

**Lošimo automatais „AUKSINĖ NEVADOS SALA“ („GOLDEN ISLAND NEVADA“)  
lošiamų lošimų taisyklės**

1. Lošiant automatu „AUKSINĖ NEVADOS SALA“ („GOLDEN ISLAND NEVADA“) naudojamos 10 ct, 20 ct, 1 euro ir 2 eurų vertės monetos. Vieno kredito vertė – 0,05 eurų, 10 kreditų – 0,5 eurų.
2. Lošimo automatas „AUKSINĖ NEVADOS SALA“ („GOLDEN ISLAND NEVADA“) valdomas spaudžiant jo mygtukus ar atitinkamą, prisilietimui jautraus ekrano vietą (toliau – mygtukas). Užrašai ant mygtukų yra valstybine kalba ir nurodo, kokia automato funkcija bus vykdoma, paspaudus atitinkamą mygtuką.
3. Lošimo automata „AUKSINĖ NEVADOS SALA“ („GOLDEN ISLAND NEVADA“) sudaro 12 (dvylika) skirtingų lošimų: „EUROPIETIŠKAS FUTBOLAS“ („EURO SOCCER“), „INDĖNŲ LOBIS“ („INDIAN TREASURE“), „KARIBŲ AUKSAS“ („CARIBBEAN GOLD“), „KARALIŠKASIS LAINERIS“ („ROYAL LINER“), „RULETĖ“ („ROULETTE“), „KENO“ („KENO“), „KARALIŠKASIS POKERIS“ („ROYAL POKER“), „SVEIKAS HAVAJUOSE“ („ALOHA HAWAII“), „KARŠTI VAISIAI“ („HOT FRUITS“), „MAJŲ PASLAPTYS“ („SECRETS OF MAYA“), „MISTINIS VANDENYNAS“ („MYSTIC OCEAN“), „JUODASIS PERLAS“ (BLACK PEARL“).
4. Lošti automatu pradedama pasirinkus vieną iš 3 punkte nurodytų lošimų (paspaudžiamas atitinkamas lošimo pasirinkimo mygtukas arba palietus norimą lošimą jautriame ekrane) bei sukaupus lošėjo pageidaujamą kreditų sumą automato kreditų ekrane „KREDITAS“.
5. Įmetus pageidaujamą monetų kiekį į lošimo automato monetų priėmimo įrenginį, ekrano laukelyje „KREDITAI“ pasirodo atitinkamas kreditų skaičius. Pvz.: įmetus 1,- euro monetą laukelyje „KREDITAI“ pasirodo skaičius „20“.
6. Sukaupus norimą kreditų sumą automato kreditų ekrane „KREDITAS“, lošėjas turi pasirinkti statymo dydį. Statymo dydis pasirenkamas paspaudus mygtuką „STATYMAS“ Statymo dydis rodomas automatų statymo dydžio ekrane „STATYMAS“.

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

8. Pasibaigus kiekvienam lošimui, lošėjas gali papildyti turimų kreditų kiekį tokiu pat principu, kaip nurodyta 19.5 punkte.

9. Pasirinkus statymo sumą, lošėjas turi paspausti mygtuką „STARTAS“. Lošimo automatas pradeda pagrindinį lošimą. Kreditų ekrane „KREDITAS“ sukaupti kreditai sumažėja pasirinkto statymo sumos dydžiu.

10. Po lošimo algoritmo programoje nustatyto laiko automatas pateikia pirminį lošimo rezultatą laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“. Jei išsidėstęs lošimo simbolių derinys nėra laimingas, pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo. Tokiu atveju lošėjas pats turi pasirinkti, ar jam lošti iš naujo. Jei išsidėščiusių lošimo simbolių derinys laimingas, automatas laimėjimų ekrane „LAIMĖJIMAS“ parodo laimėtą kreditų sumą:

10.1. Jei lošimo automato statymo suma buvo 50 centų, laimėjimas yra pervedamas į automato ekrane esantį banko skaitiklį „BANKAS“, kuris skirtas laimėtiems kreditams apskaityti lošimo pratęsime bei pasiūlomas lošimo pratęsimas. Šiame skaitiklyje apskaitytus kreditus lošėjas gali bet kuriuo momentu pervesti į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ paspaudžiant mygtuką „PASIIMTI“. Tokiu atveju pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo (lošėjas pats turi pasirinkti ar jam lošti iš naujo);

10.2. jei automato statymo suma buvo mažesnė nei 50 centų, visi laimėjimai automatiškai yra pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ ir pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo (lošėjas pats turi pasirinkti, ar jam lošti iš naujo);

10.3. nepriklausomai nuo statymo sumos, visi laimėjimai iš laimėjimų ekrano „LAIMĖJIMAS“ automatiškai yra pervedami į kreditų skaitiklį „KREDITAS“ ir pagrindinis lošimas pradedamas iš naujo (lošėjas pats turi pasirinkti ar jam lošti iš naujo).

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

## ***LOŠIMŲ TAISYKLĖS***

### **12. LOŠIMAS „EUROPIETIŠKAS FUTBOLAS“ („EURO SOCCER“)**

12.1. „EUROPIETIŠKAS FUTBOLAS“ („EURO SOCCER“) lošimo tikslas – išsukti laimingą simbolių derinį.

12.2. Lošimui naudojamos 10 ct, 20 ct, 1 ir 2 eurų vertės monetos. Vieno kredito vertė – 0,05 eurų, 10 kreditų - 0,5 eurų.

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

12.4. 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.

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

12.6. Lošimo metu iškritęs „Kamuolio“ simbolis atstoja bet kurį kitą simbolį, išskyrus „Vartų“ simbolį.

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

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

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

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

13.1. LOŠIMAS „INDĖNŲ LOBIS“ („INDIAN TREASURE“) lošimo tikslas – išsukti laimingą simbolių derinį.

13.2. Lošimui naudojamos 10 ct, 20 ct, 1 ir 2 eurų vertės monetos. Vieno kredito vertė – 0,05 eurų, 10 kreditų – 0,5 eurų.

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

13.4. 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.

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

13.6. Lošimo metu iškritęs „Indėno“ („Pocahonta“) simbolis atstoja bet kurį kitą simbolį, išskyrus „Lobio“ simbolį.

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

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

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

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

14.1. „KARIBŲ AUKSAS“ („CARIBBEAN GOLD“) lošimo tikslas – išsukti laimingą simbolių derinį.

14.2. Lošimui naudojamos 10 ct, 20 ct, 1 ir 2 eurų vertės monetos. Vieno kredito vertė – 0,05 eurų, 10 kreditų – 0,5 eurų.

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

14.4. 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.

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

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

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

15.1. „KARALIŠKASIS LAINERIS“ („ROYAL LINER“) lošimo tikslas – išsukti laimingą simbolių derinį.

15.2. Lošimui naudojamos 10 ct, 20 ct, 1 ir 2 eurų vertės monetos. Vieno kredito vertė – 0,05 eurų, 10 kreditų – 0,5 eurų.

15.3. Lošimas lošiamas 9 (devyniais) būgnais, ant kurių yra išsidėstę lošimo simboliai. Lošimo rezultatas apskaitomas 5 (penkiose) linijose. Laimintys simboliai rodomi ant 9 (devynių) būgnų. Šiame lošime laimima kai išsidėsto nuo 2 (dviejų) iki 3 (trijų) vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę. Lošimo simbolių rūšys bei laimingi jų deriniai yra

nurodyti lošimo automato ekrane. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas. Lošimas pratęsimo neturi.

15.4. 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.

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

## **16. LOŠIMAS „RULETĖ“ („ROULETTE“):**

16.1. „RULETĖ“ („ROULETTE“) lošimo tikslas – atspėti, į kurį vieną iš 37 (trisdešimt septynių) ruletės rato skaičiumi pažymėtą laukelį įkris kamuoliukas.

16.2. Lošėjas liesdamas lošimo automato ekraną, virtualiame ruletės lauke stato vieną ar kelis virtualius žetonus ant pasirinktų laukelių arba skaičių.

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

Statymo galimybių lentelė:

Raudona („Red“)	Visi raudoni skaičiai
Juoda („Black“)	Visi juodi skaičiai

Lyginiai („Even“)	Visi lyginiai skaičiai
Nelyginiai („Odd“)	Visi nelyginiai skaičiai
1-18	Skaičiai nuo 1 iki 18
19-36	Skaičiai nuo 19 iki 36
Pirmas tuzinas	12 vienas paskui kitą einantys skaičiai 1-12
Antras tuzinas	12 vienas paskui kitą einantys skaičiai 13-24
Trečias tuzinas	12 vienas paskui kitą einantys skaičiai 25-36
Kolona („Colonne“)	12 skaičių
Šešta eilė („Six lines“)	6 vienas paskui kitą einantys skaičiai dvejose viena paskui kitą einančiose linijose, tokie kaip: 4, 5, 6, 7, 8, 9
Kampas („Corner“)	4 skaičiai ant stalo, kurie sudaro kvadratą, tokie kaip: 1, 2, 3, 4
Gatvė („Street“)	3 vienas paskui kitą einantys skaičiai skersinėje eilėje ant stalo, tokie kaip: 4, 5, 6 arba 28, 29, 30; ir taip pat 0, 1, 2 arba 0, 2, 3
Dalijimas („Split“)	2 skaičiai, kurie arba 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

16.4. Pasirinkus statymus, paspaudžiamas mygtukas „STARTAS“ ir ruletė pradeda sukstis. Ekране pasirodo ruletės sukimosi etapas: cilindras sukasi viena kryptimi, o kamuoliukas ruletės viduje kita kryptimi. Kai kamuoliukas sustoja skaičiumi pažymėtame laukelyje, skelbiamas laimingas skaičius ir spalva. Lošėjui ekране pasirodo statymo pasirinkimo laukas. Visi statymai, kurie yra susiję su šiuo skaičiumi yra išmokami. (Laimėjimo kreditai dauginasi iš statymo dydžio.) Laimėjimo dydis negali būti didesnis daugiau negu 200 kartų už atlikto statymo sumą.

16.5. Lošimo metu laimėjus tam tikro dydžio laimėjimą, lošėjui suteikiama galimybė padvigubinti laimėjimą, t. y. lošimo automato ekране pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai

ir viduryje užversta viena korta. Lošėjas spausdamas raudoną arba juodą mygtuką pasirenka (spėja) kortos spalvą (juodas ar raudonas simbolis). Lošėjui atspėjus kortos spalvą, laimėjimas dvigubinamas. Laimėjimą dvigubinti galima iki 2 kartų, tačiau jau pirmą kartą neatspėjus kortos spalvos lošėjas praranda galimybę dvigubinti toliau.

## **17. LOŠIMAS „KENO“ („KENO“):**

17.1. „KENO“ („KENO“) lošimo tikslas – atspėti nuo 2 (dviejų) iki 10 (dešimties) lošimo automato atsitiktinai parinktų skaičių.

17.2. Lošimui naudojamos 10 ct, 20 ct., 1 ir 2 eurų vertės monetos. Vieno kredito vertė – 0,05 eurų, 10 kreditų – 0,5 eurų.

17.3. Lošimo automato ekrane rodomos 2 (dvi) virtualios „KENO“ lošimo kortelės su 20 (dvidešimčia) iš 80 (aštuoniasdešimties) galimų skaičių.

17.4. Lošėjas, liesdamas lošimo automato ekrane virtualias „KENO“ lošimo kortelėse esančius skaičius, pasirenka nuo 2 (dviejų) iki 10 (dešimties) skaičių. Skaičius automatiškai gali parinkti ir pats lošimo automatas, lošėjui lošimo automato ekrane paspaudus „SELECT 10“.

17.5. Lošimas pradamas paspaudus mygtuką „STARTAS“. Tuomet lošimo automato ekrane parodomi 20 (dvidešimt) skaičių. Laimingi skaičiai (sutampantys su lošimo automato parinktais skaičiais) bus pažymėti žalia spalva, nelaimingi (nesutampantys su automato parinktais skaičiais) – raudona spalva.

17.6. Laimėjimo dydis priklauso nuo lošėjo pasirinktų ar automatiškai lošimo automato atrinktų ir sutapusių (lošėjo atspėtų) su lošimo automato ekrane rodomų laimingų skaičių kiekiu. Laimėjimo dydžiai už atspėtų skaičių kiekį rodomi lošimo automato ekrane. Laimėjimo dydis priklauso ir nuo to, kiek skaičių lošėjas pasirinko prieš pradėdamas lošimą. Laimingi skaičiai ir laimėjimo dydis rodomi lošimo automato viršutiniame ekrane.

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



## **18. LOŠIMAS „KARALŠKASIS POKERIS“ („ROYAL POKER“)**

18.1. Lošimo tikslas – sudaryti laimingą kortų derinį, kurį surinkus suteikiamas laimėjimų lentelėje nustatytas laimėjimas (laimingi kortų deriniai ir laimėjimų dydžiai yra rodomi lošimo automato ekrane).

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

18.3. 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.

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

18.5. 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.

18.6. Lošimo metu laimėjus tam tikro dydžio laimėjimą, lošėjui suteikiama galimybė padvigubinti laimėjimą, t. y. lošimo automato ekrane pasirodo dvi užverstos kortos, lošėjas spausdamas klavišą pasirenka (spėja) kortos spalvą (juoda ar raudona). Lošėjui atspėjus kortos spalvą, laimėjimas dvigubinamas.

## **19. „SVEIKAS HAVAJUOSE“ („ALOHA HAWAII“)**

19.1. „SVEIKAS HAVAJUOSE“ („ALOHA HAWAII“) lošimo tikslas – išsukti laimingą simbolių derinį.

19.2. Lošimui naudojamos 10 ct, 20 ct, 1 ir 2 eurų vertės monetos. Vieno kredito vertė – 0,05 eurų, 10 kreditų – 0,5 eurų.

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

19.4. 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.

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

19.6. Lošimo metu iškritęs „Hula mergaitė“ simbolis atstoja bet kurį kitą simbolį, išskyrus „Banglentininkas“ simbolį.

19.7. 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.

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

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

## **20. „KARŠTI VAISIAI“ („HOT FRUITS“)**

20.1. „KARŠTI VAISIAI“ („HOT FRUITS“) lošimo tikslas – išsukti laimingą simbolių derinį.

20.2. Lošimui naudojamos 10 ct, 20 ct, 1 ir 2 eurų vertės monetos. Vieno kredito vertė – 0,05 eurų, 10 kreditų – 0,5 eurų.

20.3. 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. Lošimo pratęsimu neturi.

20.4. 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.

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

20.6. Lošimo metu laimėjus tam tikrą kiekį kreditų, lošėjui suteikiama galimybė padvigubinti laimėjimą, t. y. lošimo automato ekrane pasirodo juodų ir raudonų kortų simboliai ir viduryje užversta viena korta. Lošėjas spausdamas raudoną arba juodą mygtuką pasirenka (spėja) kortos spalvą (juodas ar raudonas simbolis). Lošėjui atspėjus kortos spalvą, laimėjimas dvigubinamas.

## **21. „MAJŲ PASLAPTYS“ („SECRETS OF MAYA“)**

21.1. „MAJŲ PASLAPTYS“ („SECRETS OF MAYA“) lošimo tikslas – išsukti laimingą simbolių derinį.

21.2. Lošimui naudojamos 10 ct, 20 ct, 1 ir 2 eurų vertės monetos. Vieno kredito vertė – 0,05 eurų, 10 kreditų - 0,5 eurų.

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

21.4. 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.

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

21.6. Lošimo metu iškritęs „Piramidė“ simbolis atstoja bet kurį kitą simbolį, išskyrus „Kalendorius“ simbolį.

21.7. Jei lošimo metu vienoje iš dešimties linijų atsitiktinai išsidėsto 3 (trys), 4 (keturi) ar 5 (penki) „kalendorius“ simboliai, lošėjas laimi 10 (dešimt) papildomų lošimo pratęsimų („prizinių lošimų“), kurių lošimo metu lošėjo sukaupti kreditai nėra atskaitomi. „Prizinių

lošimų“ metu 1 (pirmame), 3 (trečiame) ir 5 (penktame) būgne iškritęs „piramidė“ simbolis atstoja visą būgną.

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

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

## **22. „MISTINIS VANDENYNAS“ („MYSTIC OCEAN“)**

22.1. „MISTINIS VANDENYNAS“ („MYSTIC OCEAN“) lošimo tikslas – išsukti laimingą simbolių derinį.

22.2. Lošimui naudojamos 10 ct, 20 ct, 1 ir 2 eurų vertės monetos. Vieno kredito vertė – 0,05 eurų, 10 kreditų – 0,5 eurų.

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

22.4. 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.

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

22.6. Lošimo metu iškritęs „Undinė“ simbolis atstoja bet kurią kitą simbolį, išskyrus „Delfinas“ simbolį. Lošimo metu iškritus „Undinė“ simboliui laimėti laimėjimai dvigubinami.

22.7. Jei lošimo metu vienoje iš dešimties linijų atsitiktinai išsidėsto 3 (trys), 4 (keturi) ar 5 (penki) „Delfinas“ simboliai, lošėjas laimi 15 (penkiolika) papildomų lošimo pratęsimų

(„prizinių lošimų“), kurių lošimo metu lošėjo sukaupti kreditai nėra atskaitomi. „Prizinių lošimų“ metu laimėti laimėjimai trigubinami.

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

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

### **23. „JUODASIS PERLAS“ (BLACK PEARL“)**

23.1. „JUODASIS PERLAS“ („BLACK PEARL“) lošimo tikslas – išsukti laimingą simbolių derinį.

23.2. Lošimui naudojamos 10 ct, 20 ct, 1 ir 2 eurų vertės monetos. Vieno kredito vertė – 0,05 eurų, 10 kreditų – 0,5 eurų.

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

23.4. 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.

23.5. Šiame lošime laimima, kai išsidėsto nuo 2 (dviejų) iki 5 (penkių) vienodų lošimo simbolių linijoje, skaičiuojant iš kairės į dešinę, išskyrus „Išbarstymai“ simbolį.

23.6. Lošimo metu iškritęs „juodasis perlas“ simbolis atstoja bet kurį kitą simbolį, išskyrus „Pirato moneta“ simbolį.

23.7. Jei lošimo metu vienoje iš dešimties linijų atsitiktinai išsidėsto 3 (trys), 4 (keturi) ar 5 (penki) „Pirato moneta“ simboliai, lošėjas laimi 10 (dešimt), 15 (penkiolika) arba 20

(dvidešimt) papildomų lošimo pratimų („prizinių lošimų“), kurių lošimo metu lošėjo sukaupti kreditai nėra atskaitomi.

„Prizinių lošimų“ metu kiekvienas „Juodasis perlas“ simbolis pasiliks būgnuose iki „prizinių lošimų“ pilnos sekos pabaigos.

23.8. „Prizinių lošimų“ metu taip pat galima laimėti papildomų 10, 15, 20 „prizinių lošimų“. Papildomi priziniai lošimai vyksta pagal pagrindinio lošimo taisykles.

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

Direktorius

Dainius Gulbinas