

**Priedas Nr. 5 prie UAB „TOP SPORT“
B kategorijos lošimo automatų salono lošimų
organizavimo reglamento**

PATVIRTINTA Lošimų priežiūros tarnybos prie
Lietuvos Respublikos finansų ministerijos
direktoriaus
2017 m. liepos 20 d. įsakymu Nr. DI-457

**LOŠIMO AUTOMATU „MULTI FRUITS“ („DAUGYBĖ VAISIŲ“) LOŠIAMU
ŽAIDIMU „CRAZY FRUITS“ („PAŠĖLĖ VAISIAI“) TAISYKLĖS**

„CRAZY FRUITS“ („Pašėlė vaisiai“) – tai 6 (šešių) būgnų lošimas, kurio tikslas – išsukti simbolių derinį, už kurį suteikiamas laimėjimų lentelėse nustatytas laimėjimas. Lošimą sudaro pagrindinis lošimas ir lošimo pratęsimas. Pagrindinis lošimas lošiamas apatiniame ekrane esančiais būgnais bei 1 (viena) laimėjimo linija, o pratęsimas – viršutiniame ir 5 (penkiomis) linijomis.

Pagrindiniame lošime galimi 3 (trys) skirtingi statymai: 1 (vieno), 5 (penkių) ir 10 (dešimt) kreditų. Klavišu „STATYMAS“ pasirenkamas statymas 1 (vienas), 5 (penki) arba 10 (dešimt) kreditų, o klavišu „MAX STATYMAS“ – 10 (dešimt) kreditų statymas.

Pagrindinis lošimas pradedamas spaudžiant klavišą „STARTAS/PRADETI PASUKIMUS“. Jei lošėjas pasirinko 1 (vieno) kredito statymą, tai savo laimėjimą jis gali pervesti į kreditų skaitiklį „Kreditai“, spausdamas klavišą „PAIMTI“, arba pasirinkti riziką, spausdamas vieną iš klavišų „HERBAS“ arba „SKAIČIUS“. Pasirinkus riziką, automato apatiniame ekrane paeiliui vienas po kito šviečia simboliai „Herbas“ ir „Skaičius“. Lošėjas turi atspėti, koks simbolis iškris, ir savo pasirinkimą užfiksuoti spausdamas atitinkamai „HERBO“ arba „SKAIČIAUS“ klavišus. Jei spėjimas neteisingas, lošimo automato ekrane pavaizduojama „X0“, lošėjas netenka savo laimėjimo bei grįžtama prie pagrindinio lošimo. Jei spėjimas sėkmingas, lošimo ekrane atvaizduojama „X2“, ir prieš tai laimėta lošėjo suma padvigubėja. Rizikos lošimas gali būti tęsiamas, iki lošėjas nusprendžia rizikos lošimą pabaigti, paspausdamas klavišą „PAIMTI“, arba rizikos lošime laimi didžiausią galimą laimėjimą – 200 (du šimtus) kartų didesnę kreditų kiekį nei jo pasirinktas pradinis statymas.

Jei lošėjas pasirinko 5 (penkių) arba 10 (dešimties) kreditų statymą, tai savo laimėjimą jis taip pat gali pervesti į kreditų skaitiklį „Kreditai“ arba pasirinkti riziką (aukščiau aprašyta tvarka), arba pervesti laimėjimą į skaitiklį „Bankas“ ir lošti lošimo pratęsimą (žr. aprašymą žemiau). Taip pat lošiant 5 (penkių) arba 10 (dešimties) kreditų statymu ir nesurinkus laimėjimui reikalingo simbolių derinio, lošėjui atsitiktine tvarka gali būti suteikti 3 papildomi pasukimai, kurių metu lošimo automato būgnai pasuks vieną ar kelis simbolius aukštyn arba žemyn, kad laimėjimo linijoje susidarytų laiminga simbolių kombinacija. Už šiuos pasukimus kreditai nėra atskaitomi. Norėdamas pradėti būgnų pasukimą, lošėjas turi paspausti klavišą „STARTAS/ PRADETI PASUKIMUS“.

Jei pagrindinio lošimo metu laimėjimo linijoje (kai statymas 1 (vienas) kreditas) arba bet kur ekrane (kai statymas 5 (penki) arba 10 (dešimt) kreditų) iškrenta 3 (trys) „Fruit Shot“ („Vaisių šūvio“) simboliai, lošėjui atsitiktine tvarka išrenkamas laimėjimas iš laimėjimų lentelės (t. y., lošimo būgnai pradeda sukintis įvairiomis pusėmis ir sustoja tokiu būdu, kad sudarytų laimingą kombinaciją).

Lošimo pratęsimas vyksta iš į skaitiklį „Bankas“ pervestų ar jame sukauptų kreditų. Lošimo pratęsimu galima paskirti 10 (dešimt), 20 (dvidešimt), 40 (keturiasdešimt), 100 (šimtą) ir 200 (du šimtus) kreditų. Laimėjimai, parodyti laimėjimų lentelėse, yra paslaptingi – lentelėse nurodoma, už kokius

simbolius bus skiriami kreditai, tačiau konkretų laimėtų kreditų kiekį lemia atsitiktinumas (tokių pačių simbolių kombinacija gali būti įvertinta skirtingu laimėjimo dydžiu). Visi laimėjimai automatiškai sumuojami ir pervedami į skaitiklį „Bankas“. „Bankas“ skaitiklyje esančius kreditus lošėjas bet kuriuo metu gali perversi į skaitiklį „Kreditai“ ir pradėti pagrindinį lošimą. Didžiausias lošimo pratęsimo laimėjimas yra 2000 (du tūkstančiai) kreditų. Pasiekus šią sumą, kreditai automatiškai pervedami į skaitiklį „Kreditai“.

Lošimo pratęsimo metu lošėjas gali išlošti papildomą „Crazy Streak“ („Pašėlusio kritimo“) laimėjimą. Tam jis turi surinkti 3 „Key“ („Rakto“) simbolius bet kurioje laimėjimo linijoje (kai statymas 10 (dešimt) kreditų) arba bet kurioje būgnų pozicijoje (kai statymas 20 (dvidešimt) ar 40 (keturiasdešimt) kreditų). Jei lošėjo statymas 100 (šimto) ar 200 (dviejų šimtų) kreditų, aktyvuojamas „Key Fill“ („Rakto užpildymo“) bonusas, kuriam esant kiekvienas lošėjui iškritęs „Key“ („Rakto“) simbolis uždega virš būgno, kuriame iškrito simbolis, esančią „Rakto“ lemputę. Užsidegus visoms 3 lemputėms, lošėjas laimi papildomą „Crazy Streak“ („Pašėlusio kritimo“) laimėjimą. Papildomo „Crazy Streak“ („Pašėlusio kritimo“) laimėjimo metu būgnai sukasi atsitiktinį kartų skaičių ir kiekvieno sukimosi metu 1 (pirmoje) laimėjimo linijoje iškritę simboliai eilės tvarka iš kairės į dešinę po vieną yra pažymimi laimėjimo lentelėje. Tai tęsiasi tol, kol surenkama bent viena laiminga simbolių kombinacija, už kurią skiriamas laimėjimas.

Tiek pagrindiniame lošime, tiek lošimo pratęsime laimėjus 2000 (du tūkstančius) kreditų, kreditai automatiškai pervedami į skaitiklį „Kreditai“. Laimėjimas išmokamas paspaudus klavišą „IŠMOKĖTI“

PAGRINDINIS ŽAIDIMAS

- Trys 24 sustojimų būgnai su pašėlusių vaisių (angl. crazy fruits) simboliais.
- 1 laimėjimo eilutė.
- 3 pagrindinio žaidimo statomos sumos: 1, 5 arba 10 kreditų (1 kreditas = 5 Euro centai).
- Kiekviena pagrindinė statoma suma laimima taikant tam tikrą specifinį laimėjimo planą.
- Pagrindiniame žaidime numatytoji statoma suma yra 1 kreditas.
- 1 statomo kredito sumos laimėjimais negalima lošti aukštesnio lygio būgnuose.
- Visų statomų sumų mažiausia žaidimo trukmė yra 3 sekundės.
- Pasukus bet kurį laimintį būgną arba laimėjimui „bakstelėjus“ būgną, lošėjas gali spustelėti mygtuką „Startas“. Dabartinis laimėjimas pervedamas į „banko skaitiklį“, kad būtų galima lošti aukštesnio lygio būgnuose. Laimėjimą lošėjas pasiima, spustelėdamas mygtuką „PAIMTI“. Taip pat galima lošti iš savo laimėjimo (50/50), spustelėjus mygtukus „SKAIČIUS“ arba „HERBAS“ (žr. žemiau esantį aprašymą).
- Žaidžiant vaisių lošimą, laimima pagal statomos kredito sumos laimėjimo planą.

- Be vaisių simbolių būgnuose yra ir „vaisių šūvio“ (angl. FRUIT SHOTS) simboliai. Jeigu šie trys simboliai nukrenta ant laimėjimo eilutės (statomas 1 kreditas) arba yra matomi (statomuose 5 ir 10 kredituose) būgnuose, lošėjas gauna „vaisių šūvį“. „Vaisių šūvis“ pridedamas į laimėjimo planą, o lošėjas gauna vieną iš laimėjimų. Po to būgnai (į skirtingas puses) sukasi siekiant laimėti.

Skaičiaus ar herbo lošimas

- Jeigu lošėjas paspaudžia mygtukus „Skaičius“ arba „Herbas“, pradedamas lošimas ir (po trumpos vaizdinės informacijos) užsidega arba „Skaičiaus“, arba „Herbo“ mygtukai. Jeigu lošimas buvo sėkmingas, pradinis laimėjimas yra dvigubinamas ir lošėjui žaidimo sistema vėl siūlo lošti. Jeigu lošimas nebuvo sėkmingas, lošėjas netenka laimėjimo.
- Jeigu laimėjus lošimą laimėjimo vertė yra didesnė už pusę didžiausios sumos (didžiausia suma yra 200 x statymo suma), lošimo funkcija išjungiama. Lošėjas turi nuspręsti, ar pasiimti laimėjimą, ar jį pervesti į banką (spustelint mygtuką „Startas“).

„Nudges“ („Bakstelėjimai“) negalimi, kai statomas 1 kreditas.

- Jeigu statoma suma yra 5 ir 10 kreditų, pagrindiniame žaidime lošėjas gali pelnyti tris „bakstelėjimus“. Šie „bakstelėjimai“ visada lemia laimėjimą. „Bakstelėjimai“ atsiranda spustelėjus mygtuką „STARTAS/PRADETI PASUKIMUS“. Būgnai automatiškai „bakstelėjami“.
- Kai tai įmanoma, „bakstelėjimai“ suteikia daugiau nei vieną laimėjimą.

AUKŠTESNIS ŽAIDIMO LYGIS

- Naudojami trys 24 sustojimų būgnai.
- Jeigu lošėjas pastato 5 arba 10 kreditų ir laimėjimą perkelia į banką, jis gali žaisti aukštesnio lygio būgnuose.
- Aukštesnio lygio žaidime yra 5 galimos statymo sumos: 10, 20, 40, 100 ir 200 kreditų.
- Pradėjus lošti aukštesnio lygio žaidimą, statoma numatytoji didžiausia įmanoma suma.
- Visi aukštesnieji statymai naudoja 5 laimėjimo eilutes.
- 10 kreditų statomai sumai laimėti taikomas žemesnis mėlynasis laimėjimo planas (Lentelė Nr. 4). Jeigu ant laimėjimo eilutės nukrenta trys raktų (angl. Key) simboliai, rakto simboliai įjungia pašėlusio laiko (angl. crazy streak) funkciją.
- 20 kreditų statomai sumai laimėti taikomas mėlynasis laimėjimo planas (Lentelė Nr. 4), tačiau trys matomi raktų simboliai įjungia pašėlusio laiko funkciją.
- 40 kreditų statomai sumai laimėti taikomas raudonasis laimėjimo (Lentelė Nr. 4) planas ir trys matomi raktų simboliai įjungia pašėlusio laiko funkciją.

- 100 kreditų statoma suma yra tokia pati kaip ir 40 kreditų statoma suma, tačiau aktyvinamas progresinis užpildymas raktais (angl. Key Fill) (aprašyta žemiau).
- 200 kreditų statoma suma yra tokia pati kaip ir 100 kreditų statoma suma, tačiau visi per pašėlusio laiko funkciją gauti laimėjimai dvigubinami.
- Visi aukštesniojo žaidimo lygio laimėjimai rodomi kaip paslaptiniai laimėjimai (angl. mystery wins) (pvz., varpelių simbolis suteikia 1–2000 kreditų laimėjimą).
- Aukštesnis žaidimo lygis baigiasi, kai lošėjas banke nebeturi kreditų, pasiekiamas didžiausias galimas laimėjimas (1000 kreditų pastačius 5 bazinius kreditus, 2000 kreditų pastačius 10 kreditų) arba pasiimama banke esanti kreditų vertė.

Užpildymas raktais

- Kai užpildymo raktais funkcija yra aktyvi, bet kokie matomi įsukti raktai uždegs atitinkamą po būgnais esantį raktą. Kito sukimo metu (sprendžiant, kad buvo uždegti mažiau kaip 3 raktai), jeigu nematoma jokių įsuktų raktų, uždegti raktai yra panaikinami. Jeigu bet koks raktas yra matomas, esantys uždegti raktai nebus panaikinti. Užsidegus visiems trimis raktams, lošėjui bus įjungta pašėlusio laiko funkcija.

PAŠĖLĖS LAIKAS

- Aktyvius pašėlusio laiko funkciją vienu iš aprašytų būdų, aukštesnieji būgnai suksis ir ant centrinės laimėjimo eilutės nusileidę vaisiai bus pridėti prie atitinkamos pozicijos viršutiniame laimėjimo plane. Šis veiksmas tęsiasi tol, kol lošėjui suteikiamas bent vienas laimėjimas. Laiko funkcija visada baigiasi į banką įmokėjus laimėjimą.

BŪGNŲ JUOSTOS

Pagrindiniai būgnai

Lentelė Nr. 1

	1 BŪGNAS	2 BŪGNAS	3 BŪGNAS
1	VARPELIS	VARPELIS	VARPELIS
2	VYŠNAITĖ	CITRINA	APELSINAS
3	VYŠNAITĖ	CITRINA	VYŠNAITĖ
4	VAISINIS KOKTEILIUKAS	VAISINIS KOKTEILIUKAS	VYŠNAITĖ
5	CITRINA	RAUDONAS 7	VAISINIS KOKTEILIUKAS
6	CITRINA	APELSINAS	MELIONAS
7	APELSINAS	VYŠNAITĖ	CITRINA
8	VAISINIS KOKTEILIUKAS	VYŠNAITĖ	CITRINA
9	VYŠNAITĖ	CITRINA	RAUDONAS 7
10	SLYVA	VAISINIS KOKTEILIUKAS	SLYVA

11	CITRINA	SLYVA	VYŠNAITĖ
12	MELIONAS	APELSINAS	VYŠNAITĖ
13	VAISINIS KOKTEILIUKAS	VYŠNAITĖ	CITRINA
14	VARPELIS	CITRINA	SLYVA
15	VYŠNAITĖ	MELIONAS	VAISINIS KOKTEILIUKAS
16	CITRINA	VYŠNAITĖ	VYŠNAITĖ
17	SLYVA	SLYVA	APELSINAS
18	VYŠNAITĖ	VAISINIS KOKTEILIUKAS	CITRINA
19	VAISINIS KOKTEILIUKAS	APELSINAS	CITRINA
20	APELSINAS	CITRINA	RAUDONAS 7
21	RAUDONAS 7	CITRINA	VAISINIS KOKTEILIUKAS
22	MELIONAS	MELIONAS	SLYVA
23	CITRINA	VYŠNAITĖ	MELIONAS
24	CITRINA	VYŠNAITĖ	VYŠNAITĖ

Aukštesnio lygio būgnai

Lentelė Nr. 2

	<u>1 BŪGNAS</u>	<u>2 BŪGNAS</u>	<u>3 BŪGNAS</u>
1	APELSINAS	SLYVA	SLYVA
2	APELSINAS	SLYVA	SLYVA
3	APELSINAS	SLYVA	SLYVA
4	RAUDONAS 7	VARPELIS	MELIONAS
5	RAKTAS	MELIONAS	MELIONAS
6	SLYVA	MELIONAS	RAKTAS
7	SLYVA	RAKTAS	MELIONAS
8	SLYVA	VYŠNAITĖ	RAUDONAS 7
9	SLYVA	VYŠNAITĖ	APELSINAS
10	MELIONAS	VYŠNAITĖ	APELSINAS
11	MELIONAS	VYŠNAITĖ	APELSINAS
12	RAUDONAS 7	VYŠNAITĖ	VARPELIS
13	CITRINA	RAUDONAS 7	VYŠNAITĖ
14	CITRINA	CITRINA	VYŠNAITĖ
15	CITRINA	CITRINA	VYŠNAITĖ
16	CITRINA	CITRINA	VYŠNAITĖ
17	CITRINA	CITRINA	VYŠNAITĖ
18	VARPELIS	CITRINA	VARPELIS
19	VYŠNAITĖ	RAUDONAS 7	RAKTAS
20	VYŠNAITĖ	APELSINAS	CITRINA
21	VYŠNAITĖ	APELSINAS	CITRINA
22	VYŠNAITĖ	APELSINAS	CITRINA

23	VYŠNAITĖ	APELSINAS	CITRINA
24	RAKTAS	RAKTAS	CITRINA

LAIMĖJIMO LENTELE

Pagrindinis žaidimas

Lentelė Nr. 3

LAIMĖJIMAS	1 STATOMAS KREDITAS	5 STATOMI KREDITAI	10 STATOMŲ KREDITŲ
VARPELIAI	200	1000	2000
SEPTYNETAI	100	200	400
MELIONAI	50	100	200
SLYVOS	20	40	80
APELSINAI	10	20	40
CITRINOS	5	10	20
VYŠNAITĖS	5	10	20

Aukštesnio lygio žaidimas

Lentelė Nr. 4

LAIMĖJIMAS	MĖLYNĖSIS LAIMĖJIMO PLANAS	RAUDONĖSIS LAIMĖJIMO PLANAS
VARPELIAI	1–1000	1–2000
SEPTYNETAI	1–500	1–1000
MELIONAI	1–400	1–800
SLYVOS	1–200	1–400
APELSINAI	1–200	1–400
CITRINOS	1–100	1–200
VYŠNAITĖS	1–40	1–100

Ekranas stiklas

Mygtukas „Išmokėti“ – mažas stačiakampis (šalia monetų priėmimo prietaiso).