

PATVIRTINTA

Lošimų priežiūros tarnybos prie

Lietuvos Respublikos finansų

ministerijos direktoriaus

2024 m. liepos 25 įsakymu Nr. DIE-420

UAB „UNIGAMES“ NUOTOLINIO LOŠIMO ORGANIZAVIMO REGLAMENTO PRIEDO NR. 3 PAPILDYMAS NR. 8

1. Šiuo UAB „Unigames“ nuotolinio lošimo organizavimo Reglamento (toliau – Reglamentas) papildymu yra papildomos Lošimų priežiūros tarnybos prie Lietuvos Respublikos finansų ministerijos direktoriaus 2019 m. gegužės mėn. 23 d. įsakymu Nr. DIE-288 patvirtinto Reglamento (kartu su vėlesniais pakeitimais ir papildymais) Priedo Nr. 3 nuostatos.

2. Reglamento priedo Nr. 3 papildymo Nr. 1 papunkčiuose 3.6, 3.10, 3.11, 3.12, 3.13, 3.14, kuriuose atitinkamai aprašytos lošimų Greitas Bakara be komisinių („No Commission Speed Baccarat“), Bakara („Baccarat“), Bakara Squeeze („Baccarat Squeeze“), Bakara Control Squeeze („Baccarat Control Squeeze“), Greitas Bakara („Speed Baccarat“), Bakara be komisinių („No Commission Baccarat“) taisyklės papildomos nuostata:

Raudonojo voko („Red Envelope“) funkcija

Atsitiktiniuose lošimo etapuose gali padidėti statymų už lygiąsias („Tie“), P porą („P Pair“) arba B porą („B Pair“) išmokų vertės (atitinkamai 8–88:1; 11–88:1 ir 11–88:1).

3. Reglamento priedo Nr. 3 papildymo Nr. 1 3.7. papunktyje aprašytos „Juodasis Džekas“ („Blackjack“) nuotolinių stalo lošimų gyvai taisyklės papildomos nuostata:

„Cash Out“

Jei išdalinus kortas dalintojas neturi Juodojo Džeko, lošėjas turi priimti sprendimą. Vienas iš lošėjui pateiktų sprendimų yra „Cash Out“ funkcija (tai funkcija, kuri leidžia gauti išmoką už atliktą statymą anksčiau nei baigiasi lošimas): jei nusprendžiama atlikti „Cash Out“ funkciją, lošimas už tą kortų kombinaciją baigsis ir bus atgauta vertė, kuri rodoma „Cash Out“ mygtuke. „Cash Out“ koeficientas keičiasi atsižvelgiant į lošėjo bendrą rezultatą už kortų kombinaciją ir dalintojo atverstą kortą. „Cash Out“ taisyklė taikoma tik lošėjo pagrindiniam statymui. Šios parinkties matomumą galima valdyti nustatymų skydelyje.

4. Reglamento priedo Nr. 3 papildymo Nr. 1 3.8. papunktyje aprašytos „Greitas Juodasis Džekas“ („Speed Blackjack“) nuotolinių stalo lošimų gyvai taisyklės papildomos nuostata:

„Cash Out“

Jei išdalinus kortas dalintojas neturi Juodojo Džeko, lošėjas turi priimti sprendimą. Vienas iš lošėjui pateiktų sprendimų yra „Cash Out“ funkcija (tai funkcija kuri leidžia gauti išmoką už atliktą statymą anksčiau nei baigiasi lošimas): jei nusprendžiama atlikti „Cash Out“ funkciją, lošimas už tą kortų kombinaciją baigsis ir bus atgauta vertė, kuri rodoma „Cash Out“ mygtuke. „Cash Out“ koeficientas keičiasi atsižvelgiant į lošėjo bendrą rezultatą už kortų kombinaciją ir dalintojo atverstą kortą. „Cash Out“ taisyklė taikoma tik lošėjo pagrindiniam statymui. Šios parinkties matomumą galima valdyti nustatymų skydelyje.

5. Reglamento Priedo Nr. 3, kuriame aprašytos nuotolinių stalo lošimų gyvai taisyklės, papildomos papunkčiais nuo 3.41 iki 3.44 (4 lošimai) ir nuo 5.20 iki 5.25 (6 lošimai), kuriuose atitinkamai nurodomi gamintojo „Evolution“ ir „Pragmatic Play“ nuotolinių stalo lošimų gyvai pavadinimai bei išdėsto juos taip:

3. Gamintojas – „Evolution“:

3.41. Aukso saugyklos ruletė („Gold Vault Roulette“);

3.42. Klestėjimo medžio bakara („Prosperity Tree Baccarat“);

3.43. Ekstremalus žaibiškas bakara („XXXtreme Lightning Baccarat“);

3.44. Žaibiškas Juodasis Džekas („Lightning Blackjack“).

5. Gamintojas – „Pragmatic Play“:

5.20. Lobių sala („Treasure Island“);

5.21. Mega bakara („Mega Baccarat“);

5.22. Automatinė mega ruletė („Auto Mega Roulette“);

- 5.23. Laimingojo 6 ruletė („Lucky 6 Roulette“);
- 5.24. „Sic Bo“ („Sic Bo“);
- 5.25. Greitoji automatinė ruletė („Auto Speed Roulette“).

3.41. Aukso saugyklos ruletė („Gold Vault Roulette“)

- Mažiausias statymas: 5,00 EUR. Didžiausias statymas: 1000 EUR. Didžiausias laimėjimas: 544 000 EUR. Statymams skirtas laikas: 15 sek.
- Lošimo tikslas yra atspėti skaičių, ties kuriuo sustos rutuliukas ir pastatyti vieną ar daugiau statymų ant to skaičiaus. Kiekviename etape ant 5–20 atsitiktinių skaitmenų atsiranda aukso luitai („Gold Bars“), kurie suteikia galimybę laimėti nuo 50 iki 500 x statymo suma (49:1–499:1)
- Ruletės rate yra skaičiai 1–36 ir vienas 0 (nulis). Pasibaigus statymų laikui (15 sekundžių) ruletės rate krupjė suka rutuliuką. Po kiek laiko rutuliukas sustoja vienoje iš sunumeruotų ruletės rato padalų. Laimima, jei atliekamas statymas, apimantis tą skaičių.
- Baigus statymus, statymų lauke ties atsitiktiniais skaitmenimis atsiranda iki 20 aukso luitų („Gold Bars“) su atsitiktiniais daugikliais.



Statymų tipai

- Prie Ruletės stalo galima atlikti daugybę įvairių statymų. Kiekvienos rūšies statymas apima vieną skaičių ar tam tikrą skaičių intervalą ir turi savo išmokų ribas. Statymai, atliekami statymo lauko skaičių laukeliuose arba ant linijų tarp jų, yra vadinami Vidiniais statymais, o specialiuose žemiau ir šonuose esančiuose laukeliuose atliekami statymai vadinami Išoriniais statymais.

Vidiniai statymai

- Tiesioginis („Straight Up“) – žetonas dedamas ant vieno skaičiaus (įskaitant ir nulį).
- Padalintas statymas („Split Bet“) – žetonas dedamas ant vertikalios ar horizontalios linijos tarp bet kurių dviejų skaičių.
- Eilės statymas („Street Bet“) – žetonas dedamas skaičių eilės gale. Eilės statymas apima tris skaičius.
- Kampo statymas („Corner Bet“) – žetonas dedamas ant keturių skaičių susitikimo taško (vidurinis susikirtimas). Statymas apima visus keturis skaičius.
- Linijos statymas („Line Bet“) – žetonas dedamas dviejų eilučių pabaigoje, tarp jų susikirtimo. Linijos statymas apima visus skaičius abiejose eilėse, iš viso šešis skaičius.

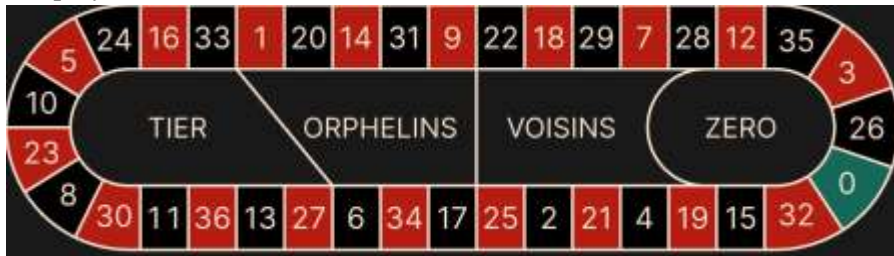
Išoriniai statymai

- Stulpelio statymas („Column Bet“) – žetonas dedamas viename iš nepažymėtų laukelių atitinkamo stulpelio pabaigoje – jie apima visus 12 stulpelio skaičių. Nulis nepatenka į stulpelių statymus.
- Tuzino statymas („Dozen Bet“) – žetonas dedamas viename iš trijų laukelių su pavadinimais „12p“, „12m“ arba „12d“, siekiant pastatyti ant 12 skaičių šalia laukelių.
- Raudona / juoda („Red / Black“) – žetonas dedamas ant raudono arba juodo laukelio, siekiant pastatyti už 18 raudonų arba 18 juodų skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.
- Lyginis / nelyginis („Even / Odd“) – žetonas dedamas ant vieno iš šių laukelių, siekiant pastatyti už 18 lyginių ar 18 nelyginių skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.

- 1–18/19–36 – žetonas dedamas viename iš šių laukelių, siekiant pastatyti už pirmuosius arba paskutiniuosius 18 skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.

Kaimynų statymai

Lošėjas paspaudžia mygtuką KAIMYŲ STATYMAI, kad atidarytų specialų ovalo ar lenktynių rato formos statymų langą, kuriame galima atlikti kaimynų ir kitus specialiuosius statymus. Pakartotinai spaudžiamas mygtukas uždaro arba vėl atidaro šią funkciją. Visi statymai apima skirtingus skaičių rinkinius, už laimėjimus skiriamos skirtingos išmokos. Statymo vietos bus paryškintos.



„Tiers du Cylindre“

Šis statymas apima iš viso 12 skaičių, įskaitant 27, 33 ir tarp jų esančius skaičius nuliui priešingoje ruletės rato pusėje. 6 žetonai dedami taip:

- 1 žetonas padalijamas tarp 5/8.
- 1 žetonas padalijamas tarp 10/11.
- 1 žetonas padalijamas tarp 13/16.
- 1 žetonas padalijamas tarp 23/24.
- 1 žetonas padalijamas tarp 27/30.
- 1 žetonas padalijamas tarp 33/36.

„Orphelins a Cheval“

Šis statymas apima 8 skaičius dviejose ruletės rato dalyse, nepatenkančiose į „Voisins du zero“ ir „Tiers du cylindre“ statymus. 5 žetonai dedami taip:

- 1 žetonas ant 1 (tiesioginis).
- 1 žetonas padalijamas tarp 6/9.
- 1 žetonas padalijamas tarp 14/17.
- 1 žetonas padalijamas tarp 17/20.
- 1 žetonas padalijamas tarp 31/34.

„Voisins du Zero“

Šis statymas apima iš viso 17 skaičių, įskaitant 22, 25 ir tarp jų esančius skaičius ruletės rate (įskaitant nulį). 9 žetonai dedami taip:

- 2 žetonai eilėje 0/2/3.
- 1 žetonas padalijamas tarp 4/7.
- 1 žetonas padalijamas tarp 12/15.
- 1 žetonas padalijamas tarp 18/21.
- 1 žetonas padalijamas tarp 19/22.
- 2 žetonai dedami 25/26/28/29 kampe.
- 1 žetonas padalijamas tarp 32/35.

„Jeu Zero“

Šis statymas apima nulį ir 6 arčiausiai jo ruletėje esančius skaičius: 12, 35, 3, 26, 0, 32 ir 15. 4 žetonai dedami taip:

- 1 žetonas padalijamas tarp 0/3.
- 1 žetonas padalijamas tarp 12/15.
- 1 žetonas ant 26 (tiesioginis).
- 1 žetonas padalijamas tarp 32/35.

Kaimynų statymas apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Lošėjas, norėdami atlikti kaimynų statymus, paspaudžia konkretų lenktynių trasos lange esantį skaičių. Žetonas bus padėtas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Lošėjas paspaudžia apvalų „-“ arba „+“ mygtuką, kad sumažintų pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičių.

SPECIALŪS STATYMAI

Antrajame Mėgstamų statymų skirtuke galima atlikti „Finale en plein“ ir „Finale a cheval“ statymus.

„Finale en Plein“

- „Finale en plein 0“ – 4 žetonų statymas, apimantis 0+10+20+30, ant kiekvieno po 1 žetoną.
- „Finale en plein 0“ – 4 žetonų statymas, apimantis 1+11+21+31, ant kiekvieno po 1 žetoną.
- „Finale en plein 2“ – 4 žetonų statymas, apimantis 2+12+22+32, ant kiekvieno po 1 žetoną.
- „Finale en plein 3“ – 4 žetonų statymas, apimantis 3+13+23+33, ant kiekvieno po 1 žetoną.
- „Finale en plein 4“ – 4 žetonų statymas, apimantis 4+14+24+34, ant kiekvieno po 1 žetoną.
- „Finale en plein 5“ – 4 žetonų statymas, apimantis 5+15+25+35, ant kiekvieno po 1 žetoną.
- „Finale en plein 6“ – 4 žetonų statymas, apimantis 6+16+26+36, ant kiekvieno po 1 žetoną.
- „Finale en plein 7“ – 3 žetonų statymas, apimantis 7+17+27, ant kiekvieno po 1 žetoną.
- „Finale en plein 8“ – 3 žetonų statymas, apimantis 8+18+28, ant kiekvieno po 1 žetoną.
- „Finale en plein 9“ – 3 žetonų statymas, apimantis 9+19+29, ant kiekvieno po 1 žetoną.

„Finale a Cheval“

- „Finale a cheval 0/3“ – 4 žetonų statymas apimantis 0/3+10/13+20/23+30/33, ant kiekvieno po 1 žetoną.
- „Finale a cheval 1/4“ – 4 žetonų statymas apimantis 1/4+11/14+21/24+31/34, ant kiekvieno po 1 žetoną.
- „Finale a cheval 2/5“ – 4 žetonų statymas apimantis 2/5+12/15+22/25+32/35, ant kiekvieno po 1 žetoną.
- „Finale a cheval 3/6“ – 4 žetonų statymas apimantis 3/6+13/16+23/26+33/36, ant kiekvieno po 1 žetoną.
- „Finale a cheval 4/7“ – 4 žetonų statymas apimantis 4/7+14/17+24/27+34, ant kiekvieno po 1 žetoną.
- „Finale a cheval 5/8“ – 4 žetonų statymas apimantis 5/8+15/18+25/28+35, ant kiekvieno po 1 žetoną.
- „Finale a cheval 6/9“ – 4 žetonų statymas apimantis 6/9+16/19+26/29+36, ant kiekvieno po 1 žetoną.
- „Finale a cheval 7/10“ – 3 žetonų statymas apimantis 7/10+17/20+27/30, ant kiekvieno po 1 žetoną.
- „Finale a cheval 8/11“ – 3 žetonų statymas apimantis 8/11+18/21+28/31, ant kiekvieno po 1 žetoną.
- „Finale a cheval 9/12“ – 3 žetonų statymas apimantis 9/12+19/22+29/32, ant kiekvieno po 1 žetoną.

Visi statymai

Viso statymo metu visi vidiniai statymai pastatomi ant konkretaus skaičiaus. Pavyzdžiui, Viso statymo ant skaičiaus 36 atveju 18 žetonų bus padėti taip, kad jį visiškai padengtų: 1 žetonas ant 36, 2 žetonai ant padalintų statymų 33/36 ir 35/36, 3 žetonai ant Eilės statymo 34/35/36, 4 žetonai ant 32/33/35/36 kampo statymo ir 6 žetonai ant Linijos statymo 31/32/33/34/35/36.

Išmokos

Išmoka priklauso nuo statymo tipo.

VIDINIAI STATYMAI	
Statymo tipas	Išmoka
Tiesioginis („Straight Up“)	24-499:1

Dalijimas („Split“)	17:1
Eilutė („Street“)	11:1
Kampas („Corner“)	8:1
Linija („Line“)	5:1

IŠORINIAI STATYMAI	Išmoka
Stulpelis („Column“)	2:1
Tuzinas („Dozen“)	2:1
Raudona/juoda („Red/Black“)	1:1
Lyginis/nelyginis („Even/Odd“)	1:1
1–18/19–36	1:1

Galimi ypatingi atvejai:

- Jei sukimas apibrėžtas kaip negaliojantis, ši padėtis vadinama „No Spin“ („Negaliojantis sukimas“).
- „No Spin“ („Negaliojantis sukimas“) taikomas šiais atvejais:
 - Rutuliukas sukosi mažiau nei 4 pilnus apsisukimus.
 - Rutuliukas arba ratas buvo pasuktas neteisinga linkme.
 - Ratas nustojo sukimosi metu, t. y. neapsisukęs bent keturių kartų aplink važiavimo taką.
 - Rutuliukas sustoja ir neįkrenta į padalą, o tiesiog sukasi ant rato daugiau nei 3 pilnus apsisukimus.
 - Rutuliukas išskrido iš rato.
 - Bet koks pašalinis daiktas įkrenta į ratą.
- Negaliojančio sukimo „No Spin“ atveju lošėjų atlikti statymai automatiškai gražinami. Ratas sustabdomas ir rutuliukas dedamas į paskutinį iškritusį skaičių, lošimas toliau tęsiamas įprasta eiga. Jeigu ruletėje išsuktas skaičius neužregistruojamas sistemoje, pradiniai statymai gražinami.
- Tuo atveju, kai sistemoje užregistruojamas ne tas skaičius, kuris buvo išsuktas ruletėje, teisingu skaičiumi laikomas tas, kuris faktiškai buvo išsuktas ruletėje. Visi pradiniai statymai gražinami.

3.42. Klestėjimo medžio bakara („Prosperity Tree Baccarat“)

- Mažiausias statymas: 1,00 EUR. Didžiausias statymas: 5000 EUR. Didžiausias laimėjimas: 185 500 EUR. Statymams skirtas laikas: 15 sek.
- Lošimo tikslas – paremtas atsitiktinumumu numatyti, kuriam iš lošiančių lošimo laukų – Lošėjui („PLAYER“) ar Bankininkui („BANKER“), iškris kortų kombinacija, kurios suma artimesnė 9 taškams, ar bus lygiosios.

Lošimo taisyklės:

- Lošimui vadovauja krupjė, lošimas vyksta naudojant aštuonias standartines 52 kortų malkas. Kortų reikšmės yra šios:
 - Tūzai yra mažiausios vertės kortos, jos vertos po 1 tašką.
 - Kortos nuo 2 iki 9 yra vertos savo nominalo.
 - Dešimtakė ir figūros (valetai, damos ir karaliai) vertos 0.
- Pagrindiniame „Bakara“ lošime reikšminga tik skaitinė kiekvienos kortos vertė. Kortos rūšis (širdys, vynai, kryžiai ar būgnai) reikšmės neturi.
- Prieš kiekvieną dalijimą Lošėjas stato, kuriam iš lošiančių lošimo laukų – Lošėjui („PLAYER“) ar Bankininkui („BANKER“), iškris kortų kombinacija, kurios suma artimesnė 9 taškams, ar bus lygiosios.
- Lošimas pradedamas kuomet krupjė padalina po dvi kortas Lošėjui (iš viso lošime gali dalyvauti iki 5 lošėjų) ir Bankininkui.
- „Bakara“ dalijama du kartus: vieną kartą Lošėjui, kitą kartą Bankininkui.
- Jei Lošėjas ir Bankininkas turi vienodos vertės kombinacijas, lošimas baigiasi lygiosiomis.

- Kiekvienos kombinacijos vertė skaičiuojama atmetant dešimčių skaičių (jei ji yra 10 ar daugiau). Pavyzdžiui, 7 ir 9 vertės kombinacija „Bakara“ yra verta tik 6 (kadangi $16 - 10 = 6$). Taip pat kortos su figūromis ir 9 vertė yra 9.
- Jei Lošėjas arba Bankininkas iš pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 8 arba 9 („natūralus“ 8 arba 9), papildomos kortos nebedalijamos.
- Jei Lošėjas ir Bankininkas po pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 0–7, užklausiama „Trečiosios kortos taisyklė“, pagal kurią nusprendžiama, ar kuriam nors reikia trečiosios kortos. Lošėjas visuomet pradeda lošimą pirmas.

Statymai:

- Statymams atlikti lošėjas turi 15 sekundžių. Nespėjęs to padaryti, lošėjas laukia sekančio lošimo.
- Kiekvienam atliktam statymui taikomas 20% mokestis nuo statymo sumos. Ekrane rodomas bendra statymo ir 20% mokesčio suma.

Klestėjimo („Prosperity“) etapas:

- Šis etapas prasideda lošėjui baigus statymus. Iš virtualios 52 kortų kaladės ištraukiamos atsitiktinės 8 klestėjimo („Prosperity“) kortos. Šioms kortoms atsitiktine tvarka priskiriami daugikliai x2 arba x3. Jeigu lošėjo statymas laimi ir tarp kortų yra viena arba kelios klestėjimo kortos, laimėjimui taikomas klestėjimo kortos daugiklis. Kelių daugiklių atveju daugikliai sudauginami tarpusavyje.

Lošėjo kombinacija

Pirmųjų dviejų lošėjo kortų kombinacija	
0-1-2-3-4-5	Lošėjas ima trečią kortą.
6-7	Lošėjas susilaiko.
8–9 („natūralus“)	Trečioji korta niekam nedalijama

Bankininko kombinacija

Pirmosios dvi Bankininko kortos	Trečiosios Lošėjo ištrauktos kortos vertė										
	Nėra trečiosios kortos	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
1	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
2	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
3	I	I	I	I	I	I	I	I	I	S	I
4	I	S	S	I	I	I	I	I	I	S	S
5	I	S	S	S	S	I	I	I	I	S	S
6	S	S	S	S	S	S	S	I	I	S	S
7	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
8	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
9	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

I – imti; S – susilaikyti

Jei Lošėjo kombinacija yra 6 arba 7, tuomet Bankininko 3, 4 arba 5 vertės kombinacijai korta turi būti imama, o 6 – susilaikoma.

Laimi tas, kurio kombinacija arčiau 9.

Papildomi statymai

Papildomas statymas	Aprašymas
P pora („P Pair“)	Laimima, jei pirmosios dvi Lošėjui padalintos kortos sudaro porą.
B pora („B Pair“)	Laimima, jei pirmosios dvi Bankininkui padalintos kortos yra pora.

Išmokos

Išmoka priklauso nuo statymo tipo.

Statymas	Išmoka
Lošėjas („Player“)	1–27:1
Bankininkas („Banker“)	1–27:1
Lygiosios („Tie“)	5:1
P pora („P Pair“)	10–90:1
B pora („B pair“)	10–90:1

Galimi ypatingi atvejai:

- Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: Nuotolinio stalo lošimo gyvai tiekėjo darbuotojas (krupjė) visais atvejais privalo pranešti apie klaidas pamainos vadybininkui.
- Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošimo metu paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti grąžintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų, 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, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
 - 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 grąžinti.

Kortų skaitytuvo sutrikimai ir sprendimai

Nepavykus nuskaityti kortos - krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškvies pamainos vadybininką. Pamainos vadybininkas panaudos komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą. Jei bus maksimaliai 6 nesėkmingi bandymai iš eilės pagal tiekėjo nuostatus, pamainos vadybininkas patikrins skaitytuvą. Neišsprendus problemos, techninis personalas ims veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai grąžinami. Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi suklijuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, pamainos vadybininkas atšauks lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai bus grąžinti.

3.43. Ekstremalus žaibiškas bakara („XXXtreme Lightning Baccarat“)

- Mažiausias statymas: 1,00 EUR. Didžiausias statymas: 2000 EUR. Didžiausias laimėjimas: 502 500 EUR. Statymams skirtas laikas: 15 sek.
- Lošimo tikslas – paremtas atsitiktinumumu numatyti, kuriam iš lošiančių lošimo laukų – Lošėjui („PLAYER“) ar Bankininkui („BANKER“), iškris kortų kombinacija, kurios suma artimesnė 9 taškams, ar bus lygiosios.

Lošimo taisyklės:

- Lošimui vadovauja krupjė, lošimas vyksta naudojant aštuonias standartines 52 kortų malkas. Kortų reikšmės yra šios:
 - Tūzai yra mažiausios vertės kortos, jos vertos po 1 tašką.
 - Kortos nuo 2 iki 9 yra vertos savo nominalo.
 - Dešimtakė ir figūros (valetai, damos ir karaliai) vertos 0.
- Pagrindiniame „Bakara“ lošime reikšminga tik skaitinė kiekvienos kortos vertė. Kortos rūšis (širdys, vynai, kryžiai ar būgnai) reikšmės neturi.
- Prieš kiekvieną dalijimą Lošėjas stato, kuriam iš lošiančių lošimo laukų – Lošėjui („PLAYER“) ar Bankininkui („BANKER“), iškris kortų kombinacija, kurios suma artimesnė 9 taškams, ar bus lygiosios.
- Lošimas pradedamas kuomet krupjė padalina po dvi kortas Lošėjui (iš viso lošime gali dalyvauti iki 5 lošėjų) ir Bankininkui.
- „Bakara“ dalijama du kartus: vieną kartą Lošėjui, kitą kartą Bankininkui.
- Jei Lošėjas ir Bankininkas turi vienodos vertės kombinacijas, lošimas baigiasi lygiosiomis.
- Kiekvienos kombinacijos vertė skaičiuojama atmetant dešimčių skaičių (jei ji yra 10 ar daugiau). Pavyzdžiui, 7 ir 9 vertės kombinacija „Bakara“ yra verta tik 6 (kadangi $16 - 10 = 6$). Taip pat kortos su figūromis ir 9 vertė yra 9.
- Jei Lošėjas arba Bankininkas iš pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 8 arba 9 („natūralus“ 8 arba 9), papildomos kortos nebedalijamos.
- Jei Lošėjas ir Bankininkas po pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 0–7, užklausiama „Trečiosios kortos taisyklė“, pagal kurią nusprendžiama, ar kuriam nors reikia trečiosios kortos. Lošėjas visuomet pradeda lošimą pirmas.

Statymai:

- Statymams atlikti lošėjas turi 15 sekundžių. Nespėjęs to padaryti, lošėjas laukia sekančio lošimo.
- Kiekvienam atliktam statymui taikomas 50% mokestis nuo statymo sumos. Ekrane rodomas bendra statymo ir 50% mokesčio suma.

Ekstremalus žaibiškas („XXXtreme Lightning“) etapas:

- Šis etapas prasideda baigus statymus. Iš virtualios 52 kortų kaladės ištraukiamos 4–5 žaibiškos („Lightning“) kortos, kurioms atsitiktinai priskiriami žaibiški daugikliai („Lightning Multiplier“) nuo 2x iki 10x. Jeigu lošėjo statymas laimi ir tarp kortų yra viena arba kelios žaibiškos kortos, laimėjimui taikomas žaibiškos kortos daugiklis.

Lošėjo kombinacija

Pirmųjų dviejų lošėjo kortų kombinacija	
0-1-2-3-4-5	Lošėjas ima trečią kortą.
6-7	Lošėjas susilaiko.
8–9 („natūralus“)	Trečioji korta niekam nedalijama

Bankininko kombinacija

Pirmosios dvi Bankininko kortos	Trečiosios Lošėjo ištrauktos kortos vertė										
	Nėra trečiosios kortos	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
1	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
2	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
3	I	I	I	I	I	I	I	I	I	S	I
4	I	S	S	I	I	I	I	I	I	S	S
5	I	S	S	S	S	I	I	I	I	S	S
6	S	S	S	S	S	S	S	I	I	S	S
7	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
8	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
9	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

I – imti; S – susilaikyti

Jei Lošėjo kombinacija yra 6 arba 7, tuomet Bankininko 3, 4 arba 5 vertės kombinacijai korta turi būti imama, o 6 – susilaikoma.

Laimi tas, kurio kombinacija arčiau 9.

Papildomi statymai

Papildomas statymas	Aprašymas
P pora („P Pair“)	Laimima, jei pirmosios dvi Lošėjui padalintos kortos sudaro porą.
B pora („B Pair“)	Laimima, jei pirmosios dvi Bankininkui padalintos kortos yra pora.

Išmokos

Išmoka priklauso nuo statymo tipo.

Statymas	Išmoka
Lošėjas („Player“)	1–1000:1
Bankininkas („Banker“)	1–1000:1
Lygiosios („Tie“)	2,85:1
P pora („P Pair“)	8–800:1
B pora („B pair“)	8–800:1

Galimi ypatingi atvejai:

- Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: Nuotolinio stalo lošimo gyvai tiekėjo darbuotojas (krupjė) visais atvejais privalo pranešti apie klaidas pamainos vadybininkui.
- Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošimo metu paveikslėliais aukštyr, korta/kortos turi būti grąžintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų, 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, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
 - Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau.

- Jei per trečiąją 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 aukšty, apie tai pranešama pamainos vadybininkui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus gražinami.

Kortų skaitytuvo sutrikimai ir sprendimai

- Nepavykus nuskaityti kortos - krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškvies pamainos vadybininką. Pamainos vadybininkas panaudos komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą. Jei bus maksimaliai 6 nesėkmingi bandymai iš eilės pagal tiekėjo nuostatus, pamainos vadybininkas patikrins skaitytuvą. Neišsprendus problemos, techninis personalas ims veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai gražinami. Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi suklijuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, pamainos vadybininkas atšauks lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai bus gražinti.

3.44. Žaibiškas Juodasis Džekas („Lightning Blackjack“)

- Mažiausias statymas: 5,00 EUR. Didžiausias statymas: 1000 EUR. Didžiausias laimėjimas: 250 000 EUR. Statymams skirtas laikas: 15 sek.
- Lošimo tikslas – surinkti daugiau taškų, nei dalintojas, ir neviršyti 21. Geriausia kombinacija – tai pirmosios dvi padalintos kortos, kurių suma yra lygiai 21. Lošiama tik prieš dalintoją, ne prieš kitus lošėjus. Taip pat galima laimėti daugiklius, kurie laimėjimą padidina nuo 2 iki 25 kartų.
- Lošiama su 8 kortų malkomis.
- Krupjė visuomet susilaiko ties 17.
- Dvigubinimas bet kurioms 2 pradinėms kortoms.
- Po dalijimo dvigubinimas negalimas.
- Dalijamos pradinės vienodos vertės kortos.
- Kombinacijoje leidžiamas tik vienas dalijimas.
- Viena korta, padalinta kiekvienam dalintam tūzui.
- Krupjė parodžius tūzą, siūlomas draudimas.
- Juodojo Džeko atveju išmokama santykiu 3:2.
- Draudimo atveju išmokama santykiu 2:1.
- Statymai gražinami, kai yra lygiosios.

Lošimo taisyklės

- Lošimui vadovauja krupjė, prie Juodojo Džeko stalo gali žaisti iki 7 lošėjų. Lošiama su 8 standartinėmis 52 kortų malkomis. Kortų reikšmės Juodojo Džeko lošime yra šios:
 - Kortos nuo 2 iki 10 yra vertos savo nominalo.
 - Figūros (valetai, damos ir karaliai) vertos 10.
 - Tūzai verti 1 arba 11, kuris yra naudingesnis kombinacijai. Silpnoje kombinacijoje tūzo vertė yra 11.
- Pasibaigus statymų laikui (15 sekundžių), krupjė kiekvienam lošėjui išdalina ir atverčia po vieną kortą. Pirmiausia dalijama krupjė kairėje esančiam lošėjui, tuomet kitiems pagal laikrodžio rodyklę ir galiausiai krupjė. Krupjė kiekvienam lošėjui išdalina po atverstą kortą, tačiau antrojo krupjė korta būna užversta. Šalia lošėjo kortų rodoma jo pradinės kombinacijos vertė.

Juodasis Džekas

- Jei pradinių dviejų kortų vertė yra lygiai 21, lošėjas turi Juodąjį Džeką.

Žaibiško mokesčio taisyklės

Lošėjas sumoka papildomą privalomą žaibišką mokesį, kuris lygus 100% pradinio statymo. Tokiu būdu kitą kartą traukiant kortas lošėjas turės galimybę laimėti daugiklį. Šis mokeskis netaikomas dvigubinimui arba dalijimui.

Daugikliai

Jei lošėjas laimi lošimo etapą, kito etapo išmokai taikomas atsitiktinis daugiklis (nuo 2x iki 25x), kuris rodomas baigus statymus. Daugiklis taikomas, jei lošėjas laimi surinkęs 17 ir mažiau, 18, 19, 20, 21 arba Juodąjį Džeką.

Draudimas

Jei krupjė atversta korta yra tūzas, lošėjas gali įsigyti draudimą, kad apsisaugotų nuo rizikos, jog krupjė turės Juodąjį Džeką – net jei pats lošėjas turi šią kombinaciją. Draudimo suma lygi pusei pagrindinio lošėjo statymo, draudimo statymas (15 sekundžių) atliekamas atskirai nuo statymų už kombinacijas. Krupjė tuomet patikrina savo užverstą kortą, ar neturi Juodojo Džeko kombinacijos. Jei krupjė neturi Juodojo Džeko, lošimas tęsiasi. Jei krupjė turi Juodąjį Džeką, o lošėjas – ne, krupjė kombinacija laimi. Jei lošėjas ir krupjė abu turi Juodąjį Džeką, lošimas baigiasi lygiosiomis, statymai gražinami. Jei atversta krupjė korta yra 10 arba figūra, draudimo įsigyti negalima, krupjė netikrins, ar turi Juodąjį Džeką.

Dvigubinimas, Ėmimas arba Susilaikymas

Jei krupjė patikrina dvi pirmąsias kortas ir neturi Juodojo Džeko, lošėjai gali bandyti pagerinti savo turimas kombinacijas. Visiems lošėjams vienu metu siūloma galimybė priimti kortas prie savo kombinacijų. Jei lošėjo pradinė kombinacija nėra 21, jis gali nuspręsti atlikti Dvigubinimą (15 sekundžių). Šiuo atveju padvigubinamas statymas ir padalinama papildoma korta prie kombinacijos. Taip pat galima nuspręsti Imti (15 sekundžių), kad prie turimos kombinacijos vertės pridėti papildomą kortą. Galima Imti daugiau nei vieną kortą, o kai lošėjas bus patenkintas turima kombinacijos verte, susilaikyti (15 sekundžių).

Dalijimas

Jei pradinę kombinaciją sudaro dvi vienodos vertės kortos, galima porą Padalinti (15 sekundžių) ir turėti dvi galimas kombinacijas, kurioms galima atlikti atskirus pradinio statymo dydžio statymus. Lošėjai gavę po antrąją kortą gali savo turimas kombinacijas bandyti pagerinti imdami papildomas kortas. Kai lošėjai patenkinti turimomis kombinacijomis – jie susilaiko. Tačiau, jei pradžioje lošėjas turi tūzų porą, jis gaus tik vieną papildomą kortą kiekvienai kombinacijai be galimybės imti papildomas kortas.

Rezultatai

Jei lošėjo kombinacijos suma viršija 21, jis pralaimi ir praranda tos kombinacijos statymus. Visiems lošėjams priėmus savo sprendimus ir neprašant daugiau kortų krupjė atverčia savo užverstą kortą. Krupjė privalo imti kortą, jei turi 16 ar mažiau, ir susilaikyti, jei turi silpną 17 ar didesnės vertės kombinaciją. (Silpnoje kombinacijoje tūzo vertė yra 11). Lošėjas laimi, jei galutinės kombinacijos vertė yra arčiau 21 nei krupjė arba jei krupjė surenka daugiau nei dvidešimt vieną. Jei turima kombinacija yra tokia pat, kaip ir krupjė, lošimas baigiasi lygiosiomis, statymas gražinamas. Juodojo Džeko kombinacija galima tik dviem pradinėms kortoms. 21 taško vertės kombinacija, gaunama po poros Padalijimo, nelaikoma Juodoju Džeku. Taigi, Juodasis Džekas taip pat laimi prieš 21 kombinaciją, gautą po poros padalijimo.

Išmokos:

- Juodasis Džekas („Blackjack“): nuo 3:2 iki 25:1.
- Laiminčioji ranka: nuo 1 iki 25:1.
- Jei krupjė turi Juodąjį Džeką, draudimo išmoka: 2:1.

Galimi ypatingi atvejai:

- Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: Nuotolinio stalo lošimo gyvai tiekėjo darbuotojas (krupjė) visais atvejais privalo pranešti apie klaidas pamainos vadybininkui.
- 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, 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.

Kortų skaitytuvo sutrikimai ir sprendimai

- Nepavykus nuskaityti kortos - krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškvies pamainos vadybininką. Pamainos vadybininkas panaudos komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą. Jei 6 bandymai bus nesėkmingi, pamainos vadybininkas patikrins skaitytuvą. Neišsprendus problemos, techninis personalas ims veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai gražinami. Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi sukljuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, pamainos vadybininkas atšauks lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai bus gražinti.

5.20. Lobių sala („Treasure Island“)

- Mažiausias statymas: 0,10 EUR. Didžiausias statymas: 5000 EUR. Didžiausias laimėjimas: 250 000 EUR.
- Lošimo tikslas – Lobių salos tikslas yra numatyti atkarpą, prie kurios ratas sustos. Išmokos suma priklauso nuo atlikto statymo tipo. Lošimo taisyklės:
- Lošimas lošiamas sukant 54 skyrių (segmentų) vertikalų ratą, kurio kiekviename segmente yra vienas ar daugiau brangakmenių, papildomos funkcijos arba papildomas lošimas.
- Kai ratas sustoja ant specialaus simbolio, aktyvuojamas vienas iš premijos lošimų, padidinančių galimybę laimėti.
- Visos premijos suteikia brangakmenių derinį. Išmokos už Brangakmenius lošimuose skiriasi.

Statymai:

- Visos statymo vietos statymų pasirinkimų lentelėje atitinka vieną ar daugiau rato segmentų. Galimos šios statymo vietos:
 - Topazo (geltonas), smaragdo (žalias), ir rubino (raudonas) brangakmenis.
 - Laukinio surinkėjo („Wild Collector“) ir Didžiojo maitėdos („Great Scavenger“) premijos funkcijos.
 - Džono sidabro grobis („John Silver’s Loot“), Beno prarasti stiklo rutuliukai („Ben’s Lost Marbles“), Bilio kaulų žemėlapis („Billy Bones’ Map“) ir Kapitono Flinto lobio („Captain Flint’s Treasure“) premijos lošimai.
- Kiekviename lošime visų trijų brangakmenių statymo vietose iš pradžių rodomi daugikliai, kuriuos galima priskirti:
 - Topazas – 1x-5x
 - Smaragdas – 1x-20x
 - Rubinas – 3x-50x
- Atlikus statymus, kai skirtas statymo laikas (15 sekundžių) baigiasi, brangakmenio daugiklio vertė atsitiktinai nustatoma sukantis 3 būgnams. Priskirtos daugiklio reikšmės automatiškai atnaujinamos statymo vietose. Ši vertė bus naudojama apskaičiuojant išmokas už įprastus ir papildomus laimėjimus.

- Ratui sustojus ties laukeliu, kuriame pavaizduotas vienas ar daugiau brangakmenių, lošėjai, atlikę statymą statymo vietoje, atitinkančiame tuos brangakmenius, gaus laimėjimą, lygų tos rūšies brangakmenių skaičiui, padaugintam iš brangakmenių daugiklio. Be to, lošėjas atgauna pradinę statymo vertę už tas statymo vietas, kurios laimėjo.

Premijų funkcijų taisyklės:

- Premijos funkcijos yra premijos lošimai. Jų prizas atskleidžiamas ratui besisukant ir suteikiamas, kai tik ratas sustoja naudojant tam tikrą premijos funkciją.

Laukinio surinkėjo („Wild Collector“):

- Kai statymai baigti, aplink ratą paryškinamos kelios lempučių. Paryškinto diapazono dydis skiriasi priklausomai nuo lošimo.
- Jei ratas sustoja ties Laukinio surinkėjo („Wild Collector“) segmentu ir ant šio segmento buvo atliktas statymas, surenkami visi brangakmeniai paryškintoje srityje. Tik brangakmenių sektoriai gali būti renkami Laukinio surinkėjo („Wild Collector“) funkcijos metu.
- Kiekvienas surinktas brangakmenis gražina statymo sumą, padaugintą iš atitinkamo brangakmenio daugiklio. Bendras laimėjimas rodomas laimėjimo pranešime, ekrane.

Didysis maitėda („Great Scavenger“):

- Atlikus statymus ir pasibaigus statymo laikui, kiekvienoje mažoje rato segmento vietoje užsidega iki 6 lempučių. Kiekviena užsideganti lempučių simbolizuoja tos rūšies brangakmenį ir yra suteikiamas laimėjimas, jei ratas sustoja Didžiojo maitėdos („Great Scavenger“) segmente.
- Aktyvavus Didžiojo maitėdos („Great Scavenger“) funkciją, brangakmenių būgnai, kurie dar nėra pasiekę maksimalios vertės, gali atsitiktinai suktis iš naujo, o atitinkamam brangakmeniui suteikiama didesnė vertė.
- Jei ratas sustoja ties Didžiojo maitėdos („Great Scavenger“) segmentu ir ant jo yra atliktas statymas, surinkti kiekvieno tipo brangakmeniai sumuojami, padauginami iš statymo ir atitinkamai iš priskirto brangakmenių daugiklio. Bendras laimėjimas rodomas laimėjimo pranešime, ekrane.

Džono sidabro grobis („John Silver Loot“):

- Jei ratas sustoja ties Džono sidabro grobio („John Silver Loot“) segmentu, aktyvuojama premija. Lošiama maišymo įtaisu, kuriame iš viso yra 40 kamuoliukų:
- 10 geltonų kamuoliukų ir 6 juodi kamuoliukai su geltonu brangakmeniu, kiekvienas kamuoliukas simbolizuoja vieną topazą.
- 10 žalių kamuoliukų ir 3 juodi kamuoliukai su žaliu brangakmeniu, kiekvienas kamuoliukas simbolizuoja vieną smaragdą.
- 10 raudonų kamuoliukų ir vienas juodas kamuoliukas su raudonu brangakmeniu, kiekvienas kamuoliukas simbolizuoja vieną rubiną.
- Šioje premijoje yra trys būgnai, kurių kiekvienas atitinka skirtingą brangakmenių tipą ir turi daugiklius iki 20x. Būgnai sukasi vieną kartą, kai būgnas sustoja ant daugiklio, pradinis to brangakmenio tipo daugiklis bus padaugintas iš šio daugiklio vertės.
- Maišymo įtaisas atsitiktinai ištraukia iki 10 kamuoliukų. Kiekvienas brangakmenio spalvos kamuoliukas sumažina likusių ištrauktų kamuoliukų skaičių 1, o juodas kamuoliukas sumažina likusių trauktų kamuoliukų skaičių 5 (penkiais) kamuoliukais. Skaitiklis rodo ištrauktų kamuoliukų skaičių ir spalvą.
- Šalia sukamojo įrenginio esančiame skaitiklyje rodomas esamas bendras Džono sidabro grobio („John Silver's Loot“) premijos laimėjimas, kuris atnaujinamas kaskart ištraukus kamuoliuką. Toliau esančiuose dešimtyje spalvotų žiedų rodoma surinktų brangakmenių suvestinė ir nurodomi likę traukimai.
- Jei statymas apima Džono sidabro grobio („John Silver's Loot“) segmentą, surinkti kiekvieno tipo brangakmeniai yra sumuojami, padauginami iš statymo ir atitinkamai iš priskirto brangakmenių daugiklio. Bendras laimėjimas rodomas laimėjimo pranešime, ekrane.

Beno prarasti stiklo rutuliukai („Ben’s Lost Marbles“):

- Beno prarastų stiklo rutuliukų („Ben’s Lost Marbles“) premija lošiama pachinko stiliaus įrenginiu. Norint nustatyti, kiek stiklo rutuliukų kibirų bus išleista, metami trys kauliukai.
- Kiekvieno kauliuko trys pusės pažymėtos skaičiumi 1, dvi pusės – skaičiumi 2 ir viena pusė – skaičiumi 3.
- Pirmuosiuose šešiuose kibiruose yra 5 stiklo rutuliukai, o paskutiniuose trijuose – 10 stiklo rutuliukų.
- Įrenginyje yra devynios kišenės, iš kurių penkios yra aktyvuojamos atsitiktine tvarka. Prasadėjus premijos lošimui, kiekvienoje iš aktyvuotų kišenių atsiranda vienos spalvos brangakmenis. Kiekviena kišenė gali sugauti iki 10 rutuliukų, o bet kuris į konkrečią kišenę patekęs rutuliukas tampa tos spalvos brangakmeniu.
- Pachinko įrenginys atskleidžia pradines brangakmenių vertes. Kartais kai kurie būgnai gali vėl pradėti suktis ir atitinkamam brangakmeniui priskiria vertę, kuri yra iki 4 kartų didesnė už pradinę vertę.
- Stiklo rutuliukai, kurie nenukrenta į jokią aktyvuotą kišenę, yra išmetami ir joks laimėjimas nėra suteikiamas.
- Jei ratas sustojo ties Beno prarastų stiklo rutuliukų („Ben’s Lost Marbles“) segmentu, surinkti kiekvieno tipo brangakmeniai sumuojami, padauginami iš statymo ir atitinkamai iš priskirto brangakmenių daugiklio. Pradinis statymas sumokamas vieną kartą už kiekvieną premiją. Bendras laimėjimas rodomas laimėjimo pranešime, ekrane.

Bilio kaulų žemėlapis („Billy Bones’ Map“):

- Jei ratas sustos ties Bilio kaulų žemėlapio („Billy Bones’ Map“) premija, bus rodomas lobių žemėlapis, kuriame galimi įvairūs laimėjimai.
- Aktyvavus funkciją, yra sukamas kompasas, kuris nustato brangakmenio daugiklį. Skrynioje paslėptas lobis parodomas lošimo ekrane.
- Be brangakmenių laimėjimų, Bilio kaulų žemėlapyje („Billy Bones’ Map“) paslėpti trys raktai, kurie leis atrakinti skrynią ir pretenduoti į laimėjimą. Iš viso yra penki pasirinkimai, tad galima spustelėti/bakstelėti pasirinktus žemėlapio laukus. Pasibaigus pasirinkimo laikui, žemėlapis parodys visas paslėptas reikšmes ir bus suteikti atitinkami prizai iš žemėlapyje pasirinktų laukelių. Jei nepriimamas sprendimas laiku (15 sekundžių), priimamas automatinis sprendimas, o likę pasirinkimai bus atlikti automatiškai.
- Jei skrynia nerandama, už kiekvieną rastą raktą gaunama po vieną brangakmenį. Bendras laimėjimas rodomas laimėjimo pranešime, ekrane.

Kapitono Flinto lobis („Captain Flint’s Treasure“):

- Jei ratas sustos ties Kapitono Flinto lobia („Captain Flint’s Treasure“) premijos segmentu, lošimas tęsiamas požeminiame urve, kuriame pilna statinių, paskirstytų šešiais lygiais.
- Norint surasti kuo didesnę lobį, reikia atsargiai judėti žemyn lygis po lygio, renkant saugias statines, nes kai kuriuose statinėse yra spąstai ir viduje slepiama kaukolė: ją atskleidus, kelionė žemyn sustos, o pasirinkimai prieš tą lygį bus anuliuojami.
- Pasirinkus statinę, judama žemyn. Žalios rodyklės parodys, kurias statines galima pasirinkti.
- Jei nepriimamas sprendimas laiku (15 sekundžių), sprendimas bus priimtas automatiškai, o likę pasirinkimai bus atlikti automatiškai.
- Visi surinkti brangakmeniai padauginami iš statymo sumos ir atitinkamai iš priskirto brangakmenio daugiklio. Bendras laimėjimas rodomas laimėjimo pranešime, ekrane.

5.21. Mega bakara („Mega Baccarat“)

- Mažiausias statymas: 0,20 EUR. Didžiausias statymas: 5000 EUR. Didžiausias laimėjimas: 175 000 EUR.
- Bakara“ lošimo tikslas – paremtas atsitiktinumu numatyti, kuriam iš lošiančių lošimo laukų – Lošėjui („Player“) ar Bankininkui („Banker“), iškris kortų kombinacija, kurios suma artimesnė 9 taškams, ar bus lygiosios.
- Lošimui vadovauja krupjė, lošimas lošiamas naudojant aštuonias standartines 52 kortų kalades.
- Kortų reikšmės:

- Tūzai yra mažiausios vertės kortos, jos vertos po 1 tašką.
- Kortos nuo 2 iki 9 yra vertos savo nominalo.
- Dešimtakė ir kortos su paveikslėliais (valetai, damos ir karaliai) vertos 0.
- „Bakara“ lošime reikšminga tik skaitinė kiekvienos kortos vertė. Kortos rūšis (širdys, vynai, kryžiai ar būgnai) reikšmės neturi.
- Prieš kiekvieną dalijimą lošėjas stato, kuriam iš lošiančių lošimo laukų – Lošėjui („PLAYER“) ar Bankininkui („BANKER“), iškris kortų kombinacija, kurios suma artimesnė 9 taškams, ar bus lygiosios.
- Lošimas pradedamas kuomet krupjė padalina po dvi kortas Lošėjui (iš viso lošime gali dalyvauti iki 5 lošėjų) ir Bankininkui.
- „Bakara“ dalijama du kartus: vieną kartą Lošėjui, kitą kartą Bankininkui.
- Jei Lošėjas ir Bankininkas turi vienodos vertės kombinacijas, lošimas baigiasi lygiosiomis.
- Kiekvienos kombinacijos vertė skaičiuojama atmetant dešimčių skaičių (jei ji yra 10 ar daugiau). Pavyzdžiui, 7 ir 9 vertės kombinacija „Bakara“ yra verta tik 6 (kadangi $16 - 10 = 6$). Taip pat kortos su paveikslėliais ir 9 vertė yra 9.
- Jei Lošėjas arba Bankininkas iš pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 8 arba 9 („natūralus“ 8 arba 9), papildomos kortos nebedalijamos.
- Jei Lošėjas ir Bankininkas po pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 0–7, užklausiama „Trečiosios kortos taisyklė“, pagal kurią nusprendžiama, ar kuriam nors reikia trečiosios kortos. Lošėjas visuomet pradeda lošimą pirmas.
- Statymams atlikti lošėjas turi 15 sekundžių. Nespėjęs to padaryti, lošėjas laukia sekančio lošimo.

Laukelio „Lošėjas“ kombinacija:

Pirmųjų dviejų lošėjo kortų kombinacija	
0-1-2-3-4-5	Lošėjas ima trečią kortą.
6-7	Lošėjas susilaiko.
8–9 („natūralus“)	Trečioji korta niekam nedalijama

Laukelio „Bankininkas“ kombinacija:

Pirmosios dvi Bankininko kortos	Trečiosios Žaidėjo ištrauktos kortos vertė										
	Nėra trečiosios kortos	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
1	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
2	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
3	I	I	I	I	I	I	I	I	I	S	I
4	I	S	S	I	I	I	I	I	I	S	S
5	I	S	S	S	S	I	I	I	I	S	S
6	S	S	S	S	S	S	S	I	I	S	S
7	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
8	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
9	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

I – imti; S – susilaikyti.

- Jei lošėjo kombinacija yra 6 arba 7, tuomet Bankininko 3, 4 arba 5 vertės kombinacijai korta turi būti imama, o 6 – susilaikoma.

- Laimi tas, kurio kombinacija arčiau 9.

Papildomi statymai:

Papildomas statymas	Aprašymas
P Pair (lošėjo pora)	Laimima, jei pirmosios dvi lošėjui padalintos kortos sudaro porą.
B Pair (Bankininko pora)	Laimima, jei pirmosios dvi Bankininkui padalintos kortos yra pora.
Perfect Pair (Tobula pora)	Laimima 25:1, jei Bankininkui arba lošėjui padalijamos vienodos pirmosios dvi kortos (vienodos rūšies ir vertės). Laimima 200:1, jei Bankininkui ir lošėjui padalijamos vienodos pirmosios dvi kortos (vienodos rūšies ir vertės).
Either Pair (Bet kuri pora)	Laimima, jei Bankininkas arba lošėjas turi poros kombinaciją.
P Bonus (lošėjo premija)	Laimima, kai lošėjas laimi lošimą surinkęs natūralų 8 arba 9 arba bent jau aplenkia Bankininką keturiais taškais.
B Bonus (Bankininko premija)	Laimima, kai Bankininkas laimi lošimą surinkęs natūralų 8 arba 9 arba bent jau aplenkia lošėją keturiais taškais.

Laimėjimų lentelė:

Laukai, ant kurių atliekami statymai	Laimėjimas
Player (Lošėjas)	1:1
Tie (Lygiosios)	8:1
P Pair (Lošėjo pora)	11:1
B Pair (Bankininko pora)	11:1
Perfect Pair (Tobula pora)	Viena pora: 25:1 Dvi poros: 200:1
Either Pair (Bet kuri pora)	5:1
P Bonus/B Bonus (Lošėjo premija/Bankininko premija)	Išmokėjimo santykio tikimybės: <ul style="list-style-type: none"> • Ne „natūrali“ pergalė 9 taškais, 30:1 • Ne „natūrali“ pergalė 8 taškais, 10:1 • Ne „natūrali“ pergalė 7 taškais, 6:1 • Ne „natūrali“ pergalė 6 taškais, 4:1 • Ne „natūrali“ pergalė 5 taškais, 2:1 • Ne „natūrali“ pergalė 4 taškais, 1:1 • „Natūrali“ pergalė, 1:1 • „Natūralios“ lygiosios, („Push“)

* Natūrali kortų pora – situacija, kuomet Lošėjo („Player“) ir/ar Bankininko („Banker“) taškų suma, padalinus po dvi kortas, yra lygi 8 (aštuoniems) arba 9 (devyniems).

- Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai.

- Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: krupjė visais atvejais privalo pranešti apie klaidas lošimų salės vadovui.
- 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 grąžinami.
 - 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 lošimų salės vadovui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus grąžinami.
- Nepavykus nuskaityti kortos, krupjė 3 kartus bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, o tada iškvies lošimų salės vadovą. Lošimų salės vadovas panaudos komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą. Jei daugiausiai 6 bandymai iš eilės nesėkmingi pagal tiekėjo nuostatus, lošimų salės vadovas patikrins skaitytuvą. Neišsprendus problemos, techninis personalas imsis veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai grąžinami. Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi suklijuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, lošimų salės vadovas atšauks lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai bus grąžinti.
- Jei lošėjas nuo lošimo atsijungia prieš lošimo pradžią, t. y. iki laiko, skirto statymams atlikti pabaigos, atlikti statymai bus anuliuoti ir neišskaičiuoti iš lošėjo lošimų sąskaitos.
- Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau išskaičiuotas iš lošėjo lošimų sąskaitos, tačiau dar prieš sužinant lošimo rezultatą, lošimas bus vykdomas pagal taisykles pagal numatytuosius lošėjo pasirinkimus. Lošėjo lošimų sąskaita atnaujinama atsižvelgiant į lošimo rezultatus. Jei lošėjas vėl prisijungia prie to paties lošimo, lošimas bus vykdomas pagal prieš tai numatytą pasirinkimą. Lošėjas, kuris neturėjo galimybės dėl techninių kliūčių dalyvauti tiesioginėje transliacijoje, vėliau prisijungęs prie lošimo galės peržiūrėti įvykusio lošimo rezultatą.
- Lošimo paslaugos teikiamos internetu, kurios kartais gali atsijungti. Kad būtų sumažintas netikėtų atsijungimų poveikis, lošėjui praradus ryšį su lošimo serveriu, ekrane pasirodys pranešimas apie prisijungimą iš naujo. Jei prieš pradėdant statymus įvyksta atsijungimas, tai yra prieš pranešimą ekrane „Daugiau jokių statymų“, statymas nebus išskaičiuotas iš lošimų sąskaitos ir lošėjas nedalyvaus lošime. Jei atsijungimas įvyks prasidėjus lošimui, tai yra po pranešimo ekrane „Daugiau jokių statymų“ ir statymai buvo priimti serverio, lošimas vyks kaip įprasta, o laimėjimai bus suteikti atsižvelgiant į lošimo rezultatą, neatsižvelgiant į atsijungimą.

5.22. Automatinė mega ruletė („Auto Mega Roulette“)

- Mažiausias statymas: 0,10 EUR. Didžiausias statymas: 5000 EUR. Didžiausias laimėjimas: 175 000 EUR.
- Lošimo tikslas – atspėti skaičių, ant kurio nukris kamuoliukas, atliekant vieną ar daugiau statymų, kurie apima tą konkretų skaičių. Laimima, jei atliekamas statymas, kuris apima tą konkretų skaičių. Išmokos suma priklauso nuo atlikto statymo tipo.
- Lošėjas, pasirinkdamas norimos vertės žetonus, per 20 sekundžių turi atlikti statymą ant ruletės stalo, kuriame rodomos visos standartinės statymų pozicijos.
- Statymus galima atlikti per visą statymo laiką, kol statymai bus nebepriimami. Po šio momento, jokie statymai nebus priimami.
- Tada kamuoliukas automatiškai sukasi rate. Pasibaigus statymo laikui, atsitiktine tvarka bus atrinkti 1–5 Mega Sėkmingi Skaičiai („Mega Lucky Numbers“), siūlantys Mega daugiklius nuo mažiausiai 50 kartų iki daugiausia 500 kartų.

- Kai kamuoliukas atsidurs vienoje iš sunumeruotų kišenių, ekrane bus paryškintas ir parodytas laimėjęs skaičius. Jei kuris nors iš lošėjo statymų padengs laimintį skaičių, laimėjimas bus suteiktas pagal ruletės išmokėjamų lentelę.
- Suma, kurią lošėjas laimėjo, bus parodyta laimėjimo laukelyje.
- Jei laimėjimo skaičius taip pat yra tarp atsitiktinai atrinktų Mega Sėkmingų Skaičių ir yra padengtas lošėjo skaičiaus statymu, bus suteiktas Mega Laimėjimas („Mega Win“). Suma, kurią lošėjas laimėjo, bus parodyta laimėjimo laukelyje.

Statymai:

- Ant ruletės stalo galima atlikti įvairių rūšių statymus. Kiekvienas statymas gali būti atliekamas už vieną skaičių arba tam tikrą skaičių intervalą, o kiekviena rūšis turi savo išmokos koeficientą.
- Statymai, atlikti ant sunumeruotų laukelių arba eilučių tarp jų, vadinami vidiniais statymais, o statymai, atlikti specialiuose langeliuose apačioje ir šonuose, vadinami išoriniais statymais. Įtraukti skaičiai, jei statoma už tą laukelį, yra paryškinti.
- Vidiniai statymai:
 - Statymas ant skaičiaus – žetonai dedami tiesiai ant bet kurio skaičiaus (įskaitant nulį).
 - Padalintas statymas – žetonai dedami ant linijos tarp bet kurių dviejų skaičių (pvz., padalijimas 0/2, 16/17).
 - Eilės statymas – žetonai dedami bet kurios skaičių eilės apatiniame gale, esančiame išorinių statymų pusėje. Eilės statymas apima tris skaičius (pavyzdžiui, Eilės 7, 8, 9). Statymai, atliekami ties 0, 1 ir 2 arba 0, 2 ir 3 skaičių sankryžomis, taip pat priimami kaip eilės statymai.
 - Kampo statymas – žetonai dedami ant kryžminės linijos, kurioje susikerta keturi skaičiai. Visi keturi skaičiai yra uždengti (pavyzdžiui, kampas 5, 6, 8, 9). Statymas, atliktas ant 0, 1, 2, 3 (apatinė 0 ir 1 sankryža), taip pat laikomas statymu už kampą.
 - Šešių linijų statymas – žetonai dedami ant T formos dviejų gretimų eilės susikirtimo linijų. Šešių linijų statymas apima visus abiejose eilutėse esančius skaičius, iš viso šešis skaičius (pavyzdžiui, šešių linijų 4, 5, 6, 7, 8, 9).
- Išoriniai statymai:
 - Stulpelio statymas – žetonai dedami į vieną iš stulpelių gale esančių langelių, pažymėtų 2:1, kad padengti visus dvylika to stulpelio skaičių. Nulis nėra uždengtas nė viename stulpelyje.
 - Tuzino statymas – žetonai dedami į vieną iš trijų langelių, pažymėtų Pirmas 12, Antras 12 arba Trečias 12, kad padengti dvylika skaičių iš eilės nuo 1 iki 36. Nulis nedengiamas nė vienu iš dešimčių langelių.
 - Lygios galimybės – žetonai dedami į vieną iš šių šešių langelių, kad atitinkamai uždengti 18 lentoje esančių skaičių: raudona / juoda, lyginis / nelyginis, maži skaičiai (1–18) arba dideli skaičiai (19–36). Nulis nėra uždengtas nė viename iš šių langelių.

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 sumažintas automatiškai; lošėjas apie tai bus informuotas lošimo laukelyje.
- Sukimas nėra įskaitomas, jei:
 - rutuliukas padarė mažiau nei 3 pilnus apsisukimus,
 - rutuliukas sukosi ta pačia kryptimi, kaip ir ratas,
 - ratas sukimosi metu sustojo,
 - rutuliukas įstrigo.

- Tokiu atveju, rutuliuko sukimas atliekamas iš naujo, o statymai lieka galioti iki kito tinkamo sukimo.

5.23. Laimingojo 6 ruletė („Lucky 6 Roulette“)

- Mažiausias statymas: 0,10 EUR. Didžiausias statymas: 5000 EUR. Didžiausias laimėjimas: 175 000 EUR.
- Lošimo tikslas – atspėti skaičių, ant kurio nukris kamuoliukas, atliekant vieną ar daugiau statymų, kurie apima tą konkretų skaičių. Lošėjas laimi, jei atlieka statymą, kuris apima tą konkretų skaičių. Išmokos suma priklauso nuo atlikto statymo tipo.
- Lošėjas, pasirinkęs norimos vertės žetonus, per 18 sekundžių turi atlikti statymą ant ruletės stalo, kuriame rodomos visos standartinės statymų pozicijos.
- Statymus galima atlikti per visą statymo laiką, kol statymai bus nebepriimami. Po šio momento, jokie statymai nebus priimami.
- Tada kamuoliukas sukasi ruletės rate. Pasibaigus statymo laikui, atsitiktine tvarka bus atrinkti 6 Sėkmingi Skaičiai („Lucky Numbers“), siūlantys Sėkmingus („Lucky“) daugiklius nuo mažiausiai 50 kartų iki daugiausia 2088 kartų statymo sumos.
- Kai kamuoliukas atsidurs vienoje iš sunumeruotų kišenių, ekrane bus paryškintas ir parodytas laimėjęs skaičius. Jei kuris nors iš lošėjo statymų padengs laimintį skaičių, laimima pagal ruletės išmokėjimų lentelę.
- Jei laimėjimo skaičius taip pat yra tarp atsitiktinai atrinktų Sėkmingų skaičių ir yra padengtas lošėjo statymo ant skaičiaus statymu, bus suteiktas Sėkmingas Laimėjimas („Lucky Win“).
- Suma, kurią lošėjas laimėjo, bus parodyta laimėjimo laukelyje.

Statymai:

- Ant ruletės stalo galima atlikti įvairių rūšių statymus. Kiekvienas statymas gali būti atliekamas už vieną skaičių arba tam tikrą skaičių intervalą, o kiekviena rūšis turi savo išmokos koeficientą.
- Statymai, atlikti ant sunumeruotų laukelių arba eilučių tarp jų, vadinami vidiniais statymais, o statymai, atlikti specialiuose langeliuose apačioje ir šonuose, vadinami išoriniais statymais. Įtraukti skaičiai, jei statoma už tą laukelį, yra paryškinti.

Vidiniai statymai:

- Statymas ant skaičiaus — žetonai dedami tiesiai ant bet kurio skaičiaus (įskaitant nulį).
- Padalintas statymas — žetonai dedami ant linijos tarp bet kurių dviejų skaičių (pvz., padalijimas 0/2, 16/17).
- Eilės statymas — žetonai dedami bet kurios skaičių eilės apatiniame gale, esančiame išorinių statymų pusėje. Eilės statymas apima tris skaičius (pavyzdžiui, Eilės 7, 8, 9). Statymai, atliekami ties 0, 1 ir 2 arba 0, 2 ir 3 skaičių sankryžomis, taip pat priimami kaip eilės statymai.
- Kampo statymas — žetonai dedami ant kryžminės linijos, kurioje susikerta keturi skaičiai. Visi keturi skaičiai yra uždengti (pavyzdžiui, kampas 5, 6, 8, 9). Statymas, atliktas ant 0, 1, 2, 3 (apatinė 0 ir 1 sankryža), taip pat laikomas statymu už kampą.
- Šešių linijų statymas — žetonai dedami ant T formos dviejų gretimų eilės susikirtimo linijų. Šešių linijų statymas apima visus abiejose eilutėse esančius skaičius, iš viso šešis skaičius (pavyzdžiui, šešių linijų 4, 5, 6, 7, 8, 9).

Išoriniai statymai:

- Stulpelio statymas — žetonai dedami į vieną iš stulpelių gale esančių langelių, pažymėtų 2:1, kad padengti visus dvylika to stulpelio skaičių. Nulis nėra uždengtas nė viename stulpelyje.
- Tuzino statymas — žetonai dedami į vieną iš trijų langelių, pažymėtų Pirmas 12, Antras 12 arba Trečias 12, kad padengti dvylika skaičių iš eilės nuo 1 iki 36. Nulis nedengiamas nė vienu iš dešimčių langelių.
- Lygios galimybės — žetonai dedami į vieną iš šių šešių langelių, kad atitinkamai uždengti 18 lentoje esančių skaičių: raudona / juoda, lyginis / nelyginis, maži skaičiai (1–18) arba dideli skaičiai (19–36). Nulis nėra uždengtas nė viename iš šių langelių.

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 sumažintas automatiškai; lošėjas apie tai bus informuotas lošimo laukelyje.
- Sukimas nėra įskaitomas, jei:
 - rutuliukas padarė mažiau nei 3 pilnus apsisukimus,
 - rutuliukas sukosi ta pačia kryptimi, kaip ir ratas,
 - ratas sukimosi metu sustojo,
 - rutuliukas įstrigo.
- Tokiu atveju, rutuliuko sukimas atliekamas iš naujo, o statymai lieka galioti iki kito tinkamo sukimo.

5.24. „Sic Bo“ („Sic Bo“)

- Mažiausias statymas: 0,10 EUR. Didžiausias statymas: 5000 EUR. Didžiausias laimėjimas: 1 000 000 EUR.
- Lošimo tikslas – atspėti trijų išmestų kauliukų rezultatą. Lošimo rezultatas yra pagrįstas bendra trijų kauliukų verte ir kombinacijomis.
- 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 20 sekundžių, tuomet krupjė paskelbia „STATYMAI BAIGTI“, o po šio pranešimo jokie papildomi statymai nepriimami.
- Tada kauliukai bus ridenami kauliukų maišytuvo viduje. Lošimo rezultatas nustatomas sudedant skaitines vertes viršuje ant kiekvieno iš trijų kauliukų, kai jie sustoja.
- Laimėjimai yra išmokami pagal išmokų lentelę.

Statymai:

- Lošime yra 52 statymų variantai ir kiekvienas statymo tipas turi savo išmoką:
 - Mažas/Didelis – lošėjas stato už 3 kauliukus, kurių skaičių suma yra maža (4–10) arba didelė (11–17).
 - Nelyginis/Lyginis – statoma už tris kauliukus, kurių skaičius yra nelyginis (5, 7, 9, 11, 13, 15 arba 17) arba lyginis (4, 6, 8, 10, 12, 14 arba 16).
 - Dvigubi – statoma už bet kurias iš šešių dvigubai pažymėtų statymo sričių. Norint laimėti, 2 iš 3 kauliukų turi rodyti tą patį skaičių (pavyzdžiui, du 3).
 - Atkreiptinas dėmesys, kad nepaisant to, ar 2, ar 3 kauliukai rodo tą patį skaičių, išmoka išlieka tokia pat.
 - Trys vienodi – statoma už bet kurią iš šešių trijų vienodų statymo sričių. Norint laimėti, visi 3 kauliukai turi atitikti pasirinktą skaičių (pavyzdžiui, trys 5).
 - Trigubi – statoma už šią statymo sritį, kad vienu metu padengti visus šešis skirtingus trigubus statymus. Norint laimėti, visi trys kauliukai turi rodyti tą patį skaičių.
 - Iš viso trys kauliukai – statoma už bet kurią iš 14 statymo sričių, pažymėtų nuo 4 iki 17.

- Bendra suma yra trijų kauliukų suma, neįskaitant 3 ir 18. Laimima tada, jei trijų kauliukų suma sudaro bendrą skaičių, už kurį statoma. Išmokos skiriasi priklausomai nuo bendro laimėjimo.
- Dviejų kauliukų kombinacija – statoma už bet kurią arba visas 15 galimų 2 kauliukų kombinacijų.
- Vienas — statoma už bet kurią iš šešių statymo sričių, pažymėtų VIENAS, DU, TRYS, KETURI, PENKI ir ŠEŠI, kurios atspindi šešias nominalias kauliuko vertes.
- Išmoka skiriasi priklausomai nuo to, ar pasirinkta vertė rodoma ant vieno, dviejų ar visų trijų kauliukų.

Galimi ypatingi atvejai:

- Lošėjas yra asmeniškai atsakingas už teisingą savo statymų pozicionavimą.
- Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims, nedelsiant pranešama pamainos vadybininkui. Jei techninės kliūtys 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 sumažintas automatiškai iki maksimalios statymo sumos; lošėjas apie tai bus informuotas lošimo laukelyje.
- 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.

5.25. Greitoji automatinė ruletė („Auto Speed Roulette“)

- Mažiausias statymas: 0,10 EUR. Didžiausias statymas: 5000 EUR. Didžiausias laimėjimas: 175 000 EUR.
- Lošimo tikslas – atspėti skaičių, ant kurio nukris kamuoliukas, atliekant vieną ar daugiau statymų, kurie apima tą konkretų skaičių. Laimima, jei atliekamas statymas, kuris apima tą konkretų skaičių. Išmokos suma priklauso nuo atlikto statymo tipo.
- Lošėjas, pasirinkdamas norimos vertės žetonus, per 15 sekundžių turi atlikti statymą ant ruletės stalo, kuriame rodomos visos standartinės statymų pozicijos.
- Statymus galima atlikti per visą statymo laiką, kol statymai bus nebepriimami. Po šio momento, jokie statymai nebus priimami.
- Kai kamuoliukas atsidurs vienoje iš sunumeruotų kišenių, ekrane bus paryškintas ir parodytas laimėjęs skaičius. Jei kuris nors iš lošėjo statymų padengia laimintį skaičių, laimėjimas suteikiamas pagal ruletės išmokėjimų lentelę.
- Suma, kurią lošėjas laimėjo, bus parodyta laimėjimo žinutėje.

Statymai:

- Ant ruletės stalo galima atlikti įvairių rūšių statymus. Kiekvienas statymas gali būti atliekamas už vieną skaičių arba tam tikrą skaičių intervalą, o kiekviena rūšis turi savo išmokos koeficientą.
- Statymai, atlikti ant sunumeruotų laukelių arba eilučių tarp jų, vadinami vidiniais statymais, o statymai, atlikti specialiuose langeliuose apačioje ir šonuose, vadinami išoriniais statymais. Įtraukti skaičiai, jei statoma už tą laukelį, yra paryškinti.
- Vidiniai statymai:
 - Statymas ant skaičiaus - žetonai dedami tiesiai ant bet kurio skaičiaus (įskaitant nulį).
 - Padalintas statymas - žetonai dedami ant linijos tarp bet kurių dviejų skaičių (pvz., padalijimas 0/2, 16/17).

- Eilės statymas - žetonai dedami bet kurios skaičių eilės apatiniame gale, esančiame išorinių statymų pusėje. Eilės statymas apima tris skaičius (pavyzdžiui, Eilės 7, 8, 9). Statymai, atliekami ties 0, 1 ir 2 arba 0, 2 ir 3 skaičių sankryžomis, taip pat priimami kaip eilės statymai.
- Kampo statymas - žetonai dedami ant kryžminės linijos, kurioje susikerta keturi skaičiai. Visi keturi skaičiai yra uždengti (pavyzdžiui, kampas 5, 6, 8, 9). Statymas, atliktas ant 0, 1, 2, 3 (apatinė 0 ir 1 sankryža), taip pat laikomas statymu už kampą.
- Šešių linijų statymas - žetonai dedami ant T formos dviejų gretimų eilės susikirtimo linijų. Šešių linijų statymas apima visus abiejose eilutėse esančius skaičius, iš viso šešis skaičius (pavyzdžiui, šešių linijų 4, 5, 6, 7, 8, 9).
- Išoriniai statymai:
 - Stulpelio statymas - į vieną iš stulpelių gale esančių langelių, pažymėtų 2:1, žetonai dedami, kad padengti visus dvylika to stulpelio skaičių. Nulis nėra uždengtas nė viename stulpelyje.
 - Tuzino statymas – žetonai dedami į vieną iš trijų langelių, pažymėtų Pirmas 12, Antras 12 arba Trečias 12, kad padengti dvylika skaičių iš eilės nuo 1 iki 36. Nulis nedengiamas nė vienu iš dešimčių langelių.
 - Lygios galimybės - žetonai dedami į vieną iš šių šešių langelių, kad atitinkamai uždengti 18 lentoje esančių skaičių: raudona / juoda, lyginis / nelyginis, maži skaičiai (1–18) arba dideli skaičiai (19–36). Nulis nėra uždengtas nė viename iš šių langelių.

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 sumažintas automatiškai; lošėjas apie tai bus informuotas lošimo laukelyje.
- Sukimas nėra įskaitomas, jei:
 - rutuliukas padarė mažiau nei 3 pilnus apsisukimus,
 - rutuliukas sukosi ta pačia kryptimi, kaip ir ratas,
 - ratas sukimosi metu sustojo,
 - rutuliukas įstrigo.
- Tokiu atveju, rutuliuko sukimas atliekamas iš naujo, o statymai lieka galioti iki kito tinkamo sukimo.