles.

Lošimo metu Lošėjui surinkus maksimalų galimą laimėjimą (200 kartų Statymo sumos), ekrane pasirodo užrašas, kad laimėtas didžiausias galimas laimėjimas, o laimėta suma persikelia į Kreditų skaitiklį „KREDITAS“ ir Pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo.

Lošimo metu laimėjus Kreditų, Lošėjas gali padvigubinti laimėjimą – rizikuoti, t. y. Lošimo automato ekrane pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta viena korta. Lošėjas spausdamas raudoną arba juodą klavišą „ŽAISTI“, spėja užverstos kortos spalvą (juoda ar raudona). Užverstai kortai atsivertus ir Lošėjui atspėjus kortos spalvą, laimėjimas padvigubinamas. Dvigubinti laimėjimą galima iki 5 (penkių) kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos, Lošėjas praranda galimybę dvigubinti toliau.

18.13.10 „Mystic Ocean“ („Mistinis vandenynas“) lošimo tikslas – išsukti simbolių derinį, už kurį suteikiamas laimėjimų lentelėje nustatytas laimėjimas. Lošimas lošiamas 5 (penkiais) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 10 (dešimtyje) linijų. Lošimą sudaro Pagrindinis lošimas ir Lošimo pratęsimas. Lošimo pratęsimе galioja tokios pat lošimo taisyklės kaip ir Pagrindiniame lošime. Lošimo simbolių rūšys bei laimingi jų deriniai yra nurodyti Lošimo automato ekrane. Laimėjimo rezultatą lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra nenuspėjamas ir priklauso nuo simbolių derinio, iškritusio lošimo metu. Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto Statymo sumą.

Šiame lošime laimima, kai paeiliui išsidėsto nuo 2 (dviejų) iki 5 (penkių) vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę. Lošimo metu iškritęs „undinės“ simbolis atstoja bet kurį kitą simbolį, išskyrus „delfino“ simbolį. Jei lošimo metu vienoje iš dešimties linijų atsitiktinai išsidėsto 3 (trys), 4 (keturi) ar 5 (penki) „delfino“ simboliai, Lošėjas laimi 15 (penkiolika) papildomų Lošimo pratęsimų („prizinių lošimų“), kurių lošimo metu Lošėjo sukaupti Kreditai nėra atskaitomi. „Prizinių lošimų“ metu taip pat galima laimėti papildomų 15 (penkiolika) „prizinių lošimų“. „Priziniai lošimai“ vyksta pagal tokias pačias taisykles kaip ir Pagrindinis lošimas.

Lošimo metu laimėjus Kreditų, Lošėjas gali padvigubinti laimėjimą – rizikuoti, t. y. Lošimo automato ekrane pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta viena korta. Lošėjas spausdamas raudoną arba juodą klavišą „ŽAISTI“, spėja užverstos kortos spalvą (juoda ar raudona). Užverstai kortai atsivertus ir Lošėjui atspėjus kortos spalvą, laimėjimas padvigubinamas. Dvigubinti laimėjimą galima iki 5 (penkių) kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos, Lošėjas praranda galimybę dvigubinti toliau.

18.13.11 „Black Pearl“ („Juodasis perlas“) lošimo tikslas – išsukti simbolių derinį, už kurį suteikiamas laimėjimų lentelėje nustatytas laimėjimas. Lošimas lošiamas 5 (penkiais) būgnais, ant kurių

yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 10 (dešimtyje) linijų. Lošimą sudaro Pagrindinis lošimas ir Lošimo pratęsimas. Lošimo pratėsimu galioja tokios pat lošimo taisyklės kaip ir Pagrindiniame lošime. Lošimo simbolių rūšys bei laimingi jų deriniai yra nurodyti Lošimo automato ekrane. Laimėjimo rezultatą lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra nenuspėjamas ir priklauso nuo simbolių derinio, iškritusio lošimo metu. Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto Statymo sumą.

Šiame lošime laimima, kai paeiliui išsidėsto nuo 2 (dviejų) iki 5 (penkių) vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę, išskyrus „Auksinės monetos“ simbolį. Lošimo metu iškritęs „Juodojo perlo“ simbolis atstoja bet kurį kitą simbolį, išskyrus „Auksinės monetos“ simbolį. Jei lošimo metu vienoje iš dešimties linijų atsitiktinai išsidėsto 3 (trys), 4 (keturi) ar 5 (penki) „pirato monetos“ simboliai, Lošėjas laimi 10 (dešimt), 15 (penkiolika) arba 20 (dvidešimt) papildomų Lošimo pratėsimų („prizinių lošimų“), kurių lošimo metu Lošėjo sukaupti Kreditai nėra atskaitomi. „Prizinių lošimų“ metu taip pat galima laimėti papildomų 10 (dešimt), 15 (penkiolika) arba 20 (dvidešimt) „prizinių lošimų“. „Prizinių lošimų“ metu iškritęs kiekvienas „juodojo perlo“ simbolis pasiliks būgnuose iki „prizinių lošimų“ pabaigos. „Priziniai lošimai“ vyksta pagal tokias pačias taisykles kaip ir Pagrindinis lošimas.

Lošimo metu laimėjus Kreditą, Lošėjas gali padvigubinti laimėjimą - rizikuoti, t. y. Lošimo automato ekrane pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta viena korta. Lošėjas spausdamas raudoną arba juodą klavišą „ŽAISTI“, spėja užverstos kortos spalvą (juoda ar raudona). Užverstai kortai atsivertus ir Lošėjui atspėjus kortos spalvą, laimėjimas padvigubinamas. Dvigubinti laimėjimą galima iki 5 (penkių) kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos, Lošėjas praranda galimybę dvigubinti toliau.

18.14. „Aukso linijos“ („Gold lines“)

„Aukso linijos“ – tai septynių būgnų (3 apačioje, 4 viršuje) lošimas, kurio tikslas – surinkti trijų vienodų laimingų simbolių kombinacijas, už kurias suteikiami Kreditai. Tiek Pagrindiniame „AUKSO LINIJOS“ lošime, tiek ir Lošimo pratėsimu laimėjimo dydis priklauso nuo Statymo dydžio.

Mygtuko „STARTAS“ pagalba pradedamas lošimas. Pagrindiniame lošime galimi 2 skirtingi Statymai: 1 Kreditas (1 Kreditas = 0,05 euro) ir 10 Kreditų (10 Kreditų = 0,5 eurai). Mygtuko „STATYMAS“ pagalba pasirenkamas Statymas 1 arba 10 Kreditų.

Pagrindinis „Aukso linijos“ lošimas vykdomas trijuose apatiniuose būgnuose. Apatiniuose būgnuose esant Statymui 1 lošiama 1 laimėjimo linijoje, o esant Statymui 10, lošiama 5 laimėjimo linijose. Lošimo tikslas – išsukti vienodų simbolių derinį, išsidėsčiusį vienoje lošimo linijoje.

Pagrindiniame lošime Lošėjui pasirinkus 1 Kredito Statymą, lošimas vyksta 1 lošimo linijoje. Šioje linijoje gauti laimėjimai automatiškai pervedami į Kreditų skaitiklį. Esant Statymui 10 Kreditų, lošimas vyksta 5 aktyviomis laimėjimo linijomis, visų linijų laimėjimai automatiškai susumuojami ir laimėjimas, mygtuko „Pasiimti“ pagalba, gali būti pervestas į Kreditų skaitiklį, padaugintas arba pervestas į „CLUB

BANKO“ skaitiklį mygtuko „STARTAS“ pagalba. Mygtuko „IŠMOKĖTI“ pagalba išmokamas laimėjimas.

Pagrindiniame lošime esant Statymui 10 Kreditų ir Lošėjui gavus laimėjimą, jam siūloma du, tris ar keturis kartus padauginti laimėtų Kreditų kiekį, žaidžiant ruletės žaidimą. Ruletėje yra išdėstyti skaičiai nuo 1 iki 12, tai yra nelyginiai skaičiai yra išdėstyti šešiuose raudonuose laukuose, o lyginiai skaičiai – išdėstyti šešiuose juoduose laukuose. Prieš paleidžiant ruletę Lošėjas mygtuko „PASIRINKTI RIZIKA“ pagalba turi pasirinkti vieną iš galimų aštuonių Statymų. Galimi Statymai yra šie:

Statymo galimybių ir laimėjimo koeficientų lentelė:

Raudona („Red“)	Visi raudoni skaičiai (2, 4, 6, 8, 10, 12)	x2
Juoda („Black“)	Visi juodi skaičiai (1, 3, 5, 7, 9, 11)	x2
1-6 („Low“)	Skaičiai nuo 1 iki 6	x2
7-12 („High“)	Skaičiai nuo 7 iki 12	x2
1, 2, 3, 7	Vienas iš 1, 2, 3, 7 skaičių	x3
6, 7, 8, 9	Vienas iš 6, 7, 8, 9 skaičių	x3
4, 5, 7	Vienas iš 4, 5, 7 skaičių	x4
10, 11, 7	Vienas iš 10, 11, 7 skaičių	x4

Paspaudus mygtuką „RIZIKA“ pradeda sukstis ruletė. Kai ruletė atsitiktinai sustoja, užsidega laimėjęs skaičius ir spalva (laimėjimo kombinacija). Jei deganti laimėjimo kombinacija sutampa su Lošėjo pasirinktu vienu iš aštuonių galimų Statymų, tuomet laimėjimas dauginamas iš dviejų, trijų ar keturių kartų, priklausomai nuo to, kiek kartų Lošėjas buvo pasirinkęs padauginti laimėjimą.

Jei ruletė nesustoja ant pasirinkto laimėjimo kombinacijos, laimėjimas tampa lygus 0 ir lošimas rulete baigiasi. Lošėjui sėkmingai padauginus savo Kreditus, laimėjimas mygtuko „Pasiimti“ pagalba gali būti pervestas į Kreditų skaitiklį arba mygtuko „STARTAS“ pagalba pervestas į „CLUB BANKO“ skaitiklį. Maksimalus galimas laimėjimas daugybės metu – 2000 Kreditų. Pasiekus 2000 Kreditų laimėjimą, šie Kreditai automatiškai pervedami į Kreditų skaitiklį.

Pagrindiniame lošime Lošėjas gali laimėti atsitiktinius laimėjimus. Dviejų „juokdarių“ simboliai esant Statymui 1 suteikia atsitiktinį laimėjimą nuo 10 iki 100 Kreditų, o esant Statymui 10, suteikia atsitiktinį laimėjimą nuo 20 iki 400 Kreditų. Trijų „juokdarių“ simboliai esant Statymui 1 suteikia atsitiktinį laimėjimą nuo 20 iki 200 Kreditų, o esant Statymui 10 suteikia atsitiktinį laimėjimą nuo 40 iki 1000 Kreditų. Didžiausias laimėjimas Pagrindiniame lošime yra 2000 Kreditų.

Lošimo pratęsimas vykdomas keturiuose viršutiniuose automato būgnuose 5 arba 10 laimėjimo linijų paspaudus mygtuką „STARTAS“, iš „CLUB BANKO“ skaitiklio sukauptos Kreditų sumos. Lošėjas gali Lošimo pratęsimui paskirti 20, 40, 100 arba 200 Kreditų. Esant Statymui 20 ar 40 Kreditų, aktyvuojami pirmi trys iš kairės pusės esantys lošimo automato būgnai ir 5 laimėjimo linijos, o esant Statymui 100 ar 200 Kreditų, aktyvuojami keturi būgnai ir 10 laimėjimo linijų. Lošimo tikslas – surinkti laimingas simbolių kombinacijas, už kurias suteikiami Kreditai. Visų aktyvių laimėjimo linijų laimėjimai automatiškai susumuojami ir pervedami į „CLUB BANKO“ skaitiklį. Mygtuko „Pasiimti“ pagalba Kreditai iš „CLUB BANKO“ skaitiklio gali būti pervesti į Kreditų skaitiklį arba Lošėjas gali tęsti lošimą, kol bus pasiekta maksimali 2000 Kreditų suma.

Lošimo pratęsimė esant Statymui 40 arba 200 Kreditų, aktyvuojamas „KARŪNOS“ simbolis, galintis pakeisti bet kurį simbolį, siekiant sudaryti laimingą kombinaciją už kurią suteikiami Kreditai.

Lošimo pratęsimė esant Statymui 20 arba 100 Kreditų – „KARŪNOS“ simbolis neaktyvuojamas.

Laimima tuomet, kai Lošimo pratęsimė surenkama laiminga kombinacija, kuri, esant 20 arba 40 Kreditų Statymui pasirodo bet kurioje iš 5 aktyvuotų laimėjimo linijų, o esant 100 arba 200 Kreditų Statymui – pasirodo bet kurioje iš 10 aktyvuotų laimėjimo linijų.

Lošimo pratęsimė galimas papildomas laimėjimas, vienu metu atsisukus trims „juokdarių“ simboliams, nepriklausomai nuo jų atsisukimo sekos, t.y. nebūtinai iš eilės esančiuose būgnuose. Esant Statymui 20 ar 40 Kreditų, suteikiamas atsitiktinis laimėjimas iki 400 Kreditų, o esant Statymui 100 ar 200 Kreditų, suteikiamas atsitiktinis laimėjimas iki 1000 Kreditų.

Tiek Pagrindiniame, tiek Lošimo pratęsimė Lošėjui surinkus maksimalų 2000 Kreditų skaičių, automatas parodo jį „CLUB BANKO“ skaitiklyje ir automatiškai perveda į Kreditų skaitiklį. Laimėjimas išmokamas paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“.

18.15. „Daugiabūgnis“ („Multi Reels“)

„Daugiabūgnis“ – tai aštuonių būgnų (3 apačioje, 5 viršuje) lošimas. Apatiniuose būgnuose lošiama 5 laimėjimo linijose ir viršutiniuose būgnuose lošiama 9 laimėjimo linijose.

Mygtuko „STARTAS“ pagalba pradedamas lošimas. Pagrindiniame lošime galimi 2 skirtingi Statymai: 1 Kreditas (1 Kreditas = 0,05 euro) ir 10 Kreditų (10 Kreditų = 0,5 euro). Mygtuko „STATYMAS“ pagalba pasirenkamas Statymas 1 arba 10 Kreditų.

Pagrindinis „Daugiabūgnis“ lošimas vykdomas trijose apatiniuose būgnuose. Lošimo tikslas – surinkti trijų vienodų laimingų simbolių kombinacijas, už kurias suteikiami Kreditai.

Pagrindiniame lošime Lošėjui pasirinkus 1 Kredito Statymą, lošimas vyksta vienoje lošimo linijoje. Šioje linijoje gauti laimėjimai bus automatiškai pervedami į Kreditų skaitiklį. Esant Statymui 10 Kreditų ir 5 aktyviomis laimėjimo linijomis, visų linijų laimėjimai automatiškai bus susumuojami ir laimėjimas, mygtuko „STARTAS“ pagalba, gali būti pervestas į Kreditų skaitiklį, padaugintas (dvigubai/nieko) arba pervestas į „CLUB BANKO“ skaitiklį. Mygtuko „IŠMOKĖTI“ pagalba išmokamas laimėjimas.

Pagrindiniame lošime esant Statymui 10 Kreditų ir Lošėjui gavus laimėjimą, jam siūloma laimėjimą padauginti spaudžiant mygtukus „Herbas“ arba „Skaičius“ arba mygtuko „Pasiimti“ pagalba pervesti laimėjimą į Kreditų skaitiklį. Daugybės metu ant automato apatinio ekrano paeiliui viena po kitos šviečia lemputės „Herbas“ ir „Skaičius“. Lošėjui siekiant padauginti laimėjimą, jis turi sustabdyti daugybės lošimą mygtukų „Herbas“ arba „Skaičius“ pagalba. Kai stabdoma su mygtuku „Herbas“, „Herbo“ lemputė turi likti degti, kad laimėjimas būtų padaugintas. Jei lieka degti „Skaičiaus“ lemputė, laimėjimas tampa lygus nuliui. Kai stabdoma su mygtuku „Skaičius“, „Skaičiaus“ lemputė turi likti degti, kad laimėjimas būtų padaugintas. Jei lieka degti „Herbo“ lemputė, laimėjimas tampa lygus nuliui. Jei laimėjimas tampa lygus nuliui, daugybės lošimas baigiasi. Daugybės lošimas vykdomas tol, kol Lošėjas nuspręs pasiimti

laimėjimą arba bus pasiektas maksimalus galimas laimėjimas. Padauginus laimėjimą Lošėjas mygtuko „Pasiimti“ pagalba gali pervesti laimėtus Kreditus į Kreditų skaitiklį arba mygtuko „STARTAS“ pagalba gali pervesti Kreditus į „CLUB BANKO“ skaitiklį. Maksimalus galimas laimėjimas daugybos metu – 2000 Kreditų. Pasiekus 2000 Kreditų laimėjimą, šie Kreditai automatiškai bus pervesti į Kreditų skaitiklį. Pagrindiniame lošime Lošėjas gali gauti atsitiktinius laimėjimus:

- esant statymui 1 Kreditas - du „Deimantai“ suteiks atsitiktinį laimėjimą nuo 10 iki 100 Kreditų, o esant statymui 10 Kreditų – nuo 20 iki 400 Kreditų;
- esant statymui 1 Kreditas - trys „Deimantai“ suteiks atsitiktinį laimėjimą nuo 20 iki 200 Kreditų, o esant statymui 10 Kreditų – trys „Deimantai“ suteiks nuo 40 iki 1000 Kreditų. Didžiausias laimėjimas Pagrindiniame lošime yra 2000 Kreditų.

Lošimo pratęsimas vykdomas penkiuose viršutiniuose automato būgnuose 9 laimėjimo linijose, iš „CLUB BANKO“ skaitiklio sukauptos Kreditų sumos. Lošėjas gali Lošimo pratęsimui paskirti 20, 40, 100 arba 200 Kreditų. Lošimo tikslas – surinkti laimingas simbolių kombinacijas, už kurias suteikiami Kreditai. Visų aktyvių laimėjimo linijų laimėjimai bus automatiškai susumuojami ir pervedami į „CLUB BANKO“ skaitiklį. Mygtuko „Pasiimti“ pagalba Kreditai iš „CLUB BANKO“ skaitiklio gali būti pervesti į Kreditų skaitiklį arba Lošėjas galės tęsti lošimą, kol bus pasiekta maksimali 2000 Kreditų suma.

Lošimo pratęsimas „Juokdario“ simbolis atstos bet kurį kitą simbolį, sudarantį laimingų vienodų simbolių kombinaciją, už kurią suteikiamas laimėjimas.

Lošimo pratęsimas galimas papildomas „Deimantų“ laimėjimas. Bet kuriame iš viršutinių penkių laimėjimo būgnų atsisukus „Deimanto“ simboliui, Lošimo automatas išduos atsitiktinį laimėjimą iki 2000 Kreditų.

Tiek Pagrindiniame tiek Lošimo pratęsimas Lošėjui surinkus maksimalų 2000 Kreditų skaičių, automatas parodo jį „CLUB BANKO“ skaitiklyje ir automatiškai perveda į Kreditų skaitiklį.

Laimėjimas išmokamas paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“.

*visi „CLUB BANKO“ laimėjimai bus išduodami pagal viršutiniame lošimo įrenginio displejuje nurodytą lentelę, iš kairės į dešinę



18.16 „Juodasis Juokdarys“ („Black Jack“) – tai septynių būgnų (3 apačioje, 4 viršuje) lošimas. Apatiniuose būgnuose lošiama 5 laimėjimo linijose ir viršutiniuose būgnuose lošiama 27 laimėjimo linijose.

Mygtuko „STARTAS“ pagalba pradedamas lošimas. Pagrindiniame lošime galimi 2 skirtingi Statymai: 1 Kreditas (1 Kreditas = 0,05 euro) ir 10 Kreditų (10 Kreditų = 0,5 euro). Mygtuko „STATYMAS“ pagalba pasirenkamas Statymas 1 arba 10 Kreditų.

Pagrindinis „Juodasis Juokdarys“ lošimas vykdomas trijuose apatiniuose būgnuose. Lošimo tikslas – surinkti trijų vienodų laimingų simbolių kombinacijas, už kurias suteikiami Kreditai.

Pagrindiniame lošime Lošėjui pasirinkus 1 Kredito Statymą, lošimas vyksta vienoje laimėjimo linijoje. Šioje linijoje gauti laimėjimai bus automatiškai pervedami į Kreditų skaitiklį. Esant Statymui 10 Kreditų ir 5 aktyviomis laimėjimo linijomis, visų linijų laimėjimai automatiškai bus susumuojami ir laimėjimas, mygtuko „Pasiimti“ pagalba, gali būti pervestas į Kreditų skaitiklį, padaugintas (dvigubai/nieko) arba pervestas į „BANKO“ skaitiklį. Mygtuko „IŠMOKĖTI“ pagalba išmokamas laimėjimas.

Pagrindiniame lošime esant Statymui 10 Kreditų ir Lošėjui gavus laimėjimą, jam siūloma laimėjimą padauginti spaudžiant mygtukus „Herbas“ arba „Skaičius“ arba mygtuko „Pasiimti“ pagalba pervesti laimėjimą į Kreditų skaitiklį. Daugybės metu ant automato apatinio ekrano paeiliui viena po kitos šviečia lempučių „Herbas“ ir „Skaičius“. Lošėjui siekiant padauginti laimėjimą, jis turi sustabdyti daugybės lošimą mygtukų „Herbas“ arba „Skaičius“ pagalba. Kai stabdoma su mygtuku „Herbas“, „Herbo“ lempučių turi likti degti, kad laimėjimas būtų padaugintas. Jei lieka degti „Skaičiaus“ lempučių, laimėjimas tampa lygus nuliui. Kai stabdoma su mygtuku „Skaičius“, „Skaičiaus“ lempučių turi likti degti, kad laimėjimas būtų padaugintas. Jei lieka degti „Herbo“ lempučių, laimėjimas tampa lygus nuliui. Jei laimėjimas tampa lygus nuliui, daugybės lošimas baigiasi. Daugybės lošimas vykdomas tol, kol Lošėjas nuspręs pasiimti laimėjimą arba bus pasiektas maksimalus galimas laimėjimas. Padauginus laimėjimą Lošėjas mygtuko „Pasiimti“ pagalba gali pervesti laimėtus Kreditus į Kreditų skaitiklį arba mygtuko „STARTAS“ pagalba gali pervesti Kreditus į „BANKO“ skaitiklį. Maksimalus galimas laimėjimas daugybės metu – 2000 Kreditų. Pasiekus 2000 Kreditų laimėjimą, šie Kreditai automatiškai bus pervesti į Kreditų skaitiklį.

Pagrindiniame lošime Lošėjas gali gauti atsitiktinius laimėjimus:

- esant statymui 1 Kreditas - du „Žetonai“ suteiks atsitiktinį laimėjimą nuo 10 iki 100 Kreditų, o esant statymui 10 Kreditų – nuo 20 iki 400 Kreditų;
- esant statymui 1 Kreditas - trys „Žetonai“ suteiks atsitiktinį laimėjimą nuo 20 iki 200 Kreditų, o esant statymui 10 Kreditų – trys „Deimantai“ suteiks nuo 40 iki 1000 Kreditų. Didžiausias laimėjimas Pagrindiniame lošime yra 2000 Kreditų.

Lošimo pratęsimas vykdomas trijuose viršutiniuose automato būgnuose 27 laimėjimo linijose, iš „BANKO“ skaitiklio sukauptos Kreditų sumos. Lošėjas gali Lošimo pratęsimui paskirti 20, 40, 100 arba 200 Kreditų. Lošimo tikslas – surinkti laimingas simbolių kombinacijas, už kurias suteikiami Kreditai. Visų aktyvių laimėjimo linijų laimėjimai bus automatiškai susumuojami ir pervedami į „BANKO“ skaitiklį. Mygtuko „Pasiimti“ pagalba Kreditai iš „BANKO“ skaitiklio gali būti pervesti į Kreditų skaitiklį arba Lošėjas galės tęsti lošimą, kol bus pasiekta maksimali 2000 Kreditų suma.

Visuose trijuose viršutiniuose laimėjimo būgnuose atsisukus „21“ simboliui, Lošimo automatas leis žaisti papildomą „21“ žaidimą. Žaidimo metu suksis papildomas ketvirtas viršutinis - „Juodojo juokdario“ būgnas su jame išdėstytais kortų simboliais. Kiekviena korta turi savo vertę.* Mygtukas START (STARTAS) pradeda sukti „Juodojo juokdario“ būgną. Žaidimo eigoje besisukantis „Juodojo Juokdario“ būgnas išduos tam tikrą kortą su savo verte. Sekančios kortos vertė bus pridėjama prie turimos bendros

kortų verčių sumos. Mygtukas „Pasiimti“ sustabdo kortų rinkimąsi. Žaidimo tikslas – surinkti kortų vertės dydį lygų 21. Papildomo prizo vertė priklauso nuo surinktos kortų vertės sumos. Papildomas žaidimas baigiasi, kai surenkama kortų vertės suma lygi 21 arba surinktų kortų vertės suma viršija 21.

17 kortų vertės suma atitiks trijų vyšnių laimėjimą, 18 kortų vertės suma atitiks trijų apelsinų laimėjimą, 19 kortų vertės suma atitiks trijų kriaušių laimėjimą, 20 kortų vertės suma atitiks – trijų arbūzų laimėjimą ir 21 kortų vertės suma atitiks – trijų „7“ laimėjimą. Jei bendra surinkta kortų vertės suma yra mažesnė nei 17 – lošimo automatas leis pasirinkti dar vieną kortą.

Tiek Pagrindiniame, tiek papildomuose Lošimuose Lošėjui surinkus maksimalų 2000 Kreditų skaičių, automatas parodo jį „BANKO“ skaitiklyje ir automatiškai perveda į Kreditų skaitiklį.

Laimėjimas išmokamas paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“.

* Kortų vertė pateikiama lentelėje

Korta	Kortos vertė
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10
Valetas	10
Karalienė	10
Karalius	10
Tūzas	1 arba 11

18.17. „Didysis laimėjimas“ („Big Win“) Lošimo automatas, kuriame yra šeši lošimai:

18.17.1. „Kiaulė taupyklė“ („Piggy Bank“)

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

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

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

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

pratęsimo metu statymo suma buvo ne mažesnė kaip 20 kreditų, tai lošėjui suteikiamas vienas plytos simbolis, kuris panaudojamas pratęsiant premijinį lošimą atvykus policininkui.

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

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

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

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

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

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

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

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

Laimėjimas išmokamas paspausdamas mygtuką „IŠMOKĖTI“.

18.17.2. „Greitas laimėjimas“ (Quick Win“)

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

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

Laimėjimas išmokamas paspausdamas mygtuką „IŠMOKĖTI“.

18.17.3. „Jūrų vilko istorija“ (Seagods Story“)

„Jūrų vilko istorija“ („Seadogs Story“) lošimo tikslas – išsukti simbolių derinį, už kurį suteikiamas laimėjimų lentelėje nustatytas laimėjimas. Lošimas lošiamas 5 būgnais, ant kurių yra išsidėstę po 3 lošimo simbolius. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas, nemokami lošimai, premijinis lošimas, rizikos lošimas ir lošimo pratęsimas. Lošimo simbolių rūšys bei laimingi jų deriniai yra nurodyti lošimo automato ekrane.

Laimėjimo rezultata lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra nenuspėjamas ir priklauso nuo simbolių derinio, iškritusio lošimo metu.

Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto statymo sumą.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Laimėjimas išmokamas paspausdamas mygtuką „IŠMOKĖTI“.

18.17.4. „Super Septynetai“ („Super Sevens“)

„Super Septynetai“ („Super Sevens“) lošimo tikslas – išsukti simbolių derinį, už kurį suteikiamas laimėjimų lentelėje nustatytas laimėjimas. Lošimas lošiamas 3 būgnais (po 3 simbolius kiekviename būgne) ir 5 eilutėmis, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas, premijinis lošimas, rizikos lošimas, lošimo pratęsimas ir premijinis antrojo ekrano lošimas. Lošimo simbolių rūšys bei laimingi jų deriniai yra nurodyti lošimo automato ekrane. Laimėjimo rezultata lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra nenuspėjamas ir priklauso nuo simbolių derinio, iškritusio lošimo metu. Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto Statymo sumą.

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

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

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

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

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

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

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

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

Laimėjimas išmokamas paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“.

18.17.5. „Meilės magija“ (Love Magic“)

„Meilės magija“ („Love Magic“) lošimo tikslas – išsukti simbolių derinį, už kurį suteikiamas laimėjimų lentelėje nustatytas laimėjimas. Lošimas lošiamas 5 būgnais (po 3 simbolius kiekviename būgne) ir 10 eilučių, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas, nemokami lošimai, rizikos lošimas ir lošimo pratęsimas. Lošimo simbolių rūšys bei laimingi jų deriniai yra nurodyti Lošimo automato ekrane. Laimėjimo rezultatai lemia atsitiktinumą, o jo dydis yra nenusipėjamas ir priklauso nuo simbolių derinio, iškritusio lošimo metu. Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto statymo sumą.

Pagrindiniame lošime laimima, kai paeiliui išsidėsto laiminga lošimo simbolių kombinacija laimėjimų eilutėje. Išsukus paprastus (neturinčius ypatingos funkcijos) simbolius, aktyviose eilutėse laimingos kombinacijos yra 5, 4, 3, 2 identiški simboliai eilėje, pradedant nuo kairiausiojo būgno. Išmokami tik didžiausi laimėjimai esantys laimėjimų eilutėse.

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

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

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

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

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

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

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

Laimėjimas išmokamas paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“.

18.17.6. „Delfinas“ („Dolphin“)

„Delfinas“ („Dolphin“) lošimo tikslas – išsukti simbolių derinį, už kurį suteikiamas laimėjimų lentelėje nustatytas laimėjimas. Lošimas lošiamas 5 būgnais (po 3 simboliu kiekviename būgne) ir 10 eilučių, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimą sudaro Pagrindinis lošimas, nemokami lošimai, rizikos lošimas ir lošimo pratęsimas. Lošimo simbolių rūšys bei laimingi jų deriniai yra nurodyti Lošimo automato ekrane. Laimėjimo rezultata lemia atsitiktinumas, o jo dydis yra nenusipėjamas ir priklauso nuo simbolių derinio, iškritusio lošimo metu. Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto Statymo sumą.

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

Lošimo metu iškritęs „Universalus“ („Delfino“) simbolis atstoja bet kurį kitą simbolį, išskyrus „Scatter“ („Kriauklės su perlu“) simbolį. Bet kuriose pagrindinio lošimo būgnų pozicijose esantys 3 ir daugiau „Scatter“ („Kriauklės su perlu“) simbolių suteikia 15 nemokamų lošimų, kurių metu nėra atskaitomi kreditai. Nemokamų lošimų metu taip pat galima laimėti papildomų nemokamų lošimų. Vieno lošimo metu, įskaitant ir po jo einančius nemokamus lošimus, iš viso galima laimėti ne daugiau kaip 300 nemokamų lošimų.

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

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

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

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

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

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

Lošimo pratęsimu „Scatter“ („Kriauklės su perlu“) simboliai suteikia premijinius laimėjimų, jeigu lošimo pratesime lošėjas paskyrė ne mažiau kaip 100 kreditų. „Scatter“ („Kriauklės su perlu“) simbolis

pavirsta apskritimu su dviem sektoriais. Jeigu rodyklė sustoja ties „Mystery“ („Paslaptingu“) sektoriumi – laimimas papildomas prizas.

Laimėjimas išmokamas paspaudus mygtuką „IŠMOKĖTI“.

V. ĮMOKOS, IMAMOS UŽ DALYVAVIMĄ LOŠIME, DYDIS

19. Jokių papildomų įmokų už dalyvavimą lošime B kategorijos automatu Lošėjai nemoka.

20. Mažiausia įmoka, imama už dalyvavimą lošime (Statymas) yra 0,05 euro centų, kas atitinka 1 Kreditą. Didžiausia įmoka, imama už dalyvavimą lošime (Statymas), yra 0,5 euro, kas atitinka 10 Kreditų.

VI. DIDŽIAUSIA LAIMĖJIMO SUMA

21. Lošiant B kategorijos lošimo automatu didžiausia galima Vienkartinio laimėjimo suma yra 100 eurų.

VII. LAIMĖJIMŲ IŠMOKĖJIMO TVARKA

22. Laimėjimą nedelsdamas išmoka Lošimo automatas, Lošėjui nuspaudus klavišą „IŠMOKĖTI“, tačiau tik tuo atveju, jeigu Lošėjas lošimo pabaigoje turi sukauptų Kreditų. Jeigu Lošėjas lošimo pabaigoje sukauptų Kreditų neturi, tai joks laimėjimas Lošėjui negali būti išmokėtas. Išmokėjimo metu išmokėjimo talpose pritrūkus reikiamo nominalo monetų arba Lošimo automato gedimo atveju, laimėjimo ir/arba Kredito likučio išmokėjimas per automatą galimas specialiu raktu, o automata užfiksuoti Kredito vienetai apmokami kasoje, teisės aktų nustatyta tvarka, naudojant griežtos atskaitomybės pinigų išmokėjimo kvitus.

23. Laimėjimas išmokamas 1 ir 2 euro vertės metalinėmis monetomis.

24. Lošėjui pageidaujant salono kasoje metalinės monetos gali būti iškeistos į popierinius banknotus.

25. Laimėjusiam Lošėjui pageidaujant, jam yra išduodama Valstybinės mokesčių inspekcijos nustatytos formos pažyma, skirta pagrįsti gautas pajamas.

26. Lošėjo, išlošusio daugiau, kaip 1000 eurų, nustatoma asmens tapatybė ir jis registruojamas Asmenų, kasoje keičiančių grynuosius pinigus į žetonus, kurių vertė didesnė kaip 1000 eurų, ar laimėjusių daugiau, kaip 1000 eurų, registracijos žurnale. Jei Lošėjas tokiu atveju atsisako pateikti asmens dokumentą, laimėjimo išmokėjimas atidedamas iki to laiko, kol asmens dokumentas bus pateiktas.

27. Vyriausybės nustatyta tvarka lošimų organizatorius praneša teritorinei Valstybinei mokesčių inspekcijai apie laimėjimą ar pralaimėjimą, jeigu laimėjimo ar pralaimėjimo suma viršija LR įstatymo „Dėl Lietuvos Respublikos gyventojų pajamų brangiam turtui įsigyti bei perleidžiamų lėšų deklaravimo“ 2 straipsnyje nustatytą indeksuotą dydį.

VIII. PRETENZIJŲ PATEIKIMO IR NAGRINĖJIMO TVARKA

28. Visas galimas pretenzijas Lošėjas turi teisę pateikti lošimų organizavimo vietos administracijai iškart po to, kai susidaro ginčytina situacija. Jeigu nesutarimų nepavyksta išspręsti nedelsiant, tai Lošėjas ne vėliau, kaip per 3 darbo dienas nuo kilusio konflikto dienos privalo raštu kreiptis į UAB “Tete-a-tete” kazino administraciją Kaune, Gedimino g. 26B. Lošėjo pateiktoje pretenzijoje turi būti išsamiai nurodytos kilusių nesutarimų sąlygos, aplinkybės bei Pagrindai, kuriais remdamasis Lošėjas mano, kad jo pretenzija turi būti patenkinta.

29. Lošimų organizatorius Lošėjo pretenziją, atitinkančią aukščiau nurodytas nuostatas, išnagrinės per 10 dienų ir apie priimtą sprendimą raštu informuos pretenziją pateikusį asmenį jo nurodytu adresu.

30. Lošėjui pateikus pretenziją, kilusią dėl lošimo salono administracijos reikalavimų šio reglamento Pagrindu, praleidus pretenzijų pateikimo terminą ar nemotyvuotą pretenziją, lošimo organizatorius įgyja teisę tokios pretenzijos nenagrinėti, apie tai raštiškai pranešdamas Lošėjui.

31. Lošėjas, nesutinkantis su lošimų organizatoriaus sprendimu dėl pateiktos pretenzijos, gali jį skųsti valstybės institucijoms Lietuvos Respublikos įstatymų bei kitų teisės aktų nustatyta tvarka.

IX. LOŠĖJŲ BENDROSIOS ELGESIO TAISYKLĖS

32. Salono lankytojai turi teisę kreiptis į salono administraciją visais salono lankytojus dominančiais su Lošimu automatais susijusiais klausimais, jeigu salono administracijos kompetencija leidžia jai į pateiktus klausimus atsakyti.

33. Visi lošimų salono lankytojai privalo laikytis viešosios tvarkos bei elgtis taip, kad jų elgesys neprieštarautų geros moralės principams.

34. Salone draudžiama lošti asmenims kuriems nėra sukakę 18 metų.

35. Draudžiama į lošimo saloną vestis naminius gyvūnus.

36. Salono lankytojams draudžiama savo elgesiu trukdyti Lošėjams bei kitiems salono lankytojams.

37. Salono lankytojams draudžiama į saloną neštis ginklus, išskyrus asmenis, saugančius lošimų saloną ir pareigūnus, įstatymų nustatyta tvarka vykdančius tarnybines funkcijas.

38. Salono lankytojams draudžiama bet kokiomis priemonėmis mechaniniu ar elektromagnetiniu būdu mėginti veikti Lošimo automatus. Pastebėjus bet kokius automato pažeidimus, Lošėjas turi atlyginti žalą pagal Lietuvos Respublikos įstatymus.

39. Lošėjai, pastebėję bet kokius Lošimų automato pažeidimus arba automato parametrus, netinkamus lošti automatu (pvz. atidarytas automato korpuso dangtis), privalo nedelsdami informuoti apie tai salono administraciją. Pradėti lošti tokiu automatu yra draudžiama.

X. SALONO DARBUOTOJŲ PAREIGOS IR BENDROSIOS ELGESIO TAISYKLĖS

40. Salono darbuotojai privalo užtikrinti šio reglamento ir Lietuvos Respublikos Azartinių lošimų įstatymo normų laikymąsi.

41. Salono darbuotojai privalo padėti salono lankytojams susipažinti su šiuo reglamentu, organizuojamų lošimų taisyklėmis, esminiais kiekvieno lošimo principais, galimais išlošimų variantais.

42. Esant abejonėms dėl salono lankytojo amžiaus, salono darbuotojai turi teisę iš lankytojo pareikalauti lankytojo amžių patvirtinančio dokumento.

43. Salono administracija turi teisę nenurodydama jokių priežasčių neįleisti į saloną lošimų organizatoriui nepriimtinių asmenų arba paprašyti palikti saloną bet kuriuos asmenis, kurių elgesys – salono administracijos nuomone – yra netinkamas ir nepriimtinas kitų salono lankytojų atžvilgiu. Jeigu salono

lankytojai nepaiso salono administracijos reikalavimo palikti salono patalpas, tai salono administracija turi teisę imtis visų LR įstatymuose leistinių būdų savo ir kitų salono lankytojų teisėtiems interesams apginti.

44. Lošėjui pareikalavus darbuotojai privalo jį supažindinti su šiuo reglamentu bei Lietuvos Respublikos azartinių lošimų įstatymu.

XI. LOŠIMŲ ORGANIZAVIMO REGLAMENTO SAUGOJIMO TVARKA

45. Lošimų organizavimo reglamentas patvirtintas Lošimų priežiūros tarnybos prie Lietuvos Respublikos Finansų ministerijos direktoriaus įsakymu, kurio kopijos yra patvirtinamos UAB „Tete-a-tete“ kazino direktoriaus įsakymu ir saugojamos visose bendrovei priklausančiose lošimo organizavimo vietose.

46. Lošimų priežiūros tarnybos prie Lietuvos Respublikos Finansų ministerijos direktoriaus įsakymu patvirtintas lošimų organizavimo reglamento originalas yra saugojamas UAB „Tete-a-tete“ kazino buveinėje, adresu: Gedimino g. 26B, Kaune.

Direktorius

Andrius Ališauskas
