

PATVIRTINTA:

Lošimų priežiūros tarnybos prie Lietuvos Respublikos finansų ministerijos direktoriaus  
2025 m. liepos 3 d. įsakymu Nr. DIE-279

## UAB „TOP SPORT“ NUOTOLINIO LOŠIMO ORGANIZAVIMO REGLAMENTO PAPILDYMAS

- 1. Bendrovės Reglamento Priedo Nr. 3 (Reglamento Priedo Nr. 3 papildymas, patvirtintas Lošimų priežiūros tarnybos prie Lietuvos Respublikos finansų ministerijos direktoriaus 2021 m. rugsėjo mėn. 30 d. įsakymu Nr. DIE-621) 5.44 punkte nurodytas lošimo pavadinimas keičiamas iš „Mega Sic Bo“ („Mega Sic Bo“) į „Mega Sic Bo Gyvai“ („Live Mega Sic Bo“).*
- 2. Bendrovės Reglamento Priedo Nr. 3 (Reglamento Priedo Nr. 3 papildymas, patvirtintas Lošimų priežiūros tarnybos prie Lietuvos Respublikos finansų ministerijos direktoriaus 2021 m. rugsėjo mėn. 30 d. įsakymu Nr. DIE-621) 5.45 punkte nurodytas lošimo pavadinimas keičiamas iš „Mega Ratas“ („Mega Wheel“) į „Mega Ratas Gyvai“ („Live Mega Wheel“).*
- 3. Bendrovės Reglamento Priedo Nr. 3 (Reglamento Priedo Nr. 3 papildymas, patvirtintas Lošimų priežiūros tarnybos prie Lietuvos Respublikos finansų ministerijos direktoriaus 2023 m. sausio 19 d. įsakymu Nr. DIE-32) 5.77 punkte nurodytas lošimo pavadinimas keičiamas iš „Miesto Bumas“ („Boom City“) į „Miesto Bumas Gyvai“ („Live Boom City“).*
- 4. Bendrovės Reglamento Priedo Nr. 3 (Reglamento Priedo Nr. 3 papildymas, patvirtintas Lošimų priežiūros tarnybos prie Lietuvos Respublikos finansų ministerijos direktoriaus 2023 m. sausio 19 d. įsakymu Nr. DIE-32) 5.81 punkte nurodytas lošimo pavadinimas keičiamas iš „Andar Bahar“ („Andar Bahar“) į „Andar Bahar Gyvai“ („Live Andar Bahar“).*
- 5. Bendrovė Reglamento Priedą Nr. 3, kuriame aprašytos nuotolinių stalo lošimų gyvai taisyklės, papildo punktais nuo 5.171 iki 5.193 imtinai. Minėtose taisyklėse aprašomi tiekėjo „PragmaticPlay“ 7 (septyni) (5.171-5.177), tiekėjo „Betgames Live“ 4 (keturi) (5.178-5.181) ir tiekėjo „Evolution“ 12 (dvylika) (5.182-5.193) lošimų.*

**Lošimų aprašymai išdėstomi taip:**

### **5.171 „Greitas Juodasis Džekas“ („Speed Blackjack“)**

Lošimo tikslas yra surinkti daugiau taškų nei krupjė ir neviršyti 21. Geriausia Juodojo Džeko kombinacija – tai pirmosios dvi padalintos kortos, kurių suma yra lygiai 21. Lošėjas lošia tik prieš krupjė, ne prieš kitus lošėjus.

**Minimali statymo suma: 5.00 €**  
**Maksimali statymo suma: 2 500 €**  
**Maksimalus laimėjimas: 1 000 000 €**

***Lošimo taisyklės:***

- 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 draudimo statymas.
- Juodojo Džeko atveju išmokama 3 prie 2.
- Draudimo atveju išmokama 2 prie 1.
- Statymai gražinami, kai yra lygiosios.
- Speed Blackjack užnugario statymo funkcija leidžia atlikti statymus prie kitų stalo lošėjų rankų. Jei jie laimi, laimi ir lošėjas.
- Lošimą organizuoja krupjė, prie Juodojo Džeko stalo gali lošti iki 7 lošėjų.
- Lošimas lošiamas su 8 standartinėmis 52 kortų malkomis. Kortų reikšmės Juodojo Džeko lošime yra šios:
- Kortos nuo 2 iki 9 yra vertos savo nominalo.
- 10, figūros (valetai, karalienės ir karaliai) vertos 10.
- Tūzai verti 1 arba 11, kuris yra naudingesnis kombinacijai.
- Pasibaigus statymų laikui (12 sekundžių), krupjė kiekvienam lošėjui išdalina ir atverčia po vieną kortą.

***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 atliekamas atskirai nuo statymų už kombinacijas.

***Idealios poros:***

- Puikios poros papildomas statymas suteikia progą laimėti, jei pirmosios dvi kortos yra pora, pavyzdžiui, dvi damos, du tūzai arba dvi triakės. Yra trys porų tipai, kiekvienam taikomos skirtingos išmokos:
- Puiki pora – ta pati rūšis, pvz., du vynu tūzai.
- Spalvota pora – skirtingos tos pačios spalvos rūšys, pvz., širdžių 2 + būgnų 2.

- Mišri pora – skirtingos spalvos ir rūšies, pvz., širdžių 10 + kryžių 10.

### **21+3:**

- 21+3 papildomas statymas suteikia galimybę laimėti, jei pirmosios dvi lošėjo kortos ir krupjė atversta korta sudaro bet kurią toliau parodytą laiminčiąją kombinaciją (jos panašios į pokerio) su skirtingomis išmokomis:
- Trys vienos rūšies – identiškas trejetas, pvz., 3 širdžių damos.
- Spalva ir eilė – iš eilės einančios ir tos pačios rūšies kortos, pvz., būgnų 10, valetas ir dama.
- Trys vienodos – tos pačios vertės, tačiau skirtingų rūšių kortos, pvz., 3 nevienodi karaliai.
- Eilė – iš eilės einančios, tačiau skirtingų rūšių kortos, pvz., būgnų 2 + kryžių 3 + širdžių 4.
- Spalva – tos pačios rūšies ne iš eilės einančios kortos, pvz., kryžių 2, 6 ir 10.

### **Galimi ypatingi atvejai:**

- Lošėjas yra asmeniškai atsakingas už savo statymus prie bet kurio „Blackjack“ stalo.
- Jei įvyksta bet kokie techniniai trikdžiai ar žmogiškos klaidos, apie tai nedelsiant bus pranešta pamainos vadybininkui.
- Jei įvyksta lošimo procedūros klaida, lošimas bus laikinai pristabdytas, o pamainos vadybininkas bus informuotas. Lošėjams ekrane bus pranešta, kad problema tiriama.
- Jei pamainos vadybininkas gali išspręsti problemą iš karto (pvz., pakartotinai nuskaitydamas kortas ar padėdamas jas į teisingas vietas), lošimas tęsis įprastai.
- Jei problema neišsprendžiama nedelsiant, lošimas bus atšauktas, o visi pradiniai statymai gražinami lošėjams.
- Jei lošimas atšaukiamas, o lošėjo rankoje yra „Blackjack“, išmoka bus suteikta, jei krupjė atversta korta nėra tūzas ar 10 vertės korta.
- Jei lošimas atšaukiamas, o šalutinis statymas būtų laimėjęs, laimėjimas bus suteikiamas.
- Jei per lošimą ant grindų nukrenta daugiau nei trys kortos, turi būti įvykdyta kortų keitimo procedūra.
- Statymas yra gražinamas pasibaigus laikui, jei jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių statymo reikalavimų ar dėl kitų problemų, kaip:
- Jei lošimas atšauktas dėl įrangos gedimo, vaizdo transliacijos problemų ar kitų sisteminių trikdžių.
- Jei statymo metu įvyksta interneto ryšio nutrūkimas ar trikdys tarp lošėjo ir serverio.
- Daugiau nei trys kortos nukrito ant grindų;
- Dėtuveje yra korta su sugedusiu brūkšniniu kodu;
- Vaizdo srautas prie stalo nebuvo prieinamas;
- Procedūrinės ar krupjė klaidos, kurių nepavyko nedelsiant ištaisyti.

### **5.172 „Greitas Juodasis Džekas“ („No Commission Speed Baccarat“)**



D – imti; S – sustoti.

<b>Papildomas statymas</b>	<b>Aprašymas</b>
<b>Lošėjo pora</b>	Laimima, jei pirmosios dvi lošėjui padalintos kortos sudaro porą.
<b>Bankininko pora</b>	Laimima, jei pirmosios dvi bankininkui padalintos kortos yra pora.
<b>Puiki pora</b>	Laimima jei bankininkui arba lošėjui padalijamos vienodos pirmosios dvi kortos (vienodos rūšies ir vertės).
<b>Bet kuri pora</b>	Skiriamas laimėjimas, jei bankininkas arba lošėjas turi poros kombinaciją.
<b>P Premija</b>	Laimima, kai lošėjas laimi etapą surinkęs natūralų 8 arba 9 arba bent jau keturiais taškais.
<b>B Premija</b>	Laimima, kai Bankininkas laimi etapą surinkęs natūralų 8 arba 9 arba bent jau keturiais taškais.
<b>Super 6</b>	Išmoka, jei Bankininkas laimi su 6 taškais. Norint atlikti papildomą statymą prieš tai reikia atlikti pagrindinį statymą (lošėjas/bankas/lygiosios).

#### ***Klaidų taisymas:***

- Jei lošime, sistemoje arba lošimo procedūroje įvyksta klaida, lošimas bus laikinai sustabdytas, kol krupjė praneš apie tai pamainos vadybininkui. Apie tai, kad problema tiriama, lošėjams bus pranešta per pokalbį arba iššokančiu pranešimu ekrane. Jei vadybininkas gali nedelsiant pašalinti klaidą, lošimas bus tęsiamas įprasta tvarka. Jei nedelsiant išspręsti klaidos nepavyks, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus gražinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

#### ***Atsijungimo politika:***

- Jei atsijungimas įvyksta prieš ekrane pasirodant pranešimui „STATYMAI BAIGTI“ ir serveris dar nepriėmė statymų, statymai nebus išskaičiuoti iš balanso ir lošėjas nedalyvaus lošime.
- Jei atjungimas įvyksta po to, kai ekrane pasirodo pranešimas „STATYMAI BAIGTI“ ir serveris priėmė statymus, lošimas vyks įprastu būdu ir visi laimėjimai bus apdorojami atsižvelgiant į lošimo rezultata, neatsižvelgiant į tai, kad buvo atsijungta.

#### ***Kortų maišymas:***



4	D	S	S	D	D	D	D	D	D	S	S
5	D	S	S	S	S	D	D	D	D	S	S
6	S	S	S	S	S	S	S	D	D	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

D – imti; S – sustoti.

<b>Papildomas statymas</b>	<b>Aprašymas</b>
<b>Lošėjo pora</b>	Laimima, jei pirmosios dvi lošėjui padalintos kortos sudaro porą.
<b>Bankininko pora</b>	Laimima, jei pirmosios dvi bankininkui padalintos kortos yra pora.
<b>Puiki pora</b>	Laimima jei bankininkui arba lošėjui padalijamos vienodos pirmosios dvi kortos (vienodos rūšies ir vertės).
<b>Bet kuri pora</b>	Skiriamas laimėjimas, jei bankininkas arba lošėjas turi poros kombinaciją.
<b>P Premija</b>	Laimima, kai lošėjas laimi etapą surinkęs natūralų 8 arba 9 arba bent jau keturiais taškais.
<b>B Premija</b>	Laimima, kai Bankininkas laimi etapą surinkęs natūralų 8 arba 9 arba bent jau keturiais taškais.

#### ***Klaidų taisymas:***

- Jei lošime, sistemoje arba lošimo procedūroje įvyksta klaida, lošimas bus laikinai sustabdytas, kol krupjė praneš apie tai pamainos vadybininkui. Apie tai, kad problema tiriama, lošėjams bus pranešta per pokalbį arba iššokančiu pranešimu ekrane. Jei vadybininkas gali nedelsiant pašalinti klaidą, lošimas bus tęsiamas įprasta tvarka. Jei nedelsiant išspręsti klaidos nepavyks, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus gražinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

#### ***Atsijungimo politika:***

- Jei atsijungimas įvyksta prieš ekrane pasirodant pranešimui „STATYMAI BAIGTI“ ir serveris dar nepriėmė statymų, statymai nebus išskaičiuoti iš balanso ir lošėjas nedalyvaus lošime.
- Jei atjungimas įvyksta po to, kai ekrane pasirodo pranešimas „STATYMAI BAIGTI“ ir serveris priėmė statymus, lošimas vyks įprastu būdu ir visi laimėjimai bus apdorojami atsižvelgiant į lošimo rezultatą, neatsižvelgiant į tai, kad buvo atsijungta.

#### ***Kortų maišymas:***

- Lošimas tęsiamas, kol ištraukiama skiriančioji korta. Paskui krupjė arba kortų maišytojas išmaišo kortas.

### 5.174 „Turbo Bakara“ („Turbo Baccarat“)

Lošimo tikslas – paremtas atsitiktinumu numatyti, kuriam – lošėjui ar bankininkui, iškris kortų kombinacija, kurios kortų verčių suma artimesnė 9 taškams, ar bus lygiosios.

**Minimali statymo suma: 0.20 €**

**Maksimali statymo suma: 5 000 €**

**Maksimalus laimėjimas: 1 000 000 €**

#### Lošimo taisyklės:

- Lošimas vyksta naudojant aštuonias standartines 52 kortų kalades.
- Statymo laikas – 6 sekundžių.
- Pagrindiniame „Baccarat“ lošime svarbi tik kiekvienos kortos skaitinė vertė.

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

- 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 krupjė nusprendžia ar kuriam nors reikia trečiosios kortos. Lošėjas visuomet pradeda lošimą pirmas.
- Jei Lošėjas ir Bankininkas turi vienodos vertės kombinacijas, etapas baigiasi lygiosiomis. Laimi statymai už Lygiąsias, statymai už Lošėją arba Bankininką paimami (grąžinami).

#### Lošėjo kombinacija:

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

	<b>Trečiosios Lošėjo ištrauktos kortos vertė</b>
--	--

<b>Pirmosios dvi Bankininko kortos</b>	<b>Nėra trečiosios kortos</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>
0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
3	T	T	T	T	T	T	T	T	T	S	T
4	T	S	S	T	T	T	T	T	T	S	S
5	T	S	S	S	S	T	T	T	T	S	S
6	S	S	S	S	S	S	S	T	T	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

T – traukti ; S – stovėti.

<b>Papildomas statymas</b>	<b>Aprašymas</b>
<b>Lošėjo pora</b>	Laimima, jei pirmosios dvi lošėjui padalintos kortos sudaro porą.
<b>Bankininko pora</b>	Laimima, jei pirmosios dvi bankininkui padalintos kortos yra pora.
<b>Puiki pora</b>	Laimima jei bankininkui arba lošėjui padalijamos vienodos pirmosios dvi kortos (vienodos rūšies ir vertės).
<b>Bet kuri pora</b>	Skiriamas laimėjimas, jei bankininkas arba lošėjas turi poros kombinaciją.
<b>P Premija</b>	Laimima, kai lošėjas laimi etapą surinkęs natūralų 8 arba 9 arba bent jau keturiais taškais.
<b>B Premija</b>	Laimima, kai Bankininkas laimi etapą surinkęs natūralų 8 arba 9 arba bent jau keturiais taškais.

### ***Klaidų taisymas:***

- Jei lošime, sistemoje arba lošimo procedūroje įvyksta klaida, lošimas bus laikinai sustabdytas, kol krupjė praneš apie tai pamainos vadybininkui. Apie tai, kad problema tiriama, lošėjams bus pranešta per pokalbį arba iššokančiu pranešimu ekrane. Jei vadybininkas gali nedelsiant pašalinti klaidą, lošimas bus tęsiamas įprasta tvarka. Jei nedelsiant išspręsti klaidos nepavyks, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus gražinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

### ***Atsijungimo politika:***

- Jei atsijungimas įvyksta prieš ekrane pasirodant pranešimui „STATYMAI BAIGTI“ ir serveris dar nepriėmė statymų, statymai nebus išskaičiuoti iš balanso ir lošėjas nedalyvaus lošime.
- Jei atjungimas įvyksta po to, kai ekrane pasirodo pranešimas „STATYMAI BAIGTI“ ir serveris priėmė statymus, lošimas vyks įprastu būdu ir visi laimėjimai bus apdorojami atsižvelgiant į lošimo rezultatą, neatsižvelgiant į tai, kad buvo atsijungta.

#### ***Kortų maišymas:***

- Lošimas tęsiamas, kol ištraukiama skiriančioji korta. Paskui krupjė arba kortų maišytojas išmaišo kortas.

#### **5.175 „Amerikietiška Ruletė“ („American Roulette“)**

**Minimali statymo suma: 0.10 €**

**Maksimali statymo suma: 10 000 €**

**Maksimalus laimėjimas: 1 000 000 €**

#### ***Lošimo taisyklės:***

- „Amerikietiškos Ruletės“ tikslas yra atspėti skaičių, ties kuriuo sustos kamuoliukas ir pastatyti vieną ar daugiau statymų ant to skaičiaus. Amerikietiškos ruletės rate yra skaičiai nuo 1 iki 36 ir vienas 0 (nulis) bei dvigubas nulis (00).
- Pasibaigus statymų laikui ruletės rate sukamas kamuoliukas. Po kiek laiko kamuoliukas sustoja vienoje iš sunumeruotų rato duobelių. Laimima, jei pastatomas statymas, apimantis tą skaičių.

#### ***Statymai:***

- Prie Ruletės stalo galite atlikti daugybę įvairių statymų. Kiekvienos rūšies statymas apima vieną skaičių ar tam tikrą skaičių intervalą ir turi savo išmokų ribas. Statymams atlikti yra skiriama 18 sekundžių, nespėjus – laukiama kito lošimo. 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 – padėkite savo žetoną ant vieno skaičiaus (įskaitant ir nulį).
- Padalintas statymas – padėkite savo žetoną ant vertikalios ar horizontalios linijos tarp bet kurių dviejų skaičių.
- Eilės statymas – padėkite savo žetoną skaičių eilės gale. Eilės statymas apima tris skaičius.

- Kampo statymas – padėkite savo žetoną ant keturių skaičių susitikimo taško (vidurinis susikirtimas). Statymas apima visus keturis skaičius.
- Penkių linijų statymas – padėkite savo žetoną ant statymo tinklelio išorinės ribinės linijos tarp 0 ir 1 (tame taške, kuriame apatinis dešinys skaičiaus 0 kampas jungiasi su vieneto apatiniu kairiuoju kampu). Penkis statymas apima penkis skaičius: 0, 00, 1, 2 ir 3.
- Šešių linijų statymas – padėkite savo žetoną dviejų eilučių pabaigoje, tarp jų susikirtimo. Linijos statymas apima visus skaičius abiejose eilėse, iš viso šešis skaičius.

### ***Išoriniai statymai:***

- Stulpelio statymas – padėkite savo žetoną viename iš laukelių, pažymėtų „2 prie 1“ ir esančių stulpelio pabaigoje – jie apima 12 stulpelio skaičių. Nulis ir dvigubas nulis nepatenka į stulpelių statymus.
- Tuzino statymas – padėkite savo žetoną viename iš trijų laukelių su pavadinimais „1-ieji 12“, „2-ieji 12“ arba „3-ieji 12“, kad pastatytumėte ant 12 skaičių šalia laukelių.
- Lygios galimybės – padėkite savo žetoną ant vieno iš šių laukelių, kad pastatytumėte už 18 lyginių ar 18 nelyginių skaičių. Nulis ir dvigubas nulis nepatenka į šiuos statymus. 1–18/19–36 – padėkite savo žetoną viename iš šių laukelių, kad statytumėte už pirmuosius arba paskutiniuosius 18 skaičių. Nulis ir dvigubas nulis nepatenka į šiuos statymus. Raudona / juoda – padėkite savo žetoną ant raudono arba juodo laukelio, kad statytumėte už 18 raudonų arba 18 juodų skaičių. Nulis ir dvigubas nulis nepatenka į šiuos statymus.

### ***Kaimynų statymai:***

- Visi statymai apima skirtingus skaičių rinkinius, už laimėjimus skiriamos skirtingos išmokos.
- Kaimynų statymas apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norėdami atlikti kaimynų statymus, paspauskite konkretų lenktynių trasos lange esantį skaičių. Žetonas bus padėtas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių.

### ***Specialūs statymai:***

- Antrajame Mėgstamų statymų skirtuke galite lengviau atlikti „Finale en plein“ ir „Finale a cheval“ statymus.

### **„Finale en Plein“**

- „Finale en plein 0“ – 5 žetonų statymas, apimantis 0+00+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“ – 5 žetonų statymas apimantis 0+00/3+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.

### ***Galimi ypatingi atvejai:***

- Ruletės kamuoliukas turi būti sukamas priešinga rato sukimosi kryptimi ir turi atlikti bent tris pilnus apsisukimus, skaičiuojant nuo taško, kuriame kamuoliukas buvo paleistas aplink rato takelį, kol nukrito, kad apsisukimas būtų laikomas galiojančiu.
- Sukimas laikomas negaliojančiu šiais atvejais:

- Ruletės kamuoliukas atliko mažiau nei 3 pilnus apsisukimus, skaičiuojant nuo taško, kuriame jis buvo paleistas aplink rato takelį.
- Kamuoliukas buvo sukamas ta pačia sukimosi kryptimi kaip ir ratas.
- Sukimo metu ratas nustojo suktis.
- Kamuoliukas įstrigo griovelyje, ribotuve arba numerių trasoje.
- Kamuoliukas iššoko iš rato.
- Kamuoliukas buvo pamestas arba numestas prieš sukimąsi.
- Sukimo metu į ratą pateko pašalinis objektas.
- Jeigu sukimas laikomas negaliojančiu, kamuoliukas sukamas iš naujo pagal nustatytas procedūras. Lošėjų statymai lieka galioti iki bus atliktas galiojantis sukimas.
- Jei klaida pašalinama iš karto, lošimas tęsiamas įprasta tvarka.
- Jei sprendimo rasti iš karto nepavyksta, lošimas atšaukiamas, o visi pradiniai statymai gražinami.
- Jei lošėjas atsijungia nuo sistemos sukimo metu, lošimas tęsiamas, o rezultatai galioja kaip įprasta.

### ***5.176 „Įtraukianti Prabangi Ruletė“ („Immersive Roulette Deluxe“)***

**Minimali statymo suma: 0.10 €**

**Maksimali statymo suma: 10 000 €**

**Maksimalus laimėjimas: 1 000 000 €**

#### ***Lošimo taisyklės:***

- Lošimo tikslas yra atspėti skaičių, ties kuriuo sustos kamuoliukas ir pastatyti vieną ar daugiau statymų ant to skaičiaus. Ruletės rate yra 37 skyreliai.
- Pasibaigus statymų laikui ruletės rate sukamas kamuoliukas. Po kiek laiko kamuoliukas sustoja vienoje iš sunumeruotų rato duobelių. Laimima, jei pastatomas statymas, apimantis tą skaičių.

#### ***Statymai:***

- Prie ruletės stalo galite atlikti daugybę įvairių statymų. Kiekvienos rūšies statymas apima vieną skaičių ar tam tikrą skaičių intervalą ir turi savo išmokų ribas. Statymams atlikti yra skiriama 18 sekundžių, nespėjus – laukiama kito lošimo. 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 – padėkite savo žetoną ant vieno skaičiaus (įskaitant ir nulį).

- Padalintas statymas – padėkite savo žetoną ant vertikalios ar horizontalios linijos tarp bet kurių dviejų skaičių.
- Eilės statymas – padėkite savo žetoną skaičių eilės gale. Eilės statymas apima tris skaičius.
- Kampo statymas – padėkite savo žetoną ant keturių skaičių susitikimo taško (vidurinis susikirtimas). Statymas apima visus keturis skaičius.
- Šešių linijų statymas – padėkite savo žetoną dviejų eilučių pabaigoje, tarp jų susikirtimo. Linijos statymas apima visus skaičius abiejose eilėse, iš viso šešis skaičius.

### ***Išoriniai statymai:***

- Stulpelio statymas – padėkite savo žetoną viename iš laukelių, pažymėtų „2 prie 1“ ir esančių stulpelio pabaigoje – jie apima 12 stulpelio skaičių. Nulis ir dvigubas nulis nepatenka į stulpelių statymus.
- Tuzino statymas – padėkite savo žetoną viename iš trijų laukelių su pavadinimais „1-ieji 12“, „2-ieji 12“ arba „3-ieji 12“, kad pastatytumėte ant 12 skaičių šalia laukelių.
- Lygios galimybės – padėkite savo žetoną ant vieno iš šių laukelių, kad pastatytumėte už 18 lyginių ar 18 nelyginių skaičių. Nulis ir dvigubas nulis nepatenka į šiuos statymus. 1–18/19–36 – padėkite savo žetoną viename iš šių laukelių, kad statytumėte už pirmuosius arba paskutiniuosius 18 skaičių. Nulis ir dvigubas nulis nepatenka į šiuos statymus. Raudona / juoda – padėkite savo žetoną ant raudono arba juodo laukelio, kad statytumėte už 18 raudonų arba 18 juodų skaičių. Nulis ir dvigubas nulis nepatenka į šiuos statymus.

### ***Lenktynių Trasa:***

- Ruletės lenktynių trasa suskirstyta į šiuos sektorius:
- 0 lošimas, įtrauktas į Voisins du Zero
- Tiers du Cylindre
- Orphelins
- Voisins du Zero tai 9 žetonų statymas, apimantis 17 skaičių: nulį, septynis skaičius dešinėje ir devynis skaičius kairėje. Lenktynių trasoje pažymėtas kaip Voisins, tai yra didžiausias rato sektorius. Žetonai dedami taip: 2 žetonai ant eilės statymo 0/2/3. 1 žetonas ant kiekvieno padalinimo 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 ir 32/35. 2 žetonai ant kampo statymo 25/26/28/29.
- 0 lošimas tai 4 žetonų statymas, apimantis nulį ir artimiausius kaimyninius skaičius. Žetonai dedami taip: 1 žetonas ant statymo už skaičius: 26. 1 žetonas ant kiekvieno iš padalinimo 0/3, 12/15 ir 32/35.
- Tiers du Cylindre tai 6 žetonų statymas, apimantis 12 skaičių, įskaitant 27, 33 ir tarp jų esančius skaičius, lenktynių trasoje pažymėtus kaip Tiers. Žetonai statomi ant padalintų statymų už 12 jo skaičių: 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 ir 33/36.
- Orphelins tai 5 žetonų statymas, apimantis lenktynių trasos numerius, kurių neapima statymai Voisins du Zero ir Tiers du Cylindre. Žetonai statomi taip: 1 žetonas už skaičiaus statymą: 1. 1 žetonas ant kiekvieno iš padalinimo 6/9, 14/17, 17/20 ir 31/34.

### ***Kaimynų statymai:***

- Visi statymai apima skirtingus skaičių rinkinius, už laimėjimus skiriamos skirtingos išmokos.
- Kaimynų statymas apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norėdami atlikti kaimynų statymus, paspauskite konkretų lenktynių trasos lange esantį skaičių. Žetonas bus padėtas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių.

### ***Specialūs statymai:***

- Antrajame Mėgstamų statymų skirtuke galite lengviau atlikti „Finale en plein“ ir „Finale a cheval“ statymus.

#### **„Finale en Plein“**

- „Finale en plein 0“ – 5 žetonų statymas, apimantis 0+00+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“ – 5 žetonų statymas apimantis 0+00/3+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.

### ***Galimi ypatingi atvejai:***

- Ruletės kamuoliukas turi būti sukamas priešinga rato sukimosi kryptimi ir turi atlikti bent tris pilnus apsisukimus, skaičiuojant nuo taško, kuriame kamuoliukas buvo paleistas aplink rato takelį, kol nukrito, kad apsisukimas būtų laikomas galiojančiu.
- Sukimas laikomas negaliojančiu šiais atvejais:
- Ruletės kamuoliukas atliko mažiau nei 3 pilnus apsisukimus, skaičiuojant nuo taško, kuriame jis buvo paleistas aplink rato takelį.
- Kamuoliukas buvo sukamas ta pačia sukimosi kryptimi kaip ir ratas.
- Sukimo metu ratas nustojo sukintis.
- Kamuoliukas įstrigo griovelyje, ribotuve arba numerių trasoje.
- Kamuoliukas iššoko iš rato.
- Kamuoliukas buvo pamestas arba numestas prieš sukimąsi.
- Sukimo metu į ratą pateko pašalinis objektas.
- Jeigu sukimas laikomas negaliojančiu, kamuoliukas sukamas iš naujo pagal nustatytas procedūras. Lošėjų statymai lieka galioti iki bus atliktas galiojantis sukimas.
- Jei klaida pašalinama iš karto, lošimas tęsiamas įprasta tvarka.
- Jei sprendimo rasti iš karto nepavyksta, lošimas atšaukiamas, o visi pradiniai statymai gražinami.
- Jei lošėjas atsijungia nuo sistemos sukimo metu, lošimas tęsiamas, o rezultatai galioja kaip įprasta.

### ***5.177 „Fortūnos Ruletė“ („Fortune Roulette“)***

**Minimali statymo suma: 0.10 €**

**Maksimali statymo suma: 5 000 €**

**Maksimalus laimėjimas: 1 000 000 €**

### ***Lošimo taisyklės:***

- Lošimo tikslas yra atspėti skaičių, ties kuriuo sustos kamuoliukas ir pastatyti vieną ar daugiau statymų ant to skaičiaus. Ruletės ratą apima skaičiai nuo 0 iki 36.

- Pasibaigus statymų laikui ruletės rate sukamas kamuoliukas. Po kiek laiko kamuoliukas sustoja vienoje iš sunumeruotų rato duobelių. Laimima, jei pastatomas statymas, apimantis tą skaičių.
- Ypatingos lošimo funkcijos padidina galimybę gauti didesnę laimėjimą, nes jos suteikia papildomą išmoką susijusiems numeriams:
- Kiekviename lošime atsitiktinai iki šešių skaičių gali būti priskirti fortūnos daugikliai, leidžiantys padidinti laimėjimą iki 540 kartų nuo statymo.
- Jei pasirodo skrynios funkcija, ji surenka visus fortūnos daugiklius ir išmoka jų vertę, jei atspėjamas skaičius.
- Jei laimėjęs skaičius sutampa su premijos simboliu, lošimas pereina į premijos lošimą.
- Skaičiai su fortūnos daugikliais, skrynja ir premijos simboliais parenkami atsitiktinai iki tol, kol kamuoliukas sustoja rate. Tuomet atitinkamai skiriamas laimėjimas.

### ***Statymai:***

- Prie ruletės stalo galite atlikti daugybę įvairių statymų. Kiekvienos rūšies statymas apima vieną skaičių ar tam tikrą skaičių intervalą ir turi savo išmokų ribas. Statymams atlikti yra skiriama 18 sekundžių, nespėjus – laukiama kito lošimo. 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 – padėkite savo žetoną ant vieno skaičiaus (įskaitant ir nulį).
- Padalintas statymas – padėkite savo žetoną ant vertikalios ar horizontalios linijos tarp bet kurių dviejų skaičių.
- Eilės statymas – padėkite savo žetoną skaičių eilės gale. Eilės statymas apima tris skaičius.
- Kampo statymas – padėkite savo žetoną ant keturių skaičių susitikimo taško (vidurinis susikirtimas). Statymas apima visus keturis skaičius.
- Šešių linijų statymas – padėkite savo žetoną dviejų eilučių pabaigoje, tarp jų susikirtimo. Linijos statymas apima visus skaičius abiejose eilėse, iš viso šešis skaičius.

### ***Išoriniai statymai:***

- Stulpelio statymas – padėkite savo žetoną viename iš laukelių, pažymėtų „2 prie 1“ ir esančių stulpelio pabaigoje – jie apima 12 stulpelio skaičių. Nulis ir dvigubas nulis nepatenka į stulpelių statymus.
- Tuzino statymas – padėkite savo žetoną viename iš trijų laukelių su pavadinimais „1-ieji 12“, „2-ieji 12“ arba „3-ieji 12“, kad pastatytumėte ant 12 skaičių šalia laukelių.
- Lygios galimybės – padėkite savo žetoną ant vieno iš šių laukelių, kad pastatytumėte už 18 lyginių ar 18 nelyginių skaičių. Nulis ir dvigubas nulis nepatenka į šiuos statymus. 1–18/19–36 – padėkite savo žetoną viename iš šių laukelių, kad statytumėte už pirmuosius arba paskutiniuosius 18 skaičių. Nulis ir dvigubas nulis nepatenka į šiuos statymus. Raudona /

juoda – padėkite savo žetoną ant raudono arba juodo laukelio, kad statytumėte už 18 raudonų arba 18 juodų skaičių. Nulis ir dvigubas nulis nepatenka į šiuos statymus.

### ***Premijos Lošimas:***

- Premijinis lošimas vyksta 5x3 būgnų lošimo automate, o kiekvieno sukimo metu būgnuose pasirodo kelios monetos.
- Jei tame pačiame sukime pasirodo skrynia, visų monetų daugikliai pridedami prie bendro laimėjimo. Jei skrynia nepasirodo, monetos pašalinamos. Lošimas tęsiasi tol, kol nebelieka sukimų.
- Lošimas visada pradedamas su 5 pradiniais sukimais. Jų metu surinkus 3 skrynių simbolius, suteikiama 5 papildomi sukimai. Papildomi sukimai gali būti suaktyvinti iki 3 kartų, iš viso galima surinkti ne daugiau kaip 20 sukimų. Kiekvienas papildomų sukimų rinkinys turi padidintas išmokas:
- Surinkus 3 skrynias, suteikiama 5 papildomi sukimai, o visų šiame rinkinyje surinktų monetų vertė padvigubinama.
- Surinkus 6 skrynias, suteikiama 5 papildomi sukimai, o visų šiame rinkinyje surinktų monetų vertė padidėja 5 kartus.
- Surinkus 9 skrynias, suteikiama 5 papildomi sukimai, o visų šiame rinkinyje surinktų monetų vertė padidėja 10 kartų.

### ***Lenktynių Trasa:***

- Ruletės lenktynių trasa suskirstyta į šiuos sektorius:
- 0 lošimas, įtrauktas į Voisins du Zero
- Tiers du Cylindre
- Orphelins
- Voisins du Zero tai 9 žetonų statymas, apimantis 17 skaičių: nulį, septynis skaičius dešinėje ir devynis skaičius kairėje. Lenktynių trasoje pažymėtas kaip Voisins, tai yra didžiausias rato sektorius. Žetonai dedami taip: 2 žetonai ant eilės statymo 0/2/3. 1 žetonas ant kiekvieno padalinimo 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 ir 32/35. 2 žetonai ant kampo statymo 25/26/28/29.
- 0 lošimas tai 4 žetonų statymas, apimantis nulį ir artimiausius kaimyninius skaičius. Žetonai dedami taip: 1 žetonas ant statymo už skaičius: 26. 1 žetonas ant kiekvieno iš padalinimo 0/3, 12/15 ir 32/35.
- Tiers du Cylindre tai 6 žetonų statymas, apimantis 12 skaičių, įskaitant 27, 33 ir tarp jų esančius skaičius, lenktynių trasoje pažymėtus kaip Tiers. Žetonai statomi ant padalintų statymų už 12 jo skaičių: 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 ir 33/36.
- Orphelins tai 5 žetonų statymas, apimantis lenktynių trasos numerius, kurių neapima statymai Voisins du Zero ir Tiers du Cylindre. Žetonai statomi taip: 1 žetonas už skaičiaus statymą: 1. 1 žetonas ant kiekvieno iš padalinimo 6/9, 14/17, 17/20 ir 31/34.

### ***Kaimynų statymai:***

- Visi statymai apima skirtingus skaičių rinkinius, už laimėjimus skiriamos skirtingos išmokos.
- Kaimynų statymas apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norėdami atlikti kaimynų statymus, paspauskite konkretų lenktynių trasos lange esantį skaičių. Žetonas bus padėtas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių.

### ***Specialūs statymai:***

- Antrajame Mėgstamų statymų skirtuke galite lengviau atlikti „Finale en plein“ ir „Finale a cheval“ statymus.

#### **„Finale en Plein“**

- „Finale en plein 0“ – 5 žetonų statymas, apimantis 0+00+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“ – 5 žetonų statymas apimantis 0+00/3+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.

### ***Galimi ypatingi atvejai:***

- Ruletės kamuoliukas turi būti sukamas priešinga rato sukimosi kryptimi ir turi atlikti bent tris pilnus apsisukimus, skaičiuojant nuo taško, kuriame kamuoliukas buvo paleistas aplink rato takelį, kol nukrito, kad apsisukimas būtų laikomas galiojančiu.
- Sukimas laikomas negaliojančiu šiais atvejais:
- Ruletės kamuoliukas atliko mažiau nei 3 pilnus apsisukimus, skaičiuojant nuo taško, kuriame jis buvo paleistas aplink rato takelį.
- Kamuoliukas buvo sukamas ta pačia sukimosi kryptimi kaip ir ratas.
- Sukimo metu ratas nustojo sukintis.
- Kamuoliukas įstrigo griovelyje, ribotuve arba numerių trasoje.
- Kamuoliukas iššoko iš rato.
- Kamuoliukas buvo pamestas arba numestas prieš sukimąsi.
- Sukimo metu į ratą pateko pašalinis objektas.
- Jeigu sukimas laikomas negaliojančiu, kamuoliukas sukamas iš naujo pagal nustatytas procedūras. Lošėjų statymai lieka galioti iki bus atliktas galiojantis sukimas.
- Jei klaida pašalinama iš karto, lošimas tęsiamas įprasta tvarka.
- Jei sprendimo rasti iš karto nepavyksta, lošimas atšaukiamas, o visi pradiniai statymai gražinami.
- Jei lošėjas atsijungia nuo sistemos sukimo metu, lošimas tęsiamas, o rezultatai galioja kaip įprasta.

### ***5.178 „Kauliukų Dvikova“ („Dice Duel“)***

**Minimali statymo suma: 0.30 €**

**Maksimali statymo suma: 300 €**

**Maksimalus laimėjimas: 1 000 €**

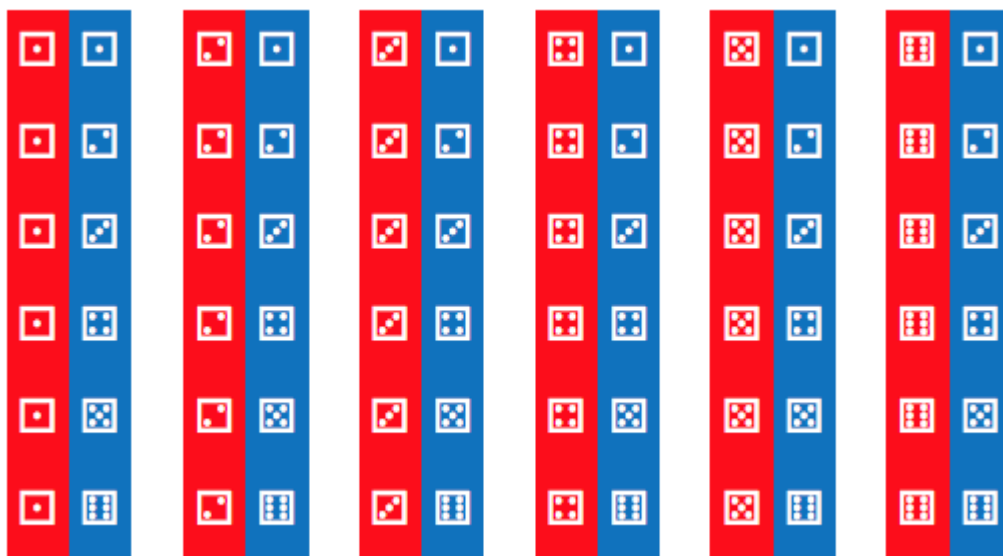
### ***Lošimo Eiga:***

- Lošime naudojami du šešiasieniai lošimo kauliukai, kurių visos sienos pažymėtos skirtingu akių skaičiumi nuo 1 iki 6. Vienas kauliukas yra raudonos spalvos, kitas – mėlynos. Krupjė sudeda kauliukus specialiai jų ridenimui pritaikytą dėžutę, išmaišo ir išridena kauliukus ant lošimo stalo. Vieno lošimo metu kauliukai ridenami vieną kartą, išskyrus, ypatingus atvejus, kai metimas privalo būti pakartotas.

- Kauliukų ridenimas yra užskaitomas, jei ant stalo visi du kauliukai pilnai sugula ant vienos iš savo sienų ir aiškiai sudaro dviejų kauliukų kombinaciją.
- Lošimo rezultatas yra dviejų kauliukų sudaryta kombinacija, kuri nustatoma pagal kauliuko spalvą ir akių skaičių esantį ant viršutinės sienos po kauliukų išridenimo ant stalo.

**Taisyklės:**

- Statymo laikas 30 sekundžių.
- Lošime krupje tiesioginiame eteryje pristato ir sudeda kauliukus į specialiai jų ridenimui pritaikytą dėžutę, išmaišo ir išridena kauliukus ant lošimo stalo.
- Lošimo naudojamas dviejų šešiasienių lošimo kauliukų, kurių visos sienos pažymėtos skirtingu akių skaičiumi nuo 1 iki 6, komplektas. Vienas kauliukas komplekte yra raudonos spalvos, kitas – mėlynos.
- Vieno lošimo metu kauliukai ridenami vieną kartą, išskyrus ypatingus atvejus, kai metimas privalo būti pakartotas.
- Kauliukų ridenimas yra užskaitomas, jei ant laimingai kombinacijai skirtos ir pažymėtos zonos abu kauliukai pilnai sugula ant vienos iš savo sienų, ir aiškiai sudaro dviejų kauliukų kombinaciją;
- Lošimo rezultatas yra dviejų kauliukų sudaryta kombinacija, kuri nustatoma pagal kauliukų spalvą ir akių skaičių esantį ant viršutinės sienos po kauliukų išridenimo ant lošimo stalo;
- Kauliukų kombinacijos (36):



**Ypatingi atvejai:**

- Lošimai atšaukiami jei:
- Įvyksta techninė klaida, dėl kurios neįmanoma užtikrinti lošimo skaidrumo ar rezultatų teisingumo (pvz., reikšmingas studijos sutrikimas, ryšio nutrūkimas krupjė paskelbiant negaliojantį rezultatą).

- Įvyksta krupjė klaida, po kurios neįmanoma užtikrinti lošimo tęstinumo ar rezultato nustatymo, net ir pakartotinai ridenant kauliukus.
- Pakartotinis metimas privalo būti atliktas, jei:
- Kauliukas, ar kauliukai po metimo atsistoja ant briaunos.
- Kauliukas, ar kauliukai po metimo neatsigula pilnai ant vienos iš savo sienų.
- Po metimo neįmanoma nustatyti tikslios kombinacijos.
- Po metimo vienas ar daugiau kauliukų pilnai, ar dalimi dengia laimingai kombinacijai skirtos zonos žymėjimo liniją.
- Prieš ridenimą, jo metu ar po jo kauliukas, ar kauliukai nukrenta nuo lošimo stalo.
- Kauliukų metimas įvyko prieš statymo rato pabaigą.
- Vaizdo ir garso medžiagos nesutapimas, nebuvimas.
- Lošimo transliacijos metu dingus garsui ar krupjė suklydus paskelbiant laiminčią kombinaciją, lošimo rezultatai fiksuojami remiantis vaizdo transliacija.
- Jei dėl techninių kliūčių lošėjas negalėjo pamatyti vaizdo (dingo internetas, elektra ar pan.), tačiau lošimo vaizdo įrašas yra archyve, lošimas laikomas įvykusi.

### **5.179 „Žaibo Ruletė“ („Flash Roulette“)**

**Minimali statymo suma: 0.30 €**

**Maksimali statymo suma: 300 €**

**Maksimalus laimėjimas: 1 000 €**

#### ***Lošimo taisyklės:***

- Lošimo tikslas yra atspėti skaičių, ties kuriuo sustos kamuoliukas ir pastatyti vieną ar daugiau statymų ant to skaičiaus. Ruletės rate yra 37 skyreliai.
- Pasibaigus statymų laikui ruletės rate sukamas kamuoliukas. Po kiek laiko kamuoliukas sustoja vienoje iš sunumeruotų rato duobelių. Laimima, jei pastatomas statymas, apimantis tą skaičių.
- Atlikus statymus, RNG pasirenka nuo vieno iki penkių skaičių ir prideda jiems daugiklius. Arba gali suaktyvinti funkcijos lošimą, kurio metu kiekvienas rato skaičius gauna daugiklį.

#### ***Statymai:***

##### ***Vidiniai statymai:***

- Tiesioginis – padėkite savo žetoną ant vieno skaičiaus (įskaitant ir nulį).
- Padalintas statymas – padėkite savo žetoną ant vertikalios ar horizontalios linijos tarp bet kurių dviejų skaičių.
- Eilės statymas – padėkite savo žetoną skaičių eilės gale. Eilės statymas apima tris skaičius.
- Kampo statymas – padėkite savo žetoną ant keturių skaičių susitikimo taško (vidurinis susikirtimas). Statymas apima visus keturis skaičius.

- Šešių linijų statymas – padėkite savo žetoną dviejų eilučių pabaigoje, tarp jų susikirtimo. Linijos statymas apima visus skaičius abiejose eilėse, iš viso šešis skaičius.

### ***Išoriniai statymai:***

- Stulpelio statymas – padėkite savo žetoną viename iš laukelių, pažymėtų „2 prie 1“ ir esančių stulpelio pabaigoje – jie apima 12 stulpelio skaičių. Nulis ir dvigubas nulis nepatenka į stulpelių statymus.
- Tuzino statymas – padėkite savo žetoną viename iš trijų laukelių su pavadinimais „1-ieji 12“, „2-ieji 12“ arba „3-ieji 12“, kad pastatytumėte ant 12 skaičių šalia laukelių.
- Raudona/Juoda/Lyginiai/Nelyginiai/(1-18)/(19-36) – padėkite savo žetoną ant vieno iš šių laukelių, kad pastatytumėte už 18 lyginių ar 18 nelyginių skaičių. Nulis ir dvigubas nulis nepatenka į šiuos statymus. 1–18/19–36 – padėkite savo žetoną viename iš šių laukelių, kad statytumėte už pirmuosius arba paskutiniuosius 18 skaičių. Nulis ir dvigubas nulis nepatenka į šiuos statymus. Raudona / juoda – padėkite savo žetoną ant raudono arba juodo laukelio, kad statytumėte už 18 raudonų arba 18 juodų skaičių. Nulis ir dvigubas nulis nepatenka į šiuos statymus.

### ***Lenktynių Trasa:***

- Ruletės lenktynių trasa suskirstyta į šiuos sektorius:
- 0 lošimas, įtrauktas į Voisins du Zero
- Tiers du Cylindre
- Orphelins
- Voisins du Zero tai 9 žetonų statymas, apimantis 17 skaičių: nulį, septynis skaičius dešinėje ir devynis skaičius kairėje. Lenktynių trasoje pažymėtas kaip Voisins, tai yra didžiausias rato sektorius. Žetonai dedami taip: 2 žetonai ant eilės statymo 0/2/3. 1 žetonas ant kiekvieno padalinimo 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 ir 32/35. 2 žetonai ant kampo statymo 25/26/28/29.
- 0 lošimas tai 4 žetonų statymas, apimantis nulį ir artimiausius kaimyninius skaičius. Žetonai dedami taip: 1 žetonas ant statymo už skaičius: 26. 1 žetonas ant kiekvieno iš padalinimo 0/3, 12/15 ir 32/35.
- Tiers du Cylindre tai 6 žetonų statymas, apimantis 12 skaičių, įskaitant 27, 33 ir tarp jų esančius skaičius, lenktynių trasoje pažymėtus kaip Tiers. Žetonai statomi ant padalintų statymų už 12 jo skaičių: 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 ir 33/36.
- Orphelins tai 5 žetonų statymas, apimantis lenktynių trasos numerius, kurių neapima statymai Voisins du Zero ir Tiers du Cylindre. Žetonai statomi taip: 1 žetonas už skaičiaus statymą: 1. 1 žetonas ant kiekvieno iš padalinimo 6/9, 14/17, 17/20 ir 31/34.

### ***Kaimynų statymai:***

- Visi statymai apima skirtingus skaičių rinkinius, už laimėjimus skiriamos skirtingos išmokos.

- Kaimynų statymas apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norėdami atlikti kaimynų statymus, paspauskite konkretų lenktynių trasos lange esantį skaičių. Žetonas bus padėtas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių.

#### ***Galimi ypatingi atvejai:***

- Ruletės kamuoliukas turi būti sukamas priešinga rato sukimosi kryptimi ir turi atlikti bent tris pilnus apsisukimus, skaičiuojant nuo taško, kuriame kamuoliukas buvo paleistas aplink rato takelį, kol nukrito, kad apsisukimas būtų laikomas galiojančiu.
- Sukimas laikomas negaliojančiu šiais atvejais:
- Ruletės kamuoliukas atliko mažiau nei 3 pilnus apsisukimus, skaičiuojant nuo taško, kuriame jis buvo paleistas aplink rato takelį.
- Kamuoliukas buvo sukamas ta pačia sukimosi kryptimi kaip ir ratas.
- Sukimo metu ratas nustojo sukintis.
- Kamuoliukas įstrigo griovelyje, ribotuve arba numerių trasoje.
- Kamuoliukas iššoko iš rato.
- Kamuoliukas buvo pamestas arba numestas prieš sukimąsi.
- Sukimo metu į ratą pateko pašalinis objektas.
- Jeigu sukimas laikomas negaliojančiu, kamuoliukas sukamas iš naujo pagal nustatytas procedūras. Lošėjų statymai lieka galioti iki bus atliktas galiojantis sukimas.
- Jei klaida pašalinama iš karto, lošimas tęsiamas įprasta tvarka.
- Jei sprendimo rasti iš karto nepavyksta, lošimas atšaukiamas, o visi pradiniai statymai gražinami.
- Jei lošėjas atsijungia nuo sistemos sukimo metu, lošimas tęsiamas, o rezultatai galioja kaip įprasta.

#### ***5.180 „Gyva Ruletė“ („Live Roulette“)***

**Minimali statymo suma: 0.30 €**

**Maksimali statymo suma: 300 €**

**Maksimalus laimėjimas: 1 000 €**

#### ***Lošimo taisyklės:***

- Lošimo tikslas yra atspėti skaičių, ties kuriuo sustos kamuoliukas ir pastatyti vieną ar daugiau statymų ant to skaičiaus. Ruletės rate yra 37 skyreliai.
- Pasibaigus statymų laikui ruletės rate sukamas kamuoliukas. Po kiek laiko kamuoliukas sustoja vienoje iš sunumeruotų rato duobelių. Laimima, jei pastatomas statymas, apimantis tą skaičių.

#### ***Statymai:***

### ***Vidiniai statymai:***

- Tiesioginis – padėkite savo žetoną ant vieno skaičiaus (įskaitant ir nulį).
- Padalintas statymas – padėkite savo žetoną ant vertikalios ar horizontalios linijos tarp bet kurių dviejų skaičių.
- Eilės statymas – padėkite savo žetoną skaičių eilės gale. Eilės statymas apima tris skaičius.
- Kampo statymas – padėkite savo žetoną ant keturių skaičių susitikimo taško (vidurinis susikirtimas). Statymas apima visus keturis skaičius.
- Šešių linijų statymas – padėkite savo žetoną dviejų eilučių pabaigoje, tarp jų susikirtimo. Linijos statymas apima visus skaičius abiejose eilėse, iš viso šešis skaičius.

### ***Išoriniai statymai:***

- Stulpelio statymas – padėkite savo žetoną viename iš laukelių, pažymėtų „2 prie 1“ ir esančių stulpelio pabaigoje – jie apima 12 stulpelio skaičių. Nulis ir dvigubas nulis nepatenka į stulpelių statymus.
- Tuzino statymas – padėkite savo žetoną viename iš trijų laukelių su pavadinimais „1-ieji 12“, „2-ieji 12“ arba „3-ieji 12“, kad pastatytumėte ant 12 skaičių šalia laukelių.
- Raudona/Juoda/Lyginiai/Nelyginiai/(1-18)/(19-36) – padėkite savo žetoną ant vieno iš šių laukelių, kad pastatytumėte už 18 lyginių ar 18 nelyginių skaičių. Nulis ir dvigubas nulis nepatenka į šiuos statymus. 1–18/19–36 – padėkite savo žetoną viename iš šių laukelių, kad statytumėte už pirmuosius arba paskutiniuosius 18 skaičių. Nulis ir dvigubas nulis nepatenka į šiuos statymus. Raudona / juoda – padėkite savo žetoną ant raudono arba juodo laukelio, kad statytumėte už 18 raudonų arba 18 juodų skaičių. Nulis ir dvigubas nulis nepatenka į šiuos statymus.

### ***Lenktynių Trasa:***

- Ruletės lenktynių trasa suskirstyta į šiuos sektorius:
- 0 lošimas, įtrauktas į Voisins du Zero
- Tiers du Cylindre
- Orphelins
  
- Voisins du Zero tai 9 žetonų statymas, apimantis 17 skaičių: nulį, septynis skaičius dešinėje ir devynis skaičius kairėje. Lenktynių trasoje pažymėtas kaip Voisins, tai yra didžiausias rato sektorius. Žetonai dedami taip: 2 žetonai ant eilės statymo 0/2/3. 1 žetonas ant kiekvieno padalinimo 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 ir 32/35. 2 žetonai ant kampo statymo 25/26/28/29.
- 0 lošimas tai 4 žetonų statymas, apimantis nulį ir artimiausius kaimyninius skaičius. Žetonai dedami taip: 1 žetonas ant statymo už skaičius: 26. 1 žetonas ant kiekvieno iš padalinimo 0/3, 12/15 ir 32/35.

- Tiers du Cylindre tai 6 žetonų statymas, apimantis 12 skaičių, įskaitant 27, 33 ir tarp jų esančius skaičius, lenktynių trasoje pažymėtus kaip Tiers. Žetonai statomi ant padalintų statymų už 12 jo skaičių: 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 ir 33/36.
- Orphelins tai 5 žetonų statymas, apimantis lenktynių trasos numerius, kurių neapima statymai Voisins du Zero ir Tiers du Cylindre. Žetonai statomi taip: 1 žetonas už skaičiaus statymą: 1. 1 žetonas ant kiekvieno iš padalinimo 6/9, 14/17, 17/20 ir 31/34.

### ***Kaimynų statymai:***

- Visi statymai apima skirtingus skaičių rinkinius, už laimėjimus skiriamos skirtingos išmokos.
- Kaimynų statymas apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norėdami atlikti kaimynų statymus, paspauskite konkretų lenktynių trasos lange esantį skaičių. Žetonas bus padėtas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių.

### ***Galimi ypatingi atvejai:***

- Ruletės kamuoliukas turi būti sukamas priešinga rato sukimosi kryptimi ir turi atlikti bent tris pilnus apsisukimus, skaičiuojant nuo taško, kuriame kamuoliukas buvo paleistas aplink rato takelį, kol nukrito, kad apsisukimas būtų laikomas galiojančiu.
- Sukimas laikomas negaliojančiu šiais atvejais:
- Ruletės kamuoliukas atliko mažiau nei 3 pilnus apsisukimus, skaičiuojant nuo taško, kuriame jis buvo paleistas aplink rato takelį.
- Kamuoliukas buvo sukamas ta pačia sukimosi kryptimi kaip ir ratas.
- Sukimo metu ratas nustojo sukintis.
- Kamuoliukas įstrigo griovelyje, ribotuve arba numerių trasoje.
- Kamuoliukas iššoko iš rato.
- Kamuoliukas buvo pamestas arba numestas prieš sukimąsi.
- Sukimo metu į ratą pateko pašalinis objektas.
- Jeigu sukimas laikomas negaliojančiu, kamuoliukas sukamas iš naujo pagal nustatytas procedūras. Lošėjų statymai lieka galioti iki bus atliktas galiojantis sukimas.
- Jei klaida pašalinama iš karto, lošimas tęsiamas įprasta tvarka.
- Jei sprendimo rasti iš karto nepavyksta, lošimas atšaukiamas, o visi pradiniai statymai gražinami.
- Jei lošėjas atsijungia nuo sistemos sukimo metu, lošimas tęsiamas, o rezultatai galioja kaip įprasta.

### ***5.181 „Laimės Ratas“ („Wheel of Fortune“)***

**Minimali statymo suma: 0.30 €**

**Maksimali statymo suma: 300 €**

## **Maksimalus laimėjimas: 1 000 €**

### ***Lošimo taisyklės:***

- Lošimo rezultatu laikomas skaičius arba simbolis, kuriuo pažymėtas sektorius, kuriame sustoja ratas ir atsiduria žymeklis.
- Laimės rato rezultatai:
- Vienas (1) – juodas – nelyginis;
- Du (2) – pilkas – lyginis;
- Trys (3) – raudonas – nelyginis;
- Keturi (4) – juodas – lyginis;
- Penki (5) – pilkas – nelyginis;
- Šeši (6) – raudonas – lyginis;
- Septyni (7) – juodas – nelyginis;
- Aštuoni (8) – pilkas – lyginis;
- Devyni (9) – raudonas – nelyginis;
- Dešimt (10) – juodas – lyginis;
- Vienuolika (11) – pilkas – nelyginis;
- Dvylika (12) – raudonas – lyginis;
- Trylika (13) – juodas – nelyginis;
- Keturiolika (14) – pilkas – lyginis;
- Penkiolika (15) – raudonas – nelyginis;
- Šešiolika (16) – juodas – lyginis;
- Septyniolika (17) – pilkas – nelyginis;
- Aštuoniolika (18) – raudonas – lyginis;
- Taurė.

### ***Lošimo eiga:***

- Lošimo vedėjas tiesioginiame eteryje pristato laimės ratą, kuris sukasi prieš laikrodžio rodyklę. Lošimo rezultatu yra laikomas skaičius, ar simbolis, kuriuo yra pažymėtas sektorius, kuriame atsiduria žymeklis po sukimo pradžios ratui sustojus.
- Lošime yra vienas statymų ratas, kurio metu priimami statymai už pasiūloje esančius variantus. Statymų ratas vyksta tarp lošimų. Lošimai organizuojami kasdien kas 2 minutes.

### ***Galimi ypatingi atvejai:***

- Lošimas atšaukiamas dėl techninių nesklandumų: interneto ryšio problemų, studijoje esančių techninių problemų ar dėl krupjė klaidos. Tai išimtiniai atvejai, kai dėl krupjė klaidos ar techninio nesklandumo neįmanoma objektyviai ir patikimai nustatyti lošimo rezultato, net remiantis vaizdo įrašu. Tokie atvejai gali būti, pavyzdžiui: netinkamas rato

sukimasis, trikdys kurio neįmanoma įvertinti vaizdo įrašė, aiškus vaizdo įrašo nebuvimas ar kritinė techninė klaida.

- Lošimo transliacijos metu dingus garsui ar krupjė suklydus paskelbiant laiminčią kombinaciją, lošimo rezultatai fiksuojami remiantis vaizdo transliacija.
- Jei dėl techninių kliūčių lošėjas negalėjo pamatyti vaizdo (dingo internetas, elektra ar pan.), tačiau lošimo vaizdo įrašas yra archyve, lošimas laikomas įvykusi.
- Jei krupjė padaro klaidą paskelbdamas rezultata, bet vaizdo įrašė aiškiai matomas teisingas rezultatas, šis rezultatas laikomas oficialiu.
- Tokiu atveju lošimas nėra atšaukiamas, nes yra objektyvus būdas (vaizdo įrašas) nustatyti tikrąjį rezultata.

### **5.182 „Žaibo Drakono Tigras“ („Lightning Dragon Tiger“)**

**Minimali statymo suma: 0.50 €**

**Maksimali statymo suma: 2 500 €**

**Maksimalus laimėjimas: 73 600 €**

#### ***Lošimo taisyklės:***

- Lošimo tikslas – atspėti, kam bus padalinta aukštesnė korta – tigrui ar drakonui. Lošėjas taip pat gali statyti, kad Drakono ir Tigro padalintos kortos bus vienodos, t. y. lošimas baigsis lygiosiomis.
- Kortos dalijamos iš kortų rinkinio, kuriame yra aštuonios malkos (džokerio kortos nenaudojamos).
- Lošėjas turi 13 sekundžių atlikti statymą, pasirinkdamas statymo sumą žetonais ir pasirinkdamas vieną iš 4 variantų: Drakoną, Tigrą, Lygiąsias ar Vienos rūšies lygiąsias.
- Krupjė išdalina po vieną atverstą kortą Drakonui ir Tigrui.
- Kortų vertė nuo žemiausios iki aukščiausios yra tokia: Tūzo vertė yra 1, tai mažiausia korta, po jos seka 2 ir t. t., Karalius yra aukščiausia (A-2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K).
- Jei Drakono ir Tigro kortos yra vienodos vertės ir rūšies, gražinama pusė pagrindinio statymo (Drakono / Tigro statymas).
- Aukščiausia korta laimi.
- Lygiųjų atveju gražinama pusė pagrindinio statymo (Drakono / Tigro statymas).
- Pasibaigus statymų laikui, prasideda žaibo lošimas. Kiekvieno žaibo lošimo metu vienai kortų rūšiai atsitiktinai priskiriamas daugiklis nuo 2x iki 8x. Maksimalus daugiklis 1280x esamas statymas.

#### ***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 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 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 pamainos vadybininkui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus grąžinami.

#### ***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 bandymai bus 6 nesėkmingi, 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.

#### ***5.183 „Begalinė „Smagu Smagu 21“ Juodojo Džeko versija“ („Infinite Fun Fun 21 Blackjack“)***

**Minimali statymo suma: 1.00 €**

**Maksimali statymo suma: 500 €**

**Maksimalus laimėjimas: 80 733 €**

#### ***Lošimo taisyklės:***

- Lošimo tikslas - surinkti didesnę kortų vertę, nei krupjė, tačiau ne daugiau nei 21. Geriausia kortų kombinacija Juodojo Džeko lošime - kai pirmųjų dviejų padalintų kortų vertė lygi 21. Lošiate tik prieš krupjė, o ne prieš kitus lošėjus.
- Lošiama aštuoniomis kortų malkomis.
- Krupjė visuomet sustoja surinkęs 17.

- Lošėjas gali dvigubinti su bet kuriomis dviem pirmosiomis kortomis.
- Išskaidyti galima pirmąsias dvi kortas, jei jų vertė vienoda.
- Kiekvieną kortų kombinaciją galima išskaidyti vieną kartą.
- Kiekvienam išskaidytam tūzui padalijama po vieną kortą.
- Statymo dvigubinti negalima išskaidžius kortas.
- Kai krupjė atverčia tūzą, siūlomas apsidraudimo statymas.
- Kai kortų kombinacijos lygiavertės, lošimas baigiasi lygiosiomis.
- Lošiama aštuoniomis standartinėmis 52 kortų kaladėmis. Kortų vertės Juodojo Džeko lošime yra tokios:
- Kortų nuo 2 iki 9 vertė tokia, kokia nurodyta ant kortos.
- Kiekviena veidų korta (valetai, karalienės ir karaliai) verta po 10 taškų.
- Tūzai verti 1 arba 11 taškų, priklausomai nuo to, kuri kortos vertė parankesnė turimai kortų kombinacijai.
- Pasibaigus statymams skirtam laikui (11 sekundžių), krupjė kiekvienam lošėjui padalija po vieną atverstą kortą.
- Tuomet krupjė kiekvienam lošėjui padalija po antrąją atverstą kortą, tačiau krupjė antroji korta lieka užversta. Lošėjo pradinės kortų kombinacijos vertė rodoma šalia lošėjo kortų.
- Šioje versijoje iš kortų kaladės pašalinti visi dešimtukai, todėl lošimas įgauna papildomą strateginį aspektą. Taisyklė „Six Card Charlie“ (šešios kortos be pralaimėjimo) šiame lošime netaikoma.
- Lošimo metu galima atlikti dvigubinimo veiksmą bet kuriuo sprendimo momentu, įskaitant padalytas kortas, taip atsisakant tradicinio apribojimo dvigubinti tik su pradinėmis kortomis. Šis lankstumas leidžia taikyti dinamiškesnes strategijas ir padidina galimų laimėjimų potencialą.
- Surinkus 21 tašką, lošėjas automatiškai laimi prieš dalintoją, net jei ir dalintojas pasiekia 21.
- Papildomai lošimas siūlo keturias pasirenkamas šonines statymo galimybes: „Hot 3“, „21+3“, „Bust It“ ir „Match“, kurios suteikia papildomų galimybių laimėti. Lošime taip pat galimos „Bonus 21“ ir „Super Bonus 21“ premijos, kurių metu už tam tikras kortų kombinacijas galima gauti išmokas iki 50:1.

#### **„Bonus 21“ ir „Super Bonus 21“:**

- Šių funkcijų išmokų metu už tam tikras kortų kombinacijas galima gauti išmoką iki 50:1. Pavyzdžiui, gavus tris vynu septynakes, taikoma maksimali premijos išmoka.
- Jeigu yra galimybė gauti premiją su viena ar dviem papildomomis kortomis, ekrane pasirodo išmokos skaitiklis, rodantis šios kombinacijos galimybę.

#### **Juodasis Džekas:**

- Jei lošėjo dviejų pirmųjų kortų kombinacija lygi 21, lošėjas surinko Juodąjį Džeką!

#### **Apsidraudimo statymas:**

- Jei krupjė atverstoji korta yra tūzas, lošėjui suteikiama galimybė atlikti apsidraudimo statymą (šiam sprendimui atlikti lošėjas turi 13 sekundžių), kad sumažintų riziką, kad krupjė

surinko Juodąjį Džeką net jei Juodąjį Džeką turi pats lošėjas. Apsidraudimo statymo suma lygi pusei lošėjo pagrindinio statymo, o draudimo statymas lošiamas atskirai nuo statymo už turimą kortų kombinaciją. Tuomet krupjė pasižiūri į savo užverstą kortą, kad patikrintų, ar nesurinko Juodojo Džeko.

- Jei krupjė nesurinko Juodojo Džeko, lošimas tęsiasi. Jei krupjė surinko Juodąjį Džeką, o lošėjas ne, lošimas baigiasi, o krupjė turima kortų kombinacija laimi.
- Jei lošėjas ir krupjė turi Juodąjį Džeką, lošimas baigiasi lygiosiomis, o lošėjo statymas sugražinamas. Tais atvejais, kai krupjė atverstoji korta yra 10 arba veidų korta, lošėjas neturės galimybės nusipirkti apsidraudimo statymo, o krupjė nežiūrės į savo užverstą kortą, kad patikrintų, ar surinko Juodąjį Džeką.

#### ***Dvigubinti, traukti kortą ar susilaikyti:***

- Jei krupjė, patikrinęs pirmąsias savo kortas, nesurinko Juodojo Džeko, lošėjai turi galimybę pagerinti savo turimas kortų kombinacijas, krupjė siūlant padalyti lošėjams daugiau kortų.
- Jei lošėjo pirmų dviejų kortų suma ne 21, jis gali nuspręsti dvigubinti statymą (šiam sprendimui atlikti lošėjas turi 13 sekundžių). Tokiu atveju lošėjas padvigubina savo statymą ir gauna tik vieną papildomą kortą. Taip pat lošėjas gali nuspręsti traukti kortą ir jam bus padalyta papildoma korta, kurios vertė bus pridėta prie turimos kortų kombinacijos.
- Lošėjas gali nuspręsti traukti kortą (šiam sprendimui atlikti lošėjas turi 13 sekundžių) daugiau nei vieną kartą, kad gautų papildomų kortų, tol, kol surinkęs jį tenkinančią kortų kombinacijos vertę, nusprendžia susilaikyti.
- Lošėjas neturės pasirinkimo galimybės, jei jo švelnios kortų kombinacijos vertė lygi 21.

#### ***Išskaidyti:***

- Jei lošėjo pirmosios dvi kortos yra tokios pat vertės, jis gali nuspręsti išskaidyti porą į dvi atskiras kortų kombinacijas (šiam sprendimui atlikti lošėjas turi 13 sekundžių), kurių kiekvienos statymas bus lygus lošėjo pagrindiniam statymui. Po to, kai abiem lošėjo kortų kombinacijoms padalijama po antrąją kortą, lošėjas gali rinktis traukti kortą, kad pagerintų šių dviejų kortų kombinacijų vertes.
- Lošėjas gali rinktis susilaikyti, kai jo abiejų kortų kombinacijų vertės tenkina. Vis dėlto jei lošėjo skaidoma pirmų dviejų kortų pora yra tūzai, lošėjas gaus tik po vieną papildomą kortą kiekvienai kortų kombinacijai ir neturės galimybės traukti daugiau kortų.

#### ***Lošimo baigtis:***

- Jei lošėjo kortų kombinacijos suma viršija 21, lošėjas pralaimi lošimą ir savo statymą už atitinkamą kortų kombinaciją.
- Visiems lošėjams atlikus ėjimus, krupjė atskleidžia savo užverstosios kortos vertę. Krupjė privalo traukti kortą, jei jo kortų kombinacijos vertė lygi 16 arba mažesnė bei privalo susilaikyti, jei jo švelnios kortų kombinacijos vertė lygi 17 ar didesnė.

- Lošėjas laimi kai jo galutinės kortų kombinacijos vertė artimesnė 21, nei krupjė kortų kombinacijos vertė, arba jei krupjė surenka daugiau nei 21. Jei lošėjo kortų kombinacijos vertė lygi krupjė kortų kombinacijos vertei, lošimas pasibaigia lygiosiomis, o lošėjo statymas sugražinamas.
- Juodąjį Džeką surinkti galima tik dviem pirmosiomis padalytomis kortomis. Kortų kombinacija, kurios vertė lygi 21, bet buvo surinkta išskaidytoje poroje, nelaikoma Juodoju Džeku. Dėl šios priežasties, Juodasis Džekas laimi prieš bet kurią išskaidytos poros kortų kombinaciją, lygią 21.

### ***Statymai:***

- Šiame Juodojo Džeko lošime taip pat galimi neprivalomi šalutiniai statymai už bet kurią porą, 21+3, karštąjį trejetą ir nesėkmę. Šalutinius statymus lošėjas gali atlikti papildomai prie savo pagrindinio Juodojo Džeko statymo. Lošėjas turi galimybę išlošti bet kurį šalutinį statymą, nepriklausomai nuo to, ar jo Juodojo Džeko statymas laimi, ar ne.

### ***21+3:***

- 21+3 šalutinis statymas suteikia galimybę laimėti, jei lošėjo pirmosios dvi kortos ir atversta krupjė korta sudaro bet kurią iš toliau išvardytų laiminčiųjų kombinacijų (tokių kaip pokeryje), už kiekvieną kurią išmokama skirtingai:
- Vienos rūšies trijulė – identiška trijulė, pavyzdžiui, trys širdžių karalienės.
- Eilė ir spalva – iš eilės einančios to paties simbolio kortos.
- Trys vienodos – tos pačios vertės, bet skirtingų simbolių kortų kombinacija.
- Eilė – iš eilės einančios skirtingų simbolių kortos.
- Spalva – to paties simbolio ne iš eilės einančios kortos.

### ***Karštasis trejetas:***

- Šalutinis karštojo trejeto statymas leidžia lošėjui atlikti statymą už bet kurią trijų kortų kombinaciją, sudarytą iš dviejų pirmųjų jo kortų ir atverstos krupjė kortos. Yra keletas karštojo trejeto šalutinio statymo kombinacijų, už kurių kiekvieną išmokama skirtingai:
- Bendra kortų vertė lygi 19.
- Bendra kortų vertė lygi 20.
- Bendra to paties simbolio kortų vertė lygi 21.
- Bendra skirtingų simbolių kortų vertė lygi 21.
- 7-7-7.

### ***Perdegimo statymas:***

- Šalutinis šoninis statymas leidžia atlikti statymą, kad dalintojo kortų suma viršys 21, t. y. dalintojas „perdegs“.

- Yra keli galimi deriniai, priklausomai nuo to, su kiek kortų dalintojas perdega. Kiekvienai kombinacijai taikomas skirtingas išmokos daugiklis.

### ***Atitikimo statymas:***

- Šalutinis šoninis statymas leidžia lyginti lošėjo pradines dvi kortas su dalintojo atversta korta. Galimos kelios kombinacijos, kurioms taikomi skirtingi išmokų daugikliai:
- Skirtingų rūšių atitikmuo – pavyzdys: lošėjas turi kryžių devynakę, o dalintojas – širdžių devynakę.
- Dvigubas skirtingų rūšių atitikmuo – pavyzdys: lošėjas turi kryžių ir širdžių devynakes, o dalintojas – pikų devynakę.
- Tos pačios rūšies atitikmuo – pavyzdys: tiek lošėjas, tiek dalintojas turi kryžių devynakes.
- Tos pačios ir skirtingos rūšies atitikmuo – pavyzdys: lošėjas turi kryžių ir būgnų devynakes, o dalintojas – kryžių devynakę.
- Dvigubas tos pačios rūšies atitikmuo – pavyzdys: lošėjas turi dvi kryžių devynakes, o dalintojas – taip pat kryžių devynakę.

### ***Galimi ypatingi atvejai:***

- 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 lošimų salės vadovui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus gražinami.
- Kortų skaitytuvo sutrikimai:
- Nepavykus nuskaityti kortos krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškvies lošimų salės vadovą. Lošimų salės vadovas panaudos komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą. Jei 6 bandymai bus nesėkmingi, lošimų salės vadovas patikrins skaitytuvą.
- Neišsprendus problemos, techninis personalas imsias 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, lošimų salės vadovas atšauks lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai bus gražinti.

### **5.184 „Žaibo Sic Bo“ („Lightning Sic Bo“)**

**Minimali statymo suma: 0.20 €**

**Maksimali statymo suma: 1 000 €**

**Maksimalus laimėjimas: 353 550 €**

#### ***Lošimo taisyklės:***

- Lošimo tikslas nuspėti išmestų kauliukų sumą.
- Lošimas lošiamas trimis kauliukais, kurių vertė yra nuo 1 iki 6.
- Atsitiktinai daugikliai gali būti pridėti prie įvairių statymų pozicijų, jei lošėjas pasirinko poziciją, kuri vėliau parodė daugiklį, jo laimėjimui bus pritaikytas daugiklis.
- Laiminti kauliukų kombinacijos vertė yra rodoma lošimo ekrane.
- Statymai:
  - Mažas / didelis („Small“ / „Big“) – statymas, kad kauliukų sumą sudarys mažos vertės skaičius (4-10) arba didelės vertės skaičius (11-17).
  - Bendras („Total“) – statymas, kad kauliukų sumą sudarys bet koks skaičius tarp 4 ir 17. Bendro statymo metu skaičiai 3 ir 18 nesiskaito. Laimima, jei bendra kauliuku suma yra lygi lošėjo atliktam statymui.
  - Viengubas („Single“) – statymas ant bet kurio iš 6 statymo laukelių, pavadintų vienas („One“), du („Two“), trys („Three“), keturi („Four“), penki („Five“) ir šeši („Six“).
  - Dvigubas („Double“) – statymas ant bet kurio iš šešių dvigubai pažymėtų statymo laukelių. Laimima, jei 2 iš 3 kauliukų yra tos pačios vertės.
  - Trigubas („Triple“) – statymas, kad visi trys kauliukai bus tos pačios vertės, kaip ir lošėjo pasirinkta statymo kombinacija.
  - Bet kuris trigubas („Any triple“) – statymas, kad visi trys kauliukai bus tos pačios vertės.
  - Kombinacija („Combination“) – statymas ant bet kokių 15 galimų dviejų kauliukų kombinacijų.
- Žaibo mokestis – papildomi 20 % nuo bendros statymo sumos – pridedamas prie kiekvieno lošimo. Šis mokestis suteikia galimybę laimėti didesnes išmokas.
- Žaibo daugikliai – kai kauliukai pradedami purtyti, žaibas smogia į keturias ar daugiau atsitiktinių statymo pozicijų. Kiekvienai jų priskiriamas atsitiktinis daugiklis nuo 5x iki 2000x.
- Kai kauliukai sustoja, laimėjusios statymų pozicijos pažymimos. Jei laimėjusi pozicija turi Žaibo daugiklį, išmoka padauginama iš nurodyto daugiklio.

#### ***Klaidų taisymas:***

- Jei lošime, sistemoje arba lošimo procedūroje įvyksta klaida, lošimas bus laikinai sustabdytas, kol lošimo vedėjas praneš apie tai pamainos vadybininkui. Apie tai, kad

problema tirama, lošėjams bus pranešta per pokalbį arba iššokančiu pranešimu ekrane. Jei vadybininkas gali nedelsiant pašalinti klaidą, lošimas bus tęsiamas įprasta tvarka. Jei nedelsiant išspręsti klaidos nepavyks, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus gražinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

- Jei lošimo rezultatas nėra aiškus, įvyksta techninis gedimas, vaizdo transliacijos sutrikimai, programinės įrangos klaidos ar fizinis trikdys, kuris galėjo paveikti kauliukų metimo eigą, pamainos vadybininkas turi teisę nuspręsti atlikti pakartotinį metimą.

### **5.185 „Klasikinis Nemokamų Statymų Juodasis Džekas“ („Classic Free Bet Blackjack“)**

**Minimali statymo suma: 1.00 €**

**Maksimali statymo suma: 1 000 €**

**Maksimalus laimėjimas: 41 250 €**

#### ***Lošimo taisyklės:***

- Lošimo tikslas - surinkti didesnę kortų vertę, nei krupjė, tačiau ne didesnę nei 21. Geriausia kortų kombinacija „Blackjack“ lošime - kai pirmųjų dviejų padalintų kortų vertė lygi 21.
- Lošiate tik prieš krupjė, o ne prieš kitus lošėjus.
- Lošiama aštuoniomis kortų malkomis.
- Krupjė visuomet sustoja surinkęs 17.
- Lošėjas gali dvigubinti statymą už bet kurias dvi pirmąsias kortas.
- Lošėjas gali skaidyti bet kurią porą, išskyrus 10, J, Q ir K.
- Lošėjas gali nemokamai dvigubinti statymą už turimą kietą dviejų kortų kombinaciją, kurios vertė lygi 9, 10 ir 11.
- Išskaidyti galima pirmąsias dvi kortas, jei jų vertė vienoda.
- Kiekvieną kortų kombinaciją galima išskaidyti vieną kartą.
- Kiekvienam išskaidytam tūzui padalijama po vieną kortą.
- Statymo dvigubinti negalima išskaidžius kortas.
- Šešių kortų Čarlis: lošėjas laimi šešias kortas, kurių vertė lygi 21 ar mažiau.
- Kai krupjė atverčia tūzą, siūlomas apsidraudimo statymas.
- Jei lošėjo kortų kombinacijos vertė vienoda, lošėjo statymas gražinamas.
- Lošėjo statymas gražinamas, kai krupjė pralaimi, surinkęs 22 taškus.
- Lošimą organizuoja krupjė, o kiekviename lošime gali lošti neribotas lošėjų skaičius.
- Lošiama aštuoniomis standartinėmis 52 kortų malkomis. Kortų vertės „Nemokamų Statymų Juodojo Džeko“ lošime yra tokios:
  - Kortų nuo 2 iki 10 vertė tokia, kokia nurodyta ant kortos.
  - Kiekviena veidų korta (valetai, karalienės ir karaliai) verta po 10 taškų.
  - Tūzai verti 1 arba 11 taškų, priklausomai nuo to, kuri kortos vertė parankesnė turimai kortų kombinacijai.

- Pasibaigus statymams skirtam laikui (15 sekundžių), krupjė dalija po vieną atverstą kortą kiekvienam lošėjui, baigiant krupjė. Tuomet krupjė padalija po antrą atverstą kortą kiekvienam lošėjui, tačiau antroji krupjė korta lieka užversta. Lošėjo pradinės kortų kombinacijos vertė rodoma šalia lošėjo kortų.

### ***Juodasis Džekas:***

- Jei lošėjo dviejų pirmųjų kortų vertė lygi 21, lošėjas surinko Juodąjį Džeką!
- Juodojo Džeko kombinaciją surinkti galima tik dviem pirmosiomis kortomis. Kortų kombinacija, kurios vertė lygi 21, bet buvo surinkta išskaidytoje poroje, nelaikoma Juodoju Džeku. Dėl šios priežasties, Juodasis Džekas laimi prieš bet kurią išskaidytos poros kortų kombinaciją, lygią 21.

### ***Apsidraudimo statymas:***

- Jei krupjė atverstoji korta yra tūzas, lošėjui suteikiama galimybė atlikti apsidraudimo statymą, kad lošėjas galėtų sumažinti riziką, kad krupjė surinko Juodąjį Džeką, net jei lošėjas turi Juodojo Džeko kombinaciją.
- Apsidraudimo statymo suma lygi pusei lošėjo pagrindinio statymo, o apsidraudimo statymas lošiamas nepriklausomai nuo statymo už lošėjo turimą kortų kombinaciją. Tuomet krupjė pasižiūri į savo užverstą kortą, kad patikrintų, ar nesurinko Juodojo Džeko. Jei krupjė nesurinko Juodojo Džeko, lošimas tęsiasi. Jei krupjė surinko Juodąjį Džeką, o lošėjas ne, lošimas baigiasi, o krupjė turima kortų kombinacija laimi.
- Jei lošėjas ir krupjė turi Juodąjį Džeką lošimas baigiasi lygiosiomis, o lošėjo statymas sugražinamas. Tais atvejais, kai krupjė atverstoji korta yra 10 arba veidų korta, lošėjas neturės galimybės nusipirkti apsidraudimo statymo, o krupjė nežiūrės į savo užverstąją kortą, kad patikrintų, ar surinko Juodąjį Džeką.

### ***Dvigubinti, traukti kortą ar susilaikyti:***

- Jei krupjė, patikrinęs pirmąsias savo kortas, nesurinko Juodojo Džeko, lošėjai turi galimybę pagerinti savo turimas kortų kombinacijas, krupjė siūlant padalyti lošėjams daugiau kortų.
- Jei lošėjo pirmų dviejų kortų suma ne 21, lošėjas gali nuspręsti dvigubinti statymą. Tokiu atveju lošėjas gali padvigubinti savo statymą ir jam bus padalijama tik viena papildoma korta.
- Jei lošėjo padalyta kortų kombinacija lygi 9, 10 arba 11, lošėjas galės „nemokamai dvigubinti“. Jei lošėjas pasirinks pasinaudoti „nemokamo dvigubinimo“ funkcija, prie jo pradinio statymo bus pridėtas „nemokamas statymas“. Jei lošėjas laimės lošimą, „nemokamo statymo“ vertė bus prilyginta jo pradiniam statymui. Lošėjui bus atitinkamai išmokėta, o gražinamas tik lošėjo pradinis statymas. Jei lošėjas pralaimės lošimą, praloš tik pradinį statymą. Jei lošimas baigsis lygiosiomis, lošėjo pradinis statymas bus gražintas.
- Taip pat lošėjas gali nuspręsti traukti kortą ir jam bus padalyta papildoma korta, kurios vertė bus galima pridėti prie turimos kortų kombinacijos. Dar vienas galimas sprendimas -

nuspręsti traukti kortą daugiau nei vieną kartą, kad būtų gauta papildomų kortų, kol, lošėjas, surinkęs tenkinančią kortų kombinacijos vertę, nenusprendžia susilaikyti.

- Lošėjui nebus suteikiama galimybė rinktis, jei jo kortų kombinacija bus lygi 21, kadangi tai geriausia galima kortų kombinacija.

### ***Išskaidyti:***

- Jei lošėjo pradinė kortų kombinacija yra vienodos vertės kortų pora, lošėjas gali pasirinkti porą išskaidyti į dvi atskiras kortų kombinacijas su atskirais statymais.
- Lošėjui bus pasiūlytas „nemokamas išskaidymas“ turimai kortų porai, išskyrus atvejus, kai pora yra 10, valetai, karalienės arba karaliai. Lošėjo pradinis statymas bus pastatytas už pirmąją kortų kombinaciją (stalo dešinėje), o „nemokamas statymas“ pastatytas už antrąją kortų kombinaciją (stalo kairėje).
- Jei lošėjas laimės lošimą, „nemokamo statymo“ vertė bus prilyginta lošėjo pradiniam statymui ir suteiks atitinkamą išmokėjimą. Už antrąją kortų kombinaciją statymai gražinami nebus. Jei kortų kombinacija, už kurią pastatytas „nemokamas statymas“ pralaimi, lošėjas savo statymo nepraras. Jei lošimas baigsis lygiosiomis, statymai gražinami nebus.
- Jei lošėjas nuspręs išskaidyti savo turimą dešimtakių, valetų, karalienių arba karalių porą, statymas už antrąją kortų kombinaciją bus lygus pagrindiniam statymui.

### ***Lošimo baigtis:***

- Jei lošėjo kortų kombinacijos suma viršija 21, lošėjas pralaimi lošimą bei savo statymą už atitinkamą kortų kombinaciją.
- Visiems lošėjams atlikus ėjimus, krupjė atskleidžia savo užverstosios kortos vertę.
- Krupjė privalo traukti kortą, jei jo kortų kombinacijos vertė lygi 16 arba mažesnė bei privalo susilaikyti, jei jo kortų kombinacijos vertė lygi 17 ar didesnė.
- Lošėjas laimi, jei jo galutinės kortų kombinacijos vertė artimesnė 21, nei krupjė kortų kombinacijos vertė, arba jei krupjė surenka daugiau nei 21, išskyrus atvejus, kai krupjė pralaimi surinkęs 22. Jei lošėjo kortų kombinacijos vertė lygi krupjė kortų kombinacijos vertei, lošimas pasibaigia lygiosiomis, o lošėjo statymas sugražinamas.

### ***Krupjė pralaimi surinkęs 22:***

- Jei krupjė kortų kombinaciją sudaro kortos, kurių bendra vertė lygi 22, lošėjo statymas gražinamas, o lošimas baigiasi lygiosiomis, išskyrus atvejus, kai lošėjas surenka daugiau nei 21. Tokiu atveju lošimas nesibaigia lygiosiomis ir lošėjas pralaimi.
- Jei lošėjas surinko Juodąjį Džeką, lošimas baigiasi krupjė neturint galimybės pralaimėti surinkus 22.

### ***Statymai:***

- Šiame Juodojo Džeko lošime taip pat galima atlikti neprivalomus šalutinius statymus – už puiki pora, 21+3. Šalutinius statymus lošėjas gali atlikti papildomai prie savo pagrindinio Juodojo Džeko statymo. Lošėjas turi galimybę išlošti bet kurią šalutinį statymą, nepriklausomai nuo to, ar lošėjo Juodojo Džeko statymas laimi, ar ne.

### ***Puiki pora:***

- Šalutinis statymas už bet kurią porą lošėjui suteikia galimybę statyti už pirmųjų dviejų kortų kombinaciją.
- Šiuo atveju, laiminčioji kombinacija yra bet kurios dvi tos pačios vertės kortos: pavyzdžiui, dvi karalienės, du tūzai, dvi dešimtakės ir t. t.
- Yra du statymo už bet kurią porą tipai, už kiekvieną kurių išmokama skirtingai:
- Bet kuri pora, pavyzdžiui, kryžių dešimtakė ir širdžių dešimtakė.
- To paties simbolio pora, pavyzdžiui, du vynu tūzai.

### ***21+3:***

- Šalutinis 21+3 statymas suteikia galimybę laimėti, jei pirmosios dvi lošėjo kortos ir krupjė atverstoji korta sudaro bet kurią iš toliau pateiktų laiminčiųjų kombinacijų (tokių kaip pokeryje), už kiekvieną kurių išmokama skirtingai:
- Vienos rūšies trijulė – identiška trijulė, pavyzdžiui, trys širdžių karalienės.
- Eilė ir spalva – iš eilės einančios to paties simbolio kortos, pavyzdžiui, būgnų dešimtakė, valetas ir karalienė.
- Trys vienodos – tos pačios vertės, bet skirtingų simbolių kortų kombinacija, pavyzdžiui, bet kokie trys skirtingi karaliai.
- Eilė – iš eilės einančios skirtingų simbolių kortos, pavyzdžiui, vynu dvejetas, kryžių trejetas ir širdžių ketvertas.
- Spalva – to paties simbolio ne iš eilės einančios kortos, pavyzdžiui, kryžių 2, 6, 10.

### ***Galimi ypatingi atvejai:***

- 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 aukštyne, apie tai pranešama lošimų salės vadovui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus gražinami.
- Kortų skaitytuvo sutrikimai:
- Nepavykus nuskaityti kortos krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškvies lošimų salės vadovą. Lošimų salės vadovas panaudos komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą. Jei 6 bandymai bus nesėkmingi, lošimų salės vadovas 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, lošimų salės vadovas atšauks lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai bus gražinti.

### **5.186 „Super Greitas Sic Bo“ („Speed Super Sic Bo“)**

**Minimali statymo suma: 0.20 €**

**Maksimali statymo suma: 2 500 €**

**Maksimalus laimėjimas: 266 800 €**

#### **Lošimo taisyklės:**

- Lošimo tikslas nuspėti išmestų kauliukų sumą.
- Statymo laikas – 10 sekundžių.
- Lošimas lošiamas trimis kauliukais, kurių vertė yra nuo 1 iki 6.
- Atsitiktinai daugikliai gali būti pridėti prie įvairių statymų pozicijų, jei lošėjas pasirinko poziciją, kuri vėliau parodė daugiklį, jo laimėjimui bus pritaikytas daugiklis.
- Laiminti kauliukų kombinacijos vertė yra rodoma lošimo ekrane.
- Statymai:
- Mažas / didelis („Small“ / „Big“) – statymas, kad kauliukų sumą sudarys mažos vertės skaičius (4-10) arba didelės vertės skaičius (11-17).
- Lyginis / nelyginis (Even / Odd) – statymas, kad kauliukų sumą sudarys lyginis ar nelyginis skaičius.
- Bendras („Total“) – statymas, kad kauliukų sumą sudarys bet koks skaičius tarp 4 ir 17. Bendro statymo metu skaičiai 3 ir 18 nesiskaito. Laimima, jei bendra kauliuku suma yra lygi lošėjo atliktam statymui.
- Viengubas („Single“) – statymas ant bet kurio iš 6 statymo laukelių, pavadintų vienas („One“), du („Two“), trys („Three“), keturi („Four“), penki („Five“) ir šeši („Six“).
- Dvigubas („Double“) – statymas ant bet kurio iš šešių dvigubai pažymėtų statymo laukelių. Laimima, jei 2 iš 3 kauliukų yra tos pačios vertės.

- Trigubas („Triple“) – statymas, kad visi trys kauliukai bus tos pačios vertės, kaip ir lošėjo pasirinkta statymo kombinacija.
- Bet kuris trigubas („Any triple“) – statymas, kad visi trys kauliukai bus tos pačios vertės.
- Kombinacija („Combination“) – statymas ant bet kokių 15 galimų dviejų kauliukų kombinacijų.
- Daugikliai – atsitiktinai priskiriamas atsitiktinis daugiklis iki 1000x.

#### ***Klaidų taisymas:***

- Jei lošime, sistemoje arba lošimo procedūroje įvyksta klaida, lošimas bus laikinai sustabdytas, kol lošimo vedėjas praneš apie tai pamainos vadybininkui. Apie tai, kad problema tirama, lošėjams bus pranešta per pokalbį arba iššokančiu pranešimu ekrane. Jei vadybininkas gali nedelsiant pašalinti klaidą, lošimas bus tęsiamas įprasta tvarka. Jei nedelsiant išspręsti klaidos nepavyks, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus gražinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.
- Jei lošimo rezultatas nėra aiškus, įvyksta techninis gedimas, vaizdo transliacijos sutrikimai, programinės įrangos klaidos ar fizinis trikdys, kuris galėjo paveikti kauliukų metimo eigą, pamainos vadybininkas turi teisę nuspręsti atlikti pakartotinį metimą.

#### **5.187 „Bac Bo“ („Bac Bo“)**

**Minimali statymo suma: 0.10 €**

**Maksimali statymo suma: 5 000 €**

**Maksimalus laimėjimas: 22 000 €**

#### ***Lošimo taisyklės:***

- Tikslas yra atspėti, kuri pusė, surinkusi didesnę dviejų vienodos spalvos kauliukų sumą, laimės. Statymą galima atlikti ant lošėjo, bankininko arba lygiųjų.
- Lošime naudojami keturi kauliukai, kiekvienas iš jų turi atskirą kratytuvą. Du kauliukai priklauso lošėjo pusei, likę 2 priklauso bankininko pusei. Statymų metu kratytuvai įjungiami vienu metu. Pasibaigus statymų laikui, pirmasis lošėjo kauliukas sustoja, o po to – pirmasis bankininko kauliukas. Rezultatas matomas ekrane. Kurios pusės kauliukas turi didesnę vertę, ta pusė sustabdo savo antrąjį kauliuką, tačiau jei pirmasis abiejų pusių kauliukas yra vienodos vertės, antrasis lošėjo kauliukas turi pirmenybę sustoti. Kai visi kauliukai sustoja, galutinis rezultatas vėl rodomas ekrane. Lošimą laimi ta pusė kurios dviejų kauliukų suma yra didesnė.

#### ***Klaidų taisymas:***

- Jei lošime, sistemoje arba lošimo procedūroje įvyksta klaida, lošimas bus laikinai sustabdytas, kol lošimo vedėjas praneš apie tai pamainos vadybininkui. Apie tai, kad problema tirama, lošėjams bus pranešta per pokalbį arba iššokančiu pranešimu ekrane. Jei vadybininkas gali nedelsiant pašalinti klaidą, lošimas bus tęsiamas įprasta tvarka. Jei

nedelsiant išspręsti klaidos nepavyks, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus gražinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

- Jei lošimo rezultatas nėra aiškus, įvyksta techninis gedimas, vaizdo transliacijos sutrikimai, programinės įrangos klaidos ar fizinis trikdys, kuris galėjo paveikti kauliukų kratymo eigą, pamainos vadybininkas turi teisę nuspręsti atlikti pakartotinį metimą.

### **5.188 „Lengvas Juodasis Džekas“ („Easy Blackjack“)**

**Minimali statymo suma: 1.00 €**

**Maksimali statymo suma: 20 000 €**

**Maksimalus laimėjimas: 37 141 €**

#### ***Lošimo taisyklės:***

- Lošimo tikslas - nugalėti dalintoją, statant už vieną ar kelias iš anksto nustatytas rankų vertes.
- Lošiama su aštuoniomis standartinėmis 52 kortų kaladėmis.
- Kortų vertės šiame lošime yra tokios pat, kaip ir įprastame Blackjack.
- Kortų nuo 2 iki 10 vertė tokia, kokia nurodyta ant kortos.
- Kiekviena veidų korta (valetai, karalienės ir karaliai) verta po 10 taškų.
- Tūzai verti 1 arba 11 taškų, priklausomai nuo to, kuri kortos vertė parankesnė turimai kortų kombinacijai.
- Lošimo savybės:
- Neribotas lošėjų skaičius;
- Paprastas lošimo procesas su iš anksto nustatytais rankų vertėmis.
- Užuoat gavus kortas, statoma už iš anksto nustatytas rankų vertes – 16, 17, 18, 19, 20 – siekiant nugalėti dalintojo ranką.

#### ***Šoninis statymas:***

- Šis lošimas taip pat siūlo neprivalomą šoninį statymą — Viršyti 21. Šį statymą galima atlikti kartu su pagrindiniu statymu. Šoninis statymas laimimas nepriklausomai nuo to, ar laimimas, ar pralaimimas pagrindinis statymas.

#### **Viršyti 21:**

- Viršyti 21 šoninis statymas leidžia statyti, kad dalintojo rankos vertė viršys 21, t. y. dalintojas pasieks „bust“. Yra kelios Viršyti 21 šoninio statymo kombinacijos, kiekviena su skirtingu išmokų koeficientu:
- Viršyti 21 su trimis kortomis;
- Viršyti 21 su keturiomis kortomis;
- Viršyti 21 su penkiomis kortomis;

- Viršyti 21 su šešiomis kortomis;
- Viršyti 21 su septyniomis kortomis;
- Viršyti 21 su aštuoniomis ar daugiau kortų;

### ***Galimi ypatingi atvejai:***

- 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 lošimų salės vadovui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus gražinami.
- Kortų skaitytuvo sutrikimai:
- Nepavykus nuskaityti kortos krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškvies lošimų salės vadovą. Lošimų salės vadovas panaudos komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą. Jei 6 bandymai bus nesėkmingi, lošimų salės vadovas patikrins skaitytuvą.
- Neišsprendus problemos, techninis personalas imsis 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, lošimų salės vadovas atšauks lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai bus gražinti.

### ***5.189 „Visada 8 Bakara“ („Always 8 Baccarat“)***

**Minimali statymo suma: 1.00 €**

**Maksimali statymo suma: 5 000 €**

**Maksimalus laimėjimas: 3 100 €**

### ***Lošimo Eiga:***

- Šiame lošime pirmoji bankininko korta visada nustatoma kaip „8“ ir nuolat dedama ant stalo kaip pirmoji korta.

- Lošimas vyksta naudojant aštuonias standartines 52 kortų kalades.
- Statymo laikas – 10 sekundžių.
- 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 krupjė nusprendžia ar kuriam nors reikia trečiosios kortos. Lošėjas visuomet pradeda lošimą pirmas.
- Jei Lošėjas ir Bankininkas turi vienodos vertės kombinacijas, etapas baigiasi lygiosiomis. Laimi statymai už Lygiąsias, statymai už Lošėją arba Bankininką paimami (grąžinami).

### **Lošėjo kombinacija:**

Lošėjo taškų suma po dviejų kortų.	Veiksmas
0 – 1 – 2 – 3 – 4 – 5	Visada dalinama trečioji korta.
6 – 7	Trečioji korta nedalinama.
8 – 9	Neutrali ranka – trečioji korta nedalinama.

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

D – imti; S – sustoti.

### **Papildomi Statymai:**

- Lošėjai gali atlikti papildomus statymus už lošėjų porą (P pora) arba bankininko porą (B pora), kurios išmokės, kai pradinės dvi tos kombinacijos kortos bus vienodos vertės. Kadangi pirmoji bankininko korta visada yra 8, vienintelis galimas B poros papildomo

statymo laimėjimas yra 8 pora. Papildomas statymas negali būti didesnis už bendrą pagrindinį statymą.

### ***Ypatingi atvejai:***

Lošimas atšaukiamas, jei:

- Skeneris nuskaito kortos arba skenerio parodymai nesutampa su korta, esančia ant stalo;
- Korta(-os) atsiduria ne jai (joms) skirtoje(-se) vietoje(-se) arba susikeičia vietomis;
- Atsiranda techninių nesklandumų (interneto ryšio problemos, studijos techninės problemos ar dalintojos klaida).
- Dalintojos klaidos, dėl kurių atšaukiami lošimai:
- Pakeista dalinimo eiga;
- Pažeista, sugadinta ar kitaip pažymėta korta (-os);
- Korta (-os) nukrenta nuo stalo ar atsiduria kadre nematomoje vietoje dėl dalintojos klaidos;
- Korta (-os) kaladėje atsiduria paveikslėliu/skaičiumi aukštyje dėl maišymo klaidos;
- Dalintoja suklysta skenuodama kortą (-as) ir skenerio parodymai nesutampa su ant stalo esančiomis kortomis.
- Atšaukus lošimą, lošėjams gražinama jų statyta suma (koeficientas prilyginamas "1").
- Bet-on-Baccarat lošimo eigoje kortos „nudeginamos“, jei:
- Dalintojas ištraukia ir atverčia kortą iš kaladės nesibaigus statymams skirtam laikui.
- Korta nesiskenuoja, negali būti nuskaityta programos dėl techninių nesklandumų.
- Kortos „deginimas“ žingsnis po žingsnio:
- Dalintojas atverčia ir pristato lošėjams kortą, kuri bus „nudeginama“.
- Dalintojas įspėja lošėjus, kad korta bus „nudeginta“.
- Dalintojas deda kortą į panaudotų kortų dėžutę.
- Vietoje „nudegintos“ kortos iš kaladės traukiama sekanti korta.

### ***5.190 „Klasikinio Statymo Kaupimo Juodasis Džekas“ („Classic Bet Stacker Blackjack“)***

**Minimali statymo suma: 5.00 €**

**Maksimali statymo suma: 2 500 €**

**Maksimalus laimėjimas: 20 500 €**

### ***Lošimo taisyklės:***

- Lošimo tikslas – surinkti kortų kombinaciją, kurios vertė būtų didesnė nei krupjė, bet ne didesnė nei 21.
- Lošiama tik prieš krupjė, o ne prieš kitus lošėjus.
- Prie stalo gali lošti iki 7 lošėjų, tačiau dėl „Bet Behind“ funkcijos, neribotas lošėjų skaičius gali statyti už kitų lošėjų rankas.
- Lošiama su aštuoniomis 52 kortų malkomis.

- Lošiama aštuoniomis kortų malkomis.
  - Krupjė visuomet sustoja surinkęs 17.
  - Lošėjas gali dvigubinti statymą už bet kurias dvi pirmąsias kortas.
  - Lošėjas gali skaidyti bet kurią porą, išskyrus 10, J, Q ir K.
  - Lošėjas gali nemokamai dvigubinti statymą už turimą kietą dviejų kortų kombinaciją, kurios vertė lygi 9, 10 ir 11.
  - Išskaidyti galima pirmąsias dvi kortas, jei jų vertė vienoda.
  - Kiekvieną kortų kombinaciją galima išskaidyti vieną kartą.
  - Kiekvienam išskaidytam tūzui padalijama po vieną kortą.
  - Statymo dvigubinti negalima išskaidžius kortas.
  - Šešių kortų Čarlis: lošėjas laimi šešias kortas, kurių vertė lygi 21 ar mažiau.
  - Kai krupjė atverčia tūzą, siūlomas apsidraudimo statymas.
  - Jei lošėjo kortų kombinacijos vertė vienoda, lošėjo statymas gražinamas.
  - Lošėjo statymas gražinamas, kai krupjė pralaimi, surinkęs 22 taškus.
- 
- Lošiama aštuoniomis standartinėmis 52 kortų malkomis. Kortų vertės „Nemokamų Statymų Juodojo Džeko“ lošime yra tokios:
  - Kortų nuo 2 iki 10 vertė tokia, kokia nurodyta ant kortos.
  - Kiekviena veidų korta (valetai, karalienės ir karaliai) verta po 10 taškų.
  - Tūzai verti 1 arba 11 taškų, priklausomai nuo to, kuri kortos vertė parankesnė turimai kortų kombinacijai.
  - Pasibaigus statymams skirtam laikui (15 sekundžių), krupjė dalija po vieną atverstą kortą kiekvienam lošėjui, baigiant krupjė. Tuomet krupjė padalija po antrą atverstą kortą kiekvienam lošėjui, tačiau antroji krupjė korta lieka užversta. Lošėjo pradinės kortų kombinacijos vertė rodoma šalia lošėjo kortų.

### ***Statymo Kaupimas:***

- Kiekvieno lošimo pradžioje atsitiktinai parenkamas „Bonus Elementas“ – tai viena iš kortų (A, 2–10, J, Q, K).
- Taip pat šiam „Bonus Elementui“ priskiriama atsitiktinė pinigine vertė: +25 %, +50 %, +75 % arba +100 % esamas statymas.
- Jei viena arba abi pirmosios kortos atitinka „Bonus Elemento“ vertę, jo pinigine vertė pridedama prie pagrindinio statymo už kiekvieną atitikimą.
- Ši suma tampa naujo pagrindinio statymo dalimi ir naudojama viso lošimo metu.
- „Statymo Kaupimas“ mokestis – 10 % esamas statymas, taikomas už kiekvieną pagrindinį statymą ir „Bet Behind“.
- Šis mokestis netaikomas „Double“ (dvigubinimo) ir „Split“ (skaidymo) pasirinkimams.

### ***Juodasis Džekas:***

- Jei lošėjo dviejų pirmųjų kortų vertė lygi 21, lošėjas surinko Juodąjį Džeką!

- Juodojo Džeko kombinaciją surinkti galima tik dviem pirmosiomis kortomis. Kortų kombinacija, kurios vertė lygi 21, bet buvo surinkta išskaidytoje poroje, nelaikoma Juoduoju Džeku. Dėl šios priežasties, Juodasis Džekas laimi prieš bet kurią išskaidytos poros kortų kombinaciją, lygią 21.

#### ***Apsidraudimo statymas:***

- Jei krupjė atverstoji korta yra tūzas, lošėjui suteikiama galimybė atlikti apsidraudimo statymą, kad lošėjas galėtų sumažinti riziką, kad krupjė surinko Juodąjį Džeką, net jei lošėjas turi Juodojo Džeko kombinaciją.
- Apsidraudimo statymo suma lygi pusei lošėjo pagrindinio statymo, o apsidraudimo statymas lošiamas nepriklausomai nuo statymo už lošėjo turimą kortų kombinaciją. Tuomet krupjė pasižiūri į savo užverstą kortą, kad patikrintų, ar nesurinko Juodojo Džeko. Jei krupjė nesurinko Juodojo Džeko, lošimas tęsiasi. Jei krupjė surinko Juodąjį Džeką, o lošėjas ne, lošimas baigiasi, o krupjė turima kortų kombinacija laimi.
- Jei lošėjas ir krupjė turi Juodąjį Džeką lošimas baigiasi lygiosiomis, o lošėjo statymas sugražinamas. Tais atvejais, kai krupjė atverstoji korta yra 10 arba veidų korta, lošėjas neturės galimybės nusipirkti apsidraudimo statymo, o krupjė nežiūrės į savo užverstą kortą, kad patikrintų, ar surinko Juodąjį Džeką.

#### ***Dvigubinti, traukti kortą ar susilaikyti:***

- Jei krupjė, patikrinęs pirmąsias savo kortas, nesurinko Juodojo Džeko, lošėjai turi galimybę pagerinti savo turimas kortų kombinacijas, krupjė siūlant padalyti lošėjams daugiau kortų.
- Jei lošėjo pirmų dviejų kortų suma ne 21, lošėjas gali nuspręsti dvigubinti statymą. Tokiu atveju lošėjas gali padvigubinti savo statymą ir jam bus padalijama tik viena papildoma korta.
- Jei lošėjo padalyta kortų kombinacija lygi 9, 10 arba 11, lošėjas galės „nemokamai dvigubinti“. Jei lošėjas pasirinks pasinaudoti „nemokamo dvigubinimo“ funkcija, prie jo pradinio statymo bus pridėtas „nemokamas statymas“. Jei lošėjas laimės lošimą, „nemokamo statymo“ vertė bus prilyginta jo pradiniam statymui. Lošėjui bus atitinkamai išmokėta, o gražinamas tik lošėjo pradinis statymas. Jei lošėjas pralaimės lošimą, praloš tik pradinį statymą. Jei lošimas baigsis lygiosiomis, lošėjo pradinis statymas bus gražintas.
- Taip pat lošėjas gali nuspręsti traukti kortą ir jam bus padalyta papildoma korta, kurios vertę bus galima pridėti prie turimos kortų kombinacijos. Dar vienas galimas sprendimas - nuspręsti traukti kortą daugiau nei vieną kartą, kad būtų gauta papildomų kortų, kol, lošėjas, surinkęs tenkinančią kortų kombinacijos vertę, nenusprendžia susilaikyti.
- Lošėjui nebus suteikiama galimybė rinktis, jei jo kortų kombinacija bus lygi 21, kadangi tai geriausia galima kortų kombinacija.

#### ***Išskaidyti:***

- Jei lošėjo pradinė kortų kombinacija yra vienodos vertės kortų pora, lošėjas gali pasirinkti porą išskaidyti į dvi atskiras kortų kombinacijas su atskirais statymais.
- Lošėjui bus pasiūlytas „nemokamas išskaidymas“ turimai kortų porai, išskyrus atvejus, kai pora yra 10, valetai, karalienės arba karaliai. Lošėjo pradinis statymas bus pastatytas už pirmąją kortų kombinaciją (stalo dešinėje), o „nemokamas statymas“ pastatytas už antrąją kortų kombinaciją (stalo kairėje).
- Jei lošėjas laimės lošimą, „nemokamo statymo“ vertė bus prilyginta lošėjo pradiniam statymui ir suteiks atitinkamą išmokėjimą. Už antrąją kortų kombinaciją statymai gražinami nebus. Jei kortų kombinacija, už kurią pastatytas „nemokamas statymas“ pralaimi, lošėjas savo statymo nepraras. Jei lošimas baigsis lygiosiomis, statymai gražinami nebus.
- Jei lošėjas nuspręs išskaidyti savo turimą dešimtakių, valetų, karalienių arba karalių porą, statymas už antrąją kortų kombinaciją bus lygus pagrindiniam statymui.

### ***Statymai:***

- Šiame Juodojo Džeko lošime taip pat galima atlikti neprivalomus šalutinius statymus – už bet kurią porą, 21+3. Šalutinius statymus lošėjas gali atlikti papildomai prie savo pagrindinio Juodojo Džeko statymo. Lošėjas turi galimybę išlošti bet kurią šalutinį statymą, nepriklausomai nuo to, ar lošėjo Juodojo Džeko statymas laimi, ar ne.

### ***Bet kuri pora:***

- Šalutinis statymas už bet kurią porą lošėjui suteikia galimybę statyti už pirmųjų dviejų kortų kombinaciją.
- Šiuo atveju, laiminčioji kombinacija yra bet kurios dvi tos pačios vertės kortos: pavyzdžiui, dvi karalienės, du tūzai, dvi dešimtakės ir t. t.
- Yra du statymo už bet kurią porą tipai, už kiekvieną kurių išmokama skirtingai:
- Bet kuri pora, pavyzdžiui, kryžių dešimtakė ir širdžių dešimtakė.
- To paties simbolio pora, pavyzdžiui, du vynu tūzai.

### ***21+3:***

- Šalutinis 21+3 statymas suteikia galimybę laimėti, jei pirmosios dvi lošėjo kortos ir krupjė atverstoji korta sudaro bet kurią iš toliau pateiktų laiminčiųjų kombinacijų, už kiekvieną kurių išmokama skirtingai:
- Vienos rūšies trijulė – identiška trijulė, pavyzdžiui, trys širdžių karalienės.
- Eilė ir spalva – iš eilės einančios to paties simbolio kortos, pavyzdžiui, būgnų dešimtakė, valetas ir karalienė.
- Trys vienodos – tos pačios vertės, bet skirtingų simbolių kortų kombinacija, pavyzdžiui, bet kokie trys skirtingi karaliai.
- Eilė – iš eilės einančios skirtingų simbolių kortos, pavyzdžiui, vynu dvejetas, kryžių trejetas ir širdžių ketvertas.
- Spalva – to paties simbolio ne iš eilės einančios kortos, pavyzdžiui, kryžių 2, 6, 10.

### ***Galimi ypatingi atvejai:***

- 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.
- Kortų skaitytuvo sutrikimai:
- Nepavykus nuskaityti kortos krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškvies lošimų salės vadovą. Lošimų salės vadovas panaudos komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą. Jei 6 bandymai bus nesėkmingi, lošimų salės vadovas 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, lošimų salės vadovas atšauks lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai bus grąžinti.

### ***5.191 „Bėgalinio Statymo Kaupimo Juodasis Džekas“ („Infinite Bet Stacker Blackjack“)***

**Minimali statymo suma: 1.00 €**

**Maksimali statymo suma: 500 €**

**Maksimalus laimėjimas: 55 500 €**

### ***Lošimo taisyklės:***

- Lošimo tikslas - surinkti didesnę kortų vertę, nei krupjė, tačiau ne daugiau nei 21. Geriausia kortų kombinacija Juodojo Džeko lošime - kai pirmųjų dviejų padalintų kortų vertė lygi 21.
- Lošiama tik prieš krupjė, o ne prieš kitus lošėjus.
- Prie stalo gali lošti iki 7 lošėjų, tačiau dėl „statymo kaupimo“ funkcijos, neribotas lošėjų skaičius gali statyti už kitų lošėjų rankas.

- Lošiama aštuoniomis kortų malkomis.
- Krupjė visuomet sustoja surinkęs 17.
- Lošėjas gali dvigubinti su bet kuriomis dviem pirmosiomis kortomis.
- Išskaidyti galima pirmąsias dvi kortas, jei jų vertė vienoda.
- Kiekvieną kortų kombinaciją galima išskaidyti vieną kartą.
- Kiekvienam išskaidytam tūzui padalijama po vieną kortą.
- Statymo dvigubinti negalima išskaidžius kortas.
- Kai krupjė atverčia tūzą, siūlomas apsidraudimo statymas.
- Kai kortų kombinacijos lygiavertės, lošimas baigiasi lygiosiomis.
- Lošiama aštuoniomis standartinėmis 52 kortų kaladėmis. Kortų vertės Juodojo Džeko lošime yra tokios:
- Kortų nuo 2 iki 9 vertė tokia, kokia nurodyta ant kortos.
- Kiekviena veidų korta (valetai, karalienės ir karaliai) verta po 10 taškų.
- Tūzai verti 1 arba 11 taškų, priklausomai nuo to, kuri kortos vertė parankesnė turimai kortų kombinacijai.
- Pasibaigus statymams skirtam laikui (11 sekundžių), krupjė kiekvienam lošėjui padalija po vieną atverstą kortą.
- Tuomet krupjė kiekvienam lošėjui padalija po antrąją atverstą kortą, tačiau krupjė antroji korta lieka užversta. Lošėjo pradinės kortų kombinacijos vertė rodoma šalia lošėjo kortų.

#### ***Juodasis Džekas:***

- Jei lošėjo dviejų pirmųjų kortų kombinacija lygi 21, lošėjas surinko Juodąjį Džeką!

#### ***Statymo Kaupimas:***

- Kiekvieno lošimo pradžioje atsitiktinai parenkamas „Bonus Elementas“ – tai viena iš kortų (A, 2–10, J, Q, K).
- Taip pat šiam „Bonus Elementui“ priskiriama atsitiktinė pinigine vertė: +25 %, +50 %, +75 % arba +100 % esamas statymas.
- Jei viena arba abi pirmosios kortos atitinka „Bonus Elemento“ vertę, jo pinigine vertė pridedama prie pagrindinio statymo už kiekvieną atitikimą.
- Ši suma tampa naujo pagrindinio statymo dalimi ir naudojama viso lošimo metu.
- „Statymo Kaupimas“ mokestis – 10 % esamas statymas, taikomas už kiekvieną pagrindinį statymą ir „Bet Behind“.
- Šis mokestis netaikomas „Double“ (dvigubinimo) ir „Split“ (skaidymo) pasirinkimams.

#### ***Apsidraudimo statymas:***

- Jei krupjė atverstoji korta yra tūzas, lošėjui suteikiama galimybė atlikti apsidraudimo statymą, kad sumažintų riziką, kad krupjė surinko Juodąjį Džeką net jei Juodąjį Džeką turi pats lošėjas. Apsidraudimo statymo suma lygi pusei lošėjo pagrindinio statymo, o draudimo

statymas lošiamas atskirai nuo statymo už turimą kortų kombinaciją. Tuomet krupjė pasižiūri į savo užverstą kortą, kad patikrintų, ar nesurinko Juodojo Džeko.

- Jei krupjė nesurinko Juodojo Džeko, lošimas tęsiasi. Jei krupjė surinko Juodąjį Džeką, o lošėjas ne, lošimas baigiasi, o krupjė turima kortų kombinacija laimi.
- Jei lošėjas ir krupjė turi Juodąjį Džeką, lošimas baigiasi lygiosiomis, o lošėjo statymas sugražinamas. Tais atvejais, kai krupjė atverstoji korta yra 10 arba veidų korta, lošėjas neturės galimybės nusipirkti apsidraudimo statymo, o krupjė nežiūrės į savo užverstą kortą, kad patikrintų, ar surinko Juodąjį Džeką.

#### ***Dvigubinti, traukti kortą ar susilaikyti:***

- Jei krupjė, patikrinęs pirmąsias savo kortas, nesurinko Juodojo Džeko, lošėjai turi galimybę pagerinti savo turimas kortų kombinacijas, krupjė siūlant padalyti lošėjams daugiau kortų.
- Jei lošėjo pirmų dviejų kortų suma ne 21, jis gali nuspręsti dvigubinti statymą. Tokiu atveju lošėjas padvigubina savo statymą ir gauna tik vieną papildomą kortą. Taip pat lošėjas gali nuspręsti traukti kortą ir jam bus padalyta papildoma korta, kurios vertė bus pridėta prie turimos kortų kombinacijos.
- Lošėjas gali nuspręsti traukti kortą daugiau nei vieną kartą, kad gautų papildomų kortų, tol, kol surinkęs jį tenkinančią kortų kombinacijos vertę, nusprendžia susilaikyti.
- Lošėjas neturės pasirinkimo galimybės, jei jo švelnios kortų kombinacijos vertė lygi 21.

#### ***Išskaidyti:***

- Jei lošėjo pirmosios dvi kortos yra tokios pat vertės, jis gali nuspręsti išskaidyti porą į dvi atskiras kortų kombinacijas, kurių kiekvienos statymas bus lygus lošėjo pagrindiniam statymui. Po to, kai abiem lošėjo kortų kombinacijoms padalijama po antrąją kortą, lošėjas gali rinktis traukti kortą, kad pagerintų šių dviejų kortų kombinacijų vertes.
- Lošėjas gali rinktis susilaikyti, kai jo abiejų kortų kombinacijų vertės tenkina. Vis dėlto jei lošėjo skaidoma pirmų dviejų kortų pora yra tūzai, lošėjas gaus tik po vieną papildomą kortą kiekvienai kortų kombinacijai ir neturės galimybės traukti daugiau kortų.

#### ***Lošimo baigtis:***

- Jei lošėjo kortų kombinacijos suma viršija 21, lošėjas pralaimi lošimą ir savo statymą už atitinkamą kortų kombinaciją.
- Visiems lošėjams atlikus ėjimus, krupjė atskleidžia savo užverstosios kortos vertę. Krupjė privalo traukti kortą, jei jo kortų kombinacijos vertė lygi 16 arba mažesnė bei privalo susilaikyti, jei jo švelnios kortų kombinacijos vertė lygi 17 ar didesnė.
- Lošėjas laimi kai jo galutinės kortų kombinacijos vertė artimesnė 21, nei krupjė kortų kombinacijos vertė, arba jei krupjė surenka daugiau nei 21. Jei lošėjo kortų kombinacijos vertė lygi krupjė kortų kombinacijos vertei, lošimas pasibaigia lygiosiomis, o lošėjo statymas sugražinamas.

- Juodąjį Džeką surinkti galima tik dviem pirmosiomis padalytomis kortomis. Kortų kombinacija, kurios vertė lygi 21, bet buvo surinkta išskaidytoje poroje, nelaikoma Juodoju Džeku. Dėl šios priežasties, Juodasis Džekas laimi prieš bet kurią išskaidytos poros kortų kombinaciją, lygią 21.

### ***Statymai:***

- Šiame Juodojo Džeko lošime taip pat galimi neprivalomi šalutiniai statymai už bet kurią porą, 21+3, karštąjį trejetą ir nesėkmę. Šalutinius statymus lošėjas gali atlikti papildomai prie savo pagrindinio Juodojo Džeko statymo. Lošėjas turi galimybę išlošti bet kurią šalutinį statymą, nepriklausomai nuo to, ar jo Juodojo Džeko statymas laimi, ar ne.

### ***Bet kuri pora:***

- Šalutinis statymas už bet kurią porą lošėjui suteikia galimybę statyti už pirmųjų dviejų kortų kombinaciją.
- Šiuo atveju, laiminčioji kombinacija yra bet kurios dvi tos pačios vertės kortos: pavyzdžiui, dvi karalienės, du tūzai, dvi dešimtakės ir t. t.
- Yra du statymo už bet kurią porą tipai, už kiekvieną kurių išmokama skirtingai:
- Bet kuri pora, pavyzdžiui, kryžių dešimtakė ir širdžių dešimtakė.
- To paties simbolio pora, pavyzdžiui, du vynu tūzai.

### ***21+3:***

- 21+3 šalutinis statymas suteikia galimybę laimėti, jei lošėjo pirmosios dvi kortos ir atversta krupjė korta sudaro bet kurią iš toliau išvardytų laiminčiųjų kombinacijų, už kiekvieną kurių išmokama skirtingai:
- Vienos rūšies trijulė – identiška trijulė, pavyzdžiui, trys širdžių karalienės.
- Eilė ir spalva – iš eilės einančios to paties simbolio kortos.
- Trys vienodos – tos pačios vertės, bet skirtingų simbolių kortų kombinacija.
- Eilė – iš eilės einančios skirtingų simbolių kortos.
- Spalva – to paties simbolio ne iš eilės einančios kortos.

### ***Karštasis trejetas:***

- Šalutinis karštojo trejeto statymas leidžia lošėjui atlikti statymą už bet kurią trijų kortų kombinaciją, sudarytą iš dviejų pirmųjų jo kortų ir atverstos krupjė kortos. Yra keletas karštojo trejeto šalutinio statymo kombinacijų, už kurių kiekvieną išmokama skirtingai:
- Bendra kortų vertė lygi 19.
- Bendra kortų vertė lygi 20.
- Bendra to paties simbolio kortų vertė lygi 21.
- Bendra skirtingų simbolių kortų vertė lygi 21.
- 7-7-7.

### ***Perdegimo statymas:***

- Šalutinis šoninis statymas leidžia atlikti statymą, kad dalintojo kortų suma viršys 21, t. y. dalintojas „perdegs“.
- Yra keli galimi deriniai, priklausomai nuo to, su kiek kortų dalintojas perdega. Kiekvienai kombinacijai taikomas skirtingas išmokos daugiklis.

### **6 Kortų Čarlis**

- Taisyklė reiškia, kad automatiškai laimima, jei kombinaciją sudaro šešios kortos, kurių bendra vertė yra 21 arba mažiau, net jei krupjė turi Juodąjį Džeką. Padalintos kombinacijos atveju kiekviena kombinacija vertinama atskirai.

### ***Galimi ypatingi atvejai:***

- 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.
- Kortų skaitytuvo sutrikimai:
- Nepavykus nuskaityti kortos krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškvies lošimų salės vadovą. Lošimų salės vadovas panaudos komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą. Jei 6 bandymai bus nesėkmingi, lošimų salės vadovas 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 sukljuotos 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.

### **5.192 „Karas“ („War“)**

**Minimali statymo suma: 0.50 €**

**Maksimali statymo suma: 2 500 €**

**Maksimalus laimėjimas: 45 000 €**

***Lošimo taisyklės:***

- Lošimo tikslas – atspėti, ar lošėjo korta bus aukštesnės vertės nei krupjė.
- Lošiama su aštuoniomis standartinėmis 52 kortų malkomis, be „Džokerių“.
- Tūzas yra aukščiausia korta (eilė: 2–10, J, Q, K, A).
- Kortų rūšys (širdys, kryžiai ir t. t.) neturi reikšmės.
- Pradėjus lošimą, lošėjas gali atlikti:
- Pagrindinį statymą (už tai, kad lošėjo korta bus aukštesnė nei krupjė).
- Šoninį statymą „Lygiosios“ – už tai, kad kortų vertės sutaps.
- Galima atlikti tik šoninį statymą be pagrindinio statymo.
- Jei lošėjo ir krupjė kortos yra vienodos vertės – skelbiamos lygiosios ir lošėjas turi priimti sprendimą:
- „Pasitraukti“ – prarandama pusė statymo ir lošimas baigiasi.
- „Kovoti“ – statymas padvigubinamas ir tęsiamas lošimas.
- Jei per numatytą laiką sprendimas nepriimamas – automatiškai pasirenkamas „Pasitraukimas“.
- Pasirinkus „Pasitraukti“, lošėjas praranda pusę statymo, tačiau išvengia didesnės rizikos.
- Šis pasirinkimas rekomenduojamas, jei abejojama, ar galima ištraukti didesnės vertės kortą.
- Pasirinkus „Kovoti“, pagrindinis statymas padvigubinamas ir lošimas tęsiamas.
- Krupjė atmeta tris kortas užverstas ir padalina po vieną papildomą kortą lošėjui ir sau.
- Jei lošėjo nauja korta laimi – išmokama padvigubinto statymo suma, o pradinė suma gražinama (push).
- Jei krupjė korta laimi – lošėjas pralaimi visą statymą.
- Jei per karą vėl įvyksta lygiosios – procesas kartojamas.
- Lygiosios gali būti maksimaliai 4 kartus, kol išrenkamas laimėtojas.
- Pakartotinių lygiųjų metu papildomi statymai negalimi, lošiama su jau padvigubintu statymu.
- Sprendimą „Kovoti“ galima pasirinkti tik vieną kartą, pirmųjų lygiųjų metu. Jei po to pasikartoja lygiosios – automatiškai tęsiama karas.

***Ypatingi atvejai:***

- Lošimai atšaukiami, jei:
- Skeneris nenukaito kortos arba skenerio parodymai nesutampa su korta, esančia ant stalo;
- Korta(-os) atsiduria ne jai (joms) skirtoje(-se) vietoje(-se) arba būna sukeistos vietomis;
- Atsiranda techninių nesklandumų (interneto ryšio problemos, studijos techninės problemos ar dalintojos klaida).

- Dalintojos klaidos, dėl kurių atšaukiami lošimai;
- Pakeista dalinimo eiga;
- Pažeista, sugadinta ar kitaip pažymėta korta (-os);
- Korta (-os) nukrenta nuo stalo ar atsiduria kadre nematomoje vietoje dėl dalintojos klaidos;
- Korta (-os) kaladėje atsiduria paveikslėliu/skaičiumi aukštyne dėl maišymo klaidos;
- Dalintojas suklysta skenuodama kortą (-as) ir skenerio parodymai nesutampa su ant stalo esančiomis kortomis.
- Atšaukus lošimą, lošėjams gražinama jų statyta suma.

### **5.193 „Žaibo Bac Bo“ („Lightning Bac Bo“)**

**Minimali statymo suma: 0.10 €**

**Maksimali statymo suma: 5 000 €**

**Maksimalus laimėjimas: 22 000 €**

#### ***Lošimo taisyklės:***

- Tikslas yra atspėti, kuri pusė, surinkusi didesnę dviejų vienodos spalvos kauliukų sumą, laimės. Statymą galima atlikti ant lošėjo, bankininko arba lygiųjų.
- Lošime naudojami keturi kauliukai, kiekvienas iš jų turi atskirą kratytuvą. Du kauliukai priklauso lošėjo pusei, likę 2 priklauso bankininko pusei. Statymų metu kratytuvai įjungiami vienu metu. Pasibaigus statymų laikui, pirmasis lošėjo kauliukas sustoja, o po to – pirmasis bankininko kauliukas. Rezultatas matomas ekrane. Kurios pusės kauliukas turi didesnę vertę, ta pusė sustabdo savo antrąjį kauliuką, tačiau jei pirmasis abiejų pusių kauliukas yra vienodos vertės, antrasis lošėjo kauliukas turi pirmenybę sustoti. Kai visi kauliukai sustoja, galutinis rezultatas vėl rodomas ekrane. Lošimą laimi ta pusė kurios dviejų kauliukų suma yra didesnė.
- Kiekvieno žaibo lošimo metu atsitiktinai priskiriamas daugiklis nuo 2x iki 8x. Maksimalus daugiklis 1200x esamas statymas.

#### ***Klaidų taisymas:***

- Jei lošime, sistemoje arba lošimo procedūroje įvyksta klaida, lošimas bus laikinai sustabdytas, kol lošimo vedėjas praneš apie tai pamainos vadybininkui. Apie tai, kad problema tiriama, lošėjams bus pranešta per pokalbį arba iššokančiu pranešimu ekrane. Jei vadybininkas gali nedelsiant pašalinti klaidą, lošimas bus tęsiamas įprasta tvarka. Jei nedelsiant išspręsti klaidos nepavyks, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus gražinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.
- Jei lošimo rezultatas nėra aiškus, įvyksta techninis gedimas, vaizdo transliacijos sutrikimai, programinės įrangos klaidos ar fizinis trikdys, kuris galėjo paveikti kauliukų kratymo eigą, pamainos vadybininkas turi teisę nuspręsti atlikti pakartotinį metimą.