

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. 3

1. „Drakonas Tigras“ („Dragon Tiger“)

1.1. „Drakonas Tigras“ lošimo tikslas – atspėti, kuriame langelyje bus padalinta aukštesnė korta – Drakono ar Tigro, arba atlikti statymą, kad Drakono ir Tigro kortos bus vienodos, t. y. lošimas baigsis lygiosiomis.

1.2. Minimali statymo suma: 0,10 EUR.

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

1.4. Maksimalus laimėjimas yra apskaičiuojamas pagal laimėjimų išmokėjimo lentelę. Maksimalaus laimėjimo dydis gali priklausyti tiek nuo pagrindinio statymo, tiek nuo kartu atliktų šalutinių statymų.

1.5. Lošimas lošiamas su 8 standartinėmis 52 kortų kaladėmis. Pagrindiniame „Drakonas Tigras“ lošime svarbi tik kiekvienos kortos skaitinė vertė; kortų rūšys (širdys, vynai, kryžiai, būgnai) neturi reikšmės. Kortų vertė nuo žemiausios iki aukščiausios yra tokia: Tūzo vertė yra 1, tai mažiausia korta, po jos seka 2 ir t. t. (A-2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K), Karalius yra aukščiausios vertės korta, o jo skaitinė vertė yra 13.

1.6. Lošime yra trys skirtingi pagrindiniai statymai, kuriuos galima atlikti atsižvelgiant į tris galimas baigtis: **Drakonas** laimi, **Tigras** laimi ir **Lygiųjų** statymas laimi (tai atsitinka, kai tigro ir drakono pusėje esančios kortos turi tą pačią taškų vertę). Taip pat yra **Vienodos Lygiosios**, kurių baigtis panaši kaip lygiųjų (kai kortos abiejose pusėse turi vienodą taškų vertę, bet jos taip pat turi būti sutampančios).

Statymai už priešingas baigtis, t. y.: už Drakoną ir Tigrą vienu metu, gali būti blokuojami.

1.7. Lošime taip pat yra šalutiniai statymai:

1.7.1. **Dideli ir maži**: dideli šalutiniai statymai laimi, jeigu 8 ar didesnės vertės korta išdalinama atitinkamai pusei ir pralaimi, jeigu išdalinama 6 arba mažiau. Maži šalutiniai statymai laimi, jeigu 6 ar mažesnės vertės korta išdalinama atitinkamai pusei ir pralaimi, jeigu išdalinama 8 arba daugiau.

1.7.2. **Nelyginiai ir lyginiai**: nelyginiai šalutiniai statymai laimi su tokia kortų verte: A, 3, 5, 9, J ir K. Lyginiai šalutiniai statymai laimi su tokia kortų verte: 2, 4, 6, 8, 10 ir Q.

1.7.3. **Raudoni ir juodi**: raudoni šalutiniai statymai laimi, jeigu atitinkamai pusei išdalinama raudonos spalvos korta. Juodi šalutiniai statymai laimi, jeigu atitinkamai pusei išdalinama juodos spalvos korta.

Statymai Didelis / Mažas, Nelyginis / Lyginis, Raudonas / Juodas pralaimi surinkus 7 taškus. Statymai už priešingas baigtis tame pačiame lošimo etape gali būti ribojami. Sulošus 50 raundų su kortų dėtuve, Dideli / Maži, Nelyginiai / Lyginiai, Raudoni / Juodi statymai išjungiami.

1.8. Laimėjimų išmokėjimai:

1.8.1. Laimingas statymas už Drakoną išmokamas 1:1;

1.8.2. Laimingas statymas už Tigrą išmokamas 1:1;

1.8.3. Laimingas statymas už Lygiąsias išmokamas 11:1;

1.8.4. Laimingas statymas už Vienodas Lygiąsias išmokama 50:1.

1.8.5. Laimėjimai už laimėtus šalutinius statymus yra išmokami 1:1.

Jeigu įvyksta lygiosios, lošėjas pralošia tik pusę savo statymo už Drakoną ar Tigrą.

1.9. Norėdamas pradėti lošti, lošėjas turi pasirinkti statymo sumą spustelėdamas žetoną iš žetonų dėklo, tada spustelėti savo pasirinkimą iš šių: Drakonas, Tigras, Lygiosios arba Vienodos Lygiosios. Jums bus leidžiama atlikti ar keisti savo statymus, kol ekrane bus rodomas pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“. Statymai gali būti atliekami statymui skirtu metu, kol krupjė paskelbia: „STATYMAI BAIGTI“. Visa lošėjo statymų suma bus rodoma laukelyje „Bendras Statymas“.

Krupjė padalins vieną kortą, kuri bus pašalinama ir tada duos 2 kortas tokia tvarka: 1 korta į drakono pusę, o 2 korta į tigro pusę. Pasibaigus statymams skirtam laikui, krupjė turės atversti 2 kortas, išdalytas drakonui ir tigrui. Kai išdalintos ir atverčiamos visos reikalingos kortos rankai, lošimo raundas yra baigtas. Pusė su aukštesnės vertės korta laimi. Jeigu taškų suma lygi, lošimo raundas baigiamas lygiosiomis. Lošimo naudotojo sąsajoje laimingas statymas bus paryškintas. Jei kuris nors iš lošėjo statymų apima laimingus statymo laukelius, lošėjas laimi pagal atliktų statymų tipą. Lošėjo laimėjimo suma bus rodoma laimėjimo pranešime. Kai lošimo raundas baigtas, krupjė surenka atverstas ant stalo kortas, deda jas prie nereikalingų ir paskelbia kito lošimo raundo statymų pradžia.

1.10. Kortų maišymas vyksta, kai iš dėtuvės nuimamas postilijonas (dalijanti korta) ir lošimo raundas baigiamas. Kai dalijanti korta pasirodo lošimo metu, ji bus pašalinta, o ranka baigiama. Krupjė praneš „Paskutinė ranka dėtuvėje“. Užbaigus šią ranką, daugiau kortų nereikia dalinti, kol nebus pakeista dėtuvė ar atlikta maišymo procedūra. Kortos nustatyta tvarka turi būti sumaišomos maišikliu, esančiu ant aksesuarų stalo arba jas gali maišyti krupjė prie lošimų stalo. Kortų keitimo procedūra vyksta prie kiekvieno kortų lošimo stalo kartą per 24 valandas. Tačiau taip pat gali būti daroma šiais atvejais:

1.10.1. Stalas atidarytas po neaktyvumo laikotarpio;

1.10.2. Vaizdo srautas prie stalo nebuvo prieinamas;

1.10.3. Lošimo raunde ant grindų nukrito daugiau nei trys kortos;

1.10.4. Dėtuvėje yra korta su sugedusiu brūkšniniu kodu.

1.11. Galimi ypatingi atvejai:

1.11.1. Iškilus bet kokiems techniniams trikdžiams ar žmogiškoms klaidoms, nedelsiant bus pranešta Pamainos Vadovui.

1.11.2. Jei įvyksta kokia nors lošimo procedūros klaida, lošimo raundas bus laikinai pristabdytas ir apie tai bus informuotas pamainos vadovas. Ekrane jums bus pranešta, kad problema tirinama.

1.11.3. Jeigu Pamainos Vadovas iškart išspręs problemą, (pvz., pakartotinai nuskaitydamas kortas, padėdamas kortas teisingose vietose ir pan.) lošimo raundas bus tęsiamas įprastai. Jei išspręsti nedelsiant neįmanoma, lošimo raundas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus gražinti visiems lošėjams, dalyvavusiems lošimo raunde.

1.11.4. Statymą sistema gali atmesti pasibaigus statymams skirtam laikui dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių reikalavimų ar dėl kitų sandorio problemų.

1.11.5. Jeigu lošėjas atliko mažesnę statymą nei minimalus šio stalo limitas, jo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Lošėjas bus informuotas mažu pranešimu virš savo statymo. Kai statymo laikas baigiasi, neaktyvūs žetonai bus atmesti.

1.11.6. Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą prie šio stalo, jis bus pakeistas automatiškai, apie tai lošėjas bus informuotas mažu pranešimu virš savo statymo.

1.12. Lošimas yra priklausomas nuo interneto, todėl kartais gali atsijungti ir sukelti problemų dėl lošimo vientisumo. Praradus ryšį su lošimo serveriu, ekrane bus rodomas pranešimas iš naujo prisijungti. Atjungimo atveju taikomos šios klaidų tvarkymo taisyklės:

1.12.1. Jei atsijungimas įvyksta prieš ekrane pasirodant pranešimui „STATYMAI BAIGTI“ ir serveris dar nepriėmė lošėjo statymų, jo statymai nebus išskaičiuoti iš balanso ir lošėjas nedalyvaus lošimo raunde.

1.12.2. Jei atjungimas įvyksta po to, kai ekrane pasirodo pranešimas „STATYMAI BAIGTI“ ir serveris priėmė lošėjo statymus, lošimas vyks įprastu būdu ir visi laimėjimai bus apdorojami atsižvelgiant į lošimo rezultatą, neatsižvelgiant į tai, kad atsijungta.

1.12.3. Jei ryšys su stalu iš studijos nutrūksta ilgiau nei 5 minutėms, lošimas bus atšauktas.

2. „Bakara“ („Baccarat“)

2.1. „Bakara“ lošimo tikslas - atspėti, kuri pusė laimės (lošėjas ar bankininkas), turėdama ranką, kurios vertė bus artimiausia 9.

2.2. Minimali statymo suma: 0,20 EUR.

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

2.4. Maksimalus laimėjimas yra apskaičiuojamas pagal laimėjimų išmokėjimo lentelę. Maksimalaus laimėjimo dydis gali priklausyti tiek nuo pagrindinio statymo, tiek nuo kartu atliktų šalutinių statymų.

2.5. Lošimas lošiamas su 8 standartinėmis 52 kortų kaladėmis. Pagrindiniame „Bakara“ lošime svarbi tik kiekvienos kortos skaitinė vertė; kortų rūšys (širdys, vynai, kryžiai, būgnai) neturi reikšmės. Kortų vertė nuo žemiausios iki aukščiausios yra tokia: Tūzo vertė yra 1, tai mažiausia korta, po jos seka 2 ir t. t. iki 9 (A-2-3-4-5-6-7-8-9). 10, J – Valetas, Q – Damos ir K – Karaliaus skaitinės vertės yra 0. Taškai lošėjo ir bankininko pusėse apskaičiuojami susumavus kortų vertę. Lošime „Bakara“ maksimali įmanoma taškų vertė yra 9. Jei bendra suma yra 10 ar didesnė, reikia atimti 10 taškų, o likę taškai skaičiuojami kaip „Bakara“ taškai. Pavyzdžiui:

$$5 + 5 = 10 - 10 = 0$$

$$8 + 7 = 15 - 10 = 5$$

$$J + K = 0$$

$$1 + 5 + 8 = 14 - 10 = 4$$

$$8 + Q = 8$$

$$9 + 9 = 18 - 10 = 8$$

2.6. Yra 3 atvejai, kai lošimo raundas pasibaigia išdalinus 4 kortas (maža ranka) be jokių papildomų kortų:

2.6.1. Kai lošėjo ir bankininko pirmųjų 2 kortų suma lygi 8 ar 9 taškams (natūrali ranka);

2.6.2. Kai lošėjas turi 6 taškus, o bankininkas turi 7 ar atvirkščiai;

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

Jei lošėjui ir bankininkui išdalinamos pradinės dviejų kortų rankos, kurių vertė 0–7, peržiūrima „Trečiosios Kortos Taisyklė“, kad būtų nustatyta, ar trečioji korta turi būti išdalinta vienai ar abiem rankoms. Lošėjas visada pradeda ėjimą.

Lošėjui ranka imti:

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

Bankininko ranka imti (I – imti, S – sustoti):

Bankininkas turi pradinės dvi kortas	Trečiosios lošėjo imtos kortos vertė										
	Nėra trečios 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

Kai lošėjo ir bankininko pirmųjų 2 kortų suma lygi 6 ar 7 taškams, bet bankininko pirmosios 2 kortos lygios 0, 1, 2, 3, 4 ar 5 taškams iš viso, bankininkas gauna kortą

2.7. „Bakara“ yra trys skirtingi pagrindiniai statymai, kuriuos galima atlikti atsižvelgiant į tris galimas baigtis: **Lošėjas laimi** (lošėjas turi didesnę sumą), **Bankininkas laimi** ir **Lygiosios** (kai kortos lošėjo ir bankininko pusėje yra vertos tiek pat taškų). Statymai gali būti atliekami tam skirtose vietose grafinio lošimo naudotojo sąsajoje. Tradiciškai „Bakara“ lošėjo statymo laukas yra mėlynos spalvos, bankininko yra raudonas, o lygiųjų – žalias.

Statymai už priešingas baigtis, t. y.: už lošėją ir bankininką vienu metu, gali būti blokuojami.

2.8. Lošime taip pat yra ir šalutiniai statymai:

2.8.1. **Lošėjo pora ir bankininko pora:** lošėjo poros šalutinis statymas laimi, jei dvi pradinės kortos lošėjo rankoje sudaro porą, o bankininko poros statymas laimi, jei dvi pradinės kortos bankininko rankoje sudaro porą. Bet kokio tipo pora laikoma tinkama ir lošėjo, ir bankininko rankoms:

- **Tobula pora** – dvi identiškios kortos (pvz., du širdžių karaliai);
- **Spalvota pora** – dvi tos pačios vertės ar raidės kortos ir tokios pačios spalvos, bet skirtingų ženklų (pvz., 5 širdys + 5 būgnai);
- **Mišri Pora** – dvi tų pačių ženklų ir spalvų, bet skirtingos vertės kortos (pvz., 7 vynai + 7 būgnai).

Tame pačiame lošimo raunde galima atlikti abu arba tik vieną šalutinį statymą ant lošėjo ar bankininko poros. Galima atlikti statymus lošėjų ir bankininkų porai, prieš tai nededant pagrindinio statymo.

2.8.2. **Bet kokio pora:** bet kokios poros statymas laimi, jei dvi pradinės vienos ar abiejų pusių – lošėjo ar bankininko – kortos sudaro tos pačios vertės ar raidės kortų porą. Galima atlikti statymus bet kokio porai, prieš tai nededant pagrindinio statymo.

2.8.3. **Tobula pora:** tobulo poros statymas laimi, jei dvi pradinės vienos ar abiejų pusių – lošėjo ar bankininko – kortos sudaro tobulą porą (tos pačios vertės ar raidės ir to paties ženklo). Galima atlikti statymus bet kokio porai, prieš tai nededant pagrindinio statymo.

2.8.4. **Lošėjo premija ir bankininko premija:** lošėjas laimi lošėjo premiją arba bankininkas laimi bankininko premiją šalutiniuose statymuose, kai yra natūralūs 8 ar 9 arba bent keturi taškai. Lošėjas laimi lošėjo premiją arba bankininkas laimi bankininko premiją šalutiniuose statymuose pagal šias baigtis:

Įvykis	Išmoka
--------	--------

Laimėjimai su nenatūralia ranka 9 taškais	30:1
Laimėjimai su nenatūralia ranka 9 taškais	10:1
Laimėjimai su nenatūralia ranka 7 taškais	5:1
Laimėjimai su nenatūralia ranka 6 taškais	3:1
Laimėjimai su nenatūralia ranka 5 taškais	2:1
Laimėjimai su nenatūralia ranka 4 taškais	1:1
Natūralus laimėjimas	1:1
Natūralios lygiosios	LYGIOSIOS

Po 44 lošimo raundų šalutiniai lošėjo ir bankininko premijos statymai bus išjungti.

2.9. Laimėjimų išmokėjimai:

2.9.1. Laimingas statymas lošėjui išmokamas 1:1;

2.9.2. Laimingas statymas bankininkui išmokamas 0,95:1;

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

2.9.4. Už laimėtą šalutinį statymą ant bet kurio tipo lošėjo ar bankininko poros išmokama 11:1;

2.9.5. Už laimėtą šalutinį bet kokios poros statymą išmokama 5:1;

2.9.6. Už laimėtą šalutinį tobulos poros statymą išmokama 25:1.

2.10. Norėdamas pradėti lošti, lošėjas turi pasirinkti statymo sumą spustelėdamas žetoną iš žetonų dėklo bei spustelėdamas savo pasirinkimą: Lošėjas, Bankininkas arba Lygiosios. Lošėjui bus leidžiama atlikti ar keisti savo statymus, kol ekrane bus rodomas pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“. Statymai gali būti atliekami statymui skirtu metu, kol krupjė paskelbia: „STATYMAI BAIGTI“. Visa lošėjo statymų suma bus rodoma laukelyje „Bendras Statymas“.

Krupjė išdalins 4 pradines kortas tokia tvarka: 1-oji ir 3-oji kortos į lošėjo pusę, o 2-oji ir 4-oji kortos į bankininko pusę. Pasibaigus statymams skirtam laikui, krupjė turės nuskaityti / atskleisti 4 pradines kortas, išdalytas lošėjui ir bankininkui, pradedant nuo lošėjo. Jei abiem pusėms reikalinga 3-oji korta, krupjė duos po papildomą kortą pagal „Trečiosios Kortos Taisyklę“. Kai išdalintos visos reikalingos kortos rankai, lošimo raundas yra baigtas. Laimi ta pusė, kurios taškų suma artimiausia 9. Jeigu taškų suma lygi, lošimo raundas baigiamas lygiosiomis. Lošimo naudotojo sąsajoje laimingas statymas bus paryškintas. Jei kuris nors iš lošėjo statymų apima laimingus statymo laukelius, lošėjas laimi pagal atliktų statymų tipą. Lošėjo laimėjimo suma bus rodoma laimėjimo pranešime. Kai lošimo raundas baigtas, krupjė surenka atverstas ant stalo kortas, deda jas prie nereikalingų ir paskelbia kito lošimo raundo statymų pradžią. Jei praėjusiame lošimo raunde viena ar abi papildomos kortos nebuvo panaudotos, jos bus naudojamos kaip pradinės kito lošimo raundo kortos.

2.11. Lošėjas bet kuriuo metu gali pereiti į „Bakara“ režimą „Be komisinių“. 5 % komisinis mokestis nėra nuskaitomas, jeigu laimi bankininkas. Bankininko laiminga ranka išmokama kaip ir lošėjo santykiu 1:1 su visais taškais, išskyrus 6. Jeigu Bankininkas laimi su 6 taškų suma, išmoka bus pusė lošėjo statymo (0,5:1). Pasirinkus režimą „Be komisinių“, išdėstymas pasikeis taip:

2.11.1. Išmoka už Bankininko statymo vietą bus rodoma kaip 1:1;

2.11.2. Pasirodys papildomas šalutinis statymas „Super 6“.

„Super 6“ laimi, jeigu bankininkas nugalė lošėją surinkęs 6 taškus. Išmokama 15:1, bet kokia kita baigtis yra pralaimėjimas. Šis šalutinis statymas gali būti laikomas draudimo forma, jei bankininkas laimi su 6 taškais. „Super 6“ turi keletą apribojimų:

2.11.3. „Super 6“ statymas gali būti atliktas tik atlikus bent vieną pagrindinį statymą. Statant už „Super 6“ ir lošėją tuo pačiu metu, tai nelaikoma apsidraudimo lažybomis;

2.11.4. „Super 6“ šalutinis statymas negali viršyti pagrindinio statymo vertės.

Po 44 lošimo raundų papildomas „Super 6“ statymas bus išjungtas.

2.12. Kortų maišymas vyksta, kai iš dėtuvės nuimamas postilijonas (dalijanti korta) ir lošimo raundas baigiamas. Kai dalijanti korta pasirodo lošimo metu, ji bus pašalinta, o ranka baigiama. Krupjė praneš „Paskutinė ranka dėtuvėje“. Užbaigus šią ranką, daugiau kortų nereikia dalinti, kol nebus pakeista dėtuvė ar atlikta maišymo procedūra. Kortos nustatyta tvarka turi būti sumaišomos maišikliu, esančiu ant aksesuarų stalo arba jas gali maišyti krupjė prie lošimų stalo. Kortų keitimo procedūra vyksta prie kiekvieno kortų lošimo stalo kartą per 24 valandas. Tačiau taip pat gali būti daroma šiais atvejais:

2.12.1. Stalas atidarytas po neaktyvumo laikotarpio;

2.12.2. Vaizdo srautas prie stalo nebuvo prieinamas;

2.12.3. Lošimo raunde ant grindų nukrito daugiau nei trys kortos;

2.12.4. Dėtuvėje yra korta su sugedusiu brūkšniniu kodu.

2.13. Galimi ypatingi atvejai:

2.13.1. Iškilus bet kokiems techniniams trikdžiams ar žmogiškoms klaidoms, nedelsiant bus pranešta Pamainos Vadovui.

2.13.2. Jei įvyksta kokia nors lošimo procedūros klaida, lošimo raundas bus laikinai pristabdytas ir apie tai bus informuotas pamainos vadovas. Ekrane jums bus pranešta, kad problema tiriama.

2.13.3. Jeigu Pamainos Vadovas iškart išspręs problemą, (pvz., pakartotinai nuskaitydamas kortas, padėdamas kortas teisingose vietose ir pan.) lošimo raundas bus tęsiamas įprastai. Jei išspręsti nedelsiant neįmanoma, lošimo raundas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus gražinti visiems lošėjams, dalyvavusiems lošimo raunde.

2.13.4. Statymą sistema gali atmesti pasibaigus statymams skirtam laikui dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių reikalavimų ar dėl kitų sandorio problemų.

2.13.5. Jeigu lošėjas atliko mažesnę statymą nei minimalus šio stalo limitas, jo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Lošėjas bus informuotas mažu pranešimu virš savo statymo. Kai statymo laikas baigiasi, neaktyvūs žetonai bus atmesti.

2.13.6. Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą prie šio stalo, jis bus pakeistas automatiškai, apie tai lošėjas bus informuotas mažu pranešimu virš savo statymo.

2.14. Lošimas yra priklausomas nuo interneto, todėl kartais gali atsijungti ir sukelti problemų dėl lošimo vientisumo. Praradus ryšį su lošimo serveriu, ekrane bus rodomas pranešimas iš naujo prisijungti. Atjungimo atveju taikomos šios klaidų tvarkymo taisyklės:

2.14.1. Jei atsijungimas įvyksta prieš ekrane pasirodant pranešimui „STATYMAI BAIGTI“ ir serveris dar nepriėmė lošėjo statymų, jo statymai nebus išskaičiuoti iš balanso ir lošėjas nedalyvaus lošimo raunde.

2.14.2. Jei atjungimas įvyksta po to, kai ekrane pasirodo pranešimas „STATYMAI BAIGTI“ ir serveris priėmė lošėjo statymus, lošimas vyks įprastu būdu ir visi laimėjimai bus apdorojami atsižvelgiant į lošimo rezultata, neatsižvelgiant į tai, kad atsijungta.

2.14.3. Jei ryšys su stalu iš studijos nutrūksta ilgiau nei 5 minutėms, lošimas bus atšauktas.

3. „Greitas Bakara“ („Speed Baccarat“)

3.1. „Greitas Bakara“ yra 60% greitesnis lošimas nei įprastas „Bakara“. Šio lošimo tikslas - atspėti, kuri pusė laimės (lošėjas ar bankininkas), turėdama ranką, kurios vertė bus artimiausia 9.

3.2. Minimali statymo suma: 0,20 EUR.

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

Kai lošėjo ir bankininko pirmųjų 2 kortų suma lygi 6 ar 7 taškams, bet bankininko pirmosios 2 kortos lygios 0, 1, 2, 3, 4 ar 5 taškams iš viso, bankininkas gauna kortą

3.7. „Bakara“ yra trys skirtingi pagrindiniai statymai, kuriuos galima atlikti atsižvelgiant į tris galimas baigtis: **Lošėjas laimi** (lošėjas turi didesnę sumą), **Bankininkas laimi** ir **Lygiosios** (kai kortos lošėjo ir bankininko pusėje yra vertos tiek pat taškų). Statymai gali būti atliekami tam skirtose vietose grafinio lošimo naudotojo sąsajoje. Tradiciškai „Bakara“ lošėjo statymo laukas yra mėlynos spalvos, bankininko yra raudonas, o lygiųjų – žalias.

Statymai už priešingas baigtis, t. y.: už lošėją ir bankininką vienu metu, gali būti blokuojami.

3.8. Lošime taip pat yra ir šalutiniai statymai:

3.8.1. **Lošėjo pora ir bankininko pora:** lošėjo poros šalutinis statymas laimi, jei dvi pradinės kortos lošėjo rankoje sudaro porą, o bankininko poros statymas laimi, jei dvi pradinės kortos bankininko rankoje sudaro porą. Bet kokio tipo pora laikoma tinkama ir lošėjo, ir bankininko rankoms:

- **Tobula pora** – dvi identiškos kortos (pvz., du širdžių karaliai);
- **Spalvota pora** – dvi tos pačios vertės ar raidės kortos ir tokios pačios spalvos, bet skirtingų ženklų (pvz., 5 širdys + 5 būgnai);
- **Mišri Pora** – dvi tų pačių ženklų ir spalvų, bet skirtingos vertės kortos (pvz., 7 vynai + 7 būgnai).

Tame pačiame lošimo raunde galima atlikti abu arba tik vieną šalutinį statymą ant lošėjo ar bankininko poros. Galima atlikti statymus lošėjų ir bankininkų porai, prieš tai nededant pagrindinio statymo.

3.8.2. **Bet kokia pora:** bet kokios poros statymas laimi, jei dvi pradinės vienos ar abiejų pusių – lošėjo ar bankininko – kortos sudaro tos pačios vertės ar raidės kortų porą. Galima atlikti statymus bet kokiai porai, prieš tai nededant pagrindinio statymo.

3.8.3. **Tobula pora:** tobulos poros statymas laimi, jei dvi pradinės vienos ar abiejų pusių – lošėjo ar bankininko – kortos sudaro tobulą porą (tos pačios vertės ar raidės ir to paties ženklo). Galima atlikti statymus bet kokiai porai, prieš tai nededant pagrindinio statymo.

3.8.4. **Lošėjo premija ir bankininko premija:** lošėjas laimi lošėjo premiją arba bankininkas laimi bankininko premiją šalutiniuose statymuose, kai yra natūralūs 8 ar 9 arba bent keturi taškai. Lošėjas laimi lošėjo premiją arba bankininkas laimi bankininko premiją šalutiniuose statymuose pagal šias baigtis:

Ivykis	Išmoka
Laimėjimai su nenatūralia ranka 9 taškais	30:1
Laimėjimai su nenatūralia ranka 9 taškais	10:1
Laimėjimai su nenatūralia ranka 7 taškais	5:1
Laimėjimai su nenatūralia ranka 6 taškais	3:1
Laimėjimai su nenatūralia ranka 5 taškais	2:1
Laimėjimai su nenatūralia ranka 4 taškais	1:1
Natūralus laimėjimas	1:1
Natūralios lygiosios	LYGIOSIOS

Po 44 lošimo raundų šalutiniai lošėjo ir bankininko premijos statymai bus išjungti.

3.9. Laimėjimų išmokėjimai:

3.9.1. Laimingas statymas lošėjui išmokamas 1:1;

3.9.2. Laimingas statymas bankininkui išmokamas 0,95:1;

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

3.9.4. Už laimėtą šalutinį statymą ant bet kurio tipo lošėjo ar bankininko poros išmokama 11:1;

3.9.5. Už laimėtą šalutinį bet kokios poros statymą išmokama 5:1;

3.9.6. Už laimėtą šalutinį tobulos poros statymą išmokama 25:1.

3.10. Norėdamas pradėti lošti, lošėjas turi pasirinkti statymo sumą spustelėdamas žetoną iš žetonų dėklo bei spustelėdamas savo pasirinkimą: Lošėjas, Bankininkas arba Lygiosios. Lošėjui bus leidžiama atlikti ar keisti savo statymus, kol ekrane bus rodomas pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“. Statymai gali būti atliekami statymui skirtu metu, kol krupjė paskelbia: „STATYMAI BAIGTI“. Visa lošėjo statymų suma bus rodoma laukelyje „Bendras Statymas“.

Krupjė išdalins 4 pradines kortas tokia tvarka: 1-oji ir 3-oji kortos į lošėjo pusę, o 2-oji ir 4-oji kortos į bankininko pusę. Pasibaigus statymams skirtam laikui, krupjė turės nuskaityti / atskleisti 4 pradines kortas, išdalytas lošėjui ir bankininkui, pradėdant nuo lošėjo. Jei abiem pusėms reikalinga 3-oji korta, krupjė duos po papildomą kortą pagal „Trečiosios Kortos Taisyklę“. Kai išdalinamos visos reikalingos kortos rankai, lošimo raundas yra baigtas. Laimi ta pusė, kurios taškų suma artimiausia 9. Jeigu taškų suma lygi, lošimo raundas baigiamas lygiosiomis. Lošimo naudotojo sąsajoje laimingas statymas bus paryškintas. Jei kuris nors iš lošėjo statymų apima laimingus statymo laukelius, lošėjas laimi pagal atliktų statymų tipą. Lošėjo laimėjimo suma bus rodoma laimėjimo pranešime. Kai lošimo raundas baigtas, krupjė surenka atverstas ant stalo kortas, deda jas prie nereikalingų ir paskelbia kito lošimo raundo statymų pradžią. Jei praėjusiam lošimo raunde viena ar abi papildomos kortos nebuvo panaudotos, jos bus naudojamos kaip pradinės kito lošimo raundo kortos.

3.11. Kortų maišymas vyksta, kai iš dėtuvės nuimamas postilijonas (dalijanti korta) ir lošimo raundas baigiamas. Kai dalijanti korta pasirodo lošimo metu, ji bus pašalinta, o ranka baigiama. Krupjė praneš „Paskutinė ranka dėtuvėje“. Užbaigus šią ranką, daugiau kortų nereikia dalinti, kol nebus pakeista dėtuvė ar atlikta maišymo procedūra. Kortos nustatyta tvarka turi būti sumaišomos maišikliu, esančiu ant aksesuarų stalo arba jas gali maišyti krupjė prie lošimų stalo. Kortų keitimo procedūra vyksta prie kiekvieno kortų lošimo stalo kartą per 24 valandas. Tačiau taip pat gali būti daroma šiais atvejais:

3.11.1. Stalas atidarytas po neaktyvumo laikotarpio;

3.11.2. Vaizdo srautas prie stalo nebuvo prieinamas;

3.11.3. Lošimo raunde ant grindų nukrito daugiau nei trys kortos;

3.11.4. Dėtuvėje yra korta su sugedusiu brūkšniniu kodu.

3.12. Galimi ypatingi atvejai:

3.12.1. Iškilus bet kokiems techniniams trikdžiams ar žmogiškoms klaidoms, nedelsiant bus pranešta Pamainos Vadovui.

3.12.2. Jei įvyksta kokia nors lošimo procedūros klaida, lošimo raundas bus laikinai pristabdytas ir apie tai bus informuotas pamainos vadovas. Ekrane jums bus pranešta, kad problema tiriama.

3.12.3. Jeigu Pamainos Vadovas iškart išspręs problemą, (pvz., pakartotinai nuskaitydamas kortas, padėdamas kortas teisingose vietose ir pan.) lošimo raundas bus tęsiamas įprastai. Jei išspręsti nedelsiant neįmanoma, lošimo raundas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus gražinti visiems lošėjams, dalyvavusiems lošimo raunde.

3.12.4. Statymą sistema gali atmesti pasibaigus statymams skirtam laikui dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių reikalavimų ar dėl kitų sandorio problemų.

3.12.5. Jeigu lošėjas atliko mažesnę statymą nei minimalus šio stalo limitas, jo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Lošėjas bus informuotas mažu pranešimu virš savo statymo. Kai statymo laikas baigiasi, neaktyvūs žetonai bus atmesti.

3.12.6. Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą prie šio stalo, jis bus pakeistas automatiškai, apie tai lošėjas bus informuotas mažu pranešimu virš savo statymo.

3.13. Lošimas yra priklausomas nuo interneto, todėl kartais gali atsijungti ir sukelti problemų dėl lošimo vientisumo. Praradus ryšį su lošimo serveriu, ekrane bus rodomas pranešimas iš naujo prisijungti. Atjungimo atveju taikomos šios klaidų tvarkymo taisyklės:

3.13.1. Jei atsijungimas įvyksta prieš ekrane pasirodant pranešimui „STATYMAI BAIGTI“ ir serveris dar nepriėmė lošėjo statymų, jo statymai nebus išskaičiuoti iš balanso ir lošėjas nedalyvaus lošimo raunde.

3.13.2. Jei atjungimas įvyksta po to, kai ekrane pasirodo pranešimas „STATYMAI BAIGTI“ ir serveris priėmė lošėjo statymus, lošimas vyks įprastu būdu ir visi laimėjimai bus apdorojami atsižvelgiant į lošimo rezultata, neatsižvelgiant į tai, kad atsijungta.

3.13.3. Jei ryšys su stalu iš studijos nutrūksta ilgiau nei 5 minutėms, lošimas bus atšauktas.

4. „Juodasis Džekas“ („Blackjack“)

4.1. „Juodojo Džeko“ lošimo tikslas yra surinkti daugiau taškų nei krupjė, pasiimant papildomas kortas, jei reikia, bet neviršijant 21 taško. Bet kuri kombinacija, viršijanti 21 tašką, automatiškai pralaimi krupjė neatsižvelgiant į paties krupjė kombinaciją. Geriausia lošimo kombinacija yra „Juodasis Džekas“ – kai pirmųjų dviejų išdalintų kortų verčių suma lygi 21 taškui (tūzas + 10 taškų vertės korta).

4.2. Minimali statymo suma, priklausomai nuo pasirinkto stalo, gali svyruoti: 5,00 – 500,00 EUR.

4.3. Maksimali statymo suma, priklausomai nuo pasirinkto stalo, gali svyruoti: 1 000,00 – 10 000,00 EUR.

4.4. Maksimalus laimėjimas, priklausomai nuo pasirinkto stalo, gali svyruoti: 25 000,00 – 400 000,00 EUR.

4.5. Stalo limitai visų rūšių statymams ir išmokėjimų santykis rodomi lange **Statymo limitai ir išmokos**.

4.6. „Juodasis Džekas“ lošiamas su 8 kortų kaladėmis, po 52 kortas kiekvienoje, ir kiekviena korta turi savo nustatytą vertę. Bendra kortų, esančių lošėjo kombinacijoje, vertė lemia, ar laimi lošėjo, ar krupjė kombinacija.

4.7. Krupjė traukia kortas iki 16 taškų ir ties 17 taškų sustoja.

4.8. Statymą galima dvigubinti už bet kurias dvi pradines kortas.

4.9. Statymą galima dvigubinti po padalinimo, išskyrus tuos atvejus, kai padalinami tūzai.

4.10. Statymo dvigubinimo metu gaunama tik viena korta.

4.11. Vienodos vertės dvi pradines kortas galima vieną kartą dalinti.

4.12. Padalinus tūzus negalima prašyti papildomos kortos.

4.13. Jei krupjė turi tūzą, lošėjui siūlomas draudimas.

4.14. „Juodojo Džeko“ kortų vertės yra šios:

4.14.1. Kortos nuo 2 iki 10 yra vertos savo nominalios vertės;

4.14.2. Valetai, karalienės ir karaliai yra verti po 10 taškų;

4.14.3. Tūzai verti 1 arba 11, atsižvelgiant į tai, kas palankiau kombinacijai.

Lošėjas laimi, kai jo paskutinės kombinacijos vertė yra arčiau 21 taško nei krupjė kombinacijos vertė arba, kai krupjė pralaimi.

4.15. Kombinacijų pavyzdžiai:

7♣ + 4♦ = 11

5♣ + 10♠ = 15

K♥ + Q♣ = 20

$A\clubsuit + 5\heartsuit = 6$ arba 16

$A\heartsuit + 10\spadesuit =$ „Juodasis Džekas“

Bet koks tūzo + 10, J, Q arba K derinys yra geriausias lošimo derinys ir vadinamas „Juoduoju Džeku“. Turint tokį derinį, lošėjui papildomų kortų imti nereikia. Derinys su tūzu ir bet kokios vertės korta nuo 2 iki 9 vadinama „minkšta ranka“, nes tūzas šiame derinyje gali būti 1 arba 11. Pavyzdžiui, $A\clubsuit + 5\heartsuit = 6$ arba 16.

Kortų ženklai pagrindiniame lošime nėra svarbūs.

4.16. Draudimas: tai specialus statymas, kurį lošėjas gali atlikti, jei krupjė pirmoji korta yra tūzas, kad apdraustų ranką nuo galimo krupjė „Juodojo Džeko“. Šiam draudimui reikalinga lygiai pusė pradinio statymo langelyje ir jis laimi 2:1 koeficientu, jei krupjė antrosios kortos vertė yra 10 taškų. Lošėjas draudimą gali nusipirkti per papildomą statymo laiką. Jei per numatytą laiką lošėjas draudimo nenusiperka, sistema automatiškai neapdraudžia lošėjo rankos. Draudimo pirkimo laikui pasibaigus, krupjė paskelbia, turi „Juodąjį Džeką“ ar ne. Jei krupjė turi „Juodąjį Džeką“, lošimas pereina į rezultatų etapą. Apdraustoms rankoms išmokamas laimėjimas. Jei krupjė neturi „Juodojo Džeko“, lošimas tęsiamas įprastai. Tuo atveju, jei lošėjas pralaimi draudimo statymus, vis tiek gali laimėti lošimą su savo kombinacija.

4.17. Rezultatai: po to, kai visi lošėjai ir krupjė atlieka savo ėjimus, apskaičiuojami rezultatai kiekvienai lošimo daliai:

4.17.1. Lošėjo kombinacija laimi, jei yra artimesnė 21 taškui nei krupjė kombinacija, arba jei krupjė kortų kombinacijos taškų suma viršija 21, išskyrus tas kombinacijas, kurių taškų suma viršija 21 anksčiau nei krupjė.

4.17.2. 21 taško kortų kombinacija iš dviejų kortų („Juodasis Džekas“) laimi prieš bet kokią kitą 21 taško kortų kombinaciją. Lošėjai, kurių kortų kombinacijos sudaro „Juodąjį Džeką“, automatiškai laimi, nebent krupjė taip pat turi „Juodąjį Džeką“. Tada lošimas baigiasi **lygiosiomis**.

4.17.3. Visos kombinacijos, kurių vertė lygi krupjė kombinacijai, yra **Lygiųjų kombinacija**. Tai reiškia, kad lošėjas nelaimi ir jo statymo suma gražinama į jo balansą.

4.17.4. Kombinacijos, kurių taškų sumą daugiau nei 21, automatiškai pralaimi ir pažymimos piktograma **Per daug**. Ši piktograma nebus taikoma krupjė kombinacijai.

4.17.5. Kombinacijos, kurių vertė mažesnė nei krupjė, pralaimi, o krupjė laimi. Prie pralaimėjusių kombinacijų rodoma **Jokio laimėjimo** piktograma.

4.18. Užnugario statymai: funkcija leidžia atlikti statymus už kombinacijas, išdalintas kitiems lošėjams prie stalo. Sprendimus dėl kombinacijos priima lošėjas, lošiantis su pagrindiniu statymu, kuriam kombinacija buvo išdalinta. Jeigu šie lošėjai laimi, laimi ir lošėjas atlikęs užnugario statymą. Jei šie lošėjai pralaimi, pralaimi ir lošėjas atlikęs užnugario statymą.

Norėdamas atlikti užnugario statymą, lošėjas turi jį atlikti pasirinktame „Bet Behind“ langelyje kito lošėjo vietoje, kol vyksta statymai. Užnugario statymus galima atlikti net jei lošėjas turi savo pagrindinį statymą, tačiau negali statyti už savo kombinaciją. Jei atlikus užnugario statymą, lošėjas, už kurio kombinaciją buvo statoma, nusprendžia lošime nedalyvauti, užnugario statymai gražinami.

Laimėjimai už užnugario statymus išmokami taip pat, kaip ir už pagrindinius „Juodojo Džeko“ lošimo statymus.

Laimėjimo ženklelis šalia lošėjo vardo išskiria tuos lošėjus, kurie turi ilgiausią pergalių seriją. Ženkelyje nurodytas skaičius nurodo kiek kartų iš eilės lošėjas laimėjo. Bet koks pralaimėjimas lemia ženklelio praradimą, neatsižvelgiant į ankstesnę pergalių seriją.

Neribotas skaičius lošėjų gali statyti užnugario statymus bet kuriam lošėjui prie stalo.

Pagal numatytuosius nustatymus taikomi užnugario statymo nustatymai vadovaujasi pagrindinio lošėjo veiksmais ir automatiškai išskaito reikiamas lešas ir užnugario statymą atliekančio lošėjo balanso

parinktims „Dvigubinti“ ir „Dalinti“. Šias nuostatas lošėjas gali keisti užnugario statymo skirtuke. Naujos nuostatos yra išsaugomos ir pritaikomos nuo sekančio lošimo:

4.18.1. Jei lošėjas, už kurį atliktas užnugario statymas, nusprendžia dvigubinti, o lošėjas, atlikęs užnugario statymą, atžymėjo parinkti „Dvigubinti mano statymą, kai pagrindinis lošėjas dvigubina“, trečioji korta bus duodama jam kaip ėmimo parinktis, tačiau jis negalės pasiimti jokių papildomų kortų.

4.18.2. Jei lošėjas, už kurį atliktas užnugario statymas, nusprendžia dalinti, o lošėjas, atlikęs užnugario statymą, atžymėjo parinkti „Dvigubinti mano statymą, kad padengčiau abi kombinacijas, kai pagrindinis lošėjas dalina“, jo statymas apims tik pirmąjį padalijimą.

4.19. Papildomi statymai: lošėjai gali atlikti papildomus statymus statymo metu, bet tik atlikę pagrindinį statymą ir prieš išdalinant kortas. Papildomi statymai suteikia lošėjui galimybę laimėti už bet kurį papildomą statymą, nesvarbu ar jis laimės ar pralaimės atlikdamas pagrindinį „Juodojo Džeko“ statymą. Papildomų statymų rūšys yra šios:

4.19.1. **„Tobulos poros“ („TP“) papildomas statymas:** norėdamas atlikti „Tobulos poros“ papildomą statymą lošėjas turi atlikti pagrindinį statymą ir tuomet pastatyti už „Tobulą porą“ specialiai tam skirtoje srityje, pažymėtoje „TP“. Laimėję papildomi statymai parodomi iš kart po to, kai kiekviename lošime dalyvaujančiame langelyje išdalinamos dvi kortos. Laiminčios „Tobulos poros“ kombinacijos įtakos krupjė kombinacijai neturi. Yra 3 skirtingų tipų poros:

- **Tobula pora** – dvi identiškios kortos (pvz.: dvi širdžių karalienės);
- **Spalvota pora** – dvi skirtingos rūšies, tačiau tokios pačios spalvos ir vertės kortos (pvz.: 2 širdys ir 2 būgnai);
- **Mišri pora** – dvi skirtingos rūšies, skirtingos spalvos, bet tos pačios vertės kortos (pvz.: 2 vynai + 2 būgnai).

4.19.2. **„Dvidešimt vienas plus trys“ („21+3“) papildomas statymas:** tai papildomas statymas už trijų kortų derinį, kuriam naudojama viena krupjė korta ir dvi pradinės lošėjo kortos. Norėdamas atlikti „Dvidešimt vienas + trys“ papildomą statymą lošėjas turi atlikti pagrindinį statymą ir tuomet pastatyti už „Dvidešimt vieną plus trys“ specialiai tam skirtoje srityje, pažymėtoje „21+3“. Laimėję papildomi statymai parodomi iš kart po to, kai kiekviename lošime dalyvaujančiame langelyje išdalinamos dvi kortos. Jeigu lošėjo kombinacijoje yra du laimintys deriniai, išmokama tik už tą, kurio laimėjimas didesnis. Yra 5 skirtingų tipų deriniai:

- **Vienodos rūšies** – trys identiškios kortos (pvz.: trys širdžių tūzai);
- **Eilė ir spalva** – trys kortos iš eilės ir tos pačios rūšies (pvz.: pikų 10, pikų valetas ir pikų karalienė);
- **Trys vienodos** – trys tos pačios vertės, tačiau skirtingos rūšies kortos (pvz.: širdžių karalienė, pikų karalienė ir kryžių karalienė);
- **Eilė** – trys kortos iš eilės, bet skirtingos rūšies (pvz.: tūzas, 2 ir 3, arba karalienė, karalius, tūzas);
- **Spalva** – trys, ne iš eilės, bet tos pačios rūšies kortos (pvz.: kryžių 2, kryžių 6 ir kryžių karalius).

4.20. Laimėjimų išmokėjimai:

4.20.1. Už visas kombinacijas, kurių taškų suma yra didesnė nei krupjė, išmokama santykiu 1:1;

4.20.2. Už visas kombinacijas su „Juodoju Džeku“ išmokama santykiu 3:2;

4.20.3. Už laimėjusius draudimo statymus išmokama santykiu 2:1;

4.20.4. Lygiųjų atveju, statymas gražinamas į lošėjo balansą;

4.20.5. Už „Tobulą porą“ išmokama santykiu 25:1;

4.20.6. Už „Spalvotą porą“ išmokama santykiu 12:1;

4.20.7. Už „Mišrią porą“ išmokama santykiu 6:1;

4.20.8. Už „Vienodą rūšį“ išmokama santykiu 100:1;

4.20.9. Už „Eilę ir spalvą“ išmokama santykiu 40:1;

4.20.10. Už „Tris vienodas“ išmokama santykiu 30:1;

4.20.11. Už „Eilę“ išmokama santykiu 10:1;

4.20.12. Už „Spalvą“ išmokama santykiu 5:1.

4.21. Lošimo eiga: norėdamas lošti, lošėjas turi pasirinkti statymo vertę ir padėti ant pageidaujamos statymo vietos. Vykstant statymams, lošėjas gali pakeisti savo pradinį statymą bei atlikti papildomus ir užnugario statymus.

Pasibaigus statymams, krupjė pradeda dalinti atverstas kortas nuo vietos kairėje, paeiliui ir galiausiai sau. Tokiu pat būdu išdalinama antra korta, atversta priešais kiekvieną vietą, o krupjė gauna užverstą kortą.

Išdalinus visas kortas, lošėjas gali rinktis:

4.21.1. Imti: traukiama papildoma korta;

4.21.2. Susilaikyti: neimti jokių kortų;

4.21.3. Dvigubinti: padvigubinamas statymas, gaunama viena korta;

4.21.4. Dalinti: dvi vienodos vertės kortos padalinamos į dvi kombinacijas;

4.21.5. Sąžiningi sprendimai: lošimas vyksta pagal iš anksto nustatytas taisykles, jei per tam tikrą laiką lošėjas nepasirenka jokios parinktės arba jei nutrūkta ryšys: susilaikoma, jei lošėjo kombinacijos vertė yra 12 ir imama, jei lošėjo kombinacijos vertė 11 ir mažiau. Jei draudimo parinktis praleista, jokia parinktis nebus automatiškai parinkta lošėjo kombinacijai.

Lošimas vyksta pagal laikrodžio rodyklę.

Priėmus visus sprendimus, krupjė atverčia savo užverstą kortą ir išdalija papildomas kortas, vadovaudamasis taisykle, kad turi traukti kortas iki 16 taškų ir susilaikyti surinkęs 17 taškų. Jei krupjė turi 16 taškų arba mažiau, traukia daugiau kortų.

Jei krupjė pirmoji atversta korta tūzas, lošėjui suteikiama galimybė įsigyti draudimą. Pasibaigus draudimo laikui, krupjė kombinacija patikrinama. Jei tai „Juodasis Džekas“, lošimas baigiasi. Jei tai nėra „Juodasis Džekas“, lošimas tęsiasi.

Išdalinus visas kortas, krupjė kombinacija lyginama su lošėjo kombinacija ir nustatomas laimėtojas.

Pasibaigus lošimui, visos ant stalo esančios kortos surenkamos ir išmetamos, o statymai atidaromi sekančiam lošimui.

4.22. Kortų maišymas ir keitimas: kortų maišymas vyksta, kai iš laikiklio nuimamas postilijonas (skiriamoji korta) ir lošimas baigiamas.

Jei lošimo metu pasirodo skiriamoji korta, ji pašalinama. Krupjė informuoja, kad tai paskutinė kortų laikiklio lošimo korta, taip užbaigdamas kombinaciją. Užbaigus šią kombinaciją, daugiau kortos neišdalinamos, kol kortų laikiklio pakeitimas arba maišymo procedūra.

Kortas maišo maišytojas ant maišymo stalo arba dalintojas prie lošimo stalo pagal maišymo tvarką.

Pamainos vadovo nuožiūra, kortų laikiklio keitimo procedūra gali būti pradėta prieš išimant skiriamąją kortą.

Kortų keitimo procedūra vyksta kartą per 24 valandas arba dar šiais atvejais:

4.22.1. Stalas atidarytas po neveiklumo laikotarpio;

4.22.2. Vaizdo srautas buvo neprieinamas prie stalo;

4.22.3. Lošimo metu ant grindų nukrito daugiau nei trys kortos;

4.22.4. Laikiklyje yra korta, kurios brūkšninis kodas turi defektą.

4.23. Kiti ypatingi atvejai:

4.23.1. Jei lošime, sistemoje, lošimo procedūroje ar sandorio veikloje yra klaida, lošimas laikinai pristabdomas ir nedelsiant apie tai pranešama pamainos vadovui. Lošėjai informuojami ekrane pateikiamu pranešimu, kad problema tirinama;

4.23.2. Jei klaidą galima nedelsiant pašalinti, lošimas tęsiasi kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas atšaukiamas, o pradiniai statymai gražinami visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

5. „Vienas Juodasis Džekas“ („ONE Blackjack“)

5.1. „Vieno Juodojo Džeko“ lošimo tikslas yra surinkti daugiau taškų nei krupjė, pasiimant papildomas kortas, jei reikia, bet neviršijant 21 taško. Bet kuri kombinacija, viršijanti 21 tašką, automatiškai pralaimi krupjė neatsižvelgiant į paties krupjė kombinaciją. Geriausia lošimo kombinacija yra „Juodasis Džekas“ – kai pirmųjų dviejų išdalintų kortų verčių suma lygi 21 taškui (tūzas + 10 taškų vertės korta).

5.2. Minimali statymo suma: 1,00 EUR.

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

5.4. Maksimalus laimėjimas: 200 000,00 EUR.

5.5. Stalo limitai visų rūšių statymams ir išmokėjimų santykis rodomi lange **Statymo limitai ir išmokos**.

5.6. „Vienas Juodasis Džekas“ lošiamas su 8 kortų kaladėmis, po 52 kortas kiekvienoje, ir kiekviena korta turi savo nustatytą vertę. Bendra kortų, esančių lošėjo kombinacijoje, vertė lemia, ar laimi lošėjo, ar krupjė kombinacija.

5.7. Krupjė traukia kortas iki 16 taškų ir ties 17 taškų sustoja.

5.8. Statymą galima dvigubinti už bet kurias dvi pradines kortas.

5.9. Statymą galima dvigubinti po padalijimo, išskyrus tuos atvejus, kai padalinami tūzai.

5.10. Statymo dvigubinimo metu gaunama tik viena korta.

5.11. Vienodos vertės dvi pradines kortas galima vieną kartą dalinti.

5.12. Padalinus tūzus negalima prašyti papildomos kortos.

5.13. Jei krupjė turi tūzą, lošėjui siūlomas draudimas.

5.14. „Vieno Juodojo Džeko“ kortų vertės yra šios:

5.14.1. Kortos nuo 2 iki 10 yra vertos savo nominalios vertės;

5.14.2. Valetai, karalienės ir karaliai yra verti po 10 taškų;

5.14.3. Tūzai verti 1 arba 11, atsižvelgiant į tai, kas palankiau kombinacijai.

Lošėjas laimi, kai jo paskutinės kombinacijos vertė yra arčiau 21 taško nei krupjė kombinacijos vertė arba, kai krupjė pralaimi.

5.15. Kombinacijų pavyzdžiai:

$7\clubsuit + 4\spadesuit = 11$

$5\clubsuit + 10\heartsuit = 15$

$K\heartsuit + Q\clubsuit = 20$

$A\clubsuit + 5\heartsuit = 6$ arba 16

$A\heartsuit + 10\spadesuit =$ „Juodasis Džekas“

Bet koks tūzo + 10, J, Q arba K derinys yra geriausias lošimo derinys ir vadinamas „Juodoju Džeku“. Turint tokį derinį, lošėjui papildomų kortų imti nereikia. Derinys su tūzu ir bet kokios vertės korta nuo 2 iki 9 vadinama „minkšta ranka“, nes tūzas šiame derinyje gali būti 1 arba 11. Pavyzdžiui, $A\clubsuit + 5\heartsuit = 6$ arba 16.

Kortų ženklai pagrindiniame lošime nėra svarbūs.

5.16. Draudimas: tai specialus statymas, kurį lošėjas gali atlikti, jei krupjė pirmoji korta yra tūzas, kad apdraustų ranką nuo galimo krupjė „Juodojo Džeko“. Šiam draudimui reikalinga lygiai pusė pradinio statymo langelyje ir jis laimi 2:1 koeficientu, jei krupjė antrosios kortos vertė yra 10 taškų. Lošėjas draudimą gali nusipirkti per papildomą statymo laiką. Jei per numatytą laiką lošėjas draudimo nenusiperka, sistema automatiškai neapdraudžia lošėjo rankos. Draudimo pirkimo laikui pasibaigus, krupjė paskelbia,

turi „Juodąjį Džeką“ ar ne. Jei krupjė turi „Juodąjį Džeką“, lošimas pereina į rezultatų etapą. Apdraustoms rankoms išmokamas laimėjimas. Jei krupjė neturi „Juodojo Džeko“, lošimas tęsiamas įprastai. Tuo atveju, jei lošėjas pralaimi draudimo statymus, vis tiek gali laimėti lošimą su savo kombinacija.

5.17. Rezultatai: po to, kai visi lošėjai ir krupjė atlieka savo ėjimus, apskaičiuojami rezultatai kiekvienai lošimo daliai:

5.17.1. Lošėjo kombinacija laimi, jei yra artimesnė 21 taškui nei krupjė kombinacija, arba jei krupjė kortų kombinacijos taškų suma viršija 21, išskyrus tas kombinacijas, kurių taškų suma viršija 21 anksčiau nei krupjė.

5.17.2. 21 taško kortų kombinacija iš dviejų kortų („Juodasis Džekas“) laimi prieš bet kokią kitą 21 taško kortų kombinaciją. Lošėjai, kurių kortų kombinacijos sudaro „Juodąjį Džeką“, automatiškai laimi, nebent krupjė taip pat turi „Juodąjį Džeką“. Tada lošimas baigiasi **lygiosiomis**.

5.17.3. Visos kombinacijos, kurių vertė lygi krupjė kombinacijai, yra **Lygiųjų kombinacija**. Tai reiškia, kad lošėjas nelaimi ir jo statymo suma gražinama į jo balansą.

5.17.4. Kombinacijos, kurių taškų sumą daugiau nei 21, automatiškai pralaimi ir pažymimos piktograma **Per Daug**. Ši piktograma nebus taikoma krupjė kombinacijai.

5.17.5. Kombinacijos, kurių vertė mažesnė nei krupjė, pralaimi, o krupjė laimi. Prie pralaimėjusių kombinacijų rodoma **Jokio laimėjimo** piktograma.

5.17.6. „**Šešių kortų Čarlio**“ taisyklė: kombinacijos, sudarytos iš šešių kortų, kurių bendra vertė yra 21 taškas ar mažiau, laimi automatiškai pagal „Šešių kortų Čarlio“ taisyklę. Jei buvo pasirinkta parinktis dalinti, kombinacijos vertinamos atskirai.

5.18. Šalutiniai statymai: lošėjai gali atlikti šalutinius statymus statymo metu, bet tik atlikę pagrindinį statymą ir prieš išdalinant kortas. Taip pat, lošėjas gali vienu metu atlikti visus šalutinius statymus paspausdamas mygtuką „Visi šalutiniai statymai“. Galimi šalutiniai statymai yra šie:

5.18.1. „**Dvidešimt vienas plus trys**“ („**21+3**“) **šalutinis statymas**: tai šalutinis statymas už trijų kortų derinį, kuriam naudojama viena krupjė korta ir dvi pradinės lošėjo kortos. Norėdamas atlikti „Dvidešimt vienas + trys“ papildomą statymą lošėjas turi atlikti pagrindinį statymą ir tuomet pastatyti už „Dvidešimt vieną plus trys“ specialiai tam skirtoje srityje, pažymėtoje „21+3“. Laimėję šalutiniai statymai parodomi iš kart po to, kai kiekviename lošime dalyvaujančiame langelyje išdalinamos dvi kortos. Jeigu lošėjo kombinacijoje yra du laimintys deriniai, išmokama tik už tą, kurio laimėjimas didesnis. Yra 5 skirtingų tipų deriniai:

- **Vienodos rūšies** – trys identiškos kortos (pvz.: trys širdžių tūzai);
- **Eilė ir spalva** – trys kortos iš eilės ir tos pačios rūšies (pvz.: pikų 10, pikų valetas ir pikų karalienė);
- **Trys vienodos** – trys tos pačios vertės, tačiau skirtingos rūšies kortos (pvz.: širdžių karalienė, pikų karalienė ir kryžių karalienė);
- **Eilė** – trys kortos iš eilės, bet skirtingos rūšies (pvz.: tūzas, 2 ir 3, arba karalienė, karalius, tūzas);
- **Spalva** – trys, ne iš eilės, bet tos pačios rūšies kortos (pvz.: kryžių 2, kryžių 6 ir kryžių karalius).

5.18.2. „**Pralaimėjimo premija**“ **šalutinis statymas**: tai šalutinis statymas už tai, jog krupjė kombinacijos vertė neišvengiamai viršys 21 taško sumą. Laimėjimų išmokėjimai už šį šalutinį statymą skiriasi priklausomai nuo to, kiek kortų prireikė, kad krupjė pralaimėtų. Jei lošėjo kombinacija yra „Juodasis Džekas“, o krupjė – ne, tuomet šalutinis statymas bus gražintas lošėjui. Norėdamas atlikti šį šalutinį statymą, lošėjas turi padėti savo statymą specialiai tam skirtoje vietoje, pažymėtoje „Bust Bonus“ prieš išdalijant kortas. Laimėję šalutiniai statymai parodomi iš kart po to, kai lošimas baigiasi. Yra 6 skirtingos baigtys, kai lošėjas gali laimėti šalutinį statymą:

- **Pralaimėjimas su 8+ kortomis**: krupjė pralaimi po 8 ar daugiau kortų kombinacijos;
- **Pralaimėjimas su 7 kortomis**: krupjė pralaimi po 7 kortų kombinacijos;

- **Pralaimėjimas su 6 kortomis:** krupjė pralaimi po 6 kortų kombinacijos;
- **Pralaimėjimas su 5 kortomis:** krupjė pralaimi po 5 kortų kombinacijos;
- **Pralaimėjimas su 4 kortomis:** krupjė pralaimi po 4 kortų kombinacijos;
- **Pralaimėjimas su 3 kortomis:** krupjė pralaimi po 3 kortų kombinacijos.

5.18.3. „Tobulos poros“ („TP“) **šalutinis statymas:** norėdamas atlikti „Tobulos poros“ šalutinį statymą lošėjas turi atlikti pagrindinį statymą ir tuomet pastatyti už „Tobulą porą“ specialiai tam skirtoje srityje, pažymėtoje „TP“. Laimėję šalutiniai statymai parodomi iš kart po to, kai kiekviename lošime dalyvaujančiame langelyje išdalinamos dvi kortos. Laiminčios „Tobulos poros“ kombinacijos įtakos krupjė kombinacijai neturi. Yra 3 skirtingų tipų poros:

- **Tobula pora** – dvi identiškos kortos (pvz.: dvi širdžių karalienės);
- **Spalvota pora** – dvi skirtingos rūšies, tačiau tokios pačios spalvos ir vertės kortos (pvz.: 2 širdys ir 2 būgnai);
- **Mišri pora** – dvi skirtingos rūšies, skirtingos spalvos, bet tos pačios vertės kortos (pvz.: 2 vynai + 2 būgnai).

5.18.4. „Pašėlęs 7“ **šalutinis statymas:** tai šalutinis statymas, kuris atliekamas įvertinus pirmąsias tris lošėjo kortas. Jei pirmą lošėjo kortą yra 7, lošėjas gauna laimėjimą, kurio santykis 5:1. Jei lošėjo antroji korta taip pat yra 7, išmokėjimas yra didesnis. Jeigu lošėjas ima kortą arba dalina kombinaciją ir trečioji korta taip pat yra 7, išmokėjimas yra dar didesnis. Didžiausias išmokėjimas išmokamas santykiu 2 000:1, jei 7 yra vienodi. Norėdamas atlikti šį šalutinį statymą, lošėjas turi padėti savo statymą tam skirtoje vietoje, pažymėtoje „Crazy 7“ prieš išdalijant kortas. Laimėję šalutiniai statymai parodomi iš kart po to, kai lošimas baigiasi. Yra 5 skirtingos baigtys, kai lošėjas gali laimėti šalutinį statymą:

- **Vienodi 7-7-7** – trys vienodos rūšies 7 (pvz.: trys širdžių 7);
- **Nevienodi 7-7-7** – trys nevienodos rūšies 7 (pvz.: širdžių 7, kryžių 7 ir būgnų 7);
- **Vienodi 7-7** – du vienodos rūšies 7 (pvz.: du širdžių 7);
- **Nevienodi 7-7** – du nevienodos rūšies 7 (pvz.: kryžių 7 ir būgnų 7);
- **7** – bet kokios rūšies 7 (pvz.: kryžių 7).

Taip pat yra 2 „Pašėlusio 7“ šalutinio statymo aspektai:

- Atskiriant 7, jei antra korta dalijama pirmai kombinacijai yra 7, ji bus laikoma trečia korta.
- Jei krupjė patikrina savo kombinaciją ir jis turi „Juodąjį Džeką“, lošėjas negali prašyti trečios kortos savo kombinacijai, kad surinktų galimą trijų septynetų derinį.

5.19. Laimėjimų išmokėjimai:

- 5.19.1. Už visas kombinacijas, kurių taškų suma yra didesnė nei krupjė, išmokama santykiu 1:1;
- 5.19.2. Už visas kombinacijas su „Juoduoju Džeku“ išmokama santykiu 3:2;
- 5.19.3. Už laimėjusius draudimo draudimo statymus išmokama santykiu 2:1;
- 5.19.4. Lygiųjų atveju, statymas gražinamas į lošėjo balansą;
- 5.19.5. Už „Vienodą rūšį“ išmokama santykiu 100:1;
- 5.19.6. Už „Eilę ir spalvą“ išmokama santykiu 40:1;
- 5.19.7. Už „Tris vienodas“ išmokama santykiu 30:1;
- 5.19.8. Už „Eilę“ išmokama santykiu 10:1;
- 5.19.9. Už „Spalvą“ išmokama santykiu 5:1;
- 5.19.10. Už „Pralaimėjimą su 8+ kortomis“ išmokama santykiu 250:1;
- 5.19.11. Už „Pralaimėjimą su 7 kortomis“ išmokama santykiu 100:1;
- 5.19.12. Už „Pralaimėjimą su 6 kortomis“ išmokama santykiu 50:1;
- 5.19.13. Už „Pralaimėjimą su 5 kortomis“ išmokama santykiu 9:1;
- 5.19.14. Už „Pralaimėjimą su 4 kortomis“ išmokama santykiu 2:1;
- 5.19.15. Už „Pralaimėjimą su 3 kortomis“ išmokama santykiu 1:1;

- 5.19.16. Už „Tobulą porą“ išmokama santykiu 25:1;
- 5.19.17. Už „Spalvotą porą“ išmokama santykiu 12:1;
- 5.19.18. Už „Mišrią porą“ išmokama santykiu 6:1;
- 5.19.19. Už „Vienodus 7-7-7“ išmokama santykiu 2 000:1;
- 5.19.20. Už „Nevienodus 7-7-7“ išmokama santykiu 500:1;
- 5.19.21. Už „Vienodus 7-7“ išmokama santykiu 150:1;
- 5.19.22. Už „Nevienodus 7-7“ išmokama santykiu 25:1;
- 5.19.23. Už „7“ išmokama santykiu 5:1.

5.20. Lošimo eiga: norėdamas lošti, lošėjas turi pasirinkti statymo vertę ir padėti ant pageidaujamos statymo vietos. Vykstant statymams, lošėjas gali pakeisti savo pradinį statymą bei atlikti šalutinius statymus.

Pasibaigus statymams, krupjė pradeda dalinti atverstas kortas nuo vietos kairėje, paeiliui ir galiausiai sau. Tokiu pat būdu išdalinama antra korta, atversta priešais kiekvieną vietą, o krupjė gauna užverstą kortą. Išdalinus visas kortas, lošėjas gali rinktis:

- 5.20.1. Imti: traukiama papildoma korta;
- 5.20.2. Susilaikyti: neimti jokių kortų;
- 5.20.3. Dvigubinti: padvigubinamas statymas, gaunama viena korta;
- 5.20.4. Dalinti: dvi vienodos vertės kortos padalinamos į dvi kombinacijas;

5.20.5. Sąžiningi sprendimai: lošimas vyksta pagal iš anksto nustatytas taisykles, jei per tam tikrą laiką lošėjas nepasirenka jokios parinktės arba jei nutrūkta ryšys: susilaikoma, jei lošėjo kombinacijos vertė yra 12 ir imama, jei lošėjo kombinacijos vertė 11 ir mažiau. Jei draudimo parinktis praleista, jokia parinktis nebus automatiškai parinkta lošėjo kombinacijai.

Lošimas vyksta pagal laikrodžio rodyklę.

Priėmus visus sprendimus, krupjė atverčia savo užverstą kortą ir išdalija papildomas kortas, vadovaudamasis taisykle, kad turi traukti kortas iki 16 taškų ir susilaikyti surinkęs 17 taškų. Jei krupjė turi 16 taškų arba mažiau, traukia daugiau kortų.

Jei krupjė pirmoji atversta korta tūzas, lošėjui suteikiama galimybė įsigyti draudimą. Pasibaigus draudimo laikui, krupjė kombinacija patikrinama. Jei tai „Juodasis Džekas“, lošimas baigiasi. Jei tai nėra „Juodasis Džekas“, lošimas tęsiasi.

Išdalinus visas kortas, krupjė kombinacija lyginama su lošėjo kombinacija ir nustatomas laimėtojas.

Pasibaigus lošimui, visos ant stalo esančios kortos surenkamos ir išmetamos, o statymai atidaromi sekančiam lošimui.

5.21. Kortų maišymas ir keitimas: kortų maišymas vyksta, kai iš laikiklio nuimamas postilijonas (skiriamoji korta) ir lošimas baigiamas.

Jei lošimo metu pasirodo skiriamoji korta, ji pašalinama. Krupjė informuoja, kad tai paskutinė kortų laikiklio lošimo korta, taip užbaigdamas kombinaciją. Užbaigus šią kombinaciją, daugiau kortos neišdalinamos, kol kortų laikiklio pakeitimas arba maišymo procedūra.

Kortas maišo maišytojas ant maišymo stalo arba dalintojas prie lošimo stalo pagal maišymo tvarką.

Pamainos vadovo nuožiūra, kortų laikiklio keitimo procedūra gali būti pradėta prieš išimant skiriamąją kortą.

Kortų keitimo procedūra vyksta kartą per 24 valandas arba dar šiais atvejais:

- 5.21.1. Stalas atidarytas po neveiklumo laikotarpio;
 - 5.21.2. Vaizdo srautas buvo neprieinamas prie stalo;
 - 5.21.3. Lošimo metu ant grindų nukrito daugiau nei trys kortos;
 - 5.21.4. Laikiklyje yra korta, kurios brūkšninis kodas turi defektą.
- 5.22. Kiti ypatingi atvejai:

5.22.1. Jei lošime, sistemoje, lošimo procedūroje ar sandorio veikloje yra klaida, lošimas laikinai pristabdomas ir nedelsiant apie tai pranešama pamainos vadovui. Lošėjai informuojami ekrane pateikiamu pranešimu, kad problema tirinama;

5.22.2. Jei klaidą galima nedelsiant pašalinti, lošimas tęsiasi kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas atšaukiamas, o pradiniai statymai gražinami visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

6. „Mega Sik Bo“ („Mega Sic Bo“)

6.1. „Mega Sik Bo“ lošiama trimis kauliukais. Lošimo tikslas yra atspėti išridentų kauliukų rezultata. Rezultatas pagrįstas visais taškais ir kombinacijomis. „Mega Sik Bo“ išdėstyme yra 52 statymo pozicijos ir lošėjai gali uždengti vieną ar daugiau vienu metu. Kiekviename lošimo raunde atsitiktinai bus pasirinktos kelios lažybų parinktys ir jų standartiniai koeficientai bus pakeisti „Mega Daugikliais“ prieš išridenant kauliukus ir sužinant rezultata, suteikiantį galimybę laimėti x1 000 savo statymo kai kuriose pozicijose. Jei statymo derinys yra tarp „Mega laimingų kombinacijų“, lošėjas pasieks „Mega laimėjimą“.

6.2. Minimali statymo suma: 0,10 EUR.

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

6.4. Maksimalus laimėjimas yra apskaičiuojamas pagal laimėjimų išmokėjimo lentelę. Maksimalaus laimėjimo dydis gali priklausyti tiek nuo pagrindinio statymo, tiek nuo kartu atliktų šalutinių statymų.

6.5. „Mega Sik Bo“ lošime yra 52 lažybų variantai ir kiekvienas statymo tipas turi savo išmoką. Žemiau visi statymų tipai paaiškinami tokia tvarka, kokia jie yra statymo išdėstyme nuo viršaus iki apačios:

6.5.1. **Maži/Dideli** reiškia, kad trijų kauliukų skaitinė vertė yra maža (4–10) arba didelė (11–17). Šie statymai pralaimi, jei rezultatas yra bet koks trigubas (žr. toliau);

6.5.2. **Nelyginiai/Lyginiai** reiškia, kad trijų kauliukų skaitinė vertė yra nelyginė (5,7,9,11,13,15,17) arba lyginė (4,6,8,10,12,14,16). Šie statymai pralaimi, jei rezultatas yra bet koks trigubas (žr. toliau);

6.5.3. **Dvigubi** yra derinys, kai tas pats skaičius išridentas dviejuose iš trijų kauliukų po jų išmetimo. Yra šeši dvigubi statymai, nuo 1 iki 6 (pvz., du 3). Atkreiptinas dėmesys, kad išmoka dėl dvigubos nesikeičia, jei visi trys kauliukai rodo tą pačią vertę;

6.5.4. **Spec. Trigubi** yra derinys, kai tas pats skaičius išridentas visuose trijuose kauliukuose po jų išmetimo. Yra šešios statymų sritys, kuriose galima statyti už konkretų trejetą nuo 1 iki 6 (pvz., trys 5);

6.5.5. **Trigubi** yra statymų srityje centre ir turėtų būti pasirinktas, jei lošėjas nori lažintis, kad bet kuris iš skaičių nuo 1 iki 6 pasirodys ant visų trijų kauliukų. Vienu ėjimu lošėjas stato ant visų tipų trejetų;

6.5.6. **Iš Viso Trys Kauliukai** naudoja 14 statymo sričių, pažymėtų nuo 4 iki 17. Jie nurodo visas galimas visų trijų kauliukų skaitines sumas, išskyrus 3 ir 18. Išmokos skiriasi atsižvelgiant į laimėtą sumą;

6.5.7. **Du Kauliukų Deriniai** reiškia 15 galimų 2 kauliukų derinių, leidžiančių statyti už bet kurias dvi specifines, bet skirtingas skaitines reikšmes, esančias ant kauliukų (pvz., 1 ir 4). Visų kombinacijų išmokėjimo koeficientas yra 5:1.;

6.5.8. **Vienas** naudoja šešias statymo zonas apatinėje maketo dalyje, pažymėtas „Vienas“, „Du“, „Trys“, „Keturi“, „Penki“ ir „Šeši“, kurios reiškia šešias nominalias kauliuko vertes. Išmoka skiriasi priklausomai nuo to, ar pasirinkta vertė pasirodo viename, dviejuose ar visuose trijuose kauliukuose.

6.6. Laimėjimų išmokėjimas:

6.6.1. Maži/Dideli išmoka santykiu 1:1;

6.6.2. Nelyginiai/Lyginiai išmoka santykiu 1:1;

6.6.3. Dvigubi išmoka santykiu 8-87:1;

6.6.4. Spec. Trigubi išmoka santykiu 150-999:1;

6.6.5. Trigubi išmoka santykiu 30-87:1;

6.6.6. Iš Viso Trys Kauliukai išmoka:

6.6.6.1. iš viso 4 arba 17 santykiu 50-499:1;

6.6.6.2. iš viso 5 arba 16 santykiu 20-249:1;

6.6.6.3. iš viso 6 arba 15 santykiu 15-149:1;

6.6.6.4. iš viso 7 arba 14 santykiu 12-29:1;

6.6.6.5. iš viso 8 arba 13 santykiu 8-24:1;

6.6.6.6. iš viso 9 arba 12 santykius 6-24:1;

6.6.6.7. iš viso 10 arba 11 santykius 6-24:1;

6.6.7. Dviejų Kauliukų Kombinacija išmoka santykiu 5-24:1;

6.6.8. Vienas išmoka:

6.6.8.1. vienas kauliukas santykiu 1:1;

6.6.8.2. du kauliukai 2-19:1;

6.6.8.3. trys kauliukai 3-87:1.

6.7. Lošime „Mega Sik Bo“ statymai turi būti atliekami ant maketo, kuriame rodomos visos galimos statymo pozicijos.

Lose if Any Triples 1:1		8:1			150:1		30:1	150:1		8:1			Lose if Any Triples 1:1	
Small	Odd	[Dice]			[Dice]		Any Triple	[Dice]		[Dice]			Even	Big
4-10		[Dice]			[Dice]			[Dice]		[Dice]				11-17
4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
50:1	20:1	15:1	12:1	8:1	6:1	6:1	6:1	6:1	8:1	12:1	15:1	20:1	50:1	
5:1	[Dice]												Two dice	
[Dice]	One	[Dice]	Two	[Dice]	Three	[Dice]	Four	[Dice]	Five	[Dice]	Six			
1:1 on One Dice				2:1 on Two Dice				3:1 on Three Dice						

Norėdamas pradėti lošti, lošėjas turi palaukti kol pasirodys pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“, tada pasirinkti žetono, kurį nori statyti, vertę ir padėti jį pasirinktame išdėstymo laukelyje. Visas lošėjo statymas bus rodomas lange „Visas Statymas“. Statymai gali būti atliekami statymams skirtu laiku, kol lošimo krupjė paskelbia: „STATYMAI BAIGTI“. Jokie statymai po to laiko nepriimami. Kauliukai bus sukami purtyklės viduje ir po to, kai visi trys kauliukai išridenami, lošimo raundo rezultatas nustatomas suskaičiavus skaitines vertes, kurios yra kiekvieno kauliuko viršuje. Jei kuris nors iš lošėjo statymų apima laimėjusius derinius, lošėjas gauna grąžą pagal tų laimėjimo derinių koeficientus. Jei lošėjo statymas atsiduria laimingame derinyje su „Mega Daugikliu“, statymas bus atitinkamai padaugintas ir lošėjas pasieks „Maiga laimėjimą“! Visa lošėjo laimėjimo suma bus rodoma laimėjimo pranešime ir į ją bus įtrauktas lošėjo pradinis statymas.

6.8. Lošimo rezultatas galioja tik tada, kai visi trys kauliukai nusileidžia tiesiai ant purtyklės dugno. Galimi „neišsiridenimo“ atvejai, kai:

6.8.1. vienas ar keli kauliukai atsiremia į stiklinį purtyklės kupolą;

6.8.2. vienas ar keli kauliukai atsiremia vienas į kitą;

6.8.3. vienas kauliukas užlipa ant kito kauliuko viršaus.

Įvykus „neišsiridenimui“, kauliuko ridenimas iš naujo atliekamas pagal standartines procedūras, o statymai lieka galioti iki tinkamo ridenimo.

6.9. Galimi ypatingi atvejai:

6.9.1. Iškilus bet kokiems techniniams trikdžiams ar žmogiškoms klaidoms, nedelsiant bus pranešta Pamainos Vadovui.

6.9.2. Jei įvyksta kokia nors lošimo procedūros klaida, lošimo raundas bus laikinai pristabdytas ir apie tai bus informuotas pamainos vadovas. Ekrane jums bus pranešta, kad problema tiriama.

6.9.3. Jeigu Pamainos Vadovas iškart išspręs problemą, lošimo raundas bus tęsiamas įprastai. Jei išspręsti nedelsiant neįmanoma, lošimo raundas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus gražinti visiems lošėjams, dalyvavusiems lošimo raunde.

6.9.4. Statymą sistema gali atmesti pasibaigus statymams skirtam laikui dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių reikalavimų ar dėl kitų sandorio problemų.

6.9.5. Jeigu lošėjas atliko mažesnę statymą nei minimalus šio stalo limitas, jo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Lošėjas bus informuotas mažu pranešimu virš savo statymo. Kai statymo laikas baigiasi, neaktyvūs žetonai bus atmesti.

6.9.6. Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą prie šio stalo, jis bus pakeistas automatiškai, apie tai lošėjas bus informuotas mažu pranešimu virš savo statymo.

6.10. Lošimas yra priklausomas nuo interneto, todėl kartais gali atsijungti ir sukelti problemų dėl lošimo vientisumo. Praradus ryšį su lošimo serveriu, ekrane bus rodomas pranešimas iš naujo prisijungti. Atjungimo atveju taikomos šios klaidų tvarkymo taisyklės:

6.10.1. Jei atsijungimas įvyksta prieš ekrane pasirodant pranešimui „STATYMAI BAIGTI“ ir serveris dar nepriėmė lošėjo statymų, jo statymai nebus išskaičiuoti iš balanso ir lošėjas nedalyvaus lošimo raunde.

6.10.2. Jei atjungimas įvyksta po to, kai ekrane pasirodo pranešimas „STATYMAI BAIGTI“ ir serveris priėmė lošėjo statymus, lošimas vyks įprastu būdu ir visi laimėjimai bus apdorojami atsižvelgiant į lošimo rezultata, neatsižvelgiant į tai, kad atsijungta.

6.10.3. Jei ryšys su stalu iš studijos nutrūksta ilgiau nei 5 minutėms, lošimas bus atšauktas.

7. „Ruletė gyvai“ („Live Roulette“)

7.1. „Ruletė gyvai“ lošiama sukant mažą kamuoliuką apvaliame rate su 37 skaičių skyreliais. Kai kamuoliukas sustoja viename iš jų, užfiksuojamas laimingas skaičius. Lošimo tikslas – atspėti skaičių, ant kurio kamuoliukas sustos ruletės rate.

7.2. Minimali statymo suma: 0,10 EUR.

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

7.4. Maksimalus laimėjimas yra apskaičiuojamas pagal laimėjimų išmokėjimo lentelę. Maksimalaus laimėjimo dydis gali priklausyti tiek nuo pagrindinio statymo, tiek nuo kartu atliktų šalutinių statymų.

7.5. Lošėjas gali atlikti daugybės rūšių statymus ant ruletės stalo. Kiekvienas statymo tipas apima tam tikrą skaičių diapazoną, kiekvienas tipas turi savo išmokų koeficientus. Statymai, kurie atliekami ant sunumeruotų vietų arba tarp jų esančių linijų, vadinami vidiniais statymais, o tie, kurie dedami ant specialių langelių, esančių žemiau ir kairiau nuo lentos, vadinami išoriniais statymais. Užvedus pelę ant lažybų stalo, bus paryškinti skaičiai, kurie būtų įtraukti, jei statysite šioje vietoje. Skirtingi statymų tipai ir išmokos aprašytos toliau:

7.5.1. **Tiesiai** – lošėjas turi dėti žetoną tiesiai ant konkretaus skaičiaus (įskaitant nulį). Uždengiamas 1 skaičius;

7.5.2. **Padalintas Statymas** – lošėjas turi dėti žetoną ant linijos tarp bet kokių dviejų skaičių (pvz., tarp 0/2, 16/17). Uždengiami 2 skaičiai;

7.5.3. **Gatvės Statymas** – lošėjas turi dėti žetoną ant žemutinio bet kokių skaičių eilutės galo išorinėje statymo pusėje. Gatvės statymas uždengia tris skaičius (pvz., gatvė 7, 8, 9). Statymai padėti ant 0, 1 ir 2 arba 0, 2 ir 3 susikirtimuose taip pat laikomi gatvės statymais. Uždengiami 3 skaičiai;

7.5.4. **Kampo Statymas** – lošėjas turi dėti žetoną linijų susikirtimuose, kur susikerta keturi skaičiai. Uždengiami visi keturi skaičiai (pvz., kampas 5, 6, 8, 9). Statymas uždėtas ant 0, 1, 2, 3 (apatinio 0 ir 1 susikirtimo) yra taip pat laikomas kampo statymu. Uždengiami 4 skaičiai;

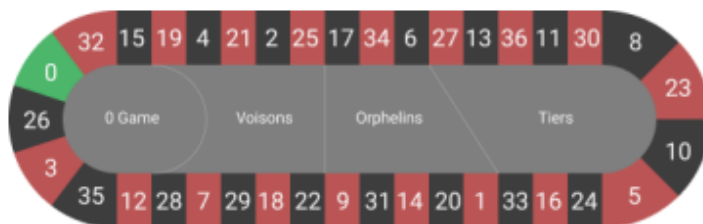
7.5.5. **Šešių Linijos Statymas** – lošėjas turi dėti savo žetoną ant T formos susikertančių linijų tarp dviejų susikertančių gatvių. Šešių-linijos statymas uždengia visus skaičius abiejose eilutėse, iš viso šešis skaičius (pvz., šešių linija 4, 5, 6, 7, 8, 9). Uždengiami 6 skaičiai;

7.5.6. **Stulpelio Statymas** – lošėjas turi dėti žetoną į vieną iš dėžučių, pažymėtų „2:1“ stulpelių pabaigoje, kad uždengtų visus skaičius tame stulpelyje; iš viso dvylika skaičių. Nulis neuždengiamas jokių stulpeliu. Uždengiami 12 skaičių;

7.5.7. **Tuzino Statymas** – lošėjas turi dėti žetoną į vieną iš trijų dėžučių, pažymėtų „1st 12“, „2nd 12“ arba „3rd 12“, kurios uždengia dvylika skaičių intervale nuo 1 iki 36. Nulis tuzinu neuždengiamas. Uždengiami 12 skaičių;

7.5.8. **Lyginių Šansai** – žetonas padedamas į vieną iš šešių dėžučių, padengiančių 18 skaičių lentoje, kaip parašyta ant dėžutės: Raudoni /juodi, lyginiai / nelyginiai, maži skaičiai (nuo 1 iki 18) arba dideli skaičiai (nuo 19 iki 36). Nulis neuždengiamas jokia dėžute. Uždengiami 18 skaičių.

7.6. Statymai Rato sektoriuose yra kompleksiniai statymai, atliekami naudojant ruletės trasą, kurioje vaizduojami skaičiai kaip jie išdėstyti ruletės rate, o ne ant ruletės stalo.



Vieno nulio ruletės ratas yra padalintas į 3 pagrindinius sektorius, kurie atitinka stalo sritis. Tradiciniai šių sektorių pavadinimai yra „Voisins du Zero“ su poskyriu „0 Game“, skyrius „Tiers Du Cylindre“ ir „Orphelins“.

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

7.6.1. 2 žetonai ant gatvės statymo 0/2/3;

7.6.2. 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 ir 32/35;

7.6.3. 2 žetonai ant gatvės statymo 25/26/28/29.

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

7.6.4. 1 žetonas tiesiai: 26;

7.6.5. 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 0/3, 12/15, ir 32/35.

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

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

7.6.6. 1 žetonas tiesiai: 1;

7.6.7. 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 6/9, 14/17, 17/20 ir 31/34.

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

7.8. Lošime taip pat yra specialieji statymai. Norėdamas atlikti bet kurį iš šių specialių statymų, lošėjas turi atidaryti Specialiųjų statymų langą, paspausdami mygtuką „Specialieji statymai“. Spustelėjęs/bakstelėjęs bet kurį iš specialiųjų statymų, vienu judesiu lošėjas padengs keletą skaičių su pasirinkta žetono verte. Ruletės lošime lošėjas gali rasti šiuos specialius statymus: „Final en Plein“, „Finales a Cheval“ ir „Pilnai užpildytas“ („Full Complete“).

7.8.1. „**Final en Plein**“ yra prancūzų kalbos terminas, nurodantis statymą „tiesiai“ ant visų skaičių, kurie baigiasi pasirinktu skaitmeniu. Šiuos statymus taip pat galima vadinti finaliniais. Spustelėjęs bet kurį iš skaičių „Finale en Plain“ skiltyje, ruletės lentelėje žetonai bus dedami taip:

7.8.1.1. „Finale En Plein 0“ yra 4 žetonų statymas ant 0, 10, 20 ir 30;

7.8.1.2. „Finale En Plein 1“ yra 4 žetonų statymas ant 1, 11, 21 ir 31;

7.8.1.3. „Finale En Plein 2“ yra 4 žetonų statymas ant 2, 12, 22 ir 32;

7.8.1.4. „Finale En Plein 3“ yra 4 žetonų statymas ant 3, 13, 23 ir 33;

7.8.1.5. „Finale En Plein 4“ yra 4 žetonų statymas ant 4, 14, 24 ir 34;

7.8.1.6. „Finale En Plein 5“ yra 4 žetonų statymas ant 5, 15, 25 ir 35;

7.8.1.7. „Finale En Plein 6“ yra 4 žetonų statymas ant 6, 16, 26 ir 36;

7.8.1.8. „Finale En Plein 7“ yra 3 žetonų statymas ant 7, 17 ir 27;

7.8.1.9. „Finale En Plein 8“ yra 3 žetonų statymas ant 8, 18 ir 28;

7.8.1.10. „Finale En Plein 9“ yra 3 žetonų statymas ant 9, 19 ir 29.

7.8.2. „**Finales a Cheval**“ taip pat yra Prancūzijos įkvėptas statymas, paremtas dalijimu, kaip parodyta žemiau:

7.8.2.1. „Finales a Cheval 0/3“ yra 4 žetonų statymas padalinant 0/3, 10/13, 20/23 ir 30/33;

7.8.2.2. „Finales a Cheval 1/4“ yra 4 žetonų statymas padalinant 1/4, 11/14, 21/24 ir 31/34;

7.8.2.3. „Finales a Cheval 2/5“ yra 4 žetonų statymas padalinant 2/5, 12/15, 22/25 ir 32/35;

7.8.2.4. „Finales a Cheval 3/6“ yra 4 žetonų statymas padalinant 3/6, 13/16, 23/26 ir 33/36;

7.8.2.5. „Finales a Cheval 4/7“ yra 4 žetonų statymas padalinant 4/7, 14/17, 24/27 ir 34 tiesiai;

7.8.2.6. „Finales a Cheval 5/8“ yra 4 žetonų statymas padalinant 5/8, 15/18, 25/28 ir 35 tiesiai;

7.8.2.7. „Finales a Cheval 6/9“ yra 4 žetonų statymas padalinant 6/9, 16/19, 26/29 ir 36 tiesiai;

7.8.2.8. „Finales a Cheval 7/10“ yra 3 žetonų statymas padalinant 7/10, 17/20 ir 27/30;

7.8.2.9. „Finales a Cheval 8/11“ yra 3 žetonų statymas padalinant 8/11, 18/21 ir 28/31;

7.8.2.10. „Finales a Cheval 9/12“ yra 3 žetonų statymas padalinant 9/12, 19/22 ir 29/32.

7.8.3. „**Pilnai užpildytas**“ („**Full Complete**“) statymas yra didžiausias uždengimo statymas, į kurį įeina visi galimi vidiniai statymai už atskirą skaičių. 1 žetonas tiesiai, 2 žetonai ant kiekvieno padalijimo, 3 žetonai ant gatvės, 4 žetonai kiekviename kampe ir 6 žetonai kiekvienoje iš šešių linijų:

7.8.3.1. „Full Complete“ statymas ant 0 yra 17 žetonų statymas;

7.8.3.2. „Full Complete“ statymas ant 1 yra 27 žetonų statymas;

7.8.3.3. „Full Complete“ statymas ant 2 yra 36 žetonų statymas;

7.8.3.4. „Full Complete“ statymas ant 3 yra 27 žetonų statymas;

7.8.3.5. „Full Complete“ ant bet kurio iš šių skaičių 4, 7, 10, 13, 16, 19, 22, 25, 28 ir 31 yra 30 žetonų statymas;

7.8.3.6. „Full Complete“ ant bet kurio iš šių skaičių 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23, 26, 29 ir 32 yra 40 žetonų statymas;

7.8.3.7. „Full Complete“ ant bet kurio iš šių skaičių 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30 ir 33 yra 30 žetonų statymas;

7.8.3.8. „Full Complete“ statymas ant 34 yra 18 žetonų statymas;

7.8.3.9. „Full Complete“ statymas ant 35 yra 24 žetonų statymas;

7.8.3.10. „Full Complete“ statymas ant 36 yra 18 žetonų statymas.

7.9. Laimingas skaičius galioja tik tada, kai sukimas buvo laikomas galiojančiu. Galiojantis sukimas apibrėžiamas taip: ruletės kamuoliukas turi būti sukamas priešinga rato sukimo kryptimi ir turi sukintis bent tris pilnus apsisukimus, skaičiuojamus nuo taško, kuriame kamuoliukas buvo paleistas į rato vėžę prieš įkrisdamas, kad sukimas būtų laikomas galiojančiu. Jeigu sukimas nebuvo toks, kaip apibrėžta, situacija vadinama „Sukimo Nėra“. Situacijos „Sukimo Nėra“ paskelbiamos, kai:

7.9.1. Kamuoliukas padarė mažiau nei 3 pilnus apsisukimus;

7.9.2. Kamuoliukas sukosi ta pačia kryptimi kaip ir ratas;

7.9.3. Ratas sukimosi metu sustojo;

7.9.4. Kamuoliukas įstrigo, nesvarbu, ar dėl skirtuko, kamuoliuko stotelės ar skaičių takelio;

7.9.5. Kamuoliukas iššoko iš rato (kamuoliukas iššoko);

7.9.6. Kamuoliukas prieš sukimą išsprūdo/iškrito;

7.9.7. Rate sukimosi metu atsidūrė pašalinis objektas.

Jeigu „Sukimo nėra“, rutuliuko sukimas iš naujo atliekamas pagal standartines procedūras. Statymai lieka galioti iki kito tinkamo sukimo.

7.10. Laimėjimų išmokėjimas:

7.10.1. Tiesiai išmoka santykiu 35:1;

7.10.2. Padalintas išmoka santykiu 17:1;

7.10.3. Gatvė išmoka santykiu 11:1;

7.10.4. Kampas išmoka santykiu 8:1;

7.10.5. Šešių linija išmoka santykiu 5:1;

7.10.6. Stulpelis/Tuzinas išmoka santykiu 2:1;

7.10.7. Raudona/Juoda išmoka santykiu 1:1;

7.10.8. Lyginiai/Nelyginiai išmoka santykiu 1:1;

7.10.9. 1-18/19-36 išmoka santykiu 1:1.

7.11. Ruletėje statymai turi būti atliekami statymo metu ant stalo, vadinamo ruletės maketu, kuriame rodomos visos galimos statymo pozicijos. Norėdamas pradėti lošti, lošėjas turi palaukti kol pasirodys pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“, tada pasirinkti žetono vertę, kokią sumą norėtų statyti šiame žaidime, ir padėti jį norimame statyti laukelyje (-iuose). Visas lošėjo statymas bus rodomas lange „Visas Statymas“. Statymai gali būti atliekami statymui skirtu metu, kol krupjė paskelbia: „STATYMAI BAIGTI“. Jokie statymai po to laiko nepriimami. Kamuoliukas sukamas ruletės rate pagal galiojančias sukimo taisykles, aprašytas šiame skyriuje. Kai kamuoliukas sustoja skaičiaus skyrelyje, laimingas skaičius bus paryškintas lošimo sąsajoje. Jei kuris nors iš lošėjo statymų apima laimingą skaičių, lošėjas gaus laimėjimą pagal ruletės išmokų lentelę.

7.12. Galimi ypatingi atvejai:

7.12.1. Iškilus bet kokiems techniniams trikdžiams ar žmogiškoms klaidoms, nedelsiant bus pranešta Pamainos Vadovui.

7.12.2. Jei įvyksta kokia nors lošimo procedūros klaida, lošimo raundas bus laikinai pristabdytas ir apie tai bus informuotas pamainos vadovas. Ekrane jums bus pranešta, kad problema tiriama.

7.12.3. Jeigu Pamainos Vadovas iškart išspręs problemą, lošimo raundas bus tęsiamas įprastai. Jei išspręsti nedelsiant neįmanoma, lošimo raundas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošėjams, dalyvavusiems lošimo raunde.

7.12.4. Statymą sistema gali atmesti pasibaigus statymams skirtam laikui dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių reikalavimų ar dėl kitų sandorio problemų.

7.12.5. Jeigu lošėjas atliko mažesnę statymą nei minimalus šio stalo limitas, jo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Lošėjas bus informuotas mažu pranešimu virš savo statymo. Kai statymo laikas baigiasi, neaktyvūs žetonai bus atmesti.

7.12.6. Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą prie šio stalo, jis bus pakeistas automatiškai, apie tai lošėjas bus informuotas mažu pranešimu virš savo statymo.

7.13. Lošimas yra priklausomas nuo interneto, todėl kartais gali atsijungti ir sukelti problemų dėl lošimo vientisumo. Praradus ryšį su lošimo serveriu, ekrane bus rodomas pranešimas iš naujo prisijungti. Atjungimo atveju taikomos šios klaidų tvarkymo taisyklės:

7.13.1. Jei atsijungimas įvyksta prieš ekrane pasirodant pranešimui „STATYMAI BAIGTI“ ir serveris dar nepriėmė lošėjo statymų, jo statymai nebus išskaičiuoti iš balanso ir lošėjas nedalyvaus lošimo raunde.

7.13.2. Jei atjungimas įvyksta po to, kai ekrane pasirodo pranešimas „STATYMAI BAIGTI“ ir serveris priėmė lošėjo statymus, lošimas vyks įprastu būdu ir visi laimėjimai bus apdorojami atsižvelgiant į lošimo rezultatą, neatsižvelgiant į tai, kad atsijungta.

7.13.3. Jei ryšys su stalu iš studijos nutrūksta ilgiau nei 5 minutėms, lošimas bus atšauktas.

8. „Automatinė ruletė“ („Auto Roulette“)

8.1. „Automatinė ruletė“ lošiama sukant mažą kamuoliuką apvaliame rate su 37 skaičių skyreliais. Kai kamuoliukas sustoja viename iš jų, užfiksuojamas laimingas skaičius. Lošimo tikslas – atspėti skaičių, ant kurio kamuoliukas sustos ruletės rate. Automatinė ruletė transliuojama realiu laiku iš tiesioginės studijos, tačiau joje nėra krupjė. Statymo metu mašina automatiškai išleidžia kamuoliuką į ratą.

8.2. Minimali statymo suma: 0,10 EUR.

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

8.4. Maksimalus laimėjimas yra apskaičiuojamas pagal laimėjimų išmokėjimo lentelę. Maksimalaus laimėjimo dydis gali priklausyti tiek nuo pagrindinio statymo, tiek nuo kartu atliktų šalutinių statymų.

8.5. Lošėjas gali atlikti daugybės rūšių statymus ant ruletės stalo. Kiekvienas statymo tipas apima tam tikrą skaičių diapazoną, kiekvienas tipas turi savo išmokų koeficientus. Statymai, kurie atliekami ant sunumeruotų vietų arba tarp jų esančių linijų, vadinami vidiniais statymais, o tie, kurie dedami ant specialių langelių, esančių žemiau ir kairiau nuo lentos, vadinami išoriniais statymais. Užvedus pelę ant lažybų stalo, bus paryškinti skaičiai, kurie būtų įtraukti, jei statysite šioje vietoje. Skirtingi statymų tipai ir išmokos aprašytos toliau:

8.5.1. **Tiesiai** – lošėjas turi dėti žetoną tiesiai ant konkretaus skaičiaus (įskaitant nulį). Uždengiamas 1 skaičius;

8.5.2. **Padalintas Statymas** – lošėjas turi dėti žetoną ant linijos tarp bet kokių dviejų skaičių (pvz., tarp 0/2, 16/17). Uždengiami 2 skaičiai;

8.5.3. **Gatvės Statymas** – lošėjas turi dėti žetoną ant žemutinio bet kokių skaičių eilutės galo išorinėje statymo pusėje. Gatvės statymas uždengia tris skaičius (pvz., gatvė 7, 8, 9). Statymai padėti ant 0, 1 ir 2 arba 0, 2 ir 3 susikirtimuose taip pat laikomi gatvės statymais. Uždengiami 3 skaičiai;

8.5.4. **Kampo Statymas** – lošėjas turi dėti žetoną linijų susikirtimuose, kur susikerta keturi skaičiai. Uždengiami visi keturi skaičiai (pvz., kampas 5, 6, 8, 9). Statymas uždėtas ant 0, 1, 2, 3 (apatinio 0 ir 1 susikirtimo) yra taip pat laikomas kampo statymu. Uždengiami 4 skaičiai;

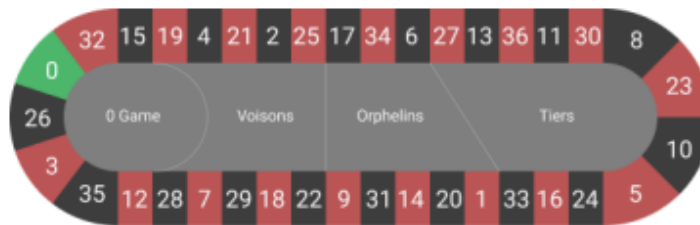
8.5.5. **Šešių Linijos Statymas** – lošėjas turi dėti savo žetoną ant T formos susikertančių linijų tarp dviejų susikertančių gatvių. Šešių-linijos statymas uždengia visus skaičius abiejose eilutėse, iš viso šešis skaičius (pvz., šešių linija 4, 5, 6, 7, 8, 9). Uždengiami 6 skaičiai;

8.5.6. **Stulpelio Statymas** – lošėjas turi dėti žetoną į vieną iš dėžučių, pažymėtų „2:1“ stulpelių pabaigoje, kad uždengtų visus skaičius tame stulpelyje; iš viso dvylika skaičių. Nulis neuždengiamas jokių stulpeliu. Uždengiami 12 skaičių;

8.5.7. **Tuzino Statymas** – lošėjas turi dėti žetoną į vieną iš trijų dėžučių, pažymėtų „1st 12“, „2nd 12“ arba „3rd 12“, kurios uždengia dvylika skaičių intervale nuo 1 iki 36. Nulis tuzinu neuždengiamas. Uždengiami 12 skaičių;

8.5.8. **Lyginių Šansai** – žetonas padedamas į vieną iš šešių dėžučių, padengiančių 18 skaičių lentoje, kaip parašyta ant dėžutės: Raudoni /juodi, lyginiai / nelyginiai, maži skaičiai (nuo 1 iki 18) arba dideli skaičiai (nuo 19 iki 36). Nulis neuždengiamas jokia dėžute. Uždengiami 18 skaičių.

8.6. Statymai Rato sektoriuose yra kompleksiniai statymai, atliekami naudojant ruletės trasą, kurioje vaizduojami skaičiai kaip jie išdėstyti ruletės rate, o ne ant ruletės stalo.



Vieno nulio ruletės ratas yra padalintas į 3 pagrindinius sektorius, kurie atitinka stalo sritis. Tradiciniai šių sektorių pavadinimai yra „Voisins du Zero“ su poskyriu „0 Game“, skyrius „Tiers Du Cylindre“ ir „Orphelins“.

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

8.6.1. 2 žetonai ant gatvės statymo 0/2/3;

8.6.2. 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 ir 32/35;

8.6.3. 2 žetonai ant gatvės statymo 25/26/28/29.

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

8.6.4. 1 žetonas tiesiai: 26;

8.6.5. 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 0/3, 12/15, ir 32/35.

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

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

8.6.6. 1 žetonas tiesiai: 1;

8.6.7. 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 6/9, 14/17, 17/20 ir 31/34.

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

8.8. Lošime taip pat yra specialieji statymai. Norėdamas atlikti bet kurį iš šių specialių statymų, lošėjas turi atidaryti Specialiųjų statymų langą, paspausdami mygtuką „Specialieji statymai“. Spustelėjęs/bakstelėjęs bet kurį iš specialiųjų statymų, vienu judesiu lošėjas padengs keletą skaičių su pasirinkta žetono verte. Ruletės lošime lošėjas gali rasti šiuos specialius statymus: „Final en Plein“, „Finales a Cheval“ ir „Pilnai užpildytas“ („Full Complete“).

8.8.1. „**Final en Plein**“ yra prancūzų kalbos terminas, nurodantis statymą „tiesiai“ ant visų skaičių, kurie baigiasi pasirinktu skaitmeniu. Šiuos statymus taip pat galima vadinti finaliniais. Spustelėjęs bet kurį iš skaičių „Finale en Plain“ skiltyje, ruletės lentelėje žetonai bus dedami taip:

8.8.1.1. „Finale En Plein 0“ yra 4 žetonų statymas ant 0, 10, 20 ir 30;

8.8.1.2. „Finale En Plein 1“ yra 4 žetonų statymas ant 1, 11, 21 ir 31;

8.8.1.3. „Finale En Plein 2“ yra 4 žetonų statymas ant 2, 12, 22 ir 32;

8.8.1.4. „Finale En Plein 3“ yra 4 žetonų statymas ant 3, 13, 23 ir 33;

8.8.1.5. „Finale En Plein 4“ yra 4 žetonų statymas ant 4, 14, 24 ir 34;

8.8.1.6. „Finale En Plein 5“ yra 4 žetonų statymas ant 5, 15, 25 ir 35;

8.8.1.7. „Finale En Plein 6“ yra 4 žetonų statymas ant 6, 16, 26 ir 36;

8.8.1.8. „Finale En Plein 7“ yra 3 žetonų statymas ant 7, 17 ir 27;

8.8.1.9. „Finale En Plein 8“ yra 3 žetonų statymas ant 8, 18 ir 28;

8.8.1.10. „Finale En Plein 9“ yra 3 žetonų statymas ant 9, 19 ir 29.

8.8.2. „**Finales a Cheval**“ taip pat yra Prancūzijos įkvėptas statymas, paremtas dalijimu, kaip parodyta žemiau:

8.8.2.1. „Finales a Cheval 0/3“ yra 4 žetonų statymas padalinant 0/3, 10/13, 20/23 ir 30/33;

8.8.2.2. „Finales a Cheval 1/4“ yra 4 žetonų statymas padalinant 1/4, 11/14, 21/24 ir 31/34;

8.8.2.3. „Finales a Cheval 2/5“ yra 4 žetonų statymas padalinant 2/5, 12/15, 22/25 ir 32/35;

8.8.2.4. „Finales a Cheval 3/6“ yra 4 žetonų statymas padalinant 3/6, 13/16, 23/26 ir 33/36;

8.8.2.5. „Finales a Cheval 4/7“ yra 4 žetonų statymas padalinant 4/7, 14/17, 24/27 ir 34 tiesiai;

8.8.2.6. „Finales a Cheval 5/8“ yra 4 žetonų statymas padalinant 5/8, 15/18, 25/28 ir 35 tiesiai;

8.8.2.7. „Finales a Cheval 6/9“ yra 4 žetonų statymas padalinant 6/9, 16/19, 26/29 ir 36 tiesiai;

8.8.2.8. „Finales a Cheval 7/10“ yra 3 žetonų statymas padalinant 7/10, 17/20 ir 27/30;

8.8.2.9. „Finales a Cheval 8/11“ yra 3 žetonų statymas padalinant 8/11, 18/21 ir 28/31;

8.8.2.10. „Finales a Cheval 9/12“ yra 3 žetonų statymas padalinant 9/12, 19/22 ir 29/32.

8.8.3. „**Pilnai užpildytas**“ („**Full Complete**“) statymas yra didžiausias uždengimo statymas, į kurį įeina visi galimi vidiniai statymai už atskirą skaičių. 1 žetonas tiesiai, 2 žetonai ant kiekvieno padalijimo, 3 žetonai ant gatvės, 4 žetonai kiekviename kampe ir 6 žetonai kiekvienoje iš šešių linijų:

8.8.3.1. „Full Complete“ statymas ant 0 yra 17 žetonų statymas;

8.8.3.2. „Full Complete“ statymas ant 1 yra 27 žetonų statymas;

8.8.3.3. „Full Complete“ statymas ant 2 yra 36 žetonų statymas;

8.8.3.4. „Full Complete“ statymas ant 3 yra 27 žetonų statymas;

8.8.3.5. „Full Complete“ ant bet kurio iš šių skaičių 4, 7, 10, 13, 16, 19, 22, 25, 28 ir 31 yra 30 žetonų statymas;

8.8.3.6. „Full Complete“ ant bet kurio iš šių skaičių 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23, 26, 29 ir 32 yra 40 žetonų statymas;

8.8.3.7. „Full Complete“ ant bet kurio iš šių skaičių 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30 ir 33 yra 30 žetonų statymas;

8.8.3.8. „Full Complete“ statymas ant 34 yra 18 žetonų statymas;

8.8.3.9. „Full Complete“ statymas ant 35 yra 24 žetonų statymas;

8.8.3.10. „Full Complete“ statymas ant 36 yra 18 žetonų statymas.

8.9. Laimingas skaičius galioja tik tada, kai sukimas buvo laikomas galiojančiu. Galiojantis sukimas apibrėžiamas taip: ruletės kamuoliukas turi būti sukamas priešinga rato sukimo kryptimi ir turi sukintis bent tris pilnus apsisukimus, skaičiuojamus nuo taško, kuriame kamuoliukas buvo paleistas į rato vėžę prieš įkrisdamas, kad sukimas būtų laikomas galiojančiu. Jeigu sukimas nebuvo toks, kaip apibrėžta, situacija vadinama „Sukimo Nėra“. Situacijos „Sukimo Nėra“ paskelbiamos, kai:

8.9.1. Kamuoliukas padarė mažiau nei 3 pilnus apsisukimus;

8.9.2. Kamuoliukas sukosi ta pačia kryptimi kaip ir ratas;

8.9.3. Ratas sukimosi metu sustojo;

8.9.4. Kamuoliukas įstrigo, nesvarbu, ar dėl skirtuko, kamuoliuko stotelės ar skaičių takelio;

8.9.5. Kamuoliukas iššoko iš rato (kamuoliukas iššoko);

8.9.6. Kamuoliukas prieš sukimą išsprūdo/iškrito;

8.9.7. Rate sukimosi metu atsidūrė pašalinis objektas.

Jeigu „Sukimo nėra“, rutuliuko sukimas iš naujo atliekamas pagal standartines procedūras. Statymai lieka galioti iki kito tinkamo sukimo.

8.10. Laimėjimų išmokėjimas:

8.10.1. Tiesiai išmoka santykiu 35:1;

8.10.2. Padalintas išmoka santykiu 17:1;

8.10.3. Gatvė išmoka santykiu 11:1;

8.10.4. Kampas išmoka santykiu 8:1;

8.10.5. Šešių linija išmoka santykiu 5:1;

8.10.6. Stulpelis/Tuzinas išmoka santykiu 2:1;

8.10.7. Raudona/Juoda išmoka santykiu 1:1;

8.10.8. Lyginiai/Nelyginiai išmoka santykiu 1:1;

8.10.9. 1-18/19-36 išmoka santykiu 1:1.

8.11. Ruletėje statymai turi būti atliekami statymo metu ant stalo, vadinamo ruletės maketu, kuriame rodomos visos galimos statymo pozicijos. Norėdamas pradėti lošti, lošėjas turi palaukti kol pasirodys pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“, tada pasirinkti žetono vertę, kokią sumą norėtų statyti šiame žaidime, ir padėti jį norimame statyti laukelyje (-iuose). Visas lošėjo statymas bus rodomas lange „Visas Statymas“. Statymai gali būti atliekami statymui skirtu metu, kol paskelbiama: „STATYMAI BAIGTI“. Jokie statymai po to laiko nepriimami. Kamuoliukas sukamas ruletės rate pagal galiojančias sukimo taisykles, aprašytas šiame skyriuje. Kai kamuoliukas sustoja skaičiaus skyrelyje, laimingas skaičius bus paryškintas lošimo sąsajoje. Jei kuris nors iš lošėjo statymų apima laimingą skaičių, lošėjas gaus laimėjimą pagal ruletės išmokų lentelę.

8.12. Galimi ypatingi atvejai:

8.12.1. Iškilus bet kokiems techniniams trikdžiams ar žmogiškoms klaidoms, nedelsiant bus pranešta Pamainos Vadovui.

8.12.2. Jei įvyksta kokia nors lošimo procedūros klaida, lošimo raundas bus laikinai pristabdytas ir apie tai bus informuotas pamainos vadovas. Ekrane jums bus pranešta, kad problema tiriama.

8.12.3. Jeigu Pamainos Vadovas iškart išspręs problemą, lošimo raundas bus tęsiamas įprastai. Jei išspręsti nedelsiant neįmanoma, lošimo raundas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošėjams, dalyvavusiems lošimo raunde.

8.12.4. Statymą sistema gali atmesti pasibaigus statymams skirtam laikui dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių reikalavimų ar dėl kitų sandorio problemų.

8.12.5. Jeigu lošėjas atliko mažesnę statymą nei minimalus šio stalo limitas, jo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Lošėjas bus informuotas mažu pranešimu virš savo statymo. Kai statymo laikas baigiasi, neaktyvūs žetonai bus atmesti.

8.12.6. Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą prie šio stalo, jis bus pakeistas automatiškai, apie tai lošėjas bus informuotas mažu pranešimu virš savo statymo.

8.13. Lošimas yra priklausomas nuo interneto, todėl kartais gali atsijungti ir sukelti problemų dėl lošimo vientisumo. Praradus ryšį su lošimo serveriu, ekrane bus rodomas pranešimas iš naujo prisijungti. Atjungimo atveju taikomos šios klaidų tvarkymo taisyklės:

8.13.1. Jei atsijungimas įvyksta prieš ekrane pasirodant pranešimui „STATYMAI BAIGTI“ ir serveris dar nepriėmė lošėjo statymų, jo statymai nebus išskaičiuoti iš balanso ir lošėjas nedalyvaus lošimo raunde.

8.13.2. Jei atjungimas įvyksta po to, kai ekrane pasirodo pranešimas „STATYMAI BAIGTI“ ir serveris priėmė lošėjo statymus, lošimas vyks įprastu būdu ir visi laimėjimai bus apdorojami atsižvelgiant į lošimo rezultatą, neatsižvelgiant į tai, kad atsijungta.

8.13.3. Jei ryšys su stalu iš studijos nutrūksta ilgiau nei 5 minutėms, lošimas bus atšauktas.

9. „Greita ruletė“ („Speed Roulette“)

9.1. „Greita ruletė“ lošiama sukant mažą kamuoliuką apvaliame rate su 37 skaičių skyreliais. Kai kamuoliukas sustoja viename iš jų, užfiksuojamas laimingas skaičius. Lošimo tikslas – atspėti skaičių, ant kurio kamuoliukas sustos ruletės rate. „Greita ruletė“ yra 60% greitesnis lošimas nei įprasta ruletė, o lošėjas gali atlikti statymus net ir tada, kai kamuoliukas jau sukasi rate.

9.2. Minimali statymo suma: 0,10 EUR.

9.3. Maksimali statymo suma: 2 000,00 EUR.

9.4. Maksimalus laimėjimas yra apskaičiuojamas pagal laimėjimų išmokėjimo lentelę. Maksimalaus laimėjimo dydis gali priklausyti tiek nuo pagrindinio statymo, tiek nuo kartu atliktų šalutinių statymų.

9.5. Lošėjas gali atlikti daugybės rūšių statymus ant ruletės stalo. Kiekvienas statymo tipas apima tam tikrą skaičių diapazoną, kiekvienas tipas turi savo išmokų koeficientus. Statymai, kurie atliekami ant sunumeruotų vietų arba tarp jų esančių linijų, vadinami vidiniais statymais, o tie, kurie dedami ant specialių langelių, esančių žemiau ir kairiau nuo lentos, vadinami išoriniais statymais. Užvedus pelę ant lažybų stalo, bus paryškinti skaičiai, kurie būtų įtraukti, jei statysite šioje vietoje. Skirtingi statymų tipai ir išmokos aprašytos toliau:

9.5.1. **Tiesiai** – lošėjas turi dėti žetoną tiesiai ant konkretaus skaičiaus (įskaitant nulį). Uždengiamas 1 skaičius;

9.5.2. **Padalintas Statymas** – lošėjas turi dėti žetoną ant linijos tarp bet kokių dviejų skaičių (pvz., tarp 0/2, 16/17). Uždengiami 2 skaičiai;

9.5.3. **Gatvės Statymas** – lošėjas turi dėti žetoną ant žemutinio bet kokių skaičių eilutės galo išorinėje statymo pusėje. Gatvės statymas uždengia tris skaičius (pvz., gatvė 7, 8, 9). Statymai padėti ant 0, 1 ir 2 arba 0, 2 ir 3 susikirtimuose taip pat laikomi gatvės statymais. Uždengiami 3 skaičiai;

9.5.4. **Kampo Statymas** – lošėjas turi dėti žetoną linijų susikirtimuose, kur susikerta keturi skaičiai. Uždengiami visi keturi skaičiai (pvz., kampas 5, 6, 8, 9). Statymas uždėtas ant 0, 1, 2, 3 (apatinio 0 ir 1 susikirtimo) yra taip pat laikomas kampo statymu. Uždengiami 4 skaičiai;

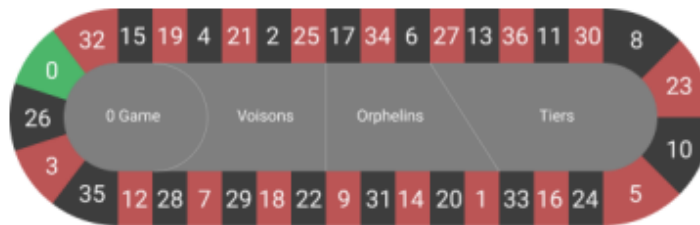
9.5.5. **Šešių Linijos Statymas** – lošėjas turi dėti savo žetoną ant T formos susikertančių linijų tarp dviejų susikertančių gatvių. Šešių-linijos statymas uždengia visus skaičius abiejose eilutėse, iš viso šešis skaičius (pvz., šešių linija 4, 5, 6, 7, 8, 9). Uždengiami 6 skaičiai;

9.5.6. **Stulpelio Statymas** – lošėjas turi dėti žetoną į vieną iš dėžučių, pažymėtų „2:1“ stulpelių pabaigoje, kad uždengtų visus skaičius tame stulpelyje; iš viso dvylika skaičių. Nulis neuždengiamas jokių stulpeliu. Uždengiami 12 skaičių;

9.5.7. **Tuzino Statymas** – lošėjas turi dėti žetoną į vieną iš trijų dėžučių, pažymėtų „1st 12“, „2nd 12“ arba „3rd 12“, kurios uždengia dvylika skaičių intervale nuo 1 iki 36. Nulis tuzinu neuždengiamas. Uždengiami 12 skaičių;

9.5.8. **Lyginių Šansai** – žetonas padedamas į vieną iš šešių dėžučių, padengiančių 18 skaičių lentoje, kaip parašyta ant dėžutės: Raudoni /juodi, lyginiai / nelyginiai, maži skaičiai (nuo 1 iki 18) arba dideli skaičiai (nuo 19 iki 36). Nulis neuždengiamas jokia dėžute. Uždengiami 18 skaičių.

9.6. Statymai Rato sektoriuose yra kompleksiniai statymai, atliekami naudojant ruletės trasą, kurioje vaizduojami skaičiai kaip jie išdėstyti ruletės rate, o ne ant ruletės stalo.



Vieno nulio ruletės ratas yra padalintas į 3 pagrindinius sektorius, kurie atitinka stalo sritis. Tradiciniai šių sektorių pavadinimai yra „Voisins du Zero“ su poskyriu „0 Game“, skyrius „Tiers Du Cylindre“ ir „Orphelins“.

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

9.6.1. 2 žetonai ant gatvės statymo 0/2/3;

9.6.2. 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 ir 32/35;

9.6.3. 2 žetonai ant gatvės statymo 25/26/28/29.

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

9.6.4. 1 žetonas tiesiai: 26;

9.6.5. 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 0/3, 12/15, ir 32/35.

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

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

9.6.6. 1 žetonas tiesiai: 1;

9.6.7. 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 6/9, 14/17, 17/20 ir 31/34.

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

9.8. Lošime taip pat yra specialieji statymai. Norėdamas atlikti bet kurį iš šių specialių statymų, lošėjas turi atidaryti Specialiųjų statymų langą, paspausdami mygtuką „Specialieji statymai“. Spustelėjęs/bakstelėjęs bet kurį iš specialiųjų statymų, vienu judesiu lošėjas padengs keletą skaičių su pasirinkta žetono verte. Ruletės lošime lošėjas gali rasti šiuos specialius statymus: „Final en Plein“, „Finales a Cheval“ ir „Pilnai užpildytas“ („Full Complete“):

9.8.1. „**Final en Plein**“ yra prancūzų kalbos terminas, nurodantis statymą „tiesiai“ ant visų skaičių, kurie baigiasi pasirinktu skaitmeniu. Šiuos statymus taip pat galima vadinti finaliniais. Spustelėjęs bet kurį iš skaičių „Finale en Plain“ skiltyje, ruletės lentelėje žetonai bus dedami taip:

9.8.1.1. „Finale En Plein 0“ yra 4 žetonų statymas ant 0, 10, 20 ir 30;

9.8.1.2. „Finale En Plein 1“ yra 4 žetonų statymas ant 1, 11, 21 ir 31;

9.8.1.3. „Finale En Plein 2“ yra 4 žetonų statymas ant 2, 12, 22 ir 32;

9.8.1.4. „Finale En Plein 3“ yra 4 žetonų statymas ant 3, 13, 23 ir 33;

9.8.1.5. „Finale En Plein 4“ yra 4 žetonų statymas ant 4, 14, 24 ir 34;

9.8.1.6. „Finale En Plein 5“ yra 4 žetonų statymas ant 5, 15, 25 ir 35;

9.8.1.7. „Finale En Plein 6“ yra 4 žetonų statymas ant 6, 16, 26 ir 36;

9.8.1.8. „Finale En Plein 7“ yra 3 žetonų statymas ant 7, 17 ir 27;

9.8.1.9. „Finale En Plein 8“ yra 3 žetonų statymas ant 8, 18 ir 28;

9.8.1.10. „Finale En Plein 9“ yra 3 žetonų statymas ant 9, 19 ir 29.

9.8.2. „**Finales a Cheval**“ taip pat yra Prancūzijos įkvėptas statymas, paremtas dalijimu, kaip parodyta žemiau:

9.8.2.1. „Finales a Cheval 0/3“ yra 4 žetonų statymas padalinant 0/3, 10/13, 20/23 ir 30/33;

9.8.2.2. „Finales a Cheval 1/4“ yra 4 žetonų statymas padalinant 1/4, 11/14, 21/24 ir 31/34;

9.8.2.3. „Finales a Cheval 2/5“ yra 4 žetonų statymas padalinant 2/5, 12/15, 22/25 ir 32/35;

9.8.2.4. „Finales a Cheval 3/6“ yra 4 žetonų statymas padalinant 3/6, 13/16, 23/26 ir 33/36;

9.8.2.5. „Finales a Cheval 4/7“ yra 4 žetonų statymas padalinant 4/7, 14/17, 24/27 ir 34 tiesiai;

9.8.2.6. „Finales a Cheval 5/8“ yra 4 žetonų statymas padalinant 5/8, 15/18, 25/28 ir 35 tiesiai;

9.8.2.7. „Finales a Cheval 6/9“ yra 4 žetonų statymas padalinant 6/9, 16/19, 26/29 ir 36 tiesiai;

9.8.2.8. „Finales a Cheval 7/10“ yra 3 žetonų statymas padalinant 7/10, 17/20 ir 27/30;

9.8.2.9. „Finales a Cheval 8/11“ yra 3 žetonų statymas padalinant 8/11, 18/21 ir 28/31;

9.8.2.10. „Finales a Cheval 9/12“ yra 3 žetonų statymas padalinant 9/12, 19/22 ir 29/32.

9.8.3. „**Pilnai užpildytas**“ („**Full Complete**“) statymas yra didžiausias uždengimo statymas, į kurį įeina visi galimi vidiniai statymai už atskirą skaičių. 1 žetonas tiesiai, 2 žetonai ant kiekvieno padalijimo, 3 žetonai ant gatvės, 4 žetonai kiekviename kampe ir 6 žetonai kiekvienoje iš šešių linijų:

9.8.3.1. „Pilnai užpildytas“ statymas ant 0 yra 17 žetonų statymas;

9.8.3.2. „Pilnai užpildytas“ statymas ant 1 yra 27 žetonų statymas;

9.8.3.3. „Pilnai užpildytas“ statymas ant 2 yra 36 žetonų statymas;

9.8.3.4. „Pilnai užpildytas“ statymas ant 3 yra 27 žetonų statymas;

9.8.3.5. „Pilnai užpildytas“ ant bet kurio iš šių skaičių 4, 7, 10, 13, 16, 19, 22, 25, 28 ir 31 yra 30 žetonų statymas;

9.8.3.6. „Pilnai užpildytas“ ant bet kurio iš šių skaičių 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23, 26, 29 ir 32 yra 40 žetonų statymas;

9.8.3.7. „Pilnai užpildytas“ ant bet kurio iš šių skaičių 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30 ir 33 yra 30 žetonų statymas;

9.8.3.8. „Pilnai užpildytas“ statymas ant 34 yra 18 žetonų statymas;

9.8.3.9. „Pilnai užpildytas“ statymas ant 35 yra 24 žetonų statymas;

9.8.3.10. „Pilnai užpildytas“ statymas ant 36 yra 18 žetonų statymas.

9.9. Laimingas skaičius galioja tik tada, kai sukimas buvo laikomas galiojančiu. Galiojantis sukimas apibrėžiamas taip: ruletės kamuoliukas turi būti sukamas priešinga rato sukimo kryptimi ir turi sukintis bent tris pilnus apsisukimus, skaičiuojamus nuo taško, kuriame kamuoliukas buvo paleistas į rato vėžę prieš įkrisdamas, kad sukimas būtų laikomas galiojančiu. Jeigu sukimas nebuvo toks, kaip apibrėžta, situacija vadinama „Sukimo Nėra“. Situacijos „Sukimo Nėra“ paskelbiamos, kai:

9.9.1. Kamuoliukas padarė mažiau nei 3 pilnus apsisukimus;

9.9.2. Kamuoliukas sukosi ta pačia kryptimi kaip ir ratas;

9.9.3. Ratas sukimosi metu sustojo;

9.9.4. Kamuoliukas įstrigo, nesvarbu, ar dėl skirtuko, kamuoliuko stotelės ar skaičių takelio;

9.9.5. Kamuoliukas išsoko iš rato (kamuoliukas išsoko);

9.9.6. Kamuoliukas prieš sukimą išsprūdo/iškrito;

9.9.7. Rate sukimosi metu atsidūrė pašalinis objektas.

Jeigu „Sukimo nėra“, rutuliuko sukimas iš naujo atliekamas pagal standartines procedūras. Statymai lieka galioti iki kito tinkamo sukimo.

9.10. Laimėjimų išmokėjimas:

9.10.1. Tiesiai išmoka santykiu 35:1;

9.10.2. Padalintas išmoka santykiu 17:1;

9.10.3. Gatvė išmoka santykiu 11:1;

9.10.4. Kampas išmoka santykiu 8:1;

9.10.5. Šešių linija išmoka santykiu 5:1;

9.10.6. Stulpelis/Tuzinas išmoka santykiu 2:1;

9.10.7. Raudona/Juoda išmoka santykiu 1:1;

9.10.8. Lyginiai/Nelyginiai išmoka santykiu 1:1;

9.10.9. 1-18/19-36 išmoka santykiu 1:1.

9.11. Ruletėje statymai turi būti atliekami statymo metu ant stalo, vadinamo ruletės maketu, kuriame rodomos visos galimos statymo pozicijos. Norėdamas pradėti lošti, lošėjas turi palaukti kol pasirodys pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“, tada pasirinkti žetono vertę, kokią sumą norėtų statyti šiame žaidime, ir padėti jį norimame statyti laukelyje (-iuose). Visas lošėjo statymas bus rodomas lange „Visas Statymas“. Statymai gali būti atliekami statymui skirtu metu, kol paskelbiama: „STATYMAI BAIGTI“. Jokie statymai po to laiko nepriimami. Kamuoliukas sukamas ruletės rate pagal galiojančias sukimo taisykles, aprašytas šiame skyriuje. Kai kamuoliukas sustoja skaičiaus skyrelyje, laimingas skaičius bus paryškintas lošimo sąsajoje. Jei kuris nors iš lošėjo statymų apima laimingą skaičių, lošėjas gaus laimėjimą pagal ruletės išmokų lentelę.

9.12. Galimi ypatingi atvejai:

9.12.1. Iškilus bet kokiems techniniams trikdžiams ar žmogiškoms klaidoms, nedelsiant bus pranešta Pamainos Vadovui.

9.12.2. Jei įvyksta kokia nors lošimo procedūros klaida, lošimo raundas bus laikinai pristabdytas ir apie tai bus informuotas pamainos vadovas. Ekrane jums bus pranešta, kad problema tiriama.

9.12.3. Jeigu Pamainos Vadovas iškart išspręs problemą, lošimo raundas bus tęsiamas įprastai. Jei išspręsti nedelsiant neįmanoma, lošimo raundas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošėjams, dalyvavusiems lošimo raunde.

9.12.4. Statymą sistema gali atmesti pasibaigus statymams skirtam laikui dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių reikalavimų ar dėl kitų sandorio problemų.

9.12.5. Jeigu lošėjas atliko mažesnę statymą nei minimalus šio stalo limitas, jo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Lošėjas bus informuotas mažu pranešimu virš savo statymo. Kai statymo laikas baigiasi, neaktyvūs žetonai bus atmesti.

9.12.6. Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą prie šio stalo, jis bus pakeistas automatiškai, apie tai lošėjas bus informuotas mažu pranešimu virš savo statymo.

9.13. Lošimas yra priklausomas nuo interneto, todėl kartais gali atsijungti ir sukelti problemų dėl lošimo vientisumo. Praradus ryšį su lošimo serveriu, ekrane bus rodomas pranešimas iš naujo prisijungti. Atjungimo atveju taikomos šios klaidų tvarkymo taisyklės:

9.13.1. Jei atsijungimas įvyksta prieš ekrane pasirodant pranešimui „STATYMAI BAIGTI“ ir serveris dar nepriėmė lošėjo statymų, jo statymai nebus išskaičiuoti iš balanso ir lošėjas nedalyvaus lošimo raunde.

9.13.2. Jei atjungimas įvyksta po to, kai ekrane pasirodo pranešimas „STATYMAI BAIGTI“ ir serveris priėmė lošėjo statymus, lošimas vyks įprastu būdu ir visi laimėjimai bus apdorojami atsižvelgiant į lošimo rezultatą, neatsižvelgiant į tai, kad atsijungta.

9.13.3. Jei ryšys su stalu iš studijos nutrūksta ilgiau nei 5 minutėms, lošimas bus atšauktas.

10. „Mega ruletė“ („Mega Roulette“)

10.1. „Mega ruletė“ lošiama sukant mažą kamuoliuką apvaliame rate su 37 skaičių skyreliais. Kai kamuoliukas sustoja viename iš jų, užfiksuojamas laimingas skaičius. Lošimo tikslas – atspėti skaičių, ant kurio kamuoliukas sustos ruletės rate. Kiekviename naujame lošimo raunde pasirodo nuo vieno iki penkių „Mega laimingų skaičių“, suteikiančių galimybę laimėti iki 500 kartų didesnę statymo sumą statant tiesiai ant skaičiaus. Visi kiti statymų tipai ir išmokos yra tokie patys kaip standartinėje ruletėje. Pasibaigus statymo laikui, „Mega Laimingi Skaičiai“ bus pasirinkti atsitiktinai, padidinant jūsų šansus laimėti daug.

10.2. Minimali statymo suma: 0,10 EUR.

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

10.4. Maksimalus laimėjimas yra apskaičiuojamas pagal laimėjimų išmokėjimo lentelę. Maksimalaus laimėjimo dydis gali priklausyti tiek nuo pagrindinio statymo, tiek nuo kartu atliktų šalutinių statymų.

10.5. Lošėjas gali atlikti daugybės rūšių statymus ant ruletės stalo. Kiekvienas statymo tipas apima tam tikrą skaičių diapazoną, kiekvienas tipas turi savo išmokų koeficientus. Statymai, kurie atliekami ant sunumeruotų vietų arba tarp jų esančių linijų, vadinami vidiniais statymais, o tie, kurie dedami ant specialių langelių, esančių žemiau ir kairiau nuo lentos, vadinami išoriniais statymais. Užvedus pelę ant lažybų stalo, bus paryškinti skaičiai, kurie būtų įtraukti, jei statysite šioje vietoje. Skirtingi statymų tipai ir išmokos aprašytos toliau:

10.5.1. **Tiesiai** – lošėjas turi dėti žetoną tiesiai ant konkretaus skaičiaus (įskaitant nulį). Uždengiamas 1 skaičius;

10.5.2. **Padalintas Statymas** – lošėjas turi dėti žetoną ant linijos tarp bet kokių dviejų skaičių (pvz., tarp 0/2, 16/17). Uždengiami 2 skaičiai;

10.5.3. **Gatvės Statymas** – lošėjas turi dėti žetoną ant žemutinio bet kokių skaičių eilutės galo išorinėje statymo pusėje. Gatvės statymas uždengia tris skaičius (pvz., gatvė 7, 8, 9). Statymai padėti ant 0, 1 ir 2 arba 0, 2 ir 3 susikirtimuose taip pat laikomi gatvės statymais. Uždengiami 3 skaičiai;

10.5.4. **Kampo Statymas** – lošėjas turi dėti žetoną linijų susikirtimuose, kur susikerta keturi skaičiai. Uždengiami visi keturi skaičiai (pvz., kampas 5, 6, 8, 9). Statymas uždėtas ant 0, 1, 2, 3 (apatinio 0 ir 1 susikirtimo) yra taip pat laikomas kampo statymu. Uždengiami 4 skaičiai;

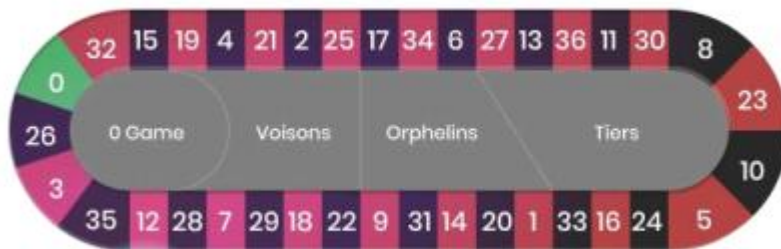
10.5.5. **Šešių Linijos Statymas** – lošėjas turi dėti savo žetoną ant T formos susikertančių linijų tarp dviejų susikertančių gatvių. Šešių-linijos statymas uždengia visus skaičius abiejose eilutėse, iš viso šešis skaičius (pvz., šešių linija 4, 5, 6, 7, 8, 9). Uždengiami 6 skaičiai;

10.5.6. **Stulpelio Statymas** – lošėjas turi dėti žetoną į vieną iš dėžučių, pažymėtų „2:1“ stulpelių pabaigoje, kad uždengtų visus skaičius tame stulpelyje; iš viso dvylika skaičių. Nulis neuždengiamas jokių stulpeliu. Uždengiama 12 skaičių;

10.5.7. **Tuzino Statymas** – lošėjas turi dėti žetoną į vieną iš trijų dėžučių, pažymėtų „1st 12“, „2nd 12“ arba „3rd 12“, kurios uždengia dvylika skaičių intervale nuo 1 iki 36. Nulis tuzinu neuždengiamas. Uždengiama 12 skaičių;

10.5.8. **Lyginių Šansai** – žetonas padedamas į vieną iš šešių dėžučių, padengiančių 18 skaičių lentoje, kaip parašyta ant dėžutės: Raudoni /juodi, lyginiai / nelyginiai, maži skaičiai (nuo 1 iki 18) arba dideli skaičiai (nuo 19 iki 36). Nulis neuždengiamas jokia dėžute. Uždengiama 18 skaičių.

10.6. Statymai Rato sektoriuose yra kompleksiniai statymai, atliekami naudojant ruletės trasą, kurioje vaizduojami skaičiai kaip jie išdėstyti ruletės rate, o ne ant ruletės stalo.



Vieno nulinio ruletės ratas yra padalintas į 3 pagrindinius sektorius, kurie atitinka stalo sritis. Tradiciniai šių sektorių pavadinimai yra „Voisins du Zero“ su poskyriu „0 Game“, skyrius „Tiers Du Cylindre“ ir „Orphelins“.

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

10.6.1. 2 žetonai ant gatvės statymo 0/2/3;

10.6.2. 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 ir 32/35;

10.6.3. 2 žetonai ant gatvės statymo 25/26/28/29.

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

10.6.4. 1 žetonas tiesiai: 26;

10.6.5. 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 0/3, 12/15, ir 32/35.

„Tiers Du Cylindre“ yra 6 žetonų statymas, kuris uždengia skaičius rato sekoje nuo trisdešimt trijų iki dvidešimt septynių imtinai. Ruletės trasoje jis pažymėtas „Tiers“. Pavadinimas gali būti išverstas

tiesiogiai kaip „Trečdalis rato“ ir žetonai dedami ant padalinto 12 skaičių statymo: 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 ir 33/36.

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

10.6.6. 1 žetonas tiesiai: 1;

10.6.7. 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 6/9, 14/17, 17/20 ir 31/34.

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

10.8. Lošime taip pat yra specialieji statymai. Norėdamas atlikti bet kurį iš šių specialių statymų, lošėjas turi atidaryti Specialiųjų statymų langą, paspausdami mygtuką „Specialieji statymai“. Spustelėjęs/bakstelėjęs bet kurį iš specialiųjų statymų, vienu judesiu lošėjas padengs keletą skaičių su pasirinkta žetono verte. „Mega ruletės“ lošime lošėjas gali rasti šiuos specialiuosius statymus:

10.8.1. **Mega Statymai** – grupė statymų, sukurtų specialiai „Mega ruletei“. Tai suteikia lošėjams galimybę dėti žetonus ant kelių tiesių statymų vienu paspaudimu, leidžiančiu greičiau atlikti statymus ir taip padidinti savo sėkmę „Mega laimėjimo“. Mega statymai skirstomi į 4 kategorijas:

10.8.1.1. **Mega šansai** – vienu paspaudimu uždengia 18 skaičių lentelėje, atitinkančiame indikatorius mygtuką: Raudona/juoda, lyginiai/nelyginiai ir (1–18)/(19–35). Skirtingai nuo tradicinių ruletės statymų, Mega šansai leidžia uždengti visus 18 skaičių tiesiai, po vieną žetoną ant kiekvieno skaičiaus.

10.8.1.2. **Mega tuzinai** - spustelėjus/palietus vieną iš statymų vietų Mega tuzinų srityje, bus uždengti 12 pasirinkto tuzino skaičių. Skirtingai nuo tradicinių ruletės statymų, Mega tuzinai leidžia uždengti visus 12 skaičių tiesiai, po vieną žetoną ant kiekvieno skaičiaus.

10.8.1.3. **Mega stulpeliai** - spustelėjus/palietus vieną iš statymų vietų šioje srityje, bus uždengti 12 pasirinkto stulpelio skaičių. Skirtingai nuo tradicinių ruletės stulpelių statymų, Mega stulpeliai leidžia uždengti visus 12 skaičių tiesiai, po vieną žetoną ant kiekvieno skaičiaus.

Spustelėjus/bakstelėjus mygtuką STATYTI ANT VISŲ galima statymo metu apimti visus 37 lentelės skaičius vienu judesiu. Statymai bus atlikti su lošėjo pasirinkta žetonų verte.

10.8.2. **Klasikinės Ruletės Specialių Statymų** skyrius įtraukia šiuos specialius statymus: „Final en Plein“, „Finales a Cheval“ ir „Full Complete“:

10.8.2.1. „**Final en Plein**“ yra prancūzų kalbos terminas, nurodantis statymą „tiesiai“ ant visų skaičių, kurie baigiasi pasirinktu skaitmeniu. Šiuos statymus taip pat galima vadinti finaliniais. Spustelėjus bet kurį iš skaičių „Finale en Plain“ skiltyje, ruletės lentelėje žetonai bus dedami taip:

10.8.2.1.1. „Finale En Plein 0“ yra 4 žetonų statymas ant 0, 10, 20 ir 30;

10.8.2.1.2. „Finale En Plein 1“ yra 4 žetonų statymas ant 1, 11, 21 ir 31;

10.8.2.1.3. „Finale En Plein 2“ yra 4 žetonų statymas ant 2, 12, 22 ir 32;

10.8.2.1.4. „Finale En Plein 3“ yra 4 žetonų statymas ant 3, 13, 23 ir 33;

10.8.2.1.5. „Finale En Plein 4“ yra 4 žetonų statymas ant 4, 14, 24 ir 34;

10.8.2.1.6. „Finale En Plein 5“ yra 4 žetonų statymas ant 5, 15, 25 ir 35;

10.8.2.1.7. „Finale En Plein 6“ yra 4 žetonų statymas ant 6, 16, 26 ir 36;

10.8.2.1.8. „Finale En Plein 7“ yra 3 žetonų statymas ant 7, 17 ir 27;

10.8.2.1.9. „Finale En Plein 8“ yra 3 žetonų statymas ant 8, 18 ir 28;

10.8.2.1.10. „Finale En Plein 9“ yra 3 žetonų statymas ant 9, 19 ir 29.

10.8.2.2. „**Finales a Cheval**“ taip pat yra Prancūzijos įkvėptas statymas, paremtas dalijimu, kaip parodyta žemiau:

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

10.8.2.3. „**Pilnai užpildytas**“ („**Full Complete**“) statymas yra didžiausias uždengimo statymas, į kurį įeina visi galimi vidiniai statymai už atskirą skaičių. 1 žetonas tiesiai, 2 žetonai ant kiekvieno padalijimo, 3 žetonai ant gatvės, 4 žetonai kiekviename kampe ir 6 žetonai kiekvienoje iš šešių linijų:

- 10.8.2.3.1. „Pilnai užpildytas“ statymas ant 0 yra 17 žetonų statymas;
- 10.8.2.3.2. „Pilnai užpildytas“ statymas ant 1 yra 27 žetonų statymas;
- 10.8.2.3.3. „Pilnai užpildytas“ statymas ant 2 yra 36 žetonų statymas;
- 10.8.2.3.4. „Pilnai užpildytas“ statymas ant 3 yra 27 žetonų statymas;
- 10.8.2.3.5. „Pilnai užpildytas“ ant bet kurio iš šių skaičių 4, 7, 10, 13, 16, 19, 22, 25, 28 ir 31 yra

30 žetonų statymas;

- 10.8.2.3.6. „Pilnai užpildytas“ ant bet kurio iš šių skaičių 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23, 26, 29 ir 32 yra

40 žetonų statymas;

- 10.8.2.3.7. „Pilnai užpildytas“ ant bet kurio iš šių skaičių 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30 ir 33 yra

30 žetonų statymas;

- 10.8.2.3.8. „Pilnai užpildytas“ statymas ant 34 yra 18 žetonų statymas;

- 10.8.2.3.9. „Pilnai užpildytas“ statymas ant 35 yra 24 žetonų statymas;

- 10.8.2.3.10. „Pilnai užpildytas“ statymas ant 36 yra 18 žetonų statymas.

10.9. Laimingas skaičius galioja tik tada, kai sukimas buvo laikomas galiojančiu. Galiojantis sukimas apibrėžiamas taip: ruletės kamuoliukas turi būti sukamas priešinga rato sukimo kryptimi ir turi sukintis bent tris pilnus apsisukimus, skaičiuojamus nuo taško, kuriame kamuoliukas buvo paleistas į rato vėžę prieš įkrisdamas, kad sukimas būtų laikomas galiojančiu. Jeigu sukimas nebuvo toks, kaip apibrėžta, situacija vadinama „Sukimo Nėra“. Situacijos „Sukimo Nėra“ paskelbiamos, kai:

- 10.9.1. Kamuoliukas padarė mažiau nei 3 pilnus apsisukimus;

- 10.9.2. Kamuoliukas sukosi ta pačia kryptimi kaip ir ratas;

- 10.9.3. Ratas sukimosi metu sustojo;

- 10.9.4. Kamuoliukas įstrigo, nesvarbu, ar dėl skirtuko, kamuoliuko stotelės ar skaičių takelio;

- 10.9.5. Kamuoliukas iššoko iš rato (kamuoliukas iššoko);

- 10.9.6. Kamuoliukas prieš sukimą išsprūdo/iškrito;

- 10.9.7. Rate sukimosi metu atsidūrė pašalinis objektas.

Jeigu „Sukimo nėra“, rutuliuko sukimas iš naujo atliekamas pagal standartines procedūras. Statymai lieka galioti iki kito tinkamo sukimo.

- 10.10. Laimėjimų išmokėjimas:

- 10.10.1. Tiesiai išmoka santykiu 29-499:1;

- 10.10.2. Padalintas išmoka santykiu 17:1;

- 10.10.3. Gatvė išmoka santykiu 11:1;

- 10.10.4. Kampas išmoka santykiu 8:1;

- 10.10.5. Šešių linija išmoka santykiu 5:1;

- 10.10.6. Stulpelis/Tuzinas išmoka santykiu 2:1;
- 10.10.7. Raudona/Juoda išmoka santykiu 1:1;
- 10.10.8. Lyginiai/Nelyginiai išmoka santykiu 1:1;
- 10.10.9. 1-18/19-36 išmoka santykiu 1:1.

10.11. Ruletėje statymai turi būti atliekami statymo metu ant stalo, vadinamo ruletės maketu, kuriame rodomos visos galimos statymo pozicijos. Norėdamas pradėti lošti, lošėjas turi palaukti kol pasirodys pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“, tada pasirinkti žetono vertę, kokią sumą norėtų statyti šiame žaidime, ir padėti jį norimame statyti laukelyje (-iuose). Visas lošėjo statymas bus rodomas lange „Visas Statymas“. Statymai gali būti atliekami statymui skirtu metu, kol paskelbiama: „STATYMAI BAIGTI“. Jokie statymai po to laiko nepriimami. Kamuoliuką suka automatinis ratas. Pasibaigus statymų laikui, bus atsitiktinai parinkti 1–5 „Mega Laimingi Skaičiai“ su įspūdingais „Mega Daugikliais“, kurie svyruoja nuo x50x iki x500. Kai kamuoliukas sustoja skaičiaus skyrelyje, laimingas skaičius bus paryškintas lošimo sąsajoje. Jei kuris nors iš lošėjo statymų apima laimingą skaičių, lošėjas gauna laimėjimą pagal ruletės išmokų lentelę. Jei laimingas skaičius yra tarp atsitiktinai parinktų „Mega Laimingų Skaičių“ ir yra uždengtas tiesiu statymu, lošėjas laimi „Mega laimėjimą“.

10.12. Galimi ypatingi atvejai:

10.12.1. Iškilus bet kokiems techniniams trikdžiams ar žmogiškoms klaidoms, nedelsiant bus pranešta Pamainos Vadovui.

10.12.2. Jei įvyksta kokia nors lošimo procedūros klaida, lošimo raundas bus laikinai pristabdytas ir apie tai bus informuotas pamainos vadovas. Ekrane jums bus pranešta, kad problema tiriama.

10.12.3. Jeigu Pamainos Vadovas iškart išspręs problemą, lošimo raundas bus tęsiamas įprastai. Jei išspręsti nedelsiant neįmanoma, lošimo raundas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus gražinti visiems lošėjams, dalyvavusiems lošimo raunde.

10.12.4. Statymą sistema gali atmesti pasibaigus statymams skirtam laikui dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių reikalavimų ar dėl kitų sandorio problemų.

10.12.5. Jeigu lošėjas atliko mažesnę statymą nei minimalus šio stalo limitas, jo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Lošėjas bus informuotas mažu pranešimu virš savo statymo. Kai statymo laikas baigiasi, neaktyvūs žetonai bus atmesti.

10.12.6. Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą prie šio stalo, jis bus pakeistas automatiškai, apie tai lošėjas bus informuotas mažu pranešimu virš savo statymo.

10.13. Lošimas yra priklausomas nuo interneto, todėl kartais gali atsijungti ir sukelti problemų dėl lošimo vientisumo. Praradus ryšį su lošimo serveriu, ekrane bus rodomas pranešimas iš naujo prisijungti. Atjungimo atveju taikomos šios klaidų tvarkymo taisyklės:

10.13.1. Jei atsijungimas įvyksta prieš ekrane pasirodant pranešimui „STATYMAI BAIGTI“ ir serveris dar nepriėmė lošėjo statymų, jo statymai nebus išskaičiuoti iš balanso ir lošėjas nedalyvaus lošimo raunde.

10.13.2. Jei atjungimas įvyksta po to, kai ekrane pasirodo pranešimas „STATYMAI BAIGTI“ ir serveris priėmė lošėjo statymus, lošimas vyks įprastu būdu ir visi laimėjimai bus apdorojami atsižvelgiant į lošimo rezultata, neatsižvelgiant į tai, kad atsijungta.

10.13.3. Jei ryšys su stalu iš studijos nutrūksta ilgiau nei 5 minutėms, lošimas bus atšauktas.

11. „Mega ratas“ („Mega Wheel“)

11.1. „Mega rato“ lošimo tikslas yra teisingai atspėti skaičiaus segmentą, ant kurio rodyklė rato viršuje sustos. Lošime yra „super“ dydžio, vertikaliai pritvirtintas ratas, padalytas į 54 spalvotus segmentus, kuriuose yra skirtingi skaičiai (simboliai): 1, 2, 5, 8, 10, 15, 20, 30 ir 40. Kiekvienas skaičius nurodo

atitinkamą išmoką. Kiekviename naujame lošime vienas skaičius bus atsitiktinai pasirinktas kaip „Mega laimingas skaičius“, suteikiantis galimybę laimėti iki x500 lošėjo statymo sumos vietoje įprastos išmokos. „Mega laimingas skaičius“ bus pasirinktas atsitiktinai, prieš ratui sustojant ir nustatant lošimo rezultatą. Jeigu lošėjo skaičius tapo „Mega laimingu skaičiumi“, lošėjas gauna „Mega laimėjimą“.

11.2. Minimali statymo suma: 0,10 EUR.

11.3. Maksimali statymo suma: 2 000,00 EUR.

11.4. Maksimalus laimėjimas 99 800,00 EUR.

11.5. Lošėjas gali statyti ant bet kurio iš devynių simbolių (1, 2, 5, 8, 10, 15, 20, 30 arba 40), jeigu galvoja, kad ant jų ratas sustos. Lošėjo statymas:

11.5.1. laimės, jeigu rodyklė atsidurs segmento viduje su lošėjo pasirinktu skaičiumi;

11.5.2. pralaimės, jeigu rodyklė atsidurs segmento viduje ne su lošėjo pasirinktu skaičiumi.

Lošėjas gali uždengti visus devynis statymų tipus tame pačiame lošimo raunde.

11.6. Laimingas skaičius galioja tik tada, kai sukimas buvo laikomas galiojančiu. Galiojantis sukimas apibrėžiamas taip: *ratas turi įveikti bent du pilnus sukimus, skaičiuojamus nuo segmento, kuriame rodyklė sustojo praėjusiame lošimo raunde*. Jeigu sukimas nebuvo toks, kaip apibrėžta, situacija vadinama „Sukimo Nėra“. „Sukimo Nėra“ paskelbiama, kai:

11.6.1. ratas neapsisuko du pilnus kartus;

11.6.2. rodyklė sustojo ant kaištuko tarp 2 segmentų;

11.6.3. yra bet koks fizinis kišimasis į sukimąsi;

11.6.4. lošimo vedėjas nepakeitė rato sukimosi krypties;

11.6.5. atsirado bet koks mechaninis gedimas, turintis įtakos ratui ar jo atraminei konstrukcijai.

Jeigu „Sukimo Nėra“, lošimo vedėjas turi sukti ratą iš naujo pagal standartines procedūras. Statymai lieka galioti iki kito tinkamo sukimo.

11.7. Laimėjimų išmokėjimai:

11.7.1. Simbolis 1 išmoka santykiu 1-99:1;

11.7.2. Simbolis 2 išmoka santykiu 2-199:1;

11.7.3. Simbolis 5 išmoka santykiu 5-249:1;

11.7.4. Simbolis 8 išmoka santykiu 8-249:1;

11.7.5. Simbolis 10 išmoka santykiu 10-249:1;

11.7.6. Simbolis 15 išmoka santykiu 15-499:1;

11.7.7. Simbolis 20 išmoka santykiu 20-499:1;

11.7.8. Simbolis 30 išmoka santykiu 30-499:1;

11.7.9. Simbolis 40 išmoka santykiu 40-499:1.

Laimėję statymai bus išmokami pagal laimėjimo skaičiaus koeficientą, kuris gali svyruoti nuo minimalios vertės (skaičiaus, rodomo rato segmente ir statymų lentelėje) iki didžiausios vertės, kuri priklauso nuo atsitiktinio „Mega daugiklio“. Laimėtas lošėjo statymas gražinamas kartu su laimėjimu.

11.8. Lošime „Mega ratas“ statymai turi būti atliekami statymams skirtu metu ant „Mega rato“ lentelės, kurioje rodomos visos devynios galimos statymo pozicijos. Norėdami pradėti lošti, lošėjas turi palaukti, kol pasirodys pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“, tada pasirinkti žetono vertę, kokią sumą norėtų statyti šiame sukime ir padėti jį norimame statyti laukelyje (-iuose) lentelėje. Visas lošėjo statymas bus rodomas lange „Visas Statymas“. Statymai gali būti atliekami statymams skirtu metu, kol krupjė paskelbia: „STATYMAI BAIGTI“. Jokie statymai po to laiko nepriimami. Lošimo vedėjas pasuks ratą pagal lošimo taisyklės. Kai ratas sustoja ir žymeklis yra segmente tarp dviejų kaiščių, lošimo rezultatas nustatomas ir paryškinamas lošimo sąsajoje. Jeigu statymai uždengę laimingą skaičių, lošėjas gaus laimėjimo išmoką pagal laimingo simbolio vertę. Jei lošėjo statymas atsiduria laimingame derinyje su

„Mega daugikliu“, statymas bus atitinkamai padaugintas ir lošėjas pasieksite „Mega laimėjimą“. Visa lošėjo laimėjimo suma bus rodoma laimėjimo pranešime ir į ją bus įtrauktas lošėjo pradinis statymas.

11.9. Galimi ypatingi atvejai:

11.9.1. Iškilus bet kokiems techniniams trikdžiams ar žmogiškoms klaidoms, nedelsiant bus pranešta Pamainos Vadovui.

11.9.2. Jei įvyksta kokia nors lošimo procedūros klaida, lošimo raundas bus laikinai pristabdytas ir apie tai bus informuotas pamainos vadovas. Ekrane jums bus pranešta, kad problema tiriamą.

11.9.3. Jeigu Pamainos Vadovas iškart išspręs problemą, lošimo raundas bus tęsiamas įprastai. Jei išspręsti nedelsiant neįmanoma, lošimo raundas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošėjams, dalyvavusiems lošimo raunde.

11.9.4. Statymą sistema gali atmesti pasibaigus statymams skirtam laikui dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių reikalavimų ar dėl kitų sandorio problemų.

11.9.5. Jeigu lošėjas atliko mažesnę statymą nei minimalus šio stalo limitas, jo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Lošėjas bus informuotas mažu pranešimu virš savo statymo. Kai statymo laikas baigiasi, neaktyvūs žetonai bus atmesti.

11.9.6. Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą prie šio stalo, jis bus pakeistas automatiškai, apie tai lošėjas bus informuotas mažu pranešimu virš savo statymo.

11.10. Lošimas yra priklausomas nuo interneto, todėl kartais gali atsijungti ir sukelti problemų dėl lošimo vientisumo. Praradus ryšį su lošimo serveriu, ekrane bus rodomas pranešimas iš naujo prisijungti. Atjungimo atveju taikomos šios klaidų tvarkymo taisyklės:

11.10.1. Jei atsijungimas įvyksta prieš ekrane pasirodant pranešimui „STATYMAI BAIGTI“ ir serveris dar nepriėmė lošėjo statymų, jo statymai nebus išskaičiuoti iš balanso ir lošėjas nedalyvaus lošimo raunde.

11.10.2. Jei atjungimas įvyksta po to, kai ekrane pasirodo pranešimas „STATYMAI BAIGTI“ ir serveris priėmė lošėjo statymus, lošimas vyks įprastu būdu ir visi laimėjimai bus apdorojami atsižvelgiant į lošimo rezultatą, neatsižvelgiant į tai, kad atsijungta.

11.10.3. Jei ryšys su stalu iš studijos nutrūksta ilgiau nei 5 minutėms, lošimas bus atšauktas.

12. „PowerUP Ruletė“ („PowerUP Roulette“)

12.1. „PowerUP ruletė“ lošiama sukant mažą kamuoliuką apvaliame rate su 37 skaičių skyriais. Kai kamuoliukas sustoja viename iš jų, užfiksuojamas laimintis skaičius. Lošimo tikslas – nuspėti, į kurį iš 37 sunumeruotų ruletės rato skyrių nusileis kamuoliukas. Kiekvieno sukimo metu yra vienoda tikimybė, kad 3, 4 arba 5 skaičiai iš ruletės išdėstymo bus pakelti į „PowerUP“ numerius. Jei kamuoliukas nusileidžia ant vieno iš „PowerUP“ skaičių, visi statymai ant skaičiaus patenka į pirmąjį „PowerUP“ sukimą ir turi galimybę įgyti iki x500 daugiklį, net jei nebuvo atliktas statymas ant „PowerUP“ aktyvuojančio skaičiaus. Toliau „PowerUP“ sukimus galima aktyvuoti iki 4 kartų (viso galimi 5 „PowerUP“ sukimai), o kiekvienme sukime laimėjimai didėja iki maksimalaus x8 000 daugiklio ir teorinio maksimalaus sukaupto išmokėjimo daugiklio x15525 už vieną statymą ant skaičiaus.

12.2. Minimali statymo suma: 0,10 EUR.

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

12.4. Maksimalus laimėjimas 500 000,00 EUR.

12.5. Statymai turi būti atliekami statymo metu ant stalo, vadinamo ruletės maketu, kuriame pavaizduotos visos galimos statymo pozicijos. Norėdamas pradėti lošimą, lošėjas turi palaukti kol pasirodys pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“, tada pasirinkti žetono vertę ir padėti jį norimame statyti lauke ar keliuose laukuose. Visas lošėjo statymas pavaizduojamas lange „Visas Statymas“. Statymai gali

būti atliekami per statymas atlikti skirtą laiką – 18 sekundžių, kol krupjė paskelbia „STATYMAI BAIGTI“. Po to statymai nepriimami. Pasibaigus statymų laikui, atsitiktine tvarka išrenka 3-5 „PowerUP“ skaičiai.

12.6. Ruletės išdėstymas suskirstomas į kelias atkarpas, o kiekviena atkarpa papildoma slaptais daugikliais, ruošiantis galimam „PowerUP“ sukimui. Atkarpos viršuje esančios baterijos linijos nurodo, kur yra dideli daugikliai: daugiau viršuje atkarpos esančių linijų reiškia, kad toje atkarpoje esančių skaičių daugikliai didesni. Kai ruletės kamuoliukas sustoja skyriuje, laimintis skaičius paryškinamas lošimo sąsajoje. Jei kuris nors lošėjo statymas apima laimintį skaičių, lošėjas gauna laimėjimą pagal išmokų lentelę. Jei laimintis skaičius taip pat yra vienas iš „PowerUP“ skaičių, lošimas pratęsimas „PowerUP“ sukimu visiems lošėjams, net jei jie nestatė ant „PowerUP“ skaičiaus. Pradinio sukimo ir visų kitų „PowerUP“ sukimų laimėjimai kaupiami lauke „Iš viso laimėta“ ir išmokami pasibaigus lošimui. Šiame ar bet kuriame kitame „PowerUP“ sukime galioja tik pradinio sukimo statymai ant skaičius, kurie paliekami ant ruletės išdėstymo. „PowerUP“ sukimų metu ruletės išdėstymas pasikeičia į „PowerUP“ išdėstymą.

„PowerUP“ sukimo metu galiojantis išmokėjimas rodomas ant skaičių. Kiekvieno „PowerUP“ sukimo metu kamuoliukas vėl sukamas ruletės rate pagal galiojančio sukimo taisyklę. Kol kamuoliukas sukasi, „PowerUP“ skaičiai pakeičiami naujais. Kai kamuoliukas atsiduria skaičiaus skyrelyje, lošimo sąsajoje paryškinamas naujas laimintis skaičius. Jei lošėjas atliko tiesioginį statymą ant laiminčio skaičiaus, laimėjimas išmokamas pagal ant skaičiaus nurodytą daugiklį, o laimėjimo suma rodoma laimėjimo pranešime. Jei laimintis skaičius vėl yra „PowerUP“ skaičius, laimėjimas surenkamas laukelyje „Iš viso laimėta“ ir lošimas tęsiamas su nauju „PowerUP“ sukimu visiems lošėjams, net jei jie neatliko statymo už laimintį skaičių. Tada kiekvieno skaičiaus išdėstyme daugiklis padidėja ir paaiškėja būsimo „PowerUP“ sukimo išmoka. Lošimas baigiasi po 5 „PowerUP“ sukimo arba, kai išrieda ne „PowerUP“ skaičius.

„PowerUP“ sukimai tęsiasi net jei yra pasiekiamas maksimalus laimėjimas, o maksimalaus išmokėjimo limitas taikomas sukimo pabaigoje.

12.7. Lošėjas gali atlikti daugybės rūšių statymus ant ruletės stalo. Kiekvienas statymo tipas apima tam tikrą skaičių diapazoną, kiekvienas tipas turi savo išmokų koeficientus, kurie pavaizduoti laimėjimų išmokėjimo lentelėje, kurią galima rasti paspaudus mygtuką „?“ . Statymai, kurie atliekami ant sunumeruotų vietų arba tarp jų esančių linijų, vadinami vidiniais statymais, o tie, kurie dedami ant specialių langelių, esančių žemiau ir kairiau nuo lentos, vadinami išoriniais statymais. Užvedus pelę ant ruletės stalo, bus paryškinti skaičiai, kurie būtų įtraukti, jei statymas atliekamas šioje vietoje. Skirtingi statymų tipai ir išmokos aprašytos toliau:

12.7.1. **Ant skaičiaus** – lošėjas turi dėti žetoną tiesiai ant konkretaus skaičiaus (įskaitant nulį). Uždengiamas 1 skaičius;

12.7.2. **Padalintas Statymas** – lošėjas turi dėti žetoną ant linijos tarp bet kokių dviejų skaičių (pvz., tarp 0/2, 16/17). Uždengiami 2 skaičiai;

12.7.3. **Gatvės Statymas** – lošėjas turi dėti žetoną ant žemutinio bet kokių skaičių eilutės galo išorinėje statymo pusėje. Gatvės statymas uždengia tris skaičius (pvz., gatvė 7, 8, 9). Statymai padėti ant 0, 1 ir 2 arba 0, 2 ir 3 susikirtimuose taip pat laikomi gatvės statymais. Uždengiami 3 skaičiai;

12.7.4. **Kampo Statymas** – lošėjas turi dėti žetoną linijų susikirtimuose, kur susikerta keturi skaičiai. Uždengiami visi keturi skaičiai (pvz., kampas 5, 6, 8, 9). Statymas uždėtas ant 0, 1, 2, 3 (apatinio 0 ir 1 susikirtimo) yra taip pat laikomas kampo statymu;

12.7.5. **Šešių Linijos Statymas** – lošėjas turi dėti savo žetoną ant T formos susikertančių linijų tarp dviejų susikertančių gatvių. Šešių-linijos statymas uždengia visus skaičius abiejose eilutėse, iš viso šešis skaičius (pvz., šešių linija 4, 5, 6, 7, 8, 9). Uždengiami 6 skaičiai;

12.7.6. **Stulpelio Statymas** – lošėjas turi dėti žetoną į vieną iš langelių, pažymėtų „2:1“ stulpelių pabaigoje, kad uždengtų visus skaičius tame stulpelyje; iš viso dvylika skaičių. Nulis neuždengiamas jokių stulpelių. Uždengiama 12 skaičių;

12.7.7. **Tuzino Statymas** – lošėjas turi dėti žetoną į vieną iš trijų langelių, pažymėtų „1st 12“, „2nd 12“ arba „3rd 12“, kurios uždengia dvylika skaičių intervale nuo 1 iki 36. Nulis tuzinu neuždengiamas. Uždengiama 12 skaičių;

12.7.8. **Lyginių Šansai** – žetonas padedamas į vieną iš šešių langelių, padengiančių 18 skaičių lentoje, kaip parašyta ant langelio: Raudoni /juodi, lyginiai / nelyginiai, maži skaičiai (nuo 1 iki 18) arba dideli skaičiai (nuo 19 iki 36). Nulis nepatenka į šiuos statymus.

12.8. Statymai ruletės rato sektoriuose yra kompleksiniai statymai, atliekami naudojant ruletės maketą, kuriame vaizduojami skaičiai kaip jie išdėstyti ruletės rate, o ne ant ruletės stalo.

Vieno nulio ruletės ratas yra padalintas į 3 pagrindinius sektorius, kurie atitinka stalo sritis. Tradiciniai šių sektorių pavadinimai yra „Voisins du Zero“ su poskyriu „0 Game“, skyrius „Tiers Du Cylindre“ ir „Orphelins“.

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

12.8.1. 2 žetonai ant gatvės statymo 0/2/3;

12.8.2. 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 ir 32/35;

12.8.3. 2 žetonai ant gatvės statymo 25/26/28/29.

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

12.8.4. 1 žetonas tiesiai: 26;

12.8.5. 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 0/3, 12/15, ir 32/35.

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

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

12.8.6. 1 žetonas tiesiai: 1;

12.8.7. 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 6/9, 14/17, 17/20 ir 31/34.

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

12.10. Lošime taip pat yra specialieji statymai. Norėdamas atlikti bet kurį iš šių specialių statymų, lošėjas turi atidaryti Specialiųjų statymų langą, paspausdami mygtuką „Specialieji statymai“. Spustelėjęs/bakstelėjęs bet kurį iš specialiųjų statymų, vienu judesiu lošėjas padengs keletą skaičių su pasirinkta žetono verte. Ruletės lošime lošėjas gali rasti šiuos specialius statymus: „Final en Plein“, „Finales a Cheval“ ir „Pilnai užpildytas“ („Full Complete“).

12.10.1. „**Final en Plein**“ yra prancūzų kalbos terminas, nurodantis statymą „tiesiai“ ant visų skaičių, kurie baigiasi pasirinktu skaitmeniu. Šiuos statymus taip pat galima vadinti finaliniais. Spustelėjęs bet kurį iš skaičių „Finale en Plein“ skiltyje, ruletės lentelėje žetonai bus dedami taip:

12.10.1.1. „Finale En Plein 0“ yra 4 žetonų statymas ant 0, 10, 20 ir 30;

12.10.1.2. „Finale En Plein 1“ yra 4 žetonų statymas ant 1, 11, 21 ir 31;

12.10.1.3. „Finale En Plein 2“ yra 4 žetonų statymas ant 2, 12, 22 ir 32;

12.10.1.4. „Finale En Plein 3“ yra 4 žetonų statymas ant 3, 13, 23 ir 33;

12.10.1.5. „Finale En Plein 4“ yra 4 žetonų statymas ant 4, 14, 24 ir 34;

12.10.1.6. „Finale En Plein 5“ yra 4 žetonų statymas ant 5, 15, 25 ir 35;

12.10.1.7. „Finale En Plein 6“ yra 4 žetonų statymas ant 6, 16, 26 ir 36;

12.10.1.8. „Finale En Plein 7“ yra 3 žetonų statymas ant 7, 17 ir 27;

12.10.1.9. „Finale En Plein 8“ yra 3 žetonų statymas ant 8, 18 ir 28;

12.10.1.10. „Finale En Plein 9“ yra 3 žetonų statymas ant 9, 19 ir 29.

12.10.2. „**Finales a Cheval**“ statymas, paremtas dalijimu, kaip parodyta žemiau:

12.10.2.1. „Finales a Cheval 0/3“ yra 4 žetonų statymas padalinant 0/3, 10/13, 20/23 ir 30/33;

12.10.2.2. „Finales a Cheval 1/4“ yra 4 žetonų statymas padalinant 1/4, 11/14, 21/24 ir 31/34;

12.10.2.3. „Finales a Cheval 2/5“ yra 4 žetonų statymas padalinant 2/5, 12/15, 22/25 ir 32/35;

12.10.2.4. „Finales a Cheval 3/6“ yra 4 žetonų statymas padalinant 3/6, 13/16, 23/26 ir 33/36;

12.10.2.5. „Finales a Cheval 4/7“ yra 4 žetonų statymas padalinant 4/7, 14/17, 24/27 ir 34 tiesiai;

12.10.2.6. „Finales a Cheval 5/8“ yra 4 žetonų statymas padalinant 5/8, 15/18, 25/28 ir 35 tiesiai;

12.10.2.7. „Finales a Cheval 6/9“ yra 4 žetonų statymas padalinant 6/9, 16/19, 26/29 ir 36 tiesiai;

12.10.2.8. „Finales a Cheval 7/10“ yra 3 žetonų statymas padalinant 7/10, 17/20 ir 27/30;

12.10.2.9. „Finales a Cheval 8/11“ yra 3 žetonų statymas padalinant 8/11, 18/21 ir 28/31;

12.10.2.10. „Finales a Cheval 9/12“ yra 3 žetonų statymas padalinant 9/12, 19/22 ir 29/32.

12.10.3. „**Pilnai užpildytas**“ („**Full Complete**“) statymas yra didžiausias uždengimo statymas, į kurį įeina visi galimi vidiniai statymai už atskirą skaičių. 1 žetonas tiesiai, 2 žetonai ant kiekvieno padalijimo, 3 žetonai ant gatvės, 4 žetonai kiekviename kampe ir 6 žetonai kiekvienoje iš šešių linijų:

12.10.3.1. „Full Complete“ statymas ant 0 yra 17 žetonų statymas;

12.10.3.2. „Full Complete“ statymas ant 1 yra 27 žetonų statymas;

12.10.3.3. „Full Complete“ statymas ant 2 yra 36 žetonų statymas;

12.10.3.4. „Full Complete“ statymas ant 3 yra 27 žetonų statymas;

12.10.3.5. „Full Complete“ ant bet kurio iš šių skaičių 4, 7, 10, 13, 16, 19, 22, 25, 28 ir 31 yra 30 žetonų statymas;

12.10.3.6. „Full Complete“ ant bet kurio iš šių skaičių 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23, 26, 29 ir 32 yra 40 žetonų statymas;

12.10.3.7. „Full Complete“ ant bet kurio iš šių skaičių 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30 ir 33 yra 30 žetonų statymas;

12.10.3.8. „Full Complete“ statymas ant 34 yra 18 žetonų statymas;

12.10.3.9. „Full Complete“ statymas ant 35 yra 24 žetonų statymas;

12.10.3.10. „Full Complete“ statymas ant 36 yra 18 žetonų statymas.

12.11. Laimintis skaičius galioja tik tada, kai sukimas buvo laikomas galiojančiu. Galiojantis sukimas apibrėžiamas taip: ruletės kamuoliukas turi būti sukamas priešinga rato sukimo kryptimi ir turi sukintis bent tris pilnus apsisukimus, skaičiuojamus nuo taško, kuriame kamuoliukas buvo paleistas į ratą prieš įkrisdamas į rato skyrių.. Jeigu sukimas nebuvo toks, kaip apibrėžta, situacija vadinama „Sukimo Nėra“. Situacijos „Sukimo Nėra“ paskelbiamos, kai:

12.11.1. Kamuoliukas padarė mažiau nei 3 pilnus apsisukimus;

12.11.2. Kamuoliukas sukosi ta pačia kryptimi kaip ir ratas;

12.11.3. Ratas sukimosi metu sustojo;

12.11.4. Kamuoliukas įstrigo, nesvarbu, ar dėl skirtuko, kamuoliuko stotelės ar skaičių takelio;

12.11.5. Kamuoliukas išsoko iš rato (kamuoliukas išsoko);

12.11.6. Kamuoliukas prieš sukimą išsprūdo/iškrito;

12.11.7. Rate sukimosi metu atsidūrė pašalinis objektas.

Jeigu „Sukimo nėra“, kamuoliuko sukimas iš naujo atliekamas pagal standartines procedūras. Statymai lieka galioti iki kito tinkamo sukimo.

- 12.12. Laimėjimų išmokėjimas:
 - 12.12.1. Tiesiai išmokama santykiu 35:1;
 - 12.12.2. Padalintas išmokama santykiu 17:1;
 - 12.12.3. Gatvė išmokama santykiu 11:1;
 - 12.12.4. Kampas išmokama santykiu 8:1;
 - 12.12.5. Šešių linija išmokama santykiu 5:1;
 - 12.12.6. Stulpelis/Tuzinas išmokama santykiu 2:1;
 - 12.12.7. Raudona/Juoda išmokama santykiu 1:1;
 - 12.12.8. Lyginiai/Nelyginiai išmokama santykiu 1:1;
 - 12.12.9. 1-18/19-36 išmokama santykiu 1:1.

12.13. Galimi ypatingi atvejai:

12.13.1. Iškilus bet kokiems techniniams trikdžiams ar žmogiškoms klaidoms, nedelsiant bus pranešta pamainos vadovui.

12.13.2. Jei įvyksta kokia nors lošimo procedūros klaida, lošimas bus laikinai pristabdytas ir apie tai bus informuotas pamainos vadovas. Ekrane bus pranešta, kad problema tiriama.

12.13.3. Jeigu pamainos vadovas iškart išspręs problemą, lošimas bus tęsiamas įprastai. Jei išspręsti nedelsiant neįmanoma, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus gražinti visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.

12.13.4. Statymą sistema atmeta pasibaigus statymams skirtam laikui dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių reikalavimų.

12.13.5. Jeigu lošėjas atliko mažesnę statymą nei minimalus šio stalo limitas, jo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Lošėjas bus informuotas pranešimu virš savo statymo. Kai statymo laikas baigiasi, neaktyvūs žetonai bus atmesti.

12.13.6. Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą prie šio stalo, jis bus pakeistas automatiškai į leistiną maksimalų statymą, apie tai lošėjas bus informuotas pranešimu virš savo statymo.

12.14. Lošimas yra priklausomas nuo interneto, todėl kartais gali atsijungti ir sukelti problemų dėl lošimo vientisumo. Praradus ryšį su lošimo serveriu, ekrane bus rodomas pranešimas iš naujo prisijungti. Atjungimo atveju taikomos šios klaidų tvarkymo taisyklės:

12.14.1. Jei atsijungimas įvyksta prieš ekrane pasirodant pranešimui „STATYMAI BAIGTI“ ir serveris dar nepriėmė lošėjo statymų, jo statymai nebus išskaičiuoti iš balanso ir lošėjas nedalyvaus lošime.

12.14.2. Jei atjungimas įvyksta po to, kai ekrane pasirodo pranešimas „STATYMAI BAIGTI“ ir serveris priėmė lošėjo statymus, lošimas vyks įprastu būdu ir visi laimėjimai bus apskaičiuojami atsižvelgiant į lošimo rezultatą, neatsižvelgiant į tai, kad atsijungta.

12.14.3. Jei ryšys su stalu iš studijos nutrūksta ilgiau nei 5 minutėms, lošimas bus atšauktas, o visi statymai gražinami lošėjams.

13. „Lemtingas Bakara 6“ („Fortune 6 Baccarat“)

13.1. „Lemtingas Bakara 6“ lošimo tikslas – atspėti, kuri pusė laimės (lošėjas ar bankininkas), turėdama ranką, kurios vertė bus artimiausia 9.

13.2. Lošėju kiekis prie stalo neribojamas.

13.3. Minimali statymo suma: 0,20 EUR.

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

13.5. Maksimali laimėjimo suma: 1 000 000,00 EUR.

13.6. Lošimas lošiamas su 8 standartinėmis 52 kortų kaladėmis. Pagrindiniame „Lemtingas Bakara 6“ lošime svarbi tik kiekvienos kortos skaitinė vertė; kortų rūšys (širdys, vynai, kryžiai, būgnai) neturi

reikšmės. Kortų vertė nuo žemiausios iki aukščiausios yra tokia: Tūzo vertė yra 1 (tai mažiausia korta), po jos seka 2 ir t. t. iki 9 (A-2-3-4-5-6-7-8-9). 10, J – Valetas, Q – Damos ir K – Karaliaus skaitinės vertės yra 0. Taškai lošėjo ir bankininko pusėse apskaičiuojami susumavus kortų vertę. Lošime maksimali įmanoma taškų vertė yra 9. Jei bendra suma yra 10 ar didesnė, reikia atimti 10 taškų, o likę taškai skaičiuojami kaip „Bakara“ taškai. Pavyzdžiui:

$$5 + 5 = 10 - 10 = 0$$

$$8 + 7 = 15 - 10 = 5$$

$$J + K = 0$$

$$1 + 5 + 8 = 14 - 10 = 4$$

$$8 + Q = 8$$

$$9 + 9 = 18 - 10 = 8$$

13.7. Yra 3 atvejai, kai lošimas pasibaigia išdalinus 4 kortas (maža ranka) be jokių papildomų kortų:

13.7.1. Kai lošėjo ir bankininko pirmųjų 2 kortų suma lygi 8 ar 9 taškams (natūrali ranka);

13.7.2. Kai lošėjas turi 6 taškus, o bankininkas turi 7 ar atvirkščiai;

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

Jei lošėjui ir bankininkui išdalinamos pradinės dvi kortų rankos, kurių vertė 0–7, peržiūrima „Trečiosios Kortos Taisyklė“, kad būtų nustatyta, ar trečioji korta turi būti išdalinta vienai ar abiem rankoms. Lošėjas visada pradeda ėjimą.

Lošėjui ranka imti:

Jeigu lošėjo dvi kortų taškų suma:	Veiksmai:
0, 1, 2, 3, 4, 5	Lošėjas turi imti
6, 7	Lošėjas turi sustoti
8, 9 (natūrali)	Abi rankos turi sustoti

Bankininko ranka imti (D – imti, S – sustoti):

Bankininkas turi pradinės dvi kortas, kurių taškų suma	Trečiosios lošėjo imtos kortos vertė										
	Nėra trečios kortos	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
1	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
2	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
3	D	D	D	D	D	D	D	D	D	S	D
4	D	S	S	D	D	D	D	D	D	S	S
5	D	S	S	S	S	D	D	D	D	S	S
6	S	S	S	S	S	S	S	D	D	S	S
7	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
8	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
9	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

Kai lošėjo ir bankininko pirmųjų 2 kortų suma lygi 6 ar 7 taškams, bet bankininko pirmosios 2 kortos lygios 0, 1, 2, 3, 4 ar 5 taškams iš viso, bankininkas gauna kortą.

13.8. „Lemtingas Bakara 6“ yra trys skirtingi pagrindiniai statymai, kuriuos galima atlikti atsižvelgiant į tris galimas baigtis: **Lošėjas laimi** (lošėjas turi didesnę sumą), **Bankininkas laimi** ir **Lygiosios** (kai kortos lošėjo ir bankininko pusėje yra vertos tiek pat taškų). Statymai gali būti atliekami tam skirtose vietose grafinio lošimo naudotojo sąsajoje. Tradiciškai lošėjo statymo laukas yra mėlynos spalvos, bankininko yra raudonas, o lygiųjų – žalias:

13.8.1. Laimėjimo atveju lošėjui išmokama santykiu 1:1;
13.8.2. Laimėjimo atveju bankininkui išmokama santykiu 0,95:1;
13.8.3. Laimėjimo lygiosiomis atveju išmokama santykiu 8:1. Jei įvyksta lygiosios, statymai už lošėją ar bankininką neprarandami, o gražinami.

Statymai už priešingas baigtis, t. y.: už lošėją ir bankininką vienu metu, blokuojami.

13.9. Lošime taip pat yra ir šalutiniai statymai:

13.9.1. **Lošėjo fortūnos pora ir bankininko fortūnos pora:** lošėjo fortūnos poros šalutinis statymas laimi, jei dvi pradinės kortos lošėjo rankoje sudaro porą, o bankininko fortūnos poros statymas laimi, jei dvi pradinės kortos bankininko rankoje sudaro porą. Atsižvelgiama į bet kokio tipo poras, laikomas lošėjo ir bankininko rankose:

13.9.2. Vienodos rūšies ir vertės – dvi identiškios kortos (pvz., du širdžių karaliai);

13.9.3. Vienodos vertės – dvi tos pačios vertės kortos (pvz., kryžių 8 ir širdžių 8);

13.9.4. Vienodos rūšies – dvi tos pačios rūšies kortos (pvz. kryžių karalius ir kryžių dama).

Tame pačiame lošime galima atlikti abu arba tik vieną šalutinį statymą (Lošėjo fortūnos poros ar Bankininko fortūnos poros). Galima atlikti statymus Lošėjo fortūnos ir Bankininko fortūnos porai, prieš tai nededant pagrindinio statymo. Lošėjas laimi Lošėjo fortūnos arba Bankininko fortūnos poros šalutinį statymą pagal šias baigtis: laimėjimas už vienodos rūšies kortas išmokamas santykiu 1:1, vienodos vertės porą – santykiu 5:1, vienodos rūšies porą santykiu 9:1.

Po 40 lošimų kas vieną kortų dėtuvę Lošėjo/Banko fortūnos poros šalutinis statymas bus išjungtas.

13.9.5. **Lošėjo 6 ir Bankininko 6:** Lošėjo 6 šalutinis statymas laimi, kai lošėjas laimi surinkęs 6 taškus. Jei lošėjas turi 6, o bankininkas turi Natūralų, atliktas statymas gražinamas lošėjui (pastumiamas).

Bankininko 6 šalutinis statymas laimi, kai bankininkas laimi surinkęs 6 taškus. Jei bankininkas turi 6, o lošėjas Natūralų, atliktas statymas gražinamas lošėjui (pastumiamas).

Tame pačiame lošime galima atlikti abu arba tik vieną šalutinį Lošėjo 6 arba Bankininko 6 statymą. Lošėjas gali atlikti statymus už Lošėjo 6 arba Bankininko 6, neatlikęs pagrindinių statymų. Lošėjas laimi Lošėjo 6 arba Bankininko 6 šalutinius statymus pagal šias baigtis: lošėjas laimi surinkęs 6 (grąžinama, jei bankininkas turi Natūralų) – 14:1, bankininkas laimi surinkęs 6 (pastumiamas, jei lošėjas turi Natūralų) – 16:1.

Po 40 lošimų kas vieną kortų dėtuvę Lošėjo 6/Bankininko 6 šalutiniai statymai bus išjungti.

13.9.6. **Fortūna 6** šalutinis statymas susijęs tiek su bankininko, tiek su lošėjo rankomis. Priklausomai nuo to, kiek 6-akių bus išdalinta bankininkui arba lošėjui, išmokami skirtingi laimėjimai, kuriuos lošėjas laimi pagal nurodytas baigtis: pirmoji korta yra 6-akė – 3:1, pirmosios dvi kortos yra 6-akės – 30:1, trys kortos yra 6-akės – 120:1.

Lošėjas gali atlikti Fortūna 6 statymą neatlikęs pagrindinio statymo. Fortūna 6 šalutinį statymą galima atlikti tame pačiame lošime kartu su bet kuriuo kitu šiame lošime siūlomu šalutiniu statymu.

Po 30 lošimų kas vieną kortų dėtuvę Fortūna 6 šalutinis statymas bus išjungtas.

13.10. Norėdamas pradėti lošimą, lošėjas turi pasirinkti statymo sumą spustelėdamas žetoną iš žetonų dėklo bei spustelėdamas savo pasirinkimą: Lošėjas, Bankininkas arba Lygiosios. Lošėjui bus leidžiama atlikti ar keisti savo statymus, kol ekrane bus rodomas pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“. Statymai gali būti atliekami per statymams atlikti skirtą laiką – 12 sekundžių, kol krupjė paskelbia: „STATYMAI BAIGTI“. Visa lošėjo statymų suma bus rodoma laukelyje „Bendras Statymas“.

Krupjė išdalins 4 pradines kortas tokia tvarka: 1-oji ir 3-oji kortos į lošėjo pusę, o 2-oji ir 4-oji kortos į bankininko pusę. Pasibaigus statymams skirtam laikui, krupjė turės nuskaityti / atskleisti 4 pradines kortas, išdalytas lošėjui ir bankininkui, pradedant nuo lošėjo. Jei abiem pusėms reikalinga 3-oji korta, krupjė duos po papildomą kortą pagal „Trečiosios Kortos Taisyklę“. Kai išdalinamos visos reikalingos kortos rankai, lošimas yra baigtas. Laimi ta pusė, kurios taškų suma artimiausia 9. Jeigu taškų suma lygi,

lošimas baigiamas lygiosiomis. Lošimo naudotojo sąsajoje laimintis statymas bus paryšklinamas. Jei kuris nors iš lošėjo statymų apima laiminčius statymo laukelius, lošėjas laimi pagal atliktų statymų tipą. Lošėjo laimėjimo suma bus rodoma laimėjimo pranešime. Kai lošimas baigtas, krupjė surenka atverstas ant stalo kortas, deda jas prie nereikalingų ir paskelbia kito lošimo statymų pradžią. Jei praėjusiame lošime viena ar abi papildomos kortos nebuvo panaudotos, jos bus naudojamos kaip pradinės kito lošimo kortos.

13.11. Kortų maišymas vyksta, kai iš dėtuvės nuimamas postilijonas (dalijanti korta) ir lošimas baigiamas. Kai dalijanti korta pasirodo lošimo metu, ji bus pašalinta, o dalijimas baigiamas. Krupjė praneš „Paskutinė ranka dėtuvėje“. Užbaigus šią ranką, daugiau kortų nereikia dalinti, kol nebus pakeista dėtuvė ar atlikta maišymo procedūra. Kortos nustatyta tvarka turi būti sumaišomos maišikliu, esančiu ant kortų maišymo stalo arba jas gali maišyti krupjė prie kortų maišymo stalo. Kortų keitimo procedūra vyksta prie kiekvieno kortų maišymo stalo kartą per 24 valandas. Tačiau taip pat gali būti daroma šiais atvejais:

- 13.11.1. Stalas atidarytas po neaktyvumo laikotarpio;
- 13.11.2. Vaizdo srautas prie stalo nebuvo prieinamas;
- 13.11.3. Lošime nuo stalo nukrito daugiau nei trys kortos;
- 13.11.4. Dėtuvėje yra korta su sugedusiu brūkšniniu kodu.

13.12. Galimi ypatingi atvejai:

13.12.1. Iškilus bet kokiems techniniams trikdžiams ar žmogiškoms klaidoms, nedelsiant bus pranešta pamainos vadovui.

13.12.2. Jei įvyksta kokia nors lošimo procedūros klaida, lošimas bus laikinai pristabdytas ir apie tai bus informuotas pamainos vadovas. Ekране bus pranešta, kad problema tiriama.

13.12.3. Jeigu pamainos vadovas iškart išspręs problemą, (pvz., pakartotinai nuskaitydamas kortas, padėdamas kortas teisingose vietose ir pan.) lošimas bus tęsiamas įprastai. Jei išspręsti nedelsiant neįmanoma, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus gražinti visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.

13.12.4. Statymą sistema atmets pasibaigus statymams skirtam laikui dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių reikalavimų.

13.12.5. Jeigu lošėjas atliko mažesnę statymą nei minimalus šio stalo limitas, jo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Lošėjas bus informuotas pranešimu virš savo statymo. Kai statymo laikas baigiasi, neaktyvūs žetonai atmetami.

13.12.6. Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą prie šio stalo, jis bus pakeistas automatiškai į leistiną maksimalų statymą, apie tai lošėjas bus informuotas pranešimu virš savo statymo.

13.13. Lošimas yra priklausomas nuo interneto, todėl kartais gali atsijungti ir sukelti problemų dėl lošimo vientisumo. Praradus ryšį su lošimo serveriu, ekране bus rodomas pranešimas iš naujo prisijungti. Atjungimo atveju taikomos šios klaidų tvarkymo taisyklės:

13.13.1. Jei atsijungimas įvyksta prieš ekrane pasirodant pranešimui „STATYMAI BAIGTI“ ir serveris dar nepriėmė lošėjo statymų, jo statymai nebus išskaičiuoti iš balanso ir lošėjas nedalyvaus lošime.

13.13.2. Jei atjungimas įvyksta po to, kai ekrane pasirodo pranešimas „STATYMAI BAIGTI“ ir serveris priėmė lošėjo statymus, lošimas vyks įprastu būdu ir visi laimėjimai bus apskaičiuojami atsižvelgiant į lošimo rezultatą, neatsižvelgiant į tai, kad atsijungta.

13.14. Jei ryšys su stalu iš studijos nutrūksta ilgiau nei 5 minutėms, lošimas bus atšauktas, o visi statymai gražinami lošėjams.

14. „Super Bakara 8“ („Super 8 Baccarat“)

14.1. „Super Bakara 8“ lošimo tikslas – atspėti, kuri pusė laimės (lošėjas ar bankininkas), turėdama ranką, kurios vertė bus artimiausia 9.

14.8. Kai lošėjo ir bankininko pirmųjų 2 taškų kortų suma lygi 6 ar 7 taškams, bet bankininko pirmosios 2 kortos lygios 0, 1, 2, 3, 4 ar 5 taškams iš viso, bankininkas gauna kortą.

14.9. „Super Bakara 8“ yra trys skirtingi pagrindiniai statymai, kuriuos galima atlikti atsižvelgiant į tris galimas baigtis: **Lošėjas laimi** (lošėjas turi didesnę sumą), **Bankininkas laimi** ir **Lygiosios** (kai kortos lošėjo ir bankininko pusėje yra vertos tiek pat taškų). Statymai gali būti atliekami tam skirtose vietose grafinio lošimo naudotojo sąsajoje. Tradiciškai lošėjo statymo laukas yra mėlynos spalvos, bankininko yra raudonas, o lygiųjų – žalias:

14.9.1. Laimėjimo atveju lošėjui išmokama santykiu 1:1;

14.9.2. Laimėjimo atveju bankininkui išmokama santykiu 0,95:1;

14.9.3. Laimėjimo lygiosiomis atveju išmokama santykiu 8:1. Jei įvyksta lygiosios, statymai už lošėją ar bankininką neprarandami, o grąžinami.

Statymai už priešingas baigtis, t. y.: už lošėją ir bankininką vienu metu, blokuojami.

14.10. Lošime taip pat yra ir šalutiniai statymai:

14.10.1. **Lošėjo raudona ir Lošėjo juoda**: šalutinis statymas laimi, kai dvi pagrindinės arba visos trys lošėjo rankoje esančios kortos yra tos pačios spalvos ir (arba) rūšies:

14.10.1.1. Dvi pradinės lošėjo kortos yra tos pačios spalvos: raudonos arba juodos;

14.10.1.2. Visos trys lošėjo rankoje esančios kortos yra tos pačios spalvos: raudonos arba juodos (laimėjimas nėra išmokamas už dvi pradines raudonos arba juodos spalvos kortas);

14.10.1.3. Visos trys lošėjo rankoje esančios kortos yra tos pačios rūšies (laimėjimas nėra mokamas už dvi pradines raudonos arba juodos spalvos kortas).

Toje pačiame lošime galima atlikti abu arba tik vieną šalutinį statymą Lošėjo raudona arba Lošėjo juoda. Galima atlikti statymus, prieš tai nededant pagrindinio statymo. Lošėjas laimi Lošėjo raudona arba Lošėjo juoda šalutinį statymą pagal šias baigtis: 2 vienodos spalvos kortos – 2:1, 3 vienodos spalvos kortos – 4:1, 3 vienodos rūšies kortos – 10:1.

Po 30 lošimų kas vieną kortų dėtuve Lošėjo raudona/juoda šalutinis statymas bus išjungtas.

14.10.2. **Bankininko raudona ir Bankininko juoda**: šalutinis statymas laimi, kai dvi pradinės arba visos trys bankininko rankoje esančios kortos yra tos pačios spalvos ir (arba) rūšies:

14.10.2.1. Dvi pradinės bankininko kortos yra tos pačios spalvos: raudonos arba juodos;

14.10.2.2. Visos trys bankininko rankoje esančios kortos yra tos pačios spalvos: raudonos arba juodos (laimėjimas nėra išmokamas už dvi pradines raudonos arba juodos spalvos kortas);

14.10.2.3. Visos trys bankininko rankoje esančios kortos yra tos pačios rūšies (laimėjimas nėra išmokamas už dvi pradines raudonos arba juodos spalvos kortas).

Tame pačiame lošime galima atlikti abu arba tik vieną šalutinį statymą Bankininko raudona arba Bankininko juoda. Galima atlikti statymus, prieš tai nededant pagrindinio statymo. Lošėjas laimi Bankininko raudona arba Bankininko juoda šalutinį statymą pagal šias baigtis: 2 vienodos spalvos kortos – 2:1, 3 vienodos spalvos kortos – 4:1, 3 vienodos rūšies kortos 12:1.

Po 30 lošimų kas vieną kortų dėtuve Bankininko raudona/juoda šalutinis statymas bus išjungtas.

14.10.3. **Lošėjo Super pora ir Bankininko Super pora**: šalutiniai statymai laimi, kai pirmos dvi pradinės lošėjo arba bankininko kortos sudaro toliau nurodytą kortų porą:

14.10.3.1. Būgnų 4-akių pora;

14.10.3.2. Kita 4-akių pora;

14.10.3.3. Būgnų pora (išskyrus būgnų 4-akių porą);

14.10.3.4. Kita pora (išskyrus būgnų 4-akių porą, kitą 4-akių porą ir būgnų poras).

Galima atlikti statymus, prieš tai nededant pagrindinio statymo. Lošėjo Super pora ir Bankininko Super pora šalutinius statymus galima atlikti tame pačiame lošime kartu su bet kuriuo kitu jame siūlomu šalutiniu statymu, Lošėjas laimi Lošėjo Super pora arba Bankininko Super pora šalutinį statymą pagal šias

baigtis: būgnų 4-akių pora – 40:1, kita 4-akių pora – 20:1, būgnų pora (išskyrus būgnų 4-akių porą) – 30:1, kita pora (išskyrus prieš tai nurodytų porų sąlygas) – 10:1.

Po 50 lošimų kas vieną kortų dėtuvę Lošėjo Super pora ir Bankininko Super pora šalutiniai statymai bus išjungti.

14.10.4. **Super 8:** šalutinis statymas laimi, kai dvi pradinės lošėjo arba bankininko kortos sudaro Natūralaus 8 kombinaciją. Priklausomai nuo rezultato išmokami skirtingi laimėjimai:

14.10.4.1. Lošėjas arba bankininkas laimi su Natūraliu 8;

14.10.4.2. Lošimas baigiasi Natūraliomis lygiosiomis su 8;

14.10.4.3. Lošėjas arba bankininkas pralaimi su Natūraliu 8.

Galima atlikti statymus, prieš tai nededant pagrindinio statymo. Super 8 šalutinį statymą galima atlikti tame pačiame lošime kartu su bet kuriuo kitu šiame lošime siūlomu šalutiniu statymu. Lošėjas laimi Super 8 šalutinį statymą pagal šias baigtis: Lošėjas arba bankininkas laimi su Natūraliu 8 – 4:1, lošimas baigiasi su Natūraliu 8 – 6:1, Lošėjas arba bankininkas pralaimi su Natūraliu 8 – 6:1.

Po 30 lošimų kas vieną kortų dėtuvę Super 8 šalutinis statymas bus išjungtas.

14.11. Norėdamas pradėti lošimą, lošėjas turi pasirinkti statymo sumą spustelėdamas žetoną iš žetonų dėklo bei spustelėdamas savo pasirinkimą: Lošėjas, Bankininkas arba Lygiosios. Lošėjui bus leidžiama atlikti ar keisti savo statymus, kol ekrane bus rodomas pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“. Statymai gali būti atliekami statymui atlikti skirtu metu per 12 sekundžių, kol krupjė paskelbia: „STATYMAI BAIGTI“. Visa lošėjo statymų suma bus rodoma laukelyje „Bendras Statymas“.

Krupjė išdalins 4 pradines kortas tokia tvarka: 1-oji ir 3-oji kortos į lošėjo pusę, o 2-oji ir 4-oji kortos į bankininko pusę. Pasibaigus statymams skirtam laikui, krupjė turės nuskaityti / atskleisti 4 pradines kortas, išdalytas lošėjui ir bankininkui, pradėdamas nuo lošėjo. Jei abiem pusėms reikalinga 3-oji korta, krupjė duos po papildomą kortą pagal „Trečiosios Kortos Taisyklę“. Kai išdalintos visos reikalingos kortos rankai, lošimas yra baigtas. Laimi ta pusė, kurios taškų suma artimiausia 9. Jeigu taškų suma lygi, lošimas baigiamas lygiosiomis. Lošimo naudotojo sąsajoje laimintis statymas bus paryškintas. Jei kuris nors iš lošėjo statymų apima laiminčius statymo laukelius, lošėjas laimi pagal atliktų statymų tipą. Lošėjo laimėjimo suma bus rodoma laimėjimo pranešime. Kai lošimas baigtas, krupjė surenka atverstas ant stalo kortas, deda jas prie nereikalingų ir paskelbia kito lošimo statymų pradžią. Jei praėjusiam lošime viena ar abi papildomos kortos nebuvo panaudotos, jos bus naudojamos kaip pradinės kito lošimo kortos.

14.12. Kortų maišymas vyksta, kai iš dėtuvės nuimamas postilijonas (dalijanti korta) ir lošimas baigiamas. Kai dalijanti korta pasirodo lošimo metu, ji bus pašalinta, o dalijimas baigiamas. Krupjė praneš „Paskutinė ranka dėtuvėje“. Užbaigus šią ranką, daugiau kortų nereikia dalinti, kol nebus pakeista dėtuvė ar atlikta maišymo procedūra. Kortos nustatyta tvarka turi būti sumaišomos maišikliu, esančiu ant kortų maišymo stalo arba jas gali maišyti krupjė prie lošimų stalo. Kortų keitimo procedūra vyksta prie kiekvieno kortų lošimo stalo kartą per 24 valandas. Tačiau taip pat gali būti daroma šiais atvejais:

14.12.1. Stalas atidarytas po neaktyvumo laikotarpio;

14.12.2. Vaizdo srautas prie stalo nebuvo prieinamas;

14.12.3. Lošime nuo stalo nukrito daugiau nei trys kortos;

14.12.4. Dėtuvėje yra korta su sugedusiu brūkšniniu kodu.

14.13. Galimi ypatingi atvejai:

14.13.1. Iškilus bet kokiems techniniams trikdžiams ar žmogiškoms klaidoms, nedelsiant bus pranešta pamainos vadovui.

14.13.2. Jei įvyksta kokia nors lošimo procedūros klaida, lošimas bus laikinai pristabdytas ir apie tai bus informuotas pamainos vadovas. Ekrane bus pranešta, kad problema tiriama.

14.13.3. Jeigu pamainos vadovas iškart išspręš problemą, (pvz., pakartotinai nuskaitydamas kortas, padėdamas kortas teisingose vietose ir pan.) lošimas bus tęsiamas įprastai. Jei išspręsti nedelsiant

neįmanoma, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.

14.13.4. Statymą sistema atmeta pasibaigus statymams skirtam laikui dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių reikalavimų.

14.13.5. Jeigu lošėjas atliko mažesnę statymą nei minimalus šio stalo limitas, jo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Lošėjas bus informuotas pranešimu virš savo statymo. Kai statymo laikas baigiasi, neaktyvūs žetonai atmetami.

14.13.6. Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą prie šio stalo, jis bus pakeistas automatiškai į leistiną maksimalų statymą, apie tai lošėjas bus informuotas pranešimu virš savo statymo.

14.14. Lošimas yra priklausomas nuo interneto, todėl kartais gali atsijungti ir sukelti problemų dėl lošimo vientisumo. Praradus ryšį su lošimo serveriu, ekrane bus rodomas pranešimas iš naujo prisijungti. Atjungimo atveju taikomos šios klaidų tvarkymo taisyklės:

14.14.1. Jei atsijungimas įvyksta prieš ekrane pasirodant pranešimui „STATYMAI BAIGTI“ ir serveris dar nepriėmė lošėjo statymų, jo statymai nebus išskaičiuoti iš balanso ir lošėjas nedalyvaus lošime.

14.14.2. Jei atjungimas įvyksta po to, kai ekrane pasirodo pranešimas „STATYMAI BAIGTI“ ir serveris priėmė lošėjo statymus, lošimas vyks įprastu būdu ir visi laimėjimai bus apskaičiuojami atsižvelgiant į lošimo rezultatą, neatsižvelgiant į tai, kad atsijungta.

14.15. Jei ryšys su stalu iš studijos nutrūksta ilgiau nei 5 minutėms, lošimas bus atšauktas, o visi statymai grąžinami lošėjams.

15. „Greitas Juodasis Džekas“ („Speed Blackjack“)

15.1. „Greito Juodojo Džeko“ lošimo tikslas yra surinkti daugiau taškų nei krupjė, pasiimant papildomas kortas, jei reikia, bet neviršijant 21 taško. Bet kuri kombinacija, viršijanti 21 tašką, automatiškai pralaimi krupjė neatsižvelgiant į paties krupjė kombinaciją. Geriausia lošimo kombinacija yra „Juodasis Džekas“ – kai pirmųjų dviejų išdalintų kortų verčių suma lygi 21 taškui (tūzas + 10 taškų vertės korta). Pagrindinis skirtumas tarp klasikinio „Juodojo Džeko“ ir „Greito Juodojo Džeko“, yra tas, kad „Greitajame Juodajame Džeko“ visi lošėjai priima sprendimus po to, kai krupjė išdalina užverstas kortas, o sekančios kortos lošėjams išdalinamos tokia seka, kuria jie apsisprendžia (pirmasis kortas gauna lošėjas apsisprendęs pirmiausiai, antrasis kortas gauna apsisprendęs antras ir t. t.).

15.2. Minimali statymo suma, priklausomai nuo pasirinkto stalo, gali svyruoti: 5,00 – 25,00 EUR.

15.3. Maksimali statymo suma, priklausomai nuo pasirinkto stalo, gali svyruoti: 1 000,00 – 2 500,00 EUR.

15.4. Maksimalus laimėjimas, priklausomai nuo pasirinkto stalo, gali svyruoti: 25 000,00 – 100 000,00 EUR.

15.5. Stalo limitai visų rūšių statymams ir išmokėjimų santykis rodomi lange **Statymo limitai ir išmokos**.

15.6. „Greitas Juodasis Džekas“ lošiamas su 8 kortų kaladėmis, po 52 kortas kiekvienoje, ir kiekviena korta turi savo nustatytą vertę. Bendra kortų, esančių lošėjo kombinacijoje, vertė lemia, ar laimi lošėjo, ar krupjė kombinacija.

15.7. Krupjė traukia kortas iki 16 taškų ir ties 17 taškų sustoja.

15.8. Statymą galima dvigubinti už bet kurias dvi pradines kortas.

15.9. Statymą galima dvigubinti po padalijimo, išskyrus tuos atvejus, kai padalinami tūzai.

15.10. Statymo dvigubinimo metu gaunama tik viena korta.

15.11. Vienodos vertės dvi pradines kortas galima vieną kartą dalinti.

15.12. Padalinus tūzus negalima prašyti papildomos kortos.

15.13. Jei krupjė turi tūzą, lošėjui siūlomas draudimas.

15.14. „Greito Juodojo Džeko“ kortų vertės yra šios:

15.14.1. Kortos nuo 2 iki 10 yra vertos savo nominalios vertės;

15.14.2. Valetai, karalienės ir karaliai yra verti po 10 taškų;

15.14.3. Tūzai verti 1 arba 11, atsižvelgiant į tai, kas palankiau kombinacijai.

Lošėjas laimi, kai jo paskutinės kombinacijos vertė yra arčiau 21 taško nei krupjė kombinacijos vertė arba, kai krupjė pralaimi.

15.15. Kombinacijų pavyzdžiai:

$$7\clubsuit + 4\diamond = 11$$

$$5\clubsuit + 10\spadesuit = 15$$

$$K\heartsuit + Q\clubsuit = 20$$

$$A\clubsuit + 5\heartsuit = 6 \text{ arba } 16$$

$$A\heartsuit + 10\spadesuit = \text{„Juodasis Džekas“}$$

Bet koks tūzo + 10, J, Q arba K derinys yra geriausias lošimo derinys ir vadinamas „Juoduoju Džeku“. Turint tokį derinį, lošėjui papildomų kortų imti nereikia. Derinys su tūzu ir bet kokios vertės korta nuo 2 iki 9 vadinama „minkšta ranka“, nes tūzas šiame derinyje gali būti 1 arba 11. Pavyzdžiui, $A\clubsuit + 5\heartsuit = 6$ arba 16.

Kortų ženklai pagrindiniame lošime nėra svarbūs.

15.16. Draudimas: tai specialus statymas, kurį lošėjas gali atlikti, jei krupjė pirmoji korta yra tūzas, kad apdraustų ranką nuo galimo krupjė „Juodojo Džeko“. Šiam draudimui reikalinga lygiai pusė pradinio statymo langelyje ir jis laimi 2:1 koeficientu, jei krupjė antrosios kortos vertė yra 10 taškų. Lošėjas draudimą gali nusipirkti per papildomą statymo laiką. Jei per numatytą laiką lošėjas draudimo nenusiperka, sistema automatiškai neapdraudžia lošėjo rankos. Draudimo pirkimo laikui pasibaigus, krupjė paskelbia, turi „Juodąjį Džeką“ ar ne. Jei krupjė turi „Juodąjį Džeką“, lošimas pereina į rezultatų etapą. Apdraustoms rankoms išmokamas laimėjimas. Jei krupjė neturi „Juodojo Džeko“, lošimas tęsiamas įprastai. Tuo atveju, jei lošėjas pralaimi draudimo statymus, vis tiek gali laimėti lošimą su savo kombinacija.

15.17. Rezultatai: po to, kai visi lošėjai ir krupjė atlieka savo ėjimus, apskaičiuojami rezultatai kiekvienai lošimo daliai:

15.17.1. Lošėjo kombinacija laimi, jei yra artimesnė 21 taškui nei krupjė kombinacija, arba jei krupjė kortų kombinacijos taškų suma viršija 21, išskyrus tas kombinacijas, kurių taškų suma viršija 21 anksčiau nei krupjė.

15.17.2. 21 taško kortų kombinacija iš dviejų kortų („Juodasis Džekas“) laimi prieš bet kokią kitą 21 taško kortų kombinaciją. Lošėjai, kurių kortų kombinacijos sudaro „Juodąjį Džeką“, automatiškai laimi, nebent krupjė taip pat turi „Juodąjį Džeką“. Tada lošimas baigiasi **lygiosiomis**.

15.17.3. Visos kombinacijos, kurių vertė lygi krupjė kombinacijai, yra **Lygiųjų kombinacija**. Tai reiškia, kad lošėjas nelaimi ir jo statymo suma gražinama į jo balansą.

15.17.4. Kombinacijos, kurių taškų sumą daugiau nei 21, automatiškai pralaimi ir pažymimos piktograma **Per Daug**. Ši piktograma nebus taikoma krupjė kombinacijai.

15.17.5. Kombinacijos, kurių vertė mažesnė nei krupjė, pralaimi, o krupjė laimi. Prie pralaimėjusių kombinacijų rodoma **Jokio laimėjimo** piktograma.

15.18. Užnugario statymai: funkcija leidžia atlikti statymus už kombinacijas, išdalintas kitiems lošėjams prie stalo. Sprendimus dėl kombinacijos priima lošėjas, lošiantis su pagrindiniu statymu, kuriam kombinacija buvo išdalinta. Jeigu šie lošėjai laimi, laimi ir lošėjas atlikęs užnugario statymą. Jei šie lošėjai pralaimi, pralaimi ir lošėjas atlikęs užnugario statymą.

Norėdamas atlikti užnugario statymą, lošėjas turi jį atlikti pasirinktame „Bet Behind“ langelyje kito lošėjo vietoje, kol vyksta statymai. Užnugario statymus galima atlikti net jei lošėjas turi savo pagrindinį

statymą, tačiau negali statyti už savo kombinaciją. Jei atlikus užnugario statymą, lošėjas, už kurio kombinaciją buvo statoma, nusprendžia lošime nedalyvauti, užnugario statymai gražinami.

Laimėjimai už užnugario statymus išmokami taip pat, kaip ir už pagrindinius „Greito Juodojo Džeko“ lošimo statymus.

Laimėjimo ženklelis šalia lošėjo vardo išskiria tuos lošėjus, kurie turi ilgiausią pergalių seriją. Ženkleyje nurodytas skaičius nurodo kiek kartų iš eilės lošėjas laimėjimo. Bet koks pralaimėjimas lemia ženklelio praradimą, neatsižvelgiant į ankstesnę pergalių seriją.

Neribotas skaičius lošėjų gali statyti užnugario statymus bet kuriam lošėjui prie stalo.

Pagal numatytuosius nustatymus taikomi užnugario statymo nustatymai vadovaujasi pagrindinio lošėjo veiksmais ir automatiškai išskaito reikiamas lėšas ir užnugario statymą atliekančio lošėjo balanso parinkims „Dvigubinti“ ir „Dalinti“. Šias nuostatas lošėjas gali keisti užnugario statymo skirtuke. Naujos nuostatos yra išsaugomos ir pritaikomos nuo sekančio lošimo:

15.18.1. Jei lošėjas, už kurį atliktas užnugario statymas, nusprendžia dvigubinti, o lošėjas, atlikęs užnugario statymą, atžymėjo parinkti „Dvigubinti mano statymą, kai pagrindinis lošėjas dvigubina“, trečioji korta bus duodama jam kaip ėmimo parinktis, tačiau jis negalės pasiimti jokių papildomų kortų.

15.18.2. Jei lošėjas, už kurį atliktas užnugario statymas, nusprendžia dalinti, o lošėjas, atlikęs užnugario statymą, atžymėjo parinktį „Dvigubinti mano statymą, kad padengčiau abi kombinacijas, kai pagrindinis lošėjas dalina“, jo statymas apims tik pirmąjį padalijimą.

15.19. Papildomi statymai: lošėjai gali atlikti papildomus statymus statymo metu, bet tik atlikę pagrindinį statymą ir prieš išdalinant kortas. Papildomi statymai suteikia lošėjui galimybę laimėti už bet kurį papildomą statymą, nesvarbu ar jis laimės ar pralaimės atlikdamas pagrindinį „Greito Juodojo Džeko“ statymą. Papildomų statymų rūšys yra šios:

15.19.1. **„Tobulos poros“ („TP“) papildomas statymas:** norėdamas atlikti „Tobulos poros“ papildomą statymą lošėjas turi atlikti pagrindinį statymą ir tuomet pastatyti už „Tobulą porą“ specialiai tam skirtoje srityje, pažymėtoje „TP“. Laimėję papildomi statymai parodomi iš kart po to, kai kiekviename lošime dalyvaujančiame langelyje išdalinamos dvi kortos. Laiminčios „Tobulos poros“ kombinacijos įtakos krupjė kombinacijai neturi. Yra 3 skirtingų tipų poros:

- **„Tobula pora“** – dvi identiškios kortos (pvz.: dvi širdžių karalienės);
- **„Spalvota pora“** – dvi skirtingos rūšies, tačiau tokios pačios spalvos ir vertės kortos (pvz.: 2 širdys ir 2 būgnai);
- **„Mišri pora“** – dvi skirtingos rūšies, skirtingos spalvos, bet tos pačios vertės kortos (pvz.: 2 vynai + 2 būgnai).

15.19.2. **„Dvidešimt vienas plus trys“ („21+3“):** tai papildomas statymas už trijų kortų derinį, kuriam naudojama viena krupjė korta ir dvi pradinės lošėjo kortos. Norėdamas atlikti „Dvidešimt vienas + trys“ papildomą statymą lošėjas turi atlikti pagrindinį statymą ir tuomet pastatyti už „Dvidešimt vieną plus trys“ specialiai tam skirtoje srityje, pažymėtoje „21-3“. Laimėję papildomi statymai parodomi iš kart po to, kai kiekviename lošime dalyvaujančiame langelyje išdalinamos dvi kortos. Jeigu lošėjo kombinacijoje yra du laimintys deriniai, išmokama tik už tą, kurio laimėjimas didesnis. Yra 5 skirtingų tipų deriniai:

- **„Vienodos rūšies“** – trys identiškios kortos (pvz.: trys širdžių tūzai);
- **„Eilė ir spalva“** – trys kortos iš eilės ir tos pačios rūšies (pvz.: pikų 10, pikų valetas ir pikų karalienė);
- **„Trys vienodos“** – trys tos pačios vertės, tačiau skirtingos rūšies kortos (pvz.: širdžių karalienė, pikų karalienė ir kryžių karalienė);
- **„Eilė“** – trys kortos iš eilės, bet skirtingos rūšies (pvz.: tūzas, 2 ir 3, arba karalienė, karalius, tūzas);

- „Spalva“ – trys, ne iš eilės, bet tos pačios rūšies kortos (pvz.: kryžių 2, kryžių 6 ir kryžių karalius).

15.20. Laimėjimų išmokėjimai:

15.20.1. Už visas kombinacijas, kurių taškų suma yra didesnė nei krupjė, išmokama santykiu 1:1;

15.20.2. Už visas kombinacijas su „Juodoju Džeku“ išmokama santykiu 3:2;

15.20.3. Už laimėjusius draudimo draudimo statymus išmokama santykiu 2:1;

15.20.4. Lygiųjų atveju, statymas gražinamas į lošėjo balansą;

15.20.5. Už „Tobulą porą“ išmokama santykiu 25:1;

15.20.6. Už „Spalvotą porą“ išmokama santykiu 12:1;

15.20.7. Už „Mišrią porą“ išmokama santykiu 6:1;

15.20.8. Už „Vienodą rūšį“ išmokama santykiu 100:1;

15.20.9. Už „Eilę ir spalvą“ išmokama santykiu 40:1;

15.20.10. Už „Tris vienodas“ išmokama santykiu 30:1;

15.20.11. Už „Eilę“ išmokama santykiu 10:1;

15.20.12. Už „Spalvą“ išmokama santykiu 5:1.

15.21. Lošimo eiga: norėdamas lošti, lošėjas turi pasirinkti statymo vertę ir padėti ant pageidaujamos statymo vietos. Vykstant statymams, lošėjas gali pakeisti savo pradinį statymą bei atlikti papildomus ir užnugario statymus.

Pasibaigus statymams, krupjė pradeda dalinti atverstas kortas nuo vietos kairėje, paeiliui ir galiausiai sau. Tokiu pat būdu išdalinama antra korta, atversta priešais kiekvieną vietą, o krupjė gauna užverstą kortą.

Išdalinus visas kortas, lošėjas gali rinktis:

15.21.1. Imti: traukiama papildoma korta;

15.21.2. Susilaikyti: neimti jokių kortų;

15.21.3. Dvigubinti: padvigubinamas statymas, gaunama viena korta;

15.21.4. Dalinti: dvi vienodos vertės kortos padalinamos į dvi kombinacijas;

15.21.5. Sąžiningi sprendimai: lošimas vyksta pagal iš anksto nustatytas taisykles, jei per tam tikrą laiką lošėjas nepasirenka jokios parinktės arba jei nutrūkta ryšys: susilaikoma, jei lošėjo kombinacijos vertė yra 12 ir imama, jei lošėjo kombinacijos vertė 11 ir mažiau. Jei draudimo parinktis praleista, jokia parinktis nebus automatiškai parinkta lošėjo kombinacijai.

Lošimas vyksta ir papildomos kortos dalinamos tokia seka, kokia seka lošėjai priima sprendimus.

Priėmus visus sprendimus, krupjė atverčia savo užverstą kortą ir išdalija papildomas kortas, vadovaudamasis taisykle, kad turi traukti kortas iki 16 taškų ir susilaikyti surinkęs 17 taškų. Jei krupjė turi 16 taškų arba mažiau, traukia daugiau kortų.

Jei krupjė pirmoji atversta korta tūzas, lošėjui suteikiama galimybė įsigyti draudimą. Pasibaigus draudimo laikui, krupjė kombinacija patikrinama. Jei tai „Juodasis Džekas“, lošimas baigiasi. Jei tai nėra „Juodasis Džekas“, lošimas tęsiamas.

Išdalinus visas kortas, krupjė kombinacija lyginama su lošėjo kombinacija ir nustatomas laimėtojas.

Pasibaigus lošimui, visos ant stalo esančios kortos surenkamos ir išmetamos, o statymai atidaromi sekančiam lošimui.

15.22. Kortų maišymas ir keitimas: kortų maišymas vyksta, kai iš laikiklio nuimamas postilijonas (skiriamoji korta) ir lošimas baigiamas.

Jei lošimo metu pasirodo skiriamoji korta, ji pašalinama. Krupjė informuoja, kad tai paskutinė kortų laikiklio lošimo korta, taip užbaigdamas kombinaciją. Užbaigus šią kombinaciją, daugiau kortos neišdalinamos, kol kortų laikiklio pakeitimas arba maišymo procedūra.

Kortas maišo maišytojas ant maišymo stalo arba dalintojas prie lošimo stalo pagal maišymo tvarką.

Pamainos vadovo nuožiūra, kortų laikiklio keitimo procedūra gali būti pradėta prieš išimant skiriamąją kortą.

Kortų keitimo procedūra vyksta kartą per 24 valandas arba dar šiais atvejais:

15.22.1. Stalas atidarytas po neveiklumo laikotarpio;

15.22.2. Vaizdo srautas buvo neprieinamas prie stalo;

15.22.3. Lošimo metu ant grindų nukrito daugiau nei trys kortos;

15.22.4. Laikiklyje yra korta, kurios brūkšninis kodas turi defektą.

15.23. Kiti ypatingi atvejai:

15.23.1. Jei lošime, sistemoje, lošimo procedūroje ar sandorio veikloje yra klaida, lošimas laikinai pristabdomas ir nedelsiant apie tai pranešama pamainos vadovui. Lošėjai informuojami ekrane pateikiamu pranešimu, kad problema tirinama;

15.23.2. Jei klaidą galima nedelsiant pašalinti, lošimas tęsiasi kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas atšaukiamas, o pradiniai statymai gražinami visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

16. „Saldi Bonanza. Saldainių šalis“ („Sweet Bonanza CandyLand“)

16.1. „Saldi Bonanza. Saldainių šalis“ lošime yra vertikaliai pritvirtintas ratas padalytas į 54 spalvotus segmentus su skirtingais skaičiais (simboliais): 1, 2, 5. Kiekvienas skaičius reiškia atitinkamą išmoką. Papildomai yra 3 segmentai su „Bubble Surprise“ („Burbulo staigmena“) simboliais, 2 segmentai su „Candy Drop“ („Saldainių kritimas“) simboliais ir 1 segmentas su „Sweet Spins“ („Saldūs sukimai“) simboliu. Kiekvienas paminėtas simbolis atitinka vieną iš specialių funkcijų. Lošimo tikslas yra teisingai atspėti segmentą, kuriame sustos ratas. Atspėjęs skaičių teisingai, lošėjas gauna savo statymo išmoką. Specialios funkcijos gali suteikti papildomų laimėjimų padauginus pradinį statymą, atsižvelgiant į statymo tipą.

16.2. Minimali statymo suma: 0,20 EUR.

16.3. Maksimali statymo suma: 3 000,00 EUR.

16.4. Maksimalus laimėjimas: 500 000,00 EUR.

16.5. Lošime statymai turi būti atliekami per statymams atlikti skirtą laiką – 11 sekundžių, ant „Sweet Bonanza“ lentelės, kurioje rodomos visos šešios galimos statymo pozicijos atitinkančios rato segmentus. Papildomai lošėjas gali suaktyvinti specialią šio lošimo funkciją: lošimo vartotojo sąsajoje esantį „Sugar Bomb“ stiprintuvą.

16.6. „Sugar Bomb“ stiprintuvas padvigubina daugiklį, kuris atsiranda, kai ratas sustoja „Sugar Bomb“ segmente. Visi lošėjai turi teisę gauti daugiklį, bet daugiklis padvigubinamas tik tiems lošėjams, kurie yra aktyvavę „Sugar Bomb“ stiprintuvą. Suaktyvinti šią specialią funkciją kainuoja papildomai 25 % viso statymo atlikto ant pasirinktų pozicijų. Kai „Sugar Bomb“ segmentas atsiduria rate, atsitiktine tvarka parenkamas daugiklis iš daugiklių intervalo x2 – x10 ir vėl pasukamas ratas su „Sugar Bomb“ daugikliu. Tuo metu visi statymai lieka statymų vietose, jokie nauji ar papildomi statymai nepriimami. Daugiklio indikatorius rodomas visiems atliktiems statymams. Kito sukimo rezultatas nustato laimėjusį statymą kaip įprasta, tačiau išmokėjimas padauginamas iš „Sugar Bomb“ daugiklio. Jei ratas sustoja „Sugar Bomb“ sektoriuje, visi statymai lieka statymų vietose ir paskutinio sukimo išmoka padauginama dar kartą. Vėl sukamas ratas tol, kol sukimas pasibaigs galiojančiu rezultatu (t. y.: skaičių sektoriumi, „Sweet Spins“ sukimais arba „Candy Drop“). Visos išmokos sumos (tiek skaičių, tiek funkcijos lošimų) padauginamos iš „Sugar Bomb“ daugiklio.

16.7. Norėdamas pradėti lošti lošėjas turi palaukti kol ekrane pasirodys pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“, tada pasirinkti žetono vertę, kokią sumą norėtų statyti, ir padėti jį norimame statyti laukelyje (-iuose) lentelėje. Visas lošėjo statymas bus rodomas lange „Visas Statymas“. Kai lieka 5 sekundės atlikti

statymams, rodomas pranešimas „PASKUTINIAI STATYMAI“. Statymai gali būti atliekami per statymas atlikti skirtą laiką – 11 sekundžių, kol krupjė paskelbia „STATYMAI BAIGTI“. Jokie statymai po to laiko nepriimami. Pasibaigus statymams skirtam laikui, lošėjui bus rodomas pranešimas „STATYMAI PRIIMTI“, nurodant, kad lošėjo statymai buvo priimti ir dalyvaus lošime. Priešingu atveju bus rodoma „NE VISI STATYMAI PRIIMTI“ arba „STATYMAI ATMESTI“. Tuomet krupjė pasuks ratą pagal galiojančią sukimo taisyklę. Kai ratas sustoja ir žymeklis yra segmente tarp dviejų kaiščių, lošimo rezultatas nustatomas ir paryškinamas lošimo sąsajoje. Jei lošėjas atliko statymą ant laiminčio skaičiaus, gaus laimėjimo išmoką pagal laiminčio simbolio vertę. Visa laimėjimo suma bus rodoma laimėjimo pranešime ir į ją bus įtrauktas pradinis lošėjo statymas. Jei lošėjo lošimo sąskaitos likutis yra per mažas, kad padengtų minimalią statymo sumą, leidžiamą prie stalo, jam bus rodomas pranešimas „NEPAKANKAMAS BALANSAS“.

16.8. Lošėjas gali statyti ant bet kurio iš šešių simbolių (1, 2, 5, „Bubble Surprise“, „Sweet Spins“ ir „Candy Drop“), jei galvoja, kad ant jų sustos ratas. Lošėjo statymas laimės, jei rodyklė sustos segmento viduje su tuo simboliu ir pralaimės, jei rodyklė sustos segmento viduje su bet kuriuo kitu simboliu. Lošėjas gali uždengti visus šešis statymų tipus to paties lošimo metu. Lošime yra šios išmokos:

16.8.1. Rato segmentas 1. Segmentų skaičius 23. Išmokama 1:1;

16.8.2. Rato segmentas 2. Segmentų skaičius 15, Išmokama 2:1;

16.8.3. Rato segmentas 5. Segmentų skaičius 7. Išmokama 5:1;

16.8.4. Rato segmentas „Bubble Surprise“. Segmentų skaičius 3. Išmokama atitinkamai pagal funkcijos lošimo baigtį;

16.8.5. Rato segmentas „Candy Drop“. Segmentų skaičius 2. Išmokama atitinkamai pagal funkcijos lošimo baigtį;

16.8.6. Rato segmentas „Sweet Spins“. Segmentų skaičius 1. Išmokama atitinkamai pagal funkcijos lošimo baigtį;

16.8.7. Rato segmentas „Sugar Bomb“. Segmentų skaičius 3. Išmokama pagal daugiklį, sugeneruotą intervale $x2 - x10$. Atsiradus keletui „Sugar Bombs“ iš eilės, visi jų daugikliai sudauginami.

Jei maksimalus laimėjimas pasiekiamas įprasto lošimo metu, lošimas tęsiamas įprastai. Jei maksimalus laimėjimas pasiekiamas funkcijos lošimo metu, funkcijos lošimas užbaigiamas ir lošėjas grąžinamas į įprastą lošimą. Laimėjimai išmokami pagal laimėjimo segmento koeficientą, kuris gali skirtis nuo minimalios vertės (skaičiaus, rodomo rato segmente, ir statymų lentelėje) iki didžiausios vertės, kuri priklauso nuo funkcijos lošimų ir „Sugar Bomb“ daugiklio (atsižvelgiant į tai, kad „Sugar Bomb“ stiprintuvus jį taip pat gali padvigubinti).

16.9. Jei lošėjas atlikto statymą ant „Sweet Spins“ segmento ir ratas sustojo ant jo, lošėjas dalyvaus šios funkcijos lošime. Šiame lošime simboliai rodomi 6x5 tinklelyje. Jie veikia pagal SUKRITIMO FUNKCIJĄ, o tai reiškia, kad po kiekvieno sukimo išmokama už laiminčius derinius, o visi laimėję simboliai išnyksta, likę simboliai krenta žemyn užimdami tuščias pozicijas ir iš viršaus krenta nauji simboliai. Simbolių kritimas tęsiasi tol, kol susidaro laimintys deriniai.

Šiame funkcijos lošime yra 8 simboliai, už kuriuos mokama pagal bendrą to paties simbolio skaičių bet kurioje ekrano vietoje po kiekvieno sukimo ir po to, kai įvyksta sukritimas. Laimėjimai apskaičiuojami individualiai pagal lošėjo statymą, atliktą „Sweet Spins“ statymo srityje, padaugintą iš laimėjusio derinio daugiklio pagal išmokų lentelę, kurią galima pažiūrėti „Saldi Bonanza. Saldainių šalis“ lošime paspaudus mygtuką „?“.

Šis funkcijos lošimas turi tokius specialiuosius simbolius:

16.9.1. **Daugiklio simbolis** pasirodo visuose būgnuose. Vien už jį išmoka nemokama. Jis turi atsitiktinį daugiklį ($x2 - x100$). Visa išmoka už sukimą padauginama iš simbolių daugiklių, esančių bet

kurioje ekrano vietoje, sumos. Simbolių daugiklių suma apskaičiuojama pagal formulę: 1 daugiklis + 2 daugiklis ir t. t.

16.9.2. „Scatter“ simbolis („Skaidos“ simbolis) pasirodo visuose būgnuose. 3 „Scatter“ simboliai aktyvuoja 5 „Sweet Spins“ sukimus. Už 4 „Scatter“ simbolius išmokama x3, už 5 „Scatter“ simbolius išmokama x5, už 6 – x100. Šiame funkcijos lošime laimėta suma padauginama iš „Sugar Bomb“ daugiklio, jei jis prasideda po to, kai rate išsukamas „Sugar Bomb“ segmentas.

16.10. Jei lošėjas atliko statymą „Candy Drop“ segmente ir ratas sustojo ant jo, lošėjas dalyvauja funkcijos lošime. Šiame funkcijos lošime yra 4 eilutės su vietų seka su pridėtiniais skaičiais, kurie didina laimėjimą (pvz. +5) arba daugikliais (pvz. x4) išskirstytais kiekvienoje eilutėje. Tai pat, violetine spalva pažymėtos pozicijos rodo kelią į Aukso puodą, kuris išmokamas kaip 999:1 (x1000) už statymą ant „Candy Drop“ srities, jei lošėjo pasirinktas saldainis pereina per visas Aukso puodo kelio pozicijas. Be to, lošėjui išmokama pagal daugiklį, surinktą einant per šio kelio pozicijas.

Šiame funkcijos lošime lošėjo prašoma pasirinkti 1 iš 3 saldainių. Saldainiai turi būti pasirinkti per tam skirtą laiką – 11 sekundžių. Jei lošėjas to neatlieka, saldainis parenkamas atsitiktine tvarka. Pradžioje kiekvienas saldainis turi x1 daugiklį. Kiekvienas saldainis nukrenta po vieną iš eilės iš kairės į dešinę bei praeina kelią per kliūtis ir surenka laimėjimą didinančius skaičius arba daugiklius iš 4 eilučių. Kai saldainis krenta per kliūtis, jis nurodo savo kelią pagal spalvą. Galutinis statymo koeficientas „Candy Drop“ statymo srityje nustatomas pagal laimėjimą didinančių skaičių sumą ir saldainio surinktus daugiklius: ekrane lošėjas gali pamatyti galutinį laimėtą daugiklį. Laimėjimas apskaičiuojamas ir rodomas individualiai pagal lošėjo statymą, atliktą „Candy Drop“ statymo srityje, padaugintą iš šios funkcijos pabaigoje gauto daugiklio. Šiame funkcijos lošime laimėta suma padauginama iš „Candy Drop“ daugiklio, jei jis prasideda po to, kai rate išsukamas „Sugar Bomb“ segmentas.

16.11. Jei lošėjas atliko statymą „Bubble Surprise“ segmente ir ratas sustojo ant jo, lošėjas dalyvauja funkcijos lošime. Lošimo metu vienas ratas su 5 skirtingais simboliais juda vertikaliai į viršų, palaipsniui didindamas greitį. Kai ratas sustoja, viduryje esantis simbolis pažymėtas auksine apvalia rodykle tampa laiminčiu simboliu. Galimi laimėjimai ir simboliai:

16.11.1. Mėlynas saldainis – x5 išmoka;

16.11.2. Violetinis saldainis – x10 išmoka;

16.11.3. Raudonas širdies formos saldainis – x25 išmoka;

16.11.4. „Candy Drop“ simbolis aktyvuoja aukščiau aprašytą „Candy Drop“ funkcijos lošimą;

16.11.5. „Sweet Spins“ simbolis aktyvuoja aukščiau aprašytą „Sweet Spins“ funkcijos lošimą.

16.12. Laimintis simbolis galioja tik tada, kai sukimas laikomas galiojančiu. Galiojantis sukimas apibrėžiamas taip: ratas turi apsisukti bent du pilnus sukimus, skaičiuojamus nuo segmento, kuriame rodyklė sustojo praėjusiame lošime. Jeigu sukimas nebuvo toks, kaip apibrėžta, situacija vadinama „Sukimo nėra“. „Sukimo nėra“ paskelbiama, kai:

16.12.1. Ratas neapsisuko du pilnus kartus;

16.12.2. Rodyklė sustoja ant kaiščio tarp 2 segmentų;

16.12.3. Yra bet koks fizinis kišimasis į sukimą;

16.12.4. Krupjė nepakeitė rato sukimo krypties;

16.12.5. Atsirado bet koks mechaninis gedimas, turintis įtakos ratui ar jo atraminei konstrukcijai.

Jeigu „Sukimo nėra“, krupjė turi sukti ratą iš naujo pagal standartines procedūras. Statymai lieka galioti iki kito tinkamo sukimo.

16.13. Galimi ypatingi atvejai:

16.13.1. Iškilus bet kokiems techniniams trikdžiams ar žmogiškoms klaidoms, nedelsiant bus pranešta pamainos vadovui.

16.13.2. Jei įvyksta kokia nors lošimo procedūros klaida, lošimas bus laikinai pristabdytas ir apie tai bus informuotas pamainos vadovas. Ekrane lošėjui bus pranešta, kad problema tiriama.

16.13.3. Jeigu pamainos vadovas iškart išspręs problemą, lošimas bus tęsiamas įprastai. Jei išspręsti nedelsiant neįmanoma, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus gražinti visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.

16.13.4. Jei lošimas laikinai sustabdytas dėl krupjė klaidos, įrangos gedimo ar kitų nenumatytų aplinkybių, pasirodys pranešimas „LOŠIMAS PRISTABDYTAS“. Jei dėl nenumatytų aplinkybių lošimas bus atšauktas, būsenos juostoje pasirodys pranešimas „LOŠIMAS ATŠAUKTAS“.

16.13.5. Statymą sistema atmeta pasibaigus statymams atlikti skirtam laikui dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių reikalavimų.

16.13.6. Jei lošėjas atliko mažesnę statymą nei minimalus stalo limitas, jo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Lošėjas bus informuotas pranešimu virš savo statymo. Kai statymo laikas baigiasi, neaktyvūs žetonai bus atmesti.

16.13.7. Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą, jis bus pakeistas automatiškai į leistiną maksimalų statymą, apie tai lošėjas bus informuotas pranešimu virš savo statymo.

16.14. Lošimas yra priklausomas nuo interneto, todėl kartais gali atsijungti ir sukelti problemų dėl lošimo vientisumo. Praradus ryšį su lošimo serveriu, ekrane bus rodomas pranešimas iš naujo prisijungti. Atjungimo atveju taikomos šios klaidų tvarkymo taisyklės:

16.14.1. Jei atsijungimas įvyksta prieš ekrane pasirodant pranešimui „STATYMAI BAIGTI“ ir serveris dar nepriėmė lošėjo statymų, jo statymai nebus išskaičiuoti iš balanso ir jis nedalyvaus lošime.

16.14.2. Jei atjungimas įvyksta po to, kai ekrane pasirodo pranešimas „STATYMAI BAIGTI“ ir serveris priėmė lošėjo statymus, lošimas vyks įprastu būdu ir visi laimėjimai bus apskaičiuojami atsižvelgiant į lošimo rezultatą, neatsižvelgiant į tai, kad atsijungta.

16.15. Jei ryšys su stalu iš studijos nutrūksta ilgiau nei 5 minutėms, lošimas bus atšauktas, o visi statymai gražinami lošėjams.

17. „Andar Bahar“ („Andar Bahar“)

17.1. „Andar Bahar“ lošimo tikslas atspėti, į kurią pusę („Andar“ ar „Bahar“) bus padalinta su juokdariu (namų korta) privalanti sutapti korta.

17.2. Minimali statymo suma: 0,10 EUR.

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

17.4. Maksimalus laimėjimas: 1 000 000,00 EUR.

17.5. Lošimas lošiamas su 1 standartine 52 kortų kalade. Kortų vertės (rangas) šiame lošime neturi reikšmės. Svarbu tik tai, kad viena iš pusių („Andar“ arba „Bahar“) sutaptų su juokdario (namų) korta (pvz., jeigu juokdario korta yra karalius, kortos bus dalijamos į abi puses tol, kol „Andar“ arba „Bahar“ taip pat turės karalių – tada lošimas baigsis). Kortų vertė (rangas) ir rūšis (spalva) svarbu, kai dalijamos „Pirmosios 3“. Kortų vertės nuo 2 iki 10 atitinka skaitines vertes nurodytas ant kortų, tūzas atitinka 1, valetas atitinka 11, dama – 12 ir karalius – 13 taškų.

17.6. Lošime „Andar Bahar“ yra du skirtingi pagrindiniai statymai, kuriuos galima atlikti atsižvelgiant į dvi galimas baigtis: Andar laimi („Andar“ korta sutampa su juokdario korta), Bahar laimi („Bahar“ korta sutampa su juokdario korta). Šansai laimėti šiek tiek didesni toje pusėje, nuo kurios pradeda dalinti kortas (šiuo atveju „Andar“) ir tai atspindi išmoka:

17.6.1. Laimėjimas statant už „Andar“ išmokamas 0,9:1;

17.6.2. Laimėjimas statant už „Bahar“ išmokamas 1:1.

Priešingi statymai ant „Andar“ ir „Bahar“ statymo vietų yra blokuojami.

17.7. Prie kiekvieno „Andar Bahar“ stalo galimi dviejų tipų šalutiniai statymai.

Pirmo tipo šalutiniai statymai paremti 3 kortų kombinacija: juokdario korta ir pirmosios 2 išdalintos kortos (viena „Andar“ ir viena „Bahar“) – tai „**Pirmosios 3**“, o kombinacijos vadinamos panašiai kaip pokeryje:

17.7.1. **Eilė ir Spalva** – trys kortos iš eilės ir tos pačios rūšies (pvz. 10, valetas ir vynu dama);

17.7.2. **Eilė** – trys kortos iš eilės, bet skirtingos rūšies (pvz. tūzas gali būti naudojamas eilėje kaip tūzas, 2 ir 3 **ARBA** eilėje karalienė, karalius ir tūzas);

17.7.3. **Spalva** – trys skirtingos vertės, bet vienodos rūšies kortos (pvz. 2, 6 ir kryžių karalius).

Jeigu lošėjas stato ant šalutinio statymo „Pirmųjų 3“, statymas lošėjui sugrįžta, jeigu pirmoji korta į „Andar“ pusę yra juokdario korta. Lošėjas gali atlikti statymus ant šalutinio statymo ir neatlikęs pagrindinio statymo. Išmoka apskaičiuojama pagal lošėjo statymą padaugintą iš koeficientų: eilė ir spalva – 120:1, eilė – 8:1, spalva – 5:1.

Antrasis šalutinių statymų tipas leidžia lošėjui numatyti kiek kortų bus išdalinta į abi puses, kol bus ištraukta korta, kurios vertė bus tokia pati kaip juokdario (namų) kortos. Šalutiniai statymai yra tokie:

17.7.4. 1-oji korta „Andar“ – laimima, jeigu 1-oji korta „Andar“ sutampa su juokdario korta;

17.7.5. 1-oji korta „Bahar“ – laimima, jeigu 1-oji korta „Bahar“ sutampa su juokdario korta;

17.7.6. Nuo 1 iki 5;

17.7.7. Nuo 6 iki 10;

17.7.8. Nuo 11 iki 15;

17.7.9. Nuo 16 iki 25;

17.7.10. Nuo 26 iki 30;

17.7.11. Nuo 31 iki 35;

17.7.12. Nuo 36 iki 40;

17.7.13. Nuo 41 iki 49.

Pavyzdys: jeigu lošėjas mano, kad korta, kuri sutaps su juokdario korta, bus išdalinta per pirmas dešimt kortų, jis gali atlikti statymą ant nuo 6 iki 10, kurio išmoka yra 3,5:1. Jeigu tokios pat vertės kaip juokdario korta bus išdalinta su kortomis nuo 6 iki 10, lošėjas laimės 3,5 karto už savo statymą didesnę laimėjimą.

Kai skaičiuojamos visos išdalintos kortos, juokdario korta neįskaičiuojama. Išmoka apskaičiuojama pagal lošėjo statymą padaugintą iš koeficientų: 1-oji korta „Andar“ – 15:1, 1-oji korta „Bahar“ – 15,5:1, nuo 1 iki 5 – 2,5:1, nuo 6 iki 10 – 3,5:1, nuo 11 iki 25 – 4,5:1, nuo 16 iki 25 – 3,5:1, nuo 26 iki 30 – 14,5:1, nuo 31 iki 35 – 24,5:1, nuo 36 iki 40 – 49:1, nuo 41 iki 49 – 119:1.

17.8. Norėdamas pradėti lošimą lošėjas turi pasirinkti statymo sumą spustelėdamas žetoną iš žetonų dėklo, tada pasirinkti „Andar“, „Bahar“, Pirmi 3, 1-asis „Andar“ arba 1-asis „Bahar“ bei kitus šalutinius statymus. Lošėjas gali atlikti ir keisti statymus per statymams atlikti skirtą laiką – 14 sekundžių, kol ekrane rodomas pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“. Tai įvyksta išdalinus juokdario kortą. Kai lieka 5 sekundės atlikti statymams, rodomas pranešimas „PASKUTINIAI STATYMAI“. Statymai gali būti atliekami statymams skirtu metu, kol krupjė paskelbia: „STATYMAI BAIGTI“. Po to laiko nauji ir papildomi statymai nepriimami. Pasibaigus statymams skirtam laikui, lošėjui bus rodomas pranešimas „STATYMAI PRIIMTI“, nurodant, kad lošėjo statymai buvo priimti ir dalyvaus lošime. Priešingu atveju bus rodoma „NE VISI STATYMAI PRIIMTI“ arba „STATYMAI ATMESTI“. Visa lošėjo statymų suma rodoma laukelyje „Bendras statymas“. Pasibaigus statymų laikui, rodomas pranešimas „DALIJAMA“ ir krupjė išdalina po kortą kiekvienai pusei, kaip nurodyta: 1-oji korta į „Andar“ pusę, o 2-ji korta į „Bahar“ pusę ir t. t., kol vienos iš pusių kortos vertė atitiks juokdario kortos vertę (rangą). Kai viena iš pusių („Andar“ arba „Bahar“) sutampa su juokdario korta, lošimo sesija baigiama. Lošimo naudotojo sąsajoje laimintis statymas paryškinamas. Jei kuris nors iš lošėjo statymų apima laiminčius statymo laukelius,

lošėjas laimi pagal atliktų statymų tipą. Lošėjo laimėjimo suma rodoma laimėjimo pranešime. Kai lošimo sesija baigiama, krupjė surenka atverstas ant stalo kortas, išima likusias iš dėtuvės ir deda jas į maišymo aparatą, iš kurio išėmęs išmaišytą kortų kaladę pradės naują lošimą. Jei lošėjo lošimo sąskaitos likutis yra per mažas, kad padengtų minimalią statymo sumą, leidžiamą prie stalo, jam bus rodomas pranešimas „NEPAKANKAMAS BALANSAS“. Jei lošimas laikinai sustabdytas dėl krupjė klaidos, įrangos gedimo ar kitų nenumatytų aplinkybių, pasirodys pranešimas „LOŠIMAS PRISTABDYTAS“. Jei dėl nenumatytų aplinkybių lošimas bus atšauktas, būsenos juostoje pasirodys pranešimas „LOŠIMAS ATŠAUKTAS“.

17.9. Kortos išmaišomos po kiekvieno lošimo pabaigos. Kortos nustatyta tvarka išmaišomos maišymo aparatu, esančiu ant kortų maišymo stalo arba jas gali maišyti krupjė prie lošimų stalo. Kortų keitimo procedūra vyksta prie kiekvieno kortų lošimo stalo kartą per 24 valandas. Tačiau taip pat gali būti atliekama šiais atvejais:

17.9.1. Stalas atidarytas po neaktyvumo laikotarpio;

17.9.2. Vaizdo srautas prie stalo nebuvo prieinamas;

17.9.3. Lošimo metu nuo stalo nukrito daugiau nei trys kortos;

17.9.4. Dėtuvėje yra korta su sugedusiu brūkšniniu kodu;

17.9.5. Kortos įstrigo maišymo aparate ir dėl to buvo sugadintos.

17.10. Galimi ypatingi atvejai:

17.10.1. Iškilus bet kokiems techniniams trikdžiams ar žmogiškoms klaidoms, nedelsiant bus pranešta pamainos vadovui.

17.10.2. Jei įvyksta kokia nors lošimo procedūros klaida, lošimas bus laikinai pristabdytas ir apie tai bus informuotas pamainos vadovas. Ekrane lošėjui bus pranešta, kad problema tirinama.

17.10.3. Jeigu pamainos vadovas iškart išspręs problemą, lošimas bus tęsiamas įprastai. Jei išspręsti nedelsiant neįmanoma, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.

17.10.4. Statymą sistema atmeta pasibaigus statymams atlikti skirtam laikui dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių reikalavimų.

17.10.5. Jei lošėjas atliko mažesnę statymą nei minimalus stalo limitas, jo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Lošėjas bus informuotas pranešimu virš savo statymo. Kai statymo laikas baigiasi, neaktyvūs žetonai bus atmesti.

17.10.6. Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą, jis bus pakeistas automatiškai į leistiną maksimalų statymą, apie tai lošėjas bus informuotas pranešimu virš savo statymo.

17.11. Lošimas yra priklausomas nuo interneto, todėl kartais gali atsijungti ir sukelti problemų dėl lošimo vientisumo. Praradus ryšį su lošimo serveriu, ekrane bus rodomas pranešimas iš naujo prisijungti. Atjungimo atveju taikomos šios klaidų tvarkymo taisyklės:

17.11.1. Jei atsijungimas įvyksta prieš ekrane pasirodant pranešimui „STATYMAI BAIGTI“ ir serveris dar nepriėmė lošėjo statymų, jo statymai nebus išskaičiuoti iš balanso ir jis nedalyvaus lošime.

17.11.2. Jei atjungimas įvyksta po to, kai ekrane pasirodo pranešimas „STATYMAI BAIGTI“ ir serveris priėmė lošėjo statymus, lošimas vyks įprastu būdu ir visi laimėjimai bus apskaičiuojami atsižvelgiant į lošimo rezultatą, neatsižvelgiant į tai, kad atsijungta.

Jei ryšys su stalu iš studijos nutrūksta ilgiau nei 5 minutėms, lošimas bus atšauktas, o visi statymai grąžinami lošėjams.
