

PATVIRTINTA
Lošimų priežiūros tarnybos prie Lietuvos
Respublikos finansų ministerijos direktoriaus
2024 m. gegužės 30 d. įsakymu Nr. DIE-288

UAB „PARTY CASINO“ NUOTOLINIO LOŠIMO ORGANIZAVIMO REGLAMENTO PRIEDAS NR. 3.3.

Šiame Reglamento priede nustatytos atskiros nuotolinių stalo lošimų gyvai taisyklės (Pragmatic Live).

Bendrovės organizuojami nuotoliniai stalo lošimai gyvai:

1. „Bakara“ („Baccarat“);
2. „Greitoji Bakara“ („Speed Baccarat“);
3. „Super 8 Bakara“ („Super 8 Baccarat“);
4. „Gyvats Ir Kopėčios Gyvai“ („Snakes & Ladders Live“);
5. „Mega Bakara“ („Mega Baccarat“);
6. „Greitoji Automatinė Ruletė“ („Speed Auto Roulette“);
7. „Mega Ruletė“ („Mega Roulette“);
8. „Automatinė Ruletė“ („Auto Roulette“);
9. „Ruletė“ („Roulette“);
10. „Greitoji Ruletė“ („Speed Roulette“);
11. „Automatinė Mega Ruletė“ („Auto Mega Roulette“);
12. „Sic Bo“ („Sic Bo“);
13. „Laiminga 6 Ruletė“ („Lucky 6 Roulette“);
14. „Įjungta Ruletė“ („PowerUp Roulette“);
15. „Mega Ratas Gyvai“ („Live Mega Wheel“);
16. „Mega Sic Bo Gyvai“ („Live Mega Sic Bo“);
17. „Juodasis Džekas Gyvai“ („Live Blackjack“);
18. „Vienas Juodasis Džekas Gyvai“ („Live One Blackjack“);
19. „Drakono Tigras“ („Dragon Tiger“);
20. „Andar Bahar Gyvai“ („Live Andar Bahar“);
21. „Saldi Bonanzos Saldainių Šalis Gyvai“ („Live Sweet Bonanza Candyland“);
22. „Greitasis Juodasis Džekas Gyvai“ („Live Speed Blackjack“);
23. „Likimo Bakara 6 Gyvai“ („Live Fortune 6 Baccarat“);
24. „Miestas Bumas Gyvai“ („Live Boom City“).

ATSKIROS NUOTOLINIŲ STALO LOŠIMŲ GYVAI TAISYKLĖS

1. LOŠIMAS „BAKARA“ („BACCARAT“)

- Minimali statymo suma – 0,20 EUR. Maksimali statymo suma – 5 000,00 EUR. Didžiausia laimėjimo suma – 150 000,00 EUR.

- Lošimo tikslas – atspėti, kuriam iš lošiančių lošimo laukų – lošėjui ar bankininkui, iškris kortų kombinacija, kurios suma artimesnė 9, ar bus lygiosios.
- Norint pradėti lošti, lošėjas pasirenka statymo sumą, spustelėdamas atitinkamą žetoną ir pasirinkdamas vieną iš lošimo laukelių – lošėją, bankininką arba lygiąsias.
- Lošėjui bus leidžiama atlikti ar keisti savo statymus, kol ekrane bus rodomas pranešimas „Atlikite statymus“.
- Kuomet statymui skirtas laikas baigiasi (17 sekundžių), krupjė padalina 4 pradinės kortas tokia tvarka: 1-oji ir 3-oji kortos į lošėjo pusę, o 2-oji ir 4-oji kortos į bankininko pusę.
- Jei abiem pusėms reikalinga 3-oji korta, krupjė suteikia po papildomą kortą pagal žemiau paaikšintą „trečiosios kortos taisyklę“ („Third Card Rule“).
- Laimi ta pusė, kurios taškų suma artimiausia 9. Jeigu taškų suma lygi, lošimas baigiamas lygiosiomis. Kai lošimas baigtas, krupjė surenka visas atverstas ant stalo kortas, deda jas prie nereikalingų ir paskelbia kito lošimo statymų pradžią.
- Jei praėjusiame lošime viena ar abi papildomos kortos nebuvo panaudotos, jos bus naudojamos kaip pradinės kito lošimo kortos.

Kortos	A	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K
Taškai	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	0	0	0

- Lošime maksimali įmanoma taškų vertė yra 9. Jei bendra suma yra 10 ar didesnė, reikia atimti 10 taškų, o likę taškai skaičiuojami kaip „bakara“ („Baccarat“) taškai. Pvz.:

$$\begin{aligned}
 5 + 5 &= 10 - 10 = 0 \\
 8 + 7 &= 15 - 10 = 5 \\
 J + K &= 0 \\
 1 + 5 + 8 &= 14 - 10 = 4 \\
 8 + Q &= 8 \\
 9 + 9 &= 18 - 10 = 8
 \end{aligned}$$

- Yra 3 atvejai, kai lošimas pasibaigia išdalinus 4 kortas (maža kortų kombinacija) be jokių papildomų kortų:
 - Kai lošėjo ir bankininko pirmųjų 2 kortų suma lygi 8 ar 9 taškams (natūrali kortų kombinacija);
 - Kai lošėjas turi 6 taškus, o bankininkas turi 7 ar atvirkščiai;
 - Kai yra lygiosios, surinkti 6, 7, 8 ar 9 taškai.
- Jei lošėjui ir bankininkui išdalinama pradinės dviejų kortų kombinacijos, kurių vertė 0 – 7, peržiūrima „trečiosios kortos taisyklė“ („Third Card Rule“), kad būtų nustatyta, ar trečioji korta turi būti išdalinta vienai ar abiem rankoms. Lošėjas visada pradeda ėjimą.

Jeigu lošėjo dviejų kortų suma	Veiksmai
0, 1, 2, 3, 4, 5	Lošėjas turi imti
6, 7	Lošėjas susilaiko
8, 9	Trečioji korta niekam nedalijama

1.1. Statymai

- Yra trys skirtingi pagrindiniai statymai, kuriuos galima atlikti atsižvelgiant į tris galimas baigtis:
 - Lošėjas laimi (lošėjas turi didesnę sumą);
 - Bankininkas laimi;
 - Lygiosios (kai kortos lošėjo ir bankininko pusėje yra vertos tiek pat taškų).
- Lošėjo statymo laukas yra mėlynos spalvos, bankininko yra raudonas, o lygiųjų – žalias.
- Laimingas statymas lošėjui išmokamas 1:1. Laimingas statymas bankininkui išmokamas 0,95:1. Laimingas statymas lygiosioms išmokamas 8:1.
- Jei įvyksta lygiosios, statymai už lošėją ar bankininką neprarandami, o pastumiami.

1.1.1. Šalutiniai statymai

1.1.1.1. „Lošėjo pora“ („Player Pair“) ir „bankininko pora“ („Banker Pair“)

- „Lošėjo poros“ („Player Pair“) šalutinis statymas laimi, jei dvi pradinės kortos lošėjo kortų kombinacijoje sudaro porą.
- „Bankininko poros“ („Banker Pair“) statymas laimi, jei dvi pradinės kortos bankininko kortų kombinacijos sudaro porą. Bet kokio tipo pora laikoma tinkama tiek lošėjo, tiek bankininko kortų kombinacijai:
 - „Tobula pora“ („Perfect Pair“) – dvi identiškios kortos (pvz., du širdžių karaliai);
 - „Spalvota pora“ („Coloured Pair“) – dvi tos pačios vertės ar raidės kortos ir tokios pačios spalvos, bet skirtingų ženklų (pvz., 5 širdys + 5 būgnai);
 - „Mišri pora“ („Mixed Pair“) – dvi tų pačių ženklų ir spalvų, bet skirtingos vertės kortos (pvz., 7 vynai + 7 būgnai).
- Už laimėtą statymą ant bet kurio tipo lošėjo ar bankininko poros išmokama 11:1.
- Tame pačiame lošime galima atlikti abu arba tik vieną šalutinį statymą ant lošėjo ar bankininko poros.

1.1.1.2. „Bet kokio pora“ („Either Pair“)

- „Bet kokios poros“ („Either Pair“) statymas laimi, jei dvi pradinės vienos ar abiejų pusių – lošėjo ar bankininko – kortos sudaro tos pačios vertės ar raidės kortų porą.
- Už laimėtą „bet kokios poros“ („Either Pair“) statymą išmokama 5:1.

1.1.1.3. „Tobula pora“ („Perfect Pair“)

- „Tobulos poros“ („Perfect Pair“) statymas laimi, jei dvi pradinės vienos ar abiejų pusių – lošėjo ar bankininko – kortos sudaro „tobulą porą“ („Perfect Pair“) (tos pačios vertės ar raidės ir to paties ženklo).
- Už laimėtą „tobulos poros“ („Perfect Pair“) statymą išmokama 25:1.

1.1.1.4. „Lošėjo premija“ („Player Bonus“) ir „bankininko premija“ („Banker Bonus“)

- Lošėjas laimi „lošėjo premiją“ („Player Bonus“) arba bankininkas laimi „bankininko premiją“ („Banker Bonus“) šalutiniuose statymuose, kai yra natūralūs 8 ar 9 arba bent keturi taškai.
- Lošėjas laimi „lošėjo premiją“ („Player Bonus“) arba bankininkas laimi „bankininko premiją“ („Banker Bonus“) šalutiniuose statymuose pagal šias baigtis:

Įvykis	Išmoka
--------	--------

Laimėjimas su nenatūralia kortų kombinacija 9 taškais	30:1
Laimėjimas su nenatūralia kortų kombinacija 8 taškais	10:1
Laimėjimas su nenatūralia kortų kombinacija 7 taškais	6:1
Laimėjimas su nenatūralia kortų kombinacija 6 taškais	4:1
Laimėjimas su nenatūralia kortų kombinacija 5 taškais	2:1
Laimėjimas su nenatūralia kortų kombinacija 4 taškais	1:1
Natūralus laimėjimas	1:1
Natūralios lygiosios	Pastūmimas

1.2. Galimi ypatingi atvejai

- Lošėjas yra asmeniškai atsakingas už teisingą savo statymų pozicionavimą prie stalo.
- Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims ar žmogiškoms klaidoms, nedelsiant pranešama pamainos vadybininkui. Jei techninės kliūties nepavyksta išspręsti iš karto, lošimas atšaukiamas, o pradiniai statymai gražinami visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.
- Lošėjo statymas gali būti atmestas pasibaigus statymo laikui, dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių statymo sumos reikalavimų.
- Jeigu lošėjas pasirinko mažesnę statymo sumą, nei nurodyta minimali, lošėjo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Pasibaigus statymo laikui neaktyvūs žetonai pašalinami.
- Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą, jis bus pakeistas automatiškai; lošėjas apie tai bus informuotas lošimo laukelyje.
- Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti gražintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai;
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų kortų, korta/kortos turi būti gražintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami;
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami;
 - Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau;
 - Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo;
 - Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu;
 - Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama pamainos vadybininkui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus gražinami.

2. LOŠIMAS „SUPER 8 BAKARA“ („SUPER 8 BACCARAT“)

- Minimali statymo suma – 0,20 EUR. Maksimali statymo suma – 5 000,00 EUR. Didžiausia laimėjimo suma – 1 000 000,00 EUR.
- Lošiama su 8 standartinėmis 52 kortų kaladėmis.
- Krupjė išdalina 4 pradinės kortas tokia tvarka: 1-oji ir 3-oji kortos į lošėjo pusę, o 2- oji ir 4-oji kortos į bankininko pusę.
- Jei abiem pusėms reikalinga 3-oji korta, krupjė duos po papildomą kortą pagal „trečiosios kortos taisyklę“ („Third Card Rule“).
- Kai krupjė išdalina visas reikalingas kortas kiekvienai rankai, lošimas yra baigtas.
- Laimi ta pusė, kurios taškų suma artimiausia 9. Jeigu taškų suma lygi, lošimas baigiamas lygiosiomis.
- Lošimo naudotojo sąsajoje laimintis statymas bus paryšklinamas. Jei kuris nors iš lošėjo statymų apima laiminčius statymo laukelius, lošėjas gauna laimėjimą pagal atliktų statymų tipą.
- Kortų keitimas vyksta tuo atveju jeigu:
 - Po lošimo atšaukimo, lošimas vėl pradeda veikti;
 - Sutrinka vaizdo transliacija;
 - Lošimo etape ant grindų nukrito daugiau nei trys kortos;
 - Dėtuvėje yra korta su sugedusiu brūkšniniu kodu.

Kortos	A	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K
Taškai	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	0	0	0

- Lošime maksimali įmanoma taškų vertė yra 9. Jei bendra suma yra 10 ar didesnė, reikia atimti 10 taškų, o likę taškai skaičiuojami kaip „bakara“ („Baccarat“) taškai. Pvz.:

$$\begin{aligned}
 5 + 5 &= 10 - 10 = 0 \\
 8 + 7 &= 15 - 10 = 5 \\
 J + K &= 0 \\
 1 + 5 + 8 &= 14 - 10 = 4 \\
 8 + Q &= 8 \\
 9 + 9 &= 18 - 10 = 8
 \end{aligned}$$

- Yra 3 atvejai, kai lošimas pasibaigia išdalinus 4 kortas (maža kortų kombinacija) be jokių papildomų kortų:
 - Kai lošėjo ir bankininko pirmųjų 2 kortų suma lygi 8 ar 9 taškams (natūrali kortų kombinacija);
 - Kai lošėjas turi 6 taškus, o bankininkas turi 7 ar atvirkščiai;
 - Kai yra lygiosios, surinkti 6, 7, 8 ar 9 taškai.
- Jei lošėjui ir bankininkui išdalinama pradinės dviejų kortų kombinacijos, kurių vertė 0 – 7, peržiūrima „trečiosios kortos taisyklė“ („Third Card Rule“), kad būtų nustatyta, ar trečioji korta turi būti išdalinta vienai ar abiem rankoms. Lošėjas visada pradeda ėjimą.

Jeigu lošėjo dviejų kortų suma	Veiksmai
0, 1, 2, 3, 4, 5	Lošėjas turi imti
6, 7	Lošėjas susilaiko
8, 9	Trečioji korta niekam nedalijama

2.1. Statymai

- Yra trys skirtingi pagrindiniai statymai, kuriuos galima atlikti atsižvelgiant į tris galimas baigtis:
 - Lošėjas laimi (lošėjas turi didesnę sumą);
 - Bankininkas laimi;
 - Lygiosios (kai kortos lošėjo ir bankininko pusėje yra vertos tiek pat taškų).
- Lošėjo statymo laukas yra mėlynos spalvos, bankininko yra raudonas, o lygiųjų – žalias.
- Laimingas statymas lošėjui išmokamas 1:1. Laimingas statymas bankininkui išmokamas 0,95:1. Laimingas statymas lygiosioms išmokamas 8:1.
- Jei įvyksta lygiosios, statymai už lošėją ar bankininką neprarandami, o pastumiami.

2.1.1. Šalutiniai statymai

- „Lošėjo super pora“ („Player Super Pair“) ir „bankininko super pora“ („Banker Super Pair“): šalutiniai statymai laimi, kai pirmos dvi pradinės lošėjo arba bankininko pusės kortos sudaro toliau nurodytą kortų porą:
 - „Būgnų 4-akių pora“ („Pair of Diamonds 4‘s“);
 - „Kita 4-akių pora“ („Other Pairs of 4‘s“);
 - „Būgnų pora“ („Diamond Pairs“) (išskyrus „būgnų 4-akių porą“ („Pair of Diamonds 4‘s“));
 - „Kita pora“ („Other Pairs“) (išskyrus „būgnų 4-akių porą“ („Pair of Diamonds 4‘s“), „kitą 4-akių porą“ („Other Pairs of 4‘s“) ir „būgnų poras“ („Diamond Pairs“)).
- „Super 8“: šalutinis statymas laimi, kai dvi pradinės lošėjo arba bankininko kortos sudaro natūralaus 8 kombinaciją. Priklausomai nuo rezultato, išmokami skirtingi laimėjimai.
- Išmokos:

Statymo tipas	Išmoka
„Būgnų 4-akių pora“ („Pair of Diamonds 4‘s“)	40:1
„Kita 4-akių pora“ („Other Pairs of 4‘s“)	20:1
„Būgnų pora“ („Diamond Pairs“)	30:1
„Kita pora“ („Other Pairs“)	10:1
Lošėjas ar bankininkas laimi su natūraliu 8	4:1
Lošimas baigiasi su natūraliu 8	6:1
Lošėjas ar bankininkas pralaimi su natūraliu 8	6:1

2.2. Galimi ypatingi atvejai

- Lošėjas yra atsakingas už teisingą savo statymą ant stalo.
- Jei lošimas laikinai sustabdytas dėl lošimo vedėjo klaidos, įrangos gedimo ar kitų nenumatytų aplinkybių, pasirodys pranešimas „Lošimas pristabdytas“.
- Jei lošimo etapas bus atšauktas dėl nenumatytų aplinkybių, o galimybės išspręsti problemos nedelsiant nėra, pasirodys pranešimas „Lošimas atšauktas“.
- Jei įvyksta kokia nors lošimo procedūros klaida, lošimo etapas bus laikinai pristabdytas ir apie tai bus informuotas pamainos vadovas. Jeigu pamainos vadovas iškart išspręs problemą (pvz., pakartotinai nuskaitomos kortos, kortos padedamos teisingose vietose ir pan.), lošimo etapas bus tęsiamas įprastai.

- Jei išspręsti nedelsiant neįmanoma, lošimo etapas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus gražinti visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.
- Jei interneto ryšys nutrūksta prieš atliekant statymus (t. y. prieš krupjė paskelbiant lošimo ekrane, kad daugiau statymų atlikti negalima), statymo suma nebus nuskaičiuota nuo lošėjo sąskaitos likučio, o lošėjas lošimo etape dalyvauti negalės.
- Jei interneto ryšys nutrūksta po to, kai lošėjas atlieka statymus, lošimas tęsiamas, o atlikti statymai yra įskaičiuojami atsižvelgiant į lošimo rezultatą.
- Jei lošėjo statymas viršija bet kurią minimalią ar maksimalią ribą, jis bus koreguojamas automatiškai ir jam apie tai bus pranešta ekrane pasirodžiusiame pranešime.

3. LOŠIMAS „GREITOJI BAKARA“ („SPEED BACCARAT“)

- Minimali statymo suma – 0,20 EUR. Maksimali statymo suma – 5 000,00 EUR. Didžiausia laimėjimo suma – 150 000,00 EUR.
- Lošimo tikslas – atspėti, kuriam iš lošiančių lošimo laukų – lošėjui ar bankininkui, iškris kortų kombinacija, kurios suma artimesnė 9, ar bus lygiosios.
- Norint pradėti lošti, lošėjas pasirenka statymo sumą, spustelėdamas atitinkamą žetoną ir pasirinkdamas vieną iš lošimo laukelių – lošėją, bankininką arba lygiąsias.
- Lošėjui bus leidžiama atlikti ar keisti savo statymus, kol ekrane bus rodomas pranešimas „Atlikite statymus“.
- Kuomet statymui skirtas laikas baigiasi (15 sekundžių), krupjė padalina 4 pradines kortas tokia tvarka: 1-oji ir 3-oji kortos į lošėjo pusę, o 2-oji ir 4-oji kortos į bankininko pusę.
- Jei abiem pusėms reikalinga 3-oji korta, krupjė suteikia po papildomą kortą pagal žemiau paaiškintą „trečiosios kortos taisyklę“ („Third Card Rule“).
- Laimi ta pusė, kurios taškų suma artimiausia 9. Jeigu taškų suma lygi, lošimas baigiamas lygiosiomis. Kai lošimas baigtas, krupjė surenka visas atverstas ant stalo kortas, deda jas prie nereikalingų ir paskelbia kito lošimo statymų pradžią.
- Jei praėjusiame lošime viena ar abi papildomos kortos nebuvo panaudotos, jos bus naudojamos kaip pradinės kito lošimo kortos.

Kortos	A	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K
Taškai	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	0	0	0

- Lošime maksimali įmanoma taškų vertė yra 9. Jei bendra suma yra 10 ar didesnė, reikia atimti 10 taškų, o likę taškai skaičiuojami kaip „bakara“ („Baccarat“) taškai. Pvz.:

$$\begin{aligned}
 5 + 5 &= 10 - 10 = 0 \\
 8 + 7 &= 15 - 10 = 5 \\
 J + K &= 0 \\
 1 + 5 + 8 &= 14 - 10 = 4 \\
 8 + Q &= 8 \\
 9 + 9 &= 18 - 10 = 8
 \end{aligned}$$

- Yra 3 atvejai, kai lošimas pasibaigia išdalinus 4 kortas (maža kortų kombinacija) be jokių papildomų kortų:

- Kai lošėjo ir bankininko pirmųjų 2 kortų suma lygi 8 ar 9 taškams (natūrali kortų kombinacija);
- Kai lošėjas turi 6 taškus, o bankininkas turi 7 ar atvirkščiai;
- Kai yra lygiosios, surinkti 6, 7, 8 ar 9 taškai.
- Jei lošėjui ir bankininkui išdalinama pradinės dviejų kortų kombinacijos, kurių vertė 0 – 7, peržiūrima „trečiosios kortos taisyklė“ („Third Card Rule“), kad būtų nustatyta, ar trečioji korta turi būti išdalinta vienai ar abiem rankoms. Lošėjas visada pradeda ėjimą.

Jeigu lošėjo dviejų kortų suma	Veiksmai
0, 1, 2, 3, 4, 5	Lošėjas turi imti
6, 7	Lošėjas susilaiko
8, 9	Trečioji korta niekam nedalijama

3.1. Statymai

- Yra trys skirtingi pagrindiniai statymai, kuriuos galima atlikti atsižvelgiant į tris galimas baigtis:
 - Lošėjas laimi (lošėjas turi didesnę sumą);
 - Bankininkas laimi;
 - Lygiosios (kai kortos lošėjo ir bankininko pusėje yra vertos tiek pat taškų).
- Lošėjo statymo laukas yra mėlynos spalvos, bankininko yra raudonas, o lygiųjų – žalias.
- Laimingas statymas lošėjui išmokamas 1:1. Laimingas statymas bankininkui išmokamas 0,95:1. Laimingas statymas lygiosioms išmokamas 8:1.
- Jei įvyksta lygiosios, statymai už lošėją ar bankininką neprarandami, o pastumiami.

3.1.1. Šalutiniai statymai

3.1.1.1. „Lošėjo pora“ („Player Pair“) ir „bankininko pora“ („Banker Pair“)

- „Lošėjo poros“ („Player Pair“) šalutinis statymas laimi, jei dvi pradinės kortos lošėjo kortų kombinacijoje sudaro porą.
- „Bankininko poros“ („Banker Pair“) statymas laimi, jei dvi pradinės kortos bankininko kortų kombinacijos sudaro porą. Bet kokio tipo pora laikoma tinkama tiek lošėjo, tiek bankininko kortų kombinacijai:
 - „Tobula pora“ („Perfect Pair“) – dvi identiškios kortos (pvz., du širdžių karaliai);
 - „Spalvota pora“ („Coloured Pair“) – dvi tos pačios vertės ar raidės kortos ir tokios pačios spalvos, bet skirtingų ženklų (pvz., 5 širdys + 5 būgnai);
 - „Mišri pora“ („Mixed Pair“) – dvi tų pačių ženklų ir spalvų, bet skirtingos vertės kortos (pvz., 7 vynai + 7 būgnai).
- Už laimėtą statymą ant bet kurio tipo lošėjo ar bankininko poros išmokama 11:1.
- Tame pačiame lošime galima atlikti abu arba tik vieną šalutinį statymą ant lošėjo ar bankininko poros.

3.1.1.2. „Bet kokia pora“ („Either Pair“)

- „Bet kokios poros“ („Either Pair“) statymas laimi, jei dvi pradinės vienos ar abiejų pusių – lošėjo ar bankininko – kortos sudaro tos pačios vertės ar raidės kortų porą.
- Už laimėtą „bet kokios poros“ („Either Pair“) statymą išmokama 5:1.

3.1.1.3. „Tobula pora“ („Perfect Pair“)

- „Tobulos poros“ („Perfect Pair“) statymas laimi, jei dvi pradinės vienos ar abiejų pusių – lošėjo ar bankininko – kortos sudaro „tobulą porą“ („Perfect Pair“) (tos pačios vertės ar raidės ir to paties ženklo).
- Už laimėtą „tobulos poros“ („Perfect Pair“) statymą išmokama 25:1.

3.1.1.4. „Lošėjo premija“ („Player Bonus“) ir „bankininko premija“ („Banker Bonus“)

- Lošėjas laimi „lošėjo premiją“ („Player Bonus“) arba bankininkas laimi „bankininko premiją“ („Banker Bonus“) šalutiniuose statymuose, kai yra natūralūs 8 ar 9 arba bent keturi taškai.
- Lošėjas laimi „lošėjo premiją“ („Player Bonus“) arba bankininkas laimi „bankininko premiją“ („Banker Bonus“) šalutiniuose statymuose pagal šias baigtis:

Ivykis	Išmoka
Laimėjimas su nenatūralia kortų kombinacija 9 taškais	30:1
Laimėjimas su nenatūralia kortų kombinacija 8 taškais	10:1
Laimėjimas su nenatūralia kortų kombinacija 7 taškais	6:1
Laimėjimas su nenatūralia kortų kombinacija 6 taškais	4:1
Laimėjimas su nenatūralia kortų kombinacija 5 taškais	2:1
Laimėjimas su nenatūralia kortų kombinacija 4 taškais	1:1
Natūralus laimėjimas	1:1
Natūralios lygiosios	Pastūmimas

3.2. Galimi ypatingi atvejai

- Lošėjas yra asmeniškai atsakingas už teisingą savo statymų pozicionavimą prie stalo.
- Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims ar žmogiškoms klaidoms, nedelsiant pranešama pamainos vadybininkui. Jei techninės kliūtis nepavyksta išspręsti iš karto, lošimas atšaukiamas, o pradiniai statymai grąžinami visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.
- Lošėjo statymas gali būti atmestas pasibaigus statymo laikui, dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių statymo sumos reikalavimų.
- Jeigu lošėjas pasirinko mažesnę statymo sumą, nei nurodyta minimali, lošėjo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Pasibaigus statymo laikui neaktyvūs žetonai pašalinami.
- Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą, jis bus pakeistas automatiškai; lošėjas apie tai bus informuotas lošimo laukelyje.
- Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti grąžintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai;
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų kortų, korta/kortos turi būti grąžintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami;

- Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami;
- Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau;
- Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo;
- Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu;
- Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama pamainos vadybininkui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus gražinami.

4. LOŠIMAS „GYVATĖS IR KOPĖČIOS GYVAI“ („SNAKES & LADDERS LIVE“)

- Minimali statymo suma – 0,10 EUR. Maksimali statymo suma – 4 500,00 EUR. Didžiausia laimėjimo suma – 1 000 000,00 EUR.
- Lošimo tikslas – atspėti išridentų kauliukų rezultatą.
- Atspėjęs lošimo rezultatą teisingai, lošėjas gauna savo statymo išmoką. Specialios funkcijos gali suteikti papildomus laimėjimus padaugindamos pradinį statymą, atsižvelgiant į statymo tipą.
- Statymas gali būti atliktas ant bet kurios iš septynių statymams skirtų vietų („deimantas“ („Diamond“), „žvaigždė“ („Star“), „žvaigždės ir deimanto kombinacija“ („Stars & Diamonds Combo“), „gyvatės ir kopėčios bronzinė premija“ („Snakes & Ladders Bronze Bonus“), „gyvatės ir kopėčios sidabrinė premija“ („Snakes & Ladders Silver Bonus“), „gyvatės ir kopėčios auksinė premija“ („Snakes & Ladders Gold Bonus“), „gyvatės totemo premija“ („Snake Totem Bonus“)) pagal tai, koks, lošėjo manymu, bus lošimo rezultatas.
- Lošimas lošiamas su keturiais kauliukais. Jei iškrenta kauliukas su „gyvatės ir kopėčios premijos“ („Snakes & Ladders Bonus“) simboliu, pridedamas penktas kauliukas, kad būtų nustatytas premijos lošimo tipas – „gyvatės ir kopėčios bronzinė premija“ („Snakes & Ladders Bronze Bonus“), „gyvatės ir kopėčios sidabrinė premija“ („Snakes & Ladders Silver Bonus“) ar „gyvatės ir kopėčios auksinė premija“ („Snakes & Ladders Gold Bonus“).
- Norint pradėti lošimą, lošėjas turi sulaukti pranešimo „Atlikite statymus“, tada pasirinkti žetono, kurį nori statyti, vertę ir padėti jį pasirinktoje pozicijoje.
- Statymams atlikti skiriama 10 sekundžių, tuomet krupjė paskelbia „Statymai baigti“, o po šio pranešimo jokie papildomi statymai nepriimami.
- Lošėjo statymas:
 - Laimės, jei kauliukų kombinacija rodys laukelį su tuo simboliu;
 - Pralaimės, jei kauliukų kombinacija rodys laukelį be statymo.
- Išmokos:

Kauliukų kombinacija	Simboliai	Išmoka
„Deimantai“ („Diamonds“)	Bet kokie 2 „deimantai“ („Diamonds“)	1:1
	Bet kokie 3 „deimantai“ („Diamonds“)	2:1

	4 „deimantai“ („Diamonds“)	5:1
„Žvaigždės“ („Stars“)	Bet kokios 2 „žvaigždės“ („Star“)	2:1
	Bet kokios 3 „žvaigždės“ („Star“)	5:1
	4 „žvaigždės“ („Star“)	20:1
„Žvaigždžių ir deimantų kombinacija“ („Stars & Diamonds Combo“)	2 „žvaigždės“ („Star“) + 2 „deimantai“ („Diamonds“)	5:1
	„Žvaigždė“ („Star“) + 3 „deimantai“ („Diamonds“)	8:1
	3 „žvaigždės“ („Star“) + „deimantas“ („Diamonds“)	20:1
„Gyvatės totemo premija“ („Snake Totem Bonus“)	Bet kokios 3 „gyvatės totemo premijos“ („Snake Totem Bonus“)	2 – 10 000:1
„Gyvatės ir kopėčios bronzinė premija“ („Snakes & Ladders Bronze Bonus“)	Bet kokios 2 ar daugiau „gyvatės ir kopėčios premijos“ („Snakes & Ladders Bonus“) + „bronzinis“ („Bronze“)	2 – 10 000:1
„Gyvatės ir kopėčios sidabrinė premija“ („Snakes & Ladders Silver Bonus“)	Bet kokios 2 ar daugiau „gyvatės ir kopėčios premijos“ („Snakes & Ladders Bonus“) + „sidabrinis“ („Silver“)	2 – 10 000:1
„Gyvatės ir kopėčios auksinė premija“ („Snakes & Ladders Gold Bonus“)	Bet kokios 2 ar daugiau „gyvatės ir kopėčios premijos“ („Snakes & Ladders Bonus“) + „auksinis“ („Gold“)	2 – 10 000:1

4.1. „Gyvatės ir kopėčios premija“ („Snakes & Ladders Bonus“)

- Jei ant dviejų ar daugiau pagrindinio lošimo kauliukų rodomi „gyvatės ir kopėčios premijos“ („Snakes & Ladders Bonus“) simboliai, o lošėjo statymas sutampa su premijos išridentu premijos simboliu, suaktyvinama „gyvatės ir kopėčios premija“ („Snakes & Ladders Bonus“).
- Penktasis kauliukas metamas siekiant nustatyti „gyvatės ir kopėčios premijos“ („Snakes & Ladders Bonus“) tipą:
 - „Aukšinis“ („Gold“) – suaktyvinama „gyvatės ir kopėčios auksinė premija“ („Snakes & Ladders Gold Bonus“) su 5 „jumbo“ kauliukų metimais;
 - „Sidabrinis“ („Silver“) – suaktyvinama „gyvatės ir kopėčios sidabrinė premija“ („Snakes & Ladders Silver Bonus“) su 3 „jumbo“ kauliukų metimais;
 - „Bronzinis“ („Bronze“) – suaktyvinama „gyvatės ir kopėčios bronzinė premija“ („Snakes & Ladders Bronze Bonus“) su 2 „jumbo“ kauliukų metimais.
- Visi trys premijos lošimo tipai lošiami ant 8x8 lentelės.
- Premijos metu and lentelės yra rodomi specialūs simboliai:

- „Gyvatės“ („Snakes“) – nusileidus ant pozicijos su gyvatės galva, lošėjas perkeliamas į poziciją su gyvatės uodega. Lošime visada yra 6 gyvatės;
- „Kopėčios“ („Ladders“) - nusileidus ant pozicijos kopėčių apačioje, lošėjas perkeliamas į poziciją kopėčių viršuje. Lošime visada yra 6 kopėčias;
- „Daugikliai“ („Multipliers“) – atsitiktinėse pozicijose yra nurodomos daugiklių vertės. Nusileidus ant pozicijos su tokiu daugikliu, jo vertės bus pritaikyta bendram statymui, ir išmokėta;
- „Saugios pozicijos“ („Safe Tiles“) – „saugios pozicijos“ („Safe Tiles“) yra pažymėtos užraktu ir randasi ant pozicijų su numeriais 8, 16, 24, 32, 40, 48 ir 56. Nusileidus ant „saugios pozicijos“ („Safe Tile“) arba peršokus per ją, ji tampa aktyvi. Jei premijos lošimo pabaigoje dabartinis premijos daugiklis yra mažesnis nei paskutinės „saugios pozicijos“ („Safe Tiles“) daugiklis, lošėjui skiriamas „saugios pozicijos“ („Safe Tiles“) daugiklis;
- „Įjungimo“ („PowerUP“) pozicija – nusileidus ant pozicijos su „įjungimu“ („PowerUP“), visi daugikliai ant lentelės padidinami. Viena „įjungimo“ („PowerUP“) pozicija gali būti suaktyvinta tik vieną kartą. Maksimalus aktyvuotų pozicijų su „įjungimu“ („PowerUP“) skaičius yra 3.
- Visos lentelėje esančios pozicijos yra sunumeruotos pagal judėjimo kryptį.
- Kad judėti per lentelę naudojamas „jumbo“ kauliukas. Lošėjas pasislenka lentelėje ant tiek, kiek taškų parodo išridentas kauliukas.
- Premijos lošimas baigiasi, kai atliekami visi kauliukų metimai.

4.2. „Gyvatės totemo premija“ („Snake Totem Bonus“)

- Jei ant trijų ar daugiau pagrindinio lošimo kauliukų rodomi „gyvatės totemo premijos“ („Snake Totem Bonus“) simboliai, o lošėjo statymas sutampa su premijos išridentu premijos simboliu, suaktyvinama „gyvatės totemo premija“ („Snake Totem Bonus“).
- „Gyvatės totemas“ („Snake Totem“) padalytas į tris lygius, o kiekvieną lygį sudaro šešios plytelės. Kiekviena plytelė atitinka skaičių ant „jumbo“ kauliuko, skaičiuojant nuo apačios iki viršaus.
- 6 ir 12 plytelės turi dvylika briaunų, o kitos – šešias. Ant visų briaunų rodomi laimėjimai.
- Lošimo pradžioje visos briaunos pradeda suktis ir sustoje ties viena iš briaunų viduryje. Galimi laimėjimai yra tokie:
 - „Daugikliai“ („Multipliers“) – nusileidus ant pozicijos su daugikliu, atitinkamas daugiklis bus suteiktas lošimo pabaigoje;
 - „Gyvatės ir kopėčios premija“ („Snakes & Ladders Bonus“) – suaktyvinama „gyvatės ir kopėčios premija“ („Snakes & Ladders Bonus“) su atitinkamu lošimo tipu;
 - „Laimėjimų daugikliai“ („Prize Multipliers“) – jei ant 6 pozicijos esantis laimėjimas yra daugiklis, tuomet bet koks 7 – 11 pozicijų daugiklis dauginamas iš 6 pozicijos daugiklio, arba
 - 12 pozicijos daugiklis sumuojamas su 6 pozicijos daugikliu. Jei ant 12 pozicijos esantis laimėjimas yra daugiklis, tuomet bet koks 13 – 18 pozicijų daugiklis dauginamas iš 12 pozicijos daugiklio. Taip pat lošėjui suteikiamas vienas papildomas „jumbo“ kauliuko metimas.

4.3. Galimi ypatingi atvejai

- Lošėjas yra atsakingas už teisingą savo statymą.

- Jei lošimas laikinai sustabdytas dėl lošimo vedėjo klaidos, įrangos gedimo ar kitų nenumatytų aplinkybių, pasirodys pranešimas „Lošimas pristabdytas“.
- Jei lošimo etapas bus atšauktas dėl nenumatytų aplinkybių, o galimybės išspręsti problemos nedelsiant nėra, pasirodys pranešimas „Lošimas atšauktas“.
- Lošime įvykus klaidai, lošimas laikinai sustabdomas ir apie tai pranešama pamainos vadovui. Visi lošėjai pokalbių lange arba iššokančiajame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama.
- Jei pamainos vadovas gali nedelsiant pataisyti klaidą, lošimas bus tęsiamas įprastai. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimo etapas bus atšauktas, pradiniai statymai grąžinti visiems lošimo etape dalyvavusiems lošėjams.
- Jei interneto ryšys nutrūksta prieš atliekant statymus (t. y. prieš krupjė paskelbiant lošimo ekrane, kad daugiau statymų atlikti negalima), statymo suma nebus nuskaičiuota nuo lošėjo sąskaitos likučio, o lošėjas lošimo etape dalyvauti negalės.
- Jei interneto ryšys nutrūksta po to, kai lošėjas atlieka statymus, lošimas tęsiamas, o atlikti statymai yra įskaičiuojami atsižvelgiant į lošimo rezultatą.
- Jei lošėjo statymas viršija bet kurią minimalią ar maksimalią ribą, jis bus koreguojamas automatiškai ir jam apie tai bus pranešta ekrane pasirodžiusiame pranešime.

5. LOŠIMAS „MEGA BAKARA“ („MEGA BACCARAT“)

- Minimali statymo suma – 0,20 EUR. Maksimali statymo suma – 3 000,00 EUR. Didžiausia laimėjimo suma – 300 000,00 EUR.
- Lošimo tikslas – atspėti, kuriam iš lošiančių lošimo laukų – lošėjui ar bankininkui, iškris kortų kombinacija, kurios suma artimesnė 9, ar bus lygiosios.
- Norint pradėti lošti, lošėjas pasirenka statymo sumą, spustelėdamas atitinkamą žetoną ir pasirinkdamas vieną iš lošimo laukelių – lošėją, bankininką arba lygiąsias.
- Lošėjui bus leidžiama atlikti ar keisti savo statymus, kol ekrane bus rodomas pranešimas „Atlikite statymus“.
- Kiekvienas statymas bus padidintas iš statymo daugiklio $\times 0,2$. Pavyzdžiui., jei statymas yra 10, galutinis statymas būtų 12.
- Kuomet statymui skirtas laikas baigiasi (12 sekundžių), o statymai yra priimti, visose statymo vietose bus taikomas atsitiktinis „mega daugiklis“ („Mega Multiplier“) nuo 2x iki 100x. Tuomet įjungžiama kauliukų kratyklė, ir nusprendžiama ar lošimas bus „mega lošimu“ („Mega Round“).
- Jei kauliukų rezultatas yra 8 arba 9, lošiamas „mega lošimas“ („Mega Round“), o daugikliai yra aktyvuojami. Išmokos atnaujinamos dauginant atitinkamoms statymo vietoms priskirtus „mega daugiklius“ („Mega Multipliers“).
- Jei kauliukų rezultatas nėra 8 arba 9, lošiamas paprastas lošimas be „mega lošimo“ („Mega Round“), o daugikliai panaikinami.
- Krupjė padalina 4 pradines kortas tokia tvarka: 1-oji ir 3-oji kortos į lošėjo pusę, o 2-oji ir 4-oji kortos į bankininko pusę.
- Jei abiem pusėms reikalinga 3-oji korta, krupjė suteikia po papildomą kortą pagal žemiau paaiškintą „trečiosios kortos taisyklę“ („Third Card Rule“).

- Laimi ta pusė, kurios taškų suma artimiausia 9. Jeigu taškų suma lygi, lošimas baigiamas lygiosiomis. Kai lošimas baigtas, krupjė surenka visas atverstas ant stalo kortas, deda jas prie nereikalingų ir paskelbia kito lošimo statymų pradžią.
- Jei praėjusiame lošime viena ar abi papildomos kortos nebuvo panaudotos, jos bus naudojamos kaip pradinės kito lošimo kortos.

Kortos	A	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K
Taškai	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	0	0	0

- Lošime maksimali įmanoma taškų vertė yra 9. Jei bendra suma yra 10 ar didesnė, reikia atimti 10 taškų, o likę taškai skaičiuojami kaip „bakara“ („Baccarat“) taškai. Pvz.:

$$\begin{aligned}
 5 + 5 &= 10 - 10 = 0 \\
 8 + 7 &= 15 - 10 = 5 \\
 J + K &= 0 \\
 1 + 5 + 8 &= 14 - 10 = 4 \\
 8 + Q &= 8 \\
 9 + 9 &= 18 - 10 = 8
 \end{aligned}$$

- Yra 3 atvejai, kai lošimas pasibaigia išdalinus 4 kortas (maža kortų kombinacija) be jokių papildomų kortų:
 - Kai lošėjo ir bankininko pirmųjų 2 kortų suma lygi 8 ar 9 taškams (natūrali kortų kombinacija);
 - Kai lošėjas turi 6 taškus, o bankininkas turi 7 ar atvirkščiai;
 - Kai yra lygiosios, surinkti 6, 7, 8 ar 9 taškai.
- Jei lošėjui ir bankininkui išdalinama pradinės dviejų kortų kombinacijos, kurių vertė 0 – 7, peržiūrima „trečiosios kortos taisyklė“ („Third Card Rule“), kad būtų nustatyta, ar trečioji korta turi būti išdalinta vienai ar abiem rankoms. Lošėjas visada pradeda ėjimą.

Jeigu lošėjo dviejų kortų suma	Veiksmai
0, 1, 2, 3, 4, 5	Lošėjas turi imti
6, 7	Lošėjas susilaiko
8, 9	Trečioji korta niekam nedalijama

5.1. Statymai

- Yra trys skirtingi pagrindiniai statymai, kuriuos galima atlikti atsižvelgiant į tris galimas baigtis:
 - Lošėjas laimi (lošėjas turi didesnę sumą);
 - Bankininkas laimi;
 - Lygiosios (kai kortos lošėjo ir bankininko pusėje yra vertos tiek pat taškų).
- Lošėjo statymo laukas yra mėlynos spalvos, bankininko yra raudonas, o lygiųjų – žalias.
- Laimingas statymas lošėjui išmokamas 1 – 100:1. Laimingas statymas bankininkui išmokamas 1 – 100:1. Laimingas statymas lygiosioms išmokamas 8 – 800:1.
- Jei įvyksta lygiosios, statymai už lošėją ar bankininką neprarandami, o pastumiami.

5.1.1. Šalutiniai statymai

5.1.1.1. „Lošėjo pora“ („Player Pair“) ir „bankininko pora“ („Banker Pair“)

- „Lošėjo poros“ („Player Pair“) šalutinis statymas laimi, jei dvi pradinės kortos lošėjo kortų kombinacijoje sudaro porą.
- „Bankininko poros“ („Banker Pair“) statymas laimi, jei dvi pradinės kortos bankininko kortų kombinacijos sudaro porą. Bet kokio tipo pora laikoma tinkama tiek lošėjo, tiek bankininko kortų kombinacijai:
 - „Tobula pora“ („Perfect Pair“) – dvi identiškios kortos (pvz., du širdžių karaliai);
 - „Spalvota pora“ („Coloured Pair“) – dvi tos pačios vertės ar raidės kortos ir tokios pačios spalvos, bet skirtingų ženklų (pvz., 5 širdys + 5 būgnai);
 - „Mišri pora“ („Mixed Pair“) – dvi tų pačių ženklų ir spalvų, bet skirtingos vertės kortos (pvz., 7 vynai + 7 būgnai).
- Už laimėtą statymą ant bet kurio tipo lošėjo ar bankininko poros išmokama 11:1.
- Tame pačiame lošime galima atlikti abu arba tik vieną šalutinį statymą ant lošėjo ar bankininko poros.

5.2. Galimi ypatingi atvejai

- Lošėjas yra asmeniškai atsakingas už teisingą savo statymų pozicionavimą prie stalo.
- Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims ar žmogiškoms klaidoms, nedelsiant pranešama pamainos vadybininkui. Jei techninės kliūties nepavyksta išspręsti iš karto, lošimas atšaukiamas, o pradiniai statymai gražinami visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.
- Lošėjo statymas gali būti atmestas pasibaigus statymo laikui, dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių statymo sumos reikalavimų.
- Jeigu lošėjas pasirinko mažesnę statymo sumą, nei nurodyta minimali, lošėjo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Pasibaigus statymo laikui neaktyvūs žetonai pašalinami.
- Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą, jis bus pakeistas automatiškai; lošėjas apie tai bus informuotas lošimo laukelyje.
- Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti gražintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai;
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų kortų, korta/kortos turi būti gražintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami;
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami;
 - Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paimamos ir maišoma toliau;
 - Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paimamos ir viskas permaišoma iš naujo;
 - Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu;
 - Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama pamainos vadybininkui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus gražinami.

6. LOŠIMAS „GREITOJI AUTOMATINĖ RULETĖ“ („SPEED AUTO ROULETTE“)

- Minimali statymo suma – 0,10 EUR. Maksimali statymo suma – 5 000,00 EUR. Didžiausia laimėjimo suma – 1 000 000,00 EUR.
- Ruletės lošimas lošiamas sukant rutuliuką apvaliame rate su 37 skaičių padalomis. Kamuoliukui sustojus vienoje iš pažymėtų padalų, užfiksuojamas laimingas skaičius. Lošimo tikslas – tiksliai nuspėti, kur besisukantis rutuliukas sustos ruletės rato viduje. Laimi statymai, kurie buvo pastatyti pozicijose, į kurias įeina iškritęs skaičius ar ant atitinkamų pasirinkimų. Laimėjimo dydis priklauso nuo pastatytos sumos ir iš anksto nustatyto laimėjimo koeficiento.
- Norint pradėti lošti, lošėjas turi palaukti, kol pasirodys pranešimas „Atlikite statymus“, tada pasirinkti žetono vertę, sumą, kurią norėtų statyti ir padėti žetonus norimame laukelyje (-iuose).
- Statymai gali būti atliekami statymui skirtu metu (11 sekundžių), kol krupjė paskelbia „Statymai baigti“. Jokie statymai, pasibaigus statymui skirtam laikui, nepriimami.
- Kamuoliukas sukamas ruletės rate pagal galiojančias sukimo taisykles. Kai kamuoliukas sustoja ant tam tikro skaičiaus, jis bus paryškintas. Jei kuris nors iš lošėjo statymų apima laimingą skaičių, laimėjimas išmokamas pagal išmokų lentelę.

6.1. Statymai

- Statymai, kurie atliekami ant sunumeruotų vietų arba tarp jų esančių linijų, vadinami vidiniais statymais, o tie, kurie dedami ant specialių langelių, esančių žemiau ir kairiau nuo lentos, vadinami išoriniais statymais. Skirtingi statymų tipai ir išmokos aprašytos toliau.

6.1.1. Vidiniai statymai

- „Tiesus“ („Straight Up“) statymas – lošėjas deda žetoną tiesiai ant konkretaus skaičiaus (įskaitant nulį);
- „Padalintas“ („Split“) statymas – lošėjas deda žetoną ant linijos tarp bet kokių dviejų skaičių (pvz., tarp 0/2, 16/17);
- „Gatvės“ („Street“) statymas – lošėjas deda žetoną ant žemutinio bet kokių skaičių eilutės galo išorinėje statymo pusėje. „Gatvės“ („Street“) statymas uždengia tris skaičius (pvz., gatvė 7, 8, 9). Statymai padėti ant 0, 1 ir 2 arba 0, 2 ir 3 susikirtimuose taip pat laikomi „gatvės“ („Street“) statymais;
- „Kampo“ („Corner“) statymas – lošėjas deda žetoną linijų susikirtimuose, kur susikerta keturi skaičiai. Uždengiami visi keturi skaičiai (pvz., kampas 5, 6, 8, 9). Statymas uždėtas ant 0, 1, 2, 3 (apatinio 0 ir 1 susikirtimo) yra taip pat laikomas „kampo“ („Corner“) statymu;
- „Šešių linijos“ („Six Line“) statymas – lošėjas deda savo žetoną ant T formos susikertančių linijų tarp dviejų susikertančių gatvių. „Šešių linijos“ („Six Line“) statymas uždengia visus skaičius abiejose eilutėse, iš viso šešis skaičius (pvz., šešių linija 4, 5, 6, 7, 8, 9).

6.1.2. Išoriniai statymai

- „Stulpelio“ („Column“) statymas – lošėjas deda savo žetoną ant vienos iš dėžučių, pažymėtų „2:1“ stulpelių pabaigoje ir uždengia visus stulpelio skaičius, iš viso dvylika skaičių. Nulis neuždengiamas jokių „stulpelių“ („Column“);
- „Tuzino“ („Dozen“) statymas – lošėjas deda žetoną į vieną iš trijų dėžučių, pažymėtų „1st 12“, „2nd 12“ arba „3rd 12“, kuris uždengia dvylika skaičių intervale nuo 1 iki 36. Nulis „tuzinu“ („Dozen“) neuždengiamas;

- „Lygūs šansai“ („Even Chances“) – žetonas padedamas į vieną iš šešių dėžučių, padengiančių 18 skaičių lentoje, kaip parašyta ant dėžutės: „raudoni“ / „juodi“ („Red“ / „Black“), „lyginiai“ / „nelyginiai“ („Even“ / „Odd“), „maži skaičiai“ („Low Numbers“) (nuo 1 iki 18) arba „dideli skaičiai“ („High Numbers“) (nuo 19 iki 36). Nulis neuždengiamas jokia dėžute.

Statymo tipas	Uždengia	Išmoka
„Tiesus“ („Straight Up“)	1 skaičius	35:1
„Padalintas“ („Split“)	2 skaičiai	17:1
„Gatvė“ („Street“)	3 skaičiai	11:1
„Kampo“ („Corner“)	4 skaičiai	8:1
„Šešių linijos“ („Six Line“)	2 skaičių	5:1
„Stulpelis“ („Column“) / „Tuzinas“ („Dozen“)	12 skaičių	2:1
„Raudona“ / „juoda“ („Red“ / „Black“)	18 skaičių	1:1
„Lyginiai“ / „nelyginiai“ („Even“ / „Odd“)	18 skaičių	1:1
„1 – 18“ / „19 – 36“	18 skaičių	1:1

6.1.3. Kaimyniniai statymai

- Tai statymai, kuriuos galima atlikti pagal ruletės rate esančius skaičius, o ne ruletės lentelę. Kaimyniniai statymai gali būti atliekami naudojant ruletės trasą.
- Kaimyninis statymas yra 5 žetonų statymas, paskirstytas ant to skaičiaus ir dviejų skaičių abiejose jo pusėse ruletės trasoje.
- Pasirinktų kaimyninių statymų skaičių galima sumažinti iki 1 arba padidinti iki 9 kiekvienoje pusėje.

6.1.4. „Voisins Du Zero“

- „Voisins Du Zero“ yra 9 žetonų statymas, padengiantis nulį ir septynis skaičius dešinėje ir devynis skaičius kairėje. Tai yra didžiausias rato sektorius. Ruletės trasoje jis pažymėtas „Voisins“. Šio statymo pasiskirstymas toks:
 - 2 žetonai ant gatvės statymo 0/2/3;
 - 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 ir 32/35;
 - 2 žetonai ant gatvės statymo 25/26/28/29.

6.1.5. „0 Game“

- „0 Game“ yra 4 žetonų statymas, kuris padengia nulį ir artimiausius kaimyninius skaičius. Žetonai dedami ant 0 lošimo sektoriaus taip:
 - 1 žetonas tiesiai: 26;
 - 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 0/3, 12/15, ir 32/35.

6.1.6. „Tiers Du Cylindre“

- „Tiers Du Cylindre“ yra 6 žetonų statymas, kuris uždengia skaičius rato sekoje nuo trisdešimt trijų iki dvidešimt septynių imtinai. Ruletės trasoje jis pažymėtas „Tiers“.

Pavadinimas gali būti išverstas tiesiogiai kaip „trečdalis rato“ ir žetonai dedami ant padalinto 12 skaičių statymo:

- 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 ir 33/36.

6.1.7. „Orphelins“

- „Orphelins“ yra 5 žetonų statymas, kuris uždengia skaičius dviejuose rato sektoriuose nuo „Tiers“ ir „Voisins“. Šis statymo pasiskirstymas yra toks:
 - 1 žetonas tiesiai: 1;
 - 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 6/9, 14/17, 17/20 ir 31/34.

6.1.8. „Finales en Plein“

- „Finales En Plein 0“ yra 4 žetonų statymas ant 0, 10, 20 ir 30;
- „Finales En Plein 1“ yra 4 žetonų statymas ant 1, 11, 21 ir 31;
- „Finales En Plein 2“ yra 4 žetonų statymas ant 2, 12, 22 ir 32;
- „Finales En Plein 3“ yra 4 žetonų statymas ant 3, 13, 23 ir 33;
- „Finales En Plein 4“ yra 4 žetonų statymas ant 4, 14, 24 ir 34;
- „Finales En Plein 5“ yra 4 žetonų statymas ant 5, 15, 25 ir 35;
- „Finales En Plein 6“ yra 4 žetonų statymas ant 6, 16, 26 ir 36;
- „Finales En Plein 7“ yra 3 žetonų statymas ant 7, 17 ir 27;
- „Finales En Plein 8“ yra 3 žetonų statymas ant 8, 18 ir 28;
- „Finales En Plein 9“ yra 3 žetonų statymas ant 9, 19 ir 29.

6.1.9. „Finales a Cheval“

- „Finales a Cheval 0/3“ yra 4 žetonų statymas padalinant 0/3, 10/13, 20/23 ir 30/33;
- „Finales a Cheval 1/4“ yra 4 žetonų statymas padalinant 1/4, 11/14, 21/24 ir 31/34;
- „Finales a Cheval 2/5“ yra 4 žetonų statymas padalinant 2/5, 12/15, 22/25 ir 32/35;
- „Finales a Cheval 3/6“ yra 4 žetonų statymas padalinant 3/6, 13/16, 23/26 ir 33/36;
- „Finales a Cheval 4/7“ yra 4 žetonų statymas padalinant 4/7, 14/17, 24/27 ir ant skaičiaus 34;
- „Finales a Cheval 5/8“ yra 4 žetonų statymas padalinant 5/8, 15/18, 25/28 ir ant skaičiaus 35;
- „Finales a Cheval 6/9“ yra 4 žetonų statymas padalinant 6/9, 16/19, 26/29 ir ant skaičiaus 36;
- „Finales a Cheval 7/10“ yra 3 žetonų statymas padalinant 7/10, 17/20 ir 27/30;
- „Finales a Cheval 8/11“ yra 3 žetonų statymas padalinant 8/11, 18/21 ir 28/31;
- „Finales a Cheval 9/12“ yra 3 žetonų statymas padalinant 9/12, 19/22 ir 29/32.

6.1.10. „Full Complete“

- „Full Complete“ statymas ant 0 yra 17 žetonų statymas;
- „Full Complete“ statymas ant 1 yra 27 žetonų statymas;
- „Full Complete“ statymas ant 2 yra 36 žetonų statymas;
- „Full Complete“ statymas ant 3 yra 27 žetonų statymas;
- „Full Complete“ ant bet kurio iš šių skaičių 4, 7, 10, 13, 16, 19, 22, 25, 28 ir 31 yra 30 žetonų statymas;
- „Full Complete“ ant bet kurio iš šių skaičių 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23, 26, 29 ir 32 yra 40 žetonų statymas;

- „Full Complete“ ant bet kurio iš šių skaičių 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30 ir 33 yra 30 žetonų statymas;
- „Full Complete“ statymas ant 34 yra 18 žetonų statymas;
- „Full Complete“ statymas ant 35 yra 24 žetonų statymas;
- „Full Complete“ statymas ant 36 yra 18 žetonų statymas.

6.2. Galimi ypatingi atvejai

- Lošėjas yra asmeniškai atsakingas už teisingą savo statymų pozicionavimą.
- Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims ar žmogiškoms klaidoms (pavyzdžiui: rutuliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi, kaip ir ratas, rutuliukas buvo pasuktas neteisinga linkme, rutuliukas nustojo sukintis sukimosi metu, rutuliukas sustoja ir neįkrenta į galutinę poziciją, rutuliukas išskrido iš rato, bet koks pašalinis daiktas įkrenta į ratą), nedelsiant pranešama pamainos vadybininkui. Jei techninės kliūtis nepavyksta išspręsti iš karto, lošimas atšaukiamas, o pradiniai statymai grąžinami visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.
- Lošėjo statymas gali būti atmestas pasibaigus statymo laikui, dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių statymo sumos reikalavimų.
- Jeigu lošėjas pasirinko mažesnę statymo sumą, nei nurodyta minimali, lošėjo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Pasibaigus statymo laikui neaktyvūs žetonai pašalinami.
- Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą, jis bus pakeistas automatiškai; lošėjas apie tai bus informuotas lošimo laukelyje.
- Jei lošimas atšaukiamas, o lošėjo šalutinis statymas būtų laimėjęs, laimėjimas pervedamas į lošėjo sąskaitą.

7. LOŠIMAS „MEGA RULETĖ“ („MEGA ROULETTE“)

- Minimali statymo suma – 0,10 EUR. Maksimali statymo suma – 5 000,00 EUR. Didžiausia laimėjimo suma – 1 000 000,00 EUR.
- Lošimo tikslas – atspėti, ant kurio skaičiaus sustos kamuoliukas ir atitinkamai atlikti savo statymus.
- Lošimo ratą sudaro skaičiai nuo 0 iki 36.
- Kiekviename naujame lošime pasirodo nuo vieno iki penkių „mega laimingų skaičių“ („Mega Lucky Numbers“), suteikiančių galimybę laimėti iki 500 kartų didesnę statymo sumą statant tiesiai ant skaičiaus. Visi kiti statymų tipai ir išmokos yra tokie patys kaip standartinėje ruletėje.
- Pasibaigus statymams skirtam laikui (20 sekundžių), „mega laimingi skaičiai“ („Mega Lucky Numbers“) parenkami atsitiktinai, padidinant lošėjo šansus laimėti daugiau.
- Jei lošėjo statymo kombinacija yra tarp „mega laimingų skaičių“ („Mega Lucky Numbers“), lošėjas gauna „mega laimėjimą“ („Mega Win“).
- Statymai atliekami ant statymų stalo, vadinamo ruletės maketu, kuriame rodomos visos galimos statymo pozicijos.
- Norint pradėti lošimą, lošėjas turi palaukti, kol pasirodo pranešimas „Atlikite statymus“, tada pasirinkti žetono vertę, statymo sumą ir padėti jį norimame statyti laukelyje (-iuose).
- Statymai atliekami statymui skirtu metu, kol krupjė paskelbia: „Statymai baigti“. Jokie statymai po to laiko nepriimami.

- Kamuoliuką suka automatinis ratas – elektromechaninis įrenginys su atsitiktinių skaičių generatoriumi. Pasibaigus statymų laikui, atsitiktinai parenkami 1–5 „mega laimingi skaičiai“ („Mega Lucky Numbers“) su „mega daugikliais“ („Mega Multipliers“), kurie svyruoja nuo 50x iki 500x.

7.1. Statymai

- Statymai, kurie atliekami ant sunumeruotų vietų arba tarp jų esančių linijų, vadinami vidiniais statymais, o tie, kurie dedami ant specialių langelių, esančių žemiau ir kairiau nuo lentos, vadinami išoriniais statymais. Skirtingi statymų tipai ir išmokos aprašytos toliau.

7.1.1. Vidiniai statymai

- „Tiesus“ („Straight Up“) statymas – lošėjas deda žetoną tiesiai ant konkretaus skaičiaus (įskaitant nulį);
- „Padalintas“ („Split“) statymas – lošėjas deda žetoną ant linijos tarp bet kokių dviejų skaičių (pvz., tarp 0/2, 16/17);
- „Gatvės“ („Street“) statymas – lošėjas deda žetoną ant žemutinio bet kokių skaičių eilutės galo išorinėje statymo pusėje. „Gatvės“ („Street“) statymas uždengia tris skaičius (pvz., gatvė 7, 8, 9). Statymai padėti ant 0, 1 ir 2 arba 0, 2 ir 3 susikirtimuose taip pat laikomi „gatvės“ („Street“) statymais;
- „Kampo“ („Corner“) statymas – lošėjas deda žetoną linijų susikirtimuose, kur susikerta keturi skaičiai. Uždengiami visi keturi skaičiai (pvz., kampas 5, 6, 8, 9). Statymas uždėtas ant 0, 1, 2, 3 (apatinio 0 ir 1 susikirtimo) yra taip pat laikomas „kampo“ („Corner“) statymu;
- „Šešių linijos“ („Six Line“) statymas – lošėjas deda savo žetoną ant T formos susikertančių linijų tarp dviejų susikertančių gatvių. „Šešių linijos“ („Six Line“) statymas uždengia visus skaičius abiejose eilutėse, iš viso šešis skaičius (pvz., šešių linija 4, 5, 6, 7, 8, 9).

7.1.2. Išoriniai statymai

- „Stulpelio“ („Column“) statymas – lošėjas deda savo žetoną ant vienos iš dėžučių, pažymėtų „2:1“ stulpelių pabaigoje ir uždengia visus stulpelio skaičius, iš viso dvylika skaičių. Nulis neuždengiamas jokių „stulpeliu“ („Column“);
- „Tuzino“ („Dozen“) statymas – lošėjas deda žetoną į vieną iš trijų dėžučių, pažymėtų „1st 12“, „2nd 12“ arba „3rd 12“, kuris uždengia dvylika skaičių intervale nuo 1 iki 36. Nulis „tuzinu“ („Dozen“) neuždengiamas;
- „Lygūs šansai“ („Even Chances“) – žetonas padedamas į vieną iš šešių dėžučių, padengiančių 18 skaičių lentoje, kaip parašyta ant dėžutės: „raudoni“ / „juodi“ („Red“ / „Black“), „lyginiai“ / „nelyginiai“ („Even“ / „Odd“), „maži skaičiai“ („Low Numbers“) (nuo 1 iki 18) arba „dideli skaičiai“ („High Numbers“) (nuo 19 iki 36). Nulis neuždengiamas jokia dėžute.

Statymo tipas	Uždengia	Išmoka
„Tiesus“ („Straight Up“)	1 skaičius	29 – 499:1
„Padalintas“ („Split“)	2 skaičiai	17:1
„Gatvė“ („Street“)	3 skaičiai	11:1
„Kampo“ („Corner“)	4 skaičiai	8:1
„Šešių linijos“ („Six Line“)	2 skaičių	5:1

„Stulpelis“ („Column“) / „Tuzinas“ („Dozen“)	12 skaičių	2:1
„Raudona“ / „juoda“ („Red“ / „Black“)	18 skaičių	1:1
„Lyginiai“ / „nelyginiai“ („Even“ / „Odd“)	18 skaičių	1:1
„1 – 18“ / „19 – 36“	18 skaičių	1:1

7.1.3. Kaimyniniai statymai

- Tai statymai, kuriuos galima atlikti pagal ruletės rate esančius skaičius, o ne ruletės lentelę. Kaimyniniai statymai gali būti atliekami naudojant ruletės trasą.
- Kaimyninis statymas yra 5 žetonų statymas, paskirstytas ant to skaičiaus ir dviejų skaičių abiejose jo pusėse ruletės trasoje.
- Pasirinktų kaimyninių statymų skaičių galima sumažinti iki 1 arba padidinti iki 9 kiekvienoje pusėje.

7.1.4. „Voisins Du Zero“

- „Voisins Du Zero“ yra 9 žetonų statymas, padengiantis nulį ir septynis skaičius dešinėje ir devynis skaičius kairėje. Tai yra didžiausias rato sektorius. Ruletės trasoje jis pažymėtas „Voisins“. Šio statymo pasiskirstymas toks:
 - 2 žetonai ant gatvės statymo 0/2/3;
 - 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 ir 32/35;
 - 2 žetonai ant gatvės statymo 25/26/28/29.

7.1.5. „0 Game“

- „0 Game“ yra 4 žetonų statymas, kuris padengia nulį ir artimiausius kaimyninius skaičius. Žetonai dedami ant 0 lošimo sektoriaus taip:
 - 1 žetonas tiesiai: 26;
 - 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 0/3, 12/15, ir 32/35.

7.1.6. „Tiers Du Cylindre“

- „Tiers Du Cylindre“ yra 6 žetonų statymas, kuris uždengia skaičius rato sekoje nuo trisdešimt trijų iki dvidešimt septynių imtinai. Ruletės trasoje jis pažymėtas „Tiers“. Pavadinimas gali būti išverstas tiesiogiai kaip „trečdalis rato“ ir žetonai dedami ant padalinto 12 skaičių statymo:
 - 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 ir 33/36.

7.1.7. „Orphelins“

- „Orphelins“ yra 5 žetonų statymas, kuris uždengia skaičius dviejuose rato sektoriuose nuo „Tiers“ ir „Voisins“. Šis statymo pasiskirstymas yra toks:
 - 1 žetonas tiesiai: 1;
 - 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 6/9, 14/17, 17/20 ir 31/34.

7.1.8. „Finales en Plein“

- „Finales En Plein 0“ yra 4 žetonų statymas ant 0, 10, 20 ir 30;
- „Finales En Plein 1“ yra 4 žetonų statymas ant 1, 11, 21 ir 31;

- „Finales En Plein 2“ yra 4 žetonų statymas ant 2, 12, 22 ir 32;
- „Finales En Plein 3“ yra 4 žetonų statymas ant 3, 13, 23 ir 33;
- „Finales En Plein 4“ yra 4 žetonų statymas ant 4, 14, 24 ir 34;
- „Finales En Plein 5“ yra 4 žetonų statymas ant 5, 15, 25 ir 35;
- „Finales En Plein 6“ yra 4 žetonų statymas ant 6, 16, 26 ir 36;
- „Finales En Plein 7“ yra 3 žetonų statymas ant 7, 17 ir 27;
- „Finales En Plein 8“ yra 3 žetonų statymas ant 8, 18 ir 28;
- „Finales En Plein 9“ yra 3 žetonų statymas ant 9, 19 ir 29.

7.1.9. „Finales a Cheval“

- „Finales a Cheval 0/3“ yra 4 žetonų statymas padalinant 0/3, 10/13, 20/23 ir 30/33;
- „Finales a Cheval 1/4“ yra 4 žetonų statymas padalinant 1/4, 11/14, 21/24 ir 31/34;
- „Finales a Cheval 2/5“ yra 4 žetonų statymas padalinant 2/5, 12/15, 22/25 ir 32/35;
- „Finales a Cheval 3/6“ yra 4 žetonų statymas padalinant 3/6, 13/16, 23/26 ir 33/36;
- „Finales a Cheval 4/7“ yra 4 žetonų statymas padalinant 4/7, 14/17, 24/27 ir ant skaičiaus 34;
- „Finales a Cheval 5/8“ yra 4 žetonų statymas padalinant 5/8, 15/18, 25/28 ir ant skaičiaus 35;
- „Finales a Cheval 6/9“ yra 4 žetonų statymas padalinant 6/9, 16/19, 26/29 ir ant skaičiaus 36;
- „Finales a Cheval 7/10“ yra 3 žetonų statymas padalinant 7/10, 17/20 ir 27/30;
- „Finales a Cheval 8/11“ yra 3 žetonų statymas padalinant 8/11, 18/21 ir 28/31;
- „Finales a Cheval 9/12“ yra 3 žetonų statymas padalinant 9/12, 19/22 ir 29/32.

7.1.10. „Full Complete“

- „Full Complete“ statymas ant 0 yra 17 žetonų statymas;
- „Full Complete“ statymas ant 1 yra 27 žetonų statymas;
- „Full Complete“ statymas ant 2 yra 36 žetonų statymas;
- „Full Complete“ statymas ant 3 yra 27 žetonų statymas;
- „Full Complete“ ant bet kurio iš šių skaičių 4, 7, 10, 13, 16, 19, 22, 25, 28 ir 31 yra 30 žetonų statymas;
- „Full Complete“ ant bet kurio iš šių skaičių 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23, 26, 29 ir 32 yra 40 žetonų statymas;
- „Full Complete“ ant bet kurio iš šių skaičių 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30 ir 33 yra 30 žetonų statymas;
- „Full Complete“ statymas ant 34 yra 18 žetonų statymas;
- „Full Complete“ statymas ant 35 yra 24 žetonų statymas;
- „Full Complete“ statymas ant 36 yra 18 žetonų statymas.

7.2. Galimi ypatingi atvejai

- Lošėjas yra asmeniškai atsakingas už teisingą savo statymų pozicionavimą.
- Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims, nedelsiant pranešama pamainos vadybininkui. Jei techninės kliūties nepavyksta išspręsti iš karto, lošimas atšaukiamas, o pradiniai statymai grąžinami visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.
- Lošėjo statymas gali būti atmestas pasibaigus statymo laikui, dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių statymo sumos reikalavimų.

- Jeigu lošėjas pasirinko mažesnę statymo sumą, nei nurodyta minimali, lošėjo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Pasibaigus statymo laikui neaktyvūs žetonai pašalinami.
- Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą, jis bus pakeistas automatiškai; lošėjas apie tai bus informuotas lošimo laukelyje.
- Jei lošimas atšaukiamas, o lošėjo šalutinis statymas būtų laimėjęs, laimėjimas pervedamas į lošėjo sąskaitą.
- Sukimas nėra įskaitomas, jei:
 - rutuliukas padarė mažiau nei 3 pilnus apsisukimus;
 - rutuliukas sukosi ta pačia kryptimi, kaip ir ratas;
 - ratas sukimosi metu sustojo, o rutuliukas įstrigo.
- Tokiu atveju, rutuliuko sukimas atliekamas iš naujo, o statymai lieka galioti iki kito tinkamo sukimo.

8. LOŠIMAS „AUTOMATINĖ RULETĖ“ („AUTO ROULETTE“)

- Minimali statymo suma – 0,10 EUR. Maksimali statymo suma – 5 000,00 EUR. Didžiausia laimėjimo suma – 175 000,00 EUR.
- Lošimas lošiamas sukant rutuliuką apvaliame rate su 37 skaičių padalomis. Kamuoliukui sustojus vienoje iš pažymėtų padalų, užfiksuojamas laimingas skaičius. Lošimo tikslas – tiksliai nuspėti, kur besisukantis rutuliukas sustos ruletės rato viduje. Laimi statymai, kurie buvo pastatyti pozicijose, į kurias įeina iškritęs skaičius ar ant atitinkamų pasirinkimų. Laimėjimo dydis priklauso nuo pastatytos sumos ir iš anksto nustatyto laimėjimo koeficiento.
- Norint pradėti lošti, lošėjas turi palaukti, kol pasirodys pranešimas „Atlikite statymus“, tada pasirinkti žetono vertę, sumą, kurią norėtų statyti ir padėti žetonus norimame laukelyje (-iuose).
- Statymai gali būti atliekami statymui skirtu metu (15 sekundžių), kol krupjė paskelbia „Statymai baigti“. Jokie statymai, pasibaigus statymui skirtam laikui, nepriimami.
- Kamuoliukas sukamas ruletės rate pagal galiojančias sukimo taisykles. Kai kamuoliukas sustoja ant tam tikro skaičiaus, jis bus paryškintas. Jei kuris nors iš lošėjo statymų apima laimingą skaičių, laimėjimas išmokamas pagal išmokų lentelę.

8.1. Statymai

- Statymai, kurie atliekami ant sunumeruotų vietų arba tarp jų esančių linijų, vadinami vidiniais statymais, o tie, kurie dedami ant specialių langelių, esančių žemiau ir kairiau nuo lentos, vadinami išoriniais statymais. Skirtingi statymų tipai ir išmokos aprašytos toliau.

8.1.1. Vidiniai statymai

- „Tiesus“ („Straight Up“) statymas – lošėjas deda žetoną tiesiai ant konkretaus skaičiaus (įskaitant nulį);
- „Padalintas“ („Split“) statymas – lošėjas deda žetoną ant linijos tarp bet kokių dviejų skaičių (pvz., tarp 0/2, 16/17);
- „Gatvės“ („Street“) statymas – lošėjas deda žetoną ant žemutinio bet kokių skaičių eilutės galo išorinėje statymo pusėje. „Gatvės“ („Street“) statymas uždengia tris skaičius (pvz.,

gatvė 7, 8, 9). Statymai padėti ant 0, 1 ir 2 arba 0, 2 ir 3 susikirtimuose taip pat laikomi „gatvės“ („Street“) statymais;

- „Kampo“ („Corner“) statymas – lošėjas deda žetoną linijų susikirtimuose, kur susikerta keturi skaičiai. Uždengiami visi keturi skaičiai (pvz., kampas 5, 6, 8, 9). Statymas uždėtas ant 0, 1, 2, 3 (apatinio 0 ir 1 susikirtimo) yra taip pat laikomas „kampo“ („Corner“) statymu;
- „Šešių linijos“ („Six Line“) statymas – lošėjas deda savo žetoną ant T formos susikertančių linijų tarp dviejų susikertančių gatvių. „Šešių linijos“ („Six Line“) statymas uždengia visus skaičius abiejose eilutėse, iš viso šešis skaičius (pvz., šešių linija 4, 5, 6, 7, 8, 9).

8.1.2. Išoriniai statymai

- „Stulpelio“ („Column“) statymas – lošėjas deda savo žetoną ant vienos iš dėžučių, pažymėtų „2:1“ stulpelių pabaigoje ir uždengia visus stulpelio skaičius, iš viso dvylika skaičių. Nulis neuždengiamas jokių „stulpeliu“ („Column“);
- „Tuzino“ („Dozen“) statymas – lošėjas deda žetoną į vieną iš trijų dėžučių, pažymėtų „1st 12“, „2nd 12“ arba „3rd 12“, kuris uždengia dvylika skaičių intervale nuo 1 iki 36. Nulis „tuzinu“ („Dozen“) neuždengiamas;
- „Lygūs šansai“ („Even Chances“) – žetonas padedamas į vieną iš šešių dėžučių, padengiančių 18 skaičių lentoje, kaip parašyta ant dėžutės: „raudoni“ / „juodi“ („Red“ / „Black“), „lyginiai“ / „nelyginiai“ („Even“ / „Odd“), „maži skaičiai“ („Low Numbers“) (nuo 1 iki 18) arba „dideli skaičiai“ („High Numbers“) (nuo 19 iki 36). Nulis neuždengiamas jokia dėžute.

Statymo tipas	Uždengia	Išmoka
„Tiesus“ („Straight Up“)	1 skaičius	35:1
„Padalintas“ („Split“)	2 skaičiai	17:1
„Gatvė“ („Street“)	3 skaičiai	11:1
„Kampo“ („Corner“)	4 skaičiai	8:1
„Šešių linijos“ („Six Line“)	2 skaičių	5:1
„Stulpelis“ („Column“) / „Tuzinas“ („Dozen“)	12 skaičių	2:1
„Raudona“ / „juoda“ („Red“ / „Black“)	18 skaičių	1:1
„Lyginiai“ / „nelyginiai“ („Even“ / „Odd“)	18 skaičių	1:1
„1 – 18“ / „19 – 36“	18 skaičių	1:1

8.1.3. Kaimyniniai statymai

- Tai statymai, kuriuos galima atlikti pagal ruletės rate esančius skaičius, o ne ruletės lentelę. Kaimyniniai statymai gali būti atliekami naudojant ruletės trasą.
- Kaimyninis statymas yra 5 žetonų statymas, paskirstytas ant to skaičiaus ir dviejų skaičių abiejose jo pusėse ruletės trasoje.
- Pasirinktų kaimyninių statymų skaičių galima sumažinti iki 1 arba padidinti iki 9 kiekvienoje pusėje.

8.1.4. „Voisins Du Zero“

- „Voisins Du Zero“ yra 9 žetonų statymas, padengiantis nulį ir septynis skaičius dešinėje ir devynis skaičius kairėje. Tai yra didžiausias rato sektorius. Ruletės trasoje jis pažymėtas „Voisins“. Šio statymo pasiskirstymas toks:
 - 2 žetonai ant gatvės statymo 0/2/3;
 - 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 ir 32/35;
 - 2 žetonai ant gatvės statymo 25/26/28/29.

8.1.5. „0 Game“

- „0 Game“ yra 4 žetonų statymas, kuris padengia nulį ir artimiausius kaimyninius skaičius. Žetonai dedami ant 0 lošimo sektoriaus taip:
 - 1 žetonas tiesiai: 26;
 - 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 0/3, 12/15, ir 32/35.

8.1.6. „Tiers Du Cylindre“

- „Tiers Du Cylindre“ yra 6 žetonų statymas, kuris uždengia skaičius rato sekoje nuo trisdešimt trijų iki dvidešimt septynių imtinai. Ruletės trasoje jis pažymėtas „Tiers“. Pavadinimas gali būti išverstas tiesiogiai kaip „trečdalis rato“ ir žetonai dedami ant padalinto 12 skaičių statymo:
 - 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 ir 33/36.

8.1.7. „Orphelins“

- „Orphelins“ yra 5 žetonų statymas, kuris uždengia skaičius dviejuose rato sektoriuose nuo „Tiers“ ir „Voisins“. Šis statymo pasiskirstymas yra toks:
 - 1 žetonas tiesiai: 1;
 - 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 6/9, 14/17, 17/20 ir 31/34.

8.1.8. „Finales en Plein“

- „Finales En Plein 0“ yra 4 žetonų statymas ant 0, 10, 20 ir 30;
- „Finales En Plein 1“ yra 4 žetonų statymas ant 1, 11, 21 ir 31;
- „Finales En Plein 2“ yra 4 žetonų statymas ant 2, 12, 22 ir 32;
- „Finales En Plein 3“ yra 4 žetonų statymas ant 3, 13, 23 ir 33;
- „Finales En Plein 4“ yra 4 žetonų statymas ant 4, 14, 24 ir 34;
- „Finales En Plein 5“ yra 4 žetonų statymas ant 5, 15, 25 ir 35;
- „Finales En Plein 6“ yra 4 žetonų statymas ant 6, 16, 26 ir 36;
- „Finales En Plein 7“ yra 3 žetonų statymas ant 7, 17 ir 27;
- „Finales En Plein 8“ yra 3 žetonų statymas ant 8, 18 ir 28;
- „Finales En Plein 9“ yra 3 žetonų statymas ant 9, 19 ir 29.

8.1.9. „Finales a Cheval“

- „Finales a Cheval 0/3“ yra 4 žetonų statymas padalinant 0/3, 10/13, 20/23 ir 30/33;
- „Finales a Cheval 1/4“ yra 4 žetonų statymas padalinant 1/4, 11/14, 21/24 ir 31/34;
- „Finales a Cheval 2/5“ yra 4 žetonų statymas padalinant 2/5, 12/15, 22/25 ir 32/35;
- „Finales a Cheval 3/6“ yra 4 žetonų statymas padalinant 3/6, 13/16, 23/26 ir 33/36;
- „Finales a Cheval 4/7“ yra 4 žetonų statymas padalinant 4/7, 14/17, 24/27 ir ant skaičiaus 34;

- „Finales a Cheval 5/8“ yra 4 žetonų statymas padalinant 5/8, 15/18, 25/28 ir ant skaičiaus 35;
- „Finales a Cheval 6/9“ yra 4 žetonų statymas padalinant 6/9, 16/19, 26/29 ir ant skaičiaus 36;
- „Finales a Cheval 7/10“ yra 3 žetonų statymas padalinant 7/10, 17/20 ir 27/30;
- „Finales a Cheval 8/11“ yra 3 žetonų statymas padalinant 8/11, 18/21 ir 28/31;
- „Finales a Cheval 9/12“ yra 3 žetonų statymas padalinant 9/12, 19/22 ir 29/32.

8.1.10. „Full Complete“

- „Full Complete“ statymas ant 0 yra 17 žetonų statymas;
- „Full Complete“ statymas ant 1 yra 27 žetonų statymas;
- „Full Complete“ statymas ant 2 yra 36 žetonų statymas;
- „Full Complete“ statymas ant 3 yra 27 žetonų statymas;
- „Full Complete“ ant bet kurio iš šių skaičių 4, 7, 10, 13, 16, 19, 22, 25, 28 ir 31 yra 30 žetonų statymas;
- „Full Complete“ ant bet kurio iš šių skaičių 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23, 26, 29 ir 32 yra 40 žetonų statymas;
- „Full Complete“ ant bet kurio iš šių skaičių 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30 ir 33 yra 30 žetonų statymas;
- „Full Complete“ statymas ant 34 yra 18 žetonų statymas;
- „Full Complete“ statymas ant 35 yra 24 žetonų statymas;
- „Full Complete“ statymas ant 36 yra 18 žetonų statymas.

8.2. Galimi ypatingi atvejai

- Lošėjas yra asmeniškai atsakingas už teisingą savo statymų pozicionavimą.
- Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims ar žmogiškoms klaidoms (pavyzdžiui: rutuliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi, kaip ir ratas, rutuliukas buvo pasuktas neteisinga linkme, rutuliukas nustojo sukintis sukimosi metu, rutuliukas sustoja ir neįkrenta į galutinę poziciją, rutuliukas išskrido iš rato, bet koks pašalinis daiktas įkrenta į ratą), nedelsiant pranešama pamainos vadybininkui. Jei techninės kliūties nepavyksta išspręsti iš karto, lošimas atšaukiamas, o pradiniai statymai gražinami visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.
- Lošėjo statymas gali būti atmestas pasibaigus statymo laikui, dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių statymo sumos reikalavimų.
- Jeigu lošėjas pasirinko mažesnę statymo sumą, nei nurodyta minimali, lošėjo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Pasibaigus statymo laikui neaktyvūs žetonai pašalinami.
- Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą, jis bus pakeistas automatiškai; lošėjas apie tai bus informuotas lošimo laukelyje.
- Jei lošimas atšaukiamas, o lošėjo šalutinis statymas būtų laimėjęs, laimėjimas pervedamas į lošėjo sąskaitą.

9. LOŠIMAS „RULETĖ“ („ROULETTE“)

- Minimali statymo suma – 0,10 EUR. Maksimali statymo suma – 10 000,00 EUR. Didžiausia laimėjimo suma – 175 000,00 EUR.

- Ruletės lošimas lošiamas sukant rutuliuką apvaliame rate su 37 skaičių padalomis. Kamuoliukui sustojus vienoje iš pažymėtų padalų, užfiksuojamas laimingas skaičius. Lošimo tikslas – tiksliai nuspėti, kur besisukantis rutuliukas sustos ruletės rato viduje. Laimi statymai, kurie buvo pastatyti pozicijose, į kurias įeina iškritęs skaičius ar ant atitinkamų pasirinkimų. Laimėjimo dydis priklauso nuo pastatytos sumos ir iš anksto nustatyto laimėjimo koeficiento.
- Norint pradėti lošti, lošėjas turi palaukti, kol pasirodys pranešimas „Atlikite statymus“, tada pasirinkti žetono vertę, sumą, kurią norėtų statyti ir padėti žetonus norimame laukelyje (-iuose).
- Statymai gali būti atliekami statymui skirtu metu (18 sekundžių), kol krupjė paskelbia „Statymai baigti“. Jokie statymai, pasibaigus statymui skirtam laikui, nepriimami.
- Kamuoliukas sukamas ruletės rate pagal galiojančias sukimo taisykles. Kai kamuoliukas sustoja ant tam tikro skaičiaus, jis bus paryškintas. Jei kuris nors iš lošėjo statymų apima laimingą skaičių, laimėjimas išmokamas pagal išmokų lentelę.

9.1. Statymai

- Statymai, kurie atliekami ant sunumeruotų vietų arba tarp jų esančių linijų, vadinami vidiniais statymais, o tie, kurie dedami ant specialių langelių, esančių žemiau ir kairiau nuo lentos, vadinami išoriniais statymais. Skirtingi statymų tipai ir išmokos aprašytos toliau.

9.1.1. Vidiniai statymai

- „Tiesus“ („Straight Up“) statymas – lošėjas deda žetoną tiesiai ant konkretaus skaičiaus (įskaitant nulį);
- „Padalintas“ („Split“) statymas – lošėjas deda žetoną ant linijos tarp bet kokių dviejų skaičių (pvz., tarp 0/2, 16/17);
- „Gatvės“ („Street“) statymas – lošėjas deda žetoną ant žemutinio bet kokių skaičių eilutės galo išorinėje statymo pusėje. „Gatvės“ („Street“) statymas uždengia tris skaičius (pvz., gatvė 7, 8, 9). Statymai padėti ant 0, 1 ir 2 arba 0, 2 ir 3 susikirtimuose taip pat laikomi „gatvės“ („Street“) statymais;
- „Kampo“ („Corner“) statymas – lošėjas deda žetoną linijų susikirtimuose, kur susikerta keturi skaičiai. Uždengiami visi keturi skaičiai (pvz., kampas 5, 6, 8, 9). Statymas uždėtas ant 0, 1, 2, 3 (apatinio 0 ir 1 susikirtimo) yra taip pat laikomas „kampo“ („Corner“) statymu;
- „Šešių linijos“ („Six Line“) statymas – lošėjas deda savo žetoną ant T formos susikertančių linijų tarp dviejų susikertančių gatvių. „Šešių linijos“ („Six Line“) statymas uždengia visus skaičius abiejose eilutėse, iš viso šešis skaičius (pvz., šešių linija 4, 5, 6, 7, 8, 9).

9.1.2. Išoriniai statymai

- „Stulpelio“ („Column“) statymas – lošėjas deda savo žetoną ant vienos iš dėžučių, pažymėtų „2:1“ stulpelių pabaigoje ir uždengia visus stulpelio skaičius, iš viso dvylika skaičių. Nulis neuždengiamas jokių „stulpeliu“ („Column“);
- „Tuzino“ („Dozen“) statymas – lošėjas deda žetoną į vieną iš trijų dėžučių, pažymėtų „1st 12“, „2nd 12“ arba „3rd 12“, kuris uždengia dvylika skaičių intervale nuo 1 iki 36. Nulis „tuzinu“ („Dozen“) neuždengiamas;
- „Lygūs šansai“ („Even Chances“) – žetonas padedamas į vieną iš šešių dėžučių, padengiančių 18 skaičių lentoje, kaip parašyta ant dėžutės: „raudoni“ / „juodi“ („Red“ / „Black“), „lyginiai“ / „nelyginiai“ („Even“ / „Odd“), „maži skaičiai“ („Low Numbers“)

(nuo 1 iki 18) arba „dideli skaičiai“ („High Numbers“) (nuo 19 iki 36). Nulis neuždengiamas jokia dėžute.

Statymo tipas	Uždengia	Išmoka
„Tiesus“ („Straight Up“)	1 skaičius	35:1
„Padalintas“ („Split“)	2 skaičiai	17:1
„Gatvė“ („Street“)	3 skaičiai	11:1
„Kampo“ („Corner“)	4 skaičiai	8:1
„Šešių linijos“ („Six Line“)	2 skaičių	5:1
„Stulpelis“ („Column“) / „Tuzinas“ („Dozen“)	12 skaičių	2:1
„Raudona“ / „juoda“ („Red“ / „Black“)	18 skaičių	1:1
„Lyginiai“ / „nelyginiai“ („Even“ / „Odd“)	18 skaičių	1:1
„1 – 18“ / „19 – 36“	18 skaičių	1:1

9.1.3. Kaimyniniai statymai

- Tai statymai, kuriuos galima atlikti pagal ruletės rate esančius skaičius, o ne ruletės lentelę. Kaimyniniai statymai gali būti atliekami naudojant ruletės trasą.
- Kaimyninis statymas yra 5 žetonų statymas, paskirstytas ant to skaičiaus ir dviejų skaičių abiejose jo pusėse ruletės trasoje.
- Pasirinktų kaimyninių statymų skaičių galima sumažinti iki 1 arba padidinti iki 9 kiekvienoje pusėje.

9.1.4. „Voisins Du Zero“

- „Voisins Du Zero“ yra 9 žetonų statymas, padengiantis nulį ir septynis skaičius dešinėje ir devynis skaičius kairėje. Tai yra didžiausias rato sektorius. Ruletės trasoje jis pažymėtas „Voisins“. Šio statymo pasiskirstymas toks:
 - 2 žetonai ant gatvės statymo 0/2/3;
 - 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 ir 32/35;
 - 2 žetonai ant gatvės statymo 25/26/28/29.

9.1.5. „0 Game“

- „0 Game“ yra 4 žetonų statymas, kuris padengia nulį ir artimiausius kaimyninius skaičius. Žetonai dedami ant 0 lošimo sektoriaus taip:
 - 1 žetonas tiesiai: 26;
 - 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 0/3, 12/15, ir 32/35.

9.1.6. „Tiers Du Cylindre“

- „Tiers Du Cylindre“ yra 6 žetonų statymas, kuris uždengia skaičius rato sekoje nuo trisdešimt trijų iki dvidešimt septynių imtinai. Ruletės trasoje jis pažymėtas „Tiers“. Pavadinimas gali būti išverstas tiesiogiai kaip „trečdalis rato“ ir žetonai dedami ant padalinto 12 skaičių statymo:
 - 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 ir 33/36.

9.1.7. „Orphelins“

- „Orphelins“ yra 5 žetonų statymas, kuris uždengia skaičius dviejuose rato sektoriuose nuo „Tiers“ ir „Voisins“. Šis statymo pasiskirstymas yra toks:
 - 1 žetonas tiesiai: 1;
 - 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 6/9, 14/17, 17/20 ir 31/34.

9.1.8. „Finales en Plein“

- „Finales En Plein 0“ yra 4 žetonų statymas ant 0, 10, 20 ir 30;
- „Finales En Plein 1“ yra 4 žetonų statymas ant 1, 11, 21 ir 31;
- „Finales En Plein 2“ yra 4 žetonų statymas ant 2, 12, 22 ir 32;
- „Finales En Plein 3“ yra 4 žetonų statymas ant 3, 13, 23 ir 33;
- „Finales En Plein 4“ yra 4 žetonų statymas ant 4, 14, 24 ir 34;
- „Finales En Plein 5“ yra 4 žetonų statymas ant 5, 15, 25 ir 35;
- „Finales En Plein 6“ yra 4 žetonų statymas ant 6, 16, 26 ir 36;
- „Finales En Plein 7“ yra 3 žetonų statymas ant 7, 17 ir 27;
- „Finales En Plein 8“ yra 3 žetonų statymas ant 8, 18 ir 28;
- „Finales En Plein 9“ yra 3 žetonų statymas ant 9, 19 ir 29.

9.1.9. „Finales a Cheval“

- „Finales a Cheval 0/3“ yra 4 žetonų statymas padalinant 0/3, 10/13, 20/23 ir 30/33;
- „Finales a Cheval 1/4“ yra 4 žetonų statymas padalinant 1/4, 11/14, 21/24 ir 31/34;
- „Finales a Cheval 2/5“ yra 4 žetonų statymas padalinant 2/5, 12/15, 22/25 ir 32/35;
- „Finales a Cheval 3/6“ yra 4 žetonų statymas padalinant 3/6, 13/16, 23/26 ir 33/36;
- „Finales a Cheval 4/7“ yra 4 žetonų statymas padalinant 4/7, 14/17, 24/27 ir ant skaičiaus 34;
- „Finales a Cheval 5/8“ yra 4 žetonų statymas padalinant 5/8, 15/18, 25/28 ir ant skaičiaus 35;
- „Finales a Cheval 6/9“ yra 4 žetonų statymas padalinant 6/9, 16/19, 26/29 ir ant skaičiaus 36;
- „Finales a Cheval 7/10“ yra 3 žetonų statymas padalinant 7/10, 17/20 ir 27/30;
- „Finales a Cheval 8/11“ yra 3 žetonų statymas padalinant 8/11, 18/21 ir 28/31;
- „Finales a Cheval 9/12“ yra 3 žetonų statymas padalinant 9/12, 19/22 ir 29/32.

9.1.10. „Full Complete“

- „Full Complete“ statymas ant 0 yra 17 žetonų statymas;
- „Full Complete“ statymas ant 1 yra 27 žetonų statymas;
- „Full Complete“ statymas ant 2 yra 36 žetonų statymas;
- „Full Complete“ statymas ant 3 yra 27 žetonų statymas;
- „Full Complete“ ant bet kurio iš šių skaičių 4, 7, 10, 13, 16, 19, 22, 25, 28 ir 31 yra 30 žetonų statymas;
- „Full Complete“ ant bet kurio iš šių skaičių 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23, 26, 29 ir 32 yra 40 žetonų statymas;
- „Full Complete“ ant bet kurio iš šių skaičių 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30 ir 33 yra 30 žetonų statymas;
- „Full Complete“ statymas ant 34 yra 18 žetonų statymas;
- „Full Complete“ statymas ant 35 yra 24 žetonų statymas;

- „Full Complete“ statymas ant 36 yra 18 žetonų statymas.

9.2. Galimi ypatingi atvejai

- Lošėjas yra asmeniškai atsakingas už teisingą savo statymų pozicionavimą.
- Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims ar žmogiškoms klaidoms (pavyzdžiui: rutuliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi, kaip ir ratas, rutuliukas buvo pasuktas neteisinga linkme, rutuliukas nustojo sukintis sukimosi metu, rutuliukas sustoja ir neįkrenta į galutinę poziciją, rutuliukas išskrido iš rato, bet koks pašalinis daiktas įkrenta į ratą), nedelsiant pranešama pamainos vadybininkui. Jei techninės kliūtis nepavyksta išspręsti iš karto, lošimas atšaukiamas, o pradiniai statymai gražinami visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.
- Lošėjo statymas gali būti atmestas pasibaigus statymo laikui, dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių statymo sumos reikalavimų.
- Jeigu lošėjas pasirinko mažesnę statymo sumą, nei nurodyta minimali, lošėjo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Pasibaigus statymo laikui neaktyvūs žetonai pašalinami.
- Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą, jis bus pakeistas automatiškai; lošėjas apie tai bus informuotas lošimo laukelyje.
- Jei lošimas atšaukiamas, o lošėjo šalutinis statymas būtų laimėjęs, laimėjimas pervedamas į lošėjo sąskaitą.

10. LOŠIMAS „GREITOJI RULETĖ“ („SPEED ROULETTE“)

- Minimali statymo suma – 0,10 EUR. Maksimali statymo suma – 5 000,00 EUR. Didžiausia laimėjimo suma – 120 000,00 EUR.
- Ruletės lošimas lošiamas sukant rutuliuką apvaliame rate su 37 skaičių padalomis. Kamuoliukui sustojus vienoje iš pažymėtų padalų, užfiksuojamas laimingas skaičius. Lošimo tikslas – tiksliai nuspėti, kur besisukantis rutuliukas sustos ruletės rato viduje. Laimi statymai, kurie buvo pastatyti pozicijose, į kurias įeina iškritęs skaičius ar ant atitinkamų pasirinkimų. Laimėjimo dydis priklauso nuo pastatytos sumos ir iš anksto nustatyto laimėjimo koeficiento.
- Norint pradėti lošti, lošėjas turi palaukti, kol pasirodys pranešimas „Atlikite statymus“, tada pasirinkti žetono vertę, sumą, kurią norėtų statyti ir padėti žetonus norimame laukelyje (-iuose).
- Statymai gali būti atliekami statymui skirtu metu (14 sekundžių), kol krupjė paskelbia „Statymai baigti“. Jokie statymai, pasibaigus statymui skirtam laikui, nepriimami.
- Kamuoliukas sukamas ruletės rate pagal galiojančias sukimo taisykles. Kai kamuoliukas sustoja ant tam tikro skaičiaus, jis bus paryškintas. Jei kuris nors iš lošėjo statymų apima laimingą skaičių, laimėjimas išmokamas pagal išmokų lentelę.

10.1. Statymai

- Statymai, kurie atliekami ant sunumeruotų vietų arba tarp jų esančių linijų, vadinami vidiniais statymais, o tie, kurie dedami ant specialių langelių, esančių žemiau ir kairiau nuo lentos, vadinami išoriniais statymais. Skirtingi statymų tipai ir išmokos aprašytos toliau.

10.1.1. Vidiniai statymai

- „Tiesus“ („Straight Up“) statymas – lošėjas deda žetoną tiesiai ant konkretaus skaičiaus (įskaitant nulį);
- „Padalintas“ („Split“) statymas – lošėjas deda žetoną ant linijos tarp bet kokių dviejų skaičių (pvz., tarp 0/2, 16/17);
- „Gatvės“ („Street“) statymas – lošėjas deda žetoną ant žemutinio bet kokių skaičių eilutės galo išorinėje statymo pusėje. „Gatvės“ („Street“) statymas uždengia tris skaičius (pvz., gatvė 7, 8, 9). Statymai padėti ant 0, 1 ir 2 arba 0, 2 ir 3 susikirtimuose taip pat laikomi „gatvės“ („Street“) statymais;
- „Kampo“ („Corner“) statymas – lošėjas deda žetoną linijų susikirtimuose, kur susikerta keturi skaičiai. Uždengiami visi keturi skaičiai (pvz., kampas 5, 6, 8, 9). Statymas uždėtas ant 0, 1, 2, 3 (apatinio 0 ir 1 susikirtimo) yra taip pat laikomas „kampo“ („Corner“) statymu;
- „Šešių linijos“ („Six Line“) statymas – lošėjas deda savo žetoną ant T formos susikertančių linijų tarp dviejų susikertančių gatvių. „Šešių linijos“ („Six Line“) statymas uždengia visus skaičius abiejose eilutėse, iš viso šešis skaičius (pvz., šešių linija 4, 5, 6, 7, 8, 9).

10.1.2. Išoriniai statymai

- „Stulpelio“ („Column“) statymas – lošėjas deda savo žetoną ant vienos iš dėžučių, pažymėtų „2:1“ stulpelių pabaigoje ir uždengia visus stulpelio skaičius, iš viso dvylika skaičių. Nulis neuždengiamas jokių „stulpelių“ („Column“);
- „Tuzino“ („Dozen“) statymas – lošėjas deda žetoną į vieną iš trijų dėžučių, pažymėtų „1st 12“, „2nd 12“ arba „3rd 12“, kuris uždengia dvylika skaičių intervale nuo 1 iki 36. Nulis „tuzinu“ („Dozen“) neuždengiamas;
- „Lygūs šansai“ („Even Chances“) – žetonas padedamas į vieną iš šešių dėžučių, padengiančių 18 skaičių lentoje, kaip parašyta ant dėžutės: „raudoni“ / „juodi“ („Red“ / „Black“), „lyginiai“ / „nelyginiai“ („Even“ / „Odd“), „maži skaičiai“ („Low Numbers“) (nuo 1 iki 18) arba „dideli skaičiai“ („High Numbers“) (nuo 19 iki 36). Nulis neuždengiamas jokia dėžute.

Statymo tipas	Uždengia	Išmoka
„Tiesus“ („Straight Up“)	1 skaičius	35:1
„Padalintas“ („Split“)	2 skaičiai	17:1
„Gatvė“ („Street“)	3 skaičiai	11:1
„Kampo“ („Corner“)	4 skaičiai	8:1
„Šešių linijos“ („Six Line“)	2 skaičių	5:1
„Stulpelis“ („Column“) / „Tuzinas“ („Dozen“)	12 skaičių	2:1
„Raudona“ / „juoda“ („Red“ / „Black“)	18 skaičių	1:1
„Lyginiai“ / „nelyginiai“ („Even“ / „Odd“)	18 skaičių	1:1
„1 – 18“ / „19 – 36“	18 skaičių	1:1

10.1.3. Kaimyniniai statymai

- Tai statymai, kuriuos galima atlikti pagal ruletės rate esančius skaičius, o ne ruletės lentelę. Kaimyniniai statymai gali būti atliekami naudojant ruletės trasą.

- Kaimyninis statymas yra 5 žetonų statymas, paskirstytas ant to skaičiaus ir dviejų skaičių abiejose jo pusėse ruletės trasoje.
- Pasirinktų kaimyninių statymų skaičių galima sumažinti iki 1 arba padidinti iki 9 kiekvienoje pusėje.

10.1.4. „Voisins Du Zero“

- „Voisins Du Zero“ yra 9 žetonų statymas, padengiantis nulį ir septynis skaičius dešinėje ir devynis skaičius kairėje. Tai yra didžiausias rato sektorius. Ruletės trasoje jis pažymėtas „Voisins“. Šio statymo pasiskirstymas toks:
 - 2 žetonai ant gatvės statymo 0/2/3;
 - 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 ir 32/35;
 - 2 žetonai ant gatvės statymo 25/26/28/29.

10.1.5. „0 Game“

- „0 Game“ yra 4 žetonų statymas, kuris padengia nulį ir artimiausius kaimyninius skaičius. Žetonai dedami ant 0 lošimo sektoriaus taip:
 - 1 žetonas tiesiai: 26;
 - 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 0/3, 12/15, ir 32/35.

10.1.6. „Tiers Du Cylindre“

- „Tiers Du Cylindre“ yra 6 žetonų statymas, kuris uždengia skaičius rato sekoje nuo trisdešimt trijų iki dvidešimt septynių imtinai. Ruletės trasoje jis pažymėtas „Tiers“. Pavadinimas gali būti išverstas tiesiogiai kaip „trečdalis rato“ ir žetonai dedami ant padalinto 12 skaičių statymo:
 - 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 ir 33/36.

10.1.7. „Orphelins“

- „Orphelins“ yra 5 žetonų statymas, kuris uždengia skaičius dviejuose rato sektoriuose nuo „Tiers“ ir „Voisins“. Šis statymo pasiskirstymas yra toks:
 - 1 žetonas tiesiai: 1;
 - 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 6/9, 14/17, 17/20 ir 31/34.

10.1.8. „Finales en Plein“

- „Finales En Plein 0“ yra 4 žetonų statymas ant 0, 10, 20 ir 30;
- „Finales En Plein 1“ yra 4 žetonų statymas ant 1, 11, 21 ir 31;
- „Finales En Plein 2“ yra 4 žetonų statymas ant 2, 12, 22 ir 32;
- „Finales En Plein 3“ yra 4 žetonų statymas ant 3, 13, 23 ir 33;
- „Finales En Plein 4“ yra 4 žetonų statymas ant 4, 14, 24 ir 34;
- „Finales En Plein 5“ yra 4 žetonų statymas ant 5, 15, 25 ir 35;
- „Finales En Plein 6“ yra 4 žetonų statymas ant 6, 16, 26 ir 36;
- „Finales En Plein 7“ yra 3 žetonų statymas ant 7, 17 ir 27;
- „Finales En Plein 8“ yra 3 žetonų statymas ant 8, 18 ir 28;
- „Finales En Plein 9“ yra 3 žetonų statymas ant 9, 19 ir 29.

10.1.9. „Finales a Cheval“

- „Finales a Cheval 0/3“ yra 4 žetonų statymas padalinant 0/3, 10/13, 20/23 ir 30/33;

- „Finales a Cheval 1/4“ yra 4 žetonų statymas padalinant 1/4, 11/14, 21/24 ir 31/34;
- „Finales a Cheval 2/5“ yra 4 žetonų statymas padalinant 2/5, 12/15, 22/25 ir 32/35;
- „Finales a Cheval 3/6“ yra 4 žetonų statymas padalinant 3/6, 13/16, 23/26 ir 33/36;
- „Finales a Cheval 4/7“ yra 4 žetonų statymas padalinant 4/7, 14/17, 24/27 ir ant skaičiaus 34;
- „Finales a Cheval 5/8“ yra 4 žetonų statymas padalinant 5/8, 15/18, 25/28 ir ant skaičiaus 35;
- „Finales a Cheval 6/9“ yra 4 žetonų statymas padalinant 6/9, 16/19, 26/29 ir ant skaičiaus 36;
- „Finales a Cheval 7/10“ yra 3 žetonų statymas padalinant 7/10, 17/20 ir 27/30;
- „Finales a Cheval 8/11“ yra 3 žetonų statymas padalinant 8/11, 18/21 ir 28/31;
- „Finales a Cheval 9/12“ yra 3 žetonų statymas padalinant 9/12, 19/22 ir 29/32.

10.1.10. „Full Complete“

- „Full Complete“ statymas ant 0 yra 17 žetonų statymas;
- „Full Complete“ statymas ant 1 yra 27 žetonų statymas;
- „Full Complete“ statymas ant 2 yra 36 žetonų statymas;
- „Full Complete“ statymas ant 3 yra 27 žetonų statymas;
- „Full Complete“ ant bet kurio iš šių skaičių 4, 7, 10, 13, 16, 19, 22, 25, 28 ir 31 yra 30 žetonų statymas;
- „Full Complete“ ant bet kurio iš šių skaičių 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23, 26, 29 ir 32 yra 40 žetonų statymas;
- „Full Complete“ ant bet kurio iš šių skaičių 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30 ir 33 yra 30 žetonų statymas;
- „Full Complete“ statymas ant 34 yra 18 žetonų statymas;
- „Full Complete“ statymas ant 35 yra 24 žetonų statymas;
- „Full Complete“ statymas ant 36 yra 18 žetonų statymas.

10.2. Galimi ypatingi atvejai

- Lošėjas yra asmeniškai atsakingas už teisingą savo statymų pozicionavimą.
- Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims ar žmogiškoms klaidoms (pavyzdžiui: rutuliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi, kaip ir ratas, rutuliukas buvo pasuktas neteisinga linkme, rutuliukas nustojo sukimosi metu, rutuliukas sustoja ir neįkrenta į galutinę poziciją, rutuliukas išskrido iš rato, bet koks pašalinis daiktas įkrenta į ratą), nedelsiant pranešama pamainos vadybininkui. Jei techninės kliūtis nepavyksta išspręsti iš karto, lošimas atšaukiamas, o pradiniai statymai grąžinami visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.
- Lošėjo statymas gali būti atmestas pasibaigus statymo laikui, dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių statymo sumos reikalavimų.
- Jeigu lošėjas pasirinko mažesnę statymo sumą, nei nurodyta minimali, lošėjo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Pasibaigus statymo laikui neaktyvūs žetonai pašalinami.
- Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą, jis bus pakeistas automatiškai; lošėjas apie tai bus informuotas lošimo laukelyje.
- Jei lošimas atšaukiamas, o lošėjo šalutinis statymas būtų laimėjęs, laimėjimas pervedamas į lošėjo sąskaitą.

11. LOŠIMAS „AUTOMATINĖ MEGA RULETĖ“ („AUTO MEGA ROULETTE“)

- Minimali statymo suma – 0,10 EUR. Maksimali statymo suma – 5 000,00 EUR. Didžiausia laimėjimo suma – 1 000 000,00 EUR.
- Lošimo tikslas – atspėti, ant kurio skaičiaus sustos kamuoliukas ir atitinkamai atlikti savo statymus.
- Lošimo ratą sudaro skaičiai nuo 0 iki 36.
- Kiekviename naujame lošime pasirodo nuo vieno iki penkių „mega laimingų skaičių“ („Mega Lucky Numbers“), suteikiančių galimybę laimėti iki 500 kartų didesnę statymo sumą statant tiesiai ant skaičiaus. Visi kiti statymų tipai ir išmokos yra tokie patys kaip standartinėje ruletėje.
- Pasibaigus statymams skirtam laikui (20 sekundžių), „mega laimingi skaičiai“ („Mega Lucky Numbers“) parenkami atsitiktinai, padidinant lošėjo šansus laimėti daugiau.
- Jei lošėjo statymo kombinacija yra tarp „mega laimingų skaičių“ („Mega Lucky Numbers“), lošėjas gauna „mega laimėjimą“ („Mega Win“).
- Statymai atliekami ant statymų stalo, vadinamo ruletės maketu, kuriame rodomos visos galimos statymo pozicijos.
- Norint pradėti lošimą, lošėjas turi palaukti, kol pasirodo pranešimas „Atlikite statymus“, tada pasirinkti žetono vertę, statymo sumą ir padėti jį norimame statyti laukelyje (-iuose).
- Statymai atliekami statymui skirtu metu, kol krupjė paskelbia: „Statymai baigti“. Jokie statymai po to laiko nepriimami.
- Kamuoliuką suka automatinis ratas – elektromechaninis įrenginys su atsitiktinių skaičių generatoriumi. Pasibaigus statymų laikui, atsitiktinai parenkami 1 – 5 „mega laimingi skaičiai“ („Mega Lucky Numbers“) su „mega daugikliais“ („Mega Multipliers“), kurie svyruoja nuo 50x iki 500x.

11.1. Statymai

- Statymai, kurie atliekami ant sunumeruotų vietų arba tarp jų esančių linijų, vadinami vidiniais statymais, o tie, kurie dedami ant specialių langelių, esančių žemiau ir kairiau nuo lentos, vadinami išoriniais statymais. Skirtingi statymų tipai ir išmokos aprašytos toliau.

11.1.1. Vidiniai statymai

- „Tiesus“ („Straight Up“) statymas – lošėjas deda žetoną tiesiai ant konkretaus skaičiaus (įskaitant nulį);
- „Padalintas“ („Split“) statymas – lošėjas deda žetoną ant linijos tarp bet kokių dviejų skaičių (pvz., tarp 0/2, 16/17);
- „Gatvės“ („Street“) statymas – lošėjas deda žetoną ant žemutinio bet kokių skaičių eilutės galo išorinėje statymo pusėje. „Gatvės“ („Street“) statymas uždengia tris skaičius (pvz., gatvė 7, 8, 9). Statymai padėti ant 0, 1 ir 2 arba 0, 2 ir 3 susikirtimuose taip pat laikomi „gatvės“ („Street“) statymais;
- „Kampo“ („Corner“) statymas – lošėjas deda žetoną linijų susikirtimuose, kur susikerta keturi skaičiai. Uždengiami visi keturi skaičiai (pvz., kampas 5, 6, 8, 9). Statymas uždėtas ant 0, 1, 2, 3 (apatinio 0 ir 1 susikirtimo) yra taip pat laikomas „kampo“ („Corner“) statymu;
- „Šešių linijos“ („Six Line“) statymas – lošėjas deda savo žetoną ant T formos susikertančių linijų tarp dviejų susikertančių gatvių. „Šešių linijos“ („Six Line“) statymas uždengia visus skaičius abiejose eilutėse, iš viso šešis skaičius (pvz., šešių linija 4, 5, 6, 7, 8, 9).

11.1.2. Išoriniai statymai

- „Stulpelio“ („Column“) statymas – lošėjas deda savo žetoną ant vienos iš dėžučių, pažymėtų „2:1“ stulpelių pabaigoje ir uždengia visus stulpelio skaičius, iš viso dvylika skaičių. Nulis neuždengiamas jokių „stulpelių“ („Column“);
- „Tuzino“ („Dozen“) statymas – lošėjas deda žetoną į vieną iš trijų dėžučių, pažymėtų „1st 12“, „2nd 12“ arba „3rd 12“, kuris uždengia dvylika skaičių intervale nuo 1 iki 36. Nulis „tuzinu“ („Dozen“) neuždengiamas;
- „Lygūs šansai“ („Even Chances“) – žetonas padedamas į vieną iš šešių dėžučių, padengiančių 18 skaičių lentoje, kaip parašyta ant dėžutės: „raudoni“ / „juodi“ („Red“ / „Black“), „lyginiai“ / „nelyginiai“ („Even“ / „Odd“), „maži skaičiai“ („Low Numbers“) (nuo 1 iki 18) arba „dideli skaičiai“ („High Numbers“) (nuo 19 iki 36). Nulis neuždengiamas jokia dėžute.

Statymo tipas	Uždengia	Išmoka
„Tiesus“ („Straight Up“)	1 skaičius	29 – 499:1
„Padalintas“ („Split“)	2 skaičiai	17:1
„Gatvė“ („Street“)	3 skaičiai	11:1
„Kampo“ („Corner“)	4 skaičiai	8:1
„Šešių linijos“ („Six Line“)	2 skaičių	5:1
„Stulpelis“ („Column“) / „Tuzinas“ („Dozen“)	12 skaičių	2:1
„Raudona“ / „juoda“ („Red“ / „Black“)	18 skaičių	1:1
„Lyginiai“ / „nelyginiai“ („Even“ / „Odd“)	18 skaičių	1:1
„1 – 18“ / „19 – 36“	18 skaičių	1:1

11.1.3. Kaimyniniai statymai

- Tai statymai, kuriuos galima atlikti pagal ruletės rate esančius skaičius, o ne ruletės lentelę. Kaimyniniai statymai gali būti atliekami naudojant ruletės trasą.
- Kaimyninis statymas yra 5 žetonų statymas, paskirstytas ant to skaičiaus ir dviejų skaičių abiejose jo pusėse ruletės trasoje.
- Pasirinktų kaimyninių statymų skaičių galima sumažinti iki 1 arba padidinti iki 9 kiekvienoje pusėje.

11.1.4. „Voisins Du Zero“

- „Voisins Du Zero“ yra 9 žetonų statymas, padengiantis nulį ir septynis skaičius dešinėje ir devynis skaičius kairėje. Tai yra didžiausias rato sektorius. Ruletės trasoje jis pažymėtas „Voisins“. Šio statymo pasiskirstymas toks:
 - 2 žetonai ant gatvės statymo 0/2/3;
 - 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 ir 32/35;
 - 2 žetonai ant gatvės statymo 25/26/28/29.

11.1.5. „0 Game“

- „0 Game“ yra 4 žetonų statymas, kuris padengia nulį ir artimiausius kaimyninius skaičius. Žetonai dedami ant 0 lošimo sektoriaus taip:
 - 1 žetonas tiesiai: 26;
 - 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 0/3, 12/15, ir 32/35.

11.1.6. „Tiers Du Cylindre“

- „Tiers Du Cylindre“ yra 6 žetonų statymas, kuris uždengia skaičius rato sekoje nuo trisdešimt trijų iki dvidešimt septynių imtinai. Ruletės trasoje jis pažymėtas „Tiers“. Pavadinimas gali būti išverstas tiesiogiai kaip „trečdalis rato“ ir žetonai dedami ant padalinto 12 skaičių statymo:
 - 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 ir 33/36.

11.1.7. „Orphelins“

- „Orphelins“ yra 5 žetonų statymas, kuris uždengia skaičius dviejuose rato sektoriuose nuo „Tiers“ ir „Voisins“. Šis statymo pasiskirstymas yra toks:
 - 1 žetonas tiesiai: 1;
 - 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 6/9, 14/17, 17/20 ir 31/34.

11.1.8. „Finales en Plein“

- „Finales En Plein 0“ yra 4 žetonų statymas ant 0, 10, 20 ir 30;
- „Finales En Plein 1“ yra 4 žetonų statymas ant 1, 11, 21 ir 31;
- „Finales En Plein 2“ yra 4 žetonų statymas ant 2, 12, 22 ir 32;
- „Finales En Plein 3“ yra 4 žetonų statymas ant 3, 13, 23 ir 33;
- „Finales En Plein 4“ yra 4 žetonų statymas ant 4, 14, 24 ir 34;
- „Finales En Plein 5“ yra 4 žetonų statymas ant 5, 15, 25 ir 35;
- „Finales En Plein 6“ yra 4 žetonų statymas ant 6, 16, 26 ir 36;
- „Finales En Plein 7“ yra 3 žetonų statymas ant 7, 17 ir 27;
- „Finales En Plein 8“ yra 3 žetonų statymas ant 8, 18 ir 28;
- „Finales En Plein 9“ yra 3 žetonų statymas ant 9, 19 ir 29.

11.1.9. „Finales a Cheval“

- „Finales a Cheval 0/3“ yra 4 žetonų statymas padalinant 0/3, 10/13, 20/23 ir 30/33;
- „Finales a Cheval 1/4“ yra 4 žetonų statymas padalinant 1/4, 11/14, 21/24 ir 31/34;
- „Finales a Cheval 2/5“ yra 4 žetonų statymas padalinant 2/5, 12/15, 22/25 ir 32/35;
- „Finales a Cheval 3/6“ yra 4 žetonų statymas padalinant 3/6, 13/16, 23/26 ir 33/36;
- „Finales a Cheval 4/7“ yra 4 žetonų statymas padalinant 4/7, 14/17, 24/27 ir ant skaičiaus 34;
- „Finales a Cheval 5/8“ yra 4 žetonų statymas padalinant 5/8, 15/18, 25/28 ir ant skaičiaus 35;
- „Finales a Cheval 6/9“ yra 4 žetonų statymas padalinant 6/9, 16/19, 26/29 ir ant skaičiaus 36;
- „Finales a Cheval 7/10“ yra 3 žetonų statymas padalinant 7/10, 17/20 ir 27/30;
- „Finales a Cheval 8/11“ yra 3 žetonų statymas padalinant 8/11, 18/21 ir 28/31;
- „Finales a Cheval 9/12“ yra 3 žetonų statymas padalinant 9/12, 19/22 ir 29/32.

11.1.10. „Full Complete“

- „Full Complete“ statymas ant 0 yra 17 žetonų statymas;
- „Full Complete“ statymas ant 1 yra 27 žetonų statymas;
- „Full Complete“ statymas ant 2 yra 36 žetonų statymas;
- „Full Complete“ statymas ant 3 yra 27 žetonų statymas;
- „Full Complete“ ant bet kurio iš šių skaičių 4, 7, 10, 13, 16, 19, 22, 25, 28 ir 31 yra 30 žetonų statymas;
- „Full Complete“ ant bet kurio iš šių skaičių 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23, 26, 29 ir 32 yra 40 žetonų statymas;
- „Full Complete“ ant bet kurio iš šių skaičių 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30 ir 33 yra 30 žetonų statymas;
- „Full Complete“ statymas ant 34 yra 18 žetonų statymas;
- „Full Complete“ statymas ant 35 yra 24 žetonų statymas;
- „Full Complete“ statymas ant 36 yra 18 žetonų statymas.

11.2. Galimi ypatingi atvejai

- Lošėjas yra asmeniškai atsakingas už teisingą savo statymų pozicionavimą.
- Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims, nedelsiant pranešama pamainos vadybininkui. Jei techninės kliūtis nepavyksta išspręsti iš karto, lošimas atšaukiamas, o pradiniai statymai gražinami visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.
- Lošėjo statymas gali būti atmestas pasibaigus statymo laikui, dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių statymo sumos reikalavimų.
- Jeigu lošėjas pasirinko mažesnę statymo sumą, nei nurodyta minimali, lošėjo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Pasibaigus statymo laikui neaktyvūs žetonai pašalinami.
- Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą, jis bus pakeistas automatiškai; lošėjas apie tai bus informuotas lošimo laukelyje.
- Jei lošimas atšaukiamas, o lošėjo šalutinis statymas būtų laimėjęs, laimėjimas pervedamas į lošėjo sąskaitą.
- Sukimas nėra įskaitomas, jei:
 - rutuliukas padarė mažiau nei 3 pilnus apsisukimus;
 - rutuliukas sukosi ta pačia kryptimi, kaip ir ratas;
 - ratas sukimosi metu sustojo, o rutuliukas įstrigo.
- Tokiu atveju, rutuliuko sukimas atliekamas iš naujo, o statymai lieka galioti iki kito tinkamo sukimo.

12. LOŠIMAS „SIC BO“ („SIC BO“)

- Minimali statymo suma – 0,10 EUR. Maksimali statymo suma – 5 000,00 EUR. Didžiausia laimėjimo suma – 1 000 000,00 EUR.
- Lošimo tikslas – atspėti išridentų kauliukų rezultata.
- Lošime yra 52 statymo pozicijos ir lošėjai gali uždengti vieną ar daugiau vienu metu.
- Statymai atliekami ant specialios lošimo lentos, kurioje rodomos visos galimos statymo pozicijos.
- Norint pradėti lošimą, lošėjas turi sulaukti pranešimo „Atlikite statymus“, tada pasirinkti žetono, kurį nori statyti, vertę ir padėti jį pasirinktoje pozicijoje.

- Statymams atlikti skiriama 15 sekundžių, tuomet krupjė paskelbia „Statymai baigti“, o po šio pranešimo jokie papildomi statymai nepriimami.
- Kauliukai sukami specialaus automato ir po to, kai visi 3 kauliukai išridenami, lošimo rezultatas nustatomas suskaičiavus skaitines vertes, kurios yra kiekvieno kauliuko viršuje. Jei kuris nors lošėjo statymų apima laiminčias kombinacijas, lošėjui išmokama pagal tų kombinacijų koeficientus.

12.1. Statymai

- Lošime yra 52 statymų variantai ir kiekvienas statymo tipas turi savo išmoką:
 - „Maži“ / „dideli“ („Small“ / „Big“): 3 kauliukų skaitinė vertė yra maža (4-10) arba didelė (11-17). Šie statymai pralaimi, jei rezultatas yra bet koks „trigubas“ („Triple“);
 - „Nelyginiai“ / „lyginiai“ („Odd“ / „Even“): 3 kauliukų skaitinė vertė yra nelyginė (5, 7, 9, 11, 13, 15, 17) arba lyginė (4, 6, 8, 10, 12, 14, 16). Šie statymai pralaimi, jei rezultatas yra bet koks „trigubas“ („Triple“);
 - „Dvigubi“ („Double“): tas pats skaičius išridentas dviejuose iš trijų kauliukų po jo išmetimo. Yra 6 „dvigubo“ („Double“) statymai, nuo 1 iki 6. Išmoka dėl „dvigubos“ („Double“) kombinacijos nesikeičia, jei visi 3 kauliukai rodo tą pačią vertę;
 - „Specialūs trigubi“ („Specific Triple“): tas pats skaičius išridentas visuose trijuose kauliukuose po jų išmetimo. Yra šešios statymų sritys, kuriose galima statyti už konkretų trejetą nuo 1 iki 6;
 - „Trigubi“ („Triple“): statymų laukelio centre esantys statymai pasirenkami, jei norima statyti, kad bet kuris iš skaičių nuo 1 iki 6 pasirodys ant visų trijų kauliukų. Vienu ėjimu galima statyti ant visų tipų trejetų;
 - „Iš viso trys kauliukai“ („Three Dice Total“): naudoja 14 statymo sričių, pažymėtų nuo 4 iki 17. Jie nurodo visas galimas visų trijų kauliukų skaitines sumas, išskyrus 3 ir 18. Išmokos skiriasi atsižvelgiant į laimėtą sumą;
 - „Du kauliukų deriniai“ („Two Dice Combination“): 15 galimų 2 kauliukų kombinacijų, leidžiančių statyti už bet kurias dvi specifines, bet skirtingas skaitines reikšmes, esančias ant kauliukų. Visų kombinacijų išmokėjimo koeficientas – 5:1;
 - „Vienas“ („Single“): naudoja 6 statymo zonas apatinėje lošimo laukelio dalyje, pažymėtas „vienas“ („One“), „du“ („Two“), „trys“ („Three“), „keturi“ („Four“), „penki“ („Five“) ir „šeši“ („Six“), kurios reiškia šešias nominalias kauliuko vertes. Išmoka skiriasi priklausomai nuo to, ar pasirinkta vertė pasirodo viename, dviejuose ar visuose trijuose kauliukuose.
- Išmokos:

Statymai	Išmoka
„Maži“ / „dideli“ („Small“ / „Big“)	1:1
„Nelyginiai“ / „lyginiai“ („Odd“ / „Even“)	1:1
„Dvigubi“ („Double“)	12:1
„Specialūs trigubi“ („Specific Triple“)	210:1
„Trigubi“ („Triple“)	34:1
„Iš viso trys kauliukai“ („Three Dice Total“):	
Iš viso 4 arba 17	70:1
Iš viso 5 arba 16	34:1
Iš viso 6 arba 15	20:1

Iš viso 7 arba 14	13:1
Iš viso 8 arba 13	9:1
Iš viso 9 arba 12	7:1
Iš viso 10 arba 11	6:1
„Dviejų kauliukų derinys“ („Two Dice Combination“)	6:1
„Vienas“ („Single“):	
„Vienas“ („One“) kauliukas	1:1
„Du“ („Two“) kauliukai	2:1
„Trys“ („Three“) kauliukai	15:1

12.2. Galimi ypatingi atvejai

- Lošėjas yra asmeniškai atsakingas už teisingą savo statymų pozicionavimą.
- Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims, nedelsiant pranešama pamainos vadybininkui. Jei techninės kliūtis nepavyksta išspręsti iš karto, lošimas atšaukiamas, o pradiniai statymai gražinami visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.
- Lošėjo statymas gali būti atmestas pasibaigus statymo laikui, dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių statymo sumos reikalavimų.
- Jeigu lošėjas pasirinko mažesnę statymo sumą, nei nurodyta minimali, lošėjo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Pasibaigus statymo laikui neaktyvūs žetonai pašalinami.
- Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą, jis bus pakeistas automatiškai; lošėjas apie tai bus informuotas lošimo laukelyje.
- Jei lošimas atšaukiamas, o lošėjo šalutinis statymas būtų laimėjęs, laimėjimas pervedamas į lošėjo sąskaitą.
- Lošimo rezultatas galioja tik tada, kai visi trys kauliukai nusileidžia tiesiai ant kauliukų maišytuvo dugno. Situacija vadinama „neišsiridenimu“, kai:
 - vienas ar keli kauliukai atsiremia į stiklinį kauliukų maišytuvo kupolą;
 - vienas ar keli kauliukai atsiremia vienas į kitą;
 - vienas kauliukas užlipa ant kito kauliuko viršaus.
- Įvykus „neišsiridenimui“, kauliuko ridenimas pakartojamas iš naujo pagal standartines procedūras.

13. LOŠIMAS „LAIMINGA 6 RULETĖ“ („LUCKY 6 ROULETTE“)

- Minimali statymo suma – 0,10 EUR. Maksimali statymo suma – 5 000,00 EUR. Didžiausia laimėjimo suma – 1 000 000,00 EUR.
- Ruletės lošimas lošiamas sukant rutuliuką apvaliame rate su 37 skaičių padalomis. Kamuoliukui sustojus vienoje iš pažymėtų padalų, užfiksuojamas laimingas skaičius. Lošimo tikslas – tiksliai nuspėti, kur besisukantis rutuliukas sustos ruletės rato viduje. Laimi statymai, kurie buvo pastatyti pozicijose, į kurias įeina iškritęs skaičius ar ant atitinkamų pasirinkimų. Laimėjimo dydis priklauso nuo pastatytos sumos ir iš anksto nustatyto laimėjimo koeficiento.
- Norint pradėti lošti, lošėjas turi palaukti, kol pasirodys pranešimas „Atlikite statymus“, tada pasirinkti žetono vertę, sumą, kurią norėtų statyti ir padėti žetonus norimame laukelyje (-iuose).

- Statymai gali būti atliekami statymui skirtu metu (15 sekundžių), kol krupjė paskelbia „Statymai baigti“. Jokie statymai, pasibaigus statymui skirtam laikui, nepriimami.
- Kamuoliukas sukamas ruletės rate pagal galiojančias sukimo taisykles. Kai kamuoliukas sustoja ant tam tikro skaičiaus, jis bus paryškintas. Jei kuris nors iš lošėjo statymų apima laimingą skaičių, laimėjimas išmokamas pagal išmokų lentelę.
- Pasibaigus statymų laikui, atsitiktinai parenkami 6 „laimingi skaičiai“ („Lucky Numbers“) su „laimingais daugikliais“ („Lucky Multipliers“), kurie svyruoja nuo 66x iki 2088x.
- Jei lošėjo statymo kombinacija yra tarp „laimingų skaičių“ („Lucky Numbers“), lošėjas gauna „mega laimėjimą“ („Mega Win“).

13.1. Statymai

- Statymai, kurie atliekami ant sunumeruotų vietų arba tarp jų esančių linijų, vadinami vidiniais statymais, o tie, kurie dedami ant specialių langelių, esančių žemiau ir kairiau nuo lentos, vadinami išoriniais statymais. Skirtingi statymų tipai ir išmokos aprašytos toliau.

13.1.1. Vidiniai statymai

- „Tiesus“ („Straight Up“) statymas – lošėjas deda žetoną tiesiai ant konkretaus skaičiaus (įskaitant nulį);
- „Padalintas“ („Split“) statymas – lošėjas deda žetoną ant linijos tarp bet kokių dviejų skaičių (pvz., tarp 0/2, 16/17);
- „Gatvės“ („Street“) statymas – lošėjas deda žetoną ant žemutinio bet kokių skaičių eilutės galo išorinėje statymo pusėje. „Gatvės“ („Street“) statymas uždengia tris skaičius (pvz., gatvė 7, 8, 9). Statymai padėti ant 0, 1 ir 2 arba 0, 2 ir 3 susikirtimuose taip pat laikomi „gatvės“ („Street“) statymais;
- „Kampo“ („Corner“) statymas – lošėjas deda žetoną linijų susikirtimuose, kur susikerta keturi skaičiai. Uždengiami visi keturi skaičiai (pvz., kampas 5, 6, 8, 9). Statymas uždėtas ant 0, 1, 2, 3 (apatinio 0 ir 1 susikirtimo) yra taip pat laikomas „kampo“ („Corner“) statymu;
- „Šešių linijos“ („Six Line“) statymas – lošėjas deda savo žetoną ant T formos susikertančių linijų tarp dviejų susikertančių gatvių. „Šešių linijos“ („Six Line“) statymas uždengia visus skaičius abiejose eilutėse, iš viso šešis skaičius (pvz., šešių linija 4, 5, 6, 7, 8, 9);

13.1.2. Išoriniai statymai

- „Stulpelio“ („Column“) statymas – lošėjas deda savo žetoną ant vienos iš dėžučių, pažymėtų „2 to 1“ stulpelių pabaigoje ir uždengia visus stulpelio skaičius, iš viso dvylika skaičių. Nulis neuždengiamas jokių „stulpeliu“ („Column“);
- „Tuzino“ („Dozen“) statymas – lošėjas deda žetoną į vieną iš trijų dėžučių, pažymėtų „1st 12“, „2nd 12“ arba „3rd 12“, kuris uždengia dvylika skaičių intervale nuo 1 iki 36. Nulis „tuzinu“ („Dozen“) neuždengiamas;
- „Lygūs šansai“ („Even Chances“) – žetonas padedamas į vieną iš šešių dėžučių, padengiančių 18 skaičių lentoje, kaip parašyta ant dėžutės: „raudoni“ / „juodi“ („Red“ / „Black“), „lyginiai“ / „nelyginiai“ („Even“ / „Odd“), „maži skaičiai“ („Low Numbers“) (nuo 1 iki 18) arba „dideli skaičiai“ („High Numbers“) (nuo 19 iki 36). Nulis neuždengiamas jokia dėžute.

Statymo tipas	Uždengia	Išmoka
„Tiesus“ („Straight Up“)	1 skaičius	19 – 2087:1

„Padalintas“ („Split“)	2 skaičiai	17:1
„Gatvė“ („Street“)	3 skaičiai	11:1
„Kampo“ („Corner“)	4 skaičiai	8:1
„Šešių linijos“ („Six Line“)	2 skaičių	5:1
„Stulpelis“ („Column“) / „Tuzinas“ („Dozen“)	12 skaičių	2:1
„Raudona“ / „juoda“ („Red“ / „Black“)	18 skaičių	1:1
„Lyginiai“ / „nelyginiai“ („Even“ / „Odd“)	18 skaičių	1:1
„1 – 18“ / „19 – 36“	18 skaičių	1:1

13.1.3. Kaimyniniai statymai

- Tai statymai, kuriuos galima atlikti pagal ruletės rate esančius skaičius, o ne ruletės lentelę. Kaimyniniai statymai gali būti atliekami naudojant ruletės trasą.
- Kaimyninis statymas yra 5 žetonų statymas, paskirstytas ant to skaičiaus ir dviejų skaičių abiejose jo pusėse ruletės trasoje.
- Pasirinktų kaimyninių statymų skaičių galima sumažinti iki 1 arba padidinti iki 9 kiekvienoje pusėje.

13.1.4. „Voisins Du Zero“

- „Voisins Du Zero“ yra 9 žetonų statymas, padengiantis nulį ir septynis skaičius dešinėje ir devynis skaičius kairėje. Tai yra didžiausias rato sektorius. Ruletės trasoje jis pažymėtas „Voisins“. Šio statymo pasiskirstymas toks:
 - 2 žetonai ant gatvės statymo 0/2/3;
 - 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 ir 32/35;
 - 2 žetonai ant gatvės statymo 25/26/28/29.

13.1.5. „0 Game“

- „0 Game“ yra 4 žetonų statymas, kuris padengia nulį ir artimiausius kaimyninius skaičius. Žetonai dedami ant 0 lošimo sektoriaus taip:
 - 1 žetonas tiesiai: 26;
 - 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 0/3, 12/15, ir 32/35.

13.1.6. „Tiers Du Cylindre“

- „Tiers Du Cylindre“ yra 6 žetonų statymas, kuris uždengia skaičius rato sekoje nuo trisdešimt trijų iki dvidešimt septynių imtinai. Ruletės trasoje jis pažymėtas „Tiers“. Pavadinimas gali būti išverstas tiesiogiai kaip „trečdalis rato“ ir žetonai dedami ant padalinto 12 skaičių statymo:
 - 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 ir 33/36.

13.1.7. „Orphelins“

- „Orphelins“ yra 5 žetonų statymas, kuris uždengia skaičius dviejuose rato sektoriuose nuo „Tiers“ ir „Voisins“. Šis statymo pasiskirstymas yra toks:
 - 1 žetonas tiesiai: 1;
 - 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 6/9, 14/17, 17/20 ir 31/34.

13.1.8. „Finales en Plein“

- „Finales En Plein 0“ yra 4 žetonų statymas ant 0, 10, 20 ir 30;
- „Finales En Plein 1“ yra 4 žetonų statymas ant 1, 11, 21 ir 31;
- „Finales En Plein 2“ yra 4 žetonų statymas ant 2, 12, 22 ir 32;
- „Finales En Plein 3“ yra 4 žetonų statymas ant 3, 13, 23 ir 33;
- „Finales En Plein 4“ yra 4 žetonų statymas ant 4, 14, 24 ir 34;
- „Finales En Plein 5“ yra 4 žetonų statymas ant 5, 15, 25 ir 35;
- „Finales En Plein 6“ yra 4 žetonų statymas ant 6, 16, 26 ir 36;
- „Finales En Plein 7“ yra 3 žetonų statymas ant 7, 17 ir 27;
- „Finales En Plein 8“ yra 3 žetonų statymas ant 8, 18 ir 28;
- „Finales En Plein 9“ yra 3 žetonų statymas ant 9, 19 ir 29.

13.1.9. „Finales a Cheval“

- „Finales a Cheval 0/3“ yra 4 žetonų statymas padalinant 0/3, 10/13, 20/23 ir 30/33;
- „Finales a Cheval 1/4“ yra 4 žetonų statymas padalinant 1/4, 11/14, 21/24 ir 31/34;
- „Finales a Cheval 2/5“ yra 4 žetonų statymas padalinant 2/5, 12/15, 22/25 ir 32/35;
- „Finales a Cheval 3/6“ yra 4 žetonų statymas padalinant 3/6, 13/16, 23/26 ir 33/36;
- „Finales a Cheval 4/7“ yra 4 žetonų statymas padalinant 4/7, 14/17, 24/27 ir ant skaičiaus 34;
- „Finales a Cheval 5/8“ yra 4 žetonų statymas padalinant 5/8, 15/18, 25/28 ir ant skaičiaus 35;
- „Finales a Cheval 6/9“ yra 4 žetonų statymas padalinant 6/9, 16/19, 26/29 ir ant skaičiaus 36;
- „Finales a Cheval 7/10“ yra 3 žetonų statymas padalinant 7/10, 17/20 ir 27/30;
- „Finales a Cheval 8/11“ yra 3 žetonų statymas padalinant 8/11, 18/21 ir 28/31;
- „Finales a Cheval 9/12“ yra 3 žetonų statymas padalinant 9/12, 19/22 ir 29/32.

13.1.10. „Full Complete“

- „Full Complete“ statymas ant 0 yra 17 žetonų statymas;
- „Full Complete“ statymas ant 1 yra 27 žetonų statymas;
- „Full Complete“ statymas ant 2 yra 36 žetonų statymas;
- „Full Complete“ statymas ant 3 yra 27 žetonų statymas;
- „Full Complete“ ant bet kurio iš šių skaičių 4, 7, 10, 13, 16, 19, 22, 25, 28 ir 31 yra 30 žetonų statymas;
- „Full Complete“ ant bet kurio iš šių skaičių 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23, 26, 29 ir 32 yra 40 žetonų statymas;
- „Full Complete“ ant bet kurio iš šių skaičių 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30 ir 33 yra 30 žetonų statymas;
- „Full Complete“ statymas ant 34 yra 18 žetonų statymas;
- „Full Complete“ statymas ant 35 yra 24 žetonų statymas;
- „Full Complete“ statymas ant 36 yra 18 žetonų statymas.

13.2. Galimi ypatingi atvejai

- Lošėjas yra asmeniškai atsakingas už teisingą savo statymų pozicionavimą.

- Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims ar žmogiškoms klaidoms (pavyzdžiui: rutuliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi, kaip ir ratas, rutuliukas buvo pasuktas neteisinga linkme, rutuliukas nustojo sukintis sukimosi metu, rutuliukas sustoja ir neįkrenta į galutinę poziciją, rutuliukas išskrido iš rato, bet koks pašalinis daiktas įkrenta į ratą), nedelsiant pranešama pamainos vadybininkui. Jei techninės kliūtys nepavyksta išspręsti iš karto, lošimas atšaukiamas, o pradiniai statymai grąžinami visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.
- Lošėjo statymas gali būti atmestas pasibaigus statymo laikui, dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių statymo sumos reikalavimų.
- Jeigu lošėjas pasirinko mažesnę statymo sumą, nei nurodyta minimali, lošėjo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Pasibaigus statymo laikui neaktyvūs žetonai pašalinami.
- Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą, jis bus pakeistas automatiškai; lošėjas apie tai bus informuotas lošimo laukelyje.
- Jei lošimas atšaukiamas, o lošėjo šalutinis statymas būtų laimėjęs, laimėjimas pervedamas į lošėjo sąskaitą.

14. LOŠIMAS „IJJUNGTA RULETĖ“ („POWERUP ROULETTE“)

- Minimali statymo suma – 0,10 EUR. Maksimali statymo suma – 5 000,00 EUR. Didžiausia laimėjimo suma – 1 000 000,00 EUR.
- Lošimo tikslas – nuspėti, į kurį iš 37 sunumeruotų ruletės cilindro skyrelių nusileis kamuoliukas.
- Kiekvieno sukimo metu yra vienodas šansas, kad 3, 4 arba 5 skaičiai iš ruletės išdėstymo bus pakelti į „IJJungimo“ („PowerUP“) numerius.
- Jei kamuoliukas nusileidžia ant vieno iš „IJJungimo“ („PowerUP“) skaičių, visi statymai ant skaičiaus patenka į pirmąjį „IJJungimo“ („PowerUP“) premijos sukimą ir turi galimybę gauti iki 500x daugiklį, net jei nebuvo atliktas statymas ant „IJJungimo“ („PowerUP“) aktyvuojančio skaičiaus. Galima aktyvuoti iki 5 „IJJungimo“ („PowerUP“) sukimų.
- Pasibaigus statymų laikui, atsitiktine tvarka išrenkami 3 – 5 „IJJungimo“ („PowerUP“) skaičiai.
- Kai kamuoliukas sustoja skaičiaus skyrelyje, laimintis skaičius paryšklinamas lošimo sąsajoje. Jei kuris nors iš lošėjo statymų apima laimintį skaičių, gaunamas laimėjimas.
- Jei laimintis skaičius taip pat yra vienas iš „IJJungimo“ („PowerUP“) skaičių, lošimas tęsiamas su „IJJungimo“ („PowerUP“) premijos sukimu.
- Negaliojantis sukimas:
 - Kamuoliukas padarė mažiau nei 3 pilnus apsisukimus;
 - Kamuoliukas sukosi ta pačia kryptimi kaip ir ratas;
 - Ratas sukimosi metu sustoja;
 - Kamuoliukas įstrigo, nesvarbu, ar dėl skirtuko, kamuoliuko stotelės ar skaičių takelio;
 - Kamuoliukas iššoko iš rato (kamuoliukas iššoko);
 - Kamuoliukas prieš sukimą išsprūdo / iškrito;
 - Rate sukimosi metu atsidūrė pašalinis objektas.
- Jeigu įvyksta negaliojantis sukimas, statymas lieka galioti tas pats, o rutuliukas sukamas iš naujo.

14.1. Statymai

- Statymai, kurie atliekami ant sunumeruotų vietų arba tarp jų esančių linijų, vadinami vidiniais statymais, o tie, kurie dedami ant specialių langelių, esančių žemiau ir kairiau nuo lentos, vadinami išoriniais statymais. Skirtingi statymų tipai ir išmokos aprašytos toliau.

14.1.1. Vidiniai statymai

- „Tiesus“ („Straight Up“) statymas – lošėjas deda žetoną tiesiai ant konkretaus skaičiaus (įskaitant nulį);
- „Padalintas“ („Split“) statymas – lošėjas deda žetoną ant linijos tarp bet kokių dviejų skaičių (pvz., tarp 0/2, 16/17);
- „Gatvės“ („Street“) statymas – lošėjas deda žetoną ant žemutinio bet kokių skaičių eilutės galo išorinėje statymo pusėje. „Gatvės“ („Street“) statymas uždengia tris skaičius (pvz., gatvė 7, 8, 9). Statymai padėti ant 0, 1 ir 2 arba 0, 2 ir 3 susikirtimuose taip pat laikomi „gatvės“ („Street“) statymais;
- „Kampo“ („Corner“) statymas – lošėjas deda žetoną linijų susikirtimuose, kur susikerta keturi skaičiai. Uždengiami visi keturi skaičiai (pvz., kampas 5, 6, 8, 9). Statymas uždėtas ant 0, 1, 2, 3 (apatinio 0 ir 1 susikirtimo) yra taip pat laikomas „kampo“ („Corner“) statymu;
- „Šešių linijos“ („Six Line“) statymas – lošėjas deda savo žetoną ant T formos susikertančių linijų tarp dviejų susikertančių gatvių. „Šešių linijos“ („Six Line“) statymas uždengia visus skaičius abiejose eilutėse, iš viso šešis skaičius (pvz., šešių linija 4, 5, 6, 7, 8, 9).

14.1.2. Išoriniai statymai

- „Stulpelio“ („Column“) statymas – lošėjas deda savo žetoną ant vienos iš dėžučių, pažymėtų „2:1“ stulpelių pabaigoje ir uždengia visus stulpelio skaičius, iš viso dvylika skaičių. Nulis neuždengiamas jokių „stulpelių“ („Column“);
- „Tuzino“ („Dozen“) statymas – lošėjas deda žetoną į vieną iš trijų dėžučių, pažymėtų „1st 12“, „2nd 12“ arba „3rd 12“, kuris uždengia dvylika skaičių intervale nuo 1 iki 36. Nulis „tuzinu“ („Dozen“) neuždengiamas;
- „Lygūs šansai“ („Even Chances“) – žetonas padedamas į vieną iš šešių dėžučių, padengiančių 18 skaičių lentoje, kaip parašyta ant dėžutės: „raudoni“ / „juodi“ („Red“ / „Black“), „lyginiai“ / „nelyginiai“ („Even“ / „Odd“), „maži skaičiai“ („Low Numbers“) (nuo 1 iki 18) arba „dideli skaičiai“ („High Numbers“) (nuo 19 iki 36). Nulis neuždengiamas jokia dėžute.

Statymo tipas	Uždengia	Išmoka
„Tiesus“ („Straight Up“)	1 skaičius	29 – 7999:1
„Padalintas“ („Split“)	2 skaičiai	17:1
„Gatvė“ („Street“)	3 skaičiai	11:1
„Kampo“ („Corner“)	4 skaičiai	8:1
„Šešių linijos“ („Six Line“)	2 skaičių	5:1
„Stulpelis“ („Column“) / „Tuzinas“ („Dozen“)	12 skaičių	2:1
„Raudona“ / „juoda“ („Red“ / „Black“)	18 skaičių	1:1
„Lyginiai“ / „nelyginiai“ („Even“ / „Odd“)	18 skaičių	1:1
„1 – 18“ / „19 – 36“	18 skaičių	1:1

14.1.3. Kaimyniniai statymai

- Tai statymai, kuriuos galima atlikti pagal ruletės rate esančius skaičius, o ne ruletės lentelę. Kaimyniniai statymai gali būti atliekami naudojant ruletės trasą.
- Kaimyninis statymas yra 5 žetonų statymas, paskirstytas ant to skaičiaus ir dviejų skaičių abiejose jo pusėse ruletės trasoje.
- Pasirinktų kaimyninių statymų skaičių galima sumažinti iki 1 arba padidinti iki 9 kiekvienoje pusėje.

14.1.4. „Voisins Du Zero“

- „Voisins Du Zero“ yra 9 žetonų statymas, padengiantis nulį ir septynis skaičius dešinėje ir devynis skaičius kairėje. Tai yra didžiausias rato sektorius. Ruletės trasoje jis pažymėtas „Voisins“. Šio statymo pasiskirstymas toks:
 - 2 žetonai ant gatvės statymo 0/2/3;
 - 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 ir 32/35;
 - 2 žetonai ant gatvės statymo 25/26/28/29.

14.1.5. „0 Game“

- „0 Game“ yra 4 žetonų statymas, kuris padengia nulį ir artimiausius kaimyninius skaičius. Žetonai dedami ant 0 lošimo sektoriaus taip:
 - 1 žetonas tiesiai: 26;
 - 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 0/3, 12/15, ir 32/35.

14.1.6. „Tiers Du Cylindre“

- „Tiers Du Cylindre“ yra 6 žetonų statymas, kuris uždengia skaičius rato sekoje nuo trisdešimt trijų iki dvidešimt septynių imtinai. Ruletės trasoje jis pažymėtas „Tiers“. Pavadinimas gali būti išverstas tiesiogiai kaip „trečdalis rato“ ir žetonai dedami ant padalinto 12 skaičių statymo:
 - 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 ir 33/36.

14.1.7. „Orphelins“

- „Orphelins“ yra 5 žetonų statymas, kuris uždengia skaičius dviejuose rato sektoriuose nuo „Tiers“ ir „Voisins“. Šis statymo pasiskirstymas yra toks:
 - 1 žetonas tiesiai: 1;
 - 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 6/9, 14/17, 17/20 ir 31/34.

14.1.8. „Finales en Plein“

- „Finales En Plein 0“ yra 4 žetonų statymas ant 0, 10, 20 ir 30;
- „Finales En Plein 1“ yra 4 žetonų statymas ant 1, 11, 21 ir 31;
- „Finales En Plein 2“ yra 4 žetonų statymas ant 2, 12, 22 ir 32;
- „Finales En Plein 3“ yra 4 žetonų statymas ant 3, 13, 23 ir 33;
- „Finales En Plein 4“ yra 4 žetonų statymas ant 4, 14, 24 ir 34;
- „Finales En Plein 5“ yra 4 žetonų statymas ant 5, 15, 25 ir 35;
- „Finales En Plein 6“ yra 4 žetonų statymas ant 6, 16, 26 ir 36;
- „Finales En Plein 7“ yra 3 žetonų statymas ant 7, 17 ir 27;
- „Finales En Plein 8“ yra 3 žetonų statymas ant 8, 18 ir 28;

- „Finales En Plein 9“ yra 3 žetonų statymas ant 9, 19 ir 29.

14.1.9. „Finales a Cheval“

- „Finales a Cheval 0/3“ yra 4 žetonų statymas padalinant 0/3, 10/13, 20/23 ir 30/33;
- „Finales a Cheval 1/4“ yra 4 žetonų statymas padalinant 1/4, 11/14, 21/24 ir 31/34;
- „Finales a Cheval 2/5“ yra 4 žetonų statymas padalinant 2/5, 12/15, 22/25 ir 32/35;
- „Finales a Cheval 3/6“ yra 4 žetonų statymas padalinant 3/6, 13/16, 23/26 ir 33/36;
- „Finales a Cheval 4/7“ yra 4 žetonų statymas padalinant 4/7, 14/17, 24/27 ir ant skaičiaus 34;
- „Finales a Cheval 5/8“ yra 4 žetonų statymas padalinant 5/8, 15/18, 25/28 ir ant skaičiaus 35;
- „Finales a Cheval 6/9“ yra 4 žetonų statymas padalinant 6/9, 16/19, 26/29 ir ant skaičiaus 36;
- „Finales a Cheval 7/10“ yra 3 žetonų statymas padalinant 7/10, 17/20 ir 27/30;
- „Finales a Cheval 8/11“ yra 3 žetonų statymas padalinant 8/11, 18/21 ir 28/31;
- „Finales a Cheval 9/12“ yra 3 žetonų statymas padalinant 9/12, 19/22 ir 29/32.

14.1.10. „Full Complete“

- „Full Complete“ statymas ant 0 yra 17 žetonų statymas;
- „Full Complete“ statymas ant 1 yra 27 žetonų statymas;
- „Full Complete“ statymas ant 2 yra 36 žetonų statymas;
- „Full Complete“ statymas ant 3 yra 27 žetonų statymas;
- „Full Complete“ ant bet kurio iš šių skaičių 4, 7, 10, 13, 16, 19, 22, 25, 28 ir 31 yra 30 žetonų statymas;
- „Full Complete“ ant bet kurio iš šių skaičių 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23, 26, 29 ir 32 yra 40 žetonų statymas;
- „Full Complete“ ant bet kurio iš šių skaičių 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30 ir 33 yra 30 žetonų statymas;
- „Full Complete“ statymas ant 34 yra 18 žetonų statymas;
- „Full Complete“ statymas ant 35 yra 24 žetonų statymas;
- „Full Complete“ statymas ant 36 yra 18 žetonų statymas.

14.2. Galimi ypatingi atvejai

- Lošėjas yra atsakingas už teisingą savo statymą ar statymų išdėstymą ant ruletės stalo.
- Jei lošimas laikinai sustabdytas dėl rato valymo, krupjė klaidos, įrangos gedimo ar kitų nenumatytų aplinkybių, pasirodys pranešimas „Lošimas pristabdytas“.
- Lošime įvykus klaidai, lošimas laikinai sustabdomas ir apie tai pranešama pamainos vadovui. Visi lošėjai pokalbių lange arba iššokančiame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama.
- Jei pamainos vadovas gali nedelsiant pataisyti klaidą, lošimas bus tęsiamas įprastai. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimo etapas bus atšauktas, pradiniai statymai grąžinti visiems lošimo etape dalyvavusiems lošėjams.
- Jei interneto ryšys nutrūksta prieš atliekant statymus (t. y. prieš krupjė paskelbiant lošimo ekrane, kad daugiau statymų atlikti negalima), statymo suma nebus nuskaičiuota nuo lošėjo sąskaitos likučio, o lošėjas lošimo etape dalyvauti negalės.

- Jei interneto ryšys nutrūksta po to, kai lošėjas atlieka statymus, lošimas tęsiamas, o atlikti statymai yra įskaiciuojami atsižvelgiant į lošimo rezultata.
- Jei lošėjo statymas viršija bet kurią minimalią ar maksimalią ribą, jis bus koreguojamas automatiškai ir jam apie tai bus pranešta ekrane pasirodžiusiame pranešime.

15. LOŠIMAS „MEGA RATAS GYVAI“ („LIVE MEGA WHEEL“)

- Minimali statymo suma – 0,10 EUR. Maksimali statymo suma – 1 000,00 EUR. Didžiausia laimėjimo suma – 499 000,00 EUR.
- Lošimo tikslas – teisingai atspėti skaičiaus segmentą, ant kurio rodyklė rato viršuje sustos. Atspėjus teisingą skaičių, lošėjas gauna savo statymo išmoką.
- Lošime yra didelis, vertikaliai pritvirtintas ratas, padalintas į 54 spalvotus segmentus, kuriuose išdėstyti skirtingi skaičiai (simboliai): 1, 2, 5, 8, 10, 15, 20, 30 ir 40. Kiekvienas skaičius nurodo atitinkamą išmoką.
- Kiekviename naujame lošime vienas skaičius bus atsitiktinai pasirinktas kaip „mega laimingas skaičius“ („Mega Lucky Number“), suteikiantis galimybę laimėti iki 500x lošėjo statymo sumos (vietoj įprastos išmokos).
- „Mega laimingas skaičius“ („Mega Lucky Number“) yra parenkamas atsitiktiniu būdu, prieš ratui sustojant ir nustatant lošimo rezultata.
- Statymai turi būti atliekami statymams skirtu laiku (15 sekundžių) ant „mega rato“ („Mega Wheel“) lentelės, kurioje rodomos visos devynios galimos statymo pozicijos.
- Norint pradėti lošimą lošėjas turi palaukti, kol pasirodys pranešimas „Atlikite statymus“, tuomet pasirinkti žetono vertę, sumą, kurią norėtų statyti ir padėti jį norimame statyti laukelyje (-iuose) lentelėje.
- Krupjė pasuka ratą ir lošimas prasideda. Kai ratas sustoja ir žymeklis yra segmente tarp dviejų skaičių, lošimo rezultatas nustatomas ir paryšklinamas lošimo ekrane. Jeigu statymai uždengę laimingą skaičių, lošėjas gauna laimėjimo išmoką pagal laimingo simbolio vertę. Jei lošėjo statymas atsiduria laimingoje kombinacijoje su „mega daugikliu“ („Mega Multiplier“), statymas atitinkamai padauginamas ir pasiekiamas „mega laimėjimas“ („Mega Win“).

15.1. Statymai

- Lošėjas gali statyti ant bet kurio iš devynių simbolių (1, 2, 5, 8, 10, 15, 20, 30 arba 40). Lošėjo statymas:
 - Laimės, jeigu rodyklė atsidurs segmento viduje su lošėjo skaičiumi;
 - Laimėję statymai bus išmokami pagal laimėjimo skaičiaus koeficientą, kuris gali skirtis nuo minimalios vertės (skaičiaus, rodomo rato segmento ir statymų lentelėje) iki didžiausios vertės, kuri priklauso nuo atsitiktinio „mega daugiklio“ („Mega Multiplier“).
- Išmokos:

Simbolis	Išmoka
1	1 – 99:1
2	2 – 199:1
5	5 – 249:1

8	8 – 249:1
10	10 – 249:1
15	15 – 499:1
20	20 – 499:1
30	30 – 499:1
40	40 – 499:1

15.2. Galimi ypatingi atvejai

- Lošėjas yra asmeniškai atsakingas už teisingą savo statymų pozicionavimą.
- Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims ar žmogiškoms klaidoms, nedelsiant pranešama pamainos vadybininkui. Jei techninės kliūties nepavyksta išspręsti iš karto, lošimas atšaukiamas, o pradiniai statymai gražinami visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.
- Lošėjo statymas gali būti atmestas pasibaigus statymo laikui, dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalios ar maksimalios statymo sumos.
- Jeigu lošėjas pasirinko mažesnę statymo sumą, nei nurodyta minimali, lošėjo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Pasibaigus statymo laikui neaktyvūs žetonai pašalinami.
- Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą, jis bus pakeistas automatiškai; lošėjas apie tai bus informuotas lošimo laukelyje.
- Jei lošimas atšaukiamas, o lošėjo šalutinis statymas būtų laimėjęs, laimėjimas pervedamas į lošėjo sąskaitą.
- Jei sukimas nebuvo toks, koks yra apibrėžtas, tokia situacija vadinama „nėra sukimo“. Tokiu atveju, krupjė turi sukti ratą iš naujo pagal standartines procedūras (statymai lieka galioti iki kito tinkamo sukimo). Tai įvyksta, kai:
 - ratas neapsisuko du pilnus ratus;
 - rodyklė sustojo ant kaištuko tarp 2 segmentų;
 - nutinka bet koks fizinis įsikišimas į rato sukimosi procesą;
 - krupjė nepakeitė rato sukimosi krypties;
 - atsirado bet koks mechaninis gedimas.

16. LOŠIMAS „MEGA SIC BO GYVAI“ („LIVE MEGA SIC BO“)

- Minimali statymo suma – 0,10 EUR. Maksimali statymo suma – 5 000,00 EUR. Didžiausia laimėjimo suma – 1 000 000,00 EUR.
- Lošimo tikslas – atspėti išridentų kauliukų rezultatą.
- Lošime yra 52 statymo pozicijos ir lošėjai gali uždengti vieną ar daugiau vienu metu. Kiekviename lošime atsitiktinai parenkamos kelios statymo parinktys ir jų standartiniai koeficientai pakeičiami į „mega daugiklius“ („Mega Multipliers“) prieš išridenant kauliukus bei sužinant rezultatą.
- Statymai atliekami ant specialios lošimo lentos, kurioje rodomos visos galimos statymo pozicijos.
- Norint pradėti lošimą, lošėjas turi sulaukti pranešimo „Atlikite statymus“, tada pasirinkti žetono, kurį nori statyti, vertę ir padėti jį pasirinktoje pozicijoje.
- Statymams atlikti skiriama 20 sekundžių, tuomet krupjė paskelbia „Statymai baigti“, o po šio pranešimo jokie papildomi statymai nepriimami.

- Kauliukai sukami specialaus automato ir po to, kai visi 3 kauliukai išridenami, lošimo rezultatas nustatomas suskaičiavus skaitines vertes, kurios yra kiekvieno kauliuko viršuje. Jei kuris nors lošėjo statymų apima laiminčias kombinacijas, lošėjui išmokama pagal tų kombinacijų koeficientus. Jei lošėjo statymas atsiduria laiminčioje kombinacijoje su „mega daugikliu“ („Mega Multiplier“), statymas atitinkamai padauginamas ir suteikiamas „mega laimėjimas“ („Mega Win“).

16.1. Statymai

- Lošime yra 52 statymų variantai ir kiekvienas statymo tipas turi savo išmoką:
 - „Maži“ / „dideli“ („Small“ / „Big“): 3 kauliukų skaitinė vertė yra maža (4-10) arba didelė (11-17). Šie statymai pralaimi, jei rezultatas yra bet koks „trigubas“ („Triple“);
 - „Nelyginiai“ / „lyginiai“ („Odd“ / „Even“): 3 kauliukų skaitinė vertė yra nelyginė (5, 7, 9, 11, 13, 15, 17) arba lyginė (4, 6, 8, 10, 12, 14, 16). Šie statymai pralaimi, jei rezultatas yra bet koks „trigubas“ („Triple“);
 - „Dvigubi“ („Double“): tas pats skaičius išridentas dviejuose iš trijų kauliukų po jo išmetimo. Yra 6 „dvigubo“ („Double“) statymai, nuo 1 iki 6. Išmoka dėl „dvigubos“ („Double“) kombinacijos nesikeičia, jei visi 3 kauliukai rodo tą pačią vertę;
 - „Specialūs trigubi“ („Specific Triple“): tas pats skaičius išridentas visuose trijuose kauliukuose po jų išmetimo. Yra šešios statymų sritys, kuriose galima statyti už konkretų trejetą nuo 1 iki 6;
 - „Trigubi“ („Triple“): statymų laukelio centre esantys statymai pasirenkami, jei norima statyti, kad bet kuris iš skaičių nuo 1 iki 6 pasirodys ant visų trijų kauliukų. Vienu ėjimu galima statyti ant visų tipų trejetų;
 - „Iš viso trys kauliukai“ („Three Dice Total“): naudoja 14 statymo sričių, pažymėtų nuo 4 iki 17. Jie nurodo visas galimas visų trijų kauliukų skaitines sumas, išskyrus 3 ir 18. Išmokos skiriasi atsižvelgiant į laimėtą sumą;
 - „Du kauliukų deriniai“ („Two Dice Combination“): 15 galimų 2 kauliukų kombinacijų, leidžiančių statyti už bet kurias dvi specifines, bet skirtingas skaitines reikšmes, esančias ant kauliukų. Visų kombinacijų išmokėjimo koeficientas – 5:1;
 - „Vienas“ („Single“): naudoja 6 statymo zonas apatinėje lošimo laukelio dalyje, pažymėtas „vienas“ („One“), „du“ („Two“), „trys“ („Three“), „keturi“ („Four“), „penki“ („Five“) ir „šeši“ („Six“), kurios reiškia šešias nominalias kauliuko vertes. Išmoka skiriasi priklausomai nuo to, ar pasirinkta vertė pasirodo viename, dviejuose ar visuose trijuose kauliukuose.
- Išmokos priklauso nuo to, ar lošėjo statymai atliekami tose zonose, kur įprastas koeficientas, ar ten, kur priskirti „mega daugikliai“ („Mega Multiplier“). „Mega daugikliai“ („Mega Multiplier“) netaikomi „mažoms“ / „didelėms“ („Small“ / „Big“), „nelyginėms“ / „lyginėms“ („Odd“ / „Even“) ar „vieno“ („Single“) ant „vieno“ („One“) kauliuko statymams. Išmokos:

Statymai	Išmoka
„Maži“ / „dideli“ („Small“ / „Big“)	1:1
„Nelyginiai“ / „lyginiai“ („Odd“ / „Even“)	1:1
„Dvigubi“ („Double“)	8 – 87:1
„Specialūs trigubi“ („Specific Triple“)	150 – 999:1
„Trigubi“ („Triple“)	30 – 87:1

„Iš viso trys kauliukai“ („Three Dice Total“):	
Iš viso 4 arba 17	50 – 499:1
Iš viso 5 arba 16	20 – 249:1
Iš viso 6 arba 15	15 – 149:1
Iš viso 7 arba 14	12 – 29:1
Iš viso 8 arba 13	8 – 24:1
Iš viso 9 arba 12	6 – 24:1
Iš viso 10 arba 11	6 – 24:1
„Dviejų kauliukų derinys“ („Two Dice Combination“)	5 – 24:1
„Vienas“ („Single“):	
„Vienas“ („One“) kauliukas	1:1
„Du“ („Two“) kauliukai	2 – 19:1
„Trys“ („Three“) kauliukai	3 – 87:1

16.2. Galimi ypatingi atvejai

- Lošėjas yra asmeniškai atsakingas už teisingą savo statymų pozicionavimą.
- Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims, nedelsiant pranešama pamainos vadybininkui. Jei techninės kliūtis nepavyksta išspręsti iš karto, lošimas atšaukiamas, o pradiniai statymai grąžinami visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.
- Lošėjo statymas gali būti atmestas pasibaigus statymo laikui, dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių statymo sumos reikalavimų.
- Jeigu lošėjas pasirinko mažesnę statymo sumą, nei nurodyta minimali, lošėjo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Pasibaigus statymo laikui neaktyvūs žetonai pašalinami.
- Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą, jis bus pakeistas automatiškai; lošėjas apie tai bus informuotas lošimo laukelyje.
- Jei lošimas atšaukiamas, o lošėjo šalutinis statymas būtų laimėjęs, laimėjimas pervedamas į lošėjo sąskaitą.
- Lošimo rezultatas galioja tik tada, kai visi trys kauliukai nusileidžia tiesiai ant kauliukų maišytuvo dugno. Situacija vadinama „neišsiridenimu“, kai:
 - vienas ar keli kauliukai atsiremia į stiklinį kauliukų maišytuvo kupolą;
 - vienas ar keli kauliukai atsiremia vienas į kitą;
 - vienas kauliukas užlipa ant kito kauliuko viršaus.
- Įvykus „neišsiridenimui“, kauliuko ridenimas pakartojamas iš naujo pagal standartines procedūras.

17. LOŠIMAS „JUODASIS DŽEKAS GYVAI“ („LIVE BLACKJACK“)

- Minimali statymo suma – 3,00 EUR. Maksimali statymo suma – 5 000,00 EUR. Didžiausia laimėjimo suma – 250 000,00 EUR.
- Lošimo tikslas yra laimėti prieš krupjė. Lošėjo arba krupjė kortų kombinacija, kurios vertė yra artimesnė 21 taškui (kortų vertės sumai), yra laiminti kombinacija. Taip pat laimima, jei krupjė kombinacija viršija 21 tašką, tačiau jei lošėjo kombinacija yra daugiau nei 21 taškas, pralošiama.

- Norint pradėti lošimą, lošėjas turi užimti vietą prie stalo, pasirinkti statymo sumą ir spustelėjęs ją padėti į pažymėtą langelį. Prasidėjus statymų laikui (10 sekundžių), galima atlikti bet kokius papildomus statymus arba pakeisti pradinį statymą. Jeigu kitas lošėjas pradėjo lošimą, lošėjui leidžiama dalyvauti ir atlikti savo statymus, kol ekrane bus rodomas pranešimas „Atlikite statymus“.
- Pasibaigus statymo laikui, krupjė pradeda dalyti kortas, pradedant nuo lošėjo iškart iš kairės ir kiekvienam lošėjui paeiliui, o sau – paskutiniam. Antra karta padalijama tokiu pačiu būdu, kiekvienam lošėjui atversta, o krupjė gauna užverstą kortą.
- Išdalinus visas kortas, lošėjai turi pasirinkti vieną iš šių parinkčių: prašyti papildomos kortos, likti su turimu deriniu, dvigubinti arba padalinti).
- Po to, kai visi lošėjai priima sprendimus, krupjė atverčia savo užverstą kortą ir išdalija papildomas kortas, vadovaudamasis ant stalo užrašyta taisykle: krupjė turi traukti 16 ir sustoti ties 17; tai reiškia, kad jei krupjė turi 16 arba mažiau, jis traukia papildomas kortas.
- Jeigu krupjė atversta korta yra tūzas, draudimas bus pasiūlytas visiems dalyvavusiems lošėjams prieš pirmiau minėtas parinktis. Pasibaigus draudimo statymų laikui, krupjė kortų kombinacija bus patikrinta dėl galimo „Juodojo Džeko“ („Blackjack“) derinio. Jei krupjė turi šį derinį, lošimas pereina į rezultatų etapą.
- Kai lošimas baigiamas, krupjė surenka visas atverstas ant stalo kortas, deda jas prie nereikalingų ir atidaro kito lošimo statymus.
- Lošimas lošiamas 8 kortų kaladėmis, po 52 kortas kiekvienoje, ir kiekviena korta turi savo nustatytą vertę.
- 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 ir 9 turi savo kortoje užrašytą vertę.
- 10, valetas, karalienė ir karaliaus vertė yra 10.
- Tūzo vertė gali būti 1 arba 11, pasirenkama lošėjo. Paprastai kortų kombinacija lemia, kuri vertė pasirenkama, ir tai gali pasikeisti lošimo metu, priklausomai nuo gautų papildomų kortų vertės. Pavyzdžiui:

$$7 \text{ kryžiai} + 4 \text{ būgnai} = 11$$

$$5 \text{ kryžiai} + 10 \text{ vynai} = 15$$

$$\text{Karalius širdžiai} + \text{Karalienė kryžiai} = 20$$

$$\text{Tūzas kryžiai} + 5 \text{ širdžiai} = 6 \text{ arba } 16$$

$$\text{Tūzas širdžiai} + 10 \text{ vynai} = \text{„Juodasis Džekas“ („Blackjack“)}$$

- Bet koks tūzo + 10, valetas, karalienė arba karaliaus derinys yra geriausias lošimo derinys ir vadinamas „Juodasis Džekas“ („Blackjack“).

17.1. Statymai

17.1.1. Šalutiniai statymai

- Statymo metu lošėjas gali atlikti šalutinius statymus, bet tik po to, kai langelyje atliekamas pagrindinis statymas.
- Šalutinių statymų ir išmokų aprašymai rodomi lange „statymo limitai“ ir „išmokos“.
- Galimi dviejų tipų šalutiniai statymai:
 - „Tobulos poros“ („Perfect Pairs“): šalutinis statymas atliekamas prieš išdalinant visas kortas. Tai suteikia galimybę laimėti papildomai virtualių pinigų, jeigu lošėjo dvi pirmosios kortos yra pora. Yra 3 rūšių poros:
 - „Tobula pora“ („Perfect Pair“) – dvi identiškos kortos (pvz., dvi širdžių karalienės);

- „Spalvota pora“ („Coloured Pair“) – dvi tos pačios vertės ar raidės kortos ir tokios pačios spalvos, bet skirtingų ženklų (pvz., 2 širdys + 2 būgnai);
- „Mišri pora“ („Mixed Pair“) – dvi tos pačios vertės ar raidės kortos ir tokios pačios spalvos, bet skirtingų ženklų (pvz., 2 širdys + 2 būgnai).
- Norint laimėti tobulos poros statymą, lošėjas turi atlikti savo statymą pagal stalo limitus specialiai tam skirtoje vietoje, pažymėtoje „TP“ prieš išdalijant kortas. Laimėję šalutiniai statymai bus rodomi iškart po to, kai kiekviename lošime dalyvaujančiame langelyje bus išdalintos dvi pradinės kortos.

Derinys	Išmoka
„Tobula pora“ („Perfect Pair“)	25:1
„Spalvota pora“ („Coloured Pair“)	12:1
„Mišri pora“ („Mixed Pair“)	6:1

- „21+3“ – šalutinis statymas, kuris yra pagrįstas 3 kortų kombinacija, naudojant krupjė viršutinę kortą ir dvi pradines kortas lošėjo kortų kombinacijoje, kurios sudaro 3 kortų pokerio kombinaciją:
 - „Trys identiškos“ („Suited Strips“) – trys tos pačios vertės ir ženklo kortos (pvz., trys širdžių tūzai);
 - „Eilė ir spalva“ („Straight Flush“) – trys kortos iš eilės ir to paties ženklo (pvz., 10, valetas ir pikų karalienė);
 - „Trys vienodos“ („Three of a Kind“) – trys tos pačios vertės kortos (pvz., širdžių karalienė, būgnų karalienė ir kryžių karalienė);
 - „Eilė“ („Straight“) – trys kortos iš eilės, bet skirtingo ženklo (tūzas gali būti naudojamas eilėje kaip tūzas, 2 ir 3 arba eilėje karalienė, karalius ir tūzas);
 - „Spalva“ („Flush“) – trys skirtingos vertės, bet vienodo ženklo kortos (pvz., 2, 6 ir kryžių karalius).
- Norint laimėti „21+3“ statymą, lošėjas turi atlikti savo statymą specialiai tam skirtoje vietoje, pažymėtoje „21+3“ prieš išdalijant kortas, pagal stalo limitus. Laimėję šalutiniai statymai bus rodomi iškart po to, kai kiekviename lošime dalyvaujančiame langelyje bus išdalintos dvi pradinės kortos.
- Jei lošėjo kortų kombinacija apima du laimingus derinius, išmokėta bus už didesnę kombinaciją.

Kombinacija	Išmoka
„Trys identiškos“ („Suited Strips“)	100:1
„Eilė ir spalva“ („Straight Flush“)	40:1
„Trys vienodos“ („Three of a Kind“)	30:1
„Eilė“ („Straight“)	10:1
„Spalva“ („Flush“)	5:1

17.2. Galimi ypatingi atvejai

- Lošėjas yra asmeniškai atsakingas už teisingą savo statymų pozicionavimą stalo.
- Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims ar žmogiškoms klaidoms, nedelsiant pranešama pamainos vadybininkui. Jei techninės kliūties nepavyksta išspręsti iš karto, lošimas atšaukiamas, o pradiniai statymai gražinami visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.

- Lošėjo statymas gali būti atmestas pasibaigus statymo laikui, dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių statymo sumos reikalavimų ar dėl kitų sandorio problemų.
- Jeigu lošėjas pasirinko mažesnę statymo sumą, nei nurodyta minimali, lošėjo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Pasibaigus statymo laikui neaktyvūs žetonai pašalinami.
- Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą, jis bus pakeistas automatiškai; lošėjas apie tai bus informuotas lošimo laukelyje.
- Jei lošimas atšaukiamas, o lošėjo šalutinis statymas būtų laimėjęs pagal turimą kortų kombinaciją, laimėjimas pervedamas į lošėjo sąskaitą.
- Jeigu lošime ant grindų nukrito 3 kortos, turi vykti kortų keitimo procedūra:
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami;
 - Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
- Kortų keitimo procedūra vyksta prie kiekvieno kortų lošimo stalo kartą per 24 valandas. Tačiau taip pat gali būti vykdoma šiais atvejais, kai ant grindų nukrenta 3 kortos. Kortos nustatyta tvarka turi būti sumaišomos maišikliu, esančiu ant stalo arba jas gali maišyti krupjė.

18. LOŠIMAS „VIENAS JUODASIS DŽEKAS GYVAI“ („LIVE ONE BLACKJACK“)

- Minimali statymo suma – 1,00 EUR. Maksimali statymo suma – 5 000,00 EUR. Didžiausia laimėjimo suma – 500 000,00 EUR.
- „Vienas Juodasis Džekas Gyvai“ – kazino bankų lošimas, kuriame lošėjai varžosi prieš bankininką, o ne tarpusavyje. Lošimo tikslas – priartėti prie 21 taško greičiau nei krupjė, pasiimti papildomas kortas, jei reikia, bet neviršyti 21.
- Lošiama su 8 kortų kaladėmis, po 52 kortas kiekvienoje. Krupjė turi išmesti 16 ir sustoti ties 17.
- Lošėjas gali dvigubai mažinti bet kurias pradines dvi kortas, tačiau dvigubai mažinant gaunama tik viena korta. Dvigubai mažinti leidžiama tik pradinėms kortoms.
- Lošėjas gali atskirti dvi vienodos vertės pradines kortas ir tūzus.
- Lygiosios įvyksta tuo atveju, kai kortų kombinacijos vertės yra vienodos.
- Norint pradėti lošimą, lošėjas turi pasirinkti statymo sumą ir padėti ją į pažymėtą langelį. Prasidėjus statymų laikui, galima atlikti bet kokius papildomus statymus arba pakeisti pradinį statymą. Jeigu lošimas jau buvo pradėtas, lošėjui bus leidžiama dalyvauti ir atlikti savo statymus, kol ekrane bus rodomas pranešimas „Atlikite statymus“.
- Pasibaigus statymo laikui, 12 sekundžių, krupjė pradės dalyti kortas, pradedant nuo lošėjo iškart iš kairės, o po to – sau. Antra korta išdalijama tokiu pačiu būdu, kiekvienam lošėjui atversta, o krupjė gauna užverstą kortą.
- Jeigu krupjė atversta korta yra tūzas, draudimas bus pasiūlytas visiems dalyvavusiems lošėjams. Pasibaigus draudimo statymų laikui, krupjė kortų kombinacija bus patikrinta dėl galimo „Juodojo Džeko“ („Blackjack“) derinio. Jei krupjė turi „Juodąjį Džeką“ („Blackjack“), lošimas pereina į rezultatų etapą. Jeigu tai nėra „Juodasis Džekas“ („Blackjack“), lošimas pereina į „Juodojo Džeko“ („Blackjack“) parinkčių etapą.

- Kai krupjė baigia dalinti kortas savo kortų kombinacijai pagal pirmiau pateiktą taisyklę, lošimas pereina į rezultato etapą, kuomet krupjė kortų kombinacija yra lyginama su kiekvieno lošėjo, dalyvaujančio lošime, kortų kombinacijomis, ir nustatomas laimėtojas (-ai).
- Kai lošimas baigiamas, krupjė surenka visas atverstas ant stalo kortas, deda jas prie nereikalingų ir atidaro kito lošimo statymus.
- Lošiama su 8 kortų kaladėmis, po 52 kortas kiekvienoje, ir kiekviena korta turi savo nustatytą vertę. Bendra kortų, esančių lošėjo kortų kombinacijoje, vertė vadinama „kortų kombinacijos taškais“ („Hand Points“) ir lemia, ar laimi lošėjo, ar krupjė kortų kombinacija:
 - 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 ir 9 turi savo kortoje užrašytą vertę;
 - 10, valetas, karalienė ir karalius vertė yra 10;
 - Tūzo vertė gali būti 1 arba 11, pasirenkama lošėjo. Paprastai kortų kombinacija lemia, kuri vertė pasirenkama, ir tai gali pasikeisti lošimo metu, priklausomai nuo gautų papildomų kortų vertės.
- Derinių pavyzdžiai:

$$7 \text{ kryžiai} + 4 \text{ būgnai} = 11$$

$$5 \text{ kryžiai} + 10 \text{ vynai} = 15$$

$$\text{Karalius širdžiai} + \text{Karalienė kryžiai} = 20$$

$$\text{Tūzas kryžiai} + 5 \text{ širdžiai} = 6 \text{ arba } 16$$

$$\text{Tūzas širdžiai} + 10 \text{ vynai} = \text{„Juodasis Džekas“ („Blackjack“)}$$
- Bet koks tūzo + 10, valetas, karalienė arba karalius derinys yra geriausias lošimo derinys ir vadinamas „Juodasis Džekas“ („Blackjack“).

18.1. Statymai

- Yra keturi šalutiniai statymai, siūlomi lošime kaip „21+3“, „pralaimėjimo premija“ („Bust Bonus“), „tobulos poros“ („Perfect Pairs“) ir „išprotėjęs 7“ („Crazy 7“), suteikiantys galimybę laimėti bet kuriuo metu, kelis kartus prieš pagrindinį lošimą:
 - „21+3“ yra šalutinis statymas, kuriame sujungiami lošimai „Juodasis Džekas“ („Blackjack“) ir pokeris į vieną ir yra pagrįstas 3 kortų kombinacija, naudojant krupjė viršutinę kortą ir dvi pradines lošėjo kortų kombinacijoje esančias kortas, kad sudarytų 3 kortų pokerį:
 - „Vienodų trejetas“ („Suited Trips“) – trys tos pačios vertės ir ženklo kortos (pvz., trys širdžių tūzai);
 - „Eilė ir spalva“ („Straight Flush“) – trys kortos iš eilės ir to paties ženklo (pvz., 10, valetas ir pikų karalienė);
 - „Trys vienos rūšies“ („Three of a Kind“) – trys tos pačios vertės kortos (pvz., širdžių karalienė, būgnų karalienė ir kryžių karalienė);
 - „Eilė“ („Straight“) – trys kortos iš eilės, bet skirtingo ženklo (tūzas gali būti naudojamas eilėje kaip tūzas, 2 ir 3 arba eilėje karalienė, karalius ir tūzas);
 - „Spalva“ („Flush“) – trys skirtingos vertės, bet vienodo ženklo kortos (pvz., 2, 6 ir kryžių karalius).
- Norint laimėti „21+3“ statymą, lošėjas turi atlikti savo statymą specialiai tam skirtoje vietoje, pažymėtoje „21+3“ prieš išdalijant kortas, pagal stalo limitus.

- Laimėję šalutiniai statymai bus rodomi iškart po to, kai bus išdalintos dvi pradinės kortos lošėjų kortų kombinacijoms.
- Jei lošėjo kortų kombinacija apima du laimingus derinius, išmokėta bus tik viena didesnioji išmoka.
- Išmoka apskaičiuojama pagal lošėjo statymą, padaugintą iš derinio koeficiento. Išmokų lentelė pavaizduota toliau:

Kombinacija	Išmoka
„Vienodų trejetas“ („Suited Trips“)	100:1
„Eilė ir spalva“ („Straight Flush“)	40:1
„Trys vienos rūšies“ („Three of a Kind“)	30:1
„Eilė“ („Straight“)	10:1
„Spalva“ („Flush“)	5:1

- „Pralaimėjimo premija“ („Bust Bonus“) yra šalutinis statymas, kuriame tiesiogiai statoma, kad krupjė neišvengiamai viršys 21. Nesvarbu, ar tai bus trys, penkios ar daugiau kortų, šis statymas laimės, kai krupjė turės per daug savo kortų kombinacijoje. Išmokos skiriasi priklausomai nuo to, kiek kortų prireikė, kad krupjė pralaimėtų, maksimali išmoka yra 250:1. Yra 6 skirtingos baigtys, kai lošėjas gali laimėti šį šalutinį statymą:
 - Pralaimėjimas su 8+ kortomis – krupjė pralaimi po 8 ar daugiau kortų savo rankoje;
 - Pralaimėjimas su 7 kortomis – krupjė pralaimi po 7 kortų savo rankoje;
 - Pralaimėjimas su 6 kortomis – krupjė pralaimi po 6 kortų savo rankoje;
 - Pralaimėjimas su 5 kortomis – krupjė pralaimi po 5 kortų savo rankoje;
 - Pralaimėjimas su 4 kortomis – krupjė pralaimi po 4 kortų savo rankoje;
 - Pralaimėjimas su 3 kortomis – krupjė pralaimi po 3 kortų savo rankoje.
- Išmoka apskaičiuojama pagal lošėjo statymą, padaugintą iš poros tipo koeficiento. Išmokų lentelė pavaizduota toliau:

Kombinacija	Išmoka
Pralaimėjimas su 8+ kortomis	250:1
Pralaimėjimas su 7 kortomis	100:1
Pralaimėjimas su 6 kortomis	50:1
Pralaimėjimas su 5 kortomis	9:1
Pralaimėjimas su 4 kortomis	2:1
Pralaimėjimas su 3 kortomis	1:1

- „Tobulos poros“ („Perfect Pairs“) šalutinis statymas, atliekamas prieš išdalinant visas kortas ir suteikia galimybę laimėti papildomus pinigus, jeigu dvi pradinės lošėjo kortos sudarys porą. Yra 3 rūšių poros:
 - „Tobula pora“ („Perfect Pair“) – dvi identiškios kortos (pvz., dvi širdžių karalienės);
 - „Spalvota pora“ („Coloured Pair“) – dvi tos pačios vertės ar raidės kortos ir tokios pačios spalvos, bet skirtingų ženklų (pvz., 2 širdys + 2 būgnai);
 - „Mišri pora“ („Mixed Pair“) – dvi tos pačios vertės ar raidės kortos, bet skirtingos jų spalvos (pvz., 2 vynai + 2 būgnai).
- Išmoka apskaičiuojama pagal lošėjo statymą, padaugintą iš poros tipo koeficiento. Išmokų lentelė pavaizduota toliau:

Kombinacija	Išmoka
„Tobula pora“ („Perfect Pair“)	25:1
„Spalvota pora“ („Coloured Pair“)	12:1
„Mišri pora“ („Mixed Pair“)	6:1

- „Išprotėjęs 7“ („Crazy 7“) – šalutinis statymas, kuris atliekamas įvertinus pirmąsias tris lošėjo kortas. Jei pirmoji korta yra 7, lošėjas laimi išmoką 5:1. Jeigu antroji korta taip pat yra 7, išmoka yra didesnė. Jeigu lošėjas prašo arba atskiria kortų kombinaciją, o trečioji korta yra taip pat 7, išmoka išauga dar daugiau. Didžiausia išmoka 2000:1 išmokama, jei vienodi septynetai:
 - „Vienodi 7-7-7“ („7-7-7 Suited“) – trys 7 yra vienodo ženklo (pvz., trys širdžių 7);
 - „Nevienodi 7-7-7“ („7-7-7 Unsuted“) – trys 7 yra nevienodo ženklo (pvz., širdžių 7, kryžių 7 ir būgnų 7);
 - „Vienodi 7-7“ („7-7 Suited“) – du 7 yra vienodo ženklo (pvz., du širdžių 7);
 - „Nevienodi 7-7“ („7-7 Unsuted“) – du 7 yra nevienodo ženklo (pvz., kryžių 7 ir būgnų 7);
 - „7“ – bet kokio ženklo 7 (pvz., kryžių 7).
- Taip pat yra du „išprotėjusio 7“ („Crazy 7“) statymo aspektai:
 - Atskiriant 7, jei antra korta dalijama pirmai rankai yra 7, ji bus laikoma trečia korta;
 - Jei krupjė pasižiūri ir jis turi „Juodąjį Džeką“ („Blackjack“), negalima paprašyti 3 kortos savo rankai, kad surinkti galimą „7-7-7“.
- Išmoka apskaičiuojama pagal lošėjo statymą, padaugintą iš koeficientų pagal derinio tipą. Išmokų lentelė pavaizduota toliau:

Kombinacija	Išmoka
„Vienodi 7-7-7“ („7-7-7 Suited“)	2000:1
„Nevienodi 7-7-7“ („7-7-7 Unsuted“)	500:1
„Vienodi 7-7“ („7-7 Suited“)	150:1
„Nevienodi 7-7“ („7-7 Unsuted“)	25:1
„7“	5:1

18.2. Galimi ypatingi atvejai

- Lošėjas yra asmeniškai atsakingas už teisingą savo statymų pozicionavimą.
- Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims ar žmogiškoms klaidoms, nedelsiant pranešama pamainos vadybininkui. Jei techninės kliūtis nepavyksta išspręsti iš karto, lošimas atšaukiamas, o pradiniai statymai grąžinami visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.
- Lošėjo statymas gali būti atmetas pasibaigus statymo laikui dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių statymo sumos reikalavimų.
- Jeigu lošėjas pasirinko mažesnę statymo sumą, nei nurodyta minimali, lošėjo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Pasibaigus statymo laikui neaktyvūs žetonai pašalinami.
- Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą, jis bus pakeistas automatiškai; lošėjas apie tai bus informuotas lošimo laukelyje.
- Jei lošimas atšaukiamas, o lošėjo šalutinis statymas būtų laimėjęs, laimėjimas pervedamas į lošėjo sąskaitą.
- Jeigu lošime ant grindų nukrito 3 kortos, turi vykti kortų keitimo procedūra:

- Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami;
- Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
- Kortų keitimo procedūra vyksta prie kiekvieno kortų lošimo stalo kartą per 24 valandas. Tačiau taip pat gali būti vykdoma šiais atvejais, kai ant grindų nukrenta 3 kortos. Kortos nustatyta tvarka turi būti sumaišomos maišikliu, esančiu ant stalo arba jas gali maišyti krupjė.

19. LOŠIMAS „DRAKONO TIGRAS“ („DRAGON TIGER“)

- Minimali statymo suma – 0,10 EUR. Maksimali statymo suma – 5 000,00 EUR. Didžiausia laimėjimo suma – 250 000,00 EUR.
- Lošimo tikslas – atspėti, kuris turės didžiausią kortų kombinaciją – drakonas ar tigras. Lošime nėra dalijamos jokios papildomos kortos.
- Norėdamas pradėti lošimą, lošėjas turi pasirinkti statymo sumą, spustelėdamas žetoną iš žetonų dėklo ir pasirinkdamas vieną iš parinkčių – drakonas, tigras, lygiosios arba vienodos lygiosios.
- Statymai atliekami statymui skirtu metu (16 sekundžių), kol krupjė paskelbia „Statymai baigti“.
- Krupjė padalina vieną kortą, kuri bus pašalinta ir tada duodamos 2 kortos tokia tvarka: 1 korta į drakono pusę, o 2-oji korta – į tigro pusę. Pasibaigus statymui skirtam laikui, krupjė atverčia 2 kortas, padalytas drakonui ir tigrui.
- Kai krupjė padalina visas reikalingas kortas kiekvienai kortų kombinacijai ir jas atverčia, lošimas baigiamas. Laimi ta pusė, kuri turi aukštesnes kortas. Jei taškų suma lygi, lošimas baigiamas lygiosiomis.
- Lošimas lošiamas su 8 standartinėmis 52 kortų kaladėmis.
- Lošime svarbi tik kiekvienos kortos skaitinė vertė, o kortų rūšys neturi reikšmės.

Kortos	A	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K
Taškai	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

19.1. Statymai

- Lošime yra trys skirtingi pagrindiniai statymai, kuriuos galima atlikti atsižvelgiant į tris galimas baigtis:
 - Drakonas laimi;
 - Tigras laimi;
 - Lygiųjų statymas laimi (tai atsitinka, kai tigro ir drakono pusėje esančios kortos turi tą pačią taškų vertę).
- Taip pat yra „vienodos lygiosios“ („Suited Tie“), kurių baigtis panaši kaip lygiųjų (kai kortos abiejose pusėse turi vienodą taškų vertę, bet jos turi būti sutampančios).
- Lošime statymo laukas pažymėtas raudonai drakonui, geltonai tigrui ir žaliai lygiosioms ir „vienodoms lygiosioms“ („Suited Tie“):
 - Laimingas statymas už drakoną išmokamas 1:1;
 - Laimingas statymas už tigrą išmokamas 1:1;

- Laimingas statymas už lygiąsias išmokamas 11:1;
- Už „vienodas lygiąsias“ („Suited Tie“) išmokama 50:1. Jeigu įvyksta lygiosios, lošėjas pralošia tik pusę savo statymo už drakoną ar tigrą.

19.1.1. Šalutiniai statymai

- Lošime yra galimi šie šalutiniai statymai:
 - „Dideli“ („Big“): šalutiniai statymai laimi, jeigu 8 ar didesnės vertės korta išdalinama atitinkamai pusei ir pralaimi, jeigu išdalinama 6 arba mažiau;
 - „Maži“ („Small“): šalutiniai statymai laimi, jeigu 6 ar mažesnės vertės korta išdalinama atitinkamai pusei ir pralaimi, jeigu išdalinama 8 arba daugiau;
 - „Lyginiai“ („Even“): šalutiniai statymai laimi su tokia kortų verte A, 3, 5, 9, J ir K;
 - „Nelyginiai“ („Odd“): šalutiniai statymai laimi su tokia kortų verte 2, 4, 6, 8, 10 ir Q;
 - „Raudoni“ („Red“): šalutiniai statymai laimi, jeigu atitinkamai pusei išdalinama raudonos spalvos korta;
 - „Juodi“ („Black“): šalutiniai statymai laimi, jeigu atitinkamai pusei išdalinama juodos spalvos korta.
- Statant „didelius“ („Big“), „mažus“ („Small“), „nelyginius“ („Odd“), „lyginius“ („Even“), „raudonus“ („Red“) ar „juodus“ („Black“) statymus bet kurioje pusėje yra šie ribojimai:
 - Statymai ant „didelių“ („Big“) ir „mažų“ („Small“) ar „nelyginių“ („Odd“), „lyginių“ („Even“), „raudonų“ („Red“) ir „juodų“ („Black“) statymo vietų toje pačioje pusėje tame pačiame lošimo etape gali būti blokuojami priešingai. Pavyzdžiui, statymai už tigro lyginius ir tigro nelyginius gali būti ribojami, tačiau statymai ant tigro lyginių ir drakono nelyginių nebus ribojami;
 - Sulošus 50 lošimų su kortų dėtuve, „dideli“ („Big“), „maži“ („Small“), „nelyginiai“ („Odd“), „lyginiai“ („Even“), „raudoni“ („Red“) ar „juodi“ („Black“) statymai išjungiami.

19.2. Galimi ypatingi atvejai

- Lošėjas yra asmeniškai atsakingas už teisingą savo statymų pozicionavimą.
- Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims ar žmogiškoms klaidoms, nedelsiant pranešama pamainos vadybininkui. Jei techninės kliūties nepavyksta išspręsti iš karto, lošimas atšaukiamas, o pradiniai statymai gražinami visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.
- Lošėjo statymas gali būti atmetas pasibaigus statymo laikui, dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių statymo sumos reikalavimų.
- Jeigu lošėjas pasirinko mažesnę statymo sumą, nei nurodyta minimali, lošėjo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Pasibaigus statymo laikui neaktyvūs žetonai pašalinami.
- Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą, jis bus pakeistas automatiškai; lošėjas apie tai bus informuotas lošimo laukelyje.
- Jei lošimas atšaukiamas, o lošėjo šalutinis statymas būtų laimėjęs, laimėjimas pervedamas į lošėjo sąskaitą.
- Jeigu lošime ant grindų nukrito 3 kortos, turi vykti kortų keitimo procedūra:
 - jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami;
 - jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.

- Kortų keitimo procedūra vyksta prie kiekvieno kortų lošimo stalo kartą per 24 valandas. Tačiau taip pat gali būti vykdoma šiais atvejais, kai ant grindų nukrenta 3 kortos. Kortos nustatyta tvarka turi būti sumaišomos maišikliu, esančiu ant stalo arba jas gali maišyti krupjė.

20. LOŠIMAS „ANDAR BAHAR GYVAI“ („LIVE ANDAR BAHAR“)

- Minimali statymo suma – 0,10 EUR. Maksimali statymo suma – 5 000,00 EUR. Didžiausia laimėjimo suma – 1 000 000,00 EUR.
- Lošimas lošiamas viena 52 kortų kalade. Lošimas pradedamas padalinant vieną pradinę kortą, vadinamą „juokdariu“ („Joker“) (kartais vadinama „namų korta“).
- Kai viena iš pusių („Andar“ arba „Bahar“) sutampa su „juokdario“ („Joker“) korta, lošimas baigiamas.
- Statymams atlikti yra skiriama 15 sekundžių.
- Kai dalijamos „pirmosios 3“ („First 3“) kortos, kiekvienos kortos skaitinė vertė ir rūšis yra svarbios.

Kortos	A	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K
Taškai	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

- Lošime yra du skirtingi pagrindiniai statymai, kuriuos galima atlikti atsižvelgiant į dvi galimas baigtis:
 - „Andar“ laimi („Andar“ korta sutampa su „juokdario“ („Joker“) korta);
 - „Bahar“ laimi („Bahar“ korta sutampa su „juokdario“ („Joker“) korta).
- Laimingas statymas „Andar“ išmokamas 0,90:1. Laimingas statymas „Bahar“ išmokamas 1:1.
- Pirmo tipo šalutiniai statymai paremti 3 kortų kombinacija – „juokdario“ („Joker“) korta ir pirmosios 2 išdalintos kortos (viena „Andar“ ir viena „Bahar“) – tai „pirmosios 3“ („First 3“), o kombinacijos vadinamos panašiai kaip pokeryje:
 - „Eilė ir spalva“ („Straight Flush“) – trys kortos iš eilės ir to paties ženklo (pvz., 10, valetas ir pikų karalienė);
 - „Eilė“ („Straight“) – trys kortos iš eilės, bet skirtingo ženklo (pvz., tūzas gali būti naudojamas eilėje kaip tūzas, 2 ir 3 arba eilėje karalienė, karalius ir tūzas);
 - „Spalva“ („Flush“) – trys skirtingos vertės, bet vienodo ženklo kortos (pvz., 2, 6 ir gilių karalius).
- Jeigu statoma ant šalutinio statymo „pirmųjų 3“ („First 3“), statymas sugriš, jeigu pirmoji korta į „Andar“ pusę bus „juokdario“ („Joker“) korta.
- Išmokos:

Derinys	Išmoka
„Eilė ir spalva“ („Straight Flush“)	120:1
„Eilė“ („Straight“)	8:1
„Spalva“ („Flush“)	5:1

- Antrasis šalutinių statymų tipas leidžia lošėjui numatyti, kiek kortų bus išdalinta į abi puses, kol bus ištraukta korta, kurios vertė bus tokia pati kaip „juokdario“ („Joker“) kortos.
- Šalutiniai statymai yra tokie:
 - 1-oji korta „Andar“ – laimima, jeigu 1-oji korta „Andar“ sutampa su „juokdario“ („Joker“) korta;
 - 1-oji korta „Bahar“ – laimima, jeigu 1-oji korta „Bahar“ sutampa su „juokdario“ („Joker“) korta;
 - Nuo 1 iki 5;
 - Nuo 6 iki 10;
 - Nuo 11 iki 15;
 - Nuo 16 iki 25;
 - Nuo 26 iki 30;
 - Nuo 31 iki 35;
 - Nuo 36 iki 40;
 - Nuo 41 iki 49.
- Pavyzdys: jeigu lošėjas mano, kad korta, kuri sutaps su „juokdario“ („Joker“) korta, bus išdalinta per pirmas dešimt kortų, jis gali atlikti statymą ant nuo 6 iki 10, kurio išmoka 3,5:1. Jeigu tokios pat vertės kaip „juokdario“ („Joker“) korta bus išdalinta su kortomis nuo 6 iki 10, lošėjas laimės 3,5 karto už savo statymą didesnę laimėjimą.
- Išmokos:

Derinys	Išmoka
1-oji korta „Andar“	15:1
1-oji korta „Bahar“	15,5:1
Nuo 1 iki 5	2,5:1
Nuo 6 iki 10	3,5:1
Nuo 11 iki 15	4,5:1
Nuo 16 iki 25	3,5:1
Nuo 26 iki 30	14,5:1
Nuo 31 iki 35	24,5:1
Nuo 36 iki 40	49:1
Nuo 41 iki 49	119:1

- Kortų keitimas vyksta tuo atveju jeigu:
 - Po lošimo atšaukimo, lošimas vėl pradeda veikti;
 - Sutrinka vaizdo transliacija;
 - Lošimo etape ant grindų nukrito daugiau nei trys kortos;
 - Dėtuvėje yra korta su sugedusiu brūkšniniu kodu;
 - Kortos įstringa maišymo aparate ir dėl to yra sugadintos.
- Galimi ypatingi atvejai:
 - Lošėjas yra atsakingas už teisingą savo statymą ant stalo;
 - Jei lošimas laikinai sustabdytas dėl lošimo vedėjo klaidos, įrangos gedimo ar kitų nenumatytų aplinkybių, pasirodys pranešimas „Lošimas pristabdytas“;
 - Jei lošimo etapas bus atšauktas dėl nenumatytų aplinkybių, o galimybės išspręsti problemas nedelsiant nėra, pasirodys pranešimas „Lošimas atšauktas“;

- Jei įvyksta kokia nors lošimo procedūros klaida, lošimo etapas bus laikinai pristabdytas ir apie tai bus informuotas pamainos vadovas. Jeigu pamainos vadovas iškart išspręs problemą (pvz., pakartotinai nuskaitomos kortos, kortos padedamos teisingose vietose ir pan.), lošimo etapas bus tęsiamas įprastai;
- Jei problemos išspręsti nedelsiant neįmanoma, lošimo etapas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus gražinti visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime;
- Jei interneto ryšys nutrūksta po to, kai lošėjas atlieka statymus, lošimas tęsiamas, o atlikti statymai yra įskaičiuojami atsižvelgiant į lošimo rezultatą;
- Jei lošėjo statymas viršija bet kurią minimalią ar maksimalią ribą, jis bus koreguojamas automatiškai ir jam apie tai bus pranešta ekrane pasirodžiusiame pranešime.

21. LOŠIMAS „SALDI BONANZOS SALDAINIŲ ŠALIS GYVAI“ („LIVE SWEET BONANZA CANDYLAND“)

- Minimali statymo suma – 0,20 EUR. Maksimali statymo suma – 3 000,00 EUR. Didžiausia laimėjimo suma – 1 000 000,00 EUR.
- Lošime yra didelis vertikaliai pritvirtintas ratas padalytas į 54 spalvotus segmentus su skirtingais skaičiais (simboliais): 1, 2, 5. Kiekvienas skaičius reiškia atitinkamą išmoką.
- Papildomai yra 3 segmentai su „burbulų siurprizo“ („Bubble Surprise“) simboliais, 2 segmentai su „saldainių kritimo“ („Candy Drop“) simboliais ir 1 segmentas su „saldžių sukimų“ („Sweet Spins“) simboliu. Kiekvienas paminėtas simbolis atitinka vieną iš specialių funkcijų.
- Lošimo tikslas yra teisingai atspėti segmentą, kuriame sustos ratas. Atspėjęs skaičių teisingai, lošėjas gauna savo statymo išmoką.
- Negaliojantis sukimas:
 - Kai ratas neapsisuka pilnai du kartus;
 - Kai rodyklė sustoja tarp 2 segmentų;
 - Kai yra bet koks fizinis kišimasis į sukimąsi;
 - Kai lošimo vedėjas nepakeičia rato sukimosi krypties;
 - Kai atsiranda bet koks mechaninis gedimas, turintis įtakos ratui ar jo atraminei konstrukcijai.
- Kai sukimas negaliojantis, lošimo vedėjas suka ratą pakartotinai, o statymai išlieka galioti tokie patys.

21.1. Statymai

- Galima statyti ant bet kurio iš šešių simbolių („1“, „2“, „5“, „burbulų siurprizo“ („Bubble Surprise“), „saldžių sukimų“ („Sweet Spins“) ir „saldainių kritimo“ („Candy Drop“)).
- Laimės, jeigu rodyklė sustos ties segmentu su tuo simboliu ir pralaimės, jeigu rodyklė sustos ties segmentu su bet kuriuo kitu simboliu. Išmokos:

Rato segmentas	Segmentų skaičius	Išmoka
1	23	1:1
2	15	2:1
5	7	5:1

„Burbulų siurprizas“ („Bubble Surprise“)	3	Atitinkamai pagal premijos lošimo baigtį.
„Saldainių kritimas“ („Candy Drop“)	2	Atitinkamai pagal premijos lošimo baigtį.
„Saldūs sukimai“ („Sweet Spins“)	1	Atitinkamai pagal premijos lošimo baigtį.
„Cukraus Bomba“ („Sugar Bomb“)	3	Pagal daugiklį, sugeneruotą intervale nuo 2x iki 10x. Atsiradus keletui „cukraus bomboms“ („Sugar Bomb“) iš eilės, visi jų daugikliai sudauginami.

21.2. „Saldžių sukimų“ („Sweet Spins“) premija

- Simboliai bus rodomi 6x5 tinklelyje.
- Jie veiks pagal surinkimo funkciją, o tai reiškia, kad po kiekvieno sukimo išmokama už laiminčius derinius, o visi laimėję simboliai dingsta.
- Likę simboliai krenta į ekrano apačią, tuščios vietos pakeičiamos iš viršaus krintančiais simboliais.

21.3. „Saldainių kritimo“ („Candy Drop“) premija

- Šiame premijos lošime yra 4 eilutės su vietų seka bei pridėtiniais skaičiais, kurie didina laimėjimą (pvz., +5), arba daugikliais (pvz., 4x), išskirstytai kiekvienoje eilutėje.
- Šio premijos lošimo pradžioje lošėjo bus paprašyta pasirinkti 1 iš 3 saldainių.
- Iš pradžių kiekvienas saldainis turi 1x daugiklį.
- Kiekvienas saldainis praeis kelią per kliūtis ir surinks laimėjimą didinančius skaičius arba daugiklius iš 4 eilučių.

21.4. „Burbulų siurprizas“ („Bubble Surprise“) premija

- Lošimo metu vienas ratas su 5 skirtingais simboliais judės vertikaliai į viršų, palaipsniui didindamas greitį.
- Kai ratas sustos, viduryje esantis simbolis pažymėtas auksine apvalia rodykle bus laimintis simbolis.
- Galimi laimėjimai ir simboliai:
 - „Mėlynas saldainis“ („Blue Candy“) – 5x išmoka;
 - „Violetinis saldainis“ („Purple Candy“) – 10x išmoka;
 - „Raudonas širdies formos saldainis“ („Red Heart Candy“) – 25x išmoka;
 - „Saldainių kritimo“ („Candy Drop“) simbolis – aktyvuoja „saldainių kritimo“ („Candy Drop“) premijos lošimą;
 - „Saldžių sukimų“ („Sweet Spins“) simbolis – aktyvuoja „saldžių sukimų“ („Sweet Spins“) premijos lošimą.

21.5. Galimi ypatingi atvejai

- Lošėjas yra atsakingas už teisingą savo statymą.
- Jei lošimas laikinai sustabdytas dėl lošimo vedėjo klaidos, įrangos gedimo ar kitų nenumatytų aplinkybių, pasirodys pranešimas „Lošimas pristabdytas“.

- Jei lošimo etapas bus atšauktas dėl nenumatytų aplinkybių, o galimybės išspręsti problemos nedelsiant nėra, pasirodys pranešimas „Lošimas atšauktas“.
- Lošime įvykus klaidai, lošimas laikinai sustabdomas ir apie tai pranešama pamainos vadovui. Visi lošėjai pokalbių lange arba iššokančiajame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama.
- Jei pamainos vadovas gali nedelsiant pataisyti klaidą, lošimas bus tęsiamas įprastai. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimo etapas bus atšauktas, pradiniai statymai grąžinti visiems lošimo etape dalyvavusiems lošėjams.
- Jei interneto ryšys nutrūksta prieš atliekant statymus (t. y. prieš krupjė paskelbiant lošimo ekrane, kad daugiau statymų atlikti negalima), statymo suma nebus nuskaičiuota nuo lošėjo sąskaitos likučio, o lošėjas lošimo etape dalyvauti negalės.
- Jei interneto ryšys nutrūksta po to, kai lošėjas atlieka statymus, lošimas tęsiamas, o atlikti statymai yra įskaičiuojami atsižvelgiant į lošimo rezultatą.
- Jei lošėjo statymas viršija bet kurią minimalią ar maksimalią ribą, jis bus koreguojamas automatiškai ir jam apie tai bus pranešta ekrane pasirodžiusiame pranešime.

22. LOŠIMAS „GREITASIS JUODASIS DŽEKAS GYVAI“ („LIVE SPEED BLACKJACK“)

- Minimali statymo suma – 5,00 EUR. Maksimali statymo suma – 5 000,00 EUR. Didžiausia laimėjimo suma – 1 000 000,00 EUR.
- Lošimo tikslas yra laimėti prieš krupjė. Lošėjo arba krupjė kortų kombinacija, kurios vertė yra artimesnė 21 taškui (kortų vertės sumai), yra laiminti kombinacija. Taip pat laimima, jei krupjė kombinacija viršija 21 tašką, tačiau jei lošėjo kombinacija yra daugiau nei 21 taškas, pralošiama.
- Norint pradėti lošimą, lošėjas turi užimti vietą prie stalo, pasirinkti statymo sumą ir spustelėjęs ją padėti į pažymėtą langelį. Prasidėjus statymų laikui (10 sekundžių), galima atlikti bet kokius papildomus statymus arba pakeisti pradinį statymą. Jeigu kitas lošėjas pradėjo lošimą, lošėjui leidžiama dalyvauti ir atlikti savo statymus, kol ekrane bus rodomas pranešimas „Atlikite statymus“.
- Pasibaigus statymo laikui, krupjė pradeda dalyti kortas, pradedant nuo lošėjo iškart iš kairės ir kiekvienam lošėjui paeiliui, o sau – paskutiniam. Antra karta padalijama tokiu pačiu būdu, kiekvienam lošėjui atversta, o krupjė gauna užverstą kortą.
- Išdalinus visas kortas, lošėjai turi pasirinkti vieną iš šių parinkčių: prašyti papildomos kortos, likti su turimu deriniu, dvigubinti arba padalinti).
- Po to, kai visi lošėjai priima sprendimus, krupjė atverčia savo užverstą kortą ir išdalija papildomas kortas, vadovaudamasis ant stalo užrašyta taisykle: krupjė turi traukti 16 ir sustoti ties 17; tai reiškia, kad jei krupjė turi 16 arba mažiau, jis traukia papildomas kortas.
- Jeigu krupjė atversta korta yra tūzas, draudimas bus pasiūlytas visiems dalyvavusiems lošėjams prieš pirmiau minėtas parinktis. Pasibaigus draudimo statymų laikui, krupjė kortų kombinacija bus patikrinta dėl galimo „Juodojo Džeko“ („Blackjack“) derinio. Jei krupjė turi šį derinį, lošimas pereina į rezultatų etapą.
- Kai lošimas baigiamas, krupjė surenka visas atverstas ant stalo kortas, deda jas prie nereikalingų ir atidaro kito lošimo statymus.

- Lošimas lošiamas 8 kortų kaladėmis, po 52 kortas kiekvienoje, ir kiekviena korta turi savo nustatytą vertę.
- 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 ir 9 turi savo kortoje užrašytą vertę.
- 10, valetas, karalienės ir karaliaus vertė yra 10.
- Tūzo vertė gali būti 1 arba 11, pasirenkama lošėjo. Paprastai kortų kombinacija lemia, kuri vertė pasirenkama, ir tai gali pasikeisti lošimo metu, priklausomai nuo gautų papildomų kortų vertės.
- Derinių pavyzdžiai:

$$7 \text{ kryžiai} + 4 \text{ būgnai} = 11$$

$$5 \text{ kryžiai} + 10 \text{ vynai} = 15$$

$$\text{Karalius širdžiai} + \text{Karalienė kryžiai} = 20$$

$$\text{Tūzas kryžiai} + 5 \text{ širdžiai} = 6 \text{ arba } 16$$

$$\text{Tūzas širdžiai} + 10 \text{ vynai} = \text{„Juodasis Džekas“ („Blackjack“)}$$

- Bet koks tūzo + 10, valetas, karalienės arba karaliaus derinys yra geriausias lošimo derinys ir vadinamas „Juodasis Džekas“ („Blackjack“).

22.1. Statymai

22.1.1. Šalutiniai statymai

- Statymo metu lošėjas gali atlikti šalutinius statymus, bet tik po to, kai langelyje atliekamas pagrindinis statymas.
- Šalutinių statymų ir išmokų aprašymai rodomi lange „statymo limitai“ ir „išmokos“.
- Galimi dviejų tipų šalutiniai statymai:
 - „Tobulos poros“ („Perfect Pairs“): šalutinis statymas atliekamas prieš išdalinant visas kortas. Tai suteikia galimybę laimėti papildomai pinigų, jeigu lošėjo dvi pirmosios kortos yra pora. Yra 3 rūšių poros:
 - „Tobula pora“ („Perfect Pair“) – dvi identiškios kortos (pvz., dvi širdžių karalienės);
 - „Spalvota pora“ („Coloured Pair“) – dvi tos pačios vertės ar raidės kortos ir tokios pačios spalvos, bet skirtingų ženklų (pvz., 2 širdys + 2 būgnai);
 - „Mišri pora“ („Mixed Pair“) – dvi tos pačios vertės ar raidės kortos ir tokios pačios spalvos, bet skirtingų ženklų (pvz., 2 širdys + 2 būgnai).
- Norint laimėti tobulos poros statymą, lošėjas turi atlikti savo statymą pagal stalo limitus specialiai tam skirtoje vietoje, pažymėtoje „TP“ prieš išdalijant kortas. Laimėję šalutiniai statymai bus rodomi iškart po to, kai kiekviename lošime dalyvaujančiame langelyje bus išdalintos dvi pradinės kortos.

Derinys	Išmoka
„Tobula pora“ („Perfect Pair“)	25:1
„Spalvota pora“ („Coloured Pair“)	12:1
„Mišri pora“ („Mixed Pair“)	6:1

- „21+3“ – šalutinis statymas, kuris yra pagrįstas 3 kortų kombinacija, naudojant krupjė viršutinę kortą ir dvi pradines kortas lošėjo kortų kombinacijoje, kurios sudaro 3 kortų pokerio kombinaciją:
 - „Trys identiškios“ („Suited Trips“) – trys tos pačios vertės ir ženklo kortos (pvz., trys širdžių tūzai);

- „Eilė ir spalva“ („Straight Flush“) – trys kortos iš eilės ir to paties ženklo (pvz., 10, valetas ir pikų karalienė);
- „Trys vienodos“ („Three of a Kind“) – trys tos pačios vertės kortos (pvz., širdžių karalienė, būgnų karalienė ir kryžių karalienė);
- „Eilė“ („Straight“) – trys kortos iš eilės, bet skirtingo ženklo (tūzas gali būti naudojamas eilėje kaip tūzas, 2 ir 3 arba eilėje karalienė, karalius ir tūzas);
- „Spalva“ („Flush“) – trys skirtingos vertės, bet vienodo ženklo kortos (pvz., 2, 6 ir kryžių karalius).
- Norint laimėti „21+3“ statymą, lošėjas turi atlikti savo statymą specialiai tam skirtoje vietoje, pažymėtoje „21+3“ prieš išdalijant kortas, pagal stalo limitus. Laimėję šalutiniai statymai bus rodomi iškart po to, kai kiekviename lošime dalyvaujanciam langelyje bus išdalintos dvi pradinės kortos.
- Jei lošėjo kortų kombinacija apima du laimingus derinius, išmokėta bus už didesnę kombinaciją.

Kombinacija	Išmoka
„Trys identiškos“ („Suited Trips“)	100:1
„Eilė ir spalva“ („Straight Flush“)	40:1
„Trys vienodos“ („Three of a Kind“)	30:1
„Eilė“ („Straight“)	10:1
„Spalva“ („Flush“)	5:1

22.2. Galimi ypatingi atvejai

- Lošėjas yra asmeniškai atsakingas už teisingą savo statymų pozicionavimą prie stalo.
- Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims ar žmogiškoms klaidoms, nedelsiant pranešama pamainos vadybininkui. Jei techninės kliūties nepavyksta išspręsti iš karto, lošimas atšaukiamas, o pradiniai statymai gražinami visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.
- Lošėjo statymas gali būti atmestas pasibaigus statymo laikui, dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių statymo sumos reikalavimų ar dėl kitų sandorio problemų.
- Jeigu lošėjas pasirinko mažesnę statymo sumą, nei nurodyta minimali, lošėjo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Pasibaigus statymo laikui neaktyvūs žetonai pašalinami.
- Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą, jis bus pakeistas automatiškai; lošėjas apie tai bus informuotas lošimo laukelyje.
- Jei lošimas atšaukiamas, o lošėjo šalutinis statymas būtų laimėjęs pagal turimą kortų kombinaciją, laimėjimas pervedamas į lošėjo sąskaitą.
- Jeigu lošime ant grindų nukrito 3 kortos, turi vykti kortų keitimo procedūra:
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami;
 - Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
- Kortų keitimo procedūra vyksta prie kiekvieno kortų lošimo stalo kartą per 24 valandas. Tačiau taip pat gali būti vykdoma šiais atvejais, kai ant grindų nukrenta 3 kortos. Kortos nustatyta tvarka turi būti sumaišomos maišikliu, esančiu ant stalo arba jas gali maišyti krupjė.

23. LOŠIMAS „LIKIMO BAKARA 6 GYVAI“ („LIVE FORTUNE 6 BACCARAT“)

- Minimali statymo suma – 0,20 EUR. Maksimali statymo suma – 5 000,00 EUR. Didžiausia laimėjimo suma – 1 000 000,00 EUR.
- Lošiama su 8 standartinėmis 52 kortų kaladėmis.
- Krupjė išdalina 4 pradinės kortas tokia tvarka: 1-oji ir 3-oji kortos į lošėjo pusę, o 2- oji ir 4-oji kortos į bankininko pusę.
- Jei abiem pusėms reikalinga 3-oji korta, krupjė duos po papildomą kortą pagal „trečiosios kortos taisyklę“ („Third Card Rule“).
- Kai krupjė išdalina visas reikalingas kortas kiekvienai rankai, lošimas yra baigtas.
- Laimi ta pusė, kurios taškų suma artimiausia 9. Jeigu taškų suma lygi, lošimas baigiamas lygiosiomis.
- Lošimo naudotojo sąsajoje laimintis statymas bus paryškkinamas. Jei kuris nors iš lošėjo statymų apima laiminčius statymo laukelius, lošėjas gauna laimėjimą pagal atliktų statymų tipą.
- Kortų keitimas vyksta tuo atveju jeigu:
 - Po lošimo atšaukimo, lošimas vėl pradeda veikti;
 - Sutrinka vaizdo transliacija;
 - Lošimo etape ant grindų nukrito daugiau nei trys kortos;
 - Dėtuvėje yra korta su sugedusiu brūkšniniu kodu.

Kortos	A	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K
Taškai	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	0	0	0

- Lošime maksimali įmanoma taškų vertė yra 9. Jei bendra suma yra 10 ar didesnė, reikia atimti 10 taškų, o likę taškai skaičiuojami kaip „bakara“ („Baccarat“) taškai. Pvz.:

$$\begin{aligned}
 5 + 5 &= 10 - 10 = 0 \\
 8 + 7 &= 15 - 10 = 5 \\
 J + K &= 0 \\
 1 + 5 + 8 &= 14 - 10 = 4 \\
 8 + Q &= 8 \\
 9 + 9 &= 18 - 10 = 8
 \end{aligned}$$

- Yra 3 atvejai, kai lošimas pasibaigia išdalinus 4 kortas (maža kortų kombinacija) be jokių papildomų kortų:
 - Kai lošėjo ir bankininko pirmųjų 2 kortų suma lygi 8 ar 9 taškams (natūrali kortų kombinacija);
 - Kai lošėjas turi 6 taškus, o bankininkas turi 7 ar atvirkščiai;
 - Kai yra lygiosios, surinkti 6, 7, 8 ar 9 taškai.
- Jei lošėjui ir bankininkui išdalinama pradinės dviejų kortų kombinacijos, kurių vertė 0 – 7, peržiūrima „trečiosios kortos taisyklė“ („Third Card Rule“), kad būtų nustatyta, ar trečioji korta turi būti išdalinta vienai ar abiem rankoms. Lošėjas visada pradeda ėjimą.

Jeigu lošėjo dviejų kortų suma	Veiksmai
---------------------------------------	-----------------

0, 1, 2, 3, 4, 5	Lošėjas turi imti
6, 7	Lošėjas susilaiko
8, 9	Trečioji korta niekam nedalijama

23.1. Pagrindiniai statymai

- Yra trys skirtingi pagrindiniai statymai, kuriuos galima atlikti atsižvelgiant į tris galimas baigtis: lošėjas laimi (lošėjas turi didesnę sumą), bankininkas laimi ir lygiosios (kai kortos lošėjo ir bankininko pusėje yra vertos tiek pat taškų).
- Laimingas statymas lošėjui išmokamas 1:1. Laimingas statymas bankininkui išmokamas 0,95:1. Laimingas statymas lygiosioms išmokamas 8:1.

23.2. Šalutiniai statymai

- „Lošėjo fortūnos pora“ („Player Fortune Pair“): šalutinis statymas laimi, kai dvi pradinės lošėjo kortos sudaro porą.
- „Bankininko fortūnos pora“ („Banker Fortune Pair“): šalutinis statymas laimi, kai dvi pradinės bankininko kortos sudaro porą.
 - Galimos poros:
 - „Vienodos rūšies“ („Suited“) – 2 tos pačios rūšies kortos, pvz., karalius kryžiai + karalienė kryžiai;
 - „Vienodo indekso“ („Pair“) – 2 tos pačios vertės kortos, pvz., 7 vynai + 7 būgnai;
 - „Vienodos rūšies ir indekso“ („Suited Pair“) – 2 tos pačios rūšies ir vertės kortos, pvz., du širdžių karaliai.
- „Lošėjo 6“ („Player 6“): šalutinis statymas laimi, kai lošėjas laimi surinkęs 6 taškus. Jei lošėjas turi 6, o bankininkas turi natūralų, atliktas statymas grąžinamas lošėjui (pastumiama).
- „Bankininko 6“ („Banker 6“): šalutinis statymas laimi, kai bankininkas laimi surinkęs 6 taškus. Jei bankininkas turi 6, o lošėjas turi natūralų, atliktas statymas grąžinamas lošėjui (pastumiama).
- „Fortūna 6“ („Fortune 6“): šalutinis statymas susijęs tiek su bankininko, tiek su lošėjo rankomis. Priklausomai nuo to, kiek 6-akių kortų bus išdalyta bankininkui arba lošėjui, išmokami skirtingi laimėjimai.

23.3. Galimi ypatingi atvejai

- Lošėjas yra atsakingas už teisingą savo statymą ant stalo.
- Jei lošimas laikinai sustabdytas dėl lošimo vedėjo klaidos, įrangos gedimo ar kitų nenumatytų aplinkybių, pasirodys pranešimas „Lošimas pristabdytas“.
- Jei lošimo etapas bus atšauktas dėl nenumatytų aplinkybių, o galimybės išspręsti problemos nedelsiant nėra, pasirodys pranešimas „Lošimas atšauktas“.
- Jei įvyksta kokia nors lošimo procedūros klaida, lošimo etapas bus laikinai pristabdytas ir apie tai bus informuotas pamainos vadovas. Jeigu pamainos vadovas iškart išspręs problemą (pvz., pakartotinai nuskaitomos kortos, kortos padedamos teisingose vietose ir pan.), lošimo etapas bus tęsiamas įprastai.
- Jei išspręsti nedelsiant neįmanoma, lošimo etapas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.

- Jei interneto ryšys nutrūksta prieš atliekant statymus (t. y. prieš krupjė paskelbiant lošimo ekrane, kad daugiau statymų atlikti negalima), statymo suma nebus nuskaičiuota nuo lošėjo sąskaitos likučio, o lošėjas lošimo etape dalyvauti negalės.
- Jei interneto ryšys nutrūksta po to, kai lošėjas atlieka statymus, lošimas tęsiamas, o atlikti statymai yra įskaičiuojami atsižvelgiant į lošimo rezultata.
- Jei lošėjo statymas viršija bet kurią minimalią ar maksimalią ribą, jis bus koreguojamas automatiškai ir jam apie tai bus pranešta ekrane pasirodžiusiame pranešime.

24. LOŠIMAS „MIESTAS BUMAS GYVAI“ („LIVE BOOM CITY“)

- Minimali statymo suma – 0,10 EUR. Maksimali statymo suma – 3 000,00 EUR. Didžiausia laimėjimo suma – 1 000 000,00 EUR.
- Lošimas prasideda paleidus abi kauliukų kratykles. Iškritęs kauliuko skaičius reiškia liniją lentelėje ant sienos, t. y., iškritęs geltonoje kratyklėje reiškia vertikalią liniją, o mėlynoje kratyklėje – horizontalią. Šių dviejų linijų susikirtimo taškas pagal išridentus kauliukus nustato lošimo baigtį.
- Lošimo tikslas yra atspėti išridentų kauliukų rezultata.
- Atspėjęs lošimo rezultata teisingai, lošėjas gauna savo statymo išmoka. Specialios funkcijos gali suteikti papildomus laimėjimus padauginamos pradinį statymą, atsižvelgiant į statymo tipą.
- Neįvykęs kauliukų ridenimas:
 - Kai kauliukas sustoja ant briaunos;
 - Kai kratyklė nekrato 4 sekundes;
 - Kai yra bet koks fizinis kišimasis kratymo metu;
 - Kai atsiranda bet koks mechaninis gedimas, turintis įtakos kauliukų kratyklei arba kauliukams.
- Jeigu kauliukų ridenimas neįvyksta, lošimas aktyvuoja pakartotinį ridenimą. Statymai lieka galioti iki kito galiojančio ridenimo.

24.1. Statymai

- Statymas gali būti atliktas ant bet kurios iš šešių statymams skirtų vietų („bronzos 1x“ („Bronze 1x“), „sidabros 2x“ („Silver 2x“), „auksas 5x“ („Gold 5x“), „kauliukų mūšis“ („Dice Battle“), „laimingas kritimas“ („Lucky Drop“) ir „bumas ar pralaimėjimas“ („Boom or Bust“)) pagal tai, koks, lošėjo manymu, bus lošimo rezultatas.
- Lošėjo statymas:
 - Laimės, jei kauliukų kombinacija rodys laukelį su tuo simboliu;
 - Pralaimės, jei kauliukų kombinacija rodys laukelį be statymo;
 - Pralaimės, jei kauliukų kombinacija rodys „pralaimėjimo“ („Bust“) laukelį.
- Išmokos:

Laukelis lentelėje ant sienos	Laukelių skaičius	Išmoka
„Bronza 1x“ („Bronze 1x“)	Nuo 12 iki 13	1:1
„Sidabras 2x“ („Silver 2x“)	Nuo 9 iki 11	2:1
„Aukšas 5x“ („Gold 5x“)	Nuo 4 iki 6	5:1

„Kauliukų mūšis“ („Dice Battle“)	Nuo 1 iki 2	Atitinkamai pagal premijos lošimo baigtį
„Laimingas kritimas“ („Lucky Drop“)	Nuo 1 iki 2	Atitinkamai pagal premijos lošimo baigtį
„Bumas ar pralaimėjimas“ („Boom or Bust“)	Nuo 0 iki 1	Atitinkamai pagal premijos lošimo baigtį
„Įjungimas“ („PowerUP“)	3	Pagal daugiklį, sugeneruotą intervale nuo 2x iki 5x. Atsiradus keletui „įjungimams“ („PowerUP“) iš eilės, visi jų daugikliai sudauginami vienas su kitu.

24.2. „Įjungimas“ („PowerUP“)

- Visi „visi pralaimėjimo“ („All Bust“) laukeliai pakeičiami bronziniais laukeliais su išmokomis nuo 20x iki 50x (taip bus tik pirmo „įjungimo“ („PowerUP“) metu, prasidėjus lošimo etapui, visų kitų „įjungimų“ („PowerUP“) metu šie laukeliai bus laikomi įprastais bronziniais laukeliais su padidintu daugikliu ir jiems taikomos visos toliau aprašytos taisyklės).
- Daugiklis, kurio vertė gali būti nuo 2x iki 5x, atsitiktinai pasirenkamas iš 24 laukelių ant sienos.
- Likusiems 12 laukelių bus taikomos ankstesnio išmokėjimo sąlygos.
- Kito sukimo išmokėjimas bus padaugintas iš „įjungimo“ („PowerUP“) daugiklio.
- Jei vėl išsukamas „įjungimo“ („PowerUP“) sektorius, visi statymai lieka statymo pozicijose, o nauji atsitiktiniai daugikliai paskirstomi visoje lentelėje taip padauginant ankstesnes išmokas.
- Po 5-tojo vienas po kito „įjungimo“ („PowerUP“) išsukimo, visi „įjungimo“ („PowerUP“) laukeliai pasikeičia į auksinius su 50x išmokėjimu.

24.3. „Kauliukų mūšio“ („Dice Battle“) premijos lošimas

- Lošimas aktyvuojamas, kai išrieda „kauliukų mūšis“ („Dice Battle“) tuo pačiu metu, kai lošėjas pastato ant „kauliukų mūšio“ („Dice Battle“).
- Šiame premijos lošime lošėjas turi pasirinkti būsimos kauliukų kovos pusę (geltoną arba mėlyną).
- Tikslas yra atspėti, kurios pusės skaičius bus didesnis.
- Kauliukas ridenamas 3 kartus (ridenama tuo pat metu kaip ir antras kauliukas) ir pagal taškus nustatoma premijos lošimo baigtis.
- Kiekvienas kauliuko skaičius yra taškas ir tuo pat metu daugiklio vertė (pavyzdžiui, kauliukas su 6 taškeliiais užtikrina taškus pusei ir pagerina bendrą daugiklį 6x jį sumuojant su kito kauliuko ridenimų baigtimis).
- Lošimo laimėtojas (turintis pusę su daugiausia taškų po trečio ridenimo) gauna papildomą daugiklį, kuris pridedamas prie galutinės taškų sumos ir yra lygus galutiniams pralaimėjusios pusės taškams.
- Jei abi pusės turi tiek pat taškų, toks atvejis yra laikomas lygiosiomis ir abi pusės gauna tokį patį daugiklį.

24.4. „Laimingo kritimo“ („Lucky Drop“) premijos lošimas

- Lošimas aktyvuojamas, kai išrieda „laimingas kritimas“ („Lucky Drop“) tuo pačiu metu, kai lošėjas pastato ant „laimingo kritimo“ („Lucky Drop“).
- Šiame premijos lošime šeši stulpeliai yra užpildyti daugikliais, kur kiekvienas stulpelis yra skirtas tam tikram kauliuko rezultatui nuo 1 iki 6.
- Kuo daugiau stulpelis surinks kauliuko rezultatų, tuo didesnis bus daugiklis.
- Tikslas yra atspėti stulpelį su didžiausia lošimo baigtimi.
- Lošimo pradžioje kiekvienas kauliukas turi 3 ridenimus ir remiantis šių ridenimų baigtimis, nustatomas kiekvieno stulpelio rezultatas.
- Po 6 ridenimų, lošimo funkcijos rezultatai nustatomi kiekvienam stulpeliui.
- Po kiekvieno ridenimo daugiklis pridedamas prie vieno iš stulpelių.
- Lošimas prasideda su paprastu daugikliu kiekviename stulpelyje, kuris yra lygu 5x.

24.5. „Bumas ar pralaimėjimas“ („Boom or Bust“) premijos lošimas

- Lošimas aktyvuojamas, kai išrieda „bumas ar pralaimėjimas“ („Boom or Bust“) tuo pačiu metu, kai lošėjas pastato ant „bumo ar pralaimėjimo“ („Boom or Bust“).
- Šiame premijos lošime lošėjas turi kelti lygius į viršų priimant sprendimus: priimti siūlomus pinigų ar tęsti lošimą.
- Lošimas prasideda pirmu ridenimu nustatant pradinį daugiklį.
- Priklausomai nuo pirmo ridenimo baigties, yra parenkami ir rodomi daugikliai būsimiems lygiams.
- Kauliuko ridenimas nulemia kiekvieno lygio laukelį.
- Premijos lošimas susideda iš 8 lygių, kai kiekvienas lygis turi 6 laukelius, kiekvieno iš šių laukelių vertės atsiranda atsitiktinai ir gali būti viena iš šių:
 - „Daugiklis“ („Multiplier“) – kuo aukštesnis lygis, tuo didesnis siūlytinasis daugiklis;
 - „Aukštesnis lygis“ („Level UP“) – premija, kuri gali lošėją perkelti nuo 1 iki 3 lygių į priekį ir nusileisti ant daugiklio, kuris apsaugo nuo pralaimėjimo;
 - „Super šuolis“ („Hyper Jump“) – premija, kuri perkelia lošėją į 6 lygį apsaugant nuo pralaimėjimo;
 - „Saugus daugiklis“ („Safe Multiplier“) – premija, kuri padidina pradinį daugiklį;
 - „Pralaimėjimas“ („Bust“) – patekus ant šio laukelio pralaimima iškart, bet gaunamas pradinis daugiklis.
- Kiekvieną kartą atsistojus ant „daugiklio“ („Multiplier“) laukelio lošėjas turi priimti sprendimą: išsigryninti pasiūlytą sumą ar lošti toliau.

24.6. Galimi ypatingi atvejai

- Lošėjas yra atsakingas už teisingą savo statymą ant statymui skirtų langelių.
- Jei lošimas laikinai sustabdytas dėl lošimo vedėjo klaidos, įrangos gedimo ar kitų nenumatytų aplinkybių, pasirodys pranešimas „Lošimas pristabdytas“. Jei lošimo etapas bus atšauktas dėl nenumatytų aplinkybių, o galimybės išspręsti problemos nedelsiant nėra, pasirodys pranešimas „Lošimas atšauktas“.
- Įvykus klaidai, lošimas laikinai sustabdomas ir apie tai pranešama pamainos vadovui. Visi lošėjai pokalbių lange arba iššokančiame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama.

- Jei pamainos vadovas gali nedelsiant pataisyti klaidą, lošimas bus tęsiamas įprastai. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimo etapas bus atšauktas, pradiniai statymai grąžinti visiems lošimo etape dalyvavusiems lošėjams.
- Jei interneto ryšys nutrūksta prieš atliekant statymus (t. y. prieš krupjė paskelbiant lošimo ekrane, kad daugiau statymų atlikti negalima), statymo suma nebus nuskaičiuota nuo lošėjo sąskaitos likučio, o lošėjas lošimo etape dalyvauti negalės.
- Jei interneto ryšys nutrūksta po to, kai lošėjas atlieka statymus, lošimas tęsiamas, o atlikti statymai yra įskaičiuojami atsižvelgiant į lošimo rezultatą.
- Jei lošėjo statymas viršija bet kurią minimalią ar maksimalią ribą, jis bus koreguojamas automatiškai ir jam apie tai bus pranešta ekrane pasirodžiusiame pranešime.