PATVIRTINTA
Lošimų priežiūros tarnybos prie Lietuvos
Respublikos finansų ministerijos direktoriaus
2025 m. liepos 3 d. įsakymu Nr. DIE-277

UAB „VSGA“ NUOTOLINIO LOŠIMO ORGANIZAVIMO REGLAMENTO PRIEDO NR. 3 NUOTOLINIO STALO LOŠIMO GYVAI NUOSTATŲ PAPILDYMAS

Šiuo UAB „VSGA“ (toliau – bendrovė) nuotolinio lošimo organizavimo reglamento (toliau – Reglamentas) papildymu yra papildomos Lošimų priežiūros tarnybos prie Lietuvos Respublikos finansų ministerijos direktoriaus 2023 m. rugpjūčio 10 d. įsakymu Nr. DIE-409 patvirtinto Reglamento Priedo Nr. 3 „Nuotolinio stalo lošimo gyvai nuostatos“ 9 ir 10 punktų nuostatos, išdėstant papildymus taip:

1. 9 punkte nurodytas bendrovės organizuojamų nuotolinio stalo lošimo gyvai sąrašas papildomas gamintojų „Pragmatic Play“ (9.1.46-9.1.71), „Evolution“ (9.1.72-9.1.77) ir „Ezugi“ (9.1.78-9.1.95) lošimais:

9.1.46. Drakono tigras (Dragon Tiger);
9.1.47. Andar Bahar (Andar Bahar);
9.1.48. Ruletė (Roulette);
9.1.49. Greitoji ruletė (Speed Roulette);
9.1.50. Automatinė ruletė (Auto Roulette);
9.1.51. Bakara (Baccarat);
9.1.52. Greitoji Bakara (Speed Baccarat);
9.1.53. Juodasis Džekas (Blackjack);
9.1.54. Mega ruletė (Mega Roulette);
9.1.55. Mega Sic Bo (Mega Sic Bo);
9.1.56. Mega ratas (Mega Wheel);
9.1.57. Vienas juodasis Džekas (One Blackjack);
9.1.58. Bakara – jokių komisinių (No Commission Baccarat).
9.1.59. Sik Bo Gyvai (Live Sic Bo);
9.1.60. Lucky 6 Ruletė Gyvai (Live Lucky 6 Roulette);
9.1.61. Auto Mega Ruletė Gyvai (Live Auto Mega Roulette);
9.1.62. Auto Greičio Ruletė Gyvai (Live Auto Speed Roulette);
9.1.63. Be Komisinių Greičio Bakaratas Gyvai (Live No Commission Speed Baccarat);
9.1.64. Lobių Sala (Treasure Island).
9.1.65. Saldi Bonanzos Saldainių Šalis (Sweet Bonanza Candyland);
9.1.66. Miesto Bumas (Boom City);
9.1.67. Likimo Bakara 6 Gyvai (Live Fortune 6 Baccarat);
9.1.68. Greitas Juodasis Džekas (Speed Blackjack);
9.1.69. Super 8 Bakara (Super 8 Baccarat);
9.1.70. Įjungta Ruletė (PowerUP Roulette);
9.1.71. Mega Bakara (Mega Baccarat);
9.1.72. Pirmo Žmogaus Bakara (First Person Baccarat);
9.1.73. Pirmo Žmogaus Klestėjimo Medžio Bakara (First Person Prosperity Tree Baccarat);
9.1.74. Pirmo Žmogaus Ekstremalus Žaibiškas Bakara (First Person XXXtreme Lightning Baccarat);
9.1.75. Aukso saugyklos Ruletė (Gold Vault Roulette);
9.1.76. Klestėjimo Medžio Bakara (Prosperity Tree Bakara);

9.1.77. Super Sik Bo (Super Sic Bo);
9.1.78. Bakara (Baccarat);
9.1.79. Juodasis Džekas (Black Jack);
9.1.80. Ruletė (Roulette);
9.1.81. Neribotas Juodasis Džekas (Unlimited Blackjack);
9.1.82. Kazino Hold'em (Casino Hold'em);
9.1.83. Automatinė Ruletė (Auto Roulette);
9.1.84. Galutinis Sic Bo (Ultimate Sic Bo);
9.1.85. Galutinė Ruletė (Ultimate Roulette);
9.1.86. 32 Kortos (32 Cards);
9.1.87. Andar Bahar (Andar Bahar);
9.1.88. Bakara Drakonas Tigras (Baccarat Dragon Tiger);
9.1.89. Bakara Nokautas (Baccarat Knock Out);
9.1.90. Bakara – Jokių Komisinių (Baccarat No Commission);
9.1.91. Bakara Super Šeši (Baccarat Super Six);
9.1.92. Statymas Ant Trijų Kortų (Bet On Teen Patti);
9.1.93. Laimingas 7 (Lucky 7);
9.1.94. Sik Bo (Sic Bo);
9.1.95. Trys Kortos (Teen Patti).

2. 10 punkte išdėstyti „Pragmatic Play", „Evolution" ir „Ezugi" nuotolinio stalo lošimų gyvai taisyklių aprašymai:

10.46. Drakono tigras (Dragon Tiger)
Bendroji informacija:
Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma: Min. 0.10 €
Maks. 5000 €
Maksimalaus laimėjimo suma: 250 000 €

Lošimo tikslas – atspėti, kuris turės didžiausią kortų kombinaciją – Drakonas ar Tigras. Lošime nėra dalijama jokių papildomų kortų.
Lošimo taisyklės:

- Norint pradėti lošimą, lošėjas turi pasirinkti statymo sumą, spustelėjus žetoną iš žetonų dėklo ir pasirinkus vieną iš parinkčių – Drakonas, Tigras, lygiosios arba vienodos lygiosios.
- Statymai atliekami statymui skirtu metu (per 16 sekundžių), kol krupjė paskelbia „STATYMAI BAIGTI".
- Krupjė padalina vieną kortą, kuri bus pašalinta ir tada duodamos 2 kortos tokia tvarka: 1 korta į drakono pusę, o 2-oji korta – į tigro pusę. Pasibaigus statymui skirtam laikui, kurpjė atverčia 2 kortas, padalytas Drakonui ir Tigrui.
- Kai krupjė padalina visas reikalingas kortas kiekvienai kortų kombinacijai ir jas atverčia, lošimas baigiamas. Laimi ta pusė, kuri turi aukštesnes kortas. Jei taškų suma lygi, lošimas baigiamas lygiosiomis.

Kortų vertė:

- Lošimas lošiamas su 8 standartinėmis 52 kortų kaladėmis.
- Pagrindiniame „Drakono Tigro" lošime svarbi tik kiekvienos kortos skaitinė vertė, o kortų rūšys neturi reikšmės.

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

Statymai:

- Lošime yra trys skirtingi pagrindiniai statymai, kuriuos galima atlikti atsižvelgiant į tris galimas baigtis: Drakonas laimi, Tigras laimi ir Lygiųjų statymas laimi (tai atsitinka, kai tigro ir drakono pusėje esančios kortos turi tą pačią taškų vertę). Taip pat yra Vienodos lygiosios, kurių baigtis panaši kaip lygiųjų (kai kortos abiejose pusėse turi vienodą taškų vertę, bet jos turi būti sutampančios).
- Tradiciškai lošime statymo laukas pažymėtas raudonai Drakonui, geltonai Tigrui ir žaliai lygiosioms ir vienodoms lygiosioms:

– Laimintis statymas už Drakoną suteikia išmoką 1:1.
– Laimintis statymas už Tigrą suteikia išmoką 1:1.
– Laimintis statymas už Lygiąsias suteikia išmoką 11:1
– Už Vienodas lygiąsias išmokama 50:1. Jeigu įvyksta lygiosios, lošėjas pralošia tik pusę savo statymo už Drakoną ar Tigrą.

Šalutiniai statymai:

- Lošime yra galimi šie šalutiniai statymai:

– **Dideli:** šalutiniai statymai laimi, jeigu 8 ar didesnės vertės korta išdalinama atitinkamai pusei ir pralaimi, jeigu išdalinama 6 arba mažiau.
– **Maži:** šalutiniai statymai laimi, jeigu 6 ar mažesnės vertės korta išdalinama atitinkamai pusei ir pralaimi, jeigu išdalinama 8 arba daugiau.
– **Nelyginiai** šalutiniai statymai laimi su tokia kortų verte A, 3, 5, 9, J ir K.
– **Lyginiai** šalutiniai statymai laimi su tokia kortų verte 2, 4, 6, 8, 10 ir Q.
– **Raudoni:** šalutiniai statymai laimi, jeigu atitinkamai pusei išdalinama raudonos spalvos korta.
– **Juodi:** šalutiniai statymai laimi, jeigu atitinkamai pusei išdalinama juodos spalvos korta.

- Statant Didelius, Mažus, Nelyginius, Lyginius, Raudonus ar Juodus statymus bet kurioje pusėje yra šie ribojimai:

– Statymai ant „Didelių“ ir „Mažų“ ar „Nelyginių“, „Lyginių“, „Raudonų“ ir „Juodų“ statymo vietų toje pačioje pusėje tame pačiame lošimo etape gali būti ribojami. Pavyzdžiui, statymai už Tigro lyginius ir Tigro nelyginius gali būti ribojami, tačiau statymai ant Tigro lyginių ir Drakono nelyginių nebus ribojami.
– Sulošus 50 lošimų su kortų dėtuve, Dideli / Maži, Nelyginiai / Lyginiai, Raudoni / Juodi statymai išjungiami.

Galimi ypatingi atvejai:

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

- Jeigu lošime ant grindų nukrito 3 kortos, turi vykti Kortų keitimo procedūra:

– Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.

– Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.

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

1.1. **Andar Bahar („Andar Bahar“)**

Bendroji informacija:
Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma: Min. 0.10 €
Maks. 5000 €
Maksimalaus laimėjimo suma: 50 000 €

Lošimo tikslas yra atspėti, kuria puse („Andar“ ar „Bahar“) bus padalinta su juokdariu (namų korta) privalanti sutapti korta.
Lošimo tikslas:

- Lošėjas, norėdamas pradėti lošimą, turi pasirinkti statymo sumą spustelėdamas žetoną iš žetonų dėklo, tada spustelėti pasirinkimą iš šių: „Andar“, „Bahar“, Pirmi 3, 1-asis „Andar“, 1- asis „Bahar“ ir kiti šalutiniai statymai.
- Lošėjui leidžiama atlikti ar keisti savo statymus, kol ekrane bus rodomas pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“.
- Statymai gali būti atliekami statymui skirtu metu, kol krupjė paskelbia: „STATYMAI BAIGTI“.
- Bendra statymų suma bus rodoma laukelyje „Bendras statymas“.
- Pasibaigus statymų laikui, krupjė išdalina po kortą kiekvienai pusei, kaip nurodyta: 1-oji korta į „Andar“ pusę, o 2-oji korta į „Bahar“ pusę ir t. t., kol vienos iš pusių kortos vertė atitiks juokdario kortos vertę (rangą). Kai viena iš pusių („Andar“ arba „Bahar“) sutampa su juokdario korta, lošimas baigiamas. Lošimo naudotojo sąsajoje laimintis statymas bus paryškinamas. Jei kuris nors iš lošėjo statymų apima laimėčius statymo laukelius, lošėjas laimi pagal atliktų statymų tipą. Laimėjimo suma bus rodoma laimėjimo pranešime. Kai lošimas baigiamas, krupjė surenka atverstas ant stalo kortas, išima likusias iš dėtuvės ir deda jas į maišymo aparatą, iš kurio išėmęs išmaišytą kortų malką pradės naują lošimą.

Kortų vertės

- Lošimas vyksta su 1 standartine 52 kortų malka.
- Kortų vertės (rangas) šiame lošime neturi reikšmės. Svarbu tik tai, kad viena iš pusių („Andar“ arba „Bahar“) sutaptų su juokdario (namų) korta (pvz., jeigu juokdario korta yra karalius, kortos bus dalijamos į abi puses tol, kol „Andar“ arba „Bahar“ taip pat turės karalių – tada lošimas baigsis).
- Kortų vertė (rangas) ir ženklas (spalva) bus svarbi, kai dalijamos „Pirmosios 3“.

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

Pagrindiniai statymai

- Lošime yra du skirtingi pagrindiniai statymai, kuriuos galima atlikti atsižvelgiant į dvi galimas baigtis: „Andar“ laimi („Andar“ korta sutampa su Juokdario korta), „Bahar“ laimi („Bahar“ korta sutampa su juokdario korta).

• Šansai laimėti šiek tiek didesni toje pusėje, nuo kurios pradedama dalinti kortas (šiuo atveju „Andar“) ir tai atspindi išmoka.
• Laimintis statymas už „Andar“ suteikia išmoką 0,9:1.
• Laimintis statymas už „Bahar“ suteikia išmoką 1:1.

Šalutiniai statymai

Pirmo tipo šalutiniai statymai paremti 3 kortų kombinacija: Juokdario korta ir pirmosios 2 išdalintos kortos (viena „Andar“ ir viena „Bahar“) – tai „Pirmosios 3“, o kombinacijos vadinamos panašiai kaip pokeryje:
• Eilė ir Spalva – trys kortos iš eilės ir to paties ženklo (pvz., 10, valetas ir pikų dama);
• Eilė – trys kortos iš eilės, bet skirtingo ženklo (pvz., tūzas gali būti naudojamas eilėje kaip tūzas, 2 ir 3 arba eilėje karalienė, karalius ir tūzas);
• Spalva – trys skirtingos vertės, bet vienodo ženklo kortos (pvz., 2, 6 ir kryžių karalius).

Dėmesio: Jeigu lošėjas stato ant šalutinio statymo „Pirmųjų 3“, statymas sugrįš lošėjui, jeigu pirmoji korta į „Andar“ pusę bus juokdario korta. Lošėjas gali atlikti statymus ant šalutinio statymo ir neatlikęs pagrindinio statymo.

Išmoka apskaičiuojama pagal lošėjo statymą, padaugintą iš koeficientų. Išmokų lentelė vienai kortų malkai pateikta žemiau:

Derinys	Išmoka
Eilė ir spalva	120:1
Eilė	8:1
Spalva	5:1

Antrasis šalutinių statymų tipas leidžia lošėjui numatyti, kiek kortų bus išdalinta į abi puses, kol bus ištraukta korta, kurios vertė bus tokia pati kaip juokdario (namų) kortos. Šalutiniai statymai yra tokie:
• 1-oji korta „Andar“ – laimima, jeigu 1-oji korta „Andar“ sutampa su juokdario korta.
• 1-oji korta „Bahar“ – laimima, jeigu 1-oji korta „Bahar“ sutampa su juokdario korta.
• Nuo 1 iki 5,
• Nuo 6 iki 10,
• Nuo 11 iki 15,
• Nuo 16 iki 25,
• Nuo 26 iki 30,
• Nuo 31 iki 35,
• Nuo 36 iki 40,
• Nuo 41 iki 49.

Dėmesio: kai skaičiuojamos visos išdalintos kortos, juokdario korta neįskaičiuojama.

Išmoka apskaičiuojama pagal lošėjo statymą, padaugintą iš koeficientų. Išmokų lentelė vienai kortų malkai pateikta žemiau:

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

Galimi ypatingi atvejai:

- Lošėjas yra asmeniškai atsakingas už teisingą savo statymų pozicionavimą.
- Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims ar žmogiškoms klaidoms, nedelsiant pranešama pamainos vadybininkui. Jei techninės kliūties nepavyksta išspręsti iš karto, lošimas atšaukiamas, o pradiniai statymai grąžinami visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.
- Lošėjo statymas gali būti atmestas pasibaigus statymo laikui, dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių statymo sumos reikalavimų.
- Jeigu lošėjas pasirinko mažesnę statymo sumą, nei nurodyta minimali, lošėjo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Pasibaigus statymo laikui neaktyvūs žetonai pašalinami.
- Kortos išmaišomos po kiekvieno sėkmingo lošimo. Kortos nustatyta tvarka bus išmaišomos maišymo aparatu, esančiu ant priedų stalo arba jas gali maišyti krupjė prie lošimo stalo. Kortų keitimo procedūra vyksta prie kiekvieno kortų lošimo stalo kartą per 24 valandas. Tačiau taip pat gali būti atliekama šiais atvejais:

– Stalas atidarytas po neaktyvumo laikotarpio.
– Nutrūko tiesioginė lošimo transliacija.
– Lošimo metu ant grindų nukrito daugiau nei trys kortos.
– Dėtuvėje yra korta su sugedusiu brūkšniniu kodu.
– Kortos įstrigo maišymo aparate ir dėl to buvo sugadintos.

1.2. **Ruletė (Roulette)**

Bendroji informacija:
Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma: Min. 0.10 €
Maks. 5000 €
Maksimalaus laimėjimo suma: 175 000 €

Ruletės lošimas lošiamas sukant rutuliuką apvaliame rate su 37 skaičių padalomis. Kamuoliukui sustojus vienoje iš pažymėtų padalų, užfiksuojamas laimintis skaičius. Lošimo tikslas – tiksliai nuspėti, kur besisukantis rutuliukas sustos ruletės rato viduje. Laimi statymai, kurie buvo pastatyti pozicijose, į kurias įeina iškritęs skaičius ar ant atitinkamų pasirinkimų. Laimėjimo dydis priklauso nuo pastatytos sumos ir iš anksto nustatyto laimėjimo koeficiento.

Lošimo taisyklės:

- Norint pradėti lošti, lošėjas turi palaukti, kol pasirodys pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“, tada pasirinkti žetono vertę, sumą, kurią norėtų statyti ir padėti žetonus norimame laukelyje (-iuose).
- Statymai gali būti atliekami statymui skirtu metu, kol krupjė paskelbia „STATYMAI BAIGTI“. Jokie statymai pasibaigus statymui skirtam laikui nepriimami.
- Statymui atlikti skiriama 18 sekundžių.
- Kamuoliukas sukamas ruletės rate pagal galiojančias sukimo taisykles. Kai kamuoliukas sustoja ant tam tikro skaičiaus, jis bus paryškintas. Jei kuris nors iš lošėjo statymų apima laimintį skaičių, laimėjimas išmokamas pagal išmokų lentelę.

Statymai:

Statymai, kurie atliekami ant sunumeruotų vietų arba tarp jų esančių linijų, vadinami vidiniais statymais, o tie, kurie dedami ant specialių langelių, esančių žemiau ir kairiau nuo lentos, vadinami išoriniais statymais.

Vidiniai statymai

- Tiesus – lošėjas deda žetoną tiesiai ant konkretaus skaičiaus (įskaitant nulį). Padalintas statymas – lošėjas deda žetoną ant linijos tarp bet kokių dviejų skaičių (pvz., tarp 0/2, 16/17).
- Gatvės statymas – lošėjas deda žetoną ant žemutinio bet kokių skaičių eilutės galo išorinėje statymo pusėje. Gatvės statymas uždengia tris skaičius (pvz., gatvė 7, 8, 9). Statymai, padėti ant 0, 1 ir 2 arba 0, 2 ir 3 susikirtimuose, taip pat laikomi gatvės statymais.
- Kampo statymas – lošėjas deda žetoną linijų susikirtimuose, kur susikerta keturi skaičiai. Uždengiami visi keturi skaičiai (pvz., kampas 5, 6, 8, 9). Statymas uždėtas ant 0, 1, 2, 3 (apatinio 0 ir 1 susikirtimo) yra taip pat laikomas kampo statymu.
- Šešių linijos statymas – lošėjas deda savo žetoną ant T formos susikertančių linijų tarp dviejų susikertančių gatvių. Šešių linijos statymas uždengia visus skaičius abejose eilutėse, iš viso šešis skaičius (pvz., šešių linija 4, 5, 6, 7, 8, 9).
- Stulpelio statymas – lošėjas deda žetoną į vieną iš dėžučių, pažymėtų „2:1“ stulpelių pabaigoje, kad uždengtų visus skaičius tame stulpelyje; iš viso dvylika skaičių. Nulis neuždengiamas jokiu stulpeliu.
- Tuzino statymas – lošėjas deda žetoną į vieną iš trijų dėžučių, pažymėtų „1st 12“, „2nd 12“ arba „3rd 12“, kuris uždengia dvylika skaičių intervale nuo 1 iki 36. Nulis tuzinu neuždengiamas.
- Lyginių šansai – žetonas padedamas į vieną iš šešių dėžučių, padengiančių 18 skaičių lentoje, kaip parašyta ant dėžutės: raudoni /juodi, lyginiai / nelyginiai, maži skaičiai (nuo 1 iki 18) arba dideli skaičiai (nuo 19 iki 36). Nulis neuždengiamas jokia dėžute.

STATYMO TIPAS	UŽDENGIA	IŠMOKA
Tiesus	1 skaičius	35:1
Padalintas	2 skaičiai	17:1
Gatvė	3 skaičiai	11:1
Kampas	4 skaičiai	8:1
Šešių Linija	6 skaičiai	5:1
Stulpelis / Tuzinas	12 skaičių	2:1
Raudona / Juoda	18 skaičių	1:1
Lyginiai / Nelyginiai	18 skaičių	1:1

Išoriniai statymai

„Voisins Du Zero“ yra 9 žetonų statymas, padengiantis nulį ir septynis skaičius dešinėje ir devynis skaičius kairėje. Tai yra didžiausias rato sektorius. Ruletės trasoje jis pažymėtas „Voisins“. Šio statymo pasiskirstymas toks:

- 2 žetonai ant gatvės statymo 0/2/3;
- 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 ir 32/35;
- 2 žetonai ant gatvės statymo 25/26/28/29.

„0 Game“ yra 4 žetonų statymas, kuris padengia nulį ir artimiausius kaimyninius skaičius. Žetonai dedami ant 0 lošimo sektoriaus taip:

- 1 žetonas tiesiai: 26;
- 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 0/3, 12/15, ir 32/35.

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

„Orphelins“ yra 5 žetonų statymas, kuris uždengia skaičius dviejuose rato sektoriuose nuo „Tiers“ ir „Voisins“. Šis statymo pasiskirstymas yra toks:

- 1 žetonas tiesiai: 1;
- 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 6/9, 14/17, 17/20 ir 31/34;

Kaimyniniai statymai

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

Galimi ypatingi atvejai:

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

1.3. **Greitoji ruletė (Speed Roulette)**

Bendroji informacija:
Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma: Min. 0.10 €
Maks. 2000 €
Maksimalaus laimėjimo suma: 120 000 €

Ruletės lošimas lošiamas sukant rutuliuką apvaliame rate su 37 skaičių padalomis. Kamuoliukui sustojus vienoje iš pažymėtų padalų, užfiksuojamas laimintis skaičius. Lošimo tikslas – tiksliai nuspėti, kur besisukantis rutuliukas sustos ruletės rato viduje. Laimi statymai, kurie buvo pastatyti pozicijose, į kurias įeina iškritęs skaičius ar ant atitinkamų pasirinkimų. Laimėjimo dydis priklauso nuo pastatytos sumos ir iš anksto nustatyto laimėjimo koeficiento.

Lošimo taisyklės:

- Norint pradėti lošti, lošėjas turi palaukti, kol pasirodys pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“, tada pasirinkti žetono vertę, sumą, kurią norėtų statyti ir padėti žetonus norimame laukelyje (-iuose). Statymai gali būti atliekami statymui skirtu metu, kol krupjė paskelbia „STATYMAI BAIGTI“. Jokie statymai, pasibaigus statymui skirtam laikui, nepriimami.
- Statymui atlikti skiriama 14 sekundžių.
- Kamuoliukas sukamas ruletės rate pagal galiojančias sukimo taisykles. Kai kamuoliukas sustoja ant tam tikro skaičiaus, jis bus paryškintas. Jei kuris nors iš lošėjo statymų apima laimintį skaičių, laimėjimas išmokamas pagal išmokų lentelę.

Statymai:

Statymai, kurie atliekami ant sunumeruotų vietų arba tarp jų esančių linijų, vadinami vidiniais statymais, o tie, kurie dedami ant specialių langelių, esančių žemiau ir kairiau nuo lentos, vadinami išoriniais statymais.

Vidiniai statymai

- Tiesus – lošėjas deda žetoną tiesiai ant konkretaus skaičiaus (įskaitant nulį).
- Padalintas statymas – lošėjas deda žetoną ant linijos tarp bet kokių dviejų skaičių (pvz., tarp 0/2, 16/17).
- Gatvės statymas – lošėjas deda žetoną ant žemutinio bet kokių skaičių eilutės galo išorinėje statymo pusėje. Gatvės statymas uždengia tris skaičius (pvz., gatvė 7, 8, 9). Statymai, padėti ant 0, 1 ir 2 arba 0, 2 ir 3 susikirtimuose, taip pat laikomi gatvės statymais.
- Kampo statymas – lošėjas deda žetoną linijų susikirtimuose, kur susikerta keturi skaičiai. Uždengiami visi keturi skaičiai (pvz., kampas 5, 6, 8, 9). Statymas, uždėtas ant 0, 1, 2, 3 (apatinio 0 ir 1 susikirtimo), taip pat laikomas kampo statymu.
- Šešių linijos statymas – lošėjas deda savo žetoną ant T formos susikertančių linijų tarp dviejų susikertančių gatvių. Šešių linijos statymas uždengia visus skaičius abejose eilutėse, iš viso šešis skaičius (pvz., šešių linija 4, 5, 6, 7, 8, 9).
- Stulpelio statymas – lošėjas deda žetoną į vieną iš dėžučių, pažymėtų „2:1“ stulpelių pabaigoje, kad uždengtų visus skaičius tame stulpelyje; iš viso dvylika skaičių. Nulis neuždengiamas jokiu stulpeliu.
- Tuzino statymas – lošėjas deda žetoną į vieną iš trijų dėžučių, pažymėtų „1st 12“, „2nd 12“ arba „3rd 12“, kuris uždengia dvylika skaičių intervale nuo 1 iki 36. Nulis tuzinu neuždengiamas.
- Lyginių šansai – žetonas padedamas į vieną iš šešių dėžučių, padengiančių 18 skaičių lentoje, kaip parašyta ant dėžutės: raudoni /juodi, lyginiai / nelyginiai, maži skaičiai (nuo 1 iki 18) arba dideli skaičiai (nuo 19 iki 36). Nulis neuždengiamas jokia dėžute.

STATYMO TIPAS	UŽDENGIA	IŠMOKA
Tiesus	1 skaičius	35:1
Padalintas	2 skaičiai	17:1
Gatvė	3 skaičiai	11:1
Kampas	4 skaičiai	8:1
Šešių Linija	6 skaičiai	5:1
Stulpelis / Tuzinas	12 skaičių	2:1
Raudona / Juoda	18 skaičių	1:1
Lyginiai / Nelyginiai	18 skaičių	1:1

Išoriniai statymai

„Voisins Du Zero“ yra 9 žetonų statymas, padengiantis nulį ir septynis skaičius dešinėje ir devynis skaičius kairėje. Tai yra didžiausias rato sektorius. Ruletės trasoje jis pažymėtas „Voisins“. Šio statymo pasiskirstymas toks:

- 2 žetonai ant gatvės statymo 0/2/3;
- 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 ir 32/35;
- 2 žetonai ant gatvės statymo 25/26/28/29.

„0 Game“ yra 4 žetonų statymas, kuris padengia nulį ir artimiausius kaimyninius skaičius. Žetonai dedami ant 0 lošimo sektoriaus taip:

- 1 žetonas tiesiai: 26;
- 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 0/3, 12/15, ir 32/35.

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

„Orphelins“ yra 5 žetonų statymas, kuris uždengia skaičius dviejuose rato sektoriuose nuo „Tiers“ ir „Voisins“. Šis statymo pasiskirstymas yra toks:

- 1 žetonas tiesiai: 1;
- 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 6/9, 14/17, 17/20 ir 31/34;

Kaimyniniai statymai

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

Galimi ypatingi atvejai:

- Lošėjas yra asmeniškai atsakingas už teisingą savo statymų pozicionavimą.
- Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims ar žmogiškoms klaidoms (pavyzdžiui: rutuliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi, kaip ir ratas, rutuliukas buvo pasuktas neteisinga linkme, rutuliukas nustojo suktis sukimosi

metu, rutuliukas sustoja ir neįkrenta į galutinę poziciją, rutuliukas išskrido iš rato, bet koks pašalinis daiktas įkrenta į ratą), nedelsiant pranešama pamainos vadybininkui. Jei techninės kliūties nepavyksta išspręsti iš karto, lošimas atšaukiamas, o pradiniai statymai grąžinami visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.

- Lošėjo statymas gali būti atmestas pasibaigus statymo laikui, dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių statymo sumos reikalavimų.
- Jeigu lošėjas pasirinko mažesnę statymo sumą, nei nurodyta minimali, lošėjo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Pasibaigus statymo laikui neaktyvūs žetonai pašalinami.
- Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą, jis bus pakeistas automatiškai; lošėjas apie tai bus informuotas lošimo laukelyje.
- Jei lošimas atšaukiamas, o lošėjo šalutinis statymas būtų laimėjęs, laimėjimas pervedamas į lošėjo sąskaitą.

1.4. **Automatinė ruletė (Auto Roulette)**

Bendroji informacija:
Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma: Min. 0.10 €
Maks. 5000 €
Maksimalaus laimėjimo suma: 175 000 €

Ruletės lošimas lošiamas sukant rutuliuką apvaliame rate su 37 skaičių padalomis. Kamuoliukui sustojus vienoje iš pažymėtų padalų, užfiksuojamas laimintis skaičius. Lošimo tikslas – tiksliai nuspėti, kur besisukantis rutuliukas sustos ruletės rato viduje. Laimi statymai, kurie buvo pastatyti pozicijose, į kurias įeina iškritęs skaičius ar ant atitinkamų pasirinkimų. Laimėjimo dydis priklauso nuo pastatytos sumos ir iš anksto nustatyto laimėjimo koeficiento.

Lošimo taisyklės:

- Norint pradėti lošti, lošėjas turi palaukti, kol pasirodys pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“, tada pasirinkti žetono vertę, sumą, kurią norėtų statyti ir padėti žetonus norimame laukelyje (-iuose).
- Statymai gali būti atliekami statymui skirtu metu, kol krupjė paskelbia „STATYMAI BAIGTI“. Jokie statymai, pasibaigus statymui skirtam laikui, nepriimami.
- Statymui atlikti skiriama 15 sekundžių.
- Kamuoliukas sukamas ruletės rate pagal galiojančias sukimo taisykles. Kai kamuoliukas sustoja ant tam tikro skaičiaus, jis bus paryškintas. Jei kuris nors iš lošėjo statymų apima laimintį skaičių, laimėjimas išmokamas pagal išmokų lentelę.

Statymai:

Statymai, kurie atliekami ant sunumeruotų vietų arba tarp jų esančių linijų, vadinami vidiniais statymais, o tie, kurie dedami ant specialių langelių, esančių žemiau ir kairiau nuo lentos, vadinami išoriniais statymais.

Vidiniai statymai

- Tiesus – lošėjas deda žetoną tiesiai ant konkretaus skaičiaus (įskaitant nulį).
- Padalintas statymas – lošėjas deda žetoną ant linijos tarp bet kokių dviejų skaičių (pvz., tarp 0/2, 16/17).
- Gatvės statymas – lošėjas deda žetoną ant žemutinio bet kokių skaičių eilutės galo išorinėje statymo pusėje. Gatvės statymas uždengia tris skaičius (pvz., gatvė 7, 8, 9). Statymai, padėti ant 0, 1 ir 2 arba 0, 2 ir 3 susikirtimuose, taip pat laikomi gatvės statymais.
- Kampo statymas – lošėjas deda žetoną linijų susikirtimuose, kur susikerta keturi skaičiai. Uždengiami

visi keturi skaičiai (pvz., kampas 5, 6, 8, 9). Statymas, uždėtas ant 0, 1, 2, 3 (apatinio 0 ir 1 susikirtimo), yra taip pat laikomas kampo statymu.

- Šešių linijos statymas – lošėjas deda savo žetoną ant T formos susikertančių linijų tarp dviejų susikertančių gatvių. Šešių linijos statymas uždengia visus skaičius abejose eilutėse, iš viso šešis skaičius (pvz., šešių linija 4, 5, 6, 7, 8, 9).
- Stulpelio statymas – lošėjas deda žetoną į vieną iš dėžučių, pažymėtų „2:1“ stulpelių pabaigoje, kad uždengtų visus skaičius tame stulpelyje; iš viso dvylika skaičių. Nulis neuždengiamas jokiu stulpeliu.
- Tuzino statymas – lošėjas deda žetoną į vieną iš trijų dėžučių, pažymėtų „1st 12“, „2nd 12“ arba „3rd 12“, kuris uždengia dvylika skaičių intervale nuo 1 iki 36. Nulis tuzinu neuždengiamas.
- Lyginių šansai – žetonas padedamas į vieną iš šešių dėžučių, padengiančių 18 skaičių lentoje, kaip parašyta ant dėžutės: raudoni /juodi, lyginiai / nelyginiai, maži skaičiai (nuo 1 iki 18) arba dideli skaičiai (nuo 19 iki 36). Nulis neuždengiamas jokia dėžute.

STATYMO TIPAS	UŽDENGIA	IŠMOKA
Tiesus	1 skaičius	35:1
Padalintas	2 skaičiai	17:1
Gatvė	3 skaičiai	11:1
Kampas	4 skaičiai	8:1
Šešių Linija	6 skaičiai	5:1
Stulpelis / Tuzinas	12 skaičių	2:1
Raudona / Juoda	18 skaičių	1:1
Lyginiai / Nelyginiai	18 skaičių	1:1

Išoriniai statymai

„Voisins Du Zero“ yra 9 žetonų statymas, padengiantis nulį ir septynis skaičius dešinėje ir devynis skaičius kairėje. Tai yra didžiausias rato sektorius. Ruletės trasoje jis pažymėtas „Voisins“. Šio statymo pasiskirstymas toks:

- 2 žetonai ant gatvės statymo 0/2/3;
- 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 ir 32/35;
- 2 žetonai ant gatvės statymo 25/26/28/29.

„0 Game“ yra 4 žetonų statymas, kuris padengia nulį ir artimiausius kaimyninius skaičius. Žetonai dedami ant 0 lošimo sektoriaus taip:

- 1 žetonas tiesiai: 26;
- 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 0/3, 12/15, ir 32/35.

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

„Orphelins“ yra 5 žetonų statymas, kuris uždengia skaičius dviejuose rato sektoriuose nuo „Tiers“ ir „Voisins“. Šis statymo pasiskirstymas yra toks:

- 1 žetonas tiesiai: 1;
- 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 6/9, 14/17, 17/20 ir 31/34;

Kaimyniniai statymai

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

Galimi ypatingi atvejai:

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

1.5. **Bakara (Baccarat)**

Bendroji informacija:
Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma: Min. 0,20 €
Maks. 2000 €
Maksimalaus laimėjimo suma: 120 000 €

Lošimo tikslas – atspėti, kuriam iš lošiančių lošimo laukų – Lošėjui („Player“) ar Bankininkui („Banker“), iškris kortų kombinacija, kurios suma artimesnė 9, ar bus lygiosios.

Lošimo taisyklės:

- Norint pradėti lošti, lošėjas pasirenka statymo sumą, spustelėdamas atitinkamą žetoną ir pasirinkdamas vieną iš lošimo laukelių – Lošėją, Bankininką arba lygiąsias.
- Lošėjui bus leidžiama atlikti ar keisti savo statymus, kol ekrane bus rodomas pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“. Statymui atlikti skiriama 17 sekundžių.
- Kuomet statymui skirtas laikas baigiasi, krupjė padalina 4 pradines kortas tokia tvarka: 1-oji ir 3-oji kortos į Lošėjo pusę, o 2-oji ir 4-oji kortos į Bankininko pusę.
- Jei abiem pusėms reikalinga 3-oji korta, krupjė suteikia po papildomą kortą pagal žemiau paaiškintą „Trečiosios kortos taisyklę“.
- Laimi ta pusė, kurios taškų suma artimiausia 9. Jeigu taškų suma lygi, lošimas baigiamas lygiosiomis. Kai lošimas baigtas, krupjė surenka visas atverstas ant stalo kortas, deda jas prie nereikalingų ir paskelbia kito lošimo statymų pradžią.
- Jei praėjusiame lošime viena ar abi papildomos kortos nebuvo panaudotos, jos bus naudojamos kaip pradinės

kito lošimo kortos.

Trečios kortos taisyklė

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

– Kai Lošėjo ir Bankininko pirmųjų 2 kortų suma lygi 8 ar 9 taškams (natūrali kortų kombinacija);

– Kai Lošėjas turi 6 taškus, o Bankininkas turi 7 ar atvirkščiai;

– Kai yra lygiosios, surinkti 6, 7, 8 ar 9 taškai.

• Jei Lošėjui ir Bankininkui išdalinamos pradinės dviejų kortų kombinacijos, kurių vertė 0–7, peržiūrima „Trečiosios kortos taisyklė“, kad būtų nustatyta, ar trečioji korta turi būti išdalinta vienai ar abiem rankoms. Lošėjas visada pradeda ėjimą.

Jeigu lošėjo dviejų kortų suma:	Veiksmai:
0, 1, 2, 3, 4, 5	Lošėjas turi imti
6, 7	Lošėjas turi imti
8, 9	Abi kortų kombinacijos turi sustoti

Statymai:

• Yra trys skirtingi pagrindiniai statymai, kuriuos galima atlikti atsižvelgiant į tris galimas baigtis: Lošėjas laimi (lošėjas turi didesnę sumą), Bankininkas laimi ir Lygiosios (kai kortos Lošėjo ir Bankininko pusėje yra vertos tiek pat taškų).

• Tradiciškai „Baccarat“ Lošėjo statymo laukas yra mėlynos spalvos, Bankininko yra raudonas, o lygiųjų – žalias.

– Laimintis statymas Lošėjui išmokamas 1:1.

– Laimintis statymas Bankininkui išmokamas 0,95:1.

– Laimintis statymas Lygiosioms išmokamas 8:1. Jei įvyksta lygiosios, statymai už lošėją ar bankininką neprarandami, o pastumiami.

Šalutiniai statymai:

Lošėjo ir Bankininko pora

• Lošėjo poros šalutinis statymas laimi, jei dvi pradinės kortos Lošėjo kortų kombinacijoje sudaro porą.

• Bankininko poros statymas laimi, jei dvi pradinės kortos Bankininko kortų kombinacijos sudaro porą. Bet kokio tipo pora laikoma tinkama tiek Lošėjo, tiek Bankininko kortų kombinacijai:

– Tobula pora – dvi identiškos kortos (pvz., du širdžių karaliai);

– Spalvota pora – dvi tos pačios vertės ar raidės kortos ir tokios pačios spalvos, bet skirtingų ženklų (pvz., 5 širdys + 5būgnai);

– Mišri pora – dvi tų pačių ženklų ir spalvų, bet skirtingos vertės kortos (pvz., 7 vynai + 7 būgnai).

• Už laimėtą statymą ant bet kurio tipo Lošėjo ar Bankininko poros išmokama 11:1.

• Tame pačiame lošime galima atlikti abu arba tik vieną šalutinį statymą ant Lošėjo ar Bankininko poros.

Bet kokia pora

• Bet kokios poros statymas laimi, jei dvi pradinės vienos ar abiejų pusių – Lošėjo ar Bankininko – kortos sudaro tos pačios vertės ar raidės kortų porą.
• Už laimėtą bet kokios poros statymą išmokama 5:1.

Tobula pora
Tobulos poros statymas laimi, jei dvi pradinės vienos ar abiejų pusių – Lošėjo ar Bankininko – kortos sudaro tobulą porą (tos pačios vertės ar raidės ir to paties ženklo).
• Už laimėtą Tobulos poros statymą išmokama 25:1.

Lošėjo ir Bankininko premija

• Lošėjas laimi Lošėjo Premiją arba Bankininkas laimi Bankininko Premiją šalutiniuose statymuose, kai yra natūralūs 8 ar 9 arba bent keturi taškai.
• Lošėjas laimi Lošėjo Premiją arba Bankininkas laimi Bankininko Premiją šalutiniuose statymuose pagal šias baigtis:

Įvykis	Išmoka
Laimėjimas su nenatūralia kortų kombinacija 9 taškais	30:1
Laimėjimas su nenatūralia kortų kombinacija 8 taškais	10:1
Laimėjimas su nenatūralia kortų kombinacija 7 taškais	5:1
Laimėjimas su nenatūralia kortų kombinacija 6 taškais	3:1
Laimėjimas su nenatūralia kortų kombinacija 5 taškais	2:1
Laimėjimas su nenatūralia kortų kombinacija 4 taškais	1:1
Natūralus laimėjimas	1:1
Natūralios lygiosios	LYGIOSIOS

Galimi ypatingi atvejai:

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

– Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paimamos ir viskas permaišoma iš naujo.

– Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.

– Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama pamainos vadybininkui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus grąžinami.

1.6. **Greitoji bakara (Speed Bakarat)**

Bendroji informacija:

Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma: Min. 0,20 €
Maks. 2000 €

Maksimalaus laimėjimo suma: 120 000 €

Lošimo tikslas – atspėti, kuriam iš lošiančių lošimo laukų – Lošėjui („Player“) ar Bankininkui („Banker“), iškris kortų kombinacija, kurios suma artimesnė 9, ar bus lygiosios.

Lošimo taisyklės:

- Norint pradėti lošti, lošėjas pasirenka statymo sumą, spustelėdamas atitinkamą žetoną ir pasirinkdamas vieną iš lošimo laukelių – Lošėją, Bankininką arba lygiąsias.
- Lošėjui bus leidžiama atlikti ar keisti savo statymus, kol ekrane bus rodomas pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“. Statymui atlikti skiriama 15 sekundžių.
- Kuomet statymui skirtas laikas baigiasi, krupjė padalina 4 pradines kortas tokia tvarka: 1-oji ir 3-oji kortos į Lošėjo pusę, o 2-oji ir 4-oji kortos į Bankininko pusę.
- Jei abiem pusėms reikalinga 3-oji korta, krupjė suteikia po papildomą kortą pagal žemiau paaiškintą „Trečiosios kortos taisyklę“.
- Laimi ta pusė, kurios taškų suma artimiausia 9. Jeigu taškų suma lygi, lošimas baigiamas lygiosiomis. Kai lošimas baigtas, krupjė surenka visas atverstas ant stalo kortas, deda jas prie nereikalingų ir paskelbia kito lošimo statymų pradžią.
- Jei praėjusiame lošime viena ar abi papildomos kortos nebuvo panaudotos, jos bus naudojamos kaip pradinės kito lošimo kortos.

Trečiosios Kortos taisyklė

- Yra 3 atvejai, kai lošimas pasibaigia išdalinus 4 kortas (maža kortų kombinacija) be jokių papildomų kortų:
  - Kai Lošėjo ir Bankininko pirmųjų 2 kortų suma lygi 8 ar 9 taškams (natūrali kortų kombinacija);
  - Kai Lošėjas turi 6 taškus, o Bankininkas turi 7 ar atvirkščiai;
  - Kai yra lygiosios, surinkti 6, 7, 8 ar 9 taškai.
- Jei Lošėjui ir Bankininkui išdalinamos pradinės dviejų kortų kombinacijos, kurių vertė 0–7, peržiūrima „Trečiosios kortos taisyklė“, kad būtų nustatyta, ar trečioji korta turi būti išdalinta vienai ar abiem rankoms. Lošėjas visada pradeda ėjimą.

Jeigu lošėjo dviejų kortų suma:	Veiksmai:
0, 1, 2, 3, 4, 5	Lošėjas turi imti
6, 7	Lošėjas turi imti
8, 9	Abi kortų kombinacijos turi sustoti

Statymai:

- Yra trys skirtingi pagrindiniai statymai, kuriuos galima atlikti atsižvelgiant į tris galimas baigtis: Lošėjas laimi (Lošėjas turi didesnę sumą), Bankininkas laimi ir Lygiosios (kai kortos Lošėjo ir Bankininko pusėje yra vertos tiek pat taškų).
- Tradiciškai „Baccarat“ Lošėjo statymo laukas yra mėlynos spalvos, Bankininko yra raudonas, o lygiųjų – žalias.
  - Laimintis statymas Lošėjui išmokamas 1:1.
  - Laimintis statymas Bankininkui išmokamas 0,95:1.
  - Laimintis statymas Lygiosioms išmokamas 8:1. Jei įvyksta lygiosios, statymai už Lošėją ar Bankininką neprarandami, o pastumiami.

Šalutiniai statymai:

Lošėjo ir Bankininko pora

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

Bet kokia pora

- Bet kokios poros statymas laimi, jei dvi pradinės vienos ar abiejų pusių – Lošėjo ar Bankininko – kortos sudaro tos pačios vertės ar raidės kortų porą.
- Už laimėtą bet kokios poros statymą išmokama 5:1.

Tobula pora

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

Lošėjo ir Bankininko premija

- Lošėjas laimi Lošėjo Premiją arba Bankininkas laimi Bankininko Premiją šalutiniuose statymuose, kai yra natūralūs 8 ar 9 arba bent keturi taškai.
- Lošėjas laimi Lošėjo Premiją arba Bankininkas laimi Bankininko Premiją šalutiniuose statymuose pagal šias baigtis:

Įvykis	Išmoka
Laimėjimas su nenatūralia kortų kombinacija 9 taškais	30:1
Laimėjimas su nenatūralia kortų kombinacija 8 taškais	10:1
Laimėjimas su nenatūralia kortų kombinacija 7 taškais	5:1
Laimėjimas su nenatūralia kortų kombinacija 6 taškais	3:1
Laimėjimas su nenatūralia kortų kombinacija 5 taškais	2:1
Laimėjimas su nenatūralia kortų kombinacija 4 taškais	1:1
Natūralus laimėjimas	1:1
Natūralios lygiosios	LYGIOSIOS

Galimi ypatingi atvejai:

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

1.7. **Juodasis Džekas (Blackjack)**

Bendroji informacija:
Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma: Min. 10 €

Maks. 2500 €

Maksimalaus laimėjimo suma: 250 000 €

Lošimo tikslas yra laimėti prieš krupjė. Lošėjo arba krupjė kortų kombinacija, kurios vertė yra artimesnė 21 taškui (kortų vertės sumai), yra laiminti kombinacija. Taip pat laimima, jei krupjė kombinacija viršija 21 tašką, tačiau jei lošėjo kombinacija yra daugiau nei 21 taškas, pralošiama.
Lošimo taisyklės:

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

Kortų vertė

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

Statymai:

Šalutiniai statymai

- Statymo metu lošėjas gali atlikti šalutinius statymus, bet tik po to, kai langelyje atliekamas pagrindinis statymas.
- Šalutinių statymų ir išmokų aprašymai rodomi lange „Statymo limitai“ ir „Išmokos“.
- Galimi dviejų tipų šalutiniai statymai:

– Tobulos poros (TP): šalutinis statymas atliekamas prieš išdalinant visas kortas. Tai suteikia galimybę laimėti papildomai pinigų, jeigu lošėjo dvi pirmosios kortos yra pora. Yra 3 rūšių poros:

– Tobula pora – dvi identiškos kortos (pvz., dvi širdžių karalienės);

– Spalvota pora – dvi tos pačios vertės ar raidės kortos ir tokios pačios spalvos, bet skirtingų ženklų (pvz., 2 širdys + 2 būgnai);

– Mišri pora – dvi tos pačios vertės ar raidės kortos ir tokios pačios spalvos, bet skirtingų ženklų (pvz., 2 širdys + 2 būgnai);

- Norint laimėti tobulos poros statymą, lošėjas turi atlikti savo statymą pagal stalo limitus specialiai tam

skirtoje vietoje, pažymėtoje „TP“ prieš išdalijant kortas. Laimėję šalutiniai statymai bus rodomi iškart po to, kai kiekviename lošime dalyvaujančiame langelyje bus išdalintos dvi pradinės kortos.

Derinys	Išmoka
Tobula pora	25:1
Spalvota pora	12:1
Mišri pora	6:1

• 21+3 – šalutinis statymas, kuris yra pagrįstas 3 kortų kombinacija, naudojant krupjė viršutinę kortą ir dvi pradines kortas lošėjo kortų kombinacijoje, kurios sudaro 3 kortų pokerio kombinaciją:

– Trys identiškos („Suited Strips“) – trys tos pačios vertės ir ženklo kortos (pvz., trys širdžių tūzai);

– Eilė ir spalva („Straight Flush“) – trys kortos iš eilės ir to paties ženklo (pvz., 10, valetas ir pikų dama);

– Trys vienodos („Three of a kind“) – trys tos pačios vertės kortos (pvz., širdžių karalienė, būgnų karalienė ir kryžių karalienė);

– Eilė („Straight“) – trys kortos iš eilės, bet skirtingo ženklo (tūzas gali būti naudojamas eilėje kaip tūzas, 2 ir 3 arba eilėje karalienė, karalius ir tūzas);

– Spalva („Flush“) – trys skirtingos vertės, bet vienodo ženklo kortos (pvz., 2, 6 ir kryžių karalius).

• Norint laimėti 21+3 statymą, lošėjas turi atlikti savo statymą specialiai tam skirtoje vietoje, pažymėtoje „21+3“ prieš išdalijant kortas, pagal stalo limitus. Laimėję šalutiniai statymai bus rodomi iškart po to, kai kiekviename lošime dalyvaujančiame langelyje bus išdalintos dvi pradinės kortos.

• Jei lošėjo kortų kombinacija apima du laimėčius derinius, išmokėta bus už didesnę kombinaciją.

Kombinacija	Išmoka
Trys identiškos	100:1
Eilė ir spalva	40:1
Trys vienodos	30:1
Eilė	10:1
Spalva	5:1

Galimi ypatingi atvejai:

• Lošėjas yra asmeniškai atsakingas už teisingą savo statymų pozicionavimą prie „Juodojo Džeko“ stalo.

• Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims ar žmogiškoms klaidoms, nedelsiant pranešama pamainos vadybininkui. Jei techninės kliūties nepavyksta išspręsti iš karto, lošimas atšaukiamas, o pradiniai statymai grąžinami visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.

• Lošėjo statymas gali būti atmestas pasibaigus statymo laikui, dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių statymo sumos reikalavimų ar dėl kitų sandorio problemų.

• Jeigu lošėjas pasirinko mažesnę statymo sumą, nei nurodyta minimali, lošėjo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Pasibaigus statymo laikui neaktyvūs žetonai pašalinami.

• Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą, jis bus pakeistas automatiškai; lošėjas apie tai bus informuotas lošimo laukelyje.

• Jei lošimas atšaukiamas, o lošėjo šalutinis statymas būtų laimėjęs pagal turimą kortų kombinaciją, laimėjimas pervedamas į lošėjo sąskaitą.

– Jeigu lošime ant grindų nukrito 3 kortos, turi vykti kortų keitimo procedūra: Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.

– Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.

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

1.8. **Mega ruletė (Mega Roulette)**

Bendroji informacija:

Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma: Min. 0.01 €
Maks. 5000 €

Maksimalaus laimėjimo suma: 1 000 000 €

Lošimo tikslas – atspėti, ant kurio skaičiaus sustos kamuoliukas ir atitinkamai atlikti savo statymus.

Lošimo taisyklės:

„Mega Ruletės“ ratą sudaro skaičiai nuo 0 iki 36.

- Kiekviename naujame lošime pasirodo nuo vieno iki penkių „Mega laimingų skaičių“, suteikiančių galimybę laimėti iki 500 kartų didesnę statymo sumą statant tiesiai ant skaičiaus. Visi kiti statymų tipai ir išmokos yra tokie patys kaip standartinėje ruletėje.
- Pasibaigus statymams skirtam laikui (20 sekundžių), „Mega Laimingi Skaičiai“ parenkami atsitiktinai, padidinant lošėjo šansus laimėti daugiau.
- Jei lošėjo statymo kombinacija yra tarp „Mega Laimingų Kombinacijų“, lošėjas gauna „MEGA LAIMĖJIMĄ“.
- Statymai atliekami ant statymų stalo, vadinamo Ruletės Maketu, kuriame rodomos visos galimos statymo pozicijos:

- Norint pradėti lošimą, lošėjas turi palaukti, kol pasirodo pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“, tada pasirinkti žetono vertę, statymo sumą ir padėti jį norimame statyti laukelyje (-iuose).
- Statymai atliekami statymui skirtu metu, kol krupjė paskelbia: „STATYMAI BAIGTI“. Jokie statymai po to laiko nepriimami.
- Kamuoliuką suka automatinis ratas – elektromechaninis įrenginys su atsitiktinių skaičių generatoriumi. Pasibaigus statymų laikui, atsitiktinai parenkami 1–5 „Mega Laimingi Skaičiai“ su „Mega Daugikliais“, kurie svyruoja nuo 50x iki 500x.

Statymai:

Vidiniai statymai

Statymai, kurie atliekami ant sunumeruotų vietų arba tarp jų esančių linijų, vadinami Vidiniais

statymais, o tie, kurie dedami ant specialių langelių, esančių žemiau ir kairiau nuo lentos, vadinami Išoriniais statymais. Skirtingi statymų tipai ir išmokos aprašytos toliau:

- Tiesus – lošėjas deda žetoną tiesiai ant konkretaus skaičiaus (įskaitant nulį).
- Padalintas statymas – lošėjas deda žetoną ant linijos tarp bet kokių dviejų skaičių (pvz., tarp 0/2, 16/17).
- Gatvės statymas – lošėjas deda žetoną ant žemutinio bet kokių skaičių eilutės galo išorinėje statymo pusėje. Gatvės statymas uždengia tris skaičius (pvz., gatvė 7, 8, 9). Statymai padėti ant 0, 1 ir 2 arba 0, 2 ir 3 susikirtimuose taip pat laikomi gatvės statymais.
- Kampo statymas – lošėjas deda žetoną linijų susikirtimuose, kur susikerta keturi skaičiai. Uždengiami visi keturi skaičiai (pvz., kampas 5, 6, 8, 9). Statymas uždėtas ant 0, 1, 2, 3 (apatinio 0 ir 1 susikirtimo) yra taip pat laikomas kampo statymu.
- Šešių linijos statymas – lošėjas deda savo žetoną ant T formos susikertančių linijų tarp dviejų susikertančių gatvių. Šešių linijos statymas uždengia visus skaičius abiejose eilutėse, iš viso šešis skaičius (pvz., šešių linija 4, 5, 6, 7, 8, 9).
- Stulpelio statymas – lošėjas deda savo žetoną ant vienos iš dėžučių, pažymėtų „2 to 1“ stulpelių pabaigoje ir uždengia visus stulpelio skaičius, iš viso dvylika skaičių. Nulis neuždengiamas jokiu stulpeliu.
- Tuzino statymas – lošėjas deda žetoną į vieną iš trijų dėžučių, pažymėtų „1st 12“, „2nd 12“ arba „3rd 12“, kuris uždengia dvylika skaičių intervale nuo 1 iki 36. Nulis tuzinu neuždengiamas.
- Lyginių šansai – žetonas padedamas į vieną iš šešių dėžučių, padengiančių 18 skaičių lentoje, kaip parašyta ant dėžutės: raudoni /juodi, lyginiai / nelyginiai, maži skaičiai (nuo 1 iki 18) arba dideli skaičiai (nuo 19 iki 36). Nulis neuždengiamas jokia dėžute.

STATYMO TIPAS	UŽDENGIA	IŠMOKA
Tiesus	1 skaičius	29-499:1
Padalintas	2 skaičiai	17:1
Gatvė	3 skaičiai	11:1
Kampas	4 skaičiai	8:1
Šešių linija	2 skaičiai	5:1
Stulpelis / Tuzinas	12 skaičių	2:1
Raudona / juoda	18 skaičių	1:1
Lyginiai / nelyginiai	18 skaičių	1:1
1-18 / 19-36	18 skaičių	1:1

Išoriniai statymai

„Voisins Du Zero“ yra 9 žetonų statymas, padengiantis nulį ir septynis skaičius dešinėje ir devynis skaičius kairėje. Tai yra didžiausias rato sektorius. Ruletės trasoje jis pažymėtas „Voisins“. Šio statymo pasiskirstymas toks:

- 2 žetonai ant gatvės statymo 0/2/3;
- 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 ir 32/35;
- 2 žetonai ant gatvės statymo 25/26/28/29.

„0 Game“ yra 4 žetonų statymas, kuris padengia nulį ir artimiausius kaimyninius skaičius. Žetonai dedami ant 0 lošimo sektoriaus taip:

- 1 žetonas tiesiai: 26;
- 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 0/3, 12/15, ir 32/35.

„Tiers Du Cylindre“ yra 6 žetonų statymas, kuris uždengia skaičius rato sekoje nuo trisdešimt trijų iki

dvidešimt septynių imtinai. Ruletės trasoje jis pažymėtas „Tiers“. Pavadinimas gali būti išverstas tiesiogiai kaip „Trečdalis rato“ ir žetonai dedami ant padalinto 12 skaičių statymo: 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 ir 33/36.

„Orphelins“ yra 5 žetonų statymas, kuris uždengia skaičius dviejuose rato sektoriuose nuo „Tiers“ ir „Voisins“. Šis statymo pasiskirstymas yra toks:

- 1 žetonas tiesiai: 1;
- 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 6/9, 14/17, 17/20 ir 31/34.

Kaimyniniai statymai

- Tai statymai, kuriuos galima atlikti pagal ruletės rate esančius skaičius, o ne ruletės lentelę. Kaimyniniai statymai gali būti atliekami naudojant ruletės trasą.
- Kaimyninis statymas yra 5 žetonų statymas, paskirstytas ant to skaičiaus ir dviejų skaičių abiejose jo pusėse ruletės trasoje.

  Pasirinktų Kaimyninių statymų skaičių galima sumažinti iki 1 arba padidinti iki 9 kiekvienoje pusėje.

Galimi ypatingi atvejai:

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

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

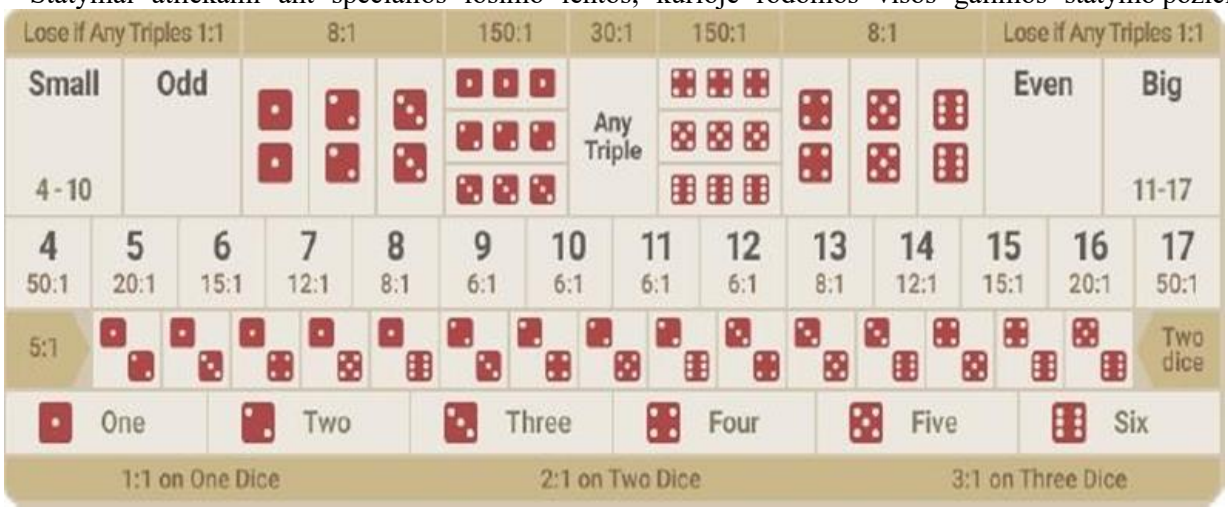
1.9. **Mega Sic Bo (Mega Sic Bo)**

Bendroji informacija:
Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma: Min. 0.01 €
Maks. 5000 €
Maksimalaus laimėjimo suma: 1 000 000 €

Lošimo tikslas – atspėti išridentų kauliukų rezultatą.
Lošimo taisyklės:

• Lošime yra 52 statymo pozicijos ir lošėjai gali uždengti vieną ar daugiau vienu metu. Kiekviename lošime atsitiktinai parenkamos kelios statymo parinktys ir jų standartiniai koeficientai pakeičiami į mega daugiklius („mega multipliers“) prieš išridenant kauliukus bei sužinant rezultatą.

• Statymai atliekami ant specialios lošimo lentos, kurioje rodomos visos galimos statymo pozicijos:



• Norint pradėti lošimą, lošėjas turi sulaukti pranešimo „ATLIKITE STATYMUS“, tada pasirinkti žetono, kurį nori statyti, vertę ir padėti jį pasirinktoje pozicijoje.

• Statymams atlikti skiriama 20 sekundžių, tuomet krupjė paskelbia „STATYMAI BAIGTI“, o po šio pranešimo jokie papildomi statymai nepriimami.

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

Statymai:

• Lošime yra 52 statymų variantai ir kiekvienas statymo tipas turi savo išmoką:

– Maži / dideli: 3 kauliukų skaitinė vertė yra maža (4-10) arba didelė (11-17). Šie statymai pralaimi, jei rezultatas yra bet koks trigubas.

– Nelyginiai / lyginiai: 3 kauliukų skaitinė vertė yra nelyginė (5, 7, 9, 11, 13 ,15, 17) arba lyginė (4, 6, 8, 10, 12, 14,16). Šie statymai pralaimi, jei rezultatas yra bet koks trigubas.

– Dvigubi: tas pats skaičius išridentas dviejuose iš trijų kauliukų po jo išmetimo. Yra 6 dvigubo statymai, nuo 1 iki 5. Išmoka dėl dvigubos kombinacijos nesikeičia, jei visi 3 kauliukai rodo tą pačią vertę.

– Specialūs trigubi: tas pats skaičius išridentas visuose trijuose kauliukuose po jų išmetimo. Yra šešios statymų sritys, kuriose galima statyti už konkretų trejetą nuo 1 iki 6.

– Trigubi: statymų laukelio centre esantys statymai pasirenkami, jei norima statyti, kad bet kuris iš skaičių nuo 1 iki 6 pasirodys ant visų trijų kauliukų. Vienu ėjimu galima statyti ant visų tipų trejetų.

– Iš viso trys kauliukai: naudoja 14 statymo sričių, pažymėtų nuo 4 iki 17. Jie nurodo visas galimas visų trijų kauliukų skaitines sumas, išskyrus 3 ir 18. Išmokos skiriasi atsižvelgiant į laimėtą sumą.

– Du kauliukų deriniai: 15 galimų 2 kauliukų kombinacijų, leidžiančių statyti už bet kurias dvi specifines, bet skirtingas skaitines reikšmes, esančias ant kauliukų. Visų kombinacijų išmokėjimo koeficientas – 5:1.

– Vienas: naudoja 6 statymo zonas apatinėje lošimo laukelio dalyje, pažymėtas „vienas“, „du“, „trys“, „keturi“, „penki“ ir „šeši“, kurios reiškia šešias nominalias kauliuko vertes. Išmoka skiriasi priklausomai nuo to, ar pasirinkta vertė pasirodo viename, dviejuose ar visuose trijuose kauliukuose.

• Išmokos priklauso nuo to, ar lošėjo statymai atliekami tose zonose, kur įprastas koeficientas, ar ten, kur priskirti mega daugikliai. Mega daugikliai netaikomi mažoms / didelėms, nelyginėms / lyginėms ar vieno ant vieno kauliuko statymams.

Išmokos

STATYMAI	IŠMOKA
Maži /dideli	1:1
Nelyginiai / lyginiai	1:1
Dvigubi	8-87:1
Specialūs trigubi	150-999:1
Trigubi	30-87:1
Iš viso trys kauliukai:	
Iš viso 4 arba 17	50-499:1
Iš viso 5 arba 16	20-249:1
Iš viso 6 arba 15	15-149:1
Iš viso 7 arba 14	12-29:1
Iš viso 8 arba 13	8-24:1
Iš viso 9 arba 12	6-24:1
Iš viso 10 arba 11	6-24:1
Dviejų kauliukų kombinacija	5-24:1
Vienas:	
Vienas kauliukas	1:1
Du kauliukai	2-19:1
Trys kauliukai	3-87:1

Galimi ypatingi atvejai:

• Lošėjas yra asmeniškai atsakingas už teisingą savo statymų pozicionavimą.

• Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims, nedelsiant pranešama pamainos vadybininkui. Jei techninės kliūties nepavyksta išspręsti iš karto, lošimas atšaukiamas, o pradiniai statymai grąžinami visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.

• Lošėjo statymas gali būti atmestas pasibaigus statymo laikui, dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių statymo sumos reikalavimų.

• Jeigu lošėjas pasirinko mažesnę statymo sumą, nei nurodyta minimali, lošėjo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Pasibaigus statymo laikui neaktyvūs žetonai pašalinami.

• Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą, jis bus pakeistas automatiškai; lošėjas apie tai bus informuotas lošimo laukelyje.

• Jei lošimas atšaukiamas, o lošėjo šalutinis statymas būtų laimėjęs, laimėjimas pervedamas į lošėjo sąskaitą.

• Lošimo rezultatas galioja tik tada, kai visi trys kauliukai nusileidžia tiesiai ant kauliukų maišytuvo dugno. Situacija vadinama „neišsiridenimu“, kai:

– vienas ar keli kauliukai atsiremia į stiklinį kauliukų maišytuvo kupolą;
– vienas ar keli kauliukai atsiremia vienas į kitą;

– vienas kauliukas užlipa ant kito kauliuko viršaus.

Įvykus „neišsiridenimui“, kauliuko ridenimas pakartojamas iš naujo pagal standartines procedūras.

1.10. **Mega ratas (Mega Wheel)**

Bendroji informacija:

Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma: Min. 0.01 €
Maks. 1000 €

Maksimalaus laimėjimo suma: 499 000 €

Lošimo tikslas – teisingai atspėti skaičiaus segmentą, ant kurio sustos rodyklė rato viršuje. Atspėjus teisingą skaičių, lošėjas gauna savo statymo išmoką.

Lošimo taisyklės:

- Lošime yra didelis, vertikaliai pritvirtintas ratas, padalintas į 54 spalvotus segmentus, kuriuose išdėstyti skirtingi skaičiai (simboliai): 1, 2, 5, 8, 10, 15, 20, 30 ir 40. Kiekvienas skaičius nurodo atitinkamą išmoką.
- Kiekviename naujame lošime vienas skaičius bus atsitiktinai pasirinktas kaip „mega“ laimingas skaičius, suteikiantis galimybę laimėti iki 500x lošėjo statymo sumos (vietoj įprastos išmokos).
- „Mega“ laimingas skaičius yra parenkamas atsitiktiniu būdu, prieš ratui sustojant ir nustatant lošimo rezultatą.
- Statymai turi būti atliekami statymams skirtu laiku (15 sekundžių) ant mega rato („mega wheel“) lentelės, kurioje rodomos visos devynios galimos statymo pozicijos:

- Norint pradėti lošimą lošėjas turi palaukti, kol pasirodys pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“, tuomet pasirinkti žetono vertę, sumą, kurią norėtų statyti ir padėti jį norimame statyti laukelyje (-iuose) lentelėje.
- Krupjė pasuka ratą ir lošimas prasideda. Kai ratas sustoja ir žymeklis yra segmente tarp dviejų skaičių, lošimo rezultatas nustatomas ir paryškinamas lošimo ekrane. Jeigu statymai uždengia laimingą skaičių, lošėjas gauna laimėjimo išmoką pagal laimingo simbolio vertę. Jei lošėjo statymas atsiduria laiminčioje kombinacijoje su mega daugikliu („mega multiplier“), statymas atitinkamai padauginamas ir pasiekiamas mega laimėjimas („mega win“).

Statymai:

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

Išmokos:

SIMBOLIS	IŠMOKA
1	1-99:1
2	2-199:1
5	5-249:1
8	8-249:1
10	10-249:1
15	15-499:1
20	20-499:1
30	30-499:1
40	40-499:1

Galimi ypatingi atvejai:

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

1.11. Vienas juodasis Džekas (One Blackjack)

Bendroji informacija:
Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma: Min. 1.00 €
Maks. 5000 €
Maksimalaus laimėjimo suma: 500 000 €

„Vienas juodasis Džekas“ – kazino lošimas, kuriame lošėjai varžosi prieš Bankininką, o ne tarpusavyje. Lošimo tikslas – priartėti prie 21 taško greičiau nei krupjė, pasiimti papildomas kortas, jei reikia, bet neviršyti 21.

Lošimo taisyklės:

- Lošiama su 8 kortų kaladėmis, po 52 kortas kiekvienoje. Krupjė turi išmesti 16 ir sustoti ties 17.
- Lošėjas gali dvigubai mažini bet kurias pradines dvi kortas, tačiau dvigubai mažinant gaunama tik viena korta. Dvigubai mažinti leidžiama tik pradinėms kortoms;
- Lošėjas gali atskirti dvi vienodos vertės pradines kortas ir tūzus.
- Lygiosios įvyksta tuo atveju, kai kortų kombinacijos vertės yra vienodos.
- Norint pradėti lošimą, lošėjas turi pasirinkti statymo sumą ir padėti ją į pažymėtą langelį. Prasidėjus statymų laikui, galima atlikti bet kokius papildomus statymus arba pakeisti pradinį statymą. Jeigu lošimas jau buvo pradėtas, lošėjui bus leidžiama dalyvauti ir atlikti savo statymus, kol ekrane bus rodomas pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“.
- Pasibaigus statymo laikui (12 sekundžių), krupjė pradės dalyti kortas, pradedant nuo lošėjo iškart iš kairės, o po to – sau. Antra korta išdalijama tokiu pačiu būdu, kiekvienam lošėjui atversta, o krupjė gauna užverstą kortą.
- Jeigu krupjė atversta korta yra tūzas, draudimas bus pasiūlytas visiems dalyvavusiems lošėjams. Pasibaigus draudimo statymų laikui, krupjė kortų kombinacija bus patikrinta dėl galimo „Blackjack“ derinio. Jei krupjė turi „Blackjack“, lošimas pereina į rezultatų etapą. Jeigu tai nėra „Blackjack“, lošimas pereina į „Blackjack“ parinkčių etapą.
- Kai krupjė baigia dalinti kortas savo kortų kombinacijai pagal pirmiau pateiktą taisyklę, lošimas pereina į rezultato etapą, kuomet krupjė kortų kombinacija yra lyginama su kiekvieno lošėjo, dalyvaujančio lošime, kortų kombinacijomis, ir nustatomas laimėtojas (-ai).
- Kai lošimas baigiamas, krupjė surenka visas atverstas ant stalo kortas, deda jas prie nereikalingų ir atidaro kito lošimo statymus.

Kortų vertė:

- Lošiama su 8 kortų kaladėmis, po 52 kortas kiekvienoje, ir kiekviena korta turi savo nustatytą vertę. Bendra kortų, esančių lošėjo kortų kombinacijoje, vertė vadinama „kortų kombinacijos taškais“ ir lemia, ar laimi lošėjo, ar krupjė kortų kombinacija:

– 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 ir 9 turi savo kortoje užrašytą vertę.

– 10, valeto, karalienės ir karaliaus vertė yra 10.

– Tūzo vertė gali būti 1 arba 11, pasirenkama lošėjo. Paprastai kortų kombinacija lemia, kuri vertė pasirenkama, ir tai gali pasikeisti lošimo metu, priklausomai nuo gautų papildomų kortų vertės.

Derinių pavyzdžiai:

7♣ + 4♦ = 11, 5♣ + 10♠ = 15, K♥ + Q♣ = 20, A♣ + 5♥ = 6 arba 16 ir A♥ + 10♠ = BJ.

Bet koks tūzo + 10, J, Q arba K derinys yra geriausias lošimo derinys ir vadinamas „Blackjack“.

Statymai:

Yra keturi populiariausi „Blackjack“ šalutiniai statymai, siūlomi „One Blackjack“ kaip „21+3“, „Bust Bonus“, „PerfectPairs“ ir „Crazy 7“, suteikiantys galimybę laimėti bet kuriuo metu, net kelis kartus prieš pagrindinį lošimą:

- Dvidešimt vienas plius trys (21+3) yra šalutinis statymas, kuriame sujungiami du populiariausi kazino kortų lošimai į vieną („Blackjack“ ir pokeris) ir yra pagrįstas 3 kortų kombinacija, naudojant krupjė viršutinę kortą ir dvi pradines lošėjo kortų kombinacijoje esančias kortas, kad sudarytų 3 kortų pokerį:

– „Vienodų Trejetas“ – trys tos pačios vertės ir ženklo kortos (pvz., trys širdžių tūzai);

– Eilė ir Spalva – trys kortos iš eilės ir to paties ženklo (pvz., 10, valetas ir pikų dama);

– Trys Vienos Rūšies – trys tos pačios vertės kortos (pvz., širdžių karalienė, būgnų karalienė ir kryžių karalienė); Eilė – trys kortos iš eilės, bet skirtingo ženklo (tūzas gali būti naudojamas eilėje kaip tūzas, 2 ir 3 arba eilėje karalienė, karalius ir tūzas);

– Spalva – trys skirtingos vertės, bet vienodo ženklo kortos (pvz., 2, 6 ir kryžių karalius).

• Norint laimėti 21+3 statymą, lošėjas turi atlikti savo statymą specialiai tam skirtoje vietoje, pažymėtoje „21+3“ prieš išdalijant kortas, pagal stalo limitus.

• Laimėję šalutiniai statymai bus rodomi iškart po to, kai bus išdalintos dvi pradinės kortos lošėjų kortų kombinacijoms.

• Jei lošėjo kortų kombinacija apima du laimėčius derinius, išmokėta bus tik viena didesnioji išmoka.

• Išmoka apskaičiuojama pagal lošėjo statymą, padaugintą iš derinio koeficiento. Išmokų lentelė pavaizduota toliau:

KOMBINACIJA	IŠMOKA
Vienodų Trejetas	100:1
Eilė ir Spalva	40:1
Trys Vienos Rūšies	30:1
Eilė	10:1
Spalva	5:1

• „Pralaimėjimo premija“ yra šalutinis statymas, kuriame tiesiogiai statoma, kad krupjė neišvengiamai viršys 21. Nesvarbu, ar tai bus trys, penkios ar daugiau kortų, šis statymas laimės, kai krupjė turės per daug savo kortų kombinacijoje. Išmokos skiriasi priklausomai nuo to, kiek kortų prireikė, kad krupjė pralaimėtų, maksimali išmoka yra 250:1. Yra 6 skirtingos baigtys, kai lošėjas gali laimėti šį šalutinį statymą:

– Pralaimėjimas su 8+ kortomis – krupjė pralaimi po 8 ar daugiau kortų savo rankoje;

– Pralaimėjimas su 7 kortomis – krupjė pralaimi po 7 kortų savo rankoje;

– Pralaimėjimas su 6 kortomis – krupjė pralaimi po 6 kortų savo rankoje;

– Pralaimėjimas su 5 kortomis – krupjė pralaimi po 5 kortų savo rankoje;

– Pralaimėjimas su 4 kortomis – krupjė pralaimi po 4 kortų savo rankoje;

– Pralaimėjimas su 3 kortomis – krupjė pralaimi po 3 kortų savo rankoje.

• Išmoka apskaičiuojama pagal lošėjo statymą, padaugintą iš poros tipo koeficiento. Išmokų lentelė pavaizduota toliau:

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

• Tobulos poros (TP) šalutinis statymas atliekamas prieš išdalinant visas kortas ir suteikia galimybę laimėti papildomus pinigus, jeigu dvi pradinės lošėjo kortos sudarys porą. Yra 3 rūšių poros:

– Tobula pora – dvi identiškos kortos (pvz., dvi širdžių karalienės);

– Spalvota pora – dvi tos pačios vertės ar raidės kortos ir tokios pačios spalvos, bet skirtingų ženklų (pvz., 2 širdys +2 būgnai);

– Mišri pora – dvi tos pačios vertės ar raidės kortos, bet skirtingos jų spalvos (pvz., 2 vynai + 2 būgnai). Išmoka apskaičiuojama pagal lošėjo statymą, padaugintą iš poros tipo koeficiento. Išmokų lentelė pavaizduota toliau:

KOMBINACIJA	IŠMOKA
Tobula Pora	25:1
Spalvota Pora	12:1
Mišri Pora	6:1

• „CRAZY 7“ – šalutinis statymas, kuris atliekamas įvertinus pirmąsias tris lošėjo kortas. Jei pirmoji korta yra 7, lošėjas laimi išmoką 5:1. Jeigu antroji korta taip pat yra 7, išmoka yra didesnė. Jeigu lošėjas prašo arba atskiria kortų kombinaciją, o trečioji korta yra taip pat 7, išmoka išauga dar daugiau. Didžiausia išmoka 2000:1 išmokama, jei vienodi septynetai:

– Vienodi 7-7-7 – trys 7 yra vienodo ženklo (pvz., trys širdžių 7);
– Nevienodi 7-7-7 – trys 7 yra nevienodo ženklo (pvz., širdžių 7, kryžių 7 ir būgnų 7);
– Vienodi 7-7 – du 7 yra vienodo ženklo (pvz., du širdžių 7);
– Nevienodi 7-7 – du 7 yra nevienodo ženklo (pvz., kryžių 7 ir būgnų 7);
– Bet kokio ženklo 7 (pvz., kryžių 7).

• Taip pat yra du „Crazy 7“ statymo aspektai:

– Atskiriant 7, jei antra korta dalijama pirmai rankai yra 7, ji bus laikoma trečia korta.
– Jei krupjė pasižiūri ir jis turi „Blackjack“, negalima paprašyti 3 kortos savo rankai, kad surinkti galimą 7-7-7.

• Išmoka apskaičiuojama pagal lošėjo statymą, padaugintą iš koeficientų pagal derinio tipą. Išmokų lentelė pavaizduota toliau:

KOMBINACIJA	IŠMOKA
Vienodi 7-7-7	2000:1
7-7-7	500:1
Vienodi 7-7	150:1
7-7	25:1
7	5:1

Galimi ypatingi atvejai:

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

– Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.

– Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.

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

1.12. **Bakara – jokių komisinių (No Commission Baccarat)**

Bendroji informacija:
Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma: Min. 1.00 €
Maks. 10 000 €
Maksimalaus laimėjimo suma: 175 000 €

Lošimo tikslas yra numatyti, atspėti kuriam iš lošiančių lošimo laukų – Lošėjui („PLAYER“) ar Bankininkui („BANKER“), iškris kortų kombinacija, kurios suma artimesnė 9 taškams, ar bus lygiosios.

Lošimo taisyklės:

• Lošimą organizuoja krupjė, lošimas lošiamas naudojant aštuonias standartines 52 kortų malkas. Kortų reikšmės yra šios:
– Tūzai yra mažiausios kortos, jos vertos po 1 tašką.
– Kortos nuo 2 iki 9 yra vertos savo nominalo.
– Dešimtakė ir figūros (valetai, damos ir karaliai) vertos 0.

• Pagrindiniame Bakara lošime reikšminga tik skaitinė kiekvienos kortos vertė. Kortos rūšis (širdys, vynai, kryžiai ar būgnai) reikšmės neturi.

• Statymams atlikti lošėjas turi 14 sekundžių, to padaryti nespėjus lošėjas turi laukti sekančio lošimo pradžios.

• Prieš kiekvieną dalijimą lošėjas turi spėti, kas laimės lošimą ir surinks 9 artimiausią reikšmę – Lošėjas ar Bankininkas. Taip pat turi galimybę spėti, kad etapas baigsis lygiosiomis – Lošėjas ir Bankininkas surinks vienodas reikšmes.

• Krupjė pradeda lošimą padalindamas po dvi kortas Lošėjui ir Bankininkui.

• Bakara dalijama du kartus: vieną kartą Lošėjui, kitą kartą Bankininkui.

• Jei Lošėjas ir Bankininkas turi vienodos vertės kombinacijas, etapas baigiasi lygiosiomis. Laimi statymai už Lygiąsias, statymai už Lošėją arba Bankininką paimami (grąžinami).

• 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.

Lošėjo kombinacija:

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

Bankininko kombinacija:

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

I – imti; S – susilaikyti

- Jei Lošėjo kombinacija yra 6 arba 7, tuomet Bankininko 3, 4 arba 5 vertės kombinacijai korta turi būti imama, o 6 – susilaikoma.
- Laimi tas, kurio kombinacija arčiau 9.

Statymai:

Papildomas statymas	Aprašymas
P pora	Laimima, jei pirmosios dvi Lošėjui padalintos kortos sudaro porą.
B pora	Laimima, jei pirmosios dvi Bankininkui padalintos kortos yra pora.
Tobula Pora	Laimima 25:1, jei Bankininkui arba Lošėjui padalijamos vienodos pirmosios dvi kortos (vienodos rūšies ir vertės). Laimima 200:1, jei Bankininkui ir Lošėjui padalijamos vienodos pirmosios dvi kortos (vienodos rūšies ir vertės).
Super 6	Išmoka 15:1, jei Bankininkas laimi su 6 taškais. Norint atlikti papildomą statymą prieš tai reikia atlikti pagrindinį statymą (lošėjas/bankas/lygiosios).
P premija	Laimima, kai Lošėjas laimi etapą surinkęs natūralų 8 arba 9 arba bent jau keturiais taškais.
B premija	Laimima, kai Bankininkas laimi etapą surinkęs natūralų 8 arba 9 arba bent jau keturiais taškais.

Išmokėjimai:

Išmoka priklauso nuo statymo tipo.

STATYTI	IŠMOKA

Lošėjas	1:1
Bankininkas	1:1 0,5:1, jei laimi su 6 taškais
Lygiosios	8:1
P pora	11:1
B pora	11:1
Tobula pora	Viena pora: 25:1 Dvi poros: 200:1
Super 6	15:1
P premija / **B premija**	**Kombinacijų tikimybės** • Ne „natūrali“ pergalė 9 taškais, 30:1 • Ne „natūrali“ pergalė 8 taškais, 10:1 • Ne „natūrali“ pergalė 7 taškais, 6:1 • Ne „natūrali“ pergalė 6 taškais, 4:1 • Ne „natūrali“ pergalė 5 taškais, 2:1 • Ne „natūrali“ pergalė 4 taškais, 1:1 • „Natūrali“ pergalė, 1:1 • „Natūralios“ lygiosios.

Galimi ypatingi atvejai:

- 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 maksimaliai 6 nesėkmingi iš eilės pagal tiekėjo nuostatus, pamainos vadybininkas patikrins skaitytuvą.

– Neišsprendus problemos, techninis personalas imsis veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai grąžinami.

– Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi suklijuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, pamainos vadybininkas atšauks lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai bus grąžinti.

- 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 paimamos ir maišoma toliau.

– Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paimamos ir viskas permaišoma iš naujo.

– Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.

– Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama pamainos vadybininkui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus grąžinami.

1.13. **Sik Bo Gyvai (Live Sic Bo)**

Bendroji informacija:
Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma: Min. 0.1 €
Maks. 5000 €
Maksimalaus laimėjimo suma: 1 000 000 €

Lošimo tikslas – atspėti trijų išmestų kauliukų rezultatą. Lošimo rezultatas yra pagrįstas bendra trijų kauliukų verte ir kombinacijomis.

Lošimo taisyklės:

- Lošime yra 52 statymo pozicijos ir lošėjai gali uždengti vieną ar daugiau vienu metu.
- Statymai atliekami ant specialios lošimo lentos, kurioje rodomos visos galimos statymo pozicijos.
- Norint pradėti lošimą, lošėjas turi sulaukti pranešimo „ATLIKITE STATYMUS“, tada pasirinkti žetono, kurį nori statyti, vertę ir padėti jį pasirinktoje pozicijoje.
- Statymams atlikti skiriama 20 sekundžių, tuomet krupjė paskelbia „STATYMAI BAIGTI“, o po šio pranešimo jokie papildomi statymai nepriimami.
- Tada kauliukai bus ridenami kauliukų maišytuvo viduje. Lošimo rezultatas nustatomas sudedant skaitines vertes viršuje ant kiekvieno iš trijų kauliukų, kai jie sustoja.
- Laimėjimai yra išmokami pagal išmokų lentelę.

Statymai:

- Lošime yra 52 statymų variantai ir kiekvienas statymo tipas turi savo išmoką:

- Mažas/Didelis – statoma už tris kauliukus, kurių dydis yra mažas (4–10) arba didelis (11–17).
- Šie statymai pralaimi bet kuriam trigubam.
- Nelyginis/Lyginis – statoma už tris kauliukus, kurie yra nelyginis (5, 7, 9, 11, 13, 15 arba 17) arba lyginis (4, 6, 8, 10, 12, 14 arba 16). Šie statymai pralaimi bet kuriam trigubam.
- Dvigubi – statoma už bet kurias iš šešių dvigubai pažymėtų statymo sričių. Norint laimėti, 2 iš 3 kauliukų turi rodyti tą patį skaičių (pavyzdžiui, du 3).
- Nepaisant to, ar 2, ar 3 kauliukai rodo tą patį skaičių, išmoka išlieka tokia pat.
- Trys vienodi – statoma už bet kurią iš šešių trijų vienodų statymo sričių. Norint laimėti, visi 3 kauliukai turi atitikti pasirinktą skaičių (pavyzdžiui, trys 5).
- Trigubi – statoma už šią statymo sritį, kad vienu metu padengti visus šešis skirtingus trigubus statymus. Norint laimėti, visi trys kauliukai turi rodyti tą patį skaičių.
- Iš viso trys kauliukai– statoma už bet kurią iš 14 statymo sričių, pažymėtų nuo 4 iki 17.
- Bendra suma yra trijų kauliukų suma, neįskaitant 3 ir 18. Laimima, jei trijų kauliukų suma sudaro bendrą skaičių, už kurį atliktas statymas. Išmokos skiriasi priklausomai nuo bendro laimėjimo.
- Dviejų kauliukų kombinacija – statoma už bet kurią arba visas 15 galimų 2 kauliukų kombinacijų.
- Vienas — statoma už bet kurią iš šešių statymo sričių, pažymėtų VIENAS, DU, TRYS, KETURI, PENKI ir ŠEŠI, kurios atspindi šešias nominalias kauliuko vertes.
- Išmoka skiriasi priklausomai nuo to, ar pasirinkta vertė rodoma ant vieno, dviejų ar visų trijų kauliukų.

Galimi ypatingi atvejai:

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

- Jeigu lošėjas pasirinko mažesnę statymo sumą, nei nurodyta minimali, lošėjo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Pasibaigus statymo laikui neaktyvūs žetonai pašalinami.
- Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą, jis bus sumažintas automatiškai iki maksimalios statymo sumos; lošėjas apie tai bus informuotas lošimo laukelyje.
- Lošimo rezultatas galioja tik tada, kai visi trys kauliukai nusileidžia tiesiai ant kauliukų maišytuvo dugno. Situacija vadinama „neišsiridenimu“, kai:

- vienas ar keli kauliukai atsiremia į stiklinį kauliukų maišytuvo kupolą;
- vienas ar keli kauliukai atsiremia vienas į kitą;
- vienas kauliukas užlipa ant kito kauliuko viršaus.

Įvykus „neišsiridenimui“, kauliuko ridenimas pakartojamas iš naujo pagal standartines procedūras.

1.14. **Lucky 6 Ruletė Gyvai (Live Lucky 6 Roulette)**

Bendroji informacija:
Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma: Min. 0.1 €
Maks. 5000 €
Maksimalaus laimėjimo suma: 175 000 €

Lošimo tikslas – atspėti skaičių, ant kurio nukris kamuoliukas, atliekant vieną ar daugiau statymų, kurie apima tą konkretų skaičių. Laimima atlikus statymą, kuris apima tą konkretų skaičių. Išmokos suma priklauso nuo atlikto statymo tipo.

Lošimo taisyklės:

- Statymai atliekami per statymų laiką (18 sekundžių).
- Pasirenkama žetono vertė ir žetonas padedamas ant pageidaujamų statymo laukelių.
- Statymus galima atlikti per visą statymo laiką, kol statymai bus nebepriimami. Po šio momento, jokie statymai nebus priimami.
- Tada kamuoliukas sukasi ruletės rate. Pasibaigus statymo laikui, atsitiktine tvarka bus atrinkti 6 Sėkmingi Skaičiai („Lucky Numbers“), suteikiantys Sėkmingus („Lucky“) daugiklius nuo mažiausiai 50 kartų iki daugiausia 2088 kartų statymo sumos.
- Kai kamuoliukas atsidurs vienoje iš sunumeruotų kišenių, ekrane bus paryškintas ir parodytas laimėjęs skaičius. Jei kuris nors iš lošėjo statymų padengs laimintį skaičių, laimėjimas bus suteiktas pagal ruletės išmokėjimų lentelę.
- Jei laimėjimo skaičius taip pat yra tarp atsitiktinai atrinktų Sėkmingų skaičių ir yra padengtas lošėjo statymo ant skaičiaus statymu, bus suteiktas Sėkmingas Laimėjimas („Lucky Win“).
- Laimėta suma bus parodyta laimėjimo laukelyje.

Statymai:

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

- Statymas ant skaičiaus —žetonai dedami tiesiai ant bet kurio skaičiaus (įskaitant nulį).
- Padalintas statymas — žetonai dedami ant linijos tarp bet kurių dviejų skaičių (pvz., padalijimas 0/2, 16/17).
- Eilės statymas — žetonai dedami bet kurios skaičių eilės apatiniame gale, esančiame išorinių statymų pusėje. Eilės statymas apima tris skaičius (pavyzdžiui, Eilės 7, 8, 9). Statymai, atliekami ties 0, 1 ir

2 arba 0, 2 ir 3 skaičių sankryžomis, taip pat priimami kaip eilės statymai.

- Kampo statymas — žetonai dedami ant kryžminės linijos, kurioje susikerta keturi skaičiai. Visi keturi skaičiai yra uždengti (pavyzdžiui, kampas 5, 6, 8, 9). Statymas,

atliktas ant 0, 1, 2, 3 (apatinė 0 ir 1 sankryža), taip pat laikomas statymu už kampą.

- Šešių linijų statymas — žetonai dedami ant T formos dviejų gretimų eilės susikirtimo linijų. Šešių linijų statymas apima visus abiejose eilutėse esančius skaičius, iš viso šešis skaičius (pavyzdžiui, šešių linijų 4, 5, 6, 7, 8, 9).

- Išoriniai statymai:

- Stulpelio statymas — žetonai dedami į vieną iš stulpelių gale esančių langelių, pažymėtų 2:1, kad padengtų visus dvylika to stulpelio skaičių. Nulis nėra uždengtas nė viename stulpelyje.

- Tuzino statymas — žetonai dedami į vieną iš trijų langelių, pažymėtų Pirmas 12, Antras 12 arba Trečias 12, kad padengtų dvylika skaičių iš eilės nuo 1 iki 36. Nulis nedengiamas nė vienu iš dešimčių langelių.

- Lygios galimybės — žetonai dedami į vieną iš šių šešių langelių, kad atitinkamai uždengtų 18 lentoje esančių skaičių: raudona / juoda, lyginis / nelyginis, maži skaičiai (1–18) arba dideli skaičiai (19–36). Nulis nėra uždengtas nė viename iš šių langelių.

Galimi ypatingi atvejai:

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

1.15. **Auto Mega Ruletė Gyvai (Live Auto Mega Roulette)**

Bendroji informacija:

Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma: Min. 0.1 €
Maks. 5000 €

Maksimalaus laimėjimo suma: 175 000 €

Lošimo tikslas – atspėti skaičių, ant kurio nukris kamuoliukas, atliekant vieną ar daugiau statymų, kurie apima tą konkretų skaičių. Laimima atlikus statymą, kuris apima tą konkretų skaičių. Išmokos suma priklauso nuo atlikto statymo tipo.

Lošimo taisyklės:

- Statymai atliekami per statymų laiką (20 sekundžių).
- Pasirenkama žetono vertė ir žetonas padedamas ant pageidaujamų statymo laukelių.
- Statymus galima atlikti per visą statymo laiką, kol statymai bus nebepriimami. Po šio momento, jokie

statymai nebus priimami.

- Tada kamuoliukas automatiškai sukasi rate. Pasibaigus statymo laikui, atsitiktine tvarka bus atrinkti 1–5 Mega Sėkmingi Skaičiai („Mega Lucky Numbers“), suteikiantys Mega daugiklius nuo mažiausiai 50 kartų iki daugiausia 500 kartų.
- Kai kamuoliukas atsidurs vienoje iš sunumeruotų kišenių, ekrane bus paryškintas ir parodytas laimėjęs skaičius. Jei kuris nors iš lošėjo statymų padengs laimintį skaičių, laimėjimas bus suteiktas pagal ruletės išmokėjimų lentelę.
- Laimėta suma bus parodyta laimėjimo laukelyje.
- Jei laimėjimo skaičius taip pat yra tarp atsitiktinai atrinktų Mega Sėkmingų Skaičių ir yra padengtas lošėjo skaičiaus statymu, bus suteiktas Mega Laimėjimas („Mega Win“). Laimėta suma bus parodyta laimėjimo laukelyje.

Statymai:

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

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

- Išoriniai statymai:

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

Galimi ypatingi atvejai:

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

neaktyvūs. Pasibaigus statymo laikui neaktyvūs žetonai pašalinami.

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

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

1.16. **Auto Greičio Ruletė Gyvai (Live Auto Speed Roulette)**

Bendroji informacija:
Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma: Min. 0.1 €
Maks. 5000 €
Maksimalaus laimėjimo suma: 175 000 €

Lošimo tikslas – atspėti skaičių, ant kurio nukris kamuoliukas, atliekant vieną ar daugiau statymų, kurie apima tą konkretų skaičių. Laimima atlikus statymą, kuris apima tą konkretų skaičių. Išmokos suma priklauso nuo atlikto statymo tipo.

Lošimo taisyklės:

- Statymai atliekami per statymų laiką (15 sekundžių).
- Pasirenkama žetono vertė ir žetonas padedamas ant pageidaujamų statymo laukelių.
- Statymus galima atlikti per visą statymo laiką, kol statymai bus nebepriimami. Po šio momento, jokie statymai nebus priimami.
- Kai kamuoliukas atsidurs vienoje iš sunumeruotų kišenių, ekrane bus paryškintas ir parodytas laimėjęs skaičius. Jei kuris nors iš lošėjo statymų padengs laimintį skaičių, laimėjimas bus suteiktas pagal ruletės išmokėjimų lentelę.
- Laimėta suma bus parodyta laimėjimo žinutėje.

Statymai:

- Ant ruletės stalo galima atlikti įvairių rūšių statymus. Kiekvienas statymas gali būti atliekamas už vieną skaičių arba tam tikrą skaičių intervalą, o kiekviena rūšis turi savo išmokos koeficientą.
- Statymai, atlikti ant sunumeruotų laukelių arba eilučių tarp jų, vadinami vidiniais statymais, o statymai, atlikti specialiuose langeliuose apačioje ir šonuose, vadinami išoriniais statymais. Įtraukti skaičiai, jei statoma už tą laukelį, yra paryškinti.
- Vidiniai statymai:
  - Statymas ant skaičiaus - žetonai dedami tiesiai ant bet kurio skaičiaus (įskaitant nulį).
  - Padalintas statymas - žetonai dedami ant linijos tarp bet kurių dviejų skaičių (pvz., padalijimas 0/2, 16/17).
  - Eilės statymas - žetonai dedami bet kurios skaičių eilės apatiniame gale, esančiame išorinių statymų pusėje. Eilės statymas apima tris skaičius (pavyzdžiui, Eilės 7, 8, 9). Statymai, atliekami ties 0, 1 ir 2 arba 0, 2 ir 3 skaičių sankryžomis, taip pat priimami kaip eilės statymai.
  - Kampo statymas - žetonai dedami ant kryžminės linijos, kurioje susikerta keturi skaičiai. Visi keturi skaičiai yra uždengti (pavyzdžiui, kampas 5, 6, 8, 9). Statymas, atliktas ant 0, 1, 2, 3 (apatinė 0 ir 1 sankryža), taip pat laikomas statymu už kampą.

- Šešių linijų statymas - žetonai dedami ant T formos dviejų gretimų eilės susikirtimo linijų. Šešių linijų statymas apima visus abiejose eilutėse esančius skaičius, iš viso šešis skaičius (pavyzdžiui, šešių linijų 4, 5, 6, 7, 8, 9).

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

Galimi ypatingi atvejai:

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

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

1.17. **Be Komisinių Greičio Bakaratas Gyvai (Live No Commission Speed Baccarat)**

Bendroji informacija:
Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma: Min. 0.2 €
Maks. 2000 €
Maksimalaus laimėjimo suma: 120 000 €

Lošimo tikslas - atspėti, kuriam iš lošiančių lošimo laukų – Lošėjui („Player“) ar bankininkui („Banker“), iškris kortų kombinacija, kurios suma artimesnė 9, ar bus lygiosios.

Lošimo taisyklės:

- Norint pradėti lošti, lošėjas pasirenka statymo sumą, spustelėdamas atitinkamą žetoną ir pasirinkdamas vieną iš lošimo laukelių – Lošėją, Bankininką arba lygiąsias.
- Lošėjui bus leidžiama atlikti ar keisti savo statymus, kol ekrane bus rodomas pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“. Statymui atlikti skiriama 17 sekundžių.
- Kuomet statymui skirtas laikas baigiasi, krupjė padalina 4 pradines kortas tokia tvarka: 1-oji ir 3-oji kortos

į Lošėjo pusę, o 2-oji ir 4-oji kortos į Bankininko pusę.

- Jei abiem pusėms reikalinga 3-oji korta, krupjė suteikia po papildomą kortą pagal žemiau paaiškintą „Trečiosios kortos taisyklę“.
- Laimi ta pusė, kurios taškų suma artimiausia 9. Jeigu taškų suma lygi, lošimas baigiamas lygiosiomis. Kai lošimas baigtas, krupjė surenka visas atverstas ant stalo kortas, deda jas prie nereikalingų ir paskelbia kito lošimo statymų pradžią.
- Jei praėjusiame lošime viena ar abi papildomos kortos nebuvo panaudotos, jos bus naudojamos kaip pradinės kito lošimo kortos.

Trečiosios kortos taisyklė:

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

Statymai:

- Yra trys skirtingi pagrindiniai statymai, kuriuos galima atlikti atsižvelgiant į tris galimas baigtis: Lošėjas laimi (Lošėjas turi didesnę sumą), Bankininkas laimi ir Lygiosios (kai kortos Lošėjo ir Bankininko pusėje yra vertos tiek pat taškų).
- Tradiciškai „Baccarat“ Lošėjo statymo laukas yra mėlynos spalvos, Bankininko yra raudonas, o lygiųjų – žalias.
  - Laimintis statymas Lošėjui išmokamas 1:1
  - Laimintis statymas Bankininkui išmokamas 0,95:1.
  - Laimintis statymas Lygiosioms išmokamas 8:1. Jei įvyksta lygiosios, statymai už Lošėją ar Bankininką neprarandami, o pastumiami.

Šalutinio Statymai:

Lošėjo ir Bankininko pora

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

Bet kokia pora:

- Bet kokios poros statymas laimi, jei dvi pradinės vienos ar abiejų pusių – Lošėjo ar Bankininko – kortos sudaro tos pačios vertės ar raidės kortų porą.
- Už laimėtą bet kokios poros statymą išmokama 5:1.

Tobula pora:

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

Lošėjo ir Bankininko Bonus taisyklės:

- Lošėjas laimi Lošėjo Bonus arba Bankininkas laimi Bankininko Bonus šalutiniuose statymuose, kai yra

natūralūs 8 ar 9 arba bent keturi taškai.

Galimi ypatingi atvejai:

- Lošėjas yra asmeniškai atsakingas už teisingą savo statymų pozicionavimą prie „Bakara“ stalo. Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims ar žmogiškoms klaidoms, nedelsiant pranešama pamainos vadybininkui. Jei techninės kliūties nepavyksta išspręsti iš karto, lošimas atšaukiamas, o pradiniai statymai grąžinami visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.
- Lošėjo statymas gali būti atmestas pasibaigus statymo laikui, dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių statymo sumos reikalavimų.
- Jeigu lošėjas pasirinko mažesnę statymo sumą, nei nurodyta minimali, lošėjo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Pasibaigus statymo laikui neaktyvūs žetonai pašalinami.
- Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą, jis bus sumažintas automatiškai iki maksimalios statymo sumos; lošėjas apie tai bus informuotas lošimo laukelyje.
- Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:

- Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti grąžintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
- Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų kortų, korta/kortos turi būti grąžintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
- Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
- Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paimamos ir maišoma toliau.
- Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
- Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
- Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama pamainos vadybininkui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus grąžinami.

1.18. **Lobių Sala (Treasure Island)**

Bendroji informacija:

Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma: Min. 0.1 €
Maks. 5000 €

Maksimalaus laimėjimo suma: 250 000 €

Lošimo tikslas – numatyti atkarpą, prie kurios ratas sustos. Išmokos suma priklauso nuo atlikto statymo tipo.

Lošimo taisyklės:

- Lošimas lošiamas sukant 54 skyrių (segmentų) vertikalų ratą, kurio kiekviename segmente yra vienas ar daugiau brangakmenių, papildomos funkcijos arba papildomas lošimas.
- Kai ratas sustoja ant specialaus simbolio, aktyvuojamas vienas iš premijos lošimų, padidinančių galimybę laimėti.
- Visos premijos suteikia brangakmenių derinį. Išmokos už brangakmenius lošimuose skiriasi.

Statymai:

- Visos statymo vietos statymų pasirinkimų lentelėje atitinka vieną ar daugiau rato segmentų. Galimos šios statymo vietos:

- Topazo (geltonas), Smaragdo (žalias), ir Rubino (raudonas) brangakmenis.
- Laukinio Surinkėjo („Wild Collector“) ir Didžiojo Maitėdos („Great Scavenger“) premijos funkcijos.
- Džono Sidarbo Grobis („John Silver’s Loot“), Beno Prarasti Stiklo Rutuliukai („Ben’s Lost Marbles“), Bilio Kaulų Žemėlapis („Billy Bones’ Map“) ir Kapitono Flinto Lobio („Captain Flint’s

Treasure“) premijos lošimai.

- Kiekviename lošime visų trijų brangakmenių statymo vietose iš pradžių rodomi daugikliai, kuriuos galima priskirti:
  - Topazas – 1x-5x
  - Smaragdas – 1x-20x
  - Rubinas – 3x-50x
- Atlikus statymus, kai skirtas statymo laikas (15 sekundžių) baigiasi, brangakmenio daugiklio vertė atsitiktinai nustatoma sukantis 3 būgnams. Priskirtos daugiklio reikšmės automatiškai atnaujinamos statymo vietose. Ši vertė bus naudojama apskaičiuojant išmokas už įprastus ir papildomus laimėjimus.
- Ratui sustojus ties laukeliu, kuriame pavaizduotas vienas ar daugiau brangakmenių, lošėjai, atlikę statymą statymo vietoje, atitinkančiame tuos brangakmenius, gaus laimėjimą, lygų tos rūšies brangakmenių skaičiui, padaugintam iš brangakmenių daugiklio. Be to, lošėjas atgauna pradinę statymo vertę už tas statymo vietas, kurios laimėjo.

Premijų funkcijų taisyklės:

- Premijos funkcijos yra premijos lošimai. Jų prizas atskleidžiamas ratui besisukant ir suteikiamas, kai tik ratas sustoja naudojant tam tikrą premijos funkciją.
- Laukinio Surinkėjo („Wild Collector“):
  - Kai statymai baigti, aplink ratą paryškinamos kelios lemputės. Paryškinto diapazono dydis skiriasi priklausomai nuo lošimo.
  - Jei ratas sustoja ties Laukinio Surinkėjo („Wild Collector“) segmentu ir ant šio segmento buvo atliktas statymas, surenkami visi brangakmeniai paryškintoje srityje. Tik brangakmenių sektoriai gali būti renkami Laukinio Surinkėjo („Wild Collector“) funkcijos metu.
  - Kiekvienas surinktas brangakmenis grąžina statymo sumą, padaugintą iš atitinkamo brangakmenio daugiklio. Pradinis statymas sumokamas vieną kartą už kiekvieną premiją. Bendras laimėjimas rodomas laimėjimo pranešime, ekrane.
- Didysis Maitėda („Great Scavenger“):
  - Atlikus statymus ir pasibaigus statymo laikui, kiekvienoje mažoje rato segmento vietoje užsidega iki 6 lempučių. Kiekviena užsideganti lemputė simbolizuoja tos rūšies brangakmenį ir yra suteikiamas laimėjimas, jei ratas sustoja Didžiojo Maitėdos („Great Scavenger“) segmente.
  - Aktyvavus Didžiojo Maitėdos („Great Scavenger“) funkciją, brangakmenių būgnai, kurie dar nėra pasiekę maksimalios vertės, gali atsitiktinai suktis iš naujo, o atitinkamam brangakmeniui suteikiama didesnė vertė.
  - Jei ratas sustoja ties Didžiojo Maitėdos („Great Scavenger“) segmentu ir ant jo yra atliktas statymas, surinkti kiekvieno tipo brangakmeniai sumuojami, padauginami iš statymo ir atitinkamai iš priskirto brangakmenių daugiklio. Pradinis statymas sumokamas vieną kartą už kiekvieną premiją. Bendras laimėjimas rodomas laimėjimo pranešime, ekrane.
- Džono Sidabro Grobis („John Silver Loot“): Jei ratas sustoja ties Džono Sidabro Grobio („John Silver Loot“) segmentu, aktyvuojama premija. Lošiama maišymo įtaisu, kuriame iš viso yra 40 kamuoliukų:
  - 10 geltonų kamuoliukų ir 6 juodi kamuoliukai su geltonu brangakmeniu, kiekvienas kamuoliukas simbolizuoja vieną topazą.
  - 10 žalių kamuoliukų ir 3 juodi kamuoliukai su žaliu brangakmeniu, kiekvienas kamuoliukas simbolizuoja vieną smaragdą.
  - 10 raudonų kamuoliukų ir vienas juodas kamuoliukas su raudonu brangakmeniu, kiekvienas kamuoliukas simbolizuoja vieną rubiną.
  - Šioje premijoje yra trys būgnai, kurių kiekvienas atitinka skirtingą brangakmenių tipą ir turi daugiklius iki 20x. Būgnai sukasi vieną kartą, kai būgnas sustoja ant daugiklio, pradinis to brangakmenio tipo daugiklis bus padaugintas iš šio daugiklio vertės.
  - Maišymo įtaisas atsitiktinai ištraukia iki 10 kamuoliukų. Kiekvienas brangakmenio spalvos kamuoliukas sumažina likusių ištrauktų kamuoliukų skaičių 1, o juodas kamuoliukas sumažina likusių

trauktų kamuoliukų skaičių 5 (penkiais) kamuoliukais. Skaitiklis rodo ištrauktų kamuoliukų skaičių ir spalvą.

- Šalia sukamojo įrenginio esančiame skaitiklyje rodomas esamas bendras Džono Sidarbo Grobio („John Silver's Loot“) premijos laimėjimas, kuris atnaujinamas kaskart ištraukus kamuoliuką. Toliau esančiuose dešimtyje spalvotų žiedų rodoma surinktų brangakmenių suvestinė ir nurodomi likę traukimai.
- Jei statymas apima Džono Sidarbo Grobio („John Silver's Loot“) segmentą, surinkti kiekvieno tipo brangakmeniai yra sumuojami, padauginami iš statymo ir atitinkamai iš priskirto brangakmenių daugiklio. Pradinis statymas sumokamas vieną kartą už kiekvieną premiją. Bendras laimėjimas rodomas laimėjimo pranešime, ekrane.

• Beno Prarasti Stiklo Rutuliukai („Ben‘s Lost Marbles“):

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

• Bilio Kaulų Žemėlapis („Billy Bones‘ Map“):

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

• Kapitono Flinto Lobis („Captain Flint‘s Treasure“):

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

daugiklio. Pradinis statymas sumokamas vieną kartą už kiekvieną premiją. Bendras laimėjimas rodomas laimėjimo pranešime, ekrane.

1.19. **Saldi Bonanzos Saldainių Šalis (Sweet Bonanza CandyLand)**

Minimali statymo suma: 0.20 €.
Maksimali statymo suma: 3 000 €
Maksimalus laimėjimas: 1 000 000 €

Lošimo taisyklės:

- Lošime yra didelis vertikaliai pritvirtintas ratas, padalytas į 54 spalvotus segmentus su skirtingais skaičiais (simboliais): 1, 2, 5. Kiekvienas skaičius reiškia atitinkamą išmoką.
- Papildomai yra 3 segmentai su „Bubble Surprise“ simboliais, 2 segmentai su „Candy Drop“ simboliais ir 1 segmentas su „Sweet Spins“. Kiekvienas paminėtas simbolis atitinka vieną iš specialių funkcijų.
- Lošimo tikslas yra teisingai atspėti segmentą, kuriame sustos ratas. Atspėjęs skaičių teisingai, lošėjas gauna savo statymo išmoką.

Statymai:

- Galima statyti ant bet kurio iš šešių simbolių (1, 2, 5, „Bubble Surprise“, „Sweet Spins“ ir „Candy Drop“).
- Laimima, jeigu rodyklė sustoja ties segmentu su tuo simboliu ir pralaimima, jeigu rodyklė sustoja ties segmentu su bet kuriuo kitu simboliu.

Išmokos:

Rato segmentas	Segmentų skaičius	Išmoka
1	23	1:1
2	15	2:1
5	7	5:1
„Bubble Surprise“	3	Atitinkamai pagal premijos lošimo baigtį.
„Candy Drop“	2	Atitinkamai pagal premijos lošimo baigtį.
„Sweet Spins“	1	Atitinkamai pagal premijos lošimo baigtį.
„Sugar Bomb“	3	Pagal daugiklį, sugeneruotą intervale nuo 2x iki 10x. Atsiradus keletui „Sugar Bombs“ iš eilės, visi jų daugikliai sudauginami.

„Sweet Spins“ premija:

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

„Candy Drop“ premija:

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

„Bubble Surprise“ premija:

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

Negaliojantis sukimas:
- Kai ratas neapsisuka pilnai du kartus;
- Kai rodyklė sustoja tarp 2 segmentų;
- Kai yra bet koks fizinis kišimasis į sukimąsi;
- Kai lošimo vedėjas nepakeičia rato sukimosi krypties;
- Kai atsiranda bet koks mechaninis gedimas, turintis įtakos ratui ar jo atraminei konstrukcijai.

Kai sukimas negaliojantis, lošimo vedėjas suka ratą pakartotinai, o statymai išlieka galioti tokie patys.

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

1.20. **„Miesto Bumas“ („Boom City“)**

Minimali statymo suma: 0.10 €.
Maksimali statymo suma: 5 000 €
Maksimalus laimėjimas: 1 000 000 €

Lošimo taisyklės:

- Lošimas prasideda paleidus abi kauliukų kratykles. Iškritęs kauliuko skaičius reiškia liniją lentelėje ant sienos, t. y., iškritęs geltonoje kratyklėje reiškia vertikalią liniją, o mėlynoje kratyklėje – horizontalią. Šių dviejų linijų susikirtimo taškas pagal išridentus kauliukus nustato lošimo baigtį.
- Lošimo tikslas yra atspėti išridentų kauliukų rezultatą.
- Atspėjęs lošimo rezultatą teisingai, lošėjas gauna savo statymo išmoką. Specialios funkcijos gali suteikti papildomus laimėjimus padaugindamos pradinį statymą, atsižvelgiant į statymo tipą.

Statymai:

- Statymas gali būti atliktas ant bet kurios iš šešių statymams skirtų vietų (1x, 2x, 5x, „Dice Battle“, „Lucky Drop“ ir „Boom or Bust“) pagal tai, koks, lošėjo manymu, bus lošimo rezultatas.
- Lošėjo statymas:
  - Laimės, jei kauliukų kombinacija rodys laukelį su tuo simboliu;
  - Pralaimės, jei kauliukų kombinacija rodys laukelį be statymo;
  - Pralaimės, jei kauliukų kombinacija rodys „Pralaimėjimo“ laukelį.

Išmokos:

Laukelis lentelėje ant sienos	**Laukelių skaičius**	**Išmoka**
Bronza 1x	Nuo 12 iki 13	1:1
Sidabras 2x	Nuo 9 iki 11	2:1
Auksas 5x	Nuo 4 iki 6	5:1
„Dice Battle“	Nuo 1 iki 2	Atitinkamai pagal premijos lošimo baigtį
„Lucky Drop“	Nuo 1 iki 2	Atitinkamai pagal premijos lošimo baigtį
„Boom or Bust“	Nuo 0 iki 1	Atitinkamai pagal premijos lošimo baigtį
„PowerUP™“	3	Pagal daugiklį, sugeneruotą intervale nuo 2x iki 5x. Atsiradus keletui „PowerUP™“ iš eilės, visi jų daugikliai sudauginami vienas su kitu.

„PowerUP™“

- Visi „All Bust“ laukeliai pakeičiami bronziniais laukeliais su išmokomis nuo 20x iki 50x (taip bus tik pirmo PowerUP™ metu, prasidėjus lošimo etapui, visų kitų PowerUP™ metu šie laukeliai bus laikomi įprastais bronziniais laukeliais su padidintu daugikliu ir jiems taikomos visos toliau aprašytos taisyklės).
- Daugiklis, kurio vertė gali būti nuo 2x iki 5x, atsitiktinai pasirenkamas iš 24 laukelių ant sienos.
- Likusiems 12 laukelių bus taikomos ankstesnio išmokėjimo sąlygos.
- Kito sukimo išmokėjimas bus padaugintas iš „PowerUP™“ daugiklio.

- Jei vėl išsukamas PowerUP™ sektorius, visi statymai lieka statymo pozicijose, o nauji atsitiktiniai daugikliai paskirstomi visoje lentelėje taip padauginant ankstesnes išmokas.
- Po 5-tojo vienas po kito PowerUP™ išsukimo, visi PowerUP™ laukeliai pasikeičia į auksinius su 50x išmokėjimu.

„Dice Battle“ premijos lošimas

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

„Lucky Drop“ premijos lošimas

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

„Boom or Bust“ premijos lošimas

- Lošimas aktyvuojamas, kai išrieda „Boom or Bust“ tuo pačiu metu, kai lošėjas pastato ant „Boom or Bust“.
- Šiame premijos lošime lošėjas turi kelti lygius į viršų priimant sprendimus: priimti siūlomus pinigus ar tęsti lošimą.
- Lošimas prasideda pirmu ridenimu nustatant pradinį daugiklį.
- Priklausomai nuo pirmo ridenimo baigties, yra parenkami ir rodomi daugikliai būsimiems lygiams.
- Kauliuko ridenimas nulemia kiekvieno lygio laukelį.
- Premijos lošimas susideda iš 8 lygių, kai kiekvienas lygis turi 6 laukelius, kiekvieno iš šių laukelių vertės atsiranda atsitiktinai ir gali būti viena iš šių:
  - Daugiklis – kuo aukštesnis lygis, tuo didesnis siūlytinas daugiklis.
  - Aukštesnis lygis – premija, kuri gali lošėją perkelti nuo 1 iki 3 lygių į priekį ir nusileisti ant daugiklio, kuris apsaugo nuo pralaimėjimo.

- Super šuolis – premija, kuri perkelia lošėją į 6 lygį apsaugant nuo pralaimėjimo.
- Saugus daugiklis – premija, kuri padidina pradinį daugiklį.
- Pralaimėjimas – patekus ant šio laukelio pralaimima iškart, bet gaunamas pradinis daugiklis.

• Kiekvieną kartą atsistojus ant daugiklio laukelio lošėjas turi priimti sprendimą: išsigryninti pasiūlytą sumą ar lošti toliau.

Neįvykęs kauliukų ridenimas:

- Kai kauliukas sustoja ant briaunos;
- Kai kratyklė nekrato 4 sekundes;
- Kai yra bet koks fizinis kišimasis kratymo metu;
- Kai atsiranda bet koks mechaninis gedimas, turintis įtakos kauliukų kratyklei arba kauliukams.

Jeigu kauliukų ridenimas neįvyksta, lošimas aktyvuoja pakartotinį ridenimą. Statymai lieka galioti iki kito galiojančio ridenimo.

Galimi ypatingi atvejai:

- Lošėjas yra atsakingas už teisingą savo statymą ant statymui skirtų langelių (1x, 2x, 5x, „Dice Battle“, „Lucky Drop“ ir „Boom or Bust“).
- Jei lošimas laikinai sustabdytas dėl lošimo vedėjo klaidos, įrangos gedimo ar kitų nenumatytų aplinkybių, pasirodys pranešimas „LOŠIMAS PRISTABDYTAS“.

Jei lošimo etapas bus atšauktas dėl nenumatytų aplinkybių, o galimybės išspręsti problemos nedelsiant nėra, pasirodys pranešimas „LOŠIMAS ATŠAUKTAS“.

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

1.21. **Likimo Bakara 6 Gyvai (Live Fortune 6 Baccarat)**

Minimali statymo suma: 0.20 €.
Maksimali statymo suma: 5 000 €
Maksimalus laimėjimas: 1 000 000 €

Lošimo taisyklės:

- Lošiama su 8 standartinėmis 52 kortų kaladėmis.
- Krupjė išdalina 4 pradines kortas tokia tvarka: 1-oji ir 3-oji kortos į lošėjo pusę, o 2 oji ir 4-oji kortos į bankininko pusę.
- Jei abiem pusėms reikalinga 3-oji korta, krupjė duos po papildomą kortą pagal „Trečiosios kortos taisyklę“.

- Kai krupjė išdalina visas reikalingas kortas kiekvienai rankai, lošimas yra baigtas.
- Laimi ta pusė, kurios taškų suma artimiausia 9. Jeigu taškų suma lygi, lošimas baigiamas lygiosiomis.
- Lošimo naudotojo sąsajoje laimintis statymas bus paryškinamas. Jei kuris nors iš lošėjo statymų apima laiminčius statymo laukelius, lošėjas gauna laimėjimą pagal atliktų statymų tipą.

Kortų vertės:

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

- Lošime „Fortune 6 Baccarat“ maksimali įmanoma taškų vertė yra 9. Jei bendra suma yra 10 ar didesnė, reikia atimti 10 taškų, o likę taškai skaičiuojami kaip „Baccarat“ taškai.
- Pvz.:

5 + 5 = 10 – 10 = 0
8 + 7 = 15 – 10 = 5
J + K = 0
1 + 5 + 8 = 14 – 10 = 4
8 + Q = 8
9 + 9 = 18 – 10 = 8

Pagrindiniai statymai:

- Yra trys skirtingi pagrindiniai statymai, kuriuos galima atlikti atsižvelgiant į tris galimas baigtis: lošėjas laimi (lošėjas turi didesnę sumą), bankininkas laimi ir lygiosios (kai kortos lošėjo ir bankininko pusėje yra vertos tiek pat taškų).

Šalutiniai statymai:

- Lošėjo fortūnos pora: šalutinis statymas laimi, kai dvi pradinės lošėjo kortos sudaro porą.
- Bankininko fortūnos pora: šalutinis statymas laimi, kai dvi pradinės bankininko kortos sudaro porą.
  - Galimos poros:
  - Vienodos rūšies (2 tos pačios rūšies kortos, pvz., K♣Q♣)
  - Vienodo indekso (2 tos pačios vertės kortos, pvz., 8♣ 8♥)
  - Vienodos rūšies ir indekso (2 tos pačios rūšies ir vertės kortos, pvz.,K♥ K♥)
- Lošėjo 6: šalutinis statymas laimi, kai lošėjas laimi surinkęs 6 taškus. Jei lošėjas turi 6, o bankininkas turi natūralų, atliktas statymas grąžinamas lošėjui (pastumiama).
- Bankininko 6: šalutinis statymas laimi, kai bankininkas laimi surinkęs 6 taškus. Jei bankininkas turi 6, o lošėjas turi natūralų, atliktas statymas grąžinamas lošėjui (pastumiama).
- Fortūna 6: šalutinis statymas susijęs tiek su bankininko, tiek su lošėjo rankomis. Priklausomai nuo to, kiek 6-akių kortų bus išdalyta bankininkui arba lošėjui, išmokami skirtingi laimėjimai.

Kortų keitimas vyksta tuo atveju jeigu:

- Po lošimo atšaukimo, lošimas vėl pradeda veikti;
- Sutrinka vaizdo transliacija;
- Lošimo etape ant grindų nukrito daugiau nei trys kortos;
- Dėtuvėje yra korta su sugedusiu brūkšniniu kodu.

Galimi ypatingi atvejai:

- Lošėjas yra atsakingas už teisingą savo statymą ant „Baccarat“ stalo.
- Jei lošimas laikinai sustabdytas dėl lošimo vedėjo klaidos, įrangos gedimo ar kitų nenumatytų aplinkybių, pasirodys pranešimas „LOŠIMAS PRISTABDYTAS“.
- Jei lošimo etapas bus atšauktas dėl nenumatytų aplinkybių, o galimybės išspręsti problemos nedelsiant nėra, pasirodys pranešimas „LOŠIMAS ATŠAUKTAS“.
- Jei įvyksta kokia nors lošimo procedūros klaida, lošimo etapas bus laikinai pristabdytas ir apie tai bus informuotas pamainos vadovas. Jeigu pamainos vadovas iškart išspręs problemą (pvz., pakartotinai nuskaitomos kortos, kortos padedamos teisingose vietose ir pan.), lošimo etapas bus tęsiamas įprastai.
- Jei išspręsti nedelsiant neįmanoma, lošimo etapas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.
- Jei interneto ryšys nutrūksta prieš atliekant statymus (t. y. prieš krupjė paskelbiant lošimo ekrane, kad daugiau statymų atlikti negalima), statymo suma nebus nuskaičiuota nuo lošėjo sąskaitos likučio, o lošėjas lošimo etape dalyvauti negalės.
- Jei interneto ryšys nutrūksta po to, kai lošėjas atlieka statymus, lošimas tęsiamas, o atlikti statymai yra įskaičiuojami atsižvelgiant į lošimo rezultatą.
- Jei lošėjo statymas viršija bet kurią minimalią ar maksimalią ribą, jis bus koreguojamas automatiškai ir jam apie tai bus pranešta ekrane pasirodžiusiame pranešime.

1.22. **Greitas Juodasis Džekas (Speed Blackjack)**

Minimali statymo suma: 50 €.
Maksimali statymo suma: 2 500 €
Maksimalus laimėjimas: 98 800 €

- „Greitas Juodasis Džekas“ 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.
- Lošiama su 8 kortų kaladėmis.
- 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 grąžinami, kai yra lygiosios.
- Lošimui vadovauja krupjė. Prie Juodojo Džeko stalo gali lošti iki 7 lošėjų.
- Lošimas lošiamas su aštuoniomis standartinėmis 52 kortų kaladėmis. Visos kortos įgyja savo vertę kaip nurodyta jose, išskyrus visas kortas su paveikslėliais (Džekas, Karalienė ir Karalius), kurių visų vertė yra po 10, ir Tūzus, kurių vertė yra 1 arba 11, priklausomai nuo to, kuri kortos vertė bus naudingiausia sudarant kombinaciją.
- Prieš lošimą reikia pasirinkti savo vietą prie stalo spustelint ant bet kurios laisvos vietos prie stalo su ženklu „Laisva vieta“ („FREE SEAT“). Norėdamas atlikti statymą, lošėjas turi pasirinkti žetono vertę, nurodytą eurais.
- Pasibaigus statymų laikui (15 sekundžių), krupjė kiekvienam lošėjui išdalina ir atverčia po vieną kortą. Pirmiausia dalijama krupjė kairėje esančiam lošėjui, tuomet kitiems pagal laikrodžio rodyklę ir galiausiai krupjė. Krupjė kiekvienam lošėjui išdalina po atverstą kortą, tačiau antroji krupjė padalinta korta būna užversta. Šalia lošėjo kortų rodoma lošėjo pradinės kombinacijos vertė.

- Jei lošėjo pradinių dviejų kortų vertė yra lygi 21, jis turi Juodąjį Džeką.
- Jei krupjė atversta korta yra Tūzas, lošėjas gali atlikti draudimo statymą (15 sekundžių), kad apsisaugotų nuo rizikos, jog krupjė turės Juodąjį Džeką – net jei ir pats lošėjas turi šią kombinaciją. Draudimo statymo suma yra lygi pusei pagrindinio lošėjo statymo. Toks statymas yra atliekamas atskirai nuo statymų už kombinacijas.
- Krupjė tokiu atveju atverčia ir parodo lošėjams savo užverstą kortą, ar neturi Juodojo Džeko kombinacijos. Jei krupjė neturi Juodojo Džeko, lošimas tęsiasi. Jei krupjė turi Juodąjį Džeką, o lošėjas – ne, lošimas tokiu atveju baigiamas ir krupjė kombinacija laimi.
- Jei tiek lošėjas, tiek krupjė abu turi Juodąjį Džeką, lošimas baigiasi lygiosiomis ir statymai grąžinami. Jei atversta krupjė korta yra 10 arba korta su paveikslėliu, draudimo lošėjas įsigyti negalės ir krupjė netikrins, ar turi Juodąjį Džeką.
- Jei krupjė patikrina dvi pirmąsias kortas ir neturi Juodojo Džeko, lošėjai paeiliui gali bandyti pagerinti savo turimas kombinacijas. Tam krupjė paeiliui, pagal laikrodžio rodyklę, kiekvienam lošėjui siūlo padalinti daugiau kortų.
- Jei pradinė lošėjo kombinacija nėra 21, jis gali nuspręsti atlikti Dvigubinimą (per 15sekundžių). Šiuo atveju lošėjas padvigubins savo statymą ir lošėjui bus padalinta papildoma korta prie lošėjo jau turimos kombinacijos.
- Taip pat lošėjas gali nuspręsti Imti (per 15 sekundžių) – prie turimos kombinacijos vertės pridėti papildomą kortą. Lošėjas gali Imti daugiau nei vieną kortą, o kai jau bus patenkintas turima kombinacijos verte – gali susilaikyti.
- Jei lošėjo pradinę kombinaciją sudaro dvi vienodos vertės kortos, lošėjas gali tą porą Padalinti (per 15 sekundžių) ir turėti dvi galimas kombinacijas, kuriomis bus atliekami atskiri pradinio dydžio statymai. Gavęs antrąją kortą, lošėjas gali savo turimas kombinacijas bandyti pagerinti imant papildomas kortas. Tačiau jei lošėjas pradžioje turi Tūzų porą, jis gaus tik vieną papildomą kortą kiekvienai kombinacijai be galimybės imti papildomas kortas.
- Jei lošėjo kombinacijos suma viršija 21, jis pralaimi ir praranda tos kombinacijos statymus.
- Visiems lošėjams atlikus ėjimus, krupjė atverčia savo užverstą kortą. Kai krupjė kortų kombinacijos vertė yra 16 ar mažiau, krupjė ima papildomą kortą, o jeigu krupjė kortų kombinacijos vertė yra 17 ar didesnė, daugiau kortų krupjė nebetraukia. Atkreipiamas dėmesys, kad silpnoje kombinacijoje tūzo vertė yra 11.
- Lošėjas laimi, jei galutinės kombinacijos vertė yra arčiau 21 nei krupjė kombinacija arba kai krupjė surenka daugiau nei 21. Jei lošėjo turima kombinacija yra tokia pat, kaip ir krupjė, lošimas baigiasi lygiosiomis ir lošėjo statymas grąžinamas.
- Juodojo Džeko kombinacija galima tik su dvejomis pradinėmis kortomis. 21 taško vertės kombinacija, gaunama po poros Padalijimo, nelaikoma Juoduoju Džeku. Taigi, Juodasis Džekas taip pat laimi prieš 21 kombinaciją, gautą po poros padalijimo.
- Šiame Juodojo Džeko lošime taip pat yra papildomi statymai – Idealios poros ir 21+3. Papildomus statymus lošėjai gali atlikti kartu su pagrindiniais Juodojo Džeko statymais. Papildomi statymai gali laimėti nepaisant to, ar vėliau Juodojo Džeko statymai lošėjų yra laimimi, ar ne.
- Idealios 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 ir vertė, pvz., du vynų tūzai;
  - Spalvota pora – skirtingos tos pačios spalvos ir vertės rūšys, pvz., širdžių 2 +būgnų 2.
  - Mišri pora – skirtingos spalvos ir rūšies, bet tos pačios vertės kortos, pvz., širdžių10 + kryžių 10.
- 21+3 papildomas statymas suteikia galimybę laimėti, jei pirmosios lošėjo dvi kortos ir krupjė atversta korta sudaro bet kurią toliau parodytą laiminčią kombinaciją (jos panašios į pokerio) su skirtingomis išmokomis:
  - Trys vienos rūšies ir vertės – identiškas trejetas, pvz. 3x 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., trys 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.

- „Statyti už akių“ funkcija leidžia atlikti statymus už kito lošėjo gautą kombinaciją. Laimėjimai už „Statyti už akių“ yra tokie pat, kaip ir už įprastus statymus.
- Lošėjas gali naudotis „Statyti už akių“ galimybe neatsižvelgiant į tai, ar sėdi prie Juodojo Džeko stalo ir nori pats lošti ar ne. Tačiau lošėjas negali atlikti „Statyti už akių“ už savo kombinaciją. Lošėjas turi atlikti statymą bet kurioje įjungtoje „Statyti už akių“ vietoje prie kito lošėjo vietos, kol nepasibaigė statymų laikas. Lošėjas užveda žymeklį ant bet kurios „Statyti už akių“ vietos, kad pamatytų, kiek lošėjų atliko tokius statymus ir kokia yra bendra šių statymų suma.
- Jei lošėjas atlieka „Statyti už akių“ ir nusprendžia nedalyvauti lošime, jo statymas yra iškart grąžinamas.
- Ties kiekviena Juodojo Džeko stalo vieta nurodytas vardas rodo lošėją, kuris priims visus sprendimus dėl kombinacijos. Tačiau nurodytas lošėjas pats gali nuspręsti, ar nori atlikti draudimo statymą, jei krupjė atversta korta yra Tūzas. Taip pat lošėjas gali iš anksto nuspręsti, ar nori padvigubinti savo statymą, jei lošėjas, už kurio akių atliekamas statymas, nusprendžia Dvigubinti ar Padalinti savo kombinaciją.
- Vėliau šiuos nustatymus lošėjas gali pakeisti paspaudęs Nustatymų mygtuką ir pasirinkęs „STATYTI UŽ AKIŲ“ skirtuką. Jei lošėjas nori kitiems lošėjams uždrausti atlikti Statymus už savo akių, gali pažymėti laukelį „LEISTI KITIEMS LOŠEJAMS ATLIKTISTATYMUS MAN UŽ AKIŲ“.
- „Karštų lošėjų“ simbolis leidžia lošėjui matyti, kurie Juodojo Džeko lošėjai turi ilgiausią pergalių eilę.
- Skaičius aukso medalyje nurodo, kiek lošimų paeiliui lošėjas laimėjo. Vos tik „Karštas lošėjas“ pralaimi lošimą, jis iškart praranda ir aukso medalį.

Išmokėjimai
- Juodojo Džeko atveju išmokama 3:2.
- Laiminčioji kombinacija gauna 1:1.
- Jei krupjė turi Juodąjį Džeką, draudimo išmoka yra 2:1.
- Idealios poros laimėjimų lentelė:

Kombinacija	**Laimėjimas**
Puiki pora	25:1
Spalvota pora	12:1
Mišri pora	6:1

- 21+3 laimėjimų lentelė:

Kombinacija	**Laimėjimas**
Trys vienos rūšies	100:1
Eilė ir spalva	40:1
Trys vienodos	30:1
Eilė	10:1
Spalva	5:1

- Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai.
- Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: krupjė visais atvejais privalo pranešti apie

klaidas lošimų salės vadovui.

- Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:

o 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.

o Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų, korta/kortos turi būti grąžintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.

o Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.

o Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paimamos ir maišoma toliau.

o Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paimamos ir viskas permaišoma iš naujo.

o Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.

o Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama lošimų salės vadovui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus grąžinami.

- 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 grąžinami. Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi suklijuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, lošimų salės vadovas atšauks lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai bus grąžinti.
- Jei lošėjas nuo lošimo atsijungia prieš lošimo pradžią, t. y. iki laiko, skirto statymams atlikti pabaigos, atlikti statymai bus anuliuoti ir neišskaičiuoti iš lošėjo lošimų sąskaitos. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau išskaičiuotas iš lošėjo lošimų sąskaitos, tačiau dar prieš sužinant lošimo rezultatą, lošimas bus vykdomas pagal taisykles pagal numatytuosius lošėjo pasirinkimus. Lošėjo lošimų sąskaita atnaujinama atsižvelgiant į lošimo rezultatus. Jei lošėjas vėl prisijungia prie to paties lošimo, lošimas bus vykdomas pagal prieš tai numatytą pasirinkimą. Lošėjas, kuris neturėjo galimybės dėl techninių kliūčių dalyvauti tiesioginėje transliacijoje, vėliau prisijungęs prie lošimo galės peržiūrėti įvykusio lošimo rezultatą.
- Lošimo paslaugos teikiamos internetu, kurios kartais gali atsijungti. Kad būtų sumažintas netikėtų atsijungimų poveikis, lošėjui praradus ryšį su lošimo serveriu, ekrane pasirodys pranešimas apie prisijungimą iš naujo. Jei prieš pradedant statymus įvyksta atsijungimas, tai yra prieš pranešimą ekrane „Daugiau jokių statymų“, statymas nebus išskaičiuotas iš lošimų sąskaitos ir lošėjas nedalyvaus lošime. Jei atsijungimas įvyks prasidėjus lošimui, tai yra po pranešimo ekrane „Daugiau jokių statymų“ ir statymai buvo priimti serverio, lošimas vyks kaip įprasta, o laimėjimai bus suteikti atsižvelgiant į lošimo rezultatą, neatsižvelgiant į atsijungimą.

1.23. **Super 8 Bakara (Super 8 Baccarat**

Minimali statymo suma: 0.20 €.
Maksimali statymo suma: 5 000 €
Maksimalus laimėjimas: 1 000 000 €

Lošimo taisyklės:

- Lošiama su 8 standartinėmis 52 kortų kaladėmis. Krupjė išdalina 4 pradines kortas tokia tvarka: 1-oji ir 3-oji kortos į lošėjo pusę, o 2- oji ir 4-oji kortos į bankininko pusę.
- Jei abiem pusėms reikalinga 3-oji korta, krupjė duos po papildomą kortą pagal „Trečiosios kortos taisyklę“.
- Kai krupjė išdalina visas reikalingas kortas kiekvienai rankai, lošimas yra baigtas.

- Laimi ta pusė, kurios taškų suma artimiausia 9. Jeigu taškų suma lygi, lošimas baigiamas lygiosiomis.
- Lošimo naudotojo sąsajoje laimintis statymas bus paryškinamas. Jei kuris nors iš lošėjo statymų apima laiminčius statymo laukelius, lošėjas gauna laimėjimą pagal atliktų statymų tipą.

Kortų vertės:

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

- Lošime „Super 8 Baccarat“ maksimali įmanoma taškų vertė yra 9. Jei bendra suma yra 10 ar didesnė, reikia atimti 10 taškų, o likę taškai skaičiuojami kaip „Baccarat“ taškai.
- Pvz.:

5 + 5 = 10 – 10 = 0
8 + 7 = 15 – 10 = 5
J + K = 0
1 + 5 + 8 = 14 – 10 = 4
8 + Q = 8
9 + 9 = 18 – 10 = 8

Pagrindiniai statymai:

- Yra trys skirtingi pagrindiniai statymai, kuriuos galima atlikti atsižvelgiant į tris galimas baigtis: lošėjas laimi (lošėjas turi didesnę sumą), bankininkas laimi ir lygiosios (kai kortos lošėjo ir bankininko pusėje yra vertos tiek pat taškų).

Šalutiniai statymai:

- Lošėjo raudona ir Lošėjo juoda: šalutinis statymas laimi, kai dvi pradinės arba visos trys lošėjo rankoje esančios kortos yra tos pačios spalvos ir (arba) rūšies.
- Bankininko raudona ir Bankininko juoda: šalutinis statymas laimi, kai dvi pradinės arba visos trys bankininko rankoje esančios kortos yra tos pačios spalvos ir (arba) rūšies.
- Lošėjo super pora ir Bankininko super pora: šalutiniai statymai laimi, kai pirmos dvi pradinės lošėjo arba bankininko pusės kortos sudaro toliau nurodytą kortų porą:
  - Būgnų 4-akių pora;
  - Kita 4-akių pora;
  - Būgnų pora (išskyrus būgnų 4-akių porą);
  - Kita pora (išskyrus būgnų 4-akių porą, kitą 4-akių porą ir būgnų poras).
- Super 8: šalutinis statymas laimi, kai dvi pradinės lošėjo arba bankininko kortos sudaro natūralaus 8 kombinaciją. Priklausomai nuo rezultato, išmokami skirtingi laimėjimai.

Kortų keitimas vyksta tuo atveju jeigu:

- Po lošimo atšaukimo, lošimas vėl pradeda veikti;
- Sutrinka vaizdo transliacija;
- Lošimo etape ant grindų nukrito daugiau nei trys kortos;
- Dėtuvėje yra korta su sugedusiu brūkšniniu kodu.

Galimi ypatingi atvejai:

- Lošėjas yra atsakingas už teisingą savo statymą ant „Baccarat“ stalo.
- Jei lošimas laikinai sustabdytas dėl lošimo vedėjo klaidos, įrangos gedimo ar kitų nenumatytų

aplinkybių, pasirodys pranešimas „LOŠIMAS PRISTABDYTAS“.

- Jei lošimo etapas bus atšauktas dėl nenumatytų aplinkybių, o galimybės išspręsti problemos nedelsiant nėra, pasirodys pranešimas „LOŠIMAS ATŠAUKTAS“.
- Jei įvyksta kokia nors lošimo procedūros klaida, lošimo etapas bus laikinai pristabdytas ir apie tai bus informuotas pamainos vadovas. Jeigu pamainos vadovas iškart išspręs problemą (pvz., pakartotinai nuskaitomos kortos, kortos padedamos teisingose vietose ir pan.), lošimo etapas bus tęsiamas įprastai.
- Jei išspręsti nedelsiant neįmanoma, lošimo etapas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.
- Jei interneto ryšys nutrūksta prieš atliekant statymus (t. y. prieš krupjė paskelbiant lošimo ekrane, kad daugiau statymų atlikti negalima), statymo suma nebus nuskaičiuota nuo lošėjo sąskaitos likučio, o lošėjas lošimo etape dalyvauti negalės.
- Jei interneto ryšys nutrūksta po to, kai lošėjas atlieka statymus, lošimas tęsiamas, o atlikti statymai yra įskaičiuojami atsižvelgiant į lošimo rezultatą.
- Jei lošėjo statymas viršija bet kurią minimalią ar maksimalią ribą, jis bus koreguojamas automatiškai ir jam apie tai bus pranešta ekrane pasirodžiusiame pranešime.

1.24. **Įjungta Ruletė (PowerUP Roulette)**

Minimali statymo suma: 0.10 €.
Maksimali statymo suma: 5 000 €
Maksimalus laimėjimas: 1 000 000 €

Lošimo tikslas – nuspėti, į kurį iš 37 sunumeruotų ruletės cilindro skyrelių nusileis kamuoliukas.

Lošimo taisyklės:

- Kiekvieno sukimo metu yra vienodas šansas, kad 3, 4 arba 5 skaičiai iš ruletės išdėstymo bus pakelti į PowerUP numerius.
- Jei kamuoliukas nusileidžia ant vieno iš PowerUP skaičių, visi statymai ant skaičiaus patenka į pirmąjį PowerUP premijinį sukimą ir turi galimybę gauti iki 500x daugiklį, net jei nebuvo atliktas statymas ant PowerUP aktyvuojančio skaičiaus. Galima aktyvuoti iki 5 PowerUp sukimų.
- Pasibaigus statymų laikui, atsitiktine tvarka išrenkami 3–5 PowerUP skaičiai. Kai kamuoliukas sustoja skaičiaus skyrelyje, laimintis skaičius paryškinamas lošimo sąsajoje. Jei kuris nors iš lošėjo statymų apima laimintį skaičių, gaunamas laimėjimas.
- Jei laimintis skaičius taip pat yra vienas iš PowerUP skaičių, lošimas tęsiamas su PowerUP premijiniu sukimu.

Statymai:

- Vidiniai statymai – atliekami ant sunumeruotų vietų arba tarp jų esančių linijų.
- Išoriniai statymai – dedami ant specialių langelių, esančių žemiau ir kairiau nuo lentos.
- Statymų tipų paaiškinimai:
- Ant skaičiaus – žetonas dedamas tiesiai ant konkretaus skaičiaus (įskaitant nulį).
- Padalintas statymas – žetonas dedamas ant linijos tarp bet kokių dviejų skaičių (pvz., tarp 0/2, 16/17).
- Gatvės statymas – žetonas dedamas ant žemutinio bet kokių skaičių eilutės galo išorinėje statymo pusėje. Gatvės statymas uždengia tris skaičius (pvz., gatvė 7, 8, 9). Statymai padėti ant 0, 1 ir 2 arba 0, 2 ir 3 susikirtimuose taip pat laikomi gatvės statymais.
- Kampo statymas – žetonas dedamas linijų susikirtimuose, kur susikerta keturi skaičiai. Uždengiami visi keturi skaičiai (pvz., kampas 5, 6, 8, 9). Statymas, uždėtas ant 0, 1, 2, 3 (apatinio 0 ir 1 susikirtimo), yra taip pat laikomas kampo statymu.
- Šešių-linijos statymas – žetonas dedamas ant T formos susikertančių linijų tarp dviejų susikertančių gatvių. Šešių-linijos statymas uždengia visus skaičius abiejose eilutėse, iš viso šešis skaičius (pvz., šešių linija 4, 5, 6, 7, 8, 9).
- Stulpelio statymas – žetonas dedamas į vieną iš langelių, pažymėtų „2:1“ stulpelių pabaigoje, kad uždengtų visus skaičius tame stulpelyje; iš viso dvylika skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.
- Tuzino statymas – žetonas dedamas į vieną iš trijų langelių, pažymėtų „1st 12“, „2nd 12“ arba „3rd 12“, kuris uždengia dvylika skaičių intervale nuo 1 iki 36. Nulis tuzinu neuždengiamas.
- Lyginių šansai – žetonas padedamas į vieną iš šešių langelių, padengiančių 18 skaičių lentoje, kaip parašyta ant langelio: Raudoni /juodi, lyginiai / nelyginiai, maži skaičiai (nuo 1 iki 18) arba dideli skaičiai (nuo 19 iki 36). Nulis nepatenka į šiuos statymus.

Išmokėjimai:

STATYMO TIPAS	UŽDENGIA	IŠMOKA
Ant skaičiaus	1 skaičius	24-79991
Padalintas	2 skaičiai	17:1
Gatvė	3 skaičiai	11:1
Kampas	4 skaičiai	8:1
Šešių linija	6 skaičiai	5:1
Stulpelis / Tuzinas	12 skaičių	2:1
Raudona / Juoda	18 skaičių	1:1
Lyginiai / Nelyginiai	18 skaičių	1:1
1–18 / 19–36	18 skaičių	1:1

Kaimyniniai statymai:

- Tai statymai, kuriuos galima atlikti pagal ruletės rate esančius skaičius, o ne ruletės lentelę. Kaimyniniai statymai gali būti atliekami naudojant lenktynių trasą.
- Vieno nulio ruletės ratas yra padalintas į 3 pagrindinius sektorius, kurie atitinka stalo sritis. Sektoriai skirstomi į:
- „Voisins Du Zero“ – yra 9 žetonų statymas, padengiantis nulį, septynis skaičius dešinėje ir devynis skaičius kairėje. Tai yra didžiausias rato sektorius. Lenktynių trasoje jis pažymėtas „Voisins“. Šio statymo pasiskirstymas toks:
  - 2 žetonai ant gatvės statymo 0/2/3;
  - 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 ir 32/35;
  - 2 žetonai ant gatvės statymo 25/26/28/29.

- „0 Game“ – yra 4 žetonų statymas, kuris padengia nulį ir artimiausius kaimyninius skaičius. Žetonai dedami ant 0 lošimo sektoriaus taip:
  - 1 žetonas ant skaičiaus: 26;
  - 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 0/3, 12/15, ir 32/35.
- „Tiers Du Cylindre“ – yra 6 žetonų statymas, kuris uždengia skaičius rato sekoje nuo trisdešimt trijų iki dvidešimt septynių imtinai. Lenktynių trasoje jis pažymėtas „Tiers“. Pavadinimas gali būti išverstas tiesiogiai kaip „Trečdalis rato“ ir žetonai dedami ant padalinto 12 skaičių statymo: 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 ir 33/36.
- „Orphelins“ yra 5 žetonų statymas, kuris uždengia skaičius dviejuose rato sektoriuose nuo „Tiers“ ir „Voisins“. Šis statymo pasiskirstymas yra toks:
  - 1 žetonas ant skaičiaus 1;
  - 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 6/9, 14/17, 17/20 ir 31/34.
- Pasirinktų Kaimyninių skaičių galima sumažinti iki 1 arba padidinti iki 9 kiekvienoje pusėje.

Kaimyniniai statymai:

- Mėgstamų statymų skirtuke lošėjas gali lengviau atlikti „Finale en plein“, „Finale a cheval“ ir „Full Complete“ statymus.

„Finales en Plein“

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

„Finales a Cheval“

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

„Full Complete“

- „Full Complete“ statymas ant 0 yra 17 žetonų statymas;

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

Negaliojantis sukimas:

- Kamuoliukas padarė mažiau nei 3 pilnus apsisukimus;
- Kamuoliukas sukosi ta pačia kryptimi kaip ir ratas;
- Ratas sukimosi metu sustojo;
- Kamuoliukas įstrigo, nesvarbu, ar dėl skirtuko, kamuoliuko stotelės ar skaičių takelio;
- Kamuoliukas iššoko iš rato (kamuoliukas iššoko);
- Kamuoliukas prieš sukimą išsprūdo / iškrito;
- Rate sukimosi metu atsidūrė pašalinis objektas.

Jeigu įvyksta negaliojantis sukimas, statymas lieka galioti tas pats, o rutuliukas sukamas iš naujo.

Galimi ypatingi atvejai:

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

1.25. **Mega Bakara (Mega Baccarat)**

Minimali statymo suma: 0.20 €.
Maksimali statymo suma: 5 000 €
Maksimalus laimėjimas: 1 000 000 €

Lošimo taisyklės:

- Lošimas paremtas atsitiktinumu numatyti, kuriam iš lošiančių lošimo laukų – Lošėjui („Player“) ar Bankininkui („Banker“), iškris kortų kombinacija, kurios suma artimesnė 9 taškams, ar bus lygiosios.

- Lošimui vadovauja krupjė, lošimas lošiamas naudojant aštuonias standartines 52 kortų kalades.
- Kortų reikšmės:
  - Tūzai yra mažiausios vertės kortos, jos vertos po 1 tašką.
  - Kortos nuo 2 iki 9 yra vertos savo nominalo.
  - Dešimtakė ir kortos su paveikslėliais (valetai, damos ir karaliai) vertos 0.
- „Bakara“ lošime reikšminga tik skaitinė kiekvienos kortos vertė. Kortos rūšis (širdys, vynai, kryžiai ar būgnai) reikšmės neturi.
- Prieš kiekvieną dalijimą lošėjas stato, kuriam iš lošiančių lošimo laukų – Lošėjui („PLAYER“) ar Bankininkui („BANKER“), iškris kortų kombinacija, kurios suma artimesnė 9 taškams, ar bus lygiosios.
- Lošimas pradedamas kuomet krupjė padalina po dvi kortas Lošėjui (iš viso lošime gali dalyvauti iki 5 lošėjų) ir Bankininkui.
- „Bakara“ dalijama du kartus: vieną kartą Lošėjui, kitą kartą Bankininkui.
- Jei Lošėjas ir Bankininkas turi vienodos vertės kombinacijas, lošimas baigiasi lygiosiomis.
- Kiekvienos kombinacijos vertė skaičiuojama atmetant dešimčių skaičių (jei ji yra 10 ar daugiau). Pavyzdžiui, 7 ir 9 vertės kombinacija „Bakara“ yra verta tik 6 (kadangi 16 –10 = 6).
- Jei Lošėjas arba Bankininkas iš pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 8 arba 9 („natūralus“ 8 arba 9), papildomos kortos nebedalijamos.
- Jei Lošėjas ir Bankininkas po pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 0–7, užklausiama „Trečiosios kortos taisyklė“, pagal kurią nusprendžiama, ar kuriam nors reikia trečiosios kortos. Lošėjas visuomet pradeda lošimą pirmas.
- Statymams atlikti lošėjas turi 15 sekundžių. Nespėjęs to padaryti, lošėjas laukia sekančio lošimo.
- Laukelio „Lošėjas“ kombinacija:

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

- Bankininko kombinacija:

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

5	I	S	S	S	S	I	I	I	I	S	S
6	S	S	S	S	S	S	S	I	I	S	S
7	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
8	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
9	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

I – imti; S – susilaikyti.

- Jei lošėjo kombinacija yra 6 arba 7, tuomet Bankininko 3, 4 arba 5 vertės kombinacijai korta turi būti imama, o 6 – susilaikoma.
- Laimi tas, kurio kombinacija arčiau 9.
- Papildomi statymai:

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

- Laimėjimų lentelė:

Laukai, ant kurių atliekami statymai	**Laimėjimas**
Player (Lošėjas)	1:1
Tie (Lygiosios)	8:1
P Pair (Lošėjo pora)	11:1
B Pair (Bankininko pora)	11:1
Perfect Pair (Tobula pora)	Viena pora: 25:1 Dvi poros: 200:1

Either Pair (Bet kuri pora)	5:1
P Bonus/B Bonus (Lošėjo premija/Bankininko premija)	Išmokėjimo santykio tikimybės: ● Ne „natūrali“ pergalė 9 taškais, 30:1 ● Ne „natūrali“ pergalė 8 taškais, 10:1 ● Ne „natūrali“ pergalė 7 taškais, 6:1 ● Ne „natūrali“ pergalė 6 taškais, 4:1 ● Ne „natūrali“ pergalė 5 taškais, 2:1 ● Ne „natūrali“ pergalė 4 taškais, 1:1 ● „Natūrali“ pergalė, 1:1 ● „Natūralios“ lygiosios, („Push“)

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

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

● Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: krupjė visais atvejais privalo pranešti apie klaidas lošimų salės vadovui.

● Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:

○ Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti grąžintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.

○ Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų kortų, korta/kortos turi būti grąžintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.

○ Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.

○ Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paimamos ir maišoma toliau.

○ Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paimamos ir viskas permaišoma iš naujo.

○ Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.

○ Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama lošimų salės vadovui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus grąžinami.

● 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 daugiausiai 6 bandymai iš eilės nesėkmingi pagal tiekėjo nuostatus, lošimų salės vadovas patikrins skaitytuvą. Neišsprendus problemos, techninis personalas imsis veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai grąžinami. Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi suklijuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, lošimų salės vadovas atšauks lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai bus grąžinti.

● Jei lošėjas nuo lošimo atsijungia prieš lošimo pradžią, t. y. iki laiko, skirto statymams atlikti pabaigos, atlikti statymai bus anuliuoti ir neišskaičiuoti iš lošėjo lošimų sąskaitos.

● Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau išskaičiuotas iš lošėjo lošimų sąskaitos, tačiau dar prieš sužinant lošimo rezultatą, lošimas bus vykdomas pagal taisykles pagal numatytuosius lošėjo pasirinkimus. Lošėjo lošimų sąskaita atnaujinama atsižvelgiant į lošimo rezultatus. Jei lošėjas vėl prisijungia prie to paties lošimo, lošimas bus vykdomas pagal prieš tai numatytą pasirinkimą. Lošėjas, kuris neturėjo galimybės dėl techninių kliūčių dalyvauti tiesioginėje transliacijoje, vėliau prisijungęs prie lošimo galės peržiūrėti įvykusio lošimo rezultatą.

- Lošimo paslaugos teikiamos internetu, kurios kartais gali atsijungti. Kad būtų sumažintas netikėtų atsijungimų poveikis, lošėjui praradus ryšį su lošimo serveriu, ekrane pasirodys pranešimas apie prisijungimą iš naujo. Jei prieš pradedant statymus įvyksta atsijungimas, tai yra prieš pranešimą ekrane „Daugiau jokių statymų“, statymas nebus išskaičiuotas iš lošimų sąskaitos ir lošėjas nedalyvaus lošime. Jei atsijungimas įvyks prasidėjus lošimui, tai yra po pranešimo ekrane „Daugiau jokių statymų“ ir statymai buvo priimti serverio, lošimas vyks kaip įprasta, o laimėjimai bus suteikti atsižvelgiant į lošimo rezultatą, neatsižvelgiant į atsijungimą.

1.26. **Pirmo Žmogaus Bakara (First Person Baccarat)**

Bendroji informacija
Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma: Min: 1 €
Max: 5000 €
Maksimalaus laimėjimo suma: 500 000 €

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

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

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

Statymai:
- Yra trys skirtingi pagrindiniai statymai, kuriuos galima atlikti atsižvelgiant į tris galimas baigtis: Lošėjas laimi (lošėjas turi didesnę sumą), Bankininkas laimi ir Lygiosios (kai kortos Lošėjo ir Bankininko pusėje yra vertos tiek pat taškų).
- Tradiciškai „Baccarat“ Lošėjo statymo laukas yra mėlynos spalvos, Bankininko yra raudonas, o lygiųjų – žalias.

- Laimintis statymas Lošėjui išmokamas 1:1
- Laimintis statymas Bankininkui išmokamas 0,95:1.
- Laimintis statymas Lygiosioms išmokamas 8:1. Jei įvyksta lygiosios, statymai už Lošėją ar Bankininką neprarandami, o grąžinami lošėjui.

Šalutiniai statymai:

Lošėjo ir Bankininko pora.

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

Bet kokia pora:

- Bet kokios poros statymas laimi, jei dvi pradinės vienos ar abiejų pusių – Lošėjo ar Bankininko – kortos sudaro tos pačios vertės ar raidės kortų porą.
- Už laimėtą bet kokios poros statymą išmokama 5:1.

Tobula pora:

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

Lošėjo ir Bankininko Bonus taisyklės:

- Lošėjas laimi Lošėjo Bonus arba Bankininkas laimi Bankininko Bonus šalutiniuose statymuose, kai yra natūralūs 8 ar 9 arba bent keturi taškai.

Super 6:

- Bankininkas laimi prieš Lošėją su 6 taškais.

Išmoka:

STATYMAS	IŠMOKA
Lošėjas	1:1
Bankininkas	1:1
Lygiosios	9:1
Super 6	15:1
Lošėjo pora	11:1
Bankininko pora	11:1
Tobula pora	Viena kombinacija: 25:1 Dvi kombinacijos: 200:1
Bet kokia pora	5:1

Lošėjo Bonus / Bankininko Bonus	• Ne „natūrali“ pergalė 9 taškais, 30:1 • Ne „natūrali“ pergalė 8 taškais, 10:1 • Ne „natūrali“ pergalė 7 taškais, 6:1 • Ne „natūrali“ pergalė 6 taškais, 4:1 • Ne „natūrali“ pergalė 5 taškais, 2:1 • Ne „natūrali“ pergalė 4 taškais, 1:1 • „Natūrali“ pergalė, 1:1 • „Natūralios“ lygiosios, statymai grąžinami.

Galimi ypatingi atvejai:

- Lošėjas yra asmeniškai atsakingas už teisingą savo statymų pozicionavimą prie „Bakara“ stalo.
- Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims ar žmogiškoms klaidoms, nedelsiant pranešama pamainos vadybininkui. Jei techninės kliūties nepavyksta išspręsti iš karto, lošimas atšaukiamas, o pradiniai statymai grąžinami visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.
- Lošėjo statymas gali būti atmestas pasibaigus statymo laikui, dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių statymo sumos reikalavimų.
- Jeigu lošėjas pasirinko mažesnę statymo sumą, nei nurodyta minimali, lošėjo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Pasibaigus statymo laikui neaktyvūs žetonai pašalinami.
- Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą, jis bus sumažintas automatiškai iki maksimalios statymo sumos; lošėjas apie tai bus informuotas lošimo laukelyje.
- Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:

o 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.

o Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų kortų, korta/kortos turi būti grąžintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.

o Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.

o Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paimamos ir maišoma toliau.

o Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paimamos ir viskas permaišoma iš naujo.

o Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.

o Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama pamainos vadybininkui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.

1.27. **Pirmo Žmogaus Klestėjimo Medžio Bakara (First Person Prosperity Tree Baccarat)**

Bendroji informacija

Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma: Min: 1 €
Max: 5000 €

Maksimalaus laimėjimo suma: 500 000 €

Lošimo tikslas – atspėti, kuriam iš lošiančių lošimo laukų – Lošėjui („Player“) ar Bankininkui („Banker“), iškris kortų kombinacija, kurios suma artimesnė 9, ar bus lygiosios.

Lošimo taisyklės:

- Norint pradėti lošti, lošėjas pasirenka statymo sumą, spustelėdamas atitinkamą žetoną ir pasirinkdamas vieną iš lošimo laukelių – Lošėją, Bankininką arba lygiąsias.
- Lošėjui bus leidžiama atlikti ar keisti savo statymus, kol ekrane bus rodomas pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“.

- Kuomet statymui skirtas laikas baigiasi, krupjė padalina 4 pradines kortas tokia tvarka: 1-oji ir 3-oji kortos į Lošėjo pusę, o 2-oji ir 4-oji kortos į Bankininko pusę.
- Jei abiem pusėms reikalinga 3-oji korta, krupjė suteikia po papildomą kortą pagal žemiau paaiškintą „Trečiosios kortos taisyklę".
- Laimi ta pusė, kurios taškų suma artimiausia 9. Jeigu taškų suma lygi, lošimas baigiamas lygiosiomis. Kai lošimas baigtas, krupjė surenka visas atverstas ant stalo kortas, deda jas prie nereikalingų ir paskelbia kito lošimo statymų pradžią.
- Jei praėjusiame lošime viena ar abi papildomos kortos nebuvo panaudotos, jos bus naudojamos kaip pradinės kito lošimo kortos.

Daugiklis:

- Klestėjimo lošimo etapas („Prosperity round") vykdomas po lošėjo statymų, prieš išdalinant kortas. Šio lošimo etapo metu iš virtualios 52 kortų kaladės atsitiktine tvarka ištraukiamos aštuonios Klestėjimo („Prosperity") kortos. Šioms kortoms atsitiktine tvarka priskiriami Klestėjimo („Prosperity") daugikliai 2x arba 3x. Jei lošėjo statymas laimi ir jis turi kortą (-as), kurios yra tarp pasirinktų Klestėjimo („Prosperity") kortų, jo išmoka bus dauginama iš Auksinės kortos daugiklio.

Trečiosios kortos taisyklė:

- Yra 3 atvejai, kai lošimas pasibaigia išdalinus 4 kortas (maža kortų kombinacija) be jokių papildomų kortų:
  - Kai Lošėjo ir Bankininko pirmųjų 2 kortų suma lygi 8 ar 9 taškams (natūrali kortų kombinacija);
  - Kai Lošėjas turi 6 taškus, o Bankininkas turi 7 ar atvirkščiai;
  - Kai yra lygiosios, surinkti 6, 7, 8 ar 9 taškai.
- Jei Lošėjui ir Bankininkui išdalinama pradinės dviejų kortų kombinacijos, kurių vertė 0–7, peržiūrima „Trečiosios kortos taisyklė", kad būtų nustatyta, ar trečioji korta turi būti išdalinta vienai ar abiem rankoms. Lošėjas visada pradeda ėjimą.

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

Statymai:

- Yra trys skirtingi pagrindiniai statymai, kuriuos galima atlikti atsižvelgiant į tris galimas baigtis: Lošėjas laimi (lošėjas turi didesnę sumą), Bankininkas laimi ir Lygiosios (kai kortos Lošėjo ir Bankininko pusėje yra vertos tiek pat taškų).
- Tradiciškai „Baccarat" Lošėjo statymo laukas yra mėlynos spalvos, Bankininko yra raudonas, o lygiųjų – žalias.
  - Laimintis statymas Lošėjui išmokamas 1:1
  - Laimintis statymas Bankininkui išmokamas 0,95:1.
  - Laimintis statymas Lygiosioms išmokamas 8:1. Jei įvyksta lygiosios, statymai už Lošėją ar Bankininką neprarandami, o grąžinami lošėjui.

Šalutiniai statymai:

Lošėjo ir Bankininko pora.

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

poros.
Išmoka:

STATYMAS	IŠMOKA
Lošėjas	1-27:1
Bankininkas	1-27:1
Lygiosios	5:1
Lošėjo pora	9-81:1
Bankininko pora	9-81:1

Galimi ypatingi atvejai:

- Lošėjas yra asmeniškai atsakingas už teisingą savo statymų pozicionavimą prie „Bakara“ stalo.
- Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims ar žmogiškoms klaidoms, nedelsiant pranešama pamainos vadybininkui. Jei techninės kliūties nepavyksta išspręsti iš karto, lošimas atšaukiamas, o pradiniai statymai grąžinami visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.
- Lošėjo statymas gali būti atmestas pasibaigus statymo laikui, dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių statymo sumos reikalavimų.
- Jeigu lošėjas pasirinko mažesnę statymo sumą, nei nurodyta minimali, lošėjo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Pasibaigus statymo laikui neaktyvūs žetonai pašalinami.
- Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą, jis bus sumažintas automatiškai iki maksimalios statymo sumos; lošėjas apie tai bus informuotas lošimo laukelyje.
- Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:

o 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.

o Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų kortų, korta/kortos turi būti grąžintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.

o Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.

o Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paimamos ir maišoma toliau.

1.28. **Pirmo Žmogaus Ekstremalus Žaibiškas Bakara (First Person Lightning Baccarat)**

Bendroji informacija
Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma: Min: 1 €
Max: 2000 €
Maksimalaus laimėjimo suma: 500 000 €

Lošimo tikslas – atspėti, kuriam iš lošiančių lošimo laukų – Lošėjui („Player“) ar Bankininkui („Banker“), iškris kortų kombinacija, kurios suma artimesnė 9, ar bus lygiosios.
Lošimo taisyklės:

- Norint pradėti lošti, lošėjas pasirenka statymo sumą, spustelėdamas atitinkamą žetoną ir pasirinkdamas vieną iš lošimo laukelių – Lošėją, Bankininką arba lygiąsias.
- Lošėjui bus leidžiama atlikti ar keisti savo statymus, kol ekrane bus rodomas pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“.
- Kuomet statymui skirtas laikas baigiasi, krupjė padalina 4 pradines kortas tokia tvarka: 1-oji ir 3-oji kortos į Lošėjo pusę, o 2-oji ir 4-oji kortos į Bankininko pusę.
- Jei abiem pusėms reikalinga 3-oji korta, krupjė suteikia po papildomą kortą pagal žemiau paaiškintą „Trečiosios kortos taisyklę“.
- Laimi ta pusė, kurios taškų suma artimiausia 9. Jeigu taškų suma lygi, lošimas baigiamas lygiosiomis. Kai lošimas baigtas, krupjė surenka visas atverstas ant stalo kortas, deda jas prie nereikalingų ir paskelbia kito

lošimo statymų pradžią.

- Jei praėjusiame lošime viena ar abi papildomos kortos nebuvo panaudotos, jos bus naudojamos kaip pradinės kito lošimo kortos.

Daugiklis:

- Žaibiško Ekstremalumo lošimas („XXXtreme Lightning round“) vykdomas po lošėjo statymų, prieš išdalinant kortas. Šio lošimo metu iš virtualios 52 kortų kaladės atsitiktine tvarka ištraukiamos 4-5 Žaibiškos kortos („Lighning cards“). Šioms kortoms atsitiktine tvarka priskiriami Žaibiški daugikliai nuo 2x iki 10x. Jei lošėjo statymas laimi ir jis turi kortą (-as), kurios yra tarp pasirinktų Žaibiškų kortų, jo išmoka bus dauginama iš Žaibiškos kortos daugiklio.

Trečiosios kortos taisyklė:

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

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

Šalutinio Statymai:

Lošėjo ir Bankininko pora.

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

Išmoka:

STATYMAS	IŠMOKA
Lošėjas	1-1000:1
Bankininkas	1-1000:1
Lygiosios	2.85:1
Lošėjo pora	8-800:1
Bankininko pora	8-800:1

Galimi ypatingi atvejai:

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

- Jeigu lošėjas pasirinko mažesnę statymo sumą, nei nurodyta minimali, lošėjo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Pasibaigus statymo laikui neaktyvūs žetonai pašalinami.
- Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą, jis bus sumažintas automatiškai iki maksimalios statymo sumos; lošėjas apie tai bus informuotas lošimo laukelyje.
- Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
  - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti grąžintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
  - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų kortų, korta/kortos turi būti grąžintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
  - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
  - Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paimamos ir maišoma toliau.

1.29. **Aukso saugyklos Ruletė (Gold Vault Roulette)**

Bendroji informacija
Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma: Min: 0.20 €
Max: 10 000 €
Maksimalaus laimėjimo suma: 482 000 €

Lošimo tikslas – atspėti skaičių, ties kuriuo sustos rutuliukas, ir pastatyti vieną ar daugiau statymų ant to skaičiaus.

Lošimo taisyklės:

- Ruletės rate yra skaičiai 1–36 ir vienas 0 (nulis). Pasibaigus statymų laikui (20 sekundžių) ruletės rate krupjė suka rutuliuką. Po kiek laiko rutuliukas sustoja vienoje iš sunumeruotų ruletės rato padalų. Lošėjas laimi, jei atlieka statymą, apimantį tą skaičių. Lošėjui bus leidžiama atlikti ar keisti savo statymus, kol ekrane bus rodomas pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“.
- Pasibaigus statymų laikui (20 sekundžių) ruletės rate krupjė suka rutuliuką ir po vieną atidaro keturias saugyklos duris, kad atskleistų bendrą šio lošimo etapo aukso luitų skaičių. Kiekvienas atskleistas aukso luitas yra vertas 50 kartų daugiklio ir yra atsitiktinai dedamas ant vieno iš tiesioginių skaičių tinklelyje. Kai kurie aukso luitai gali atsidurti ties tuo pačiu tiesioginiu skaičiumi, kad būtų sukurtas didesnis daugiklis iki 150 kartų. 500x aukso luitas yra violetinės spalvos, o viename lošime gali būti tik vienas toks luitas. 500x ir 50x aukso luitai negali būti sukrauti vienoje statymo vietoje.
- Po kiek laiko rutuliukas sustoja vienoje iš sunumeruotų ruletės rato padalų. Lošėjas laimi, jei atlieka statymą, apimantį tą skaičių.
- Taip pat atlikus statymus, atsitiktine tvarka bus atrinkti sėkmingi skaičiai, kuriems bus priskirtas daugiklis. Jeigu lošėjas atliko statymą ant sėkmingo skaičiaus, jo pastatyta suma bus sudauginta su nurodytu atsitiktiniu daugikliu.

Statymai:

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

Vidiniai statymai:

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

- Linijos statymas – žetonas dedamas dviejų eilučių pabaigoje, tarp jų susikirtimo. Linijos statymas apima visus skaičius abiejose eilėse, iš viso šešis skaičius.
- Stulpelio statymas – žetonas dedamas viename iš laukelių, pažymėtų „2 prie 1“ ir esančių stulpelio pabaigoje – jie apima 12 stulpelio skaičių. Nulis nepatenka į stulpelių statymus.
- Tuzino statymas – žetonas dedamas viename iš trijų laukelių su pavadinimais „1-ieji 12“, „2- ieji 12“ arba „3-ieji 12“, siekiant pastatyti ant 12 skaičių šalia laukelių.
- Raudona / juoda – žetonas dedamas ant raudono arba juodo laukelio, siekiant pastatyti už 18 raudonų arba 18 juodų skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.
- Even / Odd (Lyginis / nelyginis) – žetonas dedamas ant vieno iš šių laukelių, siekiant pastatyti už 18 lyginių ar 18 nelyginių skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus. 1–18/19–36 – žetonas dedamas viename iš šių laukelių, siekiant pastatyti už pirmuosius arba paskutiniuosius 18
skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.

Išoriniai statymai:

- „Voisins Du Zero“ yra 9 žetonų statymas, padengiantis nulį ir septynis skaičius dešinėje ir devynis skaičius kairėje. Tai yra didžiausias rato sektorius. Ruletės trasoje jis pažymėtas „Voisins“. Šio statymo pasiskirstymas toks:
  - 2 žetonai ant gatvės statymo 0/2/3;
  - 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 ir 32/35; 2 žetonai ant gatvės statymo 25/26/28/29.
- „Jeu Zero “ yra 4 žetonų statymas, kuris padengia nulį ir artimiausius kaimyninius skaičius. Žetonai dedami ant 0 lošimo sektoriaus taip:
  - 1 žetonas tiesiai: 26;
  - 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 0/3, 12/15, ir 32/35.
- „Tiers Du Cylindre“ yra 6 žetonų statymas, kuris uždengia skaičius rato sekoje nuo trisdešimt trijų iki dvidešimt septynių imtinai. Ruletės trasoje jis pažymėtas „Tiers“. Pavadinimas gali būti išverstas tiesiogiai kaip „Trečdalis rato“ ir žetonai dedami ant padalinto 12 skaičių statymo: 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 ir 33/36.
- „Orphelins“ yra 5 žetonų statymas, kuris uždengia skaičius dviejuose rato sektoriuose nuo „Tiers“ ir „Voisins“. Šis statymo pasiskirstymas yra toks:
  - 1 žetonas tiesiai: 1;
  - 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 6/9, 14/17, 17/20 ir 31/34.

Kaimyniniai statymai:

- Tai statymai, kuriuos galima atlikti pagal ruletės rate esančius skaičius, o ne ruletės lentelę. Kaimyniniai statymai gali būti atliekami naudojant ruletės trasą.
- Kaimyninis statymas yra 5 žetonų statymas, paskirstytas ant to skaičiaus ir dviejų skaičių abiejose jo pusėse ruletės trasoje.

Pasirinktų Kaimyninių statymų skaičių galima sumažinti iki 1 arba padidinti iki 9 kiekvienoje pusėje.

Specialūs statymai:

- „Finales en Plein“ – tai finaliniai statymai, kurių metu statoma už konkrečius skaičius, kurie baigiasi tuo pačiu skaitmeniu. Atlikus šį statymą, vienu ėjimu galima padengti 3 arba 4 skaičius.
  - Finales en Plein 0 – 4 žetonų statymas ant 0, 10, 20 ir 30;
  - Finales en Plein 1 — 4 žetonų statymas ant 1, 11, 21 ir 31;
  - Finales en Plein 2 — 4 žetonų statymas ant 2, 12, 22 ir 32;
  - Finales en Plein 3 — 4 žetonų statymas ant 3, 13, 23 ir 33;
  - Finales en Plein 4 — 4 žetonų statymas ant 4, 14, 24 ir 34;
  - Finales en Plein 5 — 4 žetonų statymas ant 5, 15, 25 ir 35;
  - Finales en Plein 6 — 4 žetonų statymas ant 6, 16, 26 ir 36;

- Finales en Plein 7 — 3 žetonų statymas ant 7, 17 ir 27;
- Finales en Plein 8 — 3 žetonų statymas ant 8, 18 ir 28;
- Finales en Plein 9 — 3 žetonų statymas ant 9, 19 ir 29.

- „Finales a Cheval“ – tai statymas, kurio metu galima statyti dėl porų pasidalijimų, pasibaigiančių tuo pačiu skaitmeniu.
  - Finales a Cheval 0/3 — 4 žetonų statymas už 0/3, 10/13, 20/23 ir 30/33 padalinimus;
  - Finales a Cheval 1/4 — 4 žetonų statymas už 1/4, 11/14, 21/24 ir 31/34 padalinimus;
  - Finales a Cheval 2/5 — 4 žetonų statymas ant padalinimų 2/5, 12/15, 22/25 ir 32/35;
  - Finales a Cheval 3/6 — 4 žetonų statymas ant padalinimų 3/6, 13/16, 23/26 ir 33/36;
  - Finales a Cheval 4/7 — 4 žetonų statymas už padalijimus 4/7, 14/17, 24/27 ir ant skaičiaus 34;
  - Finales a Cheval 5/8 — 4 žetonų statymas už padalijimus 5/8, 15/18, 25/28 ir ant skaičiaus 35;
  - Finales a Cheval 6/9 — 4 žetonų statymas už padalijimus 6/9, 16/19, 26/29 ir ant skaičiaus 36;
  - Finales a Cheval 7/10 — 3 žetonų statymas ant padalinimų 7/10, 17/20 ir 27/30;
  - Finales a Cheval 8/11 — 3 žetonų statymas ant padalinimų 8/11, 18/21 ir 28/31;
  - Finales a Cheval 9/12 — 3 žetonų statymas ant padalinimų 9/12, 19/22 ir 29/32.

Galimi ypatingi atvejai:

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

Išmokos:

STATYMO TIPAS	IŠMOKA
Tiesioginis	24 – 499:1
Padalintas	17:1
Eilės	11:1
Kampo	8:1
Linijos	5:1
Stulpelis/Tuzinas	2:1
Raudona/Juoda	1:1
Lyginis/Nelyginis	1:1
1-18 / 19-36	1:1

1.30. **Klestėjimo Medžio Bakara (Prosperity Tree Bakarat)**

Bendroji informacija

Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma: Min: 1 €
Max: 2 500 €

Maksimalaus laimėjimo suma: 180 000 €

Lošimo tikslas – atspėti, kuriam iš lošiančių lošimo laukų – Lošėjui („Player“) ar Bankininkui („Banker“), iškris kortų kombinacija, kurios suma artimesnė 9, ar bus lygiosios.

Lošimo taisyklės:

- Norint pradėti lošti, lošėjas pasirenka statymo sumą, spustelėdamas atitinkamą žetoną ir pasirinkdamas vieną iš lošimo laukelių – Lošėją, Bankininką arba lygiąsias.
- Lošėjui bus leidžiama atlikti ar keisti savo statymus, kol ekrane bus rodomas pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“.
- Kuomet statymui skirtas laikas baigiasi, krupjė padalina 4 pradines kortas tokia tvarka: 1-oji ir 3-oji kortos į Lošėjo pusę, o 2-oji ir 4-oji kortos į Bankininko pusę.
- Jei abiem pusėms reikalinga 3-oji korta, krupjė suteikia po papildomą kortą pagal žemiau paaiškintą „Trečiosios kortos taisyklę“.
- Laimi ta pusė, kurios taškų suma artimiausia 9. Jeigu taškų suma lygi, lošimas baigiamas lygiosiomis. Kai lošimas baigtas, krupjė surenka visas atverstas ant stalo kortas, deda jas prie nereikalingų ir paskelbia kito lošimo statymų pradžią.
- Jei praėjusiame lošime viena ar abi papildomos kortos nebuvo panaudotos, jos bus naudojamos kaip pradinės kito lošimo kortos.

Daugiklis:

- Klestėjimo lošimo etapas („Prosperity round“) vykdomas po lošėjo statymų, prieš išdalinant kortas. Šio lošimo etapo metu iš virtualios 52 kortų kaladės, atsitiktine tvarka ištraukiamos aštuonios Klestėjimo („Prosperity“) kortos. Šioms kortoms atsitiktine tvarka priskiriami Klestėjimo („Prosperity“) daugikliai 2x arba 3x. Jei lošėjo statymas laimi ir jis turi kortą (-as), kurios yra tarp pasirinktų Klestėjimo („Prosperity“) kortų, jo išmoka bus dauginama iš Auksinės kortos daugiklio.

Trečiosios kortos taisyklė:

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

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

Statymai:

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

Šalutiniai statymai:

Lošėjo ir Bankininko pora.

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

Išmoka:

STATYMAS	IŠMOKA
Lošėjas	1-27:1
Bankininkas	1-27:1
Lygiosios	5:1
Lošėjo pora	10-90:1
Bankininko pora	10-90:1

Galimi ypatingi atvejai:

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

lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
- Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
- Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paimamos ir maišoma toliau.

1.31. **Super Sik Bo (Super Sic Bo)**

Bendroji informacija
Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma: Min: 0.20 €
Max: 10 000 €
Maksimalaus laimėjimo suma: 502 500 €

Lošimo tikslas – atspėti trijų išmestų kauliukų rezultatą. Lošimo rezultatas yra pagrįstas bendra trijų kauliukų verte ir kombinacijomis.
Lošimo taisyklės:
- Lošime yra 52 statymo pozicijos ir lošėjai gali uždengti vieną ar daugiau vienu metu.
- Statymai atliekami ant specialios lošimo lentos, kurioje rodomos visos galimos statymo pozicijos.
- Norint pradėti lošimą, lošėjas turi sulaukti pranešimo „ATLIKITE STATYMUS“, tada pasirinkti žetono, kurį nori statyti, vertę ir padėti jį pasirinktoje pozicijoje.
- Statymams atlikti skiriama 20 sekundžių, tuomet krupjė paskelbia „STATYMAI BAIGTI“, o po šio pranešimo jokie papildomi statymai nepriimami.
- Tada kauliukai bus ridenami kauliukų maišytuvo viduje. Lošimo rezultatas nustatomas sudedant skaitines vertes viršuje ant kiekvieno iš trijų kauliukų, kai jie sustoja. Laimėjimai yra išmokami pagal išmokų lentelę.

Statymai:
- Lošime yra 52 statymų variantai ir kiekvienas statymo tipas turi savo išmoką:

o Mažas/Didelis – statomi trys kauliukai, kurių dydis yra mažas (4–10) arba didelis (11– 17). Šie statymai pralaimi bet kuriam trigubam.

o Nelyginis/Lyginis – statoma už tris kauliukus, kurie yra nelyginis (5, 7, 9, 11, 13, 15 arba 17) arba lyginis (4, 6, 8, 10, 12, 14 arba 16). Šie statymai pralaimi bet kuriam trigubam.

o Dvigubi – statoma už bet kurias iš šešių dvigubai pažymėtų statymo sričių. Norint laimėti, 2 iš 3 kauliukų turi rodyti tą patį skaičių (pavyzdžiui, du 3). Atkreiptinas dėmesys, kad nepaisant to, ar 2, ar 3 kauliukai rodo tą patį skaičių, išmoka išlieka tokia pat.

o Trys vienodi – statoma už bet kurią iš šešių trijų vienodų statymo sričių. Norint laimėti, visi 3 kauliukai turi atitikti pasirinktą skaičių (pavyzdžiui, trys 5).

o Trigubi – statoma už šią statymo sritį, kad vienu metu padengti visus šešis skirtingus trigubus statymus. Norint laimėti, visi trys kauliukai turi rodyti tą patį skaičių.

o Iš viso trys kauliukai– statoma už bet kurią iš 14 statymo sričių, pažymėtų nuo 4 iki 17. Bendra suma yra trijų kauliukų suma, neįskaitant 3 ir 18. Laimima tada, jei trijų kauliukų suma sudaro bendrą skaičių, už kurį atliktas statymas. Išmokos skiriasi priklausomai nuo bendro laimėjimo.

o Dviejų kauliukų kombinacija –statoma už bet kurią arba visas 15 galimų 2 kauliukų kombinacijų.

o Vienas — statoma už bet kurią iš šešių statymo sričių, pažymėtų VIENAS, DU, TRYS, KETURI, PENKI ir ŠEŠI, kurios atspindi šešias nominalias kauliuko vertes. Išmoka skiriasi priklausomai nuo to, ar pasirinkta vertė rodoma ant vieno, dviejų ar visų trijų kauliukų.

- Baigus statymą, bus pažymėtos atsitiktinės pozicijos ir joms bus suteiktas daugiklis.

Išmoka:

STATYMAS	IŠMOKA

Mažas/Didelis	1:1
Lyginis/Nelyginis	1:1
Dvigubas	8-87:1
Trigubas	150-999:1
Bet koks trigubas	30-87:1
Suma 4 arba 17	50-499:1
Suma 5 arba 16	20-249:1
Suma 6 arba 15	15-87:1
Suma 7 arba 14	12-29:1
Suma 8 arba 13	8-24:1
Suma 9 arba 12	6-49:1
Suma 10 arba 11	6-24:1
Kombinacija	5-24:1
Vienas: • Vienas • Dvigubas • Trigubas	• 1:1 • 2-19:1 • 3-87:1

Galimi ypatingi atvejai:

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

Įvykus „neišsiridenimui“, kauliuko ridenimas pakartojamas iš naujo pagal standartines procedūras.

1.32. **Bakara (Baccarat)**

Bendroji informacija

Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma: Min: 0.50 €
Max: 5 000 €

Maksimalaus laimėjimo suma: 39 000 €

- Lošimo tikslas – atspėti, kuriam iš lošiančių lošimo laukų – Lošėjui („PLAYER“) ar Bankininkui („BANKER“), iškris kortų kombinacija, kurios suma artimesnė 9 taškams, ar bus lygiosios.

- ***Lošimo taisyklės:***
- Lošime „Bakara“ („Baccarat“) yra padalijamos dvi kortų kombinacijos. Kortos yra dalinamos ant lošimo laukų - „LOŠĖJAS“ („PLAYER) ir „ BANKININKAS“ („BANKER“).

- Lošėjas stato, kuriam iš lošiančių lošimo laukų – Lošėjui („PLAYER“) ar Bankininkui („BANKER“), iškris kortų kombinacija, kurios suma artimesnė 9 taškams, ar bus lygiosios.

- Lošimas lošiamas aštuoniomis kortų kaladėmis. Ištraukus dalinimo kortą, kortų kaladė bus pakeista nauja ir atliktas išmaišymas. Po sumaišymo pirmoji korta bus pašalinama ir parodoma lošėjams. Tada pašalinamas ir papildomų kortų skaičius, lygus pirmosios kortos vertei (kortų su paveikslėliais atveju pašalinama 10 kortų).

Kortų vertės

Tūzas	1
Kortos su paveikslėliais ir dešimtakių kortos	0
Visos kitos kortos nuo dviakės (2) iki devynakės (9)	Kortoje nurodyta vertė

- Jei kombinacijoje turima daugiau nei dešimt taškų, reikia atimti dešimt, kad būtų gauta Baccarat taško vertė: pavyzdžiui, 8 + 8 = 16, bet bus skaičiuojama kaip 6, Karalius + 7 = 17, bet bus skaičiuojama kaip 7.
- Dviejų kortų kombinacija iš dviejų devynakių yra aukščiausia kombinacija ir vadinama „Natūralia“. Antra aukščiausia kombinacija yra „Natūrali“ aštuonakė. Jei ant lošimo laukų – Lošėjo („PLAYER“) ar Bankininko („BANKER“), išdalijamos vienodos kortų kombinacijos, lošimas baigiasi lygiosiomis, lošėjui, kuris statė ant Lošėjo („PLAYER“) ar Bankininko („BANKER“) laukų statymai grąžinami.

Krupjė išdalins po dvi kortas ant lošimo laukų – Lošėjas („PLAYER“) ir Bankininkas („BANKER“). Jei kurios nors kombinacijos vertė yra aštuonios ar devynios (natūrali), kombinacija yra baigta ir daugiau kortų nedalijama. Trečią kortą krupjė ant Lošėjas („PLAYER“) lauko dalija tuomet, jei jo 2 turimų kortų vertė lygi 0-5. Trečios kortos Lošėjas („PLAYER“) laukas negauna, jei jo 2 turimų kortų vertė lygi 6-7-8-9. Jei Lošėjas („PLAYER“) laukas negauna trečiosios kortos, tada korta dalijama ant lošimo lauko – Bankininkas („BANKER“). Trečia korta ant lošimo lauko – Bankininkas („BANKER“) dalijama pagal taisykles nurodytas Bankininko („BANKER“) lentelėje.

Trečiosios kortos dalinimo taisyklių lentelė:

Lošėjo („PLAYER“) taškų suma po dviejų kortų:	**Veiksmas:**
0 – 1 – 2 – 3 – 4 – 5	Visada dalinama trečioji korta.
6 – 7 – 8 – 9	Trečioji korta nedalinama.

Bankininko („BANKER“) lentelė:

Bankininko („BANKER“) taškų suma po dviejų kortų:	**Trečioji korta dalinama**, jei Lošėjo („PLAYER“) trečiosios kortos taškų vertė yra:	**Trečioji korta nedalinama**, jei Lošėjo („PLAYER“) trečiosios kortos taškų vertė yra:
0 – 1 – 2	Visada dalinama trečioji korta.	Visada dalinama trečioji korta.
3	0 – 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 9	8
4	2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7	0 – 1 – 8 – 9
5	4 – 5 – 6 – 7	0 – 1 – 2 – 3 – 8 – 9
6	6 – 7	0 – 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 8 – 9
7 – 8 – 9	Trečioji korta nedalinama.	Trečioji korta nedalinama.

Taisyklių išimtys:

- Jeigu padalinus po pirmas dvi kortas Lošėjas („PLAYER“) ir/arba Bankininkas („BANKER“), turi taškų sumą, lygią 8 (aštuoniems) arba 9 (devyniems), daugiau kortų nėra dalinama. Lošimas stabdomas ir skaičiuojamos Lošėjo („PLAYER“) ir Bankininko („BANKER“) taškų sumos bei skelbiamas dalinimo laimėtojas. Ši taisyklė yra aukščiau už visas kitas. Jei padalinus po pirmas dvi kortas, Lošėjo („PLAYER“) taškų suma yra lygi 6 (šešiems) arba 7 (septyniems), tai Bankininkas („BANKER“) gauna trečiąją kortą, jei taškų suma yra lygi 5 (penkiems) ar mažiau (0 – 1 – 2 – 3 – 4 – 5).

Šoniniai statymai

- Šoniniai statymai nėra būtini ir jie yra papildomi statymai atskirai nuo pagrindinio statymo. Jie gali būti statomi atskirai arba prie pagrindinio statymo. Šoniniai statymai sudaro:
- Lošėjo pora („PLAYER PAIR“) – statymas, kad dvi pirmos lošėjo kortos sudarys porą.
- Bankininko pora („BANKER PAIR“) – statymas, kad pirmos dvi bankininko kortos sudarys porą.
- Didelis („BIG“) – statymas, kad Lošėjui („PLAYER“) ir Bankininkui iš viso bus padalintos 5–6 kortos.
- Mažas („SMALL“) – statymas, kad Lošėjui („PLAYER“) ir Bankininkui („BANKER“) iš viso bus padalytos 4 kortos.
- Puiki pora („PERFECT PAIR“) – statymas, kad Lošėjui („PLAYER“) ir Bankininkui („BANKER“) iškris pirmos dvi kortos kaip bet kurios kombinacijos vienspalvė pora.
- Bet kuri pora („EITHER PAIR“) – jei bet kurios pirmos dvi kortos kombinacijos sudaro porą.
- Lygiosios („TIE“) – statymas, kad Lošėjo („PLAYER“) ir Bankininko („BANKER“) po visų Lošėjo („PLAYER“) ir Bankininko („BANKER“) kortų atvertimo, abi lošime dalyvaujančios pusės turi vienodą taškų skaitinę reikšmę.

Šoniniai statymai išmokami taip:

Lošėjo pora („PLAYER PAIR“)	11:1
Bankininko pora („BANKER PAIR“)	11:1
Didelis („BIG“)	0.54:1
Mažas („SMALL“)	1.5:1
Puiki pora („PERFECT PAIR“)	25:1
Bet kuri pora („EITHER PAIR“)	5:1
Lygiosios („TIE“)	8:1

Statymų instrukcijos:

Norint atlikti statymą, reikia pasirinkti žetono vertę, nurodytą eurais ir spustelėti tiesiai ten, kur lošimo lauko

centre yra Lošėjas („PLAYER“), Bankininkas („BANKER“) arba Lygiosios („TIE“). Pasibaigus statymams skirtam laikui, kuriam skiriamos 23 sekundės, krupjė pradės dalinti kortas. Per laiką, skirtą statymams atlikti, lošėjas gali atlikti, keisti, atsiimti statymus. Jei vykdomas lošimas jau buvo prasidėjęs, reikės palaukti, kol lošimas bus baigtas.

Klaidų tvarkymas

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 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 paimamos ir maišoma toliau.
- Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
- Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
- Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama pamainos vadybininkui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus 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 nesėkmingi, pamainos vadybininkas patikrins skaitytuvą. Neišsprendus problemos, techninis personalas imsis veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai grąžinami.
Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi suklijuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, pamainos vadybininkas atšauks lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai bus grąžinti.

1.33. **Juodasis Džekas (Black Jack)**

Bendroji informacija
Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma: Min: 0.50 €
Max: 10 000 €
Maksimalaus laimėjimo suma: 108 500 €

- Lošimo tikslas yra laimėti prieš krupjė. Lošėjo arba krupjė kombinacija, kurios vertė yra artimesnė 21 taškui (kortų vertės sumai), yra laiminti kombinacija. Taip pat laimima, jei krupjė kombinacija viršija 21 tašką, tačiau jei lošėjo kombinacija yra daugiau nei 21 taškas, pralošiama.

Lošimo taisyklės:

- Prieš lošimą reikia pasirinkti savo vietą prie stalo spustelint ant bet kurios laisvos vietos prie stalo su ženklu „Laisva vieta“ („FREE SEAT“). Lošėjas gali užimti, kiek nori laisvų vietų iš septynių esančių laisvų vietų prie vieno stalo. Vienas lošėjas gali užimti visas septynias vietas, jei jos yra laisvos. Vietos numeruojamos nuo vieno iki septynių, o pasirinktas vietos skaičius parodomas lošimo istorijoje. Jei lošėjas nori palikti savo vietą, jis turi spustelėti virš vietos esantį mygtuką „X“. Atlikus statymą, palikti vietą galima tik pasibaigus lošimui.

- Norėdamas atlikti statymą, lošėjas turi pasirinkti žetono vertę, nurodytą eurais. Lošėjas turi 23 sekundes statymui atlikti. Likęs laikas matomas lošimo ekrane. Per laiką, skirtą statymams atlikti, lošėjas gali atlikti, keisti, atsiimti statymus. Jei lošimas jau prasidėjęs, lošėjas turės palaukti, kol jis bus baigtas, kad galėtų pradėti lošti. Kai lošimas prasideda, visiems lošėjams išdalijama po dvi kortas paveikslėliais aukštyn. Lošėjas turi 13 sekundžių sekančiam veiksmui atlikti. Krupjė taip pat gauna dvi kortas, bet viena iš jų yra užversta.

Kortos vertė

- Visos kortos įgyja savo nominalią vertę kaip nurodyta jose, išskyrus kortas su paveikslėliais (Džekas, Karalienė ir Karalius), kurių visų vertė yra po 10, ir Tūzai, kurių vertė yra 1 arba 11, priklausomai nuo to, su kuria lošėjas galės sudaryti aukštesnę kombinaciją. Jei lošėjo pirmosios dvi kortos sudaro iš viso 21 tašką (pvz. Tūzas ir 10), jis turi „Juodasis Džekas“ („BlackJack“) kombinaciją. Už „Juodasis Džekas“ („BlackJack“) kombinaciją mokama santykiu 3:2 pagal pradinį lošėjo statymą, nebent tiek krupjė, tiek lošėjas turi „Juodasis Džekas“ („BlackJack“) kombinaciją, tokiu atveju rezultatas bus lygus ir visi statymai bus gražinami (be laimėjimo). Kiti laimėjimai bus mokami laimėjimo santykiu 1:1. „Juodasis Džekas“ („BlackJack“) kombinacija (kai padalintos pradinės dvi kortos yra Tūzas ir 10 vertės) laimi prieš 21 kortos sumą, jei jos nėra tokios pačios sudėties.

- Kiekvienas lošėjas paeiliui lošia pagal savo kombinaciją, pradedant nuo lošėjo dešinėje. Siūloma keletas variantų:
- Stoti („STAND“) – lošėjas nesiima jokių tolesnių veiksmų ir pasilieka prie savo kombinacijos esančių kortų vertės.
- Imti („HIT“) – lošėjas paima kitą kortą, kad padidintų savo kombinacijos vertę. Ši parinktis gali būti naudojama kelis kartus.
- Dvigubinti („DOUBLE DOWN“) – lošėjas dvigubina sumą, kurią pastatė ant savo kombinacijos ir gauna dar vieną kortą, bet ne daugiau.
- Išskirti („SPLIT“) – jei lošėjo pirmosios dvi kortos yra vienodos vertės (pvz. K,Q; Q,Q; 5,5; 9,9), jis gali išskirti jas dvigubindamas pradinį statymą ir gauti dar dvi kortas. Tai suteikia galimybę lošti dviem kombinacijomis.
- Pastaba: Gavus dvi pirmąsias kortas Tūzus ir panaudojus „Išskirti“ („SPLIT“) funkciją, lošėjui bus paskirta tik dar po vieną kortą kiekvienai kombinacijai ir jis negalės traukti papildomų kortų. 21 taško surinkimas po „Išskirti“ („SPLIT“) funkcijos panaudojimo nėra „Juodasis Džekas“ kombinacija („BlackJack“), nes kortos nėra dvi pirmos išdalintos kortos, todėl mokama 1 prie 1 santykiu. Lošėjas negali „Išskirti“ („SPLIT“) funkcijos naudoti daugiau nei vieną kartą.

- Jei krupjė atversta korta yra Tūzas, lošėjams siūlomi šie variantai:
- Draudimo statymas – šis statymas yra pusė lošėjo statymo vertės. Jei krupjė turi „Juodasis Džekas“ („BlackJack“) kombinaciją, šis laimėjimas bus išmokamas santykiu 2:1. Jei krupjė neturi „Juodasis Džekas“ („BlackJack“) kombinacijos, draudimas prarandamas ir su kombinacija lošiama kaip įprasta.
- Atsisakymas – pritaikoma, kai lošėjas gauna pusę statymo vertės ir daugiau nebelošia.
- Atsisakyti draudimo – lošėjas tęsia lošimą kaip įprasta.

• Lėtas tinklo ryšys arba lėtas įrenginio veikimas gali sutrukdyti lošėjui laiku parinkti pasirinkimą. Kai nepasirenkamas joks pasirinkimas, numatytasis pasirinkimas yra „Stoti“ („STAND“) ir „ne“ draudimui“, lošėjas lošia toliau su turima kortų kombinacija.
• Kai visi lošėjai atlieka savo veiksmus, krupjė atverčia antrą kortą, kuri buvo užversta. Jei dviejų kortų kombinacijos vertė yra mažesnė nei 17, krupjė turi traukti kitą kortą. Krupjė trauks kortas tol, kol jo kortų vertė bus mažiausiai 17. Kai krupjė kortų vertė yra nuo 17 iki 21, daugiau kortų nebus traukiama. Lošimą laimi visi lošėjai, kurių kortų kombinacijos vertė yra arčiausiai 21 taško ir aukštesnė už krupjė kortų kombinacijos vertę. Jei lošėjo kortų kombinacija yra tokios pačios vertės kaip ir krupjė, kortų kombinacijos vertė, rezultatas lygiosios, lošėjas atgauna savo statymą. Jei krupjė pralaimi, tai yra surenka daugiau nei 21 tašką, visi lošėjai gaus laimėjimą, nebent jie patys buvo pralaimėję prieš tai (surinkę daugiau nei 21 tašką).

• Tuo atveju, jei visi lošėjai atsisako toliau lošti, krupjė nedalins kortų savo kombinacijai ir atskleis užverstą kortą. Tokiu atveju šis lošimas būna baigtas.

• Ši „Blackjack“ versija yra lošiama aštuoniomis kortų kaladėmis, padalintomis viduryje. Krupjė išmaišo kortas pasibaigus lošimui, kuriame krupjė su raudona korta padalija kaladę (maždaug per pusę).

• Lošime laikomasi šių taisyklių:

Naudotų kaladžių skaičius	Aštuonios
Krupjė sustos ties 17 (Tūzo ir 6)	Stoti („STAND“)
Ar lošėjas gali padvigubinti po padalijimo?	Taip
Lošėjas gali dvigubinti ant	Bet kokios dviejų kortų kombinacijos
Lošėjas gali Išskirti („SPLIT“)	Vieną kombinaciją
Lošėjas gali Išskirti („SPLIT“) Tūzus	Taip
Visas lošėjo statymas prarastas prieš krupjė BlackJack	Taip
Blackjack mokėjimas	Santykiu 3 už 2 (Pvz: 3 eurai už 2 eurų statymus)

ŠONINIAI STATYMAI

• Šis „Juodasis Džekas“ („BlackJack“) lošimas apima du pasirenkamus šoninius statymus: Perfect Pair (Puikios Poros) ir 21 + 3. Šoniniai statymai gali būti statomi tik kartu su pagrindiniu Juodasis Džekas („BlackJack“) statymu. Šoninių statymų laimėjimai nepriklauso nuo įprasto Juodasis Džekas („BlackJack“) lošimo rezultato.

• **Puikios poros** laimi, kai lošėjui išdalintos dvi pirmosios kortos sukuria porą. Yra trys galimi porų tipai:
• Tobula pora – tos pačios vertės ir tos pačios spalvos pora, pvz. du Kryžių Tūzai.
• Spalvota pora – tos pačio vertės ir spalvos, bet skirtingo simbolio pora; pvz. 2 iš būgnų + 2 širdžių.
• Mišri pora – tos pačios vertės pora su skirtingais simboliais; pvz. 10 iš širdžių + 10 iš būgnų.

Kiekviena pora gauna skirtingą išmokėjimo sumą.

21 + 3 statymas suteikia galimybę laimėti, jei dvi pirmosios kortos ir krupjė į viršų nukreiptą kortą sudaro bet kuris iš šių laimėjimo derinių (panašiai kaip pokeryje):

• Suited Trips (Trys identiškos) – identiškos trys kortos, tos pačios spalvos ir vertės; pvz. trys širdžių Karalienės.
• Straight Flush (Eilė ir spalva) – trys kortos eilės tvarka ir tos pačios spalvos; pvz. kryžių 10, Džekas ir Karalienė.
• Three of a Kind (Trys vienodos) – trys tos pačios vertės, tačiau skirtingų spalvų; pvz. bet kokie 3 neatitinkantys Karaliai.
• Straight (Eilė) – sudaro trys kortos eilės tvarka, bet skirtingų spalvų; pvz. 2 kryžiai + 3 vynai + 4 širdys.
• Flush (Spalva) – trys tokios pat spalvos kortos; pvz. 2, 6 ir 10 vynų.
Kiekvienas derinys gauna skirtingą išmokėjimo sumą.

Ante (privalomas statymas) – kai kuriuose lošimuose lošėjas turi padėti šį statymą, kad gautų savo kombinaciją.

Išmokėjimai

Paprastas „Juodasis Džekas“ („BlackJack“)	Juodasis Džekas („BlackJack“)	3 : 2
	Lošėjas laimi	1: 1
	Draudimas	2: 1
Puiki pora („Perfect Pair“)	Puiki pora („Perfect Pair“)	25: 1
	Spalvota pora („Colored Pair“)	12: 1
	Maišyta pora („Mixed Pair“)	6: 1
21 + 3 šoniniai statymai	Trys identiškos („Suited Trips“)	100: 1
	Eilė ir Spalva („Straight Flush“)	40: 1
	Trys vienodos („Three of a Kind“)	25: 1
	Eilė („Straight“)	10: 1
	Spalva („Flush“)	5: 1

Klaidų tvarkymas
Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai

Nuotolinio stalo lošimo gyvai tiekėjas (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 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 paimamos ir maišoma toliau.
• Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
• Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
• Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama pamainos vadybininkui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus grąžinami.
• Jei pradinio dalinimo metu kortų buvo išdalinta mažiau nei prie stalo sėdi lošėjų, o krupjė dar neištraukė kitos kortos iš dalinimo aparato (neteisinga paskutinės kortos padėtis), tokiu atveju krupjė gali pats ištaisyti kortų padėtį, lošimas tęsiamas toliau.
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 yra nesėkmingi, pamainos vadybininkas patikrina skaitytuvą. Neišsprendus problemos techninis personalas imasi veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai grąžinami.

• Jei kortą pavyksta nuskaityti, lošimas tęsiamas toliau.

• 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. Lošėjui, turėjusiam „BlackJack“ kombinaciją, išmokamas visas laimėjimas.

1.34. **Ruletė „Roulette“**

Bendroji informacija
Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma: Min: 0.10 €
Max: 3 000 €
Maksimalaus laimėjimo suma: 43 050 €

Ruletės rate yra 37 atskirai sunumeruotas padalos nuo 0 iki 36, pakaitomis nudažytos raudona ir juoda spalvomis. Nulinė padala yra žalios spalvos, kad aiškiai parodytų, jog ji nėra nė vieno raudono/juodo, nelyginio/lyginio, aukšto/žemo, dešimčių ar stulpelių statymų dalis.

Lošimo taisyklės:

Krupjė pasuka ratą ir paleidžia rutuliuką. Kai rutuliukas sustoja, krupjė paskelbia laimintį skaičių ir laimėjimai ant statymų apskaičiuojami automatiškai.

Lošimo tikslas yra tiksliai nuspėti, kur besisukantis rutuliukas sustos ruletės rato viduje. Laimi statymai, kurie buvo pastatyti pozicijose, į kurias įeina iškritęs skaičius ar ant atitinkamų pasirinkimų. Laimėjimo dydis priklauso nuo pastatytos sumos ir iš anksto nustatyto laimėjimo koeficiento.

Kaip lošti?

Norėdamas pradėti lošti lošėjas turi palaukti, kol pasirodys pranešimas „Pateikite savo statymus“, tada pasirinkti žetono vertę, nurodytą eurais, su kuriuo atliks statymą ir padėti ant atitinkamų ruletės stalo statymų laukų. Statymui atlikti lošėjas turi 23 sekundes. Per laiką, skirtą statymams atlikti, lošėjas gali atlikti, keisti, atsiimti statymus.

Negaliojančio sukimo „No Spin“ atveju, lošėjų atlikti statymai automatiškai grąžinami. Lošėjo bendras statymas bus rodomas skyriuje „Bendras statymas“.

Po pranešimo „Daugiau jokių statymų“, statymai negali būti priimami.

Kai rutuliukas sustoja padaloje, iškritęs skaičius rodomas statistikos laukelyje ekrano viduryje. Iškritęs skaičius taip pat paryškintas ant lošimo lauko ir krupjė jį paskelbia. Jei lošėjas atlikdamas statymus atspėjo iškritusį skaičių, jis gauna laimėjimus pagal ruletės mokėjimo lentelę. Laimėjimo suma bus rodoma „Paskutinis laimėjimas“ srityje ir laimėjimo pranešime.

Kito statymo metu galima:

- Pakartoti tuos pačius statymus, padarytus paskutiniame lošime, spaudžiant „Rebet (pakartoti) mygtuką“;
- Double (dvigubinti) visus lošėjo statymus;
- Undo (atšaukti) paskutinį statymą;
- Clear (išvalyti) visus lošėjo statymus ant ruletės stalo lentelės.

Lošimo statymų rūšys:

Lošiant ruletę galimos žemiau nurodytos statymo rūšys. Jos yra padalijamos į vidinius statymus, kuriuose siūloma atlikti statymus ant pavienių skaičių, kurie stalo lentelėje yra arti vienas kito. Išorinę statymo sekciją sudaro statymai ant įvairių kitų lentelės plotų.

Vidiniai statymai:

- **Vienas skaičius** – tai statymas už individualų numerį. Paprasčiausias ruletės statymas su didžiausia išmokėjimo galimybe. Laimėjimas išmokamas santykiu 35:1.
- **Du skaičiai** – tai dviejų skaičių statymas, kuris dedamas ant linijos, jungiančios du skaičius; pavyzdžiui, apimantis 24 ir 27. Laimėjimas išmokamas santykiu 17:1.
- **Kampas** – statymas, esantis keturių skaičių kampe; pavyzdžiui, apimant 8, 9, 11 ir 12. Laimėjimas išmokamas santykiu 8:1.
- **Trys skaičiai** – tai 3 skaitmenų statymas, statomas skaičių eilutės pabaigoje; Pavyzdžiui, padengiant 13, 14 ir 15. Laimėjimas išmokamas santykiu 11:1.
- **Linija** – tai šešių skaičių statymas, atliekamas sujungus du trijų skaičių statymus; apimantis, pavyzdžiui, 31, 32, 33, 34, 35 ir 36. Laimėjimas išmokamas santykiu 5:1.
- **Išoriniai statymai:**
  - 1-as, 2-as arba 3-ias stulpelis – tai 12 skaičių statymas vietoje, pažymėtoje nuo 2 iki 1 stulpelių gale, apimantis visus 12 numerių atitinkamame stulpelyje. Laimėjimas išmokamas santykiu 2:1.
  - 1-as, 2-as arba 3-ias tuzinas – tai 12 skaičių statymas, padarytas ant vieno iš trijų langelių, pažymėtų 1 12, 2 12 arba 3 12. Jis apima dvylika atitinkamo tuzino skaičių. (1–12, 13–14 arba 25–36). Laimėjimas išmokamas santykiu 2:1.
  - Šansai: raudona/juoda, lyginis/nelyginis, nuo 1 iki 18/19 iki 36. Kiekvienas uždengia 18 skaičių lentelėje, kaip aprašyta toje srityje. Raudoni / Juodi statymai apima arba 18 raudonųjų, arba 18 juodųjų skaičių. Lyginiai / nelyginiai statymai apima lyginius skaičius (2, 4, 6, 8 ir t. t) arba nelyginius skaičius (1, 3, 5, 7 ir t. t). Nuo 1 iki 18/19 iki 36 statymai apima apatinius 18 arba didesnius 18 skaičių. Laimėjimas išmokamas santykiu 1:1.

Nulinio langelio „zero“ neuždengia nė vieni stulpeliai, tuzinai ar šansai.

Kai lošėjas atlieka statymus, skaičiai, kurie įtraukiami į pasirinktą statymų tipą, bus paryškinti lentelėje.

Pavyzdys: Išmoka 35:1 iš „Vienas skaičius“ statymo reiškia, kad kai lošėjas atlieka statymus, pavyzdžiui su 5 žetonų vienetu ant vieno numerio, tai bendras išmokėjimas lošėjui laimėjimo atveju būtų lygus 175 žetonų vienetų sumai, pridėjus pradinį 5 vienetų statymą (iš viso 180 žetonų).

Statymų rūšis	Padengia	Išmoka
Vienas skaičius	1 skaičius	35: 1
Padalijimas	2 skaičiai	17: 1
gatvė	3 skaičiai	11: 1
Kampas	4 skaičiai	8: 1
Eilutė	6 skaičiai	5: 1
stulpelis	12 skaičių	2: 1
Dešimt	12 skaičių	2: 1
raudona / juoda	18 skaičių	1: 1
lyginis / nelyginis	18 skaičių	1: 1
1-18 / 19-36	18 skaičių	1: 1

Papildomas ruletės skaičių išdėstymas „Racetrack“ statymo laukuose

„Racetrack“ statymo laukuose pažymėti skaičiai, kaip jie rodomi ant ruletės rato, o ne ant ruletės lentelės. „Rato sektorių“ ir „Kaimynų“ statymai gali būti lošiami naudojant tik „Racetrack“ skaičių išdėstymą. Lošiama ta pačia rulete.

Ruletės ratas yra padalintas į 4 dalis („Rato sektorius“), kurių pavadinimai nurodyti prancūzų kalba:

Voisins du Zero

Šis statymas apima nulį ir 7 skaičius kiekvienoje nulio pusėje – nuo 22 iki 25 ant rato. Tai reiškia, kad statymas iš 15 skaičių padengiamas su 9 žetonais. Jį sudaro 2 žetonai eilėje 0/2/3, 2 žetonai kampe 25/26/28/29 ir vienas žetonas kiekviename iš padalijimų: 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 ir 32 / 3 5.

- „Jeu 0“ Šis statymas apima 3 nulinio laukelio kaimynus kiekvienoje rato pusėje. Padengiami 7 skaičiai su 4 žetonais, apimantis vieną žetoną 26-iuose „Straight-Up“ ir po vieną žetoną ant kiekvieno padalijimo: 0/3, 12/15 ir 32/35.
- „Tiers du Cylindre“ Šis statymas padengia 12 skaičių su 6 žetonais – nuo 27 iki 33 ant rato (padengia trečdalį rato). Vienas žetonas bus dedamas ant kiekvieno padalijimo: 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 ir 33/36.
- Orphelinai – yra statymas, kuris apima tuos skaičius, kurių neapėmė „Voisins du Zéro“ ir „Le Tiers Du Cylindre“ statymai. Šis statymas padengia 8 skaičius su 4 žetonais. Į šį derinį įeina vienas žetonas ant 1 „Straight-Up“ ir vienas žetonas kiekviename iš padalijimų: 6/9, 14/17, 17/20 ir 31/34.

Kaimynas

Kaimynų statymas apima tam tikrą skaičių ir skaičius, esančius šalia šio skaičiaus ant ruletės rato. Lošėjas spustelėjęs/paspaudęs apskritą mygtuką "-" arba "+", gali sureguliuoti kaimynų skaičiaus sumą, kurie bus automatiškai pridedami.

Pavyzdžiui, „0 skaičius ir du kaimynai“ yra 5 žetonų statymas su 1 „Straight-Up“ ant 3, 26, 0, 32 ir 15. Tinkamas sukimasis yra apibrėžtas taip: ruletės rutuliukas turi būti įsukamas priešingai rato

sukimosi krypčiai ir turi apsisukti bent keturis kartus aplink ruletės rato rutuliuko riedėjimo taką.

Laimintis skaičius galioja tik tada, kai sukimas buvo laikomas tinkamu sukimu, laimintis skaičius negalioja, kai ruletės sukimas paskelbtas negaliojančiu.

Jei sukimas apibrėžtas kaip negaliojantis, ši padėtis vadinama „No Spin“ („Negaliojantis sukimas“).

„No Spin“ („Negaliojantis sukimas“) taikomas šiais atvejais:
- Rutuliukas sukosi mažiau nei 4 pilnus apsisukimus.
- Rutuliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi kaip ir ratas.
- Rutuliukas buvo pasuktas neteisinga linkme. Ratas gali suktis į abi puses, ruletės rutuliukas turi būti įsukamas priešingai rato sukimosi krypčiai.
- Ratas nustojo suktis sukimosi metu, t. y. neapsisukęs bent keturių kartų aplink ruletės rato rutuliuko riedėjimo taką..
- Rutuliukas sustoja ir neįkrenta į padalą, o tiesiog sukasi ant rato daugiau nei 3 pilnus apsisukimus.
- Rutuliukas iškrito iš rato.
- Bet koks pašalinis daiktas įkrenta į ratą.

Negaliojančio sukimo „No Spin“ atveju, lošėjų atlikti statymai automatiškai grąžinami. Ratas sustabdomas ir rutuliukas dedamas į paskutinį iškritusį skaičių, lošimas toliau tęsiamas įprasta eiga. Jeigu ruletėje išsuktas skaičius neužregistruojamas sistemoje, pradiniai statymai grąžinami.

Svarbi informacija:

Lošėjas yra atsakingas už teisingą savo statymą ar statymų išdėstymą ant ruletės stalo.

- Jei lošėjo statymas viršija bet kurią minimalią ar maksimalią ribą, jis bus koreguojamas atitinkamai (kai mažesnis nei minimalus, tai didinama iki minimalaus, kai viršija maksimalų, tai mažinama iki maksimalaus) automatiškai ir jam apie tai bus pranešta ekrane pasirodžiusiame pranešime.
- Tuo atveju, kai sistemoje užregistruojamas ne tas skaičius, kuris buvo išsuktas ruletėje, teisingu skaičiumi laikomas tas, kuris faktiškai buvo išsuktas ruletėje. Visi pradiniai statymai grąžinami, o laimėjimai išmokami pagal realiai išsuktą skaičių.

1.35. **Neribotas Juodasis Džekas“ (Unlimited BlackJack)**

Bendroji informacija
Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma: Min: 0.50 €
Max: 500 €
Maksimalaus laimėjimo suma: 11 000 €

Lošimo tikslas yra laimėti prieš krupjė. Ta kortų kombinacija, kurios vertė yra artimesne 21 nei krupjė kombinacija, yra laiminti kombinacija. Taip pat lošėjas gali laimėti, jei krupjė kombinacija viršija 21. Tačiau, jei lošėjo kortų kombinacija yra didesnė už 21 – lošimas pralaimimas automatiškai.

Lošimo taisyklės:

- Norėdamas atlikti statymą lošėjas turi pasirinkti žetono vertę ir spustelėti tiesiai ant stalo. Lošėjas turi ribotą laiką (15 sekundžių) atlikti savo statymą.
- Jei lošimas jau prasidėjęs, lošėjas turi palaukti, kol lošimas bus baigtas, kad galėtų pradėti lošti.
- Kai lošimas prasideda, krupjė visiems lošėjams padalina po dvi bendras kortas, kurios yra

atverčiamos. Krupjė taip pat gaus dvi kortas bet viena iš jų bus užversta.

Statymai:

Kortos vertė

Visos kortos įgyja savo nominalią vertę kaip nurodyta jose, išskyrus kortas su paveikslėliais (Džekas, Karalienė ir Karalius), kurių visų vertė yra po 10, ir Tūzus, kurių vertė yra 1 arba 11, priklausomai nuo to, kuri sudarys lošėjui geriausią kombinaciją. Jei lošėjo pirmų dviejų kortų vertė iš viso 21 (pvz. Tūzas ir 10), lošėjas turi „Juodojo Džeko" kombinaciją. Už „Juodasis Džekas" mokama santykiu nuo 3 prie 2 už pradinį lošėjo statymą; nebent tiek krupjė, tiek lošėjas turi „Juodasis Džekas" kombinaciją, tokiu atveju rezultatas bus lygus ir visi statymai grąžinami (be laimėjimo). Kiti laimėjimai mokami santykiu nuo 1 prie 1. Juodasis Džekas kombinacija (pradinės dvi kortos yra Tūzas ir 10 vertės) laimi prieš kortas, kurių vertė 21, jei jos nėra tokios pačios sudėties.

Visi lošėjai vienu metu lošia ta pačia kortų kombinacija, tačiau sprendimus priima savarankiškai. Pvz., Jei pirmos dvi lošėjų kortos yra Karalius ir 6 (iš viso 16), vienas lošėjas gali pasirinkti dvigubinti, kitas lošėjas gali pasirinkti sustoti, o kitas lošėjas gali tęsti. Krupjė dalina kortas lošėjams iki tol, kol visi lošėjai lošia savo kombinacijomis. Galimi sprendimai yra šie (jiems atlikti skiriama 12 sekundžių):

- **Stand (stoti)** – šiuo veiksmu nesiimama jokių tolesnių veiksmų ir pasiliekama prie savo kombinacijos esančių kortų vertės. Jei visi lošėjai pasirinks „Stand", krupjė nustos dalinti kortas į bendrą Juodojo Džeko stalo kombinaciją.
- **Hit (imti)** – lošėjas gali pasiimti kitą kortą, kad pabandytų padidinti savo kombinacijos vertę. Ši parinktis gali būti naudojama kelis kartus. Tada kortos išdalijamos santykiu 1 prie 1, kurias kiekvienas lošėjas naudoja savo sprendimams.
- **Double Down (dvigubinti**) – lošėjas gali padvigubinti sumą, kurią pastatė ant savo kombinacijos ir gauti dar vieną kortą, bet ne daugiau. Lošėjui neleidžiama padvigubinti, jei dvi pirmosios kortos išdalintos lošėjui, yra „Juodasis Džekas". „Double Down" po padalijimo yra leidžiamas.
- **Split (išskirti**) – galima, jei lošėjo pirmosios dvi kortos yra tos pačios vertės - 2-2, 3-3, 6-6, 7-7, 88 arba AA (Tūzas, Tūzas) poros. Tada krupjė padalins kortas ir suteiks lošėjams galimybę lošti su viena ar dviem kombinacijomis. Ekrano langelyje bus parodytas atitinkamas pranešimas. Jei lošėjas nuspręs lošti abiem kombinacijomis, lošėjo pradinis statymas bus padvigubintas.

Pastaba: jei tūzų pora yra padalinta, kiekvienai kombinacijai gali būti išdalijama tik po vieną kortą. Surinkus 21 po padalijimo nėra Juodasis Džekas, nes kortos nėra po pirmo išdalijamo, todėl mokama tik 1 prie 1.

Jei krupjė turima atversta korta yra Tūzas, lošėjams siūloma:

- **Draudimo statymas** – šis statymas yra pusė lošėjo statymo vertės. Jei krupjė turi Juodąjį Džeką, už šį statymą bus mokama santykiu 2 prie 1. Jei krupjė neturi Juodojo Džeko, statymas prarandamas ir kombinacija lošiama kaip įprasta. Šiam veiksmui atlikti lošėjas turi 12 sekundžių.
- **Atsisakymas** – pritaikoma kai lošėjas gauna pusę statymo vertės ir daugiau nebelošia. Šiam veiksmui atlikti lošėjas turi 12 sekundžių.
- **Atsisakyti draudimo** – lošėjas tęsia lošimą kaip įprasta. Šiam veiksmui atlikti lošėjas turi 12 sekundžių.
- Lėtas tinklo ryšys arba lėtas įrenginio veikimas gali sutrukdyti lošėjui laiku atlikti pasirinkimą. Kai nepasirenkamas joks pasirinkimas, numatytasis pasirinkimas yra „stand" (ir „ne" draudimui).
- Kai visi lošėjai atliks savo veiksmus, krupjė atvers kortą, kuri yra užversta. Jei jo kombinacijos vertė yra mažesnė nei 17, krupjė turi traukti kitą kortą. Krupjė trauks kortas tol, kol jo kortų vertė bus mažiausiai 17. Kai krupjė kortų vertė yra nuo 17 iki 21, daugiau kortų nebus traukiama. Lošimą laimi visi

lošėjai, kurių kombinacija yra arčiausiai 21 nei krupjė. Jei lošėjo kombinacija yra tokios pačios vertės kaip ir krupjė tai tokia kombinacija yra vadinama stūmimas arba lygiosios ir lošėjas atgauna savo statymą. Jei krupjė pralaimi, visi lošėjai gaus laimėjimą, nebent jie patys buvo pralaimėję prieš tai.

- Tuo atveju, jei visi lošėjai pasiduoda, krupjė nedalins kortų savo kombinacijai ir atvers užverstą kortą, tokiu atveju visi lošėjai pralaimi lošimą.
- Ši Juodojo Džeko versija yra lošiama su aštuoniomis kortų kaladėmis, padalintomis lošimo stalo viduryje. Krupjė išmaišo kortas pasibaigus lošimui, kuriame krupjė su raudona korta, padalija kaladę (maždaug per pusę).

Lošime laikomasi šių taisyklių:

Naudojamų kaladžių skaičius	Aštuonios
Krupjė surinks arba sustos ties 17 (Tūzo ir 6)	Stoti
Ar lošėjas gali padvigubinti po padalijimo?	Taip
Lošėjas gali dvigubinti ant	Bet kurių dviejų kortų
Lošėjas gali paspausti ir padalinti Tūzus	Ne
Visas lošėjo statymas prarastas prieš krupjė	Taip
Leidžiamas vėlyvas pasidavimas	Ne
Juodojo Džeko išmoka	3 prie 2

Šoniniai statymai

- Šis Juodojo Džeko lošimas apima du pasirenkamus šoninius statymus. „Perfect Pair“ (Puikios Poros) ir 21 + 3. Šoniniai statymai gali būti statomi tik kartu su pagrindiniu „Juodasis Džekas“ statymu. Šoninių statymų laimėjimai nepriklauso nuo įprasto „Juodojo Džeko“ lošimo rezultato.
- Puikios poros laimi, kai lošėjui išdalintos dvi pirmosios kortos sukuria porą. Yra trys galimi porų tipai:
  - Tobula pora – tos pačios vertės ir spalvos pora, pvz. du Kryžių Tūzai.
  - Spalvota pora – tos pačios vertės ir spalvos, bet skirtingo simbolio pora; pvz. 2 iš būgnų + 2 širdžių.
  - Mišri pora – tos pačios vertės pora su skirtingais simboliais; pvz. 10 iš širdžių + 10 iš būgnų.

Kiekviena pora gauna skirtingą išmokėjimo sumą.

- 21 + 3 statymas suteikia lošėjui galimybę laimėti, jei lošėjo dvi pirmosios kortos ir krupjė atversta korta sudaro bet kurį iš šių laimėjimo derinių (panašiai kaip pokeryje):
  - **Trys identiškos („Suited Trips“)**: identiškos trys; pvz. 3 širdžių Karalienės.
  - **Eilė ir spalva („Straight Flush“):** trys iš eilės einančios tos pačios spalvos kortos; pvz. kryžių 10, Džekas ir Karalienė.
  - **Trys vienodos („Three of a Kind“):** 3 tos pačios vertės, tačiau skirtingų spalvų; pvz. bet kokie 3 neatitinkantys Karaliai.
  - **Eilė („Straight“)** – trys iš eilės einančios, bet skirtingų spalvų kortos; pvz. 2 kryžiai + 3 vynai + 4 širdys.
  - **Spalva („Flush“)** – trys tos pačios spalvos kortos; pvz. 2, 6 ir 10 vynų.
- Kiekvienas derinys gauna skirtingą išmokėjimo sumą.
- **Išankstinis statymas („Ante“)** – kai kuriuose lošimuose būtina atlikti papildomą statymą, kad būtų padalinta papildoma korta.

Išmokėjimai

Paprastas Juodasis Džekas	Juodasis Džekas	3:2
	Lošėjas laimi	1:1
	Draudimas	2:1
	Tobula pora	25:1
Tobulos poros šoninis statymas	Spalvos pora	12:1
	Maišyta pora	6:1
	Trys identiškos	100:1
	Eilė ir spalva	40:1
21+3 šoniniai statymai	Trys vienodos	25:1
	Eilė	10:1
	Spalva	5:1

Galimi ypatingi atvejai:

• Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: Nuotolinio stalo lošimo gyvai tiekėjo darbuotojas (krupjė) visais atvejais privalo pranešti apie klaidas pamainos vadybininkui.
• Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
o 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.
o Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų kortų, korta/kortos turi būti grąžintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
o Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
o Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paimamos ir maišoma toliau.
o Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
o Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
o Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama pamainos vadybininkui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus grąžinami.
• Kortų skaitytuvo sutrikimai ir sprendimai:
o 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.
o Jei 6 bandymai bus nesėkmingi, pamainos vadybininkas patikrins skaitytuvą. Neišsprendus problemos, techninis personalas imsis veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai grąžinami.
o 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.

1.36. **Kazino Hold‘em“ (Casino Hold‘em)**

Bendroji informacija

Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma: Min: 0.10 €
Max: 500 €
Maksimalaus laimėjimo suma: 50 000 €

Lošimo tikslas – nugalėti krupjė kombinaciją surenkant geriausią galimą kortų kombinaciją iš 2 lošėjui padalintų kortų ir 5 bendrų kortų.

Lošimo taisyklės:

- Lošimas lošiamas su viena 52 kortų kalade (išskyrus „Jokers“ kortas), o po kiekvieno lošimo kortų kaladė keičiama iš naujo ir išmaišoma.
- Vienu metu bet koks skaičius lošėjų gali dalyvauti viename lošime; kiekvienas lošėjas gali užimti ne daugiau kaip vieną vietą.
- Krupjė išdalija pirmąjį kortų lošimą: lošėjui padalinamos bendros dvi atverstos kortos, krupjė gauna dvi užverstas kortas, o ant stalo padalinamos papildomos 3 atverstos kortos, kurias visi lošėjai mato ir naudoja pasirenkant ėjimo kombinacijas. Lošėjas, remdamasis tomis kortomis, išsirinks, ar tęsti lošimą, pateikdamas kvietimo statymą, lygų dvigubai didesniam nei lošėjo išankstiniai statymui, arba pasiduoti (tam skiriama 10 sekundžių), tokiu būdu užbaigiant lošimą ir prarandant Ante.
- Jei lošėjas nuspręs tęsti lošimą, krupjė išdalins dar dvi kortas – „Turn“ ir „River“.
- Galiausiai krupjė atskleidžia savo paslėptas kortas ir kombinacijos yra palyginamos. Geriausia kombinacija laimi remiantis penkiomis iš septynių kortų.

Statymai:

- Norėdami dalyvauti lošime, lošėjai turi atlikti pradinį išankstinį statymą (Ante).
- Lošėjas turi pateikti statymą, iš slankiklio pasirenkant žetono vertę ir spustelėjus ant pasirinkto statymo, kol nesibaigia laikmačio skaičiavimas (15 sekundžių). Lošėjas negali prisijungti prie prasidėjusio lošimo.
- Mygtukas „Rebet“ pakartos paskutinį statymą. Spustelėjus mygtuką, jis bus pakeistas dvigubu mygtuku.
- Dvigubas mygtukas padvigubina pakartotinį statymą iki tol, kol lošėjo lošimų sąskaitoje yra pakankamai pinigų.
- Anuliavimo mygtukas, esantis po „Rebet“, atšauks paskutinį veiksmą.
- Išvalymo mygtukas pašalins visus statymus.
- Lošėjas taip pat gali pateikti premijos statymą, už kurį išmokama, jei padalijus pirmąsias penkias kortas (2 lošėjo ir 3 bendras) tarp jų yra tūzų pora ar aukštesnė kombinacija).

Papildomo prizo statymas

- Lošėjas taip pat gali atlikti papildomo prizo statymą, už kurį išmokama, kai pirmame lošimo etape (kai padalinamos 2 lošėjo kortos ir 3 bendros stalo kortos) gaunami du tūzai ar dar geresnės kombinacijos kortos.
- Prizo statymą galima atlikti tik atlikus pradinį išankstinį statymą per tam skirtą laiką – 23 sekundes. Premijos statymas visada aktyvus lošime, neatsižvelgiant į lošėjo apsisprendimą tęsti ar pasiduoti.

Kortų kombinacijų rūšiavimas:

- Atskiros kortos yra rūšiuojamos nuo Tūzo, kuris turi didžiausią vertę iki kortų su paveikslėliais (Karalius, Karalienė ir Džekas) ir galiausiai nuo 10 iki 2.

- Išdėstytas eilėje Tūzas gali reikšti arba 1, arba sekančią kortą po Karaliaus.
- Silpniausia „Hold'em“ kombinacija yra „High Card“ Aukščiausia korta – pokerio kombinacija, sudaryta iš bet kurių penkių kortų ir neatitinkanti nė vieno iš žemiau išvardytų reikalavimų.
- Iš esmės nė vienas kortų derinys neturi jokio ryšio su kitu: nėra nei porų, nei trigubų vienodos vertės kortų ir nėra 5 kortų sekos ar su spalvos deriniu susijusių kortų. Lemiamas veiksnys yra aukščiausia lošėjo kombinacijos korta.
  - **Pora („Pair“)**: Dviejų vienodos vertės kortų kombinacija.
  - **Dvi poros („Two pairs“)**: Tai dviejų kortų porų, turinčių tą pačią vertę, kombinacija (pavyzdžiui 2 dviakes ir 2 Džekai).
  - **Trys vienodos („Three of a kind“)**: tai trijų vienodos vertės kortų derinys.
  - **Eilė („Straight“)** – tai penkios viena po kitos einančios skirtingų spalvų kortos.
  - **Spalva („Flush“)**: tai penkios vienodos rūšies (spalvos) kortos (tūzas, 3, 6, 10 ir Karalienė – visi kryžių simbolio).
- **Pilnas namas („Full House“)**: trijų vienodos vertės ir dviejų vienodos vertės kortos (poros) (pavyzdžiui, trys 4-iukės ir dvi Karalienės).
- **Vienos rūšies ketvertukas („Four of kind“)**: keturios vienos eilės kortos ir penktoji gali būti bet kokia korta.
- **Spalva ir eilė kartu („Straight Flush“)**, tai kombinacija kurioje kortų seka vienoda (pavyzdžiui, keturios devynakės).
- **Karališka eilė („Royal Flush“)**, tai pokerio kombinacija – tos pačios spalvos kortos, sudėtos pagal eilę pradedant nuo dešimtuko.

Lošimo baigtys:

- Dalyvis turi turėti porą iš ketvertų ar aukštesnių kortų, kad galėtų dalyvauti lošime.
- Lošėjas laimi jei krupjė kombinacija sutampa (tai yra lygi ketvertui ar aukštesnės kombinacijos kortoms) ir yra žemesnė nei lošėjo kortos. Išankstinis statymas išmokamas pagal išmokėjimų lentelę, o „Tęsti“ statymas išmokamas santykiu 1:1.
- Lošėjas pralaimi, jei krupjė kombinacija yra tinkama ir yra aukštesnė už lošėjo. Lošėjas praranda tiek išankstinį statymą, tiek „Lošti“ statymą.
- Jei lošėjas ir krupjė turi identiškas kombinacijas, laimi tas, kurio kortos yra aukštesnės vertės.
- Pavyzdžiui, jei yra dviejų pilnų namų kombinacija, laimi ta, kurioje yra trys vienodos aukštesnės vertės kortos.
- „Push“ kombinacija yra lygiosios – lošėjas ir krupjė turi lygiai tą pačią kombinaciją. Tokiu atveju lošėjas susigrąžina savo išankstinį statymą.
- Jei krupjė neturi tinkamos kombinacijos (bent pora 4-iukių), lošėjui grąžinamas statymas ir dalis išankstinio statymo pagal išmokėjimų lentelę.

Išmokėjimai:

Lošimo stalo statymų ribos	Mažiausias	Didžiausias
Išankstinis statymas	1	1 000
Premija	1	100
Kortų deriniai	Išankstinis statymas	Premija
Karališkoji rūšis	100:1	100:1
Vienos rūšies eilė	20:1	50:1
Keturios vienodos	10:1	40:1
Pilnas Namas	3:1	30:1
Spalva	2:1	20:1
Vienos rūšies	1:1	7:1
Trys vienodos	1:1	7:1
Dvi poros	1:1	7:1
Tūzų pora	1:1	7:1
Viena pora	1:1	-
Aukšta pora	1:1	-

Galimi ypatingi atvejai:

- Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:

o 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.

o Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų kortų, korta/kortos turi būti grąžintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.

o Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.

o o Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paimamos ir maišoma toliau.

o Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paimamos ir viskas permaišoma iš naujo.

o Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.

o Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama lošimų salės vadovui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus grąžinami.

- Kortų skaitytuvo sutrikimai:

o 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.

o Neišsprendus problemos, techninis personalas imsis veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai grąžinami. Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi suklijuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, lošimų salės vadovas atšauks lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai bus grąžinti.

- Lošimo paslaugos teikiamos internetu, kurios kartais gali atsijungti, todėl tai gali sulėtinti lošimo eigą.
- Kad būtų sumažintas netikėto atsijungimo poveikis, kai lošėjas praranda ryšį su lošimo serveriu, ekrane pasirodys pranešimas apie prisijungimą iš naujo.
- Kol lošėjas neprisijungs prie lošimo serverio, lošimo ir pokalbių funkcijos veiks ribotai arba bus visiškai neaktyvios.

1.37. **Automatinė Ruletė (Auto Roulette)**

Bendroji informacija

Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma: Min: 0.50 €

Max: 5 000 €
Maksimalaus laimėjimo suma: 156 000 €

Lošimo tikslas – nuspėti, kur besisukantis rutuliukas sustos ruletės rato viduje.

Lošimo taisyklės:

• Ruletės rate yra 37 atskirai sunumeruotas padalos nuo 0 iki 36, pakaitomis nudažytos raudona ir juoda spalvomis. Nulinė padala yra žalios spalvos, kad aiškiai parodytų, jog ji nėra nė vieno raudono/juodo, nelyginio/lyginio, aukšto/žemo, dešimčių ar stulpelių statymų dalis. Statymams atlikti yra skiriama 18 sekundžių. Statymų laikui pasibaigus, ruletės ratas pasukamas ir rutuliukas skrieja tol, kol sustoja ties numeruota ruletės padala.
• Norėdamas pradėti lošti lošėjas turi palaukti, kol pasirodys pranešimas „Pateikite savo statymus“, tada pasirinkti žetono vertę, nurodytą eurais, su kuriuo atliks statymą ir padėti ant atitinkamų ruletės stalo statymų laukų.
• Jei lošėjas atlikdamas statymus atspėjo iškritusį skaičių, jis gauna laimėjimus pagal ruletės mokėjimo lentelę. Laimėjimo suma bus rodoma „Paskutinis laimėjimas“ srityje ir laimėjimo pranešime.

Statymai:

Vidiniai statymai

• **Vienas skaičius** – tai statymas už individualų numerį. Paprasčiausias ruletės statymas su didžiausia išmokėjimo galimybe. Laimėjimas išmokamas santykiu 35:1.
• **Du skaičiai** – tai dviejų skaičiu statymas, kuris dedamas ant linijos, jungiančios du skaičius; pavyzdžiui, apimantis 24 ir 27. Laimėjimas išmokamas santykiu 17:1.
• **Kampas** – statymas, esantis keturių skaičių kampe; pavyzdžiui, apimant 8, 9, 11 ir 12. laimėjimas išmokamas santykiu 8:1.
• **Trys skaičiai** – tai 3 skaitmenų statymas, statomas skaičių eilutės pabaigoje; Pavyzdžiui, padengiant 13, 14 ir 15. Laimėjimas išmokamas santykiu 11:1.
• **Linija** – tai šešių skaičių statymas, atliekamas sujungus du trijų skaičių statymus; apimantis, pavyzdžiui, 31, 32, 33, 34, 35 ir 36. Laimėjimas išmokamas santykiu 5:1.

Išoriniai statymai

• **1-as, 2-as arba 3-ias stulpelis** – tai 12 skaičių statymas vietoje, pažymėtoje nuo 2 iki 1 stulpelių gale, apimantis visus 12 numerių atitinkamame stulpelyje. Laimėjimas išmokamas santykiu 2:1.
• **1-as, 2-as arba 3-ias tuzinas** – tai 12 skaičių statymas, padarytas ant vieno iš trijų langelių, pažymėtų 1 12, 2 12 arba 3 12. Jis apima dvylika atitinkamo tuzino skaičių (1–12, 13–14 arba 25–36). Laimėjimas išmokamas santykiu 2:1.
• **Raudona/juoda, lyginis/nelyginis**, nuo 1 iki 18/19 iki 36 – už kiekvieną iš jų mokama 1 prie 1. Kiekvienas uždengia 18 skaičių lentelėje, kaip aprašyta toje srityje. Raudoni / Juodi statymai apima arba 18 raudonųjų, arba 18 juodųjų skaičių. Lyginiai / nelyginiai statymai apima lyginius skaičius (2, 4, 6, 8 ir t. t) arba nelyginius skaičius (1, 3, 5, 7 ir t. t).
• Nuo **1 iki 18/19 iki 36** statymai apima apatinius 18 arba didesnius 18 skaičių. Laimėjimas išmokamas santykiu 1:1.

Papildomas ruletės skaičių išdėstymas „Racetrack“ statymo laukuose

„Racetrack“ statymo laukuose pažymėti skaičiai, kaip jie rodomi ant ruletės rato, o ne ant ruletės

lentelės. „Rato sektorių“ ir „Kaimynų“ statymai gali būti lošiami naudojant tik „Racetrack“ skaičių išdėstymą. Lošiama ta pačia rulete. Ruletės ratas yra padalintas į 4 dalis („Rato sektorius“), kurių pavadinimai nurodyti prancūzų kalba:

Voisins du Zero

Šis statymas apima nulį ir 7 skaičius kiekvienoje nulio pusėje – nuo 22 iki 25 ant rato. Tai reiškia, kad statymas iš 15 skaičių padengiamas su 9 žetonais. Jį sudaro 2 žetonai eilėje 0/2/3, 2 žetonai kampe 25/26/28/29 ir vienas žetonas kiekviename iš padalijimų: 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 ir 32 / 3 5.

„Jeu 0“

Šis statymas apima 3 nulinio laukelio kaimynus kiekvienoje rato pusėje. Padengiami 7 skaičiai su 4 žetonais, apimantis vieną žetoną 26-iuose „Straight-Up“ ir po vieną žetoną ant kiekvieno padalijimo: 0/3, 12/15 ir 32/35.

„Tiers du Cylindre“

Šis statymas padengia 12 skaičių su 6 žetonais – nuo 27 iki 33 ant rato (padengia trečdalį rato). Vienas žetonas bus dedamas ant kiekvieno padalijimo: 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 ir 33/36.

„Orphelins a Cheval“

Statymas, kuris apima tuos skaičius, kurių neapėmė „Voisins du Zéro“ ir „Le Tiers Du Cylindre“ statymai. Šis statymas padengia 8 skaičius su 4 žetonais. Į šį derinį įeina vienas žetonas ant 1 „Straight-Up“ ir vienas žetonas kiekviename iš padalijimų: 6/9, 14/17, 17/20 ir 31/34.

Kaimynas

Kaimynų statymas apima tam tikrą skaičių ir skaičius, esančius šalia šio skaičiaus ant ruletės rato. Lošėjas, spustelėjęs/paspaudęs apskritą mygtuką „-“ arba „+“, gali sureguliuoti kaimynų skaičiaus sumą, kurie bus automatiškai pridedami. Pavyzdžiui, „0 skaičius ir du kaimynai“ yra 5 žetonų statymas su 1 „Straight-Up“ ant 3, 26, 0, 32 ir 15.

Išmokėjimai:

Statymo tipas	Išmoka
Vienas skaičius	35:1
Padalijimas	17:1
Gatvė	11:1
Kampas	8:1
Eilutė	5:1
Stulpelis	2:1
Dešimt	2:1
Raudona / juoda	1:1
Lyginis / nelyginis	1:1
1-18 / 19-36	1:1

Gali ypatingi atvejai:

- Lošėjas yra atsakingas už teisingą savo statymą ar statymų išdėstymą ant ruletės stalo.
- Jei lošėjo statymas viršija bet kurią minimalią ar maksimalią ribą, jis bus koreguojamas automatiškai atitinkamai (kai mažesnis nei minimalus, tai didinama iki minimalaus, kai viršija maksimalų, tai mažinama iki maksimalaus) ir jam apie tai bus pranešta ekrane pasirodžiusiame pranešime.
- Tuo atveju, kai sistemoje užregistruojamas ne tas skaičius, kuris buvo išsuktas ruletėje, teisingu skaičiumi laikomas tas, kuris faktiškai buvo išsuktas ruletėje. Visi pradiniai statymai grąžinami, o laimėjimai išmokami pagal realiai išsuktą skaičiu.
- Lošime įvykus klaidai, lošimas laikinai sustabdomas. Visi lošėjai Pokalbių lange arba iššokančiajame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama.
- Nutrūkus interneto ryšiui:
  - Jei interneto ryšys nutrūksta prieš atliekant statymus (t. y. prieš krupjė paskelbiant lošimo ekrane, kad daugiau statymų atlikti negalima), statymo suma nebus nuskaičiuota nuo lošėjo sąskaitos likučio, o lošėjas lošimo etape dalyvauti negalės.
  - Jei interneto ryšys nutrūksta po to, kai lošėjas atlieka statymus, lošimo ciklas anuliuojamas, o atlikti statymai yra grąžinami.

1.38. **Galutinis Sic Bo (Ultimate Sic Bo)**

Bendroji informacija
Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma: Min: 0.20 €
Max: 23 100 €
Maksimalaus laimėjimo suma: 142 650 €

- Lošimo tikslas – nuspėti krupjė išmestų kauliukų sumą.

Lošimo taisyklės:
- Lošimas lošiamas trimis kauliukais, kurių vertė yra nuo 1 iki 6.
- Norint pradėti lošimą, lošėjas turi palaukti iki kol lošimo ekrane atsiras užrašas „Atlikite

statymus“ („Place your bets“) ir pasirinkti norimos vertės žetoną bei atlikti statymą. Statymams atlikti skiriama 18 sekundžių. Statymų laikui pasibaigus, krupjė meta kauliukus.
• 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). Laimėjimo išmoka 1:1.
• Lyginis / nelyginis („Odd“ / „Even“) – statymas, kad kauliukų sumą sudarys lyginis arba nelyginis skaičius. Išmoka už laimėjimą yra 1:1, tačiau šis statymas pralošia, jei išmetamas bet kuris trigubas („Any triple“).
• 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 kauliukų 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“). Jeigu 1 iš 3 kauliukų rodo skaičių, už kurį buvo atliktas statymas, išmoka yra 1:1. Jeigu 2 iš 3 kauliukų rodo skaičių, už kurį buvo atliktas statymas, išmoka yra 2:1. Jeigu 3 iš 3 kauliukų rodo skaičių, už kurį buvo atliktas statymas, išmoka yra 3:1.
• Dvigubas („Double“) – statymas ant bet kurio iš šešių dvigubai pažymėtų statymo laukelių. Laimima, jei 2 iš 3 kauliukų yra tos pačios vertės. Laimėjimo išmoka – 8:1.
• Trigubas („Triple“) – statymas, kad visi trys kauliukai bus tos pačios vertės, kaip ir lošėjo pasirinkta statymo kombinacija. Laimėjimo išmoka – 150:1.
• Bet kuris trigubas („Any triple“) – statymas, kad visi trys kauliukai bus tos pačios vertės. Laimėjimo išmoka – 30:1.
• Kombinacija („Combination“) – statymas ant bet kokių 15 galimų dviejų kauliukų kombinacijų. Laimėjimo išmoka – 5:1.

Daugikliai:

• Tam tikriems statymams atsitiktiniu būdu gali būti pritaikytas daugiklis. Tokie statymai paryškinami prieš kauliukams sustojant ir paskelbiant rezultatą. Jeigu buvo paryškintas lošėjo statymas, jam pritaikomas atitinkamas daugiklis.

Išmokos:

Statymas	Išmoka	Maksimali išmoka (jeigu statymui taikomas daugiklis)
Mažas / didelis	1:1	1:1
Lyginis / nelyginis	1:1	1:1
Dvigubas	8:1	87:1
Trigubas	150:1	999:1
Bet kuris trigubas	30:1	87:1
Iš viso 4 arba 17	50:1	499:1
Iš viso 5 arba 16	20:1	249:1
Iš viso 6 arba 15	15:1	87:1
Iš viso 7 arba 14	12:1	29:1
Iš viso 8 arba 13	8:1	24:1
Iš viso 9 arba 12	6:1	49:1
Iš viso 10 arba 11	6:1	24:1
Kombinacija	5:1	24:1
Viengubi:		
Viengubas	1:1	1:1
Dvigubas	2:1	19:1
Trigubas	3:1	87:1

Galimi ypatingi atvejai:
• Jei kauliukai nusileidžia vienas ant kito arba nėra tiesioje pozicijoje, rezultatai nėra registruojami, o kauliukai metami pakartotinai.
• Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims lošimas laikinai sustabdomas ir apie tai pranešama pamainos vadovui. Visi lošėjai Pokalbių lange arba iššokančiajame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama.
• Jei pamainos vadovas gali nedelsiant pataisyti techninę klaidą, lošimas bus tęsiamas įprastai. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimo etapas bus atšauktas, pradiniai statymai grąžinti visiems lošimo etape dalyvavusiems lošėjams.
• Nutrūkus interneto ryšiui:
○ Jei interneto ryšys nutrūksta prieš atliekant statymus (t. y. prieš krupjė paskelbiant lošimo ekrane, kad daugiau statymų atlikti negalima), statymo suma nebus nuskaičiuota nuo lošėjo sąskaitos likučio, o lošėjas lošimo etape dalyvauti negalės.
○ Jei interneto ryšys nutrūksta po to, kai lošėjas atlieka statymus, lošimo ciklas anuliuojamas, o atlikti statymai yra grąžinami.

1.39. **Galutinė Ruletė“ (Ultimate roulette)**

Bendroji informacija
Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma: Min: 0.20 €
Max: 5 000 €
Maksimalaus laimėjimo suma: 175 000 €

Lošimo tikslas yra tiksliai nuspėti, kur besisukantis rutuliukas sustos ruletės rato viduje. Laimi statymai, kurie buvo pastatyti pozicijose, į kurias įeina iškritęs skaičius ar ant atitinkamų pasirinkimų. Atsitiktiniai daugikliai padidins sumą, kurią galima laimėti statant už individualų numerį.

Kaip lošti?

Norėdamas pradėti lošti lošėjas turi palaukti, kol pasirodys pranešimas **„Pateikite savo statymus“**, tada pasirinkti žetono vertę, nurodytą eurais, su kuriuo atliks statymą ir padėti ant atitinkamų ruletės stalo statymų laukų. Statymui atlikti lošėjas turi 23 sekundes. Per laiką, skirtą statymams atlikti, lošėjas gali atlikti, keisti, atsiimti statymus.
Po pranešimo „Daugiau jokių statymų“, statymai negali būti priimami.

Iki penkių atsitiktinai atrinktų skaičių bus taikomi daugikliai, o pasibaigus statymo laikui taip pat bus galimybė įsigyti papildomų daugiklių.
Iš viso kiekviename lošimo etape yra galimybė gauti iki 11 skaičių, kuriuos padaugins daugiklis.

Kito statymo metu galima:
- Pakartoti tuos pačius statymus, padarytus paskutiniame lošime, spaudžiant „Rebet (pakartoti) mygtuką“;
- Double (dvigubinti) visus lošėjo statymus;
- Undo (atšaukti) paskutinį statymą;
- Clear (išvalyti) visus lošėjo statymus ant ruletės stalo lentelės.

Pagrindiniai daugikliai
Kiekviename lošimo etape, ne daugiau kaip 5 atsitiktiniams skaičiams, bus pritaikyti daugikliai: x50, x100, x150, x250, x500, x750 arba x1000.

Papildomi daugikliai

Už papildomus 10% statymo lošėjas gali nusipirkti iki trijų papildomų daugiklių. Papildomi daugikliai turi galimybę padvigubinti (2x) savo vertę, todėl didžiausia galima daugiklio vertė – x2000.

Sklaidos daugikliai
Kiekviename lošimo etape yra tikimybė, kad pagrindinis daugiklis bus pritaikytas ne daugiau kaip trims gretimiems skaičiams, kurie parenkami atsitiktinai. Pavyzdys: x250 daugiklis, pritaikomas skaičiui 14, išsiplės į du gretimus skaičius 10 ir 17. Šiems dviem skaičiams taip pat bus pritaikytas x250 daugiklis, taip kaip ir skaičiui 14.

Lošimo statymų rūšys:

Vidiniai statymai:

- **Vienas skaičius** – tai statymas už individualų numerį. Paprasčiausias ruletės statymas su didžiausia išmokėjimo galimybe. Laimėjimas išmokamas santykiu 35:1.
- **Du skaičiai** – tai dviejų skaičių statymas, kuris dedamas ant linijos, jungiančios du skaičius; pavyzdžiui, apimantis 24 ir 27. Laimėjimas išmokamas santykiu 17:1.
- **Kampas** – statymas, esantis keturių skaičių kampe; pavyzdžiui, apimant 8, 9, 11 ir 12. laimėjimas išmokamas santykiu 8:1.
- **Trys skaičiai** – tai 3 skaitmenų statymas, statomas skaičių eilutės pabaigoje; Pavyzdžiui, padengiant 13, 14 ir 15. Laimėjimas išmokamas santykiu 11:1.
- **Linija** – tai šešių skaičių statymas, atliekamas sujungus du trijų skaičių statymus; apimantis, pavyzdžiui, 31, 32, 33, 34, 35 ir 36. Laimėjimas išmokamas santykiu 5:1.

Išoriniai statymai:
- 1-as, 2-as arba 3-ias stulpelis – tai 12 skaičių statymas vietoje, pažymėtoje nuo 2 iki 1 stulpelių gale, apimantis visus 12 skaičių atitinkamame stulpelyje. Laimėjimas išmokamas santykiu 2:1

- 1-as, 2-as arba 3-ias tuzinas – tai 12 skaičių statymas, padarytas ant vieno iš trijų langelių, pažymėtų 1 12, 2 12 arba 3 12. Jis apima dvylika atitinkamo tuzino skaičių (1–12, 13–14 arba 25–36). Laimėjimas išmokamas santykiu 2:1
- Šansai: raudona/juoda, lyginis/nelyginis, nuo 1 iki 18/19 iki 36 – už kiekvieną iš jų mokama 1 prie 1. Kiekvienas uždengia 18 skaičių lentelėje, kaip aprašyta toje srityje. Raudoni / Juodi statymai apima arba 18 raudonųjų, arba 18 juodųjų skaičių. Lyginiai / nelyginiai statymai apima lyginius skaičius (2, 4, 6, 8 ir t. t) arba nelyginius skaičius (1, 3, 5, 7 ir t. t). Nuo 1 iki 18/19 iki 36 statymai apima apatinius 18 arba didesnius 18 skaičių. Laimėjimas išmokamas santykiu 1:1.

Nulinio langelio „zero“ neuždengia nė vieni stulpeliai, tuzinai ar šansai.

Statymo rūšis	Padengia	Išmoka
Vienas skaičius	1 skaičius	28:1 – 2000:1
Padalijimas	2 skaičiai	17:1
Gatvė	3 skaičiai	11:1
Kampas	4 skaičiai	8:1
Eilutė	6 skaičiai	5:1
Stulpelis	12 skaičių	2:1
Dešimt	12 skaičių	2:1
Raudona / juoda	18 skaičių	1:1
Lyginis / nelyginis	18 skaičių	1:1
1-18 / 19-36	18 skaičių	1:1

Papildomas ruletės skaičių išdėstymas „Racetrack“ statymo laukuose

„Racetrack“ statymo laukuose pažymėti skaičiai, kaip jie rodomi ant ruletės rato, o ne ant ruletės lentelės. „Rato sektorių“ ir „Kaimynų“ statymai gali būti lošiami naudojant tik „Racetrack“ skaičių išdėstymą. Lošiama ta pačia rulete.

Ruletės ratas yra padalintas į 4 dalis („Rato sektorius“), kurių pavadinimai nurodyti prancūzų kalba:
Voisins du Zero

Šis statymas apima nulį ir 7 skaičius kiekvienoje nulio pusėje – nuo 22 iki 25 ant rato. Tai reiškia, kad statymas iš 15 skaičių padengiamas su 9 žetonais. Jį sudaro 2 žetonai eilėje 0/2/3, 2 žetonai kampe 25/26/28/29 ir vienas žetonas kiekviename iš padalijimų: 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 ir 32 / 3 5.
„Jeu 0 “
Šis statymas apima 3 nulinio laukelio kaimynus kiekvienoje rato pusėje. Padengiami 7 skaičiai su 4 žetonais, apimantis vieną žetoną 26-iuose „Straight-Up“ ir po vieną žetoną ant kiekvieno padalijimo: 0/3, 12/15 ir 32/35.

„Tiers du Cylindre“
Šis statymas padengia 12 skaičių su 6 žetonais – nuo 27 iki 33 ant rato (padengia trečdalį rato). Vienas žetonas bus dedamas ant kiekvieno padalijimo: 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 ir 33/36.
Orphelins

Statymas, kuris apima tuos skaičius, kurių neapėmė „Voisins du Zéro“ ir „Le Tiers Du Cylindre“ statymai. Šis statymas padengia 8 skaičius su 4 žetonais. Į šį derinį įeina vienas žetonas ant 1 „Straight-Up“ ir vienas žetonas kiekviename iš padalijimų: 6/9, 14/17, 17/20 ir 31/34.

Kaimynas

Kaimynų statymas apima tam tikrą skaičių ir skaičius, esančius šalia šio skaičiaus ant ruletės rato. Lošėjas, spustelėjęs/paspaudęs apskritą mygtuką „-“ arba „+“, gali sureguliuoti kaimynų skaičiaus sumą, kurie bus automatiškai pridedami.

Pavyzdžiui, „0 skaičius ir du kaimynai“ yra 5 žetonų statymas su 1 „Straight-Up“ ant 3, 26, 0, 32 ir 15.

Tinkamas sukimasis yra apibrėžtas taip: ruletės rutuliukas turi būti įsukamas priešingai rato sukimosi krypčiai ir turi apsisukti bent keturis kartus aplink ruletės rato rutuliuko riedėjimo taką.

Laimintis skaičius galioja tik tada, kai sukimas buvo laikomas tinkamu sukimu, laimintis skaičius negalioja, kai ruletės sukimas paskelbtas negaliojančiu.

Jei sukimas apibrėžtas kaip negaliojantis, ši padėtis vadinama „No Spin“ („Negaliojantis sukimas“).

„No Spin“ („Negaliojantis sukimas“) taikomas šiais atvejais:

- Rutuliukas sukosi mažiau nei 4 pilnus apsisukimus.
- Rutuliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi kaip ir ratas.
- Rutuliukas arba ratas buvo pasuktas neteisinga linkme. Ruletės rutuliukas turi būti įsukamas priešingai rato sukimosi krypčiai.

Svarbi informacija:

Lošėjas yra atsakingas už teisingą savo statymą ar statymų išdėstymą ant ruletės stalo.

➢ Jei lošėjo statymas viršija bet kurią minimalią ar maksimalią ribą, jis bus koreguojamas automatiškai ir jam apie tai bus pranešta ekrane pasirodžiusiame pranešime.

➢ Jeigu automatinė laimėjimo rezultatų nuskaitymo sistema užskaito klaidingą rezultatą, t. y. jei laimėtas skaičius nesutampa su sistemos užfiksuotu skaičiumi, laimėjimo rezultatai bus įskaityti lošėjams atsižvelgiant į vaizdo įrašo metu užfiksuotus rezultatus. Iš lošėjų, kuriems per klaidą buvo įskaitytas nepriklausantis laimėjimas, iš lošimų sąskaitos bus išskaitomas jiems nepriklausantis laimėjimas.

➢ Sutrikus interneto ryšiui:

➢ Jei interneto ryšys nutrūktų prieš pranešimą „Daugiau jokių statymų“, o lošėjo statymas dar nėra priimtas, lošėjo statymo suma nebus išskaičiuota iš balanso ir jis nedalyvaus tame lošimo etape (prisijungus iš naujo rekomenduojama lošėjui pasitikrinti savo balansą ir nedelsiant informuoti operatorių, jei kils kokių nors problemų).

➢ Jei interneto ryšys nutrūksta prasidėjus lošimui, kai pranešimas „Daugiau jokių statymų“ buvo parodytas, o pinigai iš balanso nuskaityti, lošimas tęsis įprastai, o laimėjimai bus apdorojami pagal lošimo rezultatą, nepaisant atsijungimo.

1.40. **32 Kortos (32 Cards)**

Bendroji informacija

Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma: Min: 0.50 €
Max: 2 500 €
Maksimalaus laimėjimo suma: 27 500 €

Lošimo tikslas – spėti, kas laimės – „lošėjas 8“ („Player 8“), „lošėjas 9“ („Player 9“), „lošėjas 10“ („Player 10“) ar „lošėjas 11“ („Player 11“).

Lošimo taisyklės:

- Lošiama su 32 kortų kalade, kurioje yra kortos, kurių vertė nuo 6 iki 13.
- Lošimo tikslas yra nuspėti, kurio lošėjo kortų kombinacijos vertė bus aukščiausia.
- Kiekvienas lošėjas lošimo pradžioje turi fiksuotus taškus:
  - „Lošėjas 8“ – 8 taškai;
  - „Lošėjas 9“ – 9 taškai;
  - „Lošėjas 10“ – 10 taškų;
  - „Lošėjas 11“ – 11 taškų.
- Lošimas pradedamas atlikus norimus statymus. Statymui atklikti yra skiriamos 17 sekundžių, po kurių krupjė paskelbia, kad daugiau statymų atlikti nebegalima. Krupjė padalina po vieną kortą kiekvienam „lošėjo“ laukeliui. Bendra „lošėjo“ kortų kombinacijos vertė yra jo fiksuotas taškas sudėtas su gauta kortos verte. Pavyzdžiui, jei „lošėjo 8“ laukelyje atsiranda korta, kurios vertė yra 6, bendra „lošėjo 8“ kortų kombinacijos vertė bus 14.
- Laimintis „lošėjas“ gali būti paskelbtas po pirmosios atverstos kortos, jei jos vertė yra potencialiai aukščiausia.
- Jei atvertus kortas du „lošėjai“ turi tokią pat kortų kombinaciją, jiems padalinama papildoma korta. Šis veiksmas taikomas tik tada, kai lygiųjų rezultatas yra aukščiausia kortų kombinacija. Kortos abiem „lošėjams“ bus dalinamos iki tol, kol tik vienas „lošėjas“ turės aukščiausią kortų vertę.
- Kortos maišomos po kiekvieno lošimo.

Kortų vertės

6♣6♦6♥6♠	6 taškai
7♣7♦7♥7♠	7 taškai
8♣8♦8♥8♠	8 taškai
9♣9♦9♥9♠	9 taškai
T♣T♦T♥T♠	10 taškų
J♣J♦J♥J♠	11 taškų
Q♣Q♦Q♥Q♠	12 taškų
K♣K♦K♥K♠	13 taškų

Išmokėjimai

„Lošėjas 8“	11:1
„Lošėjas 9“	4.5:1
„Lošėjas 10“	2.2:1
„Lošėjas 11“	1:1

Galimi ypatingi atvejai:

• Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims lošimas laikinai sustabdomas ir apie tai pranešama pamainos vadovui. Visi lošėjai Pokalbių lange arba iššokančiajame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama.

• Jei vadovas gali nedelsiant pataisyti techninę kliūtį, lošimas bus tęsiamas įprastai. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimo etapas bus atšauktas, pradiniai statymai grąžinti visiems lošimo etape dalyvavusiems lošėjams.

• Nutrūkus interneto ryšiui:

o Jei interneto ryšys nutrūksta prieš atliekant statymus (t. y. prieš krupjė paskelbiant lošimo ekrane, kad daugiau statymų atlikti negalima), statymo suma nebus nuskaičiuota nuo lošėjo sąskaitos likučio, o lošėjas lošimo etape dalyvauti negalės.

o Jei interneto ryšys nutrūksta po to, kai lošėjas atlieka statymus, lošimo ciklas anuliuojamas, o atlikti statymai yra grąžinami.

1.41. **Andar Bahar“ (Andar Bahar)**

Bendroji informacija:

Lošimo tipas:	Stalo lošimas gyvai
Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma:	Min. 0.10 € Maks. 1 000 €
Maksimali laimėjimo suma:	50 000 €

Lošimo tikslas – spėti, ar džokerio („Joker“) korta bus ištraukta ant Andar („Andar“) ar Bahar („Bahar“) laukelio.

Lošimo taisyklės:

• Lošimas pradedamas, kai krupjė padalina pirmąją kortą, paprastai vadinamą džokeriu. Po to krupjė dalina po vieną kortą iš abiejų pusių: pirmiausiai korta padedama Bahar pusėję, o paskui – Andar pusėje. Toks kortų dalinimas tęsiamas, kol padedama tos pačios vertės korta ant vienos iš pusių.

• Lošėjas turi spėti, kurioje pusėje bus ištraukta pirma korta, turinti tokią pat vertę.

• Kortos yra maišomos prieš kiekvieną lošimą.

Statymai

• Lošimui prasidėjus išmetama džokerio korta.

• Norint atlikti statymą, lošėjas turi pasirinkti žetono vertę ir padėti jį Andar, Bahar arba šoninių statymų vietose. Statymui atlikti yra skiriama 14 sekundžių.

• Statymų laikui pasibaigus, krupjė pradeda dalinti kortas.

Galimi ypatingi atvejai:

Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims lošimas laikinai sustabdomas ir apie tai pranešama pamainos vadovui. Visi lošėjai Pokalbių lange arba iššokančiajame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama.

• Jei vadovas gali nedelsiant pataisyti techninę kliūtį, lošimas bus tęsiamas įprastai. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimo etapas bus atšauktas, pradiniai statymai grąžinti visiems lošimo etape dalyvavusiems lošėjams.

• Nutrūkus interneto ryšiui:

o Jei interneto ryšys nutrūksta prieš atliekant statymus (t. y. prieš krupjė paskelbiant lošimo ekrane, kad daugiau statymų atlikti negalima), statymo suma nebus nuskaičiuota nuo lošėjo sąskaitos likučio, o lošėjas lošimo etape dalyvauti negalės.
o Jei interneto ryšys nutrūksta po to, kai lošėjas atlieka statymus, lošimo ciklas anuliuojamas, o atlikti statymai yra grąžinami.

1.42. **Bakara Drakonas Tigras (Baccarat Dragon Tiger)**

Bendroji informacija:	
Lošimo tipas:	Stalo lošimas gyvai
Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma:	Min. 0.50 € Maks. 5 000 €
Maksimali laimėjimo suma:	125 000 €

Lošimo tikslas – spėti, kas laimės – Drakonas („Dragon“), Tigras („Tiger“) ar lygiosios („tie“).
Lošimo taisyklės:
• Lošimo pradžioje krupjė padalina dvi kortų kombinacijas: vieną Drakono pusei, kitą – Tigro.
• Laiminti kortų kombinacija yra ta, kuri turi aukščiausios vertės kortas. Jei Drakono ir Tigro kortų kombinacijos yra vienodos, įvyksta lygiosios.
• Lošiama su aštuoniomis kortų kaladėmis.
• Norint atlikti statymą, lošėjas turi pasirinkti norimos vertės žetoną ir spustelėti ant Drakono, Tigro arba lygiųjų srities. Statymams atlikti yra skiriamos 25 sekundės. Pasibaigus statymams skirtam laikui, krupjė dalina kortas.

Kortų vertės
• Kortų vertės yra nuo žemiausios iki aukščiausios: Tūzas, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Džekas, Karalienė, Karalius. Tūzo vertė yra 1, o Karaliaus – 13.
• Pasibaigus lošimui, laimėjimai išmokami taip:

Drakonas	1:1
Tigras	1:1
Lygiosios	8:1

• Jei įvyksta lygiosios, statymai už Drakoną ir Tigrą paranda 50 % sumokėtos sumos.

Galimi ypatingi atvejai:
• Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims, lošimas laikinai sustabdomas ir apie tai pranešama pamainos vadovui. Visi lošėjai Pokalbių lange arba iššokančiajame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama.
• Jei vadovas gali nedelsiant pataisyti techninę kliūtį, lošimas bus tęsiamas įprastai. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimo etapas bus atšauktas, pradiniai statymai grąžinti visiems lošimo etape dalyvavusiems lošėjams.
• Nutrūkus interneto ryšiui:
o Jei interneto ryšys nutrūksta prieš atliekant statymus (t. y. prieš krupjė paskelbiant lošimo ekrane, kad daugiau statymų atlikti negalima), statymo suma nebus nuskaičiuota nuo lošėjo sąskaitos likučio, o lošėjas lošimo etape dalyvauti negalės.
o Jei interneto ryšys nutrūksta po to, kai lošėjas atlieka statymus, lošimo ciklas anuliuojamas, o atlikti statymai yra grąžinami.

1.43. **Bakara Nokautas (Baccarat Knock Out)**

Bendroji informacija:	
Lošimo tipas:	Stalo lošimas gyvai
Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma:	Min. 1 € Maks. 1 000 €
Maksimali laimėjimo suma:	100 000 €

Lošimo tikslas – spėti, kas laimės – Lošėjas („Player“), Bankininkas („Banker“) ar lygiosios („tie“).

Lošimo taisyklės:
- Lošime krupjė padalina 2 kortų kombinacijas – vieną Lošėjui, kitą Bankininkui.
- Laiminti kombinacija skelbiama ta, kuri yra arčiausiai 9.
- Lošimas lošiamas aštuoniomis kortų kaladėmis.
- Norint atlikti statymą reikia pasirinkti norimos vertės žetoną ir spustelėti ant norimo statymo – Bankininkas, Lošėjas arba Lygiosios. Statymams atlikti yra skiriama 18 sekundžių. Pasibaigus statymui skirtam laikui, krupjė pradeda dalinti kortas.

Kortų vertės
- Dviejų kortų kombinacija iš dviejų 9 yra geriausia kombinacija, kuri vadinama – „natūralia“. Antra geriausia kombinacija yra „natūrali“ aštuonakė. Jei tiek Lošėjui, tiek Bankininkui padalijamos vienodos kortų kombinacijos, lošimas baigiamas lygiosiomis ir grąžinami statymai tiek Bankininkui, tiek Lošėjui.
- Krupjė padalina dvi kortas Lošėjo kortų kombinacijai ir dvi – Bankininko kortų kombinacijai. Jei kurios nors kombinacijos vertė yra aštuonios ar devynios (natūrali), kombinacija yra baigta ir daugiau kortų nedalijama. Priešingu atveju, jei lošėjo dviejų kortų suma yra nuo 0 iki 5, jam išdalinama trečioji korta. Jei suma yra 6 arba 7, papildoma korta nedalijama.

Bankininkas	0,95:1
Lošėjas	1:1
Lygiosios	8:1

- Esant lygiosioms, Bankininko ir Lošėjo statymai yra grąžinami.

Statymai:

Išankstinis („Ante“)
- Atlikus visus statymus, viena korta duodama Lošėjo kombinacijai.
- Lošimo laukelyje atsiranda „Ante“ statymas, kuriame galioja tokie pasirinkimai, kaip lošti („play“) arba pasiduoti („fold“).

Natūralus Lošėjas arba Bankininkas
- Šį statymą galima atlikti prieš krupjė išdalijant kortas.

• Statymas laimi, jei laiminti kombinacija turi natūralų rezultatą (pirmosios dvi kortos yra 8 arba 9).

Bendra laimėjimų suma 1, 2, 3 arba 4	7,5:1
Bendra laimėjimų suma 5 arba 6	4:1
Bendra laimėjimų suma 7	4,5:1
Bendra laimėjimų suma 8	3:1
Bendra laimėjimų suma 9	2,5:1

Galimi ypatingi atvejai:
• Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims lošimas laikinai sustabdomas ir apie tai pranešama pamainos vadovui. Visi lošėjai Pokalbių lange arba iššokančiajame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama.
• Jei vadovas gali nedelsiant pataisyti techninę kliūtį, lošimas bus tęsiamas įprastai. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimo etapas bus atšauktas, pradiniai statymai grąžinti visiems lošimo etape dalyvavusiems lošėjams.
• Nutrūkus interneto ryšiui:
o Jei interneto ryšys nutrūksta prieš atliekant statymus (t. y. prieš krupjė paskelbiant lošimo ekrane, kad daugiau statymų atlikti negalima), statymo suma nebus nuskaičiuota nuo lošėjo sąskaitos likučio, o lošėjas lošimo etape dalyvauti negalės.
o Jei interneto ryšys nutrūksta po to, kai lošėjas atlieka statymus, lošimo ciklas anuliuojamas, o atlikti statymai yra grąžinami.

1.44. **Bakara–Jokių Komisinių (Baccarat No Commission)**

Bendroji informacija:	
Lošimo tipas:	Stalo lošimas gyvai
Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma:	Min. 1 € Maks. 5 000 €
Maksimali laimėjimo suma:	125 000 €

Lošimo tikslas – spėti, kas laimės – Lošėjas („Player“), Bankininkas („Banker“) ar lygiosios („tie“).

Lošimo taisyklės:
• Norint atlikti statymą reikia pasirinkti norimos vertės žetoną ir spustelėti ant norimo statymo – Bankininkas, Lošėjas arba Lygiosios. Statymams atlikti yra skiriama 18 sekundžių. Pasibaigus statymui skirtam laikui, krupjė pradeda dalinti kortas.
• Krupjė dalina kortas dviem kombinacijoms – Bankininko ir Lošėjo. Laiminti kombinacija yra ta, kuri turi arčiausiai devynių vertę.
• Lošimas lošiamas aštuoniomis kortų kaladėmis. Ištraukus specialią perskirstymo kortą, kortų dėžė yra pakeičiama nauja ir atliekamas sumaišymas. Po sumaišymo pirmoji korta pašalinama ir parodoma lošėjams.
• •Jei kortų kombinacijoje yra daugiau, nei 10 taškų, reikia atimti 10, kad gautųsi Bakara taško vertė (pavyzdžiui, 8+8=16, bet skaičiuojamas, kaip 6).
• Dviejų kortų kombinacija iš dviejų 9 yra geriausia kombinacija, kuri vadinama – „natūralia“. Antra geriausia kombinacija yra „natūrali“ aštuonakė. Jei tiek Lošėjui, tiek Bankininkui padalijamos vienodos kortų kombinacijos, lošimas baigiamas lygiosiomis ir grąžinami statymai tiek Bankininkui, tiek Lošėjui.
• Krupjė padalina dvi kortas Lošėjo kortų kombinacijai ir dvi – Bankininko kortų kombinacijai. Jei

kurios nors kombinacijos vertė yra aštuonios ar devynios (natūrali), kombinacija yra baigta ir daugiau kortų nedalijama. Priešingu atveju, jei lošėjo dviejų kortų suma yra nuo 0 iki 5, jam išdalinama trečioji korta. Jei suma yra 6 arba 7, papildoma korta nedalijama.

Išmokėjimai

Lošėjas	1:1
Bankininkas	1:1
Bankininkas laimi su 6	0,5:1
Lygiosios	8:1

Statymai:

Šoniniai statymai

- Šoniniai statymai yra papildomi statymai šalia pagrindinio statymo. Šoniniai statymai sudaro:
  - Lošėjo pora („Player Pair“) – statymas, kad dvi pirmosios Lošėjo kortos sudarys porą.
  - Bankininko pora („Banker Pair“) – statymas, kad dvi pirmosios Bankininko kortos sudarys porą.
  - Didelis („Big“) – statymas, kad Lošėjui ir Bankininkui viso bus padalintos 5-6 kortos.
  - Mažas („Small“) – statymas, kad Lošėjui ir Bankininkui viso bus padalintos 4 kortos.
  - Tobula pora („Perfect Pair“) – statymas, kad Lošėjui ir Bankininkui pirmosios dvi kortos iškris, kaip bet kurios kombinacijos vienspalvė pora.
  - Bet kuri pora („Either Pair“) – statymas, kad bet kurios pirmosios dvi kortų kombinacijos sudaro porą.

Lošėjo pora	11:1
Bankininko pora	11:1
Didelis	0,54:1
Mažas	1,5:1
Tobula pora	25:1
Bet kuri pora	5:1

Galimi ypatingi atvejai:

- Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims, lošimas laikinai sustabdomas ir apie tai pranešama pamainos vadovui. Visi lošėjai Pokalbių lange arba iššokančiajame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama.
- Jei vadovas gali nedelsiant pataisyti techninę kliūtį, lošimas bus tęsiamas įprastai. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimo etapas bus atšauktas, pradiniai statymai grąžinti visiems lošimo etape dalyvavusiems lošėjams.
- Nutrūkus interneto ryšiui:
  - Jei interneto ryšys nutrūksta prieš atliekant statymus (t. y. prieš krupjė paskelbiant lošimo ekrane, kad daugiau statymų atlikti negalima), statymo suma nebus nuskaičiuota nuo lošėjo sąskaitos likučio, o lošėjas lošimo etape dalyvauti negalės.
  - Jei interneto ryšys nutrūksta po to, kai lošėjas atlieka statymus, lošimo ciklas anuliuojamas, o atlikti statymai yra grąžinami.

1.45. **Bakara Super Šeši (Baccarat Super Six)**

Bendroji informacija:	
Lošimo tipas:	Stalo lošimas gyvai
Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma:	Min. 1 € Maks. 1 000 €
Maksimali laimėjimo suma:	80 000 €

Lošimo tikslas – spėti, kas laimės – Lošėjas („Player“), Bankininkas („Banker“) ar lygiosios („tie“).

Lošimo taisyklės:

- Krupjė dalina kortas dviem kombinacijoms – Bankininko ir Lošėjo. Laiminti kombinacija yra ta, kuri arčiausiai devynių vertės.
- Lošimas lošiamas aštuoniomis kortų kaladėmis ištraukus specialią perskirstymo kortą, kortų dėžė yra pakeičiama nauja ir atliekamas sumaišymas. Po sumaišymo pirmoji korta pašalinama ir parodoma lošėjams.
- Jei kortų kombinacijoje yra daugiau, nei 10 taškų, reikia atimti 10, kad gautųsi Bakara taško vertė (pavyzdžiui, 8+8=16, bet skaičiuojamas, kaip 6).
- Dviejų kortų kombinacija iš dviejų 9 yra geriausia kombinacija, kuri vadinama – „natūralia“. Antra geriausia kombinacija yra „natūrali“ aštuonakė. Jei tiek Lošėjui, tiek Bankininkui padalijamos vienodos kortų kombinacijos, lošimas baigiamas lygiosiomis ir grąžinami statymai tiek Bankininkui, tiek Lošėjui.
- Krupjė padalina dvi kortas Lošėjo kortų kombinacijai ir dvi – Bankininko kortų kombinacijai. Jei kurios nors kombinacijos vertė yra aštuonios ar devynios (natūrali), kombinacija yra baigta ir daugiau kortų nedalijama.
- Priešingu atveju Lošėjui bus išmesta kita korta, kurios kombinacijos suma bus lygi penkioms imtinai. Jei Lošėjo kortų kombinacijai reikėjo trečiosios kortos, tuomet laikomasi toliau aprašytų taisyklių.

Lošėjo taisyklės

- Jei Lošėjo kortų kombinacijoje yra 6 arba 7, trečioji korta nėra suteikiama.
- Jei Lošėjo turimų kortų verčių suma yra 5 ar mažiau, suteikiama trečioji korta.

Bankininko taisyklės

- Jei Lošėjui nebuvo paskirta trečioji korta, krupjė išmeta kortą, jei jo kortų verčių suma yra mažesnė už 5.
- Jei Lošėjui buvo paskirta trečioji korta, trečiosios Lošėjo kortos ir krupjė kombinacijos vertė stabilizuosis.
- Jei Lošėjas gauna trečią kortą pagal žemiau pateiktą lentelę:
  - Jei Lošėjas gavo 2 arba 3 taškus, Bankininkas gauna kortą, tik jei jis turi 0-4 taškus;
  - Jei Lošėjas gavo 4 arba 5 taškus, Bankininkas gauna papildomą kortą, jei jis turi surinkęs 0-5 taškus;
  - Jei Lošėjas gavo 6 arba 7 taškus, Bankininkas gauna papildomą kortą, jei jis turi 0-6 taškus;
  - Jei Lošėjas gavo 8 taškus, Bankininkas gauna papildomą kortą, jei jis turi 0-2 taškus;
  - Jei Lošėjas gavo tūzą, karalių, damą, valetą, dešimtuką ar devintuką, Bankininkas gauna trečią kortą, jei jo taškų suma yra 0-3.

Lošėjas	1:1
Bankininkas	1:1
Bankininkas laimi su 6	0,5:1
Lygiosios	8:1

• Lygiųjų atveju, Bankininko ir Lošėjo statymai yra grąžinami.

Statymai:
• Norint atlikti statymą reikia pasirinkti norimos vertės žetoną ir spustelėti ant norimo statymo – Bankininkas, Lošėjas arba Lygiosios.
• Statymams atlikti yra skiriama 18 sekundžių. Pasibaigus statymui skirtam laikui, krupjė pradeda dalinti kortas.

Šoniniai statymai
• Super 6 („Super 6“) statymas nepriklauso nuo pagrindinio statymo ir nėra reikalaujamas, jis gali būti pasirinktas nepriklausomai nuo bet kokio pagrindinio statymo arba kaip pagrindinio statymo priedas.
• Super 6 statymas leidžia spėti, kad Bankininkas laimės su kortų kombinacija, kurios taškų suma yra 6. Laimėjus Super 6 papildomą statymą sumokama 12:1 + statymo suma.

Galimi ypatingi atvejai:
• Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims, lošimas laikinai sustabdomas ir apie tai pranešama pamainos vadovui. Visi lošėjai Pokalbių lange arba iššokančiajame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama.
• Jei vadovas gali nedelsiant pataisyti techninę kliūtį, lošimas bus tęsiamas įprastai. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimo etapas bus atšauktas, pradiniai statymai grąžinti visiems lošimo etape dalyvavusiems lošėjams.
• Nutrūkus interneto ryšiui:
o Jei interneto ryšys nutrūksta prieš atliekant statymus (t. y. prieš krupjė paskelbiant lošimo ekrane, kad daugiau statymų atlikti negalima), statymo suma nebus nuskaičiuota nuo lošėjo sąskaitos likučio, o lošėjas lošimo etape dalyvauti negalės.
o Jei interneto ryšys nutrūksta po to, kai lošėjas atlieka statymus, lošimo ciklas anuliuojamas, o atlikti statymai yra grąžinami.

1.46. **Statymas Ant Trijų Kortų (Bet On Teen Patti)**

Bendroji informacija:	
Lošimo tipas:	Stalo lošimas gyvai
Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma:	Min. 1 € Maks. 1 000 €
Maksimali laimėjimo suma:	200 000 €

Lošimo tikslas – spėti, kieno kortų kombinacija bus geresnė – Lošėjo A („Player A“) ar Lošėjo B („Player B“).

Lošimo taisyklės:
• Lošimas lošiamas 52 kortų kalade (neskaitant Džokerių), kuri maišoma po kiekvieno lošimo.
• Prieš prasidedant lošimui reikia pasirinkti norimos vertės žetoną ir spustelėti ant vieno iš Lošėjų laukų. Statymams atlikti skiriama 12 sekundžių. Statymų laikui pasibaigus krupjė pradeda dalinti kortas.
• Pakartotinio statymo („rebet“) mygtukas atkartoja paskutinį atliktą statymą. Paspaudus šį mygtuką, jis bus pakeistas dvigubu („double“) mygtuku.
• Dvigubas mygtukas leidžia padvigubinti pakartotinio statymo sumą, jei naujai statymo vertei atlikti yra pakankamas lošėjo sąskaitos likutis.
• Grįžti atgal („Undo“) mygtukas, rodomas už pakartotinio sukimo mygtuko, atšaukia paskutinį

atliktą veiksmą.
• Lygiųjų atveju, Lošėjo A ir Lošėjo B statymai yra grąžinami.

Statymai:

Šoniniai statymai
• Lošėjo A ir Lošėjo B plius poros („Player A Pair Plus“/“Player B Pair Plus“) – statymas, kad kortų pora bus geresnė, už Lošėjo A arba Lošėjo B kortų kombinaciją. Už statymą išmokama, kai kortų pora yra sudaryta iš maksimaliai 3 kortų.
• 3+3 premija („3+3 Bonus“) – statymas, kad abiejų Lošėjų kortų kombinacijos sudarys geriausią 5 kortų kombinaciją.
• Šoniniai statymai galimi tik tada, kai atliekamas pagrindinis statymas. Šoninio statymo rezultatas nepriklauso nuo pagrindinio statymo rezultato, todėl jei lošėjas pralošia pagrindinį statymą, gali laimėti šoninį.

Lošėjas A	0.95:1
Lošėjas B	0,95:1
Pora Plius (A arba B)	
Karališka spalva	100:1
Eilė ir spalva	40:1
Trys vienodos	30:1
Eilė	5:1
Spalva	4:1
Pora	1:1
3+3 premija	
Karališka spalva	1000:1
Eilė ir spalva	200:1
Keturios vienodos	100:1
Pilnas namas	20:1
Spalva	15:1
Eilė	10:1
Trys vienodos	7:1

Galimi ypatingi atvejai:
• Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims, lošimas laikinai sustabdomas ir apie tai pranešama pamainos vadovui. Visi lošėjai Pokalbių lange arba iššokančiajame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama.
• Jei vadovas gali nedelsiant pataisyti techninę kliūtį, lošimas bus tęsiamas įprastai. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimo etapas bus atšauktas, pradiniai statymai grąžinti visiems lošimo etape dalyvavusiems lošėjams.
• Nutrūkus interneto ryšiui:
o Jei interneto ryšys nutrūksta prieš atliekant statymus (t. y. prieš krupjė paskelbiant lošimo ekrane, kad daugiau statymų atlikti negalima), statymo suma nebus nuskaičiuota nuo lošėjo sąskaitos likučio, o lošėjas lošimo etape dalyvauti negalės.
o Jei interneto ryšys nutrūksta po to, kai lošėjas atlieka statymus, lošimo ciklas anuliuojamas, o atlikti statymai yra grąžinami.

1.47. **Laimingas 7 (Lucky 7)**

Bendroji informacija:	
Lošimo tipas:	Stalo lošimas gyvai
Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma:	Min. 1 € Maks. 5 000 €
Maksimali laimėjimo suma:	65 000 €

Lošimo tikslas – spėti, kuri korta bus padalinta sekanti – aukščiau 7 ar žemiau 7.

Lošimo taisyklės:
- Prieš pradedant lošimą, lošėjui reikia pasirinkti norimos vertės žetoną ir spustelėti „aukščiau 7“, „žemiau 7“ arba lygiai 7. Statymui atlikti skiriama 12 sekundžių. Statymo laikui pasibaigus krupjė pradeda dalinti kortas.
- Lošimas lošiamas 8 kaladžių kortomis, kurios yra maišomos, kai iškrenta speciali „perskirstymo“ korta.

Statymai:

Šoniniai statymai
- Šoniniai statymai nepriklauso nuo pagrindinio statymo ir gali būti atlikti bet kuriuo metu ir tvarka.
- Raudona arba Juoda („Redo or Black“) – statymas, kad sekanti korta bus raudonos arba juodos spalvos.
- Lyginis arba nelyginis („Even or Odd“) – statymas, kad sekanti korta bus lyginės arba nelyginės vertės.

Raudona	0,9:1
Juoda	0,9:1
Nelyginis	0,8:1
Lyginis	1:1

Žemiau 7	A, 2, 3, 4, 5, 6
Aukščiau 7	8, 9, 10, J, Q, K
Lyginis	2, 4, 6, 8, 10, Q
Nelyginiai	A, 3, 5, 7, 9, J, K

Galimi ypatingi atvejai:
- Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims, lošimas laikinai sustabdomas ir apie tai pranešama pamainos vadovui. Visi lošėjai Pokalbių lange arba iššokančiajame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama.
- Jei vadovas gali nedelsiant pataisyti techninę kliūtį, lošimas bus tęsiamas įprastai. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimo etapas bus atšauktas, pradiniai statymai grąžinti visiems lošimo etape dalyvavusiems lošėjams.
- Nutrūkus interneto ryšiui:

○ Jei interneto ryšys nutrūksta prieš atliekant statymus (t. y. prieš krupjė paskelbiant lošimo ekrane, kad daugiau statymų atlikti negalima), statymo suma nebus nuskaičiuota nuo lošėjo sąskaitos likučio, o lošėjas lošimo etape dalyvauti negalės. Jei interneto ryšys nutrūksta po to, kai lošėjas atlieka statymus, lošimas tęsiamas, o atlikti statymai yra įskaičiuojami.

1.48. **Sik Bo“ (Sic Bo)**

Bendroji informacija
Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma: Min: 0.10 €
Max: 2 000 €
Maksimalaus laimėjimo suma: 360 000 €

Lošimo tikslas – nuspėti krupjė išmestų kauliukų sumą.

Lošimo taisyklės:
- Lošimas lošiamas trimis kauliukais, kurių vertė yra nuo 1 iki 6.
- Norint pradėti lošimą, lošėjas turi palaukti kol lošimo ekrane atsiras užrašas „atlikite statymus“ („please place your bets“) ir pasirinkti norimos vertės žetoną bei atlikti statymą. Statymams atlikti skiriama 17 sekundžių. Statymų laikui pasibaigus, krupjė meta kauliukus.
- 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). Laimėjimo išmoka 1:1.
- **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 kauliukų 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. Laimėjimo išmoka – 11:1.
- **Trigubas („triple“)** – statymas, kad visi trys kauliukai bus tos pačios vertės, kaip ir lošėjo pasirinkta statymo kombinacija. Laimėjimo išmoka – 180:1.
- **Bet kuris trigubas („any triple“)** – statymas, kad visi trys kauliukai bus tos pačios vertės. Laimėjimo išmoka – 30:1.
- **Kombinacija („combination“)** – statymas ant bet kokių 15 galimų dviejų kauliukų kombinacijų. Laimėjimo išmoka – 15:1.

Išmokėjimai:

STATYMO TIPAS	IŠMOKA
Mažas / didelis	1:1
Dvigubas	11:1
Trigubas	180:1
Bet kuris trigubas	30:1
Bendrai 4 arba 17	62:1
Bendrai 5 arba 16	31:1
Bendrai 6 arba 15	18:1
Bendrai 7 arba 14	12:1
Bendrai 8 arba 13	8:1
Bendrai 9 arba 12	7:1
Bendrai 10 arba 11	6:1
Kombinacija	5:1
Viengubas	1:1
Dvigubas	2:1
Trigubas	12:1

Galimi ypatingi atvejai:

- Jei kauliukai nusileidžia vienas ant kito arba nėra tiesioje pozicijoje, rezultatai nėra registruojami, o kauliukai metami pakartotinai.
- Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims, lošimas laikinai sustabdomas ir apie tai pranešama pamainos vadovui. Visi lošėjai pokalbių lange arba iššokančiajame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama.
- Jei vadovas gali nedelsiant pataisyti techninę kliūtį, lošimas bus tęsiamas įprastai. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimo etapas bus atšauktas, pradiniai statymai grąžinti visiems lošimo etape dalyvavusiems lošėjams.
- Nutrūkus interneto ryšiui:
  - Jei interneto ryšys nutrūksta prieš atliekant statymus (t. y. prieš krupjė paskelbiant lošimo ekrane, kad daugiau statymų atlikti negalima), statymo suma nebus nuskaičiuota nuo lošėjo sąskaitos likučio, o lošėjas lošimo etape dalyvauti negalės.
  - Jei interneto ryšys nutrūksta po to, kai lošėjas atlieka statymus, lošimo ciklas anuliuojamas, o atlikti statymai yra grąžinami.

1.49. **Trys Kortos“ (Teen Patti)**

Bendroji informacija:	
Lošimo tipas:	Stalo lošimas gyvai
Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma:	Min. 1 € Maks. 1 000 €
Maksimali laimėjimo suma:	100 000 €

Lošimo tikslas – spėti, kieno kortų kombinacija bus geresnė – Lošėjo A („Player A“) ar Lošėjo B („Player B“).

Lošimo taisyklės:

- Lošimas lošiamas 52 kortų kalade (neskaitant Džokerių), kuri maišoma po kiekvieno lošimo.
- Prieš prasidedant lošimui reikia pasirinkti norimos vertės žetoną ir spustelėti ant vieno iš Lošėjų laukų. Statymams atlikti skiriama 12 sekundžių. Statymų laikui pasibaigus krupjė pradeda dalinti kortas.

• Pakartotinio statymo („rebet“) mygtukas atkartoja paskutinį atliktą statymą. Paspaudus šį mygtuką, jis bus pakeistas dvigubu („double“) mygtuku.
• Dvigubas mygtukas leidžia padvigubinti pakartotinio statymo sumą, jei naujai statymo vertei atlikti yra pakankamas lošėjo sąskaitos likutis.
• Grįžti atgal („Undo“) mygtukas, rodomas už pakartotinio sukimo mygtuko, atšaukia paskutinį atliktą veiksmą.
• Lygiųjų atveju, Lošėjo A ir Lošėjo B statymai yra grąžinami.

Statymai:

Šoniniai statymai
• Lošėjo A ir Lošėjo B plius poros („Player A Pair Plus“/“Player B Pair PLus“) – statymas, kad kortų pora bus geresnė, už Lošėjo A arba Lošėjo B kortų kombinaciją. Už statymą išmokama, kai kortų pora yra sudaryta iš maksimaliai 3 kortų.
• 3+3 premija („3+3 Bonus“) – statymas, kad abiejų Lošėjų kortų kombinacijos sudarys geriausią 5 kortų kombinaciją.
• Šoniniai statymai galimi tik tada, kai atliekamas pagrindinis statymas. Šoninio statymo rezultatas nepriklauso nuo pagrindinio statymo rezultato, todėl jei lošėjas pralošia pagrindinį statymą, gali laimėti šoninį.

Lošėjas A	0.95:1
Lošėjas B	0,95:1
Pora Plius (A arba B)	
Karališka spalva	100:1
Eilė ir spalva	40:1
Trys vienodos	30:1
Eilė	5:1
Spalva	4:1
Pora	1:1
3+3 premija	
Karališka spalva	1000:1
Eilė ir spalva	200:1
Keturios vienodos	100:1
Pilnas namas	20:1
Spalva	15:1
Eilė	10:1
Trys vienodos	7:1

Galimi ypatingi atvejai:
• Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims, lošimas laikinai sustabdomas ir apie tai pranešama pamainos vadovui. Visi lošėjai Pokalbių lange arba iššokančiajame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama.
• Jei vadovas gali nedelsiant pataisyti techninę kliūtį, lošimas bus tęsiamas įprastai. Jei greitas

sprendimas neįmanomas, lošimo etapas bus atšauktas, pradiniai statymai grąžinti visiems lošimo etape dalyvavusiems lošėjams.

- Nutrūkus interneto ryšiui:
  - Jei interneto ryšys nutrūksta prieš atliekant statymus (t. y. prieš krupjė paskelbiant lošimo ekrane, kad daugiau statymų atlikti negalima), statymo suma nebus nuskaičiuota nuo lošėjo sąskaitos likučio, o lošėjas lošimo etape dalyvauti negalės.
  - Jei interneto ryšys nutrūksta po to, kai lošėjas atlieka statymus, lošimo ciklas anuliuojamas, o atlikti statymai yra grąžinami.