

PATVIRTINTA
Lošimų priežiūros tarnybos
prie Lietuvos Respublikos finansų ministerijos
direktoriaus 2025 m. rugsėjo 25 d. įsakymu
Nr. DIE-411

UAB „NESĖ“ NUOTOLINIO LOŠIMO ORGANIZAVIMO REGLAMENTO PRIEDO NR. 4 PAPILDYMAS NR. 4.1

Bendrovė Reglamento Priedą Nr. 4, kuriame aprašytos nuotolinių stalo lošimų gyvai taisyklės, papildo Papildymu Nr. 4.1. Minėtame papildyme aprašomos tiekėjo Ezugi 18 (aštuoniolikos) nuotolinių stalo lošimų gyvai taisyklės.

Bendrovės organizuojami nuotoliniai stalo lošimai gyvai:

1. „Bakara“ („Baccarat“)
2. „Juodasis Džekas“ („Black Jack“)
3. „Ruletė“ („Roulette“)
4. „Neribotas Juodasis Džekas“ („Unlimited Blackjack“)
5. „Kazino Hold'em“ („Casino Hold'em“)
6. „Automatinė Ruletė“ („Auto Roulette“)
7. „Galutinis Sic Bo“ („Ultimate Sic Bo“)
8. „Galutinė Ruletė“ („Ultimate Roulette“)
9. „32 Kortos“ („32 Cards“)
10. „Andar Bahar“ („Andar Bahar“)
11. „Bakara Drakonas Tigras“ („Baccarat Dragon Tiger“)
12. „Bakara Nokautas“ („Baccarat Knock Out“)
13. „Bakara – Jokių Komisinių“ („Baccarat No Commission“)
14. „Bakara Super Šeši“ („Baccarat Super Six“)
15. „Statymas Ant Trijų Kortų“ („Bet On Teen Patti“)
16. „Laimingas 7“ („Lucky 7“)
17. „Sik Bo“ („Sic Bo“)
18. „Trys Kortos“ („Teen Patti“)

ATSKIROS NUOTOLINIŲ STALO LOŠIMŲ GYVAI TAISYKLĖS

1. LOŠIMAS „BAKARA“ („BACCARAT“)

Bendroji informacija:	
Lošimo tipas:	Stalo lošimas gyvai
Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma:	Min. 0.50 € Maks. 5 000 €
Maksimali 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 taisyklės nurodytas Bankininko („BANKER“) lentelėje.

Trečiosios kortos dalinimo taisyklių lentelė:

Lošėjo („PLAYER“) taškų suma po dvių 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 dvių 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 (šešiams) 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 ir bankininkui iš viso bus padalintos 5–6 kortos.
- Mažas („SMALL“) – statymas, kad lošėjui ir bankininkui iš viso bus padalytos 4 kortos.
- Puiki pora („PERFECT PAIR“) – statymas, kad lošėjui ar bankininkui išris 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 dalyvaujantios 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 paaimamos ir maišoma toliau.
- Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
- Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
- Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama pamainos vadybininkui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus grąžinami.

Kortų skaitytuvo sutrikimai ir sprendimai

Nepavykus nuskaityti kortos - krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškvies pamainos vadybininką. Pamainos vadybininkas panaudos komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą. Jei bandymai bus nesėkmingi, pamainos vadybininkas patikrins skaitytuvą. Neišsprendus problemos, techninis personalas ims veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai grąžinami.

Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi suklijuotos kortos“, „ta

pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, pamainos vadybininkas atšauks lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai bus gražinti.

2. LOŠIMAS „JUODASIS DŽEKAS“ („BLACK JACK“)

Bendroji informacija:	
Lošimo tipas:	Stalo lošimas gyvai
Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma:	Min. 0.50 € Maks. 10 000 €
Maksimali 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 gali 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 užversta 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 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 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 identiškios) – identiškios 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 vynu.

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

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 gražinti. Lošėjui turėjusiam „BlackJack“ kombinaciją, išmokamas pilnas laimėjimas.

3. LOŠIMAS „RULETĖ“ („ROULETTE“)

Bendroji informacija:	
Lošimo tipas:	Stalo lošimas gyvai
Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma:	Min. 0.10 € Maks. 3 000 €
Maksimali 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 gražinami. 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, apimantis 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 o 1-as, 2-as arba 3-ias tuzinas - tai 12 skaičių statymas, padarytas ant vieno iš trijų langelių, pažymėtų 1, 12, 25 arba 36. Jis apima dvylika atitinkamo tuzino skaičių.
 - (1–12, 13–24 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 vienėtų sumai, pridėjus pradinį 5 vienėtų 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 / 35.

- „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.
- Orphelinais - tai 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 kryptčiai 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 kryptčiai.
- 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 gražinami. Ratas sustabdomas ir rutuliukas dedamas į paskutinį iškritusį skaičių, lošimas toliau tęsiamas įprasta eiga. Jeigu ruletėje išsuktas skaičius neužregistruojamas sistemoje, pradiniai statymai gražinami.

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 gražinami, o laimėjimai išmokami pagal realiai išsuktą skaičių.

4. LOŠIMAS „NERIBOTAS JUODASIS DŽEKAS“ („UNLIMITED BLACKJACK“)

<i>Bendroji informacija:</i>	
Lošimo tipas:	Stalo lošimas gyvai
Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma:	Min. 1.00 € Maks. 1000 €
Maksimali laimėjimo suma:	150 000 €

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 gražinami (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 pasilieka prie savo kombinacijos esančių kortų vertės. Jei visi lošėjai pasirenks „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. Ekranu 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 išdalijimo, 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.

- o **Spalva („Flush“)** - trys tos pačios spalvos kortos; pvz. 2, 6 ir 10 vynu.
- 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 gražintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
 - o Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų kortų, korta/kortos turi būti gražintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
 - o Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
 - o Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau.
 - o Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos 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 gražinami.
- 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 bandymai bus 6 nesėkmingi, pamainos vadybininkas patikrins skaitytuvą. Neišsprendus problemos, techninis personalas ims veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai gražinami.
 - 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 gražinti.

5. LOŠIMAS „KAZINO HOLD‘EM“ („CASINO HOLD‘EM“)

<i>Bendroji informacija:</i>	
Lošimo tipas:	Stalo lošimas gyvai
Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma:	Min. 0.50 € Maks. 500 €
Maksimali laimėjimo suma:	10 000 €

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 didesniai nei lošėjo išankstiniai statymai, 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 spustelėjęs ant pasirinkto statymo, kol nesibaigia laikmačio skaičiavimas (15 sekundžių). Lošėjas negali prisijungti prie prasidėjusio lošimo.
- Mygtukas „Rebet“ pakartos paskutinį statymą. Spustelėjęs 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.
 - **o 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 identišką kombinaciją, 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 4iukių), lošėjui gražinamas statymas ir dalis savo išankstinio statymo pagal išmokėjimų lentelę.

Išmokėjimai:

Lošimo stalo statymų ribos	Mažiausias	Didžiausias
Įsankstinis statymas	1	1 000
Premija	1	100
Kortų deriniai	Įsankstinis 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:
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti gražintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų kortų, korta/kortos turi būti gražintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
 - o Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau.
 - o Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
 - o Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
 - Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama lošimų salės vadovui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus gražinami.
- Kortų skaitytuvo sutrikimai:
 - 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 ims veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai gražinami. Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi suklijuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, lošimų salės vadovas atšauks lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai bus gražinti.
- 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.

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

Bendroji informacija:

Lošimo tipas:	Stalo lošimas gyvai
Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma:	Min. 0.10 € Maks. 2 000 €
Maksimali laimėjimo suma:	60 000 €

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 eurai, 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 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
- **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 / 35.

„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 gražinami, o laimėjimai išmokami pagal realiai išsuktą skaičių.
- 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 gražinami.

7. LOŠIMAS „GALUTINIS SIC BO“ („ULTIMATE SIC BO“)

Bendroji informacija:	
Lošimo tipas:	Stalo lošimas gyvai
Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma:	Min. 0.20 € Maks. 2 000 €
Maksimali laimėjimo suma:	75 000 €

- 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 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 paryškunami 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 kokiom techninėm kliūtim, 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.

8. LOŠIMAS „GALUTINĖ RULETĖ“ („ULTIMATE ROULETTE“)

<i>Bendroji informacija:</i>	
Lošimo tipas:	Stalo lošimas gyvai
Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma:	Min. 0.20 € Maks. 2 000 €
Maksimali laimėjimo suma:	250 000 €

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 trimis gretimais 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 / 35.

• „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 - tai 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 kryptčiai 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 kryptčiai.

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 rezultata, nepaisant atsijungimo.

9. LOŠIMAS „32 KORTOS“ („32 CARDS“)

Bendroji informacija:	
Lošimo tipas:	Stalo lošimas gyvai
Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma:	Min. 0.50 € Maks. 2 000 €
Maksimali laimėjimo suma:	75 000 €

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 pradžioj turi fiksuotus taškus:
 - „Lošėjas 8“ – 8 taškai;
 - „Lošėjas 9“ – 9 taškai;
 - „Lošėjas 10“ – 10 taškų;
 - „Lošėjas 11“ – 11 taškų.
- Lošimas pradėdamas atlikus norimus statymus. Statymui atklykti yra skiriamos 17 sekundžių, po kurių krupjė paskelbia, kad daugiau statymų atklykti 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 atvertos 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:
 - 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.

10. LOŠIMAS „ANDAR BAHAR“ („ANDAR BAHAR“)

<i>Bendroji informacija:</i>	
Lošimo tipas:	Stalo lošimas gyvai
Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma:	Min. 1.00 € Maks. 2 000 €
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 pusėje, 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:

- 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.

11. LOŠIMAS „BAKARA DRAKONAS TIGRAS“ („BACCARAT DRAGON TIGER“)

<i>Bendroji informacija:</i>	
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, Karaliaus. 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 kokiom techninėm kliūtim, 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 gražinti 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 anuluojamas, o atlikti statymai yra gražinami.

12. LOŠIMAS „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 gražinami 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 gražinami.

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 kokiom techninėm kliūtim 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 gražinti visiems lošimo etape dalyvavusiems lošėjams.
- Nutrūkus interneto ryšiu:
 - 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 gražinami.

13. LOŠIMAS „BAKARA – JOKIŲ KOMISINIŲ“ („BACCARAT NO COMMISSION“)

<i>Bendroji informacija:</i>	
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 dviems 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 gražinami 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.
 - o Mažas („Small“) – statymas, kad Lošėjui ir Bankininkui viso bus padalintos 4 kortos. o 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 gražinti 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 gražinami.

14. LOŠIMAS „BAKARA SUPER ŠEŠI“ („BACCARAT SUPER SIX“)

<i>Bendroji informacija:</i>	
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 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 gražinami 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;
 - o 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;
 - o 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 gražinami.

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 gražinti 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 gražinami.

15. LOŠIMAS „STATYMAS ANT TRIJŲ KORTŲ“ („BET ON TEEN PATTI“)

<i>Bendroji informacija:</i>	
Lošimo tipas:	Stalo lošimas gyvai
Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma:	Min. 1 € Maks. 2 000 €
Maksimali laimėjimo suma:	50 000 €

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 gražinami.

Statymai:

Šoniniai statymai

- Lošėjo A ir Lošėjo B plus 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 Plus (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 iššokančiame 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 gražinti 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 gražinami.

16. LOŠIMAS „LAIMINGAS 7“ („LUCKY 7“)

Bendroji informacija:	
Lošimo tipas:	Stalo lošimas gyvai
Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma:	Min. 1 € Maks. 2 000 €
Maksimali laimėjimo suma:	50 000 €

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

Lošimo taisyklės:

- Prieš pradėdant 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 gražinti 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.

17. LOŠIMAS „SIK BO“ („SIC BO“)

Bendroji informacija:	
Lošimo tipas:	Stalo lošimas gyvai
Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma:	Min. 0.20 € Maks. 2 000 €
Maksimali laimėjimo suma:	75 000 €

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 iki 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 iššokančiame 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 gražinti 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 anuluojamas, o atlikti statymai yra gražinami.

18. LOŠIMAS „TRYS KORTOS“ („TEEN PATTI“)

<i>Bendroji informacija:</i>	
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 gražinami.

Statymai:

Šoniniai statymai

- Lošėjo A ir Lošėjo B plus 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 Plus (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.