

PATVIRTINTA  
Lošimų priežiūros tarnybos prie  
Lietuvos Respublikos finansų ministerijos  
direktoriaus  
2026 m. sausio 15 d. įsakymu Nr. DIE-9

## **UAB „PARTY CASINO“ NUOTOLINIO LOŠIMO ORGANIZAVIMO REGLAMENTO PRIEDAS NR. 3.2.**

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

34. „Super Sic Bo“ („Super Sic Bo“);
35. „XXX Ekstremali Žaibuojanti Bakara“ („XXXtreme Lightning Baccarat“);
36. „Greitoji Bakara be Komisinio“ („No Commission Speed Baccarat“);
37. „Žaibuojanti“ („Lightning Baccarat“);
38. „Super Andar Bahar“ („Super Andar Bahar“);
39. „Klasikinis Nemokamų Statymų Juodasis Džekas“ („Classic Free Bet Blackjack“);
40. „Begalinis Statymų Krautuvas: Juodasis Džekas“ („Infinite Bet Stacker Blackjack“);
41. „Žaibiškas Drakonas Tigras“ („Lightning Dragon Tiger“);
42. „Begalinis Linksmybių Linksmybės 21: Juodasis Džekas“ („Infinite Fun Fun 21 Blackjack“);
43. „Žaibiškas Sic Bo“ („Lightning Sic Bo“);
44. „Bac Bo“ („Bac Bo“);
45. „Top Kauliukas“ („Top Dice“);
46. „Lengvas Juodasis Džekas“ („Easy Blackjack“);
47. „Visada 8 Bakara“ („Always 8 Baccarat“);
48. „Greitas Super Sic Bo“ („Speed Super Sic Bo“);
49. „Kazino Kauliukai“ („Craps“);
50. „Klasikinis Statymų Kaupimo Juodasis Džekas“ („Classic Bet Stacker Blackjack“);
51. „Karas“ („War“);
52. „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 populiariaus kazino „Hold'em“ 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 kruojė stalo viduryje atverčia pirmąsias tris bendras kortas („Flop“). 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“ 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 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.



- Keturios 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:

<b>Kombinacija</b>	<b>Laimėjimas</b>
Karališkoji spalva	100:1
Eilė ir Spalva	20:1
Keturios 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:

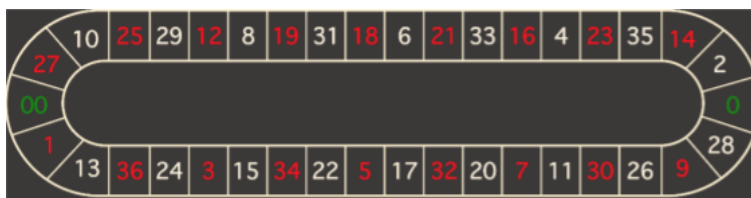
<b>Kombinacija</b>	<b>Laimėjimas</b>
Karališkoji spalva	100:1
Eilė ir Spalva	50:1
Keturios vienodos	40:1
Pilna troba	30:1
Spalva	20:1
Eilė	7:1
Trys vienodos	7:1
Dvi poros	7:1
Tūzų pora	7:1

- Minimalus statymas yra 0,50 €, maksimalus statymas – 1500,00 €, maksimalus 59 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.

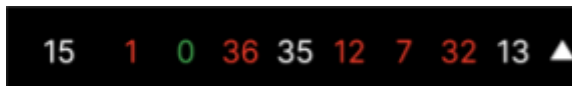
## 2. LOŠIMAS „AMERIKIETIŠKA RULETĖ“ („AMERICAN ROULETTE“)

- 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 KAIMYNU 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 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 kokių 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.
- LAIMINČIŪJŲ SKAIČIŪ 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 kryptimi;
  - 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“ 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 (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“, pagal kurią nusprendžiama, ar kuriam nors reikia trečiosios kortos. Lošėjas visuomet pradeda lošimą pirmas.
- Statymams atlikti lošėjas turi 15 sekundžių. Nespėjęs to padaryti, lošėjas laukia sekančio lošimo.
- Laukelio „Lošėjas“ kombinacija:

<b>Pirmųjų dviejų lošėjo kortų kombinacija</b>	
--	--

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 Žaidėjo ištrauktos kortos vertė										
	Nėra trečiosios kortos	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
1	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
2	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
3	I	I	I	I	I	I	I	I	I	S	I
4	I	S	S	I	I	I	I	I	I	S	S
5	I	S	S	S	S	I	I	I	I	S	S
6	S	S	S	S	S	S	S	I	I	S	S
7	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
8	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
9	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

*I – imti; S – susilaikyti.*

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

Papildomas statymas	Aprašymas
P Pair (lošėjo pora)	Laimima, jei pirmosios dvi lošėjui padalintos kortos sudaro porą.
B Pair (Bankininko pora)	Laimima, jei pirmosios dvi Bankininkui padalintos kortos yra pora.
Perfect Pair (Tobula pora)	Laimima 25:1, jei Bankininkui arba lošėjui padalijamos vienodos pirmosios dvi kortos (vienodos rūšies ir vertės). Laimima 200:1, jei Bankininkui ir lošėjui padalijamos vienodos pirmosios dvi kortos (vienodos rūšies ir vertės).

Either Pair (Bet kuri pora)	Laimima, jei Bankininkas arba lošėjas turi poros kombinaciją.
P Bonus (lošėjo premija)	Laimima, kai lošėjas laimi lošimą surinkęs natūralų 8 arba 9 arba bent jau aplenkia Bankininką keturiais taškais.
B Bonus (Bankininko premija)	Laimima, kai Bankininkas laimi lošimą surinkęs natūralų 8 arba 9 arba bent jau aplenkia lošėją keturiais taškais.

- Laimėjimų lentelė:

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

*\*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 aukštin, 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 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.

#### 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 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 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.
- 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 už tą 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.
- 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.
- 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 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.
- 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 už tą 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.

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

- „Stingdantis Karibų Pokeris“ nuo Teksaso pokerio skiriasi tuo, kad žaidžiama 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.

## JŪS LAIMĒJOTE

5+1 BONUS 7x  
Trys vienodos

- 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. 15.15. 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, žaidimo 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, 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.
- Lošimo laimėjimų lentelė:

Kombinacija	Laimėjimas
Karališkoji spalva	100:1
Eilė ir spalva	50:1
Keturios 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 – 1500,00 €, 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 grąžintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
  - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų, korta/kortos turi būti grąžintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
  - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
  - Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos 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 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 2X ar NUMESTI (tam turi 15 sekundžių). Jei lošėjas nori toliau tęsti lošimą ir atlikti statymą, kuris yra lygus dvigubam „Ante“ statymui, jis renkasi ŽAISTI 2X. 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, žaidimo 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.
  - Keturios 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 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:

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

- Premijos laimėjimų lentelė:

<b>Kombinacija</b>	<b>Laimėjimas</b>
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 eurai.
- „Žaisti“ statymų laimėjimas lygus santykiui 1:1.
- Minimalus statymas yra 0,50 €, maksimalus statymas – 1500,00 €, 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 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 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.

## 7. 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, gražinama pusė lošėjo pagrindinio statymo (Drakono / Tigro statymas), o laimėtoji išmokama 50:1.
- Aukščiausia korta laimi, laimėjimas išmokamas santykiu 1:1.
- Lygiųjų atveju gražinama pusė lošėjo pagrindinio statymo (Drakono / Tigro statymas), o laimėtoji 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 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 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 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 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.

## **8. LOŠIMAS „NEMOKAMŲ STATYMŲ JUODASIS DŽEKAS“ („FREE BET BLACKJACK“)**

- „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 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.
- 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“, 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 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 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 69 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 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	100:1 40:1 30:1 10:1

	Spalva	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 €, 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 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 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 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.

## 9. 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.
- 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 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.
- 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 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, 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 Juoduoju Džeku. Taigi, Juodasis Džekas taip pat laimi prieš 21 kombinaciją, gautą po poros padalijimo.
- „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.
- 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 išmoka 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 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 kokio pora (Any Pair)	Vienos rūšies pora Bet kokio 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

	Perviršis su 3 kortomis	1:1
--	-------------------------	-----

- Minimalus statymas yra 1,00 €, maksimalus statymas – 2 500,00 €, maksimalus laimėjimas – 91 250,00 €. 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 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 „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 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, 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 Juoduoju 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 Perviršis su 7 kortomis Perviršis su 6 kortomis Perviršis su 5 kortomis Perviršis su 4 kortomis Perviršis su 3 kortomis	250:1 100:1 25:1 8:1 2:1 1:1

- 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 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 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 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.

## 11. 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 atlikę 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 rezultatą:



- 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.



- Keturios 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
Keturios vienodos	-	100:1	50:1

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

- „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 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 bandymai bus 6 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 40 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.

## **12. LOŠIMAS „TEXAS HOLD‘EM PREMIJINIS POKERIS“ („TEXAS HOLD‘EM BONUS POKER“)**


- „Texas Hold‘em Premijinis Pokeris“ yra „Texas Hold‘em Poker“ 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 statymą (pradinį statymą).
  - Jei nori, lošėjas gali atlikti papildomus PREMIJOS ir FIRST 5 JACKPOT statymus (ANTE 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 statymą) – tokiu atveju lošimas būtų baigiamas, arba ŽAISTI 2x statant 2x savo ANTE statymo (šiems pasirinkimams atlikti yra skiriama 15 sekundžių).
- Tuomet krupjė išdalina tris bendras kortas, lošėjas renkasi ar ŽAISTI 1x (1x ANTE), ar TIKRINTI (statymas neatliekamas) (šiems pasirinkimams atlikti yra skiriama 15 sekundžių).
- Tuomet krupjė išdalina vieną ketvirtą bendrą kortą ir lošėjas renkasi arba ŽAISTI 1x (1x ANTE), arba TIKRINTI (statymas neatliekamas) (šiems pasirinkimams atlikti yra skiriama 15 sekundžių).
- Krupjė tuomet atverčia galutinę kortą, vadinamą RIVER, ir atskleidžia savo kortas.
- ANTE 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 statymo. Lošėjas, pasirinkęs pradinį statymą, spaudžia ant norimo žetono ir pasirenka premijos mygtuką (BONUS).




- PREMIJOS statymas įvertinamas tik pagal pradinės 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, žaidimo 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.

-  Keturios 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 gaunama išmoka. Aukštesnės

vertės kortų pora laimi prieš žemesnės vertės kortų porą. Jei dvi kombinacijos turi tokias pat poras, lyginamos kitos kortos mažėjančia tvarka, laimėtojas nustatomas pagal vertingiausią iš jų.



- Aukščiausia korta yra pokerio kombinacija, kuri neatitinka nei vieno iš aukščiau nurodytų taisyklių. Iš esmės tai nėra kombinacija, lošėjas žaidžia su aukščiausia savo turima korta. Jei dvi kombinacijos turi tokias pat vertės aukščiausia kortą, kitos kortos 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
Sužaista 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 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 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.

### 13. 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 1x 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 T, K, D eilėje arba mažiausios vertės korta 3, 2, T eilėje.
- Jeigu lošėjas ir krupjė turi tokio pat tipo kombinacijas, laimi ta, kurioje yra aukščiausios vertės korta (pvz., trys karaliai laimi prieš tris damas, D, V, 10 eilė laimi prieš 10, 9, 8 eilę).
- 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 žaidžia 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, žaidimo 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.
  -  Keturios 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“)).
- 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 1x
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, sužaidžiama lygiosiomis	Lygiosios	Lygiosios
Lošėjas nusimeta kortas (nusprendžia neatlikti statymo „Žaisti“)	Pralaimėjimas	-

- Jei lošėjas atlieka Lošimo statymą ir su trimis pradinėmis kortomis gauna Spalvą ir Eilę, Tris vienodas 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:

<b>Kombinacija</b>	<b>Laimėjimas</b>
Eilė ir spalva ar stipriau	5:1
Trys vienodos	4:1
Eilė	1:1

- PAIR PLUS laimėjimų lentelė:

<b>Kombinacija</b>	<b>Laimėjimas</b>
„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:

<b>Kombinacija</b>	<b>Laimėjimas</b>
Karališkoji spalva	1000:1
Eilė ir spalva	200:1
Keturios 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. 20.22. 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 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.

#### 14. 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 grąžinama 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 grąžinama.
- 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 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 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 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 „PAGRINDINIS TEXAS HOLD‘EM“ („ULTIMATE TEXAS HOLD‘EM“)

- „Ultimate 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 rezultatą. 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, žaidimo 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.



- Keturios 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 gaunama išmoka. Aukštesnės vertės kortų pora laimi prieš žemesnės vertės kortų porą. Jei dvi kombinacijos turi tokias pat poras, lyginamos kitos kortos mažėjančia tvarka, laimėtojas nustatomas pagal vertingiausią iš jų.



- Aukščiausia korta yra pokerio kombinacija, kuri neatitinka nei vieno iš aukščiau nurodytų taisyklių. Iš esmės tai nėra kombinacija, lošėjas žaidžia su aukščiausia savo turima korta. Jei dvi kombinacijos turi tokios pat vertės aukščiausią kortą, kitos kortos lyginamos kitos kortos mažėjančia tvarka.
- 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, sužaidžiama lygiosiomis	Lygiosios	Lygiosios	Lygiosios
Lošėjas nusimeta kortas	Pralaimėjimas	Pralaimėjimas	-

- BLIND statymų laimėjimų lentelė:

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

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

- TRIPS statymų laimėjimų lentelė:

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

- TRIPS statymo 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 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 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.

## 16. LOŠIMAS „GREITA BAKARA“ („SPEED BACCARAT“)

### 16.1. Žaidimo taisyklės

- „Speed Baccarat“ tikslas yra numatyti, kieno kortos laimės pasirenkant reikšmę, artimiausią 9.
- Minimalus statymas yra 1 €, maksimalus statymas – 10 000,00 €, maksimalus laimėjimas – 350 000,00 €.
- Žaidimui vadovauja krupjė, žaidimas žaidžiamas naudojant aštuonias standartines 52 kortų malkas. Kortų reikšmės yra šios:
  - „Tūzai“ yra mažiausios kortos, jos vertos po 1 tašką.
  - Kortos nuo 2 iki 9 yra vertos savo nominalo.
  - Dešimtakė ir figūros („valetai“, „damos“ ir „karaliai“) vertos 0.
- Pagrindiniame „Bakara“ žaidime reikšminga tik skaitinė kiekvienos kortos vertė. Kortos rūšis („širdys“, „vynai“, „kryžiai“ ar „būgnai“) reikšmės neturi.
- Prieš kiekvieną dalijimą turite nuspėti, kas laimės etapą ir surinks 9 artimiausią reikšmę – Žaidėjas ar Bankininkas. Taip pat turite galimybę nuspėti, kad etapas baigsis lygiosiomis – Žaidėjas ir Bankininkas surinks vienodas reikšmes.
- Krupjė pradeda padalindamas po dvi kortas Žaidėjui ir Bankininkui.

- Bakara dalijama du kartus: vieną kartą Žaidėjui, kitą kartą Bankininkui.
- Jei Žaidėjas ir Bankininkas turi vienodos vertės kombinacijas, etapas baigiasi lygiosiomis. Laimi statymai už Lygiąsias, statymai už Žaidėją arba Bankininką paimami (grąžinami).
- Kiekvienos kombinacijos vertė skaičiuojama atmetant dešimčių skaičių (jei ji yra 10 ar daugiau). Pavyzdžiui, 7 ir 9 vertės kombinacija Bakara yra verta tik 6 (kadangi  $16 - 10 = 6$ ). Taip pat kortos su figūromis ir 9 vertė yra 9.
- Jei Žaidėjas arba Bankininkas iš pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 8 arba 9 („natūralus“ 8 arba 9), papildomos kortos nebedalijamos.
- Jei Žaidėjas ir Bankininkas po pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 0–7, užklausiama „Trečiosios kortos taisyklė“, pagal kurią nusprendžiama, ar kuriam nors reikia trečiosios kortos. Žaidėjas visuomet pradeda.

### 16.2. Žaidėjo kombinacija

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

### 16.3. Bankininko kombinacija

Pirmosios dvi Bankininko kortos	Trečiosios Žaidėjo 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 Žaidėjo 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.

## 16.4. Papildomi statymai

Papildomas statymas	Aprašymas
„P Pair“ („Lošėjo Pora“)	Laimima, jei pirmosios dvi Žaidėjui 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 Žaidėjui padalijamos vienodos pirmosios dvi kortos (vienodos rūšies ir vertės). Laimima 200:1, jei Bankininkui ir Žaidėjui padalijamos vienodos pirmosios dvi kortos (vienodos rūšies ir vertės).
„Either Pair“ („Bet kuri Pora“)	Apmokėjimas, jei Bankininkas arba Žaidėjas turi poros kombinaciją.
„P Bonus“ („Lošėjo Premija“)	Laimima, kai Žaidėjas laimi etapą surinkęs natūralų 8 arba 9 arba bent jau keturiais taškais.
„B Bonus“ („Bankininko Premija“)	Laimima, kai Bankininkas laimi etapą surinkęs natūralų 8 arba 9 arba bent jau keturiais taškais.

## 16.5. Išmokos

- Išmoka priklauso nuo statymo tipo.

STATYTI	IŠMOKA
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: Dvi poros: 200:1	25:1
„Either Pair“ („Bet kuri Pora“)	5:1	
„P Bonus“/„B Bonus“ („Lošėjo Premija“/„Bankininko Premija“)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ne „natūrali“ pergalė 9 taškais, 30:1</li> <li>• Ne „natūrali“ pergalė 8 taškais, 10:1</li> <li>• Ne „natūrali“ pergalė 7 taškais, 6:1</li> <li>• Ne „natūrali“ pergalė 6 taškais, 4:1</li> <li>• Ne „natūrali“ pergalė 5 taškais, 2:1</li> <li>• Ne „natūrali“ pergalė 4 taškais, 1:1</li> <li>• „Natūrali“ pergalė, 1:1</li> <li>• „Natūralios“ lygiosios, „Push“</li> </ul>	

### 16.6. Žaidimo mygtukai

- STATYMO RIBŲ skydelyje atsispindi minimalios ir maksimalios leistinos lentelės statymų ribos, kurios laikas nuo laiko gali keistis. Žaidėjas turi atidaryti Statymo ribas, kad patikrintų dabartinę savo ribas.

Speed Baccarat € 1–10,000

- Žaidėjas norėdamas dalyvauti žaidime, turi turėti pakankamai pinigų statymams atlikti. Pinigų LIKUTIS matomas ekrane.

LIKUTIS  
€ 100,000

- ŠVIESOFORAS nurodo dabartinę žaidimo etapo būseną ir informuoja, kada galima atlikti statymus (ŽALIA šviesa), kada statymų laikas beveik baigėsi (GELTONA šviesa) ir kada jis baigėsi (RAUDONA šviesa).

ATLIKITE STATYMUS

- ŽETONŲ LANGE galima pasirinkti kiekvieno statomo žetono vertę. Bus galima pasirinkti tik tų nominalų žetonus, kuriuos leidžia žaidėjo likutis.



- Pasirinkęs žetoną, žaidėjas gali atlikti statymą paprasčiausiai paspausdamas atitinkamą statymo vietą ant stalo. Kiekvieną kartą paspaudžiant statymų vietą žaidėjo statymo suma padidės pasirinkto žetono verte iki didžiausios žaidėjo pasirinktam statymui leistinos ribos.

Atlikus didžiausią leistiną statymą daugiau statyti nebegalima, virš statymo bus rodomas pranešimas, jog žaidėjas atliko didžiausią leistiną statymą.

- PASTABA: Atlikus statymą, tačiau nepasibaigus statymų laikui, nereikėtų mažinti naršyklės lango ir neatidaryti kitų skirtukų. Tokie veiksmai gali būti suprantami kaip išėjimas iš žaidimo, tad statymai tam žaidimų etapui bus atmesti.
- Mygtukas KARTOTI leidžia pakartoti visus statymus iš ankstesniojo žaidimo etapo. Šis mygtukas įjungtas tik prieš padedant pirmąjį žetoną.



- Mygtukas DVIKUBAS (2x) įsijungia atlikus statymą. Kiekvienas spustelėjimas dvigubina statymus iki didžiausios ribos. Norint padvigubinti VISUS atliktus statymus, žaidėjas turi turėti pakankamai lėšų sąskaitoje.



- Mygtukas ATŠAUKTI panaikina paskutinį atliktą statymą.



- Mygtuką ATŠAUKTI galima spausti keletą kartų, statymai bus šalinami atvirkščiai jų atlikimui. Visus statymus galima pašalinti paspausdami mygtuką ATŠAUKTI.
- Indikatorius VISO STATYMUŲ nurodo bendrą šiame etape atliktų statymų skaičių.



### 16.6.1. Statymų statistika

- Rodoma bendra statymų vietoje atliktų statymų suma bei kiek žaidėjų atliko statymus.
- Taip pat rodoma, kiek procentų pastatyta už Bankininką, Žaidėją arba Lygiąsias.
- Šią statistiką galima išjungti Žaidimo nustatymuose.

### 16.6.2. Pokalbis

- Žaidėjas gali kalbėtis su krupjė ir kitais žaidėjais, įrašydamas pranešimą POKALBIO lauke. Norėdamas paskelbti savo pranešimą, reikia paspausti „Enter“ arba lauke esantį rodyklės simbolį.
- Žaidėjų, kurie piktnaudžiauja pokalbio funkcija užgauliodami dalintoją arba kitus žaidėjus, vartoja netinkamą ir (arba) įžeidžiančią kalbą, pokalbio funkcijos privilegijos bus išjungtos.
- POKALBIO mygtukas padidina pokalbio langą arba jį uždaro.



- Pokalbio lango dydį galima keisti, patį langą perkelti į bet kurią ekrano vietą.

### 16.6.3. Rezultatų lentelės

- Žaidėjo arba Bankininko serijos ar tendencijos naudojant tam tikrą kortų dėtuve fiksuojamos įvairiose lentelėse. Šis ankstesnių dabartinės kortų dėtuvės rezultatų ir kitos statistikos atvaizdavimas gali padėti nuspėti kitų etapų rezultatus.
- RUTULIUKŲ KELIAS ir DIDYSIS KELIAS rodo visų buvusių etapų rezultatus, Didysis akių kelias, Mažasis kelias ir Brūkšnelių kelias rodo DIDŽIOJO KELIO tendencijas.
- Kelių ir kortų dėtuvės statistika visuomet išvaloma sulig nauja kortų dėtuve.

### 16.6.4. Rutuliukų kelias

- Kiekvienas RUTULIUKŲ KELIO laukelis rodo etapo rezultatą. Anksčiausiojo etapo rezultatas yra viršutiniame kairiajame kampe. Rezultatai fiksuojami stulpeliu žemyn, iki pat apačios, tuomet pradedami gretimo stulpelio viršuje ir t. t. Raudonas laukelis reiškia, jog laimėjo Bankininkas. Mėlynas laukelis reiškia, jog laimėjo Žaidėjas. Žalias laukelis žymi Lygiąsias. Raudonas taškas viršutiniame kairiajame kampe reiškia, kad Bankininkas turėjo porą. Mėlynas taškas apatiniame dešiniajame kampe reiškia, kad Žaidėjas turėjo porą.
- Galite pakeisti Rezultatų režimą paspausdami bet kurioje lango vietoje.



### 16.6.5. Didysis kelias

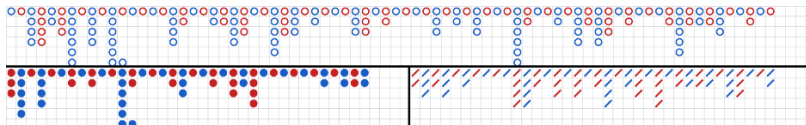
- DIDŽIOJO KELIO lange ankščiausio etapo rezultatas yra rodomas viršutiniame kairiajame kampe.
- Naujas stulpelis sukuriamas kiekvieną kartą, kai Banko laimėjimų serija pasikeičia Žaidėjo naudai ar atvirkščiai.
- Laukelis su raudonu rėmeliu žymi Bankininko laimėjimą. Laukelis su mėlynu rėmeliu žymi Žaidėjo laimėjimą.
- Lygiosios žymimos žaliai perbrauktu ankstesniojo etapo laukeliu. Jei pirmasis etapas yra lygiosios, pirmiausia atsiranda žalia linija, o raudonas ar mėlynas rėmelis atsiranda Bankininkui ar Žaidėjui laimėjus kitą etapą.
- Jei yra dviejų ar daugiau lygiųjų serija, jos ilgis nurodomas skaičiumi ant linijos.



### 16.6.6. Išvestiniai keliai

- Žaidėjams skirti Didysis akių kelias, Mažasis kelias ir Brūkšnelių kelias, rodantys įvairias pagal DIDŽIOJO KELIO rezultatus išvestas tendencijas. Didysis akių kelias žymimas

apskritimais, Mažasis kelias – skrituliais, Brūkšnelių kelias – brūkšneliais. Tačiau šiuose išvestiniuose keliuose raudona ir mėlyna spalvos nurodo Bankininko ar Žaidėjo laimėjimų, taip pat nežymimos ir lygiosios ar poros. Išvestiniuose keliuose raudoni laukeliai yra pasikartojimai, o mėlyni žymi padriką, „nepastovią“ kortų dėtuvę.



- Išvestiniai keliai neprasideda pačioje kortų dėtuvės pradžioje. Jie pradami išvesti po pirmojo žaidimo antrame, trečiame ir ketvirtuose DIDŽIOJO KELIO stulpeliuose. Pradėjus fiksuoti išvestinį kelią, raudoni ir mėlyni simboliai pridedami po kiekvieno etapo.

### 16.6.7. Kortų dėtuvės statistika

- Rodoma ši dabartinės kortų dėtuvės statistika:
  - Iš viso – kiek įvyko etapų.
  - Bankininkas – kiek kartų iš viso laimėjo Bankininkas.
  - Žaidėjas – kiek kartų iš viso laimėjo Žaidėjas.
  - Lygiosios – kiek kartų etapas baigėsi lygiosiomis.
  - Bankininkas (Pora): Kiek kartų Bankininkas surinko porą.
  - Žaidėjas (Pora): Kiek kartų Žaidėjas surinko porą.

#	60
P	26
B	32
T	2
	3
	5

### 16.6.8. Kelio kitimo lentelė

- Kelio KITIMO lentelė rodo simbolį, kuris bus pridėtas prie trijų išvestinių kelių, jei kitą rundą laimės Bankininkas arba Žaidėjas. Paspausdęs Bankininko (B) arba Žaidėjo (P) mygtuką, žaidėjas pamatys simbolį, kuris bus pridėtas keliuose, jei kitą etapą laimės Bankininkas arba Žaidėjas.



### 16.6.9. Žaidimo numeris

- Kiekvienas žaidimo etapas identifikuojamas unikaliu ŽAIDIMO NUMERIU.
- Šis numeris rodo, kada prasidėjo žaidimo etapas pagal GMT (*valanda: minutė: sekundė*). Jei norima kreiptis į Klientų aptarnavimo skyrių dėl konkretaus etapo, užsirašomas šis žaidimo numeris (arba padaroma ekrano nuotrauka).

#### 16.6.10. Garsas

- GARSO mygtuku galima įjungti / išjungti žaidimo garsus ir balsus. Po stalo pakeitimo, garsas automatiškai įjungiamas.



- Garso nustatymus galima pakeisti NUSTATYMUOSE, skirtuke GARSAS.

#### 16.6.11. Žaidimo istorija

- Mygtuku ISTORIJA atidaromas langas, kuriame rodomi visi tiesioginiai žaisti etapai bei jų rezultatai.



- Žaidėjo žaidimų istorija yra pateikiama:
  - PASKYROS ISTORIJA – čia rodoma išsami paskyros istorija datų, žaidimų, statytų sumų ir išmokų sąrašo pavidalu. Naujausi žaidimų raundai rodomi sąrašo viršuje.
  - ŽAIDIMŲ ISTORIJA – čia rodoma konkretaus žaidimo istorija prieš tai ŽAIDIMŲ stulpelyje paspaudus konkretų žaidimą.

#### 16.6.12. Nustatymai

- Paspaudus mygtuką NUSTATYMAI, atidaromas meniu su naudotojo keičiamais nustatymais.
- Pasirinkti nustatymai bus pritaikyti iškart ir išsaugoti profilyje. Išsaugoti nustatymai bus įkeliami automatiškai prisijungus iš bet kurio įrenginio.
- Galima keisti vaizdo kokybę, garso, rezultatų parinkčių ir kitus bendruosius žaidimo nustatymus.



- Nustatymai suskirstyti į keletą pagrindinių skirtukų NUSTATYMŲ lange:
  - BENDRIEJI
    - Galima paslėpti / rodyti kitų žaidėjų pranešimus.
    - Galima įjungti PAPILDOMUS STATYMAS
  - VAIZDAS
    - Vaizdo kokybė nustatoma automatiškai, tačiau galima pakeisti ją rankiniu būdu pasirenkant konkrečią transliaciją.
  - GARSAS
    - Galima įjungti / išjungti KRUPJĖ BALSĄ ir ŽAIDIMO GARSUS, sureguliuoti jų garsumą.
  - REZULTATŲ LENTELES
    - Galima pasirinkti pageidaujamą rezultatų lentelių fono spalvą.

#### 16.6.13. Atsakingas žaidimas

- Mygtukas ATSAKINGAS ŽAIDIMAS leidžia atidaryti puslapį, kuriame pateikiamos Atsakingo žaidimo nuostatos. Puslapyje pateikiama naudinga informacija ir nuorodos apie atsakingą elgesį internetiniuose žaidimuose bei informacija apie žaidimų sesijų ribojimą.



### 16.7. Klaidų taisymas

- Jei žaidime, sistemoje ar žaidimo procedūroje įvyksta klaida, žaidimo etapas laikinai sustabdomas, o krupjė apie tai informuoja paslaugos vadovą. Jūs ir kiti lošėjai Pokalbių lange arba iššokančiajame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama. Jei vadovas gali nedelsiant pataisyti klaidą, žaidimas bus tęsiamas įprastai. Jei greitas sprendimas neįmanomas, žaidimo etapas bus atšauktas, pradiniai statymai gražinti visiems žaidimo etape dalyvavusiems žaidėjams.

### 16.8. Atsijungimo politika

- Jei atsijungiama nuo žaidimo raundo, statymai galioja ir žaidžiama be žaidėjo dalyvavimo. Vėl prisijungęs, žaidėjas rezultatus galės peržiūrėti Istorijos lange.

### 16.9. Kortų maišymas

- Žaidimas tęsiamas, kol ištraukiama rezultataž lemiančioji korta. Paskui kortų maišymo aparatas išmaišo kortas.
- Jei yra maišymo stalas, prie stalo naudojamos dvi kortų dėtuves su dviem kortų rinkiniais. Tokiu atveju dalintojas sukeičia kortų dėtuves, kortų maišymo aparatas atlieka maišymą, ir dalintojas tęsia žaidimą.

### 16.10. 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 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.

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

### 17.1. Žaidimo taisyklės

- „No Commission Baccarat“ tikslas yra numatyti, kieno kortos laimės pasirenkant reikšmę, artimiausią 9.
- Minimalus statymas yra 1 €, maksimalus statymas – 10 000,00 €, maksimalus laimėjimas – 350 000,00 €.
- Žaidimui vadovauja krupjė, žaidimas žaidžiamas naudojant aštuonias standartines 52 kortų malkas. Kortų reikšmės yra šios:
  - „Tūzai“ yra mažiausios kortos, jos vertos po 1 tašką.
  - Kortos nuo 2 iki 9 yra vertos savo nominalo.
  - Dešimtakė ir figūros („valetai“, „damos“ ir „karaliai“) vertos 0.
- Pagrindiniame „Bakara“ žaidime reikšminga tik skaitinė kiekvienos kortos vertė. Kortos rūšis („širdys“, „vynai“, „kryžiai“ ar „būgnai“) reikšmės neturi.
- Prieš kiekvieną dalijimą turite nuspėti, kas laimės etapą ir surinks 9 artimiausią reikšmę – Žaidėjas ar Bankininkas. Taip pat turite galimybę nuspėti, kad etapas baigsis lygiosiomis – Žaidėjas ir Bankininkas surinks vienodas reikšmes.
- Krupjė pradeda padalindamas po dvi kortas Žaidėjui ir Bankininkui.
- Bakara dalijama du kartus: vieną kartą Žaidėjui, kitą kartą Bankininkui.
- Jei Žaidėjas ir Bankininkas turi vienodos vertės kombinacijas, etapas baigiasi lygiosiomis. Laimi statymai už Lygiašias, statymai už Žaidėją arba Bankininką paimami (gražinami).

- 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 Žaidėjas arba Bankininkas iš pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 8 arba 9 („natūralus“ 8 arba 9), papildomos kortos nebedalijamos.
- Jei Žaidėjas ir Bankininkas po pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 0–7, užklausiama „Trečiosios kortos taisyklė“, pagal kurią nusprendžiama, ar kuriam nors reikia trečiosios kortos. Žaidėjas visuomet pradeda.

### 17.2. Žaidėjo kombinacija

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

### 17.3. Bankininko kombinacija

Pirmosios dvi Bankininko kortos	Trečiosios Žaidėjo 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 Žaidėjo 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.

### 17.4. Papildomi statymai

Papildomas statymas	Aprašymas
„P Pair“ („Lošėjo Pora“)	Laimima, jei pirmosios dvi Žaidėjui 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 Žaidėjui padalijamos vienodos pirmosios dvi kortos (vienodos rūšies ir vertės). Laimima 200:1, jei Bankininkui ir Žaidėjui padalijamos vienodos pirmosios dvi kortos (vienodos rūšies ir vertės).
„Either Pair“ („Bet kuri Pora“)	Apmokėjimas, jei Bankininkas arba Žaidėjas 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 (žaidėjas/bankas/lygiosios).
„P Bonus“ („Lošėjo Premija“)	Laimima, kai Žaidėjas laimi etapą surinkęs natūralų 8 arba 9 arba bent jau keturiais taškais.
„B Bonus“ („Bankininko Premija“)	Laimima, kai Bankininkas laimi etapą surinkęs natūralų 8 arba 9 arba bent jau keturiais taškais.

### 17.5. Išmokos

- Išmoka priklauso nuo statymo tipo.

STATYTI	IŠMOKA
Player („Lošėjas“)	1:1
Banker („Bankininkas“)	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“)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ne „natūrali“ pergalė 9 taškais, 30:1</li> <li>• Ne „natūrali“ pergalė 8 taškais, 10:1</li> <li>• Ne „natūrali“ pergalė 7 taškais, 6:1</li> <li>• Ne „natūrali“ pergalė 6 taškais, 4:1</li> <li>• Ne „natūrali“ pergalė 5 taškais, 2:1</li> <li>• Ne „natūrali“ pergalė 4 taškais, 1:1</li> <li>• „Natūrali“ pergalė, 1:1</li> <li>• „Natūralios“ lygiosios, „Push“</li> </ul>

### 17.6. Žaidimo mygtukai

- STATYMO RIBŲ skydelyje atsispindi minimalios ir maksimalios leistinos lentelės statymų ribos, kurios laikas nuo laiko gali keistis. Žaidėjas turi atidaryti Statymo ribas, kad patikrintų dabartines savo ribas.

No Commission Baccarat € 1–10,000

- Žaidėjas norėdamas dalyvauti žaidime, turi turėti pakankamai pinigų statymams atlikti. Pinigų LIKUTIS matomas ekrane.

LIKUTIS  
€ 100,000

- ŠVIESOFORAS nurodo dabartinę žaidimo etapo būseną ir informuoja, kada galima atlikti statymus (ŽALIA šviesa), kada statymų laikas beveik baigėsi (GELTONA šviesa) ir kada jis baigėsi (RAUDONA šviesa).

ATLIKITE STATYMUS

- ŽETONŲ LANGE galima pasirinkti kiekvieno statomo žetono vertę. Bus galima pasirinkti tik tų nominalų žetonus, kuriuos leidžia žaidėjo likutis.



- Pasirinkęs žetoną, žaidėjas gali atlikti statymą paprasčiausiai paspausdamas atitinkamą statymo vietą ant stalo. Kiekvieną kartą paspaudžiant statymų vietą žaidėjo statymo suma padidės pasirinkto žetono verte iki didžiausios žaidėjo pasirinktam statymui leistinos ribos. Atlikus didžiausią leistiną statymą daugiau statyti nebegalima, virš statymo bus rodomas pranešimas, jog žaidėjas atliko didžiausią leistiną statymą.

- PASTABA: Atlikus statymą, tačiau nepasibaigus statymų laikui, nereikėtų mažinti naršyklės lango ir neatidaryti kitų skirtukų. Tokie veiksmai gali būti suprantami kaip išėjimas iš žaidimo, tad statymai tam žaidimų etapui bus atmesti.
- Mygtukas KARTOTI leidžia pakartoti visus statymus iš ankstesniojo žaidimo etapo. Šis mygtukas įjungtas tik prieš padedant pirmąjį žetoną.



- Mygtukas DVIGUBAS (2x) įsijungia atlikus statymą. Kiekvienas spustelėjimas dvigubina statymus iki didžiausios ribos. Norint padvigubinti VISUS atliktus statymus, žaidėjas turi turėti pakankamai lėšų sąskaitoje.



- Mygtukas ATŠAUKTI panaikina paskutinį atliktą statymą.



- Mygtuką ATŠAUKTI galima spausti keletą kartų, statymai bus šalinami atvirkščiai jų atlikimui. Visus statymus galima pašalinti paspausdami mygtuką ATŠAUKTI.
- Indikatorius VISO STATYMŲ nurodo bendrą šiame etape atliktų statymų skaičių.



### 17.6.1. Statymų statistika

- Rodoma bendra statymų vietoje atliktų statymų suma bei kiek žaidėjų atliko statymus.
- Taip pat rodoma, kiek procentų pastatyta už Bankininką, Žaidėją arba Lygiąsias.
- Šią statistiką galima išjungti Žaidimo nustatymuose.

### 17.6.2. Pokalbis

- Žaidėjas gali kalbėtis su krupjė ir kitais žaidėjais, įrašydamas pranešimą POKALBIO lauke. Norėdamas paskelbti savo pranešimą, reikia paspausti „Enter“ arba lauke esantį rodyklės simbolį.
- Žaidėjų, kurie piktnaudžiauja pokalbio funkcija užgauliodami dalintoją arba kitus žaidėjus, vartoja netinkamą ir (arba) įžeidžiančią kalbą, pokalbio funkcijos privilegijos bus išjungtos.
- POKALBIO mygtukas padidina pokalbio langą arba jį uždaro.



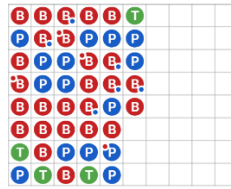
- Pokalbio lango dydį galima keisti, patį langą perkelti į bet kurią ekrano vietą.

### 17.6.3. Rezultatų lentelės

- Žaidėjo arba Bankininko serijos ar tendencijos naudojant tam tikrą kortų dėtuve fiksuojamos įvairiose lentelėse. Šis ankstesnių dabartinės kortų dėtuvės rezultatų ir kitos statistikos atvaizdavimas gali padėti nuspėti kitų etapų rezultatus.
- RUTULIUKŲ KELIAS ir DIDYSIS KELIAS rodo visų buvusių etapų rezultatus, Didysis akių kelias, Mažasis kelias ir Brūkšnelių kelias rodo DIDŽIOJO KELIO tendencijas.
- Kelių ir kortų dėtuvės statistika visuomet išvaloma sulig nauja kortų dėtuve.

### 17.6.4. Rutuliukų kelias

- Kiekvienas RUTULIUKŲ KELIO laukelis rodo etapo rezultatą. Anksčiausiojo etapo rezultatas yra viršutiniame kairiajame kampe. Rezultatai fiksuojami stulpeliu žemyn, iki pat apačios, tuomet pradedami gretimo stulpelio viršuje ir t. t. Raudonas laukelis reiškia, jog laimėjo Bankininkas. Mėlynas laukelis reiškia, jog laimėjo Žaidėjas. Žalias laukelis žymi Lygiąsias. Raudonas taškas viršutiniame kairiajame kampe reiškia, kad Bankininkas turėjo porą. Mėlynas taškas apatiniame dešiniajame kampe reiškia, kad Žaidėjas turėjo porą.
- Galite pakeisti Rutuliukų kelio rodymo formatą iš anglų kalbos į supaprastintą kinų kalbą arba Rezultatų režimą paspausdami bet kurioje lango vietoje.



### 17.6.5. Didysis kelias

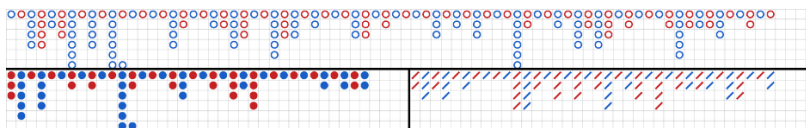
- DIDŽIOJO KELIO lange ankščiausio etapo rezultatas yra rodomas viršutiniame kairiajame kampe.
- Naujas stulpelis sukuriamas kiekvieną kartą, kai Banko laimėjimų serija pasikeičia Žaidėjo naudai ar atvirkščiai.
- Laukelis su raudonu rėmeliu žymi Bankininko laimėjimą. Laukelis su mėlynu rėmeliu žymi Žaidėjo laimėjimą.
- Lygiosios žymimos žaliai perbrauktu ankstesniojo etapo laukeliu. Jei pirmasis etapas yra lygiosios, pirmiausia atsiranda žalia linija, o raudonas ar mėlynas rėmelis atsiranda Bankininkui ar Žaidėjui laimėjus kitą etapą.
- Jei yra dviejų ar daugiau lygiųjų serija, jos ilgis nurodomas skaičiumi ant linijos.



### 17.6.6. Išvestiniai keliai

- Žaidėjams skirti Didysis akių kelias, Mažasis kelias ir Brūkšnelių kelias, rodantys įvairias pagal DIDŽIOJO KELIO rezultatus išvestas tendencijas. Didysis akių kelias žymimas apskritimais, Mažasis kelias – skrituliais, Brūkšnelių kelias – brūkšneliais. Tačiau šiuose

išvestiniuose keliuose raudona ir mėlyna spalvos nenurodo Bankininko ar Žaidėjo laimėjimų, taip pat nežymimos ir lygiosios ar poros. Išvestiniuose keliuose raudoni laukeliai yra pasikartojimai, o mėlyni žymi padriką, „nepastovią“ kortų dėtuvę.



- Išvestiniai keliai neprasideda pačioje kortų dėtuvės pradžioje. Jie pradkami išvesti po pirmojo žaidimo antrame, trečiame ir ketvirtuose DIDŽIOJO KELIO stulpeliuose. Pradėjus fiksuoti išvestinį kelią, raudoni ir mėlyni simboliai pridedami po kiekvieno etapo.

### 17.6.7. Kortų dėtuvės statistika

- Rodoma ši dabartinės kortų dėtuvės statistika:
  - Iš viso – kiek įvyko etapų.
  - Bankininkas – kiek kartų iš viso laimėjo Bankininkas.
  - Žaidėjas – kiek kartų iš viso laimėjo Žaidėjas.
  - Lygiosios – kiek kartų etapas baigėsi lygiosiomis.
  - Bankininkas (Pora): Kiek kartų Bankininkas surinko porą.
  - Žaidėjas (Pora): Kiek kartų Žaidėjas surinko porą.

#	60
P	26
B	32
T	2
	3
	5

### 17.6.8. Kelio kitimo lentelė

- Kelio KITIMO lentelė rodo simbolį, kuris bus pridėtas prie trijų išvestinių kelių, jei kitą rundą laimės Bankininkas arba Žaidėjas. Paspausdęs Bankininko (B) arba Žaidėjo (P) mygtuką, žaidėjas pamatys simbolį, kuris bus pridėtas keliuose, jei kitą etapą laimės Bankininkas arba Žaidėjas.



### 17.6.9. Žaidimo numeris

- Kiekvienas žaidimo etapas identifikuojamas unikaliu ŽAIDIMO NUMERIU.
- Šis numeris rodo, kada prasidėjo žaidimo etapas pagal GMT (*valanda: minutė: sekundė*). Jei norima kreiptis į Klientų aptarnavimo skyrių dėl konkretaus etapo, užsirašomas šis žaidimo numeris (arba padaroma ekrano nuotrauka).

### 17.6.10. Garsas

- GARSO mygtuku galima įjungti / išjungti žaidimo garsus ir balsus. Po stalo pakeitimo, garsas automatiškai įjungiamas.



- Garso nustatymus galima pakeisti NUSTATYMUOSE, skirtuke GARSAS.

#### 17.6.11. Žaidimo istorija

- Mygtuku ISTORIJA atidaromas langas, kuriame rodomi visi tiesioginiai žaisti etapai bei jų rezultatai.



- Žaidėjo žaidimų istorija yra pateikiama:
  - PASKYROS ISTORIJA – čia rodoma išsami paskyros istorija datų, žaidimų, statytų sumų ir išmokų sąrašo pavidalu. Naujausi žaidimų raundai rodomi sąrašo viršuje.
  - ŽAIDIMŲ ISTORIJA – čia rodoma konkretaus žaidimo istorija prieš tai ŽAIDIMŲ stulpelyje paspaudus konkretų žaidimą.

#### 17.6.12. Nustatymai

- Paspaudus mygtuką NUSTATYMAI, atidaromas meniu su naudotojo keičiamais nustatymais.
- Pasirinkti nustatymai bus pritaikyti iškart ir išsaugoti profilyje. Išsaugoti nustatymai bus įkeliami automatiškai prisijungus iš bet kurio įrenginio.
- Galima keisti vaizdo kokybės, garso, rezultatų parinkčių ir kitus bendruosius žaidimo nustatymus.



- Nustatymai suskirstyti į keletą pagrindinių skirtukų NUSTATYMŲ lange:
  - BENDRIEJI
    - Galima paslėpti / rodyti kitų žaidėjų pranešimus.
    - Galima įjungti PAPILDOMUS STATYMUS
  - VAIZDAS
    - Vaizdo kokybė nustatoma automatiškai, tačiau galima pakeisti ją rankiniu būdu pasirenkant konkrečią transliaciją.
  - GARSAS
    - Galima įjungti / išjungti KRUPJĖ BALSĄ ir ŽAIDIMO GARSUS, sureguliuoti jų garsumą.
  - REZULTATŲ LENTELĖS
    - Galima pasirinkti pageidaujamą rezultatų lentelių fono spalvą.

#### 17.6.13. Atsakingas žaidimas

- Mygtukas ATSAKINGAS ŽAIDIMAS leidžia atidaryti puslapį, kuriame pateikiamos Atsakingo žaidimo nuostatos. Puslapyje pateikiama naudinga informacija ir nuorodos apie atsakingą elgesį internetiniuose žaidimuose bei informacija apie žaidimų sesijų ribojimą.



### 17.7. Klaidų taisymas

- Jei žaidime, sistemoje ar žaidimo procedūroje įvyksta klaida, žaidimo etapas laikinai sustabdomas, o krupjė apie tai informuoja paslaugos vadovą. Jūs ir kiti lošėjai Pokalbių lange arba iššokančiajame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama. Jei vadovas gali nedelsiant pataisyti klaidą, žaidimas bus tęsiamas įprastai. Jei greitas sprendimas neįmanomas, žaidimo etapas bus atšauktas, pradiniai statymai gražinti visiems žaidimo etape dalyvavusiems žaidėjams.

### 17.8. Atsijungimo politika

- Jei atsijungiama nuo žaidimo raundo, statymai galioja ir žaidžiama be žaidėjo dalyvavimo. Vėl prisijungęs, žaidėjas rezultatus galės peržiūrėti Istorijos lange.

### 17.9. Kortų maišymas

- Žaidimas tęsiamas, kol ištraukiama rezultataž lemiančioji korta. Paskui kortų maišymo aparatas išmaišo kortas.
- Jei yra maišymo stalas, prie stalo naudojamos dvi kortų dėtuovės su dviem kortų rinkiniais. Tokiu atveju dalintojas sukeičiakortų dėtuoves, kortų maišymo aparatas atlieka maišymą, ir dalintojas tęsia žaidimą.

### 17.10. 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 daugiausiai 6 bandymai iš eilės nesėkmingi pagal tiekėjo nuostatus, lošimų salės vadovas

patikrins skaitytuvą. Neišsprendus problemos, techninis personalas imsis veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai 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.

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

### **18.1. Žaidimo taisyklės**

- „Speed Roulette“ 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).
- Minimalus statymas yra 0,10 €, maksimalus statymas – 5 000,00 €, maksimalus laimėjimas – 267 500,00 €.
- 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.

### **18.2. Statymų tipai**

- 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.

### **18.3. Vidiniai statymai:**

- Tiesioginis – lošėjas padeda savo žetoną ant vieno skaičiaus (įskaitant ir nulį).

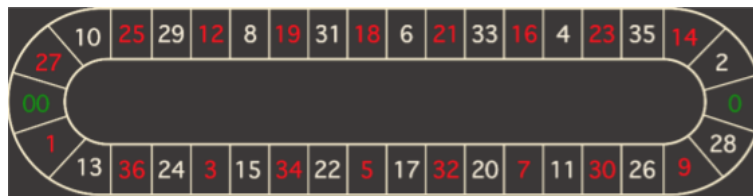
- Padalintas statymas – lošėjas padeda savo žetoną ant vertikalios ar horizontalios linijos tarp bet kurių dviejų skaičių.
- Eilės statymas – lošėjas padeda savo žetoną skaičių eilės gale. Eilės statymas apima tris skaičius.
- Kampo statymas – lošėjas padeda savo žetoną ant keturių skaičių susitikimo 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.

#### 18.4. 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-iejį 12“, „2-iejį 12“ arba „3-iejį 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.

#### 18.5. Kaimynų statymai

- Lošėjas spaudžia mygtuką KAIMYNU 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 parodytos.



#### • „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.

#### 18.6. Mėgstami statymai:

- Papildoma Mėgstamų statymų funkcija leidžia išsaugoti pamėgtus statymus arba įvairių statymų tipų derinius, kad būsimuosiuose 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.

### 18.7. 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
Linija	5:1
Stulpelis	2:1
Tuzinas	2:1
Raudona / juoda	1:1
Lyginis / nelyginis	1:1
1–18/19–36	1:1

### 18.8. Žaidimo mygtukai

- STATYMO RIBŲ skydelyje atsispindi minimalios ir maksimalios leistinos lentelės statymų ribos, kurios laikas nuo laiko gali keistis. Žaidėjas turi atidaryti Statymo ribas, kad patikrintų dabartines savo ribas.
- Žaidėjas norėdamas dalyvauti žaidime, turi turėti pakankamai pinigų statymams atlikti. Pinigų LIKUTIS matomas ekrane.

LIKUTIS  
€ 100,000

- ŠVIESOFORAS nurodo dabartinę žaidimo etapo būseną ir informuoja, kada galima atlikti statymus (ŽALIA šviesa), kada statymų laikas beveik baigėsi (GELTONA šviesa) ir kada jis baigėsi (RAUDONA šviesa).

### ATLIKITE STATYMUS

- ŽETONŲ LANGE galima pasirinkti kiekvieno statomo žetono vertę. Bus galima pasirinkti tik tų nominalų žetonus, kuriuos leidžia žaidėjo likutis.



- Pasirinkęs žetoną, žaidėjas gali atlikti statymą paprasčiausiai paspausdamas atitinkamą statymo vietą ant stalo. Kiekvieną kartą paspaudžiant statymų vietą žaidėjo statymo suma padidės pasirinkto žetono verte iki didžiausios žaidėjo pasirinktam statymui leistinos ribos. Atlikus didžiausią leistiną statymą daugiau statyti nebegalima, virš statymo bus rodomas pranešimas, jog žaidėjas atliko didžiausią leistiną statymą.
- PASTABA: Atlikus statymą, tačiau nepasibaigus statymų laikui, nereikėtų mažinti naršyklės lango ir neatidaryti kitų skirtukų. Tokie veiksmai gali būti suprantami kaip išėjimas iš žaidimo, tad statymai tam žaidimų etapui bus atmesti.
- Mygtukas KARTOTI leidžia pakartoti visus statymus iš ankstesniojo žaidimo etapo. Šis mygtukas įjungtas tik prieš padedant pirmąjį žetoną.



- Mygtukas DVGUBAS (2x) įsijungia atlikus statymą. Kiekvienas spustelėjimas dvigubina statymus iki didžiausios ribos. Norint padvigubinti VISUS atliktus statymus, žaidėjas turi turėti pakankamai lėšų sąskaitoje.



- Mygtukas ATŠAUKTI panaikina paskutinį atliktą statymą.



- Mygtuką ATŠAUKTI galima spausti keletą kartų, statymai bus šalinami atvirkščiai jų atlikimui. Visus statymus galima pašalinti paspausdami mygtuką ATŠAUKTI.
- Indikatorius VISO STATYMŲ nurodo bendrą šiame etape atliktų statymų skaičių.



### 18.8.1. Pokalbis

- Žaidėjas gali kalbėtis su krupjė ir kitais žaidėjais, įrašydamas pranešimą POKALBIO lauke. Norėdamas paskelbti savo pranešimą, reikia paspausti „Enter“ arba lauke esantį rodyklės simbolį.
- Žaidėjų, kurie piktnaudžiauja pokalbio funkcija užgauliodami dalintoją arba kitus žaidėjus, vartoja netinkamą ir (arba) įžeidžiančią kalbą, pokalbio funkcijos privilegijos bus išjungtos.
- POKALBIO mygtukas padidina pokalbio langą arba jį uždaro.



- Pokalbio lango dydį galima keisti, patį langą perkelti į bet kurią ekrano vietą.

### 18.8.2. Garsas

- GARSO mygtuku galima įjungti / išjungti žaidimo garsus ir balsus. Po stalo pakeitimo, garsas automatiškai įjungiamas.



- Garso nustatymus galima pakeisti NUSTATYMUOSE, skirtuke GARSAS.

### 18.8.3. Žaidimo istorija

- Mygtuku ISTORIJA atidaromas langas, kuriame rodomi visi tiesioginiai žaisti etapai bei jų rezultatai.



- Žaidėjo žaidimų istorija yra pateikiama:
  - PASKYROS ISTORIJA – čia rodoma išsami paskyros istorija datų, žaidimų, statytų sumų ir išmokų sąrašo pavidalu. Naujausi žaidimų raundai rodomi sąrašo viršuje.
  - ŽAIDIMŲ ISTORIJA – čia rodoma konkretaus žaidimo istorija prieš tai ŽAIDIMŲ stulpelyje paspaudus konkretų žaidimą.

### 18.8.4. Nustatymai

- Paspaudus mygtuką NUSTATYMAI, atidaromas meniu su naudotojo keičiamais nustatymais.
- Pasirinkti nustatymai bus pritaikyti iškart ir išsaugoti profilyje. Išsaugoti nustatymai bus įkeliami automatiškai prisijungus iš bet kurio įrenginio.

- Galima keisti vaizdo kokybės, garso, rezultatų parinkčių ir kitus bendruosius žaidimo nustatymus.



- Nustatymai suskirstyti į keletą pagrindinių skirtukų NUSTATYMUŲ lange:
  - BENDRIEJI
    - Galima paslėpti / rodyti kitų žaidėjų pranešimus.
    - Galima įjungti PAPILDOMUS STATYMUS
  - VAIZDAS
    - Vaizdo kokybė nustatoma automatiškai, tačiau galima pakeisti ją rankiniu būdu pasirenkant konkrečią transliaciją.
  - GARSAS
    - Galima įjungti / išjungti KRUPJĖ BALSĄ ir ŽAIDIMO GARSUS, sureguliuoti jų garsumą.
  - REZULTATŲ LENTELES
    - Galima pasirinkti pageidaujama rezultatų lentelių fono spalvą.

#### 18.8.5. Atsakingas žaidimas

- Mygtukas ATSAKINGAS ŽAIDIMAS leidžia atidaryti puslapį, kuriame pateikiamos Atsakingo žaidimo nuostatos. Puslapyje pateikiama naudinga informacija ir nuorodos apie atsakingą elgesį internetiniuose žaidimuose bei informacija apie žaidimų sesijų ribojimą.



#### 18.9. Klaidų taisymas

- Jei žaidime, sistemoje ar žaidimo procedūroje įvyksta klaida, žaidimo etapas laikinai sustabdomas, o krupjė apie tai informuoja paslaugos vadovą. Jūs ir kiti žaidėjai Pokalbių lange arba iššokančiajame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama. Jei vadovas gali nedelsiant pataisyti klaidą, žaidimas bus tęsiamas įprastai. Jei greitas sprendimas neįmanomas, žaidimo etapas bus atšauktas, pradiniai statymai gražinti visiems žaidimo etape dalyvavusiems žaidėjams.

#### 18.10. Atsijungimo politika

- Jei atsijungiama nuo žaidimo raundo, statymai galioja ir žaidžiama be žaidėjo dalyvavimo. Vėl prisijungęs, žaidėjas rezultatus galės peržiūrėti Istorijos lange.

#### 18.11. „No Spin“ („Negaliojantis sukimas“), kitos techninės kliūtys ir jų sprendimai

- 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 kryptims;

- Ratas nustojo sukintis sukimosi metu, t. y. neapsisukęs bent keturių kartų aplink važiavimo taką;
- Rutuliukas sustoja ir neiškrenta į padalą, o tiesiog sukasi ant rato daugiau nei 3 pilnus apsisukimus;
- Rutuliukas iškrito iš rato;
- Bet koks pašalinis daiktas įkrenta į ratą.
- Negaliojančio sukimo „No Spin“ atveju, lošėjų atlikti statymai automatiškai gražinami. Ratas sustabdomas ir 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 „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 (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 kombinacijos, 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“, pagal kurią nusprendžiama, ar kuriam nors reikia trečiosios kortos. Lošėjas visuomet pradeda lošimą pirmas.
- Statymams atlikti lošėjas turi 15 sekundžių. Nespėjęs to padaryti, lošėjas laukia sekančio lošimo.
- Laukelio „Lošėjas“ kombinacija:

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

- Bankininko kombinacija:

Pirmosios dvi Bankininko kortos	Trečiosios Žaidėjo 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:

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

- Laimėjimų lentelė:

<b>Laukai, ant kurių atliekami statymai</b>	<b>Laimėjimas</b>
„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"> <li>• Ne „natūrali“ pergalė 9 taškais, 30:1</li> <li>• Ne „natūrali“ pergalė 8 taškais, 10:1</li> <li>• Ne „natūrali“ pergalė 7 taškais, 6:1</li> <li>• Ne „natūrali“ pergalė 6 taškais, 4:1</li> <li>• Ne „natūrali“ pergalė 5 taškais, 2:1</li> <li>• Ne „natūrali“ pergalė 4 taškais, 1:1</li> <li>• „Natūrali“ pergalė, 1:1</li> <li>• „Natūralios“ lygiosios, („Push“)</li> </ul>
---	--

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

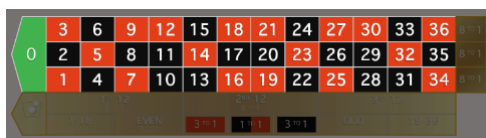
- Minimalus statymas yra 1.00€, maksimalus statymas – 15,000.00€, maksimalus laimėjimas – 175,000.00€. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai.
- Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: 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 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 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.

## 20. LOŠIMAS „DVGUBO KAMUOLIUKO RULETĖ“ („DOUBLE BALL ROULETTE“)

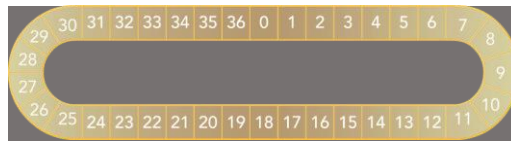
- „Dvigubo Kamuoliuko Ruletė“ lošimo tikslas yra atspėti skaičių, ties kuriuo sustos du rutuliukai ir pastatyti vieną ar daugiau statymų ant tų skaičių. Ruletės rate yra skaičiai nuo 1 iki 36 ir vienas 0 (nulis).
- Pasibaigus statymų laikui ruletės rate sukami du rutuliukai. Kamuoliukai sukasi ta pačia 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. 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.
  - 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 KAIMYŪ 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 parškintos.



- „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 kokių 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 reikiama 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

- 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 kryptiai;

- Ratas nustojo sukintis 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 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 „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, 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.
- 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 KAIMYNU 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 būsimois 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 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 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 „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 (iš viso lošime gali dalyvauti iki 5 lošėjų) ir Bankininkui.
- Lošėjas gali atlikti statymą ant Lošėjo/Bankininko poros („P/B Pair“). Jei pirmosios dvi Lošėjui/Bankininkui padalintos kortos sudaro porą, lošėjas gauna laimėjimą.

- „Aukšinis lošimas“ vykdomas, priėmus lošėjo statymus. „Aukšinio lošimo“ metu iš kaladės 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 ir Bankininkui.
- Jei Lošėjas ir Bankininkas turi vienodos vertės kombinacijas, lošimas baigiasi lygiosiomis. Laimi statymai už Lygiąsias, statymai už Lošėją arba Bankininką paaimami (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 arba Bankininkas iš pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 8 arba 9 („natūralus“ 8 arba 9), papildomos kortos nebedalijamos.
- Jei Lošėjas ir Bankininkas po pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 0–7, užklausiama „Trečiosios kortos taisyklė“, pagal kurią nusprendžiama, ar kuriam nors reikia trečiosios kortos. Lošėjas visuomet pradeda lošimą pirmas.
- Statymams atlikti lošėjas turi 15 sekundžių. Nespėjęs to padaryti, lošėjas laukia sekančio lošimo.
- Laukelio „Lošėjas“ kombinacija:

<b>Pirmųjų dviejų lošėjo kortų kombinacija</b>	
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 Žaidėjo 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.

- 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 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 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 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.

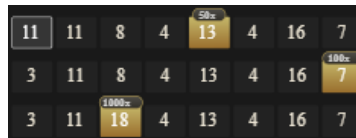
## 23. LOŠIMAS „ŽAIBIŠKAS KAULIUKAS“ („LIGHTNING DICE“)

- „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 vadybininką. Visi lošime dalyvavę

lošėjai Pokalbių lange arba iššokančiame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama.

- Jei klaida yra išsprendžiama nedelsiant, lošimas yra tęsiamas įprastai. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimas yra atšaukiamas, pradiniai statymai gražinami visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

## 24. 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. Statymams atlikti yra skiriama 15 sekundžių, nespėjus – laukiama kito lošimo.
- 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 gražinami visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

## 25. 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.

### **25.1. 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 grynujų pinigų laimėjimu arba daugikliu.
- Jei laimimas grynujų 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, pastaciūs 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“.

### **25.2. 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 ridenama du kartus. Ponas Monopolis vaikščioja po 3D MONOPOLIJOS lentą ir renka lošėjui grynujų pinigų ir daugiklių laimėjimus. Jei ratas sustoja ties „4 RIDENIMAI“, kauliukai bus ridenami 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 piniginių laimėjimą arba sumokėti mokesť.

- 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.

## 26. LOŠIMAS „GREITAS ŽVILGSNIS BAKARA“ („PEEK BACCARAT“)

- „Greitas Žvilgnis 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.
- Lošėjas gali atlikti statymą ant Lošėjo/Bankininko poros („P/B Pair“).
- 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.
- Atskleidžiamos nuo vienos iki keturių išdalytų kortų, po kurių lošėjas turi galimybę padvigubinti arba patrigubinti pradinį statymą, arba tęsti su pradiniu statymu. Lošėjui atlikus pasirinkimą, lošimas tęsiamas.
- 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“, pagal kurią nusprendžiama, ar kuriam nors reikia trečiosios kortos. Lošėjas visuomet pradeda lošimą pirmas.
- Statymams atlikti lošėjas turi 15 sekundžių. Nespėjęs to padaryti, lošėjas laukia sekančio lošimo.

- Laukelio „Lošėjas“ kombinacija:

<b>Pirmųjų dviejų lošėjo kortų kombinacija</b>	
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 Žaidėjo 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:

<b>Papildomas statymas</b>	<b>Aprašymas</b>
„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)	1:1
„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 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.

## **27. 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 pradinė 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 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 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.
- 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 už tą 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.
- 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.

- 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 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.

### 27.1. Išmokėjimai

- Juodojo Džeko atveju išmokama 3:2.
- Laiminčioji kombinacija gauna 1:1.
- Jei krupjė turi Juodąjį Džeką, draudimo išmoka yra 2:1.
- Ideali 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 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 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.
- 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 už tą 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.

## **28. 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 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“, pagal kurią nusprendžiama, ar kuriam nors reikia trečiosios kortos. Lošėjas visuomet pradeda lošimą pirmas.
- Statymams atlikti lošėjas turi 15 sekundžių. Nespėjęs to padaryti, lošėjas laukia sekančio lošimo.
- Laukelio „Lošėjas“ kombinacija:

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

- Bankininko kombinacija:

Pirmosios dvi Bankininko kortos	Trečiosios Žaidėjo 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:

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

- Laimėjimų lentelė:

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

\* *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 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

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 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 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.

## 29. „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 suktis 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.

### **30. „XXX EKSTREMALI ŽAIBUJANTI 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.

### 31. „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 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 jų 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. „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, apimančią 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 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 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 suktis 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. „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.

### 34. LOŠIMAS „SUPER SIC 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 „neišsirdenimo“ 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 „neišsirdenimui“, 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 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 grąžinami.

### **35. 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 nespėjęs 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 pridėdamas prie kiekvieno lošėjo atlikto statymo. Pavyzdžiui, jei lošėjo statymas yra 5, tuomet pridėdamas 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 iškvies 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 ims veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai gražinami.
    - Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi suklijuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija,

- turinti įtakos lošimo rezultatui, pamainos 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.

### 36. „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;

\* *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 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 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 rezultata, neatsižvelgiant į atsijungimą.

### 37. „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 pridamas prie kiekvieno lošėjo atlikto statymo. Pavyzdžiui, jei lošėjo statymas yra 5, tuomet pridamas 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 grąžinamas 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 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 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.

### **38. „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 pridunami 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.

### 39. 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 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“, pradinis statymas bus padvigubintas. 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 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 neperaras. 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 pervirši (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 pervirši. Tokiu atveju lošimas nesibaigia lygiosiomis – lošėjas pralaimi.
- Jei lošėjas turi „Juodąjį Džeką“, lošimas baigiasi be galimybės krupjė surinkti pervirši 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 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 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.

#### **40. 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 „Juodojo 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 nebetrūkia.
- 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“) „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
„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 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 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 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 pradžia, 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.

#### **41. 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 pridamas prie kiekvieno lošėjo atlikto statymo. Pavyzdžiui, jei lošėjo statymas yra 5, tuomet pridamas 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 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.

#### **42. 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 „Tūzus“, 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 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.
- 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 „Juodojo 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 nebetraukia. Jei krupjė 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“ – identišką trejetą, 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	250:1 100:1 50:1 6:1 2:1

	„Perviršis“ su 3 kortomis	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 Penkių kortų kombinacija, kurios vertė yra lygi 21	4:1 3:1 2:1 5:1 4:1 3:1 4:1 3:1 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 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 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 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.

#### 43. 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 sritis 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:

<b>Statymas</b>	<b>Išmoka</b>
„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 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.

#### **44. 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 ekrane.
- 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 iškratytų lošėjo kauliukų sumai. Laimėjimo išmoka priklauso nuo iškratytų kauliukų sumos.
- Jei lošėjas stato už lošėjo arba bankininko pergalę, tačiau iškratytų kauliukų suma yra lygi, lošėjui grąžinama 90% jo statymo vertės.

<b>Kauliukų suma</b>	<b>Išmoka</b>
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. 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 grąžinami.

#### 45. 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, paskutinėmis 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:
  - 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. 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 grąžinami.

#### 46. 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 grąžinamas.
- 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 „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 – 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 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 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 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.

#### 47. 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:

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.

- 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

- 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 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 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.

#### 48. 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 „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 išspręš 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, 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 grąžinami.

#### 49. 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 EUR, o maksimalus statymas – 5 000,00 EUR. Maksimalus laimėjimas yra 15 000,00 EUR.
- „Kazino kauliukų“ („Craps“) lentelėje galimi įvairūs statymai, 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.
- Lošėjo 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 lentelės ar paryškimo. 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 statymų lentelės.
- 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 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 gražinamas. 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“ („Išjungta“)). 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“ („Išjungta“)). 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 gražinamas. Jei dviem kauliukais išridenama 7 arba 11, pralaimima. Jei bus išridenta kita suma (4, 5, 6, 8, 9 arba 10), lošėjo žetonai bus perkelti į viršutinį kairįjį išridentos sumos kampą, kad būtų pažymėtas taškas. 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 tikslius nelyginius skaičius nuo nustatyto taško iki 7. Šis statymas laimi kartu su lošėjo pasirinktu „Praeiti liniją“ („Pass Line“) arba „Ateik“ („Come“) statymu Didžiausias galimas koeficientų statymas priklauso nuo statymo ribose nurodyto daugiklio 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. Už šį statymą taip pat nustatytas tikrasis koeficientas prieš nustatytą tašką ir laimėjimas išmokamas kartu su statymu už „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 „Nepraeiti“ („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 konkrečioms „Hard“ skaičiams spustelint „Hardways“ statymų lentelėje. 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 lentelėje. 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. Už šį statymą išmokama 1:1, išskyrus 2 ir 12 sumą, kuri išmokama 2:1 santykiu.
  - „Seven“ („Septyni“) – šis statymas apima bet kokią 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. „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 gražinami visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.
- Jeigu buvo užregistruotas neteisingas lošimo rezultatas, problema yra ištiriama ir atitinkamai ištaisoma. Jei klaida yra išsprendžiama nedelsiant, lošimas yra tęsiamas toliau. Jei klaidos išsprendimas iš karto neįmanomas, kitas lošimas atšaukiamas ir visi neišspręsti statymai yra gražinami, 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.

## **50. 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, sukuriamas „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 pridodamas prie kiekvieno lošėjo atlikto statymo. Pavyzdžiui, jei lošėjo statymas yra 10, tuomet pridodamas 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 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 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“. 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 grąžinamas.
- „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.

- 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 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 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.

## 51. 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 grąžinama 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
Keturios 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 keturios 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 grąžintos į lošimą ir lošimas tęsiamas 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 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 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.

## **52. 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 pridėdamas prie kiekvieno lošėjo atlikto statymo. Pavyzdžiui, jei lošėjo statymas yra 5, tuomet pridėdamas 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 gražinama 90% jo statymo vertės.

<b>Statymas</b>	<b>Išmoka</b>
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 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 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.