

PATVIRTINTA

Lošimų priežiūros tarnybos prie Lietuvos Respublikos finansų ministerijos direktoriaus
2025 m. gruodžio 18 d. įsakymu Nr. DIE-560

UAB „Tete-a-tete“ kazino
nuotolinio lošimo reglamento Priedo Nr. 5
Priedas Nr. 2

1. „Amerikietiška Ruletė“ („American Roulette“)

1.1. Minimali statymo suma: 0,20 EUR.

1.2. Maksimali statymo suma: 5 000,00 EUR.

1.3. Maksimalus laimėjimas: 267 500,00 EUR.

1.4. Lošimo taisyklės:

1.4.1. „Amerikietiškos Ruletės“ tikslas yra atspėti skaičių, ties kuriuo sustos rutuliukas ir pastatyti vieną ar daugiau statymų ant to skaičiaus. Amerikietiškos ruletės rate yra skaičiai nuo 1 iki 36 ir vienas 0 (nulis) bei dvigubas nulis (00).

1.4.2. Pasibaigus statymų laikui ruletės rate sukamas rutuliukas. Po kiek laiko kamuoliukas sustoja vienoje iš sunumeruotų rato duobelių. Laimite, jei pastatote statymą, apimančią tą skaičių.

1.5. Statymai – prie Ruletės stalo galite atlikti daugybę įvairių statymų. Kiekvienos rūšies statymas apima vieną skaičių ar tam tikrą skaičių intervalą ir turi savo išmokų ribas. Statymams atlikti yra skiriama 15 sekundžių, nespėjus – laukiama kito lošimo. Statymai atliekami statymo lauko skaičių laukeliuose arba ant linijų tarp jų, yra vadinami Vidiniais statymais, o specialiuose žemiau ir šonuose esančiuose laukeliuose atliekami statymai vadinami Išoriniais statymais.

1.5.1. Vidiniai statymai:

1.5.1.1. Tiesioginis – padėkite savo žetoną ant vieno skaičiaus (įskaitant ir nulį).

1.5.1.2. Padalintas statymas – padėkite savo žetoną ant vertikalios ar horizontalios linijos tarp bet kurių dviejų skaičių.

1.5.1.3. Eilės statymas – padėkite savo žetoną skaičių eilės gale. Eilės statymas apima tris skaičius.

1.5.1.4. Kampo statymas – padėkite savo žetoną ant keturių skaičių susitikimo taško (vidurinis susikirtimas). Statymas apima visus keturis skaičius.

1.5.1.5. Penkis statymas – padėkite savo žetoną ant statymo tinklelio išorinės ribinės linijos tarp 0 ir 1 (tame taške, kuriame apatinis dešinys skaičiaus 0 kampas jungiasi su vieneto apatiniu kairiuoju kampu). Penkis statymas apima penkis skaičius: 0, 00, 1, 2 ir 3.

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

1.5.2. Išoriniai statymai:

1.5.2.1. Stulpelio statymas – padėkite savo žetoną viename iš laukelių, pažymėtų „2 prie 1“ ir esančių stulpelio pabaigoje – jie apima 12 stulpelio skaičių. Nulis ir dvigubas nulis nepatenka į stulpelių statymus.

1.5.2.2. Tuzino statymas – padėkite savo žetoną viename iš trijų laukelių su pavadinimais „1- ieji 12“, „2-ieji 12“ arba „3-ieji 12“, kad pastatytumėte ant 12 skaičių šalia laukelių.

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

1.5.2.4. Even / Odd (Lyginis / nelyginis) – padėkite savo žetoną ant vieno iš šių laukelių, kad pastatytumėte už 18 lyginių ar 18 nelyginių skaičių. Nulis ir dvigubas nulis nepatenka į šiuos statymus.

1.5.2.5. 1–18/19–36 – padėkite savo žetoną viename iš šių laukelių, kad statytumėte už pirmuosius arba paskutiniuosius 18 skaičių. Nulis ir dvigubas nulis nepatenka į šiuos statymus.

1.5.3. Kaimynų statymai – Paspauskite mygtuką KAIMYNU STATYMAI, kad atidarytumėte specialų ovalo ar lenktynių rato formos statymų langą, kuriame galite lengvai atlikti kaimynų ir kitus specialiuosius statymus. Pakartotinai spauskite mygtuką, kad uždarytumėte ar vėl atidarytumėte šią funkciją.



Visi statymai apima skirtingus skaičių rinkinius, už laimėjimus skiriamos skirtingos išmokos. Statymo vietos bus paryškintos.

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

1.5.4. Mėgstami statymai:

1.5.4.1. Papildoma Mėgstamų statymų funkcija leidžia išsaugoti pamėgtus statymus arba įvairių statymų tipų derinius, kad būsimojiose etapuose būtų lengviau juos atlikti prie ruletės stalo. Galite išsaugoti ir redaguoti iki 15 mėgstamiausių statymų su skirtingais pavadinimais.

1.5.4.2. Norėdami atidaryti Mėgstamų statymų meniu, paspauskite mygtuką MĖGSTAMI STATYMAI. Pakartotinai spauskite mygtuką, kad uždarytumėte šią funkciją.

1.5.4.3. Atlikę mėgstamą statymą ar statymų kombinaciją, paspauskite Mėgstamų statymų meniu esančią nuorodą IŠSAUGOTI PASKUTINĮ STATYMĄ. Bus pasiūlytas numatytasis šio statymo pavadinimas, tačiau galite ir patys pasirinkti kokių pavadinimu norite išsaugoti Mėgstamą lošimą.

1.5.4.4. Tuomet šį statymą galite išsaugoti ir pridėti prie savo mėgstamiausių statymų sąrašo paspaudę mygtuką IŠSAUGOTI arba klaviatūros mygtuką „Enter“ galite padidinti (dvigubinti, trigubinti ir t. t.) mėgstamo statymo sumą paspausdami reikiamą kiekį kartų ant statymo pavadinimo.

1.5.5. Specialūs statymai:

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

1.5.5.1. „Finale en Plein“:

1.5.5.1.1. „Finale en plein 0“ – 5 žetonų statymas, apimantis 0+00+10+20+30, ant kiekvieno po 1 žetoną.

1.5.5.1.2. „Finale en plein 0“ – 4 žetonų statymas, apimantis 1+11+21+31, ant kiekvieno po 1 žetoną.

1.5.5.1.3. „Finale en plein 2“ – 4 žetonų statymas, apimantis 2+12+22+32, ant kiekvieno po 1 žetoną.

1.5.5.1.4. „Finale en plein 3“ – 4 žetonų statymas, apimantis 3+13+23+33, ant kiekvieno po 1 žetoną.

1.5.5.1.5. „Finale en plein 4“ – 4 žetonų statymas, apimantis 4+14+24+34, ant kiekvieno po 1 žetoną.

1.5.5.1.6. „Finale en plein 5“ – 4 žetonų statymas, apimantis 5+15+25+35, ant kiekvieno po 1 žetoną.

1.5.5.1.7. „Finale en plein 6“ – 4 žetonų statymas, apimantis 6+16+26+36, ant kiekvieno po 1 žetoną.

1.5.5.1.8. „Finale en plein 7“ – 3 žetonų statymas, apimantis 7+17+27, ant kiekvieno po 1 žetoną.

1.5.5.1.9. „Finale en plein 8“ – 3 žetonų statymas, apimantis 8+18+28, ant kiekvieno po 1 žetoną.

1.5.5.1.10. „Finale en plein 9“ – 3 žetonų statymas, apimantis 9+19+29, ant kiekvieno po 1 žetoną.

1.5.5.2. „Finale a Cheval“:

1.5.5.2.1. „Finale a cheval 0/3“ – 5 žetonų statymas apimantis 0+00/3+10/13+20/23+30/33, ant kiekvieno po 1 žetoną.

1.5.5.2.2. „Finale a cheval 1/4“ – 4 žetonų statymas apimantis 1/4+11/14+21/24+31/34, ant kiekvieno po 1 žetoną.

1.5.5.2.3. „Finale a cheval 2/5“ – 4 žetonų statymas apimantis 2/5+12/15+22/25+32/35, ant kiekvieno po 1 žetoną.

1.5.5.2.4. „Finale a cheval 3/6“ – 4 žetonų statymas apimantis 3/6+13/16+23/26+33/36, ant kiekvieno po 1 žetoną.

1.5.5.2.5. „Finale a cheval 4/7“ – 4 žetonų statymas apimantis 4/7+14/17+24/27+34, ant kiekvieno po 1 žetoną.

1.5.5.2.6. „Finale a cheval 5/8“ – 4 žetonų statymas apimantis 5/8+15/18+25/28+35, ant kiekvieno po 1 žetoną.

1.5.5.2.7. „Finale a cheval 6/9“ – 4 žetonų statymas apimantis 6/9+16/19+26/29+36, ant kiekvieno po 1 žetoną.

1.5.5.2.8. „Finale a cheval 7/10“ – 3 žetonų statymas apimantis 7/10+17/20+27/30, ant kiekvieno po 1 žetoną.

1.5.5.2.9. „Finale a cheval 8/11“ – 3 žetonų statymas apimantis 8/11+18/21+28/31, ant kiekvieno po 1 žetoną.

1.5.5.2.10. „Finale a cheval 9/12“ – 3 žetonų statymas apimantis 9/12+19/22+29/32, ant kiekvieno po 1 žetoną.

1.5.6. Visi statymai:

1.5.6.1. Viso statymo metu visi vidiniai statymai pastatomi ant konkretaus skaičiaus.

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

1.6. Visi statymai:

1.6.1. Viso statymo metu visi vidiniai statymai pastatomi ant konkretaus skaičiaus.

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

1.7. Išmokėjimas:

VIDINIAI STATYMAI		IŠORINIAI STATYMAI	
STATYMO TIPAS	IŠMOKA	STATYMO TIPAS	IŠMOKA
Tiesioginis	35:1	Stulpelis	2:1
Dalijimas	17:1	Tuzinas	2:1

Eilutė	11:1	Raudona/ juoda	1:1
Kampas	8:1	Lyginis/ nelyginis	1:1
Penkis	6:1	1-18/ 19-36	1:1
Linija	5:1		

1.8. Gedimo atveju visos išmokos ir lošimai panaikinami, statymai gražinami.

1.9. Galimi ypatingi atvejai:

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

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

1.9.2.1. Rutuliukas sukosi mažiau nei 4 pilnus apsisukimus.

1.9.2.2. Rutuliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi kaip ir ratas.

1.9.2.3. Rutuliukas arba ratas buvo pasuktas neteisinga linkme. Ruletės rutuliukas turi būti įsukamas priešingai rato sukimosi kryptčiai.

1.9.2.4. Ratas nustojo sukintis sukimosi metu, t.y. neapsisukęs bent keturių kartų aplink važiavimo taką.

1.9.2.5. Rutuliukas sustoja ir neįkrenta į padalą, o tiesiog sukasi ant rato daugiau nei 3 pilnus apsisukimus.

1.9.2.6. Rutuliukas išskrido iš rato.

1.9.2.7. Bet koks pašalinis daiktas įkrenta į ratą.

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

1.9.4. 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.

2. „Bakara“ („Baccarat“)

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

2.2. Minimali statymo suma: 0,20 EUR.

2.3. Maksimali statymo suma: 5 000,00 EUR.

2.4. Maksimalus laimėjimas: 267 500,00 EUR.

2.5. Lošimo taisyklės:

2.5.1. Lošimui vadovauja krupjė, lošimas vyksta naudojant aštuonias standartines 52 kortų malkas. Kortų reikšmės yra šios:

2.5.1.1. Tūzai yra mažiausios vertės kortos, jos vertos po 1 tašką.

2.5.1.2. Kortos nuo 2 iki 9 yra vertos savo nominalo.

2.5.1.3. Dešimtakė ir figūros (valetai, damos ir karaliai) vertos 0.

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

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

2.5.4. Lošimas pradedamas kuomet krupjė padalina po dvi kortas Lošėjui (iš viso lošime gali dalyvauti iki 5 lošėjų) ir Bankininkui.

2.5.5. „Bakara“ dalijama du kartus: vieną kartą Lošėjui, kitą kartą Bankininkui.

2.5.6. Jei Lošėjas ir Bankininkas turi vienodos vertės kombinacijas, etapas baigiasi lygiosiomis.

2.5.7. Kiekvienos kombinacijos vertė skaičiuojama atmetant dešimčių skaičių (jei ji yra 10 ar daugiau). Pavyzdžiui, 7 ir 9 vertės kombinacija „Bakara“ yra verta tik 6 (kadangi $16 - 10 = 6$). Taip pat kortos su figūromis ir 9 vertė yra 9.

2.5.8. Jei Lošėjas arba Bankininkas iš pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 8 arba 9 („natūralus“ 8 arba 9), papildomos kortos nebedalijamos.

2.5.9. Jei Lošėjas ir Bankininkas po pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 0–7, užklausiama „Trečiosios kortos taisyklė“, pagal kurią nusprendžiama, ar kuriam nors reikia trečiosios kortos. Lošėjas visuomet pradeda lošimą pirmas.

2.6. Statymai – Statymams atlikti lošėjas turi 15 sekundžių. Nespėjęs to padaryti, lošėjas laukia sekančio lošimo.

2.7. Lošėjo kombinacija:

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

2.8. Bankininko kombinacija:

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

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

I – imti; S – susilaikyti

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

2.9. Papildomi statymai

Papildomas statymas	Aprašymas
P pora („P Pair“)	Laimima, jei pirmosios dvi Lošėjui padalintos kortos sudaro porą.
B pora („B Pair“)	Laimima, jei pirmosios dvi Bankininkui padalintos kortos yra pora.
Puiki pora („Perfect Pair“)	Laimima santykiu 25:1, jei Bankininkui arba Lošėjui padalijamos vienodos pirmosios dvi kortos (vienodos rūšies ir vertės). Laimima santykiu 200:1, jei Bankininkui ir Lošėjui padalijamos vienodos pirmosios dvi kortos (vienodos rūšies ir vertės).
Bet kuir pora („Either Pair“)	Apmokėjimas, jei Bankininkas arba Lošėjas turi poros kombinaciją.
P premija („P Bonus“)	Laimima, kai Lošėjas laimi etapą surinkęs natūralų 8 arba 9 arba bent jau keturiais taškais.
B premija („B Bonus“)	Laimima, kai Bankininkas laimi etapą surinkęs natūralų 8 arba 9 arba bent

2.10. Išmokėjimai:

STATYTI	IŠMOKA
Lošėjas („Player“)	1:1
Lygiosios („Tie“)	8:1
P pora („P Pair“)	11:1
B pora („B Pair“)	11:1

Puiki pora („Perfect Pair“)	Viena pora: 25:1 Dvi poros: 200:1
Bet kuir pora („Either Pair“)	5:1
P premija / B premija („P Bonus“ / „B Bonus“)	Kombinacijų tikimybės <ul style="list-style-type: none"> • Ne „natūrali“ pergalė 9 taškais, 30:1 • Ne „natūrali“ pergalė 8 taškais, 10:1 • Ne „natūrali“ pergalė 7 taškais, 6:1 • Ne „natūrali“ pergalė 6 taškais, 4:1 • Ne „natūrali“ pergalė 5 taškais, 2:1 • Ne „natūrali“ pergalė 4 taškais, 1:1 • „Natūrali“ pergalė, 1:1 • „Natūralios“ lygiosios („Push“)

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

2.11. Galimi ypatingi atvejai:

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

2.11.2. Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:

2.11.2.1. 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.

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

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

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

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

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

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

2.12. Kortų skaitytuvo sutrikimai ir sprendimai:

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

3. „Juodasis Džekas“ („Blackjack“)

3.1. „Juodojo Džeko“ tikslas yra surinkti daugiau taškų nei krupjė ir neviršyti 21. Geriausia Juodojo Džeko kombinacija – tai pirmosios dvi padalintos kortos, kurių suma yra lygiai 21. Jūs lošiate tik prieš krupjė, ne prieš kitus lošėjus.

3.1.1. Lošiama su 8 kortų malkomis.

3.1.2. Krupjė visuomet susilaiko ties 17.

3.1.3. Dvigubinimas bet kurioms 2 pradinėms kortoms.

3.1.4. Po dalijimo dvigubinimas negalimas.

3.1.5. Dalijamos pradinės vienodos vertės kortos.

3.1.6. Kombinacijoje leidžiamas tik vienas dalijimas.

3.1.7. Viena korta, padalinta kiekvienam dalintam tūzui.

3.1.8. Krupjė parodžius tūzą, siūlomas draudimas.

3.1.9. Juodojo Džeko atveju išmokama laimėjimo santykiu 3 prie 2.

3.1.10. Draudimo atveju išmokama laimėjimo santykiu 2 prie 1.

3.1.11. Statymai gražinami, kai yra lygiosios.

3.2. Minimali statymo suma: 1,00 EUR.

3.3. Maksimali statymo suma: 5 000,00 EUR.

3.4. Maksimalus laimėjimas: 160 000,00 EUR.

3.5. Lošimo taisyklės:

3.5.1. Lošimui vadovauja krupjė, prie Juodojo Džeko stalo gali žaisti iki 7 lošėjų.

3.5.2. Lošimas vyksta su 8 standartinėmis 52 kortų malkomis. Kortų reikšmės Juodojo Džeko lošime yra šios:

3.5.2.1. Kortos nuo 2 iki 10 yra vertos savo nominalo.

3.5.2.2. Figūros (valetai, damos ir karaliai) vertos 10.

3.5.2.3. Tūzai verti 1 arba 11, kuris yra naudingesnis kombinacijai. Silpnoje kombinacijoje tūzo vertė yra 11.

3.5.3. Prieš lošimą reikia pasirinkti savo vietą prie stalo spustelint ant bet kurios laisvos vietos prie stalo su ženklu „Laisva vieta“ („FREE SEAT“). Norėdamas atlikti statymą, lošėjas turi pasirinkti žetono vertę, nurodytą euras.

3.5.4. Pasibaigus statymų laikui (15 sekundžių), krupjė kiekvienam lošėjui išdalina ir atverčia po vieną kortą. Pirmiausia dalijama krupjė kairėje esančiam lošėjui, tuomet kitiems pagal laikrodžio rodyklę ir galiausiai krupjė. Krupjė kiekvienam lošėjui išdalina po atverstą kortą, tačiau antroji krupjė padalinta korta būna užversta. Šalia jūsų kortų rodoma jūsų pradinės kombinacijos vertė.

3.6. Juodasis Džekas – Jei jūsų pradinių dviejų kortų vertė yra lygiai 21, jūs turite Juodąjį Džeką!

3.7. Draudimas:

3.7.1. Jei krupjė atversta korta yra tūzas, galite įsigyti draudimą, kad apsisaugotumėte nuo rizikos, jog krupjė turės Juodąjį Džeką – net jei patys turite šią kombinaciją. Draudimo suma lygi pusei pagrindinio jūsų statymo, draudimo statymas atliekamas atskirai nuo statymų už kombinacijas. Krupjė tuomet patikrina savo užverstą kortą, ar neturi Juodojo Džeko kombinacijos.

3.7.2. Jei krupjė neturi Juodojo Džeko, lošimas tęsiasi. Jei krupjė turi Juodąjį Džeką, o jūs – ne, krupjė kombinacija laimi. Jei jūs ir krupjė abu turite Juodąjį Džeką, lošimas baigiasi lygiosiomis, statymai gražinami. Atkreipkite dėmesį, kad jei atversta krupjė korta yra 10 arba figūra, draudimo įsigyti negalėsite, krupjė netikrins, ar turi Juodąjį Džeką.

3.8. Dvigubinimas, Ėmimas arba Susilaikymas:

3.8.1. Jei krupjė patikrina dvi pirmąsias kortas ir neturi Juodojo Džeko, lošėjai gali paeiliui bandyti pagerinti savo turimas kombinacijas. Tam krupjė paeiliui, pagal laikrodžio rodyklę, kiekvienam lošėjui siūlo padalinti daugiau kortų.

3.8.2. Jei jūsų pradinė kombinacija nėra 21, galite nuspręsti atlikti Dvigubinimą. Šiuo atveju padvigubinsite savo statymą ir jums bus padalinta papildoma korta prie jūsų kombinacijos. Taip pat galite nuspręsti Imti, kad prie turimos kombinacijos vertės pridėtumėte papildomą kortą. Galite Imti daugiau nei vieną kortą, o kai būsite patenkinti turima kombinacijos verte, susilaikyti.

3.9. Dalijimas:

3.10. Jei jūsų pradinę kombinaciją sudaro dvi vienodos vertės kortos, galite porą Padalinti ir turėsite dvi galimas kombinacijas, kurioms atliksite atskirus pradinio statymo dydžio statymus. Gavę po antrąją kortą, galite savo turimas kombinacijas bandyti pagerinti imant papildomas kortas.

3.11. Kai būsite patenkinti turimomis kombinacijomis – susilaikykite. Tačiau, jei pradžioje turite tūzų porą, gausite tik

3.12. Rezultatai

3.13. Jei jūsų kombinacijos suma viršija 21, pralaimite ir prarandate tos kombinacijos statymus. Visiems lošėjams atlikus ėjimus, krupjė atverčia savo užverstą kortą. Krupjė privalo imti kortą, jei turi 16 ar mažiau, ir susilaikyti, jei turi silpną 17 ar didesnės vertės kombinaciją. (Atminkite, kad silpnoje kombinacijoje tūzo vertė yra 11.).

3.14. Jūs laimite, jei jūsų galutinės kombinacijos vertė yra arčiau 21 nei krupjė arba jei krupjė surenka daugiau nei dvidešimt vieną. Jei jūsų turima kombinacija yra tokia pat, kaip ir krupjė, lošimo etapas baigiasi lygiosiomis, jūsų statymas grąžinamas.

3.15. Juodojo Džeko kombinacija galima tik dviem pradinėms kortoms. 21 taško vertės kombinacija, gaunama po poros Padalijimo, nelaikoma Juoduoju Džeku. Taigi, Juodasis Džekas taip pat laimi prieš 21 kombinaciją, gautą po poros padalijimo.

3.16. Statymai:

3.16.1. Šiame Juodojo Džeko lošime taip pat yra papildomi statymai – Ideali poros ir 21+3.

3.16.2. Papildomus statymus galite atlikti kartu su pagrindiniais Juodojo Džeko statymais. Papildomi statymai gali laimėti nepaisant to, ar vėliau Juodojo Džeko statymus laimite, ar ne.

3.17. Puikios poros papildomas statymas suteikia progą laimėti, jei pirmosios dvi kortos yra pora, pavyzdžiui, dvi damos, du tūzai arba dvi triakės. Yra trys porų tipai, kiekvienam taikomos skirtingos išmokos:

3.17.1. Puiki pora – ta pati rūšis, pvz., du vynu tūzai.

3.17.2. Spalvota pora – skirtingos tos pačios spalvos rūšys, pvz., širdžių 2 + būgnų 2.

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

3.18. 21+3 – papildomas statymas suteikia galimybę laimėti, jei pirmosios jūsų dvi kortos ir dalintojo atversta korta sudaro bet kurią toliau parodytą laiminčiąją kombinaciją (jos panašios į pokerio) su skirtingomis išmokomis:

3.18.1. Trys vienos rūšies – identiškas trejetas, pvz., 3 širdžių damos.

3.18.2. Spalva ir eilė – iš eilės einančios ir tos pačios rūšies kortos, pvz., būgnų 10, valetas ir dama.

3.18.3. Trys vienodos – tos pačios vertės, tačiau skirtingų rūšių kortos, pvz., 3 nevienodi karaliai.

3.18.4. Eilė – iš eilės einančios, tačiau skirtingų rūšių kortos, pvz., būgnų 2 + kryžių 3 + širdžių 4.

3.18.5. Spalva – tos pačios rūšies ne iš eilės einančios kortos, pvz., kryžių 2, 6 ir 10.

3.19. „Statyti už akių“ funkcija leidžia atlikti statymus už kito lošėjo gautą kombinaciją. Kito lošėjo kombinacijos rezultatas bus ir jūsų. Išmokos už „Statyti už akių“ yra tokios pat, kaip ir už įprastus statymus. Galite naudotis „Statyti už akių“ galimybe neatsižvelgiant į tai, ar sėdite prie Juodojo Džeko stalo ir norite pats žaisti ar ne. Tačiau negalite atlikti „Statyti už akių“ už savo kombinaciją. Atlikite statymą bet kurioje

įjungtoje „Statyti už akių“ vietoje prie kito lošėjo vietos. Užveskite žymeklį ant bet kurios „Statyti už akių“ vietos, kad pamatytumėte, kiek lošėjų atliko tokius statymus ir kokia yra bendra šių statymų suma. Jei atliekate „Statyti už akių“ ir lošėjas nusprendžia nedalyvauti etape, jūsų statymas jums bus iškart gražintas. Ties kiekviena Juodojo Džeko stalo vieta nurodytas vardas rodo lošėją, kuris priims visus sprendimus dėl kombinacijos. Tačiau jūs galite nuspręsti, ar norite atlikti draudimo statymą, jei dalintojo atversta korta yra Tūzas. Taip pat galite iš anksto nuspręsti, ar norite padvigubinti savo statymą, jei lošėjas, už kurio akių atliekate statymą, nusprendžia Dvigubinti ar Padalinti savo kombinaciją. Vėliau šiuos nustatymus galite pakeisti paspaudę Nustatymų mygtuką ir pasirinkę „STATYTI UŽ AKIŲ“ skirtuką. Jei norite kitiems lošėjams uždrausti atlikti Statymus už jūsų akių, galite pažymėti laukelį „LEISTI KITIEMS LOŠĖJAMS ATLIKTI STATYMUS MAN UŽ AKIŲ“. „Karštų lošėjų“ simbolis leidžia jums matyti, kurie Juodojo Džeko lošėjai turi ilgiausią pergalių seriją. Skaičius aukso medalyje nurodo, kiek etapų paeiliui lošėjas laimėjo. Atkreipkite dėmesį, kad vos tik „Karštas lošėjas“ pralošia etapą, jis iškart praranda ir aukso medalį.

3.20. Išmokėjimai:

3.20.1. Juodojo Džeko atveju išmokama santykiu 3:2.

3.20.2. Laiminčioji kombinacija gauna santykiu 1:1.

3.20.3. Jei Krupjė turi Juodąjį Džeką, draudimo išmoka yra 2:1.

3.20.4. Idealių poros:

9

Kombinacija	Išmoka
Puiki pora	25:1
Spalvota pora	12:1
Mišri pora	6:1

3.20.5. 21+3:

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

3.21. Atkreipiame dėmesį, kad bet kokie techniniai trikdžiai panaikina lošimo etapą ir visas tam etapui skirtas išmokas.

3.22. Galimi ypatingi atvejai:

3.22.1. 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:

3.22.1.1. 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.

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

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

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

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

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

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

3.22.2. Kortų skaitytuvo sutrikimai ir sprendimai:

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

4. „Karibų Pokeris“ („Caribbean Stud Poker“)

4.1. Karibų pokerio tikslas yra surinkti geresnę kombinaciją nei banko iš penkių kortų.

4.2. Karibų pokeris yra populiariaus Teksaso pokerio variantas. Karibų pokeris nuo Teksaso pokerio skiriasi tuo, kad lošiama prieš banką, o ne kitus lošėjus.

4.3. Minimali statymo suma: 1,00 EUR.

4.4. Maksimali statymo suma: 1 500,00 EUR.

4.5. Maksimalus laimėjimas: 602 000,00 EUR.

4.6. Lošimo taisyklės:

4.6.1. Prie vieno Karibų pokerio stalo vienu metu gali lošti neribotas lošėjų skaičius. Vienas lošėjas prie stalo užima vieną vietą.

4.6.2. Karibų pokeris lošiamas su viena standartine 52 kortų malka (juokdarių kortos nenaudojamos). Su viena kortų malka lošiamas tik vienas lošimas, kortos maišomos po kiekvieno lošimo etapo.

4.6.3. Norėdami pradėti lošimo etapą, padėkite pradinį statymą „Ante“ vietoje. Krupjė padalins penkias atverstas kortas jums ir vieną atverstą bei keturias užverstas sau.

4.6.4. Turite nuspręsti, ar ŽAISITE 2X (padvigubintai), ar NUMESITE. Pasirinkite ŽAISTI 2X (padvigubintai), kad tęstumėte etapą ir atliktumėte statymą, kuriam atlikti jūs turite 15 sekundžių, kuris lygus dvigubam „Ante“. Pasirinkę NUMESTI, etapą užbaigsite prarasdami savo „Ante“.

4.6.5. Lošėjui priėmus sprendimą, krupjė atverčia savo keturias likusias kortas.

4.6.6. Laimėtojas nusprendžiamas palyginus geriausią jūsų penkių kortų kombinaciją su krupjė kombinacija.

4.7. Statymai:

4.7.1. 5+1 BONUS:

4.7.1.1. Galimas papildomas 5+1 BONUS statymas. 5+1 BONUS statymą laimite, jei jūsų penkios kortos ir pirmoji atversta krupjė korta sudaro Trijų vienodų kortų ar geresnę pokerio kombinaciją.

4.7.1.2. Naujo lošimo etapo pradžioje po „Ante“ statymo, kuris didesnis arba lygus mažiausiai sumai, galėsite atlikti 5+1 BONUS statymą. Patvirtinus jūsų „Ante“ statymą, 5+1 BONUS statymo laukelis bus aktyvintas ir pradės mirksėti:

4.7.1.3. Visi statymai turi būti atlikti prieš baigiantis statymų laikui (15 sekundžių). Pasibaigus statymų laikui, krupjė išdalina 5 atverstas kortas lošėjui ir penkias sau, atversdamas pirmąją kortą. 4.7.1.4. Tuomet turite priimti sprendimą ŽAISTI 2X arba NUMESTI, tačiau šis sprendimas nenulemia jūsų 5+1 BONUS statymo.

4.7.1.4. Etapo pabaigoje krupjė atvers savo kortas ir paskelbs rezultatą. Apie laimėjimus lošėjams praneša animuoti pranešimai:





4.8. Laiminčios kortos:

4.8.1. Atskirų kortų vertė mažėjančia tvarka: Tūzas (gali būti didžiausios arba mažiausios vertės), karalius, dama, valetas, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 ir 2.

4.8.2. Tūzas gali būti didžiausios vertės korta eilėje nuo 10 (10, valetas, dama, karalius, tūzas) arba mažiausios vertės korta eilėje iki 5 (tūzas, 2, 3, 4, 5).

4.9. Galimos išmokos nuo didžiausios iki mažiausios:

	Karališkoji spalva yra vienos rūšies eilė iš šių kortų: tūzas, karalius, dama, valetas, 10. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, o lošimo rezultatas tampa LYGIOSIOS.
	Eilė ir spalva yra kombinacija, kurioje yra vienos spalvos iš eilės einančios kortos, pavyzdžiui, širdžių devyni, aštuoni, septyni, šeši ir penki. Lyginant dvi eilės ir spalvos kombinacijas, laimi ta, kurioje aukščiausia korta turi didesnę vertę. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, o lošimo rezultatas tampa LYGIOSIOS.

	<p>Ketrios vienodos šioje kombinacijoje yra visos ketrios vienodos vertės kortos ir viena papildoma korta. Pavyzdžiui, keturi tūzai yra Keturių vienodos vertės kortų kombinacija. Keturių aukštesnės vertės kortų kombinacija yra stipresnė už keturių mažesnės vertės kortų kombinaciją. Jei ketrios vienodos kortos yra vienodos vertės, lygiąsias išsprendžia penktoji („Kickers“) korta. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, o lošimo rezultatas tampa LYGIOSIOS.</p>
	<p>Pilna troba yra kombinacija, kurioje yra trys vienodos vertės kortos bei papildomos dvi vienodos vertės kortos, pavyzdžiui, trys karaliai ir dvi šešiaakės. Lyginant dviejų pilnų trobų kombinacijas, stipresnė yra ta, kurioje trijų kortų kombinaciją sudaro aukštesnės vertės kortos. Jei Pilnos trobos kombinacijoje trys kortos yra vienodos vertės (lygiosios), lyginama dviejų vienodų kortų vertė. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, o lošimo rezultatas tampa LYGIOSIOS.</p>
	<p>Spalva yra kombinacija, kurioje visos kortos yra tos pačios rūšies, tačiau eina ne iš eilės, pvz., penkios būgnų kortos. Lyginant dvi Spalvos kombinacijas, laimi ta, kurioje rūšies korta yra didesnės vertės. Jei abiejose kombinacijose aukščiausios rūšies korta yra ta pati, lyginama antroji pagal vertę korta ir t. t.</p>
	<p>Eilė yra kombinacija, kurią sudaro iš eilės einančios, tačiau skirtingos rūšies kortos, pvz., bent dviejų skirtingų rūšių devynakė, aštuonakė, septynakė, šešiaakė, penkiaakė. Lyginant dvi eilės kombinacijas, laimi ta, kurioje aukščiausia korta turi didesnę vertę. Dvi eilės kombinacijos su ta pačia aukščiausios vertės korta yra vienodos vertės (lygiosios), rūšis reikšmės neturi.</p>
	<p>Trys vienodos yra kombinacija iš trijų vienodos vertės kortų bei kitų dviejų, kurios nėra tokios pat vertės. Pavyzdžiui, lošėjas, turintis tris karalius, turi Trijų vienodų kombinaciją. Kombinacija, sudaryta iš didesnės vertės trijų vienodų kortų, laimi prieš mažesnės vertės trijų kortų kombinaciją. Jei lyginant dvi Trijų vienodų kombinacijas, trys pagrindinės kortos abiejose kombinacijose yra tokios pat, lyginamos likusios (t. y. ketvirtosios, o paskui penktosios kortos („Kickers“)).</p>

	<p>Dvi poros yra kombinacija iš dviejų vienodos vertės kortų bei kitų dviejų vienodos vertės kortų (tarpusavyje, tačiau skirtingos vertės nei pirmoji pora) bei bet kokios kitos vertės penktosios kortos. Tokios kombinacijos pavyzdys yra du tūzai ir du karaliai. Lyginant dvi Dviejų porų kombinacijas, lyginamos didesnės vertės poros, laimi didesnės vertės pora. Jei abiejose kombinacijose didesnės vertės poros yra vienodos vertės, lyginamos mažesnės vertės poros. Jei abi kombinacijos turi vienodas dvi poras, nugalėtoją lemia didesnės vertės penktoji korta.</p>
	<p>Pora yra kombinacija iš dviejų vienodos vertės kortų (pvz., karalių) bei kitų trijų, kurios nėra tokios pat vertės nei su poros kortomis, nei tarpusavyje. Pora yra mažiausia kombinacija, už kurią gaunama išmoka. Aukštesnės vertės kortų pora laimi prieš žemesnės vertės kortų porą. Jei dvi kombinacijos turi tokias pat poras, lyginamos kitos kortos mažėjančia tvarka, laimėtojas nustatomas pagal vertingiausią iš jų.</p>
	<p>Aukščiausia korta yra pokerio kombinacija, kuri neatitinka nei vieno iš aukščiau nurodytų taisyklių. Iš esmės tai nėra kombinacija, lošėjas žaidžia su aukščiausia savo turima korta. Jei dvi kombinacijos turi tokias pat vertės aukščiausią kortą, kitos kortos lyginamos kitos kortos mažėjančia tvarka.</p>

4.10. Išmokėjimai:

4.10.1. Lošimo statymas:

Kombinacija	Išmoka
Karališkoji spalva	100:1
Eilė ir spalva	50:1
Ketrios vienodos	25:1
Pilna troba	10:1
Spalva	7:1
Eilė	5:1
Trys vienodos	3:1
Dvi poros	2:1

Viena pora arba mažiau	1:1
------------------------	-----

4.10.2. 5+1 Bonus:

Kombinacija	Išmoka
Karališkoji spalva	1000:1
Eilė ir spalva	200:1
Ketrios vienodos	100:1
Pilna troba	20:1
Spalva	15:1
Eilė	10:1
Trys vienodos	7:1

4.11. Galimi ypatingi atvejai:

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

4.11.2. Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:

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

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

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

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

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

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

4.11.2.7. Jei korta randama paveikslėliu aukštyne, apie tai pranešama pamainos vadybininkui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus gražinami.

4.11.3. Kortų skaitytuvo sutrikimai ir sprendimai:

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

kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, pamainos vadybininkas atšauks lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai bus gražinti.

5. „Kazino Hold'em“ („Casino Hold'em“)

5.1. Lošimo tikslas – nugalėti krupjė kombinaciją surenkant geriausią galimą penkių kortų kombinaciją iš dviejų lošėjui padalintų kortų ir penkių bendrų kortų. Kazino „Hold'em“ pokeris yra populiariaus Teksaso pokerio variantas.

5.2. Minimali statymo suma: 0,50 EUR.

5.3. Maksimali statymo suma: 1 500,00 EUR.

5.4. Maksimalus laimėjimas: 510 000,00 EUR.

5.5. Lošimo taisyklės:

5.5.1. Prie vieno Kazino „Hold'em“ pokerio stalo vienu metu gali žaisti neribotas lošėjų skaičius. Vienas lošėjas prie stalo užima vieną vietą.

5.5.2. Kazino „Hold'em“ pokeris lošiamas su viena standartine 52 kortų malka (juokdarių kortos nenaudojamos). Su viena kortų malka lošiamas tik vienas lošimas, kortos maišomos po kiekvieno lošimo etapo.

5.5.3. Statymams atlikti lošėjui yra skiriama 15 sekundžių.

5.5.4. Norint lošti, pirmiausia reikia atlikti „Ante“ statymą (pradinis statymas). Taip pat galima atlikti Premijos statymą, kuris laimimas, jei padalijus pirmąsias penkias kortas tarp jų yra tūzų pora ar aukštesnė kombinacija.

5.5.5. Krupjė tuomet atverčia dvi kortas jums, o dvi užverstas kortas padalina sau. Padalijamos trys Bendros kortos ir atverčiamos stalo viduryje. Šios trys kortos yra bendros jums ir krupjė, iš jų turite sudaryti kombinaciją.

5.5.6. Turite nuspręsti, ar ŽAISITE 2X (padvigubindamas statymą), ar NUMESITE. Pasirinkite ŽAISTI 2X (padvigubinant statymą), kad tęstumėte etapą ir atliktumėte statymą, kuris lygus dvigubam „Ante“. Norėdami baigti lošimą, pasirinkite NUMESTI, tuomet prarasite „Ante“ statymą. ŽAISTI / NUMESTI neturi poveikio Premijos statymams.

5.5.7. Lošėjui priėmus sprendimą ŽAISTI / NUMESTI, krupjė padalins dvi bendras kortas (ketvirtąją ir penktąją). Krupjė taip pat atvers pirmąsias savo dvi kortas.

5.5.8. Norint išsiaiškinti laimėtoją, sudaromos ir tarpusavyje palyginamos geriausios jūsų ir krupjė kombinacijos naudojant penkias iš septynių galimų kortų.


5.6. Statymai:

5.6.1. Premijos statymas:

5.6.2. Premijos statymas yra papildomas, jį galima atlikti atskirai. „Ante“ laukelyje lošėjo ekrane padėjus žetoną mirksinti rodyklė pradės rodyti, kad įjungtas Premijos statymo laukelis. Atlikite savo Premijos statymą taip pat, kaip ir „Ante“ statymą.

5.6.3. Premijos statymas vertinamas tik pirmųjų penkių kortų kombinacijai. Jei turite tūzų porą ar geresnę kombinaciją, laimėsite Premijos statymą ir gausite išmoką pagal Premijos išmokų lentelę.

5.7. Laiminčios kortos:

	Karališkoji spalva yra vienos rūšies eilė iš šių kortų: tūzas, karalius, dama, valetas, 10. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, o lošimo rezultatas tampa LYGIOSIOS.
---	---

	<p>Eilė ir spalva yra kombinacija, kurioje yra vienos spalvos iš eilės einančios kortos, pavyzdžiui, širdžių devyni, aštuoni, septyni, šeši ir penki. Lyginant dvi eilės ir spalvos kombinacijas, laimi ta, kurioje aukščiausia korta turi didesnę vertę. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, o lošimo rezultatas tampa LYGIOSIOS.</p>
	<p>Keturi vienodos Šioje kombinacijoje yra visos keturios vienodos vertės kortos ir viena papildoma korta. Pavyzdžiui, keturi tūzai yra Keturių vienodos vertės kortų kombinacija. Keturių aukštesnės vertės kortų kombinacija yra stipresnė už keturių mažesnės vertės kortų kombinaciją. Jei keturios vienodos kortos yra vienodos vertės, lygiąsias išsprendžia penktoji („Kickers“) korta. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, o lošimo rezultatas tampa LYGIOSIOS.</p>
	<p>Pilna troba yra kombinacija, kurioje yra trys vienodos vertės kortos bei papildomos dvi vienodos vertės kortos, pavyzdžiui, trys karaliai ir dvi šešiaakės. Lyginant dviejų pilnų trobų kombinacijas, stipresnė yra ta, kurioje trijų kortų kombinaciją sudaro aukštesnės vertės kortos. Jei Pilnos trobos kombinacijoje trys kortos yra vienodos vertės (lygiosios), lyginama dviejų vienodų kortų vertė. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, o lošimo rezultatas tampa LYGIOSIOS.</p>
	<p>Spalva yra kombinacija, kurioje visos kortos yra tos pačios rūšies, tačiau eina ne iš eilės, pvz., penkios būgnų kortos. Lyginant dvi Spalvos kombinacijas, laimi ta, kurioje rūšies korta yra didesnės vertės. Jei abiejose kombinacijose aukščiausios rūšies korta yra ta pati, lyginama antroji pagal vertę korta ir t. t.</p>
	<p>Eilė yra kombinacija, kurią sudaro iš eilės einančios, tačiau skirtingos rūšies kortos, pvz., bent dviejų skirtingų rūšių devynakė, aštuonakė, septynakė, šešiaakė, penkiaakė. Lyginant dvi eilės kombinacijas, laimi ta, kurioje aukščiausia korta turi didesnę vertę. Dvi eilės kombinacijos su ta pačia aukščiausios vertės korta yra vienodos vertės (lygiosios), rūšis reikšmės neturi.</p>
	<p>Trys vienodos yra kombinacija iš trijų vienodos vertės kortų bei kitų dviejų, kurios nėra tokios pat vertės. Pavyzdžiui, lošėjas, turintis tris karalius, turi Trijų vienodų kombinaciją. Kombinacija, sudaryta iš didesnės vertės trijų vienodų kortų, laimi prieš mažesnės vertės trijų kortų kombinaciją. Jei lyginant dvi Trijų vienodų kombinacijas, trys pagrindinės kortos abiejose kombinacijose yra tokios pat, lyginamos likusios (t. y. ketvirtosios, o paskui penktosios kortos („Kickers“)).</p>

	<p>Dvi poros yra kombinacija iš dviejų vienodos vertės kortų bei kitų dviejų vienodos vertės kortų (tarpusavyje, tačiau skirtingos vertės nei pirmoji pora) bei bet kokios kitos vertės penktosios kortos. Tokios kombinacijos pavyzdys yra du tūzai ir du karaliai. Lyginant dvi Dviejų porų kombinacijas, lyginamos didesnės vertės poros, laimi didesnės vertės pora. Jei abiejose kombinacijose didesnės vertės poros yra vienodos vertės, lyginamos mažesnės vertės poros. Jei abi kombinacijos turi vienodas dvi poras, nugalėtoją lemia didesnės vertės penktoji korta.</p>
	<p>Pora yra kombinacija iš dviejų vienodos vertės kortų (pvz., karalių) bei kitų trijų, kurios nėra tokios pat vertės nei su poros kortomis, nei tarpusavyje. Pora yra mažiausia kombinacija, už kurią gaunama išmoka. Aukštesnės vertės kortų pora laimi prieš žemesnės vertės kortų porą. Jei dvi kombinacijos turi tokias pat poras, lyginamos kitos kortos mažėjančia tvarka, laimėtojas nustatomas pagal vertingiausią iš jų.</p>
	<p>Aukščiausia korta yra pokerio kombinacija, kuri neatitinka nei vieno iš aukščiau nurodytų taisyklių. Iš esmės tai nėra kombinacija, lošėjas žaidžia su aukščiausia savo turima korta. Jei dvi kombinacijos turi tokios pat vertės aukščiausią kortą, kitos kortos lyginamos kitos kortos mažėjančia tvarka.</p>

5.8. Išmokėjimai:

5.8.1. ANTE:

Kombinacija	Išmoka
Karališkoji spalva	100:1
Eilė ir spalva	20:1
Keturios vienodos	10:1
Pilna troba	3:1
Spalva	2:1
Eilė	1:1
Trys vienodos	1:1
Dvi poros	1:1
Viena pora arba mažesnės	1:1

5.8.2. Premija:

Kombinacija	Išmoka
Karališkoji spalva	100:1
Eilė ir spalva	50:1
Keturios vienodos	40:1
Pilna troba	30:1
Spalva	20:1
Eilė	7:1
Trys vienodos	7:1
Dvi poros	7:1
Tūzų pora	7:1

5.8.3. *7 kortų eilė ir spalva, 6 kortų eilė ir spalva ir 5 kortų eilė ir spalva – kombinacija, kurioje yra septynios, šešios ar penkios iš eilės einančios vienos spalvos kortos. Toliau pateikti pavyzdžiai:

5.8.3.1. 7 kortų eilės ir spalvos pavyzdys: Tūzas, 2, 3, 4, 5, 6, 7, visi vienos spalvos.

5.8.3.2. 6 kortų eilės ir spalvos pavyzdys: Tūzas, 2, 3, 4, 5, 6, visi vienos spalvos.

5.8.3.3. 5 kortų eilės ir spalvos pavyzdys: 9, 8, 7, 6, 5, visi vienos spalvos. (Atkreipkite dėmesį, kad Karališka eilė aukso puodui yra 5 kortų eilė ir spalva).

5.9. Ante – privalomas statymas lošimo pradžioje.

5.10. Premija – papildoma suma gaunama už gautą kortų kombinaciją.

5.11. Prizai, kuriuos galite laimėti atskirai Trijų vienodų kortų ar geresne kombinacija (iki eilės ir spalvos), nurodyti eurai.

5.12. „Žaisti“ statymų išmoka yra lygi santykiu 1:1.

5.13. Gedimo atveju visos išmokos ir lošimai panaikinami.

5.14. Galimi ypatingi atvejai:

5.14.1. 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:

5.14.1.1. 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.

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

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

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

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

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

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

5.14.2. Kortų skaitytuvo sutrikimai ir sprendimai:

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

6. „Drakono Tigras“ („Dragon Tiger“)

6.1. Lošimo tikslas – atspėti, kam bus padalinta aukštesnė korta – tigrui ar drakonui. Lošėjas taip pat gali statyti, kad Drakono ir Tigro padalintos kortos bus vienodos, t. y. lošimas baigsis lygiosiomis.

6.2. Minimali statymo suma: 1,00 EUR.

6.3. Maksimali statymo suma: 10 000,00 EUR.

6.4. Maksimalus laimėjimas: 21 500,00 EUR.

6.5. Lošimo taisyklės:

6.5.1. Kortos dalijamos iš kortų rinkinio, kuriame yra aštuonios malkos (juokdarių kortos nenaudojamos).

6.5.2. Lošėjas turi 13 sekundžių atlikti statymą, pasirinkdamas statymo sumą žetonais ir pasirinkdamas vieną iš 4 variantų: Drakoną, Tigrą, Lygiąsias ar Vienos rūšies lygiąsias.

6.5.3. Krupjė išdalina po vieną atverstą kortą Drakonui ir Tigrui.

6.5.4. Kortų vertė nuo žemiausios iki aukščiausios yra tokia: Tūzo vertė yra 1, tai mažiausia korta, po jos seka 2 ir t. t., Karalius yra aukščiausia (A-2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K).

6.5.5. Jei Drakono ir Tigro kortos yra vienodos vertės ir rūšies, gražinama pusė jūsų pagrindinio statymo (Drakono / Tigro statymas), o laimėtoji išmokama 50:1.

6.5.6. Aukščiausia korta laimi, išmoka yra 1:1.

6.5.7. Lygiųjų atveju gražinama pusė jūsų pagrindinio statymo (Drakono / Tigro statymas), o laimėtoji išmokama 11:1.

6.6. Išmokėjimai:

6.6.1. Išmoka priklauso nuo statymo tipo.

STATYTI	IŠMOKA
Drakonas	1:1
Tigras	1:1

Lygiosios	11:1
Vienos rūšies lygiosios	50:1

6.7. Galimi ypatingi atvejai:

6.7.1. 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:

6.7.1.1. 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.

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

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

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

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

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

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

6.7.2. Kortų skaitytuvo sutrikimai ir sprendimai:

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

7. „Papildomų Statymų Miestas“ („Side Bet City“)

7.1. Papildomų statymų miestas yra pokerio lošimas, kuriame galite statyti ant 3 kortų kombinacijos, 5 kortų kombinacijos arba 7 kortų kombinacijos arba, jei manote, kad nei viena iš šių kombinacijų nelaimės, ant Pralaimės visi. Lošimo tikslas yra gauti geriausias galimas kortų kombinacijas.

7.2. Minimali statymo suma: 0,50 EUR.

7.3. Maksimali statymo suma: 100,00 EUR.

7.4. Maksimalus laimėjimas: 400 000,00 EUR.

7.5. Lošimo taisyklės:

7.5.1. Prie vieno Papildomų statymų miesto stalo vienu metu gali lošti neribotas lošėjų skaičius.

7.5.2. Lošimas vyksta su viena standartinė 52 kortų malka. Su viena kortų malka lošiamas tik vienas lošimas, kortos maišomos po kiekvieno lošimo etapo.

7.5.3. Norint pradėti lošimą, atlikite statymą, kuriam atlikti skiriama 15 sekundžių, ant bet kurios iš šių statymų vietų: 3 kortų kombinacija (3 Card Hand), 5 kortų kombinacija (5 Card Hand), 7 kortų kombinacija (7 Card Hand) ir Pralaimės visi (All Lose).



7.5.4. Krupjė iš viso atvers 7 kortas. Pirmosios 3 kortos nulems 3 kortų kombinacijos rezultatą, pirmosios 5 kortos nulems 5 kortų kombinaciją, o 7 kortų kombinaciją nulems visos 7 atverstos kortos, iš šių 7 bus imama 5 geriausių kortų kombinacija. Jei atlikote statymą ant kurios nors iš šių kombinacijų ir ji laimėjo, pasirodys pranešimas su jūsų laimėta suma.

7.5.5. Jei atlikote savo statymą ant parinktės Pralaimės visi ir nelaimi nei 3, nei 5, nei 7 kortų kombinacija, laimite statymą Pralaimės visi, nepaisant to, ar buvote atlikę kitus statymus ant 3, 5 ar 7 kortų kombinacijos.

7.6. 3 kortų kombinacija (3 Card Hand):

7.6.1. Krupjė atverčia pirmas tris kortas, parodydamas 3 kortų kombinacijos rezultatą:



7.6.2. Jei atlikote statymą ant kurios 3 kortų kombinacijos ir ji laimėjo, pasirodys pranešimas apie laimėjimą.

7.7. 5 kortų kombinacija (5 Card Hand):

7.7.1. Krupjė atverčia dar dvi kortas, parodydamas 5 kortų kombinacijos rezultatą:



7.7.2. Jei atlikote statymą ant kurios 5 kortų kombinacijos ir ji laimėjo, pasirodys pranešimas apie laimėjimą.

7.8. 7 kortų kombinacija (7 Card Hand):

7.8.1. Krupjė atverčia paskutines dvi kortas, parodydamas 7 kortų kombinacijos rezultatą:



7.8.2. Jei atlikote statymą ant kurios 7 kortų kombinacijos ir ji laimėjo, pasirodys pranešimas apie laimėjimą.

7.9. Pralaimės visi (All Lose):

7.9.1. Jei atlikote savo statymą ant Pralaimės visi ir nelaimi nei 3, nei 5, nei 7 kortų kombinacija, nepaisant to, ar buvote atlikę kitus statymus ant 3, 5 ar 7 kortų kombinacijos, laimite statymą Pralaimės visi.







7.10. Laiminčios kortos:

7.10.1. 7Atskirų kortų vertė mažėjančia tvarka: Tūzas (gali būti didžiausios arba mažiausios vertės), karalius, dama, valetas, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 ir 2.

7.10.2. Tūzas gali būti didžiausios vertės korta eilėje nuo 10 (10, valetas, dama, karalius, tūzas) arba mažiausios vertės korta eilėje iki 5 (tūzas, 2, 3, 4, 5).

7.11. Galimos išmokos nuo didžiausios iki mažiausios:

3 kortų kombinacija laiminčios kortos:	
	Karališkoji spalva yra vienos rūšies tūzas, karalius ir dama.
	Eilė ir spalva yra kombinacija, kurioje yra trys vienos spalvos iš eilės einančios kortos, pavyzdžiui, būgnų karalius, dama ir valetas.
	Trys vienodos yra kombinacija, kurioje yra trys tokios pat vertės kortos. Pavyzdžiui, lošėjas, turintis tris karalius, turi Trijų vienodų kombinaciją.
	Eilė yra kombinacija, kurią sudaro trys iš eilės einančios, tačiau skirtingos rūšies kortos, pvz., bent dviejų skirtingų rūšių devynakė, aštuonakė, septynakė.
	Spalva yra kombinacija, kurioje visos kortos yra tos pačios rūšies, tačiau eina ne iš eilės, pvz., trys būgnų kortos.
	Bet kokia pora yra kombinacija iš dviejų vienodos vertės kortų (pvz., karalių) bei kitos, kuri nėra tokios pat vertės.

5 kortų kombinacija ir 7 kortų kombinacija laiminčios kortos:	
	Karališkoji spalva yra vienos rūšies eilė iš šių kortų: tūzas, karalius, dama, valetas, 10.
	Eilė ir spalva yra kombinacija, kurioje yra vienos spalvos iš eilės einančios kortos, pavyzdžiui, širdžių devyni, aštuoni, septyni, šeši ir penki.

	Ketrios vienodos Šioje kombinacijoje yra visos ketrios vienodos vertės kortos ir viena papildoma korta. Pavyzdžiui, keturi tūzai yra Keturių vienodos vertės kortų kombinacija.
	Pilna troba yra kombinacija, kurioje yra trys vienodos vertės kortos bei papildomos dvi vienodos vertės kortos, pavyzdžiui, trys karaliai ir dvi šešiaakės.
	Spalva yra kombinacija, kurioje visos penkios kortos yra tos pačios rūšies, tačiau eina ne iš eilės, pvz., penkios būgnų kortos.
	Eilė yra kombinacija, kurią sudaro iš eilės einančios, tačiau skirtingos rūšies kortos, pvz., bent dviejų skirtingų rūšių devynakė, aštuonakė, septynakė, šešiaakė, penkiaakė.
	Trys vienodos yra kombinacija, kurioje yra trys tokios pat vertės kortos. Pavyzdžiui, lošėjas, turintis tris karalius, turi Trijų vienodų kombinaciją.
	Dvi poros (tik 5 kortų kombinacija) yra kombinacija iš dviejų vienodos vertės kortų bei kitų dviejų vienodos vertės kortų (tarpusavyje, tačiau skirtingos vertės nei pirmoji pora) bei bet kokios kitos vertės penktosios kortos. Tokios kombinacijos pavyzdys yra du tūzai ir du karaliai.
	Pora JJ-AA (tik 5 kortų kombinacija) yra kombinacija, kurioje yra valetų pora, damų pora, karalių pora arba tūzų pora.

7.12. Išmokėjimai:

Laiminčios kortos	3 kortų kombinacija	5 kortų kombinacija	7 kortų kombinacija
Karališkoji spalva	100:1	1000:1	500:1
Eilė ir spalva	40:1	250:1	100:1
Ketrios vienodos	-	100:1	50:1

Pilna troba	-	50:1	7:1
Spalva	4:1	40:1	5:1
Eilė	5:1	25:1	4:1
Trys vienodos	35:1	7:1	3:1
Dvi poros	-	4:1	-
Pora JJ-AA	-	1:1	-
Bet kokia pora	1:1	-	-

7.13. Pralaimės visi atveju išmokama 0.7:1.

7.14. Galimi ypatingi atvejai:

7.14.1. 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:

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

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

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

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

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

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

7.14.1.7. Jei korta randama paveikslėliu aukštyr, apie tai pranešama pamainos vadybininkui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus gražinami.

7.14.2. Kortų skaitytuvo sutrikimai ir sprendimai

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

8. „Teksaso Hold'em Bonus Poker“ („Texas Hold'em Bonus Poker“)

8.1. Minimali statymo suma: 0,50 EUR.

8.2. Maksimali statymo suma: 1,00 EUR.

8.3. Maksimalus laimėjimas: 260 000,00 EUR.

8.4. Lošimo taisyklės:

8.4.1. „Texas Hold'em Bonus Pokeris“ yra populiariojo Texas Hold'em Poker variantas, tačiau skiriasi tuo, kad lošiamas prieš kazino, o ne kitus lošėjus, ir po „River“ kortos statymų atlikti nebegalima.

8.4.2. Lošime naudojama viena 52 kortų malka. Po kiekvieno lošimo kortos išmaišomos. 8.4.2.1. Visi lošėjai lošia tą pačią kombinaciją.

8.4.2.1. Lošėjas turi 15 sekundžių atlikti Ante (pradinį) statymą, pasirinkdamas norimos vertės žetoną(us).

8.4.2.2. Norint pradėti lošimą, lošėjas turi atlikti ANTE statymą (pradinį statymą). 8.4.2.4. Jei nori, lošėjas gali atlikti papildomus PREMIJOS ir FIRST 5 JACKPOT statymus (ANTE statymas privalomas).

8.4.3. Lošėjas ir krupjė gauna po dvi kortas pradžia (pradinės kortos).

8.4.3.1. Lošėjo kortos yra atverstos.

8.4.3.2. Krupjė kortos yra užverstos.

8.4.4. Išdalinus pirmąsias kortas lošėjas turi pasirinkimą:

8.4.4.1. NUMESTI (prarasti savo ANTE statymą), tokiu atveju lošimas baigiamas, arba

8.4.4.2. ŽAISTI 2x statant 2x savo ANTE statymo.

8.4.5. Krupjė išdalina tris FLOP kortas, lošėjas turi pasirinkimą:

8.4.5.1. ŽAISTI 1x (1x ANTE);

8.4.5.2. TIKRINTI (statymas neatliekamas).

8.4.6. Krupjė išdalina vieną TURN kortą, lošėjas turi pasirinkimą:

8.4.6.1. ŽAISTI 1x (1x ANTE);

8.4.6.2. TIKRINTI (statymas neatliekamas).

8.4.7. Krupjė tuomet atverčia galutinę kortą, vadinamą RIVER, ir atskleidžia savo kortas.

8.4.8. ANTE statymas įvertinamas pagal lošėjo ir krupjė geriausią penkių kortų kombinaciją iš septynių išdalintų kortų (po dvi kortas lošėjui ir krupjė, penkios bendrosios kortos).

8.5. Premijos statymas:

8.5.1. PREMIJOS statymas yra neprivalomas statymas, jį galima atlikti po ANTE statymo. Pasirinkę pradinį statymą, spustelėkite ant norimo žetono ir pasirinkite premijos mygtuką („bonus“).



8.5.2. PREMIJOS statymas vyksta tik pagal pradines lošėjo ir krupjė kortas ir išmokamas, remiantis Premijos išmoky lentele.

Kombinacija	Išmoka
A-A (lošėjas ir krupjė)	1000 prie 1
A-A (tik lošėjas)	30 prie 1
A-K (vienos rūšies)	25 prie 1
A-Q arba A-J (vienos rūšies)	20 prie 1
A-K (skirtingų rūšių)	15 prie 1

K-K arba Q-Q arba J-J	10 prie 1
A-Q arba A-J (skirtingų rūšių)	5 prie 1
10-10 iki 2-2 (poros)	3 prie 1

8.5.3. PREMIJOS statymą laimite, jei turite Porą arba geresnę kombinaciją, pagal Premijos išmokų lentelę, neatsižvelgiant į tai, kokią kombinaciją turi krupjė. Kombinacija vertinama pagal dvi lošėjui išdalintas kortas, išskyrus „A-A (lošėjo ir krupjė)“ kombinaciją, kurioje atsižvelgiama ir į dvi krupjė gautas kortas.

8.6. Laiminčios kortos:

8.6.1. Atskirų kortų vertė mažėjančia tvarka: Tūzas (gali būti didžiausios arba mažiausios vertės), karalius, dama, valetas, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 ir 2.

8.6.2. Tūzas gali būti didžiausios vertės korta eilėje nuo 10 (10, valetas, dama, karalius, tūzas) arba mažiausios vertės korta eilėje iki 5 (tūzas, 2, 3, 4, 5).

8.6.3. Galimos išmokos nuo didžiausios iki mažiausios:

	Karališkoji spalva yra vienos rūšies eilė iš šių kortų: tūzas, karalius, dama, valetas, 10. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, o lošimo rezultatas tampa LYGIOSIOS.
	Eilė ir spalva yra kombinacija, kurioje yra vienos spalvos iš eilės einančios kortos, pavyzdžiui, širdžių devyni, aštuoni, septyni, šeši ir penki. Lyginant dvi eilės ir spalvos kombinacijas, laimi ta, kurioje aukščiausia korta turi didesnę vertę. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, o lošimo rezultatas tampa LYGIOSIOS.
	Keturi vienodos Šioje kombinacijoje yra visos keturios vienodos vertės kortos ir viena papildoma korta. Pavyzdžiui, keturi tūzai yra Keturių vienodos vertės kortų kombinacija. Keturių aukštesnės vertės kortų kombinacija yra stipresnė už keturių mažesnės vertės kortų kombinaciją. Jei keturi vienodos kortos yra vienodos vertės, lygiąsias išsprendžia penktoji („Kickers“) korta. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, o lošimo rezultatas tampa LYGIOSIOS.
	Pilna troba yra kombinacija, kurioje yra trys vienodos vertės kortos bei papildomos dvi vienodos vertės kortos, pavyzdžiui, trys karaliai ir dvi šešiaakės. Lyginant dviejų pilnų trobų kombinacijas, stipresnė yra ta, kurioje trijų kortų kombinacija sudaro aukštesnės vertės kortos. Jei Pilnos trobos kombinacijoje trys kortos yra vienodos vertės (lygiosios), lyginama dviejų vienodų kortų vertė. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, o lošimo rezultatas tampa LYGIOSIOS.

	<p>Spalva yra kombinacija, kurioje visos kortos yra tos pačios rūšies, tačiau eina ne iš eilės, pvz., penkios būgnų kortos. Lyginant dvi Spalvos kombinacijas, laimi ta, kurioje rūšies korta yra didesnės vertės. Jei abiejose kombinacijose aukščiausios rūšies korta yra ta pati, lyginama antroji pagal vertę korta ir t. t.</p>
	<p>Eilė yra kombinacija, kurią sudaro iš eilės einančios, tačiau skirtingos rūšies kortos, pvz., bent dviejų skirtingų rūšių devynakė, aštuonakė, septynakė, šešiaakė, penkiaakė. Lyginant dvi eilės kombinacijas, laimi ta, kurioje aukščiausia korta turi didesnę vertę. Dvi eilės kombinacijos su ta pačia aukščiausios vertės korta yra vienodos vertės (lygiosios), rūšis reikšmės neturi.</p>
	<p>Trys vienodos yra kombinacija iš trijų vienodos vertės kortų bei kitų dviejų, kurios nėra tokios pat vertės. Pavyzdžiui, lošėjas, turintis tris karalius, turi Trijų vienodų kombinaciją. Kombinacija, sudaryta iš didesnės vertės trijų vienodų kortų, laimi prieš mažesnės vertės trijų kortų kombinaciją. Jei lyginant dvi Trijų vienodų kombinacijas, trys pagrindinės kortos abiejose kombinacijose yra tokios pat, lyginamos likusios (t. y. ketvirtosios, o paskui penktosios kortos („Kickers“)).</p>
	<p>Dvi poros yra kombinacija iš dviejų vienodos vertės kortų bei kitų dviejų vienodos vertės kortų (tarpusavyje, tačiau skirtingos vertės nei pirmoji pora) bei bet kokios kitos vertės penktosios kortos. Tokios kombinacijos pavyzdys yra du tūzai ir du karaliai. Lyginant dvi Dviejų porų kombinacijas, lyginamos didesnės vertės poros, laimi didesnės vertės pora. Jei abiejose kombinacijose didesnės vertės poros yra vienodos vertės, lyginamos mažesnės vertės poros. Jei abi kombinacijos turi vienodas dvi poras, nugalėtoją lemia didesnės vertės penktoji korta.</p>
	<p>Pora yra kombinacija iš dviejų vienodos vertės kortų (pvz., karalių) bei kitų trijų, kurios nėra tokios pat vertės nei su poros kortomis, nei tarpusavyje. Pora yra mažiausia kombinacija, už kurią gaunama išmoka. Aukštesnės vertės kortų pora laimi prieš žemesnės vertės kortų porą. Jei dvi kombinacijos turi tokias pat poras, lyginamos kitos kortos mažėjančia tvarka, laimėtojas nustatomas pagal vertingiausią iš jų.</p>
	<p>Aukščiausia korta yra pokerio kombinacija, kuri neatitinka nei vieno iš aukščiau nurodytų taisyklių. Iš esmės tai nėra kombinacija, lošėjas žaidžia su aukščiausia savo turima korta. Jei dvi kombinacijos turi tokios pat vertės aukščiausią kortą, kitos kortos lyginamos kitos kortos mažėjančia tvarka.</p>

8.7. Išmokėjimai:

8.7.1. Rezultatas nustatomas palyginus lošėjų ir krupjė geriausių penkių kortų kombinacijas (derinant lošėjo ir krupjė dvi pradines kortas ir penkias bendras kortas). Geresnė kombinacija laimi. Jei krupjė turi geresnę kombinaciją, lošėjas praras visus statymus, išskyrus PREMIJOS statymą, kuris įvertinamas atskirai.

8.7.2. Jei lošėjas turi geresnę kombinaciją, „Flop“, „Turn“ ir „River“ statymai atneš dar daugiau pinigų. Jei lošėjas turi Eil ar geresnę kombinaciją, Ante statymas išmokės tokią pat sumą, kitu atveju bus lygiosios.

8.7.3. Jei lošėjas ir krupjė turi vienodos vertės kombinacijas, „Ante“, „Flop“, „Turn“ ir „River“ statymai baigsis lygiosiomis.

8.8. Greita rezultatų lentelė:

Rezultatas	ANTE	FLOP	TURN	RIVER
Lošėjas turi geresnę kombinaciją (Eilė arba geresnė)	1:1	1:1	1:1	1:1
Lošėjas turi geresnę kombinaciją (silpnesnė nei Eilė)	Lygiosios	1:1	1:1	1:1
Krupjė turi geresnę kombinaciją	Pralaimėjimas	Pralaimėjimas	Pralaimėjimas	Pralaimėjimas
Sulošiate lygiosiomis su krupjė	Lygiosios	Lygiosios	Lygiosios	Lygiosios
Lošėjas nusimeta kortas	Pralaimėjimas	-	-	-

*Premijos statymo išmokos nustatomos pagal žemiau pateiktą PREMIJŲ išmokų lentelę.

8.9. Premijos statymas:

Kombinacija	Išmoka
A-A (lošėjas ir krupjė)	1000 prie 1
A-A (tik lošėjas)	30 prie 1
A-K (vienos rūšies)	25 prie 1
A-Q arba A-J (vienos rūšies)	20 prie 1
A-K (skirtingų rūšių)	15 prie 1
K-K arba Q-Q arba J-J	10 prie 1
A-Q arba A-J (skirtingų rūšių)	5 prie 1

8.10. Lošiant pagrindinį prizą dalyvauja tik pirmosios penkios lošėjo kortos, t. y. dvi lošėjo gautos kortos ir pirmosios trys bendrosios kortos („Flop“).

8.11. Galimi ypatingi atvejai:

8.11.1. 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:

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

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

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

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

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

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

8.11.1.7. Jei korta randama paveikslėliu aukštyne, apie tai pranešama pamainos vadybininkui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus gražinami.

8.11.2. Kortų skaitytuvo sutrikimai ir sprendimai:

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

9. „Trijų Kortų pokeris“ („Three Card Poker“)

9.1. Minimali statymo suma: 1,00 EUR.

9.2. Maksimali statymo suma: 2 500,00 EUR.

9.3. Maksimalus laimėjimas: 235 000,00 EUR.

9.4. Lošimo taisyklės:

9.4.1. Trijų kortų pokeryje jūsų tikslas yra surinkti geresnę trijų kortų kombinaciją nei krupjė.

9.4.2. Statymams atlikti lošėjas turi 12 sekundžių, nespėjus to padaryti, lošėjas turi laukti kito lošimo.

9.4.3. Atlikite „Ante“ ir vieną ar abu papildomus „Pair Plus“ bei „6 Card Bonus“ statymus.

9.4.4. Gausite tris kortas. Trys krupjė kortos yra užverčiamos.

9.4.5. Jei laikote savo kombinaciją stipria, paspauskite ŽAISTI 1x mygtuką, kad atliktumėte lošimo statymą, lygų „Ante“ statymui. Kitu atveju paspauskite NUMESTI mygtuką.

9.5. Laiminčios kortos:


9.5.1. Trijų kortų pokeris lošiamas su viena standartine 52 kortų malka (juokdarių kortos nenaudojamos). Kortos išmaišomos po kiekvieno lošimo etapo.

9.5.2. Trijų kortų pokeryje trijų kortų eilės kombinacija turi didesnę vertę nei trijų kortų spalvos kombinacija. Taip yra todėl, kad Eilės kombinaciją iš trijų kortų suformuoti lengviau, nei Spalvos.

9.5.3. Atskirų kortų vertė mažėjančia tvarka: Tūzas (gali būti didžiausios arba mažiausios vertės), karalius, dama, valetas, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 ir 2. Tūzas gali būti didžiausios vertės korta T, K, D eilėje arba mažiausios vertės korta 3, 2, T eilėje.

9.5.4. Jei jūs ir krupjė turite tokio pat tipo kombinacijas, laimi ta, kurioje yra aukščiausios vertės korta (pvz., trys karaliai laimi prieš tris damas, D, V, 10 eilė laimi prieš 10, 9, 8 eilę).

9.5.5. Jei jūs ir krupjė surenkate vienodas kombinacijas, laimėtojas nustatomas pagal likusią aukščiausią ne kombinacijos kortą.

Trijų kortų pokerio laiminčios kortos:	
	„Mini Royal“ yra vienos rūšies tūzas, karalius ir dama.
	Eilė ir spalva yra kombinacija, kurioje yra trys vienos spalvos iš eilės einančios kortos, pavyzdžiui, būgnų karalius, dama ir valetas.
	Trys vienodos yra kombinacija, kurioje yra trys tokios pat vertės kortos. Pavyzdžiui, lošėjas, turintis tris karalius, turi Trijų vienodų kombinaciją. Kombinacija, sudaryta iš didesnės vertės trijų vienodų kortų, laimi prieš mažesnės vertės trijų kortų kombinaciją.
	Eilė yra kombinacija, kurią sudaro trys iš eilės einančios, tačiau skirtingos rūšies kortos, pvz., bent dviejų skirtingų rūšių devynakė, aštuonakė, septynakė. Lyginant dvi eilės kombinacijas, laimi ta, kurioje aukščiausia korta turi didesnę vertę. Dvi eilės kombinacijos su ta pačia aukščiausios vertės korta yra vienodos vertės, rūšis reikšmės neturi.
	Spalva yra kombinacija, kurioje visos kortos yra tos pačios rūšies, tačiau eina ne iš eilės, pvz., trys būgnų kortos. Lyginant dvi Spalvos kombinacijas, laimi ta, kurioje rūšies korta yra didesnės vertės. Jei abiejose kombinacijose aukščiausios rūšies korta yra ta pati, lyginama antroji pagal vertę korta ir t. t.
	Pora yra kombinacija iš dviejų vienodos vertės kortų (pvz., karalių) bei kitos, kuri nėra tokios pat vertės. Aukštesnės vertės kortų pora laimi prieš žemesnės vertės kortų porą. Jei dvi kombinacijos turi tokias pat poras, lyginamos kitos kortos mažėjančia tvarka.
	Aukščiausia korta yra pokerio kombinacija, kuri neatitinka nei vieno iš aukščiau nurodytų taisyklių. Iš esmės tai nėra kombinacija, lošėjas žaidžia su aukščiausia savo turima korta.

6 „Card Bonus“ laiminčios kortos:

	<p>Karališkoji spalva yra vienos rūšies eilė iš šių kortų: tūzas, karalius, dama, valetas, 10. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą.</p>
	<p>Eilė ir spalva yra kombinacija, kurioje yra vienos spalvos iš eilės einančios kortos, pavyzdžiui, širdžių devyni, aštuoni, septyni, šeši ir penki. Lyginant dvi eilės ir spalvos kombinacijas, laimi ta, kurioje aukščiausia korta turi didesnę vertę. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą.</p>
	<p>Ketrios vienodos Šioje kombinacijoje yra visos ketrios vienodos vertės kortos ir viena papildoma korta. Pavyzdžiui, keturi tūzai yra Keturių vienodos vertės kortų kombinacija. Keturių aukštesnės vertės kortų kombinacija yra stipresnė už keturių mažesnės vertės kortų kombinaciją. Jei ketrios vienodos kortos yra vienodos vertės, lygiąsias išsprendžia penktoji („Kickers“) korta. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą.</p>
	<p>Pilna troba yra kombinacija, kurioje yra trys vienodos vertės kortos bei papildomos dvi vienodos vertės kortos, pavyzdžiui, trys karaliai ir dvi šešiaakės. Lyginant dviejų pilnų trobų kombinacijas, stipresnė yra ta, kurioje trijų kortų kombinaciją sudaro aukštesnės vertės kortos. Jei Pilnos trobos kombinacijoje trys kortos yra vienodos vertės (lygiosios), lyginama dviejų vienodų kortų vertė. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą.</p>
	<p>Spalva yra kombinacija, kurioje visos kortos yra tos pačios rūšies, tačiau eina ne iš eilės, pvz., penkios būgnų kortos. Lyginant dvi Spalvos kombinacijas, laimi ta, kurioje rūšies korta yra didesnės vertės. Jei abiejose kombinacijose aukščiausios rūšies korta yra ta pati, lyginama antroji pagal vertę korta ir t. t.</p>
	<p>Eilė yra kombinacija, kurią sudaro iš eilės einančios, tačiau skirtingos rūšies kortos, pvz., bent dviejų skirtingų rūšių devynakė, aštuonakė, septynakė, šešiaakė, penkiaakė. Lyginant dvi eilės kombinacijas, laimi ta, kurioje aukščiausia korta turi didesnę vertę. Dvi eilės kombinacijos su ta pačia aukščiausios vertės korta yra vienodos vertės (lygiosios), rūšis reikšmės neturi.</p>
	<p>Trys vienodos yra kombinacija iš trijų vienodos vertės kortų bei kitų dviejų, kurios nėra tokios pat vertės. Pavyzdžiui, lošėjas, turintis tris karalius, turi Trijų vienodų kombinaciją. Kombinacija, sudaryta iš didesnės vertės trijų vienodų kortų, laimi prieš mažesnės vertės trijų kortų kombinaciją. Jei lyginant dvi Trijų vienodų kombinacijas, trys pagrindinės kortos abiejose kombinacijose yra tokios pat, lyginamos likusios (t. y. ketvirtosios, o paskui penktosios kortos („Kickers“)).</p>

9.6. Išmokėjimai:

9.6.1. Rezultatai nustatomi lyginant lošėjų ir krupjė kombinacijas. Krupjė kombinacija turi būti dama ar geresnė kombinacija.

9.6.2. Greitas būdas patikrinti lošimo rezultatus ir sužinoti, ar laimėjote, pralošėte ar sulošėte lygiosiomis.

Rezultatas	ANTE	ŽAISTI 1x
Krupjė padalinta korta neatitinka minėtų sąlygų ir jūs laimite	1:1	Lygiosios
Krupjė padalinta korta atitinka minėtas sąlygas ir jūs laimite	1:1	1:1
Krupjė padalinta korta atitinka minėtas sąlygas ir jūs pralaimite	Pralaimėjimas	Pralaimėjimas
Krupjė padalinta korta atitinka minėtas sąlygas, jūs sulošiate lygiosiomis	Lygiosios	Lygiosios
Lošėjas nusimeta kortas (nusprendžia neatlikti statymo „Žaisti“)	Pralaimėjimas	-

9.6.2.1. Jei atliekate Lošimo statymą ir su trimis pradinėmis kortomis gaunate Spalvą ir Eilę, Tris vienodos ar Eilę, laimite „Ante“ premiją pagal išmokų lentelę net jei krupjė laimi etapą.

9.6.2.2. Jei atliekate papildomą „Pair Plus“ statymą, laimite pagal laimėjimų lentelę su Pora ar geresne trijų kortų kombinacija, net jei numetate kortas ir krupjė laimi etapą.

9.6.2.3. Jei atliekate papildomą 6 kortų premijos statymą, laimite, jei trys jūsų ir trys krupjė kortos sudaro penkių kortų pokerio kombinaciją Trys vienodos ar geresnę. Laimite pagal išmokų lentelę net jei numetate kortas arba krupjė laimi etapą.

9.6.3. ANTE BONUS

Kombinacija	Išmoka
Eilė ir spalva ar stipriau	5:1
Trys vienodos	4:1
Eilė	1:1

9.6.4. PAIR PLUS

Kombinacija	Išmoka
„Mini Royal“ (vienos rūšies TKD)	100:1
Eilė ir spalva	40:1
Trys vienodos	30:1
Eilė	5:1
Spalva	4:1

Pora	1:1
------	-----

9.6.5. 6 „CARD BONUS“

Kombinacija	Išmoka
Karališkoji spalva	1000:1
Eilė ir spalva	200:1
Ketrios vienodos	100:1
Pilna troba	20:1
Spalva	15:1
Eilė	10:1
Trys vienodos	7:1

9.6.5.1. „Ante“ statymų išmoka yra santykiu 1:1.

9.6.5.2. „Žaisti“ statymų išmoka yra santykiu 1:1.

9.6.5.3. Gedimo atveju visos išmokos ir lošimai panaikinami.

9.7. Galimi ypatingi atvejai:

9.7.1. 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:

9.7.1.1. 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.

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

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

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

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

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

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

9.7.2. Kortų skaitytuvo sutrikimai ir sprendimai:

9.7.2.1. Nepavykus nuskaityti kortos - krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškvies pamainos vadybininką. Pamainos vadybininkas panaudos komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą. Jei bandymai bus 6 nesėkmingi, pamainos vadybininkas patikrins skaitytuvą. Neišsprendus problemos, techninis personalas ims veiksmų

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

10. „Aukščiausia Korta“ („Top Card“)

10.1. Lošimo tikslas yra atspėti, kam bus padalinta aukštesnė korta – Šeiminkai (A) ar Svečiai (B). Be to, lošėjas gali spėti, ar Šeiminkai (A) ir Svečiai (B) išdalytos kombinacijos bus tokios pat vertės arba tokios pat vertės ir rūšies, statydamas ant Lygiosios (X).

10.2. Minimali statymo suma: 0,20 EUR.

10.3. Maksimali statymo suma: 10 000,00 EUR.

10.4. Maksimalus laimėjimas: 16 500,00 EUR.

10.5. Lošimo taisyklės:

10.5.1. „Aukščiausia Korta“ tikslas yra nuspėti, kuri kombinacija – Šeiminkai (A) ar Svečiai (B) – laimės arba bus tokios pat vertės – Lygiosios (X).

10.5.2. Kortos dalijamos iš kortų rinkinio, kuriame yra aštuonios malkos (juokdarių kortos nenaudojamos).

10.5.3. Lošėjas pasirenka statymo sumą žetonais (statymui atlikti lošėjas turi 15 sekundžių) ir pasirenką vieną iš trijų variantų: Šeiminkai (A), Svečiai (B), Lygiosios (X).

10.5.4. Krupjė išdalina po vieną atverstą kortą Šeiminkai (A) ir Svečiai (B). Aukščiausia korta laimi, išmoka yra 1:1.

10.5.5. Kortų vertė nuo žemiausios iki aukščiausios yra tokia: 2, tai mažiausia korta, po jos seka 3 ir t. t., Tūzas yra aukščiausia (2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K-A).

10.5.6. Jei išdalytos kombinacijos yra tokios pat vertės, pusė lošėjo pagrindinio statymo (Šeiminkai (A) arba Svečiai (B)) yra gražinama ir, jei lošėjas atliko Lygiosios (X) statymą, laimėjimai išmokami santykiu 11:1.

10.5.7. Jei Šeiminkai (A) ir Svečiai (B) kortos yra vienodos vertės ir rūšies, pusė lošėjo pagrindinio statymo (Šeiminkai (A)/Svečiai (B)) yra gražinama.

10.6. Išmokėjimai:

STATYTI	IŠMOKA
Šeiminkai (A)	1:1
Svečiai (B)	1:1
Lygiosios (X)	11:1

10.7. Atkreipiame dėmesį, kad bet kokie trikdžiai panaikina lošimo etapą ir visas tam etapui skirtas išmokas. Statymai gražinami.

10.8. Galimi ypatingi atvejai:

10.8.1. 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:

10.8.1.1. 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.

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

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

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

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

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

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

10.8.2. Kortų skaitytuvo sutrikimai ir sprendimai

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

11. „Ultra Teksaso Hold'em“ („Ultimate Texas Hold'em“)

11.1. „Ultra Teksaso Hold'em“ tikslas yra nugalėti krupjė kombinaciją surenkant geriausią galimą penkių kortų kombinaciją iš dviejų lošėjui padalintų kortų ir penkių bendrų ant stalo atverstų kortų.

11.2. Tai populiariaus Teksaso pokerio variantas, kuris skiriasi tuo, kad lošiama prieš banką, o ne kitus lošėjus.

11.3. Minimali statymo suma: 0,50 EUR.

11.4. Maksimali statymo suma: 500,00 EUR.

11.5. Maksimalus laimėjimas: 555 000,00 EUR.

11.6. Lošimo taisyklės:

11.6.1. Prie vieno „Ultra Teksaso Hold'em“ pokerio stalo vienu metu gali žaisti neribotas lošėjų skaičius. Vienas lošėjas prie stalo užima vieną vietą.

11.6.2. „Ultra Teksaso Hold'em“ pokeris lošiamas su viena standartine 52 kortų malka (juokdarių kortos nenaudojamos). Kortų malka išmaišoma po kiekvieno lošimo.

11.6.3. Lošimo pradžioje turite atlikti statymą (tam turite 15 sekundžių) ANTE lauke, pasirinkus statymo sumą žetonais. Atlikus ANTE statymą, sistema automatiškai atliks tokios pat vertės BLIND (privalomas statymas, kuris atliekamas kartu su pagrindiniu ANTE statymu) statymą.

11.6.4. Krupjė tuomet atverčia dvi kortas jums, o dvi užverstas kortas padalina sau. Po trumpos pauzės (15 sekundžių) krupjė stalo viduryje atverčia tris bendras kortas (vadinamas „flop“). Po pauzės (10 sekundžių) krupjė atverčia dar dvi bendras kortas („Turn“ ir „River“).

11.6.5. Jūs ir krupjė turite naudoti turimas ir bendras kortas sudaryti geriausią penkių kortų kombinaciją.

11.6.6. Statymas ŽAISTI lošimo metu suteikia tris skirtingas galimybes didinti jūsų ANTE statymą. Tačiau kiekvieno lošimo metu didinti statymą galite tik kartą. Kuo anksčiau didinsite statymą, tuo daugiau pinigų galėsite statyti ir galimai laimėti. TIKRINTI reiškia nedaryti nieko – paliksite savo pradinį statymą.

11.6.7. Norint nustatyti laimėtoją, sudaromos ir tarpusavyje palyginamos geriausios jūsų ir krupjė kombinacijos naudojant penkias iš septynių galimų kortų.

11.7. Statymai:

11.7.1. TRIPS statymas yra papildomas statymas, kurį galite atlikti prieš prasidedant lošimą.

11.7.2. TRIPS statymas atliekamas mirksinčiame TRIPS lauke po jūsų ANTE statymo priėmimo.

11.7.3. TRIPS laimite, jei jūsų galutinė penkių kortų kombinacija yra trys vienodos kortos arba geresnė, neatsižvelgiant į tai, kokia yra krupjė kombinacija.

11.7.4. Visi statymai turi būti atlikti prieš baigiantis statymų laikui. Pasibaigus statymų laikui, krupjė pradės dalinti kortas. Lošimo metu jums bus pasiūlyta atlikti statymus ŽAISTI, tačiau šis sprendimas nepaveiks jūsų TRIPS statymų.




11.7.5. Etapo pabaigoje krupjė atvers savo kortas ir paskelbs rezultatą. Apie laimėjimus lošėjams praneša animuoti ekrano pranešimai.







11.8. Laiminčios kortos:


11.8.1. Atskirų kortų vertė mažėjančia tvarka: Tūzas (gali būti didžiausios arba mažiausios vertės), karalius, dama, valetas, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 ir 2.

11.8.2. Tūzas gali būti didžiausios vertės korta eilėje nuo 10 (10, valetas, dama, karalius, tūzas) arba mažiausios vertės korta eilėje iki 5 (tūzas, 2, 3, 4, 5).

11.9. Galimos išmokos nuo didžiausios iki mažiausios:

	<p>Karališkoji spalva yra vienos rūšies eilė iš šių kortų: tūzas, karalius, dama, valetas, 10. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą.</p>
	<p>Eilė ir spalva yra kombinacija, kurioje yra vienos spalvos iš eilės einančios kortos, pavyzdžiui, širdžių devyni, aštuoni, septyni, šeši ir penki. Lyginant dvi eilės ir spalvos kombinacijas, laimi ta, kurioje aukščiausia korta turi didesnę vertę. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą.</p>
	<p>Ketrios vienodos Šioje kombinacijoje yra visos ketrios vienodos vertės kortos ir viena papildoma korta. Pavyzdžiui, keturi tūzai yra Keturių vienodos vertės kortų kombinacija. Keturių aukštesnės vertės kortų kombinacija yra stipresnė už keturių mažesnės vertės kortų kombinaciją. Jei ketrios vienodos kortos yra vienodos vertės, lygiąsias išsprendžia penktoji („Kickers“) korta. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą.</p>

	<p>Pilna troba yra kombinacija, kurioje yra trys vienodos vertės kortos bei papildomos dvi vienodos vertės kortos, pavyzdžiui, trys karaliai ir dvi šešiaakės. Lyginant dviejų pilnų trobų kombinacijas, stipresnė yra ta, kurioje trijų kortų kombinaciją sudaro aukštesnės vertės kortos. Jei Pilnos trobos kombinacijoje trys kortos yra vienodos vertės (lygiosios), lyginama dviejų vienodų kortų vertė. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą.</p>
	<p>Spalva yra kombinacija, kurioje visos kortos yra tos pačios rūšies, tačiau eina ne iš eilės, pvz., penkios būgnų kortos. Lyginant dvi Spalvos kombinacijas, laimi ta, kurioje rūšies korta yra didesnės vertės. Jei abiejose kombinacijose aukščiausios rūšies korta yra ta pati, lyginama antroji pagal vertę korta ir t. t.</p>
	<p>Eilė yra kombinacija, kurią sudaro iš eilės einančios, tačiau skirtingos rūšies kortos, pvz., bent dviejų skirtingų rūšių devynakė, aštuonakė, septynakė, šešiaakė, penkiaakė. Lyginant dvi eilės kombinacijas, laimi ta, kurioje aukščiausia korta turi didesnę vertę. Dvi eilės kombinacijos su ta pačia aukščiausios vertės korta yra vienodos vertės (lygiosios), rūšis reikšmės neturi.</p>
	<p>Trys vienodos yra kombinacija iš trijų vienodos vertės kortų bei kitų dviejų, kurios nėra tokios pat vertės. Pavyzdžiui, lošėjas, turintis tris karalius, turi Trijų vienodų kombinaciją. Kombinacija, sudaryta iš didesnės vertės trijų vienodų kortų, laimi prieš mažesnės vertės trijų kortų kombinaciją. Jei lyginant dvi Trijų vienodų kombinacijas, trys pagrindinės kortos abiejose kombinacijose yra tokios pat, lyginamos likusios (t. y. ketvirtosios, o paskui penktosios kortos („Kickers“)).</p>
	<p>Dvi poros yra kombinacija iš dviejų vienodos vertės kortų bei kitų dviejų vienodos vertės kortų (tarpusavyje, tačiau skirtingos vertės nei pirmoji pora) bei bet kokios kitos vertės penktosios kortos. Tokios kombinacijos pavyzdys yra du tūzai ir du karaliai. Lyginant dvi Dviejų porų kombinacijas, lyginamos didesnės vertės poros, laimi didesnės vertės pora. Jei abiejose kombinacijose didesnės vertės poros yra vienodos vertės, lyginamos mažesnės vertės poros. Jei abi kombinacijos turi vienodas dvi poras, nugalėtoją lemia didesnės vertės penktoji korta.</p>
	<p>Pora yra kombinacija iš dviejų vienodos vertės kortų (pvz., karalių) bei kitų trijų, kurios nėra tokios pat vertės nei su poros kortomis, nei tarpusavyje. Pora yra mažiausia kombinacija, už kurią gaunama išmoka. Aukštesnės vertės kortų pora laimi prieš žemesnės vertės kortų porą. Jei dvi kombinacijos turi tokias pat poras, lyginamos kitos kortos mažėjančia tvarka, laimėtojas nustatomas pagal vertingiausią iš jų.</p>

	<p>Aukščiausia korta yra pokerio kombinacija, kuri neatitinka nei vieno iš aukščiau nurodytų taisyklių. Iš esmės tai nėra kombinacija, lošėjas žaidžia su aukščiausia savo turima korta. Jei dvi kombinacijos turi tokios pat vertės aukščiausią kortą, kitos kortos lyginamos kitos kortos mažėjančia tvarka.</p>
---	--

11.10. Išmokėjimai:

11.10.1. Rezultatas nustatomas palyginus lošėjų ir krupjė geriausių 5 kortų kombinacijas (derinant lošėjo / krupjė 2 kortas su 5 bendromis kortomis).

11.10.2. Norėdamas lošti, krupjė turi surinkti bent porą ar geresnę kombinaciją.

11.10.3. Jei laimi lošėjas, ANTE ir ŽAISTI statymai išmokami taip:

11.10.3.1. Ante statymai išmokami 1:1, jei krupjė turi porą ar geresnę kombinaciją.

11.10.3.2. Ante statymas baigiasi lygiosiomis, jei krupjė neturi kombinacijos.

11.10.4. Statymas ŽAISTI išmokamas 1:1, neatsižvelgiant į krupjė kombinaciją.

11.10.5. Greita rezultatų lentelė – greitas būdas patikrinti lošimo rezultatus ir sužinoti, ar laimėjote, pralošėte ar sulošėte lygiosiomis.

Rezultatas	ANTE	BLIND	ŽAISTE
Krupjė padalinta korta neatitinka minėtų sąlygų ir jūs laimite	Lygiosios	Laimėjimas*	1:1
Krupjė padalinta korta neatitinka minėtų sąlygų ir jūs pralaimite	Lygiosios	Pralaimėjimas	Pralaimėjimas
Krupjė padalinta korta atitinka minėtų sąlygų ir jūs laimite	Laimėjimas	Laimėjimas*	1:1
Krupjė padalinta korta atitinka minėtų sąlygų ir jūs pralaimite	Pralaimėjimas	Pralaimėjimas	Pralaimėjimas
Krupjė padalinta korta atitinka minėtų sąlygų, sulošiate lygiosiomis	Lygiosios	Lygiosios	Lygiosios
Lošėjas nusimeta kortas	Pralaimėjimas	Pralaimėjimas	–

*Statymo BLIND išmokos nustatomos pagal žemiau pateiktą BLIND išmokų lentelę.

11.10.6. „BLIND“ (priverstinis statymas)

Kombinacija	Išmoka
Karališkoji spalva	500:1
Eilė ir spalva	50:1
Keturios vienodos	10:1
Pilna troba	3:1

Spalva	1.5:1
Eilė	1:1
Visos kitos kombinacijos	Lygiosios

11.10.7. „TRIPS“ (trys vienodos kortos)

Kombinacija	Išmoka
Karališkoji spalva	50:1
Eilė ir spalva	40:1
Ketrios vienodos	30:1
Pilna troba	8:1
Spalva	7:1
Eilė	4:1
Trys vienodos	3:1

TRIPS statymo išmoka priklauso nuo jūsų geriausių 5 iš 7 kortų kombinacijos, ji nepriklauso nuo krupjė kombinacijos ir nuo to, ar lošėjas atliko statymą ŽAISTI.

11.11. Gedimo atveju visos išmokos ir lošimai panaikinami.

11.12. Galimi ypatingi atvejai:

11.12.1. 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:

11.12.1.1. 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.

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

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

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

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

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

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

11.12.2. Kortų skaitytuvo sutrikimai ir sprendimai:

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

12. „Dviejų Kombinacijų Kazino Hold'em“ („2 Hand Casino Hold'em“)

12.1. Šio lošimo tikslas yra nugalėti krupjė kombinaciją surenkant geriausią galimą penkių kortų kombinaciją iš pirmųjų dviejų lošėjui padalintų kortų ir penkių bendrų kortų. Kiekviena lošėjo kombinacija atskirai lyginama su krupjė kombinacija. Geriausia pokerio kombinacija laimi.

12.2. „2 Kombinacijų Kazino „Hold'em“ yra populiaraus kazino „Hold'em“ pokerio variantas, leidžiantis jums žaisti vieną arba dvi kombinacijas. Lošima prieš kazino, o ne prieš kitus lošėjus.

12.3. Minimali statymo suma: 0,50 EUR.

12.4. Maksimali statymo suma: 1 500,00 EUR.

12.5. Maksimalus laimėjimas: 510 000,00 EUR.

12.6. Lošimo taisyklės:

12.6.1. Prie vieno 2 kombinacijų kazino Hold'em pokerio stalo vienu metu gali žaisti neribotas lošėjų skaičius. Visi lošėjai, turintys tą pačią kombinaciją prie stalo užima vieną vietą.

12.6.2. 2 kombinacijų kazino Hold'em lošiamas naudojant vieną standartinę 52 kortų malką, kortos maišomos po kiekvieno lošimo.

12.6.3. Norint lošti, per statymams skirtą (15 sekundžių) laiką atlikite statymą „Ante“ statymo lauke atskirai kiekvienai kombinacijai, pasirinkdami norimą žetoną(us). Taip pat galima atlikti papildomą Premijos statymą, kuris laimimas, jei padalijus pirmąsias penkias kortas iš jų yra tūzų pora ar geresnė kombinacija. Premijos statymas vertinamas kiekvienai kombinacijai atskirai pagal pirmąsias penkias kortas (3 bendros kortos, atverstos „Flop“ metu ir dvi jūsų turimos kortos).

12.6.4. Krupjė padalina dvi užverstas kortas jums ir dvi užverstas kortas sau. Tuomet krupjė stalo viduryje atverčia pirmąsias tris bendras kortas („Flop“). Šios trys kortos yra bendros jums ir krupjė, iš jų turite sudaryti pokerio kombinaciją.

12.6.5. Dabar turite nuspręsti, ar ŽAISITE, ar NUMESITE. Rinkitės ŽAISTI, jei norite tęsti lošimą, atlikite statymą Žaisti, kuris lygus dvigubam „Ante“ statymui. Norėdami baigti lošimą, pasirinkite NUMESTI, tuomet prarasite „Ante“ statymą. ATSAKYTI / NUMESTI sprendimas neturi poveikio Premijos statymams.

12.6.6. Priėmus sprendimą, krupjė padalins dvi bendras kortas (ketvirtąją ir penktąją). Krupjė taip pat atvers pirmąsias savo dvi kortas.

12.6.7. Norint išsiaiškinti laimėtoją, sudaromos ir tarpusavyje palyginamos geriausios jūsų ir krupjė kombinacijos naudojant penkias iš septynių galimų kortų.

12.7. Statymai:

12.7.1. Premijos Statymas:

12.7.1.1. Premijos statymas yra papildomas, jį galima atlikti atskirai. „Ante“ statymų vietoje padėjus žetoną įsijungs Premijos statymo laukas. Atlikite savo Premijos statymą taip pat, kaip ir „Ante“ statymą.

12.7.1.2. Premijos statymas vertinamas kiekvienai kombinacijai atskirai pagal pirmąsias penkias kortas (3 bendros kortos, atverstos „Flop“ metu ir dvi jūsų turimos kortos). Premijos statymą laimite, jei






turite tūzų porą ar geresnę kombinaciją, išmoka išmokama pagal Premijos išmokų lentelę. Daugiau informacijos pateikiama „Lošimo rezultatai ir išmokos“ dalyje.






12.8. Laiminčios kortos:

12.8.1. Atskirų kortų vertė mažėjančia tvarka: Tūzas (gali būti didžiausios arba mažiausios vertės), karalius, dama, valetas, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 ir 2.

12.8.2. Tūzas gali būti didžiausios vertės korta eilėje nuo 10 (10, valetas, dama, karalius, tūzas) arba mažiausios vertės korta eilėje iki 5 (tūzas, 2, 3, 4, 5).

12.9. Galimos išmokos nuo didžiausios iki mažiausios:

	<p>Karališkoji spalva yra vienos rūšies eilė iš šių kortų: tūzas, karalius, dama, valetas, 10. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą.</p>
	<p>Eilė ir spalva yra kombinacija, kurioje yra vienos spalvos iš eilės einančios kortos, pavyzdžiui, širdžių devyni, aštuoni, septyni, šeši ir penki. Lyginant dvi eilės ir spalvos kombinacijas, laimi ta, kurioje aukščiausia korta turi didesnę vertę. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą.</p>
	<p>Keturi vienodos Šioje kombinacijoje yra visos keturios vienodos vertės kortos ir viena papildoma korta. Pavyzdžiui, keturi tūzai yra Keturių vienodos vertės kortų kombinacija. Keturių aukštesnės vertės kortų kombinacija yra stipresnė už keturių mažesnės vertės kortų kombinaciją. Jei keturios vienodos kortos yra vienodos vertės, lygiašias išsprendžia penktoji („Kickers“) korta. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą.</p>
	<p>Pilna troba yra kombinacija, kurioje yra trys vienodos vertės kortos bei papildomos dvi vienodos vertės kortos, pavyzdžiui, trys karaliai ir dvi šešiaakės. Lyginant dviejų pilnų trobų kombinacijas, stipresnė yra ta, kurioje trijų kortų kombinaciją sudaro aukštesnės vertės kortos. Jei Pilnos trobos kombinacijoje trys kortos yra vienodos vertės (lygiosios), lyginama dviejų vienodų kortų vertė. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą.</p>
	<p>Spalva yra kombinacija, kurioje visos kortos yra tos pačios rūšies, tačiau eina ne iš eilės, pvz., penkios būgnų kortos. Lyginant dvi Spalvos kombinacijas, laimi ta, kurioje rūšies korta yra didesnės vertės. Jei abiejose kombinacijose aukščiausios rūšies korta yra ta pati, lyginama antroji pagal vertę korta ir t. t.</p>

	<p>Eilė yra kombinacija, kurią sudaro iš eilės einančios, tačiau skirtingos rūšies kortos, pvz., bent dviejų skirtingų rūšių devynakė, aštuonakė, septynakė, šešiaakė, penkiaakė. Lyginant dvi eilės kombinacijas, laimi ta, kurioje aukščiausia korta turi didesnę vertę. Dvi eilės kombinacijos su ta pačia aukščiausios vertės korta yra vienodos vertės (lygiosios), rūšis reikšmės neturi.</p>
	<p>Trys vienodos yra kombinacija iš trijų vienodos vertės kortų bei kitų dviejų, kurios nėra tokios pat vertės. Pavyzdžiui, lošėjas, turintis tris karalius, turi Trijų vienodų kombinaciją. Kombinacija, sudaryta iš didesnės vertės trijų vienodų kortų, laimi prieš mažesnės vertės trijų kortų kombinaciją. Jei lyginant dvi Trijų vienodų kombinacijas, trys pagrindinės kortos abiejose kombinacijose yra tokios pat, lyginamos likusios (t. y. ketvirtosios, o paskui penktosios kortos („Kickers“)).</p>
	<p>Dvi poros yra kombinacija iš dviejų vienodos vertės kortų bei kitų dviejų vienodos vertės kortų (tarpusavyje, tačiau skirtingos vertės nei pirmoji pora) bei bet kokios kitos vertės penktosios kortos. Tokios kombinacijos pavyzdys yra du tūzai ir du karaliai. Lyginant dvi Dviejų porų kombinacijas, lyginamos didesnės vertės poros, laimi didesnės vertės pora. Jei abiejose kombinacijose didesnės vertės poros yra vienodos vertės, lyginamos mažesnės vertės poros. Jei abi kombinacijos turi vienodas dvi poras, nugalėtoją lemia didesnės vertės penktoji korta.</p>
	<p>Pora yra kombinacija iš dviejų vienodos vertės kortų (pvz., karalių) bei kitų trijų, kurios nėra tokios pat vertės nei su poros kortomis, nei tarpusavyje. Pora yra mažiausia kombinacija, už kurią gaunama išmoka. Aukštesnės vertės kortų pora laimi prieš žemesnės vertės kortų porą. Jei dvi kombinacijos turi tokias pat poras, lyginamos kitos kortos mažėjančia tvarka, laimėtojas nustatomas pagal vertingiausią iš jų.</p>
	<p>Aukščiausia korta yra pokerio kombinacija, kuri neatitinka nei vieno iš aukščiau nurodytų taisyklių. Iš esmės tai nėra kombinacija, lošėjas lošia su aukščiausia savo turima korta. Jei dvi kombinacijos turi tokias pat vertės aukščiausią kortą, kitos kortos lyginamos kitos kortos mažėjančia tvarka.</p>

12.9.1. Rezultatas nustatomas pagal lošėjų ir krupjė geriausių 5 kortų kombinacijas (derinant lošėjo / krupjė 2 kortas su 5 bendromis kortomis).

12.9.2. Norėdamas žaisti, krupjė turi surinkti bent 4 akių porą ar geresnę kombinaciją.

12.10. Greita rezultatų lentelė – greitas būdas patikrinti lošimo rezultatus ir sužinoti, ar laimėjote, pralošėte ar sulošėte lygiosiomis.

Rezultatas	ANTE	ŽAISITE
Krupjė padalinta korta neatitinka minėtų sąlygų ir jūs laimite	Laimėjimas*	Lygiosios
Krupjė padalinta korta atitinka minėtų sąlygų ir jūs laimite	Laimėjimas*	1:1
Krupjė padalinta korta atitinka minėtų sąlygų ir jūs pralaimite	Pralaimėjimas	Pralaimėjimas
Krupjė padalinta korta atitinka minėtų sąlygų, sulošiate lygiosiomis	Lygiosios	Lygiosios
Lošėjas nusimeta kortas	Pralaimėjimas	Pralaimėjimas

*Statymo Ante išmokos nustatomos pagal žemiau pateiktą Ante išmokų lentelę.

12.11. ANTE

Kombinacija	Išmoka
Karališkoji spalva	100:1
Eilė ir spalva	20:1
Keturios spalvos	10:1
Pilna troba	3:1
Spalva	2:1
Viena pora arba mažesnės	1:1

„Žaisti“ statymų išmoka yra 1:1.

12.12. PREMIJA

Kombinacija	Išmoka
Karališkoji spalva	100:1
Eilė ir spalva	50:1
Keturios vienodos	40:1
Pilna troba	30:1
Spalva	20:1
Eilė	7:1

Trys vienodos	7:1
Dvi poros	7:1
Tūzų pora	7:1

12.13. Gedimo atveju visos išmokos ir lošimai panaikinami, statymai gražinami.

12.14. Galimi ypatingi atvejai:

12.14.1. 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:

12.14.1.1. 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.

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

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

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

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

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

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

12.14.2. Kortų skaitytuvo sutrikimai ir sprendimai

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

13. „Ruletė“ („Roulette“)

13.1. Minimali statymo suma – 0,50 EUR, maksimali statymo suma – 5 000 EUR, maksimalus laimėjimas – 252 000 EUR.

13.2. Lošimo taisyklės:

13.2.1. „Ruletės“ lošimo tikslas yra tiksliai nuspėti, kur besisukantis kamuoliukas sustos ruletės rato viduje.

13.2.2. Pasibaigus statymų laikui krupjė pasuka ruletės ratą ir paleidžia kamuoliuką. Kai kamuoliukas sustoja vienoje iš sunumeruotų ruletės rato padalų, krupjė paskelbia laimintį skaičių. Lošėjas laimi, jei pastatote statymą, apimantį tą skaičių.

13.2.3. Statymams atlikti lošėjui yra skiriama 15 sekundžių, to padaryti nespėjus lošėjas gali atlikti statymą sekančiame lošime.

13.3. Statymai:

13.3.1. Prie Ruletės stalo lošėjas gali atlikti daugybę įvairių statymų. Kiekvienos rūšies statymas apima vieną skaičių ar tam tikrą skaičių intervalą ir turi savo išmokų ribas.

13.3.2. Statymai, atliekami statymo lauko skaičių laukeliuose arba ant linijų tarp jų, yra vadinami Vidiniais statymais, o specialiuose žemiau ir šonuose esančiuose laukeliuose atliekami statymai vadinami Išoriniais statymais.

13.4. Vidiniai statymai:

13.4.1. Tiesioginis – lošėjas padės savo žetoną ant vieno skaičiaus (įskaitant ir nulį).

13.4.2. Padalintas statymas – lošėjas padės savo žetoną ant vertikalios ar horizontalios linijos tarp bet kurių dviejų skaičių.

13.4.3. Eilės statymas – lošėjas padės savo žetoną skaičių eilės gale. Eilės statymas apima tris skaičius.

13.4.4. Kampo statymas – lošėjas padės savo žetoną ant keturių skaičių susitikimo taško (vidurinis susikirtimas). Statymas apima visus keturis skaičius.

13.4.5. Linijos statymas – lošėjas padės savo žetoną dviejų eilučių pabaigoje, tarp jų susikirtimo. Linijos statymas apima visus skaičius abiejose eilėse, iš viso šešis skaičius.

13.5. Išoriniai statymai:

13.5.1. Stulpelio statymas – lošėjas padeda savo žetoną viename iš laukelių, pažymėtų „2 prie 1“ ir esančių stulpelio pabaigoje – jie apima 12 stulpelio skaičių. Nulis nepatenka į stulpelių statymus.

13.5.2. Tuzino statymas – lošėjas padeda savo žetoną viename iš trijų laukelių su pavadinimais „1-iejį 12“, „2-iejį 12“ arba „3-iejį 12“, kad pastatytų ant 12 skaičių šalia laukelių.

13.5.3. Raudona / juoda – lošėjas padeda savo žetoną ant raudono arba juodo laukelio, kad statytų už 18 raudonų arba 18 juodų skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.

13.5.4. Even / Odd (Lyginis / nelyginis) – lošėjas padeda savo žetoną ant vieno iš šių laukelių, kad pastatytų už 18 lyginių ar 18 nelyginių skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.

13.5.5. 1–18/19–36 – lošėjas padeda savo žetoną viename iš šių laukelių, kad statytų už pirmuosius arba paskutiniuosius 18 skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.

13.6. Kaimynų statymai. Paspaudus mygtuką KAIMYŪ STATYMAI lošėjas gali atlikti kaimynų ir kitus specialiuosius statymus. Pakartotinai paspaudus mygtuką uždaroma ar vėl atidaroma ši funkcija. Visi statymai apima skirtingus skaičių rinkinius, už laimėjimus skiriamos skirtingos išmokos. Statymo vietos bus paryškintos.

13.6.1. „Tiers du Cylindre“ – šis statymas apima iš viso 12 skaičių, įskaitant 27, 33 ir tarp jų esančius skaičius nuliui priešingoje ruletės rato pusėje. 6 žetonai dedami taip: 13.6.1.1. 1 žetonas padalijamas tarp 5/8;

13.6.1.1. 1 žetonas padalijamas tarp 10/11;

13.6.1.2. 1 žetonas padalijamas tarp 13/16;

13.6.1.3. 1 žetonas padalijamas tarp 23/24;

13.6.1.4. 1 žetonas padalijamas tarp 27/30;

13.6.1.5. 1 žetonas padalijamas tarp 33/36.

13.6.2. „Orphelins a Cheval“ – šis statymas apima 8 skaičius dviejose ruletės rato dalyse, nepatenkančiose į „Voisins du zero“ ir „Tiers du cylindre“ statymus. 5 žetonai dedami taip:

13.6.2.1. 1 žetonas ant 1 (tiesioginis);

13.6.2.2. 1 žetonas padalijamas tarp 6/9;

13.6.2.3. 1 žetonas padalijamas tarp 14/17;

- 13.6.2.4. 1 žetonas padalijamas tarp 17/20;
- 13.6.2.5. 1 žetonas padalijamas tarp 31/34.
- 13.6.3. „Voisins du Zero“ – šis statymas apima iš viso 17 skaičių, įskaitant 22, 25 ir tarp jų esančius skaičius ruletės rate (įskaitant nulį). 9 žetonai dedami taip:
- 13.6.3.1. 2 žetonai eilėje 0/2/3;
- 13.6.3.2. 1 žetonas padalijamas tarp 4/7;
- 13.6.3.3. 1 žetonas padalijamas tarp 12/15;
- 13.6.3.4. 1 žetonas padalijamas tarp 18/21;
- 13.6.3.5. 1 žetonas padalijamas tarp 19/22;
- 13.6.3.6. 2 žetonai dedami 25/26/28/29 kampe;
- 13.6.3.7. 1 žetonas padalijamas tarp 32/35.
- 13.6.4. „Jeu Zero“ – šis statymas apima nulį ir 6 arčiausiai jo ruletėje esančius skaičius: 12, 35, 3, 26, 0, 32 ir 15. 4 žetonai dedami taip:
- 13.6.4.1. 1 žetonas padalijamas tarp 0/3;
- 13.6.4.2. 1 žetonas padalijamas tarp 12/15;
- 13.6.4.3. 1 žetonas ant 26 (tiesioginis);
- 13.6.4.4. 1 žetonas padalijamas tarp 32/35.
- 13.7. Kaimynų statymas apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norint atlikti kaimynų statymus, lošėjas turi pasirinkti konkretų lenktynių trasos lange esantį skaičių. Žetonas bus padėtas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Paspaudus apvalų „-“ arba „+“ mygtuką gali būti sumažintas pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičius.
- 13.8. Specialūs statymai. Antrajame Mėgstamų statymų skirtuke lošėjas gali lengviau atlikti „Finale en plein“ ir „Finale a cheval“ statymus.
- 13.8.1. „Finale en Plein“:
- 13.8.1.1. 13.8.1.1. „Finale en plein 0“ – 4 žetonų statymas, apimantis 0+10+20+30, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- 13.8.1.2. 13.8.1.2. „Finale en plein 0“ – 4 žetonų statymas, apimantis 1+11+21+31, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- 13.8.1.3. 13.8.1.3. „Finale en plein 2“ – 4 žetonų statymas, apimantis 2+12+22+32, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- 13.8.1.4. 13.8.1.4. „Finale en plein 3“ – 4 žetonų statymas, apimantis 3+13+23+33, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- 13.8.1.5. 13.8.1.5. „Finale en plein 4“ – 4 žetonų statymas, apimantis 4+14+24+34, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- 13.8.1.6. 13.8.1.6. „Finale en plein 5“ – 4 žetonų statymas, apimantis 5+15+25+35, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- 13.8.1.7. 13.8.1.7. „Finale en plein 6“ – 4 žetonų statymas, apimantis 6+16+26+36, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- 13.8.1.8. 13.8.1.8. „Finale en plein 7“ – 3 žetonų statymas, apimantis 7+17+27, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- 13.8.1.9. 13.8.1.9. „Finale en plein 8“ – 3 žetonų statymas, apimantis 8+18+28, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- 13.8.1.10. „Finale en plein 9“ – 3 žetonų statymas, apimantis 9+19+29, ant kiekvieno po 1 žetoną.
- 13.8.2. „Finale a Cheval“:
- 13.8.2.1. „Finale a cheval 0/3“ – 4 žetonų statymas apimantis 0/3+10/13+20/23+30/33, ant kiekvieno po 1 žetoną;

13.8.2.2. „Finale a cheval 1/4“ – 4 žetonų statymas apimantis 1/4+11/14+21/24+31/34, ant kiekvieno po 1 žetoną;

13.8.2.3. „Finale a cheval 2/5“ – 4 žetonų statymas apimantis 2/5+12/15+22/25+32/35, ant kiekvieno po 1 žetoną;

13.8.2.4. „Finale a cheval 3/6“ – 4 žetonų statymas apimantis 3/6+13/16+23/26+33/36, ant kiekvieno po 1 žetoną;

13.8.2.5. „Finale a cheval 4/7“ – 4 žetonų statymas apimantis 4/7+14/17+24/27+34, ant kiekvieno po 1 žetoną;

13.8.2.6. „Finale a cheval 5/8“ – 4 žetonų statymas apimantis 5/8+15/18+25/28+35, ant kiekvieno po 1 žetoną;

13.8.2.7. „Finale a cheval 6/9“ – 4 žetonų statymas apimantis 6/9+16/19+26/29+36, ant kiekvieno po 1 žetoną;

13.8.2.8. „Finale a cheval 7/10“ – 3 žetonų statymas apimantis 7/10+17/20+27/30, ant kiekvieno po 1 žetoną;

13.8.2.9. „Finale a cheval 8/11“ – 3 žetonų statymas apimantis 8/11+18/21+28/31, ant kiekvieno po 1 žetoną;

13.8.2.10. „Finale a cheval 9/12“ – 3 žetonų statymas apimantis 9/12+19/22+29/32, ant kiekvieno po 1 žetoną.

13.9. Visi statymai:

13.9.1. Viso statymo metu visi vidiniai statymai pastatomi ant konkretaus skaičiaus.

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

13.10. Laimintieji skaičiai:

13.10.1. LAIMINČIŪJŲ SKAIČIŪ ekrane rodomi paskutiniai laimėję skaičiai.

13.10.2. Kairėje rodomi paskutiniojo etapo rezultatai. Juodos spalvos skaičiai rodomi baltai, raudonos spalvos skaičiai rodomi raudonai.

13.11. Išmokėjimai. Išmoka priklauso nuo statymo tipo:

VIDINIAI STATYMAI		IŠORINIAI STATYMAI	
Statymo tipas	Išmoka	Statymo tipas	Išmoka
Tiesioginis	35:1	Stulpelis	2:1
Dalijimas	17:1	Tuzinas	2:1
Eilutė	11:1	Raudona/ juoda	1:1
Kampas	8:1	Lyginis/ nelyginis	1:1
Linija	5:1	1-18/ 19-36	1:1

13.12. Galimi ypatingi atvejai:

13.12.1. Nepavykę sukimai – tai tokie atvejai, kai: kamuoliukas apsisuka mažiau nei tris pilnus apsisukimus; kamuoliukas iškrenta iš krupjė rankos; kamuoliukas iššoka iš ruletės rato; ruletė sukasi ta pačia kryptimi, kuria skrieja kamuoliukas joje bei kiti panašūs atvejai. Nepavykusio sukimo atveju lošimas anuliuojamas bei lošėjams iš karto grąžinamos jų atliktų statymų sumos.

13.12.2. Sistemoje užregistruojamas ne tas skaičius, kuris buvo išsuktas ruletėje. Tokiu atveju teisingu skaičiumi laikomas tas, kuris faktiškai buvo išsuktas ruletėje. Ekране parodomas ruletėje išsuktas skaičius ir išmokami laimėjimai pagal laimėjimų lentelę. Ruletėje išsuktą skaičių žodžiu paskelbia ir krupjė.

13.12.3. Ruletėje išsuktas skaičius neužregistruojamas sistemoje (po įvykusio sukimo lošimo sensoriai neužfiksuoja skaičiaus, ant kurio sustojo kamuoliukas). Tokiu atveju sukimas laikomas įvykusi ir sukimo rezultatas fiksuojamas taip, lyg skaičius būtų užregistruotas sistemoje. Ekране parodomas ruletėje išsuktas skaičius ir išmokami laimėjimai pagal laimėjimų lentelę. Ruletėje išsuktą skaičių žodžiu paskelbia ir krupjė.

13.12.4. Lošėjas neteisingai laimi, kai sistemoje užfiksuojamas ne tas skaičius, kuris buvo išsuktas ruletėje. Tokiu atveju Bendrovė išskaičiuoja neteisingai įskaitytą laimėjimą iš lošėjo lošimo sąskaitos.

13.12.5. Atsiradus kitai, šiuose punktuose nenurodytai techninei ar krupjė klaidai lošime ir kai šios klaidos neįmanoma išspręsti / pašalinti nedelsiant (t. y. nuo kelių sekundžių iki dviejų minučių), lošimas yra atšaukiamas ir lošėjams iš karto gražinamos atliktų statymų sumos. Ar klaidą įmanoma išspręsti / pašalinti nedelsiant nusprendžia lošimo tiekėjo atsakingas personalas. Kitais atvejais lošimas yra tęsiamas ir lošėjų atlikti statymai lieka galioti.

13.12.6. Visais atvejais, kai lošimas atšaukiamas, apie lošimo atšaukimą bei jo priežastį paskelbia krupjė.

13.13. Jei lošėjas atsijungia nuo lošimo (pavyzdžiui, lošėjo pusėje dingsta interneto ryšys), lošimas yra tęsiamas lošėjo jau atliktiems statymams. Lošėjui vėliau prisijungus prie savo lošimų sąskaitos, jis galės matyti tokio lošimo rezultatą.

14. „Bakara Spaudimo Kontrolė“ („Baccarat Control Squeeze“)

14.1. Tikslas lošime „Bakara Spaudimo Kontrolė“ yra atspėti kuriam iš lošiančių lošimo laukų – Lošėjui („PLAYER“) ar Bankininkui („BANKER“), iškris kortų kombinacija, kurios suma artimesnė 9 taškams, ar bus lygiosios.

14.2. Minimali statymo suma – 1,00 EUR, maksimali statymo suma – 15 000,00 EUR, maksimalus laimėjimas – 175 000,00 EUR.

14.3. Lošimo taisyklės:

14.3.1. Lošimą organizuoja krupjė, lošiama aštuoniomis standartinėmis 52-iejų kortų malkomis.

14.3.2. Kortų vertės yra tokios:

14.3.2.1. Tūzai yra žemiausia korta, kurių kiekvienas vertas vieno taško.

14.3.2.2. Kortų nuo 2 iki 9 vertė yra tokia, kokia nurodyta ant kortos.

14.3.2.3. Dešimtakės ir veidų kortos (valetai, karalienės ir karaliai) yra verti nulio.

14.3.3. Pagrindiniame „Bakara“ lošime svarbi tik skaitinė kiekvienos kortos vertė; kortų simboliai (širdys, vynai, kryžiai ar būgnai) reikšmės neturi.

14.3.4. Statymams atlikti lošėjas turi 15 sekundžių, to padaryti nespėjus lošėjas turi palaukti sekančio lošimo pradžios.

14.3.5. Prieš kiekvieną dalinimą, lošėja turi atlikti savo statymą už tai, ar surinkęs kortas, kurių vertė artimesnė 9, laimės Lošėjas, ar Bankininkas. Taip pat turi galimybę statyti, kad lošimas pasibaigs lygiosiomis. Lygiosios įvyksta tuomet, kai ir Lošėjo, ir Bankininko turimų kortų vertė yra vienoda.

14.3.6. Krupjė lošimą pradeda padalydamas Lošėjui ir Bankininkui po dvi kortas.

14.3.7. „Bakara“ lošime dalinamos dvi kortų kombinacijos: viena kortų kombinacija Lošėjui, kita - Bankininkui.

14.3.8. Jei Lošėjo ir Bankininko kortų kombinacijos yra vienodos vertės, lošimas baigiasi lygiosiomis. Už lošimo baigtį lygiosiomis atliktas statymas išlošiamas, o statymai už Lošėją ir Bankininką gražinami.

14.3.9. Kiekvienos kortų kombinacijos vertė apskaičiuojama iš kortų kombinacijos, kurios bendra kortų suma lygi 10 ar daugiau, atimant dešimčių skaičių. Pavyzdžiui, jei kortų kombinaciją sudaro 7 ir 9, jos vertė „Bakara“ lošime bus lygi 6 ($16-10=$). Lygiai taip pat prie veidų kortos pridėjus 9 gausime 9.

14.3.10. Jei Lošėjui ar Bankininkui padalijamos pirmosios dvi kortos, kurių vertė lygi 8 arba 9 („natūralus“ 8 arba 9), daugiau kortų nebus dalijama nei vienai kortų kombinacijai.

14.3.11. Jei Lošėjui ar Bankininkui padalijamos pirmosios dvi kortos, kurių vertė lygi 0-7, siekiant nuspręsti, ar kuriai nors kortų kombinacijai ar abiem kortų rankoms turi būti dalijama trečia korta, taikoma „Trečiosios kortos taisyklė“. Lošėjas visuomet turi pirmenybę.

14.4. Lošėjo kortų kombinacija:

Pirmųjų dviejų Lošėjo kortų kombinacija:	
0-1-2-3-4-5	Lošėjas traukia trečią kortą.
6-7	Lošėjas netraukia kortos.
8-9 („natūralus“ derinys)	Nei vienai kortų kombinacijai nepadalijama trečia korta.

14.5. Bankininko kortų kombinacija:

Pirmų dviejų Bankininko kortų kombinacija	Lošėjo ištrauktos trečiosios kortos vertė										
	Trečiosios kortos nėra	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
3	T	T	T	T	T	T	T	T	T	N	N
4	T	N	N	T	T	T	T	T	T	N	N
5	T	N	N	N	N	T	T	T	T	N	N
6	N	N	N	N	N	N	N	T	T	N	N
7	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
8	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
9	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N

T – traukti; N – netraukti.

14.5.1. Jei Lošėjas netraukia kortos surinkęs 6 arba 7, tuomet Bankininkas, surinkęs 3, 4 arba 5 privalo traukti trečiąją kortą, tačiau, jei bendra Bankininko kortų kombinacijos vertė lygi 6, jis kortos netraukia.

14.5.2. Laimi tas, kieno bendra kortų kombinacijos vertė artimesnė 9.

14.6. Spaudimas:

Jei atliekate statymą už Lošėją arba už Bankininką prie „Bakara kontrolės spaudimo“ stalo, lošėjas turi galimybę spausti (arba iš lėto atskleisti) kortas toje kortų rankoje, už kurią pastatėte, patys. Tokią galimybę suteikia specialios lošimo sąsajoje esančios animuotos persidengiančios kaukės. (Kortos dalijamos užverstos ant stiklinių į stalą įmontuotų skydelių. Kortų reikšmės užfiksuojamos po stalu esančiomis kameromis, tačiau yra užtemdomos persidengiančiomis kaukėmis, kurias lošėjas gali iš lėto nuplėšti spustelėdamas arba bakstelėdamas ant kortos kampo arba briaunos.) Lošėjas gali spustelėti / bakstelėti konkuruojančioje kortų kombinacijoje esančias kortas, kad jas iš karto atskleistų. Spaudimas leidžiamas tik specialiai tam skirtu metu kiekviename lošime.

14.7. Šalutiniai statymai:

Šalutinis statymas	Aprašymas
P pora	Išmokama, jei pirmosios dvi Lošėjui padalytos kortos sudaro porą.
B pora	Išmokama, jei pirmosios dvi Bankininkui padalytos kortos sudaro porą.
Tobula pora	Išmokama santykiu 25:1, jei pirmosios dvi Bankininkui arba Lošėjui padalytos kortos yra identiškos (sutampa ir vertė, ir simbolis). Išmokama santykiu 200:1, jei pirmosios dvi ir Bankininkui, ir Lošėjui padalytos kortos yra identiškos (sutampa ir vertė, ir simbolis).
Bet kuri pora	Išmokama, jei Bankininko arba Lošėjo kortų kombinacija yra pora.
P premija	Išmokama, kai Lošėjas laimi lošimą, surinkęs „natūralų“ 8 arba 9, arba laimi bent keturiais taškais.
B premija	Išmokama, kai Bankininkas laimi lošimą, surinkęs „natūralų“ 8 arba 9, arba laimi bent keturiais taškais.

14.8. Mokėjimai. Lošėjui išmokama suma priklauso nuo atlikto statymo tipo:

STATYMAS	IŠMOKAMA
Lošėjas	1:1
Bankininkas	0,95:1
Lygiosios	8:1
P pora	11:1
B pora	11:1

Tobula pora	Viena pora 25:1 Dvi poros: 200:1
Bet kuri pora	5:1
P premija / B premija	Kortų kombinacijos kombinacijų tikimybės <ul style="list-style-type: none"> • Ne „natūrali“ kortų kombinacija laimi 9 taškais; 30:1 • Ne „natūrali“ kortų kombinacija laimi 8 taškais; 10:1 • Ne „natūrali“ kortų kombinacija laimi 7 taškais; 6:1 • Ne „natūrali“ kortų kombinacija laimi 6 taškais; 4:1 • Ne „natūrali“ kortų kombinacija laimi 5 taškais; 2:1 • Ne „natūrali“ kortų kombinacija laimi 4 taškais; 1:1 • „Natūrali“ kortų kombinacija laimi, 1:1 • „Natūralių“ kortų kombinacijų lygiosios

14.9. Galimi ypatingi atvejai:

14.9.1. Kortų skaitytuvo sutrikimai ir sprendimai:

14.9.1.1. Nepavykus nuskaityti kortos - krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškvies pamainos vadybininką. Pamainos vadybininkas panaudos komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą. Jei bandymai bus maksimaliai 6 nesėkmingi iš eilės pagal tiekėjo nuostatus, pamainos vadybininkas patikrins skaitytuvą.

14.9.1.2. Neišsprendus problemos, techninis personalas ims veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai gražinami.

14.9.1.3. 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.

14.9.2. Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:

14.9.2.1. 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.

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

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

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

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

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

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

15. „Bakara Spaudimas“ („Baccarat Squeeze“)

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

15.2. Minimali statymo suma – 5,00 EUR, Maksimali statymo suma – 15 000,00 EUR, Maksimalus laimėjimas – 175 000,00 EUR.

15.3. Lošimo taisyklės:

15.3.1. Lošimą organizuoja krupjė, lošiama aštuoniomis standartinėmis 52-iejų kortų malkomis. Kortų vertės yra tokios:

15.3.1.1. Tūzai yra žemiausia korta, kurių kiekvienas vertas vieno taško.

15.3.1.2. Kortų nuo 2 iki 9 vertė yra tokia, kokia nurodyta ant kortos.

15.3.1.3. Dešimtakės ir veidų kortos (valetai, karalienės ir karaliai) yra verti nulio.

15.3.2. Pagrindiniame „Bakara“ lošime svarbi tik skaitinė kiekvienos kortos vertė; kortų simboliai (širdys, vynai, kryžiai ar būgnai) reikšmės neturi.

15.3.3. Prieš kiekvieną dalinimą, lošėjas turi atlikti savo statymą už tai, ar surinkęs kortas, kurių vertė artimesnė 9, laimės Lošėjas, ar Bankininkas. Taip pat turi galimybę statyti, kad lošimas pasibaigs lygiosiomis. Lygiosios įvyksta tuomet, kai ir Lošėjo, ir Bankininko turimų kortų vertė yra vienoda.

15.3.4. Statymui atlikti lošėjas turi 16 sekundžių, to padaryti nespėjęs lošėjas turi palaukti sekančio lošimo pradžios.

15.3.5. Krupjė pradeda padalydamas Lošėjas ir Bankininkui po dvi kortas.

15.3.6. „Bakara“ lošime dalinamos dvi kortų kombinacijos: viena kortų kombinacija lošėjui, kita - Bankininkui.

15.3.7. Jei Lošėjo ir Bankininko kortų kombinacijos yra vienodos vertės, lošimas baigiasi lygiosiomis. Už lošimo baigtį lygiosiomis atliktas statymas išlošiamas, o statymai už Lošėją ir Bankininką gražinami.

15.3.8. Kiekvienos kortų kombinacijos vertė apskaičiuojama iš kortų kombinacijos, kurios bendra kortų suma lygi 10 ar daugiau, atimant dešimčių skaičių. Pavyzdžiui, jei kortų kombinaciją sudaro 7 ir 9, jos vertė „Bakara“ lošime bus lygi 6 ($16-10=6$). Lygiai taip pat prie veidų kortos pridėjus 9 gausime 9.

15.3.9. Jei Lošėjui ar Bankininkui padalijamos pirmosios dvi kortos, kurių vertė lygi 8 arba 9 („natūralus“ 8 arba 9), daugiau kortų nebus dalijama nei vienai kortų kombinacijai.

15.3.10. Jei Lošėjui ar Bankininkui padalijamos pirmosios dvi kortos, kurių vertė lygi 0-7, siekiant nuspręsti, ar kuriai nors kortų kombinacijai ar abiem kortų rankoms turi būti dalijama trečia korta, taikoma „Trečiosios kortos taisyklė“. Lošėjas visuomet turi pirmenybę.

15.4. Lošėjo kortų kombinacija:

Pirmųjų dviejų Lošėjo kortų kombinacija:	
0-1-2-3-4-5	Lošėjas traukia trečią kortą.
6-7	Lošėjas netraukia kortos.
8-9 („natūralus“ derinys)	Nei vienai kortų kombinacijai nepadalijama trečia korta.

15.5. Bankininko kortų kombinacija:

Pirmų dviejų	Lošėjo ištrauktos trečiosios kortos vertė
---------------------	--

Bankininko kortų kombinacija	Trečiosios kortos nėra	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
3	T	T	T	T	T	T	T	T	T	N	N
4	T	N	N	T	T	T	T	T	T	N	N
5	T	N	N	N	N	T	T	T	T	N	N
6	N	N	N	N	N	N	N	T	T	N	N
7	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
8	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
9	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N

T – traukti; N – netraukti.

15.6. Jei Lošėjas netraukia kortos surinkęs 6 arba 7, tuomet Bankininkas, surinkęs 3, 4 arba 5 privalo traukti trečiąją kortą, tačiau, jei bendra Bankininko kortų kombinacijos vertė lygi 6, jis kortos netraukia.

15.7. Laimi tas, kieno bendra kortų kombinacijos vertė artimesnė 9.

15.8. Spaudimo funkcija:

15.8.1. Jei lošiate prie „Bakara spaudimo“ stalo, tai, kaip krupjė atverčia kortas, priklauso nuo to lošimo metu pastatytų sumų.

15.8.2. Krupjė greitai atvers kortas tai kortų kombinacijai, kurios bendra pastatyta suma yra mažesnė, ir kels spaudimą iš lėto versdamas padalytas kortas tai kombinacijai, kurios bendra pastatyta suma didžiausia.

15.8.3. Jei bendra abiejų kortų kombinacijų pastatyta suma lygi arba jei didžiausia suma pastatyta už lošimo baigtį lygiosiomis, arba jei statymų nėra, tuomet krupjė greitai atvers Lošėjo kortų kombinacijos kortas bei iš lėto vers Bankininko antrąją kortą ir papildomas kortas, dalijamas abiem kortų rankoms.

15.9. Statymai:

Šalutinis statymas	Aprašymas
P pora	Išmokama, jei pirmosios dvi Lošėjui padalytos kortos sudaro porą.
B pora	Išmokama, jei pirmosios dvi Bankininkui padalytos kortos sudaro porą.

Tobula pora	Išmokama santykiu 25:1, jei pirmosios dvi Bankininkui arba Lošėjui padalytos kortos yra identiškos (sutampa ir vertė, ir simbolis). Išmokama santykiu 200:1, jei pirmosios dvi ir Bankininkui, ir Lošėjui padalytos kortos yra identiškos (sutampa ir vertė, ir simbolis).
Bet kuri pora	Išmokama, jei Bankininko arba Lošėjo kortų kombinacija yra pora.
P premija	Išmokama, kai Lošėjas laimi lošimą, surinkęs „natūralų“ 8 arba 9, arba laimi bent keturiais taškais.
B premija	Išmokama, kai Bankininkas laimi lošimą, surinkęs „natūralų“ 8 arba 9, arba laimi bent keturiais taškais.

15.10. Išmokėjimai. Lošėjui išmokama suma priklauso nuo atlikto statymo tipo.

44

STATYMAS	IŠMOKAMA
Lošėjas	1:1
Bankininkas	0,95:1
Lygiosios	8:1
P pora	11:1
B pora	11:1
Tobula pora	Viena pora 25:1 Dvi poros: 200:1
Bet kuri pora	5:1
P premija / B premija	Kortų kombinacijos kombinacijų tikimybės <ul style="list-style-type: none"> • Ne „natūrali“ kortų kombinacija laimi 9 taškais; 30:1 • Ne „natūrali“ kortų kombinacija laimi 8 taškais; 10:1 • Ne „natūrali“ kortų kombinacija laimi 7 taškais; 6:1 • Ne „natūrali“ kortų kombinacija laimi 6 taškais; 4:1 • Ne „natūrali“ kortų kombinacija laimi 5 taškais; 2:1 • Ne „natūrali“ kortų kombinacija laimi 4 taškais; 1:1 • „Natūrali“ kortų kombinacija laimi, 1:1 • „Natūralių“ kortų kombinacijų lygiosios

15.11. Galimi ypatingi atvejai:

15.11.1. Kortų skaitytuvo sutrikimai ir sprendimai:

15.11.1.1. Nepavykus nuskaityti kortos - krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškvies pamainos vadybininką. Pamainos vadybininkas panaudos komandą

„Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą. Jei bandymai bus maksimaliai 6 nesėkmingi iš eilės pagal tiekėjo nuostatus, pamainos vadybininkas patikrins skaitytuvą.

15.11.1.2. Neišsprendus problemos, techninis personalas ims veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai gražinami.

15.11.1.3. 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.

15.11.2. Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:

15.11.2.1. 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.

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

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

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

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

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

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

16. „Dviguba Ruletė“ („Dual Play Roulette“)

16.1. Minimali statymo suma – 1,00 EUR, maksimali statymo suma – 1 000,00 EUR, maksimalus laimėjimas – 252 000,00 EUR.

16.2. Lošimo taisyklės:

16.2.1. Ruletės lošimo tikslas yra atspėti skaičių, ties kuriuo sustos kamuoliukas, ir pastatyti vieną ar daugiau statymų ant to skaičiaus. Europietiškos ruletės rate yra skaičiai 1–36 ir vienas 0 (nulis).

16.2.2. Pasibaigus statymų laikui (12 sekundžių) krupjė ruletės rate išsuka kamuoliuką. Po kiek laiko kamuoliukas sustoja vienoje iš sunumeruotų rato padalų.

16.3. Statymai:

16.3.1. Prie Ruletės stalo lošėjas gali atlikti daugybę įvairių statymų. Kiekvienos rūšies statymas apima vieną skaičių ar tam tikrą skaičių intervalą ir turi savo išmokų ribas. 16.3.2. Statymai, atliekami statymo lauko skaičių laukeliuose arba ant linijų tarp jų, yra vadinami Vidiniais statymais, o specialiuose žemiau ir šonuose esančiuose laukeliuose atliekami statymai vadinami Išoriniais statymais.

16.4. Vidiniai statymai:

16.4.1. Tiesioginis – lošėjas padės savo žetoną ant vieno skaičiaus (įskaitant ir nulį). 16.4.2. Padalintas statymas – lošėjas padės savo žetoną ant vertikalios ar horizontalios linijos tarp bet kurių dviejų skaičių.

16.4.2. Eilės statymas – lošėjas padės savo žetoną skaičių eilės gale. Eilės statymas apima tris skaičius.

16.4.3. Kampo statymas – lošėjas padės savo žetoną ant keturių skaičių susitikimo taško (vidurinis susikirtimas). Statymas apima visus keturis skaičius.

16.4.4. Linijos statymas – lošėjas padės savo žetoną dviejų eilučių pabaigoje, tarp jų susikirtimo. Linijos statymas apima visus skaičius abiejose eilėse, iš viso šešis skaičius.

16.5. Išoriniai statymai:

16.5.1. Stulpelio statymas – lošėjas padeda savo žetoną viename iš laukelių, pažymėtų „2 prie 1“ ir esančių stulpelio pabaigoje – jie apima 12 stulpelio skaičių. Nulis nepatenka į stulpelių statymus.

16.5.2. Tuzino statymas – lošėjas padeda savo žetoną viename iš trijų laukelių su pavadinimais „1-iejį 12“, „2-iejį 12“ arba „3-iejį 12“, kad pastatytų ant 12 skaičių šalia laukelių.

16.5.3. Raudona / juoda – lošėjas padeda savo žetoną ant raudono arba juodo laukelio, kad statytų už 18 raudonų arba 18 juodų skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.

16.5.4. Even / Odd (Lyginis / nelyginis) – lošėjas padeda savo žetoną ant vieno iš šių laukelių, kad pastatytų už 18 lyginių ar 18 nelyginių skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.

16.5.5. 1–18/19–36 – lošėjas padeda savo žetoną viename iš šių laukelių, kad statytų už pirmuosius arba paskutiniuosius 18 skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.

16.6. Kaimynų statymai. Paspaudus mygtuką KAIMYNU STATYMAI lošėjas gali atlikti kaimynų ir kitus specialiuosius statymus. Pakartotinai paspaudus mygtuką uždaroma ar vėl atidaroma ši funkcija. Visi statymai apima skirtingus skaičių rinkinius, už laimėjimus skiriamos skirtingos išmokos. Statymo vietos bus paryškintos.

16.6.1. „Tiers du Cylindre“ – šis statymas apima iš viso 12 skaičių, įskaitant 27, 33 ir tarp jų esančius skaičius nuliui priešingoje ruletės rato pusėje. 6 žetonai dedami taip:

16.6.1.1. 1 žetonas padalijamas tarp 5/8;

16.6.1.2. 1 žetonas padalijamas tarp 10/11;

16.6.1.3. 1 žetonas padalijamas tarp 13/16;

16.6.1.4. 1 žetonas padalijamas tarp 23/24;

16.6.1.5. 1 žetonas padalijamas tarp 27/30;

16.6.1.6. 1 žetonas padalijamas tarp 33/36.

16.6.2. „Orphelins a Cheval“ – šis statymas apima 8 skaičius dviejose ruletės rato dalyse, nepatenkančiose į „Voisins du zero“ ir „Tiers du cylindre“ statymus. 5 žetonai dedami taip:

16.6.2.1. 1 žetonas ant 1 (tiesioginis);

16.6.2.2. 1 žetonas padalijamas tarp 6/9;

16.6.2.3. 1 žetonas padalijamas tarp 14/17;

16.6.2.4. 1 žetonas padalijamas tarp 17/20;

16.6.2.5. 1 žetonas padalijamas tarp 31/34.

16.6.3. „Voisins du Zero“ – šis statymas apima iš viso 17 skaičių, įskaitant 22, 25 ir tarp jų esančius skaičius ruletės rate (įskaitant nulį). 9 žetonai dedami taip:

16.6.3.1. 2 žetonai eilėje 0/2/3;

16.6.3.2. 1 žetonas padalijamas tarp 4/7;

16.6.3.3. 1 žetonas padalijamas tarp 12/15;

16.6.3.4. 1 žetonas padalijamas tarp 18/21;

16.6.3.5. 1 žetonas padalijamas tarp 19/22;

16.6.3.6. 2 žetonai dedami 25/26/28/29 kampe;

16.6.3.7. 1 žetonas padalijamas tarp 32/35.

16.6.4. „Jeu Zero“ – šis statymas apima nulį ir 6 arčiausiai jo ruletėje esančius skaičius: 12, 35, 3, 26, 0, 32 ir 15. 4 žetonai dedami taip:

16.6.4.1. 1 žetonas padalijamas tarp 0/3;

16.6.4.2. 1 žetonas padalijamas tarp 12/15;

16.6.4.3. 1 žetonas ant 26 (tiesioginis);

16.6.4.4. 1 žetonas padalijamas tarp 32/35.

16.7. Kaimynų statymas apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norint atlikti kaimynų statymus, lošėjas turi pasirinkti konkretų lenktynių trasos lange esantį skaičių. Žetonas bus padėtas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Paspaudus apvalų „-“ arba „+“ mygtuką gali būti sumažintas pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičius.

16.8. Specialūs statymai. Antrajame Mėgstamų statymų skirtuke lošėjas gali lengviau atlikti „Finale en plein“ ir „Finale a cheval“ statymus.

16.8.1. „Finale en Plein“:

16.8.1.1. „Finale en plein 0“ – 4 žetonų statymas, apimantis 0+10+20+30, ant kiekvieno po 1 žetoną;

16.8.1.2. „Finale en plein 0“ – 4 žetonų statymas, apimantis 1+11+21+31, ant kiekvieno po 1 žetoną;

16.8.1.3. „Finale en plein 2“ – 4 žetonų statymas, apimantis 2+12+22+32, ant kiekvieno po 1 žetoną;

16.8.1.4. „Finale en plein 3“ – 4 žetonų statymas, apimantis 3+13+23+33, ant kiekvieno po 1 žetoną;

16.8.1.5. „Finale en plein 4“ – 4 žetonų statymas, apimantis 4+14+24+34, ant kiekvieno po 1 žetoną;

16.8.1.6. „Finale en plein 5“ – 4 žetonų statymas, apimantis 5+15+25+35, ant kiekvieno po 1 žetoną;

16.8.1.7. „Finale en plein 6“ – 4 žetonų statymas, apimantis 6+16+26+36, ant kiekvieno po 1 žetoną;

16.8.1.8. „Finale en plein 7“ – 3 žetonų statymas, apimantis 7+17+27, ant kiekvieno po 1 žetoną;

16.8.1.9. „Finale en plein 8“ – 3 žetonų statymas, apimantis 8+18+28, ant kiekvieno po 1 žetoną;

16.8.1.10. „Finale en plein 9“ – 3 žetonų statymas, apimantis 9+19+29, ant kiekvieno po 1 žetoną.

16.8.2. „Finale a Cheval“:

16.8.2.1. „Finale a cheval 0/3“ – 4 žetonų statymas apimantis 0/3+10/13+20/23+30/33, ant kiekvieno po 1 žetoną;

16.8.2.2. „Finale a cheval 1/4“ – 4 žetonų statymas apimantis 1/4+11/14+21/24+31/34, ant kiekvieno po 1 žetoną;

16.8.2.3. „Finale a cheval 2/5“ – 4 žetonų statymas apimantis 2/5+12/15+22/25+32/35, ant kiekvieno po 1 žetoną;

16.8.2.4. „Finale a cheval 3/6“ – 4 žetonų statymas apimantis 3/6+13/16+23/26+33/36, ant kiekvieno po 1 žetoną;

16.8.2.5. „Finale a cheval 4/7“ – 4 žetonų statymas apimantis 4/7+14/17+24/27+34, ant kiekvieno po 1 žetoną;

16.8.2.6. „Finale a cheval 5/8“ – 4 žetonų statymas apimantis 5/8+15/18+25/28+35, ant kiekvieno po 1 žetoną;

16.8.2.7. „Finale a cheval 6/9“ – 4 žetonų statymas apimantis 6/9+16/19+26/29+36, ant kiekvieno po 1 žetoną;

16.8.2.8. „Finale a cheval 7/10“ – 3 žetonų statymas apimantis 7/10+17/20+27/30, ant kiekvieno po 1 žetoną;

16.8.2.9. „Finale a cheval 8/11“ – 3 žetonų statymas apimantis 8/11+18/21+28/31, ant kiekvieno po 1 žetoną;

16.8.2.10. „Finale a cheval 9/12“ – 3 žetonų statymas apimantis 9/12+19/22+29/32, ant kiekvieno po 1 žetoną.

16.9. Visi statymai:

16.9.1. Viso statymo metu visi vidiniai statymai pastatomi ant konkretaus skaičiaus.

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

16.10. Laimintieji skaičiai:

16.10.1. LAIMINČIŲJŲ SKAIČIŲ ekrane rodomi paskutiniai laimėję skaičiai.

16.10.2. Kairėje rodomi paskutiniojo etapo rezultatai. Juodos spalvos skaičiai rodomi baltai, raudonos spalvos skaičiai rodomi raudonai.

16.11. Išmokėjimai. Išmoka priklauso nuo statymo tipo:

VIDINIAI STATYMAI		IŠORINIAI STATYMAI	
Statymo tipas	Išmoka	Statymo tipas	Išmoka
Tiesioginis	35:1	Stulpelis	2:1
Dalijimas	17:1	Tuzinas	2:1
Eilutė	11:1	Raudona/ juoda	1:1
Kampas	8:1	Lyginis/ nelyginis	1:1
Linija	5:1	1-18/ 19-36	1:1

16.12. Svarbi informacija:

16.12.1. Atvejais, kai kamuoliukas apsisuka mažiau nei tris pilnus apsisukimus, ar iškrenta iš krupjė rankos, ar iššoka iš ruletės rato, ar kai ruletė sukasi ta pačia kryptimi, kuria skrieja kamuoliukas joje laikomi nepavykusiais sukimais. Tokioje situacijoje lošimas anuliuojamas, o lošėjams gražinamos jų atliktų statymų sumos.

16.12.2. Jei sistemoje užregistruojamas ne tas skaičius, kuris buvo išsuktas ruletėje. Tokiu atveju teisingu skaičiumi laikomas tas, kuris faktiškai buvo išsuktas ruletėje. Ekrane parodomas ruletėje išsuktas skaičius ir išmokami laimėjimai pagal laimėjimų lentelę. Ruletėje išsuktą skaičių žodžiu paskelbia ir krupjė.

16.12.3. Ruletėje išsuktas skaičius neužregistruojamas sistemoje (po įvykusio sukimo lošimo sensoriai neužfiksuoja skaičiaus, ant kurio sustojo kamuoliukas). Tokiu atveju sukimas laikomas įvykusi ir sukimo rezultatas fiksuojamas taip, lyg skaičius būtų užregistruotas sistemoje. Ekrane parodomas ruletėje išsuktas skaičius ir išmokami laimėjimai pagal laimėjimų lentelę. Ruletėje išsuktą skaičių žodžiu paskelbia ir krupjė.

16.12.4. Lošėjas neteisingai laimi, kai sistemoje užfiksuoja ne tas skaičius, kuris buvo išsuktas ruletėje. Tokiu atveju Bendrovė išskaičiuoja neteisingai įskaitytą laimėjimą iš lošėjo lošimo sąskaitos.

16.12.5. Jei lošėjas atsijungia nuo lošimo (pavyzdžiui, lošėjo pusėje dingsta interneto ryšys), lošimas yra tęsiamas lošėjo jau atliktiems statymams. Lošėjui vėliau prisijungus prie savo lošimų sąskaitos, jis galės matyti tokio lošimo rezultatą.

17. „Nemokamų Statymų Juodasis Džekas“ („Free Bet Blackjack“)

17.1. Minimali statymo suma – 1,00 EUR, maksimali statymo suma: 2 500,00 EUR, maksimalus laimėjimas: 86 250,00 EUR.

17.2. „Nemokamų Statymų Juodasis Džekas“ - tai „Blackjack“ lošimo variantas, kuriame siūlomi nemokami „dvigubinimo“ ir „išskaidymo“ statymai.

17.3. Lošimo tikslas – surinkti didesnę kortų vertę, nei krupjė, tačiau ne didesnę nei 21. Geriausia kortų kombinacija „Blackjack“ lošime - kai pirmųjų dviejų padalintų kortų vertė lygi 21. Lošiate tik prieš krupjė, o ne prieš kitus lošėjus.

17.4. Lošimo taisyklės:

17.4.1. Lošiama aštuoniomis kortų malkomis.

17.4.2. Krupjė visuomet sustoja surinkęs 17.

17.4.3. Lošėjas gali dvigubinti statymą už bet kurias dvi pirmąsias kortas.

17.4.4. Lošėjas gali skaidyti bet kurią porą, išskyrus 10, J, Q ir K.

17.4.5. Lošėjas gali nemokamai dvigubinti statymą už turimą kietą dviejų kortų kombinaciją, kurios vertė lygi 9, 10 ir 11.

17.4.6. Išskaidyti galima pirmąsias dvi kortas, jei jų vertė vienoda.

17.4.7. Kiekvieną kortų kombinaciją galima išskaidyti vieną kartą.

17.4.8. Kiekvienam išskaidytam tūzui padalijama po vieną kortą.

17.4.9. Statymo dvigubinti negalima išskaidžius kortas.

17.4.10. Šešių kortų Čarlis: lošėjas laimi šešias kortas, kurių vertė lygi 21 ar mažiau.

17.4.11. Kai krupjė atverčia tūzą, siūlomas apsidraudimo statymas.

17.4.12. Už Juodąjį Džeką išmokama santykiu 3:2, Juodasis Džekas laimi prieš kitas kortų kombinacijas, lygias 21.

17.4.13. Už apsidraudimo statymą išmokama santykiu 2:1.

17.4.14. Jei lošėjo kortų kombinacijos vertė vienoda, lošėjo statymas gražinamas.

17.4.15. Lošėjo statymas gražinamas, kai krupjė pralaimi, surinkęs 22 taškus.

17.4.16. Lošimą organizuoja krupjė, o kiekviename lošime gali lošti neribotas lošėjų skaičius.

17.4.17. Lošiama aštuoniomis standartinėmis 52 kortų malkomis. Kortų vertės „Nemokamų Statymų Juodojo Džeko“ lošime yra tokios:

17.4.17.1. Kortų nuo 2 iki 10 vertė tokia, kokia nurodyta ant kortos.

17.4.17.2. Kiekviena veidų korta (valetai, karalienės ir karaliai) verta po 10 taškų.

17.4.17.3. Tūzai verti 1 arba 11 taškų, priklausomai nuo to, kuri kortos vertė parankesnė turimai kortų kombinacijai.

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

17.5. Juodasis Džekas:

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

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

17.6. Apsidraudimo statymas:

17.6.1. Jei krupjė atverstoji korta yra tūzas, lošėjui suteikiama galimybė atlikti apsidraudimo statymą (ši statymą lošėjas gali atlikti per tam suteiktą laiką - 18 sekundžių nuo laukelyje atsiradusio šio statymo pasiūlymo), kad lošėjas galėtų sumažinti riziką, kad krupjė surinko Juodąjį Džeką, net jei lošėjas turi Juodojo Džeko kombinaciją.

17.6.2. Apsidraudimo statymo suma lygi pusei lošėjo pagrindinio statymo, o apsidraudimo statymas lošiamas nepriklausomai nuo statymo už lošėjo turimą kortų kombinaciją. Tuomet krupjė

pasižiūri į savo užverstą kortą, kad patikrintų, ar nesurinko Juodojo Džeko. Jei krupjė nesurinko Juodojo Džeko, lošimas tęsiasi. Jei krupjė surinko Juodąjį Džeką, o lošėjas ne, lošimas baigiasi, o krupjė turima kortų kombinacija laimi.

17.6.3. Jei lošėjas ir krupjė turi Juodąjį Džeką lošimas baigiasi lygiosiomis, o lošėjo statymas sugražinamas. Tais atvejais, kai krupjė atverstoji korta yra 10 arba veidų korta, lošėjas neturės galimybės nusipirkti apsidraudimo statymo, o krupjė nežiūrės į savo užverstą kortą, kad patikrintų, ar surinko Juodąjį Džeką.

17.7. Dvigubinti, traukti kortą ar susilaikyti:

17.7.1. Jei krupjė, patikrinęs pirmąsias savo kortas, nesurinko Juodojo Džeko, lošėjai turi galimybę pagerinti savo turimas kortų kombinacijas, krupjė siūlant padalyti lošėjams daugiau kortų.

17.7.2. Jei lošėjo pirmų dviejų kortų suma ne 21, lošėjas gali nuspręsti dvigubinti statymą (laukelyje atsiranda pasiūlymas „dvigubinti“, šiam veiksmui atlikti lošėjas turi 17 sekundžių). Tokiu atveju lošėjas gali padvigubinti savo statymą ir jam bus padalijama tik viena papildoma korta.

17.7.3. Jei lošėjo padalyta kortų kombinacija lygi 9, 10 arba 11, lošėjas galės „nemokamai dvigubinti“. Jei lošėjas pasirinks pasinaudoti „nemokamo dvigubinimo“ funkcija, prie jo pradinio statymo bus pridėtas „nemokamas statymas“. Jei lošėjas laimės lošimą, „nemokamo statymo“ vertė bus prilyginta jo pradiniam statymui. Lošėjui bus atitinkamai išmokėta, o gražinamas tik lošėjo pradinis statymas. Jei lošėjas pralaimės lošimą, praloš tik pradinį statymą. Jei lošimas baigsis lygiosiomis, lošėjo pradinis statymas bus gražintas.

17.7.4. Taip pat lošėjas gali nuspręsti traukti kortą (laukelyje atsiranda pasiūlymas „imti“, šiam veiksmui atlikti lošėjas turi 17 sekundžių) ir jam bus padalyta papildoma korta, kurios vertę bus galima pridėti prie turimos kortų kombinacijos. Dar vienas galimas sprendimas – nuspręsti traukti kortą daugiau nei vieną kartą, kad būtų gauta papildomų kortų, kol, lošėjas, surinkęs tenkinančią kortų kombinacijos vertę, nenusprendžia susilaikyti.

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

17.8. Išskaidyti:

17.8.1. Jei lošėjo pradinė kortų kombinacija yra vienodos vertės kortų pora, lošėjas gali pasirinkti porą išskaidyti į dvi atskiras kortų kombinacijas su atskirais statymais (tam skiriama 15 sekundžių).

17.8.2. Lošėjui bus pasiūlytas „nemokamas išskaidymas“ turimai kortų porai, išskyrus atvejus, kai pora yra 10, valetai, karalienės arba karaliai. Lošėjo pradinis statymas bus pastatytas už pirmąją kortų kombinaciją (stalo dešinėje), o „nemokamas statymas“ pastatytas už antrąją kortų kombinaciją (stalo kairėje).

17.8.3. Jei lošėjas laimės lošimą, „nemokamo statymo“ vertė bus prilyginta lošėjo pradiniam statymui ir suteiks atitinkamą išmokėjimą. Už antrąją kortų kombinaciją statymai gražinami nebus. Jei kortų kombinacija, už kurią pastatytas „nemokamas statymas“ pralaimi, lošėjas savo statymo nepraras. Jei lošimas baigsis lygiosiomis, statymai gražinami nebus.

17.8.4. Jei lošėjas nuspręs išskaidyti savo turimą dešimtakių, valetų, karalienių arba karalių porą, statymas už antrąją kortų kombinaciją bus lygus pagrindiniam statymui.

17.9. Lošimo baigtis:

17.9.1. Jei lošėjo kortų kombinacijos suma viršija 21, lošėjas pralaimi lošimą bei savo statymą už atitinkamą kortų kombinaciją.

17.9.2. Visiems lošėjams atlikus ėjimus, krupjė atskleidžia savo užverstosios kortos vertę.

17.9.3. Krupjė privalo traukti kortą, jei jo kortų kombinacijos vertė lygi 16 arba mažesnė bei privalo susilaikyti, jei jo kortų kombinacijos vertė lygi 17 ar didesnė.

17.9.4. Lošėjas laimi, jei jo galutinės kortų kombinacijos vertė artimesnė 21, nei krupjė kortų kombinacijos vertė, arba jei krupjė surenka daugiau nei 21, išskyrus atvejus, kai krupjė pralaimi surinkęs 22. Jei lošėjo kortų kombinacijos vertė lygi krupjė kortų kombinacijos vertei, lošimas pasibaigia lygiosiomis, o lošėjo statymas sugražinamas.

17.10. Krupjė pralaimi surinkęs 22:

17.10.1. Jei krupjė kortų kombinaciją sudaro kortos, kurių bendra vertė lygi 22, lošėjo statymas gražinamas, o lošimas baigiasi lygiosiomis, išskyrus atvejus, kai lošėjas surenka daugiau nei 21. Tokiu atveju lošimas nesibaigia lygiosiomis ir lošėjas pralaimi.

17.10.2. Jei lošėjas surinko Juodąjį Džeką, lošimas baigiasi krupjė neturint galimybės pralaimėti surinkus 22.

17.11. Šešių kortų Čarlio taisyklė:

17.11.1. Šešių kortų Čarlio taisyklė lošėjui suteikia galimybę automatiškai laimėti, jei jo turimą kortų kombinaciją sudaro šešios kortos, kurių bendra vertė lygi 21 arba mažiau, net jei krupjė surinko Juodąjį Džeką.

17.11.2. Tuo atveju, jei kortų kombinacija išskaidoma, kiekviena kortų kombinacija vertinama atskirai. Jei krupjė surenka Juodąjį Džeką po pasiūlymo atlikti apsidraudimo statymą, šešių kortų Čarlis negalimas, nepriklausomai nuo lošėjo surinkto rezultato.

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

17.13. Bet kuri pora:

17.13.1. Šalutinis statymas už bet kurią porą lošėjui suteikia galimybę statyti už pirmųjų dviejų kortų kombinaciją.

17.13.2. Šiuo atveju, laiminčioji kombinacija yra bet kurios dvi tos pačios vertės kortos: pavyzdžiui, dvi karalienės, du tūzai, dvi dešimtakės ir t. t.

17.13.3. Yra du statymo už bet kurią porą tipai, už kiekvieną kurių išmokama skirtingai:

17.13.3.1. Bet kuri pora, pavyzdžiui, kryžių dešimtakė ir širdžių dešimtakė.

17.13.3.2. To paties simbolio pora, pavyzdžiui, du vynu tūzai.

17.14. 21+3. Šalutinis 21+3 statymas suteikia galimybę laimėti, jei pirmosios dvi lošėjo kortos ir krupjė atverstoji korta sudaro bet kurią iš toliau pateiktų laiminčiųjų kombinacijų (tokių kaip pokeryje), už kiekvieną kurių išmokama skirtingai:

17.14.1. Vienos rūšies trijulė – identiška trijulė, pavyzdžiui, trys širdžių karalienės.

17.14.2. Eilė ir spalva – iš eilės einančios to paties simbolio kortos, pavyzdžiui, būgnų dešimtakė, valetas ir karalienė.

17.14.3. Trys vienodos – tos pačios vertės, bet skirtingų simbolių kortų kombinacija, pavyzdžiui, bet kokie trys skirtingi karaliai.

17.14.4. Eilė – iš eilės einančios skirtingų simbolių kortos, pavyzdžiui, vynu dvejetas, kryžių trejetas ir širdžių ketvertas.

17.14.5. Spalva – to paties simbolio ne iš eilės einančios kortos, pavyzdžiui, kryžių 2, 6, 10.

17.15. Karštasis trejetas. Šalutinis karštojo trejeto statymas leidžia lošėjui atlikti statymą už bet kurią trijų kortų kombinaciją, sudarytą iš dviejų pirmųjų lošėjo kortų ir atverstos krupjė kortos. Yra keletas karštojo trejeto šalutinio statymo kombinacijų, už kurių kiekvieną išmokama skirtingai: 1

17.15.1. Bendra kortų vertė lygi 19, pavyzdžiui: Širdžių 8, būgnų 2 ir vynu 9.

17.15.2. Bendra kortų vertė lygi 20, pavyzdžiui: Širdžių 8, būgnų 2 ir vynu 10.

17.15.3. Bendra to paties simbolio kortų vertė lygi 21, pavyzdžiui: Būgnų 9, būgnų 2 ir būgnų 10.

17.15.4. Bendra skirtingų simbolių kortų vertė lygi 21, pavyzdžiui: Širdžių 9, būgnų 2 ir vynu 10.

17.15.5. 7-7-7, pavyzdžiui: Širdžių 7, kryžių 7 ir būgnų 7.

17.16. Nesėkmė:

17.16.1. Šalutinis nesėkmės statymas leidžia lošėjui statyti už tikimybę, kad bendra krupjė kortų vertė viršys 21, t. y. krupjė patirs nesėkmę.

17.16.2. Šalutinis nesėkmės statymas baigiasi lygiosiomis, jei lošėjas surenka Juodąjį Džeką.

17.16.3. Yra keletas nesėkmės šalutinio statymo kombinacijų, už kurių kiekvieną išmokama skirtingai:

17.16.3.1. Nesėkmė su 3 kortomis.

17.16.3.2. Nesėkmė su 4 kortomis.

17.16.3.3. Nesėkmė su 5 kortomis.

17.16.3.4. Nesėkmė su 6 kortomis.

17.16.3.5. Nesėkmė su 7 kortomis.

17.16.3.6. Nesėkmė su 8 arba daugiau kortų.

17.17. Išmokėjimai:

17.17.1. Už Juodąjį Džeką išmokama santykiu 3:2.

17.17.2. Už laiminčiąją kortų kombinaciją išmokama santykiu 1:1.

17.17.3. Jei krupjė surinko Juodąjį Džeką, už apsidraudimo statymą išmokama santykiu 2:1.

17.18. Lošėjui išmokama suma priklauso nuo atlikto statymo tipo:

Statymas	Lošimo baigtis	Mokėjimas
Bet kuri pora	Vienos rūšies pora	25:1
	Bet kuri pora	8:1
21+3	Vienos rūšies trijulė	100:1
	Eilė ir spalva	40:1
	Trys vienodos	30:1
	Eilė	10:1
	Spalva	5:1
Karštasis trejetas	7-7-7	100:1
	To paties simbolio bendra kortų suma lygi 21	20:1
	Skirtingų simbolių bendra kortų suma lygi 21	4:1
	Bendra kortų suma lygi 20	2:1
	Bendra kortų suma lygi 19	1:1
Nesėkmė	Nesėkmė su 8 ar daugiau kortų	250:1
	Nesėkmė su 7 kortomis	100:1
	Nesėkmė su 6 kortomis	50:1
	Nesėkmė su 5 kortomis	9:1
	Nesėkmė su 4 kortomis	2:1
	Nesėkmė su 3 kortomis	1:1

17.19. Galimi ypatingi atvejai:

17.19.1. Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:

17.19.1.1. 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.

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

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

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

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

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

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

17.19.2. Kortų skaitytuvo sutrikimai:

17.19.2.1. 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.

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

18. „Prancūziška Ruletė“ („French Roulette“)

18.1. Minimali statymo suma – 1,00 EUR, maksimali statymo suma – 5 000,00 EUR, maksimalus laimėjimas – 252 000,00 EUR.

18.2. Lošimo taisyklės:

18.2.1. „Prancūziškos Ruletės“ lošimo tikslas yra atspėti skaičių, ties kuriuo sustos kamuoliukas ir pastatyti vieną ar daugiau statymų ant to skaičiaus. Prancūziškos ruletės rate yra sunumeruoti skaičiai 1–36 ir vienas 0 (nulis).

18.2.2. Pasibaigus statymų laikui (16 sekundžių) ruletės rate krupjė išsuka kamuoliuką. Po kiek laiko kamuoliukas sustoja vienoje iš sunumeruotų rato padalų. Lošėjas laimi, jei pastato statymą, apimančią tą skaičių.

18.3. Statymai:

18.3.1. Prie Ruletės stalo lošėjas gali atlikti daugybę įvairių statymų. Kiekvienos rūšies statymas apima vieną skaičių ar tam tikrą skaičių intervalą ir turi savo išmokų ribas.

18.3.2. Statymai, atliekami statymo lauko skaičių laukeliuose arba ant linijų tarp jų, yra vadinami Vidiniais statymais, o specialiuose žemiau ir šonuose esančiuose laukeliuose atliekami statymai vadinami Išoriniais statymais.

18.4. Vidiniai statymai:

18.4.1. Tiesioginis – lošėjas padės savo žetoną ant vieno skaičiaus (įskaitant ir nulį).

18.4.2. Padalintas statymas – lošėjas padės savo žetoną ant vertikalios ar horizontalios linijos tarp bet kurių dviejų skaičių.

18.4.3. Eilės statymas – lošėjas padės savo žetoną skaičių eilės gale. Eilės statymas apima tris skaičius.

18.4.4. Kampo statymas – lošėjas padės savo žetoną ant keturių skaičių susitikimo taško (vidurinis susikirtimas). Statymas apima visus keturis skaičius.

18.4.5. Linijos statymas – lošėjas padės savo žetoną dviejų eilučių pabaigoje, tarp jų susikirtimo. Linijos statymas apima visus skaičius abiejose eilėse, iš viso šešis skaičius.

18.5. Išoriniai statymai:

18.5.1. Stulpelio statymas – lošėjas padeda savo žetoną viename iš laukelių, pažymėtų „2 prie 1“ ir esančių stulpelio pabaigoje – jie apima 12 stulpelio skaičių. Nulis nepatenka į stulpelių statymus.

18.5.2. Tuzino statymas – lošėjas padeda savo žetoną viename iš trijų laukelių su pavadinimais „1-iejį 12“, „2-iejį 12“ arba „3-iejį 12“, kad pastatytų ant 12 skaičių šalia laukelių.

18.5.3. Raudona / juoda – lošėjas padeda savo žetoną ant raudono arba juodo laukelio, kad statytų už 18 raudonų arba 18 juodų skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.

18.5.4. Even / Odd (Lyginis / nelyginis) – lošėjas padeda savo žetoną ant vieno iš šių laukelių, kad pastatytų už 18 lyginių ar 18 nelyginių skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.

18.5.5. 1–18/19–36 – lošėjas padeda savo žetoną viename iš šių laukelių, kad statytų už pirmuosius arba paskutiniuosius 18 skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.

18.6. Kaimynų statymai. Mygtukas KAIMYNU STATYMAI atidaro specialų ovalo ar lenktynių rato formos statymų langą, kuriame lošėjas gali lengvai atlikti kaimynų ir kitus specialiuosius statymus. Pakartotinai paspaustas mygtukas uždaro ar vėl atidaro šią funkciją. Visi statymai apima skirtingus skaičių rinkinius, už laimėjimus skiriamos skirtingos išmokos. Statymo vietos bus paryškintos.

18.6.1. „Tiers du Cylindre“ – šis statymas apima iš viso 12 skaičių, įskaitant 27, 33 ir tarp jų esančius skaičius nuliui priešingoje ruletės rato pusėje. 6 žetonai dedami taip:

18.6.1.1. 1 žetonas padalijamas tarp 5/8;

18.6.1.2. 1 žetonas padalijamas tarp 10/11;

18.6.1.3. 1 žetonas padalijamas tarp 13/16;

18.6.1.4. 1 žetonas padalijamas tarp 23/24;

18.6.1.5. 1 žetonas padalijamas tarp 27/30;

18.6.1.6. 1 žetonas padalijamas tarp 33/36.

18.6.2. „Orphelins a Cheval“ – šis statymas apima 8 skaičius dviejose ruletės rato dalyse, nepatenkančiose į „Voisins du zero“ ir „Tiers du cylindre“ statymus. 5 žetonai dedami taip:

18.6.2.1. 1 žetonas ant 1 (tiesioginis);

18.6.2.2. 1 žetonas padalijamas tarp 6/9;

18.6.2.3. 1 žetonas padalijamas tarp 14/17;

18.6.2.4. 1 žetonas padalijamas tarp 17/20;

18.6.2.5. 1 žetonas padalijamas tarp 31/34.

18.6.3. „Voisins du Zero“ – šis statymas apima iš viso 17 skaičių, įskaitant 22, 25 ir tarp jų esančius skaičius ruletės rate (įskaitant nulį). 9 žetonai dedami taip:

18.6.3.1. 2 žetonai eilėje 0/2/3;

18.6.3.2. 1 žetonas padalijamas tarp 4/7;

18.6.3.3. 1 žetonas padalijamas tarp 12/15;

18.6.3.4. 1 žetonas padalijamas tarp 18/21;

18.6.3.5. 1 žetonas padalijamas tarp 19/22;

18.6.3.6. 2 žetonai dedami 25/26/28/29 kampe;

18.6.3.7. 1 žetonas padalijamas tarp 32/35.

18.6.4. „Jeu Zero“ – šis statymas apima nulį ir 6 arčiausiai jo ruletėje esančius skaičius: 12, 35, 3, 26, 0, 32 ir 15. 4 žetonai dedami taip:

18.6.4.1. 1 žetonas padalijamas tarp 0/3;

18.6.4.2. 1 žetonas padalijamas tarp 12/15;

18.6.4.3. 1 žetonas ant 26 (tiesioginis);

18.6.4.4. 1 žetonas padalijamas tarp 32/35.

18.7. Kaimynų statymas apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norint atlikti kaimynų statymus, lošėjas turi pasirinkti konkretų lenktynių trasos lange esantį skaičių. Žetonas bus padėtas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Paspaudus apvalų „-“ arba „+“ mygtuką gali būti sumažintas pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičius.

18.8. Specialūs statymai. Antrajame Mėgstamų statymų skirtuke lošėjas gali lengviau atlikti „Finale en plein“ ir „Finale a cheval“ statymus.

18.8.1. „Finale en Plein“:

18.8.1.1. „Finale en plein 0“ – 4 žetonų statymas, apimantis 0+10+20+30, ant kiekvieno po 1 žetoną;

18.8.1.2. „Finale en plein 0“ – 4 žetonų statymas, apimantis 1+11+21+31, ant kiekvieno po 1 žetoną;

18.8.1.3. „Finale en plein 2“ – 4 žetonų statymas, apimantis 2+12+22+32, ant kiekvieno po 1 žetoną;

18.8.1.4. „Finale en plein 3“ – 4 žetonų statymas, apimantis 3+13+23+33, ant kiekvieno po 1 žetoną;

18.8.1.5. „Finale en plein 4“ – 4 žetonų statymas, apimantis 4+14+24+34, ant kiekvieno po 1 žetoną;

18.8.1.6. „Finale en plein 5“ – 4 žetonų statymas, apimantis 5+15+25+35, ant kiekvieno po 1 žetoną;

18.8.1.7. „Finale en plein 6“ – 4 žetonų statymas, apimantis 6+16+26+36, ant kiekvieno po 1 žetoną;

18.8.1.8. „Finale en plein 7“ – 3 žetonų statymas, apimantis 7+17+27, ant kiekvieno po 1 žetoną;

18.8.1.9. „Finale en plein 8“ – 3 žetonų statymas, apimantis 8+18+28, ant kiekvieno po 1 žetoną;

18.8.1.10. „Finale en plein 9“ – 3 žetonų statymas, apimantis 9+19+29, ant kiekvieno po 1 žetoną.

18.8.2. „Finale a Cheval“:

18.8.2.1. „Finale a cheval 0/3“ – 4 žetonų statymas apimantis 0/3+10/13+20/23+30/33, ant kiekvieno po 1 žetoną;

18.8.2.2. „Finale a cheval 1/4“ – 4 žetonų statymas apimantis 1/4+11/14+21/24+31/34, ant kiekvieno po 1 žetoną;

18.8.2.3. „Finale a cheval 2/5“ – 4 žetonų statymas apimantis 2/5+12/15+22/25+32/35, ant kiekvieno po 1 žetoną;

18.8.2.4. „Finale a cheval 3/6“ – 4 žetonų statymas apimantis 3/6+13/16+23/26+33/36, ant kiekvieno po 1 žetoną;

18.8.2.5. „Finale a cheval 4/7“ – 4 žetonų statymas apimantis 4/7+14/17+24/27+34, ant kiekvieno po 1 žetoną;

18.8.2.6. „Finale a cheval 5/8“ – 4 žetonų statymas apimantis 5/8+15/18+25/28+35, ant kiekvieno po 1 žetoną;

18.8.2.7. „Finale a cheval 6/9“ – 4 žetonų statymas apimantis 6/9+16/19+26/29+36, ant kiekvieno po 1 žetoną;

18.8.2.8. „Finale a cheval 7/10“ – 3 žetonų statymas apimantis 7/10+17/20+27/30, ant kiekvieno po 1 žetoną;

18.8.2.9. „Finale a cheval 8/11“ – 3 žetonų statymas apimantis 8/11+18/21+28/31, ant kiekvieno po 1 žetoną;

18.8.2.10. „Finale a cheval 9/12“ – 3 žetonų statymas apimantis 9/12+19/22+29/32, ant kiekvieno po 1 žetoną.

18.9. Visi statymai:

18.9.1. Viso statymo metu visi vidiniai statymai pastatomi ant konkretaus skaičiaus.

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

18.10. Laimintieji skaičiai:

18.10.1. LAIMINČIŪJŲ SKAIČIŲ ekrane rodomi paskutiniai laimėję skaičiai.

18.10.2. Kairėje rodomi paskutiniojo etapo rezultatai. Juodos spalvos skaičiai rodomi baltai, raudonos spalvos skaičiai rodomi raudonai.

18.11. Išmokėjimai. Išmoka priklauso nuo statymo tipo:

VIDINIAI STATYMAI		IŠORINIAI STATYMAI	
Statymo tipas	Išmoka	Statymo tipas	Išmoka
Tiesioginis	35:1	Stulpelis	2:1
Dalijimas	17:1	Tuzinas	2:1
Eilutė	11:1	Raudona/ juoda	1:1
Kampas	8:1	Lyginis/ nelyginis	1:1
Linija	5:1	1-18/ 19-36	1:1

18.12. Pagal „La Partage“ taisyklę pusė pinigų gražinama lygių galimybių statymuose (lyginis/nelyginis, raudona/juoda, 1-18/19-36), jei kamuoliukas atsistoja ties nuliu.

18.13. Galimi ypatingi atvejai:

18.13.1. Nepavykę sukimai – tai tokie atvejai, kai: kamuoliukas apsisuka mažiau nei tris pilnus apsisukimus; kamuoliukas iškrenta iš krupjė rankos; kamuoliukas išsoka iš ruletės rato; ruletė sukasi ta pačia kryptimi, kuria skrieja kamuoliukas joje bei kiti panašūs atvejai. Nepavykusio sukimo atveju lošimas anuliuojamas bei lošėjams iš karto gražinamos jų atliktų statymų sumos.

18.13.2. Sistemoje užregistruojamas ne tas skaičius, kuris buvo išsuktas ruletėje. Tokiu atveju teisingu skaičiumi laikomas tas, kuris faktiškai buvo išsuktas ruletėje. Ekrane parodomas ruletėje išsuktas skaičius ir išmokami laimėjimai pagal laimėjimų lentelę. Ruletėje išsuktą skaičių žodžiu paskelbia ir krupjė.

18.13.3. Ruletėje išsuktas skaičius neužregistruojamas sistemoje (po įvykusio sukimo lošimo sensoriai neužfiksuoja skaičiaus, ant kurio sustojo kamuoliukas). Tokiu atveju sukimas laikomas įvykusi ir sukimo rezultatas fiksuojamas taip, lyg skaičius būtų užregistruotas sistemoje. Ekrane parodomas ruletėje išsuktas skaičius ir išmokami laimėjimai pagal laimėjimų lentelę. Ruletėje išsuktą skaičių žodžiu paskelbia ir krupjė.

18.13.4. Lošėjas neteisingai laimi, kai sistemoje užfiksuojamas ne tas skaičius, kuris buvo išsuktas ruletėje. Tokiu atveju Bendrovė išskaičiuoja neteisingai įskaitytą laimėjimą iš lošėjo lošimo sąskaitos.

18.13.5. Jei lošėjas atsijungia nuo lošimo (pavyzdžiui, lošėjo pusėje dingsta interneto ryšys), lošimas yra tęsiamas lošėjo jau atliktiems statymams. Lošėjui vėliau prisijungus prie savo lošimų sąskaitos, jis galės matyti tokio lošimo rezultatą.

19. „Begalinis Juodasis Džekas“ („Infinite Blackjack“)

19.1. Lošimo „Begalinis Juodasis Džekas“ tikslas - surinkti didesnę kortų vertę, nei krupjė, tačiau ne daugiau nei 21. Geriausia kortų kombinacija Juodojo Džeko lošime - kai pirmųjų dviejų padalintų kortų vertė lygi 21. Lošiate tik prieš krupjė, o ne prieš kitus lošėjus.

19.2. Minimali statymo suma – 1,00 EUR, maksimali statymo suma – 1 500,00 EUR, maksimalus laimėjimas – 91 250,00 EUR.

19.3. Lošimo taisyklės:

19.3.1. Lošiama aštuoniomis kortų malkomis.

19.3.2. Krupjė visuomet sustoja surinkęs 17.

19.3.3. Lošėjas gali dvigubinti su bet kuriomis dviem pirmosiomis kortomis.

19.3.4. Išskaidyti galima pirmąsias dvi kortas, jei jų vertė vienoda.

19.3.5. Kiekvieną kortų kombinaciją galima išskaidyti vieną kartą.

19.3.6. Kiekvienam išskaidytam tūzui padalijama po vieną kortą.

19.3.7. Statymo dvigubinti negalima išskaidžius kortas.

19.3.8. Šešių kortų „Čarlio“ taisyklė.

19.3.9. Kai krupjė atverčia tūzą, siūlomas apsidraudimo statymas.

19.3.10. Už Juodąjį Džeką“ išmokama santykiu 3:2.

19.3.11. Už apsidraudimo statymą išmokama santykiu 2:1.

19.3.12. Kai kortų kombinacijos lygiavertės, lošimas baigiasi lygiosiomis.

19.3.13. Lošiama aštuoniomis standartinėmis 52 kortų kaladėmis. Kortų vertės Juodojo Džeko lošime yra tokios:

19.3.13.1. Kortų nuo 2 iki 10 vertė tokia, kokia nurodyta ant kortos.

19.3.13.2. Kiekviena veidų korta (valetai, karalienės ir karaliai) verta po 10 taškų.

19.3.13.3. Tūzai verti 1 arba 11 taškų, priklausomai nuo to, kuri kortos vertė parankesnė turimai kortų kombinacijai.

19.3.14. Pasibaigus statymams skirtam laikui (11 sekundžių), krupjė kiekvienam lošėjui padalija po vieną atverstą kortą.

19.3.15. Tuomet krupjė kiekvienam lošėjui padalija po antrąją atverstą kortą, tačiau krupjė antroji korta lieka užversta. Lošėjo pradinės kortų kombinacijos vertė rodoma šalia lošėjo kortų.

19.4. Juodasis Džekas. Jei lošėjo dviejų pirmųjų kortų kombinacija lygi 21, lošėjas surinko Juodąjį Džeką!

19.5. Apsidraudimo statymas:

19.5.1. Jei krupjė atverstoji korta yra tūzas, lošėjui suteikiama galimybė atlikti apsidraudimo statymą (šiam sprendimui atlikti lošėjas turi 13 sekundžių), kad sumažintų riziką, kad krupjė surinko Juodąjį Džeką net jei Juodąjį Džeką turi pats lošėjas. Apsidraudimo statymo suma lygi pusei lošėjo pagrindinio statymo, o draudimo statymas lošiamas atskirai nuo statymo už turimą kortų kombinaciją. Tuomet krupjė pasižiūri į savo užverstą kortą, kad patikrintų, ar nesurinko Juodojo Džeko.

19.5.2. Jei krupjė nesurinko Juodojo Džeko, lošimas tęsiasi. Jei krupjė surinko Juodąjį Džeką, o lošėjas ne, lošimas baigiasi, o krupjė turima kortų kombinacija laimi.

19.5.3. Jei lošėjas ir krupjė turi Juodąjį Džeką, lošimas baigiasi lygiosiomis, o lošėjo statymas sugražinamas. Tais atvejais, kai krupjė atverstoji korta yra 10 arba veidų korta, lošėjasneturės galimybės nusipirkti apsidraudimo statymo, o krupjė nežiūrės į savo užverstą kortą, kad patikrintų, ar surinko Juodąjį Džeką.

19.6. Dvigubinti, traukti kortą ar susilaikyti:

19.6.1. Jei krupjė, patikrinęs pirmąsias savo kortas, nesurinko Juodojo Džeko, lošėjai turi galimybę pagerinti savo turimas kortų kombinacijas, krupjė siūlant padalyti lošėjams daugiau kortų.

19.6.2. Jei lošėjo pirmų dviejų kortų suma ne 21, jis gali nuspręsti dvigubinti statymą (šiam sprendimui atlikti lošėjas turi 13 sekundžių). Tokiu atveju lošėjas padvigubina savo statymą ir gauna tik vieną papildomą kortą. Taip pat lošėjas gali nuspręsti traukti kortą ir jam bus padalyta papildoma korta, kurios vertė bus pridėta prie turimos kortų kombinacijos.

19.6.3. Lošėjas gali nuspręsti traukti kortą (šiam sprendimui atlikti lošėjas turi 13 sekundžių) daugiau nei vieną kartą, kad gautų papildomų kortų, tol, kol surinkęs jį tenkinančią kortų kombinacijos vertę, nusprendžia susilaikyti.

19.6.4. Lošėjas neturės pasirinkimo galimybių, jei jo švelnios kortų kombinacijos vertė lygi 21.

19.7. Išskaidyti:

19.7.1. Jei lošėjo pirmosios dvi kortos yra tokios pat vertės, jis gali nuspręsti išskaidyti porą į dvi atskiras kortų kombinacijas (šiam sprendimui atlikti lošėjas turi 13 sekundžių), kurių kiekvienos statymas bus lygus lošėjo pagrindiniam statymui. Po to, kai abiem lošėjo kortų kombinacijoms padalijama po antrąją kortą, lošėjas gali rinktis traukti kortą, kad pagerintų šių dviejų kortų kombinacijų vertes.

19.7.2. Lošėjas gali rinktis susilaikyti, kai jo abiejų kortų kombinacijų vertės jus tenkina. Vis dėlto jei lošėjo skaidoma pirmų dviejų kortų pora yra tūzai, lošėjas gaus tik po vieną papildomą kortą kiekvienai kortų kombinacijai ir neturės galimybių traukti daugiau kortų.

19.8. Lošimo baigtis:

19.8.1. Jei lošėjo kortų kombinacijos suma viršija 21, lošėjas pralaimi lošimą ir savo statymą už atitinkamą kortų kombinaciją.

19.8.2. Visiems lošėjams atlikus ėjimus, krupjė atskleidžia savo užverstosios kortos vertę. Krupjė privalo traukti kortą, jei jo kortų kombinacijos vertė lygi 16 arba mažesnė bei privalo susilaikyti, jei jo švelnios kortų kombinacijos vertė lygi 17 ar didesnė.

19.8.3. Lošėjas laimi kai ko galutinės kortų kombinacijos vertė artimesnė 21, nei krupjė kortų kombinacijos vertė, arba jei krupjė surenka daugiau nei 21. Jei lošėjo kortų kombinacijos vertė lygi krupjė kortų kombinacijos vertei, lošimas pasibaigia lygiosiomis, o lošėjo statymas sugražinamas.

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

19.9. „Šešių kortų Čarlio“ taisyklė. „Šešių kortų Čarlio“ taisyklė reiškia, jog lošėjas automatiškai laimi, jei jo kortų kombinacijoje yra šešios kortos, kurių vertė 21 arba mažesnė, net jei krupjė surinko Juodąjį Džeką. Tuo atveju, jei kortų kombinacija išskaidoma, kiekviena kortų kombinacija vertinama atskirai.

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

19.10.1. Bet kuri pora:

19.10.1.1. Šalutinis statymas už bet kurią porą lošėjui suteikia galimybę statyti už jo pirmųjų dviejų kortų kombinaciją.

19.10.1.2. Šiuo atveju, laiminčioji kombinacija yra bet kurios dvi tos pačios vertės kortos: pavyzdžiui, dvi karalienės, du tūzai, dvi dešimtakės ir t. t.

19.10.1.3. Yra du statymo už bet kurią porą tipai, už kiekvieną kurių išmokama skirtingai:

19.10.1.3.1. Bet kuri pora, pavyzdžiui, kryžių dešimtakė ir širdžių dešimtakė.

19.10.1.4. To paties simbolio pora, pavyzdžiui, du vynu tūzai.

19.10.2. 21+3 statymas suteikia galimybę laimėti, jei lošėjo pirmosios dvi kortos ir atversta krupjė korta sudaro bet kurią iš toliau išvardytų laiminčiųjų kombinacijų (tokių kaip pokeryje), už kiekvieną kurių išmokama skirtingai:

19.10.2.1. Vienos rūšies trijulė – identiška trijulė, pavyzdžiui, trys širdžių karalienės.

19.10.2.2. Eilė ir spalva – iš eilės einančios to paties simbolio kortos, pavyzdžiui, būgnų dešimtakė, valetas ir karalienė.

19.10.2.3. Trys vienodos – tos pačios vertės, bet skirtingų simbolių kortų kombinacija, pavyzdžiui, bet kokie trys skirtingi karaliai.

19.10.2.4. Eilė – iš eilės einančios skirtingų simbolių kortos, pavyzdžiui, vynu dvejetas, kryžių trejetas ir širdžių ketvertas.

19.10.2.5. Spalva – to paties simbolio ne iš eilės einančios kortos, pavyzdžiui, kryžių 2, 6, 10.

19.10.3. Šalutinis karštojo trejeto statymas leidžia lošėjui atlikti statymą už bet kurią trijų kortų kombinaciją, sudarytą iš dviejų pirmųjų jo kortų ir atverstos krupjė kortos. Yra keletas karštojo trejeto šalutinio statymo kombinacijų, už kurių kiekvieną išmokama skirtingai:

19.10.3.1. Bendra kortų vertė lygi 19, pavyzdžiui: Širdžių 8, būgnų 2 ir vynu 9.

19.10.3.2. Bendra kortų vertė lygi 20, pavyzdžiui: Širdžių 8, būgnų 2 ir vynu 10.

19.10.3.3. Bendra to paties simbolio kortų vertė lygi 21, pavyzdžiui: Būgnų 9, būgnų 2 ir būgnų 10.

19.10.3.4. Bendra skirtingų simbolių kortų vertė lygi 21, pavyzdžiui: Širdžių 9, būgnų 2 ir vynu 10.

19.10.3.5. 7-7-7, pavyzdžiui: Širdžių 7, kryžių 7 ir būgnų 7.

19.10.4. Nesėkmė:

19.10.4.1. Šalutinis nesėkmės statymas leidžia lošėjui statyti už tai, kad bendra krupjė kortų vertė viršys 21, t. y. krupjė patirs nesėkmę.

19.10.4.2. Šalutinis nesėkmės statymas baigsis lygiosiomis, jei lošėjas surinko „Juodąjį Džeką“.

19.10.4.3. Yra keletas nesėkmės šalutinio statymo kombinacijų, už kurių kiekvieną išmokama skirtingai:

19.10.4.3.1. Nesėkmė su 3 kortomis.

19.10.4.3.2. Nesėkmė su 4 kortomis.

19.10.4.3.3. Nesėkmė su 5 kortomis.

19.10.4.3.4. Nesėkmė su 6 kortomis.

19.10.4.3.5. Nesėkmė su 7 kortomis.

19.10.4.3.6. Nesėkmė su 8 arba daugiau kortų.

19.11. Išmokėjimai:

19.11.1. Už Juodąjį Džeką išmokama santykiu 3:2.

19.11.2. Už laiminčiąją kortų kombinaciją išmokama santykiu 1:1.

19.11.3. Jei krupjė surinko Juodąjį Džeką už apsidraudimo statymą išmokama santykiu 2:1.

19.12. Galimi ypatingi atvejai:

19.12.1. Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:

19.12.1.1. 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.

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

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

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

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

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

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

19.12.2. Kortų skaitytuvo sutrikimai:

19.12.2.1. 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.

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

20. „Bakara – Jokių Komisinių“ („No Commission Baccarat“)

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

20.2. Minimali statymo suma – 1,00 EUR, maksimali statymo suma – 10 000,00 EUR, maksimalus laimėjimas – 175 000,00 EUR.

20.3. Lošimo taisyklės:

20.3.1. Lošimą organizuoja krupjė, lošimas lošiamas naudojant aštuonias standartines 52 kortų malkas. Kortų reikšmės yra šios:

20.3.1.1. Tūzai yra mažiausios kortos, jos vertos po 1 tašką.

20.3.1.2. Kortos nuo 2 iki 9 yra vertos savo nominalo.

20.3.1.3. Dešimtakė ir figūros (valetai, damos ir karaliai) vertos 0.

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

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

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

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

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

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

20.3.8. Kiekvienos kombinacijos vertė skaičiuojama atmetant dešimčių skaičių (jei ji yra 10 ar daugiau). Pavyzdžiui, 7 ir 9 vertės kombinacija Bakara yra verta tik 6 (kadangi $16 - 10 = 6$). Taip pat kortos su figūromis ir 9 vertė yra 9.

20.3.9. Jei Lošėjas arba Bankininkas iš pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 8 arba 9 („natūralus“ 8 arba 9), papildomos kortos nebedalijamos.

20.3.10. Jei Lošėjas ir Bankininkas po pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 0–7, užklausiama „Trečiosios kortos taisyklė“, pagal kurią krupjė nusprendžia ar kuriam nors reikia trečiosios kortos. Lošėjas visuomet pradeda lošimą pirmas.

20.4. Lošėjo kombinacija:

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

20.5. Bankininko kombinacija:

Pirmų dviejų Bankininko kortų kombinacija	Lošėjo ištrauktos trečiosios kortos vertė										
	Trečiosios kortos nėra	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
1	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
2	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
3	I	I	I	I	I	I	I	I	I	S	S
4	I	S	S	I	I	I	I	I	I	S	S
5	I	S	S	S	S	I	I	I	I	S	S
6	S	S	S	S	S	S	S	I	I	S	S
7	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
8	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
9	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

I – imti; S – susilaikyti

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

20.5.2. Laimi tas, kurio kombinacija arčiau 9.

20.6. Statymai:

Šalutinis statymas	Aprašymas

P pora	Išmokama, jei pirmosios dvi Lošėjui padalytos kortos sudaro porą.
B pora	Išmokama, jei pirmosios dvi Bankininkui padalytos kortos sudaro porą.
Tobula pora	Išmokama santykiu 25:1, jei pirmosios dvi Bankininkui arba Lošėjui padalytos kortos yra identiškios (sutampa ir vertė, ir simbolis). Išmokama santykiu 200:1, jei pirmosios dvi ir Bankininkui, ir Lošėjui padalytos kortos yra identiškios (sutampa ir vertė, ir simbolis).
Bet kuri pora	Išmokama, jei Bankininko arba Lošėjo kortų kombinacija yra pora.
P premija	Išmokama, kai Lošėjas laimi lošimą, surinkęs „natūralų“ 8 arba 9, arba laimi bent keturiais taškais.
B premija	Išmokama, kai Bankininkas laimi lošimą, surinkęs „natūralų“ 8 arba 9, arba laimi bent keturiais taškais.

20.7. Išmokėjimai. Lošėjui išmokama suma priklauso nuo atlikto statymo tipo.

STATYMAS	IŠMOKAMA
Lošėjas	1:1
Bankininkas	1:1 0,5:1, jei laimi su 6 taškais
Lygiosios	8:1
P pora	11:1
B pora	11:1
Tobula pora	Viena pora 25:1 Dvi poros: 200:1
Bet kuri pora	5:1
P premija / B premija	Kortų kombinacijos kombinacijų tikimybės <ul style="list-style-type: none"> • Ne „natūrali“ kortų kombinacija laimi 9 taškais; 30:1 • Ne „natūrali“ kortų kombinacija laimi 8 taškais; 10:1 • Ne „natūrali“ kortų kombinacija laimi 7 taškais; 6:1 • Ne „natūrali“ kortų kombinacija laimi 6 taškais; 4:1 • Ne „natūrali“ kortų kombinacija laimi 5 taškais; 2:1 • Ne „natūrali“ kortų kombinacija laimi 4 taškais; 1:1 • „Natūrali“ kortų kombinacija laimi, 1:1 • „Natūralių“ kortų kombinacijų lygiosios

20.8. Galimi ypatingi atvejai:

20.8.1. Kortų skaitytuvo sutrikimai ir sprendimai:

20.8.1.1. Nepavykus nuskaityti kortos - krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškvies pamainos vadybininką. Pamainos vadybininkas panaudos komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą. Jei bandymai bus maksimaliai 6 nesėkmingi iš eilės pagal tiekėjo nuostatus, pamainos vadybininkas patikrins skaitytuvą.

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

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

20.8.2. Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:

20.8.2.1. 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.

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

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

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

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

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

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

21. „Galingasis Juodasis Džekas“ („Power Blackjack“)

21.1. „Galingasis Juodasis Džekas“ yra „Juodojo Džeko“ variantas, siūlantis lošėjui dvigubinti, trigubinti ir keturgubinti bet kurias dvi kortas.

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

21.3. Minimali statymo suma – 1,00 EUR, maksimali statymo suma – 2 500,00 EUR, maksimalus laimėjimas – 160 000,00 EUR.

21.4. Lošimo taisyklės:

21.4.1. Lošiama su aštuoniomis kortų malkomis.

21.4.2. Devynakės ir dešimtakės yra išimamos iš kiekvienos kortų kaladės.

21.4.3. Dvigubinti, trigubinti, keturgubinti bet kurias dvi pradines kortas.

21.4.4. Dvigubinti, trigubinti, keturgubinti po padalijimo.

21.4.5. Dalijamos pradinės vienodos vertės kortos.

21.4.6. Kombinacijoje leidžiamas tik vienas dalijimas.

- 21.4.7. Viena korta, padalinta kiekvienam dalintam tūzui.
- 21.4.8. Krupjė parodžius tūžą, siūlomas draudimo statymas.
- 21.4.9. Juodojo Džeko atveju išmokama 3 prie 2.
- 21.4.10. Draudimo atveju išmokama 2 prie 1.
- 21.4.11. Krupjė visuomet susilaiko ties „minkštuoju“ 17.
- 21.4.12. Krupjė patikrina, ar yra „Juodasis Džekas“ ant V-D-K ir tūzo.
- 21.4.13. Statymai gražinami, kai yra lygiosios.
- 21.4.14. Lošimui vadovauja krupjė, kiekviename lošime lošėjų skaičius neribojamas.
- 21.4.15. Lošimas lošiamas su aštuoniomis kortų kaladėmis. Devynakės ir dešimtakės yra išimamos iš kiekvienos kortų kaladės. Kortų reikšmės Juodojo Džeko lošime yra šios:
- 21.4.15.1. Kortos nuo 2 iki 8 yra vertos savo nominalo.
- 21.4.15.2. Figūros (valetai, damos ir karaliai) vertos 10.
- 21.4.15.3. Tūzai verti 1 arba 11, kuris yra naudingesnis kombinacijai. Silpnoje kombinacijoje tūzo vertė yra 11.
- 21.4.16. Pasibaigus statymų laikui (15 sekundžių), krupjė kiekvienam lošėjui išdalina ir atverčia po vieną kortą, o tada vieną kortą atverčia sau. Tada krupjė kiekvienam lošėjui išdalina antrąją atverstą kortą, tačiau antroji krupjė korta būna užversta. Šalia lošėjo kortų rodoma jo pradinės kombinacijos vertė.
- 21.5. Juodasis Džekas. Jei lošėjo pradinių dviejų kortų vertė yra lygiai 21, lošėjas turi Juodąjį Džeką!
- 21.6. Draudimas:
- 21.6.1. Jei krupjė atversta korta yra tūzas, lošėjas gali įsigyti draudimą (šiam sprendimui lošėjas turi 17 sekundžių), kad apsisaugotų nuo rizikos, jog krupjė turės Juodąjį Džeką – net jei pats lošėjas turės šią kombinaciją. Draudimo suma lygi pusei pagrindinio lošėjo statymo, draudimo statymas atliekamas atskirai nuo statymų už kombinacijas. Krupjė tuomet patikrina savo užverstą kortą, ar neturi Juodojo Džeko kombinacijos. Jei krupjė neturi Juodojo Džeko, etapas tęsiasi. Jei krupjė turi Juodąjį Džeką, o lošėjas – ne, lošimas baigiamas ir krupjė kombinacija laimi.
- 21.6.2. Jei lošėjas ir krupjė abu turi Juodąjį Džeką, lošimas baigiasi lygiosiomis, statymai gražinami.
- 21.6.3. Jei Krupjė viršutinė korta yra veido korta, jis (ji) patikrins, ar apatinė korta yra tūzas ir ar turi Juodąjį Džeką. Jei krupjė turi Juodąjį Džeką, krupjė kombinacija laimi. Jei lošėjas ir krupjė abu turi Juodąjį Džeką, lošimas baigiasi lygiosiomis, statymai gražinami. Jei krupjė neturi Juodojo Džeko, etapas tęsiasi.
- 21.7. Ėmimas arba Susilaikymas:
- 21.7.1. Jei krupjė patikrina dvi pirmąsias kortas ir neturi Juodojo Džeko, lošėjai paeiliui gali bandyti pagerinti savo turimas kombinacijas paimdami daugiau kortų.
- 21.7.2. Jei lošėjo pradinės kombinacijos vertė nėra 21, lošėjas gali nuspręsti Imti, kad prie turimos kombinacijos vertės pridėtų papildomą kortą. Lošėjas gali Imti daugiau nei vieną kortą, o kad būtų patenkintas turima kombinacijos verte, susilaikyti.
- 21.7.3. Lošėjui surinkus silpną 21 jam nebus siūlomi sprendimo variantai.
- 21.7.4. Tiek ėmimo, tiek susilaikymo ėjimams lošėjas turi 17 sekundžių.
- 21.8. Lošėjas gali nuspręsti dvigubinti, trigubinti ar keturgubinti per tam nustatytą laiką – 17 sekundžių. Šiuo atveju lošėjas padvigubins, patrigubins ar keturgubins savo statymą ir jam bus padalinta papildoma korta prie jo kortų kombinacijos.
- 21.9. Dalijimas:
- 21.9.1. Jei lošėjo pradinę kombinaciją sudaro dvi vienodos vertės kortos, lošėjas gali porą Padalinti (šiam sprendimui lošėjas turi 17 sekundžių) ir turės dvi galimas kombinacijas, kurioms atliks atskirus

pradinio statymo dydžio statymus. Gavęs po antrąją kortą, galės savo turimas kombinacijas bandyti pagerinti imant papildomas kortas. Taip pat lošėjas galės pagerinti savo kombinacijų vertę nuspręsdamas dvigubinti, trigubinti ar keturgubinti. Šiuo atveju padvigubins, patrigubins ar keturgubins savo statymą ir jam bus padalinta papildoma korta prie jo kiekvienos kortų kombinacijos.

21.9.2. Tačiau, jei lošėjas pradžioje turi tūzų porą, gaus tik vieną papildomą kortą kiekvienai kombinacijai be galimybės imti papildomas kortas.

21.10. Rezultatai:

21.10.1. Jei lošėjo kombinacijos suma viršija 21, pralaimima ir prarandama tos kombinacijos statymai.

21.10.2. Visiems lošėjams atlikus ėjimus, krupjė atverčia savo užverstą kortą. Krupjė privalo imti kortą, jei turi 16 ar mažiau, ir susilaikyti, jei turi silpną 17 ar didesnės vertės kombinaciją.

21.10.3. Lošėjas laimi, jei jo galutinės kombinacijos vertė yra arčiau 21 nei krupjė arba jei krupjė surenka daugiau nei dvidešimt vieną. Jei lošėjo turima kombinacija yra tokia pat, kaip ir krupjė, lošimo etapas baigiasi lygiosiomis, lošėjo statymas gražinamas.

21.10.4. Juodojo Džeko kombinacija galima tik dviem pradinėms kortoms. 21 taško vertės kombinacija, gaunama po poros Padalijimo, nelaikoma Juoduoju Džeku. Taigi, Juodasis Džekas taip pat laimi prieš 21 kombinaciją, gautą po poros padalijimo.

21.11. Statymai:

21.11.1. Šiame Juodojo Džeko lošime taip pat yra papildomi statymai – Bet kokio pora (Any Pair), 21+3, 3 karštosios, Perviršis (Bust It). Papildomus statymus lošėjas gali atlikti kartu su pagrindiniais Juodojo Džeko statymais.

21.11.2. Papildomas statymas bet kokio pora leidžia statyti už pirmųjų dviejų lošėjo kortų kombinaciją.

21.11.3. Laiminčioji kombinacija šiuo atveju yra bet kurios dvi vienodos vertės kortos, pvz., dvi damos, du tūzai, dvi aštuonakės ir t. t.

21.11.4. Yra dviejų tipų Bet kokios poros statymo kombinacijos, jų išmoka skiriasi:

21.11.4.1. Bet kokio pora, pvz., kryžių 8 ir širdžių 8.

21.11.4.2. Vienos rūšies pora, pvz., 2x vynu tūzai.

21.11.5. 21+3 papildomas statymas suteikia lošėjui galimybę laimėti, jei pirmosios jo dvi kortos ir krupjė atversta korta sudaro bet kurią toliau parodytą laiminčiąją kombinaciją (jos panašios į pokerio) su skirtingomis išmokomis:

21.11.5.1. Trys vienos rūšies – identiškas trejetas, pvz. 3x širdžių damos.

21.11.5.2. Spalva ir eilė – iš eilės einančios ir tos pačios rūšies kortos, pvz., valetas, dama ir būgnų karalius.

21.11.5.3. Trys vienodos – tos pačios vertės, tačiau skirtingų rūšių kortos, pvz., trys nevienodi karaliai.

21.11.5.4. Eilė – iš eilės einančios, tačiau skirtingų rūšių kortos, pvz., būgnų 2 + kryžių 3 + širdžių 4.

21.11.5.5. Spalva – tos pačios rūšies ne iš eilės einančios kortos, pvz., kryžių 2, 6 ir 8.

21.11.6. 3 karštosios papildomas statymas leidžia lošėjui statyti už trijų kortų kombinaciją, kurią sudaro pirmosios dvi jo kortos ir atversta krupjė korta. Yra kelios „3 karštosios“ papildomo statymo kombinacijos, jų išmoka skiriasi:

21.11.6.1. Iš viso 19, pvz.: Širdžių valetas, būgnų 2 ir vynu 7.

21.11.6.2. Iš viso 20, pvz.: Širdžių 8, būgnų 2 ir vynu dama.

21.11.6.3. Iš viso 21, vienos rūšies, pvz.: Būgnų 8, būgnų 3 ir būgnų karalius.

21.11.6.4. Iš viso 21, ne vienos rūšies, pvz.: Širdžių 8, būgnų 3 ir vynu karalius.

21.11.6.5. 7-7-7, pavyzdžiui: Širdžių 7, kryžių 7 ir būgnų 7.

21.11.7. Perviršis (Bust It):

21.11.7.1. Papildomas statymas Perviršis (Bust It) leidžia lošėjui statyti už tai, kad krupjė kortų kombinacija viršys 21, t. y. Surinks perviršį.

21.11.7.2. Perviršis (Bust It) papildomas statymas baigiasi lygiosiomis, jei lošėjas turi Juodąjį Džeką.

21.11.7.3. Yra kelios Perviršis (Bust It) papildomo statymo kombinacijos, jų išmoka skiriasi:

21.11.7.3.1. Perviršis su 3 kortomis.

21.11.7.3.2. 21.11.7.3.2. Perviršis su 4 kortomis.

21.11.7.3.3. 21.11.7.3.3. Perviršis su 5 kortomis.

21.11.7.3.4. 21.11.7.3.4. Perviršis su 6 kortomis.

21.11.7.3.5. 21.11.7.3.5. Perviršis su 7 kortomis.

21.11.7.3.6. 21.11.7.3.6. Perviršis su 8 ar daugiau kortomis.

21.12. Išmokėjimai:

21.12.1. Juodojo Džeko atveju išmokama 3:2.

21.12.2. Laiminčioji kombinacija gauna 1:1.

21.12.3. Jei krupjė turi Juodąjį Džeką, draudimo išmoka yra 2:1.

21.12.4. Išmoka priklauso nuo statymo tipo.

Statymas	Rezultatai	Išmoka
Bet kokia pora (Any Pair)	Vienos rūšies pora Bet kokia pora	20:1 7:1
21+3	Trys vienos rūšies Eilė ir spalva Trys vienodos Eilė Spalva	100:1 35:1 25:1 8:1 5:1
3 karštosios	7-7-7 Iš viso 21 vienos rūšies Iš viso 21 ne vienos rūšies Suma 20 Suma 19	100:1 20:1 4:1 2:1 1:1
Perviršis (Bust It)	Perviršis su 8 ar daugiau kortomis Perviršis su 7 kortomis Perviršis su 6 kortomis Perviršis su 5 kortomis Perviršis su 4 kortomis Perviršis su 3 kortomis	250:1 100:1 25:1 8:1 2:1 1:1

21.13. Galimi ypatingi atvejai:

21.13.1. Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:

21.13.1.1. 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.

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

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

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

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

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

21.13.1.7. Jei korta randama paveikslėliu aukštyne, apie tai pranešama lošimų salės vadovui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus gražinami.

21.13.2. Kortų skaitytuvo sutrikimai:

21.13.2.1. 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.

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

22. „Greitasis Bakara“ („Speed Baccarat“)

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

22.2. Minimali statymo suma – 1,00 EUR, maksimali statymo suma – 2 500,00 EUR, maksimalus laimėjimas – 175 000,00 EUR.

22.3. Lošimo taisyklės:

22.3.1. Lošimui vadovauja krupjė, lošimas lošiamas naudojant aštuonias standartines 52 kortų malkas. Kortų reikšmės yra šios:

22.3.1.1. Tūzai yra mažiausios kortos, jos vertos po 1 tašką.

22.3.1.2. Kortos nuo 2 iki 9 yra vertos savo nominalo.

22.3.1.3. Dešimtakė ir figūros (valetai, damos ir karaliai) vertos 0.

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

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

22.3.4. Statymams atlikti lošėjas turi 17 sekundžių.

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

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

22.3.7. Jei Lošėjas ir Bankininkas turi vienodos vertės kombinacijas, lošimas baigiasi

lygiosiomis. Laimi statymai už Lygiąsias, statymai už Lošėją arba Bankininką paaimami (grąžinami).

22.3.8. Kiekvienos kombinacijos vertė skaičiuojama atmetant dešimčių skaičių (jei ji yra 10 ar daugiau). Pavyzdžiui, 7 ir 9 vertės kombinacija Bakara yra verta tik 6 (kadangi $16 - 10 = 6$). Taip pat kortos su figūromis ir 9 vertė yra 9.

22.3.9. Jei lošėjas arba Bankininkas iš pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 8 arba 9 („natūralus“ 8 arba 9), papildomos kortos nebedalijamos.

22.3.10. Jei Lošėjas ir Bankininkas po pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 0–7, užklausiama „Trečiosios kortos taisyklė“, pagal kurią krupjė nusprendžia, ar kuriam nors reikia trečiosios kortos.

22.4. Lošėjo kombinacija:

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

22.5. Bankininko kombinacija:

Pirmų dviejų Bankininko kortų kombinacija	Lošėjo ištrauktos trečiosios kortos vertė										
	Trečiosios kortos nėra	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
1	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
2	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
3	I	I	I	I	I	I	I	I	I	S	S
4	I	S	S	I	I	I	I	I	I	S	S
5	I	S	S	S	S	I	I	I	I	S	S
6	S	S	S	S	S	S	S	I	I	S	S
7	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
8	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

9	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

I – imti; S – susilaikyti

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

22.5.2. Laimi tas, kurio kombinacija arčiau 9.

22.6. Statymai:

Šalutinis statymas	Aprašymas
P pora	Išmokama, jei pirmosios dvi Lošėjui padalytos kortos sudaro porą.
B pora	Išmokama, jei pirmosios dvi Bankininkui padalytos kortos sudaro porą.
Tobula pora	Išmokama santykiu 25:1, jei pirmosios dvi Bankininkui arba Lošėjui padalytos kortos yra identiškos (sutampa ir vertė, ir simbolis). Išmokama santykiu 200:1, jei pirmosios dvi ir Bankininkui, ir Lošėjui padalytos kortos yra identiškos (sutampa ir vertė, ir simbolis).
Bet kuri pora	Išmokama, jei Bankininko arba Lošėjo kortų kombinacija yra pora.
P premija	Išmokama, kai Lošėjas laimi lošimą, surinkęs „natūralų“ 8 arba 9, arba laimi bent keturiais taškais.
B premija	Išmokama, kai Bankininkas laimi lošimą, surinkęs „natūralų“ 8 arba 9, arba laimi bent keturiais taškais.

22.7. Išmokėjimai. Lošėjui išmokama suma priklauso nuo atlikto statymo tipo.

STATYMAS	IŠMOKAMA
Lošėjas	1:1
Bankininkas	0,95:1
Lygiosios	8:1
P pora	11:1
B pora	11:1
Tobula pora	Viena pora 25:1 Dvi poros: 200:1
Bet kuri pora	5:1

P premija / B premija	<p>Kortų kombinacijos kombinacijų tikimybės</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ne „natūrali“ kortų kombinacija laimi 9 taškais; 30:1 • Ne „natūrali“ kortų kombinacija laimi 8 taškais; 10:1 • Ne „natūrali“ kortų kombinacija laimi 7 taškais; 6:1 • Ne „natūrali“ kortų kombinacija laimi 6 taškais; 4:1 • Ne „natūrali“ kortų kombinacija laimi 5 taškais; 2:1 • Ne „natūrali“ kortų kombinacija laimi 4 taškais; 1:1 • „Natūrali“ kortų kombinacija laimi, 1:1 • „Natūralių“ kortų kombinacijų lygiosios
------------------------------	--

22.8. Galimi ypatingi atvejai:

22.8.1. Kortų skaitytuvo sutrikimai ir sprendimai:

22.8.1.1. Nepavykus nuskaityti kortos - krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškvies pamainos vadybininką. Pamainos vadybininkas panaudos komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą. Jei bandymai bus maksimaliai 6 nesėkmingi iš eilės pagal tiekėjo nuostatus, pamainos vadybininkas patikrins skaitytuvą.

22.8.1.2. Neišsprendus problemos, techninis personalas ims veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai gražinami.

22.8.1.3. 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.

22.8.2. Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:

22.8.2.1. 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.

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

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

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

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

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

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

23. „Greitas Juodasis Džekas“ („Speed Blackjack“)

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

23.2. Minimali statymo suma – 50,00 EUR, maksimali statymo suma – 2 500,00 EUR, maksimalus laimėjimas – 98 800,00 EUR.

23.3. Lošimo taisyklės:

- 23.3.1. Lošiama su 8 kortų malkomis.
- 23.3.2. Krupjė visuomet susilaiko ties 17.
- 23.3.3. Dvigubinimas bet kurioms 2 pradinėms kortoms.
- 23.3.4. Po dalijimo dvigubinimas negalimas.
- 23.3.5. Dalijamos pradinės vienodos vertės kortos.
- 23.3.6. Kombinacijoje leidžiamas tik vienas dalijimas.
- 23.3.7. Viena korta, padalinta kiekvienam dalintam tūzui.
- 23.3.8. Krupjė parodžius tūžą, siūlomas draudimo statymas.
- 23.3.9. Juodojo Džeko atveju išmokama 3 prie 2.
- 23.3.10. Draudimo atveju išmokama 2 prie 1.
- 23.3.11. Statymai gražinami, kai yra lygiosios.
- 23.3.12. Lošimą organizuoja krupjė, prie Juodojo Džeko stalo gali lošti iki 7 lošėjų.
- 23.3.13. Lošimas lošiamas su 8 standartinėmis 52 kortų malkomis. Kortų reikšmės Juodojo Džeko

lošime yra šios:

- 23.3.13.1. Kortos nuo 2 iki 10 yra vertos savo nominalo.
- 23.3.13.2. Figūros (valetai, damos ir karaliai) vertos 10.
- 23.3.13.3. Tūzai verti 1 arba 11, kuris yra naudingesnis kombinacijai. Silpnoje kombinacijoje tūzo

vertė yra 11.

23.3.14. Pasibaigus statymų laikui (17 sekundžių), krupjė kiekvienam lošėjui išdalina ir atverčia po vieną kortą. Pirmiausia dalijama krupjė kairėje esančiam lošėjui, tuomet kitiems pagal laikrodžio rodyklę ir galiausiai krupjė. Krupjė kiekvienam lošėjui išdalina po atverstą kortą, tačiau antrojo krupjė korta būna užversta. Šalia lošėjo kortų rodoma jo pradinės kombinacijos vertė.

23.4. Juodasis Džekas. Jei lošėjo pradinių dviejų kortų vertė yra lygiai 21, lošėjas turi Juodąjį Džeką!

23.5. Draudimas:

23.5.1. Jei krupjė atversta korta yra tūzas, lošėjas gali įsigyti draudimą (šiam sprendimui lošėjas turi 15 sekundžių), kad apsisaugotų nuo rizikos, jog krupjė turės Juodąjį Džeką – net jei pats lošėjas turi šią kombinaciją. Draudimo suma lygi pusei pagrindinio lošėjo statymo, draudimo statymas atliekamas atskirai nuo statymų už kombinacijas. Krupjė tuomet patikrina savo užverstą kortą, ar neturi Juodojo Džeko kombinacijos. Jei krupjė neturi Juodojo Džeko, etapas tęsiasi.

23.5.2. Jei krupjė turi Juodąjį Džeką, o lošėjas – ne, krupjė kombinacija laimi. Jei lošėjas ir krupjė abu turi Juodąjį Džeką, lošimas baigiasi lygiosiomis, statymai gražinami.

23.5.3. Jei atversta krupjė korta yra 10 arba figūra, lošėjas draudimo įsigyti negalės, krupjė netikrins, ar turi Juodąjį Džeką.

23.6. Dvigubinimas, Ėmimas arba Susilaikymas:

23.6.1. Jei krupjė patikrina dvi pirmąsias kortas ir neturi Juodojo Džeko, lošėjai gali bandyti pagerinti savo turimas kombinacijas.

23.6.2. Visiems lošėjams vienu metu siūloma galimybė priimti kortas prie savo kombinacijų.

23.6.3. Jei lošėjo pradinė kombinacija nėra 21, lošėjas gali nuspręsti atlikti Dvigubinimą. Šiuo atveju lošėjas padvigubins savo statymą ir jam bus padalinta papildoma korta prie lošėjo kombinacijos. Taip pat lošėjas gali nuspręsti Imti, kad prie turimos kortų kombinacijos vertės pridėtų papildomą kortą. Lošėjas gali Imti daugiau nei vieną kortą, o kai bus patenkintas turima kombinacijos vertė, susilaikyti.

23.6.4. Dvigubinimo, ėmimo ir susilaikymo veiksmus lošėjas gali atlikti per tam skirtą laiką – 15 sekundžių.

23.7. Dalijimas:

23.7.1. Jei lošėjo pradinę kombinaciją sudaro dvi vienodos vertės kortos, lošėjas gali porą Padalinti (šiam veiksmui atlikti lošėjas turi 15 sekundžių); tokiu atveju lošėjas turės dvi galimas kombinacijas, kurioms atliks atskirus pradinio statymo dydžio statymus. Gavęs po antrąją kortą, lošėjas savo turimas kombinacijas bandys pagerinti imant papildomas kortas.

23.7.2. Tačiau, jei pradžioje lošėjas turės tūzų porą, gaus tik vieną papildomą kortą kiekvienai kombinacijai be galimybės imti papildomas kortas.

23.8. Rezultatai:

23.8.1. Jei lošėjo kombinacijos suma viršija 21, pralaimima ir prarandama tos kombinacijos statymai. Visiems lošėjams priėmus savo sprendimus ir neprašant daugiau kortų krupjė atverčia savo užverstą kortą. Krupjė privalo imti kortą, jei turi 16 ar mažiau, ir susilaikyti, jei turi silpną 17 ar didesnės vertės kombinaciją.

23.8.2. Lošėjas laimi, jei lošėjo galutinės kombinacijos vertė yra arčiau 21 nei krupjė arba jei krupjė surenka daugiau nei dvidešimt vieną. Jei lošėjo turima kombinacija yra tokia pat, kaip ir krupjė, lošimo etapas baigiasi lygiosiomis, lošėjo statymas gražinamas.

23.8.3. Juodojo Džeko kombinacija galima tik dviem pradinėms kortoms. 21 taško vertės kombinacija, gaunama po poros Padalijimo, nelaikoma Juoduoju Džeku. Taigi, Juodasis Džekas taip pat laimi prieš 21 kombinaciją, gautą po poros padalijimo.

23.9. Lošimo funkcijos:

23.9.1. „Statyti už akių“:

23.9.1.1. „Statyti už akių“ funkcija leidžia atlikti statymus už kito lošėjo gautą kombinaciją. Išmokos už „Statyti už akių“ yra tokios pat, kaip ir už įprastus statymus.

23.9.1.2. Lošėjas gali naudotis „Statyti už akių“ galimybe neatsižvelgiant į tai, ar sėdi prie Juodojo Džeko stalo ir nori pats lošti ar ne. Tačiau lošėjas negali atlikti „Statyti už akių“ už savo kombinaciją.

23.9.1.3. Lošėjas gali atlikti statymą bet kurioje įjungtoje „Statyti už akių“ vietoje prie kito lošėjo vietos, kol nepasibaigė statymų laikas. Lošėjas gali užversti žymeklį ant bet kurios „Statyti už akių“ vietos, kad būtų matomi kitų lošėjų statymų informacija.

23.9.1.4. Jei yra atliekamas „Statyti už akių“ ir lošėjas nusprendžia nedalyvauti etape, lošėjo statymas bus iškart gražintas.

23.9.1.5. Ties kiekviena Juodojo Džeko stalo vieta nurodytas vardas rodo lošėją, kuris priims visus sprendimus dėl kombinacijos. Tačiau lošėjas gali nuspręsti, ar nori atlikti draudimo statymą, jei krupjė atversta korta yra Tūzas. Taip pat gali iš anksto nuspręsti, ar nori padvigubinti savo statymą, jei lošėjas, už kurio akių atlieka statymą, nusprendžia Dvigubinti ar Padalinti savo kombinaciją.

23.9.1.6. Vėliau šiuos nustatymus lošėjas gali pakeisti paspaudęs Nustatymų mygtuką ir pasirinkę „STATYTI UŽ AKIŲ“ skirtuką. Jei lošėjas pageidauja kitiems lošėjams uždrausti atlikti Statymus už lošėjo akių, jis gali pažymėti laukelį „LEISTI KITIEMS LOŠĖJAMS ATLIKTI STATYMUS MAN UŽ AKIŲ“.

23.9.1.7. „Karštų lošėjų“ simbolis leidžia lošėjui matyti, kurie Juodojo Džeko lošėjai turi ilgiausią pergalių seriją.

23.9.1.8. Skaičius aukso medalyje nurodo, kiek etapų paeiliui lošėjas laimėjo. Vos tik „Karštas lošėjas“ pralošia etapą, jis iškart praranda ir aukso medalį.

23.9.2. „Dalinti dabar“:

23.9.2.1. Mygtukas DALINTI DABAR įjungtas tik prisijungus prie konkretaus „Blackjack“ stalo ir atlikus minimalų ar didesnę statymą. Paspaudus šį mygtuką, bus užbaigtas atliktas statymas. Lošėjo statymas bus matomas kitiems prie stalo esantiems lošėjams.

23.9.2.2. Jei visi lošėjai paspaudžia mygtuką DALINTI DABAR, lošimas prasideda prieš baigiantis statymų laikui.

23.9.3. Statymai:

23.9.3.1. Šiame Juodojo Džeko lošime taip pat yra papildomi statymai – Idealios poros ir 21+3. Papildomus statymus lošėjas gali atlikti kartu su pagrindiniais Juodojo Džeko statymais.

23.9.3.2. Papildomi statymai gali laimėti nepaisant to, ar vėliau Juodojo Džeko statymus laimima, ar ne.

23.9.4. Idealios poros:

23.9.4.1. Puikios poros papildomas statymas suteikia progą laimėti, jei pirmosios dvi kortos yra pora, pavyzdžiui, dvi damos, du tūzai arba dvi triakės. Yra trys porų tipai, kiekvienam taikomos skirtingos išmokos:

23.9.4.1.1. Puiki pora – ta pati rūšis, pvz., du vynu tūzai.

23.9.4.1.2. Spalvota pora – skirtingos tos pačios spalvos rūšys, pvz., širdžių 2 + būgnų 2.

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

23.9.5. 21+3 papildomas statymas suteikia galimybę laimėti, jei pirmosios dvi lošėjo kortos ir krupjė atversta korta sudaro bet kurią toliau parodytą laiminčiąją kombinaciją (jos panašios į pokerio) su skirtingomis išmokomis:

23.9.5.1. Trys vienos rūšies – identiškas trejetas, pvz., 3 širdžių damos.

23.9.5.2. Spalva ir eilė – iš eilės einančios ir tos pačios rūšies kortos, pvz., būgnų 10, valetas ir dama.

23.9.5.3. Trys vienodos – tos pačios vertės, tačiau skirtingų rūšių kortos, pvz., 3 nevienodi karaliai.

23.9.5.4. Eilė – iš eilės einančios, tačiau skirtingų rūšių kortos, pvz., būgnų 2 + kryžių 3 + širdžių

4.

23.9.5.5. Spalva – tos pačios rūšies ne iš eilės einančios kortos, pvz., kryžių 2, 6 ir 10.

23.10. Išmokėjimai:

23.10.1. Juodojo Džeko atveju išmokama 3:2.

23.10.2. Laiminčioji kombinacija gauna 1:1.

23.10.3. Jei krupjė turi Juodąjį Džeką, draudimo išmoka yra 2:1.

23.10.4. Idealios poros:

Kombinacija	Išmoka
Puiki pora	25:1
Spalvota pora	12:1
Mišri pora	6:1

23.10.5. 21+3:

Kombinacija	Išmoka
Trys vienos rūšies	100:1
Eilė ir spalva	40:1
Trys vienodos	30:1
Eilė	10:1

23.11. Galimi ypatingi atvejai:

23.11.1. Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:

23.11.1.1. 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.

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

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

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

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

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

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

23.11.2. Kortų skaitytuvo sutrikimai:

23.11.2.1. 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.

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

24. „Greitoji Ruletė“ („Speed Roulette“)

24.1. Minimali statymo suma – 0,50 EUR, maksimali statymo suma – 5 000,00 EUR, maksimalus laimėjimas – 252 000,00 EUR.

24.2. Lošimo taisyklės:

24.2.1. Ruletės tikslas yra atspėti skaičių, ties kuriuo sustos kamuoliukas, ir pastatyti vieną ar daugiau statymų ant to skaičiaus. Europietiškos ruletės rate yra sunumeruoti skaičiai 1–36 ir vienas 0 (nulis).

24.2.2. Pasibaigus statymų laikui (17 sekundžių) ruletės rate krupjė išsuka kamuoliuką. Po kiek laiko kamuoliukas sustoja vienoje iš sunumeruotų rato padalų.

24.3. Statymai:

24.3.1. Prie Ruletės stalo lošėjas gali atlikti daugybę įvairių statymų. Kiekvienos rūšies statymas apima vieną skaičių ar tam tikrą skaičių intervalą ir turi savo išmokų ribas.

24.3.2. Statymai, atliekami statymo lauko skaičių laukeliuose arba ant linijų tarp jų, yra vadinami Vidiniais statymais, o specialiuose žemiau ir šonuose esančiuose laukeliuose atliekami statymai vadinami Išoriniais statymais.

24.4. Vidiniai statymai:

24.4.1. Tiesioginis – lošėjas padės savo žetoną ant vieno skaičiaus (įskaitant ir nulį). 24.4.2. Padalintas statymas – lošėjas padės savo žetoną ant vertikalios ar horizontalios linijos tarp bet kurių dviejų skaičių.

24.4.2. Eilės statymas – lošėjas padės savo žetoną skaičių eilės gale. Eilės statymas apima tris skaičius.

24.4.3. Kampo statymas – lošėjas padės savo žetoną ant keturių skaičių susitikimo taško (vidurinis susikirtimas). Statymas apima visus keturis skaičius.

24.4.4. Linijos statymas – lošėjas padės savo žetoną dviejų eilučių pabaigoje, tarp jų susikirtimo. Linijos statymas apima visus skaičius abiejose eilėse, iš viso šešis skaičius.

24.5. Išoriniai statymai:

24.5.1. Stulpelio statymas – lošėjas padeda savo žetoną viename iš laukelių, pažymėtų „2 prie 1“ ir esančių stulpelio pabaigoje – jie apima 12 stulpelio skaičių. Nulis nepatenka į stulpelių statymus.

24.5.2. Tuzino statymas – lošėjas padeda savo žetoną viename iš trijų laukelių su pavadinimais „1-iejį 12“, „2-iejį 12“ arba „3-iejį 12“, kad pastatytų ant 12 skaičių šalia laukelių.

24.5.3. Raudona / juoda – lošėjas padeda savo žetoną ant raudono arba juodo laukelio, kad statytų už 18 raudonų arba 18 juodų skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.

24.5.4. Even / Odd (Lyginis / nelyginis) – lošėjas padeda savo žetoną ant vieno iš šių laukelių, kad pastatytų už 18 lyginių ar 18 nelyginių skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.

24.5.5. 1–18/19–36 – lošėjas padeda savo žetoną viename iš šių laukelių, kad statytų už pirmuosius arba paskutiniuosius 18 skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.

24.6. Kaimynų statymai. Paspaudus mygtuką KAIMYNU STATYMAI lošėjas gali atlikti kaimynų ir kitus specialiuosius statymus. Pakartotinai paspaudus mygtuką uždaroma ar vėl atidaroma ši funkcija. Visi statymai apima skirtingus skaičių rinkinius, už laimėjimus skiriamos skirtingos išmokos. Statymo vietos bus paryškintos.

24.6.1. „Tiers du Cylindre“ – šis statymas apima iš viso 12 skaičių, įskaitant 27, 33 ir tarp jų esančius skaičius nuliui priešingoje ruletės rato pusėje. 6 žetonai dedami taip:

24.6.1.1. 1 žetonas padalijamas tarp 5/8;

24.6.1.2. 1 žetonas padalijamas tarp 10/11;

24.6.1.3. 1 žetonas padalijamas tarp 13/16;

24.6.1.4. 1 žetonas padalijamas tarp 23/24;

24.6.1.5. 1 žetonas padalijamas tarp 27/30;

24.6.1.6. 1 žetonas padalijamas tarp 33/36.

24.6.2. „Orphelins a Cheval“ – šis statymas apima 8 skaičius dviejose ruletės rato dalyse, nepatenkančiose į „Voisins du zero“ ir „Tiers du cylindre“ statymus. 5 žetonai dedami taip:

24.6.2.1. 1 žetonas ant 1 (tiesioginis);

24.6.2.2. 1 žetonas padalijamas tarp 6/9;

24.6.2.3. 1 žetonas padalijamas tarp 14/17;

24.6.2.4. 1 žetonas padalijamas tarp 17/20;

24.6.2.5. 1 žetonas padalijamas tarp 31/34.

24.6.3. „Voisins du Zero“ – šis statymas apima iš viso 17 skaičių, įskaitant 22, 25 ir tarp jų esančius skaičius ruletės rate (įskaitant nulį). 9 žetonai dedami taip:

24.6.3.1. 2 žetonai eilėje 0/2/3;

24.6.3.2. 1 žetonas padalijamas tarp 4/7;

24.6.3.3. 1 žetonas padalijamas tarp 12/15;

24.6.3.4. 1 žetonas padalijamas tarp 18/21;

24.6.3.5. 1 žetonas padalijamas tarp 19/22;

- 24.6.3.6. 2 žetonai dedami 25/26/28/29 kampe;
- 24.6.3.7. 1 žetonas padalijamas tarp 32/35.
- 24.6.4. „Jeu Zero“ – šis statymas apima nulį ir 6 arčiausiai jo ruletėje esančius skaičius: 12, 35, 3, 26, 0, 32 ir 15. 4 žetonai dedami taip:
- 24.6.4.1. 1 žetonas padalijamas tarp 0/3;
- 24.6.4.2. 1 žetonas padalijamas tarp 12/15;
- 24.6.4.3. 1 žetonas ant 26 (tiesioginis);
- 24.6.4.4. 1 žetonas padalijamas tarp 32/35.
- 24.7. Kaimynų statymas apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norint atlikti kaimynų statymus, lošėjas turi pasirinkti konkretų lenktynių trasos lange esantį skaičių. Žetonas bus padėtas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Paspaudus apvalų „-“ arba „+“ mygtuką gali būti sumažintas pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičius.
- 24.8. Specialūs statymai. Antrajame Mėgstamų statymų skirtuke lošėjas gali lengviau atlikti „Finale en plein“ ir „Finale a cheval“ statymus.
- 24.8.1. „Finale en Plein“:
- 24.8.1.1. „Finale en plein 0“ – 4 žetonų statymas, apimantis 0+10+20+30, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- 24.8.1.2. „Finale en plein 0“ – 4 žetonų statymas, apimantis 1+11+21+31, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- 24.8.1.3. „Finale en plein 2“ – 4 žetonų statymas, apimantis 2+12+22+32, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- 24.8.1.4. „Finale en plein 3“ – 4 žetonų statymas, apimantis 3+13+23+33, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- 24.8.1.5. „Finale en plein 4“ – 4 žetonų statymas, apimantis 4+14+24+34, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- 24.8.1.6. „Finale en plein 5“ – 4 žetonų statymas, apimantis 5+15+25+35, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- 24.8.1.7. „Finale en plein 6“ – 4 žetonų statymas, apimantis 6+16+26+36, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- 24.8.1.8. „Finale en plein 7“ – 3 žetonų statymas, apimantis 7+17+27, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- 24.8.1.9. „Finale en plein 8“ – 3 žetonų statymas, apimantis 8+18+28, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- 24.8.1.10. „Finale en plein 9“ – 3 žetonų statymas, apimantis 9+19+29, ant kiekvieno po 1 žetoną.
- 24.8.2. „Finale a Cheval“:
- 24.8.2.1. „Finale a cheval 0/3“ – 4 žetonų statymas apimantis 0/3+10/13+20/23+30/33, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- 24.8.2.2. „Finale a cheval 1/4“ – 4 žetonų statymas apimantis 1/4+11/14+21/24+31/34, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- 24.8.2.3. „Finale a cheval 2/5“ – 4 žetonų statymas apimantis 2/5+12/15+22/25+32/35, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- 24.8.2.4. „Finale a cheval 3/6“ – 4 žetonų statymas apimantis 3/6+13/16+23/26+33/36, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- 24.8.2.5. „Finale a cheval 4/7“ – 4 žetonų statymas apimantis 4/7+14/17+24/27+34, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- 24.8.2.6. „Finale a cheval 5/8“ – 4 žetonų statymas apimantis 5/8+15/18+25/28+35, ant kiekvieno po 1 žetoną;

24.8.2.7. „Finale a cheval 6/9“ – 4 žetonų statymas apimantis 6/9+16/19+26/29+36, ant kiekvieno po 1 žetoną;

24.8.2.8. „Finale a cheval 7/10“ – 3 žetonų statymas apimantis 7/10+17/20+27/30, ant kiekvieno po 1 žetoną;

24.8.2.9. „Finale a cheval 8/11“ – 3 žetonų statymas apimantis 8/11+18/21+28/31, ant kiekvieno po 1 žetoną;

24.8.2.10. „Finale a cheval 9/12“ – 3 žetonų statymas apimantis 9/12+19/22+29/32, ant kiekvieno po 1 žetoną.

24.9. Visi statymai:

24.9.1. Viso statymo metu visi vidiniai statymai pastatomi ant konkretaus skaičiaus.

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

24.10. Išmokėjimai. Išmoka priklauso nuo statymo tipo:

VIDINIAI STATYMAI		IŠORINIAI STATYMAI	
Statymo tipas	Išmoka	Statymo tipas	Išmoka
Tiesioginis	35:1	Stulpelis	2:1
Dalijimas	17:1	Tuzinas	2:1
Eilutė	11:1	Raudona/ juoda	1:1
Kampas	8:1	Lyginis/ nelyginis	1:1
Linija	5:1	1-18 / 19-36	1:1

24.11. Galimi ypatingi atvejai:

24.11.1. Nepavykę sukimai – tai tokie atvejai, kai: kamuoliukas apsisuka mažiau nei tris pilnus apsisukimus; kamuoliukas iškrenta iš krupjė rankos; kamuoliukas išsoka iš ruletės rato; ruletė sukasi ta pačia kryptimi, kuria skrieja kamuoliukas joje bei kiti panašūs atvejai. Nepavykusio sukimo atveju lošimas anuliuojamas bei lošėjams iš karto grąžinamos jų atliktų statymų sumos.

24.11.2. Sistemoje užregistruojamas ne tas skaičius, kuris buvo išsuktas ruletėje. Tokiu atveju teisingu skaičiumi laikomas tas, kuris faktiškai buvo išsuktas ruletėje. Ekране parodomas ruletėje išsuktas skaičius ir išmokami laimėjimai pagal laimėjimų lentelę. Ruletėje išsuktą skaičių žodžiu paskelbia ir krupjė.

24.11.3. Ruletėje išsuktas skaičius neužregistruojamas sistemoje (po įvykusio sukimo lošimo sensoriai neužfiksuoja skaičiaus, ant kurio sustojo kamuoliukas). Tokiu atveju sukimas laikomas įvykusi ir sukimo rezultatas fiksuojamas taip, lyg skaičius būtų užregistruotas sistemoje. Ekране parodomas ruletėje išsuktas skaičius ir išmokami laimėjimai pagal laimėjimų lentelę. Ruletėje išsuktą skaičių žodžiu paskelbia ir krupjė.

24.11.4. Lošėjas neteisingai laimi, kai sistemoje užfiksuoja ne tas skaičius, kuris buvo išsuktas ruletėje. Tokiu atveju Bendrovė išskaičiuoja neteisingai įskaitytą laimėjimą iš lošėjo lošimo sąskaitos.

24.11.5. Atsiradus kitai, šiuose punktuose nenurodytai techninei ar krupjė klaidai lošime ir kai šios klaidos neįmanoma išspręsti / pašalinti nedelsiant (t. y. nuo kelių sekundžių iki dviejų minučių), lošimas yra atšaukiamas ir lošėjams iš karto grąžinamos atliktų statymų sumos. Ar klaidą įmanoma išspręsti /

pašalinti nedelsiant nusprendžia lošimo tiekėjo atsakingas personalas. Kitais atvejais lošimas yra tęsiamas ir lošėjų atlikti statymai lieka galioti.

24.11.6. Visais atvejais, kai lošimas atšaukiamas, apie lošimo atšaukimą bei jo priežastį paskelbia krupjė.

24.11.7. Jei lošėjas atsijungia nuo lošimo (pavyzdžiui, lošėjo pusėje dingsta interneto ryšys), lošimas yra tęsiamas lošėjo jau atliktiems statymams. Lošėjui vėliau prisijungus prie savo lošimų sąskaitos, jis galės matyti tokio lošimo rezultatą.

25. „Kauliukai“ („Craps“)

25.1. Lošimo tikslas – numatyti dviejų kauliukų rezultatą pagal lošėjo pasirinktus statymus.

25.2. Minimali statymo suma – 0,50 EUR, maksimali statymo suma – 5 000,00 EUR, maksimalus laimėjimas – 54 000,00 EUR.

25.3. Lošimo taisyklės:

25.3.1. „Kauliukai“ lošiamas dviem įprastais kauliukais, kurių nominalios vertės yra nuo 1 iki 6. „Kauliukai“ lentelėje yra platus statymų pasirinkimas, kiekvienas kauliukų statymas turi savo išmoką ir sąlygas laimėti, o kiekvienam statymui reikalinga skirtinga kauliukų suma. Kai kurie statymų rezultatai paaiškėja vienu ridenimu, o kitiems gali prireikti kelių ridenimų.

25.3.2. Lošimas vyksta dviem etapais: „Come Out“ ridenimo etapu ir „Point“ ridenimo etapu. Statymus galima atlikti per abu lošimo etapus. Kiekvienam ridenimui du kauliukai metami kauliukų paleidimo įrankiu į sieną kitoje stalo pusėje. Rezultatas rodomas, kai du kauliukai nusileidžia ant stalo.

25.3.3. Vartotojo sąsajoje esantis rutulys parodys, jei kitas ridenimas bus „Come Out“ ridenimas (rutulys rodo OFF (Išjungta)) arba „Point“ ridenimas (rutulys rodo ON (Įjungta)).

25.3.4. Kiekvienas lošimas prasideda „Come Out“ ridenimu OFF (Išjungta) dėl pagrindinių „Pass Line“ arba „Don't Pass“ statymų. Jei dviejų kauliukų suma yra 7 arba 11, lošėjas laimi su savo „Pass Line“ statymu. Jei kauliukų suma yra 2 arba 3 – lošėjas laimi statymą „Don't Pass“ ir pralaimi statymą „Don't Pass“, jei suma yra 12. Bet kuriuo atveju statymo rezultatas paaiškės ir prasidės naujas „Come Out“ ridenimas.

25.3.5. Jei išridenama kita suma (4, 5, 6, 8, 9 arba 10), ta suma vadinama „Point“. Tuomet rutulys yra pakeistas į ON (Įjungta) ir dedamas šalia išridentos sumos ant statymų tinklelio ar paryškavimo. Lošimas liks „Point“ ridenimo etape, kol bus išridenta 7 suma arba dar kartą bus išridentas tas pats taškų skaičius.

25.3.6. Skirtingai nei kiti statymai, kuriuos galima atlikti bet kuriame ridenimo etape, statymai „Pass Line“ ar „Don't Pass“ yra galimi tik „Come Out“ ridenimo etape (rutulys rodys „OFF“ (Išjungta)). Jei lošėjas prisijungia prie lošimo „Point roll“ etape, jis gali dalyvauti ridenime atlikdamas „Come“ arba „Don't Come“ statymus. Šie statymai yra panašūs į „Pass Line“ ir „Don't Pass“ statymus, išskyrus tai, kad lošėjas gauna naują taškų skaičių, pažymėtą žetonais.

25.3.7. Nepaisant lošimo etapo, visada galima atlikti statymus prieš kitą kauliuko ridenimą statymo metu.

25.3.8. Norint lošti, lošėjas turi pasirinkti statymus, kuriuos nori atlikti, ir atitinkamai padėti žetonus ant lošimo stalo. Statymui atlikti skirtas laikas yra 17 sekundžių.

25.4. Visi „Craps“ statymai yra suskirstyti į dvi kategorijas: „Multi-roll“ (Kelių ridenimų) statymai ir „One Roll“ (Vieno ridenimo) statymai, kiekvienas yra nepriklausomas statymas ir turi savo išmoką. Galimi Statymai:

25.4.1. „Multi-roll“ (Kelių ridenimų) statymai. Šie statymai negali būti apmokami per pirmąjį ridenimą ir liks ant statymų lentelėje tol, kol bus išridenta 7 suma arba bus išridentas tas pats pasirinktas ar nustatytas taškų skaičius:

25.4.1.1. „Pass Line“ – šis statymas galimas tik „Come Out“ ridenimo etape. Lošėjas laimi, jei dviem kauliukais išridenama 7 arba 11 suma, ir pralaimi, jei išridenta suma yra 2, 3 arba 12. „Point“ ridenimo metu laimima, jei dviem kauliukais ta pati suma išridenama prieš išridenant 7.

25.4.1.2. „Don't Pass“ – šis statymas galimas tik „Come Out“ ridenimo etape (rutulyje rodoma „OFF“ (Išjungta)). „Come Out“ ridenimo etape lošėjas laimi, jei dviem kauliukais išridenama 2 ar 3 suma, ir pralaimi, jei išridenta suma yra 12 ir lošėjo statymas gražinamas. Jei dviem kauliukais išridenama 7 arba 11 – pralaimima. „Point“ ridenimo metu laimima, jei dviem kauliukais išridenama 7 prieš išridenant tą patį skaičių.

25.4.1.3. „Come“ – šis statymas galimas tik „Point“ ridenimo etape (rutulyje rodoma „ON“ (Ijungta)). Šiame ridenimo etape lošėjas gali atlikti tiek „Come“ statymų, kiek nori. „Come“ statymai laimi, jei išridenama 7 ar 11, o pralaimima, jei išridenta suma yra 2, 3 arba 12. Jei bus išridenta kita suma (4, 5, 6, 8, 9 arba 10), lošėjo žetonai bus perkelti į apatinį kairįjį išridentos sumos kampą, kad būtų pažymėtas taškas. Lošėjas laimi, jei tas pats skaičius bus išridentas prieš vėl išridenant 7.

25.4.1.4. „Don't Come“ – šis statymas galimas tik „Point“ ridenimo etape (rutulyje rodoma „ON“ (Ijungta)). Šiame ridenimo etape lošėjas gali atlikti tiek „Don't Come“ statymų, kiek nori. „Don't Come“ statymai laimi, jei išridenama 2 ar 3 suma, tačiau, jei išridenta suma yra 12, lošėjo statymas gražinamas. Jei dviem kauliukais išridenama 7 arba 11, pralaimima. Jei bus išridenta kita suma (4, 5, 6, 8, 9 arba 10), lošėjo žetonai bus perkelti į viršutinį kairįjį išridentos sumos kampą, kad būtų pažymėtas taškas. Lošėjas laimi, jei iš viso išridenama 7, prieš vėl išridenant tą patį skaičių.

25.4.1.5. „Take Odds“ (Imti nelyginius skaičius) – šis statymas yra galimas tik „Pass Line“ arba „Come“ statymams, kurie turi nustatytą tašką. Šalia lošėjo statymo atsiras apvali statymo vieta, parodanti, kad šį statymą galima atlikti. Jis vadinamas „Take Odds“, nes jis atlieka mokėjimus už tikslus nelyginius skaičius nuo nustatyto taško iki 7. Šis statymas laimi kartu su lošėjo „Pass Line“ arba „Come“ statymu. Didžiausias lažybų koeficientas, kurį galima pateikti, yra pagrįstas statymo limituose nurodytu daugikliu ir atitinkamai padauginamas iš lošėjo „Pass Line“ arba „Come“ statymo.

25.4.1.6. „Lay Odds“ (Išdėstyti nelyginius skaičius) – šis statymas yra galimas tik „Don't Pass“ arba „Don't Come“ statymams, kurie turi nustatytą tašką. Šalia lošėjo statymo atsiras apvali statymo vieta, parodanti, kad šį statymą galima atlikti. Šis statymas taip pat atlieka mokėjimus už nelyginius skaičius prieš nustatytą tašką ir laimi kartu su „Don't Pass“ arba „Don't Come“ statymu. Didžiausias lažybų koeficientas, kurį galima pateikti, yra pagrįstas statymo limituose nurodytu daugikliu ir atitinkamai padauginamas iš lošėjo „Don't Pass“ arba „Don't Come“ statymo.

25.4.1.7. „Place to Win“ (Statyti už laimėjimą) – lošėjas stato, kad 4, 5, 6, 8, 9 ar 10 suma bus išridenta prieš 7. Lošėjas turi pasirinkti skaičių, kuris, jo manymu, bus išridentas ir atlikti savo statymą atitinkamo statymo vietoje, pažymėtoje WIN (Laimėjimas). Laimima, jei 7 bus išridentas prieš šį skaičių.

25.4.1.8. „Place to Lose“ (Statyti už pralaimėjimą) – lošėjas stato, kad 7 bus išridentas prieš 4, 5, 6, 8, 9 ar 10. Lošėjas turi pasirinkti skaičių, prieš kurį nori statyti, ir padėti statymus atitinkamoje statymo vietoje, pažymėtoje LOSE (Pralaimėti). Lošėjas pralaimi, jei prieš šį skaičių bus išridentas 7.

25.4.1.9. „Hardways“ – lošėjas atlieka savo statymą bet kuriai arba visoms „Hardways“ poroms (2 ir 2, 3 ir 3, 4 ir 4 bei 5 ir 5). Laimima, jei bus išridenta tiksli pora. Šie statymai pralaimi, jei išridenamas bet kuris 7 derinys arba lengvas visų sumų derinys (ne pora). Pavyzdžiui, statymas „Hardways 4“ laimi, jei kauliukas rodo 2 ir 2, bet pralaimi, jei jis rodo 3 ir 1 arba bet kurį 7 derinį. Lošėjas gali pasirinkti atlikti statymą visiems konkrečioms „Hard“ skaičiams spustelėdamas HARDWAYS statymų tinklelyje. Statymai bus atliekami tol, kol lošėjo likutis bus pakankamas ir maksimali statymo riba dar nebus nepasiekta.

25.4.2. „One Roll“ (Vieno ridenimo) statymai. Kiekvienas vieno ridenimo statymas galioja tik vienam ridenimui ir statymo rezultatas paaiškės po kiekvieno ridenimo. Vieno ridenimo statymai visada

gali būti atliekami tiek „Come Out“, tiek „Point“ ridenimo metu. Lošėjas gali pasirinkti atlikti visus „One Roll“ (Vieno ridenimo) statymus spustelėdamas ONE ROLL statymų tinklelyje:

25.4.2.1. Laukelis („Field“) – šis statymas apima visas 2, 3, 4, 9, 10, 11, 12 sumas. Jis išmoka 1:1, išskyrus 2 ir 12 sumą, kuri išmokama 2:1 santykiu.

25.4.2.2. Septyni („Seven“) – šis statymas apima bet kokį išridentą 7 derinį (1 ir 6, 2 ir 5 ir pan.).

25.4.2.3. Kauliukai („Craps“) – šis statymas apima bet kuriuos kauliukų skaičius, kurių suma lygi 2, 3 arba 12.

25.4.2.4. 2 Kauliukai („Crap 2“) – lošėjas atlieka savo statymą 2 sumai.

25.4.2.5. 3 Kauliukai („Crap 3“) – lošėjas atlieka savo statymą 3 sumai.

25.4.2.6. 12 Kauliukų („Crap 12“) – lošėjas atlieka savo statymą 12 sumai.

25.4.2.7. Vienuolika („Eleven“) – lošėjas atlieka savo statymą 11 sumai.

25.4.2.8. C · E – šis statymas apima visų kauliukų (2, 3 ir 12) ir vienuolikos (11) statymų derinį. Jei išridenamas kuris nors iš kauliukų skaičių, lošėjui suteikiama 3:1 išmoka, bet jei išridenama 11, išmoka – 7:1.

25.5. Išmokėjimai:

STATYMAS	IŠMOKĖJIMAS
Pass Line / Don't Pass	1:1
Come / Don't Come	1:1
Imti nelyginius Don't Pass / Don't Come	
4 arba 10	2:1
5 arba 9	3:2
6 arba 8	6:5
Statyti nelyginius Don't Pass / Don't Come	
4 arba 10	1:2
5 arba 9	2:3
6 arba 8	5:6
Vieta laimėti 4 arba 10	9:5
Vieta laimėti 5 arba 9	7:5
Vieta laimėti 6 arba 8	7:6
Vieta pralaimėti 4 arba 10	5:11
Vieta pralaimėti 5 arba 9	5:8
Vieta pralaimėti 6 arba 8	4:5
Tvirtas 4 arba 10	7:1
Tvirtas 6 arba 8	9:1
VIENO RIDENIMO STATYMAI	
Laukelis	
3, 4, 9, 10, 11	1:1
2 arba 12	2:1
Septyni	4:1
Kauliukai	7:1
2 kauliukai	30:1
3 kauliukai	15:1
12 kauliukų	30:1
Vienuolika	15:1
C · E	
2, 3, 12	3:1

25.6. Galimi ypatingi atvejai:

25.6.1. Jei lošime, lošimo sistemoje ar lošimo procedūroje įvyksta techninė klaida, lošimo etapas laikinai sustabdomas, o krupjė apie tai informuoja pamainos vadovą. Visi lošėjai Pokalbių lange arba iššokančiajame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama.

25.6.2. Jei vadovas gali nedelsiant pataisyti klaidą, lošimas bus tęsiamas įprastai. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimo etapas bus atšauktas, pradiniai statymai gražinti visiems lošimo etape dalyvavusiems lošėjams.

26. „Momentinė ruletė“ („Instant Roulette“)

26.1. Lošimo tikslas - atspėti skaičių, ant kurio nukris kamuoliukas, atliekant vieną ar daugiau statymų ant to skaičiaus. Kiekviename rate yra skaičiai 1–36 ir vienas 0 (nulis).

26.2. Minimali statymo suma – 0,10 EUR, maksimali statymo suma – 1 000,00 EUR, maksimalus laimėjimas – 252 000,00 EUR.

26.3. Lošimo taisyklės:

26.3.1. „Momentinė Ruletė“ yra ruletės lošimas, lošiamas su 12 atskirų ir sinchronizuotų automatinės ruletės ratų ir neribotu lošimo laiku.

26.3.2. 12 sunumeruotų ruletės ratų sukasi beveik nesustodami. Kamuoliukai ridenami vienas po kito skirtingais ratais po trumpos pauzės, kamuoliuką įmetant į ankstesnį ratą.

26.3.3. Apšviesti ratai – tie, kurie yra arčiausiai metamo kamuoliuko. Vienu metu gali būti apšviesti 2–3 ratai. Atlikęs statymus, lošėjas turi spustelėti „LOŠTI DABAR“ („PLAY NOW“) ir pradėti lošimą. Tada automatiškai pasirenkamas ratas, esantis arčiausiai kito metamo kamuoliuko nuo to, ant kurio lošėjas statė per šį lošimą. Priėmus statymus (statymams atlikti skirta 16 sekundžių), pasirinktas ratas priartinamas.

26.3.4. Kamuoliukas galiausiai sustoja viename iš pažymėtų laukelių ant rato. Lošėjas laimi, jei jo atliktas statymas apima tą skaičių.

26.3.5. Pasibaigus lošimui, lošėjas gali ir vėl atlikti statymą arba spustelėti mygtuką „PAKARTOTI“ („REBET“), kad pakartotų savo statymus.

26.3.6. Lošėjui atlikus statymą aktyvuojamas mygtukas „DVGUBAS“ („DOUBLE“). Kiekvienas šio mygtuko paspaudimas padvigubina lošėjo statymą iki didžiausios ribos.

26.3.7. Mygtukas „ANULIUOTI“ („UNDO“) panaikina paskutinį atliktą statymą. Spaudžiat šį mygtuką kelis kartus statymai panaikinami atbuline eiga po vieną. Norint panaikinti visus statymus mygtuką reikia paspaudus palaikyti.

26.4. Ant ruletės stalo lošėjas gali atlikti įvairių rūšių statymus. Kiekvienos rūšies statymas apima vieną skaičių ar tam tikrą skaičių intervalą ir turi savo išmokų ribas. Statymai, atliekami statymo lauko skaičių laukeliuose arba ant linijų tarp jų, yra vadinami Vidiniais statymais, o specialiuose žemiau ir šonuose esančiuose laukeliuose atliekami statymai vadinami Išoriniais statymais.

26.4.1. Vidiniai statymai:

26.4.1.1. Tiesioginis – lošėjas padeda savo žetoną ant vieno skaičiaus (įskaitant ir nulį).

26.4.1.2. Padalintas statymas – lošėjas padeda savo žetoną ant vertikalios ar horizontalios linijos tarp bet kurių dviejų skaičių.

26.4.1.3. Eilės statymas – lošėjas padeda savo žetoną skaičių eilės gale. Eilės statymas apima tris skaičius.

26.4.1.4. Kampo statymas – lošėjas padeda savo žetoną ant keturių skaičių susitikimo taško (vidurinis susikirtimas). Statymas apima visus keturis skaičius.

26.4.1.5. Linijos statymas – lošėjas padeda savo žetoną dviejų eilučių pabaigoje, tarp jų susikirtimo. Linijos statymas apima visus skaičius abiejose eilėse, iš viso šešis skaičius.

26.4.2. Išoriniai statymai:

26.4.2.1. Stulpelio statymas – lošėjas padeda savo žetoną viename iš laukelių, pažymėtų „2 prie 1“ ir esančių stulpelio pabaigoje – jie apima 12 stulpelio skaičių. Nulis nepatenka į stulpelių statymus.

26.4.2.2. Tuzino statymas – lošėjas padeda savo žetoną viename iš trijų laukelių su pavadinimais „1-ieji 12“, „2-ieji 12“ arba „3-ieji 12“, kad pastatytų ant 12 skaičių šalia laukelių.

26.4.2.3. Raudona / juoda – lošėjas padeda savo žetoną ant raudono arba juodo laukelio, kad statytų už 18 raudonų arba 18 juodų skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.

26.4.2.4. Even / Odd (Lyginis / nelyginis) – lošėjas padeda savo žetoną ant vieno iš šių laukelių, kad pastatytų už 18 lyginių ar 18 nelyginių skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.

26.4.2.5. 1–18/19–36 – lošėjas padeda savo žetoną viename iš šių laukelių, kad statytų už pirmuosius arba paskutiniuosius 18 skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.

26.5. Kaimynų statymai. Paspaudus mygtuką „KAIMYNU STATYMAI“ („NEIGHBOUR BETS“) lošėjas gali atlikti kaimynų ir kitus specialiuosius statymus. Pakartotinai paspaudus mygtuką uždaroma ar vėl atidaroma ši funkcija. Visi statymai apima skirtingus skaičių rinkinius, už laimėjimus skiriamos skirtingos išmokos. Statymo vietos bus paryškintos:

26.5.1. „Tiers du Cylindre“ – šis statymas apima iš viso 12 skaičių, įskaitant 27, 33 ir tarp jų esančius skaičius nuliui priešingoje ruletės rato pusėje. 6 žetonai dedami taip:

26.5.1.1. 1 žetonas padalijamas tarp 5/8;

26.5.1.2. 1 žetonas padalijamas tarp 10/11;

26.5.1.3. 1 žetonas padalijamas tarp 13/16;

26.5.1.4. 1 žetonas padalijamas tarp 23/24;

26.5.1.5. 1 žetonas padalijamas tarp 27/30;

26.5.1.6. 1 žetonas padalijamas tarp 33/36.

26.5.2. „Orphelins a Cheval“ – šis statymas apima 8 skaičius dviejose ruletės rato dalyse, nepatenkančiose į „Voisins du zero“ ir „Tiers du cylindre“ statymus. 5 žetonai dedami taip:

26.5.2.1. 1 žetonas ant 1 (tiesioginis);

26.5.2.2. 1 žetonas padalijamas tarp 6/9;

26.5.2.3. 1 žetonas padalijamas tarp 14/17;

26.5.2.4. 1 žetonas padalijamas tarp 17/20;

26.5.2.5. 1 žetonas padalijamas tarp 31/34.

26.5.3. „Voisins du Zero“ – šis statymas apima iš viso 17 skaičių, įskaitant 22, 25 ir tarp jų esančius skaičius ruletės rate (įskaitant nulį). 9 žetonai dedami taip:

26.5.3.1. 2 žetonai eilėje 0/2/3;

26.5.3.2. 1 žetonas padalijamas tarp 4/7;

26.5.3.3. 1 žetonas padalijamas tarp 12/15;

26.5.3.4. 1 žetonas padalijamas tarp 18/21;

26.5.3.5. 1 žetonas padalijamas tarp 19/22;

26.5.3.6. 2 žetonai dedami 25/26/28/29 kampe;

26.5.3.7. 1 žetonas padalijamas tarp 32/35.

26.5.4. „Jeu Zero“ – šis statymas apima nulį ir 6 arčiausiai jo ruletėje esančius skaičius: 12, 35, 3, 26, 0, 32 ir 15. 4 žetonai dedami taip:

26.5.4.1. 1 žetonas padalijamas tarp 0/3;

26.5.4.2. 1 žetonas padalijamas tarp 12/15;

26.5.4.3. 1 žetonas ant 26 (tiesioginis);

26.5.4.4. 1 žetonas padalijamas tarp 32/35.

Kaimynų statymas apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norint atlikti kaimynų statymus, lošėjas turi pasirinkti konkretų lenktynių trasos lange esantį skaičių. Žetonas bus padėtas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Paspaudus apvalų „-“ arba „+“ mygtuką gali būti sumažintas pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičius.

26.6. Specialūs statymai. Antrajame Mėgstamų statymų skirtuke lošėjas gali lengviau atlikti „Finale en plein“ ir „Finale a cheval“ statymus:

26.6.1. „Finale en Plein“:

26.6.1.1. „Finale en plein 0“ – 4 žetonų statymas, apimantis 0+10+20+30, ant kiekvieno po 1 žetoną;

26.6.1.2. „Finale en plein 0“ – 4 žetonų statymas, apimantis 1+11+21+31, ant kiekvieno po 1 žetoną;

26.6.1.3. „Finale en plein 2“ – 4 žetonų statymas, apimantis 2+12+22+32, ant kiekvieno po 1 žetoną;

26.6.1.4. „Finale en plein 3“ – 4 žetonų statymas, apimantis 3+13+23+33, ant kiekvieno po 1 žetoną;

26.6.1.5. „Finale en plein 4“ – 4 žetonų statymas, apimantis 4+14+24+34, ant kiekvieno po 1 žetoną;

26.6.1.6. „Finale en plein 5“ – 4 žetonų statymas, apimantis 5+15+25+35, ant kiekvieno po 1 žetoną;

26.6.1.7. „Finale en plein 6“ – 4 žetonų statymas, apimantis 6+16+26+36, ant kiekvieno po 1 žetoną;

26.6.1.8. „Finale en plein 7“ – 3 žetonų statymas, apimantis 7+17+27, ant kiekvieno po 1 žetoną;

26.6.1.9. „Finale en plein 8“ – 3 žetonų statymas, apimantis 8+18+28, ant kiekvieno po 1 žetoną;

26.6.1.10. „Finale en plein 9“ – 3 žetonų statymas, apimantis 9+19+29, ant kiekvieno po 1 žetoną.

26.6.2. „Finale a Cheval“:

26.6.2.1. „Finale a cheval 0/3“ – 4 žetonų statymas apimantis 0/3+10/13+20/23+30/33, ant kiekvieno po 1 žetoną;

26.6.2.2. „Finale a cheval 1/4“ – 4 žetonų statymas apimantis 1/4+11/14+21/24+31/34, ant kiekvieno po 1 žetoną;

26.6.2.3. „Finale a cheval 2/5“ – 4 žetonų statymas apimantis 2/5+12/15+22/25+32/35, ant kiekvieno po 1 žetoną;

26.6.2.4. „Finale a cheval 3/6“ – 4 žetonų statymas apimantis 3/6+13/16+23/26+33/36, ant kiekvieno po 1 žetoną;

26.6.2.5. „Finale a cheval 4/7“ – 4 žetonų statymas apimantis 4/7+14/17+24/27+34, ant kiekvieno po 1 žetoną;

26.6.2.6. „Finale a cheval 5/8“ – 4 žetonų statymas apimantis 5/8+15/18+25/28+35, ant kiekvieno po 1 žetoną;

26.6.2.7. „Finale a cheval 6/9“ – 4 žetonų statymas apimantis 6/9+16/19+26/29+36, ant kiekvieno po 1 žetoną;

26.6.2.8. „Finale a cheval 7/10“ – 3 žetonų statymas apimantis 7/10+17/20+27/30, ant kiekvieno po 1 žetoną;

26.6.2.9. „Finale a cheval 8/11“ – 3 žetonų statymas apimantis 8/11+18/21+28/31, ant kiekvieno po 1 žetoną;

26.6.2.10. „Finale a cheval 9/12“ – 3 žetonų statymas apimantis 9/12+19/22+29/32, ant kiekvieno po 1 žetoną.

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

26.8. Išmokėjimai. Išmoka priklauso nuo statymo tipo:

VIDINIAI STATYMAI		IŠSORINIAI STATYMAI	
Statymo tipas	Išmoka	Statymo tipas	Išmoka
Tiesioginis	35:1	Stulpelis	2:1
Dalijimas	17:1	Tuzinas	2:1
Eilutė	11:1	Raudona/ juoda	1:1
Kampas	8:1	Lyginis/ nelyginis	1:1
Linija	5:1	1-18/ 19-36	1:1

26.9. Ruletės galiojančio sukimo taisyklė: laimėjęs skaičius galioja tik tada, kai sukimas buvo laikomas galiojančiu. Kad sukimas būtų laikomas galiojančiu, ruletės kamuoliukas turi būti išsukamas automatinio rato ir priešinga rato sukimosi kryptimi bei, prieš nukrisdamas ir sustodamas ant skyriaus su skaičiumi, turi atlikti bent 3 pilnus apsisukimus.

26.10. Negaliojantis sukimas bus paskelbtas šiais atvejais:

26.10.1. Kamuoliukas apsisuko mažiau nei 3 pilnus apsisukimus;

26.10.2. Kamuoliukas sukosi ta pačia kryptimi kaip ir ruletės ratas;

26.10.3. Sukdamasis kamuoliukas visiškai nepalietė krašto;

26.10.4. Sukimosi metu kamuoliukas sustojo;

26.10.5. Sukimosi metu kamuoliukas iškrito iš ruletės rato;

26.10.6. Sukimosi metu į ruletės ratą pateko pašalinis objektas.

Negaliojančio sukimo atveju, automatinis ratas atliks pakartotinį sukimą.

26.11. Atsijungimo politika: jei ryšys nutrūksta atlikus statymą, bet prieš paspaudžiant mygtuką „LOŠTI DABAR“ („PLAY NOW“), lošimas bus atnaujintas vėl sėkmingai prisijungus. Jei prisijungti nepavyksta, lošėjo statymas bus grąžintas. Jei ryšys nutrūksta atlikus statymą ir paspaudus mygtuką „LOŠTI DABAR“ („PLAY NOW“), lošėjo statymai bus priimti, o lošimo rezultatą lošėjas matys prisijungęs pakartotinai lošimo istorijos lange.

26.12. Jei rate yra kokių nors techninių klaidų, lošimas bus automatiškai pristabdytas visiems lošėjams, kurie dalyvavo šiame lošime, kol apie tai nebus pranešta pamainos vadovui. Ekrane pasirodžiusiame pranešime lošėjui bus pranešta, kad problema nagrinėjama. Jei sukimas galioja, pamainos vadovas rankiniu būdu įveda lošimo rezultatą, o lošėjo laimėjimai išmokami pagal išmokų lentelę. Jei sukimas negalioja, vadovas atšaukia lošimą, o pradiniai statymai grąžinami visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime. Jei kuris nors ratas yra išjungiamas dėl gedimo, šis ratas nedalyvauja lošimuose.

27. „Žaibiškas bakara“ („Lightning Baccarat“)

27.1. Lošimo tikslas - numatyti, kieno (lošėjo ar bankininko) kortos laimės surinkdamos reikšmę, artimiausią 9.

27.2. Minimali statymo suma – 1,00 EUR, maksimali statymo suma – 1 000,00 EUR, maksimalus laimėjimas – 500 000,00 EUR.

27.3. Lošimo taisyklės:

27.3.1. Lošimui vadovauja krupjė, lošimas lošiamas naudojant aštuonias standartines 52 kortų malkas. Kortų reikšmės yra šios:

27.3.1.1. Tūzai yra mažiausios kortos, jos vertos po 1 tašką;

27.3.1.2. Kortos nuo 2 iki 9 yra vertos savo nominalo;

27.3.1.3. Dešimtakė ir figūros (valetai, damos ir karaliai) vertos 0.

27.3.2. Statymams atlikti lošėjas turi 15 sekundžių, to padaryti nespėjus lošėjas turi laukti sekančio lošimo pradžios.

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

27.3.4. Prieš kiekvieną dalijimą lošėjas turi spėti, kas laimės etapą ir surinks 9 artimiausią reikšmę – lošėjas ar Bankininkas.

27.3.5. Jei lošėjas mano, kad Lošėjas ir Bankininkas surinks vienodos reikšmės kombinacijos, lošėjas gali statyti ant Lygiųjų.

27.3.6. Be to, lošėjas gali statyti ant Lošėjo/Bankininko poros (P/B pora). Tokiu atveju gaunama išmoka, jei pirmosios dvi Lošėjui/Bankininkui padalintos kortos sudaro porą.

27.3.7. 20% Žaibiškas mokestis automatiškai pridedamas prie kiekvieno lošėjo atlikto statymo. Pavyzdžiui, jei lošėjo statymas yra 5,00 EUR, tuomet pridedamas 20% Žaibiškas mokestis, lygus 1,00 EUR ir bendras statymas tampa 6,00 EUR. Ši bendra vertė rodoma lošėjo ekrane.

27.4. Žaibiškas lošimas:

27.4.1. Priėmus lošėjo statymus bus vykdomas Žaibiškas lošimas. Žaibiško lošimo metu iš virtualios 52 kortų malkos atsitiktine tvarka ištraukiama nuo vienos iki penkių Žaibiškų kortų. Šioms Žaibiškoms kortoms tuomet atsitiktine tvarka priskiriami Žaibiški daugikliai 2x, 3x, 4x, 5x arba 8x. Jei lošėjo statymas laimi ir turi kortą (-as), kuri (-ios) yra tarp pasirinktų Žaibiškų kortų, lošėjo išmoka bus dauginama iš Žaibiško kortos (-ų) daugiklio (-ų).

27.4.2. Jei ant tos pačios statymo vietos atverčiamos dvi ar daugiau Žaibiškų kortų, lošėjas turi šansą laimėti dar daugiau. Šie daugikliai bus dauginami, o lošėjo išmoka bus dauginama iš bendro daugiklio. Lošėjo pradinis statymas bus gražinamas kartu su laimėjimu. Jei laiminčiojoje kombinacijoje nėra atverstų Žaibiškų kortų, tuomet taikoma įprasta išmoka.

27.4.3. Po Žaibiškojo lošimo krupjė atverčia dvi galutines kortas lošėjui ir Bankininkui.

27.4.4. Kiekvienos kombinacijos vertė skaičiuojama atmetant dešimčių skaičių (jei ji yra 10 ar daugiau). Pavyzdžiui, 7 ir 9 vertės kombinacija Bakara yra verta tik 6 (kadangi $16 - 10 = 6$). Taip pat kortos su figūromis ir 9 vertė yra 9.

27.4.5. Jei Lošėjas arba Bankininkas iš pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 8 arba 9 („natūralus“ 8 arba 9), papildomos kortos nebedalijamos.

27.4.6. Jei Lošėjas ir Bankininkas po pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 0–7, užklausiama „Trečiosios kortos taisyklė“, pagal kurią nusprendžiama, ar kuriam nors reikia trečiosios kortos. Lošėjas visuomet pradeda.

27.5. Lošėjo kombinacija:

Pirmųjų dviejų lošėjo kortų kombinacija	
0-1-2-3-4-5	Lošėjas ima trečią kortą.

6-7	Lošėjas susilaiko.
8-9 („natūralus“)	Trečioji korta niekam nedalijama.

27.6. Bankininko kombinacija:

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

I – imti; S – susilaikyti

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

27.7. Papildomi statymai

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

Puiki pora („Perfect Pair“)	Laimima santykiu 25:1, jei Bankininkui arba Lošėjui padalijamos vienodos pirmosios dvi kortos (vienodos rūšies ir vertės). Laimima santykiu 200:1, jei Bankininkui ir Lošėjui padalijamos vienodos pirmosios dvi kortos (vienodos rūšies ir vertės).
Bet kuir pora („Either Pair“)	Apmokėjimas, jei Bankininkas arba Lošėjas turi poros kombinaciją.
P papildomas laimėjimas („P Bonus“)	Laimima, kai Lošėjas laimi etapą surinkęs natūralų 8 arba 9 arba bent jau keturiais taškais.
B papildomas laimėjimas („B Bonus“)	Laimima, kai Bankininkas laimi etapą surinkęs natūralų 8 arba 9 arba bent

27.8. Išmokėjimai:

STATYTI	IŠMOKA
Lošėjas („Player“)	1:1
Lygiosios („Tie“)	8:1
P pora („P Pair“)	11:1
B pora („B Pair“)	11:1
Puiki pora („Perfect Pair“)	Viena pora: 25:1 Dvi poros: 200:1
Bet kuir pora („Either Pair“)	5:1
P papildomas laimėjimas / B papildomas laimėjimas („P Bonus“ / „B Bonus“)	Kombinacijų tikimybės <ul style="list-style-type: none"> • Ne „natūrali“ pergalė 9 taškais, 30:1 • Ne „natūrali“ pergalė 8 taškais, 10:1 • Ne „natūrali“ pergalė 7 taškais, 6:1 • Ne „natūrali“ pergalė 6 taškais, 4:1 • Ne „natūrali“ pergalė 5 taškais, 2:1 • Ne „natūrali“ pergalė 4 taškais, 1:1 • „Natūrali“ pergalė, 1:1 • „Natūralios“ lygiosios („Push“)

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

27.9. Galimi ypatingi atvejai. Jei lošime, sistemoje ar lošimo procedūroje įvyksta techninė klaida, lošimas laikinai sustabdomas, o krupjė apie tai informuoja pamainos vadybininką. Visi lošime dalyvavę lošėjai Pokalbių lange arba iššokančiame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama.

Jei klaida yra išsprendžiama nedelsiant, lošimas yra tęsiamas įprastai. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimas yra atšaukiamas, pradiniai statymai gražinami visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

27.9.1. Kortų skaitytuvo sutrikimai ir sprendimai:

27.9.1.1. Nepavykus nuskaityti kortos – krupjė bando nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškviečia pamainos vadybininką. Pamainos vadybininkas panaudoja komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bando pakartotinai nuskaityti kortą. Jei maksimaliai 6 bandymai iš eilės yra nesėkmingi pagal tiekėjo nuostatus, pamainos vadybininkas patikrina skaitytuvą.

27.9.1.2. Neišsprendus problemos, techninis personalas imasi veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai gražinami.

27.9.1.3. 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 atšaukia lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai gražinami.

27.9.2. Krupjė klaidos ir sprendimo būdai:

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

27.9.2.2. Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų, korta/kortos gražinamos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.

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

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

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

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

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

28. „Žaibiška ruletė“ („Lightning Roulette“)

28.1. Lošimo tikslas – spėti skaičių, ties kuriuo sustos kamuoliukas ir pastatyti vieną ar daugiau statymų ant to skaičiaus. Rate yra skaičiai 1–36 ir vienas 0 (nulis).

28.2. Minimali statymo suma – 0,20 EUR, maksimali statymo suma – 5 000,00 EUR, maksimalus laimėjimas – 1 000 000,00 EUR.

28.3. Lošimo taisyklės:

28.3.1. Pasibaigus statymų laikui (18 sekundžių) atsitiktinai parenkamas vienas ar daugiau Žaibiškų skaičių su Žaibiškais laimėjimais ir kamuoliukas sukamas ruletės rate. Po kiek laiko kamuoliukas sustoja viename iš pažymėtų skaičiumi rato skyriuje.

28.4. Lošėjas laimi, jei buvo atlikęs statymą, apimantį konkretų laimintį skaičių. Jei laimintis skaičius yra tarp atsitiktinai parinktų Žaibiškų skaičių ir jį apima lošėjo Tiesioginis statymas, lošėjui išmokama Žaibiškas laimėjimas.

28.4.1. Pasibaigus lošimui, lošėjas gali ir vėl atlikti statymą arba spustelėti mygtuką „PAKARTOTI“ („REBET“), kad pakartotų savo statymus.

28.4.2. Lošėjui atlikus statymą aktyvuojamas mygtukas „DVGUBAS“ („DOUBLE“). Kiekvienas šio mygtuko paspaudimas padvigubina lošėjo statymą iki didžiausios ribos.

28.4.3. Mygtukas „ANULIUOTI“ („UNDO“) panaikina paskutinį atliktą statymą. Spaudžiat šį mygtuką kelis kartus statymai panaikinami atbuline eiga po vieną. Norint panaikinti visus statymus mygtuką reikia paspaudus palaikyti.

28.5. Ant ruletės stalo lošėjas gali atlikti įvairių rūšių statymus. Kiekvienos rūšies statymas apima vieną skaičių ar tam tikrą skaičių intervalą ir turi savo išmokų ribas. Statymai, atliekami statymo lauko skaičių laukeliuose arba ant linijų tarp jų, yra vadinami Vidiniais statymais, o specialiuose žemiau ir šonuose esančiuose laukeliuose atliekami statymai vadinami Išoriniais statymais.

28.5.1. Vidiniai statymai:

28.5.1.1. Tiesioginis – lošėjas padeda savo žetoną ant vieno skaičiaus (įskaitant ir nulį).

28.5.1.2. Padalintas statymas – lošėjas padeda savo žetoną ant vertikalios ar horizontalios linijos tarp bet kurių dviejų skaičių.

28.5.1.3. Eilės statymas – lošėjas padeda savo žetoną skaičių eilės gale. Eilės statymas apima tris skaičius.

28.5.1.4. Kampo statymas – lošėjas padeda savo žetoną ant keturių skaičių susitikimo taško (vidurinis susikirtimas). Statymas apima visus keturis skaičius.

28.5.1.5. Linijos statymas – lošėjas padeda savo žetoną dviejų eilučių pabaigoje, tarp jų susikirtimo. Linijos statymas apima visus skaičius abiejose eilėse, iš viso šešis skaičius.

28.5.2. Išoriniai statymai:

28.5.2.1. Stulpelio statymas – lošėjas padeda savo žetoną viename iš laukelių, pažymėtų „2 prie 1“ ir esančių stulpelio pabaigoje – jie apima 12 stulpelio skaičių. Nulis nepatenka į stulpelių statymus.

28.5.2.2. Tuzino statymas – lošėjas padeda savo žetoną viename iš trijų laukelių su pavadinimais „1-ieji 12“, „2-ieji 12“ arba „3-ieji 12“, kad pastatytų ant 12 skaičių šalia laukelių.

28.5.2.3. Raudona / juoda – lošėjas padeda savo žetoną ant raudono arba juodo laukelio, kad statytų už 18 raudonų arba 18 juodų skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.

28.5.2.4. Even / Odd (Lyginis / nelyginis) – lošėjas padeda savo žetoną ant vieno iš šių laukelių, kad pastatytų už 18 lyginių ar 18 nelyginių skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.

28.5.2.5. 1–18/19–36 – lošėjas padeda savo žetoną viename iš šių laukelių, kad statytų už pirmuosius arba paskutiniuosius 18 skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.

28.6. Kaimynų statymai. Paspaudus mygtuką „KAIMYNU STATYMAI“ („NEIGHBOUR BETS“) lošėjas gali atlikti kaimynų ir kitus specialiuosius statymus. Pakartotinai paspaudus mygtuką uždaroma ar vėl atidaroma ši funkcija. Visi statymai apima skirtingus skaičių rinkinius, už laimėjimus skiriamos skirtingos išmokos. Statymo vietos bus paryškintos:

28.6.1. „Tiers du Cylindre“ – šis statymas apima iš viso 12 skaičių, įskaitant 27, 33 ir tarp jų esančius skaičius nuliui priešingoje ruletės rato pusėje. 6 žetonai dedami taip:

28.6.1.1. 1 žetonas padalijamas tarp 5/8;

28.6.1.2. 1 žetonas padalijamas tarp 10/11;

28.6.1.3. 1 žetonas padalijamas tarp 13/16;

28.6.1.4. 1 žetonas padalijamas tarp 23/24;

28.6.1.5. 1 žetonas padalijamas tarp 27/30;

28.6.1.6. 1 žetonas padalijamas tarp 33/36.

28.6.2. „Orphelins a Cheval“ – šis statymas apima 8 skaičius dviejose ruletės rato dalyse, nepatenkančiose į „Voisins du zero“ ir „Tiers du cylindre“ statymus. 5 žetonai dedami taip:

28.6.2.1. 1 žetonas ant 1 (tiesioginis);

28.6.2.2. 1 žetonas padalijamas tarp 6/9;

28.6.2.3. 1 žetonas padalijamas tarp 14/17;

28.6.2.4. 1 žetonas padalijamas tarp 17/20;

28.6.2.5. 1 žetonas padalijamas tarp 31/34.

28.6.3. „Voisins du Zero“ – šis statymas apima iš viso 17 skaičių, įskaitant 22, 25 ir tarp jų esančius skaičius ruletės rate (įskaitant nulį). 9 žetonai dedami taip:

28.6.3.1. 2 žetonai eilėje 0/2/3;

28.6.3.2. 1 žetonas padalijamas tarp 4/7;

28.6.3.3. 1 žetonas padalijamas tarp 12/15;

28.6.3.4. 1 žetonas padalijamas tarp 18/21;

28.6.3.5. 1 žetonas padalijamas tarp 19/22;

28.6.3.6. 2 žetonai dedami 25/26/28/29 kampe;

28.6.3.7. 1 žetonas padalijamas tarp 32/35.

28.6.4. „Jeu Zero“ – šis statymas apima nulį ir 6 arčiausiai jo ruletėje esančius skaičius: 12, 35, 3, 26, 0, 32 ir 15. 4 žetonai dedami taip:

28.6.4.1. 1 žetonas padalijamas tarp 0/3;

28.6.4.2. 1 žetonas padalijamas tarp 12/15;

28.6.4.3. 1 žetonas ant 26 (tiesioginis);

28.6.4.4. 1 žetonas padalijamas tarp 32/35.

Kaimynų statymas apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norint atlikti kaimynų statymus, lošėjas turi pasirinkti konkretų lenktynių trasos lange esantį skaičių. Žetonas bus padėtas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Paspaudus apvalų „-“ arba „+“ mygtuką gali būti sumažintas pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičius.

28.7. Specialūs statymai. Antrajame Mėgstamų statymų skirtuke lošėjas gali lengviau atlikti „Finale en plein“ ir „Finale a cheval“ statymus:

28.7.1. „Finale en Plein“:

28.7.1.1. „Finale en plein 0“ – 4 žetonų statymas, apimantis 0+10+20+30, ant kiekvieno po 1 žetoną;

28.7.1.2. „Finale en plein 0“ – 4 žetonų statymas, apimantis 1+11+21+31, ant kiekvieno po 1 žetoną;

28.7.1.3. „Finale en plein 2“ – 4 žetonų statymas, apimantis 2+12+22+32, ant kiekvieno po 1 žetoną;

28.7.1.4. „Finale en plein 3“ – 4 žetonų statymas, apimantis 3+13+23+33, ant kiekvieno po 1 žetoną;

28.7.1.5. „Finale en plein 4“ – 4 žetonų statymas, apimantis 4+14+24+34, ant kiekvieno po 1 žetoną;

28.7.1.6. „Finale en plein 5“ – 4 žetonų statymas, apimantis 5+15+25+35, ant kiekvieno po 1 žetoną;

28.7.1.7. „Finale en plein 6“ – 4 žetonų statymas, apimantis 6+16+26+36, ant kiekvieno po 1 žetoną;

28.7.1.8. „Finale en plein 7“ – 3 žetonų statymas, apimantis 7+17+27, ant kiekvieno po 1 žetoną;

28.7.1.9. „Finale en plein 8“ – 3 žetonų statymas, apimantis 8+18+28, ant kiekvieno po 1 žetoną;

28.7.1.10. „Finale en plein 9“ – 3 žetonų statymas, apimantis 9+19+29, ant kiekvieno po 1 žetoną.

28.7.2. „Finale a Cheval“:

28.7.2.1. „Finale a cheval 0/3“ – 4 žetonų statymas apimantis 0/3+10/13+20/23+30/33, ant kiekvieno po 1 žetoną;

28.7.2.2. „Finale a cheval 1/4“ – 4 žetonų statymas apimantis 1/4+11/14+21/24+31/34, ant kiekvieno po 1 žetoną;

28.7.2.3. „Finale a cheval 2/5“ – 4 žetonų statymas apimantis 2/5+12/15+22/25+32/35, ant kiekvieno po 1 žetoną;

28.7.2.4. „Finale a cheval 3/6“ – 4 žetonų statymas apimantis 3/6+13/16+23/26+33/36, ant kiekvieno po 1 žetoną;

28.7.2.5. „Finale a cheval 4/7“ – 4 žetonų statymas apimantis 4/7+14/17+24/27+34, ant kiekvieno po 1 žetoną;

28.7.2.6. „Finale a cheval 5/8“ – 4 žetonų statymas apimantis 5/8+15/18+25/28+35, ant kiekvieno po 1 žetoną;

28.7.2.7. „Finale a cheval 6/9“ – 4 žetonų statymas apimantis 6/9+16/19+26/29+36, ant kiekvieno po 1 žetoną;

28.7.2.8. „Finale a cheval 7/10“ – 3 žetonų statymas apimantis 7/10+17/20+27/30, ant kiekvieno po 1 žetoną;

28.7.2.9. „Finale a cheval 8/11“ – 3 žetonų statymas apimantis 8/11+18/21+28/31, ant kiekvieno po 1 žetoną;

28.7.2.10. „Finale a cheval 9/12“ – 3 žetonų statymas apimantis 9/12+19/22+29/32, ant kiekvieno po 1 žetoną.

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

28.9. Išmokėjimai. Išmoka priklauso nuo statymo tipo:

VIDINIAI STATYMAI		IŠORINIAI STATYMAI	
Statymo tipas	Išmoka	Statymo tipas	Išmoka
Tiesioginis	29-499:1	Stulpelis	2:1
Dalijimas	17:1	Tuzinas	2:1
Eilutė	11:1	Raudona/ juoda	1:1
Kampas	8:1	Lyginis/ nelyginis	1:1
Linija	5:1	1-18/ 19-36	1:1

28.10. Ruletės galiojančio sukimo taisyklė: laimėjęs skaičius galioja tik tada, kai sukimas buvo laikomas galiojančiu. Kad sukimas būtų laikomas galiojančiu, ruletės kamuoliukas turi būti išsukamas automatinio rato ir priešinga rato sukimosi kryptimi bei, prieš nukrisdamas ir sustodamas ant skyriaus su skaičiumi, turi atlikti bent 3 pilnus apsisukimus.

28.11. Negaliojantis sukimas bus paskelbtas šiais atvejais:

28.11.1. Kamuoliukas apsisuko mažiau nei 3 pilnus apsisukimus;

28.11.2. Kamuoliukas sukosi ta pačia kryptimi kaip ir ruletės ratas;

28.11.3. Sukdamasis kamuoliukas visiškai nepalietė krašto;

28.11.4. Sukimosi metu kamuoliukas sustojo;

28.11.5. Sukimosi metu kamuoliukas iškrito iš ruletės rato;

28.11.6. Sukimosi metu į ruletės ratą pateko pašalinis objektas.

Negaliojančio sukimo atveju, automatinis ratas atliks pakartotinį sukimą.

28.12. Atsijungimo politika: jei ryšys nutrūksta atlikus statymą, bet prieš paspaudžiant mygtuką „LOŠTI DABAR“ („PLAY NOW“), lošimas bus atnaujintas vėl sėkmingai prisijungus. Jei prisijungti nepavyksta, lošėjo statymas bus gražintas. Jei ryšys nutrūksta atlikus statymą ir paspaudus mygtuką „LOŠTI DABAR“ („PLAY NOW“), lošėjo statymai bus priimti, o lošimo rezultatai lošėjas matys prisijungęs pakartotinai lošimo istorijos lange.

28.13. Jei rate yra kokių nors techninių klaidų, lošimas bus automatiškai pristabdytas visiems lošėjams, kurie dalyvavo šiame lošime, kol apie tai nebus pranešta pamainos vadovui. Ekrane pasirodžiusiame pranešime lošėjui bus pranešta, kad problema nagrinėjama. Jei sukimas galioja, pamainos vadovas rankiniu būdu įveda lošimo rezultatai, o lošėjo laimėjimai išmokami pagal išmokų lentelę. Jei sukimas negalioja, vadovas atšaukia lošimą, o pradiniai statymai gražinami visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime. Jei kuris nors ratas yra išjungiamas dėl gedimo, šis ratas nedalyvauja lošimuose.

29. „Žaibiškas kauliukas“ („Lightning Dice“)

29.1. Lošimo tikslas – atspėti visų trijų kauliukų verčių sumą, iškritus trims 1-6 vertės kauliukams.

29.2. Minimali statymo suma – 0,10 EUR, maksimali statymo suma – 2 500,00 EUR, maksimalus laimėjimas – statymo suma x 1 000 įskaitant lošėjo statymą.

29.3. Lošimo taisyklės:

29.3.1. Statymo vietos su skaičiais atitinka bendrą visų trijų kauliukų sumą: kauliuko vietos pažymėtos kaip „AUKŠTAS“ („HIGH“) (12-18) ir „ŽEMAS“ („LOW“) (3-9), atitinka nurodytą metamų trijų kauliukų bendros sumos intervalą; o statymo vietose, pažymėtose kaip „Bet koks dvigubas“ („Any Double“) ir „Bet koks trigubas“ („Any Triple“), turi būti išmesti du arba atitinkamai trys tie patys skaičiai.

29.3.2. Statymams atlikti skirtas laikas yra 15 sekundžių. Pasibaigus statymų laikui, vyksta „Žaibavimas“, kurio metu pasirenkamas du arba keturi atsitiktiniai Žaibiški statymai, kuriems suteikiamas atsitiktinis daugiklis. „Žaibas gali trenkti“ į sunumeruotas statymo vietas bei „ŽEMAS“, „AUKŠTAS“, „Bet koks dvigubas“ ir „Bet koks trigubas“.

29.3.3. Krupjė įdeda kauliukus į ridenimo įrenginį („Žaibo bokštą“) atsitiktine tvarka ir prasideda kauliukų ridenimas. Kauliukams nustojus ridentis parodomas jų vertės. Jei lošėjas teisingai atspėja bendrą visų trijų kauliukų sumą ir atlieka statymą ant to skaičiaus, laimi. Jei šis skaičius yra tarp Žaibiškųjų statymų, lošėjo išmoka atitinkamai padauginama.

29.3.4. Pasibaigus lošimui, lošėjas gali ir vėl atlikti statymą arba spustelėti mygtuką „PAKARTOTI“ („REBET“), kad pakartotų savo statymus.

29.3.5. Lošėjui atlikus statymą aktyvuojamas mygtukas „DVGUBAS“ („DOUBLE“). Kiekvienas šio mygtuko paspaudimas padvigubina lošėjo statymą iki didžiausios ribos.

29.3.6. Mygtukas „ANULIUOTI“ („UNDO“) panaikina paskutinį atliktą statymą. Spaudžiant šį mygtuką kelis kartus statymai panaikinami atbuline eiga po vieną. Norint panaikinti visus statymus mygtuką reikia paspaudus palaikyti.

29.4. Be skaitinių statymų, galimi šie statymų tipai:

29.4.1. „Žemas / Aukštas“ („Low / High“) – lošėjas gali atlikti statymą dėl bendros visų trijų kauliukų sumos „Žemos“ (nuo 3 iki 9) arba „Aukštos“ (nuo 12 iki 18). Laimėjus išmokama 1:1. Jei 3 kauliukų kombinacija yra 10 arba 11, statymas pralaimi.

29.4.2. „Bet koks trigubas“ („Any Triple“) – lošėjas vienu metu gali atlikti statymą už visus šešis trigubus statymus. Norint laimėti, visi trys kauliukai turi parodyti pasirinktą skaičių. Išmoka yra 24:1.

29.4.3. „Bet koks dvigubas“ („Any Double“) – lošėjas vienu metu gali atlikti statymą už visus šešis dvigubus statymus. Norint laimėti, du iš trijų kauliukų turi rodyti pasirinktą skaičių, išmoka yra 1:1, tačiau šis statymas pralaimi „Bet kokia trigubam“ statymui.

29.5. LAIMINČIŲJŲ SKAIČIŲ ekrane rodomos paskutiniosios laimėjusios trijų kauliukų sumos ir laimintieji „Žaibiškieji skaičiai“ su pridėtu daugikliu.

29.6. Išmokos riba priklauso nuo to, ar ant statymo vietos atliktas statymas turi daugiklį. Jei daugiklio nėra, taikoma įprasta išmoka.

Statymas	Išmoka
Suma 3 arba 18	149-999:1
Suma 4 arba 17	49-499:1
Suma 5 arba 16	24-249:1
Suma 6 arba 15	14-99:1
Suma 7 arba 14	9-99:1
Suma 8 arba 13	6-49:1
Suma 9 arba 12	5-49:1
Suma 10 arba 11	4-49:1

29.7. Galimi ypatingi atvejai. Jei lošime, sistemoje ar lošimo procedūroje įvyksta techninė klaida, lošimas laikinai sustabdomas, o krupjė apie tai informuoja pamainos vadybininką. Visi lošime dalyvavę lošėjai Pokalbių lange arba iššokančiame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama. Jei klaida yra išsprendžiama nedelsiant, lošimas yra tęsiamas įprastai. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimas yra atšaukiamas, pradiniai statymai gražinami visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

29.8. Jei lošimo rezultatas nėra aiškus, vadybininkas turi teisę atlikti pakartotinį metimą.

29.9. Jei lošėjas atsijungia nuo lošimo, jo statymai lieka galioti ir lošimas vyksta be jo dalyvavimo. Rezultatus lošėjas galite patikrinti statymų istorijoje vėl prisijungęs prie lošimo.

30. „XXX Ekstremali žaibuojanti ruletė“ („XXXtreme Lightning Roulette“)

30.1. Lošimo tikslas – atspėti skaičių, ties kuriuo sustos kamuoliukas, ir pastatyti vieną ar daugiau statymų ant jo. Ruletės ratą sudaro skyriai su skaičiais nuo 0 iki 36.

30.2. Minimali statymo suma – 0,20 EUR, maksimali statymo suma – 5 000,00 EUR, maksimalus laimėjimas – 500 000,00 EUR neįskaitant lošėjo statymo sumos.

30.3. Lošimo taisyklės:

30.4. Kiekviename lošime nuo 1 iki 5 atsitiktinių skaičių trenkia geltonas žaibas, todėl lošėjas gali laimėti nuo 50x iki 500x statymo sumos. Kiekvienas geltono žaibo smūgis gali pataikyti į papildomas statymo vietas ir padidinti bendrą žaibo skaičių kiekį iki 10 tame lošime. Taip pat gali pasirodyti raudonas žaibas ir padidinti jau esamus daugiklius iki dar didesnių daugiklių. Raudonas žaibas suteikia galimybę laimėti nuo 50x iki 2 000x statymo sumos.

30.4.1. Pasibaigus statymų laikui (19 sekundžių) parenkamas vienas ar daugiau „žaibiškų skaičių“ su „žaibiškomis išmokomis“ ir kamuoliukas sukamas ruletės rate. Po kiek laiko, kamuoliukas sustoja vienoje iš sunumeruotų padalų.

30.4.2. Lošėjas laimi, jei buvo atlikęs statymą, apimantį konkretų laimintį skaičių. Jei laimintysis skaičius yra tarp atsitiktinai parinktų „žaibiškųjų skaičių“ ir jį apima lošėjo tiesioginis statymas, lošėjui išmokama padidinta išmoka.

30.4.3. Pasibaigus lošimui, lošėjas gali ir vėl atlikti statymą arba spustelėti mygtuką „PAKARTOTI“ („REBET“), kad pakartotų savo statymus.

30.4.4. Lošėjui atlikus statymą aktyvuojamas mygtukas „DVGUBAS“ („DOUBLE“). Kiekvienas šio mygtuko paspaudimas padvigubina lošėjo statymą iki didžiausios ribos.

30.4.5. Mygtukas „ANULIUOTI“ („UNDO“) panaikina paskutinį atliktą statymą. Spaudžiat šį mygtuką kelis kartus statymai panaikinami atbuline eiga po vieną. Norint panaikinti visus statymus mygtuką reikia paspaudus palaikyti.

30.5. Ant ruletės stalo lošėjas gali atlikti įvairių rūšių statymus. Kiekvienos rūšies statymas apima vieną skaičių ar tam tikrą skaičių intervalą ir turi savo išmokų ribas. Statymai, atliekami statymo lauko skaičių laukeliuose arba ant linijų tarp jų, yra vadinami Vidiniais statymais, o specialiuose žemiau ir šonuose esančiuose laukeliuose atliekami statymai vadinami Išoriniais statymais.

30.5.1. Vidiniai statymai:

30.5.1.1. Tiesioginis – lošėjas padeda savo žetoną ant vieno skaičiaus (įskaitant ir nulį).

30.5.1.2. Padalintas statymas – lošėjas padeda savo žetoną ant vertikalios ar horizontalios linijos tarp bet kurių dviejų skaičių.

30.5.1.3. Eilės statymas – lošėjas padeda savo žetoną skaičių eilės gale. Eilės statymas apima tris skaičius.

30.5.1.4. Kampo statymas – lošėjas padeda savo žetoną ant keturių skaičių susitikimo taško (vidurinis susikirtimas). Statymas apima visus keturis skaičius.

30.5.1.5. Linijos statymas – lošėjas padeda savo žetoną dviejų eilučių pabaigoje, tarp jų susikirtimo. Linijos statymas apima visus skaičius abiejose eilėse, iš viso šešis skaičius.

30.5.2. Išoriniai statymai:

30.5.2.1. Stulpelio statymas – lošėjas padeda savo žetoną viename iš laukelių, pažymėtų „2 prie 1“ ir esančių stulpelio pabaigoje – jie apima 12 stulpelio skaičių. Nulis nepatenka į stulpelių statymus.

30.5.2.2. Tuzino statymas – lošėjas padeda savo žetoną viename iš trijų laukelių su pavadinimais „1-iejį 12“, „2-iejį 12“ arba „3-iejį 12“, kad pastatytų ant 12 skaičių šalia laukelių.

30.5.2.3. Raudona / juoda – lošėjas padeda savo žetoną ant raudono arba juodo laukelio, kad statytų už 18 raudonų arba 18 juodų skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.

30.5.2.4. Even / Odd (Lyginis / nelyginis) – lošėjas padeda savo žetoną ant vieno iš šių laukelių, kad pastatytų už 18 lyginių ar 18 nelyginių skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.

30.5.2.5. 1–18/19–36 – lošėjas padeda savo žetoną viename iš šių laukelių, kad statytų už pirmuosius arba paskutinius 18 skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.

30.6. Kaimynų statymai. Paspaudus mygtuką „KAIMYŲ STATYMAI“ („NEIGHBOUR BETS“) lošėjas gali atlikti kaimynų ir kitus specialiuosius statymus. Pakartotinai paspaudus mygtuką uždaroma ar vėl atidaroma ši funkcija. Visi statymai apima skirtingus skaičių rinkinius, už laimėjimus skiriamos skirtingos išmokos. Statymo vietos bus paryškintos:

30.6.1. „Tiers du Cylindre“ – šis statymas apima iš viso 12 skaičių, įskaitant 27, 33 ir tarp jų esančius skaičius nuliui priešingoje ruletės rato pusėje. 6 žetonai dedami taip:

30.6.1.1. 1 žetonas padalijamas tarp 5/8;

30.6.1.2. 1 žetonas padalijamas tarp 10/11;

30.6.1.3. 1 žetonas padalijamas tarp 13/16;

30.6.1.4. 1 žetonas padalijamas tarp 23/24;

30.6.1.5. 1 žetonas padalijamas tarp 27/30;

30.6.1.6. 1 žetonas padalijamas tarp 33/36.

30.6.2. „Orphelins a Cheval“ – šis statymas apima 8 skaičius dviejuose ruletės rato dalyse, nepatenkančiose į „Voisins du zero“ ir „Tiers du cylindre“ statymus. 5 žetonai dedami taip:

30.6.2.1. 1 žetonas ant 1 (tiesioginis);

30.6.2.2. 1 žetonas padalijamas tarp 6/9;

30.6.2.3. 1 žetonas padalijamas tarp 14/17;

30.6.2.4. 1 žetonas padalijamas tarp 17/20;

30.6.2.5. 1 žetonas padalijamas tarp 31/34.

30.6.3. „Voisins du Zero“ – šis statymas apima iš viso 17 skaičių, įskaitant 22, 25 ir tarp jų esančius skaičius ruletės rate (įskaitant nulį). 9 žetonai dedami taip:

30.6.3.1. 2 žetonai eilėje 0/2/3;

30.6.3.2. 1 žetonas padalijamas tarp 4/7;

30.6.3.3. 1 žetonas padalijamas tarp 12/15;

30.6.3.4. 1 žetonas padalijamas tarp 18/21;

30.6.3.5. 1 žetonas padalijamas tarp 19/22;

30.6.3.6. 2 žetonai dedami 25/26/28/29 kampe;

30.6.3.7. 1 žetonas padalijamas tarp 32/35.

30.6.4. „Jeu Zero“ – šis statymas apima nulį ir 6 arčiausiai jo ruletėje esančius skaičius: 12, 35, 3, 26, 0, 32 ir 15. 4 žetonai dedami taip:

30.6.4.1. 1 žetonas padalijamas tarp 0/3;

30.6.4.2. 1 žetonas padalijamas tarp 12/15;

30.6.4.3. 1 žetonas ant 26 (tiesioginis);

30.6.4.4. 1 žetonas padalijamas tarp 32/35.

Kaimynų statymas apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norint atlikti kaimynų statymus, lošėjas turi pasirinkti konkretų lenktynių trasos lange esantį skaičių. Žetonas bus padėtas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Paspaudus apvalų „-“ arba „+“ mygtuką gali būti sumažintas pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičius.

30.7. Specialūs statymai. Antrajame Mėgstamų statymų skirtuke lošėjas gali lengviau atlikti „Finale en plein“ ir „Finale a cheval“ statymus:

30.7.1. „Finale en Plein“:

30.7.1.1. „Finale en plein 0“ – 4 žetonų statymas, apimantis 0+10+20+30, ant kiekvieno po 1 žetoną;

30.7.1.2. „Finale en plein 1“ – 4 žetonų statymas, apimantis 1+11+21+31, ant kiekvieno po 1 žetoną;

30.7.1.3. „Finale en plein 2“ – 4 žetonų statymas, apimantis 2+12+22+32, ant kiekvieno po 1 žetoną;

30.7.1.4. „Finale en plein 3“ – 4 žetonų statymas, apimantis 3+13+23+33, ant kiekvieno po 1 žetoną;

30.7.1.5. „Finale en plein 4“ – 4 žetonų statymas, apimantis 4+14+24+34, ant kiekvieno po 1 žetoną;

30.7.1.6. „Finale en plein 5“ – 4 žetonų statymas, apimantis 5+15+25+35, ant kiekvieno po 1 žetoną;

30.7.1.7. „Finale en plein 6“ – 4 žetonų statymas, apimantis 6+16+26+36, ant kiekvieno po 1 žetoną;

30.7.1.8. „Finale en plein 7“ – 3 žetonų statymas, apimantis 7+17+27, ant kiekvieno po 1 žetoną;

30.7.1.9. „Finale en plein 8“ – 3 žetonų statymas, apimantis 8+18+28, ant kiekvieno po 1 žetoną;

30.7.1.10. „Finale en plein 9“ – 3 žetonų statymas, apimantis 9+19+29, ant kiekvieno po 1 žetoną.

30.7.2. „Finale a Cheval“:

30.7.2.1. „Finale a cheval 0/3“ – 4 žetonų statymas apimantis 0/3+10/13+20/23+30/33, ant kiekvieno po 1 žetoną;

30.7.2.2. „Finale a cheval 1/4“ – 4 žetonų statymas apimantis 1/4+11/14+21/24+31/34, ant kiekvieno po 1 žetoną;

30.7.2.3. „Finale a cheval 2/5“ – 4 žetonų statymas apimantis 2/5+12/15+22/25+32/35, ant kiekvieno po 1 žetoną;

30.7.2.4. „Finale a cheval 3/6“ – 4 žetonų statymas apimantis 3/6+13/16+23/26+33/36, ant kiekvieno po 1 žetoną;

30.7.2.5. „Finale a cheval 4/7“ – 4 žetonų statymas apimantis 4/7+14/17+24/27+34, ant kiekvieno po 1 žetoną;

30.7.2.6. „Finale a cheval 5/8“ – 4 žetonų statymas apimantis 5/8+15/18+25/28+35, ant kiekvieno po 1 žetoną;

30.7.2.7. „Finale a cheval 6/9“ – 4 žetonų statymas apimantis 6/9+16/19+26/29+36, ant kiekvieno po 1 žetoną;

30.7.2.8. „Finale a cheval 7/10“ – 3 žetonų statymas apimantis 7/10+17/20+27/30, ant kiekvieno po 1 žetoną;

30.7.2.9. „Finale a cheval 8/11“ – 3 žetonų statymas apimantis 8/11+18/21+28/31, ant kiekvieno po 1 žetoną;

30.7.2.10. „Finale a cheval 9/12“ – 3 žetonų statymas apimantis 9/12+19/22+29/32, ant kiekvieno po 1 žetoną.

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

30.9. Išmokėjimai. Išmoka priklauso nuo statymo tipo:

VIDINIAI STATYMAI		IŠORINIAI STATYMAI	
Statymo tipas	Išmoka	Statymo tipas	Išmoka
Tiesioginis	19-1 999:1	Stulpelis	2:1
Dalijimas	17:1	Tuzinas	2:1
Eilutė	11:1	Raudona/ juoda	1:1
Kampas	8:1	Lyginis/ nelyginis	1:1
Linija	5:1	1-18/ 19-36	1:1

30.10. Ruletės galiojančio sukimo taisyklė: laimėjęs skaičius galioja tik tada, kai sukimas buvo laikomas galiojančiu. Kad sukimas būtų laikomas galiojančiu, ruletės kamuoliukas turi būti išsukamas

automatinio rato ir priešinga rato sukimosi kryptimi bei, prieš nukrisdamas ir sustodamas ant skyriaus su skaičiumi, turi atlikti bent 3 pilnus apsisukimus.

30.11. Negaliojantis sukimas bus paskelbtas šiais atvejais:

30.11.1. Kamuoliukas apsisuko mažiau nei 3 pilnus apsisukimus;

30.11.2. Kamuoliukas sukosi ta pačia kryptimi kaip ir ruletės ratas;

30.11.3. Sukdamasis kamuoliukas visiškai nepalietė krašto;

30.11.4. Sukimosi metu kamuoliukas sustojo;

30.11.5. Sukimosi metu kamuoliukas iškrito iš ruletės rato;

30.11.6. Sukimosi metu į ruletės ratą pateko pašalinis objektas.

Negaliojančio sukimo atveju, automatinis ratas atliks pakartotinį sukimą.

30.12. Jei lošime, sistemoje ar lošimo procedūroje įvyksta klaida, lošimas bus automatiškai pristabdytas visiems lošėjams, kurie dalyvavo šiame lošime, kol apie tai nebus pranešta pamainos vadovui. Ekране pasirodžiusiame pranešime lošėjui bus pranešta, kad problema nagrinėjama. Jei sukimas galioja, pamainos vadovas rankiniu būdu įveda lošimo rezultata, o lošėjo laimėjimai išmokami pagal išmoku lentelę. Jei sukimas negalioja, vadovas atšaukia lošimą, o pradiniai statymai gražinami visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime. Jei kuris nors ratas yra išjungiamas dėl gedimo, šis ratas nedalyvauja lošimuose.

31. „Monopolis gyvai“ („Monopoly Live“)

31.1. Lošimo tikslas – numatyti, ties kuriuo segmentu po sukimo sustos ratas.

31.2. Minimali statymo suma – 0,10 EUR, maksimali statymo suma – 2 500,00 EUR, maksimalus laimėjimas – 500 000,00 EUR.

31.3. Lošimo taisyklės:

31.3.1. Pagrindinis lošimas:

31.3.1.1. Lošėjas atlieka statymą ant to segmento, ties kuriuo mano, kad sustos rodyklė: 1, 2, 5, 10, „2 RIDENIMAI“ arba „4 RIDENIMAI“. Tuomet krupjė suka ratą, o ratui sustojus, jo viršuje esanti rodyklė nurodo laimintį segmentą. Jei ratui sustojus rodyklė yra tarp dviejų segmentų, laimintis segmentas bus tas, pro kurį rodyklė praėjo, atsižvelgiant į rato sukimosi kryptį.

31.3.1.2. Visi laimėjimai išmokami lyginant skaičių laiminčiame segmente. Pvz.: laimėjus skaičiui 5, išmokama 5 ir 1, laimėjus skaičiui 10, išmokama 10 ir 1 ir t. t. Ant laiminčio segmento atliktas statymas yra gražinamas kartu su laimėjimu.

31.3.1.3. Jei ratas sustoja ties segmentu „GALIMYBĖ“, lošėjas gauna kortelę su grynųjų pinigų laimėjimu arba laimėjimo daugikliu:

31.3.1.3.1. Jei lošėjas gauna grynųjų pinigų laimėjimą, prie laimėjimų bus pridėtas lošėjo statymas.

31.3.1.3.2. Jei lošėjas gauna laimėjimo daugiklį, jo statymai liekai vietoje, o krupjė suka ratą dar kartą, laimėti laimėjimai dauginami iš daugiklio. Jei lošėjas dar kartą gauna daugiklį, ankstesnis daugiklis ir naujasis yra sudauginami. Pvz.: pastačius 100,00 EUR ant 5 segmento ir gavus „GALIMYBĖS“ kortelę su 8x daugikliu, lošėjas laimėjimas apskaičiuojamas taip: $100,00 \text{ EUR} \times 5 \times 8 = 4\,000,00 \text{ EUR}$. Jei sekantis sukimas yra Papildomo laimėjimo lošimas, lošėjas laimės tik tuomet, jei atliko statymą ant „2 RIDENIMAI“ arba „4 RIDENIMAI“.

31.3.2. Papildomo laimėjimo lošimas:

31.3.2.1. Norėdamas dalyvauti Papildomo laimėjimo lošime, lošėjas turi atlikti statymą ant „2 RIDENIMAI“ arba „4 RIDENIMAI“. Jei ratas sustoja ties „2 RIDENIMAI“ arba „4 RIDENIMAI“, pradamas Papildomo laimėjimo lošimas.

31.3.2.2. Papildomo laimėjimo lošimas lošiamas dviem kauliukais. Jei ratas sustoja ties „2 RIDENIMAI“, kauliukų pora ridinama du kartus. Lošėjas ekrane mato vizualizaciją, kurioje Ponas

Monopolis vaikščioja po 3D MONOPOLIJOS lentą ir renka grynuosius pinigus ir daugiklius. Jei ratas sustoja ties „4 RIDENIMAI“, kauliukai ridenami keturis kartus.

31.3.2.3. Monopolijos lentos išdėstymas toks pat, kaip ir įprasto Monopolijos lošimo: Turtas, būtinės paslaugos, nemokamas stovėjimas, geležinkeliai, mokesčiai, „KALĖJIMAS“ / „EITI Į KALĖJIMĄ“, „GALIMYBĖ“ / „BENDRUOMENĖS SKRYNIA“ ir „EIK“.

31.3.2.4. Perėjus į Papildomo laimėjimo lošimą, už turtą, buitines paslaugas, geležinkelius ir nemokamą stovėjimą lošėjas laimi pagrindinius laimėjimus.

31.3.2.5. Prasidėjus Papildomo laimėjimo lošimui, ant kai kurio turto bus pastatyti namai ir viešbučiai, didinantys laimėjimą.

31.3.2.6. Išridenus kauliukus, virtualusis ponas Monopolis Monopolijos lentoje nueina kauliukų rodomą atstumą. Ekране rodomi bendri Papildomo laimėjimo lošimo laimėjimai ir pridedami prie lošėjo Papildomo laimėjimo. Jei ponas Monopolis sustoja ant langelio „EIK Į KALĖJIMĄ“ ir persikelia į kalėjimo langelį, tam, kad iš jo išeit, lošėjas turi išridenti dublį (du vienodus skaičius). Visi ankstesni Papildomo laimėjimo laimėjimai išlieka.

31.3.2.7. Išridenus dublį, lošėjas gauna papildomą nemokamą kauliuko ridenimą, išskyrus, kai dublis panaudojamas išeiti iš kalėjimo.

31.3.2.8. Jei lentoje sustojama ties „GALIMYBE“ arba „BENDRUOMENĖS SKRYNIA“, lošėjas gali laimėti atsitiktinį piniginių laimėjimą arba sumokėti mokestį jei lošimo lentoje atsidūrė ant tos vietos, kurioje yra sąlyga lošėjui susimokėti papildomą mokestį.

31.3.2.9. Praeinant „EIK“ visi ant lentos esantys laimėjimai yra dvigubinami.

31.3.2.10. Pajamų mokestis lentoje lošėjo Papildomo laimėjimo laimėjimus sumažins 10 %, o Super mokestis laimėjimus sumažins 20 %.

31.3.2.11. Kai nelieka ridenimų, Papildomo laimėjimo lošimas baigiasi, išmokami visi lošėjo laimėjimai kartu su pradiniu statymu.

31.3.3. Pasibaigus lošimui, lošėjas gali ir vėl atlikti statymą arba spustelėti mygtuką „PAKARTOTI“ („REBET“), kad pakartotų savo statymus.

31.3.4. Lošėjui atlikus statymą aktyvuojamas mygtukas „DVGUBAS“ („DOUBLE“). Kiekvienas šio mygtuko paspaudimas padvigubina lošėjo statymą iki didžiausios ribos.

31.3.5. Mygtukas „ANULIUOTI“ („UNDO“) panaikina paskutinį atliktą statymą. Spaudžiat šį mygtuką kelis kartus statymai panaikinami atbuline eiga po vieną. Norint panaikinti visus statymus mygtuką reikia paspaudus palaikyti.

31.4. Išmokėjimai:

Rato segmentas	Segmentų skaičius	Išmokos
1	22	1 prie 1
2	15	2 prie 1
5	7	5 prie 1
10	4	10 prie 1
„GALIMYBĖ“	2	Atsitiktinis grynujų pinigų laimėjimas / laimėjimo daugiklis
„2 RIDENIMAI“	3	Papildomo laimėjimo lošimas
„4 RIDENIMAI“	1	Papildomo laimėjimo lošimas

31.5. Iškilus techniniams trikdžiams, lošimas bus laikinai sustabdytas, kol krupjė nepraneš apie gedimus. Jei krupjė pavyks iškart išspręsti techninius nesklandumus, lošimas bus tęsiamas. Jei techninių

nesklandumu išspręsti iš karto nepavyks, lošimas bus nutrauktas, o pasirinkti statymai bus gražinti lošėjams, kurie tuo metu dalyvavo lošime.

31.6. Praradus interneto ryšį lošimo metu, lošėjo statymai liks galioti ir lošimo rezultatas įvyks be lošėjo buvimo lošime.

32. „Pinigų ratas“ („Sapnų gaudyklė“) („Money Wheel (Dream Catcher)“)

32.1. Lošimo tikslas – numatyti, ties kuriuo segmentu sustos ratas.

32.2. Minimali statymo suma – 0,10 EUR, maksimali statymo suma – 2 500 EUR, maksimalus laimėjimas – 500 000,00 EUR.

32.3. Lošimo taisyklės:

32.3.1. Lošimo ratas, kurį suka krupjė, yra padalintas į 54 segmentus, atskirtus smeigtukais. 52 segmentai sužymėti skaičiais 1, 2, 5, 10, 20 arba 40, kurių kiekvienam priskirta atitinkama spalva. Jei po sukimo ratas sustoja ties lošėjo pasirinktu skaičiumi, laimima.

32.3.2. Kiti du segmentai – daugikliai 2x ir 7x, suteikiantys papildomą sukimą ir padidinantys laimėjimą.

32.3.3. Lošimo pradžioje lošėjas stato ant to skaičiaus, ties kuriuo jis galvoja, kad sustos ratas. Pasibaigus statymui skirtam laikui (16 sekundžių), krupjė suka ratą. Ratui sustojus, jo viršuje esanti rodyklė nurodo laimintį segmentą. Jei ratui sustojus rodyklė yra tarp dviejų segmentų, laimintis segmentas bus tas, pro kurį rodyklė praėjo, atsižvelgiant į rato kryptį.

32.3.4. Visi statymai išmokami santykio su vienetu pagrindu, lyginant skaičių laiminčiame segmente, pvz., laimėjus skaičiui 5, išmokama 5 ir 1, laimėjus skaičiui 10, išmokama 10 ir 1 ir t. t.

32.3.5. Jei ratas sustoja ant daugiklio (2x arba 7x), visi statymai lieka savo vietose, nauji statymai neleidžiami. Ratas sukamas dar kartą, o sukimo rezultato (1, 2, 5, 10, 20 arba 40) laimėjimas nustatomas įprastai, tačiau padauginamas iš dviejų arba septynių, atsižvelgiant į tai, kur ratas sustojo ankstesniojo sukimo metu.

32.3.6. Jei ratas sustoja ant daugiklio du ar daugiau kartų iš eilės, visi statymai paliekami, o daugikliai kaupiasi, t. y. paskutiniojo sukimo išmoka dauginama dar kartą. Krupjė ir toliau suka ratą, kol jis sustoja ties 1, 2, 5, 10, 20 arba 40 (pavyzdžiui, ratas sustoja ties 2x, tuomet kito sukimo metu sustoja ties 7x, o kito sukimo metu – ties skaičiumi 5. Lošėjo, kuris iš pat pradžių buvo pastatęs ant skaičiaus 5, išmoka yra: $(5 \text{ ir } 1) \times 2 \times 7 = (10 \text{ ir } 1) \times 7 = 70 \text{ ir } 1$).

32.3.7. Iš eilės einančių daugiklių skaičius nėra ribojamas, išskyrus numatytuosius didžiausius laimėjimo apribojimus, kurie nurodyti apribojimų skydelyje.

32.3.8. Pasibaigus lošimui, lošėjas gali ir vėl atlikti statymą arba spustelėti mygtuką „PAKARTOTI“ („REBET“), kad pakartotų savo statymus.

32.3.9. Lošėjui atlikus statymą aktyvuojamas mygtukas „DVGUBAS“ („DOUBLE“). Kiekvienas šio mygtuko paspaudimas padvigubina lošėjo statymą iki didžiausios ribos.

32.3.10. Mygtukas „ANULIUOTI“ („UNDO“) panaikina paskutinį atliktą statymą. Spaudžiat šį mygtuką kelis kartus statymai panaikinami atbuline eiga po vieną. Norint panaikinti visus statymus mygtuką reikia paspaudus palaikyti.

32.4. Išmokėjimai:

Skaičius ant rato	Segmentų skaičius	Išmokos
1	23	1:1
2	15	2:1
5	7	5:1
10	4	10:1

20	2	20:1
40	1	40:1
2x	1	Padidina sekančio laiminčio skaičiaus išmoką 2x
7x	1	Padidina sekančio laiminčio skaičiaus išmoką 7x

32.5. Jei lošime, sistemoje ar lošimo procedūroje įvyksta techninė klaida, lošimas laikinai sustabdomas, o krupjė apie tai informuoja pamainos vadybininką. Visi lošime dalyvavę lošėjai pokalbių lange arba iššokančiame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama. Jei klaida yra išsprendžiama nedelsiant, lošimas yra tęsiamas įprastai. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimas yra atšaukiamas, pradiniai statymai gražinami visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

33. „Pirmojo asmens sapnų gaudyklė“ („First Person Dream Catcher“)

33.1. Lošimo tikslas – atspėti, kuriame iš sunumeruotų sektorių ratas sustos po apsisukimo.

33.2. Minimali statymo suma – 5,00 EUR, maksimali statymo suma – 1 000,00 EUR, maksimalus laimėjimas – 20 000x statymo suma.

33.3. Lošimo taisyklės:

33.3.1. Lošimo ratas, kurį suka krupjė, yra padalintas į 54 segmentus, atskirtus smeigtukais. 52 segmentai sužymėti skaičiais 1, 2, 5, 10, 20 arba 40, kurių kiekvienam priskirta atitinkama spalva. Jei po sukimo ratas sustoja ties lošėjo pasirinktu skaičiumi, laimima.

33.3.2. Kiti du segmentai – daugikliai 2x ir 7x, suteikiantys papildomą sukimą ir padidinantis laimėjimą.

33.3.3. Lošimo pradžioje lošėjas stato ant to skaičiaus, ties kuriuo jis galvoja, kad sustos ratas. Pasibaigus statymui skirtam laikui (16 sekundžių), krupjė suka ratą. Ratui sustojus, jo viršuje esanti rodyklė nurodo laimintį segmentą. Jei ratui sustojus rodyklė yra tarp dviejų segmentų, laimintis segmentas bus tas, pro kurį rodyklė praėjo, atsižvelgiant į rato kryptį.

33.3.4. Visi statymai išmokami santykio su vienetu pagrindu, lyginant skaičių laiminčiame segmente, pvz., laimėjus skaičiui 5, išmokama 5 ir 1, laimėjus skaičiui 10, išmokama 10 ir 1 ir t. t.

33.3.5. Jei ratas sustoja ant daugiklio (2x arba 7x), visi statymai lieka savo vietose, nauji statymai neleidžiami. Ratas sukamas dar kartą, o sukimo rezultato (1, 2, 5, 10, 20 arba 40) laimėjimas nustatomas įprastai, tačiau padauginamas iš dviejų arba septynių, atsižvelgiant į tai, kur ratas sustojo ankstesniojo sukimo metu.

33.3.6. Jei ratas sustoja ant daugiklio du ar daugiau kartų iš eilės, visi statymai paliekami, o daugikliai kaupiasi, t. y. paskutiniojo sukimo išmoka dauginama dar kartą. Krupjė ir toliau suka ratą, kol jis sustoja ties 1, 2, 5, 10, 20 arba 40 (pavyzdžiui, ratas sustoja ties 2x, tuomet kito sukimo metu sustoja ties 7x, o kito sukimo metu – ties skaičiumi 5. Lošėjo, kuris iš pat pradžių buvo pastatęs ant skaičiaus 5, išmoka yra: $(5 \text{ ir } 1) \times 2 \times 7 = (10 \text{ ir } 1) \times 7 = 70 \text{ ir } 7$).

33.3.7. Iš eilės einančių daugiklių skaičius nėra ribojamas, išskyrus numatytuosius didžiausius laimėjimo apribojimus, kurie nurodyti apribojimų skydelyje.

33.3.8. Pasibaigus lošimui, lošėjas gali ir vėl atlikti statymą arba spustelėti mygtuką „PAKARTOTI“ („REBET“), kad pakartotų savo statymus.

33.3.9. Lošėjui atlikus statymą aktyvuojamas mygtukas „DVGUBAS“ („DOUBLE“). Kiekvienas šio mygtuko paspaudimas padvigubina lošėjo statymą iki didžiausios ribos.

33.3.10. Mygtukas „ANULIUOTI“ („UNDO“) panaikina paskutinį atliktą statymą. Spaudžiat šį mygtuką kelis kartus statymai panaikinami atbuline eiga po vieną. Norint panaikinti visus statymus mygtuką reikia paspaudus palaikyti.

33.4. Išmokėjimai:

Skaičius ant rato	Segmentų skaičius	Išmokos
1	23	1:1
2	15	2:1
5	7	5:1
10	4	10:1
20	2	20:1
40	1	40:1
2x	1	Padidina sekančio laiminčio skaičiaus išmoką 2x
7x	1	Padidina sekančio laiminčio skaičiaus išmoką 7x

33.5. Jei lošime, sistemoje ar lošimo procedūroje įvyksta techninė klaida, lošimas laikinai sustabdomas, o krupjė apie tai informuoja pamainos vadybininką. Visi lošime dalyvavę lošėjai pokalbių lange arba iššokančiame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama. Jei klaida yra išsprendžiama nedelsiant, lošimas yra tęsiamas įprastai. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimas yra atšaukiamas, pradiniai statymai gražinami visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.