

PATVIRTINTA
Lošimų priežiūros tarnybos prie
Lietuvos Respublikos finansų ministerijos
direktoriumi
2026 m. sausio 15 d. įsakymu Nr. DIE-8

UAB „BALTIC BET“ NUOTOLINIO LOŠIMO ORGANIZAVIMO REGLAMENTO PRIEDAS NR. 3.1.

Šiame Reglamento priede nustatytos atskiros nuotolinių stalo lošimų gyvai taisyklės (Evolution).

Bendrovės organizuojami nuotoliniai stalo lošimai gyvai:





1. „Dviejų Kombinacijų Kasino Hold‘Em“ („2 Hand Casino Hold‘Em“);
2. „Amerikietiška Ruletė“ („American Roulette“);
3. „Bakara“ („Baccarat“);
4. „Juodasis Džekas“ („Blackjack“);
5. „Stingdantis Karibų Pokeris“ („Caribbean Stud Poker“);
6. „Kazino Hold‘Em“ („Casino Hold‘Em“);
7. „Kazino Kauliukai“ („Craps“);
8. „Drakonas Tigras“ („Dragon Tiger“);
9. „Nemokamų Statymų Juodasis Džekas“ („Free Bet Blackjack“);
10. „Begalinis Juodasis Džekas“ („Infinite Blackjack“);
11. „Momentinė Ruletė“ („Instant Roulette“);
12. „Pinigų Ratas“ („Money Wheel“);
13. „Monopolis Gyvai“ („Monopoly Live“);
14. „Bakara Be Komisinio“ („No Commission Baccarat“);
15. „Galingasis Juodasis Džekas“ („Power Blackjack“);
16. „Papildomų Statymų Miestas“ („Side Bet City“);
17. „Greita Bakara“ („Speed Baccarat“);
18. „Greita Ruletė“ („Speed Roulette“);
19. „Texas Hold‘em Premijinis Pokeris“ („Texas Hold‘em Bonus Poker“);
20. „Trijų Kortų Pokeris“ („Three Card Poker“);
21. „Viršutinė Korta“ („Top Card“);
22. „Pagrindinis Texas Hold‘em“ („Ultimate Texas Hold‘em“);
23. „Bakara Spaudimo Kontrolė“ („Control Squeeze Baccarat“);
24. „Dvigubo Kamuoliuko Ruletė“ („Double Ball Roulette“);
25. „Prancūziška Ruletė“ („French Roulette“);
26. „Aukso Turto Bakara“ („Golden Wealth Baccarat“);
27. „Žaibiškas Kauliukas“ („Lightning Dice“);
28. „Greitas Žvilgsnis Bakara“ („Peek Baccarat“);
29. „Greitas Juodasis Džekas“ („Speed Blackjack“);
30. „Spaudimo Bakara“ („Squeeze Baccarat“);
31. „Automatinė Ruletė“ („Auto Roulette“);
32. „XXX Ekstremali Žaibuojanti Ruletė“ („XXXtreme Lightning Roulette“);
33. „Automatinė Greita Ruletė“ („Auto Speed Roulette“);

34. „Žaibuojanti Ruletė“ („Lightning Roulette“);
35. „Ruletė“ („Roulette“);
36. „Super Sic Bo“ („Super Sic Bo“);
37. „XXX Ekstremali Žaibuojanti Bakara“ („XXXtreme Lightning Baccarat“);
38. „Greitoji Bakara be Komisinio“ („No Commission Speed Baccarat“);
39. „Žaibuojanti Bakara“ („Lightning Baccarat“);
40. „Super Andar Bahar“ („Super Andar Bahar“);
41. „Klasikinis Nemokamų Statymų Juodasis Džekas“ („Classic Free Bet Blackjack“);
42. „Begalinis Statymų Krautuvas: Juodasis Džekas“ („Infinite Bet Stacker Blackjack“);
43. „Žaibiškas Drakonas Tigras“ („Lightning Dragon Tiger“);
44. „Begalinis Linksmybių Linksmybės 21: Juodasis Džekas“ („Infinite Fun Fun 21 Blackjack“);
45. „Žaibiškas Sik Bo“ („Lightning Sic Bo“);
46. „Bac Bo“ („Bac Bo“);
47. „Top Kauliukas“ („Top Dice“);
48. „Lengvas Juodasis Džekas“ („Easy Blackjack“);
49. „Visada 8 Bakara“ („Always 8 Baccarat“);
50. „Greitas Super Sik Bo“ („Speed Super Sic Bo“);
51. „Klasikinis Statymų Kaupimo Juodasis Džekas“ („Classic Bet Stacker Blackjack“);
52. „Karas“ („War“);
53. „Žaibiškas Bac Bo“ („Lightning Bac Bo“).

ATSKIROS NUOTOLINIŲ STALO LOŠIMŲ GYVAI TAISYKLĖS

1. LOŠIMAS „DVIEJŲ KOMBINACIJŲ KAZINO HOLD‘EM“ („2 HAND CASINO HOLD‘EM“)

- „Dviejų Kombinacijų Kazino Hold‘Em“ yra pokerio variantas, leidžiantis lošti su viena arba dviem kombinacijom. Šiame lošime yra lošiama prieš krupjė, o ne prieš kitus lošėjus.
- Šio lošimo tikslas yra nugalėti krupjė kombinaciją surenkant geriausią galimą penkių kortų kombinaciją iš pirmųjų dviejų lošėjui padalintų kortų ir penkių bendrų kortų. Kiekviena lošėjo kombinacija atskirai lyginama su krupjė kombinacija. Geriausia pokerio kombinacija laimi.
- Prie vieno „Dviejų Kombinacijų Kazino Hold‘em“ pokerio stalo vienu metu gali lošti neribotas lošėjų skaičius. Visi lošėjai, turintys tą pačią kombinaciją prie stalo užima vieną vietą.
- Šis lošimas lošiamas naudojant vieną standartinę 52 kortų kaladę. Kortos maišomos po kiekvieno lošimo.
- Norint dalyvauti lošime, per statymams skirtą laiką (15 sekundžių) lošėjas atlieka statymą „Ante“ statymo lauke atskirai kiekvienai kombinacijai. Taip pat lošėjas gali atlikti papildomą „Premijos“ statymą, kuris laimimas, jei padalijus pirmąsias penkias kortas iš jų yra „Tūzų“ pora ar geresnė kombinacija. „Premijos“ statymas vertinamas kiekvienai kombinacijai atskirai pagal pirmąsias penkias kortas (trys bendros kortos, atverstos „Flop“ („nesėkmė“) metu ir dvi lošėjo turimos kortos).

- Krupjė padalija dvi užverstas kortas sau ir po dvi kortas kiekvienai lošėjo kombinacijai. Tuomet krupjė stalo viduryje atverčia pirmąsias tris bendras kortas („Flop“ - „nesėkmė“). Šios trys kortos yra bendros lošėjui ir krupjė. Iš jų lošėjas turi sudaryti pokerio kombinaciją.
- Toliau lošėjas sprendžia, ar „Žaisti“, ar „Numesti“ (šiems veiksams atlikti skiriama 15 sekundžių). Jei lošėjas nori tęsti lošimą, renkasi „Žaisti“. „Žaisti“ statymo ėjimas yra lygus dvigubam „Ante“ statymui. Lošėjas norėdamas baigti lošimą renkasi „Numesti“ ir praranda „Ante“ statymą. „Žaisti“/„Numesti“ sprendimas neturi jokio poveikio „Premijos“ statymams.
- Lošėjui priėmus sprendimą krupjė padalina dvi bendras kortas (ketvirtąją ir penktąją). Krupjė taip pat atverčia pirmąsias savo dvi kortas.
- Siekiant išsiaiškinti laimėtoją yra sudaromos ir tarpusavyje palyginamos geriausios lošėjo ir krupjė kombinacijos naudojant penkias iš septynių galimų kortų.
- „Premijos“ statymas:
 - „Premijos“ statymas (jam atlikti skiriama 15 sekundžių) yra papildomas, jį galima atlikti atskirai. „Ante“ statymų vietoje padėjus žetoną įsijungia „Premijos“ statymo laukas. Lošėjas gali atlikti „Premijos“ statymą taip pat, kaip ir „Ante“ statymą.
 - „Premijos“ statymas vertinamas kiekvienai kombinacijai atskirai pagal pirmąsias penkias kortas (3 bendros kortos, atverstos „Flop“ („nesėkmė“) metu ir dvi lošėjo turimos kortos). „Premijos“ statymą lošėjas laimi, jei turi „Tūzų porą“ ar geresnę kombinaciją. Laimėjimas išmokamas pagal „Premijos“ laimėjimų lentelę.
- Atskirų kortų vertė mažėjančia tvarka: „Tūzas“ (gali būti didžiausios arba mažiausios vertės), „Karalius“, „Dama“, „Valetas“, „10“, „9“, „8“, „7“, „6“, „5“, „4“, „3“ ir „2“.
- „Tūzas“ gali būti didžiausios vertės korta eilėje nuo „10“ („10“, „Valetas“, „Dama“, „Karalius“, „Tūzas“) arba mažiausios vertės korta eilėje iki „5“ („Tūzas“, „2“, „3“, „4“, „5“).
- Galimos kombinacijos nuo didžiausios iki mažiausios:
 -  „Karališkoji spalva“ yra vienos rūšies eilė iš šių kortų: „Tūzas“, „Karalius“, „Dama“, „Valetas“, „10“. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, lošimo rezultatas yra „Lygiosios“.
 -  „Eilė ir spalva“ yra kombinacija, kurioje yra vienos rūšies iš eilės einančios kortos, pavyzdžiui, širdžių „9“, „8“, „7“, „6“ ir „5“. Lyginant dvi „eilės ir spalvos“ kombinacijas, laimi ta, kurioje aukščiausia korta turi didesnę vertę. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, lošimo rezultatas yra „Lygiosios“.
 -  „Keturi vienodos“: šioje kombinacijoje yra visos keturios vienodos vertės kortos ir viena papildoma korta. Pavyzdžiui, keturi „Tūzai“ yra „keturių vienodos“ vertės kortų kombinacija. Keturių aukštesnės vertės kortų kombinacija yra stipresnė už keturių mažesnės vertės kortų kombinaciją. Jei keturios vienodos kortos yra vienodos vertės, lygiąsias išsprendžia penktoji („Kickers“) korta. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, lošimo rezultatas yra „Lygiosios“.
 -  „Pilna troba“ yra kombinacija, kurioje yra trys vienodos vertės kortos bei papildomos dvi vienodos vertės kortos, pavyzdžiui, trys „Karaliai“ ir dvi

„Šešiaakės“. Lyginant dviejų „pilnų trobų“ kombinacijas, stipresnė yra ta, kurioje trijų kortų kombinaciją sudaro aukštesnės vertės kortos. Jei „pilnos trobos“ kombinacijoje trys kortos yra vienodos vertės („lygiosios“), lyginama dviejų vienodų kortų vertė. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, lošimo rezultatas yra „Lygiosios“.



- „Spalva“ yra kombinacija, kurioje visos kortos yra tos pačios rūšies, tačiau eina ne iš eilės, pvz., penkios vynu kortos. Lyginant dvi „spalvos“ kombinacijas, laimi ta, kurioje rūšies korta yra didesnės vertės. Jei abi kombinacijose aukščiausios vertės kortos yra vienodos, lyginama antroji pagal vertę korta ir t. t.



- „Eilė“ yra kombinacija, kurią sudaro iš eilės einančios, tačiau skirtingos rūšies kortos, pvz., bent dviejų skirtingų rūšių „Devynakė“, „Aštuonakė“, „Septynakė“, „Šešiaakė“, „Penkiaakė“. Lyginant dvi „eilės“ kombinacijas, laimi ta, kurioje aukščiausia korta turi didesnę vertę. Dvi „eilės“ kombinacijos su ta pačia aukščiausios vertės korta yra vienodos vertės („lygiosios“), rūšis reikšmės neturi.



- „Trys vienodos“ yra kombinacija iš trijų vienodos vertės kortų bei kitų dviejų, kurios nėra tokios pat vertės. Pavyzdžiui, lošėjas, turintis tris „Karalius“, turi „trijų vienodų“ kombinaciją. Kombinacija, sudaryta iš didesnės vertės trijų vienodų kortų, laimi prieš mažesnės vertės trijų kortų kombinaciją. Jei lyginant dvi „trijų vienodų“ kombinacijas, trys pagrindinės kortos abiejose kombinacijose yra tokios pat, lyginamos likusios (t. y. ketvirtosios, o paskui penktosios kortos („Kickers“)).



- „Dvi poros“ yra kombinacija iš dviejų vienodos vertės kortų bei kitų dviejų vienodos vertės kortų (tarpusavyje, tačiau skirtingos vertės nei pirmoji pora) bei bet kokios kitos vertės penktosios kortos. Tokios kombinacijos pavyzdys yra du „Tūzai“ ir du „Karaliai“. Lyginant dvi „dviejų porų“ kombinacijas, lyginamos didesnės vertės poros, laimi didesnės vertės pora. Jei abiejose kombinacijose didesnės vertės poros yra vienodos vertės, lyginamos mažesnės vertės poros. Jei abi kombinacijos turi vienodas dvi poras, nugalėtoją lemia didesnės vertės penktoji korta.



- „Pora“ yra kombinacija iš dviejų vienodos vertės kortų (pvz., „Karalių“) bei kitų trijų, kurios nėra tokios pat vertės nei su poros kortomis, nei tarpusavyje. „Pora“ yra mažiausia kombinacija, už kurią išmokamas laimėjimas. Aukštesnės vertės kortų pora laimi prieš žemesnės vertės kortų porą. Jei dvi kombinacijos turi tokias pat poras, lyginamos kitos kortos mažėjančia tvarka, laimėtojas nustatomas pagal vertingiausią iš jų.



- „Aukščiausia korta“ yra pokerio kombinacija, kuri neatitinka nei vieno iš aukščiau nurodytų taisyklių. Iš esmės tai nėra kombinacija, lošėjas lošia su aukščiausia savo turima korta. Jei dvi kombinacijos turi tokias pat vertės aukščiausią kortą, lyginamos kitos kortos mažėjančia tvarka.
- Rezultatas nustatomas palyginus lošėjų ir krupjė geriausių 5 kortų kombinacijas (derinant lošėjo/krupjė 2 kortas su 5 bendromis kortomis).

- Norėdamas lošti, krupjė turi surinkti bent porą iš kortų, kurių vertė yra ne mažesnė nei 4 ar geresnę kombinaciją.
- „Ante“ statymų laimėjimų lentelė:

Kombinacija	Laimėjimas
„Karališkoji spalva“	100:1
„Eilė ir Spalva“	20:1
„Ketrios vienodos“	10:1
„Pilna troba“	3:1
„Spalva“	2:1
„Eilė arba mažiau“	1:1

- „Žaisti“ statymų laimėjimai yra 1:1.
- „Premijos“ statymo laimėjimų lentelė:

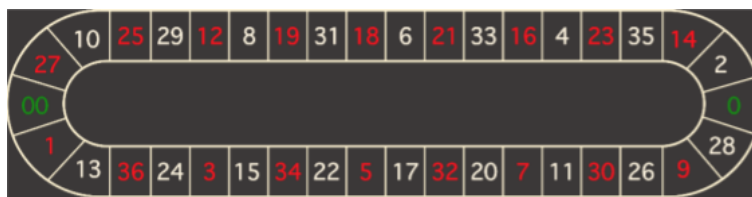
Kombinacija	Laimėjimas
„Karališkoji spalva“	100:1
„Eilė ir Spalva“	50:1
„Ketrios vienodos“	40:1
„Pilna troba“	30:1
„Spalva“	20:1
„Eilė“	7:1
„Trys vienodos“	7:1
„Dvi poros“	7:1
„Tūzų pora“	7:1

- Minimalus statymas yra 0,50 €, maksimalus statymas – 1 500,00 €, maksimalus laimėjimas – 510 000,00 €. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai.
- Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: krupjė visais atvejais privalo pranešti apie klaidas lošimų salės vadovui. Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:

- Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti gražintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
- Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų kortų, korta/kortos turi būti gražintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
- Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
- Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau.
- Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
- Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
- Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama lošimų salės vadovui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus gražinami.
- Nepavykus nuskaityti kortos krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškvies lošimų salės vadovą. Lošimų salės vadovas panaudos komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą. Jei 6 bandymai bus nesėkmingi, lošimų salės vadovas patikrins skaitytuvą. Neišsprendus problemos, techninis personalas ims veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai gražinami. Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi suklijuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, lošimų salės vadovas atšauks lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai bus gražinti.
- Jei lošėjas nuo lošimo atsijungia prieš lošimo pradžią, t. y. iki laiko, skirto statymams atlikti pabaigos, atlikti statymai bus anuliuoti ir neišskaičiuoti iš lošėjo lošimų sąskaitos. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau išskaičiuotas iš lošėjo lošimų sąskaitos, tačiau dar prieš sužinant lošimo rezultatą, lošimas bus vykdomas pagal taisyklės pagal numatytuosius lošėjo pasirinkimus. Lošėjo lošimų sąskaita atnaujinama atsižvelgiant į lošimo rezultatus. Jei lošėjas vėl prisijungia prie to paties lošimo, lošimas bus vykdomas pagal prieš tai numatytą pasirinkimą. Lošėjas, kuris neturėjo galimybės dėl techninių kliūčių dalyvauti tiesioginėje transliacijoje, vėliau prisijungęs prie lošimo galės peržiūrėti įvykusio lošimo rezultatą.
- Lošimo paslaugos teikiamos internetu, kurios kartais gali atsijungti. Kad būtų sumažintas netikėtų atsijungimų poveikis, lošėjui praradus ryšį su lošimo serveriu, ekrane pasirodys pranešimas apie prisijungimą iš naujo. Jei prieš pradėdant statymus įvyksta atsijungimas, tai yra prieš pranešimą ekrane „Daugiau jokių statymų“, statymas nebus išskaičiuotas iš lošimų sąskaitos ir lošėjas nedalyvaus lošime. Jei atsijungimas įvyks prasidėjus lošimui, tai yra po pranešimo ekrane „Daugiau jokių statymų“ ir statymai buvo priimti serverio, lošimas vyks kaip įprasta, o laimėjimai bus suteikti atsižvelgiant į lošimo rezultatą, neatsižvelgiant į atsijungimą.

2. LOŠIMAS „AMERIKIETIŠKA RULETĖ“ („AMERICAN ROULETTE“)

- „Amerikietiškos Ruletės“ tikslas yra atspėti skaičių, ties kuriuo sustos rutuliukas ir pastatyti vieną ar daugiau statymų ant to skaičiaus. „Amerikietiškos Ruletės“ rate yra skaičiai nuo 1 iki 36 ir vienas 0 (nulis) bei dvigubas nulis (00).
- Pasibaigus statymų laikui ruletės rate sukamas rutuliukas. Po kiek laiko rutuliukas sustoja vienoje iš sunumeruotų rato padalų. Lošėjas laimi, jei pastato statymą, apimantį tą skaičių.
- Prie ruletės stalo lošėjas gali atlikti daugybę įvairių statymų. Kiekvienos rūšies statymas apima vieną skaičių ar tam tikrą skaičių intervalą ir turi savo išmokų ribas. Statymams atlikti yra skiriama 15 sekundžių, nespėjus – laukiama kito lošimo.
- Statymai, atliekami statymo lauko skaičių laukeliuose arba ant linijų tarp jų, yra vadinami „Vidiniais“ statymais, o specialiuose žemiau ir šonuose esančiuose laukeliuose atliekami statymai vadinami „Išoriniais“ statymais.
- „Vidiniai“ statymai:
 - „Tiesioginis“ – lošėjas padeda savo žetoną ant vieno skaičiaus (įskaitant ir nulį);
 - „Padalintas statymas“ – lošėjas padeda savo žetoną ant vertikalios ar horizontalios linijos tarp bet kurių dviejų skaičių;
 - „Eilės statymas“ – lošėjas padeda savo žetoną skaičių eilės gale. Eilės statymas apima tris skaičius;
 - „Kampo statymas“ – lošėjas padeda savo žetoną ant keturių skaičių susitikimo taško (vidurinis susikirtimas). Statymas apima visus keturis skaičius;
 - „Penkis statymas“ – lošėjas padeda savo žetoną ant statymo tinklelio išorinės ribinės linijos tarp 0 ir 1 (tame taške, kuriame apatinis dešinys skaičiaus 0 kampas jungiasi su vieneto apatiniu kairiuoju kampu). Penkis statymas apima penkis skaičius: 0, 00, 1, 2 ir 3;
 - „Linijos statymas“ – lošėjas padeda savo žetoną dviejų eilučių pabaigoje, tarp jų susikirtimo. Linijos statymas apima visus skaičius abiejose eilėse, iš viso šešis skaičius.
- „Išoriniai“ statymai:
 - „Stulpelio statymas“ – lošėjas padeda savo žetoną viename iš laukelių, pažymėtų „2 prie 1“ ir esančių stulpelio pabaigoje – jie apima 12 stulpelio skaičių. Nulis ir dvigubas nulis nepatenka į stulpelių statymus.
 - „Tuzino statymas“ – lošėjas padeda savo žetoną viename iš trijų laukelių su pavadinimais „1-ieji 12“, „2-ieji 12“ arba „3-ieji 12“, kad pastatytų ant 12 skaičių šalia laukelių.
 - „Raudona“/„Juoda“ – lošėjas padeda savo žetoną ant raudono arba juodo laukelio, kad statytų už 18 raudonų arba 18 juodų skaičių. Nulis ir dvigubas nulis nepatenka į šiuos statymus.
 - „Even“/„Odd“ („Lyginis“/„Nelyginis“) – lošėjas padeda savo žetoną ant vieno iš šių laukelių, kad pastatytų už 18 lyginių ar 18 nelyginių skaičių. Nulis ir dvigubas nulis nepatenka į šiuos statymus.
 - „1–18“/„19–36“ – lošėjas padeda savo žetoną viename iš šių laukelių, kad statytų už pirmuosius arba paskutiniuosius 18 skaičių. Nulis ir dvigubas nulis nepatenka į šiuos statymus.
- Lošėjas spaudžia mygtuką „Kaimynų statymai“, kad atidarytų specialų ovalo ar lenktynių rato formos statymų langą, kuriame gali lengvai atlikti kaimynų ir kitus specialiuosius statymus.
- Visi statymai apima skirtingus skaičių rinkinius ir skiriami skirtingi laimėjimai. Statymo vietos yra paryškintos.



- Kaimynų statymas apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norėdamas atlikti kaimynų statymus, lošėjas spaudžia konkretų ruletės rato lange esantį skaičių. Žetonas bus padėtas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Paspaudęs apvalų „-“ arba „+“ mygtuką, lošėjas gali sumažinti pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičių.
- „Mėgstami statymai“:
 - Papildoma „Mėgstamų statymų“ funkcija leidžia išsaugoti pamėgtus statymus arba įvairių statymų tipų derinius, kad būsimojuose etapuose būtų lengviau juos atlikti prie ruletės stalo. Lošėjas gali išsaugoti ir redaguoti iki 15 mėgstamiausių statymų su skirtingais pavadinimais.
 - Norėdamas atidaryti „Mėgstamų statymų“ meniu, lošėjas spaudžia mygtuką „Mėgstami statymai“. Pakartotinai spaudžia mygtuką, kad uždarytų šią funkciją.
 - Atlikęs mėgstamą statymą ar statymų kombinaciją, lošėjas spaudžia „Mėgstamų statymų“ meniu esančią nuorodą „Išsaugoti paskutinį statymą“. Bus pasiūlytas numatytasis šio statymo pavadinimas, tačiau lošėjas gali ir pats pasirinkti kokiu pavadinimu norės išsaugoti „Mėgstamą lošimą“.
 - Tuomet šį statymą lošėjas galės išsaugoti ir pridėti prie savo mėgstamiausių statymų sąrašo paspaudęs mygtuką „Išsaugoti“ arba klaviatūros mygtuką „Enter“, galės padidinti (dvigubinti, trigubinti ir t. t.) mėgstamo statymo sumą paspausdamas reikiamą kiekį kartų ant statymo pavadinimo.
- „Specialūs statymai“ – antrajame „Mėgstamų statymų“ skirtuke lošėjas galės lengviau atlikti „Finale en plein“ ir „Finale a cheval“ statymus.
 - „Finale en Plein“:
 - „Finale en plein 0“ – 5 žetonų statymas, apimantis 0+00+10+20+30, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 0“ – 4 žetonų statymas, apimantis 1+11+21+31, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 2“ – 4 žetonų statymas, apimantis 2+12+22+32, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 3“ – 4 žetonų statymas, apimantis 3+13+23+33, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 4“ – 4 žetonų statymas, apimantis 4+14+24+34, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 5“ – 4 žetonų statymas, apimantis 5+15+25+35, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 6“ – 4 žetonų statymas, apimantis 6+16+26+36, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 7“ – 3 žetonų statymas, apimantis 7+17+27, ant kiekvieno po 1 žetoną;

- „Finale en plein 8“ – 3 žetonų statymas, apimantis 8+18+28, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- „Finale en plein 9“ – 3 žetonų statymas, apimantis 9+19+29, ant kiekvieno po 1 žetoną.
- „Finale a Cheval“:
 - „Finale a cheval 0/3“ – 5 žetonų statymas apimantis 0+00/3+10/13+20/23+30/33, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 1/4“ – 4 žetonų statymas apimantis 1/4+11/14+21/24+31/34, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 2/5“ – 4 žetonų statymas apimantis 2/5+12/15+22/25+32/35, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 3/6“ – 4 žetonų statymas apimantis 3/6+13/16+23/26+33/36, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 4/7“ – 4 žetonų statymas apimantis 4/7+14/17+24/27+34, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 5/8“ – 4 žetonų statymas apimantis 5/8+15/18+25/28+35, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 6/9“ – 4 žetonų statymas apimantis 6/9+16/19+26/29+36, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 7/10“ – 3 žetonų statymas apimantis 7/10+17/20+27/30, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 8/11“ – 3 žetonų statymas apimantis 8/11+18/21+28/31, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 9/12“ – 3 žetonų statymas apimantis 9/12+19/22+29/32, ant kiekvieno po 1 žetoną.
- Viso statymo metu visi „Vidiniai“ statymai pastatomi ant konkretaus skaičiaus. Pavyzdžiui, „Viso“ statymo ant skaičiaus 36 atveju 18 žetonų bus padėti taip, kad jį visiškai padengtų: 1 žetonas ant 36, 2 žetonai ant „Padalintų“ statymų 33/36 ir 35/36, 3 žetonai ant „Eilės“ statymo 34/35/36, 4 žetonai ant 32/33/35/36 „Kampo“ statymo ir 6 žetonai ant „Linijos“ statymo 31/32/33/34/35/36.
- „Laiminčiųjų skaičių“ ekrane rodomi paskutiniai laimėję skaičiai.



- Kairėje rodomi paskutiniojo lošimo rezultatai. Juodos spalvos skaičiai rodomi baltai, raudonos spalvos skaičiai rodomi raudonai.
- „Vidinių“ statymų laimėjimų lentelės:

Statymo tipas	Laimėjimas
„Tiesioginis“	35:1
„Dalijimas“	17:1
„Eilutė“	11:1

„Kampas“	8:1
„Penkis“	6:1
„Linija“	5:1
„Stulpelis“	2:1
„Tuzinas“	2:1
„Raudona“/„Juoda“	1:1
„Lyginis“/„Nelyginis“	1:1
„1–18“/„19–36“	1:1

- Minimalus statymas yra 0,20 €, maksimalus statymas – 5 000,00 €, maksimalus laimėjimas – 267 500,00 €. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai.
- Jei sukimas apibrėžtas kaip negaliojantis, ši padėtis vadinama „No Spin“ („negaliojantis sukimas“).
- „No Spin“ („negaliojantis sukimas“) taikomas šiais atvejais:
 - Rutuliukas sukasi mažiau nei 4 pilnus apsisukimus;
 - Rutuliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi kaip ir ratas;
 - Rutuliukas arba ratas buvo pasuktas neteisinga linkme. Ruletės rutuliukas turi būti įsukamas priešingai rato sukimosi kryptiai;
 - Ratas nustojo sukintis sukimosi metu, t. y. neapsisukęs bent keturių kartų aplink važiavimo taką;
 - Rutuliukas sustoja ir neįkrenta į padalą, o tiesiog sukasi ant rato daugiau nei 3 pilnus apsisukimus;
 - Rutuliukas iškrito iš rato;
 - Bet koks pašalinis daiktas įkrenta į ratą.
- Negaliojančio sukimo „No Spin“ („negaliojantis sukimas“) atveju, lošėjų atlikti statymai automatiškai gražinami. Ratas sustabdomas ir kamuoliukas dedamas į paskutinį iškritusį skaičių, lošimas toliau tęsiamas įprasta eiga. Jeigu ruletėje išsuktas skaičius neužregistruojamas sistemoje, pradiniai statymai gražinami.
- Tuo atveju, kai sistemoje užregistruojamas ne tas skaičius, kuris buvo išsuktas ruletėje, teisingu skaičiumi laikomas tas, kuris faktiškai buvo išsuktas ruletėje. Visi pradiniai statymai gražinami.
- Jei lošėjas nuo lošimo atsijungia prieš lošimo pradžią, t. y. iki laiko, skirto statymams atlikti pabaigos, atlikti statymai bus anuliuoti ir neišskaičiuoti iš lošėjo lošimų sąskaitos. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau išskaičiuotas iš lošėjo lošimų sąskaitos, tačiau dar prieš sužinant lošimo rezultatą, lošimas bus vykdomas pagal taisyklės pagal numatytuosius lošėjo pasirinkimus. Lošėjo lošimų sąskaita atnaujinama atsižvelgiant į lošimo rezultatus. Jei lošėjas vėl prisijungia prie to paties lošimo, lošimas bus vykdomas pagal prieš tai numatytą pasirinkimą. Lošėjas, kuris neturėjo galimybės dėl techninių

kliūčių dalyvauti tiesioginėje transliacijoje, vėliau prisijungęs prie lošimo galės peržiūrėti įvykusio lošimo rezultatą.

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

3. LOŠIMAS „BAKARA“ („BACCARAT“)

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

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

- „Bankininko“ („Banker“) kombinacija:

Pirmosios dvi „Bankininko“ („Banker“) kortos	Trečiosios „Lošėjas“ („Player“) ištrauktos kortos vertė										
	Nėra trečiosios kortos	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
1	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
2	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
3	I	I	I	I	I	I	I	I	I	S	I
4	I	S	S	I	I	I	I	I	I	S	S
5	I	S	S	S	S	I	I	I	I	S	S
6	S	S	S	S	S	S	S	I	I	S	S
7	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
8	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
9	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

I – imti; S – susilaikyti.

- Jei „Lošėjo“ („Player“) kombinacija yra 6 arba 7, tuomet „Bankininko“ („Banker“) 3, 4 arba 5 vertės kombinacijai korta turi būti imama, o 6 – susilaikoma.
- Laimi tas, kurio kombinacija arčiau 9.
- Papildomi statymai:

Papildomas statymas	Aprašymas
„P Pair“ („Lošėjo pora“)	Laimima, jei pirmosios dvi „Lošėjui“ („Player“) padalintos kortos sudaro porą.
„B Pair“ („Bankininko pora“)	Laimima, jei pirmosios dvi „Bankininkui“ („Banker“) padalintos kortos yra pora.

„Perfect Pair“ („Tobula pora“)	Laimima 25:1, jei „Bankininkui“ („Banker“) arba „Lošėjui“ („Player“) padalijamos vienodos pirmosios dvi kortos (vienodos rūšies ir vertės). Laimima 200:1, jei „Bankininkui“ („Banker“) ir „Lošėjui“ („Player“) padalijamos vienodos pirmosios dvi kortos (vienodos rūšies ir vertės).
„Either Pair“ („Bet kuri pora“)	Laimima, jei „Bankininkas“ („Banker“) arba „Lošėjas“ („Player“) turi poros kombinaciją.
„P Bonus“ („Lošėjo premija“)	Laimima, kai „Lošėjas“ („Player“) laimi lošimą surinkęs natūralų 8 arba 9 arba bent jau aplenkia „Bankininką“ („Banker“) keturiais taškais.
„B Bonus“ („Bankininko premija“)	Laimima, kai „Bankininkas“ („Banker“) laimi lošimą surinkęs natūralų 8 arba 9 arba bent jau aplenkia „Lošėją“ („Player“) keturiais taškais.

- Laimėjimų lentelė:

Laukai, ant kurių atliekami statymai	Laimėjimas
„Player“ („Lošėjas“)	1:1
„Tie“ („Lygiosios“)	8:1
„P Pair“ („Lošėjo pora“)	11:1
„B Pair“ („Bankininko pora“)	11:1
„Perfect Pair“ („Tobula pora“)	Viena pora - 25:1 Dvi poros - 200:1
„Either Pair“ („Bet kuri pora“)	5:1
„P Bonus“/„B Bonus“ („Lošėjo premija“/„Bankininko premija“)	Išmokėjimo santykio tikimybės: <ul style="list-style-type: none"> • Ne „natūrali“ pergalė 9 taškais, 30:1; • Ne „natūrali“ pergalė 8 taškais, 10:1; • Ne „natūrali“ pergalė 7 taškais, 6:1; • Ne „natūrali“ pergalė 6 taškais, 4:1; • Ne „natūrali“ pergalė 5 taškais, 2:1; • Ne „natūrali“ pergalė 4 taškais, 1:1; • „Natūrali“ pergalė, 1:1; • „Natūralios“ lygiosios, („Push“).

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

- Minimalus statymas yra 0,20 €, maksimalus statymas – 5 000,00 €, maksimalus laimėjimas – 175 000,00 €. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai.
- Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: krupjė visais atvejais privalo pranešti apie klaidas lošimų salės vadovui.
- Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti grąžintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų kortų, korta/kortos turi būti grąžintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
 - Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau.
 - Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
 - Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
 - Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama lošimų salės vadovui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus grąžinami.
- Nepavykus nuskaityti kortos krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškvies lošimų salės vadovą. Lošimų salės vadovas panaudos komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą. Jei daugiausiai 6 bandymai iš eilės nesėkmingi pagal tiekėjo nuostatus, lošimų salės vadovas patikrins skaitytuvą. Neišsprendus problemos, techninis personalas ims veiksmų išspręsti problemas. Visi pradiniai statymai grąžinami. Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi suklijuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, lošimų salės vadovas atšauks lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai bus grąžinti.
- Jei lošėjas nuo lošimo atsijungia prieš lošimo pradžią, t. y. iki laiko, skirto statymams atlikti pabaigos, atlikti statymai bus anuliuoti ir neišskaičiuoti iš lošėjo lošimų sąskaitos. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau išskaičiuotas iš lošėjo lošimų sąskaitos, tačiau dar prieš sužinant lošimo rezultatą, lošimas bus vykdomas pagal taisykles pagal numatytuosius lošėjo pasirinkimus. Lošėjo lošimų sąskaita atnaujinama atsižvelgiant į lošimo rezultatus. Jei lošėjas vėl prisijungia prie to paties lošimo, lošimas bus vykdomas pagal prieš tai numatytą pasirinkimą. Lošėjas, kuris neturėjo galimybės dėl techninių kliūčių dalyvauti tiesioginėje transliacijoje, vėliau prisijungęs prie lošimo galės peržiūrėti įvykusio lošimo rezultatą.
- Lošimo paslaugos teikiamos internetu, kurios kartais gali atsijungti. Kad būtų sumažintas netikėtų atsijungimų poveikis, lošėjui praradus ryšį su lošimo serveriu, ekrane pasirodys pranešimas apie prisijungimą iš naujo. Jei prieš pradėdant statymus įvyksta atsijungimas, tai yra prieš pranešimą ekrane „Daugiau jokių statymų“, statymas nebus išskaičiuotas iš lošimų sąskaitos ir lošėjas nedalyvaus lošime. Jei atsijungimas įvyks prasidėjus lošimui, tai yra po pranešimo ekrane „Daugiau jokių statymų“ ir statymai buvo priimti serverio, lošimas vyks kaip įprasta, o laimėjimai bus suteikti atsižvelgiant į lošimo rezultatą, neatsižvelgiant į atsijungimą.

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

- „Juodojo Džeko“ tikslas yra surinkti daugiau taškų nei krupjė ir neviršyti 21. Geriausia „Juodojo Džeko“ kombinacija – tai pirmosios dvi padalintos kortos, kurių suma yra lygiai 21. Lošėjas lošia tik prieš krupjė, ne prieš kitus lošėjus.
- Lošimui vadovauja krupjė. Prie „Juodojo Džeko“ stalo gali lošti iki 7 lošėjų.
- Lošimas lošiamas su aštuoniomis standartinėmis 52 kortų kaladėmis. Visos kortos įgyja savo vertę kaip nurodyta jose, išskyrus visas kortas su paveikslėliais („Džekas“, „Karalienė“ ir „Karalius“), kurių visų vertė yra po 10, ir „Tūzus“, kurių vertė yra 1 arba 11, priklausomai nuo to, kuri kortos vertė bus naudingiausia sudarant kombinaciją.
- Prieš lošimą reikia pasirinkti savo vietą prie stalo spustelint ant bet kurios laisvos vietos prie stalo su ženklu „Laisva vieta“ („Free Seat“). Norėdamas atlikti statymą, lošėjas turi pasirinkti žetono vertę, nurodytą eurai.
- Pasibaigus statymų laikui (15 sekundžių), krupjė kiekvienam lošėjui išdalina ir atverčia po vieną kortą. Pirmiausia dalijama krupjė kairėje esančiam lošėjui, tuomet kitiems pagal laikrodžio rodyklę ir galiausiai krupjė. Krupjė kiekvienam lošėjui išdalina po atverstą kortą, tačiau antroji krupjė padalinta korta būna užversta. Šalia lošėjo kortų rodoma lošėjo pradinės kombinacijos vertė.
- Jei lošėjo pradinių dviejų kortų vertė yra lygi 21, jis turi „Juodąjį Džeką“.
- Jei krupjė atversta korta yra „Tūzas“, lošėjas gali atlikti „draudimo“ statymą (15 sekundžių), kad apsisaugotų nuo rizikos, jog krupjė turės „Juodąjį Džeką“ – net jei ir pats lošėjas turi šią kombinaciją. „Draudimo“ statymo suma yra lygi pusei pagrindinio lošėjo statymo. Toks statymas yra atliekamas atskirai nuo statymų už kombinacijas.
- Krupjė tokiu atveju atverčia ir parodo lošėjams savo užverstą kortą, ar neturi „Juodojo Džeko“ kombinacijos. Jei krupjė neturi „Juodojo Džeko“, lošimas tęsiasi. Jei krupjė turi „Juodąjį Džeką“, o lošėjas – ne, lošimas tokiu atveju baigiamas ir krupjė kombinacija laimi.
- Jei tiek lošėjas, tiek krupjė abu turi „Juodąjį Džeką“, lošimas baigiasi lygiosiomis ir statymai grąžinami. Jei atversta krupjė korta yra „10“ arba korta su paveikslėliu, „draudimo“ lošėjas įsigyti negalės ir krupjė netikrins, ar turi „Juodąjį Džeką“.
- Jei krupjė patikrina dvi pirmąsias kortas ir neturi „Juodojo Džeko“, lošėjai paeiliui gali bandyti pagerinti savo turimas kombinacijas. Tam krupjė paeiliui, pagal laikrodžio rodyklę, kiekvienam lošėjui siūlo padalinti daugiau kortų.
- Jei pradinė lošėjo kombinacija nėra 21, jis gali nuspręsti atlikti „Dvigubinimą“ (per 15 sekundžių). Šiuo atveju lošėjas padvigubins savo statymą ir lošėjui bus padalinta papildoma korta prie lošėjo jau turimos kombinacijos.
- Taip pat lošėjas gali nuspręsti „Imti“ (per 15 sekundžių) – prie turimos kombinacijos vertės pridėti papildomą kortą. Lošėjas gali imti daugiau nei vieną kortą, o kai jau bus patenkintas turima kombinacijos verte – gali susilaikyti.
- Jei lošėjo pradinę kombinaciją sudaro dvi vienodos vertės kortos, lošėjas gali tą porą „Padalinti“ (per 15 sekundžių) ir turėti dvi galimas kombinacijas, kuriomis bus atliekami atskiri pradinio dydžio statymai. Gavęs antrąją kortą, lošėjas gali savo turimas kombinacijas bandyti pagerinti imant papildomas kortas. Tačiau jei lošėjas pradžioje turi „Tūzų“ porą, jis gaus tik vieną papildomą kortą kiekvienai kombinacijai be galimybės imti papildomas kortas.

- Jei lošėjo kombinacijos suma viršija 21, jis pralaimi ir praranda tos kombinacijos statymus.
- Visiems lošėjams atlikus ėjimus, krupjė atverčia savo užverstą kortą. Kai krupjė kortų kombinacijos vertė yra 17 ar didesnė, daugiau kortų krupjė nebetraukia. Atkreipiamas dėmesys, kad silpnoje kombinacijoje „Tūzo“ vertė yra 11.
- Lošėjas laimi, jei galutinės kombinacijos vertė yra arčiau 21 nei krupjė kombinacija arba kai krupjė surenka daugiau nei 21. Jei lošėjo turima kombinacija yra tokia pat, kaip ir krupjė, lošimas baigiasi lygiosiomis ir lošėjo statymas gražinamas.
- „Juodojo Džeko“ kombinacija galima tik su dvejomis pradinėmis kortomis. 21 taško vertės kombinacija, gaunama po poros „Padalijimo“, nelaikoma „Juodoju Džeku“. Taigi, „Juodasis Džekas“ taip pat laimi prieš 21 kombinaciją, gautą po poros padalijimo.
- Šiame „Juodojo Džeko“ lošime taip pat yra papildomi statymai – „Idealios poros“ ir „21+3“. Papildomus statymus lošėjai gali atlikti kartu su pagrindiniais „Juodojo Džeko“ statymais. Papildomi statymai gali laimėti nepaisant to, ar vėliau „Juodojo Džeko“ statymai lošėjų yra laimimi, ar ne.
- „Idealios poros“ papildomas statymas suteikia progą laimėti, jei pirmosios dvi kortos yra pora, pavyzdžiui, dvi „Damos“, du „Tūzai“ arba dvi „Triakės“. Yra trys porų tipai, kiekvienam taikomos skirtingos išmokos:
 - „Puiki pora“ – ta pati rūšis ir vertė, pvz., du vynu „Tūzai“;
 - „Spalvota pora“ – skirtingos tos pačios spalvos ir vertės rūšys, pvz., širdžių 2 + būgnų 2;
 - „Mišri pora“ – skirtingos spalvos ir rūšies, bet tos pačios vertės kortos, pvz., širdžių 10 + kryžių 10.
- „21+3“ papildomas statymas suteikia galimybę laimėti, jei pirmosios lošėjo dvi kortos ir krupjė atversta korta sudaro bet kurią toliau parodytą laiminčiąją kombinaciją (jos panašios į pokerio) su skirtingomis išmokomis:
 - „Trys vienos rūšies ir vertės“ – identiškas trejetas, pvz. 3x širdžių „Damos“;
 - „Spalva ir eilė“ – iš eilės einančios ir tos pačios rūšies kortos, pvz., būgnų „10“, „Valetas“ ir „Dama“;
 - „Trys vienodos“ – tos pačios vertės, tačiau skirtingų rūšių kortos, pvz., trys nevienodi „Karaliai“;
 - „Eilė“ – iš eilės einančios, tačiau skirtingų rūšių kortos, pvz., būgnų 2 + kryžių 3 + širdžių 4;
 - „Spalva“ – tos pačios rūšies ne iš eilės einančios kortos, pvz., kryžių 2, 6 ir 10.
- „Statyti už akių“ funkcija leidžia atlikti statymus už kito lošėjo gautą kombinaciją. Laimėjimai už „Statyti už akių“ yra tokie pat, kaip ir už įprastus statymus.
- Lošėjas gali naudotis „Statyti už akių“ galimybe neatsižvelgiant į tai, ar sėdi prie „Juodojo Džeko“ stalo ir nori pats lošti ar ne. Tačiau lošėjas negali atlikti „Statyti už akių“ už savo kombinaciją.
- Lošėjas turi atlikti statymą bet kurioje įjungtoje „Statyti už akių“ vietoje prie kito lošėjo vietos, kol nepasibaigė statymų laikas. Lošėjas užveda žymeklį ant bet kurios „Statyti už akių“ vietos, kad pamatyti, kiek lošėjų atliko tokius statymus ir kokia yra bendra šių statymų suma.
- Jei lošėjas atlieka „Statyti už akių“ ir nusprendžia nedalyvauti lošime, jo statymas yra iškart gražinamas.
- Ties kiekviena „Juodojo Džeko“ stalo vieta nurodytas vardas rodo lošėją, kuris priims visus sprendimus dėl kombinacijos. Tačiau nurodytas lošėjas pats gali nuspręsti, ar nori atlikti

„draudimo“ statymą, jei krupjė atversta korta yra „Tūzas“. Taip pat lošėjas gali iš anksto nuspręsti, ar nori padvigubinti savo statymą, jei lošėjas, už kurio akių atliekamas statymas, nusprendžia „Dvigubinti“ ar „Padalinti“ savo kombinaciją.

- Vėliau šiuos nustatymus lošėjas gali pakeisti paspaudęs „Nustatymų“ mygtuką ir pasirinkęs „Statyti už akių“ skirtuką. Jei lošėjas nori kitiems lošėjams uždrausti atlikti „Statymus už savo akių“, gali pažymėti laukelį „Leisti kitiems lošėjams atlikti statymus man už akių“.
- „Karštų lošėjų“ simbolis leidžia lošėjui matyti, kurie „Juodojo Džeko“ lošėjai turi ilgiausią pergalių eilę.



- Skaičius aukso medalyje nurodo, kiek lošimų paeiliui lošėjas laimėjo. Vos tik „Karštas lošėjas“ pralaimi lošimą, jis iškart praranda ir aukso medalį.
- „Juodojo Džeko“ atveju išmokama 3:2.
- Laiminčioji kombinacija gauna 1:1.
- Jei krupjė turi „Juodąjį Džeką“, „draudimo“ išmoka yra 2:1.
- Jei išdalinus kortas dalintojas neturi „Juodojo Džeko“, lošėjas turi priimti sprendimą. Vienas iš lošėjui pateiktų sprendimų yra „išgryninimo“ („Cash Out“) funkcija (tai funkcija kuri leidžia gauti išmoką už atliktą statymą anksčiau nei baigiasi lošimas): jei nusprendžiama atlikti „išgryninimo“ („Cash Out“) funkciją, lošimas su ta kortų kombinaciją baigsis ir bus atgauta vertė, kuri rodoma „išgryninimo“ („Cash Out“) mygtuke. „Išgryninimo“ („Cash Out“) koeficientas keičiasi atsižvelgiant į lošėjo bendrą rezultatą už kortų kombinaciją ir dalintojo atverstą kortą. „Išgryninimo“ („Cash Out“) taisyklė taikoma tik lošėjo pagrindiniam statymui. Šios parinkties matomumą galima valdyti nustatymų sprendimų skydelyje.
- „Idealios poros“ laimėjimų lentelė:

Kombinacija	Laimėjimas
„Puiki pora“	25:1
„Spalvota pora“	12:1
„Mišri pora“	6:1

- „21+3“ laimėjimų lentelė:

Kombinacija	Laimėjimas
„Trys vienos rūšies“	100:1
„Eilė ir spalva“	40:1
„Trys vienodos“	30:1

„Eilė“	10:1
„Spalva“	5:1

- Minimalus statymas yra 1,00 €, maksimalus statymas – 5 000,00 €, maksimalus laimėjimas – 96 800,00 €. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai.
- Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: krupjė visais atvejais privalo pranešti apie klaidas lošimų salės vadovui.
- Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti gražintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų, korta/kortos turi būti gražintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
 - Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau.
 - Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
 - Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
 - Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama lošimų salės vadovui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus gražinami.
- Nepavykus nuskaityti kortos krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškvies lošimų salės vadovą. Lošimų salės vadovas panaudos komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą. Jei 6 bandymai bus nesėkmingi, lošimų salės vadovas patikrins skaitytuvą. Neišsprendus problemos, techninis personalas ims veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai gražinami. Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi suklijuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, lošimų salės vadovas atšauks lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai bus gražinti.
- Jei lošėjas nuo lošimo atsijungia prieš lošimo pradžią, t. y. iki laiko, skirto statymams atlikti pabaigos, atlikti statymai bus anuliuoti ir neišskaičiuoti iš lošėjo lošimų sąskaitos. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau išskaičiuotas iš lošėjo lošimų sąskaitos, tačiau dar prieš sužinant lošimo rezultatą, lošimas bus vykdomas pagal taisykles pagal numatytuosius lošėjo pasirinkimus. Lošėjo lošimų sąskaita atnaujinama 26 atsižvelgiant į lošimo rezultatus. Jei lošėjas vėl prisijungia prie to paties lošimo, lošimas bus vykdomas pagal prieš tai numatytą pasirinkimą. Lošėjas, kuris neturėjo galimybės dėl techninių kliūčių dalyvauti tiesioginėje transliacijoje, vėliau prisijungęs prie lošimo galės peržiūrėti įvykusio lošimo rezultatą.
- Lošimo paslaugos teikiamos internetu, kurios kartais gali atsijungti. Kad būtų sumažintas netikėtų atsijungimų poveikis, lošėjui praradus ryšį su lošimo serveriu, ekrane pasirodys pranešimas apie prisijungimą iš naujo. Jei prieš pradėdam statymus įvyksta atsijungimas, tai yra prieš pranešimą ekrane „Daugiau jokių statymų“, statymas nebus išskaičiuotas iš

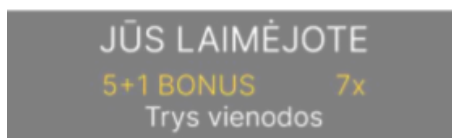
lošimų sąskaitos ir lošėjas nedalyvaus lošime. Jei atsijungimas įvyks prasidėjus lošimui, tai yra po pranešimo ekrane „Daugiau jokių statymų“ ir statymai buvo priimti serverio, lošimas vyks kaip įprasta, o laimėjimai bus suteikti atsižvelgiant į lošimo rezultatą, neatsižvelgiant į atsijungimą.

5. LOŠIMAS „STINGDANTIS KARIBŲ POKERIS“ („CARIBBEAN STUD POKER“)

- „Stingdantis Karibų Pokeris“ nuo Teksaso pokerio skiriasi tuo, kad lošiamas prieš krupjė, o ne kitus lošėjus.
- „Stingdančio Karibų Pokerio“ tikslas yra surinkti geresnę kombinaciją nei krupjė iš penkių kortų.
- Prie vieno „Karibų pokerio“ stalo vienu metu gali lošti neribotas lošėjų skaičius. Vienas lošėjas prie stalo užima vieną vietą.
- „Karibų pokeris“ lošiamas su viena standartine 52 kortų kalade („Juokdarių“ kortos nenaudojamos). Su viena kortų kalade lošiamas tik vienas lošimas, kortos maišomos po kiekvieno lošimo.
- Lošėjas, norėdamas pradėti lošimą, padeda pradinį statymą „Ante“ vietoje. Krupjė padalina penkias atverstas kortas lošėjui ir vieną atverstą bei keturias užverstas sau.
- Lošėjas turi nuspręsti „Žaisti x2“ arba „Numesti“. Pasirinkęs „Žaisti x2“ lošėjas tęsia lošimą ir atlieka statymą, kuriam atlikti lošėjas turi 15 sekundžių ir kuris lygus dvigubam „Ante“ statymui. Pasirinkęs „Numesti“ lošimą (tam turi 15 sekundžių) lošėjas užbaigs prarasdamas savo „Ante“ statymą.
- Priėmus sprendimą, krupjė atverčia savo keturias likusias kortas.
- Laimėtojas išaiškinamas palyginus geriausias lošėjo ir krupjė penkių kortų kombinacijas.
- Galimas papildomas „5+1 Bonus“ statymas. Lošėjas laimi „5+1 Bonus“ statymą jei jo penkios kortos ir pirmoji atversta krupjė korta sudaro trijų vienodų kortų ar geresnę pokerio kombinaciją.



- Naujo lošimo pradžioje po „Ante“ statymo, kuris didesnis arba lygus mažiausiai sumai, lošėjas galės atlikti „5+1 Bonus“ statymą. Patvirtinus lošėjo „Ante“ statymą, „5+1 Bonus“ statymo laukelis bus aktyvintas ir pradės mirksėti.
- Visi statymai turi būti atlikti prieš baigiantis statymų laikui (15 sekundžių). Pasibaigus statymų laikui, krupjė išdalina 5 atverstas kortas lošėjui ir penkias sau, atversdamas pirmąją kortą.
- Tuomet lošėjas priima sprendimą „Žaisti x2“ arba „Numesti“, tačiau šis sprendimas nedaro įtakos „5+1 Bonus“ atliktam statymui.
- Lošimo pabaigoje krupjė atverčia savo kortas ir paskelbia rezultatą. Apie laimėjimus lošėjams praneša animuoti pranešimai.



- Atskirų kortų vertė mažėjančia tvarka: „Tūzas“ (gali būti didžiausios arba mažiausios vertės), „Karalius“, „Dama“, „Valetas“, „10“, „9“, „8“, „7“, „6“, „5“, „4“, „3“ ir „2“.
- „Tūzas“ gali būti didžiausios vertės korta eilėje nuo „10“ („10“, „Valetas“, „Dama“, „Karalius“, „Tūzas“) arba mažiausios vertės korta eilėje iki „5“ („Tūzas“, „2“, „3“, „4“, „5“).
- Galimos kombinacijos nuo didžiausios iki mažiausios:



- „Karališkoji spalva“ yra vienos rūšies eilė iš šių kortų: „Tūzas“, „Karalius“, „Dama“, „Valetas“, „10“. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, lošimo rezultatas yra „Lygiosios“.



- „Eilė ir spalva“ yra kombinacija, kurioje yra vienos rūšies iš eilės einančios kortos, pavyzdžiui, širdžių „Devyni“, „Aštuoni“, „Septyni“, „Šeši“ ir „Penki“. Lyginant dvi „eilės ir spalvos“ kombinacijas, laimi ta, kurioje aukščiausia korta turi didesnę vertę. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, lošimo rezultatas yra „Lygiosios“.



- „Ketrios vienodos“: šioje kombinacijoje yra visos keturios vienodos vertės kortos ir viena papildoma korta. Pavyzdžiui, keturi „Tūzai“ yra „keturių vienodos“ vertės kortų kombinacija. Keturių aukštesnės vertės kortų kombinacija yra stipresnė už keturių mažesnės vertės kortų kombinaciją. Jei keturios vienodos kortos yra vienodos vertės, lygiąsias išsprendžia penktoji („Kickers“) korta. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, lošimo rezultatas yra „Lygiosios“.



- „Pilna troba“ yra kombinacija, kurioje yra trys vienodos vertės kortos bei papildomos dvi vienodos vertės kortos, pavyzdžiui, trys karaliai ir dvi šešiaakės. Lyginant dviejų „pilnų trobų“ kombinacijas, stipresnė yra ta, kurioje trijų kortų kombinaciją sudaro aukštesnės vertės kortos. Jei „pilnos trobos“ kombinacijoje trys kortos yra vienodos vertės (lygiosios), lyginama dviejų vienodų kortų vertė. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, lošimo rezultatas yra „Lygiosios“.



- „Spalva“ yra kombinacija, kurioje visos kortos yra tos pačios rūšies, tačiau eina ne iš eilės, pvz., penkios kryžių kortos. Lyginant dvi „spalvos“ kombinacijas, laimi ta, kurioje rūšies korta yra didesnės vertės. Jei abiejose kombinacijose aukščiausios rūšies korta yra ta pati, lyginama antroji pagal vertę korta ir t. t.



- „Eilė“ yra kombinacija, kurią sudaro iš eilės einančios, tačiau skirtingos rūšies kortos, pvz., bent dviejų skirtingų rūšių „Devynakė“, „Aštuonakė“, „Septynakė“, „Šešiaakė“, „Penkiaakė“. Lyginant dvi „eilės“ kombinacijas, laimi ta, kurioje aukščiausia korta turi didesnę vertę. Dvi „eilės“ kombinacijos su ta pačia aukščiausios vertės korta yra vienodos vertės („lygiosios“), rūšis reikšmės neturi.



- „Trys vienodos“ yra kombinacija iš trijų vienodos vertės kortų bei kitų dviejų, kurios nėra tokios pat vertės. Pavyzdžiui, lošėjas, turintis tris karalius,

turi „trijų vienodų“ kombinaciją. Kombinacija, sudaryta iš didesnės vertės trijų vienodų kortų, laimi prieš mažesnės vertės trijų kortų kombinaciją. Jei lyginant dvi „trijų vienodų“ kombinacijas, trys pagrindinės kortos abiejose kombinacijose yra tokios pat, lyginamos likusios (t. y. ketvirtosios, o paskui penktosios kortos („Kickers“)).



- „Dvi poros“ yra kombinacija iš dviejų vienodos vertės kortų bei kitų dviejų vienodos vertės kortų (tarpusavyje, tačiau skirtingos vertės nei pirmoji pora) bei bet kokios kitos vertės penktosios kortos. Tokios kombinacijos pavyzdys yra du „Tūzai“ ir du „Karaliai“. Lyginant dvi „dviejų porų“ kombinacijas, lyginamos didesnės vertės poros, laimi didesnės vertės pora. Jei abiejose kombinacijose didesnės vertės poros yra vienodos vertės, lyginamos mažesnės vertės poros. Jei abi kombinacijos turi vienodas dvi poras, nugalėtoją lemia didesnės vertės penktoji korta.



- „Pora“ yra kombinacija iš dviejų vienodos vertės kortų (pvz., „Karalių“) bei kitų trijų, kurios nėra tokios pat vertės nei su poros kortomis, nei tarpusavyje. „Pora“ yra mažiausia kombinacija, už kurią gaunamas laimėjimas. Aukštesnės vertės kortų pora laimi prieš žemesnės vertės kortų porą. Jei dvi kombinacijos turi tokias pat poras, lyginamos kitos kortos mažėjančia tvarka, laimėtojas nustatomas pagal vertingiausią iš jų.



- „Aukščiausia korta“ yra pokerio kombinacija, kuri neatitinka nei vieno iš aukščiau nurodytų taisyklių. Iš esmės tai nėra kombinacija, lošėjas lošia su aukščiausia savo turima korta. Jei dvi kombinacijos turi tokias pat vertės aukščiausią kortą, lyginamos kitos kortos mažėjančia tvarka.
- Lošimo laimėjimų lentelė:

Kombinacija	Laimėjimas
„Karališkoji spalva“	100:1
„Eilė ir spalva“	50:1
„Ketrios vienodos“	25:1
„Pilna troba“	10:1
„Spalva“	7:1
„Eilė“	5:1
„Trys vienodos“	3:1
„Dvi poros“	2:1
„Viena pora arba mažiau“	1:1

- „5+1 Bonus“ laimėjimų lentelė:

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

- Minimalus statymas yra 1,00 €, maksimalus statymas – 1 500,00 €, maksimalus laimėjimas – 602 000,00 €. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai.
- Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: krupjė visais atvejais privalo pranešti apie klaidas lošimų salės vadovui. Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti gražintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų, korta/kortos turi būti gražintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
 - Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau.
 - Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
 - Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
 - Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama lošimų salės vadovui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus gražinami.
- Nepavykus nuskaityti kortos krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškvies lošimų salės vadovą. Lošimų salės vadovas panaudos komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą. Jei 6 bandymai bus nesėkmingi, lošimų salės vadovas patikrins skaitytuvą. Neišsprendus problemos, techninis personalas ims veiksmų išspręsti problemai. Visi 30 pradiniai statymai gražinami. Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi suklijuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, lošimų salės vadovas atšauks lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai bus gražinti.

- Jei lošėjas nuo lošimo atsijungia prieš lošimo pradžią, t. y. iki laiko, skirto statymams atlikti pabaigos, atlikti statymai bus anuliuoti ir neišskaičiuoti iš lošėjo lošimų sąskaitos. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau išskaičiuotas iš lošėjo lošimų sąskaitos, tačiau dar prieš sužinant lošimo rezultatą, lošimas bus vykdomas pagal taisyklės pagal numatytuosius lošėjo pasirinkimus. Lošėjo lošimų sąskaita atnaujinama atsižvelgiant į lošimo rezultatus. Jei lošėjas vėl prisijungia prie to paties lošimo, lošimas bus vykdomas pagal prieš tai numatytą pasirinkimą. Lošėjas, kuris neturėjo galimybės dėl techninių kliūčių dalyvauti tiesioginėje transliacijoje, vėliau prisijungęs prie lošimo galės peržiūrėti įvykusio lošimo rezultatą.
- Lošimo paslaugos teikiamos internetu, kurios kartais gali atsijungti. Kad būtų sumažintas netikėtų atsijungimų poveikis, lošėjui praradus ryšį su lošimo serveriu, ekrane pasirodys pranešimas apie prisijungimą iš naujo. Jei prieš pradėdant statymus įvyksta atsijungimas, tai yra prieš pranešimą ekrane „Daugiau jokių statymų“, statymas nebus išskaičiuotas iš lošimų sąskaitos ir lošėjas nedalyvaus lošime. Jei atsijungimas įvyks prasidėjus lošimui, tai yra po pranešimo ekrane „Daugiau jokių statymų“ ir statymai buvo priimti serverio, lošimas vyks kaip įprasta, o laimėjimai bus suteikti atsižvelgiant į lošimo rezultatą, neatsižvelgiant į atsijungimą.

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

- „Kazino Hold‘Em“ tikslas yra nugalėti krupjė kombinaciją surenkant geriausią galimą penkių kortų kombinaciją iš dviejų lošėjui padalintų kortų ir penkių bendrų kortų.
- Prie vieno „Kazino Hold‘Em“ pokerio stalo vienu metu gali lošti neribotas lošėjų skaičius. Vienas lošėjas prie stalo užima vieną vietą.
- „Kazino Hold‘Em“ pokeris lošiamas su viena standartine 52 kortų kalade („Juokdarių“ kortos nenaudojamos). Su viena kortų kalade lošiamas tik vienas lošimas, kortos maišomos po kiekvieno lošimo.
- Statymams atlikti yra skiriama 15 sekundžių.
- Norint lošti, pirmiausia reikia atlikti „Ante“ statymą (pradinis statymas). Taip pat galima atlikti „Premijos“ statymą, kuris laimimas, jei padalijus pirmąsias penkias kortas tarp jų yra „Tūzų pora“ ar aukštesnė kombinacija.
- Krupjė atverčia dvi kortas lošėjui, o dvi užverstas kortas padalina sau. Tuomet padalijamos trys bendros kortos ir atverčiamos stalo viduryje. Šios trys kortos yra bendros lošėjui ir krupjė, iš jų lošėjas turi sudaryti kombinaciją.
- Lošėjas turi nuspręsti, ar „Žaisti x2“ ar „Numesti“ (tam turi 15 sekundžių). Jei lošėjas nori toliau tęsti lošimą ir atlikti statymą, kuris yra lygus dvigubam „Ante“ statymui, jis renkasi „Žaisti x2“. Norėdamas baigti lošimą, lošėjas renkasi „Numesti“, tačiau tokiu atveju praranda „Ante“ statymą. Pasirinkimas „Žaisti“/„Numesti“ neturi poveikio „Premijos“ statymams.
- Lošėjui priėmus sprendimą „Žaisti“/„Numesti“, krupjė padalina dvi bendras kortas (ketvirtąją ir penktąją). Krupjė taip pat atverčia pirmąsias dvi savo kortas.
- Norint išsiaiškinti laimėtoją, sudaromos ir tarpusavyje palyginamos geriausios lošėjo ir krupjė kombinacijos naudojant penkias iš septynių galimų kortų.

- „Premijos“ statymas yra papildomas (jam skiriamos 15 sekundžių), jį galima atlikti atskirai. „Ante“ statymų vietoje padėjus žetoną įsijungia „Premijos“ statymo laukas. Lošėjas gali atlikti „Premijos“ statymą taip pat, kaip ir „Ante“ statymą.
- „Premijos“ statymas vertinamas tik pirmųjų penkių kortų kombinacijai. Jei lošėjas turi „Tūzų porą“ ar geresnę kombinaciją, lošėjas laimės „Premijos“ statymą ir gaus laimėjimą pagal „Premijos“ laimėjimų lentelę.
- Galimos kombinacijos nuo didžiausios iki mažiausios:
 - „Karališkoji spalva“ yra vienos rūšies eilė iš šių kortų: „Tūzas“, „Karalius“, „Dama“, „Valetas“, „10“. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, lošimo rezultatas yra „Lygiosios“.
 - „Eilė ir spalva“ yra kombinacija, kurioje yra vienos rūšies iš eilės einančios kortos, pavyzdžiui, širdžių „Devyni“, „Aštuoni“, „Septyni“, „Šeši“ ir „Penki“. Lyginant dvi „eilės ir spalvos“ kombinacijas, laimi ta, kurioje aukščiausia korta turi didesnę vertę. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, lošimo rezultatas yra „Lygiosios“.
 - „Keturi vienodos“: šioje kombinacijoje yra visos keturios vienodos vertės kortos ir viena papildoma korta. Pavyzdžiui, keturi „Tūzai“ yra „keturių vienodos“ vertės kortų kombinacija. Keturių aukštesnės vertės kortų kombinacija yra stipresnė už keturių mažesnės vertės kortų kombinaciją. Jei keturios vienodos kortos yra vienodos vertės, lygiąsias išsprendžia penktoji („Kickers“) korta. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, lošimo rezultatas yra „Lygiosios“.
 - „Pilna troba“ yra kombinacija, kurioje yra trys vienodos vertės kortos bei papildomos dvi vienodos vertės kortos, pavyzdžiui, trys „Karaliai“ ir dvi „Šešiaakės“. Lyginant dviejų „pilnų trobų“ kombinacijas, stipresnė yra ta, kurioje trijų kortų kombinaciją sudaro aukštesnės vertės kortos. Jei „pilnos trobos“ kombinacijoje trys kortos yra vienodos vertės („lygiosios“), lyginama dviejų vienodų kortų vertė. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, lošimo rezultatas yra „Lygiosios“.
 - „Spalva“ yra kombinacija, kurioje visos kortos yra tos pačios rūšies, tačiau eina ne iš eilės, pvz., penkios kryžių kortos. Lyginant dvi „spalvos“ kombinacijas, laimi ta, kurioje rūšies korta yra didesnės vertės. Jei abiejose kombinacijose aukščiausios rūšies korta yra ta pati, lyginama antroji pagal vertę korta ir t. t.
 - „Eilė“ yra kombinacija, kurią sudaro iš eilės einančios, tačiau skirtingos rūšies kortos, pvz., bent dviejų skirtingų rūšių „Devynakė“, „Aštuonakė“, „Septynakė“, „Šešiaakė“, „Penkiaakė“. Lyginant dvi „eilės“ kombinacijas, laimi ta, kurioje aukščiausia korta turi didesnę vertę. Dvi „eilės“ kombinacijos su ta pačia aukščiausios vertės korta yra vienodos vertės („lygiosios“), rūšis reikšmės neturi.
 - „Trys vienodos“ yra kombinacija iš trijų vienodos 32 vertės kortų bei kitų dviejų, kurios nėra tokios pat vertės. Pavyzdžiui, lošėjas, turintis tris „Karalius“, turi „trijų vienodų“ kombinaciją. Kombinacija, sudaryta iš didesnės vertės trijų vienodų kortų, laimi prieš mažesnės vertės trijų kortų kombinaciją. Jei lyginant dvi „trijų vienodų“ kombinacijas, trys pagrindinės kortos abiejose kombinacijose yra tokios pat, lyginamos likusios (t. y. ketvirtosios, o paskui penktosios kortos („Kickers“)).
 - „Dvi poros“ yra kombinacija iš dviejų vienodos vertės kortų bei kitų dviejų vienodos vertės kortų (tarpusavyje, tačiau skirtingos vertės nei pirmoji pora) bei bet kokios kitos vertės penktosios kortos. Tokios kombinacijos pavyzdys yra du „Tūzai“ ir du „Karaliai“. Lyginant dvi „dviejų porų“ kombinacijas, lyginamos didesnės vertės poros, laimi didesnės vertės pora. Jei abiejose kombinacijose didesnės vertės poros yra

vienodos vertės, lyginamos mažesnės vertės poros. Jei abi kombinacijos turi vienodas dvi poras, nugalėtoją lemia didesnės vertės penktoji korta.

- „Pora“ yra kombinacija iš dviejų vienodos vertės kortų (pvz., „Karalių“) bei kitų trijų, kurios nėra tokios pat vertės nei su poros kortomis, nei tarpusavyje. „Pora“ yra mažiausia kombinacija, už kurią išmokamas laimėjimas. Aukštesnės vertės kortų pora laimi prieš žemesnės vertės kortų porą. Jei dvi kombinacijos turi tokias pat poras, lyginamos kitos kortos mažėjančia tvarka, laimėtojas nustatomas pagal vertingiausią iš jų.
- „Aukščiausia korta“ yra pokerio kombinacija, kuri neatitinka nei vieno iš aukščiau nurodytų taisyklių. Iš esmės tai nėra kombinacija, lošėjas lošia su aukščiausia savo turima korta. Jei dvi kombinacijos turi tokios pat vertės aukščiausią kortą, kitos kortos lyginamos mažėjančia tvarka.
- „Ante“ laimėjimų lentelė:

Kombinacija	Laimėjimas
„Karališkoji spalva“	100:1
„Eilė ir spalva“	20:1
„Ketrios vienodos“	10:1
„Pilna troba“	3:1
„Spalva“	2:1
„Eilė“	1:1
„Trys vienodos“	1:1
„Dvi poros“	1:1
„Viena pora arba mažesnės“	1:1

- „Premijos“ laimėjimų lentelė:

Kombinacija	Laimėjimas
„Karališkoji spalva“	100:1
„Eilė ir spalva“	50:1
„Ketrios vienodos“	40:1
„Pilna troba“	30:1

„Spalva“	20:1
„Eilė“	7:1
„Trys vienodos“	7:1
„Dvi poros“	7:1
„Viena pora arba mažesnės“	7:1

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

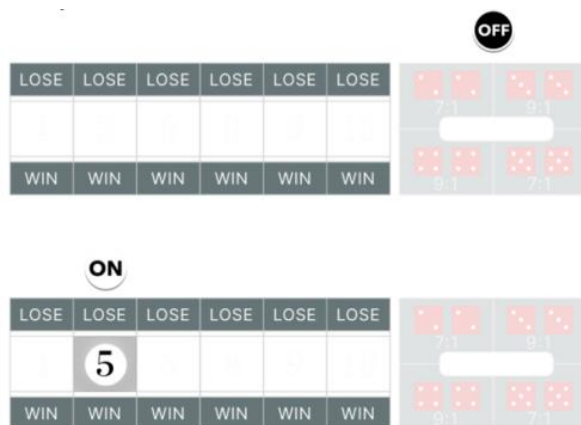
- 7 kortų „eilės ir spalvos“ pavyzdys: „Tūzas“, „2“, „3“, „4“, „5“, „6“, „7“, visi vienos spalvos;
- 6 kortų „eilės ir spalvos“ pavyzdys: „Tūzas“, „2“, „3“, „4“, „5“, „6“, visi vienos spalvos;
- 5 kortų „eilės ir spalvos“ pavyzdys: „9“, „8“, „7“, „6“, „5“, visi vienos spalvos (Karališka eilė aukso puodui yra 5 kortų „eilė ir spalva“).

- „Ante“ – privalomas statymas lošimo pradžioje.
- „Premija“ – papildoma suma gaunama už gautą kortų kombinaciją. Prizai, kuriuos galima laimėti atskirai „trijų vienodų“ kortų ar geresne kombinacija (iki „eilės ir spalvos“), nurodyti eurais.
- „Žaisti“ statymų laimėjimas lygus santykiui 1:1.
- Minimalus statymas yra 0,50 €, maksimalus statymas – 1 500,00 €, maksimalus laimėjimas – 510 000,00 €. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai.
- Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: krupjė visais atvejais privalo pranešti apie klaidas lošimų salės vadovui. Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyne, korta/kortos turi būti grąžintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų kortų, korta/kortos turi būti grąžintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
 - Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau.
 - Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
 - Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
 - Jei korta randama paveikslėliu aukštyne, apie tai pranešama lošimų salės vadovui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus grąžinami.
 - Nepavykus nuskaityti kortos krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškviės lošimų salės vadovą. Lošimų salės vadovas panaudos komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti

- kortą. Jei 6 bandymai bus nesėkmingi, lošimų salės vadovas patikrins skaitytuvą. Neišsprendus problemos, techninis personalas imsis veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai gražinami. Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi suklijuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, lošimų salės vadovas atšauks lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai bus gražinti.
- Jei lošėjas nuo lošimo atsijungia prieš lošimo pradžią, t. y. iki laiko, skirto statymams atlikti pabaigos, atlikti statymai bus anuliuoti ir neišskaičiuoti iš lošėjo lošimų sąskaitos. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau išskaičiuotas iš lošėjo lošimų sąskaitos, tačiau dar prieš sužinant lošimo rezultatą, lošimas bus vykdomas pagal taisykles pagal numatytuosius lošėjo pasirinkimus. Lošėjo lošimų sąskaita atnaujinama atsižvelgiant į lošimo rezultatus. Jei lošėjas vėl prisijungia prie to paties lošimo, lošimas bus vykdomas pagal prieš tai numatytą pasirinkimą. Lošėjas, kuris neturėjo galimybės dėl techninių kliūčių dalyvauti tiesioginėje transliacijoje, vėliau prisijungęs prie lošimo galės peržiūrėti įvykusio lošimo rezultatą.
 - Lošimo paslaugos teikiamos internetu, kurios kartais gali atsijungti. Kad būtų sumažintas netikėtų atsijungimų poveikis, lošėjui praradus ryšį su lošimo serveriu, ekrane pasirodys pranešimas apie prisijungimą iš naujo. Jei prieš pradėdant statymus įvyksta atsijungimas, tai yra prieš pranešimą ekrane „Daugiau jokių statymų“, statymas nebus išskaičiuotas iš lošimų sąskaitos ir lošėjas nedalyvaus lošime. Jei atsijungimas įvyks prasidėjus lošimui, tai yra po pranešimo ekrane „Daugiau jokių statymų“ ir statymai buvo priimti serverio, lošimas vyks kaip įprasta, o laimėjimai bus suteikti atsižvelgiant į lošimo rezultatą, neatsižvelgiant į atsijungimą.

7. LOŠIMAS „KAZINO KAULIUKAI“ („CRAPS“)

- „Kazino Kauliukai“ – tai lošimas, kurio metu naudojami du kauliukai, kurių nominalios vertės yra nuo 1 iki 6. Lošimo tikslas yra numatyti dviejų kauliukų rezultatą pagal lošėjo pasirinktus statymus.
- Minimalus statymas yra 0,50 €, o maksimalus statymas – 104 500,00 €. Maksimalus laimėjimas yra 17 000,00 €.
- „Kazino kauliukų“ („Craps“) lentelėje yra platus statymų pasirinkimas, kiekvienas tipas turi savo išmoką ir sąlygas laimėti, o kiekvienam statymui reikalinga skirtinga kauliukų suma. Kai kurie statymai išsprendžiami vienu ridenimu, o kitiems gali prireikti kelių ridenimų.
- Lošimas vyksta dviem etapais: „Išeik“ („Come Out“) ridenimo etapu ir „taško“ („Point“) ridenimo etapu. Statymus galima atlikti per abu lošimo etapus. Kiekvienam ridenimui du kauliukai metami kauliukų paleidimo įrankiu į sieną kitoje stalo pusėje. Rezultatas rodomas, kai du kauliukai nusileidžia ant stalo.
- Vartotojo sąsajoje esantis rutulys parodys, jei kitas ridenimas bus „Išeik“ („Come Out“) ridenimas (rutulys rodo „Off“ („Išjungta“)) arba taško („Point“) ridenimas (rutulys rodo „On“ („Įjungta“)). Priklausomai nuo to, kuriame etape lošiama, galima atlikti skirtingus statymus.



- Kiekvienas lošimo etapas prasideda su „Išeik“ („Come Out“) ridenimu dėl pagrindinių „Praeiti liniją“ („Pass Line“) arba „Nepraeiti“ („Don't Pass“) statymų. Jei dviejų kauliukų suma yra 7 arba 11, laimima su „Praeiti liniją“ („Pass Line“) statymu. Jei kauliukų suma yra 2 arba 3, laimima su „Nepraeiti“ („Don't Pass“) statymu ir tęsiamas „Nepraeiti“ („Don't Pass“) statymas, jei suma yra 12. Tada lošėjo statymai yra grąžinami ir lošimas baigiasi. Bet kuriuo atveju statymas baigiamas ir pradedamas naujas „Išeik“ („Come Out“) ridenimas.
- Jei išridenama kita suma (4, 5, 6, 8, 9 arba 10), ta suma vadinama „taško“ („Point“) suma. Tada rutulys yra pakeičiamas į „On“ („Įjungta“) nustatymą ir dedamas šalia išridentos sumos ant statymų tinklelio ar paryškavimo. Lošimas lieka „taško“ („Point“) ridenimo etape, kol bus išridenta 7 suma arba dar kartą bus išridentas tas pats taškų skaičius.
- Skirtingai nei kiti statymai, kuriuos galima atlikti bet kuriame ridenimo etape, statymai „Praeiti liniją“ („Pass Line“) ar „Nepraeiti“ („Don't Pass“) yra galimi tik „Išeik“ („Come Out“) ridenimo etape (rutulys rodo „Off“ („Išjungta“)). Jei prisijungiama prie lošimo „taško ridenimo“ („Point roll“) etape, galima dalyvauti ridenime atliekant „Ateik“ („Come“) arba „Neateik“ („Don't Come“) statymus. Šie statymai yra panašūs į „Praeiti liniją“ („Pass Line“) ir „Nepraeiti“ („Don't Pass“) statymus, išskyrus tai, kad gaunamas naujas taškų skaičius, pažymėtas žetonais.
- Nepaisant lošimo etapo, visada galima atlikti statymus prieš kitą kauliuko ridenimą statymo metu.
- Lošėjas, norėdamas lošti, turi pasirinkti statymus, kuriuos nori atlikti, ir atitinkamai padėti žetonus ant lažybų stalo.



- Visi „Kazino Kauliukų“ („Craps“) statymai yra suskirstyti į dvi kategorijas: „Multi-roll“ („Kelių ridenimų“) statymai ir „One Roll“ („Vieno ridenimo“) statymai, kiekvienas yra nepriklausomas statymas ir turi savo išmoką.
- „Multi-roll“ („Kelių ridenimų“) statymas:
 - Šie statymai negali būti apmokami per pirmąjį ridenimą ir lieka lentelėje tol, kol bus išridenta 7 suma arba bus išridentas tas pats pasirinktas ar nustatytas taškų skaičius.
 - „Praeiti liniją“ („Pass Line“) – šis statymas galimas tik „Išeik“ („Come Out“) ridenimo etape. Laimima, jei dviem kauliukais išridenama 7 arba 11 suma, ir pralaimima, jei išridenta suma yra 2, 3 arba 12. „Taško“ („Point“) ridenimo metu laimima, jei dviem kauliukais ta pati suma išridenama prieš išridenant 7.
 - „Nepraeiti“ („Don't Pass“) – šis statymas galimas tik „Išeik“ („Come Out“) ridenimo etape (rutulyje rodoma „Off“ („Išjungta“)). „Išeik“ („Come Out“) ridenimo etape laimima, jei dviem kauliukais išridenama 2 ar 3 suma, ir pralaimima, jei išridenta suma yra 12 ir statymas yra grąžinamas. Jei dviem kauliukais išridenama 7 arba 11, pralaimima. „Taško“ („Point“) ridenimo metu laimima, jei dviem kauliukais išridenama 7 prieš išridenant tą patį skaičių.
 - „Ateik“ („Come“) – šis statymas galimas tik „taško“ („Point“) ridenimo etape (rutulyje rodoma „On“ („Ijungta“)). Šiame ridenimo etape galima atlikti tiek „Ateik“ („Come“) statymų, kiek norima. „Ateik“ („Come“) statymai laimimi, jei išridenama 7 ar 11, o pralaimima, jei išridenta suma yra 2, 3 arba 12. Jei bus išridenta kita suma (4, 5, 6, 8, 9 arba 10), žetonai bus perkelti į apatinį kairįjį išridentos sumos kampą, kad būtų pažymėtas taškas. Laimima, jei tas pats skaičius bus išridentas prieš vėl išridenant 7.
 - „Neateik“ („Don't Come“) – šis statymas galimas tik „taško“ („Point“) ridenimo etape (rutulyje rodoma „On“ („Ijungta“)). Šiame ridenimo etape galima atlikti tiek „Neateik“ („Don't Come“) statymų, kiek norima. „Neateik“ („Don't Come“) statymai laimimi, jei išridenama 2 ar 3 suma. Jei išridenta suma yra 12, statymas yra grąžinamas. Jei dviem kauliukais išridenama 7 arba 11, pralaimima. Jei bus išridenta kita suma (4, 5, 6, 8, 9 arba 10), lošėjo žetonai bus perkelti į viršutinį kairįjį išridentos sumos kampą, kad būtų pažymėtas taškas. Laimima, jei iš viso išridenama 7, prieš vėl išridenant tą patį skaičių.
 - „Imti nelyginius skaičius“ („Take Odds“) – šis statymas yra galimas tik „Praeiti liniją“ („Pass Line“) arba „Ateik“ („Come“) statymams, kurie turi nustatytą tašką. Šalia statymo atsiranda apvali statymo vieta, parodanti, kad šį statymą galima atlikti. Tai vadinama „Imti nelyginius skaičius“ („Take Odds“), nes yra atliekami mokėjimai už tikslus nelyginius skaičius nuo nustatyto taško iki 7. Šis statymas laimi kartu su lošėjo pasirinktu „Praeiti liniją“ („Pass Line“) arba „Ateik“ („Come“) statymu. Didžiausias statymų koeficientas, kurį galima pateikti, yra pagrįstas statymo limituose nurodytu daugikliu ir atitinkamai padauginamas iš „Praeiti liniją“ („Pass Line“) arba „Ateik“ („Come“) statymo.
 - „Išdėstyti nelyginius skaičius“ („Lay Odds“) – šis statymas yra galimas tik „Nepraeiti“ („Don't Pass“) arba „Neateik“ („Don't Come“) statymams, kurie turi nustatytą tašką. Šalia statymo atsiranda apvali statymo vieta, parodanti, kad šį statymą galima atlikti. Šis statymas taip pat atlieka mokėjimus už nelyginius skaičius prieš nustatytą tašką ir laimi kartu su „Nepraeiti“ („Don't Pass“) arba „Neateik“ („Don't Come“) statymu. Didžiausias statymų koeficientas, kurį galima

pateikti, yra pagrįstas statymo limituose nurodytu daugikliu ir atitinkamai padauginamas iš „Nepraieiti“ („Don't Pass“) arba „Neateik“ („Don't Come“) statymo.

- „Statyti už laimėjimą“ („Place to Win“) – statoma, kad 4, 5, 6, 8, 9 ar 10 suma bus išridenta prieš 7. Lošėjas pasirenka skaičių, kuris, lošėjo manymu, bus išridentas ir atlieka statymą atitinkamo statymo vietoje, pažymėtoje „Win“ („Laimėjimas“). Laimima, jei 7 bus išridentas prieš šį skaičių.
- „Statyti už pralaimėjimą“ („Place to Lose“) – statoma, kad 7 bus išridentas prieš 4, 5, 6, 8, 9 ar 10. Lošėjas pasirenka skaičių, prieš kurį norima statyti, ir padedami statymai atitinkamoje statymo vietoje, pažymėtoje „Lose“ („Pralaimėti“). Laimima, jei prieš šį skaičių bus išridentas 7.
- „Hardways“ – lošėjas atlieka savo statymą bet kuriai arba visoms „Hardways“ poroms (2 ir 2, 3 ir 3, 4 ir 4 bei 5 ir 5). Laimima, jei bus išridenta tiksli pora. Šie statymai pralaimi, jei išridenamas bet kuris 7 derinys arba lengvas visų sumų derinys (ne pora). Pavyzdžiui, statymas „Hardways 4“ laimi, jei kauliukas rodo 2 ir 2, bet pralaimi, jei jis rodo 3 ir 1 arba bet kurį 7 derinį. Galima pasirinkti atlikti statymą visiems konkreitiems „Hard“ skaičiams spustelint „Hardways“ statymų tinklelyje. Statymai bus atliekami tol, kol lošėjo likutis bus pakankamas ir dar nebus pasiekta maksimali statymo riba.
- „Vieno ridenimo“ („One Roll“) statymas:
 - Kiekvienas vieno ridenimo statymas galioja tik vienam ridenimui ir rezultatas paaiškės tik po kiekvieno ridenimo. Vieno ridenimo statymai visada gali būti atliekami tiek „Išeik“ („Come Out“), tiek „taško“ („Point“) ridenimo metu. Galima pasirinkti atlikti visus „One Roll“ („Vieno ridenimo“) statymus spustelint „One Roll“ („Vieno ridenimo“) statymų tinklelyje. Statymai bus atliekami tol, kol lošėjo likutis bus pakankamas ir maksimali statymo riba dar nebus pasiekta.
 - „Field“ („Laukelis“) – šis statymas apima visas 2, 3, 4, 9, 10, 11, 12 sumas. Jis išmoka 1:1, išskyrus 2 ir 12 sumą, kuri išmokama 2:1 santykiu.
 - „Seven“ („Septyni“) – šis statymas apima bet kokį išridentą 7 derinį (1 ir 6, 2 ir 5 ir pan.)
 - „Craps“ – šis statymas apima bet kuriuos „Craps“ skaičius, kurių suma lygi 2, 3 arba 12.
 - „Crap 2“ – lošėjas atlieka statymą 2 sumai.
 - „Crap 3“ – lošėjas atlieka statymą 3 sumai. 27.34. „Crap 12“ – lošėjas atlieka statymą 12 sumai.
 - „Eleven“ („Vienuolika“) – lošėjas atlieka statymą 11 sumai.
 - „C · E“ – šis statymas apima visų „Craps“ (2, 3 ir 12) ir „Eleven“ (11) statymų derinį. Jei išridenamas kuris nors iš „Craps“ skaičių, lošėjui bus mokama 3:1, bet jei išridenama 11, lošėjui bus mokama 7:1.
- Jei lošime, sistemoje ar lošimo procedūroje įvyksta techninė klaida, lošimas yra laikinai sustabdomas. Lošėjams pranešama apie techninę klaidą per pokalbio („Chat“) funkciją arba iššokančiu pranešimu ekrane. Jei techninė klaida yra išsprendžiama nedelsiant, lošimas yra tęsiamas toliau. Jei klaidos išsprendimas iš karto neįmanomas, lošimas yra atšaukiamas, o pradiniai statymai yra grąžinami visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.
- Jeigu buvo užregistruotas neteisingas lošimo rezultatas, problema yra ištiriama ir atitinkamai ištaisoma. Kitas lošimas gali būti atšauktas ir visi neišspręsti statymai yra

grąžinami, o lošimas yra perkeliamas į „Išeiti“ („Come Out“) lošimą. Techninės priežiūros metu pradedama lentelės sustabdymo („Stop Table“) procedūra. Šiuo laikotarpiu, kol yra lošiami kelių ridenimų statymai, yra leidžiami tik nauji vieno ridenimo statymai. Lentelė bus neaktyvi iki techninės priežiūros pabaigos.

8. LOŠIMAS „DRAKONAS TIGRAS“ („DRAGON TIGER“)

- „Drakono Tigro“ tikslas - atspėti, kam bus padalinta aukštesnė korta – „Tigrui“ ar „Drakonui“. Lošėjas taip pat gali statyti, kad „Drakono“ ir „Tigro“ padalintos kortos bus vienodos, t. y. lošimas baigsis lygiosiomis.
- Kortos dalijamos iš kortų rinkinio, kuriame yra aštuonios kaladės („juokdarių“ kortos nenaudojamos).
- Lošėjas turi 13 sekundžių atlikti statymą, pasirinkdamas statymo sumą žetonais ir pasirinkdamas vieną iš 4 variantų: „Drakoną“, „Tigrą“, „Lygiąsias“ ar „Vienos rūšies lygiąsias“.
- Krupjė išdalina po vieną atverstą kortą „Drakonui“ ir „Tigrui“.
- Kortų vertė nuo žemiausios iki aukščiausios yra tokia: „Tūzo“ vertė yra 1, tai mažiausia korta, po jos seka 2 ir t. t., „Karalius“ yra aukščiausia korta (A-2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-QK).
- Jei „Drakono“ ir „Tigro“ kortos yra vienodos vertės ir rūšies, grąžinama pusė lošėjo pagrindinio statymo („Drakono“/„Tigro“ statymas), o laimėtoju išmokama 50:1.
- Aukščiausia korta laimi, laimėjimas išmokamas santykiu 1:1.
- Lygiųjų atveju grąžinama pusė lošėjo pagrindinio statymo („Drakono“/„Tigro“ statymas), o laimėtoju laimėjimas išmokamas santykiu 11:1.
- Laimėjimas lentelė:

Statymas	Laimėjimas
„Drakonas“	1:1
„Tigras“	1:1
„Lygiosios“	11:1
„Vienos rūšies lygiosios“	50:1

- Minimalus statymas yra 1,00 €, maksimalus statymas – 10 000,00 €, maksimalus laimėjimas – 21 500,00 €. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai.
- Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: krupjė visais atvejais privalo pranešti apie klaidas lošimų salės vadovui. Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti grąžintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų kortų, korta/kortos turi būti grąžintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.

- Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
- Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau.
- Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
- Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
- Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama lošimų salės vadovui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus gražinami.
- Nepavykus nuskaityti kortos krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškvies lošimų salės vadovą. Lošimų salės vadovas panaudos komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą. Jei 6 bandymai bus nesėkmingi, lošimų salės vadovas patikrins skaitytuvą. Neišsprendus problemos, techninis personalas ims veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai gražinami. Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi sukljuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, lošimų salės vadovas atšauks lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai bus gražinti.
- Jei lošėjas nuo lošimo atsijungia prieš lošimo pradžią, t. y. iki laiko, skirto statymams atlikti pabaigos, atlikti statymai bus anuliuoti ir neišskaičiuoti iš lošėjo lošimų sąskaitos. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau išskaičiuotas iš lošėjo lošimų sąskaitos, tačiau dar prieš sužinant lošimo rezultatą, lošimas bus vykdomas pagal taisykles pagal numatytuosius lošėjo pasirinkimus. Lošėjo lošimų sąskaita atnaujinama atsižvelgiant į lošimo rezultatus. Jei lošėjas vėl prisijungia prie to paties lošimo, lošimas bus vykdomas pagal prieš tai numatytą pasirinkimą. Lošėjas, kuris neturėjo galimybės dėl techninių kliūčių dalyvauti tiesioginėje transliacijoje, vėliau prisijungęs prie lošimo galės peržiūrėti įvykusio lošimo rezultatą.
- Lošimo paslaugos teikiamos internetu, kurios kartais gali atsijungti. Kad būtų sumažintas netikėtų atsijungimų poveikis, lošėjui praradus ryšį su lošimo serveriu, ekrane pasirodys pranešimas apie prisijungimą iš naujo. Jei prieš pradėdant statymus įvyksta atsijungimas, tai yra prieš pranešimą ekrane „Daugiau jokių statymų“, statymas nebus išskaičiuotas iš lošimų sąskaitos ir lošėjas nedalyvaus lošime. Jei atsijungimas įvyks prasidėjus lošimui, tai yra po pranešimo ekrane „Daugiau jokių statymų“ ir statymai buvo priimti serverio, lošimas vyks kaip įprasta, o laimėjimai bus suteikti atsižvelgiant į lošimo rezultatą, neatsižvelgiant į atsijungimą.

9. LOŠIMAS „NEMOKAMŲ STATYMŲ JUODASIS DŽEKAS“ („FREE BET BLACKJACK“)

- „Nemokamų Statymų Juodasis Džekas“ tikslas yra surinkti daugiau taškų nei krupjė ir neviršyti 21. Taškai skaičiuojami sudėdant atitinkamai turimų kortų kombinacijos vertę. Geriausia „Juodojo Džeko“ kombinacija – tai pirmosios dvi padalintos kortos, kurių suma yra lygiai 21. Lošėjas lošia tik prieš krupjė, ne prieš kitus lošėjus.
- Lošimui vadovauja krupjė. Kiekviename lošime lošėjų skaičius yra neribojamas.

- Lošimas lošiamas su aštuoniomis standartinėmis 52 kortų kaladėmis. Visos kortos įgyja savo vertę kaip nurodyta jose, išskyrus visas kortas su paveikslėliais („Džekas“, „Karalienė“ ir „Karalius“), kurių visų vertė yra po 10, ir „Tūzus“, kurių vertė yra 1 arba 11, priklausomai nuo to, kuri kortos vertė bus naudingiausia sudarant kombinaciją.
- Pasibaigus statymų laikui (15 sekundžių), krupjė kiekvienam lošėjui išdalina ir atverčia po vieną kortą, pabaigoje vieną kortą atverčia sau. Krupjė kiekvienam lošėjui išdalina po antrą kortą, tačiau antroji krupjė korta lieka užversta. Šalia lošėjo kortų yra rodoma lošėjo pradinės kombinacijos vertė.
- Jei lošėjo pradinių dviejų kortų vertė yra lygi 21, jis turi „Juodąjį Džeką“.
- „Juodojo Džeko“ kombinacija yra galima tik dviems pradinėms kortoms. 21 taško vertės kombinacija, gaunama po poros „Padalijimo“, nelaikoma „Juoduoju Džeku“. Taigi, „Juodojo Džeko“ kombinacija taip pat laimi prieš 21 kombinaciją, gautą po poros padalijimo.
- Jei krupjė atversta korta yra „Tūzas“, lošėjas gali atlikti „draudimo“ statymą (per 15 sekundžių), kad apsisaugotų nuo rizikos, jog krupjė turės „Juodąjį Džeką“ – net jei ir pats lošėjas turi šią kombinaciją.
- „Draudimo“ statymo suma yra lygi pusei pagrindinio lošėjo statymo. Toks statymas yra atliekamas atskirai nuo statymų už kombinacijas.
- Krupjė tokiu atveju patikrina savo užverstą kortą, ar neturi „Juodojo Džeko“ kombinacijos. Jei krupjė neturi „Juodojo Džeko“, lošimas tęsiasi. Jei krupjė turi „Juodąjį Džeką“, o lošėjas – ne, lošimas tokiu atveju baigiamas ir krupjė kombinacija laimi.
- Jei tiek lošėjas, tiek krupjė abu turi „Juodąjį Džeką“, lošimas baigiasi lygiosiomis ir statymai grąžinami. Jei atversta krupjė korta yra „10“ arba korta su paveikslėliu, „draudimo“ lošėjas įsigyti negalės.
- Jei krupjė patikrina dvi pirmąsias kortas ir neturi „Juodojo Džeko“, lošėjai gali bandyti pagerinti savo turimas kombinacijas paimdami daugiau kortų.
- Jei pradinė lošėjo kombinacija nėra 21, jis gali nuspręsti atlikti „Dvigubinimą“ (per 15 sekundžių). Šiuo atveju lošėjas padvigubins savo statymą ir lošėjui bus padalinta papildoma korta prie lošėjo jau turimos kombinacijos.
- Jei lošėjas turi 9, 10 arba 11, gaus „Nemokamą dvigubinimą“. Jei lošėjas pasirinks naudoti „Nemokamą dvigubinimą“, prie pradinio statymo bus pridėtas „Nemokamas statymas“. Jei lošėjas laimės lošimą, „Nemokamo statymo“ vertė bus prilyginta lošėjo pradiniam statymui. Lošėjas gaus atitinkamą išmoką – jam bus grąžintas tik pradinis statymas. Jei lošėjas pralaimės lošimą, jis praras tik savo pradinį statymą. Jei lošimas baigsis lygiosiomis, jam bus grąžintas tik pradinis statymas.
- Taip pat lošėjas gali nuspręsti „Imti“ (per 15 sekundžių) – prie turimos kombinacijos vertės pridėti papildomą kortą. Lošėjas gali „Imti“ daugiau nei vieną kortą, o kai jau bus patenkintas turima kombinacijos verte – gali susilaikyti.
- Jei lošėjo pradinę kombinaciją sudaro dvi vienodos vertės kortos, lošėjas gali tą porą „Padalinti“ (per 15 sekundžių) ir turėti dvi galimas kombinacijas, kuriomis bus atliekami atskiri statymai.
- Porų kombinacijos atveju lošėjui bus pasiūlytas nemokamas padalijimas, išskyrus tada, kai lošėjas gauna „10-akių“, „Valetų“, „Damų“ ar „Karalių“ porą. Lošėjo pradinis statymas bus atliekamas ant pirmosios kombinacijos (dešinėje stalo pusėje), o nemokamas statymas – ant antrosios (kairėje stalo pusėje). Jei lošėjas laimės lošimą, „Nemokamo statymo“ vertė bus prilyginta lošėjo pradiniam statymui ir jis gaus atitinkamą laimėjimą. Antrajai

kombinacijai nebus gražinamas joks statymas. Jei su savo pirmąja kombinacija lošėjas pralaimės „Nemokamą statymą“, jis savo statymo nepraras. Jei lošimas baigsis lygiosiomis, joks statymas nebus gražinamas.

- Jei lošėjas nusprendžia padalinti savo „10-akių“, „Valetų“, „Damų“ ar „Karalių“ kombinaciją, lošėjo antrosios kombinacijos statymas atitiks lošėjo pagrindinį statymą.
- Jei lošėjo kombinacijos suma viršija 21, jis pralaimi ir parranda tos kombinacijos statymus.
- Visiems lošėjams atlikus ėjimus, krupjė atverčia savo užverstą kortą. Kai krupjė kortų kombinacijos vertė yra 17 ar didesnė, daugiau kortų krupjė nebetraukia.
- Lošėjas laimi, jei galutinės kombinacijos vertė yra arčiau 21 nei krupjė kombinacija arba kai krupjė surenka perviršį (daugiau nei 21 tašką), išskyrus tą atvejį, kai perviršis yra 22. Jei lošėjo turima kombinacija yra tokia pat, kaip ir krupjė, lošimas baigiasi lygiosiomis ir lošėjo statymas gražinamas.
- Jei krupjė kombinaciją sudaro kortos, kurių bendra vertė yra 22, lošėjo statymas gražinamas ir lošimas baigiasi lygiosiomis, išskyrus tuos atvejus, kai lošėjas surenka perviršį. Tokiu atveju lošimas nesibaigia lygiosiomis – lošėjas pralaimi.
- Jei lošėjas turi „Juodąjį Džeką“, lošimas baigiasi be galimybės krupjė surinkti perviršį su 22.
- „Šešių kortų Čarlio“ taisyklė reiškia, kad lošėjas automatiškai laimi, jei lošėjo kombinaciją sudaro šešios kortos, kurių bendra vertė yra 21 arba mažiau, net jei krupjė turi „Juodąjį Džeką“. Padalintos kombinacijos atveju kiekviena kombinacija vertinama atskirai. Jei krupjė gauna „Juodąjį Džeką“ po „draudimo“ pasiūlymo, „Šešių kortų Čarlio“ taisyklė negalioja, nepaisant lošėjo rezultato.
- Šiame „Juodojo Džeko“ lošime taip pat yra papildomi statymai – „Bet kokia pora“ („Any Pair“), „21+3“, „3 karštosios“ („Hot 3“) ir „Perviršis“ („Bust It“). Papildomus statymus lošėjai gali atlikti kartu su pagrindiniais „Juodojo Džeko“ statymais. Papildomi statymai gali laimėti nepaisant to, ar vėliau „Juodojo Džeko“ statymai lošėjų yra laimimi, ar ne.
- Papildomas statymas „Bet kokia pora“ leidžia statyti už pirmųjų dviejų lošėjo kortų kombinaciją.
- Laiminčioji kombinacija šiuo atveju yra bet kurios dvi vienodos vertės kortos, pvz., dvi „Damos“, du „Tūzai“, dvi „Dešimtakės“ ir t. t.
- Yra dviejų tipų „Bet kokios poros“ statymo kombinacijos, jų laimėjimas skiriasi:
 - „Bet kokia pora“, pvz., kryžių „10“ ir širdžių „10“;
 - „Vienos rūšies pora“, pvz., 2x vynu „Tūzai“.
- „21+3“ papildomas statymas suteikia galimybę laimėti, jei pirmosios lošėjo dvi kortos ir krupjė atversta korta sudaro bet kurią toliau parodytą laiminčiąją kombinaciją (jos panašios į pokerio) su skirtingomis laimėjimais:
 - „Trys vienos rūšies ir vertės“ – identiškas trejetas, pvz. 3x širdžių „Damos“;
 - „Spalva ir eilė“ – iš eilės einančios ir tos pačios rūšies kortos, pvz., būgnų „10“, „Valetas“ ir „Dama“;
 - „Trys vienodos“ – tos pačios vertės, tačiau skirtingų rūšių kortos, pvz., trys nevienodi „Karaliai“;
 - „Eilė“ – iš eilės einančios, tačiau skirtingų rūšių kortos, pvz., būgnų „2“ + kryžių „3“ + širdžių „4“;
 - „Spalva“ – tos pačios rūšies ne iš eilės einančios kortos, pvz., kryžių „2“, „6“ ir „10“.

- „3 karštosios“ papildomas statymas leidžia lošėjui statyti už trijų kortų kombinaciją, kurią sudaro pirmosios dvi lošėjo kortos ir atversta krupjė korta. Yra kelios „3 karštosios“ papildomo statymo kombinacijos, jų laimėjimas skiriasi:
 - „Iš viso 19“, pvz.: Širdžių „8“, būgnų „2“ ir vynu „9“;
 - „Iš viso 20“, pvz.: Širdžių „8“, būgnų „2“ ir vynu „10“;
 - „Iš viso 21“, vienos rūšies, pvz.: būgnų „9“, būgnų „2“ ir būgnų „10“;
 - „Iš viso 21“, ne vienos rūšies, pvz.: širdžių „9“, būgnų „2“ ir vynu „10“;
 - „7-7-7“, pavyzdžiui: širdžių „7“, kryžių „7“ ir būgnų „7“.
- Papildomas statymas „Perviršis“ leidžia lošėjui statyti už tai, kad krupjė kortų kombinacija viršys 21, t. y. surinks „Perviršį“.
- „Perviršio“ papildomas statymas baigiasi lygiosiomis, jei lošėjas turi „Juodąjį Džeką“.
- Yra kelios „Perviršio“ papildomo statymo kombinacijos, jų laimėjimas skiriasi:
 - „Perviršis“ su 3 kortomis;
 - „Perviršis“ su 4 kortomis;
 - „Perviršis“ su 5 kortomis;
 - „Perviršis“ su 6 kortomis;
 - „Perviršis“ su 7 kortomis;
 - „Perviršis“ su 8 ar daugiau kortų.
- „Juodojo Džeko“ atveju išmokama 3:2.
- Laiminčioji kombinacija gauna 1:1.
- Jei krupjė turi „Juodąjį Džeką“, „draudimo“ išmoka yra 2:1.
- Laimėjimų lentelė:

Statymas	Rezultatai	Laimėjimas
„Bet kokia pora“ („Any Pair“)	„Vienos rūšies pora“ „Bet kokia pora“	25:1 8:1
„21+3“	„Trys vienos rūšies“ „Eilė ir spalva“ „Trys vienodos“ „Eilė“ „Spalva“	100:1 40:1 30:1 10:1 5:1
„3 karštosios“	„7-7-7“ „Iš viso 21 vienos rūšies“ „Iš viso 21 ne vienos rūšies“ „Suma 20“ „Suma 19“	100:1 20:1 4:1 2:1 1:1
„Perviršis“ („Bust It“)	„Perviršis su 8 ar daugiau kortų“ „Perviršis su 7 kortomis“ „Perviršis su 6 kortomis“ „Perviršis su 5 kortomis“ „Perviršis su 4 kortomis“	250:1 100:1 50:1 9:1 2:1 1:1

- Minimalus statymas yra 1,00 €, maksimalus statymas – 2 500,00 €, maksimalus laimėjimas – 86 250,00 €. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai.
- Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: krupjė visais atvejais privalo pranešti apie klaidas lošimų salės vadovui.
- Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti gražintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų kortų, korta/kortos turi būti gražintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
 - Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau.
 - Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
 - Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
 - Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama lošimų salės vadovui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus gražinami.
- Nepavykus nuskaityti kortos krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškvies lošimų salės vadovą. Lošimų salės vadovas panaudos komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą. Jei 6 bandymai bus nesėkmingi, lošimų salės vadovas patikrins skaitytuvą. Neišsprendus problemos, techninis personalas ims veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai gražinami. Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi suklijuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, lošimų salės vadovas atšauks lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai bus gražinti.
- Jei lošėjas nuo lošimo atsijungia prieš lošimo pradžią, t. y. iki laiko, skirto statymams 71 atlikti pabaigos, atlikti statymai bus anuliuoti ir neišskaičiuoti iš lošėjo lošimų sąskaitos. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau išskaičiuotas iš lošėjo lošimų sąskaitos, tačiau dar prieš sužinant lošimo rezultatą, lošimas bus vykdomas pagal taisykles pagal numatytuosius lošėjo pasirinkimus. Lošėjo lošimų sąskaita atnaujinama atsižvelgiant į lošimo rezultatus. Jei lošėjas vėl prisijungia prie to paties lošimo, lošimas bus vykdomas pagal prieš tai numatytą pasirinkimą. Lošėjas, kuris neturėjo galimybės dėl techninių kliūčių dalyvauti tiesioginėje transliacijoje, vėliau prisijungęs prie lošimo galės peržiūrėti įvykusio lošimo rezultatą.
- Lošimo paslaugos teikiamos internetu, kurios kartais gali atsijungti. Kad būtų sumažintas netikėtų atsijungimų poveikis, lošėjui praradus ryšį su lošimo serveriu, ekrane pasirodys pranešimas apie prisijungimą iš naujo. Jei prieš pradėdam statymus įvyksta atsijungimas, tai yra prieš pranešimą ekrane „Daugiau jokių statymų“, statymas nebus išskaičiuotas iš lošimų sąskaitos ir lošėjas nedalyvaus lošime. Jei atsijungimas įvyks prasidėjus lošimui, tai yra po pranešimo ekrane „Daugiau jokių statymų“ ir statymai buvo priimti serverio,

lošimas vyks kaip įprasta, o laimėjimai bus suteikti atsižvelgiant į lošimo rezultata, neatsižvelgiant į atsijungimą.

10. LOŠIMAS „BEGALINIS JUODASIS DŽEKAS“ („INFINITE BLACKJACK“)

- „Begalinio Juodojo Džeko“ tikslas yra surinkti daugiau taškų nei krupjė ir neviršyti 21. Taškai skaičiuojami sudedant atitinkamai turimų kortų kombinacijos vertę. Geriausia „Juodojo Džeko“ kombinacija – tai pirmosios dvi padalintos kortos, kurių suma yra lygiai 21. Lošėjas lošia tik prieš krupjė, ne prieš kitus lošėjus.
- Lošimui vadovauja krupjė. Kiekviename lošime lošėjų skaičius yra neribojamas.
- Lošimas lošiamas su aštuoniomis standartinėmis 52 kortų kaladėmis. Visos kortos įgyja savo vertę kaip nurodyta jose, išskyrus visas kortas su paveikslėliais („Džekas“, „Karalienė“ ir „Karalius“), kurių visų vertė yra po 10, ir „Tūzus“, kurių vertė yra 1 arba 11, priklausomai nuo to, kuri kortos vertė bus naudingiausia sudarant kombinaciją.
- Pasibaigus statymų laikui (15 sekundžių), krupjė kiekvienam lošėjui išdalina ir atverčia po vieną kortą, pabaigoje vieną kortą atverčia sau. Krupjė kiekvienam lošėjui išdalina po antrą kortą, tačiau antroji krupjė korta lieka užversta. Šalia lošėjo kortų yra rodoma lošėjo pradinės kombinacijos vertė.
- Jei lošėjo pradinių dviejų kortų vertė yra lygi 21, jis turi „Juodąjį Džeką“.
- „Juodojo Džeko“ kombinacija yra galima tik dviems pradinėms kortoms. 21 taško vertės kombinacija, gaunama po poros „Padalijimo“, nelaikoma „Juoduoju Džeku“. Taigi, „Juodojo Džeko“ kombinacija taip pat laimi prieš 21 kombinaciją, gautą po poros padalijimo.
- Jei krupjė atversta korta yra „Tūzas“, lošėjas gali atlikti „draudimo“ statymą (per 15 sekundžių), kad apsisaugotų nuo rizikos, jog krupjė turės „Juodąjį Džeką“ – net jei ir pats lošėjas turi šią kombinaciją.
- „Draudimo“ statymo suma yra lygi pusei pagrindinio lošėjo statymo. Toks statymas yra atliekamas atskirai nuo statymų už kombinacijas.
- Krupjė tokiu atveju patikrina savo užverstą kortą, ar neturi „Juodojo Džeko“ kombinacijos. Jei krupjė neturi „Juodojo Džeko“, lošimas tęsiasi. Jei krupjė turi „Juodąjį Džeką“, o lošėjas – ne, lošimas tokiu atveju baigiamas ir krupjė kombinacija laimi.
- Jei tiek lošėjas, tiek krupjė abu turi „Juodąjį Džeką“, lošimas baigiasi lygiosiomis ir statymai grąžinami. Jei atversta krupjė korta yra „10“ arba korta su paveikslėliu, „draudimo“ lošėjas įsigyti negalės.
- Jei krupjė patikrina dvi pirmąsias kortas ir neturi „Juodojo Džeko“, lošėjai gali bandyti pagerinti savo turimas kombinacijas paimdami daugiau kortų.
- Jei pradinė lošėjo kombinacija nėra 21, jis gali nuspręsti atlikti „Dvigubinimą“ (per 15 sekundžių). Šiuo atveju lošėjas padvigubins savo statymą ir lošėjui bus padalinta papildoma korta prie lošėjo jau turimos kombinacijos.
- Jei lošėjas turi 9, 10 arba 11, gaus „Nemokamą dvigubinimą“. Jei lošėjas pasirinks naudoti „Nemokamą dvigubinimą“, prie pradinio statymo bus pridėtas „Nemokamas statymas“. Jei lošėjas laimės lošimą, „Nemokamo statymo“ vertė bus prilyginta lošėjo pradiniam statymui. Lošėjas gaus atitinkamą išmoką – jam bus grąžintas tik pradinis statymas. Jei lošėjas pralaimės lošimą, jis praras tik savo pradinį statymą. Jei lošimas baigsis lygiosiomis, jam bus grąžintas tik pradinis statymas.

- Taip pat lošėjas gali nuspręsti „Imti“ (per 15 sekundžių) – prie turimos kombinacijos vertės pridėti papildomą kortą. Lošėjas gali „Imti“ daugiau nei vieną kortą, o kai jau bus patenkintas turima kombinacijos verte – gali susilaikyti.
- Jei lošėjo pradinę kombinaciją sudaro dvi vienodos vertės kortos, lošėjas gali tą porą „Padalinti“ (per 15 sekundžių) ir turėti dvi galimas kombinacijas, kuriomis bus atliekami atskiri statymai.
- Porų kombinacijos atveju lošėjui bus pasiūlytas nemokamas padalijimas, išskyrus tada, kai lošėjas gauna „10-akių“, „Valetų“, „Damų“ ar „Karalių“ porą. Lošėjo pradinis statymas bus atliekamas ant pirmosios kombinacijos (dešinėje stalo pusėje), o nemokamas statymas – ant antrosios (kairėje stalo pusėje). Jei lošėjas laimės lošimą, „Nemokamo statymo“ vertė bus prilyginta lošėjo pradiniam statymui ir jis gaus atitinkamą laimėjimą. Antrajai kombinacijai nebus gražinamas joks statymas. Jei su savo pirmąja kombinacija lošėjas pralaimės „Nemokamą statymą“, jis savo statymo nepraras. Jei lošimas baigsis lygiosiomis, joks statymas nebus gražinamas.
- Jei lošėjas nusprendžia padalinti savo „10-akių“, „Valetų“, „Damų“ ar „Karalių“ kombinaciją, lošėjo antrosios kombinacijos statymas atitiks lošėjo pagrindinį statymą.
- Jei lošėjo kombinacijos suma viršija 21, jis pralaimi ir parranda tos kombinacijos statymus.
- Visiems lošėjams atlikus ėjimus, krupjė atverčia savo užverstą kortą. Kai krupjė kortų kombinacijos vertė yra 17 ar didesnė, daugiau kortų krupjė nebetraukia.
- Lošėjas laimi, jei galutinės kombinacijos vertė yra arčiau 21 nei krupjė kombinacija arba kai krupjė surenka perviršį (daugiau nei 21 tašką), išskyrus tą atvejį, kai perviršis yra 22. Jei lošėjo turima kombinacija yra tokia pat, kaip ir krupjė, lošimas baigiasi lygiosiomis ir lošėjo statymas gražinamas.
- Jei krupjė kombinaciją sudaro kortos, kurių bendra vertė yra 22, lošėjo statymas gražinamas ir lošimas baigiasi lygiosiomis, išskyrus tuos atvejus, kai lošėjas surenka perviršį. Tokiu atveju lošimas nesibaigia lygiosiomis – lošėjas pralaimi.
- Jei lošėjas turi „Juodąjį Džeką“, lošimas baigiasi be galimybės krupjė surinkti perviršį su 22.
- „Šešių kortų Čarlio“ taisyklė reiškia, kad lošėjas automatiškai laimi, jei lošėjo kombinaciją sudaro šešios kortos, kurių bendra vertė yra 21 arba mažiau, net jei krupjė turi „Juodąjį Džeką“. Padalintos kombinacijos atveju kiekviena kombinacija vertinama atskirai. Jei krupjė gauna „Juodąjį Džeką“ po „draudimo“ pasiūlymo, „Šešių kortų Čarlio“ taisyklė negalioja, nepaisant lošėjo rezultato.
- Šiame „Juodojo Džeko“ lošime taip pat yra papildomi statymai – „Bet kokio pora“ („Any Pair“), „21+3“, „3 karštosios“ („Hot 3“) ir „Perviršis“ („Bust It“). Papildomus statymus lošėjai gali atlikti kartu su pagrindiniais „Juodojo Džeko“ statymais. Papildomi statymai gali laimėti nepaisant to, ar vėliau „Juodojo Džeko“ statymai lošėjų yra laimimi, ar ne.
- Papildomas statymas „Bet kokio pora“ leidžia statyti už pirmųjų dviejų lošėjo kortų kombinaciją.
- Laiminčioji kombinacija šiuo atveju yra bet kurios dvi vienodos vertės kortos, pvz., dvi „Damos“, du „Tūzai“, dvi „Dešimtakės“ ir t. t.
- Yra dviejų tipų „Bet kokios poros“ statymo kombinacijos, jų laimėjimas skiriasi:
 - „Bet kokio pora“, pvz., kryžių „10“ ir širdžių „10“;
 - „Vienos rūšies pora“, pvz., 2x vynu „Tūzai“.

- „21+3“ papildomas statymas suteikia galimybę laimėti, jei pirmosios lošėjo dvi kortos ir krupjė atversta korta sudaro bet kurią toliau parodytą laiminčiąją kombinaciją (jos panašios į pokerio) su skirtingomis laimėjimais:
 - „Trys vienos rūšies ir vertės“ – identiškas trejetas, pvz. 3x širdžių „Damos“;
 - „Spalva ir eilė“ – iš eilės einančios ir tos pačios rūšies kortos, pvz., būgnų „10“, „Valetas“ ir „Dama“;
 - „Trys vienodos“ – tos pačios vertės, tačiau skirtingų rūšių kortos, pvz., trys nevienodi „Karaliai“;
 - „Eilė“ – iš eilės einančios, tačiau skirtingų rūšių kortos, pvz., būgnų „2“ + kryžių „3“ + širdžių „4“;
 - „Spalva“ – tos pačios rūšies ne iš eilės einančios kortos, pvz., kryžių „2“, „6“ ir „10“.
- „3 karštosios“ papildomas statymas leidžia lošėjui statyti už trijų kortų kombinaciją, kurią sudaro pirmosios dvi lošėjo kortos ir atversta krupjė korta. Yra kelios „3 karštosios“ papildomo statymo kombinacijos, jų laimėjimas skiriasi:
 - „Iš viso 19“, pvz.: Širdžių „8“, būgnų „2“ ir vynu „9“;
 - „Iš viso 20“, pvz.: Širdžių „8“, būgnų „2“ ir vynu „10“;
 - „Iš viso 21“, vienos rūšies, pvz.: būgnų „9“, būgnų „2“ ir būgnų „10“;
 - „Iš viso 21“, ne vienos rūšies, pvz.: širdžių „9“, būgnų „2“ ir vynu „10“;
 - „7-7-7“, pavyzdžiui: širdžių „7“, kryžių „7“ ir būgnų „7“.
- Papildomas statymas „Perviršis“ leidžia lošėjui statyti už tai, kad krupjė kortų kombinacija viršys 21, t. y. surinks „Pervirši“.
- „Perviršio“ papildomas statymas baigiasi lygiosiomis, jei lošėjas turi „Juodąjį Džeką“.
- Yra kelios „Perviršio“ papildomo statymo kombinacijos, jų laimėjimas skiriasi:
 - „Perviršis“ su 3 kortomis;
 - „Perviršis“ su 4 kortomis;
 - „Perviršis“ su 5 kortomis;
 - „Perviršis“ su 6 kortomis;
 - „Perviršis“ su 7 kortomis;
 - „Perviršis“ su 8 ar daugiau kortų.
- „Juodojo Džeko“ atveju išmokama 3:2.
- Laiminčioji kombinacija gauna 1:1.
- Jei krupjė turi „Juodąjį Džeką“, „draudimo“ išmoka yra 2:1.
- Laimėjimų lentelė:

Statymas	Rezultatai	Laimėjimas
„Bet kokia pora“ („Any Pair“)	„Vienos rūšies pora“ „Bet kokia pora“	25:1 8:1
„21+3“	„Trys vienos rūšies“ „Eilė ir spalva“ „Trys vienodos“ „Eilė“ „Spalva“	100:1 40:1 30:1 10:1 5:1
„3 karštosios“	„7-7-7“	100:1

	„Iš viso 21 vienos rūšies“	20:1
	„Iš viso 21 ne vienos rūšies“	4:1
	„Suma 20“	2:1
	„Suma 19“	1:1
„Perviršis“ („Bust It“)	„Perviršis su 8 ar daugiau kortų“	250:1
	„Perviršis su 7 kortomis“	100:1
	„Perviršis su 6 kortomis“	50:1
	„Perviršis su 5 kortomis“	9:1
	„Perviršis su 4 kortomis“	2:1
	„Perviršis su 3 kortomis“	1:1

- Minimalus statymas yra 1,00 €, maksimalus statymas – 2 500,00 €, maksimalus laimėjimas – 86 250,00 €. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai.
- Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: krupjė visais atvejais privalo pranešti apie klaidas lošimų salės vadovui.
- Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti grąžintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų kortų, korta/kortos turi būti grąžintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
 - Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau.
 - Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
 - Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
 - Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama lošimų salės vadovui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus grąžinami.
- Nepavykus nuskaityti kortos krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškviės lošimų salės vadovą. Lošimų salės vadovas panaudos komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą. Jei 6 bandymai bus nesėkmingi, lošimų salės vadovas patikrins skaitytuvą. Neišsprendus problemos, techninis personalas ims veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai grąžinami. Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi suklijuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, lošimų salės vadovas atšauks lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai bus grąžinti.
- Jei lošėjas nuo lošimo atsijungia prieš lošimo pradžią, t. y. iki laiko, skirto statymams 71 atlikti pabaigos, atlikti statymai bus anuliuoti ir neišskaičiuoti iš lošėjo lošimų sąskaitos. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau išskaičiuotas iš lošėjo lošimų sąskaitos, tačiau dar prieš sužinant lošimo rezultatą, lošimas bus vykdomas pagal taisykles

pagal numatytuosius lošėjo pasirinkimus. Lošėjo lošimų sąskaita atnaujinama atsižvelgiant į lošimo rezultatus. Jei lošėjas vėl prisijungia prie to paties lošimo, lošimas bus vykdomas pagal prieš tai numatytą pasirinkimą. Lošėjas, kuris neturėjo galimybės dėl techninių kliūčių dalyvauti tiesioginėje transliacijoje, vėliau prisijungęs prie lošimo galės peržiūrėti įvykusio lošimo rezultata.

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

11. LOŠIMAS „MOMENTINĖ RULETĖ“ („INSTANT ROULETTE“)

- „Momentinė Ruletė“ – tai lošimas, kuris yra lošiamas su 12 atskirų ir sinchronizuotų automatinės ruletės ratų. Ruletės tikslas – atspėti skaičių, ant kurio nusileis rutulys, atliekant vieną ar daugiau statymų ant to skaičiaus. Kiekviename rate yra skaičiai 1–36 ir vienas 0 (nulis).
- Minimalus statymas yra 0,50 €, o maksimalus statymas – 54 900,00 €. Maksimalus laimėjimas yra 126 000,00 €.
- 12 sunumeruotų ruletės ratų sukasi beveik nesustodami. Rutuliai ridenami vienas po kito skirtingais ratais po trumpos pauzės, rutulį įmetant į ankstesnį ratą.
- Apšviesti ratai – tie, kurie yra arčiausiai metamo rutulio. Vienu metu gali būti apšviesti 2–3 ratai. Atlikęs statymus, lošėjas turi spustelėti/bakstelėti mygtuką „Kaip žaisti“ ir pradėti lošimą.
- Rutulys galiausiai sustoja vienoje iš pažymėtų vietų rate.
- Statymų tipai:
 - Ant ruletės stalo galima atlikti įvairių rūšių statymus. Kiekvienos rūšies statymas apima vieną skaičių ar tam tikrą skaičių intervalą ir turi savo išmokų ribas.
 - Statymai, atliekami statymo lauko skaičių laukeliuose arba ant linijų tarp jų, yra vadinami „Vidiniais“ statymais, o specialiuose žemiau ir šonuose esančiuose laukeliuose atliekami statymai vadinami „Išoriniais“ statymais.
 - „Vidiniai“ statymai:
 - „Tiesioginis“ – lošėjas padeda žetoną ant vieno skaičiaus (įskaitant ir nulį);
 - „Dalijimas“ – lošėjas padeda žetoną ant vertikalios ar horizontalios linijos tarp bet kurių dviejų skaičių;
 - „Eilės“ statymas – lošėjas padeda žetoną skaičių eilės gale. Eilės statymas apima tris skaičius;
 - „Kampo“ statymas – lošėjas padeda žetoną ant keturių skaičių susitikimo taško (vidurinis susikirtimas). Statymas apima visus keturis skaičius;
 - „Linijos“ statymas – lošėjas padeda žetoną dviejų eilučių pabaigoje, tarp jų susikirtimo. Linijos statymas apima visus skaičius abiejose eilėse, iš viso šešis skaičius.

- „Išoriniai“ statymai:
 - „Stulpelio“ statymas – lošėjas padeda savo žetoną viename iš laukelių, pažymėtų „2 prie 1“ ir esančių stulpelio pabaigoje – jie apima 12 stulpelio skaičių. Nulis nepatenka į stulpelių statymus;
 - „Tuzino“ statymas – lošėjas padeda savo žetoną viename iš trijų laukelių su pavadinimais „1-ieji 12“, „2-ieji 12“ arba „3-ieji 12“, kad apimtų 12 skaičių šalia laukelių;
 - „Raudona“/„Juoda“ – lošėjas padeda savo žetoną ant raudono arba juodo laukelio, kad būtų apimti 18 raudonų arba 18 juodų skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus;
 - „Even“/„Odd“ („Lyginis“/„Nelyginis“) – lošėjas padeda savo žetoną ant vieno iš šių laukelių, kad apimtų 18 lyginių ar 18 nelyginių skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus;
 - „1–18“/„19–36“ – lošėjas padeda savo žetoną viename iš šių laukelių, kad apimtų pirmuosius arba paskutiniuosius 18 skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.
- Kaimynų statymai - paspaudus mygtuką „Kaimynų statymai“, atidaromas specialus ovalo ar lenktynių rato formos statymų langas, kuriame galima lengvai atlikti kaimynų ir kitus specialiuosius statymus.
- „Tiers du Cylindre“:
 - Šis statymas apima iš viso 12 skaičių, įskaitant 27, 33 ir tarp jų esančius skaičius nuliui priešingoje ruletės rato pusėje. 6 žetonai dedami taip:
 - 1 žetonas padalijamas tarp 5/8;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 10/11;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 13/16;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 23/24;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 27/30;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 33/36.
- „Orphelins a Cheval“:
 - Šis statymas apima 8 skaičius dviejose ruletės rato dalyse, nepatenkančiose į „Voisins du zero“ ir „Tiers du cylindre“ statymus. 5 žetonai dedami taip:
 - 1 žetonas ant 1 (tiesioginis);
 - 1 žetonas padalijamas tarp 6/9;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 14/17;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 17/20;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 31/34.
- „Jeu Zero“:
 - Šis statymas apima nulį ir 6 arčiausiai jo ruletėje esančius skaičius: 12, 35, 3, 26, 0, 32 ir 15. 4 žetonai dedami taip:
 - 1 žetonas padalijamas tarp 0/3;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 12/15;
 - 1 žetonas ant 26 (tiesioginis);
 - 1 žetonas padalijamas tarp 32/35.
- Kaimynų statymas apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norint atlikti kaimynų statymus, spaudžiamas konkretus lenktynių trasos lange esantis skaičius. Žetonas bus padėtas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių.

- Jei lošimo rate įvyksta techninė klaida, lošimas yra laikinai sustabdomas. Lošėjams pranešama apie techninę klaidą per pokalbio („Chat“) funkciją arba iššokančiu pranešimu ekrane. Jei sukimas yra galiojantis, lošimo rezultatai įvedami rankiniu būdu ir laimėjimai išmokami pagal išmokų lentelę. Jei sukimas negalioja, lošimas yra atšaukiamas, o pradiniai statymai yra grąžinami visiems lošime dalyvavusiems lošėjams. Jei dėl gedimo kuris nors ratas yra išjungiamas, šis ratas toliau nedalyvauja lošime.

12. LOŠIMAS „PINIGŲ RATAS“ („MONEY WHEEL“)

- „Pinigų Ratas“ – tai lošimas, kurio metu yra sukamas vertikalus pinigų ratas. Ratas yra padalintas į 54 lygius segmentus, atskirtus smeigtukais. 52 segmentai sužymėti skaičiais (1, 2, 5, 10, 20 arba 40), kiekvienam iš jų priskirta atskira spalva.
- Minimalus statymas yra 0,10 €, o maksimalus statymas – 475,00 €. Maksimalus laimėjimas yra 500 000,00 €.
- Lošėjas stato ant to skaičiaus, ties kuriuo mano, kad sustos ratas: 1, 2, 5, 10, 20 arba 40.
- Krupjė tuomet suka ratą. Ratui sustojus, jo viršuje esanti rodyklė nurodo laimintį segmentą. Jei ratui sustojus rodyklė yra tarp dviejų segmentų, laimintis segmentas bus tas, pro kurį rodyklė praėjo, atsižvelgiant į rato kryptį.
- Visi statymai išmokami santykio su vienetu pagrindu, lyginant skaičių laiminčiame segmente, pvz., laimėjus skaičiui 5, išmokama 5 ir 1, laimėjus skaičiui 10, išmokama 10 ir 1 ir t. t.
- Jei ratas sustoja ant daugiklio (2x arba 7x), visi statymai lieka savo vietose, nauji statymai neleidžiami. Ratas sukamas dar kartą, o sukimo rezultato (1, 2, 5, 10, 20 arba 40) laimėjimas bus nustatomas įprastai, tačiau padauginamas iš dviejų arba septynių, atsižvelgiant į tai, kur ratas sustojo ankstesniojo sukimo metu.
- Jei ratas sustoja ant daugiklio du ar daugiau kartų iš eilės, visi statymai paliekami, o daugikliai kaupiasi, t. y. paskutiniojo sukimo išmoka dauginama dar kartą. Krupjė ir toliau suka ratą, kol jis sustoja ties 1, 2, 5, 10, 20 arba 40 (pavyzdžiui, ratas sustoja ties 2x, tuomet kito sukimo metu sustoja ties 7x, o kito sukimo metu – ties skaičiumi 5. Lošėjo, kuris iš pat pradžių buvo pastatęs ant skaičiaus 5, išmoka yra: $(5 \text{ ir } 1) \times 2 \times 7 = (10 \text{ ir } 1) \times 7 = 70 \text{ ir } 1$).
- Iš eilės einančių daugiklių skaičius nėra ribojamas, išskyrus numatytuosius didžiausius laimėjimo apribojimus, kurie nurodyti apribojimų skydelyje.
- Jei lošime, sistemoje ar lošimo procedūroje įvyksta techninė klaida, lošimas yra laikinai sustabdomas. Lošėjams pranešama apie techninę klaidą per pokalbio („Chat“) funkciją arba iššokančiu pranešimu ekrane. Jei techninė klaida yra išsprendžiama nedelsiant, lošimas yra tęsiamas toliau. Jei klaidos išsprendimas iš karto neįmanomas, lošimas yra atšaukiamas, o pradiniai statymai yra grąžinami visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

13. LOŠIMAS „MONOPOLIS GYVAI“ („MONOPOLY LIVE“)

- „Monopolis Gyvai“ – tai lošimas, kurio metu yra sukamas pinigų ratas ir tikslas yra atspėti ties kuriuo segmentu po sukimo sustos ratas. Lošimas taip pat turi premijos lošimą.

- Minimalus statymas yra 0,10 €, o maksimalus statymas – 8 250,00 €. Maksimalus laimėjimas yra 500 000,00 €.
- Lošėjas stato ant to segmento, ties kuriuo mano, kad sustos ratas: 1, 2, 5, 10, „2 Ridenimai“ arba „4 Ridenimai“. Krupjė tuomet suka ratą. Ratui sustojus, jo viršuje esanti rodyklė nurodys laimintį segmentą. Jei ratui sustojus rodyklė yra tarp dviejų segmentų, laimintis segmentas bus tas, pro kurį rodyklė praėjo, atsižvelgiant į rato kryptį.
- Visi statymai išmokami lyginant skaičių laiminčiame segmente, pvz., laimėjus skaičiui 5, išmokama 5 ir 1, laimėjus skaičiui 10, išmokama 10 ir 1 ir t. t. Ant laiminčiojo segmento atliktas statymas gražinamas kartu su lošėjo laimėjimu.

13.1. Segmentas „Galimybė“ („Chance“)

- Jei ratui sustojus rodyklė yra tarp dviejų segmentų, laimintis segmentas bus tas, pro kurį rodyklė praėjo, atsižvelgiant į rato kryptį. Jei ratas sustoja ties segmentu „Galimybė“, lošėjas gauna kortelę su virtualiųjų grynųjų pinigų laimėjimu arba daugikliu.
- Jei laimimas virtualiųjų grynųjų pinigų laimėjimas, prie laimėjimo bus pridėtas visas lošėjo statymas.
- Jei laimima daugiklio premija, visi lošėjo statymai lieka vietoje. Krupjė suka ratą dar kartą, laimėti laimėjimai dauginami iš daugiklio. Jei lošėjas dar kartą laimi daugiklį, jie bus padauginami vienas iš kito. Pavyzdžiui, pastačius 100 € ant 5 segmento, gaunama „Galimybės“ kortelė su 8x daugikliu, laimima 100 x 5 x 8, t. y. 4000. Jei kitas sukimas yra Premijos lošimas, laimima tik tuomet, jei statymas buvo atliktas ant „2 Ridenimai“ arba „4 Ridenimai“.

13.2. Premijos lošimas

- Norint dalyvauti premijos lošime, atliekamas statymas ant „2 Ridenimai“ arba „4 Ridenimai“. Jei ratas sustoja ties „2 Ridenimai“ arba „4 Ridenimai“, pradedamas premijos lošimas.
- Premijos lošimas lošiamas dviem kauliukais. Jei ratas sustoja ties „2 Ridenimai“, kauliukų pora bus ridinama du kartus. Ponas Monopolis vaikščioja po 3D Monopolijos lentą ir renka lošėjui virtualių grynųjų pinigų ir daugiklių laimėjimus. Jei ratas sustoja ties „4 Ridenimai“, kauliukai bus ridinami keturis kartus.
- Monopolio lentos išdėstymas toks pat, kaip ir įprasto Monopolio žaidimo: Turtas, buitinės paslaugos, nemokamas stovėjimas, geležinkeliai, mokesčiai, kalėjimas / eiti į kalėjimą, galimybė / bendruomenės skrynia ir „Eik“.
- Perėjus į premijos lošimą, už turtą, buitines paslaugas, geležinkelius ir nemokamą stovėjimą laimimas pagrindinis laimėjimas.
- Prasidėjus premijos lošimui, ant kai kurio turto bus pastatyti namai ir viešbučiai, didinantys laimėjimą.
- Išridenus kauliukus, virtualusis ponas Monopolis Monopolio lentoje nueina kauliukų rodomą atstumą. Bus rodomi bendri premijos lošimo laimėjimai ir pridėdami prie lošėjo premijos laimėjimo. Jei ponas Monopolis sustoja ant langelio „Eik į kalėjimą“ ir persikelia į Kalėjimo langelį. Tam, kad iš jo išeitų, lošėjas turi išridenti dublį (du vienodus skaičius). Visi ankstesni premijos laimėjimai išlieka.
- Išridenus dublį, gaunami papildomi nemokami kauliuko ridenimai, išskyrus, kai dublis panaudojamas išeiti iš kalėjimo.

- Jei lentoje lošėjas sustoja ties „Galimybė“ arba „Bendruomenės skrynia“, galima laimėti atsitiktinį virtualų piniginių laimėjimą arba sumokėti mokesį.
- Premijos lošimo metu mokesčiai bus atskaičiuojami tik jei lošėjo premijos laimėjimai tai leis.
- Praeinant „Eik“ visi ant lentos esantys laimėjimai yra dvigubinami.
- Kai nelieka ridenimų, premijos lošimas baigiasi, išmokami visi lošėjo premijos laimėjimai kartu su pradiniu statymu.
- Jei lošime, sistemoje ar lošimo procedūroje įvyksta techninė klaida, lošimas yra laikinai sustabdomas. Lošėjams pranešama apie techninę klaidą per pokalbio („Chat“) funkciją arba iššokančiu pranešimu ekrane. Jei techninė klaida yra išsprendžiama nedelsiant, lošimas yra tęsiamas toliau. Jei klaidos išsprendimas iš karto neįmanomas, lošimas yra atšaukiamas, o pradiniai statymai yra grąžinami visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

14. LOŠIMAS „BAKARA BE KOMISINIO“ („NO COMMISSION BACCARAT“)

- „Bakara“ lošimo tikslas – paremtas atitiktinumu numatyti, kuriam iš lošiančių lošimo laukų – „Lošėjui“ („Player“) ar „Bankininkui“ („Banker“), iškris kortų kombinacija, kurios suma artimesnė 9 taškams, ar bus lygiosios.
- Lošimui vadovauja krupjė, lošimas lošiamas naudojant aštuonias standartines 52 kortų kalades.
- Kortų reikšmės:
 - „Tūzai“ yra mažiausios vertės kortos, jos vertos po 1 tašką;
 - Kortos nuo 2 iki 9 yra vertos savo nominalo;
 - „Dešimtakė“ ir kortos su paveikslėliais („Valetai“, „Damos“ ir „Karaliai“) vertos 0.
- „Bakara“ lošime reikšminga tik skaitinė kiekvienos kortos vertė. Kortos rūšis („Širdys“, „Vynai“, „Kryžiai“ ar „Būgnai“) reikšmės neturi.
- Prieš kiekvieną dalijimą lošėjas stato, kuriam iš lošiančių lošimo laukų – „Lošėjui“ („Player“) ar „Bankininkui“ („Banker“), iškris kortų kombinacija, kurios suma artimesnė 9 taškams, ar bus lygiosios.
- Lošimas pradedamas kuomet krupjė padalina po dvi kortas „Lošėjui“ („Player“) (iš viso lošime gali dalyvauti iki 5 lošėjų) ir „Bankininkui“ („Banker“).
- „Bakara“ dalijama du kartus: vieną kartą „Lošėjui“ („Player“), kitą kartą „Bankininkui“ („Banker“).
- Jei „Lošėjas“ („Player“) ir „Bankininkas“ („Banker“) turi vienodos vertės kombinacijas, lošimas baigiasi lygiosiomis.
- Kiekvienos kombinacijos vertė skaičiuojama atmetant dešimčių skaičių (jei ji yra „10“ ar daugiau). Pavyzdžiui, „7“ ir „9“ vertės kombinacija „Bakara“ yra verta tik 6 (kadangi $16 - 10 = 6$). Taip pat kortos su paveikslėliais ir „9“ vertė yra 9.
- Jei „Lošėjas“ („Player“) arba „Bankininkas“ („Banker“) iš pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 8 arba 9 („natūralus“ 8 arba 9), papildomos kortos nebedalijamos.
- Jei „Lošėjas“ („Player“) ir „Bankininkas“ („Banker“) po pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 0–7, užklausiama „Trečiosios kortos taisyklė“, pagal kurią nusprendžiama, ar kuriam nors reikia trečiosios kortos. „Lošėjas“ („Player“) visuomet pradeda lošimą pirmas.

- Statymams atlikti lošėjas turi 15 sekundžių. Nespėjęs to padaryti, lošėjas laukia sekančio lošimo.
- Laukelio „Lošėjas“ („Player“) kombinacija:

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

- „Bankininko“ („Banker“) kombinacija:

Pirmosios dvi „Bankininko“ („Banker“) kortos	Trečiosios „Lošėjas“ („Player“) ištrauktos kortos vertė										
	Nėra trečiosios kortos	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
1	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
2	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
3	I	I	I	I	I	I	I	I	I	S	I
4	I	S	S	I	I	I	I	I	I	S	S
5	I	S	S	S	S	I	I	I	I	S	S
6	S	S	S	S	S	S	S	I	I	S	S
7	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
8	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
9	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

I – imti; S – susilaikyti.

- Jei „Lošėjo“ („Player“) kombinacija yra 6 arba 7, tuomet „Bankininko“ („Banker“) 3, 4 arba 5 vertės kombinacijai korta turi būti imama, o 6 – susilaikoma.
- Laimi tas, kurio kombinacija arčiau 9.
- Papildomi statymai:

Papildomas statymas	Aprašymas
„P Pair“ („Lošėjo pora“)	Laimima, jei pirmosios dvi „Lošėjui“ („Player“) padalintos kortos sudaro porą.

„B Pair“ („Bankininko pora“)	Laimima, jei pirmosios dvi „Bankininkui“ („Banker“) padalintos kortos yra pora.
„Perfect Pair“ („Tobula pora“)	Laimima 25:1, jei „Bankininkui“ („Banker“) arba „Lošėjui“ („Player“) padalijamos vienodos pirmosios dvi kortos (vienodos rūšies ir vertės). Laimima 200:1, jei „Bankininkui“ („Banker“) ir „Lošėjui“ („Player“) padalijamos vienodos pirmosios dvi kortos (vienodos rūšies ir vertės).
„Either Pair“ („Bet kuri pora“)	Laimima, jei „Bankininkas“ („Banker“) arba „Lošėjas“ („Player“) turi poros kombinaciją.
„Super 6“ („Super 6“)	Išmoka 15:1, jei „Bankininkas“ („Banker“) laimi su 6 taškais. Norint atlikti papildomą statymą prieš tai reikia atlikti pagrindinį statymą („Lošėjas“ („Player“)/„Bankininkas“ („Banker“)/„Lygiosios“).
„P Bonus“ („Lošėjo premija“)	Laimima, kai „Lošėjas“ („Player“) laimi lošimą surinkęs natūralų 8 arba 9 arba bent jau aplenkia „Bankininką“ („Banker“) keturiais taškais.
„B Bonus“ („Bankininko premija“)	Laimima, kai „Bankininkas“ („Banker“) laimi lošimą surinkęs natūralų 8 arba 9 arba bent jau aplenkia „Lošėją“ („Player“) keturiais taškais.

- Laimėjimų lentelė:

Laukai, ant kurių atliekami statymai	Laimėjimas
„Player“ („Lošėjas“)	1:1
„Bankininkas“ („Banker“)	1:1 0,5:1, jei laimi su 6 taškais
„Tie“ („Lygiosios“)	8:1
„P Pair“ („Lošėjo pora“)	11:1
„B Pair“ („Bankininko pora“)	11:1
„Perfect Pair“ („Tobula pora“)	Viena pora - 25:1 Dvi poros - 200:1
„Either Pair“ („Bet kuri pora“)	5:1
„Super 6“ („Super 6“)	15:1

<p>„P Bonus“/„B Bonus“ („Lošėjo premija“/„Bankininko premija“)</p>	<p>Išmokėjimo santykio tikimybės:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ne „natūrali“ pergalė 9 taškais, 30:1; • Ne „natūrali“ pergalė 8 taškais, 10:1; • Ne „natūrali“ pergalė 7 taškais, 6:1; • Ne „natūrali“ pergalė 6 taškais, 4:1; • Ne „natūrali“ pergalė 5 taškais, 2:1; • Ne „natūrali“ pergalė 4 taškais, 1:1; • „Natūrali“ pergalė, 1:1; • „Natūralios“ lygiosios, („Push“).
--	---

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

- Minimalus statymas yra 1,00 €, maksimalus statymas – 10 000,00 €, maksimalus laimėjimas – 350 000,00 €. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai.
- Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: krupjė visais atvejais privalo pranešti apie klaidas lošimų salės vadovui.
- Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti grąžintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų kortų, korta/kortos turi būti grąžintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
 - Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau.
 - Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
 - Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
 - Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama lošimų salės vadovui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus grąžinami.
- Nepavykus nuskaityti kortos krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškvies lošimų salės vadovą. Lošimų salės vadovas panaudos komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą. Jei daugiausiai 6 bandymai iš eilės nesėkmingi pagal tiekėjo nuostatus, lošimų salės vadovas patikrins skaitytuvą. Neišsprendus problemos, techninis personalas ims veiksmų išspręsti problemą. Visi pradiniai statymai grąžinami. Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi suklijuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, lošimų salės vadovas atšauks lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai bus grąžinti.
- Jei lošėjas nuo lošimo atsijungia prieš lošimo pradžią, t. y. iki laiko, skirto statymams atlikti pabaigos, atlikti statymai bus anuliuoti ir neišskaičiuoti iš lošėjo lošimų sąskaitos. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau išskaičiuotas iš lošėjo lošimų sąskaitos, tačiau dar prieš sužinant lošimo rezultatą, lošimas bus vykdomas pagal taisykles pagal numatytuosius lošėjo pasirinkimus. Lošėjo lošimų sąskaita atnaujinama atsižvelgiant

į lošimo rezultatus. Jei lošėjas vėl prisijungia prie to paties lošimo, lošimas bus vykdomas pagal prieš tai numatytą pasirinkimą. Lošėjas, kuris neturėjo galimybės dėl techninių kliūčių dalyvauti tiesioginėje transliacijoje, vėliau prisijungęs prie lošimo galės peržiūrėti įvykusio lošimo rezultatą.

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

15. LOŠIMAS „GALINGASIS JUODASIS DŽEKAS“ („POWER BLACKJACK“)

- „Galingojo Juodojo Džeko“ tikslas yra surinkti daugiau taškų nei krupjė ir neviršyti 21. Taškai skaičiuojami sudedant atitinkamai turimų kortų kombinacijos vertę. Geriausia „Juodojo Džeko“ kombinacija – tai pirmosios dvi padalintos kortos, kurių suma yra lygiai 21. Lošėjas lošia tik prieš krupjė, ne prieš kitus lošėjus.
- Lošimui vadovauja krupjė. Kiekviename lošime lošėjų skaičius yra neribojamas.
- Lošimas lošiamas su aštuoniomis kortų kaladėmis. „Devynakės“ ir „dešimtakės“ yra išimamos iš kiekvienos kortų kaladės.
- Lošimas lošiamas su aštuoniomis standartinėmis 52 kortų kaladėmis. Visos kortos įgyja savo vertę kaip nurodyta jose, išskyrus visas kortas su paveikslėliais („Džekas“, „Karalienė“ ir „Karalius“), kurių visų vertė yra po 10, ir „Tūzus“, kurių vertė yra 1 arba 11, priklausomai nuo to, kuri kortos vertė bus naudingiausia sudarant kombinaciją.
- Pasibaigus statymų laikui (15 sekundžių), krupjė kiekvienam lošėjui išdalina ir atverčia po vieną kortą, pabaigoje vieną kortą atverčia sau. Krupjė kiekvienam lošėjui išdalina po antrą kortą, tačiau antroji krupjė korta lieka užversta. Šalia lošėjo kortų yra rodoma lošėjo pradinės kombinacijos vertė.
- Jei lošėjo pradinių dviejų kortų vertė yra lygi 21, jis turi „Juodąjį Džeką“.
- Jei krupjė atversta korta yra „Tūzas“, lošėjas gali atlikti „draudimo“ statymą (per 15 sekundžių), kad apsisaugotų nuo rizikos, jog krupjė turės „Juodąjį Džeką“ – net jei ir pats lošėjas turi šią kombinaciją.
- „Draudimo“ statymo suma yra lygi pusei pagrindinio lošėjo statymo. Toks statymas yra atliekamas atskirai nuo statymų už kombinacijas.
- Krupjė tokiu atveju atverčia ir parodo lošėjams savo užverstą kortą, ar neturi „Juodojo Džeko“ kombinacijos. Jei krupjė neturi „Juodojo Džeko“, lošimas tęsiasi. Jei krupjė turi „Juodąjį Džeką“, o lošėjas – ne, lošimas tokiu atveju baigiamas ir krupjė kombinacija laimi.
- Jei tiek lošėjas, tiek krupjė abu turi „Juodąjį Džeką“, lošimas baigiasi lygiosiomis ir statymai gražinami.
- Jei krupjė pirmoji ištraukta korta yra su paveikslėliu („Face Card“), krupjė patikrina, ar apatinė korta yra „Tūzas“ ir ar jis turi „Juodąjį Džeką“. Jei krupjė turi „Juodąjį Džeką“, krupjė kombinacija laimi. Jei lošėjas ir krupjė turi „Juodąjį Džeką“, lošimas baigiasi lygiosiomis, statymai gražinami. Jei krupjė neturi „Juodojo Džeko“, lošimas tęsiasi.

- Jei krupjė patikrina dvi pirmąsias kortas ir neturi „Juodojo Džeko“, lošėjai gali bandyti pagerinti savo turimas kombinacijas paimdami daugiau kortų.
- Jei lošėjo pradinės kombinacijos vertė nėra 21, jis gali nuspręsti „Imti“ (per 15 sekundžių) tam, kad prie turimos kombinacijos vertės pridėtų papildomą kortą. Lošėjas gali imti daugiau nei vieną kortą, o kai bus patenkintas savo turima kombinacijos verte – susilaikyti.
- Lošėjui surinkus silpną 21, jam nebus siūlomi sprendimo variantai. Silpnas 21 yra tada, kai „Tūzo“ vertė yra lygi 11.
- Lošėjas gali nuspręsti dvigubinti, trigubinti ar keturgubinti (per 15 sekundžių). Padvigubinus, patrigubinus ar keturgubinus savo statymą lošėjui bus padalinta papildoma korta prie jo jau turimos kombinacijos.
- Jei lošėjo pradinę kombinaciją sudaro dvi vienodos vertės kortos, lošėjas gali porą „Padalinti“ (per 15 sekundžių) ir turėti dvi galimas kombinacijas, kurioms atliks atskirus pradinio statymo dydžio statymus. Gavęs po antrąją kortą, lošėjas gali savo turimas kombinacijas bandyti pagerinti imdamas papildomas kortas. Taip pat lošėjas gali pagerinti savo kombinacijų vertę nuspręsdamas dvigubinti, trigubinti ar keturgubinti (per 15 sekundžių). Šiuo atveju padvigubinus, patrigubinus ar keturgubinus statymą lošėjui bus padalinta papildoma korta prie kiekvienos lošėjo kombinacijos. Jei pradžioje lošėjas turi „Tūzų porą“, jis gaus tik vieną papildomą kortą kiekvienai kombinacijai be galimybės imti papildomas kortas.
- Jei lošėjo kombinacijos suma viršija 21, jis pralaimi ir praranda tos kombinacijos statymus.
- Visiems lošėjams atlikus ėjimus, krupjė atverčia savo užverstą kortą. Kai krupjė kortų kombinacijos vertė yra 17 ar didesnė, daugiau kortų krupjė nebetraukia.
- Lošėjas laimi, jei galutinės kombinacijos vertė yra arčiau 21 nei krupjė kombinacija arba kai krupjė surenka perviršį, išskyrus tą atvejį, kai perviršis yra 22. Jei lošėjo turima kombinacija yra tokia pat, kaip ir krupjė, lošimas baigiasi lygiosiomis ir lošėjo statymas gražinamas.
- „Juodojo Džeko“ kombinacija galima tik su dviem pradinėmis kortomis. 21 taško vertės kombinacija, gaunama po poros „Padalijimo“, nelaikoma „Juodoju Džeku“. Taigi, „Juodasis Džekas“ taip pat laimi prieš 21 kombinaciją, gautą po poros padalijimo.
- Šiame „Juodojo Džeko“ lošime taip pat yra papildomi statymai – „Bet kokio pora“ („Any Pair“), „21+3“, „3 karštosios“ („Hot 3“) ir „Perviršis“ („Bust It“). Papildomus statymus lošėjai gali atlikti kartu su pagrindiniais „Juodojo Džeko“ statymais. Papildomi statymai gali laimėti nepaisant to, ar vėliau „Juodojo Džeko“ statymai lošėjų yra laimimi, ar ne.
- Papildomas statymas „Bet kokio pora“ leidžia statyti už pirmųjų dviejų lošėjo kortų kombinaciją.
- Laiminčioji kombinacija šiuo atveju yra bet kurios dvi vienodos vertės kortos, pvz., dvi „Damos“, du „Tūzai“, dvi „Dešimtakės“ ir t. t.
- Yra dviejų tipų „Bet kokios poros“ statymo kombinacijos, jų laimėjimas skiriasi:
 - „Bet kokio pora“, pvz., kryžių „10“ ir širdžių „10“.
 - „Vienos rūšies pora“, pvz., 2x vynu „Tūzai“.
- „21+3“ papildomas statymas suteikia galimybę laimėti, jei pirmosios lošėjo dvi kortos ir krupjė atversta korta sudaro bet kurią toliau parodytą laiminčiąją kombinaciją (jos panašios į pokerio) su skirtingais laimėjimais:
 - „Trys vienos rūšies“ – identiškas trejetas, pvz. 3x širdžių „Damos“;
 - „Spalva ir eilė“ – iš eilės einančios ir tos pačios rūšies kortos, pvz., būgnų „10“, „Valetas“ ir „Dama“;

- „Trys vienodos“ – tos pačios vertės, tačiau skirtingų rūšių kortos, pvz., trys nevienodi „Karaliai“;
- „Eilė“ – iš eilės einančios, tačiau skirtingų rūšių kortos, pvz., būgnų „2“ + kryžių „3“ + širdžių „4“;
- „Spalva“ – tos pačios rūšies ne iš eilės einančios kortos, pvz., kryžių „2“, „6“ ir „10“.
- „3 karštosios“ papildomas statymas leidžia lošėjui statyti už trijų kortų kombinaciją, kurią sudaro pirmosios dvi lošėjo kortos ir atversta krupjė korta. Yra kelios „3 karštosios“ papildomo statymo kombinacijos, jų laimėjimas skiriasi:
 - „Iš viso 19“, pvz.: širdžių „8“, būgnų „2“ ir vynu „9“;
 - „Iš viso 20“, pvz.: širdžių „8“, būgnų „2“ ir vynu „10“;
 - „Iš viso 21“, vienos rūšies, pvz.: būgnų „9“, būgnų „2“ ir būgnų „10“;
 - „Iš viso 21“, ne vienos rūšies, pvz.: širdžių „9“, būgnų „2“ ir vynu „10“;
 - „7-7-7“, pavyzdžiui: širdžių „7“, kryžių „7“ ir būgnų „7“.
- Papildomas statymas „Perviršis“ leidžia lošėjui statyti už tai, kad krupjė kortų kombinacija viršys 21, t. y. surinks „Perviršį“.
- „Perviršio“ papildomas statymas baigiasi lygiosiomis, jei lošėjas turi „Juodąjį Džeką“.
- Yra kelios „Perviršio“ papildomo statymo kombinacijos, jų išmoka skiriasi:
 - „Perviršis“ su 3 kortomis;
 - „Perviršis“ su 4 kortomis;
 - „Perviršis“ su 5 kortomis;
 - „Perviršis“ su 6 kortomis;
 - „Perviršis“ su 7 kortomis;
 - „Perviršis“ su 8 ar daugiau kortų.
- „Juodojo Džeko“ atveju išmokama 3:2.
- Laiminčioji kombinacija gauna 1:1.
- Jei krupjė turi „Juodąjį Džeką“, „draudimo“ išmoka yra 2:1.
- Laimėjimų lentelė:

Statymas	Rezultatai	Laimėjimas
„Bet kokia pora“ („Any Pair“)	„Vienos rūšies pora“ „Bet kokia pora“	20:1 7:1
„21+3“	„Trys vienos rūšies“ „Eilė ir spalva“ „Trys vienodos“ „Eilė“ „Spalva“	100:1 35:1 25:1 8:1 5:1
„3 karštosios“	„7-7-7“ „Iš viso 21 vienos rūšies“ „Iš viso 21 ne vienos rūšies“ „Suma 20“ „Suma 19“	100:1 20:1 4:1 2:1 1:1
„Perviršis“ („Bust It“)	„Perviršis su 8 ar daugiau kortų“	250:1

	„Perviršis su 7 kortomis“	100:1
	„Perviršis su 6 kortomis“	25:1
	„Perviršis su 5 kortomis“	8:1
	„Perviršis su 4 kortomis“	2:1
	„Perviršis su 3 kortomis“	1:1

- Minimalus statymas yra 1,00 €, maksimalus statymas – 2 500,00 €, maksimalus laimėjimas – 160 000,00 €. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai.
- Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: krupjė visais atvejais privalo pranešti apie klaidas lošimų salės vadovui.
- Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti gražintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų kortų, korta/kortos turi būti gražintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
 - Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau.
 - Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
 - Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
 - Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama lošimų salės vadovui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus gražinami.
- Nepavykus nuskaityti kortos krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškvies lošimų salės vadovą. Lošimų salės vadovas panaudos komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą. Jei 6 bandymai bus nesėkmingi, lošimų salės vadovas patikrins skaitytuvą. Neišsprendus problemos, techninis personalas ims veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai gražinami. Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi sukljuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, lošimų salės vadovas atšauks lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai bus gražinti.
- Jei lošėjas nuo lošimo atsijungia prieš lošimo pradžią, t. y. iki laiko, skirto statymams atlikti pabaigos, atlikti statymai bus anuliuoti ir neišskaičiuoti iš lošėjo lošimų sąskaitos. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau išskaičiuotas iš lošėjo lošimų sąskaitos, tačiau dar prieš sužinant lošimo rezultatą, lošimas bus vykdomas pagal taisykles pagal numatytuosius lošėjo pasirinkimus. Lošėjo lošimų sąskaita atnaujinama atsižvelgiant į lošimo rezultatus. Jei lošėjas vėl prisijungia prie to paties lošimo, lošimas bus vykdomas pagal prieš tai numatytą pasirinkimą. Lošėjas, kuris neturėjo galimybės dėl techninių kliūčių dalyvauti tiesioginėje transliacijoje, vėliau prisijungęs prie lošimo galės peržiūrėti įvykusio lošimo rezultatą.
- Lošimo paslaugos teikiamos internetu, kurios kartais gali atsijungti. Kad būtų sumažintas netikėtų atsijungimų poveikis, lošėjui praradus ryšį su lošimo serveriu, ekrane pasirodys

pranešimas apie prisijungimą iš naujo. Jei prieš pradėdant statymus įvyksta atsijungimas, tai yra prieš pranešimą ekrane „Daugiau jokių statymų“, statymas nebus išskaičiuotas iš lošimų sąskaitos ir lošėjas nedalyvaus lošime. Jei atsijungimas įvyks prasidėjus lošimui, tai yra po pranešimo ekrane „Daugiau jokių statymų“ ir statymai buvo priimti serverio, lošimas vyks kaip įprasta, o laimėjimai bus suteikti atsižvelgiant į lošimo rezultatą, neatsižvelgiant į atsijungimą.

16. LOŠIMAS „PAPILDOMŲ STATYMŲ MIESTAS“ („SIDE BET CITY“)

- „Papildomų statymų miestas“ yra pokerio lošimas, kuriame lošėjas gali statyti ant 3 kortų kombinacijos, 5 kortų kombinacijos arba 7 kortų kombinacijos, arba, jei manoma, kad nei viena iš šių kombinacijų nelaimės – tuomet lošėjas gali statyti, kad Pralaimės visi. Lošimo tikslas yra gauti geriausias galimas kombinacijas.
- Prie vieno šio lošimo stalo vienu metu gali lošti neribotas lošėjų skaičius.
- Lošimas lošiamas su viena standartine 52 kortų kalade. Su viena kortų kalade lošiamas tik vienas lošimas ir kortos maišomos po kiekvieno lošimo.
- Norint pradėti lošti lošėjas atlieka statymą (15 sekundžių) ant bet kurios iš šių statymų vietų: „3 kortų kombinacija“ („3 Card Hand“), „5 kortų kombinacija“ („5 Card Hand“), „7 kortų kombinacija“ („7 Card Hand“) ir „Pralaimės visi“ („All Lose“).



- Krupjė iš viso atvers 7 kortas. Pirmosios 3 kortos nulems 3 kortų kombinacijos rezultatą, pirmosios 5 kortos nulems 5 kortų kombinaciją, o 7 kortų kombinaciją nulems visos 7 atverstos kortos, iš šių 7 bus imama 5 geriausių kortų kombinacija. Jei lošėjas atliko statymą ant kurios nors iš šių kombinacijų ir ji laimėjo, pasirodys pranešimas su jo laimėta suma.
- Jei lošėjas atliko statymą ant parinkties Pralaimės visi ir nelaimi nei 3, nei 5, nei 7 kortų kombinacija, lošėjas laimi statymą Pralaimės visi, nepaisant to, ar buvo atlikęs kitus statymus ant 3, 5 ar 7 kortų kombinacijos.
- „Trijų kortų kombinacija“ („3 Card Hand“) – krupjė atverčia pirmas tris kortas, parodydamas 3 kortų kombinacijos rezultatą:



- Jei lošėjas atliko statymą ant „3 kortų kombinacijos“ ir ji laimėjo, pasirodys pranešimas apie laimėjimą.
- „5 kortų kombinacija“ („5 Card Hand“) – krupjė atverčia dar dvi kortas, parodydamas 5 kortų kombinacijos rezultatą:



- Jei lošėjas atliko statymą ant kurios nors „5 kortų kombinacijos“ ir ji laimėjo, tokiu atveju ekrane pasirodys pranešimas apie laimėjimą.
- „7 kortų kombinacija“ („7 Card Hand“) – krupjė atverčia paskutines dvi kortas, parodydamas 7 kortų kombinacijos rezultata:



- Jei lošėjas atliko statymą ant kurios nors „7 kortų kombinacijos“ ir ji laimėjo, tokiu atveju ekrane pasirodys pranešimas apie laimėjimą.
- „Pralaimės visi“ („All Lose“) – jei lošėjas atlieka statymą ant „Pralaimės visi“ ir nelaimi nei 3, nei 5, nei 7 kortų kombinacija, nepaisant to, ar lošėjas buvo atlikęs kitus statymus ant 3, 5 ar 7 kortų kombinacijos, lošėjas laimi statymą „Pralaimės visi“.



- Atskirų kortų vertė mažėjančia tvarka: „Tūzas“ (gali būti didžiausios arba mažiausios vertės), „Karalius“, „Dama“, „Valetas“, „10“, „9“, „8“, „7“, „6“, „5“, „4“, „3“ ir „2“.
- „Tūzas“ gali būti didžiausios vertės korta eilėje nuo „10“ („10“, „Valetas“, „Dama“, „Karalius“, „Tūzas“) arba mažiausios vertės korta eilėje iki „5“ („Tūzas“, „2“, „3“, „4“, „5“).
- Galimos kombinacijos nuo didžiausios iki mažiausios:
 - „3 kortų kombinacijos“:



- „Karališkoji spalva“ yra vienos rūšies „Tūzas“, „Karalius“ ir „Dama“;














- „Eilė ir spalva“ yra kombinacija, kurioje yra trys vienos rūšies iš eilės einančios kortos, pavyzdžiui, būgnų „Karalius“, „Dama“ ir „Valetas“;



- „Trys vienodos“ yra kombinacija, kurioje yra trys tokios pat vertės kortos. Pavyzdžiui, lošėjas, turintis tris „Karalius“, turi „Trijų vienodų“ kombinaciją;



- „Eilė“ yra kombinacija, kurią sudaro trys iš eilės einančios, tačiau skirtingos rūšies kortos, pvz., bent dviejų skirtingų rūšių „Devynakė“, „Aštuonakė“, „Septynakė“;

-  „Spalva“ yra kombinacija, kurioje visos kortos yra tos pačios rūšies, tačiau eina ne iš eilės, pvz., trys kryžių kortos;
-  „Bet kokia pora“ yra kombinacija iš dviejų vienodos vertės kortų (pvz., „Karalių“) bei kitos, kuri nėra tokios pat vertės.
- „5 kortų kombinacija“ ir „7 kortų kombinacijos“:
 -  „Karališkoji spalva“ yra vienos rūšies eilė iš šių kortų: „Tūzas“, „Karalius“, „Dama“, „Valetas“, „10“;
 -  „Eilė ir spalva“ yra kombinacija, kurioje yra vienos rūšies iš eilės einančios kortos, pavyzdžiui, širdžių „Devyni“, „Aštuoni“, „Septyni“, „Šeši“ ir „Penki“;
 -  „Keturi vienodos“ - šioje kombinacijoje yra visos keturios vienodos vertės kortos ir viena papildoma korta. Pavyzdžiui, keturi „Tūzai“ yra „Keturių vienodos“ vertės kortų kombinacija;
 -  „Pilna troba“ yra kombinacija, kurioje yra trys vienodos vertės kortos bei papildomos dvi vienodos vertės kortos, pavyzdžiui, trys „Karaliai“ ir dvi „Šešiaakės“;
 -  „Spalva“ yra kombinacija, kurioje visos penkios kortos yra tos pačios rūšies, tačiau eina ne iš eilės, pvz., penkios kryžių kortos;
 -  „Eilė“ yra kombinacija, kurią sudaro iš eilės einančios, tačiau skirtingos rūšies kortos, pvz., bent dviejų skirtingų rūšių „Devynakė“, „Aštuonakė“, „Septynakė“, „Šešiaakė“, „Penkiaakė“;
 -  „Trys vienodos“ yra kombinacija, kurioje yra trys tokios pat vertės kortos. Pavyzdžiui, lošėjas, turintis tris „Karalius“, turi „Trijų vienodų“ kombinaciją;
 -  „Dvi poros“ (tik 5 kortų kombinacija) yra kombinacija iš dviejų vienodos vertės kortų bei kitų dviejų vienodos vertės kortų (tarpusavyje, tačiau skirtingos vertės nei pirmoji pora) bei bet kokios kitos vertės penktosios kortos. Tokios kombinacijos pavyzdys yra du „Tūzai“ ir du „Karaliai“;
 -  „Pora JJ-AA“ (tik 5 kortų kombinacija) yra kombinacija, kurioje yra „Valetų“ pora, „Damų“ pora, „Karalių“ pora arba „Tūzų“ pora.
- Laimėjimų lentelė:

Laiminčios kombinacijos	„3 kortų kombinacija“	„5 kortų kombinacija“	„7 kortų kombinacija“
„Karališkoji spalva“	100:1	1000:1	500:1
„Eilė ir spalva“	40:1	250:1	100:1
„Ketrios vienodos“	-	100:1	50:1
„Pilna troba“	-	50:1	7:1
„Spalva“	4:1	40:1	5:1
„Eilė“	5:1	25:1	4:1
„Trys vienodos“	35:1	7:1	3:1
„Dvi poros“	-	4:1	-
„Pora JJ-AA“	-	1:1	-
„Bet kokio pora“	1:1	-	-

- „Pralaimės visi“ atveju išmokama santykiu 0.7:1.
- Minimalus statymas yra 0,50 €, maksimalus statymas – 100,00 €, maksimalus laimėjimas – 400 000,00 €. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai.
- Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: krupjė visais atvejais privalo pranešti apie klaidas lošimų salės vadovui. Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyne, korta/kortos turi būti grąžintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų kortų, korta/kortos turi būti grąžintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
 - Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau.
 - Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
 - Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
 - Jei korta randama paveikslėliu aukštyne, apie tai pranešama lošimų salės vadovui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus grąžinami.
- Nepavykus nuskaityti kortos krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškvies lošimų salės vadovą. Lošimų salės vadovas panaudos komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą. Jei bandymai bus 6 nesėkmingi, lošimų salės vadovas patikrins skaitytuvą. Neišsprendus

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

- Jei lošėjas nuo lošimo atsijungia prieš lošimo pradžią, t. y. iki laiko, skirto statymams atlikti pabaigos, atlikti statymai bus anuliuoti ir neišskaičiuoti iš lošėjo lošimų sąskaitos. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau išskaičiuotas iš lošėjo 40 lošimų sąskaitos, tačiau dar prieš sužinant lošimo rezultatą, lošimas bus vykdomas pagal taisyklės pagal numatytuosius lošėjo pasirinkimus. Lošėjo lošimų sąskaita atnaujinama atsižvelgiant į lošimo rezultatus. Jei lošėjas vėl prisijungia prie to paties lošimo, lošimas bus vykdomas pagal prieš tai numatytą pasirinkimą. Lošėjas, kuris neturėjo galimybės dėl techninių kliūčių dalyvauti tiesioginėje transliacijoje, vėliau prisijungęs prie lošimo galės peržiūrėti įvykusio lošimo rezultatą.
- Lošimo paslaugos teikiamos internetu, kurios kartais gali atsijungti. Kad būtų sumažintas netikėtų atsijungimų poveikis, lošėjui praradus ryšį su lošimo serveriu, ekrane pasirodys pranešimas apie prisijungimą iš naujo. Jei prieš pradėdant statymus įvyksta atsijungimas, tai yra prieš pranešimą ekrane „Daugiau jokių statymų“, statymas nebus išskaičiuotas iš lošimų sąskaitos ir lošėjas nedalyvaus lošime. Jei atsijungimas įvyks prasidėjus lošimui, tai yra po pranešimo ekrane „Daugiau jokių statymų“ ir statymai buvo priimti serverio, lošimas vyks kaip įprasta, o laimėjimai bus suteikti atsižvelgiant į lošimo rezultatą, neatsižvelgiant į atsijungimą.

17. LOŠIMAS „GREITA BAKARA“ („SPEED BACCARAT“)

- „Greita Bakara“ lošimo tikslas – paremtas atitiktinumu numatyti, kuriam iš lošiančių lošimo laukų – „Lošėjui“ („Player“) ar „Bankininkui“ („Banker“), iškris kortų kombinacija, kurios suma artimesnė 9 taškams, ar bus lygiosios.
- Lošimui vadovauja krupjė, lošimas lošiamas naudojant aštuonias standartines 52 kortų kalades.
- Kortų reikšmės:
 - „Tūzai“ yra mažiausios vertės kortos, jos vertos po 1 tašką;
 - Kortos nuo 2 iki 9 yra vertos savo nominalo;
 - „Dešimtakė“ ir kortos su paveikslėliais („Valetai“, „Damos“ ir „Karaliai“) vertos 0.
- „Bakara“ lošime reikšminga tik skaitinė kiekvienos kortos vertė. Kortos rūšis („Širdys“, „Vynai“, „Kryžiai“ ar „Būgnai“) reikšmės neturi.
- Prieš kiekvieną dalijimą lošėjas stato, kuriam iš lošiančių lošimo laukų – „Lošėjui“ („Player“) ar „Bankininkui“ („Banker“), iškris kortų kombinacija, kurios suma artimesnė 9 taškams, ar bus lygiosios.
- Lošimas pradėdamas kuomet krupjė padalina po dvi kortas „Lošėjui“ („Player“) (iš viso lošime gali dalyvauti iki 5 lošėjų) ir „Bankininkui“ („Banker“).
- „Bakara“ dalijama du kartus: vieną kartą „Lošėjui“ („Player“), kitą kartą „Bankininkui“ („Banker“).
- Jei „Lošėjas“ („Player“) ir „Bankininkas“ („Banker“) turi vienodos vertės kombinacijas, lošimas baigiasi lygiosiomis.

- Kiekvienos kombinacijos vertė skaičiuojama atmetant dešimčių skaičių (jei ji yra „10“ ar daugiau). Pavyzdžiui, „7“ ir „9“ vertės kombinacija „Bakara“ yra verta tik 6 (kadangi $16 - 10 = 6$). Taip pat kortos su paveikslėliais ir „9“ vertė yra 9.
- Jei „Lošėjas“ („Player“) arba „Bankininkas“ („Banker“) iš pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 8 arba 9 („natūralus“ 8 arba 9), papildomos kortos nebedalijamos.
- Jei „Lošėjas“ („Player“) ir „Bankininkas“ („Banker“) po pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 0–7, užklausiama „Trečiosios kortos taisyklė“, pagal kurią nusprendžiama, ar kuriam nors reikia trečiosios kortos. „Lošėjas“ („Player“) visuomet pradeda lošimą pirmas.
- Statymams atlikti lošėjas turi 15 sekundžių. Nespėjęs to padaryti, lošėjas laukia sekančio lošimo.
- Laukelio „Lošėjas“ („Player“) kombinacija:

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

- „Bankininko“ („Banker“) kombinacija:

Pirmosios dvi „Bankininko“ („Banker“) kortos	Trečiosios „Lošėjas“ („Player“) ištrauktos kortos vertė										
	Nėra trečiosios kortos	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
1	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
2	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
3	I	I	I	I	I	I	I	I	I	S	I
4	I	S	S	I	I	I	I	I	I	S	S
5	I	S	S	S	S	I	I	I	I	S	S
6	S	S	S	S	S	S	S	I	I	S	S
7	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
8	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
9	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

I – imti; S – susilaikyti.

- Jei „Lošėjo“ („Player“) kombinacija yra 6 arba 7, tuomet „Bankininko“ („Banker“) 3, 4 arba 5 vertės kombinacijai korta turi būti imama, o 6 – susilaikoma.

- Laimi tas, kurio kombinacija arčiau 9.
- Papildomi statymai:

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

- Laimėjimų lentelė:

Laukai, ant kurių atliekami statymai	Laimėjimas
„Player“ („Lošėjas“)	1:1
„Bankininkas“ („Banker“)	0,95:1
„Tie“ („Lygiosios“)	8:1
„P Pair“ („Lošėjo pora“)	11:1
„B Pair“ („Bankininko pora“)	11:1
„Perfect Pair“ („Tobula pora“)	Viena pora - 25:1 Dvi poros - 200:1
„Either Pair“ („Bet kuri pora“)	5:1

<p>„P Bonus“/„B Bonus“ („Lošėjo premija“/„Bankininko premija“)</p>	<p>Išmokėjimo santykio tikimybės:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ne „natūrali“ pergalė 9 taškais, 30:1; • Ne „natūrali“ pergalė 8 taškais, 10:1; • Ne „natūrali“ pergalė 7 taškais, 6:1; • Ne „natūrali“ pergalė 6 taškais, 4:1; • Ne „natūrali“ pergalė 5 taškais, 2:1; • Ne „natūrali“ pergalė 4 taškais, 1:1; • „Natūrali“ pergalė, 1:1; • „Natūralios“ lygiosios, („Push“).
--	---

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

- Minimalus statymas yra 1,00 €, maksimalus statymas – 10 000,00 €, maksimalus laimėjimas – 350 000,00 €. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai.
- Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: krupjė visais atvejais privalo pranešti apie klaidas lošimų salės vadovui.
- Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti grąžintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų kortų, korta/kortos turi būti grąžintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
 - Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau.
 - Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
 - Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
 - Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama lošimų salės vadovui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus grąžinami.
- Nepavykus nuskaityti kortos krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškvies lošimų salės vadovą. Lošimų salės vadovas panaudos komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą. Jei daugiausiai 6 bandymai iš eilės nesėkmingi pagal tiekėjo nuostatus, lošimų salės vadovas patikrins skaitytuvą. Neišsprendus problemos, techninis personalas ims veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai grąžinami. Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi suklijuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, lošimų salės vadovas atšauks lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai bus grąžinti.
- Jei lošėjas nuo lošimo atsijungia prieš lošimo pradžią, t. y. iki laiko, skirto statymams atlikti pabaigos, atlikti statymai bus anuliuoti ir neišskaičiuoti iš lošėjo lošimų sąskaitos. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau išskaičiuotas iš lošėjo lošimų sąskaitos, tačiau dar prieš sužinant lošimo rezultatą, lošimas bus vykdomas pagal taisykles pagal numatytuosius lošėjo pasirinkimus. Lošėjo lošimų sąskaita atnaujinama atsižvelgiant

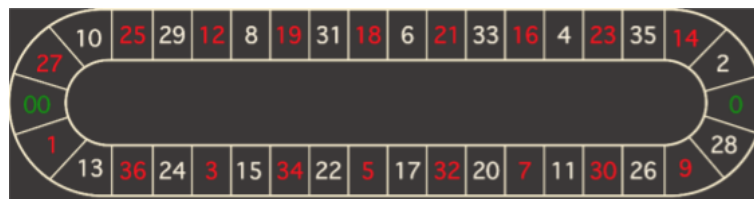
į lošimo rezultatus. Jei lošėjas vėl prisijungia prie to paties lošimo, lošimas bus vykdomas pagal prieš tai numatytą pasirinkimą. Lošėjas, kuris neturėjo galimybės dėl techninių kliūčių dalyvauti tiesioginėje transliacijoje, vėliau prisijungęs prie lošimo galės peržiūrėti įvykusio lošimo rezultatą.

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

18. LOŠIMAS „GREITA RULETĖ“ („SPEED ROULETTE“)

- „Greitos Ruletės“ tikslas yra atspėti skaičių, ties kuriuo sustos rutuliukas ir pastatyti vieną ar daugiau statymų ant to skaičiaus. Ruletės rate yra skaičiai nuo 1 iki 36 ir vienas 0 (nulis) bei dvigubas nulis (00).
- Pasibaigus statymų laikui ruletės rate sukamas rutuliukas. Po kiek laiko rutuliukas sustoja vienoje iš sunumeruotų rato padalų. Lošėjas laimi, jei pastato statymą, apimančią tą skaičių.
- Prie ruletės stalo lošėjas gali atlikti daugybę įvairių statymų. Kiekvienos rūšies statymas apima vieną skaičių ar tam tikrą skaičių intervalą ir turi savo išmokų ribas. Statymams atlikti yra skiriama 15 sekundžių, nespėjus – laukiama kito lošimo.
- Statymai, atliekami statymo lauko skaičių laukeliuose arba ant linijų tarp jų, yra vadinami „Vidiniais“ statymais, o specialiuose žemiau ir šonuose esančiuose laukeliuose atliekami statymai vadinami „Išoriniais“ statymais.
- „Vidiniai“ statymai:
 - „Tiesioginis“ – lošėjas padeda savo žetoną ant vieno skaičiaus (įskaitant ir nulį);
 - „Padalintas statymas“ – lošėjas padeda savo žetoną ant vertikalios ar horizontalios linijos tarp bet kurių dviejų skaičių;
 - „Eilės statymas“ – lošėjas padeda savo žetoną skaičių eilės gale. Eilės statymas apima tris skaičius;
 - „Kampo statymas“ – lošėjas padeda savo žetoną ant keturių skaičių susitikimo taško (vidurinis susikirtimas). Statymas apima visus keturis skaičius;
 - „Penkis statymas“ – lošėjas padeda savo žetoną ant statymo tinklelio išorinės ribinės linijos tarp 0 ir 1 (tame taške, kuriame apatinis dešinys skaičiaus 0 kampas jungiasi su vieneto apatiniu kairiuoju kampu). Penkis statymas apima penkis skaičius: 0, 00, 1, 2 ir 3;
 - „Linijos statymas“ – lošėjas padeda savo žetoną dviejų eilučių pabaigoje, tarp jų susikirtimo. Linijos statymas apima visus skaičius abiejose eilėse, iš viso šešis skaičius.
- „Išoriniai“ statymai:
 - „Stulpelio statymas“ – lošėjas padeda savo žetoną viename iš laukelių, pažymėtų „2 prie 1“ ir esančių stulpelio pabaigoje – jie apima 12 stulpelio skaičių. Nulis ir dvigubas nulis nepatenka į stulpelių statymus.

- „Tuzino statymas“ – lošėjas padeda savo žetoną viename iš trijų laukelių su pavadinimais „1-ieji 12“, „2-ieji 12“ arba „3-ieji 12“, kad pastatytų ant 12 skaičių šalia laukelių.
- „Raudona“/„Juoda“ – lošėjas padeda savo žetoną ant raudono arba juodo laukelio, kad statytų už 18 raudonų arba 18 juodų skaičių. Nulis ir dvigubas nulis nepatenka į šiuos statymus.
- „Even“/„Odd“ („Lyginis“/„Nelyginis“) – lošėjas padeda savo žetoną ant vieno iš šių laukelių, kad pastatytų už 18 lyginių ar 18 nelyginių skaičių. Nulis ir dvigubas nulis nepatenka į šiuos statymus.
- „1–18“/„19–36“ – lošėjas padeda savo žetoną viename iš šių laukelių, kad statytų už pirmuosius arba paskutiniuosius 18 skaičių. Nulis ir dvigubas nulis nepatenka į šiuos statymus.
- Lošėjas spaudžia mygtuką „Kaimynų statymai“, kad atidarytų specialų ovalo ar lenktynių rato formos statymų langą, kuriame gali lengvai atlikti kaimynų ir kitus specialiuosius statymus.
- Visi statymai apima skirtingus skaičių rinkinius ir skiriami skirtingi laimėjimai. Statymo vietos yra paryškintos.



- „Tiers du Cylindre“
 - Šis statymas apima iš viso 12 skaičių, įskaitant 27, 33 ir tarp jų esančius skaičius nuliui priešingoje ruletės rato pusėje. 6 žetonai dedami taip:
 - 1 žetonas padalijamas tarp 5/8;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 10/11;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 13/16;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 23/24;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 27/30;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 33/36.
- „Orphelins a Cheval“
 - Šis statymas apima 8 skaičius dviejose ruletės rato dalyse, nepatenkančiose į „Voisins du zero“ ir „Tiers du cylindre“ statymus. 5 žetonai dedami taip:
 - 1 žetonas ant 1 (tiesioginis)
 - 1 žetonas padalijamas tarp 6/9;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 14/17;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 17/20;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 31/34.
- „Voisins du Zero“
 - Šis statymas apima iš viso 17 skaičių, įskaitant 22, 25 ir tarp jų esančius skaičius ruletės rate (įskaitant nulį). 9 žetonai dedami taip:
 - 2 žetonai eilėje 0/2/3;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 4/7;

- 1 žetonas padalijamas tarp 12/15;
- 1 žetonas padalijamas tarp 18/21;
- 1 žetonas padalijamas tarp 19/22;
- 2 žetonai dedami 25/26/28/29 kampe;
- 1 žetonas padalijamas tarp 32/35.
- „Jeu Zero“
 - Šis statymas apima nulį ir 6 arčiausiai jo ruletėje esančius skaičius: 12, 35, 3, 26, 0, 32 ir 15. 4 žetonai dedami taip:
 - 1 žetonas padalijamas tarp 0/3;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 12/15;
 - 1 žetonas ant 26 (tiesioginis);
 - 1 žetonas padalijamas tarp 32/35.
- Kaimynų statymas apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norėdamas atlikti kaimynų statymus, lošėjas spaudžia konkretų ruletės rato lange esantį skaičių. Žetonas bus padėtas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Paspaudęs apvalų „-“ arba „+“ mygtuką, lošėjas gali sumažinti pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičių.
- „Mėgstami statymai“:
 - Papildoma „Mėgstamų statymų“ funkcija leidžia išsaugoti pamėgtus statymus arba įvairių statymų tipų derinius, kad būsimojuose etapuose būtų lengviau juos atlikti prie ruletės stalo. Lošėjas gali išsaugoti ir redaguoti iki 15 mėgstamiausių statymų su skirtingais pavadinimais.
 - Norėdamas atidaryti „Mėgstamų statymų“ meniu, lošėjas spaudžia mygtuką „Mėgstami statymai“. Pakartotinai spaudžia mygtuką, kad uždarytų šią funkciją.
 - Atlikęs mėgstamą statymą ar statymų kombinaciją, lošėjas paspaudžia „Mėgstamų statymų“ meniu esančią nuorodą „Išsaugoti paskutinį statymą“. Bus pasiūlytas numatytasis šio statymo pavadinimas, tačiau lošėjas gali ir pats pasirinkti kokiu pavadinimu norės išsaugoti „Mėgstamą lošimą“.
 - Tuomet šį statymą lošėjas galės išsaugoti ir pridėti prie savo mėgstamiausių statymų sąrašo paspaudęs mygtuką „Išsaugoti“ arba klaviatūros mygtuką „Enter“, galės padidinti (dvigubinti, trigubinti ir t. t.) mėgstamo statymo sumą paspausdamas reikiamą kiekį kartų ant statymo pavadinimo.
- „Specialūs statymai“ – antrajame „Mėgstamų statymų“ skirtuke lošėjas galės lengviau atlikti „Finale en plein“ ir „Finale a cheval“ statymus.
 - „Finale en Plein“:
 - „Finale en plein 0“ – 5 žetonų statymas, apimantis 0+00+10+20+30, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 0“ – 4 žetonų statymas, apimantis 1+11+21+31, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 2“ – 4 žetonų statymas, apimantis 2+12+22+32, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 3“ – 4 žetonų statymas, apimantis 3+13+23+33, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 4“ – 4 žetonų statymas, apimantis 4+14+24+34, ant kiekvieno po 1 žetoną;

- „Finale en plein 5“ – 4 žetonų statymas, apimantis 5+15+25+35, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- „Finale en plein 6“ – 4 žetonų statymas, apimantis 6+16+26+36, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- „Finale en plein 7“ – 3 žetonų statymas, apimantis 7+17+27, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- „Finale en plein 8“ – 3 žetonų statymas, apimantis 8+18+28, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- „Finale en plein 9“ – 3 žetonų statymas, apimantis 9+19+29, ant kiekvieno po 1 žetoną.
- „Finale a Cheval“:
 - „Finale a cheval 0/3“ – 5 žetonų statymas apimantis 0+00/3+10/13+20/23+30/33, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 1/4“ – 4 žetonų statymas apimantis 1/4+11/14+21/24+31/34, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 2/5“ – 4 žetonų statymas apimantis 2/5+12/15+22/25+32/35, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 3/6“ – 4 žetonų statymas apimantis 3/6+13/16+23/26+33/36, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 4/7“ – 4 žetonų statymas apimantis 4/7+14/17+24/27+34, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 5/8“ – 4 žetonų statymas apimantis 5/8+15/18+25/28+35, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 6/9“ – 4 žetonų statymas apimantis 6/9+16/19+26/29+36, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 7/10“ – 3 žetonų statymas apimantis 7/10+17/20+27/30, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 8/11“ – 3 žetonų statymas apimantis 8/11+18/21+28/31, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 9/12“ – 3 žetonų statymas apimantis 9/12+19/22+29/32, ant kiekvieno po 1 žetoną.
- Viso statymo metu visi „Vidiniai“ statymai pastatomi ant konkretaus skaičiaus. Pavyzdžiui, „Viso“ statymo ant skaičiaus 36 atveju 18 žetonų bus padėti taip, kad jį visiškai padengtų: 1 žetonas ant 36, 2 žetonai ant „Padalintų“ statymų 33/36 ir 35/36, 3 žetonai ant „Eilės“ statymo 34/35/36, 4 žetonai ant 32/33/35/36 „Kampo“ statymo ir 6 žetonai ant „Linijos“ statymo 31/32/33/34/35/36.
- „Laiminčiųjų skaičių“ ekrane rodomi paskutiniai laimėję skaičiai.



- Kairėje rodomi paskutiniojo lošimo rezultatai. Juodos spalvos skaičiai rodomi baltai, raudonos spalvos skaičiai rodomi raudonai.
- „Vidinių“ statymų laimėjimų lentelės:

Statymo tipas	Laimėjimas
„Tiesioginis“	35:1
„Dalijimas“	17:1
„Eilutė“	11:1
„Kampas“	8:1
„Penkis“	6:1
„Linija“	5:1
„Stulpelis“	2:1
„Tuzinas“	2:1
„Raudona“/„Juoda“	1:1
„Lyginis“/„Nelyginis“	1:1
„1–18“/„19–36“	1:1

- Minimalus statymas yra 0,10 €, maksimalus statymas – 5 000,00 €, maksimalus laimėjimas – 267 500,00 €. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai.
- Jei sukimas apibrėžtas kaip negaliojantis, ši padėtis vadinama „No Spin“ („negaliojantis sukimas“).
- „No Spin“ („negaliojantis sukimas“) taikomas šiais atvejais:
 - Rutuliukas sukasi mažiau nei 4 pilnus apsisukimus;
 - Rutuliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi kaip ir ratas;
 - Rutuliukas arba ratas buvo pasuktas neteisinga linkme. Ruletės rutuliukas turi būti įsukamas priešingai rato sukimosi kryptčiai;
 - Ratas nustojo sukimosi metu, t. y. neapsisukęs bent keturių kartų aplink važiavimo taką;
 - Rutuliukas sustoja ir neįkrenta į padalą, o tiesiog sukasi ant rato daugiau nei 3 pilnus apsisukimus;
 - Rutuliukas iškrito iš rato;
 - Bet koks pašalinis daiktas įkrenta į ratą.
- Negaliojančio sukimo „No Spin“ („negaliojantis sukimas“) atveju, lošėjų atlikti statymai automatiškai gražinami. Ratas sustabdomas ir kamuoliukas dedamas į paskutinį iškritusį skaičių, lošimas toliau tęsiamas įprasta eiga. Jeigu ruletėje išsuktas skaičius neužregistruojamas sistemoje, pradiniai statymai gražinami.
- Tuo atveju, kai sistemoje užregistruojamas ne tas skaičius, kuris buvo išsuktas ruletėje, teisingu skaičiumi laikomas tas, kuris faktiškai buvo išsuktas ruletėje. Visi pradiniai statymai gražinami.

- Jei lošėjas nuo lošimo atsijungia prieš lošimo pradžią, t. y. iki laiko, skirto statymams atlikti pabaigos, atlikti statymai bus anuliuoti ir neišskaičiuoti iš lošėjo lošimų sąskaitos. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau išskaičiuotas iš lošėjo lošimų sąskaitos, tačiau dar prieš sužinant lošimo rezultatą, lošimas bus vykdomas pagal taisyklės pagal numatytuosius lošėjo pasirinkimus. Lošėjo lošimų sąskaita atnaujinama atsižvelgiant į lošimo rezultatus. Jei lošėjas vėl prisijungia prie to paties lošimo, lošimas bus vykdomas pagal prieš tai numatytą pasirinkimą. Lošėjas, kuris neturėjo galimybės dėl techninių kliūčių dalyvauti tiesioginėje transliacijoje, vėliau prisijungęs prie lošimo galės peržiūrėti įvykusio lošimo rezultatą.
- Lošimo paslaugos teikiamos internetu, kurios kartais gali atsijungti. Kad būtų sumažintas netikėtų atsijungimų poveikis, lošėjui praradus ryšį su lošimo serveriu, ekrane pasirodys pranešimas apie prisijungimą iš naujo. Jei prieš pradėdant statymus įvyksta atsijungimas, tai yra prieš pranešimą ekrane „Daugiau jokių statymų“, statymas nebus išskaičiuotas iš lošimų sąskaitos ir lošėjas nedalyvaus lošime. Jei atsijungimas įvyks prasidėjus lošimui, tai yra po pranešimo ekrane „Daugiau jokių statymų“ ir statymai buvo priimti serverio, lošimas vyks kaip įprasta, o laimėjimai bus suteikti atsižvelgiant į lošimo rezultatą, neatsižvelgiant į atsijungimą.

19. LOŠIMAS „TEXAS HOLD‘EM PREMIJINIS POKERIS“ („TEXAS HOLD‘EM BONUS POKER“)

- „Texas Hold‘em Premijinis Pokeris“ yra „Texas Hold‘em Pokerio“ variantas, tačiau skiriasi tuo, kad yra lošiamas prieš krupjė, o ne kitus lošėjus, ir po „River“ („Paskutinės kortos atvertimas“) kortos statymų atlikti nebegalima.
- Lošime naudojama viena 52 kortų kaladė. Po kiekvieno lošimo kortos išmaišomos.
 - Visi lošėjai lošia su ta pačia kombinacija.
 - Lošėjas turi 15 sekundžių atlikti „Ante“ (pradinį) statymą, pasirinkdamas norimos vertės žetoną(us).
 - Norint pradėti lošimą, lošėjas turi atlikti „Ante“ (pradinį) statymą.
 - Jei nori, lošėjas gali atlikti papildomus „Premijos“ ir „First 5 jackpot“ statymus („Ante“ (pradinis) statymas yra privalomas).
- Lošėjas ir krupjė pradžioje gauna po dvi kortas (pradinės kortos) – lošėjo kortos yra atverstos, o krupjė – užverstos.
- Išdalinus pirmąsias kortas lošėjas turi du pasirinkimus: „Numesti“ (prarasti savo „Ante“ (pradinį) statymą) – tokiu atveju lošimas būtų baigiamas, arba „Žaisti x2“ statant x2 savo „Ante“ (pradinio) statymo (šioms pasirinkimams atlikti yra skiriama 15 sekundžių).
- Tuomet krupjė išdalina tris bendras kortas, lošėjas renkasi arba „Žaisti x1“ statant x1 savo „Ante“ (pradinio) statymo, arba „Tikrinti“ (statymas neatliekamas) (šioms pasirinkimams atlikti yra skiriama 15 sekundžių).
- Tuomet krupjė išdalina vieną ketvirtą bendrą kortą ir lošėjas renkasi arba „Žaisti x1“, arba „Tikrinti“ (statymas neatliekamas) (šioms pasirinkimams atlikti yra skiriama 15 sekundžių).
- Krupjė tuomet atverčia galutinę kortą, vadinamą „River“ („paskutinės kortos atvertimas“), ir atskleidžia savo kortas.

- „Ante“ (pradinis) statymas įvertinamas palyginant lošėjo ir krupjė geriausią penkių kortų kombinaciją iš septynių išdalintų kortų (po dvi kortas lošėjui ir krupjė, penkios bendrosios kortos).
- „Premijos“ statymas yra neprivalomas – jį galima atlikti po „Ante“ (pradinio) statymo. Lošėjas, pasirinkęs pradinį statymą, spaudžia ant norimo žetono ir pasirenka „Premijos“ („Bonus“) mygtuką.



- „Premijos“ statymas įvertinamas tik pagal pradines lošėjo ir krupjė kortas ir išmokamas pagal „Premijos“ statymo laimėjimų lentelę.
- „Premijos“ statymo laimėjimų lentelė:

Kombinacija	Laimėjimas
„A-A“ („lošėjas ir krupjė“)	1000 prie 1
„A-A“ („tik lošėjas“)	30 prie 1
„A-K“ („vienos rūšies“)	25 prie 1
„A-Q“ arba „A-J“ („vienos rūšies“)	20 prie 1
„A-K“ („skirtingų rūšių“)	15 prie 1
„K-K“ arba „Q-Q“ arba „J-J“	10 prie 1
„A-Q“ arba „A-J“ („skirtingų rūšių“)	5 prie 1
„10-10 2-2“ („poros“)	3 prie 1

- Lošėjas laimi „Premijos“ statymą, jei turi „Porą“ arba geresnę kombinaciją pagal „Premijos“ laimėjimų lentelę neatsižvelgiant į tai, kokią kombinaciją turi krupjė. Kombinacija vertinama pagal dvi lošėjui išdalintas kortas, išskyrus „A-A“ („lošėjo ir krupjė“) kombinaciją, kurioje atsižvelgiama ir į dvi krupjė gautas kortas.
- Atskirų kortų vertė mažėjančia tvarka: „Tūzas“ (gali būti didžiausios arba mažiausios vertės), „Karalius“, „Dama“, „Valetas“, „10“, „9“, „8“, „7“, „6“, „5“, „4“, „3“ ir „2“.
- „Tūzas“ gali būti didžiausios vertės korta eilėje nuo „10“ („10“, „Valetas“, „Dama“, „Karalius“, „Tūzas“) arba mažiausios vertės korta eilėje iki „5“ („Tūzas“, „2“, „3“, „4“, „5“).
- Galimos kombinacijos nuo didžiausios iki mažiausios:



- „Karališkoji spalva“ yra vienos rūšies eilė iš šių kortų: „Tūzas“, „Karalius“, „Dama“, „Valetas“, „10“. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, lošimo rezultatas yra „Lygiosios“.

-  „Eilė ir spalva“ yra kombinacija, kurioje yra vienos rūšies iš eilės einančios kortos, pavyzdžiui, širdžių „Devyni“, „Aštuoni“, „Septyni“, „Šeši“ ir „Penki“. Lyginant dvi „eilės ir spalvos“ kombinacijas, laimi ta, kurioje aukščiausia korta turi didesnę vertę. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, lošimo rezultatas yra „Lygiosios“.
-  „Ketrios vienodos“: šioje kombinacijoje yra visos keturios vienodos vertės kortos ir viena papildoma korta. Pavyzdžiui, keturi „Tūzai“ yra „keturių vienodos“ vertės kortų kombinacija. Keturių aukštesnės vertės kortų kombinacija yra stipresnė už keturių mažesnės vertės kortų kombinaciją. Jei keturios vienodos kortos yra vienodos vertės, lygiašias išsprendžia penktoji („Kickers“) korta. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, lošimo rezultatas yra „Lygiosios“.
-  „Pilna troba“ yra kombinacija, kurioje yra trys vienodos vertės kortos bei papildomos dvi vienodos vertės kortos, pavyzdžiui, trys karaliai ir dvi šešiaakės. Lyginant dviejų „pilnų trobų“ kombinacijas, stipresnė yra ta, kurioje trijų kortų kombinaciją sudaro aukštesnės vertės kortos. Jei „pilnos trobos“ kombinacijoje trys kortos yra vienodos vertės (lygiosios), lyginama dviejų vienodų kortų vertė. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, lošimo rezultatas yra „Lygiosios“.
-  „Spalva“ yra kombinacija, kurioje visos kortos yra tos pačios rūšies, tačiau eina ne iš eilės, pvz., penkios kryžių kortos. Lyginant dvi „spalvos“ kombinacijas, laimi ta, kurioje rūšies korta yra didesnės vertės. Jei abiejose kombinacijose aukščiausios rūšies korta yra ta pati, lyginama antroji pagal vertę korta ir t. t.
-  „Eilė“ yra kombinacija, kurią sudaro iš eilės einančios, tačiau skirtingos rūšies kortos, pvz., bent dviejų skirtingų rūšių „Devynakė“, „Aštuonakė“, „Septynakė“, „Šešiaakė“, „Penkiaakė“. Lyginant dvi „eilės“ kombinacijas, laimi ta, kurioje aukščiausia korta turi didesnę vertę. Dvi „eilės“ kombinacijos su ta pačia aukščiausios vertės korta yra vienodos vertės („lygiosios“), rūšis reikšmės neturi.
-  „Trys vienodos“ yra kombinacija iš trijų vienodos vertės kortų bei kitų dviejų, kurios nėra tokios pat vertės. Pavyzdžiui, lošėjas, turintis tris karalius, turi „trijų vienodų“ kombinaciją. Kombinacija, sudaryta iš didesnės vertės trijų vienodų kortų, laimi prieš mažesnės vertės trijų kortų kombinaciją. Jei lyginant dvi „trijų vienodų“ kombinacijas, trys pagrindinės kortos abiejose kombinacijose yra tokios pat, lyginamos likusios (t. y. ketvirtosios, o paskui penktosios kortos („Kickers“)).
-  „Dvi poros“ yra kombinacija iš dviejų vienodos vertės kortų bei kitų dviejų vienodos vertės kortų (tarpusavyje, tačiau skirtingos vertės nei pirmoji pora) bei bet kokios kitos vertės penktosios kortos. Tokios kombinacijos pavyzdys yra du „Tūzai“ ir du „Karaliai“. Lyginant dvi „dviejų porų“ kombinacijas, lyginamos didesnės vertės poros, laimi didesnės vertės pora. Jei abiejose kombinacijose didesnės vertės

poros yra vienodos vertės, lyginamos mažesnės vertės poros. Jei abi kombinacijos turi vienodas dvi poras, nugalėtoją lemia didesnės vertės penktoji korta.



- „Pora“ yra kombinacija iš dviejų vienodos vertės kortų (pvz., „Karalių“) bei kitų trijų, kurios nėra tokios pat vertės nei su poros kortomis, nei tarpusavyje. „Pora“ yra mažiausia kombinacija, už kurią gaunamas laimėjimas. Aukštesnės vertės kortų pora laimi prieš žemesnės vertės kortų porą. Jei dvi kombinacijos turi tokias pat poras, lyginamos kitos kortos mažėjančia tvarka, laimėtojas nustatomas pagal vertingiausią iš jų.



- „Aukščiausia korta“ yra pokerio kombinacija, kuri neatitinka nei vieno iš aukščiau nurodytų taisyklių. Iš esmės tai nėra kombinacija, lošėjas lošia su aukščiausia savo turima korta. Jei dvi kombinacijos turi tokias pat vertės aukščiausia kortą, lyginamos kitos kortos mažėjančia tvarka.
- Rezultatas nustatomas palyginus lošėjų ir krupjė geriausių penkių kortų kombinacijas (derinant lošėjo ir krupjė dvi pradines kortas ir penkias bendras kortas). Aukštesnė kombinacija laimi. Jei krupjė turi aukštesnę kombinaciją, lošėjas praras visus statymus, išskyrus „Premijos“ statymą, kuris įvertinamas atskirai.
- Jei lošėjas ir krupjė turi vienodos vertės kombinacijas, „Ante“, „Flop“, „Turn“ ir „River“ („Turn“ ir „River“ yra vadinamos dvi paskutinės bendros krupjė atverčiamos kortos) kortos, statymai baigsis lygiosiomis.
- Greita rezultatų lentelė (greitas būdas patikrinti lošimo rezultatus ir sužinoti, ar lošėjas laimėjo, ar plaiamėjo, ar sulošė lygiosiomis):

Rezultatas	„Ante“	„Flop“	„Turn“	„River“
Lošėjas turi geresnę kombinaciją („Eilė“ arba geresnė)	1:1	1:1	1:1	1:1
Lošėjas turi geresnę kombinaciją (silpnesnė nei „Eilė“)	Lygiosios	1:1	1:1	1:1
Krupjė turi geresnę kombinaciją	Pralaimėjimas	Pralaimėjimas	Pralaimėjimas	Pralaimėjimas
Sulošta lygiosiomis su krupjė	Lygiosios	Lygiosios	Lygiosios	Lygiosios
Lošėjas nusimeta kortas	Pralaimėjimas	-	-	-

- „Premijos“ statymo laimėjimų lentelė:

Kombinacija	Laimėjimas
„A-A“ („lošėjas ir krupjė“)	1000 prie 1
„A-A“ („tik lošėjas“)	30 prie 1
„A-K“ („vienos rūšies“)	25 prie 1
„A-Q“ arba „A-J“ („vienos rūšies“)	20 prie 1
„A-K“ („skirtingų rūšių“)	15 prie 1
„K-K“ arba „Q-Q“ arba „J-J“	10 prie 1
„A-Q“ arba „A-J“ („skirtingų rūšių“)	5 prie 1
„10-10“ iki „2-2“ („poros“)	3 prie 1

- Lošiant pagrindinį prizą dalyvauja tik pirmosios penkios lošėjo kortos, t. y. dvi lošėjo gautos kortos ir pirmosios trys bendrosios kortos („Flop“).
- Minimalus statymas yra 0,50 €, maksimalus statymas – 1 000,00 €, maksimalus laimėjimas – 260 000,00 €. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai.
- Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: krupjė visais atvejais privalo pranešti apie klaidas lošimų salės vadovui.
- Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti grąžintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų kortų, korta/kortos turi būti grąžintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
 - Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau.
 - Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
 - Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
 - Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama lošimų salės vadovui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus grąžinami.
- Nepavykus nuskaityti kortos krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškvies lošimų salės vadovą. Lošimų salės vadovas panaudos komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą. Jei 6 bandymai bus nesėkmingi, lošimų salės vadovas patikrins skaitytuvą. Neišsprendus problemos, techninis personalas ims veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai grąžinami. Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi suklijuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti

įtakos lošimo rezultatui, lošimų salės vadovas atšauks lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai bus gražinti.

- Jei lošėjas nuo lošimo atsijungia prieš lošimo pradžią, t. y. iki laiko, skirto statymams atlikti pabaigos, atlikti statymai bus anuliuoti ir neišskaičiuoti iš lošėjo lošimų sąskaitos. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau išskaičiuotas iš lošėjo lošimų sąskaitos, tačiau dar prieš sužinant lošimo rezultatą, lošimas bus vykdomas pagal taisykles pagal numatytuosius lošėjo pasirinkimus. Lošėjo lošimų sąskaita atnaujinama atsižvelgiant į lošimo rezultatus. Jei lošėjas vėl prisijungia prie to paties lošimo, lošimas bus vykdomas pagal prieš tai numatytą pasirinkimą. Lošėjas, kuris neturėjo galimybės dėl techninių kliūčių dalyvauti tiesioginėje transliacijoje, vėliau prisijungęs prie lošimo galės peržiūrėti įvykusio lošimo rezultatą.
- Lošimo paslaugos teikiamos internetu, kurios kartais gali atsijungti. Kad būtų sumažintas netikėtų atsijungimų poveikis, lošėjui praradus ryšį su lošimo serveriu, ekrane pasirodys pranešimas apie prisijungimą iš naujo. Jei prieš pradėdant statymus įvyksta atsijungimas, tai yra prieš pranešimą ekrane „Daugiau jokių statymų“, statymas nebus išskaičiuotas iš lošimų sąskaitos ir lošėjas nedalyvaus lošime. Jei atsijungimas įvyks prasidėjus lošimui, tai yra po pranešimo ekrane „Daugiau jokių statymų“ ir statymai buvo priimti serverio, lošimas vyks kaip įprasta, o laimėjimai bus suteikti atsižvelgiant į lošimo rezultatą, neatsižvelgiant į atsijungimą.

20. LOŠIMAS „TRIJŲ KORTŲ POKERIS“ („THREE CARD POKER“)

- „Trijų Kortų Pokeryje“ lošėjo tikslas yra surinkti geresnę trijų kortų kombinaciją nei krupjė.
- Statymams atlikti lošėjas turi 12 sekundžių. Nespėjus to padaryti, lošėjas turi laukti kito lošimo.
- Lošėjas atlieka „Ante“ ir vieną ar abu papildomus „Pair Plus“ („Pora Plius“) bei „6 Card Bonus“ („6 kortų premijos“) statymus.
- Tuomet lošėjas gauna tris atverstas kortas. Trys krupjė kortos yra išdalijamos užverstos.
- Jei lošėjas laiko savo kombinaciją stipria, jis spaudžia „Žaisti x1“ tam, kad atliktų Lošimo statymą, lygų „Ante“ statymui. Kitu atveju lošėjas renkasi „Numesti“ (šiems statymams atlikti yra skiriama 15 sekundžių).
- Trijų kortų pokeris lošiamas su viena standartine 52 kortų kalade („juokdarių“ kortos nenaudojamos). Kortos yra išmaišomos po kiekvieno lošimo.
- „Trijų Kortų Pokeryje“ trijų kortų eilės kombinacija turi didesnę vertę nei trijų kortų spalvos kombinacija. Taip yra todėl, kad „eilės“ kombinaciją iš trijų kortų suformuoti lengviau, nei „spalvos“.
- Atskirų kortų vertė mažėjančia tvarka: „Tūzas“ (gali būti didžiausios arba mažiausios vertės), „Karalius“, „Dama“, „Valetas“, „10“, „9“, „8“, „7“, „6“, „5“, „4“, „3“ ir „2“. „Tūzas“ gali būti didžiausios vertės korta „Tūzas“, „Karalius“, „Dama“ eilėje arba mažiausios vertės korta „3“, „2“, „Tūzas“ eilėje.
- Jeigu lošėjas ir krupjė turi tokio pat tipo kombinacijas, laimi ta, kurioje yra aukščiausios vertės korta (pvz., trys „Karaliai“ laimi prieš tris „Damas“; „Dama“, „Valetas“, „10“ eilė laimi prieš „10“, „9“, „8“ eilę).
- Trijų kortų pokerio laiminčios kombinacijos:

-  „Mini Royal“ yra vienos rūšies „Tūzas“, „Karalius“ ir „Dama“.
-  „Eilė ir spalva“ yra kombinacija, kurioje yra trys vienos rūšies iš eilės einančios kortos, pavyzdžiui, būgnų „Karalius“, „Dama“ ir „Valetas“.
-  „Trys vienodos“ yra kombinacija, kurioje yra trys tokios pat vertės kortos. Pavyzdžiui, lošėjas, turintis tris „Karalius“, turi „Trijų vienodų“ kombinaciją. Kombinacija, sudaryta iš didesnės vertės trijų vienodų kortų, laimi prieš mažesnės vertės trijų kortų kombinaciją.
-  „Eilė“ yra kombinacija, kurią sudaro trys iš eilės einančios, tačiau skirtingos rūšies kortos, pvz., bent dviejų skirtingų rūšių „Devynakė“, „Aštuonakė“, „Septynakė“. Lyginant dvi „eilės“ kombinacijas, laimi ta, kurioje aukščiausia korta turi didesnę vertę. Dvi „eilės“ kombinacijos su ta pačia aukščiausios vertės korta yra vienodos vertės, rūšis reikšmės neturi.
-  „Spalva“ yra kombinacija, kurioje visos kortos yra tos pačios rūšies, tačiau eina ne iš eilės, pvz., trys kryžių kortos. Lyginant dvi „spalvos“ kombinacijas, laimi ta, kurioje rūšies korta yra didesnės vertės. Jei abiejose kombinacijose aukščiausios rūšies korta yra ta pati, lyginama antroji pagal vertę korta ir t. t.
-  „Pora“ yra kombinacija iš dviejų vienodos vertės kortų (pvz., „Karalių“) bei kitos, kuri nėra tokios pat vertės. Aukštesnės vertės kortų pora laimi prieš žemesnės vertės kortų porą. Jei dvi kombinacijos turi tokias pat „poras“, lyginamos kitos kortos mažėjančia tvarka.
- „Aukščiausia korta“ yra pokerio kombinacija, kuri neatitinka nei vieno iš aukščiau nurodytų taisyklių. Iš esmės tai nėra kombinacija, lošėjas lošia su aukščiausia savo turima korta.
- 6 „Card Bonus“ laiminčios kortos:
 -  „Karališkoji spalva“ yra vienos rūšies eilė iš šių kortų: „Tūzas“, „Karalius“, „Dama“, „Valetas“, „10“. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, lošimo rezultatas yra „Lygiosios“.
 -  „Eilė ir spalva“ yra kombinacija, kurioje yra vienos rūšies iš eilės einančios kortos, pavyzdžiui, širdžių „Devyni“, „Aštuoni“, „Septyni“, „Šeši“ ir „Penki“. Lyginant dvi „eilės ir spalvos“ kombinacijas, laimi ta, kurioje aukščiausia korta turi didesnę vertę. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, lošimo rezultatas yra „Lygiosios“.
 -  „Ketrios vienodos“: šioje kombinacijoje yra visos ketrios vienodos vertės kortos ir viena papildoma korta. Pavyzdžiui, keturi „Tūzai“ yra „keturių vienodos“ vertės kortų kombinacija. Keturių aukštesnės vertės kortų

kombinacija yra stipresnė už keturių mažesnės vertės kortų kombinaciją. Jei keturios vienodos kortos yra vienodos vertės, lygiąsias išsprendžia penktoji („Kickers“) korta. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, lošimo rezultatas yra „Lygiosios“.



- „Pilna troba“ yra kombinacija, kurioje yra trys vienodos vertės kortos bei papildomos dvi vienodos vertės kortos, pavyzdžiui, trys karaliai ir dvi šešiaakės. Lyginant dviejų „pilnų trobų“ kombinacijas, stipresnė yra ta, kurioje trijų kortų kombinaciją sudaro aukštesnės vertės kortos. Jei „pilnos trobos“ kombinacijoje trys kortos yra vienodos vertės (lygiosios), lyginama dviejų vienodų kortų vertė. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, lošimo rezultatas yra „Lygiosios“.



- „Spalva“ yra kombinacija, kurioje visos kortos yra tos pačios rūšies, tačiau eina ne iš eilės, pvz., penkios kryžių kortos. Lyginant dvi „spalvos“ kombinacijas, laimi ta, kurioje rūšies korta yra didesnės vertės. Jei abiejose kombinacijose aukščiausios rūšies korta yra ta pati, lyginama antroji pagal vertę korta ir t. t.



- „Eilė“ yra kombinacija, kurią sudaro iš eilės einančios, tačiau skirtingos rūšies kortos, pvz., bent dviejų skirtingų rūšių „Devynakė“, „Aštuonakė“, „Septynakė“, „Šešiaakė“, „Penkiaakė“. Lyginant dvi „eilės“ kombinacijas, laimi ta, kurioje aukščiausia korta turi didesnę vertę. Dvi „eilės“ kombinacijos su ta pačia aukščiausios vertės korta yra vienodos vertės („lygiosios“), rūšis reikšmės neturi.



- „Trys vienodos“ yra kombinacija iš trijų vienodos vertės kortų bei kitų dviejų, kurios nėra tokios pat vertės. Pavyzdžiui, lošėjas, turintis tris karalius, turi „trijų vienodų“ kombinaciją. Kombinacija, sudaryta iš didesnės vertės trijų vienodų kortų, laimi prieš mažesnės vertės trijų kortų kombinaciją. Jei lyginant dvi „trijų vienodų“ kombinacijas, trys pagrindinės kortos abiejose kombinacijose yra tokios pat, lyginamos likusios (t. y. ketvirtosios, o paskui penktosios kortos („Kickers“)).
- Rezultatai nustatomi lyginant lošėjų ir krupjė kombinacijas. Krupjė kombinacija turi būti dama ar geresnė kombinacija.
- Greita rezultatų lentelė (greitas būdas patikrinti lošimo rezultatus ir sužinoti, ar lošėjas laimėjo, ar plaiamėjo, ar sulošė lygiosiomis):

Rezultatas	„Ante“	„Žaisti x1“
Krupjė nedalyvauja lošime ir lošėjas laimi	1:1	Lygiosios
Krupjė dalyvauja lošime ir lošėjas laimi	1:1	1:1
Krupjė dalyvauja lošime ir lošėjas pralaimi	Pralaimėjimas	Pralaimėjimas
Krupjė dalyvauja lošime, sulošiama lygiosiomis	Lygiosios	Lygiosios
Lošėjas nusimeta kortas (nusprendžia neatlikti)	Pralaimėjimas	-

statymo „Žaisti“)		
-------------------	--	--

- Jei lošėjas atlieka „Lošimo“ statymą ir su trimis pradinėmis kortomis gauna „Spalvą“ ir „Eilę“, „Tris vienodos“ ar „Eilę“, tokiu atveju laimi „Ante“ premiją pagal laimėjimų lentelę net jei krupjė laimi lošimą.
- Jei lošėjas atlieka papildomą „Pair Plus“ statymą, laimi pagal laimėjimų lentelę su „Pora“ ar geresne trijų kortų kombinacija, net jei numeta kortas ir krupjė laimi lošimą.
- Jei lošėjas atlieka papildomą 6 kortų „premijos“ statymą, laimi, jei trys lošėjo ir trys krupjė kortos sudaro penkių kortų pokerio kombinaciją „Trys vienodos“ ar geresnę. Lošėjas laimi pagal laimėjimų lentelę net jei numeta kortas arba krupjė laimi lošimą.
- „Ante“ premijos laimėjimų lentelė:

Kombinacija	Laimėjimas
„Eilė ir spalva“ ar stipriau	5:1
„Trys vienodos“	4:1
„Eilė“	1:1

- „Pair Plus“ laimėjimų lentelė:

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

- 6 „Card Bonus“ laimėjimų lentelė:

Kombinacija	Laimėjimas
„Karališkoji spalva“	1000:1
„Eilė ir spalva“	200:1
„Keturi vienodos“	100:1

„Pilna troba“	20:1
„Spalva“	15:1
„Eilė“	10:1
„Trys vienodos“	7:1

- „Ante“ statymų laimėjimas yra 1:1.
- „Žaisti“ statymų laimėjimas yra 1:1.
- Minimalus statymas yra 1,00 €, maksimalus statymas – 2 500,00 €, maksimalus laimėjimas – 235 000,00 €. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai.
- Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: krupjė visais atvejais privalo pranešti apie klaidas lošimų salės vadovui. Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti grąžintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų kortų, korta/kortos turi būti grąžintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
 - Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau.
 - Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
 - Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
 - Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama lošimų salės vadovui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus grąžinami.
- Nepavykus nuskaityti kortos krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškvies lošimų salės vadovą. Lošimų salės vadovas panaudos komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą. Jei 6 bandymai bus nesėkmingi, lošimų salės vadovas patikrins skaitytuvą. Neišsprendus problemos, techninis personalas ims veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai grąžinami. Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi suklijuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, lošimų salės vadovas atšauks lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai bus grąžinti.
- Jei lošėjas nuo lošimo atsijungia prieš lošimo pradžią, t. y. iki laiko, skirto statymams atlikti pabaigos, atlikti statymai bus anuliuoti ir neišskaičiuoti iš lošėjo lošimų sąskaitos. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau išskaičiuotas iš lošėjo lošimų sąskaitos, tačiau dar prieš sužinant lošimo rezultatą, lošimas bus vykdomas pagal taisyklės pagal numatytuosius lošėjo pasirinkimus. Lošėjo lošimų sąskaita atnaujinama atsižvelgiant į lošimo rezultatus. Jei lošėjas vėl prisijungia prie to paties lošimo, lošimas bus vykdomas pagal prieš tai numatytą pasirinkimą. Lošėjas, kuris neturėjo galimybės dėl techninių

kliūčių dalyvauti tiesioginėje transliacijoje, vėliau prisijungęs prie lošimo galės peržiūrėti įvykusio lošimo rezultatą.

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

21. LOŠIMAS „VIRŠUTINĖ KORTA“ („TOP CARD“)

- „Viršutinės kortos“ lošimo tikslas yra atspėti, kam bus padalinta aukštesnės vertės korta – „Šeimininkams“ (A) ar „Svečiams“ (B).
- Be to, lošėjas gali spėti, ar „Šeimininkai“ (A) ir „Svečiai“ (B) išdalytos kombinacijos bus tokios pat vertės arba tokios pat vertės ir rūšies, statydamas ant „Lygiosios“ (X).
- Kortos dalijamos iš kortų rinkinio, kuriame yra aštuonios kortų kaladės („juokdarių“ kortos nenaudojamos).
- Lošėjas pasirenka statymo sumą žetonais (statymui atlikti lošėjas turi 15 sekundžių) ir pasirenka vieną iš trijų variantų: „Šeimininkai“ (A), „Svečiai“ (B), „Lygiosios“ (X).
- Krupjė išdalina po vieną atverstą kortą „Šeimininkai“ (A) ir „Svečiai“ (B). Aukščiausia korta laimi, laimėjimas yra 1:1.
- Kortų vertė nuo žemiausios iki aukščiausios yra tokia: „2“, tai mažiausia korta, po jos seka „3“ ir t. t., „Tūzas“ yra aukščiausia korta („2“-„3“-„4“-„5“-„6“-„7“-„8“-„9“-„10“-„J“-„Q“-„K“-„A“).
- Jei išdalytos kortos yra tokios pat vertės, pusė lošėjo pagrindinio statymo („Šeimininkai“ (A) arba „Svečiai“ (B)) yra gražinama ir, jei lošėjas atliko „Lygiosios“ (X) statymą, laimėjimai išmokami santykiu 11:1.
- Jei „Šeimininkai“ (A) ir „Svečiai“ (B) kortos yra vienodos vertės ir rūšies, pusė lošėjo pagrindinio statymo („Šeimininkai“ (A)/„Svečiai“ (B)) yra gražinama.
- Laimėjimų lentelė:


Statymas	Laimėjimas
„Šeimininkai“ (A)	1:1
„Svečiai“ (B)	1:1
„Lygiosios“ (X)	11:1

- Minimalus statymas yra 0,20 €, maksimalus statymas – 10 000,00 €, maksimalus laimėjimas – 16 500,00 €. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai.

- Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: krupjė visais atvejais privalo pranešti apie klaidas lošimų salės vadovui. Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti grąžintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų kortų, korta/kortos turi būti grąžintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
 - Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau.
 - Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
 - Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
 - Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama lošimų salės vadovui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus grąžinami.
- Nepavykus nuskaityti kortos krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškvies lošimų salės vadovą. Lošimų salės vadovas panaudos komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą. Jei 6 bandymai bus nesėkmingi, lošimų salės vadovas patikrins skaitytuvą. Neišsprendus problemos, techninis personalas ims veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai grąžinami. Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi suklijuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, lošimų salės vadovas atšauks lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai bus grąžinti.
- Jei lošėjas nuo lošimo atsijungia prieš lošimo pradžią, t. y. iki laiko, skirto statymams atlikti pabaigos, atlikti statymai bus anuliuoti ir neišskaičiuoti iš lošėjo lošimų sąskaitos. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau išskaičiuotas iš lošėjo lošimų sąskaitos, tačiau dar prieš sužinant lošimo rezultatą, lošimas bus vykdomas pagal taisykles pagal numatytuosius lošėjo pasirinkimus. Lošėjo lošimų sąskaita atnaujinama atsižvelgiant į lošimo rezultatus. Jei lošėjas vėl prisijungia prie to paties lošimo, lošimas bus vykdomas pagal prieš tai numatytą pasirinkimą. Lošėjas, kuris neturėjo galimybės dėl techninių kliūčių dalyvauti tiesioginėje transliacijoje, vėliau prisijungęs prie lošimo galės peržiūrėti įvykusio lošimo rezultatą.
- Lošimo paslaugos teikiamos internetu, kurios kartais gali atsijungti. Kad būtų sumažintas netikėtų atsijungimų poveikis, lošėjui praradus ryšį su lošimo serveriu, ekrane pasirodys pranešimas apie prisijungimą iš naujo. Jei prieš pradėdant statymus įvyksta atsijungimas, tai yra prieš pranešimą ekrane „Daugiau jokių statymų“, statymas nebus išskaičiuotas iš lošimų sąskaitos ir lošėjas nedalyvaus lošime. Jei atsijungimas įvyks prasidėjus lošimui, tai yra po pranešimo ekrane „Daugiau jokių statymų“ ir statymai buvo priimti serverio, lošimas vyks kaip įprasta, o laimėjimai bus suteikti atsižvelgiant į lošimo rezultatą, neatsižvelgiant į atsijungimą.

22. LOŠIMAS „PAGRINDINIS TEXAS HOLD‘EM“ („ULTIMATE TEXAS HOLD‘EM“)

- „Pagrindinis Texas Hold‘em“ pokeryje yra lošiama prieš krupjė, o ne prieš kitus lošėjus.
- Šio lošimo tikslas yra nugalėti krupjė kombinaciją surenkant geriausią galimą penkių kortų kombinaciją iš dviejų lošėjui padalintų kortų ir penkių bendrų ant stalo atverstų kortų.
- Prie vieno šio lošimo stalo vienu metu gali lošti neribotas lošėjų skaičius. Vienas lošėjas prie stalo užima vieną vietą.
- Šis lošimas yra lošiamas su viena standartine 52 kortų kalade („juokdarių“ kortos nenaudojamos). Kortų kaladė yra maišoma po kiekvieno lošimo.
- Lošimo pradžioje lošėjas atlieka statymą (tam turi 15 sekundžių) „Ante“ lauke, pasirinkus statymo sumą žetonais. Atlikus „Ante“ statymą, sistema automatiškai atliks tokios pat vertės „Blind“ („aklasis statymas“) (privalomas statymas, kuris atliekamas kartu su pagrindiniu „Ante“ statymu) statymą.
- Krupjė dvi kortas atverčia lošėjui ir dvi užverstas kortas padalina sau. Po trumpos pauzės (15 sekundžių) krupjė stalo viduryje atverčia tris bendras kortas (vadinamas „flop“ – „nesėkmė“). Po dar vienos pauzės (10 sekundžių) krupjė atverčia dar dvi bendras kortas (vadinamas „Turn“ ir „River“).
- Lošėjas ir krupjė naudoja turimas ir bendras kortas siekdami sudaryti geriausią penkių kortų kombinaciją.
- Lošimo pauzių metu lošėjas renkasi toliau „Žaisti“ arba „Tikrinti“ (15 sekundžių):
 - Statymas „Žaisti“ lošimo metu suteikia lošėjui tris skirtingas galimybes didinti „Ante“ („išankstinį“) statymą, tačiau kiekvieno lošimo metu didinti statymą lošėjas gali tik vieną kartą.
 - Pasirinkimas „Tikrinti“ reiškia nedaryti nieko – lošėjas toliau dalyvauja lošime su savo pradiniu statymu.
- Norint išsiaiškinti laimėtoją, sudaromos ir tarpusavyje lyginamos geriausios lošėjo ir krupjė kombinacijos naudojant penkias iš septynių galimų kortų.
- „Trips“ statymas:
 - „Trips“ statymas (jam atlikti skiriama 15 sekundžių) yra papildomas statymas, kurį lošėjas gali atlikti prieš prasidedant lošimui;
 - „Trips“ statymas atliekamas mirksinčiame „Trips“ lauke po lošėjo „Ante“ („išankstinio“) statymo priėmimo;
 - „Trips“ statymas yra laimimas, jei lošėjo galutinė penkių kortų kombinacija yra trys vienodos kortos arba geresnė, neatsižvelgiant į tai, kokia yra krupjė kombinacija;
 - Visi statymai turi būti atlikti prieš baigiantis statymų laikui. Pasibaigus statymų laikui, krupjė pradeda dalinti kortas. Lošimo metu lošėjui bus pasiūlyta atlikti statymą „Žaisti“, tačiau toks statymas nepaveiks lošėjo atliktų „Trips“ statymų;
 - Lošimo pabaigoje krupjė atverčia savo kortas ir paskelbia rezultata. Apie laimėjimus lošėjai informuojami lošimų ekrane.
- Atskirų kortų vertė mažėjančia tvarka: „Tūzas“ (gali būti didžiausios arba mažiausios vertės), „Karalius“, „Dama“, „Valetas“, „10“, „9“, „8“, „7“, „6“, „5“, „4“, „3“ ir „2“.
- „Tūzas“ gali būti didžiausios vertės korta eilėje nuo „10“ („10“, „Valetas“, „Dama“, „Karalius“, „Tūzas“) arba mažiausios vertės korta eilėje iki „5“ („Tūzas“, „2“, „3“, „4“, „5“).
- Kombinacijos nuo didžiausios iki mažiausios:

-  „Karališkoji spalva“ yra vienos rūšies eilė iš šių kortų: „Tūzas“, „Karalius“, „Dama“, „Valetas“, „10“. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, lošimo rezultatas yra „Lygiosios“.
-  „Eilė ir spalva“ yra kombinacija, kurioje yra vienos rūšies iš eilės einančios kortos, pavyzdžiui, širdžių „Devyni“, „Aštuoni“, „Septyni“, „Šeši“ ir „Penki“. Lyginant dvi „eilės ir spalvos“ kombinacijas, laimi ta, kurioje aukščiausia korta turi didesnę vertę. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, lošimo rezultatas yra „Lygiosios“.
-  „Ketrios vienodos“: šioje kombinacijoje yra visos ketrios vienodos vertės kortos ir viena papildoma korta. Pavyzdžiui, keturi „Tūzai“ yra „keturių vienodos“ vertės kortų kombinacija. Keturių aukštesnės vertės kortų kombinacija yra stipresnė už keturių mažesnės vertės kortų kombinaciją. Jei ketrios vienodos kortos yra vienodos vertės, lygiąsias išsprendžia penktoji („Kickers“) korta. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, lošimo rezultatas yra „Lygiosios“.
-  „Pilna troba“ yra kombinacija, kurioje yra trys vienodos vertės kortos bei papildomos dvi vienodos vertės kortos, pavyzdžiui, trys karaliai ir dvi šešiaakės. Lyginant dviejų „pilnų trobų“ kombinacijas, stipresnė yra ta, kurioje trijų kortų kombinaciją sudaro aukštesnės vertės kortos. Jei „pilnos trobos“ kombinacijoje trys kortos yra vienodos vertės (lygiosios), lyginama dviejų vienodų kortų vertė. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, lošimo rezultatas yra „Lygiosios“.
-  „Spalva“ yra kombinacija, kurioje visos kortos yra tos pačios rūšies, tačiau eina ne iš eilės, pvz., penkios kryžių kortos. Lyginant dvi „spalvos“ kombinacijas, laimi ta, kurioje rūšies korta yra didesnės vertės. Jei abiejose kombinacijose aukščiausios rūšies korta yra ta pati, lyginama antroji pagal vertę korta ir t. t.
-  „Eilė“ yra kombinacija, kurią sudaro iš eilės einančios, tačiau skirtingos rūšies kortos, pvz., bent dviejų skirtingų rūšių „Devynakė“, „Aštuonakė“, „Septynakė“, „Šešiaakė“, „Penkiaakė“. Lyginant dvi „eilės“ kombinacijas, laimi ta, kurioje aukščiausia korta turi didesnę vertę. Dvi „eilės“ kombinacijos su ta pačia aukščiausios vertės korta yra vienodos vertės („lygiosios“), rūšis reikšmės neturi.
-  „Trys vienodos“ yra kombinacija iš trijų vienodos vertės kortų bei kitų dviejų, kurios nėra tokios pat vertės. Pavyzdžiui, lošėjas, turintis tris karalius, turi „trijų vienodų“ kombinaciją. Kombinacija, sudaryta iš didesnės vertės trijų vienodų kortų, laimi prieš mažesnės vertės trijų kortų kombinaciją. Jei lyginant dvi „trijų vienodų“ kombinacijas, trys pagrindinės kortos abiejose kombinacijose yra tokios pat, lyginamos likusios (t. y. ketvirtosios, o paskui penktosios kortos („Kickers“)).

-  „Dvi poros“ yra kombinacija iš dviejų vienodos vertės kortų bei kitų dviejų vienodos vertės kortų (tarpusavyje, tačiau skirtingos vertės nei pirmoji pora) bei bet kokios kitos vertės penktosios kortos. Tokios kombinacijos pavyzdys yra du „Tūzai“ ir du „Karaliai“. Lyginant dvi „dviejų porų“ kombinacijas, lyginamos didesnės vertės poros, laimi didesnės vertės pora. Jei abiejose kombinacijose didesnės vertės poros yra vienodos vertės, lyginamos mažesnės vertės poros. Jei abi kombinacijos turi vienodas dvi poras, nugalėtoją lemia didesnės vertės penktoji korta.
-  „Pora“ yra kombinacija iš dviejų vienodos vertės kortų (pvz., „Karalių“) bei kitų trijų, kurios nėra tokios pat vertės nei su poros kortomis, nei tarpusavyje. „Pora“ yra mažiausia kombinacija, už kurią gaunamas laimėjimas. Aukštesnės vertės kortų pora laimi prieš žemesnės vertės kortų porą. Jei dvi kombinacijos turi tokias pat poras, lyginamos kitos kortos mažėjančia tvarka, laimėtojas nustatomas pagal vertingiausią iš jų.
-  „Aukščiausia korta“ yra pokerio kombinacija, kuri neatitinka nei vieno iš aukščiau nurodytų taisyklių. Iš esmės tai nėra kombinacija, lošėjas lošia su aukščiausia savo turima korta. Jei dvi kombinacijos turi tokias pat vertės aukščiausią kortą, lyginamos kitos kortos mažėjančia tvarka.
 - Rezultatas nustatomas palyginus lošėjų ir krupjė geriausių 5 kortų kombinacijas (derinant lošėjo/krupjė 2 kortas su 5 bendromis kortomis).
 - Norėdamas lošti, krupjė turi surinkti bent porą ar aukštesnę kombinaciją.
 - Jei laimi lošėjas, „Ante“ ir „Žaisti“ statymai yra išmokami taip:
 - „Ante“ statymai išmokami 1:1, jei krupjė turi porą ar geresnę kombinaciją.
 - „Ante“ statymas baigiasi lygiosiomis, jei krupjė neturi kombinacijos.
 - Statymas „Žaisti“ išmokamas 1:1, neatsižvelgiant į krupjė kombinaciją.
 - Greita rezultatų lentelė (greitas būdas patikrinti lošimo rezultatus ir sužinoti, ar lošėjas laimėjo, ar plaiamėjo, ar sulošė lygiosiomis):

Rezultatas	„Ante“	„Blind“	„Žaisti“
Krupjė nedalyvauja lošime ir lošėjas laimi	Lygiosios	Laimėjimas	1:1
Krupjė nedalyvauja lošime ir lošėjas pralaimi	Lygiosios	Pralaimėjimas	Pralaimėjimas
Krupjė dalyvauja lošime ir lošėjas laimi	Laimėjimas	Laimėjimas	1:1
Krupjė dalyvauja lošime ir lošėjas pralaimi	Pralaimėjimas	Pralaimėjimas	Pralaimėjimas
Krupjė dalyvauja lošime, sulošiama lygiosiomis	Lygiosios	Lygiosios	Lygiosios

Lošėjas nusimeta kortas	Pralaimėjimas	Pralaimėjimas	-
-------------------------	---------------	---------------	---

- „Blind“ statymų laimėjimų lentelė:

Kombinacija	Laimėjimas
„Karališkoji spalva“	500:1
„Eilė ir spalva“	50:1
„Keturi vienodos“	10:1
„Pilna troba“	3:1
„Spalva“	1.5:1
„Eilė“	1:1
Visos kitos kombinacijos	Lygiosios

- „Trips“ statymų laimėjimų lentelė:

Kombinacija	Laimėjimas
„Karališkoji spalva“	50:1
„Eilė ir spalva“	40:1
„Keturi vienodos“	30:1
„Pilna troba“	8:1
„Spalva“	7:1
„Eilė“	4:1
„Trys vienodos“	3:1

- „Trips“ statymo laimėjimas priklauso nuo lošėjo geriausių 5 iš 7 kortų kombinacijos – ji nepriklauso nuo krupjė kombinacijos ir nuo to, ar lošėjas atliko statymą „Žaisti“.
- Minimalus statymas yra 0,50 €, maksimalus statymas – 500,00 €, maksimalus laimėjimas – 555 000,00 €. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai.
- Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: krupjė visais atvejais privalo pranešti apie klaidas lošimų salės vadovui. Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:

- Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti gražintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
- Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų kortų, korta/kortos turi būti gražintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
- Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
- Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau.
- Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
- Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
- Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama lošimų salės vadovui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus gražinami.
- Nepavykus nuskaityti kortos krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškvies lošimų salės vadovą. Lošimų salės vadovas panaudos komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą. Jei 6 bandymai bus nesėkmingi, lošimų salės vadovas patikrins skaitytuvą. Neišsprendus problemos, techninis personalas ims veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai gražinami. Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi suklijuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, lošimų salės vadovas atšauks lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai bus gražinti.
- Jei lošėjas nuo lošimo atsijungia prieš lošimo pradžią, t. y. iki laiko, skirto statymams atlikti pabaigos, atlikti statymai bus anuliuoti ir neišskaičiuoti iš lošėjo lošimų sąskaitos. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau išskaičiuotas iš lošėjo lošimų sąskaitos, tačiau dar prieš sužinant lošimo rezultatą, lošimas bus vykdomas pagal taisykles pagal numatytuosius lošėjo pasirinkimus. Lošėjo lošimų sąskaita atnaujinama atsižvelgiant į lošimo rezultatus. Jei lošėjas vėl prisijungia prie to paties lošimo, lošimas bus vykdomas pagal prieš tai numatytą pasirinkimą. Lošėjas, kuris neturėjo galimybės dėl techninių kliūčių dalyvauti tiesioginėje transliacijoje, vėliau prisijungęs prie lošimo galės peržiūrėti įvykusio lošimo rezultatą.
- Lošimo paslaugos teikiamos internetu, kurios kartais gali atsijungti. Kad būtų sumažintas netikėtų atsijungimų poveikis, lošėjui praradus ryšį su lošimo serveriu, ekrane pasirodys pranešimas apie prisijungimą iš naujo. Jei prieš pradėdant statymus įvyksta atsijungimas, tai yra prieš pranešimą ekrane „Daugiau jokių statymų“, statymas nebus išskaičiuotas iš lošimų sąskaitos ir lošėjas nedalyvaus lošime. Jei atsijungimas įvyks prasidėjus lošimui, tai yra po pranešimo ekrane „Daugiau jokių statymų“ ir statymai buvo priimti serverio, lošimas vyks kaip įprasta, o laimėjimai bus suteikti atsižvelgiant į lošimo rezultatą, neatsižvelgiant į atsijungimą.

23. LOŠIMAS „BAKARA SPAUDIMO KONTROLĖ“ („CONTROL SQUEEZE BACCARAT“)

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

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

- „Bankininko“ („Banker“) kombinacija:

	Trečiosios „Lošėjas“ („Player“) ištrauktos kortos vertė
--	---

Pirmosios dvi „Bankininko“ („Banker“) kortos	Nėra trečiosios kortos	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
1	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
2	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
3	I	I	I	I	I	I	I	I	I	S	I
4	I	S	S	I	I	I	I	I	I	S	S
5	I	S	S	S	S	I	I	I	I	S	S
6	S	S	S	S	S	S	S	I	I	S	S
7	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
8	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
9	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

I – imti; S – susilaikyti.

- Jei „Lošėjo“ („Player“) kombinacija yra 6 arba 7, tuomet „Bankininko“ („Banker“) 3, 4 arba 5 vertės kombinacijai korta turi būti imama, o 6 – susilaikoma.
- Laimi tas, kurio kombinacija arčiau 9.
- Papildomi statymai:

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

„B Bonus“ („Bankininko premija“)	Laimima, kai „Bankininkas“ („Banker“) laimi lošimą surinkęs natūralų 8 arba 9 arba bent jau aplenkia „Lošėją“ („Player“) keturiais taškais.
-------------------------------------	---

- Laimėjimų lentelė:

Laukai, ant kurių atliekami statymai	Laimėjimas
„Player“ („Lošėjas“)	1:1
„Tie“ („Lygiosios“)	8:1
„P Pair“ („Lošėjo pora“)	11:1
„B Pair“ („Bankininko pora“)	11:1
„Perfect Pair“ („Tobula pora“)	Viena pora: 25:1 Dvi poros: 200:1
„Either Pair“ („Bet kuri pora“)	5:1
„P Bonus“/„B Bonus“ („Lošėjo premija“/„Bankininko premija“)	Išmokėjimo santykio tikimybės: <ul style="list-style-type: none"> • Ne „natūrali“ pergalė 9 taškais, 30:1 • Ne „natūrali“ pergalė 8 taškais, 10:1 • Ne „natūrali“ pergalė 7 taškais, 6:1 • Ne „natūrali“ pergalė 6 taškais, 4:1 • Ne „natūrali“ pergalė 5 taškais, 2:1 • Ne „natūrali“ pergalė 4 taškais, 1:1 • „Natūrali“ pergalė, 1:1 • „Natūralios“ lygiosios, („Push“)

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

- Minimalus statymas yra 1.00€, maksimalus statymas – 15 000.00€, maksimalus laimėjimas – 175 000.00€. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai.
- Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: krupjė visais atvejais privalo pranešti apie klaidas lošimų salės vadovui.
- Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyr, korta/kortos turi būti grąžintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų kortų, korta/kortos turi būti grąžintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.

- Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
- Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau.
- Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
- Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
- Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama lošimų salės vadovui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus gražinami.
- Nepavykus nuskaityti kortos krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškvies lošimų salės vadovą. Lošimų salės vadovas panaudos komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą. Jei daugiausiai 6 bandymai iš eilės nesėkmingi pagal tiekėjo nuostatus, lošimų salės vadovas patikrins skaitytuvą. Neišsprendus problemos, techninis personalas ims veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai gražinami. Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi suklijuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, lošimų salės vadovas atšauks lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai bus gražinti.
- Jei lošėjas nuo lošimo atsijungia prieš lošimo pradžią, t. y. iki laiko, skirto statymams atlikti pabaigos, atlikti statymai bus anuliuoti ir neišskaičiuoti iš lošėjo lošimų sąskaitos. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau išskaičiuotas iš lošėjo lošimų sąskaitos, tačiau dar prieš sužinant lošimo rezultatą, lošimas bus vykdomas pagal taisykles pagal numatytuosius lošėjo pasirinkimus. Lošėjo lošimų sąskaita atnaujinama atsižvelgiant į lošimo rezultatą. Jei lošėjas vėl prisijungia prie to paties lošimo, lošimas bus vykdomas pagal prieš tai numatytą pasirinkimą. Lošėjas, kuris neturėjo galimybės dėl techninių kliūčių dalyvauti tiesioginėje transliacijoje, vėliau prisijungęs prie lošimo galės peržiūrėti įvykusio lošimo rezultatą.
- Lošimo paslaugos teikiamos internetu, kurios kartais gali atsijungti. Kad būtų sumažintas netikėtų atsijungimų poveikis, lošėjui praradus ryšį su lošimo serveriu, ekrane pasirodys pranešimas apie prisijungimą iš naujo. Jei prieš pradėdant statymus įvyksta atsijungimas, tai yra prieš pranešimą ekrane „Daugiau jokių statymų“, statymas nebus išskaičiuotas iš lošimų sąskaitos ir lošėjas nedalyvaus lošime. Jei atsijungimas įvyks prasidėjus lošimui, tai yra po pranešimo ekrane „Daugiau jokių statymų“ ir statymai buvo priimti serverio, lošimas vyks kaip įprasta, o laimėjimai bus suteikti atsižvelgiant į lošimo rezultatą, neatsižvelgiant į atsijungimą.

24. LOŠIMAS „DVIKUBO KAMUOLIUKO RULETĖ“ („DOUBLE BALL ROULETTE“)

- „Dvigubo Kamuoliuko Ruletė“ lošimo tikslas yra atspėti skaičių, ties kuriuo sustos du rutuliukai ir pastatyti vieną ar daugiau statymų ant tų skaičių. Ruletės rate yra skaičiai nuo 1 iki 36 ir vienas 0 (nulis).
- Pasibaigus statymų laikui ruletės rate sukami du rutuliukai. Kamuoliukai sukasi ta pačia kryptimi ir tokiu pat greičiu, tačiau vienas kamuoliukas visuomet atsilieka nuo kito. Po

kiek laiko abu rutuliukai sustoja vienoje iš sunumeruotų rato padalų. Abu kamuoliukai sustoja toje pačioje ar skirtingose padalose.

- Prie ruletės stalo lošėjas gali atlikti daugybę įvairių statymų. Kiekvienos rūšies statymas apima vieną skaičių ar tam tikrą skaičių intervalą ir turi savo išmokų ribas.
- Statymai, atliekami statymo lauko skaičių laukeliuose arba ant linijų tarp jų, yra vadinami „Vidiniais“ statymais, o specialiuose žemiau ir šonuose esančiuose laukeliuose atliekami statymai vadinami „Išoriniais“ statymais.
- „Vidiniai“ statymai:
 - „Tiesioginis“ – lošėjas padeda savo žetoną ant vieno skaičiaus (įskaitant ir nulį);
 - „Padalintas“ statymas – lošėjas padeda savo žetoną ant vertikalios ar horizontalios linijos tarp bet kurių dviejų skaičių;
 - „Eilės“ statymas – lošėjas padeda savo žetoną skaičių eilės gale. „Eilės“ statymas apima tris skaičius;
 - „Kampo“ statymas – lošėjas padeda savo žetoną ant keturių skaičių susitikimo taško (vidurinis susikirtimas). Statymas apima visus keturis skaičius;
 - „Linijos“ statymas – lošėjas padeda savo žetoną dviejų eilučių pabaigoje, tarp jų susikirtimo. „Linijos“ statymas apima visus skaičius abiejose eilėse, iš viso šešis skaičius.
- „Išoriniai“ statymai:
 - „Stulpelio“ statymas – lošėjas padeda savo žetoną viename iš laukelių, pažymėtų „8 prie 1“ ir esančių stulpelio pabaigoje – jie apima 12 stulpelio skaičių. Nulis nepatenka į stulpelių statymus;
 - „Tuzino“ statymas – lošėjas padeda savo žetoną viename iš trijų laukelių su pavadinimais „1-ieji 12“, „2-ieji 12“ arba „3-ieji 12“, kad pastatytų ant 12 skaičių šalia laukelių;
 - „Raudona“/„juoda“ – lošėjas padeda savo žetoną ant raudono arba juodo laukelio, kad statytų už 18 raudonų arba 18 juodų skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus;
 - „Even“/„Odd“ („Lyginis“/„nelyginis“) – lošėjas padeda savo žetoną ant vieno iš šių laukelių, kad pastatytų už 18 lyginių ar 18 nelyginių skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus;
 - „1–18“/„19–36“ – lošėjas padeda savo žetoną viename iš šių laukelių, kad statytų už pirmuosius arba paskutiniuosius 18 skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus;
 - Du kamuoliukai ant bet kurio skaičiaus – lošėjas padeda savo žetoną statymo zonoje apačioje kairėje. Norint laimėti, abu kamuoliukai turi sustoti ant to paties ne spėjamo skaičiaus;
 - Du kamuoliukai ant pasirinkto skaičiaus – lošėjas padeda savo žetoną ant konkretaus skaičiaus ovalo formos statymų lauke. Norint laimėti, abu kamuoliukai turi sustoti ant šio spėjamo skaičiaus.
- Lošėjas spaudžia mygtuką „Kaimynų statymai“, kad atidarytų specialų ovalo ar lenktynių rato formos statymų langą, kuriame gali lengvai atlikti kaimynų ir kitus specialiuosius statymus.
- Visi statymai apima skirtingus skaičių rinkinius ir skiriami skirtingi laimėjimai. Statymo vietos yra paryškintos.
- „Tiers du Cylindre“:
 - Šis statymas apima iš viso 12 skaičių, įskaitant 27, 33 ir tarp jų esančius skaičius nuliui priešingoje ruletės rato pusėje. 6 žetonai dedami taip:

- 1 žetonas padalijamas tarp 5/8;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 10/11;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 13/16;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 23/24;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 27/30;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 33/36.
- „Orphelins a Cheval“:
 - Šis statymas apima 8 skaičius dviejuose ruletės rato dalyse, nepatenkančiose į „Voisins du zero“ ir „Tiers du cylindre“ statymus. 5 žetonai dedami taip:
 - 1 žetonas ant 1 (tiesioginis);
 - 1 žetonas padalijamas tarp 6/9;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 14/17;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 17/20;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 31/34.
- „Voisins du Zero“:
 - Šis statymas apima iš viso 17 skaičių, įskaitant 22, 25 ir tarp jų esančius skaičius ruletės rate (įskaitant nulį). 9 žetonai dedami taip:
 - 2 žetonai eilėje 0/2/3;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 4/7;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 12/15;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 18/21;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 19/22;
 - 2 žetonai dedami 25/26/28/29 kampe;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 32/35.
- „Jeu Zero“:
 - Šis statymas apima nulį ir 6 arčiausiai jo ruletėje esančius skaičius: 12, 35, 3, 26, 0, 32 ir 15. 4 žetonai dedami taip:
 - 1 žetonas padalijamas tarp 0/3;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 12/15;
 - 1 žetonas ant 26 (tiesioginis);
 - 1 žetonas padalijamas tarp 32/35.
- Kaimynų statymas apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norėdamas atlikti kaimynų statymus, lošėjas spaudžia konkretų ruletės rato lange esantį skaičių. Žetonas bus padėtas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Paspaudęs apvalų „-“ arba „+“ mygtuką, lošėjas gali sumažinti pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičių.
- Mėgstami statymai:
 - Papildoma „Mėgstamų statymų“ funkcija leidžia išsaugoti pamėgtus statymus arba įvairių statymų tipų derinius, kad būsimojuose etapuose būtų lengviau juos atlikti prie ruletės stalo. Lošėjas gali išsaugoti ir redaguoti iki 15 mėgstamiausių statymų su skirtingais pavadinimais.
 - Norėdamas atidaryti „Mėgstamų statymų“ meniu, lošėjas spaudžia mygtuką „Mėgstami statymai“. Pakartotinai spaudžia mygtuką, kad uždarytų šią funkciją.
 - Atlikęs mėgstamą statymą ar statymų kombinaciją, lošėjas paspaudžia „Mėgstamų statymų“ meniu esančią nuorodą „Išsaugoti paskutinį statymą“. Bus pasiūlytas

- numatytasis šio statymo pavadinimas, tačiau lošėjas gali ir pats pasirinkti kokių pavadinimų norės išsaugoti Mėgstamą lošimą.
- Tuomet šį statymą lošėjas galės išsaugoti ir pridėti prie savo mėgstamiausių statymų sąrašo paspaudęs mygtuką „Išsaugoti“ arba klaviatūros mygtuką „Enter“, galės padidinti (dvigubinti, trigubinti ir t. t.) mėgstamo statymo sumą paspausdamas reikiamą kiekį kartų ant statymo pavadinimo.
 - „Specialūs“ statymai – antrajame „Mėgstamų statymų“ skirtuke lošėjas galės lengviau atlikti „Finale en plein“ ir „Finale a cheval“ statymus.
 - „Finale en Plein“:
 - „Finale en plein 0“ – 4 žetonų statymas, apimantis 0+10+20+30, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 1“ – 4 žetonų statymas, apimantis 1+11+21+31, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 2“ – 4 žetonų statymas, apimantis 2+12+22+32, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 3“ – 4 žetonų statymas, apimantis 3+13+23+33, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 4“ – 4 žetonų statymas, apimantis 4+14+24+34, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 5“ – 4 žetonų statymas, apimantis 5+15+25+35, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 6“ – 4 žetonų statymas, apimantis 6+16+26+36, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 7“ – 3 žetonų statymas, apimantis 7+17+27, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 8“ – 3 žetonų statymas, apimantis 8+18+28, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 9“ – 3 žetonų statymas, apimantis 9+19+29, ant kiekvieno po 1 žetoną.
 - „Finale a Cheval“:
 - „Finale a cheval 0/3“ – 4 žetonų statymas apimantis 0/3+10/13+20/23+30/33, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 1/4“ – 4 žetonų statymas apimantis 1/4+11/14+21/24+31/34, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 2/5“ – 4 žetonų statymas apimantis 2/5+12/15+22/25+32/35, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 3/6“ – 4 žetonų statymas apimantis 3/6+13/16+23/26+33/36, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 4/7“ – 4 žetonų statymas apimantis 4/7+14/17+24/27+34, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 5/8“ – 4 žetonų statymas apimantis 5/8+15/18+25/28+35, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 6/9“ – 4 žetonų statymas apimantis 6/9+16/19+26/29+36, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 7/10“ – 3 žetonų statymas apimantis 7/10+17/20+27/30, ant kiekvieno po 1 žetoną;

- „Finale a cheval 8/11“ – 3 žetonų statymas apimantis 8/11+18/21+28/31, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- „Finale a cheval 9/12“ – 3 žetonų statymas apimantis 9/12+19/22+29/32, ant kiekvieno po 1 žetoną.
- Viso statymo metu visi „vidiniai“ statymai pastatomi ant konkretaus skaičiaus. Pavyzdžiui, viso statymo ant skaičiaus 36 atveju 18 žetonų bus padėti taip, kad jį visiškai padengtų: 1 žetonas ant 36, 2 žetonai ant padalintų statymų 33/36 ir 35/36, 3 žetonai ant „Eilės“ statymo 34/35/36, 4 žetonai ant 32/33/35/36 „kampo“ statymo ir 6 žetonai ant „Linijos“ statymo 31/32/33/34/35/36.
- Laiminčiųjų skaičių ekrane rodomi paskutiniai laimėję skaičiai.
- Kairėje rodomi paskutiniojo lošimo rezultatai. Juodos spalvos skaičiai rodomi baltai, raudonos spalvos skaičiai rodomi raudonai.
- „Vidinių“ ir „išorinių“ statymų laimėjimų lentelės:

Statymo tipas	Laimėjimas
„Tiesioginis“	35:1
„Dalijimas“	17:1
„Eilutė“	11:1
„Kampas“	8:1
„Linija“	5:1
„Stulpelis“	2:1
„Tuzinas“	2:1
„Raudona“/„Juoda“	1:1
„Lyginis“/„Nelyginis“	1:1
„1–18“/„19–36“	1:1

- Minimalus statymas yra 0.20€, maksimalus statymas – 2 000.00€, maksimalus laimėjimas – 344 000.00€. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai.
- Jei sukimas apibrėžtas kaip negaliojantis, ši padėtis vadinama „No Spin“ („Negaliojantis sukimas“).
- „No Spin“ („Negaliojantis sukimas“) taikomas šiais atvejais:
 - Rutuliukai sukasi mažiau nei 4 pilnus apsisukimus;
 - Rutuliukai buvo sukami ta pačia kryptimi kaip ir ratas;
 - Rutuliukai arba ratas buvo pasukti neteisinga linkme. Ruletės rutuliukai turi būti įsukami priešingai rato sukimosi kryptį;
 - Ratas nustojo suktis sukimosi metu, t. y. neapsisukęs bent keturių kartų aplink važiavimo taką;

- Rutuliukai sustoja ir neįkrenta į padalas, o tiesiog sukasi ant rato daugiau nei 3 pilnus apsisukimus;
- Rutuliukai iškrito iš rato;
- Bet koks pašalinis daiktas įkrenta į ratą.
- Negaliojančio sukimo „No Spin“ atveju, lošėjų atlikti statymai automatiškai gražinami. Ratas sustabdomas ir kamuoliukai dedami į paskutinį iškritusį skaičių, lošimas toliau tęsiamas įprasta eiga. Jeigu ruletėje išsuktas skaičius neužregistruojamas sistemoje, pradiniai statymai gražinami.
- Tuo atveju, kai sistemoje užregistruojamas ne tas skaičius, kuris buvo išsuktas ruletėje, teisingu skaičiumi laikomas tas, kuris faktiškai buvo išsuktas ruletėje. Visi pradiniai statymai gražinami.
- Jei lošėjas nuo lošimo atsijungia prieš lošimo pradžią, t. y. iki laiko, skirto statymams atlikti pabaigos, atlikti statymai bus anuliuoti ir neišskaičiuoti iš lošėjo lošimų sąskaitos. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau išskaičiuotas iš lošėjo lošimų sąskaitos, tačiau dar prieš sužinant lošimo rezultatą, lošimas bus vykdomas pagal taisyklės pagal numatytuosius lošėjo pasirinkimus. Lošėjo lošimų sąskaita atnaujinama atsižvelgiant į lošimo rezultatus. Jei lošėjas vėl prisijungia prie to paties lošimo, lošimas bus vykdomas pagal prieš tai numatytą pasirinkimą. Lošėjas, kuris neturėjo galimybės dėl techninių kliūčių dalyvauti tiesioginėje transliacijoje, vėliau prisijungęs prie lošimo galės peržiūrėti įvykusio lošimo rezultatą.
- Lošimo paslaugos teikiamos internetu, kurios kartais gali atsijungti. Kad būtų sumažintas netikėtų atsijungimų poveikis, lošėjui praradus ryšį su lošimo serveriu, ekrane pasirodys pranešimas apie prisijungimą iš naujo. Jei prieš pradėdam statymus įvyksta atsijungimas, tai yra prieš pranešimą ekrane „Daugiau jokių statymų“, statymas nebus išskaičiuotas iš lošimų sąskaitos ir lošėjas nedalyvaus lošime. Jei atsijungimas įvyks prasidėjus lošimui, tai yra po pranešimo ekrane „Daugiau jokių statymų“ ir statymai buvo priimti serverio, lošimas vyks kaip įprasta, o laimėjimai bus suteikti atsižvelgiant į lošimo rezultatą, neatsižvelgiant į atsijungimą.

25. LOŠIMAS „PRANCŪZIŠKA RULETĖ“ („FRENCH ROULETTE“)

- „Prancūziška Ruletė“ lošimo tikslas yra atspėti skaičių, ties kuriuo sustos rutuliukas ir pastatyti vieną ar daugiau statymų ant tų skaičių. Ruletės rate yra skaičiai nuo 1 iki 36 ir vienas 0 (nulis).
- Pasibaigus statymų laikui ruletės rate sukamas rutuliukas. Po kiek laiko rutuliukas sustoja vienoje iš sunumeruotų rato padalų. Lošėjas laimi, jei pastato statymą, apimantį tą skaičių.
- Prie ruletės stalo lošėjas gali atlikti daugybę įvairių statymų. Kiekvienos rūšies statymas apima vieną skaičių ar tam tikrą skaičių intervalą ir turi savo išmokų ribas.
- Statymai, atliekami statymo lauko skaičių laukeliuose arba ant linijų tarp jų, yra vadinami „Vidiniais“ statymais, o specialiuose žemiau ir šonuose esančiuose laukeliuose atliekami statymai vadinami „Išoriniais“ statymais.
- „Vidiniai“ statymai:
 - „Tiesioginis“ – lošėjas padeda savo žetoną ant vieno skaičiaus (įskaitant ir nulį);
 - „Padalintas“ statymas – lošėjas padeda savo žetoną ant vertikalios ar horizontalios linijos tarp bet kurių dviejų skaičių;

- „Eilės“ statymas – lošėjas padeda savo žetoną skaičių eilės gale. „Eilės“ statymas apima tris skaičius;
- „Kampo“ statymas – lošėjas padeda savo žetoną ant keturių skaičių susitikimo taško (vidurinis susikirtimas). Statymas apima visus keturis skaičius;
- „Linijos“ statymas – lošėjas padeda savo žetoną dviejų eilučių pabaigoje, tarp jų susikirtimo. „Linijos“ statymas apima visus skaičius abiejose eilėse, iš viso šešis skaičius.
- „Išoriniai“ statymai:
 - „Stulpelio“ statymas – lošėjas padeda savo žetoną viename iš laukelių, pažymėtų „2 prie 1“ ir esančių stulpelio pabaigoje – jie apima 12 stulpelio skaičių. Nulis nepatenka į stulpelių statymus.
 - „Tuzino“ statymas – lošėjas padeda savo žetoną viename iš trijų laukelių su pavadinimais „1-ieji 12“, „2-ieji 12“ arba „3-ieji 12“, kad pastatytų ant 12 skaičių šalia laukelių.
 - „Raudona“/„Juoda“ – lošėjas padeda savo žetoną ant raudono arba juodo laukelio, kad statytų už 18 raudonų arba 18 juodų skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.
 - „Even“/„Odd“ („Lyginis“/„Nelyginis“) – lošėjas padeda savo žetoną ant vieno iš šių laukelių, kad pastatytų už 18 lyginių ar 18 nelyginių skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.
 - „1–18“/„19–36“ – lošėjas padeda savo žetoną viename iš šių laukelių, kad statytų už pirmuosius arba paskutiniuosius 18 skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.
- Lošėjas spaudžia mygtuką „Kaimynų statymai“, kad atidarytų specialų ovalo ar lenktynių rato formos statymų langą, kuriame gali lengvai atlikti kaimynų ir kitus specialiuosius statymus.
- Visi statymai apima skirtingus skaičių rinkinius ir skiriami skirtingi laimėjimai. Statymo vietos yra paryškintos.
- „Tiers du Cylindre“:
 - Šis statymas apima iš viso 12 skaičių, įskaitant 27, 33 ir tarp jų esančius skaičius nuliui priešingoje ruletės rato pusėje. 6 žetonai dedami taip:
 - 1 žetonas padalijamas tarp 5/8;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 10/11;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 13/16;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 23/24;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 27/30;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 33/36.
- „Orphelins a Cheval“:
 - Šis statymas apima 8 skaičius dviejose ruletės rato dalyse, nepatenkančiose į „Voisins du zero“ ir „Tiers du cylindre“ statymus. 5 žetonai dedami taip:
 - 1 žetonas ant 1 (tiesioginis)
 - 1 žetonas padalijamas tarp 6/9;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 14/17;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 17/20;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 31/34.
- „Voisins du Zero“:
 - Šis statymas apima iš viso 17 skaičių, įskaitant 22, 25 ir tarp jų esančius skaičius ruletės rate (įskaitant nulį). 9 žetonai dedami taip:

- 2 žetonai eilėje 0/2/3;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 4/7;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 12/15;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 18/21;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 19/22;
 - 2 žetonai dedami 25/26/28/29 kampe;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 32/35.
- „Jeu Zero“:
 - Šis statymas apima nulį ir 6 arčiausiai jo ruletėje esančius skaičius: 12, 35, 3, 26, 0, 32 ir 15. 4 žetonai dedami taip:
 - 1 žetonas padalijamas tarp 0/3;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 12/15;
 - 1 žetonas ant 26 (tiesioginis);
 - 1 žetonas padalijamas tarp 32/35.
- Kaimynų statymas apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norėdamas atlikti kaimynų statymus, lošėjas spaudžia konkretų ruletės rato lange esantį skaičių. Žetonas bus padėtas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Paspaudęs apvalų „-“ arba „+“ mygtuką, lošėjas gali sumažinti pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičių.
- Mėgstami statymai:
 - Papildoma „Mėgstamų statymų“ funkcija leidžia išsaugoti pamėgtus statymus arba įvairių statymų tipų derinius, kad būsimoosiuose etapuose būtų lengviau juos atlikti prie ruletės stalo. Lošėjas gali išsaugoti ir redaguoti iki 15 mėgstamiausių statymų su skirtingais pavadinimais.
 - Norėdamas atidaryti „Mėgstamų statymų“ meniu, lošėjas spaudžia mygtuką „Mėgstami statymai“. Pakartotinai spaudžia mygtuką, kad uždarytų šią funkciją.
 - Atlikęs mėgstamą statymą ar statymų kombinaciją, lošėjas paspaudžia „Mėgstamų statymų“ meniu esančią nuorodą „Išsaugoti paskutinį statymą“. Bus pasiūlytas numatytasis šio statymo pavadinimas, tačiau lošėjas gali ir pats pasirinkti kokiu pavadinimu norės išsaugoti Mėgstamą lošimą.
 - Tuomet šį statymą lošėjas galės išsaugoti ir pridėti prie savo mėgstamiausių statymų sąrašo paspaudęs mygtuką „Išsaugoti“ arba klaviatūros mygtuką „Enter“, galės padidinti (dvigubinti, trigubinti ir t. t.) mėgstamo statymo sumą paspausdamas reikiamą kiekį kartų ant statymo pavadinimo.
- „Specialūs“ statymai – antrajame „Mėgstamų statymų“ skirtuke lošėjas galės lengviau atlikti „Finale en plein“ ir „Finale a cheval“ statymus.
 - „Finale en Plein“:
 - „Finale en plein 0“ – 4 žetonų statymas, apimantis 0+10+20+30, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 0“ – 4 žetonų statymas, apimantis 1+11+21+31, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 2“ – 4 žetonų statymas, apimantis 2+12+22+32, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 3“ – 4 žetonų statymas, apimantis 3+13+23+33, ant kiekvieno po 1 žetoną;

- „Finale en plein 4“ – 4 žetonų statymas, apimantis 4+14+24+34, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- „Finale en plein 5“ – 4 žetonų statymas, apimantis 5+15+25+35, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- „Finale en plein 6“ – 4 žetonų statymas, apimantis 6+16+26+36, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- „Finale en plein 7“ – 3 žetonų statymas, apimantis 7+17+27, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- „Finale en plein 8“ – 3 žetonų statymas, apimantis 8+18+28, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- „Finale en plein 9“ – 3 žetonų statymas, apimantis 9+19+29, ant kiekvieno po 1 žetoną.
- „Finale a Cheval“:
 - „Finale a cheval 0/3“ – 4 žetonų statymas apimantis 0/3+10/13+20/23+30/33, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 1/4“ – 4 žetonų statymas apimantis 1/4+11/14+21/24+31/34, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 2/5“ – 4 žetonų statymas apimantis 2/5+12/15+22/25+32/35, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 3/6“ – 4 žetonų statymas apimantis 3/6+13/16+23/26+33/36, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 4/7“ – 4 žetonų statymas apimantis 4/7+14/17+24/27+34, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 5/8“ – 4 žetonų statymas apimantis 5/8+15/18+25/28+35, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 6/9“ – 4 žetonų statymas apimantis 6/9+16/19+26/29+36, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 7/10“ – 3 žetonų statymas apimantis 7/10+17/20+27/30, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 8/11“ – 3 žetonų statymas apimantis 8/11+18/21+28/31, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 9/12“ – 3 žetonų statymas apimantis 9/12+19/22+29/32, ant kiekvieno po 1 žetoną.
- Viso statymo metu visi vidiniai statymai pastatomi ant konkretaus skaičiaus. Pavyzdžiui, Viso statymo ant skaičiaus 36 atveju 18 žetonų bus padėti taip, kad jį visiškai padengtų: 1 žetonas ant 36, 2 žetonai ant padalintų statymų 33/36 ir 35/36, 3 žetonai ant „Eilės“ statymo 34/35/36, 4 žetonai ant 32/33/35/36 „kampo“ statymo ir 6 žetonai ant „Linijos“ statymo 31/32/33/34/35/36.
- Laiminčiųjų skaičių ekrane rodomi paskutiniai laimėję skaičiai.
- Kairėje rodomi paskutiniojo lošimo rezultatai. Juodos spalvos skaičiai rodomi baltai, raudonos spalvos skaičiai rodomi raudonai.
- „Vidinių“ ir „išorinių“ statymų laimėjimų lentelės:

Statymo tipas	Laimėjimas
„Tiesioginis“	35:1

„Dalijimas“	17:1
„Eilutė“	11:1
„Kampas“	8:1
„Linija“	5:1
„Stulpelis“	2:1
„Tuzinas“	2:1
„Raudona“/„Juoda“	1:1
„Lyginis“/„Nelyginis“	1:1
„1–18“/„19–36“	1:1

- Pagal „La Partage“ taisyklę pusė pinigų grąžinama lygių galimybių statymuose („Lyginis“/„Nelyginis“, „Raudona“/„Juoda“, „1–18“/„19–36“), jei kamuoliukas atsistoja ties nuliu.
- Minimalus statymas yra 1.00€, maksimalus statymas – 5 000.00€, maksimalus laimėjimas – 252 000.00€. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai.
- Jei sukimas apibrėžtas kaip negaliojantis, ši padėtis vadinama „No Spin“ („Negaliojantis sukimas“).
- „No Spin“ („Negaliojantis sukimas“) taikomas šiais atvejais:
 - Rutuliukas sukasi mažiau nei 4 pilnus apsisukimus;
 - Rutuliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi kaip ir ratas;
 - Rutuliukas arba ratas buvo pasuktas neteisinga linkme. Ruletės rutuliukas turi būti įsukamas priešingai rato sukimosi kryptčiai;
 - Ratas nustojo suktis sukimosi metu, t. y. neapsisukęs bent keturių kartų aplink važiavimo taką;
 - Rutuliukas sustoja ir neįkrenta į padalą, o tiesiog sukasi ant rato daugiau nei 3 pilnus apsisukimus;
 - Rutuliukas iškrito iš rato;
 - Bet koks pašalinis daiktas įkrenta į ratą.
- Negaliojančio sukimo „No Spin“ atveju, lošėjų atlikti statymai automatiškai grąžinami. Ratas sustabdomas ir kamuoliukai dedami į paskutinį iškritusį skaičių, lošimas toliau tęsiamas įprasta eiga. Jeigu ruletėje išsuktas skaičius neužregistruojamas sistemoje, pradiniai statymai grąžinami.
- Tuo atveju, kai sistemoje užregistruojamas ne tas skaičius, kuris buvo išsuktas ruletėje, teisingu skaičiumi laikomas tas, kuris faktiškai buvo išsuktas ruletėje. Visi pradiniai statymai grąžinami.
- Jei lošėjas nuo lošimo atsijungia prieš lošimo pradžią, t. y. iki laiko, skirto statymams atlikti pabaigos, atlikti statymai bus anuliuoti ir neišskaičiuoti iš lošėjo lošimų sąskaitos. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau išskaičiuotas iš lošėjo lošimų

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

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

26. LOŠIMAS „AUKSO TURTO BAKARA“ („GOLDEN WEALTH BACCARAT“)

- „Aukso Turto Bakara“ lošimo tikslas – paremtas atitiktinumu numatyti, kuriam iš lošiančių lošimo laukų – „Lošėjui“ („Player“) ar „Bankininkui“ („Banker“), iškris kortų kombinacija, kurios suma artimesnė 9 taškams, ar bus lygiosios.
- Lošimui vadovauja krupjė, lošimas lošiamas naudojant aštuonias standartines 52 kortų kalades.
- Kortų reikšmės:
 - „Tūzai“ yra mažiausios vertės kortos, jos vertos po 1 tašką.
 - Kortos nuo 2 iki 9 yra vertos savo nominalo.
 - „Dešimtakė“ ir kortos su paveikslėliais („Valetai“, „Damos“ ir „Karaliai“) vertos 0.
- „Bakara“ lošime reikšminga tik skaitinė kiekvienos kortos vertė. Kortos rūšis (širdys, vynai, kryžiai ar būgnai) reikšmės neturi.
- Prieš kiekvieną dalijimą lošėjas stato, kuriam iš lošiančių lošimo laukų – „Lošėjui“ („Player“) ar „Bankininkui“ („Banker“), iškris kortų kombinacija, kurios suma artimesnė 9 taškams, ar bus lygiosios.
- Lošimas pradėdamas kuomet krupjė padalina po dvi kortas „Lošėjui“ („Player“) (iš viso lošime gali dalyvauti iki 5 lošėjų) ir „Bankininkui“ („Banker“).
- Lošėjas gali atlikti statymą ant „Lošėjo“ („Player“)/„Bankininko“ („Banker“) poros („P/B Pair“). Jei pirmosios dvi „Lošėjui“ („Player“)/„Bankininkui“ („Banker“) padalintos kortos sudaro porą, lošėjas gauna laimėjimą.
- „Aukšinis lošimas“ vykdomas, priėmus lošėjo statymus. „Aukšinio lošimo“ metu iš kalades atsitiktine tvarka ištraukiamos penkios „Aukšinės kortos“. Šioms „Aukšinėms kortoms“ atsitiktine tvarka priskiami „Aukšiniai daugikliai“ – 2x, 3x, 5x arba 8x.
- Jei lošėjo statymas laimi, ir lošėjas turi kortą(-as), kuri(-ios) yra tarp pasirinktų „Aukšinių kortų“, laimėjimas bus dauginamas iš „Aukšinės(-ių) kortos(-ų) daugiklio(-ių)“.
- Jei laiminčioje kombinacijoje nėra atverstų „Aukšinių kortų“, tuomet taikomas įprastas laimėjimas.
- Po „Aukšinio lošimo“ krupjė atverčia dvi galutines kortas „Lošėjui“ („Player“) ir „Bankininkui“ („Banker“).

- Jei „Lošėjas“ („Player“) ir „Bankininkas“ („Banker“) turi vienodos vertės kombinacijas, lošimas baigiasi lygiosiomis. Laimi statymai už „Lygiąsias“, statymai už „Lošėją“ („Player“) arba „Bankininką“ („Banker“) paimami (grąžinami).
- Kiekvienos kombinacijos vertė skaičiuojama atmetant dešimčių skaičių (jei ji yra 10 ar daugiau). Pavyzdžiui, 7 ir 9 vertės kombinacija „Bakara“ yra verta tik 6 (kadangi $16 - 10 = 6$). Taip pat kortos su paveikslėliais ir 9 vertė yra 9.
- Jei „Lošėjas“ („Player“) arba „Bankininkas“ („Banker“) iš pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 8 arba 9 („natūralus“ 8 arba 9), papildomos kortos nebedalijamos.
- Jei „Lošėjas“ („Player“) ir „Bankininkas“ („Banker“) po pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 0–7, užklausiama „Trečiosios kortos taisyklė“, pagal kurią nusprendžiama, ar kuriam nors reikia trečiosios kortos. „Lošėjas“ („Player“) visuomet pradeda lošimą pirmas.
- Statymams atlikti lošėjas turi 15 sekundžių. Nespėjęs to padaryti, lošėjas laukia sekančio lošimo.
- Laukelio „Lošėjas“ („Player“) kombinacija:

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

- Bankininko kombinacija:

Pirmosios dvi „Bankininko“ („Banker“) kortos	Trečiosios „Lošėjo“ („Player“) ištrauktos kortos vertė										
	Nėra trečiosios kortos	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
1	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
2	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
3	I	I	I	I	I	I	I	I	I	S	I
4	I	S	S	I	I	I	I	I	I	S	S
5	I	S	S	S	S	I	I	I	I	S	S
6	S	S	S	S	S	S	S	I	I	S	S
7	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
8	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
9	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

I – imti; S – susilaikyti.

- Jei „Lošėjo“ („Player“) kombinacija yra 6 arba 7, tuomet „Bankininko“ („Banker“) 3, 4 arba 5 vertės kombinacijai korta turi būti imama, o 6 – susilaikoma.
- Laimi tas, kurio kombinacija arčiau 9.
- Papildomi statymai:

Papildomas statymas	Aprašymas
„P Pair“ („Lošėjo pora“)	Laimima, jei pirmosios dvi „Lošėjui“ („Player“) padalintos kortos sudaro porą.
„B Pair“ („Bankininko pora“)	Laimima, jei pirmosios dvi „Bankininkui“ („Banker“) padalintos kortos yra pora.

- Laimėjimų lentelė:

Laukai, ant kurių atliekami statymai	Laimėjimas
„Player“ („Lošėjas“)	1 - 512:1
„Banker“ („Bankininkas“)	1 - 512:1
„Tie“ („Lygiosios“)	5:1
„P Pair“ („Lošėjo pora“)	9 - 576:1
„B Pair“ („Bankininko pora“)	9 - 576:1

- Minimalus statymas yra 1.00€, maksimalus statymas – 15 000.00€, maksimalus laimėjimas – 175 000.00€. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai.
- Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: krupjė visais atvejais privalo pranešti apie klaidas lošimų salės vadovui.
- Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyne, korta/kortos turi būti grąžintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų kortų, korta/kortos turi būti grąžintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
 - Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau.
 - Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
 - Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.

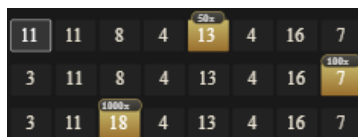
- Jei korta randama paveikslėliu aukštyne, apie tai pranešama lošimų salės vadovui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus gražinami.
- Nepavykus nuskaityti kortos krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškviės lošimų salės vadovą. Lošimų salės vadovas panaudos komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą. Jei daugiausiai 6 bandymai iš eilės nesėkmingi pagal tiekėjo nuostatus, lošimų salės vadovas patikrins skaitytuvą. Neišsprendus problemos, techninis personalas ims veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai gražinami. Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi suklijuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, lošimų salės vadovas atšauks lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai bus gražinti.
- Jei lošėjas nuo lošimo atsijungia prieš lošimo pradžią, t. y. iki laiko, skirto statymams atlikti pabaigos, atlikti statymai bus anuliuoti ir neišskaičiuoti iš lošėjo lošimų sąskaitos. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau išskaičiuotas iš lošėjo lošimų sąskaitos, tačiau dar prieš sužinant lošimo rezultatą, lošimas bus vykdomas pagal taisykles pagal numatytuosius lošėjo pasirinkimus. Lošėjo lošimų sąskaita atnaujinama atsižvelgiant į lošimo rezultatus. Jei lošėjas vėl prisijungia prie to paties lošimo, lošimas bus vykdomas pagal prieš tai numatytą pasirinkimą. Lošėjas, kuris neturėjo galimybės dėl techninių kliūčių dalyvauti tiesioginėje transliacijoje, vėliau prisijungęs prie lošimo galės peržiūrėti įvykusio lošimo rezultatą.
- Lošimo paslaugos teikiamos internetu, kurios kartais gali atsijungti. Kad būtų sumažintas netikėtų atsijungimų poveikis, lošėjui praradus ryšį su lošimo serveriu, ekrane pasirodys pranešimas apie prisijungimą iš naujo. Jei prieš pradėdam statymus įvyksta atsijungimas, tai yra prieš pranešimą ekrane „Daugiau jokių statymų“, statymas nebus išskaičiuotas iš lošimų sąskaitos ir lošėjas nedalyvaus lošime. Jei atsijungimas įvyks prasidėjus lošimui, tai yra po pranešimo ekrane „Daugiau jokių statymų“ ir statymai buvo priimti serverio, lošimas vyks kaip įprasta, o laimėjimai bus suteikti atsižvelgiant į lošimo rezultatą, neatsižvelgiant į atsijungimą.

27. LOŠIMAS „ŽAIBIŠKAS KAULIUKAS“ („LIGHTNING DICE“)

- „Žaibiškas Kauliukas“ lošimo tikslas yra spėti visų trijų kauliukų verčių sumą, iškritus trims 1-6 vertės kauliukams.
- Minimalus statymas yra 0.20€, maksimalus statymas – 1 000.00€, maksimalus laimėjimas – 244 500.00€.
- Norint atlikti statymą lošėjas renkasi norimą statymo vertę žetonais ir ant kurios iš 16 vietų, pažymėtų nuo 3 iki 18 (tai skaičiai, atitinkantys visų trijų kauliukų sumą) nori statyti. Statymui atlikti lošėjas turi 18 sekundžių, to padaryti nespėjus, laukiama kito lošimo.
- Pasibaigus statymų laikui, vyksta „Žaibavimo“ funkcija, kurios metu automatiškai parenkamas vienas ar keli atsitiktiniai „žaibiškieji“ skaičiai, kuriems suteikiamas atsitiktinis daugiklis.
- Krupjė įdeda kauliukus į ridenimo įrenginį („Žaibo bokštą“) atsitiktine tvarka ir prasideda kauliukų ridenimas. Kauliukams nustojus ridentis parodomos jų vertės. Jei lošėjas teisingai atspėja bendrą visų trijų kauliukų sumą ir atlieka statymą ant to skaičiaus, laimi. Jei šis skaičius yra tarp „Žaibiškųjų skaičių“, lošėjo išmoka atitinkamai padauginama.



- Laiminčiųjų skaičių ekrane rodomos paskutiniosios laimėjusios trijų kauliukų sumos ir laimintieji „Žaibiškieji skaičiai“ su pridėtu daugikliu.



- Išmokos riba priklauso nuo to, ar ant statymo vietos atliktas statymas turi daugiklį. Jei daugiklio nėra, taikoma įprasta išmoka.
- Išmokėjimai:

Statymas	Išmoka
Suma 3 arba 18	149 - 999:1
Suma 4 arba 17	49 - 499:1
Suma 5 arba 16	24 - 249:1
Suma 6 arba 15	14 - 99:1
Suma 7 arba 14	9 - 99:1
Suma 8 arba 13	6 - 49:1
Suma 9 arba 12	5 - 49:1
Suma 10 arba 11	4 - 49:1

- Galimi ypatingi atvejai:
 - Jei lošime, sistemoje ar lošimo procedūroje įvyksta techninė klaida, lošimas laikinai sustabdomas, o krupjė apie tai informuoja pamainos vadovą. Visi lošime dalyvavę lošėjai Pokalbių lange arba iššokančiame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama.
 - Jei klaida yra išsprendžiama nedelsiant, lošimas yra tęsiamas įprastai. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimas yra atšaukiamas, pradiniai statymai grąžinami visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

28. LOŠIMAS „GREITAS ŽVILGSNIS BAKARA“ („PEEK BACCARAT“)

- „Greitas Žvilgnis Bakara“ lošimo tikslas – paremtas atsitiktinumu numatyti, kuriam iš lošiančių lošimo laukų – „Lošėjui“ („Player“) ar „Bankininkui“ („Banker“), iškris kortų kombinacija, kurios suma artimesnė 9 taškams, ar bus lygiosios.
- Lošimui vadovauja krupjė, lošimas lošiamas naudojant aštuonias standartines 52 kortų kalades.
- Kortų reikšmės:
 - „Tūzai“ yra mažiausios vertės kortos, jos vertos po 1 tašką.
 - Kortos nuo 2 iki 9 yra vertos savo nominalo.
 - „Dešimtakė“ ir kortos su paveikslėliais („Valetai“, „Damos“ ir „Karaliai“) vertos 0.
- „Bakara“ lošime reikšminga tik skaitinė kiekvienos kortos vertė. Kortos rūšis (širdys, vynai, kryžiai ar būgnai) reikšmės neturi.
- Prieš kiekvieną dalijimą lošėjas stato, kuriam iš lošiančių lošimo laukų – „Lošėjui“ („Player“) ar „Bankininkui“ („Banker“), iškris kortų kombinacija, kurios suma artimesnė 9 taškams, ar bus lygiosios.
- „Lošėjas“ („Player“) gali atlikti statymą ant „Lošėjo“ („Player“)/„Bankininko“ („Banker“) poros („P/B Pair“).
- Lošimas pradedamas kuomet krupjė padalina po dvi kortas „Lošėjui“ („Player“) (iš viso lošime gali dalyvauti iki 5 lošėjų) ir „Bankininkui“ („Banker“).
- „Bakara“ dalijama du kartus: vieną kartą „Lošėjui“ („Player“), kitą kartą „Bankininkui“ („Banker“).
- Atskleidžiamos nuo vienos iki keturių išdalytų kortų, po kurių „Lošėjas“ („Player“) turi galimybę padvigubinti arba patrigubinti pradinį statymą, arba tęsti su pradiniu statymu. „Lošėjui“ („Player“) atlikus pasirinkimą, lošimas tęsiamas.
- Jei „Lošėjas“ („Player“) ir „Bankininkas“ („Banker“) turi vienodos vertės kombinacijas, lošimas baigiasi lygiosiomis.
- Kiekvienos kombinacijos vertė skaičiuojama atmetant dešimčių skaičių (jei ji yra 10 ar daugiau). Pavyzdžiui, 7 ir 9 vertės kombinacija „Bakara“ yra verta tik 6 (kadangi 16 – 10 = 6). Taip pat kortos su paveikslėliais ir 9 vertė yra 9.
- Jei Lošėjas arba Bankininkas iš pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 8 arba 9 („natūralus“ 8 arba 9), papildomos kortos nebedalijamos.
- Jei „Lošėjas“ („Player“) ir „Bankininkas“ („Banker“) po pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 0–7, užklausiama „Trečiosios kortos taisyklė“, pagal kurią nusprendžiama, ar kuriam nors reikia trečiosios kortos. „Lošėjas“ („Player“) visuomet pradeda lošimą pirmas.
- Statymams atlikti „Lošėjas“ („Player“) turi 15 sekundžių. Nespėjęs to padaryti, „Lošėjas“ („Player“) laukia sekančio lošimo.
- Laukelio „Lošėjas“ („Player“) kombinacija:

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

- „Bankininko“ („Banker“) kombinacija:

Pirmosios dvi „Bankininko“ („Banker“) kortos	Trečiosios „Lošėjo“ („Player“) ištrauktos kortos vertė										
	Nėra trečiosios kortos	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
1	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
2	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
3	I	I	I	I	I	I	I	I	I	S	I
4	I	S	S	I	I	I	I	I	I	S	S
5	I	S	S	S	S	I	I	I	I	S	S
6	S	S	S	S	S	S	S	I	I	S	S
7	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
8	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
9	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

I – imti; S – susilaikyti.

- Jei „Lošėjo“ („Player“) kombinacija yra 6 arba 7, tuomet „Bankininko“ („Banker“) 3, 4 arba 5 vertės kombinacijai korta turi būti imama, o 6 – susilaikoma.
- Laimi tas, kurio kombinacija arčiau 9.
- Papildomi statymai:

Papildomas statymas	Aprašymas
„P Pair“ („lošėjo pora“)	Laimima, jei pirmosios dvi „Lošėjui“ („Player“) padalintos kortos sudaro porą.
„B Pair“ („Bankininko pora“)	Laimima, jei pirmosios dvi „Bankininkui“ („Banker“) padalintos kortos yra pora.

- Laimėjimų lentelė:

Laukai, ant kurių atliekami statymai	Laimėjimas
„Player“ („Lošėjas“)	1:1
„Banker“ („Bankininkas“)	0,95:1
„Tie“ („Lygiosios“)	8:1

„P Pair“ („Lošėjo pora“)	11:1
„B Pair“ („Bankininko pora“)	11:1

- Minimalus statymas yra 1.00€, maksimalus statymas – 15,000.00€, maksimalus laimėjimas – 175,000.00€. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai.
- Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: krupjė visais atvejais privalo pranešti apie klaidas lošimų salės vadovui.
- Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyr, korta/kortos turi būti gražintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų kortų, korta/kortos turi būti gražintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
 - Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau.
 - Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
 - Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
 - Jei korta randama paveikslėliu aukštyr, apie tai pranešama lošimų salės vadovui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus gražinami.
- Nepavykus nuskaityti kortos krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškvies lošimų salės vadovą. Lošimų salės vadovas panaudos komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą. Jei daugiausiai 6 bandymai iš eilės nesėkmingi pagal tiekėjo nuostatus, lošimų salės vadovas patikrins skaitytuvą. Neišsprendus problemos, techninis personalas ims veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai gražinami. Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi suklijuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, lošimų salės vadovas atšauks lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai bus gražinti.
- Jei lošėjas nuo lošimo atsijungia prieš lošimo pradžią, t. y. iki laiko, skirto statymams atlikti pabaigos, atlikti statymai bus anuliuoti ir neišskaičiuoti iš lošėjo lošimų sąskaitos. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau išskaičiuotas iš lošėjo lošimų sąskaitos, tačiau dar prieš sužinant lošimo rezultatą, lošimas bus vykdomas pagal taisykles pagal numatytuosius lošėjo pasirinkimus. Lošėjo lošimų sąskaita atnaujinama atsižvelgiant į lošimo rezultatus. Jei lošėjas vėl prisijungia prie to paties lošimo, lošimas bus vykdomas pagal prieš tai numatytą pasirinkimą. Lošėjas, kuris neturėjo galimybės dėl techninių kliūčių dalyvauti tiesioginėje transliacijoje, vėliau prisijungęs prie lošimo galės peržiūrėti įvykusio lošimo rezultatą.
- Lošimo paslaugos teikiamos internetu, kurios kartais gali atsijungti. Kad būtų sumažintas netikėtų atsijungimų poveikis, lošėjui praradus ryšį su lošimo serveriu, ekrane pasirodys pranešimas apie prisijungimą iš naujo. Jei prieš pradėdam statymus įvyksta atsijungimas, tai yra prieš pranešimą ekrane „Daugiau jokių statymų“, statymas nebus išskaičiuotas iš

lošimų sąskaitos ir lošėjas nedalyvaus lošime. Jei atsijungimas įvyks prasidėjus lošimui, tai yra po pranešimo ekrane „Daugiau jokių statymų“ ir statymai buvo priimti serverio, lošimas vyks kaip įprasta, o laimėjimai bus suteikti atsižvelgiant į lošimo rezultata, neatsižvelgiant į atsijungimą.

29. LOŠIMAS „GREITAS JUODASIS DŽEKAS“ („SPEED BLACKJACK“)

- „Greitas Juodasis Džekas“ tikslas yra surinkti daugiau taškų nei krupjė ir neviršyti 21. Geriausia „Juodojo Džeko“ kombinacija – tai pirmosios dvi padalintos kortos, kurių suma yra lygiai 21. Lošėjas lošia tik prieš krupjė, ne prieš kitus lošėjus.
- Lošiama su 8 kortų kaladėmis.
- Krupjė visuomet susilaiko ties 17.
- Dvigubinimas bet kurioms 2 pradinėms kortoms.
- Po dalijimo dvigubinimas negalimas.
- Dalijamos pradinės vienodos vertės kortos.
- Kombinacijoje leidžiamas tik vienas dalijimas.
- Viena korta, padalinta kiekvienam dalintam „Tūzui“.
- Krupjė parodžius „Tūzą“, siūlomas „draudimo“ statymas.
- „Juodojo Džeko“ atveju išmokama 3 prie 2.
- „Draudimo“ atveju išmokama 2 prie 1.
- Statymai gražinami, kai yra lygiosios.
- Lošimui vadovauja krupjė. Prie „Juodojo Džeko“ stalo gali lošti iki 7 lošėjų.
- Lošimas lošiamas su aštuoniomis standartinėmis 52 kortų kaladėmis. Visos kortos įgyja savo vertę kaip nurodyta jose, išskyrus visas kortas su paveikslėliais („Džekas“, „Karalienė“ ir „Karalius“), kurių visų vertė yra po 10, ir „Tūzus“, kurių vertė yra 1 arba 11, priklausomai nuo to, kuri kortos vertė bus naudingiausia sudarant kombinaciją.
- Prieš lošimą reikia pasirinkti savo vietą prie stalo spustelint ant bet kurios laisvos vietos prie stalo su ženklu „Laisva vieta“ („Free Seat“). Norėdamas atlikti statymą, lošėjas turi pasirinkti žetono vertę, nurodytą eurai.
- Pasibaigus statymų laikui (15 sekundžių), krupjė kiekvienam lošėjui išdalina ir atverčia po vieną kortą. Pirmiausia dalijama krupjė kairėje esančiam lošėjui, tuomet kitiems pagal laikrodžio rodyklę ir galiausiai krupjė. Krupjė kiekvienam lošėjui išdalina po atverstą kortą, tačiau antroji krupjė padalinta korta būna užversta. Šalia lošėjo kortų rodoma lošėjo pradinės kombinacijos vertė.
- Jei lošėjo pradinių dviejų kortų vertė yra lygi 21, jis turi „Juodąjį Džeką“.
- Jei krupjė atversta korta yra „Tūzas“, lošėjas gali atlikti „draudimo“ statymą (15 sekundžių), kad apsaugotų nuo rizikos, jog krupjė turės „Juodąjį Džeką“ – net jei ir pats lošėjas turi šią kombinaciją. „Draudimo“ statymo suma yra lygi pusei pagrindinio lošėjo statymo. Toks statymas yra atliekamas atskirai nuo statymų už kombinacijas.
- Krupjė tokiu atveju atverčia ir parodo lošėjams savo užverstą kortą, ar neturi „Juodojo Džeko“ kombinacijos. Jei krupjė neturi „Juodojo Džeko“, lošimas tęsiasi. Jei krupjė turi „Juodąjį Džeką“, o lošėjas – ne, lošimas tokiu atveju baigiamas ir krupjė kombinacija laimi.

- Jei tiek lošėjas, tiek krupjė abu turi „Juodąjį Džeką“, lošimas baigiasi lygiosiomis ir statymai gražinami. Jei atversta krupjė korta yra „10“ arba korta su paveikslėliu, „draudimo“ lošėjas įsigyti negalės ir krupjė netikrins, ar turi „Juodąjį Džeką“.
- Jei krupjė patikrina dvi pirmąsias kortas ir neturi „Juodojo Džeko“, lošėjai paeiliui gali bandyti pagerinti savo turimas kombinacijas. Tam krupjė paeiliui, pagal laikrodžio rodyklę, kiekvienam lošėjui siūlo padalinti daugiau kortų.
- Jei pradinė lošėjo kombinacija nėra 21, jis gali nuspręsti atlikti „Dvigubinimą“ (per 15 sekundžių). Šiuo atveju lošėjas padvigubins savo statymą ir lošėjui bus padalinta papildoma korta prie lošėjo jau turimos kombinacijos.
- Taip pat lošėjas gali nuspręsti „Imti“ (per 15 sekundžių) – prie turimos kombinacijos vertės pridėti papildomą kortą. Lošėjas gali „Imti“ daugiau nei vieną kortą, o kai jau bus patenkintas turima kombinacijos verte – gali susilaikyti.
- Jei lošėjo pradinę kombinaciją sudaro dvi vienodos vertės kortos, lošėjas gali tą porą „Padalinti“ (per 15 sekundžių) ir turėti dvi galimas kombinacijas, kuriomis bus atliekami atskiri pradinio dydžio statymai. Gavęs antrąją kortą, lošėjas gali savo turimas kombinacijas bandyti pagerinti imant papildomas kortas. Tačiau jei lošėjas pradžioje turi „Tūzų“ porą, jis gaus tik vieną papildomą kortą kiekvienai kombinacijai be galimybės imti papildomas kortas.
- Jei lošėjo kombinacijos suma viršija 21, jis pralaimi ir praranda tos kombinacijos statymus.
- Visiems lošėjams atlikus ėjimus, krupjė atverčia savo užverstą kortą. Kai krupjė kortų kombinacijos vertė yra 16 ar mažiau, krupjė ima papildomą kortą, o jeigu krupjė kortų kombinacijos vertė yra 17 ar didesnė, daugiau kortų krupjė nebetrūkia. Atkreipiamas dėmesys, kad silpnoje kombinacijoje „Tūzo“ vertė yra 11.
- Lošėjas laimi, jei galutinės kombinacijos vertė yra arčiau 21 nei krupjė kombinacija arba kai krupjė surenka daugiau nei 21. Jei lošėjo turima kombinacija yra tokia pat, kaip ir krupjė, lošimas baigiasi lygiosiomis ir lošėjo statymas gražinamas.
- „Juodojo Džeko“ kombinacija galima tik su dvejomis pradinėmis kortomis. 21 taško vertės kombinacija, gaunama po poros „Padalijimo“, nelaikoma „Juodoju Džeku“. Taigi, „Juodasis Džekas“ taip pat laimi prieš 21 kombinaciją, gautą po poros padalijimo.
- Šiame „Juodojo Džeko“ lošime taip pat yra papildomi statymai – „Idealių poros“ ir „21+3“. Papildomus statymus lošėjai gali atlikti kartu su pagrindiniais „Juodojo Džeko“ statymais. Papildomi statymai gali laimėti nepaisant to, ar vėliau „Juodojo Džeko“ statymai lošėjų yra laimimi, ar ne.
- „Idealių poros“ papildomas statymas suteikia progą laimėti, jei pirmosios dvi kortos yra pora, pavyzdžiui, dvi „Damos“, du „Tūzai“ arba dvi „Triakės“. Yra trys porų tipai, kiekvienam taikomos skirtingos išmokos:
 - „Puiki“ pora – ta pati rūšis ir vertė, pvz., du vynu „Tūzai“;
 - „Spalvota“ pora – skirtingos tos pačios spalvos ir vertės rūšys, pvz., širdžių „2“ + būgnų „2“;
 - „Mišri“ pora – skirtingos spalvos ir rūšies, bet tos pačios vertės kortos, pvz., širdžių „10“ + kryžių „10“.
- „21+3“ papildomas statymas suteikia galimybę laimėti, jei pirmosios lošėjo dvi kortos ir krupjė atversta korta sudaro bet kurią toliau parodytą laiminčiąją kombinaciją (jos panašios į pokerio) su skirtingomis išmokomis:
 - „Trys vienos rūšies ir vertės“ – identiškas trejetas, pvz. 3x širdžių „Damos“;

- „Spalva ir eilė“ – iš eilės einančios ir tos pačios rūšies kortos, pvz., būgnų „10“, „Valetas“ ir „Dama“;
- „Trys vienodos“ – tos pačios vertės, tačiau skirtingų rūšių kortos, pvz., trys nevienodi „Karaliai“;
- „Eilė“ – iš eilės einančios, tačiau skirtingų rūšių kortos, pvz., būgnų „2“ + kryžių „3“ + širdžių „4“;
- „Spalva“ – tos pačios rūšies ne iš eilės einančios kortos, pvz., kryžių „2“, „6“ ir „10“.
- „Statyti už akių“ funkcija leidžia atlikti statymus už kito lošėjo gautą kombinaciją. Laimėjimai už „Statyti už akių“ yra tokie pat, kaip ir už įprastus statymus.
- Lošėjas gali naudotis „Statyti už akių“ galimybe neatsižvelgiant į tai, ar sėdi prie „Juodojo Džeko“ stalo ir nori pats lošti ar ne. Tačiau lošėjas negali atlikti „Statyti už akių“ už savo kombinaciją.
- Lošėjas turi atlikti statymą bet kurioje įjungtoje „Statyti už akių“ vietoje prie kito lošėjo vietos, kol nepasibaigė statymų laikas. Lošėjas užveda žymeklį ant bet kurios „Statyti už akių“ vietos, kad pamatytų, kiek lošėjų atliko tokius statymus ir kokia yra bendra šių statymų suma.
- Jei lošėjas atlieka „Statyti už akių“ ir nusprendžia nedalyvauti lošime, jo statymas yra iškart gražinamas.
- Ties kiekviena „Juodojo Džeko“ stalo vieta nurodytas vardas rodo lošėją, kuris priims visus sprendimus dėl kombinacijos. Tačiau nurodytas lošėjas pats gali nuspręsti, ar nori atlikti „draudimo“ statymą, jei krupjė atversta korta yra „Tūzas“. Taip pat lošėjas gali iš anksto nuspręsti, ar nori padvigubinti savo statymą, jei lošėjas, už kurio akių atliekamas statymas, nusprendžia „Dvigubinti“ ar „Padalinti“ savo kombinaciją.
- Vėliau šiuos nustatymus lošėjas gali pakeisti paspaudęs Nustatymų mygtuką ir pasirinkęs „Statyti už akių“ skirtuką. Jei lošėjas nori kitiems lošėjams uždrausti atlikti Statymus už savo akių, gali pažymėti laukelį „Leisti kitiems lošėjams atlikti statymus man už akių“.
- „Karštų lošėjų“ simbolis leidžia lošėjui matyti, kurie Juodojo Džeko lošėjai turi ilgiausią pergalių eilę.



- Skaičius aukso medalyje nurodo, kiek lošimų paeiliui lošėjas laimėjo. Vos tik „Karštas lošėjas“ pralaimi lošimą, jis iškart praranda ir aukso medalį.
- „Juodojo Džeko“ atveju išmokama 3:2.
- Laiminčioji kombinacija gauna 1:1.
- Jei krupjė turi „Juodąją Džeką“, „draudimo“ išmoka yra 2:1.
- Jei išdalinus kortas dalintojas neturi „Juodojo Džeko“, lošėjas turi priimti sprendimą. Vienas iš lošėjui pateiktų sprendimų yra „išgryninimo“ („Cash Out“) funkcija (tai funkcija kuri leidžia gauti išmoką už atliktą statymą anksčiau nei baigiasi lošimas): jei nusprendžiama atlikti „išgryninimo“ („Cash Out“) funkciją, lošimas su ta kortų kombinaciją baigsis ir bus atgauta vertė, kuri rodoma „išgryninimo“ („Cash Out“) mygtuke. „Išgryninimo“ („Cash Out“) koeficientas keičiasi atsižvelgiant į lošėjo bendrą rezultatą už kortų kombinaciją ir dalintojo atverstą kortą. „Išgryninimo“ („Cash Out“) taisyklė taikoma tik lošėjo pagrindiniam statymui. Šios parinkties matomumą galima valdyti nustatymų sprendimų skydelyje.
- „Idealios poros“ laimėjimų lentelė:

Kombinacija	Laimėjimas
„Puiki“ pora	25:1
„Spalvota“ pora	12:1
„Mišri“ pora	6:1

- „21+3“ laimėjimų lentelė:

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

- Minimalus statymas yra 50.00€, maksimalus statymas – 2 500.00€, maksimalus laimėjimas – 98 800.00€. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai.
- Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: krupjė visais atvejais privalo pranešti apie klaidas lošimų salės vadovui.
- Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti gražintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų, korta/kortos turi būti gražintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
 - Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau.
 - Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
 - Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
 - Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama lošimų salės vadovui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus gražinami.
- Nepavykus nuskaityti kortos krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškvies lošimų salės vadovą. Lošimų salės vadovas panaudos komandą

„Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą. Jei 6 bandymai bus nesėkmingi, lošimų salės vadovas patikrins skaitytuvą. Neišsprendus problemos, techninis personalas ims veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai grąžinami. Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi suklijuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, lošimų salės vadovas atšauks lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai bus grąžinti.

- Jei lošėjas nuo lošimo atsijungia prieš lošimo pradžią, t. y. iki laiko, skirto statymams atlikti pabaigos, atlikti statymai bus anuliuoti ir neišskaičiuoti iš lošėjo lošimų sąskaitos. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau išskaičiuotas iš lošėjo lošimų sąskaitos, tačiau dar prieš sužinant lošimo rezultatą, lošimas bus vykdomas pagal taisyklės pagal numatytuosius lošėjo pasirinkimus. Lošėjo lošimų sąskaita atnaujinama 26 atsižvelgiant į lošimo rezultatus. Jei lošėjas vėl prisijungia prie to paties lošimo, lošimas bus vykdomas pagal prieš tai numatytą pasirinkimą. Lošėjas, kuris neturėjo galimybės dėl techninių kliūčių dalyvauti tiesioginėje transliacijoje, vėliau prisijungęs prie lošimo galės peržiūrėti įvykusio lošimo rezultatą.
- Lošimo paslaugos teikiamos internetu, kurios kartais gali atsijungti. Kad būtų sumažintas netikėtų atsijungimų poveikis, lošėjui praradus ryšį su lošimo serveriu, ekrane pasirodys pranešimas apie prisijungimą iš naujo. Jei prieš pradėdant statymus įvyksta atsijungimas, tai yra prieš pranešimą ekrane „Daugiau jokių statymų“, statymas nebus išskaičiuotas iš lošimų sąskaitos ir lošėjas nedalyvaus lošime. Jei atsijungimas įvyks prasidėjus lošimui, tai yra po pranešimo ekrane „Daugiau jokių statymų“ ir statymai buvo priimti serverio, lošimas vyks kaip įprasta, o laimėjimai bus suteikti atsižvelgiant į lošimo rezultatą, neatsižvelgiant į atsijungimą.

30. LOŠIMAS „SPAUDIMO BAKARA“ („SQUEEZE BACCARAT“)

- „Spaudimo Bakara“ lošimo tikslas – paremtas atsitiktinumu numatyti, kuriam iš lošiančių lošimo laukų – „Lošėjui“ („Player“) ar „Bankininkui“ („Banker“), iškris kortų kombinacija, kurios suma artimesnė 9 taškams, ar bus lygiosios.
- Lošimui vadovauja krupjė, lošimas lošiamas naudojant aštuonias standartines 52 kortų kalades.
- Kortų reikšmės:
 - „Tūzai“ yra mažiausios vertės kortos, jos vertos po 1 tašką.
 - Kortos nuo 2 iki 9 yra vertos savo nominalo.
 - „Dešimtakė“ ir kortos su paveikslėliais („Valetai“, „Damos“ ir „Karaliai“) vertos 0.
- „Bakara“ lošime reikšminga tik skaitinė kiekvienos kortos vertė. Kortos rūšis (širdys, vynai, kryžiai ar būgnai) reikšmės neturi.
- Prieš kiekvieną dalijimą lošėjas stato, kuriam iš lošiančių lošimo laukų – „Lošėjui“ („Player“) ar „Bankininkui“ („Banker“), iškris kortų kombinacija, kurios suma artimesnė 9 taškams, ar bus lygiosios.
- Lošimas pradėdamas kuomet krupjė padalina po dvi kortas „Lošėjui“ („Player“) (iš viso lošime gali dalyvauti iki 5 lošėjų) ir „Bankininkui“ („Banker“).
- Jei „Lošėjas“ („Player“) ir „Bankininkas“ („Banker“) turi vienodos vertės kombinacijas, lošimas baigiasi lygiosiomis.

- Kiekvienos kombinacijos vertė skaičiuojama atmetant dešimčių skaičių (jei ji yra 10 ar daugiau). Pavyzdžiui, 7 ir 9 vertės kombinacija „Bakara“ yra verta tik 6 (kadangi 16 – 10 = 6). Taip pat kortos su paveikslėliais ir 9 vertė yra 9.
- Jei Lošėjas arba Bankininkas iš pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 8 arba 9 („natūralus“ 8 arba 9), papildomos kortos nebedalijamos.
- Jei „Lošėjas“ („Player“) ir „Bankininkas“ („Banker“) po pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 0–7, užklausiama „Trečiosios kortos taisyklė“, pagal kurią nusprendžiama, ar kuriam nors reikia trečiosios kortos. „Lošėjas“ („Player“) visuomet pradeda lošimą pirmas.
- Statymams atlikti „Lošėjas“ („Player“) turi 15 sekundžių. Nespėjęs to padaryti, „Lošėjas“ („Player“) laukia sekančio lošimo.
- Laukelio „Lošėjas“ („Player“) kombinacija:

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

- „Bankininko“ („Banker“) kombinacija:

Pirmosios dvi „Bankininko“ („Banker“) kortos	Trečiosios „Lošėjo“ („Player“) ištrauktos kortos vertė										
	Nėra trečiosios kortos	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
1	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
2	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
3	I	I	I	I	I	I	I	I	I	S	I
4	I	S	S	I	I	I	I	I	I	S	S
5	I	S	S	S	S	I	I	I	I	S	S
6	S	S	S	S	S	S	S	I	I	S	S
7	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
8	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
9	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

I – imti; S – susilaikyti.

- Jei „Lošėjo“ („Player“) kombinacija yra 6 arba 7, tuomet „Bankininko“ („Banker“) 3, 4 arba 5 vertės kombinacijai korta turi būti imama, o 6 – susilaikoma.

- Laimi tas, kurio kombinacija arčiau 9.
- Papildomi statymai:

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

- Laimėjimų lentelė:

Laukai, ant kurių atliekami statymai	Laimėjimas
„Player“ („Lošėjas“)	1:1
„Banker“ („Bankininkas“)	0,95:1
„Tie“ („Lygiosios“)	8:1
„P Pair“ („Lošėjo pora“)	11:1
„B Pair“ („Bankininko pora“)	11:1
„Perfect Pair“ („Tobula pora“)	Viena pora: 25:1 Dvi poros: 200:1
„Either Pair“ („Bet kuri pora“)	5:1

<p>„P Bonus“/„B Bonus“ („Lošėjo premija“/ \\„Bankininko premija“)</p>	<p>Išmokėjimo santykio tikimybės:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ne „natūrali“ pergalė 9 taškais, 30:1 • Ne „natūrali“ pergalė 8 taškais, 10:1 • Ne „natūrali“ pergalė 7 taškais, 6:1 • Ne „natūrali“ pergalė 6 taškais, 4:1 • Ne „natūrali“ pergalė 5 taškais, 2:1 • Ne „natūrali“ pergalė 4 taškais, 1:1 • „Natūrali“ pergalė, 1:1 • „Natūralios“ lygiosios, („Push“)
---	---

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

- Minimalus statymas yra 5.00€, maksimalus statymas – 15 000.00€, maksimalus laimėjimas – 175 000.00€. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai.
- Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: krupjė visais atvejais privalo pranešti apie klaidas lošimų salės vadovui.
- Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti grąžintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų kortų, korta/kortos turi būti grąžintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
 - Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau.
 - Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
 - Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
 - Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama lošimų salės vadovui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus grąžinami.
- Nepavykus nuskaityti kortos krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškvies lošimų salės vadovą. Lošimų salės vadovas panaudos komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą. Jei daugiausiai 6 bandymai iš eilės nesėkmingi pagal tiekėjo nuostatus, lošimų salės vadovas patikrins skaitytuvą. Neišsprendus problemos, techninis personalas ims veiksmų išspręsti problemą. Visi pradiniai statymai grąžinami. Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi suklijuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, lošimų salės vadovas atšauks lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai bus grąžinti.
- Jei lošėjas nuo lošimo atsijungia prieš lošimo pradžią, t. y. iki laiko, skirto statymams atlikti pabaigos, atlikti statymai bus anuliuoti ir neišskaičiuoti iš lošėjo lošimų sąskaitos. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau išskaičiuotas iš lošėjo lošimų sąskaitos, tačiau dar prieš sužinant lošimo rezultatą, lošimas bus vykdomas pagal taisykles pagal numatytuosius lošėjo pasirinkimus. Lošėjo lošimų sąskaita atnaujinama atsižvelgiant

į lošimo rezultatus. Jei lošėjas vėl prisijungia prie to paties lošimo, lošimas bus vykdomas pagal prieš tai numatytą pasirinkimą. Lošėjas, kuris neturėjo galimybės dėl techninių kliūčių dalyvauti tiesioginėje transliacijoje, vėliau prisijungęs prie lošimo galės peržiūrėti įvykusio lošimo rezultatą.

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

31. „AUTOMATINĖ RULETĖ“ („AUTO ROULETTE“)

- Lošimo tikslas – spėti skaičių, ties kuriuo sustos kamuoliukas, ir pastatyti vieną ar daugiau statymų ant to skaičiaus. Ruletės rate yra skaičiai 1 – 36 ir vienas 0 (nulis).
- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, maksimalus statymas – 2 000,00 EUR, maksimalus laimėjimas – 1 000 000,00 EUR.
- Atlikti statymus galima per 17 sekundžių. Pasibaigus statymų laikui ruletės rate sukamas kamuoliukas. Po kiek laiko kamuoliukas sustoja vienoje iš sunumeruotų rato padalų. Lošimas laimimas, jei pastatomas statymas, apimantis tą skaičių.
- Prie ruletės stalo galima atlikti daugybę įvairių statymų. Kiekvienos rūšies statymas apima vieną skaičių ar tam tikrą skaičių intervalą ir turi savo išmokų ribas.
- Statymai, atliekami statymo lauko skaičių laukeliuose arba ant linijų tarp jų, yra vadinami Vidiniais statymais, o specialiuose žemiau ir šonuose esančiuose laukeliuose atliekami statymai vadinami Išoriniais statymais.
- Vidiniai statymai:
 - „Tiesioginis“ („Straight Up“) – lošėjas deda žetoną ant vieno skaičiaus (įskaitant ir nulį);
 - „Dalijimas“ („Split“) – lošėjas deda žetoną ant vertikalios ar horizontalios linijos tarp bet kurių dviejų skaičių;
 - „Eilės“ („Street“) statymas – lošėjas deda žetoną skaičių eilės gale. „Eilės“ („Street“) statymas apima tris skaičius;
 - „Kampo“ („Corner“) statymas – lošėjas deda žetoną ant keturių skaičių susitikimo taško (vidurinis susikirtimas). Statymas apima visus keturis skaičius;
 - „Linijos“ („Line“) statymas – lošėjas deda žetoną dviejų eilučių pabaigoje, tarp jų susikirtimo. „Linijos“ („Line“) statymas apima visus skaičius abiejose eilėse, iš viso šešis skaičius.
- Išoriniai statymai:
 - „Stulpelio“ („Column“) statymas – lošėjas deda žetoną viename iš laukelių, pažymėtų „2 prie 1“ ir esančių stulpelio pabaigoje – jie apima 12 stulpelio skaičių. Nulis nepatenka į „Stulpelio“ („Column“) statymus;

- „Tuzino“ („Dozen“) statymas – lošėjas deda žetoną viename iš trijų laukelių su pavadinimais „1-ieji 12“, „2-ieji 12“ arba „3-ieji 12“, kad pastatytų ant 12 skaičių šalia laukelių;
- „Raudona“ / „juoda“ („Red“ / „Black“) – lošėjas deda žetoną ant raudono arba juodo laukelio, kad statytų už 18 raudonų arba 18 juodų skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus;
- „Lyginiai“ / „nelyginiai“ („Even“ / „Odd“) – lošėjas deda žetoną ant vieno iš šių laukelių, kad pastatytų už 18 lyginių ar 18 nelyginių skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus;
- „1–18“ / „19–36“ – lošėjas deda žetoną viename iš šių laukelių, kad statytų už pirmuosius arba paskutiniuosius 18 skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.
- Kaimynų statymai:
 - Paspaudus mygtuką „kaimynų statymai“ lošėjas gali atlikti kaimynų ir kitus specialiuosius statymus. Pakartotinai paspaudus mygtuką uždaroma ar vėl atidaroma ši funkcija. Visi statymai apima skirtingus skaičių rinkinius, už laimėjimus skiriamos skirtingos išmokos. Statymo vietos bus paryškintos.
 - „Tiers du Cylindre“ – šis statymas apima iš viso 12 skaičių, įskaitant 27, 33 ir tarp jų esančius skaičius nuliui priešingoje ruletės rato pusėje. 6 žetonai dedami taip:
 - 1 žetonas padalijamas tarp 5/8;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 10/11;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 13/16;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 23/24;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 27/30;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 33/36.
 - „Orphelins a Cheval“ – šis statymas apima 8 skaičius dviejose ruletės rato dalyse, nepatenkančiose į „Voisins du zero“ ir „Tiers du cylindre“ statymus. 5 žetonai dedami taip:
 - 1 žetonas ant 1 („tiesioginis“ („Straight Up“));
 - 1 žetonas padalijamas tarp 6/9;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 14/17;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 17/20;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 31/34.
 - „Voisins du Zero“ – šis statymas apima iš viso 17 skaičių, įskaitant 22, 25 ir tarp jų esančius skaičius ruletės rate (įskaitant nulį). 9 žetonai dedami taip:
 - 2 žetonai eilėje 0/2/3;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 4/7;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 12/15;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 18/21;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 19/22;
 - 2 žetonai dedami 25/26/28/29 kampe;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 32/35.
 - „Jeu Zero“ – šis statymas apima nulį ir 6 arčiausiai jo ruletėje esančius skaičius: 12, 35, 3, 26, 0, 32 ir 15. 4 žetonai dedami taip:
 - 1 žetonas padalijamas tarp 0/3 8;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 12/15;
 - 1 žetonas ant 26 („tiesioginis“ („Straight Up“));

- 1 žetonas padalijamas tarp 32/35.
- Kaimynų statymas apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norint atlikti kaimynų statymus, lošėjas turi pasirinkti konkretų ovalios formos lange („Lenktynių trasoje“) esantį skaičių. Žetonas bus padėtas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Paspaudus apvalų „-“ arba „+“ mygtuką gali būti sumažintas pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičius.
- Specialūs statymai:
 - Antrajame mėgstamų statymų skirtuke lošėjas gali lengviau atlikti „Finale en plein“ ir „Finale a cheval“ statymus.
 - „Finale en Plein“:
 - „Finale en plein 0“ – 4 žetonų statymas, apimantis 0+10+20+30, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 0“ – 4 žetonų statymas, apimantis 1+11+21+31, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 2“ – 4 žetonų statymas, apimantis 2+12+22+32, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 3“ – 4 žetonų statymas, apimantis 3+13+23+33, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 4“ – 4 žetonų statymas, apimantis 4+14+24+34, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 5“ – 4 žetonų statymas, apimantis 5+15+25+35, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 6“ – 4 žetonų statymas, apimantis 6+16+26+36, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 7“ – 3 žetonų statymas, apimantis 7+17+27, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 8“ – 3 žetonų statymas, apimantis 8+18+28, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 9“ – 3 žetonų statymas, apimantis 9+19+29, ant kiekvieno po 1 žetoną.
 - „Finale a Cheval“:
 - „Finale a cheval 0/3“ – 4 žetonų statymas apimantis 0/3+10/13+20/23+30/33, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 1/4“ – 4 žetonų statymas apimantis 1/4+11/14+21/24+31/34, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 2/5“ – 4 žetonų statymas apimantis 2/5+12/15+22/25+32/35, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 3/6“ – 4 žetonų statymas apimantis 3/6+13/16+23/26+33/36, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 4/7“ – 4 žetonų statymas apimantis 4/7+14/17+24/27+34, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 5/8“ – 4 žetonų statymas apimantis 5/8+15/18+25/28+35, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 6/9“ – 4 žetonų statymas apimantis 6/9+16/19+26/29+36, ant kiekvieno po 1 žetoną;

- „Finale a cheval 7/10“ – 3 žetonų statymas apimantis 7/10+17/20+27/30, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- „Finale a cheval 8/11“ – 3 žetonų statymas apimantis 8/11+18/21+28/31, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- „Finale a cheval 9/12“ – 3 žetonų statymas apimantis 9/12+19/22+29/32, ant kiekvieno po 1 žetoną.
- Viso statymo metu visi vidiniai statymai pastatomi ant konkretaus skaičiaus.
- Pavyzdžiui, viso statymo ant skaičiaus 36 atveju 18 žetonų bus padėti taip, kad jį visiškai padengtų: 1 žetonas ant 36, 2 žetonai ant padalintų statymų 33/36 ir 35/36, 3 žetonai ant „eilės“ („Street“) statymo 34/35/36, 4 žetonai ant 32/33/35/36 „kampo“ („Corner“) statymo ir 6 žetonai ant „linijos“ („Line“) statymo 31/32/33/34/35/36.
- „Laiminčiųjų skaičių“ ekrane rodomi paskutiniai laimėję skaičiai. Kairėje rodomi paskutiniojo etapo rezultatai. Juodos spalvos skaičiai rodomi baltai, raudonos spalvos skaičiai rodomi raudonai. Išmoka priklauso nuo statymo tipo.

Vidiniai statymai		Išoriniai statymai	
Statymo tipas	Išmoka	Statymo tipas	Išmoka
„Tiesioginis“ („Straight Up“)	35:1	„Stulpelio“ („Column“)	2:1
„Dalijimas“ („Split“)	17:1	„Tuzino“ („Dozen“)	2:1
„Eilės“ („Street“)	11:1	„Raudona“ / „juoda“ („Red“ / „Black“)	1:1
„Kampo“ („Corner“)	8:1	„Lyginiai“ / „nelyginiai“ („Even“ / „Odd“)	1:1
„Linijos“ („Line“)	5:1	„1–18“ / „19–36“	1:1

- Galimi ypatingi atvejai
 - Lošėjas atsako už savo statymo teisingumą.
 - Jei lošime, sistemoje ar lošimo procedūroje įvyksta klaida, lošimas laikinai sustabdomas. Lošėjai Pokalbių lange arba iššokančiajame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama. Jei klaida gali būti nedelsiant išspręsta, lošimas yra tęsiamas. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimas – atšaukiamas, pradiniai statymai grąžinami visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.
 - Laimėjęs skaičius galioja tik tada, kai sukimas buvo laikomas galiojančiu. Kad sukimas būtų laikomas galiojančiu, ruletės kamuoliukas turi būti išsukamas automatinio rato ir priešinga rato sukimosi kryptimi bei, prieš nukrisdamas ir sustodamas į numeruotą padalą, turi atlikti bent 3 pilnus apsisukimus.
 - Negaliojantis sukimas bus paskelbtas šiais atvejais:
 - Kamuoliukas apsisuko mažiau nei 3 pilnus apsisukimus;
 - Kamuoliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi, kaip ir ratas;
 - Sukdamasis kamuoliukas visiškai nepalietė krašto;
 - Sukimo metu kamuoliukas nustojo sukintis ir neįkrenta į galutinę poziciją;
 - Sukimo metu kamuoliukas iškrito iš rato;
 - Sukimo metu į ratą pateko bet koks pašalinis objektas.

- Negaliojančio sukimo atveju, automatinis ratas atliks pakartotinį sukimą.

32. „XXX EKSTREMALI ŽAIBUOJANTI RULETĖ“ („XXXTREME LIGHTNING ROULETTE“)

- Lošimo tikslas – spėti skaičių, ties kuriuo sustos kamuoliukas, ir pastatyti vieną ar daugiau statymų ant to skaičiaus. Rate yra skaičiai 1 – 36 ir vienas 0 (nulis).
- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, maksimalus statymas – 10 000,00 EUR, maksimalus laimėjimas – 1 000 000,00 EUR.
- Pasibaigus statymų laikui (19 sekundžių) parenkamas vienas ar daugiau „žaibiškų“ („Lightning“) skaičių su „žaibiškomis“ („Lightning“) išmokomis ir kamuoliukas sukamas ruletės rate. Po kiek laiko, kamuoliukas sustoja vienoje iš sunumeruotų padalų.
- Lošėjas laimi, jei buvo atlikęs statymą, apimantį konkretų laimintį skaičių. Jei laimintysis skaičius yra tarp atsitiktinai parinktų „žaibiškų“ („Lightning“) skaičių ir jį apima lošėjo tiesioginis statymas, lošėjui išmokama padidinta išmoka.
- Vidiniai statymai:
 - „Tiesioginis“ („Straight Up“) – lošėjas deda žetoną ant vieno skaičiaus (įskaitant ir nulį);
 - „Dalijimas“ („Split“) – lošėjas deda žetoną ant vertikalios ar horizontalios linijos tarp bet kurių dviejų skaičių;
 - „Eilės“ („Street“) statymas – lošėjas deda žetoną skaičių eilės gale. „Eilės“ („Street“) statymas apima tris skaičius;
 - „Kampo“ („Corner“) statymas – lošėjas deda žetoną ant keturių skaičių susitikimo taško (vidurinis susikirtimas). Statymas apima visus keturis skaičius;
 - „Linijos“ („Line“) statymas – lošėjas deda žetoną dviejų eilučių pabaigoje, tarp jų susikirtimo. „Linijos“ („Line“) statymas apima visus skaičius abiejose eilėse, iš viso šešis skaičius.
- Išoriniai statymai:
 - „Stulpelio“ („Column“) statymas – lošėjas deda žetoną viename iš laukelių, pažymėtų „2 prie 1“ ir esančių stulpelio pabaigoje – jie apima 12 stulpelio skaičių. Nulis nepatenka į „Stulpelio“ („Column“) statymus;
 - „Tuzino“ („Dozen“) statymas – lošėjas deda žetoną viename iš trijų laukelių su pavadinimais „1-ieji 12“, „2-ieji 12“ arba „3-ieji 12“, kad pastatytų ant 12 skaičių šalia laukelių;
 - „Raudona“ / „juoda“ („Red“ / „Black“) – lošėjas deda žetoną ant raudono arba juodo laukelio, kad statytų už 18 raudonų arba 18 juodų skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus;
 - „Lyginiai“ / „nelyginiai“ („Even“ / „Odd“) – lošėjas deda žetoną ant vieno iš šių laukelių, kad pastatytų už 18 lyginių ar 18 nelyginių skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus;
 - „1–18“ / „19–36“ – lošėjas deda žetoną viename iš šių laukelių, kad statytų už pirmuosius arba paskutiniuosius 18 skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.
- Kaimynų statymai:
 - Paspaudus mygtuką „kaimynų statymai“ lošėjas gali atlikti kaimynų ir kitus specialiuosius statymus. Pakartotinai paspaudus mygtuką uždaroma ar vėl atidaroma ši

- funkcija. Visi statymai apima skirtingus skaičių rinkinius, už laimėjimus skiriamos skirtingos išmokos. Statymo vietos bus paryškintos.
- „Tiers du Cylindre“ – šis statymas apima iš viso 12 skaičių, įskaitant 27, 33 ir tarp jų esančius skaičius nuliui priešingoje ruletės rato pusėje. 6 žetonai dedami taip:
 - 1 žetonas padalijamas tarp 5/8;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 10/11;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 13/16;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 23/24;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 27/30;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 33/36.
 - „Orphelins a Cheval“ – šis statymas apima 8 skaičius dviejuose ruletės rato dalyse, nepatenkančiose į „Voisins du zero“ ir „Tiers du cylindre“ statymus. 5 žetonai dedami taip:
 - 1 žetonas ant 1 („tiesioginis“ („Straight Up“));
 - 1 žetonas padalijamas tarp 6/9;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 14/17;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 17/20;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 31/34.
 - „Voisins du Zero“ – šis statymas apima iš viso 17 skaičių, įskaitant 22, 25 ir tarp jų esančius skaičius ruletės rate (įskaitant nulį). 9 žetonai dedami taip:
 - 2 žetonai eilėje 0/2/3;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 4/7;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 12/15;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 18/21;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 19/22;
 - 2 žetonai dedami 25/26/28/29 kampe;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 32/35.
 - „Jeu Zero“ – šis statymas apima nulį ir 6 arčiausiai jo ruletėje esančius skaičius: 12, 35, 3, 26, 0, 32 ir 15. 4 žetonai dedami taip:
 - 1 žetonas padalijamas tarp 0/3 8;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 12/15;
 - 1 žetonas ant 26 („tiesioginis“ („Straight Up“));
 - 1 žetonas padalijamas tarp 32/35.
 - Kaimynų statymas apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norint atlikti kaimynų statymus, lošėjas turi pasirinkti konkretų ovalios formos lange („Lenktynių trasoje“) esantį skaičių. Žetonas bus padėtas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Paspaudus apvalų „-“ arba „+“ mygtuką gali būti sumažintas pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičius.
 - Specialūs statymai:
 - Antrajame mėgstamų statymų skirtuke lošėjas gali lengviau atlikti „Finale en plein“ ir „Finale a cheval“ statymus.
 - „Finale en Plein“:
 - „Finale en plein 0“ – 4 žetonų statymas, apimantis 0+10+20+30, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 1“ – 4 žetonų statymas, apimantis 1+11+21+31, ant kiekvieno po 1 žetoną;

- „Finale en plein 2“ – 4 žetonų statymas, apimantis 2+12+22+32, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- „Finale en plein 3“ – 4 žetonų statymas, apimantis 3+13+23+33, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- „Finale en plein 4“ – 4 žetonų statymas, apimantis 4+14+24+34, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- „Finale en plein 5“ – 4 žetonų statymas, apimantis 5+15+25+35, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- „Finale en plein 6“ – 4 žetonų statymas, apimantis 6+16+26+36, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- „Finale en plein 7“ – 3 žetonų statymas, apimantis 7+17+27, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- „Finale en plein 8“ – 3 žetonų statymas, apimantis 8+18+28, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- „Finale en plein 9“ – 3 žetonų statymas, apimantis 9+19+29, ant kiekvieno po 1 žetoną.
- „Finale a Cheval“:
 - „Finale a cheval 0/3“ – 4 žetonų statymas apimantis 0/3+10/13+20/23+30/33, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 1/4“ – 4 žetonų statymas apimantis 1/4+11/14+21/24+31/34, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 2/5“ – 4 žetonų statymas apimantis 2/5+12/15+22/25+32/35, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 3/6“ – 4 žetonų statymas apimantis 3/6+13/16+23/26+33/36, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 4/7“ – 4 žetonų statymas apimantis 4/7+14/17+24/27+34, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 5/8“ – 4 žetonų statymas apimantis 5/8+15/18+25/28+35, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 6/9“ – 4 žetonų statymas apimantis 6/9+16/19+26/29+36, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 7/10“ – 3 žetonų statymas apimantis 7/10+17/20+27/30, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 8/11“ – 3 žetonų statymas apimantis 8/11+18/21+28/31, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 9/12“ – 3 žetonų statymas apimantis 9/12+19/22+29/32, ant kiekvieno po 1 žetoną.
- Viso statymo metu visi vidiniai statymai pastatomi ant konkretaus skaičiaus.
- Pavyzdžiui, viso statymo ant skaičiaus 36 atveju 18 žetonų bus padėti taip, kad jį visiškai padengtų: 1 žetonas ant 36, 2 žetonai ant padalintų statymų 33/36 ir 35/36, 3 žetonai ant „eilės“ („Street“) statymo 34/35/36, 4 žetonai ant 32/33/35/36 „kampo“ („Corner“) statymo ir 6 žetonai ant „linijos“ („Line“) statymo 31/32/33/34/35/36.
- „Laiminčiųjų skaičių“ ekrane rodomi paskutiniai laimėję skaičiai. Kairėje rodomi paskutiniojo etapo rezultatai. Juodos spalvos skaičiai rodomi baltai, raudonos spalvos skaičiai rodomi raudonai. Išmoka priklauso nuo statymo tipo.

Vidiniai statymai		Išoriniai statymai	
Statymo tipas	Išmoka	Statymo tipas	Išmoka
„Tiesioginis“ („Straight Up“)	19 - 1999:1	„Stulpelio“ („Column“)	2:1
„Dalijimas“ („Split“)	17:1	„Tuzino“ („Dozen“)	2:1
„Eilės“ („Street“)	11:1	„Raudona“ / „juoda“ („Red“ / „Black“)	1:1
„Kampo“ („Corner“)	8:1	„Lyginiai“ / „nelyginiai“ („Even“ / „Odd“)	1:1
„Linijos“ („Line“)	5:1	„1–18“ / „19–36“	1:1

- Galimi ypatingi atvejai
 - Lošėjas atsako už savo statymo teisingumą.
 - Jei lošime, sistemoje ar lošimo procedūroje įvyksta klaida, lošimas laikinai sustabdomas. Lošėjai Pokalbių lange arba iššokančiajame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama. Jei klaida gali būti nedelsiant išspręsta, lošimas yra tęsiamas. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimas – atšaukiamas, pradiniai statymai grąžinami visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.
 - Laimėjęs skaičius galioja tik tada, kai sukimas buvo laikomas galiojančiu. Kad sukimas būtų laikomas galiojančiu, ruletės kamuoliukas turi būti išsukamas automatinio rato ir priešinga rato sukimosi kryptimi bei, prieš nukrisdamas ir sustodamas į numeruotą padalą, turi atlikti bent 3 pilnus apsisukimus.
 - Negaliojantis sukimas bus paskelbtas šiais atvejais:
 - Kamuoliukas apsisuko mažiau nei 3 pilnus apsisukimus;
 - Kamuoliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi, kaip ir ratas;
 - Sukdamasis kamuoliukas visiškai nepalietė krašto;
 - Sukimo metu kamuoliukas nustojo sukintis ir neįkrenta į galutinę poziciją;
 - Sukimo metu kamuoliukas iškrito iš rato;
 - Sukimo metu į ratą pateko bet koks pašalinis objektas.
 - Negaliojančio sukimo atveju, automatinis ratas atliks pakartotinį sukimą.

33. „AUTOMATINĖ GREITA RULETĖ“ („AUTO SPEED ROULETTE“)

- Lošimo tikslas – spėti skaičių, ties kuriuo sustos kamuoliukas, ir pastatyti vieną ar daugiau statymų ant to skaičiaus. Ruletės rate yra skaičiai 1 – 36 ir vienas 0 (nulis).
- Minimalus statymas yra 0,10 EUR, maksimalus statymas – 5 000,00 EUR, maksimalus laimėjimas – 1 000 000,00 EUR.
- Atlikti statymus galima per 10 sekundžių. Pasibaigus statymų laikui ruletės rate sukamas kamuoliukas. Po kiek laiko kamuoliukas sustoja vienoje iš sunumeruotų rato padalų. Lošimas laimimas, jei pastatomas statymas, apimantis tą skaičių.
- Prie ruletės stalo galima atlikti daugybę įvairių statymų. Kiekvienos rūšies statymas apima vieną skaičių ar tam tikrą skaičių intervalą ir turi savo išmokų ribas.

- Statymai, atliekami statymo lauko skaičių laukeliuose arba ant linijų tarp jų, yra vadinami Vidiniais statymais, o specialiuose žemiau ir šonuose esančiuose laukeliuose atliekami statymai vadinami Išoriniais statymais.
- Vidiniai statymai:
 - „Tiesioginis“ („Straight Up“) – lošėjas deda žetoną ant vieno skaičiaus (įskaitant ir nulį);
 - „Dalijimas“ („Split“) – lošėjas deda žetoną ant vertikalios ar horizontalios linijos tarp bet kurių dviejų skaičių;
 - „Eilės“ („Street“) statymas – lošėjas deda žetoną skaičių eilės gale. „Eilės“ („Street“) statymas apima tris skaičius;
 - „Kampo“ („Corner“) statymas – lošėjas deda žetoną ant keturių skaičių susitikimo taško (vidurinis susikirtimas). Statymas apima visus keturis skaičius;
 - „Linijos“ („Line“) statymas – lošėjas deda žetoną dviejų eilučių pabaigoje, tarp jų susikirtimo. „Linijos“ („Line“) statymas apima visus skaičius abiejose eilėse, iš viso šešis skaičius.
- Išoriniai statymai:
 - „Stulpelio“ („Column“) statymas – lošėjas deda žetoną viename iš laukelių, pažymėtų „2 prie 1“ ir esančių stulpelio pabaigoje – jie apima 12 stulpelio skaičių. Nulis nepatenka į „Stulpelio“ („Column“) statymus;
 - „Tuzino“ („Dozen“) statymas – lošėjas deda žetoną viename iš trijų laukelių su pavadinimais „1-ieji 12“, „2-ieji 12“ arba „3-ieji 12“, kad pastatytų ant 12 skaičių šalia laukelių;
 - „Raudona“ / „juoda“ („Red“ / „Black“) – lošėjas deda žetoną ant raudono arba juodo laukelio, kad statytų už 18 raudonų arba 18 juodų skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus;
 - „Lyginiai“ / „nelyginiai“ („Even“ / „Odd“) – lošėjas deda žetoną ant vieno iš šių laukelių, kad pastatytų už 18 lyginių ar 18 nelyginių skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus;
 - „1–18“ / „19–36“ – lošėjas deda žetoną viename iš šių laukelių, kad statytų už pirmuosius arba paskutiniuosius 18 skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.
- Kaimynų statymai:
 - Paspaudus mygtuką „kaimynų statymai“ lošėjas gali atlikti kaimynų ir kitus specialiuosius statymus. Pakartotinai paspaudus mygtuką uždaroma ar vėl atidaroma ši funkcija. Visi statymai apima skirtingus skaičių rinkinius, už laimėjimus skiriamos skirtingos išmokos. Statymo vietos bus paryškintos.
 - „Tiers du Cylindre“ – šis statymas apima iš viso 12 skaičių, įskaitant 27, 33 ir tarp jų esančius skaičius nuliui priešingoje ruletės rato pusėje. 6 žetonai dedami taip:
 - 1 žetonas padalijamas tarp 5/8;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 10/11;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 13/16;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 23/24;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 27/30;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 33/36.
 - „Orphelins a Cheval“ – šis statymas apima 8 skaičius dviejose ruletės rato dalyse, nepatenkančiose į „Voisins du zero“ ir „Tiers du cylindre“ statymus. 5 žetonai dedami taip:

- 1 žetonas ant 1 („tiesioginis“ („Straight Up“));
- 1 žetonas padalijamas tarp 6/9;
- 1 žetonas padalijamas tarp 14/17;
- 1 žetonas padalijamas tarp 17/20;
- 1 žetonas padalijamas tarp 31/34.
- „Voisins du Zero“ – šis statymas apima iš viso 17 skaičių, įskaitant 22, 25 ir tarp jų esančius skaičius ruletės rate (įskaitant nulį). 9 žetonai dedami taip:
 - 2 žetonai eilėje 0/2/3;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 4/7;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 12/15;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 18/21;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 19/22;
 - 2 žetonai dedami 25/26/28/29 kampe;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 32/35.
- „Jeu Zero“ – šis statymas apima nulį ir 6 arčiausiai jo ruletėje esančius skaičius: 12, 35, 3, 26, 0, 32 ir 15. 4 žetonai dedami taip:
 - 1 žetonas padalijamas tarp 0/3 8;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 12/15;
 - 1 žetonas ant 26 („tiesioginis“ („Straight Up“));
 - 1 žetonas padalijamas tarp 32/35.
- Kaimynų statymas apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norint atlikti kaimynų statymus, lošėjas turi pasirinkti konkretų ovalios formos lange („Lenktynių trasoje“) esantį skaičių. Žetonas bus padėtas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Paspaudus apvalų „-“ arba „+“ mygtuką gali būti sumažintas pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičius.
- Specialūs statymai:
 - Antrajame mėgstamų statymų skirtuke lošėjas gali lengviau atlikti „Finale en plein“ ir „Finale a cheval“ statymus.
 - „Finale en Plein“:
 - „Finale en plein 0“ – 4 žetonų statymas, apimantis 0+10+20+30, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 0“ – 4 žetonų statymas, apimantis 1+11+21+31, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 2“ – 4 žetonų statymas, apimantis 2+12+22+32, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 3“ – 4 žetonų statymas, apimantis 3+13+23+33, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 4“ – 4 žetonų statymas, apimantis 4+14+24+34, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 5“ – 4 žetonų statymas, apimantis 5+15+25+35, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 6“ – 4 žetonų statymas, apimantis 6+16+26+36, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 7“ – 3 žetonų statymas, apimantis 7+17+27, ant kiekvieno po 1 žetoną;

- „Finale en plein 8“ – 3 žetonų statymas, apimantis 8+18+28, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- „Finale en plein 9“ – 3 žetonų statymas, apimantis 9+19+29, ant kiekvieno po 1 žetoną.
- „Finale a Cheval“:
 - „Finale a cheval 0/3“ – 4 žetonų statymas apimantis 0/3+10/13+20/23+30/33, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 1/4“ – 4 žetonų statymas apimantis 1/4+11/14+21/24+31/34, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 2/5“ – 4 žetonų statymas apimantis 2/5+12/15+22/25+32/35, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 3/6“ – 4 žetonų statymas apimantis 3/6+13/16+23/26+33/36, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 4/7“ – 4 žetonų statymas apimantis 4/7+14/17+24/27+34, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 5/8“ – 4 žetonų statymas apimantis 5/8+15/18+25/28+35, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 6/9“ – 4 žetonų statymas apimantis 6/9+16/19+26/29+36, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 7/10“ – 3 žetonų statymas apimantis 7/10+17/20+27/30, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 8/11“ – 3 žetonų statymas apimantis 8/11+18/21+28/31, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 9/12“ – 3 žetonų statymas apimantis 9/12+19/22+29/32, ant kiekvieno po 1 žetoną.
- Viso statymo metu visi vidiniai statymai pastatomi ant konkretaus skaičiaus.
- Pavyzdžiui, viso statymo ant skaičiaus 36 atveju 18 žetonų bus padėti taip, kad jį visiškai padengtų: 1 žetonas ant 36, 2 žetonai ant padalintų statymų 33/36 ir 35/36, 3 žetonai ant „eilės“ („Street“) statymo 34/35/36, 4 žetonai ant 32/33/35/36 „kampo“ („Corner“) statymo ir 6 žetonai ant „linijos“ („Line“) statymo 31/32/33/34/35/36.
- „Laiminčiųjų skaičių“ ekrane rodomi paskutiniai laimėję skaičiai. Kairėje rodomi paskutiniojo etapo rezultatai. Juodos spalvos skaičiai rodomi baltai, raudonos spalvos skaičiai rodomi raudonai. Išmoka priklauso nuo statymo tipo.

Vidiniai statymai		Išoriniai statymai	
Statymo tipas	Išmoka	Statymo tipas	Išmoka
„Tiesioginis“ („Straight Up“)	35:1	„Stulpelio“ („Column“)	2:1
„Dalijimas“ („Split“)	17:1	„Tuzino“ („Dozen“)	2:1
„Eilės“ („Street“)	11:1	„Raudona“ / „juoda“ („Red“ / „Black“)	1:1
„Kampo“ („Corner“)	8:1	„Lyginiai“ / „nelyginiai“ („Even“ / „Odd“)	1:1
„Linijos“ („Line“)	5:1	„1–18“ / „19–36“	1:1

- Galimi ypatingi atvejai
 - Lošėjas atsako už savo statymo teisingumą.
 - Jei lošime, sistemoje ar lošimo procedūroje įvyksta klaida, lošimas laikinai sustabdomas. Lošėjai Pokalbių lange arba iššokančiajame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama. Jei klaida gali būti nedelsiant išspręsta, lošimas yra tęsiamas. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimas – atšaukiamas, pradiniai statymai grąžinami visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.
 - Laimėjęs skaičius galioja tik tada, kai sukimas buvo laikomas galiojančiu. Kad sukimas būtų laikomas galiojančiu, ruletės kamuoliukas turi būti išsukamas automatinio rato ir priešinga rato sukimosi kryptimi bei, prieš nukrisdamas ir sustodamas į numeruotą padalą, turi atlikti bent 3 pilnus apsisukimus.
 - Negaliojantis sukimas bus paskelbtas šiais atvejais:
 - Kamuoliukas apsisuko mažiau nei 3 pilnus apsisukimus;
 - Kamuoliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi, kaip ir ratas;
 - Sukdamasis kamuoliukas visiškai nepalietė krašto;
 - Sukimo metu kamuoliukas nustojo sukintis ir neįkrenta į galutinę poziciją;
 - Sukimo metu kamuoliukas iškrito iš rato;
 - Sukimo metu į ratą pateko bet koks pašalinis objektas.
 - Negaliojančio sukimo atveju, automatinis ratas atliks pakartotinį sukimą.

34. „ŽAIBUOJANTI RULETĖ“ („LIGHTNING ROULETTE“)

- Lošimo tikslas – spėti skaičių, ties kuriuo sustos kamuoliukas, ir pastatyti vieną ar daugiau statymų ant to skaičiaus. Rate yra skaičiai 1 – 36 ir vienas 0 (nulis).
- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, maksimalus statymas – 5 000,00 EUR, maksimalus laimėjimas – 2 500 000,00 EUR.
- Pasibaigus statymų laikui (19 sekundžių) parenkamas vienas ar daugiau „žaibiškų“ („Lightning“) skaičių su „žaibiškomis“ („Lightning“) išmokomis ir kamuoliukas sukamas ruletės rate. Po kiek laiko, kamuoliukas sustoja vienoje iš sunumeruotų padalų.
- Lošėjas laimi, jei buvo atlikęs statymą, apimantį konkretų laimintį skaičių. Jei laimintysis skaičius yra tarp atsitiktinai parinktų „žaibiškų“ („Lightning“) skaičių ir jį apima lošėjo tiesioginis statymas, lošėjui išmokama padidinta išmoka.
- Vidiniai statymai:
 - „Tiesioginis“ („Straight Up“) – lošėjas deda žetoną ant vieno skaičiaus (įskaitant ir nulį);
 - „Dalijimas“ („Split“) – lošėjas deda žetoną ant vertikalios ar horizontalios linijos tarp bet kurių dviejų skaičių;
 - „Eilės“ („Street“) statymas – lošėjas deda žetoną skaičių eilės gale. „Eilės“ („Street“) statymas apima tris skaičius;
 - „Kampo“ („Corner“) statymas – lošėjas deda žetoną ant keturių skaičių susitikimo taško (vidurinis susikirtimas). Statymas apima visus keturis skaičius;
 - „Linijos“ („Line“) statymas – lošėjas deda žetoną dviejų eilučių pabaigoje, tarp jų susikirtimo. „Linijos“ („Line“) statymas apima visus skaičius abiejose eilėse, iš viso šešis skaičius.

- Išoriniai statymai:
 - „Stulpelio“ („Column“) statymas – lošėjas deda žetoną viename iš laukelių, pažymėtų „2 prie 1“ ir esančių stulpelio pabaigoje – jie apima 12 stulpelio skaičių. Nulis nepatenka į „Stulpelio“ („Column“) statymus;
 - „Tuzino“ („Dozen“) statymas – lošėjas deda žetoną viename iš trijų laukelių su pavadinimais „1-ieji 12“, „2-ieji 12“ arba „3-ieji 12“, kad pastatytų ant 12 skaičių šalia laukelių;
 - „Raudona“ / „juoda“ („Red“ / „Black“) – lošėjas deda žetoną ant raudono arba juodo laukelio, kad statytų už 18 raudonų arba 18 juodų skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus;
 - „Lyginiai“ / „nelyginiai“ („Even“ / „Odd“) – lošėjas deda žetoną ant vieno iš šių laukelių, kad pastatytų už 18 lyginių ar 18 nelyginių skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus;
 - „1–18“ / „19–36“ – lošėjas deda žetoną viename iš šių laukelių, kad statytų už pirmuosius arba paskutiniuosius 18 skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.
- Kaimynų statymai:
 - Paspaudus mygtuką „kaimynų statymai“ lošėjas gali atlikti kaimynų ir kitus specialiuosius statymus. Pakartotinai paspaudus mygtuką uždaroma ar vėl atidaroma ši funkcija. Visi statymai apima skirtingus skaičių rinkinius, už laimėjimus skiriamos skirtingos išmokos. Statymo vietos bus paryškintos.
 - „Tiers du Cylindre“ – šis statymas apima iš viso 12 skaičių, įskaitant 27, 33 ir tarp jų esančius skaičius nuliui priešingoje ruletės rato pusėje. 6 žetonai dedami taip:
 - 1 žetonas padalijamas tarp 5/8;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 10/11;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 13/16;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 23/24;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 27/30;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 33/36.
 - „Orphelins a Cheval“ – šis statymas apima 8 skaičius dviejuose ruletės rato dalyse, nepatenkančiose į „Voisins du zero“ ir „Tiers du cylindre“ statymus. 5 žetonai dedami taip:
 - 1 žetonas ant 1 („tiesioginis“ („Straight Up“));
 - 1 žetonas padalijamas tarp 6/9;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 14/17;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 17/20;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 31/34.
 - „Voisins du Zero“ – šis statymas apima iš viso 17 skaičių, įskaitant 22, 25 ir tarp jų esančius skaičius ruletės rate (įskaitant nulį). 9 žetonai dedami taip:
 - 2 žetonai eilėje 0/2/3;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 4/7;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 12/15;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 18/21;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 19/22;
 - 2 žetonai dedami 25/26/28/29 kampe;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 32/35.

- „Jeu Zero“ – šis statymas apima nulį ir 6 arčiausiai jo ruletėje esančius skaičius: 12, 35, 3, 26, 0, 32 ir 15. 4 žetonai dedami taip:
 - 1 žetonas padalijamas tarp 0/3 8;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 12/15;
 - 1 žetonas ant 26 („tiesioginis“ („Straight Up“));
 - 1 žetonas padalijamas tarp 32/35.
- Kaimynų statymas apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norint atlikti kaimynų statymus, lošėjas turi pasirinkti konkretų ovalo formos lange („Lenktynių trasoje“) esantį skaičių. Žetonas bus padėtas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Paspaudus apvalų „-“ arba „+“ mygtuką gali būti sumažintas pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičius.
- Specialūs statymai:
 - Antrajame mėgstamų statymų skirtuke lošėjas gali lengviau atlikti „Finale en plein“ ir „Finale a cheval“ statymus.
 - „Finale en Plein“:
 - „Finale en plein 0“ – 4 žetonų statymas, apimantis 0+10+20+30, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 0“ – 4 žetonų statymas, apimantis 1+11+21+31, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 2“ – 4 žetonų statymas, apimantis 2+12+22+32, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 3“ – 4 žetonų statymas, apimantis 3+13+23+33, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 4“ – 4 žetonų statymas, apimantis 4+14+24+34, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 5“ – 4 žetonų statymas, apimantis 5+15+25+35, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 6“ – 4 žetonų statymas, apimantis 6+16+26+36, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 7“ – 3 žetonų statymas, apimantis 7+17+27, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 8“ – 3 žetonų statymas, apimantis 8+18+28, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 9“ – 3 žetonų statymas, apimantis 9+19+29, ant kiekvieno po 1 žetoną.
 - „Finale a Cheval“:
 - „Finale a cheval 0/3“ – 4 žetonų statymas apimantis 0/3+10/13+20/23+30/33, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 1/4“ – 4 žetonų statymas apimantis 1/4+11/14+21/24+31/34, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 2/5“ – 4 žetonų statymas apimantis 2/5+12/15+22/25+32/35, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 3/6“ – 4 žetonų statymas apimantis 3/6+13/16+23/26+33/36, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 4/7“ – 4 žetonų statymas apimantis 4/7+14/17+24/27+34, ant kiekvieno po 1 žetoną;

- „Finale a cheval 5/8“ – 4 žetonų statymas apimantis 5/8+15/18+25/28+35, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- „Finale a cheval 6/9“ – 4 žetonų statymas apimantis 6/9+16/19+26/29+36, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- „Finale a cheval 7/10“ – 3 žetonų statymas apimantis 7/10+17/20+27/30, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- „Finale a cheval 8/11“ – 3 žetonų statymas apimantis 8/11+18/21+28/31, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- „Finale a cheval 9/12“ – 3 žetonų statymas apimantis 9/12+19/22+29/32, ant kiekvieno po 1 žetoną.
- Viso statymo metu visi vidiniai statymai pastatomi ant konkretaus skaičiaus.
- Pavyzdžiui, viso statymo ant skaičiaus 36 atveju 18 žetonų bus padėti taip, kad jį visiškai padengtų: 1 žetonas ant 36, 2 žetonai ant padalintų statymų 33/36 ir 35/36, 3 žetonai ant „eilės“ („Street“) statymo 34/35/36, 4 žetonai ant 32/33/35/36 „kampo“ („Corner“) statymo ir 6 žetonai ant „linijos“ („Line“) statymo 31/32/33/34/35/36.
- „Laiminčiųjų skaičių“ ekrane rodomi paskutiniai laimėję skaičiai. Kairėje rodomi paskutiniojo etapo rezultatai. Juodos spalvos skaičiai rodomi baltai, raudonos spalvos skaičiai rodomi raudonai. Išmoka priklauso nuo statymo tipo.

Vidiniai statymai		Išoriniai statymai	
Statymo tipas	Išmoka	Statymo tipas	Išmoka
„Tiesioginis“ („Straight Up“)	29 - 499:1	„Stulpelio“ („Column“)	2:1
„Dalijimas“ („Split“)	17:1	„Tuzino“ („Dozen“)	2:1
„Eilės“ („Street“)	11:1	„Raudona“ / „juoda“ („Red“ / „Black“)	1:1
„Kampo“ („Corner“)	8:1	„Lyginiai“ / „nelyginiai“ („Even“ / „Odd“)	1:1
„Linijos“ („Line“)	5:1	„1–18“ / „19–36“	1:1

- Galimi ypatingi atvejai
 - Lošėjas atsako už savo statymo teisingumą.
 - Jei lošime, sistemoje ar lošimo procedūroje įvyksta klaida, lošimas laikinai sustabdomas. Lošėjai Pokalbių lange arba iššokančiajame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama. Jei klaida gali būti nedelsiant išspręsta, lošimas yra tęsiamas. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimas – atšaukiamas, pradiniai statymai grąžinami visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.
 - Laimėjęs skaičius galioja tik tada, kai sukimas buvo laikomas galiojančiu. Kad sukimas būtų laikomas galiojančiu, ruletės kamuoliukas turi būti išsukamas automatinio rato ir priešinga rato sukimosi kryptimi bei, prieš nukrisdamas ir sustodamas į numeruotą padalą, turi atlikti bent 3 pilnus apsisukimus.
 - Negaliojantis sukimas bus paskelbtas šiais atvejais:
 - Kamuoliukas apsisuko mažiau nei 3 pilnus apsisukimus;
 - Kamuoliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi, kaip ir ratas;

- Sukdamasis kamuoliukas visiškai nepalietė krašto;
- Sukimo metu kamuoliukas nustojo sukstis ir neįkrenta į galutinę poziciją;
- Sukimo metu kamuoliukas iškrito iš rato;
- Sukimo metu į ratą pateko bet koks pašalinis objektas.
- Negaliojančio sukimo atveju, automatiniis ratas atliks pakartotinį sukimą.

35. „RULETĖ“ („ROULETTE“)

- Lošimo tikslas – spėti skaičių, ties kuriuo sustos kamuoliukas, ir pastatyti vieną ar daugiau statymų ant to skaičiaus. Rate yra skaičiai 1 – 36 ir vienas 0 (nulis).
- Minimalus statymas yra 0,50 EUR, maksimalus statymas – 5 000,00 EUR, maksimalus laimėjimas – 252 000,00 EUR.
- Pasibaigus statymų laikui (17 sekundžių) kamuoliukas sukamas ruletės rate. Po kiek laiko, kamuoliukas sustoja vienoje iš sunumeruotų padalų.
- Lošėjas laimi, jei buvo atlikęs statymą, apimantį konkretų laimintį skaičių.
- Vidiniai statymai:
 - „Tiesioginis“ („Straight Up“) – lošėjas deda žetoną ant vieno skaičiaus (įskaitant ir nulį);
 - „Dalijimas“ („Split“) – lošėjas deda žetoną ant vertikalios ar horizontalios linijos tarp bet kurių dviejų skaičių;
 - „Eilės“ („Street“) statymas – lošėjas deda žetoną skaičių eilės gale. „Eilės“ („Street“) statymas apima tris skaičius;
 - „Kampo“ („Corner“) statymas – lošėjas deda žetoną ant keturių skaičių susitikimo taško (vidurinis susikirtimas). Statymas apima visus keturis skaičius;
 - „Linijos“ („Line“) statymas – lošėjas deda žetoną dviejų eilučių pabaigoje, tarp jų susikirtimo. „Linijos“ („Line“) statymas apima visus skaičius abiejose eilėse, iš viso šešis skaičius.
- Išoriniai statymai:
 - „Stulpelio“ („Column“) statymas – lošėjas deda žetoną viename iš laukelių, pažymėtų „2 prie 1“ ir esančių stulpelio pabaigoje – jie apima 12 stulpelio skaičių. Nulis nepatenka į „Stulpelio“ („Column“) statymus;
 - „Tuzino“ („Dozen“) statymas – lošėjas deda žetoną viename iš trijų laukelių su pavadinimais „1-ieji 12“, „2-ieji 12“ arba „3-ieji 12“, kad pastatytų ant 12 skaičių šalia laukelių;
 - „Raudona“ / „juoda“ („Red“ / „Black“) – lošėjas deda žetoną ant raudono arba juodo laukelio, kad statytų už 18 raudonų arba 18 juodų skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus;
 - „Lyginiai“ / „nelyginiai“ („Even“ / „Odd“) – lošėjas deda žetoną ant vieno iš šių laukelių, kad pastatytų už 18 lyginių ar 18 nelyginių skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus;
 - „1–18“ / „19–36“ – lošėjas deda žetoną viename iš šių laukelių, kad statytų už pirmuosius arba paskutiniuosius 18 skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.
- Kaimynų statymai:
 - Paspaudus mygtuką „kaimynų statymai“ lošėjas gali atlikti kaimynų ir kitus specialiuosius statymus. Pakartotinai paspaudus mygtuką uždaroma ar vėl atidaroma ši

- funkcija. Visi statymai apima skirtingus skaičių rinkinius, už laimėjimus skiriamos skirtingos išmokos. Statymo vietos bus paryškintos.
- „Tiers du Cylindre“ – šis statymas apima iš viso 12 skaičių, įskaitant 27, 33 ir tarp jų esančius skaičius nuliui priešingoje ruletės rato pusėje. 6 žetonai dedami taip:
 - 1 žetonas padalijamas tarp 5/8;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 10/11;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 13/16;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 23/24;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 27/30;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 33/36.
 - „Orphelins a Cheval“ – šis statymas apima 8 skaičius dviejuose ruletės rato dalyse, nepatenkančiose į „Voisins du zero“ ir „Tiers du cylindre“ statymus. 5 žetonai dedami taip:
 - 1 žetonas ant 1 („tiesioginis“ („Straight Up“));
 - 1 žetonas padalijamas tarp 6/9;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 14/17;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 17/20;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 31/34.
 - „Voisins du Zero“ – šis statymas apima iš viso 17 skaičių, įskaitant 22, 25 ir tarp jų esančius skaičius ruletės rate (įskaitant nulį). 9 žetonai dedami taip:
 - 2 žetonai eilėje 0/2/3;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 4/7;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 12/15;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 18/21;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 19/22;
 - 2 žetonai dedami 25/26/28/29 kampe;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 32/35.
 - „Jeu Zero“ – šis statymas apima nulį ir 6 arčiausiai jo ruletėje esančius skaičius: 12, 35, 3, 26, 0, 32 ir 15. 4 žetonai dedami taip:
 - 1 žetonas padalijamas tarp 0/3 8;
 - 1 žetonas padalijamas tarp 12/15;
 - 1 žetonas ant 26 („tiesioginis“ („Straight Up“));
 - 1 žetonas padalijamas tarp 32/35.
 - Kaimynų statymas apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norint atlikti kaimynų statymus, lošėjas turi pasirinkti konkretų ovalios formos lange („Lenktynių trasoje“) esantį skaičių. Žetonas bus padėtas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Paspaudus apvalų „-“ arba „+“ mygtuką gali būti sumažintas pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičius.
 - Specialūs statymai:
 - Antrajame mėgstamų statymų skirtuke lošėjas gali lengviau atlikti „Finale en plein“ ir „Finale a cheval“ statymus.
 - „Finale en Plein“:
 - „Finale en plein 0“ – 4 žetonų statymas, apimantis 0+10+20+30, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale en plein 1“ – 4 žetonų statymas, apimantis 1+11+21+31, ant kiekvieno po 1 žetoną;

- „Finale en plein 2“ – 4 žetonų statymas, apimantis 2+12+22+32, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- „Finale en plein 3“ – 4 žetonų statymas, apimantis 3+13+23+33, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- „Finale en plein 4“ – 4 žetonų statymas, apimantis 4+14+24+34, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- „Finale en plein 5“ – 4 žetonų statymas, apimantis 5+15+25+35, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- „Finale en plein 6“ – 4 žetonų statymas, apimantis 6+16+26+36, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- „Finale en plein 7“ – 3 žetonų statymas, apimantis 7+17+27, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- „Finale en plein 8“ – 3 žetonų statymas, apimantis 8+18+28, ant kiekvieno po 1 žetoną;
- „Finale en plein 9“ – 3 žetonų statymas, apimantis 9+19+29, ant kiekvieno po 1 žetoną.
- „Finale a Cheval“:
 - „Finale a cheval 0/3“ – 4 žetonų statymas apimantis 0/3+10/13+20/23+30/33, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 1/4“ – 4 žetonų statymas apimantis 1/4+11/14+21/24+31/34, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 2/5“ – 4 žetonų statymas apimantis 2/5+12/15+22/25+32/35, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 3/6“ – 4 žetonų statymas apimantis 3/6+13/16+23/26+33/36, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 4/7“ – 4 žetonų statymas apimantis 4/7+14/17+24/27+34, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 5/8“ – 4 žetonų statymas apimantis 5/8+15/18+25/28+35, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 6/9“ – 4 žetonų statymas apimantis 6/9+16/19+26/29+36, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 7/10“ – 3 žetonų statymas apimantis 7/10+17/20+27/30, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 8/11“ – 3 žetonų statymas apimantis 8/11+18/21+28/31, ant kiekvieno po 1 žetoną;
 - „Finale a cheval 9/12“ – 3 žetonų statymas apimantis 9/12+19/22+29/32, ant kiekvieno po 1 žetoną.
- Viso statymo metu visi vidiniai statymai pastatomi ant konkretaus skaičiaus.
- Pavyzdžiui, viso statymo ant skaičiaus 36 atveju 18 žetonų bus padėti taip, kad jį visiškai padengtų: 1 žetonas ant 36, 2 žetonai ant padalintų statymų 33/36 ir 35/36, 3 žetonai ant „eilės“ („Street“) statymo 34/35/36, 4 žetonai ant 32/33/35/36 „kampo“ („Corner“) statymo ir 6 žetonai ant „linijos“ („Line“) statymo 31/32/33/34/35/36.
- „Laiminčiųjų skaičių“ ekrane rodomi paskutiniai laimėję skaičiai. Kairėje rodomi paskutiniojo etapo rezultatai. Juodos spalvos skaičiai rodomi baltai, raudonos spalvos skaičiai rodomi raudonai. Išmoka priklauso nuo statymo tipo.

Vidiniai statymai		Išoriniai statymai	
Statymo tipas	Išmoka	Statymo tipas	Išmoka
„Tiesioginis“ („Straight Up“)	35:1	„Stulpelio“ („Column“)	2:1
„Dalijimas“ („Split“)	17:1	„Tuzino“ („Dozen“)	2:1
„Eilės“ („Street“)	11:1	„Raudona“ / „juoda“ („Red“ / „Black“)	1:1
„Kampo“ („Corner“)	8:1	„Lyginiai“ / „nelyginiai“ („Even“ / „Odd“)	1:1
„Linijos“ („Line“)	5:1	„1–18“ / „19–36“	1:1

- Galimi ypatingi atvejai
 - Lošėjas atsako už savo statymo teisingumą.
 - Jei lošime, sistemoje ar lošimo procedūroje įvyksta klaida, lošimas laikinai sustabdomas. Lošėjai Pokalbių lange arba iššokančiajame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama. Jei klaida gali būti nedelsiant išspręsta, lošimas yra tęsiamas. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimas – atšaukiamas, pradiniai statymai grąžinami visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.
 - Laimėjęs skaičius galioja tik tada, kai sukimas buvo laikomas galiojančiu. Kad sukimas būtų laikomas galiojančiu, ruletės kamuoliukas turi būti išsukamas automatinio rato ir priešinga rato sukimosi kryptimi bei, prieš nukrisdamas ir sustodamas į numeruotą padalą, turi atlikti bent 3 pilnus apsisukimus.
 - Negaliojantis sukimas bus paskelbtas šiais atvejais:
 - Kamuoliukas apsisuko mažiau nei 3 pilnus apsisukimus;
 - Kamuoliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi, kaip ir ratas;
 - Sukdamasis kamuoliukas visiškai nepalietė krašto;
 - Sukimo metu kamuoliukas nustojo sukintis ir neįkrenta į galutinę poziciją;
 - Sukimo metu kamuoliukas iškrito iš rato;
 - Sukimo metu į ratą pateko bet koks pašalinis objektas.
 - Negaliojančio sukimo atveju, automatinis ratas atliks pakartotinį sukimą.

36. LOŠIMAS „SUPER SIK BO“ („SUPER SIC BO“)

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, maksimalus statymas – 1 000,00 EUR, maksimalus laimėjimas – 266 800,00 EUR.
- „Super Sik Bo“ lošiamas trimis kauliukais. Lošimo tikslas yra atspėti išridentų kauliukų rezultata. Rezultatas pagrįstas visais taškais ir kombinacijomis.
- „Super Sik Bo“ išdėstyme yra 52 statymo pozicijos ir lošėjai gali uždengti vieną ar daugiau vienu metu. Kiekviename lošime atsitiktinai bus pasirinktos kelios statymo pozicijos ir jų standartiniai koeficientai bus pakeisti daugikliais prieš išridenant kauliukus ir sužinant rezultata.
- Statymų tipai:

- „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);
- „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);
- „Iš viso trys kauliukai“ naudojama 14 statymo sričių, pažymėtų nuo 4 iki 17. Statymo sritys nurodo visas galimas visų trijų kauliukų skaitines sumas, išskyrus 3 ir 18. Išmokos skiriasi atsižvelgiant į kauliukų taškų sumą;
- „Vienas“ statymas atliekamas ant vienos iš šešių statymo pozicijų, esančių statymo lentelės apačioje - „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.
- „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;
- „Trigubi“ yra statymų srityje centre ir turėtų būti pasirinktas, jei lošėjas nori atlikti statymą, kad bet kuris iš skaičių nuo 1 iki 6 pasirodys ant visų trijų kauliukų. Vienu ėjimu lošėjas stato ant visų tipų trejetų;
- „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.;
- Laimėjimų išmokėjimas:

Statymas	Išmoka
„Maži/Dideli“	1:1
„Nelyginiai/Lyginiai“	1:1
„Dvigubi“	8-87:1
„Trigubi“	150-999:1
Iš Viso Trys Kauliukai	30 – 87:1
iš viso 4 arba 17	50-499:1
iš viso 5 arba 16	20-249:1
iš viso 6 arba 15	15-87:1
iš viso 7 arba 14	12-29:1
iš viso 8 arba 13	8-24:1
iš viso 9 arba 12	6-49:1
iš viso 10 arba 11	6-24:1
„Du kauliukų deriniai“	5-24:1
Vienas:	
vienas kauliukas	1:1
du kauliukai	2-19:1
trys kauliukai	3-87:1

- Lošime „Super Sik Bo“ statymai turi būti atliekami ant maketo, kuriame rodomos visos galimos statymo pozicijos. Norėdamas pradėti lošimą, 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 (per 20 sekundžių), kol krupjė paskelbia: „Statymai baigti“. Jokie statymai po to laiko nepriimami. Kauliukai bus sukami purtyklės viduje ir po to, kai visi trys kauliukai išridenami, lošimo rezultatas nustatomas suskaičiavus skaitines vertes, kurios yra kiekvieno kauliuko viršuje. Jei kuris nors iš lošėjo statymų apima laimėjusius derinius, lošėjas gauna laimėjimą pagal tų laimėjimo derinių koeficientus. Jei lošėjo statymas atsiduria laiminčiame derinyje su daugikliu, statymas bus atitinkamai padaugintas. Visa lošėjo laimėjimo suma bus rodoma laimėjimo pranešime ir į ją bus įtrauktas lošėjo pradinis statymas.

- Lošimo rezultatas galioja tik tada, kai visi trys kauliukai nusileidžia tiesiai ant purtyklės dugno. Galimi „neišsiridenimo“ atvejai, kai:
 - vienas ar keli kauliukai atsiremia į stiklinį purtyklės kupolą;
 - vienas ar keli kauliukai atsiremia vienas į kitą;
 - vienas kauliukas užšoka ant kito kauliuko viršaus. Įvykus „neišsiridenimui“, kauliuko ridenimas iš naujo atliekamas pagal standartines procedūras, o statymai lieka galioti iki tinkamo ridenimo.
- Galimi ypatingi atvejai:
 - Iškilus bet kokiems techniniams trikdžiams ar žmogiškoms klaidoms, nedelsiant bus pranešta pamainos vadovui.
 - Jei įvyksta kokia nors lošimo procedūros klaida, lošimas bus laikinai pristabdytas ir apie tai bus informuotas pamainos vadovas. Ekране bus pranešta, kad problema tiriama.
 - 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.
 - Statymą sistema gali atmesti pasibaigus statymams skirtam laikui dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių reikalavimų arba nutrūkus ryšiui prieš ekране pasirodžius „Statymai baigti“ pranešimui.
 - 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.
 - Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą prie šio stalo, jis bus pakeistas automatiškai į galimą maksimalų statymą, apie tai lošėjas bus informuotas mažu pranešimu virš savo statymo.
 - 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:
 - Jei atsijungimas įvyksta prieš ekране pasirodant pranešimui „Statymai baigti“ ir serveris dar nepriėmė lošėjo statymų, jo statymai nebus išskaičiuoti iš balanso ir lošėjas nedalyvaus lošime.
 - Jei atjungimas įvyksta po to, kai ekране pasirodo pranešimas „Statymai baigti“ ir serveris priėmė lošėjo statymus, lošimas vyks įprastu būdu ir visi laimėjimai bus apskaičiuojami atsižvelgiant į lošimo rezultata, neatsižvelgiant į tai, kad atsijungta.
 - Jei ryšys su stalu iš studijos nutrūksta ilgiau nei 5 minutėms, lošimas bus atšauktas, o atlikti statymai grąžinami.

37. LOŠIMAS „XXX EKSTREMALI ŽAIBUOJANTI BAKARA“ („XXXTREME LIGHTNING BACCARAT“)

- Šio lošimo tikslas yra numatyti, kieno (lošėjo ar bankininko) kortos laimės surinkdamos reikšmę, artimiausią 9.
- Minimalus statymas yra 1,00 EUR, maksimalus statymas – 2 000,00 EUR, maksimalus laimėjimas – 500 000,00 EUR.
- Lošimui vadovauja krupjė, lošimas lošiamas naudojant aštuonias standartines 52 kortų malkas. Kortų reikšmės yra šios:
 - „Tūzai“ yra mažiausios kortos, jos vertos po 1 tašką;
 - Kortos nuo 2 iki 9 yra vertos savo nominalo;
 - „Dešimtakė“ ir figūros (valetai, damos ir karaliai) vertos 0.
- Statymams atlikti lošėjas turi 15 sekundžių, to padaryti nespėjus lošėjas turi laukti sekančio lošimo pradžios.
- Pagrindiniame „bakara“ lošime reikšminga tik skaitinė kiekvienos kortos vertė. Kortos rūšis („širdys“, „vynai“, „kryžiai“ ar „būgnai“) reikšmės neturi.
- Prieš kiekvieną dalijimą lošėjas turi spėti, kas laimės etapą ir surinks 9 artimiausią reikšmę – lošėjas ar bankininkas.
- Jei manoma, kad lošėjas ir bankininkas surinks vienodos reikšmės kombinacijas, lošėjas gali statyti ant lygiųjų.
- Be to, lošėjas gali statyti ant „lošėjo poros“ / „bankininko poros“ („P Pair“ / „B Pair“). Tokiu atveju gaunama išmoka, jei pirmosios dvi lošėjui/bankininkui padalintos kortos sudaro porą.
- 50% „ekstremalus žaibiškas“ („XXXtreme Lightning“) mokestis bus pridamas prie kiekvieno lošėjo atlikto statymo. Pavyzdžiui, jei lošėjo statymas yra 5, tuomet pridamas 50% „ekstremalus žaibiškas“ („XXXtreme Lightning“) mokestis, lygus 2,50 ir bendras statymas tampa 6,50. Ši bendra reikšmė bus rodoma lošėjo ekrane.
- „Ekstremalus žaibiškas“ („XXXtreme Lightning“) lošimas:
 - Priėmus lošėjo statymus bus vykdomas „ekstremalus žaibiškas“ („XXXtreme Lightning“) lošimas. „Ekstremalaus žaibiško“ („XXXtreme Lightning“) lošimo metu iš virtualios 52 kortų malkos atsitiktine tvarka ištraukiama nuo keturių iki penkių „žaibiškų“ („Lightning“) kortų. Šioms „žaibiškoms“ („Lightning“) kortoms tuomet atsitiktine tvarka priskiriami „žaibiški“ („Lightning“) daugikliai – nuo x2 iki x10. Jei lošėjo statymas laimi ir turi kortą (-as), kuri (-ios) yra tarp pasirinktų „žaibiškų“ („Lightning“) kortų, lošėjo išmoka bus dauginama iš „žaibiško“ („Lightning“) kortos (-ų) daugiklio (-ų).
 - Jei ant tos pačios statymo vietos atverčiamos dvi ar daugiau „žaibiškų“ („Lightning“) kortų, šie daugikliai bus sudauginami, o lošėjo išmoka bus dauginama iš bendro daugiklio. Lošėjo pradinis statymas bus gražinamas kartu su laimėjimu. Jei laiminčiojoje kombinacijoje nėra atverstų „žaibiškų“ kortų, tuomet taikoma įprasta išmoka.
 - Po „ekstremalaus žaibiško“ („XXXtreme Lightning“) lošimo krupjė atverčia dvi galutines kortas lošėjui ir bankininkui.
 - Kiekvienos kombinacijos vertė skaičiuojama atmetant dešimčių skaičių (jei ji yra 10 ar daugiau). Pavyzdžiui, 7 ir 9 vertės kombinacija „bakara“ yra verta tik 6 (kadangi 16 – 10 = 6). Taip pat kortos su figūromis ir 9 vertė yra 9.

- Jei lošėjas arba bankininkas iš pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 8 arba 9 („natūralus“ 8 arba 9), papildomos kortos nebedalijamos.
- Jei lošėjas ir bankininkas po pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 0 – 7, užklausiama „trečiosios kortos taisyklė“ („Third Card Rule“), pagal kurią nusprendžiama, ar kuriam nors reikia trečiosios kortos. Lošėjas visuomet pradeda. Lošėjo kombinacija:

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

- Bankininko kombinacija:

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

I – imti; S – susilaikyti.

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

Papildomas statymas	Aprašymas
„P Pair“ („Lošėjo pora“)	Laimima, jei pirmosios dvi lošėjui padalintos kortos sudaro porą.
„B Pair“ („Bankininko pora“)	Laimima, jei pirmosios dvi bankininkui padalintos kortos yra pora.

„Perfect Pair“ („Tobula pora“)	Laimima 25:1, jei bankininkui arba lošėjui vienodos pirmosios dvi kortos (vienodos rūšies ir vertės). Laimima 200:1, jei bankininkui ir lošėjui padalijamos vienodos pirmosios dvi kortos (vienodos rūšies ir vertės).
--------------------------------	---

- Laimėjimų lentelė:

Laukai, ant kurių atliekami statymai	Laimėjimas
„Player“ („Lošėjas“)	1 - 1000:1
„Bankininkas“ („Banker“)	1 - 1000:1 Jei bankininkas laimi, lošėjui gražinamas 97% statymas
„Tie“ („Lygiosios“)	2,85:1
„P Pair“ („Lošėjo pora“)	8 - 800:1
„B Pair“ („Bankininko pora“)	8 - 800:1

- Galimi ypatingi atvejai:
 - Jei lošime, sistemoje ar lošimo procedūroje įvyksta techninė klaida, lošimas laikinai sustabdomas, o krupjė apie tai informuoja pamainos vadovą. Visi lošime dalyvavę lošėjai Pokalbių lange arba iššokančiame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama. Jei klaida yra išsprendžiama nedelsiant, lošimas yra tęsiamas įprastai. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimas yra atšaukiamas, pradiniai statymai gražinami visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.
 - Kortų skaitytuvo sutrikimai ir sprendimai:
 - Nepavykus nuskaityti kortos – krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškviės pamainos vadovą. Pamainos vadovas panaudos komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą. Jei bandymai bus maksimaliai 6 nesėkmingi iš eilės pagal tiekėjo nuostatus, pamainos vadovas patikrins skaitytuvą.
 - Neišsprendus problemos, techninis personalas imsis veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai gražinami.
 - Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi suklijuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, pamainos vadovas atšauks lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai bus gražinti.
 - Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti gražintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų kortų, korta/kortos turi būti gražintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.

- Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
- Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau.
- Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
- Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
- Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama pamainos vadovui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus gražinami.

38. „GREITOJI BAKARA BE KOMISINIO“ („NO COMMISSION SPEED BACCARAT“)

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

Pirmųjų dviejų lošėjo kortų kombinacija	Veiksmas
0-1-2-3-4-5	Lošėjas ima trečią kortą
6-7	Lošėjas susilaiko

8–9 („natūralus“)	Trečioji korta niekam nedalijama
-------------------	----------------------------------

- Bankininko kombinacija:

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

I – imti; S – susilaikyti.

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

Papildomas statymas	Aprašymas
„P Pair“ („Lošėjo pora“)	Laimima, jei pirmosios dvi lošėjui padalintos kortos sudaro porą.
„B Pair“ („Bankininko pora“)	Laimima, jei pirmosios dvi bankininkui padalintos kortos yra pora.
„Perfect Pair“ („Tobula pora“)	Laimima 25:1, jei bankininkui arba lošėjui padalijamos vienodos pirmosios dvi kortos (vienodos rūšies ir vertės). Laimima 200:1, jei bankininkui ir lošėjui padalijamos vienodos pirmosios dvi kortos (vienodos rūšies ir vertės).
„Either Pair“ („Bet kuri pora“)	Laimima, jei bankininkas arba lošėjas turi poros kombinaciją.
„Super 6“ („Super 6“)	Išmoka 15:1, jei bankininkas laimi su 6 taškais. Norint atlikti papildomą statymą prieš tai

	reikia atlikti pagrindinį statymą (lošėjas/bankininkas/lygiosios).
„P Bonus“ („Lošėjo premija“)	Laimima, kai lošėjas laimi lošimą surinkęs natūralų 8 arba 9 arba bent jau aplenkia bankininką keturiais taškais.
„B Bonus“ („Bankininko premija“)	Laimima, kai bankininkas laimi lošimą surinkęs natūralų 8 arba 9 arba bent jau aplenkia lošėją keturiais taškais.

- Laimėjimų lentelė:

Laukai, ant kurių atliekami statymai	Laimėjimas
„Player“ („Lošėjas“)	1:1
„Bankininkas“ („Banker“)	1:1 0,5:1, jei laimi su 6 taškais
„Tie“ („Lygiosios“)	8:1
„P Pair“ („Lošėjo pora“)	11:1
„B Pair“ („Bankininko pora“)	11:1
„Perfect Pair“ („Tobula pora“)	Viena pora - 25:1 Dvi poros - 200:1
„Either Pair“ („Bet kuri pora“)	5:1
„Super 6“ („Super 6“)	15:1
„P Bonus“/„B Bonus“ („Lošėjo premija“/„Bankininko premija“)	Išmokėjimo santykio tikimybės: Ne „natūrali“ pergalė 9 taškais, 30:1; Ne „natūrali“ pergalė 8 taškais, 10:1; Ne „natūrali“ pergalė 7 taškais, 6:1; Ne „natūrali“ pergalė 6 taškais, 4:1; Ne „natūrali“ pergalė 5 taškais, 2:1; Ne „natūrali“ pergalė 4 taškais, 1:1; „Natūrali“ pergalė, 1:1; „Natūralios“ lygiosios, („Push“).

* Natūrali kortų pora – situacija, kuomet lošėjo ir/ar bankininko taškų suma, padalinus po dvi kortas, yra lygi 8 (aštuoniems) arba 9 (devyniems).

- Minimalus statymas yra 1,00 EUR, maksimalus statymas – 10 000,00 EUR, maksimalus laimėjimas – 500 000,00 EUR. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai.
- Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: krupjė visais atvejais privalo pranešti apie klaidas lošimų salės vadovui.
- Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti grąžintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai;

- Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų kortų, korta/kortos turi būti gražintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami;
- Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami;
- Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau;
- Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo;
- Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu;
- Jei korta randama paveikslėliu aukštyne, apie tai pranešama lošimų salės vadovui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus gražinami.
- Nepavykus nuskaityti kortos krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškvies lošimų salės vadovą. Lošimų salės vadovas panaudos komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą. Jei daugiausiai 6 bandymai iš eilės nesėkmingi pagal tiekėjo nuostatus, lošimų salės vadovas patikrins skaitytuvą. Neišsprendus problemos, techninis personalas ims veiksmų išspręsti problemą. Visi pradiniai statymai gražinami. Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi suklijuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, lošimų salės vadovas atšauks lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai bus gražinti.
- Jei lošėjas nuo lošimo atsijungia prieš lošimo pradžią, t. y. iki laiko, skirto statymams atlikti pabaigos, atlikti statymai bus anuliuoti ir neišskaičiuoti iš lošėjo lošimų sąskaitos. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau išskaičiuotas iš lošėjo lošimų sąskaitos, tačiau dar prieš sužinant lošimo rezultatą, lošimas bus vykdomas pagal taisyklės pagal numatytuosius lošėjo pasirinkimus. Lošėjo lošimų sąskaita atnaujinama atsižvelgiant į lošimo rezultatus. Jei lošėjas vėl prisijungia prie to paties lošimo, lošimas bus vykdomas pagal prieš tai numatytą pasirinkimą. Lošėjas, kuris neturėjo galimybės dėl techninių kliūčių dalyvauti tiesioginėje transliacijoje, vėliau prisijungęs prie lošimo galės peržiūrėti įvykusio lošimo rezultatą.
- Lošimo paslaugos teikiamos internetu, kurios kartais gali atsijungti. Kad būtų sumažintas netikėtų atsijungimų poveikis, lošėjui praradus ryšį su lošimo serveriu, ekrane pasirodys pranešimas apie prisijungimą iš naujo. Jei prieš pradėdant statymus įvyksta atsijungimas, tai yra prieš pranešimą ekrane „Daugiau jokių statymų“, statymas nebus išskaičiuotas iš lošimų sąskaitos ir lošėjas nedalyvaus lošime. Jei atsijungimas įvyks prasidėjus lošimui, tai yra po pranešimo ekrane „Daugiau jokių statymų“ ir statymai buvo priimti serverio, lošimas vyks kaip įprasta, o laimėjimai bus suteikti atsižvelgiant į lošimo rezultatą, neatsižvelgiant į atsijungimą.

39. „ŽAIBUOJANTI BAKARA“ („LIGHTNING BACCARAT“)

- „Žaibuojanti Bakara“ lošimo tikslas – paremtas atsitiktinumu numatyti, kuriam iš lošiančių lošimo laukų – lošėjui ar bankininkui, iškris kortų kombinacija, kurios suma artimesnė 9 taškams, ar bus lygiosios.

- Lošimui vadovauja krupjė, lošimas lošiamas naudojant aštuonias standartines 52 kortų kalades.
- Kortų reikšmės:
 - „Tūzai“ yra mažiausios vertės kortos, jos vertos po 1 tašką;
 - Kortos nuo 2 iki 9 yra vertos savo nominalo;
 - „Dešimtakė“ ir kortos su paveikslėliais („Valetai“, „Damos“ ir „Karaliai“) vertos 0.
- „Žaibuojanti Bakara“ lošime reikšminga tik skaitinė kiekvienos kortos vertė. Kortos rūšis („širdys“, „vynai“, „kryžiai“ ar „būgnai“) reikšmės neturi.
- Prieš kiekvieną dalijimą lošėjas stato, kuriam iš lošiančių lošimo laukų – lošėjui ar bankininkui, iškris kortų kombinacija, kurios suma artimesnė 9 taškams, ar bus lygiosios.
- Lošimas pradedamas kuomet krupjė padalina po dvi kortas lošėjui (iš viso lošime gali dalyvauti iki 5 lošėjų) ir bankininkui.
- „Bakara“ dalijama du kartus: vieną kartą lošėjui, kitą kartą bankininkui.
- Jei lošėjas ir bankininkas turi vienodos vertės kombinacijas, lošimas baigiasi lygiosiomis.
- Kiekvienos kombinacijos vertė skaičiuojama atmetant dešimčių skaičių (jei ji yra „10“ ar daugiau). Pavyzdžiui, „7“ ir „9“ vertės kombinacija „bakara“ yra verta tik 6 (kadangi $16 - 10 = 6$). Taip pat kortos su paveikslėliais ir „9“ vertė yra 9.
- Jei lošėjas arba bankininkas iš pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 8 arba 9 („natūralus“ 8 arba 9), papildomos kortos nebedalijamos.
- Jei lošėjas ir bankininkas po pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 0–7, užklausiama „trečiosios kortos taisyklė“ („Third Card Rule“), pagal kurią nusprendžiama, ar kuriam nors reikia trečiosios kortos. Lošėjas visuomet pradeda lošimą pirmas.
- Statymams atlikti lošėjas turi 15 sekundžių. Nespėjęs to padaryti, lošėjas laukia sekančio lošimo.
- 20% „žaibiškas“ („Lightning“) mokestis bus pridėdamas prie kiekvieno lošėjo atlikto statymo. Pavyzdžiui, jei lošėjo statymas yra 5, tuomet pridėdamas 20% „žaibiškas“ („Lightning“) mokestis, lygus 1 ir bendras statymas tampa 6. Ši bendra reikšmė bus rodoma lošėjo ekrane.
- Atlikus statymus bus vykdomas „žaibiškas“ („Lightning“) lošimas. „Žaibiško“ („Lightning“) lošimo metu iš virtualios 52 kortų kaladės atsitiktine tvarka ištraukiama nuo vienos iki penkių „žaibiškų“ („Lightning“) kortų. Šioms „žaibiškoms“ („Lightning“) kortoms tuomet atsitiktine tvarka priskiriami „žaibiški“ („Lightning“) daugikliai - 2x, 3x, 4x, 5x arba 8x. Jei lošėjo statymas laimi ir turi kortą (-as), kuri (-ios) yra tarp pasirinktų „žaibiškų“ („Lightning“) kortų, lošėjo išmoka bus dauginama iš „žaibiško“ („Lightning“) kortos (-ų) daugiklio (-ų). Jei ant tos pačios statymo vietos atverčiamos dvi ar daugiau „žaibiškų“ („Lightning“) kortų, šie daugikliai bus sudauginami, o lošėjo išmoka bus dauginama iš bendro daugiklio. Lošėjo pradinis statymas bus gražinamas kartu su laimėjimu, jei laiminčiojoje kombinacijoje nėra atverstų „žaibiškų“ („Lightning“) kortų, tuomet taikoma įprasta išmoka.
- Lošėjo kombinacija:

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

- Bankininko kombinacija:

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

I – imti; S – susilaikyti.

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

Papildomas statymas	Aprašymas
„P Pair“ („Lošėjo pora“)	Laimima, jei pirmosios dvi lošėjui padalintos kortos sudaro porą.
„B Pair“ („Bankininko pora“)	Laimima, jei pirmosios dvi bankininkui padalintos kortos yra pora.
„Perfect Pair“ („Tobula pora“)	Laimima 25:1, jei bankininkui arba lošėjui vienodos pirmosios dvi kortos (vienodos rūšies ir vertės). Laimima 200:1, jei bankininkui ir lošėjui padalijamos vienodos pirmosios dvi kortos (vienodos rūšies ir vertės).
„Either Pair“ („Bet kuri pora“)	Laimima, jei bankininkas arba lošėjas turi poros kombinaciją.
„Super 6“ („Super 6“)	Išmoka 15:1, jei bankininkas laimi su 6 taškais. Norint atlikti papildomą statymą prieš tai reikia atlikti pagrindinį statymą (lošėjas/bankininkas/lygiosios).

„P Bonus“ („Lošėjo premija“)	Laimima, kai lošėjas laimi lošimą surinkęs natūralų 8 arba 9 arba bent jau aplenkia bankininką keturiais taškais.
„B Bonus“ („Bankininko premija“)	Laimima, kai bankininkas laimi lošimą surinkęs natūralų 8 arba 9 arba bent jau aplenkia lošėją keturiais taškais.

- Laimėjimų lentelė:

Laukai, ant kurių atliekami statymai	Laimėjimas
„Player“ („Lošėjas“)	1 – 512:1
„Bankininkas“ („Banker“)	1 – 512:1 Jei bankininkas laimi, lošėjui gražinamas 95% statymas
„Tie“ („Lygiosios“)	5:1
„P Pair“ („Lošėjo pora“)	9 – 576:1
„B Pair“ („Bankininko pora“)	9 – 576:1

- Minimalus statymas yra 1,00 EUR, maksimalus statymas – 1 000,00 EUR, maksimalus laimėjimas – 500 000,00 EUR. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai.
- Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: krupjė visais atvejais privalo pranešti apie klaidas lošimų salės vadovui.
- Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyr, korta/kortos turi būti gražintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai;
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų kortų, korta/kortos turi būti gražintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami;
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami;
 - Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau;
 - Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo;
 - Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu;
 - Jei korta randama paveikslėliu aukštyr, apie tai pranešama lošimų salės vadovui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus gražinami.
- Nepavykus nuskaityti kortos krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškvies lošimų salės vadovą. Lošimų salės vadovas panaudos komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą. Jei daugiausiai 6 bandymai iš eilės nesėkmingi pagal tiekėjo nuostatus, lošimų salės vadovas patikrins skaitytuvą. Neišsprendus problemos, techninis personalas ims veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai gražinami. Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams

ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi suklijuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, lošimų salės vadovas atšauks lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai bus gražinti.

- Jei lošėjas nuo lošimo atsijungia prieš lošimo pradžią, t. y. iki laiko, skirto statymams atlikti pabaigos, atlikti statymai bus anuliuoti ir neišskaičiuoti iš lošėjo lošimų sąskaitos. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau išskaičiuotas iš lošėjo lošimų sąskaitos, tačiau dar prieš sužinant lošimo rezultatą, lošimas bus vykdomas pagal taisykles pagal numatytuosius lošėjo pasirinkimus. Lošėjo lošimų sąskaita atnaujinama atsižvelgiant į lošimo rezultatus. Jei lošėjas vėl prisijungia prie to paties lošimo, lošimas bus vykdomas pagal prieš tai numatytą pasirinkimą. Lošėjas, kuris neturėjo galimybės dėl techninių kliūčių dalyvauti tiesioginėje transliacijoje, vėliau prisijungęs prie lošimo galės peržiūrėti įvykusio lošimo rezultatą.
- Lošimo paslaugos teikiamos internetu, kurios kartais gali atsijungti. Kad būtų sumažintas netikėtų atsijungimų poveikis, lošėjui praradus ryšį su lošimo serveriu, ekrane pasirodys pranešimas apie prisijungimą iš naujo. Jei prieš pradėdant statymus įvyksta atsijungimas, tai yra prieš pranešimą ekrane „Daugiau jokių statymų“, statymas nebus išskaičiuotas iš lošimų sąskaitos ir lošėjas nedalyvaus lošime. Jei atsijungimas įvyks prasidėjus lošimui, tai yra po pranešimo ekrane „Daugiau jokių statymų“ ir statymai buvo priimti serverio, lošimas vyks kaip įprasta, o laimėjimai bus suteikti atsižvelgiant į lošimo rezultatą, neatsižvelgiant į atsijungimą.

40. „SUPER ANDAR BAHAR“ („SUPER ANDAR BAHAR“)

- Lošimo tikslas – spėti ir atlikti statymą už tai, ar korta su atitinkama verte vėliau bus išdalinta Andar (viduje) arba Bahar (išorėje).
- Minimalus statymas yra 0,50 EUR, maksimalus statymas – 5 000,00 EUR, maksimalus laimėjimas – 1 000 000,00 EUR.
- Lošimas lošiamas viena 52 kortų kalade. Lošimas pradėdamas padalinant vieną pradinę kortą, vadinamą „Juokdariu“ (kartais vadinama „namų korta“).
- Galima pasirinkti, kurioje pusėje („Andar“ ar „Bahar“) atlikti statymą, taip pat atlikti šoninius statymus ir kiek kortų bus išdalinta prieš pasirodant kortai, kurios vertė atitinka „Juokdario“ kortos vertę. Taip pat galima atlikti statymus iki kol „Juokdaris“ dar nėra išdalytas.
- Pasibaigus statymo laikui (10 sekundžių), nuo 1 iki 5 daugiklių bus parenkami atsitiktinai ir pridėdami prie šalutinių statymų. Didesnę išmoką galima gauti, jei statymas bus atliktas laimėjusioje statymo vietoje su daugikliu.
- Kiekvieno lošimo metu pirmoji korta išdalinama „Andar“, antra korta – „Bahar“, o dalijimo tvarka kinta iki „Andar“ arba „Bahar“ pusėje išdalinama ta pati kortos vertė kaip ir „Juokdaris“. Kai tik kuriai nors pusei „Juokdariui“ išdalinama atitinkamos vertės korta, ta pusė laimi ir lošimas baigiasi.
- Kortos išmaišomos po kiekvieno lošimo.
- Papildomi statymai:
 - Lošėjas gali pasirinkti atlikti tik šoninius statymus, numatydamas, kiek kortų iš viso bus išdalyta po „Juokdario“. Kiekvienas šoninis statymas yra penkių kartotinis,

išskyrus paskutinį, kuris yra diapazone nuo 46 iki 49, t. y. didžiausias kortų kiekis, kurį galima ištraukti.

- Daugikliai taikomi tik šoniniams statymams.
- Išmokėjimai:

Statymas	Išmoka
„Andar“	0,9:1
„Bahar“	1:1
Nuo 1 – 5	2 – 9:1
Nuo 6 – 10	3 – 14:1
Nuo 11 – 15	4 – 19:1
Nuo 16 – 20	5 – 29:1
Nuo 21 – 25	8 – 39:1
Nuo 26 – 30	12 – 59:1
Nuo 31 – 35	20 – 99:1
Nuo 36 – 40	40 – 199:1
Nuo 41 – 45	110 – 499:1
Nuo 46 – 49	800 – 3999:1

- Pavyzdys: jeigu lošėjas mano, kad korta, kuri sutaps su „Juokdario“ kortos verte, bus išdalinta per pirmas dešimt kortų, jis gali atlikti statymą ant nuo 6 iki 10. Jeigu tokios pat vertės kaip „Juokdario“ korta bus išdalinta su kortomis nuo 6 iki 10, lošėjas laimės 3 – 14 karto už savo statymą didesnę laimėjimą.
- Galimi ypatingi atvejai:
 - Jei lošime, sistemoje ar lošimo procedūroje įvyksta klaida, lošimas laikinai sustabdomas. Lošėjai Pokalbių lange arba iššokančiajame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama. Jei klaida gali būti nedelsiant išspręsta, lošimas yra tęsiamas. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimas – atšaukiamas, pradiniai statymai gražinami visiems lošime dalyvavusiems lošėjams. Lošėjas atsako už savo statymo teisingumą.

41. LOŠIMAS „KLASIKINIS NEMOKAMŲ STATYMŲ JUODASIS DŽEKAS“ („CLASSIC FREE BET BLACKJACK“)

- „Klasikinis Nemokamų Statymų Juodasis Džekas“ tikslas yra surinkti daugiau taškų nei krupjė ir neviršyti 21. Taškai skaičiuojami sudedant atitinkamai turimų kortų kombinacijos vertę. Geriausia „Juodojo Džeko“ kombinacija – tai pirmosios dvi padalintos kortos, kurių suma yra lygiai 21. Lošėjas lošia tik prieš krupjė, ne prieš kitus lošėjus.
- Lošimui vadovauja krupjė. Kiekviename lošime lošėjų skaičius yra neribojamas.
- Lošimas lošiamas su aštuoniomis standartinėmis 52 kortų kaladėmis. Visos kortos įgyja savo vertę kaip nurodyta jose, išskyrus visas kortas su paveikslėliais („Džekas“, „Karalienė“ ir „Karalius“), kurių visų vertė yra po 10, ir „Tūzus“, kurių vertė yra 1 arba 11, priklausomai nuo to, kuri kortos vertė bus naudingiausia sudarant kombinaciją.

- Pasibaigus statymų laikui (15 sekundžių), krupjė kiekvienam lošėjui išdalina ir atverčia po vieną kortą, pabaigoje vieną kortą atverčia sau. Krupjė kiekvienam lošėjui išdalina po antrą kortą, tačiau antroji krupjė korta lieka užversta. Šalia lošėjo kortų yra rodoma lošėjo pradinės kombinacijos vertė.
- Jei lošėjo pradinių dviejų kortų vertė yra lygi 21, jis turi „Juodąjį Džeką“.
- „Juodojo Džeko“ kombinacija yra galima tik dviems pradinėms kortoms. 21 taško vertės kombinacija, gaunama po poros „Padalijimo“, nelaikoma „Juoduoju Džeku“. Taigi, „Juodojo Džeko“ kombinacija taip pat laimi prieš 21 kombinaciją, gautą po poros padalijimo.
- Jei krupjė atversta korta yra „Tūzas“, lošėjas gali atlikti „draudimo“ statymą (per 15 sekundžių), kad apsisaugotų nuo rizikos, jog krupjė turės „Juodąjį Džeką“ – net jei ir pats lošėjas turi šią kombinaciją.
- „Draudimo“ statymo suma yra lygi pusei pagrindinio lošėjo statymo. Toks statymas yra atliekamas atskirai nuo statymų už kombinacijas.
- Krupjė tokiu atveju patikrina savo užverstą kortą, ar neturi „Juodojo Džeko“ kombinacijos. Jei krupjė neturi „Juodojo Džeko“, lošimas tęsiasi. Jei krupjė turi „Juodąjį Džeką“, o lošėjas – ne, lošimas tokiu atveju baigiamas ir krupjė kombinacija laimi.
- Jei tiek lošėjas, tiek krupjė abu turi „Juodąjį Džeką“, lošimas baigiasi lygiosiomis ir statymai gražinami. Jei atversta krupjė korta yra „10“ arba korta su paveikslėliu, „draudimo“ lošėjas įsigyti negalės.
- Jei krupjė patikrina dvi pirmąsias kortas ir neturi „Juodojo Džeko“, lošėjai gali bandyti pagerinti savo turimas kombinacijas paimdami daugiau kortų.
- Jei pradinė lošėjo kombinacija nėra 21, jis gali nuspręsti atlikti „Dvigubinimą“ (per 15 sekundžių). Šiuo atveju lošėjas padvigubins savo statymą ir lošėjui bus padalinta papildoma korta prie lošėjo jau turimos kombinacijos.
- Jei lošėjas turi 9, 10 arba 11, gaus „Nemokamą dvigubinimą“. Jei lošėjas pasirinks naudoti „Nemokamą dvigubinimą“, pradinis statymas bus padvigubintas. Jei lošėjas laimės lošimą, „Nemokamo statymo“ vertė bus prilyginta lošėjo pradiniam statymui. Lošėjas gaus atitinkamą išmoką – jam bus gražintas tik pradinis statymas. Jei lošėjas pralaimės lošimą, jis praras tik savo pradinį statymą. Jei lošimas baigsis lygiosiomis, jam bus gražintas tik pradinis statymas.
- Taip pat lošėjas gali nuspręsti „Imti“ (per 15 sekundžių) – prie turimos kombinacijos vertės pridėti papildomą kortą. Lošėjas gali „Imti“ daugiau nei vieną kortą, o kai jau bus patenkintas turima kombinacijos verte – gali susilaikyti.
- Jei lošėjo pradinę kombinaciją sudaro dvi vienodos vertės kortos, lošėjas gali tą porą „Padalinti“ (per 15 sekundžių) ir turėti dvi galimas kombinacijas, kuriomis bus atliekami atskiri statymai.
- Porų kombinacijos atveju lošėjui bus pasiūlytas nemokamas padalijimas, išskyrus tada, kai lošėjas gauna „10-akių“, „Valetų“, „Damų“ ar „Karalių“ porą. Lošėjo pradinis statymas bus padvigubinamas ir lygiai padalinamas abiejoms rankoms. Jei lošėjas laimės lošimą, „Nemokamo statymo“ vertė bus prilyginta lošėjo pradiniam statymui ir jis gaus atitinkamą laimėjimą. Antrajai kombinacijai nebus gražinamas joks statymas. Jei su savo pirmąja kombinacija lošėjas pralaimės „Nemokamą statymą“, jis savo statymo nepraras. Jei lošimas baigsis lygiosiomis, joks statymas nebus gražinamas.
- Jei lošėjas nusprendžia padalinti savo „10-akių“, „Valetų“, „Damų“ ar „Karalių“ kombinaciją, lošėjo antrosios kombinacijos statymas atitiks lošėjo pagrindinį statymą.

- Jei lošėjo kombinacijos suma viršija 21, jis pralaimi ir parranda tos kombinacijos statymus.
- Visiems lošėjams atlikus ėjimus, krupjė atverčia savo užverstą kortą. Kai krupjė kortų kombinacijos vertė yra 17 ar didesnė, daugiau kortų krupjė nebetraukia.
- Lošėjas laimi, jei galutinės kombinacijos vertė yra arčiau 21 nei krupjė kombinacija arba kai krupjė surenka perviršį (daugiau nei 21 tašką), išskyrus tą atvejį, kai perviršis yra 22. Jei lošėjo turima kombinacija yra tokia pat, kaip ir krupjė, lošimas baigiasi lygiosiomis ir lošėjo statymas gražinamas.
- Jei krupjė kombinaciją sudaro kortos, kurių bendra vertė yra 22, lošėjo statymas gražinamas ir lošimas baigiasi lygiosiomis, išskyrus tuos atvejus, kai lošėjas surenka perviršį. Tokiu atveju lošimas nesibaigia lygiosiomis – lošėjas pralaimi.
- Jei lošėjas turi „Juodąjį Džeką“, lošimas baigiasi be galimybės krupjė surinkti perviršį su 22.
- Šiame „Juodojo Džeko“ lošime taip pat yra papildomi statymai – „Tobula pora“ („Perfect Pair“) ir „21+3“. Papildomus statymus lošėjai gali atlikti kartu su pagrindiniais „Juodojo Džeko“ statymais. Papildomi statymai gali laimėti nepaisant to, ar vėliau „Juodojo Džeko“ statymai lošėjų yra laimimi, ar ne.
- Papildomas statymas „Tobula pora“ („Perfect Pair“) leidžia statyti už pirmųjų dviejų lošėjo kortų kombinaciją.
- Laiminčioji kombinacija šiuo atveju yra bet kurios dvi vienodos vertės kortos, pvz., dvi „Damos“, du „Tūzai“, dvi „Dešimtakės“ ir t. t.
- Yra trijų tipų „Tobulos poros“ („Perfect Pair“) statymo kombinacijos, jų laimėjimas skiriasi:
 - „Tobula pora“ („Perfect Pair“), pvz., 2x vynu „Tūzai“;
 - „Spalvota pora“ („Coloured Pair“), pvz., būgnų „2“ ir širdžių „2“;
 - „Mišri pora“ („Mixed Pair“), pvz., kryžių „10“ ir širdžių „10“.
- „21+3“ papildomas statymas suteikia galimybę laimėti, jei pirmosios lošėjo dvi kortos ir krupjė atversta korta sudaro bet kurią toliau parodytą laiminčiąją kombinaciją (jos panašios į pokerio) su skirtingais laimėjimais:
 - „Trys vienos rūšies ir vertės“ – identiškas trejetas, pvz. 3x širdžių „Damos“;
 - „Spalva ir eilė“ – iš eilės einančios ir tos pačios rūšies kortos, pvz., būgnų „10“, „Valetas“ ir „Dama“;
 - „Trys vienodos“ – tos pačios vertės, tačiau skirtingų rūšių kortos, pvz., trys nevienodi „Karaliai“;
 - „Eilė“ – iš eilės einančios, tačiau skirtingų rūšių kortos, pvz., būgnų „2“ + kryžių „3“ + širdžių „4“;
 - „Spalva“ – tos pačios rūšies ne iš eilės einančios kortos, pvz., kryžių „2“, „6“ ir „10“.
- „Juodojo Džeko“ atveju išmokama 3:2.
- Laiminčioji kombinacija gauna 1:1.
- Jei krupjė turi „Juodąjį Džeką“, „draudimo“ išmoka yra 2:1.
- Laimėjimų lentelė:

Statymas	Rezultatai	Laimėjimas
----------	------------	------------

„Tobula pora“ („Perfect Pair“)	„Tobula pora“ („Perfect Pair“) „Spalvota pora“ („Coloured Pair“) „Mišri pora“ („Mixed Pair“)	25:1 12:1 6:1
„21+3“	„Trys vienos rūšies“ „Eilė ir spalva“ „Trys vienodos“ „Eilė“ „Spalva“	100:1 40:1 30:1 10:1 5:1

- Minimalus statymas yra 5,00 EUR, maksimalus statymas – 5 000,00 EUR, maksimalus laimėjimas – 50 000,00 EUR. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai.
- Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: krupjė visais atvejais privalo pranešti apie klaidas lošimų salės vadovui.
- Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti grąžintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų kortų, korta/kortos turi būti grąžintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
 - Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau.
 - Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
 - Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
 - Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama lošimų salės vadovui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus grąžinami.
- Nepavykus nuskaityti kortos krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškvies lošimų salės vadovą. Lošimų salės vadovas panaudos komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą. Jei 6 bandymai bus nesėkmingi, lošimų salės vadovas patikrins skaitytuvą. Neišsprendus problemos, techninis personalas ims veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai grąžinami. Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi suklijuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, lošimų salės vadovas atšauks lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai bus grąžinti.
- Jei lošėjas nuo lošimo atsijungia prieš lošimo pradžią, t. y. iki laiko, skirto statymams atlikti pabaigos, atlikti statymai bus anuliuoti ir neišskaičiuoti iš lošėjo lošimų sąskaitos. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau išskaičiuotas iš lošėjo lošimų sąskaitos, tačiau dar prieš sužinant lošimo rezultatą, lošimas bus vykdomas pagal taisykles

pagal numatytuosius lošėjo pasirinkimus. Lošėjo lošimų sąskaita atnaujinama atsižvelgiant į lošimo rezultatus. Jei lošėjas vėl prisijungia prie to paties lošimo, lošimas bus vykdomas pagal prieš tai numatytą pasirinkimą. Lošėjas, kuris neturėjo galimybės dėl techninių kliūčių dalyvauti tiesioginėje transliacijoje, vėliau prisijungęs prie lošimo galės peržiūrėti įvykusio lošimo rezultatą.

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

42. LOŠIMAS „BEGALINIS STATYMŲ KRAUTUVAS: JUODASIS DŽEKAS“ („INFINITE BET STACKER BLACKJACK“)

- „Begalinis Statymų Krautuvai: Juodasis Džekas“ tikslas yra surinkti daugiau taškų nei krupjė ir neviršyti 21. Taškai skaičiuojami sudedant atitinkamai turimų kortų kombinacijos vertę. Geriausia „Juodojo Džeko“ kombinacija – tai pirmosios dvi padalintos kortos, kurių suma yra lygiai 21. Lošėjas lošia tik prieš krupjė, ne prieš kitus lošėjus.
- Lošimui vadovauja krupjė. Kiekviename lošime lošėjų skaičius yra neribojamas.
- Lošimas lošiamas su aštuoniomis standartinėmis 52 kortų kaladėmis. Visos kortos įgyja savo vertę kaip nurodyta jose, išskyrus visas kortas su paveikslėliais („Džekas“, „Karalienė“ ir „Karalius“), kurių visų vertė yra po 10, ir „Tūzus“, kurių vertė yra 1 arba 11, priklausomai nuo to, kuri kortos vertė bus naudingiausia sudarant kombinaciją.
- Pasibaigus statymų laikui (16 sekundžių) ir prieš išdalijant pirmąsias kortas, sukuriama „bonuso elementas“ („Bonus Element“). Jo vertė generuojama atsitiktine tvarka, kaip ir įprastų lošimo kortų - „A“, „2“, „3“, „4“, „5“, „6“, „7“, „8“, „9“, „10“, „J“, „Q“ arba „K“ su pagrindinio statymo verte. Vertė apskaičiuojama pagrindinį statymą padauginus iš atsitiktinai sugeneruoto 25%, 50%, 75% arba 100% daugiklio.
- Tuomet krupjė kiekvienam lošėjui išdalina ir atverčia po vieną kortą, pabaigoje vieną kortą atverčia sau. Krupjė kiekvienam lošėjui išdalina po antrą kortą, tačiau antroji krupjė korta lieka užversta. Šalia lošėjo kortų yra rodoma lošėjo pradinės kombinacijos vertė.
- Jei viena arba abi pradinės dvi lošėjo kortos sutampa su „bonuso elemento“ („Bonus Element“) verte, „bonuso elemento“ („Bonus Element“) vertė pridedama prie pagrindinio statymo už kiekvieną sutapimą, o „bonuso elemento“ („Bonus Element“) spalva pasikeičia į auksinę.
- Jei lošėjo pradinių dviejų kortų vertė yra lygi 21, jis turi „Juodąjį Džeką“.
- 10% mokestis bus pridedamas prie kiekvieno lošėjo atlikto statymo. Pavyzdžiui, jei lošėjo statymas yra 10, tuomet pridedamas 10% mokestis, lygus 1 ir bendras statymas tampa 11. Ši bendra reikšmė bus rodoma lošėjo ekrane. Šis mokestis netaikomas „padalijimo“ ir „dvigubavimo“ statymams.
- Jei krupjė atversta korta yra „Tūzas“, lošėjas gali atlikti „draudimo“ statymą, kad apsaugotų nuo rizikos, jog krupjė turės „Juodąjį Džeką“ – net jei ir pats lošėjas turi šią

kombinaciją. „Draudimo“ statymo suma yra lygi pusei pagrindinio lošėjo statymo. Toks statymas yra atliekamas atskirai nuo statymų už kombinacijas. Krupjė tokiu atveju patikrina savo užverstą kortą, ar neturi „Juodojo Džeko“ kombinacijos. Jei krupjė neturi „Juodojo Džeko“, lošimas tęsiasi. Jei krupjė turi „Juodąjį Džeką“, o lošėjas – ne, lošimas tokiu atveju baigiamas ir krupjė kombinacija laimi. Jei tiek lošėjas, tiek krupjė abu turi „Juodąjį Džeką“, lošimas baigiasi lygiosiomis ir statymai gražinami. Jei atversta krupjė korta yra „10“ arba korta su paveikslėliu, „draudimo“ lošėjas įsigyti negalės.

- Jei krupjė patikrina dvi pirmąsias kortas ir neturi „Juodojo Džeko“, lošėjai gali bandyti pagerinti savo turimas kombinacijas paimdami daugiau kortų. Jei pradinė lošėjo kombinacija nėra 21, jis gali nuspręsti atlikti „Dvigubinimą“ (per 16 sekundžių). Šiuo atveju lošėjas padvigubins savo statymą ir lošėjui bus padalinta papildoma korta prie lošėjo jau turimos kombinacijos.
- Taip pat lošėjas gali nuspręsti „Imti“ (per 16 sekundžių) – prie turimos kombinacijos vertės pridėti papildomą kortą. Lošėjas gali „Imti“ daugiau nei vieną kortą, o kai jau bus patenkintas turima kombinacijos verte – gali susilaikyti.
- Jei lošėjo pradinę kombinaciją sudaro dvi vienodos vertės kortos, lošėjas gali tą porą „Padalinti“ (per 16 sekundžių) ir turėti dvi galimas kombinacijas, kuriomis bus atliekami atskiri statymai.
- Jei išdalinus kortas dalintojas neturi „Juodojo Džeko“, lošėjas turi priimti sprendimą. Vienas iš lošėjui pateiktų sprendimų yra „išgryninimo“ („Cash Out“) funkcija (tai funkcija kuri leidžia gauti išmoką už atliktą statymą anksčiau nei baigiasi lošimas): jei nusprendžiama atlikti „išgryninimo“ („Cash Out“) funkciją, lošimas su ta kortų kombinaciją baigsis ir bus atgauta vertė, kuri rodoma „išgryninimo“ („Cash Out“) mygtuke. „Išgryninimo“ („Cash Out“) koeficientas keičiasi atsižvelgiant į lošėjo bendrą rezultatą už kortų kombinaciją ir dalintojo atverstą kortą. „Išgryninimo“ („Cash Out“) taisyklė taikoma tik lošėjo pagrindiniam statymui. Šios parinkties matomumą galima valdyti nustatymų sprendimų skydelyje.
- „Juodojo Džeko“ kombinacija yra galima tik dviems pradinėms kortoms. 21 taško vertės kombinacija, gaunama po poros „Padalijimo“, nelaikoma „Juodoju Džeku“. Taigi, „Juodojo Džeko“ kombinacija taip pat laimi prieš 21 kombinaciją, gautą po poros padalijimo.
- Visiems lošėjams atlikus ėjimus, krupjė atverčia savo užverstą kortą. Kai krupjė kortų kombinacijos vertė yra 17 ar didesnė, daugiau kortų krupjė nebetraukia.
- Lošėjas laimi, jei galutinės kombinacijos vertė yra arčiau 21 nei krupjė kombinacija arba kai krupjė surenka perviršį (daugiau nei 21 tašką), išskyrus tą atvejį, kai perviršis yra 22. Jei lošėjo turima kombinacija yra tokia pat, kaip ir krupjė, lošimas baigiasi lygiosiomis ir lošėjo statymas gražinamas.
- Jei krupjė kombinaciją sudaro kortos, kurių bendra vertė yra 22, lošėjo statymas gražinamas ir lošimas baigiasi lygiosiomis, išskyrus tuos atvejus, kai lošėjas surenka perviršį. Tokiu atveju lošimas nesibaigia lygiosiomis – lošėjas pralaimi.
- Jei lošėjas turi „Juodąjį Džeką“, lošimas baigiasi be galimybės krupjė surinkti perviršį su 22.
- Šiame „Juodojo Džeko“ lošime taip pat yra papildomi statymai – „Tobula pora“ („Perfect Pair“), „21+3“, „3 karštosios“ („Hot 3“) ir „Perviršis“ („Bust It“). Papildomus statymus lošėjai gali atlikti kartu su pagrindiniais „Juodojo Džeko“ statymais. Papildomi statymai gali laimėti nepaisant to, ar vėliau „Juodojo Džeko“ statymai lošėjų yra laimimi, ar ne.

- Papildomas statymas „Tobula pora“ („Perfect Pair“) leidžia statyti už pirmųjų dviejų lošėjo kortų kombinaciją.
- Laiminčioji kombinacija šiuo atveju yra bet kurios dvi vienodos vertės kortos, pvz., dvi „Damos“, du „Tūzai“, dvi „Dešimtakės“ ir t. t.
- Yra trijų tipų „Tobulos poros“ („Perfect Pair“) statymo kombinacijos, jų laimėjimas skiriasi:
 - „Tobula pora“ („Perfect Pair“), pvz., 2x vynu „Tūzai“;
 - „Spalvota pora“ („Coloured Pair“), pvz., būgnų „2“ ir širdžių „2“;
 - „Mišri pora“ („Mixed Pair“), pvz., kryžių „10“ ir širdžių „10“.
- „21+3“ papildomas statymas suteikia galimybę laimėti, jei pirmosios lošėjo dvi kortos ir krupjė atversta korta sudaro bet kurią toliau parodytą laiminčiąją kombinaciją (jos panašios į pokerio) su skirtingomis laimėjimais:
 - „Trys vienos rūšies ir vertės“ – identiškas trejetas, pvz. 3x širdžių „Damos“;
 - „Spalva ir eilė“ – iš eilės einančios ir tos pačios rūšies kortos, pvz., būgnų „10“, „Valetas“ ir „Dama“;
 - „Trys vienodos“ – tos pačios vertės, tačiau skirtingų rūšių kortos, pvz., trys nevienodi „Karaliai“;
 - „Eilė“ – iš eilės einančios, tačiau skirtingų rūšių kortos, pvz., būgnų „2“ + kryžių „3“ + širdžių „4“;
 - „Spalva“ – tos pačios rūšies ne iš eilės einančios kortos, pvz., kryžių „2“, „6“ ir „10“.
- „3 karštosios“ papildomas statymas leidžia lošėjui statyti už trijų kortų kombinaciją, kurią sudaro pirmosios dvi lošėjo kortos ir atversta krupjė korta. Yra kelios „3 karštosios“ papildomo statymo kombinacijos, jų laimėjimas skiriasi:
 - „Iš viso 19“, pvz.: Širdžių „8“, būgnų „2“ ir vynu „9“;
 - „Iš viso 20“, pvz.: Širdžių „8“, būgnų „2“ ir vynu „10“;
 - „Iš viso 21“, vienos rūšies, pvz.: būgnų „9“, būgnų „2“ ir būgnų „10“;
 - „Iš viso 21“, ne vienos rūšies, pvz.: širdžių „9“, būgnų „2“ ir vynu „10“;
 - „7-7-7“, pavyzdžiui: širdžių „7“, kryžių „7“ ir būgnų „7“.
- Papildomas statymas „Perviršis“ leidžia lošėjui statyti už tai, kad krupjė kortų kombinacija viršys 21, t. y. surinks „Perviršį“.
- „Perviršio“ papildomas statymas baigiasi lygiosiomis, jei lošėjas turi „Juodąjį Džeką“.
- Yra kelios „Perviršio“ papildomo statymo kombinacijos, jų laimėjimas skiriasi:
 - „Perviršis“ su 3 kortomis;
 - „Perviršis“ su 4 kortomis;
 - „Perviršis“ su 5 kortomis;
 - „Perviršis“ su 6 kortomis;
 - „Perviršis“ su 7 kortomis;
 - „Perviršis“ su 8 ar daugiau kortų.
- „Juodojo Džeko“ atveju išmokama 3:2.
- Laiminčioji kombinacija gauna 1:1.
- Jei krupjė turi „Juodąjį Džeką“, „draudimo“ išmoka yra 2:1.
- Laimėjimų lentelė:

Statymas	Rezultatai	Laimėjimas
„Tobula pora“ („Perfect Pair“)	„Tobula pora“ („Perfect Pair“)	25:1

	„Spalvota pora“ („Coloured Pair“) „Mišri pora“ („Mixed Pair“)	12:1 6:1
„21+3“	„Trys vienos rūšies“ „Eilė ir spalva“ „Trys vienodos“ „Eilė“ „Spalva“	100:1 40:1 30:1 10:1 5:1
„3 karštosios“	„7-7-7“ „Iš viso 21 vienos rūšies“ „Iš viso 21 ne vienos rūšies“ „Suma 20“ „Suma 19“	100:1 20:1 4:1 2:1 1:1
„Perviršis“ („Bust It“)	„Perviršis“ su 8 ar daugiau kortų „Perviršis“ su 7 kortomis „Perviršis“ su 6 kortomis „Perviršis“ su 5 kortomis „Perviršis“ su 4 kortomis „Perviršis“ su 3 kortomis	250:1 100:1 50:1 9:1 2:1 1:1

- Minimalus statymas yra 1,00 EUR, maksimalus statymas – 1 000,00 EUR, maksimalus laimėjimas – 25 000,00 EUR. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai.
- Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: krupjė visais atvejais privalo pranešti apie klaidas lošimų salės vadovui.
- Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti grąžintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų kortų, korta/kortos turi būti grąžintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
 - Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau.
 - Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
 - Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
 - Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama lošimų salės vadovui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus grąžinami.
- Nepavykus nuskaityti kortos krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškvies lošimų salės vadovą. Lošimų salės vadovas panaudos komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą. Jei 6 bandymai bus nesėkmingi, lošimų salės vadovas patikrins skaitytuvą. Neišsprendus

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

- Jei lošėjas nuo lošimo atsijungia prieš lošimo pradžią, t. y. iki laiko, skirto statymams atlikti pabaigos, atlikti statymai bus anuliuoti ir neišskaičiuoti iš lošėjo lošimų sąskaitos. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau išskaičiuotas iš lošėjo lošimų sąskaitos, tačiau dar prieš sužinant lošimo rezultatą, lošimas bus vykdomas pagal taisyklės pagal numatytuosius lošėjo pasirinkimus. Lošėjo lošimų sąskaita atnaujinama atsižvelgiant į lošimo rezultatus. Jei lošėjas vėl prisijungia prie to paties lošimo, lošimas bus vykdomas pagal prieš tai numatytą pasirinkimą. Lošėjas, kuris neturėjo galimybės dėl techninių kliūčių dalyvauti tiesioginėje transliacijoje, vėliau prisijungęs prie lošimo galės peržiūrėti įvykusio lošimo rezultatą.
- Lošimo paslaugos teikiamos internetu, kurios kartais gali atsijungti. Kad būtų sumažintas netikėtų atsijungimų poveikis, lošėjui praradus ryšį su lošimo serveriu, ekrane pasirodys pranešimas apie prisijungimą iš naujo. Jei prieš pradėdant statymus įvyksta atsijungimas, tai yra prieš pranešimą ekrane „Daugiau jokių statymų“, statymas nebus išskaičiuotas iš lošimų sąskaitos ir lošėjas nedalyvaus lošime. Jei atsijungimas įvyks prasidėjus lošimui, tai yra po pranešimo ekrane „Daugiau jokių statymų“ ir statymai buvo priimti serverio, lošimas vyks kaip įprasta, o laimėjimai bus suteikti atsižvelgiant į lošimo rezultatą, neatsižvelgiant į atsijungimą.

43. LOŠIMAS „ŽAIBIŠKAS DRAKONAS TIGRAS“ („LIGHTNING DRAGON TIGER“)

- „Žaibiškas Drakono Tigro“ tikslas - atspėti, kam bus padalinta aukštesnė korta – „Tigru“ ar „Drakonui“. Lošėjas taip pat gali statyti, kad „Drakono“ ir „Tigro“ padalintos kortos bus vienodos, t. y. lošimas baigsis lygiosiomis.
- Kortos dalijamos iš kortų rinkinio, kuriame yra aštuonios kaladės („juokdarių“ kortos nenaudojamos).
- Lošėjas turi 13 sekundžių atlikti statymą, pasirinkdamas statymo sumą žetonais ir pasirinkdamas vieną iš 4 variantų: „Drakoną“, „Tigrą“, „Lygiąsias“ ar „Vienos rūšies lygiąsias“.
- Krupjė išdalina po vieną atverstą kortą „Drakonui“ ir „Tigru“.
- Kortų vertė nuo žemiausios iki aukščiausios yra tokia: „Tūzo“ vertė yra 1, tai mažiausia korta, po jos seka 2 ir t. t., „Karalius“ yra aukščiausia korta (A-2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K).
- 20% mokestis bus pridedamas prie kiekvieno lošėjo atlikto statymo. Pavyzdžiui, jei lošėjo statymas yra 5, tuomet pridedamas 20% mokestis, lygus 1 ir bendras statymas tampa 6.
- Atlikus statymus bus vykdomas „žaibiškas“ („Lightning“) lošimas. „Žaibiško“ („Lightning“) lošimo metu atsitiktine tvarka parenkama kortos spalva – kryžiai, vynai, būgnai ar širdys. Atrinktos spalvos visoms kortoms priskiriamas „žaibiškas“ („Lightning“) daugiklis - 2x, 3x, 5x arba 8x. Jei lošėjo laiminčioje rankoje yra viena sutampanti „žaibiškos“ („Lightning“) spalvos korta, laimėjimas bus atitinkamai padaugintas iš atskleisto „žaibiško“ („Lightning“) daugiklio. Jei dėl lygiųjų arba vienos rūšies lygiųjų yra

dvi vienodos „žaibiškos“ („Lightning“) spalvos kortos, laimėjimas dar kartą padauginamas iš atskleisto „žaibiško“ („Lightning“) daugiklio.

- Jei „Drakono“ ir „Tigro“ kortos yra vienodos vertės ir rūšies, gražinama pusė lošėjo pagrindinio statymo („Drakono“/„Tigro“ statymas).
- Laimėjimų lentelė:

Statymas	Laimėjimas
„Drakonas“	1-8:1
„Tigras“	1-8:1
„Lygiosios“	6,5-416:1
„Vienos rūšies lygiosios“	20-1280:1

- Minimalus statymas yra 0,50 EUR, maksimalus statymas – 5 000,00 EUR, maksimalus laimėjimas – 83 200,00 EUR. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai.
- Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: krupjė visais atvejais privalo pranešti apie klaidas lošimų salės vadovui. Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti gražintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų kortų, korta/kortos turi būti gražintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
 - Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau.
 - Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
 - Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
 - Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama lošimų salės vadovui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus gražinami.
- Nepavykus nuskaityti kortos krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškvies lošimų salės vadovą. Lošimų salės vadovas panaudos komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą. Jei 6 bandymai bus nesėkmingi, lošimų salės vadovas patikrins skaitytuvą. Neišsprendus problemos, techninis personalas ims veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai gražinami. Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi suklijuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, lošimų salės vadovas atšauks lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai bus gražinti.
- Jei lošėjas nuo lošimo atsijungia prieš lošimo pradžią, t. y. iki laiko, skirto statymams atlikti pabaigos, atlikti statymai bus anuliuoti ir neišskaičiuoti iš lošėjo lošimų sąskaitos. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau išskaičiuotas iš lošėjo lošimų

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

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

44. LOŠIMAS „BEGALINIS LINKSMYBIŲ LINKSMYBĖS 21: JUODASIS DŽEKAS“ („INFINITE FUN FUN 21 BLACKJACK“)

- „Begalinis Linksmybių Linksmybės 21: Juodasis Džekas“ tikslas yra surinkti daugiau taškų nei krupjė ir neviršyti 21. Taškai skaičiuojami sudedant atitinkamai turimų kortų kombinacijos vertę. Geriausia „Juodojo Džeko“ kombinacija – tai pirmosios dvi padalintos kortos, kurių suma yra lygiai 21. Lošėjas lošia tik prieš krupjė, ne prieš kitus lošėjus.
- Lošimui vadovauja krupjė. Kiekviename lošime lošėjų skaičius yra neribojamas.
- Lošimas lošiamas su aštuoniomis standartinėmis 52 kortų kaladėmis be „10“ kortų. Visos kortos įgyja savo vertę kaip nurodyta jose, išskyrus visas kortas su paveikslėliais („Džekas“, „Karalienė“ ir „Karalius“), kurių visų vertė yra po 10, ir „Tūzas“, kurių vertė yra 1 arba 11, priklausomai nuo to, kuri kortos vertė bus naudingiausia sudarant kombinaciją.
- Pasibaigus statymų laikui (12 sekundžių), krupjė kiekvienam lošėjui išdalina ir atverčia po vieną kortą, pabaigoje vieną kortą atverčia sau. Krupjė kiekvienam lošėjui išdalina po antrą kortą, tačiau antroji krupjė korta lieka užversta. Šalia lošėjo kortų yra rodoma lošėjo pradinės kombinacijos vertė.
- Jei lošėjo pradinių dviejų kortų vertė yra lygi 21, jis turi „Juodąjį Džeką“.
- Jei krupjė atversta korta yra „Tūzas“, lošėjas gali atlikti „draudimo“ statymą, kad apsisaugotų nuo rizikos, jog krupjė turės „Juodąjį Džeką“ – net jei ir pats lošėjas turi šią kombinaciją. „Draudimo“ statymo suma yra lygi pusei pagrindinio lošėjo statymo. Toks statymas yra atliekamas atskirai nuo statymų už kombinacijas. Krupjė tokiu atveju patikrina savo užverstą kortą, ar neturi „Juodojo Džeko“ kombinacijos. Jei krupjė neturi „Juodojo Džeko“, lošimas tęsiasi. Jei krupjė turi „Juodąjį Džeką“, o lošėjas – ne, lošimas tokiu atveju baigiamas ir krupjė kombinacija laimi. Jei tiek lošėjas, tiek krupjė abu turi „Juodąjį Džeką“, lošėjo kombinacija laimi.
- Jei krupjė atversta korta yra su paveikslėliu, krupjė patikrina savo užverstą kortą, ar neturi „Juodojo Džeko“ kombinacijos. Jei krupjė neturi „Juodojo Džeko“, lošimas tęsiasi. Jei krupjė turi „Juodąjį Džeką“, o lošėjas – ne, lošimas tokiu atveju baigiamas ir krupjė

kombinacija laimi. Jei tiek lošėjas, tiek krupjė abu turi „Juodąjį Džeką“, lošėjo kombinacija laimi.

- Jei išdalinus kortas dalintojas neturi „Juodojo Džeko“, lošėjas turi priimti sprendimą. Vienas iš lošėjui pateiktų sprendimų yra „išgryninimo“ („Cash Out“) funkcija (tai funkcija kuri leidžia gauti išmoką už atliktą statymą anksčiau nei baigiasi lošimas): jei nusprendžiama atlikti „išgryninimo“ („Cash Out“) funkciją, lošimas su ta kortų kombinacija baigsis ir bus atgauta vertė, kuri rodoma „išgryninimo“ („Cash Out“) mygtuke. „Išgryninimo“ („Cash Out“) koeficientas keičiasi atsižvelgiant į lošėjo bendrą rezultatą už kortų kombinaciją ir dalintojo atverstą kortą. „Išgryninimo“ („Cash Out“) taisyklė taikoma tik lošėjo pagrindiniam statymui. Šios parinkties matomumą galima valdyti nustatymų sprendimų skydelyje.
- Jei krupjė patikrina dvi pirmąsias kortas ir neturi „Juodojo Džeko“, lošėjai gali bandyti pagerinti savo turimas kombinacijas paimdami daugiau kortų. Jei pradinė lošėjo kombinacija nėra 21, jis gali nuspręsti atlikti „Dvigubinimą“ (per 12 sekundžių). Šiuo atveju lošėjas padvigubins savo statymą ir lošėjui bus padalinta papildoma korta prie lošėjo jau turimos kombinacijos.
- Taip pat lošėjas gali nuspręsti „Imti“ (per 12 sekundžių) – prie turimos kombinacijos vertės pridėti papildomą kortą. Lošėjas gali „Imti“ daugiau nei vieną kortą, o kai jau bus patenkintas turima kombinacijos verte – gali susilaikyti. Tačiau lošėjas negali „Imti“ jeigu turi kietos rankos (tai vadinama ranka, kurioje nėra tūzo arba ranka, kurioje yra tūzas, bet jo vertė lygi vienetui) 17 ar daugiau kombinaciją, išskyrus atvejus kai yra galimybė surinkti „Premija 21“ („Bonus 21“).
- Jei lošėjo pradinę kombinaciją sudaro dvi vienodos vertės kortos, lošėjas gali tą porą „Padalinti“ (per 12 sekundžių) ir turėti dvi galimas kombinacijas, kuriomis bus atliekami atskiri statymai.
- „Juodojo Džeko“ kombinacija yra galima tik dviems pradinėms kortoms. 21 taško vertės kombinacija, gaunama po poros „Padalijimo“, nelaikoma „Juodoju Džeku“. Taigi, „Juodojo Džeko“ kombinacija taip pat laimi prieš 21 kombinaciją, gautą po poros padalijimo.
- Visiems lošėjams atlikus ėjimus, krupjė atverčia savo užverstą kortą. Kai krupjė kietos rankos kortų kombinacijos vertė yra 17, daugiau kortų krupjė nebetrūkia. Jei kupjė minkštos rankos (taip vadinama ranka, kurioje yra tūzas, ir jo vertė lygi 11) kortų kombinacijos vertė yra 17, krupjė ima papildomą kortą.
- Lošėjas laimi, jei galutinės kombinacijos vertė yra arčiau 21 nei krupjė kombinacija arba kai krupjė surenka perviršį (daugiau nei 21 tašką). Jei lošėjo turima kombinacija yra tokia pat, kaip ir krupjė, lošimas baigiasi lygiosiomis ir lošėjo statymas gražinamas, išskyrus atvejus kai lošėjas ir krupjė turi po 21
- Kai lošėjas surenka perveršį, lošėjas pralaimi.
- Šiame „Juodojo Džeko“ lošime taip pat yra papildomi statymai – „sutapimas“ („Match“), „21+3“, „3 karštosios“ („Hot 3“) ir „Perviršis“ („Bust It“). Papildomus statymus lošėjai gali atlikti kartu su pagrindiniais „Juodojo Džeko“ statymais. Papildomi statymai gali laimėti nepaisant to, ar vėliau „Juodojo Džeko“ statymai lošėjų yra laimimi, ar ne.
- „Sutapimo“ („Match“) papildomas statymas suteikia galimybę palyginti pirmas dvi lošėjo kortas su krupje atversta korta. Yra kelios papildomo statymo kombinacijos, jų laimėjimas skiriasi:

- „Skirtingų rūšių sutapimas“ („Non-Suited Match“) – pvz., lošėjo kryžiai „9“ korta, ir krupje širdžių „9“ korta;
- „Dvigubas skirtingų rūšių sutapimas“ („Double Non-Suited Match“) – pvz., lošėjo kryžiai „9“ ir būgnų „9“ kortos, ir krupje širdžių „9“ korta;
- „Vienodų rūšių sutapimas“ („Suited Match“) – pvz., lošėjo kryžiai „9“ korta, ir krupje kryžiai „9“ korta;
- „Dvigubas vienodų rūšių sutapimas“ („Double Suited Match“) – pvz., lošėjo 2 kryžių „9“ kortos, ir krupje kryžių „9“ korta.
- „21+3“ papildomas statymas suteikia galimybę laimėti, jei pirmosios lošėjo dvi kortos ir krupjė atversta korta sudaro bet kurią toliau parodytą laiminčiąją kombinaciją (jos panašios į pokerio) su skirtingomis laimėjimais:
 - „Trys vienos rūšies ir vertės“ – identiškas trejetas, pvz. 3x širdžių „Damos“;
 - „Spalva ir eilė“ – iš eilės einančios ir tos pačios rūšies kortos, pvz., būgnų „10“, „Valetas“ ir „Dama“;
 - „Trys vienodos“ – tos pačios vertės, tačiau skirtingų rūšių kortos, pvz., trys nevienodi „Karaliai“;
 - „Eilė“ – iš eilės einančios, tačiau skirtingų rūšių kortos, pvz., būgnų „2“ + kryžių „3“ + širdžių „4“;
 - „Spalva“ – tos pačios rūšies ne iš eilės einančios kortos, pvz., kryžių „2“, „6“ ir „10“.
- „3 karštosios“ papildomas statymas leidžia lošėjui statyti už trijų kortų kombinaciją, kurią sudaro pirmosios dvi lošėjo kortos ir atversta krupjė korta. Yra kelios „3 karštosios“ papildomo statymo kombinacijos, jų laimėjimas skiriasi:
 - „Iš viso 19“, pvz.: Širdžių „8“, būgnų „2“ ir vynu „9“;
 - „Iš viso 20“, pvz.: Širdžių „8“, būgnų „2“ ir vynu „10“;
 - „Iš viso 21“, vienos rūšies, pvz.: būgnų „9“, būgnų „2“ ir būgnų „10“;
 - „Iš viso 21“, ne vienos rūšies, pvz.: širdžių „9“, būgnų „2“ ir vynu „10“;
 - „7-7-7“, pavyzdžiui: širdžių „7“, kryžių „7“ ir būgnų „7“.
- Papildomas statymas „Perviršis“ leidžia lošėjui statyti už tai, kad krupjė kortų kombinacija viršys 21, t. y. surinks „Perviršį“.
- „Perviršio“ papildomas statymas baigiasi lygiosiomis, jei lošėjas turi „Juodąjį Džeką“.
- Yra kelios „Perviršio“ papildomo statymo kombinacijos, jų laimėjimas skiriasi:
 - „Perviršis“ su 3 kortomis;
 - „Perviršis“ su 4 kortomis;
 - „Perviršis“ su 5 kortomis;
 - „Perviršis“ su 6 kortomis;
 - „Perviršis“ su 7 kortomis;
 - „Perviršis“ su 8 ar daugiau kortų.
- „Juodojo Džeko“ atveju išmokama 3:2.
- Laiminčioji kombinacija gauna 1:1.
- Jei krupjė turi „Juodąjį Džeką“, „draudimo“ išmoka yra 2:1.
- Jei lošėjo kortų vertė yra lygi 21, bet tai nėra „Juodasis Džekas“ (kombinacija gauta po poros „Padalijimo“), priklausomai nuo kortų kombinacijos lošėjas gali gauti „premijos 21“ („Bonus 21“) išmoką:
 - Penkių kortų kombinacija, kurios vertė yra lygi 21 – „5“, „5“, „3“, „7“, „A“;
 - Šešių kortų kombinacija, kurios vertė yra lygi 21 – „5“, „5“, „2“, „2“, „6“, „A“;

- Septynių kortų kombinacija, kurios vertė yra lygi 21 – „5“, „4“, „2“, „2“, „2“, „6“, „A“, „A“, „A“;
- 7-7-7 mišrios spalvos kombinacija – pikų „7“, širdžių „7“ ir būgnų „7“;
- 7-7-7 tos pačios spalvos (išskyrus pikus) – 3 širdžių „7“;
- Pikų 7-7-7 – 3 pikų „7“;
- 6-7-8 mišrios spalvos kombinacija – pikų „6“, širdžių „7“ ir būgnų „8“;
- 6-7-8 tos pačios spalvos (išskyrus pikus) – širdžių „6“, širdžių „7“, širdžių „8“;
- Pikų 6-7-8 – pikų „6“, pikų „7“, pikų „8“.
- Jei lošėjas turi 7-7-7 kortų kombinaciją, o krupje atversta korta yra 7, lošėjas gali gauti „super premijos 21“ („Super Bonus 21“) išmoką.
- Laimėjimų lentelė:

Statymas	Rezultatai	Laimėjimas
„Sutapimo“ („Match“)	„Dvigubas vienodų rūšių sutapimas“ („Double Suited Match“) „Skirtingų rūšių sutapimas“ („Non-Suited Match“) „Vienodų rūšių sutapimas“ („Suited Match“) „Dvigubas skirtingų rūšių sutapimas“ („Double Non-Suited Match“)	24:1 15:1 12:1 6:1
„21+3“	„Trys vienos rūšies“ „Eilė ir spalva“ „Trys vienodos“ „Eilė“ „Spalva“	100:1 40:1 30:1 10:1 5:1
„3 karštosios“	„7-7-7“ „Iš viso 21 vienos rūšies“ „Iš viso 21 ne vienos rūšies“ „Suma 20“ „Suma 19“	100:1 20:1 4:1 2:1 1:1
„Perviršis“ („Bust It“)	„Perviršis“ su 8 ar daugiau kortų „Perviršis“ su 7 kortomis „Perviršis“ su 6 kortomis „Perviršis“ su 5 kortomis „Perviršis“ su 4 kortomis „Perviršis“ su 3 kortomis	250:1 100:1 50:1 6:1 2:1 1:1
„Premija 21“ („Bonus 21“)	Pikų 6-7-8 6-7-8 tos pačios spalvos 6-7-8 mišrios spalvos kombinacija Pikų 7-7-7 7-7-7 tos pačios spalvos 7-7-7 mišrios spalvos kombinacija Septynių kortų kombinacija, kurios vertė yra lygi 21 Šešių kortų kombinacija, kurios vertė yra lygi 21	4:1 3:1 2:1 5:1 4:1 3:1 4:1 3:1

	Penkių kortų kombinacija, kurios vertė yra lygi 21	2:1
„Super premija 21“ („Super Bonus 21“)	Lošėjo 7-7-7 kortų kombinacija, krupje atversta korta 7	50:1

- Minimalus statymas yra 1,00 EUR, maksimalus statymas – 1 000,00 EUR, maksimalus laimėjimas – 50 000,00 EUR. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai.
- Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: krupjė visais atvejais privalo pranešti apie klaidas lošimų salės vadovui.
- Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti gražintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų kortų, korta/kortos turi būti gražintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
 - Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paimamos ir maišoma toliau.
 - Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
 - Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
 - Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama lošimų salės vadovui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus gražinami.
- Nepavykus nuskaityti kortos krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškvies lošimų salės vadovą. Lošimų salės vadovas panaudos komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą. Jei 6 bandymai bus nesėkmingi, lošimų salės vadovas patikrins skaitytuvą. Neišsprendus problemos, techninis personalas imsis veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai gražinami. Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi suklijuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, lošimų salės vadovas atšauks lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai bus gražinti.
- Jei lošėjas nuo lošimo atsijungia prieš lošimo pradžią, t. y. iki laiko, skirto statymams atlikti pabaigos, atlikti statymai bus anuliuoti ir neišskaičiuoti iš lošėjo lošimų sąskaitos. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau išskaičiuotas iš lošėjo lošimų sąskaitos, tačiau dar prieš sužinant lošimo rezultatą, lošimas bus vykdomas pagal taisyklės pagal numatytuosius lošėjo pasirinkimus. Lošėjo lošimų sąskaita atnaujinama atsižvelgiant į lošimo rezultatus. Jei lošėjas vėl prisijungia prie to paties lošimo, lošimas bus vykdomas pagal prieš tai numatytą pasirinkimą. Lošėjas, kuris neturėjo galimybės dėl techninių kliūčių dalyvauti tiesioginėje transliacijoje, vėliau prisijungęs prie lošimo galės peržiūrėti įvykusio lošimo rezultatą.
- Lošimo paslaugos teikiamos internetu, kurios kartais gali atsijungti. Kad būtų sumažintas netikėtų atsijungimų poveikis, lošėjui praradus ryšį su lošimo serveriu, ekrane pasirodys

pranešimas apie prisijungimą iš naujo. Jei prieš pradėdant statymus įvyksta atsijungimas, tai yra prieš pranešimą ekrane „Daugiau jokių statymų“, statymas nebus išskaičiuotas iš lošimų sąskaitos ir lošėjas nedalyvaus lošime. Jei atsijungimas įvyks prasidėjus lošimui, tai yra po pranešimo ekrane „Daugiau jokių statymų“ ir statymai buvo priimti serverio, lošimas vyks kaip įprasta, o laimėjimai bus suteikti atsižvelgiant į lošimo rezultatą, neatsižvelgiant į atsijungimą.

45. LOŠIMAS „ŽAIBIŠKAS SIK BO“ („LIGHTNING SIC BO“)

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, maksimalus statymas – 2 500,00 EUR, maksimalus laimėjimas – 124 750,00 EUR.
- „Žaibiškas Sik Bo“ lošiamas trimis kauliukais. Lošimo tikslas yra atspėti išridentų kauliukų rezultatą. Rezultatas pagrįstas visais taškais ir kombinacijomis.
- „Žaibiškas Sik Bo“ išdėstyme yra 52 statymo pozicijos ir lošėjai gali uždengti vieną ar daugiau vienu metu.
- 20% mokestis bus pridėdamas prie kiekvieno lošėjo atlikto statymo. Pavyzdžiui, jei lošėjo statymas yra 5, tuomet pridėdamas 20% mokestis, lygus 1 ir bendras statymas tampa 6. Ši bendra reikšmė bus rodoma lošėjo ekrane.
- Pasibaigus statymų laikui, vyksta „žaibiškas“ („Lightning“) lošimas, kurio metu automatiškai parenkamas vienas ar keli atsitiktiniai skaičiai, kuriems suteikiamas atsitiktinis daugiklis nuo x5 iki x2 000. Jei lošėjo statymas buvo atliktas ant laiminčio skaičiaus su daugikliu, išmokėjimas atitinkamai padauginamas.
- Statymų tipai:
 - „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);
 - „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);
 - „Iš viso trys kauliukai“ naudojama 14 statymo sričių, pažymėtų nuo 4 iki 17. Statymo sritys nurodo visas galimas visų trijų kauliukų skaitines sumas, išskyrus 3 ir 18. Išmokos skiriasi atsižvelgiant į kauliukų taškų sumą;
 - „Vienas“ statymas atliekamas ant vienos iš šešių statymo pozicijų, esančių statymo lentelės apačioje - „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.
 - „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;
 - „Trigubas“ yra statymų srityje centre ir turėtų būti pasirinktas, jei lošėjas nori atlikti statymą, kad bet kuris iš skaičių nuo 1 iki 6 pasirodys ant visų trijų kauliukų. Vienu ėjimu lošėjas stato ant visų tipų trejetų;
 - „Bet koks trigubas“ yra statymų srityje centre ir turėtų būti pasirinktas, jei lošėjas nori atlikti statymą, apimantį visus šešis skirtingus trigubus statymus vienu metu. Laimima jei visi 3 kauliukai parodo vienodus skaičius;

- „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).
- Laimėjimų išmokėjimas:

Statymas	Išmoka
„Maži/Dideli“	1-14:1
„Nelyginiai/Lyginiai“	1-14:1
„Dvigubi“	8-149:1
„Trigubas“	150-1 999:1
„Bet koks trigubas“	30 – 499:1
iš viso 4 arba 17	50-999:1
iš viso 5 arba 16	20-499:1
iš viso 6 arba 15	15-249:1
iš viso 7 arba 14	12-149:1
iš viso 8 arba 13	8-87:1
iš viso 9 arba 12	6-87:1
iš viso 10 arba 11	6-87:1
„Du kauliukų deriniai“	5-99:1
Vienas:	
vienas kauliukas	1-9:1
du kauliukai	2-19:1
trys kauliukai	3-87:1

- Lošime „Žaibiškas Sik Bo“ statymai turi būti atliekami ant maketo, kuriame rodomos visos galimos statymo pozicijos. Norėdamas pradėti lošimą, 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 (per 16 sekundžių), kol krupjė paskelbia: „Statymai baigti“. Jokie statymai po to laiko nepriimami. Kauliukai bus sukami purtyklės viduje ir po to, kai visi trys kauliukai išridenami, lošimo rezultatas nustatomas suskaičiavus skaitines vertes, kurios yra kiekvieno kauliuko viršuje. Jei kuris nors iš lošėjo statymų apima laimėjusius derinius, lošėjas gauna laimėjimą pagal tų laimėjimo derinių koeficientus. Jei lošėjo statymas atsiduria laiminčiame derinyje su daugikliu, statymas bus atitinkamai padaugintas. Visa lošėjo laimėjimo suma bus rodoma laimėjimo pranešime ir į ją bus įtrauktas lošėjo pradinis statymas.
- Lošimo rezultatas galioja tik tada, kai visi trys kauliukai nusileidžia tiesiai ant purtyklės dugno. Galimi „neišsiridenimo“ atvejai, kai:
 - vienas ar keli kauliukai atsiremia į stiklinį purtyklės kupolą;
 - vienas ar keli kauliukai atsiremia vienas į kitą;
 - vienas kauliukas užšoka ant kito kauliuko viršaus. Įvykus „neišsiridenimui“, kauliuko ridenimas iš naujo atliekamas pagal standartines procedūras, o statymai lieka galioti iki tinkamo ridenimo.
- Galimi ypatingi atvejai:
 - Iškilus bet kokiems techniniams trikdžiams ar žmogiškoms klaidoms, nedelsiant bus pranešta pamainos vadovui.

- Jei įvyksta kokia nors lošimo procedūros klaida, lošimas bus laikinai pristabdytas ir apie tai bus informuotas pamainos vadovas. Ekране bus pranešta, kad problema tiriama.
- 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.
- Statymą sistema atmes pasibaigus statymams skirtam laikui dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių reikalavimų arba nutrūkus ryšiui prieš ekране pasirodžius „Statymai baigti“ pranešimui.
- 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.
- Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą prie šio stalo, jis bus pakeistas automatiškai į galimą maksimalų statymą, apie tai lošėjas bus informuotas mažu pranešimu virš savo statymo.
- 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:
 - Jei atsijungimas įvyksta prieš ekране pasirodant pranešimui „Statymai baigti“ ir serveris dar nepriėmė lošėjo statymų, jo statymai nebus išskaičiuoti iš balanso ir lošėjas nedalyvaus lošime.
 - Jei atjungimas įvyksta po to, kai ekране 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 atlikti statymai grąžinami.

46. LOŠIMAS „BAC BO“ („BAC BO“)

- Lošimo tikslas yra numatyti, kieno (lošėjo ar bankininko) iškratytų kauliukų suma bus didesnė ar iškratytų kauliukų suma bus lygi.
- Minimalus statymas yra 1,00 EUR, maksimalus statymas – 10 000,00 EUR, maksimalus laimėjimas – 44 000,00 EUR.
- Lošimas lošiamas keturiais kauliukais, kurių vertė yra nuo 1 iki 6. Lošėjui ir bankininkui yra priskiriama po du kauliukus, sukratytus keturiuose individualiuose kratytuvuose.
- Iškratytų kauliukų porų skaičiai yra sumuojami. Kauliukų pora su didesne suma laimi arba skelbiamos lygiosios jei iškratytų kauliukų porų suma yra lygi.
- Norint pradėti lošimą, lošėjas turi pasirinkti norimos vertės žetoną bei atlikti statymą kieno (lošėjo ar bankininko) išmestų kauliukų suma bus didesnė ar išmestų kauliukų suma bus lygi (lygiosios). Statymams atlikti skiriama 12 sekundžių.
- Laiminti kauliukų kombinacijos vertė yra rodoma lošimo ekране.
- Statymai:
 - Lošėjas („Player“) – statymas, kad iškratytų lošėjo kauliukų suma bus didesnė nei bankininko. Laimėjimo išmoka 1:1;

- Bankininkas („Banker“) – statymas, kad iškratytų bankininko kauliukų suma bus didesnė nei lošėjo. Laimėjimo išmoka 1:1;
- Lygiosios („Tie“) – statymas, kad iškratytų bankininko kauliukų suma bus lygi iškratyto lošėjo kauliukų sumai. Laimėjimo išmoka priklauso nuo iškratyto kauliukų sumos.
- Jei lošėjas stato už lošėjo arba bankininko pergalę, tačiau iškratyto kauliukų suma yra lygi, lošėjui gražinama 90% jo statymo vertės.

Kauliukų suma	Išmoka
12 arba 2	88:1
3 arba 11	25:1
4 arba 10	10:1
5 arba 9	6:1
6, 7 arba 8	4:1

- Galimi ypatingi atvejai:
 - Iškilus bet kokiems techniniams trikdžiams ar žmogiškoms klaidoms, nedelsiant bus pranešta pamainos vadovui.
 - Jei įvyksta kokia nors lošimo procedūros klaida, lošimas bus laikinai pristabdytas ir apie tai bus informuotas pamainos vadovas. Ekране bus pranešta, kad problema tiriama.
 - 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.
 - Statymą sistema atmes pasibaigus statymams skirtam laikui dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių reikalavimų arba nutrūkus ryšiui prieš ekrane pasirodžius „Statymai baigti“ pranešimui.
 - 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.
 - Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą prie šio stalo, jis bus pakeistas automatiškai į galimą maksimalų statymą, apie tai lošėjas bus informuotas mažu pranešimu virš savo statymo.
 - 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:
 - 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.
 - 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 atlikti statymai gražinami.

47. LOŠIMAS „TOP KAULIUKAS“ („TOP DICE“)

- Lošimo tikslas yra numatyti, kas laimės turėdamas aukščiausią dviejų kauliukų vertę. Galima statyti ant šeimininkų (A), svečių komandos (B) arba lygiųjų.
- Minimalus statymas yra 0,50 EUR, maksimalus statymas – 5 000,00 EUR, maksimalus laimėjimas – 39 500,00 EUR.
- Lošimas lošiamas su keturiais kauliukais. Kiekvienas kauliukas yra atskirame maišytuve: du kauliukai skirti šeimininkų (A) pusei ir du svečių (B) pusei.
- Du viršutiniai maišytuvai yra pirmosios pusės, o du apatiniai – antrosios. Tiek pirmosios, tiek antrosios pusės maišytuvai turi po vieną kauliuką šeimininkų (A) ir svečių komandai (B).
- Visi kauliukų maišytuvai įjungiami vienu metu, paskutiniėmis statymams atlikti sekundėmis. Atlikus statymus ir pasibaigus statymų laikui (15 sekundžių), pirmosios pusės maišytuvai sustoja vienu metu. Po kelių sekundžių antrosios pusės maišytuvai taip pat sustoja.
- Rezultatas matomas ekrane, kuri pusė išmetė didžiausią dviejų kauliukų vertę, laimi.
- Jei lošėjas stato už šeimininkų (A) arba svečių (B) pergalę, tačiau iškratytų kauliukų suma yra lygi, lošėjui grąžinama 80% jo statymo vertės.

Statymas	Išmoka
Šeimininkai (A)	1:1
Svečiai (B)	1:1
Lygiosios	79:1

- Galimi ypatingi atvejai:
 - Iškilius bet kokiems techniniams trikdžiams ar žmogiškoms klaidoms, nedelsiant bus pranešta pamainos vadovui.
 - Jei įvyksta kokia nors lošimo procedūros klaida, lošimas bus laikinai pristabdytas ir apie tai bus informuotas pamainos vadovas. Ekrane bus pranešta, kad problema tiriama.
 - 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.
 - Statymą sistema atmes pasibaigus statymams skirtam laikui dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių reikalavimų arba nutrūkus ryšiui prieš ekrane pasirodžius „Statymai baigti“ pranešimui.
 - 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.
 - Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą prie šio stalo, jis bus pakeistas automatiškai į galimą maksimalų statymą, apie tai lošėjas bus informuotas mažu pranešimu virš savo statymo.
 - 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:

- 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.
- 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 atlikti statymai gražinami.

48. LOŠIMAS „LENGVAS JUODASIS DŽEKAS“ („EASY BLACKJACK“)

- „Lengvas Juodasis Džekas“ tikslas yra atspėti krupjė rankos kombinaciją,
- Lošimui vadovauja krupjė. Kiekviename lošime lošėjų skaičius yra neribojamas.
- Lošimas lošiamas su aštuoniomis standartinėmis 52 kortų kaladėmis. Visos kortos įgyja savo vertę kaip nurodyta jose, išskyrus visas kortas su paveikslėliais („Džekas“, „Karalienė“ ir „Karalius“), kurių visų vertė yra po 10, ir „Tūzus“, kurių vertė yra 1 arba 11, priklausomai nuo to, kuri kortos vertė bus naudingiausia sudarant kombinaciją.
- Pasibaigus statymų laikui (12 sekundžių), krupjė išdalina pats sau kortas ir atverčia po vieną kortą. Kai krupjė kortų kombinacijos vertė yra 17 ar didesnė, daugiau kortų krupjė nebetraukia.
- Lošėjas laimi, jei pasirinkto pagrindinio statymo rezultatas yra didesnis nei krupje kombinacija. Jei lošėjo pasirinkto pagrindinio statymo rezultatas yra toks pat, kaip ir krupjė, lošimas baigiasi ir lošėjo statymas gražinamas.
- Šiame lošime taip pat yra papildomas statymas – „Perviršis“ („Bust It“), kuris leidžia lošėjui statyti už tai, kad krupjė kortų kombinacija viršys 21, t. y. surinks „Perviršį“.
- Yra kelios „Perviršio“ papildomo statymo kombinacijos, jų laimėjimas skiriasi:
 - „Perviršis“ su 3 kortomis;
 - „Perviršis“ su 4 kortomis;
 - „Perviršis“ su 5 kortomis;
 - „Perviršis“ su 6 kortomis;
 - „Perviršis“ su 7 kortomis;
 - „Perviršis“ su 8 ar daugiau kortų.

Statymas	Rezultatai	Laimėjimas
Pagrindinio statymo rezultatas	16 taškų 17 taškų 18 taškų 19 taškų 20 taškų	2,45:1 1,93:1 0,95:1 0,48:1 0,13:1
„Perviršis“ („Bust It“)	„Perviršis“ su 8 ar daugiau kortų „Perviršis“ su 7 kortomis „Perviršis“ su 6 kortomis	250:1 100:1 50:1

	„Perviršis“ su 5 kortomis	9:1
	„Perviršis“ su 4 kortomis	2:1
	„Perviršis“ su 3 kortomis	1:1

- Minimalus statymas yra 1,00 EUR, maksimalus statymas – 35 000,00 EUR, maksimalus laimėjimas – 50 000,00 EUR. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai.
- Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: krupjė visais atvejais privalo pranešti apie klaidas lošimų salės vadovui.
- Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos krupjė paveikslėliais aukštyne, korta/kortos turi būti gražintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų kortų, korta/kortos turi būti gražintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų krupjė, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
 - Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau.
 - Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
 - Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
 - Jei korta randama paveikslėliu aukštyne, apie tai pranešama lošimų salės vadovui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus gražinami.
- Nepavykus nuskaityti kortos krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškvies lošimų salės vadovą. Lošimų salės vadovas panaudos komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą. Jei 6 bandymai bus nesėkmingi, lošimų salės vadovas patikrins skaitytuvą. Neišsprendus problemos, techninis personalas ims veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai gražinami. Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi suklijuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, lošimų salės vadovas atšauks lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai bus gražinti.
- Jei lošėjas nuo lošimo atsijungia prieš lošimo pradžią, t. y. iki laiko, skirto statymams atlikti pabaigos, atlikti statymai bus anuliuoti ir neišskaičiuoti iš lošėjo lošimų sąskaitos. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau išskaičiuotas iš lošėjo lošimų sąskaitos, tačiau dar prieš sužinant lošimo rezultatą, lošimas bus vykdomas pagal taisykles pagal numatytuosius lošėjo pasirinkimus. Lošėjo lošimų sąskaita atnaujinama atsižvelgiant į lošimo rezultatus. Jei lošėjas vėl prisijungia prie to paties lošimo, lošimas bus vykdomas pagal prieš tai numatytą pasirinkimą. Lošėjas, kuris neturėjo galimybės dėl techninių kliūčių dalyvauti tiesioginėje transliacijoje, vėliau prisijungęs prie lošimo galės peržiūrėti įvykusio lošimo rezultatą.
- Lošimo paslaugos teikiamos internetu, kurios kartais gali atsijungti. Kad būtų sumažintas netikėtų atsijungimų poveikis, lošėjui praradus ryšį su lošimo serveriu, ekrane pasirodys pranešimas apie prisijungimą iš naujo. Jei prieš pradėdant statymus įvyksta atsijungimas, tai yra prieš pranešimą ekrane „Daugiau jokių statymų“, statymas nebus išskaičiuotas iš

lošimų sąskaitos ir lošėjas nedalyvaus lošime. Jei atsijungimas įvyks prasidėjus lošimui, tai yra po pranešimo ekrane „Daugiau jokių statymų“ ir statymai buvo priimti serverio, lošimas vyks kaip įprasta, o laimėjimai bus suteikti atsižvelgiant į lošimo rezultata, neatsižvelgiant į atsijungimą.

49. LOŠIMAS „VISADA 8 BAKARA“ („ALWAYS 8 BACCARAT“)

- „Visada 8 Bakara“ lošimo tikslas – paremtas atsitiktinumu numatyti, kuriam iš lošiančių lošimo laukų – lošėjui ar bankininkui, iškris kortų kombinacija, kurios suma artimesnė 9 taškams, ar bus lygiosios, tačiau šio lošimo metu bankininkas visada pradeda su 8 taškais.
- Lošimui vadovauja krupjė, lošimas lošiamas naudojant aštuonias standartines 52 kortų kalades.
- Kortų reikšmės:
 - „Tūzai“ yra mažiausios vertės kortos, jos vertos po 1 tašką;
 - Kortos nuo 2 iki 9 yra vertos savo nominalo;
 - „Dešimtakė“ ir kortos su paveikslėliais („Valetai“, „Damos“ ir „Karaliai“) vertos 0.
- „Visada 8 Bakara“ lošime reikšminga tik skaitinė kiekvienos kortos vertė. Kortos rūšis („širdys“, „vynai“, „kryžiai“ ar „būgnai“) reikšmės neturi.
- Prieš kiekvieną dalijimą lošėjas stato, kuriam iš lošiančių lošimo laukų – lošėjui ar bankininkui, iškris kortų kombinacija, kurios suma artimesnė 9 taškams, ar bus lygiosios.
- Pirmoji bankininko korta visada yra iš anksto nustatyta ir jau yra ant stalo, kai prasideda lošimas. Tuomet krupjė padalina dvi kortas lošėjui (iš viso lošime gali dalyvauti iki 5 lošėjų) ir vieną bankininkui.
- Jei lošėjas ir bankininkas turi vienodos vertės kombinacijas, lošimas baigiasi lygiosiomis.
- Kiekvienos kombinacijos vertė skaičiuojama atmetant dešimčių skaičių (jei ji yra „10“ ar daugiau). Pavyzdžiui, „7“ ir „9“ vertės kombinacija „bakara“ yra verta tik 6 (kadangi $16 - 10 = 6$). Taip pat kortos su paveikslėliais ir „9“ vertė yra 9.
- Jei lošėjas arba bankininkas iš pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 8 arba 9 („natūralus“ 8 arba 9), papildomos kortos nebedalijamos.
- Jei lošėjas ir bankininkas po pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 0–7, užklausiama „trečiosios kortos taisyklė“ („Third Card Rule“), pagal kurią nusprendžiama, ar kuriam nors reikia trečiosios kortos. Lošėjas visuomet pradeda lošimą pirmas.
- Statymams atlikti lošėjas turi 12 sekundžių. Nespėjęs to padaryti, lošėjas laukia sekančio lošimo.
- Lošėjo kombinacija:

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

- Bankininko kombinacija:

	Trečiosios lošėjo ištrauktos kortos vertė
--	---

Pirmosios dvi bankininko kortos	Nėra trečiosios kortos	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
1	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
2	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
3	I	I	I	I	I	I	I	I	I	S	I
4	I	S	S	I	I	I	I	I	I	S	S
5	I	S	S	S	S	I	I	I	I	S	S
6	S	S	S	S	S	S	S	I	I	S	S
7	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
8	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
9	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

I – imti; S – susilaikyti.

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

Papildomas statymas	Aprašymas
„P Pair“ („Lošėjo pora“)	Laimima, jei pirmosios dvi lošėjui padalintos kortos sudaro porą.
„B Pair“ („Bankininko pora“)	Laimima, jei pirmosios dvi bankininkui padalintos kortos yra pora.

- Laimėjimų lentelė:

Laukai, ant kurių atliekami statymai	Laimėjimas
„Player“ („Lošėjas“)	1,48:1
„Bankininkas“ („Banker“)	0,62:1
„Tie“ („Lygiosios“)	9:1
„P Pair“ („Lošėjo pora“)	11:1
„B Pair“ („Bankininko pora“)	10:1

- Minimalus statymas yra 1,00 EUR, maksimalus statymas – 10 000,00 EUR, maksimalus laimėjimas – 27 500,00 EUR. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai.
- Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: krupjė visais atvejais privalo pranešti apie klaidas lošimų salės vadovui.
- Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyr, korta/kortos turi būti grąžintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai;
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų kortų, korta/kortos turi būti grąžintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami;

- Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami;
- Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau;
- Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo;
- Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu;
- Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama lošimų salės vadovui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus gražinami.
- Nepavykus nuskaityti kortos krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškvies lošimų salės vadovą. Lošimų salės vadovas panaudos komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą. Jei daugiausiai 6 bandymai iš eilės nesėkmingi pagal tiekėjo nuostatus, lošimų salės vadovas patikrins skaitytuvą. Neišsprendus problemos, techninis personalas ims veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai gražinami. Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi suklijuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, lošimų salės vadovas atšauks lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai bus gražinti.
- Jei lošėjas nuo lošimo atsijungia prieš lošimo pradžią, t. y. iki laiko, skirto statymams atlikti pabaigos, atlikti statymai bus anuliuoti ir neišskaičiuoti iš lošėjo lošimų sąskaitos. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau išskaičiuotas iš lošėjo lošimų sąskaitos, tačiau dar prieš sužinant lošimo rezultatą, lošimas bus vykdomas pagal taisykles pagal numatytuosius lošėjo pasirinkimus. Lošėjo lošimų sąskaita atnaujinama atsižvelgiant į lošimo rezultatus. Jei lošėjas vėl prisijungia prie to paties lošimo, lošimas bus vykdomas pagal prieš tai numatytą pasirinkimą. Lošėjas, kuris neturėjo galimybės dėl techninių kliūčių dalyvauti tiesioginėje transliacijoje, vėliau prisijungęs prie lošimo galės peržiūrėti įvykusio lošimo rezultatą.
- Lošimo paslaugos teikiamos internetu, kurios kartais gali atsijungti. Kad būtų sumažintas netikėtų atsijungimų poveikis, lošėjui praradus ryšį su lošimo serveriu, ekrane pasirodys pranešimas apie prisijungimą iš naujo. Jei prieš pradėdant statymus įvyksta atsijungimas, tai yra prieš pranešimą ekrane „Daugiau jokių statymų“, statymas nebus išskaičiuotas iš lošimų sąskaitos ir lošėjas nedalyvaus lošime. Jei atsijungimas įvyks prasidėjus lošimui, tai yra po pranešimo ekrane „Daugiau jokių statymų“ ir statymai buvo priimti serverio, lošimas vyks kaip įprasta, o laimėjimai bus suteikti atsižvelgiant į lošimo rezultatą, neatsižvelgiant į atsijungimą.

50. LOŠIMAS „GREITAS SUPER SIK BO“ („SPEED SUPER SIC BO“)

- Minimalus statymas yra 0,20 EUR, maksimalus statymas – 5 000,00 EUR, maksimalus laimėjimas – 99 900,00 EUR.
- „Greitas Super Sik Bo“ lošiamas trimis kauliukais. Lošimo tikslas yra atspėti išridentų kauliukų rezultatą. Rezultatas pagrįstas visais taškais ir kombinacijomis.
- „Greitas Super Sik Bo“ išdėstyme yra 52 statymo pozicijos ir lošėjai gali uždengti vieną ar daugiau vienu metu.

- Statymų tipai:
 - „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);
 - „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);
 - „Iš viso trys kauliukai“ naudojama 14 statymo sričių, pažymėtų nuo 4 iki 17. Statymo sritys nurodo visas galimas visų trijų kauliukų skaitines sumas, išskyrus 3 ir 18. Išmokos skiriasi atsižvelgiant į kauliukų taškų sumą;
 - „Vienas“ statymas atliekamas ant vienos iš šešių statymo pozicijų, esančių statymo lentelės apačioje - „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.
 - „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;
 - „Trigubas“ yra statymų srityje centre ir turėtų būti pasirinktas, jei lošėjas nori atlikti statymą, kad bet kuris iš skaičių nuo 1 iki 6 pasirodys ant visų trijų kauliukų. Vienu ėjimu lošėjas stato ant visų tipų trejetų;
 - „Bet koks trigubas“ yra statymų srityje centre ir turėtų būti pasirinktas, jei lošėjas nori atlikti statymą, apimantis visus šešis skirtingus trigubus statymus vienu metu. Laimima jei visi 3 kauliukai parodo vienodus skaičius;
 - „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).
- Laimėjimų išmokėjimas:

Statymas	Išmoka
„Maži/Dideli“	1:1
„Nelyginiai/Lyginiai“	1:1
„Dvigubi“	8-87:1
„Trigubas“	150-999:1
„Bet koks trigubas“	30-87:1
iš viso 4 arba 17	50-499:1
iš viso 5 arba 16	20-249:1
iš viso 6 arba 15	15-87:1
iš viso 7 arba 14	12-29:1
iš viso 8 arba 13	8-24:1
iš viso 9 arba 12	6-49:1
iš viso 10 arba 11	6-24:1
„Du kauliukų deriniai“	5-24:1
Vienas:	
vienas kauliukas	1:1
du kauliukai	2-19:1
trys kauliukai	3-87:1

- Lošime „Greitas Super Sik Bo“ statymai turi būti atliekami ant maketo, kuriame rodomos visos galimos statymo pozicijos. Norėdamas pradėti lošimą, 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 (per 10 sekundžių), kol krupjė paskelbia: „Statymai baigti“. Jokie statymai po to laiko nepriimami. Kauliukai bus sukami purtyklės viduje ir po to, kai visi trys kauliukai išridenami, lošimo rezultatas nustatomas suskaičiavus skaitines vertes, kurios yra kiekvieno kauliuko viršuje. Jei kuris nors iš lošėjo statymų apima laimėjusius derinius, lošėjas gauna laimėjimą pagal tų laimėjimo derinių koeficientus. Jei lošėjo statymas atsiduria laiminčiame derinyje su daugikliu, statymas bus atitinkamai padaugintas. Visa lošėjo laimėjimo suma bus rodoma laimėjimo pranešime ir į ją bus įtrauktas lošėjo pradinis statymas.
- Lošimo rezultatas galioja tik tada, kai visi trys kauliukai nusileidžia tiesiai ant purtyklės dugno. Galimi „neišsridenimo“ atvejai, kai:
 - vienas ar keli kauliukai atsiremia į stiklinį purtyklės kupolą;
 - vienas ar keli kauliukai atsiremia vienas į kitą;
 - vienas kauliukas užšoka ant kito kauliuko viršaus. Įvykus „neišsridenimui“, kauliuko ridenimas iš naujo atliekamas pagal standartines procedūras, o statymai lieka galioti iki tinkamo ridenimo.
- Galimi ypatingi atvejai:
 - Iškilus bet kokiems techniniams trikdžiams ar žmogiškoms klaidoms, nedelsiant bus pranešta pamainos vadovui.
 - Jei įvyksta kokia nors lošimo procedūros klaida, lošimas bus laikinai pristabdytas ir apie tai bus informuotas pamainos vadovas. Ekране bus pranešta, kad problema tiriama.
 - 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.
 - Statymą sistema gali atmesti pasibaigus statymams skirtam laikui dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių reikalavimų arba nutrūkus ryšiui prieš ekrane pasirodžius „Statymai baigti“ pranešimui.
 - 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.
 - Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą prie šio stalo, jis bus pakeistas automatiškai į galimą maksimalų statymą, apie tai lošėjas bus informuotas mažu pranešimu virš savo statymo.
 - 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:
 - 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.
 - 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 rezultata, neatsižvelgiant į tai, kad atsijungta.

- Jei ryšys su stalu iš studijos nutrūksta ilgiau nei 5 minutėms, lošimas bus atšauktas, o atlikti statymai grąžinami.

51. LOŠIMAS „KLASIKINIS STATYMŲ KAUPIMO JUODASIS DŽEKAS“ („CLASSIC BET STACKER BLACKJACK“)

- „Klasikinis Statymų Kaupimo Juodasis Džekas“ tikslas yra surinkti daugiau taškų nei krupjė ir neviršyti 21. Taškai skaičiuojami sudedant atitinkamai turimų kortų kombinacijos vertę. Geriausia „Juodojo Džeko“ kombinacija – tai pirmosios dvi padalintos kortos, kurių suma yra lygiai 21. Lošėjas lošia tik prieš krupjė, ne prieš kitus lošėjus.
- Minimalus statymas yra 5,00 EUR, maksimalus statymas – 5 000,00 EUR, maksimalus laimėjimas – 54 250,00 EUR. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai.
- Lošimui vadovauja krupjė. Kiekviename lošime lošėjų skaičius yra neribojamas.
- Lošimas lošiamas su aštuoniomis standartinėmis 52 kortų kaladėmis. Visos kortos įgyja savo vertę kaip nurodyta jose, išskyrus visas kortas su paveikslėliais („Džekas“, „Karalienė“ ir „Karalius“), kurių visų vertė yra po 10, ir „Tūzus“, kurių vertė yra 1 arba 11, priklausomai nuo to, kuri kortos vertė bus naudingiausia sudarant kombinaciją.
- Pasibaigus statymų laikui (12 sekundžių) ir prieš išdalijant pirmąsias kortas, sukuriama „bonuso elementas“ („Bonus Element“) – atsitiktinė lošimo korta („A“, „2“, „3“, „4“, „5“, „6“, „7“, „8“, „9“, „10“, „J“, „Q“ arba „K“). Tuomet kortai priskiriama atsitiktinė vertė - 25%, 50%, 75% arba 100% daugiklis. Jei lošėjo turima korta sutampa su sugeneruota korta, prie jo pagrindinio statymo pridedama „bonuso elemento“ („Bonus Element“) vertė.
- Tuomet krupjė kiekvienam lošėjui išdalina ir atverčia po vieną kortą, pabaigoje vieną kortą atverčia sau. Krupjė kiekvienam lošėjui išdalina po antrą kortą, tačiau antroji krupjė korta lieka užversta. Šalia lošėjo kortų yra rodoma lošėjo pradinės kombinacijos vertė.
- Jei viena arba abi pradinės dvi lošėjo kortos sutampa su „bonuso elemento“ („Bonus Element“) verte, „bonuso elemento“ („Bonus Element“) vertė pridedama prie pagrindinio statymo už kiekvieną sutapimą, o „bonuso elemento“ („Bonus Element“) spalva pasikeičia į auksinę.
- Jei lošėjo pradinių dviejų kortų vertė yra lygi 21, jis turi „Juodąjį Džeką“.
- 10% mokestis bus pridedamas prie kiekvieno lošėjo atlikto statymo. Pavyzdžiui, jei lošėjo statymas yra 10, tuomet pridedamas 10% mokestis, lygus 1 ir bendras statymas tampa 11. Ši bendra reikšmė bus rodoma lošėjo ekrane. Šis mokestis netaikomas „padalijimo“ ir „dvigubinimo“ statymams.
- Jei krupjė atversta korta yra „Tūzas“, lošėjas gali atlikti „draudimo“ statymą, kad apsisaugotų nuo rizikos, jog krupjė turės „Juodąjį Džeką“ – net jei ir pats lošėjas turi šią kombinaciją. „Draudimo“ statymo suma yra lygi pusei pagrindinio lošėjo statymo. Toks statymas yra atliekamas atskirai nuo statymų už kombinacijas. Krupjė tokiu atveju patikrina savo užverstą kortą, ar neturi „Juodojo Džeko“ kombinacijos. Jei krupjė neturi „Juodojo Džeko“, lošimas tęsiasi. Jei krupjė turi „Juodąjį Džeką“, o lošėjas – ne, lošimas tokiu atveju baigiamas ir krupjė kombinacija laimi. Jei tiek lošėjas, tiek krupjė abu turi

„Juodąjį Džeką“, lošimas baigiasi lygiosiomis ir statymai gražinami. Jei atversta krupjė korta yra „10“ arba korta su paveikslėliu, „draudimo“ lošėjas įsigyti negalės.

- Jei krupjė patikrina dvi pirmąsias kortas ir neturi „Juodojo Džeko“, lošėjai gali bandyti pagerinti savo turimas kombinacijas paimdami daugiau kortų. Jei pradinė lošėjo kombinacija nėra 21, jis gali nuspręsti atlikti „Dvigubinimą“. Šiuo atveju lošėjas padvigubins savo statymą ir lošėjui bus padalinta papildoma korta prie lošėjo jau turimos kombinacijos.
- Taip pat lošėjas gali nuspręsti „Imti“ – prie turimos kombinacijos vertės pridėti papildomą kortą. Lošėjas gali „Imti“ daugiau nei vieną kortą, o kai jau bus patenkintas turima kombinacijos verte – gali susilaikyti.
- Jei lošėjo pradinę kombinaciją sudaro dvi vienodos vertės kortos, lošėjas gali tą porą „Padalinti“ ir turėti dvi galimas kombinacijas, kuriomis bus atliekami atskiri statymai.
- Jei išdalinus kortas krupjė neturi „Juodojo Džeko“, lošėjas turi priimti sprendimą. Vienas iš lošėjui pateiktų sprendimų yra „išgryninimo“ („Cash Out“) funkcija (tai funkcija kuri leidžia gauti išmoką už atliktą statymą anksčiau nei baigiasi lošimas): jei nusprendžiama atlikti „išgryninimo“ („Cash Out“) funkciją, lošimas su ta kortų kombinacija baigsis ir bus atgauta vertė, kuri rodoma „išgryninimo“ („Cash Out“) mygtuke. „Išgryninimo“ („Cash Out“) koeficientas keičiasi atsižvelgiant į lošėjo bendrą rezultatą už kortų kombinaciją ir krupjė atversta kortą. „Išgryninimo“ („Cash Out“) taisyklė taikoma tik lošėjo pagrindiniam statymui. Šios parinkties matomumą galima valdyti nustatymų sprendimų skydelyje.
- Jei lošėjo kombinacijos suma viršija 21, jis pralaimi ir praranda tos kombinacijos statymus. Visiems lošėjams atlikus ėjimus, krupjė atverčia savo užverstą kortą. Kai krupjė kortų kombinacijos vertė yra 17 ar didesnė, daugiau kortų krupjė nebetraukia.
- Lošėjas laimi, jei galutinės kombinacijos vertė yra arčiau 21 nei krupjė kombinacija arba kai krupjė surenka perviršį (daugiau nei 21 tašką). Jei lošėjo turima kombinacija yra tokia pat, kaip ir krupjė, lošimas baigiasi lygiosiomis ir lošėjo statymas gražinamas.
- „Juodojo Džeko“ kombinacija yra galima tik dviem pradinėms kortoms. 21 taško vertės kombinacija, gaunama po poros „Padalijimo“, nelaikoma „Juodoju Džeku“. Taigi, „Juodojo Džeko“ kombinacija taip pat laimi prieš 21 kombinaciją, gautą po poros padalijimo.
- Šiame „Juodojo Džeko“ lošime taip pat yra papildomi statymai – „Tobula pora“ („Perfect Pair“) ir „21+3“. Papildomus statymus lošėjai gali atlikti kartu su pagrindiniais „Juodojo Džeko“ statymais. Papildomi statymai gali laimėti nepaisant to, ar vėliau „Juodojo Džeko“ statymai lošėjų yra laimimi, ar ne.
- Papildomas statymas „Tobula pora“ („Perfect Pair“) leidžia statyti už pirmųjų dviejų lošėjo kortų kombinaciją.
- Laiminčioji kombinacija šiuo atveju yra bet kurios dvi vienodos vertės kortos, pvz., dvi „Damos“, du „Tūzai“, dvi „Dešimtakės“ ir t. t.
- Yra trijų tipų „Tobulos poros“ („Perfect Pair“) statymo kombinacijos, jų laimėjimas skiriasi:
 - „Tobula pora“ („Perfect Pair“), pvz., 2 vynu „Tūzai“;
 - „Spalvota pora“ („Coloured Pair“), pvz., būgnų „2“ ir širdžių „2“;
 - „Mišri pora“ („Mixed Pair“), pvz., kryžių „10“ ir širdžių „10“.

- „21+3“ papildomas statymas suteikia galimybę laimėti, jei pirmosios lošėjo dvi kortos ir krupjė atversta korta sudaro bet kurią toliau nurodytą laiminčiąją kombinaciją (jos panašios į pokerio) su skirtingais laimėjimais:
 - „Trys vienos rūšies ir vertės“ („Suited Trips“) – identiškas trejetas, pvz. 3 širdžių „Damos“;
 - „Spalva ir eilė“ („Straight Flush“) – iš eilės einančios ir tos pačios rūšies kortos, pvz., būgnų „10“, „Valetas“ ir „Dama“;
 - „Trys vienodos“ („Three of a Kind“) – tos pačios vertės, tačiau skirtingų rūšių kortos, pvz., trys nevienodi „Karaliai“;
 - „Eilė“ („Straight“) – iš eilės einančios, tačiau skirtingų rūšių kortos, pvz., būgnų „2“, kryžių „3“ ir širdžių „4“;
 - „Spalva“ („Flush“) – tos pačios rūšies ne iš eilės einančios kortos, pvz., kryžių „2“, „6“ ir „10“.
- „Statyti už akių“ („Bet Behind“) funkcija leidžia atlikti statymus už kito lošėjo gautą kombinaciją. Laimėjimai už „Statyti už akių“ yra tokie pat, kaip ir už įprastus statymus. 10% mokestis yra taip pat taikomas „Statyti už akių“ statymams.
- Lošėjas gali naudotis „Statyti už akių“ galimybe neatsižvelgiant į tai, ar sėdi prie „Juodojo Džeko“ stalo ir nori pats lošti ar ne. Tačiau lošėjas negali atlikti „Statyti už akių“ už savo kombinaciją.
- Lošėjas turi atlikti statymą bet kurioje įjungtoje „Statyti už akių“ vietoje prie kito lošėjo vietos, kol nepasibaigė statymų laikas. Lošėjas užveda žymeklį ant bet kurios „Statyti už akių“ vietos, kad pamatytų, kiek lošėjų atliko tokius statymus ir kokia yra bendra šių statymų suma.
- Jei lošėjas atlieka „Statyti už akių“ ir nusprendžia nedalyvauti lošime, jo statymas yra iškart gražinamas.
- Ties kiekviena „Juodojo Džeko“ stalo vieta nurodytas vardas rodo lošėją, kuris priims visus sprendimus dėl kombinacijos. Tačiau lošėjas pats gali nuspręsti, ar nori atlikti „draudimo“ statymą, jei krupjė atversta korta yra „Tūzas“. Taip pat lošėjas gali iš anksto nuspręsti, ar nori padvigubinti savo statymą, jei lošėjas, už kurio akių atliekamas statymas, nusprendžia „Dvigubinti“ ar „Padalinti“ savo kombinaciją.
- Vėliau šiuos nustatymus lošėjas gali pakeisti paspaudęs Nustatymų mygtuką ir pasirinkęs „Statyti už akių“ skirtuką. Jei lošėjas nori kitiems lošėjams uždrausti atlikti Statymus už savo akių, gali pažymėti laukelį „Neleisti kitiems lošėjams atlikti statymus man už akių“.
- „Karštų lošėjų“ simbolis leidžia lošėjui matyti, kurie Juodojo Džeko lošėjai turi ilgiausią pergalių eilę.
- „Juodojo Džeko“ atveju išmokama 3:2.
- Laiminčioji kombinacija gauna 1:1.
- Jei krupjė turi „Juodąjį Džeką“, „draudimo“ išmoka yra 2:1.
- Laimėjimų lentelė:

Statymas	Išmoka
„Tobula pora“ („Perfect Pair“)	25:1
„Spalvota pora“ („Coloured Pair“)	12:1

„Mišri pora“ („Mixed Pair“)	6:1
„Trys vienos rūšies ir vertės“ („Suited Trips“)	100:1
„Spalva ir eilė“ („Straight Flush“)	40:1
„Trys vienodos“ („Three of a Kind“)	30:1
„Eilė“ („Straight“)	10:1
„Spalva“ („Flush“)	5:1

- Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: krupjė visais atvejais privalo pranešti apie klaidas lošimų salės vadovui.
- Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyr, korta/kortos turi būti grąžintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų kortų, korta/kortos turi būti grąžintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
 - Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau.
 - Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
 - Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
 - Jei korta randama paveikslėliu aukštyr, apie tai pranešama lošimų salės vadovui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus grąžinami.
- Nepavykus nuskaityti kortos krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškvies lošimų salės vadovą. Lošimų salės vadovas panaudos komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą. Jei 6 bandymai bus nesėkmingi, lošimų salės vadovas patikrins skaitytuvą. Neišsprendus problemos, techninis personalas ims veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai grąžinami. Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi suklijuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, lošimų salės vadovas atšauks lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai bus grąžinti.
- Jei lošėjas nuo lošimo atsijungia prieš lošimo pradžią, t. y. iki laiko, skirto statymams atlikti pabaigos, atlikti statymai bus anuliuoti ir neišskaičiuoti iš lošėjo lošimų sąskaitos. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau išskaičiuotas iš lošėjo lošimų sąskaitos, tačiau dar prieš sužinant lošimo rezultatą, lošimas bus vykdomas pagal taisykles pagal numatytuosius lošėjo pasirinkimus. Lošėjo lošimų sąskaita atnaujinama atsižvelgiant į lošimo rezultatus. Jei lošėjas vėl prisijungia prie to paties lošimo, lošimas bus vykdomas pagal prieš tai numatytą pasirinkimą. Lošėjas, kuris neturėjo galimybės dėl techninių kliūčių dalyvauti tiesioginėje transliacijoje, vėliau prisijungęs prie lošimo galės peržiūrėti įvykusio lošimo rezultatą.

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

52. LOŠIMAS „KARAS“ („WAR“)

- „Karo“ lošimo tikslas atspėti, kam bus padalinta aukštesnė korta – lošėjui ar krupjė. Lošėjas lošia tik prieš krupjė. Lošėjas taip pat gali statyti, kad lošėjo ir krupjė padalintos kortos bus vienodos, t. y. lošimas baigsis lygiosiomis.
- Minimalus statymas yra 0,50 EUR, maksimalus statymas – 5 000,00 EUR, maksimalus laimėjimas – 105 250,00 EUR. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai.
- Lošimas lošiamas su aštuoniomis standartinėmis 52 kortų kaladėmis. „Tūzas“ turi aukščiausią kortos vertę (kortų eilė: 2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K-A). Kortų spalvos šiame lošime neturi reikšmės.
- Pasibaigus statymų laikui (10 sekundžių) krupjė sau ir lošėjui išdalina ir atverčia po vieną kortą - aukščiausia korta laimi.
- Jei lošimo rezultatas yra lygiosios, lošėjas turi nuspręsti „pasiduoti“ („Surrender“) arba „eiti į karą“ („Go to War“).
- Jei lošėjas pasirenka „pasiduoti“ („Surrender“), jam gražinama pusė statymo ir lošimas baigiasi.
- Jei lošėjas pasirenka „eiti į karą“ („Go to War“), jis privalo padvigubinti savo pagrindinį statymą. Tuomet, prieš dalindamas po papildomą atverstą kortą sau ir lošėjui, krupjė išima tris užverstas kortas. Jei lošėjo korta yra aukštesnės vertės už krupjė kortą, jis laimi savo pradinio statymo sumą. Jei krupjė korta yra aukštesnės vertės, lošėjas praranda savo padvigubintą statymą. Jei lošėjo ir krupjė kortos yra vienodos vertės, t. y. lygiosios, tas pats procesas kartojamas tol, kol paaiškėja nugalėtojas (kiekviename lošime leidžiama ne daugiau kaip keturios lygiosios iš eilės). Jei iš eilės yra kelios lygiosios, lošimas tęsiasi su esamu padvigubintu statymu, o papildomi statymai neleidžiami.
- Jei lošėjas nepasirenka nei „pasiduoti“ („Surrender“), nei „eiti į karą“ („Go to War“), automatiškai pasirenkama „pasiduoti“ („Surrender“).
- Šiame lošime taip pat yra papildomas statymas – statymas ant lygiųjų, kurį galima atlikti be pagrindinio statymo. Jei lošėjas stato ant lygiųjų, bei lošimo rezultatas yra lygiosios, išmokos yra tokios:

Statymas	Išmoka
Pirmos lygiosios	10:1

Dvi lygiosios iš eilės	25:1
Trys lygiosios iš eilės	50:1
Ketrios lygiosios iš eilės	200:1

- Vieno lošimo metu lošėjas gali atlikti statymą ant lygiųjų tik vieną kartą. Jei lygiosios eina iš eilės, lošimas tęsiasi su esamu statymu, o papildomi statymai neleidžiami.
- Už laimintį pagrindinį statymą išmokama 1:1.
- Jei ketrios lygiosios eina iš eilės, lošėjui išmokama 10:1.
- Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: krupjė visais atvejais privalo pranešti apie klaidas lošimų salės vadovui.
- Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos, korta/kortos turi būti gražintos į lošimą ir lošimas tęsiasi įprastai.
 - Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau.
 - Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
 - Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
 - Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama lošimų salės vadovui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus gražinami.
- Nepavykus nuskaityti kortos krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškvies lošimų salės vadovą. Lošimų salės vadovas panaudos komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą. Jei 6 bandymai bus nesėkmingi, lošimų salės vadovas patikrins skaitytuvą. Neišsprendus problemos, techninis personalas ims veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai gražinami. Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi suklijuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, lošimų salės vadovas atšauks lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai bus gražinti.
- Jei lošėjas nuo lošimo atsijungia prieš lošimo pradžią, t. y. iki laiko, skirto statymams atlikti pabaigos, atlikti statymai bus anuliuoti ir neišskaičiuoti iš lošėjo lošimų sąskaitos. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau išskaičiuotas iš lošėjo lošimų sąskaitos, tačiau dar prieš sužinant lošimo rezultatą, lošimas bus vykdomas pagal taisykles pagal numatytuosius lošėjo pasirinkimus. Lošėjo lošimų sąskaita atnaujinama atsižvelgiant į lošimo rezultatus. Jei lošėjas vėl prisijungia prie to paties lošimo, lošimas bus vykdomas pagal prieš tai numatytą pasirinkimą. Lošėjas, kuris neturėjo galimybės dėl techninių kliūčių dalyvauti tiesioginėje transliacijoje, vėliau prisijungęs prie lošimo galės peržiūrėti įvykusio lošimo rezultatą.
- Lošimo paslaugos teikiamos internetu, kurios kartais gali atsijungti. Kad būtų sumažintas netikėtų atsijungimų poveikis, lošėjui praradus ryšį su lošimo serveriu, ekrane pasirodys pranešimas apie prisijungimą iš naujo. Jei prieš pradėdam statymus įvyksta atsijungimas, tai yra prieš pranešimą ekrane „Daugiau jokių statymų“, statymas nebus išskaičiuotas iš

lošimų sąskaitos ir lošėjas nedalyvaus lošime. Jei atsijungimas įvyks prasidėjus lošimui, tai yra po pranešimo ekrane „Daugiau jokių statymų“ ir statymai buvo priimti serverio, lošimas vyks kaip įprasta, o laimėjimai bus suteikti atsižvelgiant į lošimo rezultatą, neatsižvelgiant į atsijungimą.

53. LOŠIMAS „ŽAIBIŠKAS BAC BO“ („LIGHTNING BAC BO“)

- Lošimo tikslas yra numatyti, kieno (lošėjo ar bankininko) iškratytų kauliukų suma bus didesnė ar iškratytų kauliukų suma bus lygi.
- Minimalus statymas yra 1,00 EUR, maksimalus statymas – 5 000,00 EUR, maksimalus laimėjimas – 300 000,00 EUR. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai.
- Lošimas lošiamas keturiais kauliukais, kurių vertė yra nuo 1 iki 6. Lošėjui ir bankininkui yra priskiriama po du kauliukus, sukratytus keturiuose individualiuose kratytuvuose.
- Norint pradėti lošimą, lošėjas turi pasirinkti norimos vertės žetoną bei atlikti statymą – kieno (lošėjo ar bankininko) išmestų kauliukų suma bus didesnė ar išmestų kauliukų suma bus lygi (lygiosios).
- 50% „žaibiškas“ („Lightning“) mokestis bus pridamas prie kiekvieno lošėjo atlikto statymo. Pavyzdžiui, jei lošėjo statymas yra 5, tuomet pridamas 50% „žaibiškas“ („Lightning“) mokestis, lygus 2,50 ir bendras statymas tampa 7,50. Ši bendra reikšmė bus rodoma lošėjo ekrane.
- Pasibaigus statymų laikui (12 sekundžių), vyksta „žaibiškas“ („Lightning“) lošimas, kurio metu automatiškai parenkamas vienas atsitiktinis skaičius, kuriam suteikiamas atsitiktinis daugiklis nuo x2 iki x8. Jei lošėjo statymas buvo atliktas ant laiminčios baigties (lošėjo/bankininko iškratytų kauliukų suma yra didesnė arba lygiosios) su daugikliu, išmokėjimas atitinkamai padauginamas.
- Iškratytų kauliukų porų skaičiai yra sumuojami. Kauliukų pora su didesne suma laimi arba skelbiamos lygiosios, jei iškratytų kauliukų porų suma yra lygi.
- Jei lošėjas atliko statymą už lošėjo arba bankininko pergalę, tačiau iškratytų kauliukų suma yra lygi, lošėjui grąžinama 90% jo statymo vertės.

Statymas	Išmoka
Lošėjas	1-64:1
Bankininkas	1-64:1
Lygiosios	Lygiųjų rezultatas yra 2 arba 12 – 4-1199:1 Lygiųjų rezultatas yra 3 arba 11 – 3-1199:1 Lygiųjų rezultatas yra 4, 5, 6, 7, 8, 9 arba 10 – 2-1199:1

- Galimi ypatingi atvejai:

- Iškilus bet kokiems techniniams trikdžiams ar žmogiškoms klaidoms, nedelsiant bus pranešta pamainos vadovui.
- Jei įvyksta kokia nors lošimo procedūros klaida, lošimas bus laikinai pristabdytas ir apie tai bus informuotas pamainos vadovas. Ekране bus pranešta, kad problema tiriama.
- 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.
- Statymą sistema atmes pasibaigus statymams skirtam laikui dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių reikalavimų arba nutrūkus ryšiui prieš ekrane pasirodžius „Statymai baigti“ pranešimui.
- 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.
- Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą prie šio stalo, jis bus pakeistas automatiškai į galimą maksimalų statymą, apie tai lošėjas bus informuotas mažu pranešimu virš savo statymo.
- 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:
 - 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.
 - 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 rezultata, neatsižvelgiant į tai, kad atsijungta.
 - Jei ryšys su stalu iš studijos nutrūksta ilgiau nei 5 minutėms, lošimas bus atšauktas, o atlikti statymai grąžinami.