

PATVIRTINTA

Lošimų priežiūros tarnybos

prie Lietuvos Respublikos finansų ministerijos

direktoriatas 2026 m. vasario 26 d. įsakymu Nr. DIE-80

**UAB „NESĖ“ NUOTOLINIO LOŠIMO ORGANIZAVIMO REGLAMENTO  
PRIEDO NR. 4 PAPILDYMAS NR. 4.3**

**Bendrovės Reglamento Priedo Nr. 4 papildyme Nr. 4.3 aprašytos tiekėjo Pragmatic nuotolinių stalo lošimų gyvai taisyklės.**

Bendrovės organizuojami nuotoliniai lošimai gyvai:

1. „Įjungta Ruletė“ („PowerUP Roulette“)
2. „Gyvas Miesto Bumai“ („Live Boom City“)
3. „Likimo Bakara 6 Gyvai“ („Live Fortune 6 Baccarat“)
4. „Super 8 Bakara“ („Super 8 Baccarat“)
5. „Saldi Bonanzos Saldainių Šalis Gyvai“ („Live Sweet Bonanza CandyLand“)
6. „Andar Bahar Gyvai“ („Live Andar Bahar“)
7. „Drakono tigras“ („Dragon Tiger“)
8. „Vienas Juodasis Džekas“ („One Blackjack“)
9. „Mega ruletė“ („Mega Roulette“)
10. „Mega ratas Gyvai“ („Live Mega Wheel“)
11. „Juodasis Džekas“ („Blackjack“)
12. „Ruletė“ („Roulette“)
13. „Bakara“ („Baccarat“)
14. „Greitoji Bakara“ („Speed Baccarat“)
15. „Mega Sic Bo Gyvai“ („Live Mega Sic Bo“)
16. „Automatinė ruletė“ („Auto Roulette“)
17. „Greitoji ruletė“ („Speed Roulette“)
18. „Automatinė Mega Ruletė“ („Auto Mega Roulette“)
19. „Mega Bakara“ („Mega Baccarat“)
20. „Gyvatės ir kopėčios gyvai“ („Snakes & Ladders Live“)
21. „Greitas Blackjack“ („Speed Blackjack“)

## ATSKIROS NUOTOLINIŲ STALO LOŠIMŲ GYVAI TAISYKLĖS

### 1. LOŠIMAS „IJUNGTA RULETĖ“ („POWERUP ROULETTE“)

Lošimo tikslas – nuspėti, į kurį iš 37 sunumeruotų ruletės cilindro skyrelių nusileis kamuoliukas.

<b>Bendroji informacija:</b>	
Lošimo tipas:	Stalo lošimai gyvai
Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma:	Min. 0.10 € Maks. 5 000 €
Maksimali laimėjimo suma:	1 000 000 €

#### **Lošimo taisyklės:**

- Kiekvieno sukimo metu yra vienodas šansas, kad 3, 4 arba 5 skaičiai iš ruletės išdėstymo bus pakelti į PowerUP numerius.
- Jei kamuoliukas nusileidžia ant vieno iš PowerUP skaičių, visi statymai ant skaičiaus patenka į pirmąjį PowerUP premijinį sukimą ir turi galimybę gauti iki 500x daugiklį, net jei nebuvo atliktas statymas ant PowerUP aktyvuojančio skaičiaus. Galima aktyvuoti iki 5 PowerUp sukimų.
- Pasibaigus statymų laikui (18 sekundžių), atsitiktine tvarka išrenkami 3–5 PowerUP skaičiai.
- Kai kamuoliukas sustoja skaičiaus skyrelyje, laimintis skaičius paryškintas lošimo sąsajoje. Jei kuris nors iš lošėjo statymų apima laimintį skaičių, gaunamas laimėjimas.
- Jei laimintis skaičius taip pat yra vienas iš PowerUP skaičių, lošimas tęsiamas su PowerUP premijiniu sukimu.



#### **Statymai:**

- Vidiniai statymai – atliekami ant sunumeruotų vietų arba tarp jų esančių linijų.
- Išoriniai statymai – dedami ant specialių langelių, esančių žemiau ir kairiau nuo lentos.
- Statymų tipų paaiškinimai:
- Ant skaičiaus – žetonas dedamas tiesiai ant konkretaus skaičiaus (įskaitant nulį).
- Padalintas statymas – žetonas dedamas ant linijos tarp bet kokių dviejų skaičių (pvz., tarp 0/2, 16/17).
- Gatvės statymas – žetonas dedamas ant žemutinio bet kokių skaičių eilutės galo išorinėje statymo pusėje. Gatvės statymas uždengia tris skaičius (pvz., gatvė 7, 8, 9). Statymai padėti ant 0, 1 ir 2 arba 0, 2 ir 3 susikirtimuose taip pat laikomi gatvės statymais.
- Kampo statymas – žetonas dedamas linijų susikirtimuose, kur susikerta keturi skaičiai. Uždengiami visi keturi skaičiai (pvz., kampas 5, 6, 8, 9). Statymas, uždėtas ant 0, 1, 2, 3 (apatinio 0 ir 1 susikirtimo), yra taip pat laikomas kampo statymu.
- Šešių-linijos statymas – žetonas dedamas ant T formos susikertančių linijų tarp dviejų susikertančių gatvių. Šešių-linijos statymas uždengia visus skaičius abiejose eilutėse, iš viso šešis skaičius (pvz., šešių linija 4, 5, 6, 7, 8, 9).
- Stulpelio statymas – žetonas dedamas į vieną iš langelių, pažymėtų „2:1“ stulpelių pabaigoje, kad

uždengtų visus skaičius tame stulpelyje; iš viso dvylika skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.

- Tuzino statymas – žetonas dedamas į vieną iš trijų langelių, pažymėtų „1st 12“, „2nd 12“ arba „3rd 12“, kuris uždengia dvylika skaičių intervale nuo 1 iki 36. Nulis tuzinu neuždengiamas.
- Lyginių šansai – žetonas padedamas į vieną iš šešių langelių, padengiančių 18 skaičių lentoje, kaip parašyta ant langelio: Raudoni /juodi, lyginiai / nelyginiai, maži skaičiai (nuo 1 iki 18) arba dideli skaičiai (nuo 19 iki 36). Nulis nepatenka į šiuos statymus.

### ***Išmokėjimai:***

STATYMO TIPAS	UŽDENGIA	IŠMOKA
Ant skaičiaus	1 skaičius	24-7999*:1
Padalintas	2 skaičiai	17:1
Gatvė	3 skaičiai	11:1
Kampas	4 skaičiai	8:1
Šešių linija	6 skaičiai	5:1
Stulpelis / Tuzinas	12 skaičių	2:1
Raudona / Juoda	18 skaičių	1:1
Lyginiai / Nelyginiai	18 skaičių	1:1
1-18 / 19-36	18 skaičių	1:1

### **Kaimyniniai statymai:**

- Tai statymai, kuriuos galima atlikti pagal ruletės rate esančius skaičius. Kaimyniniai statymai gali būti atliekami naudojant ovalo formos lentelę.
- Vieno nulio ruletės ratas yra padalintas į 3 pagrindinius sektorius, kurie atitinka stalo sritis. Sektoriai skirstomi į:
  - „Voisins Du Zero“ – yra 9 žetonų statymas, padengiantis nulį, septynis skaičius dešinėje ir devynis skaičius kairėje. Tai yra didžiausias rato sektorius. Ovalo formos lentelėje jis pažymėtas „Voisins“. Šio statymo pasiskirstymas toks:
    - 2 žetonai ant gatvės statymo 0/2/3;
    - 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 ir 32/35;
    - 2 žetonai ant gatvės statymo 25/26/28/29.
  - „0 Game“ – yra 4 žetonų statymas, kuris padengia nulį ir artimiausius kaimyninius skaičius. Žetonai dedami ant 0 lošimo sektoriaus taip:
    - 1 žetonas ant skaičiaus: 26;
    - 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 0/3, 12/15, ir 32/35.
  - „Tiers Du Cylindre“ – yra 6 žetonų statymas, kuris uždengia skaičius rato sekoje nuo trisdešimt trijų iki dvidešimt septynių imtinai. Ovalo formos lentelėje jis pažymėtas „Tiers“. Pavadinimas gali būti išverstas tiesiogiai kaip „Trecdalis rato“ ir žetonai dedami ant padalinto 12 skaičių statymo: 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 ir 33/36.
  - „Orphelins“ yra 5 žetonų statymas, kuris uždengia skaičius dviejuose rato sektoriuose nuo „Tiers“ ir „Voisins“. Šis statymo pasiskirstymas yra toks:
    - 1 žetonas ant skaičiaus 1;
    - 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 6/9, 14/17, 17/20 ir 31/34.
- Pasirinktų Kaimyninių skaičių galima sumažinti iki 1 arba padidinti iki 9 kiekvienoje pusėje.

### ***Mėgstami Statymai:***

- Mėgstamų statymų skirtuke lošėjas gali lengviau atlikti „Finale en plein“, „Finale a cheval“ ir „Full Complete“ statymus.

### **„Finales en Plein“**

- „Finales En Plein 0“ yra 4 žetonų statymas ant 0, 10, 20 ir 30;
- „Finales En Plein 1“ yra 4 žetonų statymas ant 1, 11, 21 ir 31;
- „Finales En Plein 2“ yra 4 žetonų statymas ant 2, 12, 22 ir 32;
- „Finales En Plein 3“ yra 4 žetonų statymas ant 3, 13, 23 ir 33;
- „Finales En Plein 4“ yra 4 žetonų statymas ant 4, 14, 24 ir 34;
- „Finales En Plein 5“ yra 4 žetonų statymas ant 5, 15, 25 ir 35;
- „Finales En Plein 6“ yra 4 žetonų statymas ant 6, 16, 26 ir 36;
- „Finales En Plein 7“ yra 3 žetonų statymas ant 7, 17 ir 27;
- „Finales En Plein 8“ yra 3 žetonų statymas ant 8, 18 ir 28;
- „Finales En Plein 9“ yra 3 žetonų statymas ant 9, 19 ir 29.

### **„Finales a Cheval“**

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

### **„Full Complete“**

- „Full Complete“ statymas ant 0 yra 17 žetonų statymas;
- „Full Complete“ statymas ant 1 yra 27 žetonų statymas;
- „Full Complete“ statymas ant 2 yra 36 žetonų statymas;
- „Full Complete“ statymas ant 3 yra 27 žetonų statymas;
- „Full Complete“ ant bet kurio iš šių skaičių 4, 7, 10, 13, 16, 19, 22, 25, 28 ir 31 yra 30 žetonų statymas;
- „Full Complete“ ant bet kurio iš šių skaičių 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23, 26, 29 ir 32 yra 40 žetonų statymas;
- „Full Complete“ ant bet kurio iš šių skaičių 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30 ir 33 yra 30 žetonų statymas;
- „Full Complete“ statymas ant 34 yra 18 žetonų statymas;
- „Full Complete“ statymas ant 35 yra 24 žetonų statymas;
- „Full Complete“ statymas ant 36 yra 18 žetonų statymas.

### **Negaliojantis sukimas:**

- Kamuoliukas padarė mažiau nei 3 pilnus apsisukimus;
- Kamuoliukas sukosi ta pačia kryptimi kaip ir ratas;
- Ratas sukimosi metu sustojo;
- Kamuoliukas įstrigo, nesvarbu, ar dėl skirtuko, kamuoliuko stotelės ar skaičių takelio;
- Kamuoliukas iškrito iš rato;
- Kamuoliukas prieš sukimą išsprūdo / iškrito;
- Rate sukimosi metu atsidūrė pašalinis objektas.

Jeigu įvyksta negaliojantis sukimas, statymas lieka galioti tas pats, o kamuoliukas sukamas iš naujo.

### **Galimi ypatingi atvejai:**

- Lošėjas yra atsakingas už teisingą savo statymą ar statymų išdėstymą ant ruletės stalo.
- Jei lošimas laikinai sustabdytas dėl rato valymo, krupjė klaidos (pvz.: neteisingai išsuktas kamuoliukas), įrangos gedimo ar kitų nenumatytų aplinkybių, pasirodys pranešimas „LOŠIMAS PRISTABDYTAS!“.
- Lošime įvykus klaidai, lošimas laikinai sustabdomas ir apie tai pranešama pamainos vadovui. Visi lošėjai pokalbių lange arba iššokančiame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama.
- Jei pamainos vadovas gali nedelsiant pataisyti klaidą, lošimas bus tęsiamas įprastai. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimo etapas bus atšauktas, pradiniai statymai gražinti visiems lošimo etape dalyvavusiems lošėjams.
- Jei interneto ryšys nutrūksta prieš atliekant statymus (t. y. prieš krupjė paskelbiant lošimo ekrane, kad daugiau statymų atlikti negalima), statymo suma nebus nuskaičiuota nuo lošėjo sąskaitos likučio, o lošėjas lošimo etape dalyvauti negalės.
- Jei interneto ryšys nutrūksta po to, kai lošėjas atlieka statymus, lošimas tęsiamas, o atlikti statymai yra įskaiciuojami atsižvelgiant į lošimo rezultatą.
- Jei lošėjo statymas viršija bet kurią minimalią ar maksimalią ribą, jis bus koreguojamas atitinkamai (jei mažiau nei minimali, tai pakeliama iki minimalios, jeigu viršijama maksimali, tai sumažinama iki maksimalios) automatiškai ir jam apie tai bus pranešta ekrane pasirodžiusiame pranešime.

## 2. LOŠIMAS „GYVAS MIESTO BUMAS“ („LIVE BOOM CITY“)

<b><i>Bendroji informacija:</i></b>	
Lošimo tipas:	Stalo lošimai gyvai
Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma:	Min. 0.10 € Maks. 5 000 €
Maksimali laimėjimo suma:	1 000 000 €

### ***Lošimo taisyklės:***

- Lošimas prasideda paleidus abi kauliukų kratykles. Iškritęs kauliuko skaičius reiškia liniją lentelėje ant sienos, t. y., iškritęs geltonoje kratyklėje reiškia vertikalią liniją, o mėlynoje kratyklėje – horizontalią. Šių dviejų linijų susikirtimo taškas pagal išridentus kauliukus nustato lošimo baigtį.
- Lošimo tikslas yra atspėti išridentų kauliukų rezultatą.
- Atspėjęs lošimo rezultatą teisingai, lošėjas gauna savo statymo išmoką. Specialios premijos gali suteikti papildomus laimėjimus padaugindamos pradinį statymą, atsižvelgiant į statymo tipą.

### ***Statymai:***

- Statymui atlikti skirta 10 sekundžių.
- Statymas gali būti atliktas ant bet kurios iš šešių statymams skirtų vietų (1x, 2x, 5x, Kauliukų mūšis („Dice Battle“), Laimingas kritimas („Lucky Drop“) ir Smūgis arba pagreitis („Boom or Bust“) pagal tai, koks lošėjo manymu, bus lošimo rezultatas.
- Lošėjo statymas:
  - Laimės, jei kauliukų kombinacija rodys laukelį su tuo simboliu;
  - Pralaimės, jei kauliukų kombinacija rodys laukelį be statymo;
  - Pralaimės, jei kauliukų kombinacija rodys „Pralaimėjimo“ laukelį.

### ***Išmokos:***

Laukelis lentelėje ant sienos	Laukelių skaičius	Išmoka
Bronza 1x	Nuo 12 iki 13	1:1
Sidabras 2x	Nuo 9 iki 11	2:1
Auksas 5x	Nuo 4 iki 6	5:1
„Dice Battle“	Nuo 1 iki 2	Atitinkamai pagal premijos lošimo baigtį
„Lucky Drop“	Nuo 1 iki 2	Atitinkamai pagal premijos lošimo baigtį
„Boom or Bust“	Nuo 0 iki 1	Atitinkamai pagal premijos lošimo baigtį
„PowerUP™“	3	Pagal daugiklį, sugeneruotą intervale nuo 2x iki 5x. Atsiradus keletui „PowerUP™“ iš eilės, visi jų daugikliai sudauginami vienas su kitu.

### **Jėgos į viršų („PowerUP™“)**

- Visi pralaimėjimo („All Bust“) laukeliai pakeičiami bronziniais laukeliais su išmokomis nuo 20x iki 50x (taip bus tik pirmo Jėgos į viršų („PowerUP™“) metu, prasidėjus lošimo etapui, visų kitų Jėgos į viršų („PowerUP™“) metu šie laukeliai bus laikomi įprastais bronziniais laukeliais su padidintu daugikliu ir jiems taikomos visos toliau aprašytos taisyklės).
- Daugiklis, kurio vertė gali būti nuo 2x iki 5x, atsitiktinai pasirenkamas iš 24 laukelių ant sienos.
- Likusiems 12 laukelių bus taikomos ankstesnio išmokėjimo sąlygos.
- Kito sukimo išmokėjimas bus padaugintas iš Jėgos į viršų („PowerUP™“) daugiklio.
- Jei vėl išsukamas Jėgos į viršų („PowerUP™“) sektorius, visi statymai lieka statymo pozicijose, o nauji atsitiktiniai daugikliai paskirstomi visoje lentelėje taip padauginant ankstesnes išmokas.
- Po 5-tojo vieno po kito Jėgos į viršų („PowerUP™“) išsukimo, visi Jėgos į viršų („PowerUP™“) laukeliai pasikeičia į auksinius su 50x išmokėjimu.

### **Kauliukų mūšis („Dice Battle“) premijos lošimas**

- Lošimas aktyvuojamas, kai išrieda Kauliukų mūšis („Dice Battle“) tuo pačiu metu, kai lošėjas pastato ant Kauliukų mūšis („Dice Battle“).
- Šiame premijos lošime lošėjas turi pasirinkti būsimos kauliukų kovos pusę (geltoną arba mėlyną).
- Tikslas yra atspėti, kurios pusės skaičius bus didesnis.
- Kauliukas ridenamas 3 kartus (ridenama tuo pat metu kaip ir antras kauliukas) ir pagal taškus nustatoma premijos lošimo baigtis.
- Kiekvienas kauliuko skaičius yra taškas ir tuo pat metu daugiklio vertė (pavyzdžiui, kauliukas su 6 taškeliu užtikrina taškus pusei ir pagerina bendrą daugiklį 6x jį sumuojant su kito kauliuko ridenimų baigtimis).
- Lošimo laimėtojas (turintis pusę su daugiausia taškų po trečio ridenimo) gauna papildomą daugiklį, kuris pridedamas prie galutinės taškų sumos ir yra lygus galutiniams pralaimėjusios pusės taškams.
- Jei abi pusės turi tiek pat taškų, toks atvejis yra laikomas lygiosiomis ir abi pusės gauna tokį patį daugiklį.

### **Laimingas kritimas („Lucky Drop“) premijos lošimas**

- Lošimas aktyvuojamas, kai išrieda Laimingas kritimas („Lucky Drop“) tuo pačiu metu, kai lošėjas pastato ant Laimingas kritimas („Lucky Drop“).
- Šiame premijos lošime šeši stulpeliai yra užpildyti daugikliais, kur kiekvienas stulpelis yra skirtas tam tikram kauliuko rezultatui nuo 1 iki 6.
- Kuo daugiau stulpelis surinks kauliuko rezultatų, tuo didesnis bus daugiklis.
- Tikslas yra atspėti stulpelį su didžiausia lošimo baigtimi.
- Lošimo pradžioje kiekvienas kauliukas turi 3 ridenimus ir remiantis šių ridenimų baigtimis, nustatomas kiekvieno stulpelio rezultatas.
- Po 6 ridenimų, lošimo funkcijos rezultatai nustatomi kiekvienam stulpeliui.
- Po kiekvieno ridenimo daugiklis pridedamas prie vieno iš stulpelių.

- Lošimas prasideda su paprastu daugikliu kiekviename stulpelyje, kuris yra lygu 5x.

### ***Smūgis arba pagreitis („Boom or Bust“) premijos lošimas***

- Lošimas aktyvuojamas, kai išrieda Smūgis arba pagreitis („Boom or Bust“) tuo pačiu metu, kai lošėjas pastato ant Smūgis arba pagreitis („Boom or Bust“).
- Šiame premijos lošime lošėjas turi kelti lygius į viršų priimant sprendimus: priimti siūlomus pinigus ar tęsti lošimą.
- Lošimas prasideda pirmu ridenimu nustatant pradinį daugiklį.
- Priklausomai nuo pirmo ridenimo baigties, yra parenkami ir rodomi daugikliai būsimiems lygiams.
- Kauliuko ridenimas nulemia kiekvieno lygio laukelį.
- Premijos lošimas susideda iš 8 lygių, kai kiekvienas lygis turi 6 laukelius, kiekvieno iš šių laukelių vertės atsiranda atsitiktinai ir gali būti viena iš šių:
  - Daugiklis - kuo aukštesnis lygis, tuo didesnis siūlytinas daugiklis.
  - Aukštesnis lygis – premija, kuri gali lošėją perkelti nuo 1 iki 3 lygių į priekį ir nusileisti ant daugiklio, kuris apsaugo nuo pralaimėjimo.
  - Super šuolis – premija, kuri perkelia lošėją į 6 lygį apsaugant nuo pralaimėjimo.
  - Saugus daugiklis – premija, kuri padidina pradinį daugiklį.
  - Pralaimėjimas – patekus ant šio laukelio pralaimima iškart, bet gaunamas pradinis daugiklis.
- Kiekvieną kartą atsistojus ant daugiklio laukelio lošėjas turi priimti sprendimą: pasiimti pasiūlytą sumą ar lošti toliau.

### ***Neįvykęs kauliukų ridenimas:***

- Kai kauliukas sustoja ant briaunos;
- Kai kratyklė nekrato 4 sekundes;
- Kai yra bet koks fizinis kišimasis kratymo metu;
- Kai atsiranda bet koks mechaninis gedimas, turintis įtakos kauliukų kratyklei arba kauliukams. Jeigu kauliukų ridenimas neįvyksta, lošimas aktyvuoja pakartotinį ridenimą. Statymai lieka galioti iki kito galiojančio ridenimo.

### ***Galimi ypatingi atvejai:***

- Lošėjas yra atsakingas už teisingą savo statymą ant statymui skirtų langelių (1x, 2x, 5x, „Dice Battle“, „Lucky Drop“ ir „Boom or Bust“).
- Jei lošimas laikinai sustabdytas dėl lošimo įrangos gedimo ar kitų nenumatytų aplinkybių, pasirodys pranešimas „LOŠIMAS PRISTABDYTAS“.
- Jei lošimo etapas bus atšauktas dėl nenumatytų aplinkybių, o galimybės išspręsti problemos nedelsiant nėra, pasirodys pranešimas „LOŠIMAS ATŠAUKTAS“.
- Įvykus klaidai, lošimas laikinai sustabdomas ir apie tai pranešama pamainos vadovui. Visi lošėjai pokalbių lange arba iššokančiame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama.
- Jei pamainos vadovas gali nedelsiant pataisyti klaidą, lošimas bus tęsiamas įprastai. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimo etapas bus atšauktas, pradiniai statymai grąžinti visiems lošimo etape dalyvavusiems lošėjams.
- Jei interneto ryšys nutrūksta prieš atliekant statymus (t. y. prieš krupjė paskelbiant lošimo ekrane, kad daugiau statymų atlikti negalima), statymo suma nebus nuskaičiuota nuo lošėjo sąskaitos likučio, o lošėjas lošimo etape dalyvauti negalės.
- Jei interneto ryšys nutrūksta po to, kai lošėjas atlieka statymus, lošimas tęsiamas, o atlikti statymai yra įskaičiuojami atsižvelgiant į lošimo rezultata.
- Jei lošėjo statymas viršija bet kurią minimalią ar maksimalią ribą, jis bus koreguojamas atitinkamai (jei mažiau nei minimali, tai pakeliama iki minimalios, jeigu viršinama maksimali, tai sumažinama iki maksimalios) automatiškai ir jam apie tai bus pranešta ekrane pasirodžiusiame pranešime.

### 3. LOŠIMAS „LIKIMO BAKARA 6 GYVAI“ („LIVE FORTUNE 6 BACCARAT“)

<b>Bendroji informacija:</b>	
Lošimo tipas:	Stalo lošimai gyvai
Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma:	Min. 0.20 € Maks. 5 000 €
Maksimali laimėjimo suma:	1 000 000 €

#### **Lošimo taisyklės:**

- Lošiama su 8 standartinėmis 52 kortų kaladėmis.
- Krupjė išdalina 4 pradinės kortas tokia tvarka: 1-oji ir 3-oji kortos į lošėjo pusę, o 2-oji ir 4-oji kortos į bankininko pusę.
- Jei abiem pusėms reikalinga 3-oji korta, krupjė duos po papildomą kortą pagal „Trečiosios kortos taisyklę“.
- Kai krupjė išdalina visas reikalingas kortas kiekvienai rankai, lošimas yra baigtas.
- Laimi ta pusė, kurios taškų suma artimiausia 9. Jeigu taškų suma lygi, lošimas baigiamas lygiosiomis.
- Lošimo naudotojo sąsajoje laimintis statymas bus paryškintas. Jei kuris nors iš lošėjo statymų apima laiminčius statymo laukelius, lošėjas gauna laimėjimą pagal atliktų statymų tipą. Kortų vertės:

Kortos	A	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K
Tškai	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	0	0	0

- Lošime „Fortune 6 Baccarat“ maksimali įmanoma taškų vertė yra 9. Jei bendra suma yra 10 ar didesnė, reikia atimti 10 taškų, o likę taškai skaičiuojami kaip „Baccarat“ taškai.

- Pvz.:

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

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

$$J + K = 0 + 1 + 5 + 8 = 14 - 10 = 4$$

$$8 + Q = 8$$

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

#### **Pagrindiniai statymai:**

- Statymui atlikti skirta 12 sekundžių.
- Yra trys skirtingi pagrindiniai statymai, kuriuos galima atlikti atsižvelgiant į tris galimas baigtis: lošėjas laimi (lošėjas turi didesnę sumą), bankininkas laimi ir lygiosios (kai kortos lošėjo ir bankininko pusėje yra vertos tiek pat taškų).

#### **Šalutiniai statymai:**

- Lošėjo fortūnos pora: šalutinis statymas laimi, kai dvi pradinės lošėjo kortos sudaro porą.
- Bankininko fortūnos pora: šalutinis statymas laimi, kai dvi pradinės bankininko kortos sudaro porą.
  - Galimos poros:
    - Vienodos rūšies (2 tos pačios rūšies kortos, pvz.,  $K\clubsuit Q\clubsuit$ )
    - Vienodo indekso (2 tos pačios vertės kortos, pvz.,  $8\clubsuit 8\heartsuit$ )
    - Vienodos rūšies ir vertės (2 tos pačios rūšies ir vertės kortos, pvz.,  $K\heartsuit K\heartsuit$ )
- Lošėjo 6: šalutinis statymas laimi, kai lošėjas laimi surinkęs 6 taškus. Jei lošėjas turi 6, o bankininkas turi natūralią kortų kombinaciją, atliktas statymas gražinamas lošėjui (pastumiama).
- Bankininko 6: šalutinis statymas laimi, kai bankininkas laimi surinkęs 6 taškus. Jei bankininkas turi 6, o lošėjas turi natūralią kortų kombinaciją, atliktas statymas gražinamas lošėjui (pastumiama).

- Fortūna 6: šalutinis statymas susijęs tiek su bankininko, tiek su lošėjo rankomis. Priklausomai nuo to, kiek 6-akių kortų bus išdalyta bankininkui arba lošėjui, išmokami skirtingi laimėjimai.

**Kortų keitimas vyksta tuo atveju jeigu:**

- Po lošimo atšaukimo, lošimas vėl pradeda veikti;
- Sutrinka vaizdo transliacija;
- Lošimo etape ant grindų nukrito daugiau nei trys kortos;
- Dėtuvėje yra korta su sugedusiu brūkšniniu kodu.

**Galimi ypatingi atvejai:**

- Lošėjas yra atsakingas už teisingą savo statymą ant „Baccarat“ stalo.
- Jei lošimas laikinai sustabdytas dėl lošimo krupjė klaidos, įrangos gedimo ar kitų nenumatytų aplinkybių, pasirodys pranešimas „LOŠIMAS PRISTABDYTAS“.
- Jei lošimo etapas bus atšauktas dėl nenumatytų aplinkybių, o galimybės išspręsti problemos nedelsiant nėra, pasirodys pranešimas „LOŠIMAS ATŠAUKTAS“.
- Jei įvyksta kokia nors lošimo procedūros klaida, lošimo etapas bus laikinai pristabdytas ir apie tai bus informuotas pamainos vadovas. Jeigu pamainos vadovas iškart išspręš problemą (pvz., pakartotinai nuskaitytos kortos, kortos padedamos teisingose vietose ir pan.), lošimo etapas bus tęsiamas įprastai.
- Jei išspręsti nedelsiant neįmanoma, lošimo etapas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus gražinti visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.
- Jei interneto ryšys nutrūksta prieš atliekant statymus (t. y. prieš krupjė paskelbiant lošimo ekrane, kad daugiau statymų atlikti negalima), statymo suma nebus nuskaičiuota nuo lošėjo sąskaitos likučio, o lošėjas lošimo etape dalyvauti negalės.
- Jei interneto ryšys nutrūksta po to, kai lošėjas atlieka statymus, lošimas tęsiamas, o atlikti statymai yra įskaičiuojami atsižvelgiant į lošimo rezultata.
- Jei lošėjo statymas viršija bet kurią minimalią ar maksimalią ribą, jis bus koreguojamas atitinkamai (jei mažiau nei minimali, tai pakeliama iki minimalios, jeigu viršijama maksimali, tai sumažinama iki maksimalios) automatiškai ir jam apie tai bus pranešta ekrane pasirodžiusiame pranešime.

#### 4. LOŠIMAS „SUPER 8 BAKARA“ („SUPER 8 BACCARAT“)

<b>Bendroji informacija:</b>	
Lošimo tipas:	Stalo lošimai gyvai
Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma:	Min. 0.20 € Maks. 5 000 €
Maksimali laimėjimo suma:	1 000 000 €

**Lošimo taisyklės:**

- Lošiama su 8 standartinėmis 52 kortų kaladėmis.
- Krupjė išdalina 4 pradines kortas tokia tvarka: 1-oji ir 3-oji kortos į lošėjo pusę, o 2-oji ir 4-oji kortos į bankininko pusę.
- Jei abiem pusėms reikalinga 3-oji korta, krupjė duos po papildomą kortą pagal „Trečiosios kortos taisyklę“.
- Kai krupjė išdalina visas reikalingas kortas kiekvienai rankai, lošimas yra baigtas.
- Laimi ta pusė, kurios kortų verčių (taškų) suma artimiausia 9. Jeigu taškų suma lygi, lošimas baigiamas lygiosiomis.
- Lošimo naudotojo sąsajoje laimintis statymas bus paryšklinamas. Jei kuris nors iš lošėjo statymų apima laiminčius statymo laukelius, lošėjas gauna laimėjimą pagal atliktų statymų tipą.

### **Kortų vertės:**

Kortos	A	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K
Tškai	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	0	0	0

• Lošime „Super 8 Baccarat“ maksimali įmanoma taškų vertė yra 9. Jei bendra suma yra 10 ar didesnė, reikia atimti 10 taškų, o likę taškai skaičiuojami kaip „Baccarat“ taškai.

• Pvz.:

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

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

$$J + K = 0$$

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

$$+ Q = 8$$

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

### **Pagrindiniai statymai:**

- Statymui atlikti skirta 17 sekundžių.
- Yra trys skirtingi pagrindiniai statymai, kuriuos galima atlikti atsižvelgiant į tris galimas baigtis: lošėjas laimi (lošėjas turi didesnę sumą), bankininkas laimi ir lygiosios (kai kortos lošėjo ir bankininko pusėje yra vertos tiek pat taškų).

### **Šalutiniai statymai:**

- Lošėjo raudona ir Lošėjo juoda: šalutinis statymas laimi, kai dvi pradinės arba visos trys lošėjo rankoje esančios kortos yra tos pačios spalvos ir (arba) rūšies.
- Bankininko raudona ir Bankininko juoda: šalutinis statymas laimi, kai dvi pradinės arba visos trys bankininko rankoje esančios kortos yra tos pačios spalvos ir (arba) rūšies.
- Lošėjo super pora ir Bankininko super pora: šalutiniai statymai laimi, kai pirmos dvi pradinės lošėjo arba bankininko pusės kortos sudaro toliau nurodytą kortų porą:
  - Būgnų 4-akių pora;
  - Kita 4-akių pora;
  - Būgnų pora (išskyrus būgnų 4-akių porą);
  - Kita pora (išskyrus būgnų 4-akių porą, kitą 4-akių porą ir būgnų poras).
- Super 8: šalutinis statymas laimi, kai dvi pradinės lošėjo arba bankininko kortos sudaro natūralaus 8 kombinaciją. Priklausomai nuo rezultato, išmokami skirtingi laimėjimai.

### **Kortų keitimas vyksta tuo atveju jeigu:**

- Po lošimo atšaukimo, kai lošimas vėl pradeda veikti;
- Sutrinka vaizdo transliacija;
- Lošimo etape ant grindų nukrito daugiau nei trys kortos;
- Dėtuveje yra korta su sugedusiu brūkšniniu kodu.

### **Galimi ypatingi atvejai:**

- Lošėjas yra atsakingas už teisingą savo statymą ant „Baccarat“ stalo.
- Jei lošimas laikinai sustabdytas dėl lošimo krupjė klaidos, įrangos gedimo ar kitų nenumatytų aplinkybių, pasirodys pranešimas „LOŠIMAS PRISTABDYTAS“.
- Jei lošimo etapas bus atšauktas dėl nenumatytų aplinkybių, o galimybės išspręsti problemos nedelsiant nėra, pasirodys pranešimas „LOŠIMAS ATŠAUKTAS“.
- Jei įvyksta kokia nors lošimo procedūros klaida, lošimo etapas bus laikinai pristabdytas ir apie tai bus informuotas pamainos vadovas. Jeigu pamainos vadovas iškart išspręs problemą (pvz., pakartotinai nuskaitomos kortos, kortos padedamos teisingose vietose ir pan.), lošimo etapas bus tęsiamas įprastai.

- Jei išspręsti nedelsiant neįmanoma, lošimo etapas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus gražinti visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.
- Jei interneto ryšys nutrūksta prieš atliekant statymus (t. y. prieš krupjė paskelbiant lošimo ekrane, kad daugiau statymų atlikti negalima), statymo suma nebus nuskaičiuota nuo lošėjo sąskaitos likučio, o lošėjas lošimo etape dalyvauti negalės.
- Jei interneto ryšys nutrūksta po to, kai lošėjas atlieka statymus, lošimas tęsiamas, o atlikti statymai yra įskaičiuojami atsižvelgiant į lošimo rezultatą. Jei lošėjo statymas viršija bet kurią minimalią ar maksimalią ribą, jis bus koreguojamas atitinkamai (jei mažiau nei minimali, tai pakeliama iki minimalios, jeigu viršijama maksimali, tai sumažinama iki maksimalios) automatiškai ir jam apie tai bus pranešta ekrane pasirodžiusiame pranešime. 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.

#### ***Kortų skaitytuvo sutrikimai:***

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.

## **5. LOŠIMAS „SALDI BONANZOS SALDAINIŲ ŠALIS GYVAI“ („LIVE SWEET BONANZA CANDYLAND“)**

<b><i>Bendroji informacija:</i></b>	
Lošimo tipas:	Stalo lošimai gyvai
Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma:	Min. 0.20 € Maks. 3 000 €
Maksimali laimėjimo suma:	1 000 000 €

#### ***Lošimo taisyklės:***

- Lošime yra didelis vertikaliai pritvirtintas ratas padalintas į 54 spalvotus segmentus su skirtingais skaičiais (simboliais): 1, 2, 5. Kiekvienas skaičius reiškia atitinkamą išmoką.
- Papildomai yra 3 segmentai su Burbulo staigmena („Bubble Surprise“) simboliais, 2 segmentai su Saldainių kritimas („Candy Drop“) simboliais ir 1 segmentas su Saldūs sukimai („Sweet Spins“).

Kiekvienas paminėtas simbolis atitinka vieną iš specialių funkcijų.

- Lošimo tikslas yra teisingai atspėti segmentą, kuriame sustos ratas. Atspėjęs skaičių teisingai, lošėjas gauna savo statymo išmoką.

### **Statymai:**

- Statymui atlikti skirta 15 sekundžių.
- Galima statyti ant bet kurio iš šešių simbolių (1, 2, 5, „Bubble Surprise“, „Sweet Spins“ ir „Candy Drop“).
- Laimės, jeigu rodyklė sustos ties segmentu su tuo simboliu ir pralaimės, jeigu rodyklė sustos ties segmentu su bet kuriuo kitu simboliu.

### **Išmokos:**

Rato segmentas	Segmentų skaičius	Išmoka
1	23	1:1
2	15	2:1
5	7	5:1
„Bubble Surprise“	3	Atitinkamai pagal premijos lošimo baigtį.
„Candy Drop“	2	Atitinkamai pagal premijos lošimo baigtį.
„Sweet Spins“	1	Atitinkamai pagal premijos lošimo baigtį.
„Sugar Bomb“	3	Pagal daugiklį, sugeneruotą intervale nuo 2x iki 10x. Atsiradus keletui „Sugar Bombs“ iš eilės, visi jų daugikliai sudauginami.

### **„Sweet Spins“ premija:**

- Simboliai bus rodomi 6-ių būgnų ir 5-ių eilučių ekrane.
- Jie veiks pagal surinkimo funkciją, o tai reiškia, kad po kiekvieno sukimo išmokama už laiminčius derinius, o visi laimėję simboliai dingsta.
- Likę simboliai krenta į ekrano apačią, tuščios vietos pakeičiamos iš viršaus krentančiais simboliais.

### **„Candy Drop“ premija:**

- Šiame premijos lošime yra 4 eilutės su vietų seka bei pridėtiniais skaičiais, kurie didina laimėjimą (pvz., +5), arba daugikliais (pvz., 4x), išskirstytais kiekvienoje eilutėje.
- Šio premijinio lošimo pradžioje lošėjo bus paprašyta pasirinkti 1 iš 3 saldainių.
- Iš pradžių kiekvienas saldainis turi 1x daugiklį.
- Kiekvienas saldainis praeis kelią per kliūtis ir surinks laimėjimą didinančius skaičius arba daugiklius iš 4 eilučių.

### **Cukraus bombos („Sugar Bomb“) daugiklis:**

- Daugiklio simbolis gali iškristi visuose būgnuose.
- Vien už šį simbolį laimėjimo išmoka neišmokama.
- Daugiklio simbolis atsitiktinai gali padauginti laimėjimą nuo 2x iki 100x.
- Visa laimėjimo išmoka už sukimą padauginama iš simbolių daugiklių, esančių bet kurioje ekrano vietoje, sumos.
- Simbolių daugiklių suma apskaičiuojama pagal formulę: 1 daugiklis + 2 daugiklis ir t. t.

### **Burbulo staigmenos („Bubble Surprise“) papildomas lošimas:**

- Lošėjui atlikus statymą ant „Burbulo staigmenos“ („Bubble Surprise“) simbolio ir ratui sustojus šio simbolio segmente, lošėjui aktyvuojamas „Burbulo staigmenos“ („Bubble Surprise“) premijos lošimas.
- Šiame lošime lošėjui ekrane pateikiamas ratas su 5 skirtingais simboliiais viduje, kuris judės vertikaliai į viršų, palaipsniui didindamas greitį. Kai ratas sustos, viduryje esantis simbolis, pažymėtas auksinės spalvos apskritimu, ir bus laimintis simbolis.

### **Galimi ypatingi atvejai:**

- Lošėjas yra asmeniškai atsakingas už teisingą savo statymų pozicionavimą.
- Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims ar žmogiškoms klaidoms, nedelsiant pranešama pamainos vadybininkui. Jei techninės kliūtis nepavyksta išspręsti iš karto, lošimas atšaukiamas, o pradiniai statymai gražinami visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.
- Lošėjo statymas gali būti atmetas pasibaigus statymo laikui, dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių statymo sumos reikalavimų.
- Jeigu lošėjas pasirinko mažesnę statymo sumą, nei nurodyta minimali, lošėjo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs.

Pasibaigus statymo laikui neaktyvūs žetonai pašalinami.

- Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą, jis bus pakeistas automatiškai (sumažintas iki maksimalaus leistino statymo limitu); lošėjas apie tai bus informuotas lošimo laukelyje.
- Jei lošimas atšaukiamas, o lošėjo pradinis statymas būtų laimėjęs, laimėjimas pervedamas į lošėjo sąskaitą.
- Jei sukimas nebuvo toks, koks yra apibrėžtas, tokia situacija vadinama „nėra sukimo“. Tokiu atveju, krupjė turi sukti ratą iš naujo pagal standartines procedūras (statymai lieka galioti iki kito tinkamo sukimo). Tai įvyksta, kai:
  - o Ratas neapsisuko du pilnus ratus;
  - o Rodyklė sustojo ant kaištuko tarp 2 segmentų;
  - o Nutinka bet koks fizinis įsikišimas į rato sukimosi procesą;
  - o Krupjė nepakeitė rato sukimosi krypties;
  - o Atsirado bet koks mechaninis gedimas.

## **6. LOŠIMAS „ANDAR BAHAR GYVAI“ („LIVE ANDAR BAHAR“)**

<b><i>Bendroji informacija:</i></b>	
Lošimo tipas:	Stalo lošimai gyvai
Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma:	Min. 0.10 € Maks. 5 000 €
Maksimali laimėjimo suma:	1 000 000 €

### ***Lošimo taisyklės:***

- Lošimas lošiamas viena 52 kortų kalade. Lošimas pradedamas padalinant vieną pradinę kortą, vadinamą Džokeriu (kartais vadinama „namų korta“).
- Kai viena iš pusių („Andar“ arba „Bahar“) sutampa su juokdario korta, lošimas baigiamas.

### ***Pagrindiniai statymai:***

- Statymui atlikti skirta 15 sekundžių.
- Lošime „Andar Bahar“ yra du skirtingi pagrindiniai statymai, kuriuos galima atlikti atsižvelgiant į dvi galimas baigtis: Andar laimi („Andar“ korta sutampa su juokdario korta), Bahar laimi („Bahar“ korta sutampa su juokdario korta).

### ***Šalutiniai statymai:***

- Pirmo tipo šalutiniai statymai paremti 3 kortų kombinacija: Juokdario korta ir pirmosios 2 išdalintos kortos (viena „Andar“ ir viena „Bahar“) – tai „Pirmosios 3“, o kombinacijos vadinamos panašiai kaip pokeryje:

- Eilė ir Spalva – trys kortos iš eilės ir tos pačios rūšies (pvz., 10, valetas ir pikų dama);
- Eilė – trys kortos iš eilės, bet skirtingos rūšies (pvz., tūzas gali būti naudojamas eilėje kaip tūzas, 2 ir 3 arba eilėje karalienė, karalius ir tūzas);
- Spalva – trys skirtingos vertės, bet vienodos rūšies kortos (pvz., 2, 6 ir gilių karalius).

Jeigu statoma ant šalutinio statymo „Pirmųjų 3“, statymas sugriš, jeigu pirmoji korta į „Andar“ pusę bus juokdario korta. Išmokos:

Derinys	Išmoka
Eilė ir spalva	120:1
Eilė	8:1
Spalva	5:1

- Antrasis šalutinių statymų tipas leidžia lošėjui numatyti, kiek kortų bus išdalinta į abi puses, kol bus ištraukta korta, kurios vertė bus tokia pati kaip juokdario (namų) kortos.
- Šalutiniai statymai yra tokie:
  - 1-oji korta „Andar“ – laimima, jeigu 1-oji korta „Andar“ sutampa su juokdario korta.
  - 1-oji korta „Bahar“ – laimima, jeigu 1-oji korta „Bahar“ sutampa su juokdario korta.
  - Nuo 1 iki 5;
  - Nuo 6 iki 10;
  - Nuo 11 iki 15;
  - Nuo 16 iki 25;
  - Nuo 26 iki 30;
  - Nuo 31 iki 35;
  - Nuo 36 iki 40;
  - Nuo 41 iki 49.

(Pavyzdys: jeigu lošėjas mano, kad korta, kuri sutaps su juokdario korta, bus išdalinta per pirmas dešimt kortų, jis gali atlikti statymą ant nuo 6 iki 10, kurio išmoka 3,5:1. Jeigu tokios pat vertės kaip juokdario korta bus išdalinta su kortomis nuo 6 iki 10, lošėjas laimės 3,5 karto už savo statymą didesnę laimėjimą.)

### ***Išmokos:***

Derinys	Išmoka
1-oji korta „Andar“	15:1
1-oji korta „Bahar“	15,5:1
Nuo 1 iki 5	2,5:1
Nuo 6 iki 10	3,5:1
Nuo 11 iki 15	4,5:1
Nuo 16 iki 25	3,5:1
Nuo 26 iki 30	14,5:1
Nuo 31 iki 35	24,5:1
Nuo 36 iki 40	49:1
Nuo 41 iki 49	119:1

### ***Kortų keitimas vyksta tuo atveju jeigu:***

- Po lošimo atšaukimo, lošimas vėl pradeda veikti;
- Sutrinka vaizdo transliacija;
- Lošimo etape ant grindų nukrito daugiau nei trys kortos;

- Dėtuveje yra korta su sugedusiu brūkšniniu kodu;
- Kortos įstringa maišymo aparate ir dėl to yra sugadintos.

**Galimi ypatingi atvejai:**

- Lošėjas yra atsakingas už teisingą savo statymą ant „Andar Bahar“ stalo.
- Jei lošimas laikinai sustabdytas dėl lošimo krupjė klaidos, įrangos gedimo ar kitų nenumatytų aplinkybių, pasirodys pranešimas „LOŠIMAS PRISTABDYTAS“.
- Jei lošimo etapas bus atšauktas dėl nenumatytų aplinkybių, o galimybės išspręsti problemos nedelsiant nėra, pasirodys pranešimas „LOŠIMAS ATŠAUKTAS“.
- Jei įvyksta kokia nors lošimo procedūros klaida, lošimo etapas bus laikinai pristabdytas ir apie tai bus informuotas pamainos vadovas. Jeigu pamainos vadovas iškart išspręs problemą (pvz., pakartotinai nuskaitomos kortos, kortos padedamos teisingose vietose ir pan.), lošimo etapas bus tęsiamas įprastai.
- Jei problemos išspręsti nedelsiant neįmanoma, lošimo etapas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus gražinti visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.
- Jei interneto ryšys nutrūksta po to, kai lošėjas atlieka statymus, lošimas tęsiamas, o atlikti statymai yra įskaičiuojami atsižvelgiant į lošimo rezultatą. Jei lošėjo statymas viršija bet kurią minimalią ar maksimalią ribą, jis bus koreguojamas atitinkamai (jei mažiau nei minimali, tai pakeliama iki minimalios, jeigu viršijama maksimali, tai sumažinama iki maksimalios) automatiškai ir jam apie tai bus pranešta ekrane pasirodžiusiame pranešime.

**7. LOŠIMAS „DRAKONO TIGRAS“ („DRAGON TIGER“)**

<b>Bendroji informacija:</b>	
Lošimo tipas:	Stalo lošimai gyvai
Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma:	Min. 2 € Maks. 5 000 €
Maksimali laimėjimo suma:	250 000 €

Lošimo tikslas – atspėti, kuris turės didžiausią kortų kombinaciją – Drakonas ar Tigras. Lošime nėra dalijama jokių papildomų kortų.

**Lošimo taisyklės:**

- Norint pradėti lošimą, lošėjas turi pasirinkti statymo sumą, spustelėjęs žetoną iš žetonų dėklo ir pasirinkus vieną iš parinkčių – Drakonas, Tigras, lygiosios arba vienodos lygiosios.
- Statymai atliekami statymui skirtu metu (per 16 sekundžių), kol krupjė paskelbia „STATYMAI BAIGTI“.
- Krupjė padalina vieną kortą, kuri bus pašalinta ir tada duodamos 2 kortos tokia tvarka: 1 korta į drakono pusę, o 2-oji korta – į tigro pusę. Pasibaigus statymui skirtam laikui, kurpjė atverčia 2 kortas, padalytas Drakonui ir Tigriui.
- Kai krupjė padalina visas reikalingas kortas kiekvienai kortų kombinacijai ir jas atverčia, lošimas baigiamas. Laimi ta pusė, kuri turi aukštesnes kortas. Jei kortų verčių (taškų) suma lygi, lošimas baigiamas lygiosiomis. Kortų vertė: Pagrindiniame „Drakono Tigro“ lošime svarbi tik kiekvienos kortos skaitinė vertė, o kortų rūšys neturi reikšmės:

<b>Kortos</b>	A	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K
<b>Taškai</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	1	1
										0	1	2	3

### **Statymai:**

- Lošime yra trys skirtingi pagrindiniai statymai, kuriuos galima atlikti atsižvelgiant į tris galimas baigtis: Drakonas laimi, Tigras laimi ir Lygiųjų statymas laimi (tai atsitinka, kai tigro ir drakono pusėje esančios kortos turi tą pačią taškų vertę). Taip pat yra Vienodos Lygiosios, kurių baigtis panaši kaip lygiųjų (kai kortos abiejose pusėse turi vienodą taškų vertę, bet jos turi būti sutampančios).
- Tradiciškai lošime statymo laukas pažymėtas raudonai drakonui, geltonai tigrui ir žaliai lygiosioms ir vienodoms lygiosioms:
  - Už Laimintį statymą už Drakoną išmokamas laimėjimas 1:1.
  - Už Laimintį statymą už Tigrą išmokamas laimėjimas 1:1.
  - Už Laimintį statymą už Lygiąsias išmokamas laimėjimas 11:1
  - Vienodas Lygiąsias išmokama 50:1. Jeigu įvyksta lygiosios, lošėjas pralošia tik pusę savo statymo už drakoną ar tigrą.
  - Statymai ant Drakono ir Tigro negali būti atliekami tuo pačiu metu..

### **Šalutiniai statymai:**

- Lošime yra galimi šie šalutiniai statymai:
  - Dideli: šalutiniai statymai laimi, jeigu 8 ar didesnės vertės korta išdalinama atitinkamai pusei ir pralaimi, jeigu išdalinama 6 arba mažiau.
  - Maži: šalutiniai statymai laimi, jeigu 6 ar mažesnės vertės korta išdalinama atitinkamai pusei ir pralaimi, jeigu išdalinama 8 arba daugiau.
  - Nelyginiai: šalutiniai statymai laimi su tokia kortų verte A, 3, 5, 9, J ir K.
  - Lyginiai: šalutiniai statymai laimi su tokia kortų verte 2, 4, 6, 8, 10 ir Q.
  - Raudoni: šalutiniai statymai laimi, jeigu atitinkamai pusei išdalinama raudonos spalvos korta.
  - Juodi: šalutiniai statymai laimi, jeigu atitinkamai pusei išdalinama juodos spalvos korta.
- Statant Didelius, Mažus, Nelyginius, Lyginius, Raudonus ar Juodus statymus bet kurioje pusėje yra šie ribojimai:
  - Statymai ant „Didelių“ ir „Mažų“ arba „Nelyginių“, „Lyginių“, „Raudonų“ ir „Juodų“ statymo vietų toje pačioje pusėje tame pačiame lošimo etape draudžiami. Pavyzdžiui, negalima statyti tiek už Tigro lyginius, tiek už Tigro nelyginius skaičius vienu metu, tačiau statymai už Tigro lyginius ir Drakono nelyginius yra leidžiami. Sulošus 50 lošimų su kortų dėtuve, Dideli / Maži, Nelyginiai / Lyginiai, Raudoni / Juodi statymai išjungiami.

### **Galimi ypatingi atvejai:**

- Lošėjas yra asmeniškai atsakingas už teisingą savo statymų atlikimą.
- Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims ar žmogiškoms klaidoms, nedelsiant pranešama pamainos vadybininkui. Jei techninės kliūtis nepavyksta išspręsti iš karto, lošimas atšaukiamas, o pradiniai statymai grąžinami visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.
- Lošėjo statymas gali būti atmestas pasibaigus statymo laikui, dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių statymo sumos reikalavimų.
- Jeigu lošėjas pasirinko mažesnę statymo sumą, nei nurodyta minimali, lošėjo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Pasibaigus statymo laikui neaktyvūs žetonai pašalinami.
- Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą, jis bus pakeistas atitinkamai (jei mažiau nei minimali, tai pakeliama iki minimalios, jeigu viršijama maksimali, tai sumažinama iki maksimalios) automatiškai; lošėjas apie tai bus informuotas lošimo laukelyje.
- Jei lošimas atšaukiamas, o lošėjo šalutinis statymas būtų laimėjęs, laimėjimas pervedamas į lošėjo sąskaitą.
- Jeigu lošime ant grindų nukrito 3 kortos, turi vykti Kortų keitimo procedūra:
- Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
- Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.

Kortų keitimo procedūra vyksta prie kiekvieno kortų lošimo stalo kartą per 24 valandas. Tačiau taip pat gali būti vykdoma šiais atvejais, kai ant grindų nukrenta 3 kortos. Kortos nustatyta tvarka turi būti sumaišomos maišikliu, esančiu ant stalo arba jas gali maišyti krupjė.

## 8. LOŠIMAS „VIENAS JUODASIS DŽEKAS“ („ONE BLACKJACK“)

<b><i>Bendroji informacija:</i></b>	
Lošimo tipas:	Stalo lošimai gyvai
Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma:	Min. 1 € Maks. 5 000 €
Maksimali laimėjimo suma:	500 000 €

„Vienas Juodasis Džekas“ – lošimas, kuriame lošėjai varžosi prieš krupjė, o ne tarpusavyje. Lošimo tikslas – priartėti prie 21 taško greičiau nei krupjė, pasiimti papildomas kortas, jei reikia, bet neviršyti 21.

### ***Lošimo taisyklės:***

- Lošiama su 8 kortų kaladėmis, po 52 kortas kiekvienoje. Krupjė turi išmesti 16 ir sustoti ties 17.
- Lošėjas gali dvigubai mažinti bet kurias pradines dvi kortas, tačiau dvigubai mažinant gaunama tik viena korta. Dvigubai mažinti leidžiama tik pradinėms kortoms;
- Lošėjas gali atskirti dvi vienodos vertės pradines kortas ir tūzus.
- Lygiosios įvyksta tuo atveju, kai kortų kombinacijos vertės yra vienodos.
- Norint pradėti lošimą, lošėjas turi pasirinkti statymo sumą ir padėti ją į pažymėtą langelį. Prasidėjus statymų laikui, galima atlikti bet kokius papildomus statymus arba pakeisti pradinį statymą. Jeigu lošimas jau buvo pradėtas, lošėjui bus leidžiama dalyvauti ir atlikti savo statymus, kol ekrane bus rodomas pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“.
- Pasibaigus statymo laikui, 12 sekundžių, krupjė pradės dalyti kortas, pradėdant nuo lošėjo iškart iš kairės, o po to – sau. Antra korta išdalijama tokiu pačiu būdu, kiekvienam lošėjui atversta, o krupjė gauna užverstą kortą.
- Jeigu krupjė atversta korta yra tūzas, draudimas bus pasiūlytas visiems dalyvavusiems lošėjams. Pasibaigus draudimo statymų laikui, krupjė kortų kombinacija bus patikrinta dėl galimo Juodojo Džeko „Blackjack“ derinio. Jei krupjė turi Juodąjį Džeką „Blackjack“, lošimas pereina į rezultatų etapą. Jeigu tai nėra Juodasis Džekas „Blackjack“, lošimas pereina į Juodojo Džeko „Blackjack“ parinkčių etapą.
- Kai krupjė baigia dalinti kortas savo kortų kombinacijai pagal pirmiau pateiktą taisyklę, lošimas pereina į rezultato etapą, kuomet krupjė kortų kombinacija yra lyginama su kiekvieno lošėjo, dalyvaujančio lošime, kortų kombinacijomis, ir nustatomas laimėtojas (-ai).
- Kai lošimas baigiamas, krupjė surenka visas atverstas ant stalo kortas, deda jas prie nereikalingų ir atidaro kito lošimo statymus.

### ***Kortų vertė:***

Bendra kortų, esančių lošėjo kortų kombinacijoje, vertė vadinama „kortų kombinacijos taškais“ ir lemia, ar laimi lošėjo, ar krupjė kortų kombinacija:

- 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 ir 9 turi savo kortoje užrašytą vertę.
- 10, valetas, karalienės ir karaliaus vertė yra 10.
- Tūzo vertė gali būti 1 arba 11, pasirenkama lošėjo. Paprastai kortų kombinacija lemia, kuri vertė pasirenkama, ir tai gali pasikeisti lošimo metu, priklausomai nuo gautų papildomų kortų vertės.

### Derinių pavyzdžiai:

7♠+4♦ = 11, 5♠+10♠ = 15, K♥+Q♠ = 20, A♠+5♥ = 6 arba 16 ir A♥+10♠ = BJ.

Bet koks tūzas + 10, J, Q arba K derinys yra geriausias lošimo derinys ir vadinamas „Blackjack“.

### Statymai:

Yra keturi populiariausi Juodojo Džeko („Blackjack“) šalutiniai statymai, siūlomi Vienas Juodasis Džekas („One Blackjack“) lošime: „21+3“, Padidintos premijos („Bust Bonus“), Tobulos poros („Perfect Pairs“) ir Beprotiškas 7 („Crazy 7“), suteikiantys galimybę laimėti bet kuriuo metu, net kelis kartus prieš pagrindinį lošimą:

- Dvidešimt vienas plus trys (21+3) yra šalutinis statymas, kuriame sujungiami du populiariausi kazino kortų lošimai į vieną (Juodasis Džekas („Blackjack“) ir pokeris) ir yra pagrįstas 3 kortų kombinacija, naudojant krupjė viršutinę kortą ir dvi pradinės lošėjo kortų kombinacijoje esančias kortas, kad sudarytų 3 kortų pokerį:

- „Vienodų Trejetas“ – trys tos pačios vertės ir rūšies kortos (pvz., trys širdžių tūzai);
- Eilė ir Spalva – trys kortos iš eilės ir tos pačios rūšies (pvz., 10, valetas ir pikų dama);
- Trys Vienos Rūšies – trys tos pačios vertės kortos (pvz., širdžių karalienė, būgnų karalienė ir kryžių karalienė);
- Eilė – trys kortos iš eilės, bet skirtingos rūšies (tūzas gali būti naudojamas eilėje kaip tūzas, 2 ir 3 arba eilėje karalienė, karalius ir tūzas);
- Spalva – trys skirtingos vertės, bet vienodos rūšies kortos (pvz., 2, 6 ir kryžių karalius).

- Norint laimėti 21+3 statymą, lošėjas turi atlikti savo statymą specialiai tam skirtoje vietoje, pažymėtoje „21+3“ prieš išdalijant kortas, pagal stalo limitus.

- Laimėję šalutiniai statymai bus rodomi iškart po to, kai bus išdalintos dvi pradinės kortos lošėjų kortų kombinacijoms.

- Jei lošėjo kortų kombinacija apima du laiminčius derinius, išmokėta bus tik viena didesnioji išmoka.

- Išmoka apskaičiuojama pagal lošėjo statymą, padaugintą iš derinio koeficiento. Išmokų lentelė pavaizduota toliau:

KOMBINACIJA	IŠMOKA
Vienodų Trejetas	100:1
Eilė ir Spalva	40:1
Trys Vienos Rūšies	30:1
Eilė	10:1
Spalva	5:1

- „Pralaimėjimo premija“ yra šalutinis statymas, kuriame tiesiogiai statoma, kad krupjė neišvengiamai viršys 21. Nesvarbu, ar tai bus trys, penkios ar daugiau kortų, šis statymas laimės, kai krupjė turės per daug savo kortų kombinacijoje. Išmokos skiriasi priklausomai nuo to, kiek kortų prireikė, kad krupjė pralaimėtų, maksimali išmoka yra 250:1. Yra 6 skirtingos baigtys, kai lošėjas gali laimėti šį šalutinį statymą:

- Pralaimėjimas su 8+ kortomis – krupjė pralaimi po 8 ar daugiau kortų savo rankoje;
- Pralaimėjimas su 7 kortomis – krupjė pralaimi po 7 kortų savo rankoje;
- Pralaimėjimas su 6 kortomis – krupjė pralaimi po 6 kortų savo rankoje;
- Pralaimėjimas su 5 kortomis – krupjė pralaimi po 5 kortų savo rankoje;
- Pralaimėjimas su 4 kortomis – krupjė pralaimi po 4 kortų savo rankoje;
- Pralaimėjimas su 3 kortomis – krupjė pralaimi po 3 kortų savo rankoje.

- Išmoka apskaičiuojama pagal lošėjo statymą, padaugintą iš poros tipo koeficiento. Išmokų lentelė pavaizduota toliau:

KOMBINACIJA	IŠMOKA
Pralaimėjimas su 8+ kortomis	250:1
Pralaimėjimas su 7 kortomis	100:1
Pralaimėjimas su 6 kortomis	50:1
Pralaimėjimas su 5 kortomis	9:1
Pralaimėjimas su 4 kortomis	2:1
Pralaimėjimas su 3 kortomis	1:1

- Tobulos poros (TP) šalutinis statymas, atliekamas prieš išdalinant visas kortas ir suteikia galimybę laimėti papildomus laimėjimus, jeigu dvi pradinės lošėjo kortos sudarys porą. Yra 3 rūšių poros:
    - Tobula pora – dvi identiškos kortos (pvz., dvi širdžių karalienės);
    - Spalvota pora – dvi tos pačios vertės ir tokios pačios spalvos, bet skirtingų rūšių (pvz., 2 širdys + 2 būgnai);
    - Mišri pora – dvi tos pačios vertės kortos, bet skirtingos jų rūšys (pvz., 2 vynai + 2 būgnai).
- Išmoka apskaičiuojama pagal lošėjo statymą, padaugintą iš poros tipo koeficiento. Išmokų lentelė pavaizduota toliau:

KOMBINACIJA	IŠMOKA
Tobula Pora	25:1
Spalvota Pora	12:1
Mišri Pora	6:1

- Beprotiškas 7 „CRAZY 7“ – šalutinis statymas, kuris atliekamas įvertinus pirmąsias tris lošėjo kortas. Jei pirmoji korta yra 7, lošėjas laimi išmoką 5:1. Jeigu antroji korta taip pat yra 7, išmoka yra didesnė. Jeigu lošėjas prašo arba atskiria kortų kombinaciją, o trečioji korta yra taip pat 7, išmoka išauga dar daugiau. Didžiausia išmoka 2000:1 išmokama, jei vienodi septynetai:
  - Vienodi 7-7-7 – trys 7 yra vienodos rūšies (pvz., trys širdžių 7);
  - Nevienodi 7-7-7 – trys 7 yra nevienodos rūšies (pvz., širdžių 7, kryžių 7 ir būgnų 7);
  - Vienodi 7-7 – du 7 yra vienodos rūšies (pvz., du širdžių 7);
  - Nevienodi 7-7 – du 7 yra nevienodos rūšies (pvz., kryžių 7 ir būgnų 7);
  - 7 – bet kokios rūšies 7 (pvz., kryžių 7).
- Taip pat yra dvi Beprotiškas 7 „Crazy 7“ statymo taisyklės:
  - Atskiriant 7, jei antra korta dalijama pirmai rankai yra 7, ji bus laikoma trečia korta.
  - Jei krupjė pasižiūri ir jis turi Juodąjį Džeką („Blackjack“), negalima paprašyti 3 kortos savo rankai, kad surinkti galimą 7-7-7.
- Išmoka apskaičiuojama pagal lošėjo statymą, padaugintą iš koeficientų pagal derinio tipą. Išmokų lentelė pavaizduota toliau:

KOMBINACIJA	IŠMOKA
Vienodi 7-7-7	2000:1
7-7-7	500:1
Vienodi 7-7	150:1
7-7	25:1
7	5:1

### ***Padvigubinimo („Double Down“) funkcija***

Tai funkcija, kai statymas padvigubinamas, o lošėjas gauna tik vieną papildomą kortą. Po padvigubinimo jokie kiti pasirinkimai nebeteikiami – lošimo eiga pereina prie kitos vietos arba krupjė veiksmo. Jeigu padvigubinimas nepavyksta ir yra atšaukiamas, priimamas sprendimas automatiškai tampa „Traukti

kortą“ („Hit“).

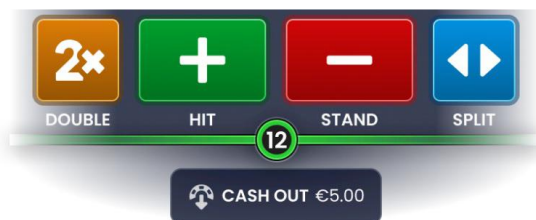
**„Padvigubinimas po padalijimo“ („Double Down After Split“)** – ši funkcija leidžia padvigubinti statymą net po to, kai pora jau buvo padalinta.

### **Galimi ypatingi atvejai:**

- Lošėjas yra asmeniškai atsakingas už teisingą savo statymų atlikimą.
- Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims ar žmogiškoms klaidoms, nedelsiant pranešama pamainos vadybininkui. Jei techninės kliūtis nepavyksta išspręsti iš karto, lošimas atšaukiamas, o pradiniai statymai gražinami visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.
- Lošėjo statymas atmetamas pasibaigus statymo laikui dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių statymo sumos reikalavimų.
- Jeigu lošėjas pasirinko mažesnę statymo sumą, nei nurodyta minimali, lošėjo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Pasibaigus statymo laikui neaktyvūs žetonai pašalinami.
- Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą, jis bus pakeistas automatiškai (sumažintas iki maksimalaus statymo limitu); lošėjas apie tai bus informuotas lošimo laukelyje.
- Jei lošimas atšaukiamas, o lošėjo šalutinis statymas būtų laimėjęs, laimėjimas pervedamas į lošėjo sąskaitą.
- Jeigu lošime ant grindų nukrito 3 kortos, turi vykti kortų keitimo procedūra:
  - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
  - Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
- Kortų keitimo procedūra vyksta prie kiekvieno kortų lošimo stalo kartą per 24 valandas. Tačiau taip pat gali būti vykdoma šiais atvejais, kai ant grindų nukrenta 3 kortos. Kortos nustatyta tvarka turi būti sumaišomos maišikliu, esančiu ant stalo arba jas gali maišyti krupjė.

**„Išgryninimo funkcija“ („Cash out Feature“)** – ši funkcija leidžia lošėjui iš anksto užbaigti savo kombinaciją ir gauti garantuotą išmoką dar nepasibaigus lošimui.

- Pasibaigus pradiniam dalinimui, ekrane šalia kitų sprendimų mygtukų pasirodys „Išgryninimo“ („Cash out“) mygtukas. Dinamiškai apskaičiuojama išmokos suma, rodoma ant „Išgryninimo“ („Cash out“) mygtuko, priklauso nuo lošėjo kombinacijos vertės, dalintojo atverstos kortos ir visų tolesnių su ta kombinacija susijusių sprendimų.
- Kai lošėjas padalina kombinaciją, kiekvienai padalintai kombinacijai bus galima naudoti atskirą „Išgryninti“ („Cash out“) mygtuką. Jei lošėjas padvigubina statymus arba pralaimi, tos kombinacijos „Išgryninti“ („Cash out“) parinktis bus išjungta.
- Paspaudus / bakstelėjus mygtuką „Išgryninti“ („Cash out“), lošimas užbaigiamas tai kombinacijai, o atitinkama išmoka pridedama prie lošėjo balanso, kai lošimas baigiasi. Su tuo padaliniu negalima atlikti jokių tolesnių veiksmų.
- Ši funkcija taikoma tik pagrindiniam statymui ir neturi įtakos papildomiems statymams.
- „Išgryninimo funkcija“ („Cash out Feature“) galima bet kada įjungti / išjungti nustatymuose.



## 9. LOŠIMAS „MEGA RULETĖ“ („MEGA ROULETTE“)

<b>Bendroji informacija:</b>	
Lošimo tipas:	Stalo lošimai gyvai
Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma:	Min. 0.10 € Maks. 5 000 €
Maksimali laimėjimo suma:	1 000 000 €

Lošimo tikslas – atspėti, ant kurio skaičiaus sustos kamuoliukas ir atitinkamai atlikti savo statymus.

### **Lošimo taisyklės:**

„Mega Ruletės“ ratą sudaro skaičiai nuo 0 iki 36.

- Kiekviename naujame lošime pasirodo nuo vieno iki penkių „Mega laimingų skaičių“, suteikiančių galimybę laimėti iki 500 kartų didesnę statymo sumą statant tiesiai ant skaičiaus. Visi kiti statymų tipai ir išmokos yra tokie patys kaip standartiniėje ruletėje.
- Pasibaigus statymams skirtam laikui (20 sekundžių), „Mega Laimingi Skaičiai“ parenkami atsitiktinai, padidinant lošėjo šansus laimėti daugiau.
- Jei lošėjo statymo kombinacija yra tarp „Mega Laimingų Kombinacijų“, lošėjas gauna „MEGA LAIMĖJIMĄ“.
- Statymai atliekami ant statymų stalo, vadinamo Ruletės Maketu, kuriame rodomos visos galimos statymo pozicijos:



- Norint pradėti lošimą, lošėjas turi palaukti, kol pasirodo pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“, tada pasirinkti žetono vertę, statymo sumą ir padėti jį norimame statyti laukelyje (-iuose).
- Statymai atliekami statymui skirtu metu, kol krupjė paskelbia: „STATYMAI BAIGTI“. Jokie statymai po to laiko nepriimami.
- Kamuoliuką suka automatinis ratas – elektromechaninis įrenginys su atsitiktinių skaičių generatoriumi. Pasibaigus statymų laikui, atsitiktinai parenkami 1–5 „Mega Laimingi Skaičiai“ su „Mega Daugikliais“, kurie svyruoja nuo 50x iki 500x.

### **Statymai:**

#### **Vidiniai statymai**

Statymai, kurie atliekami ant sunumeruotų vietų arba tarp jų esančių linijų, vadinami Vidiniais statymais, o tie, kurie dedami ant specialių langelių, esančių žemiau ir kairiau nuo lentos, vadinami Išoriniais statymais. Skirtingi statymų tipai ir išmokos aprašytos toliau:

- Tiesus – lošėjas deda žetoną tiesiai ant konkretaus skaičiaus (įskaitant nulį).
- Padalintas statymas – lošėjas deda žetoną ant linijos tarp bet kokių dviejų skaičių (pvz., tarp 0/2, 16/17).

- **Gatvės statymas** – lošėjas deda žetoną ant žemutinio bet kokių skaičių eilutės galo išorinėje statymo pusėje. Gatvės statymas uždengia tris skaičius (pvz., gatvė 7, 8, 9). Statymai padėti ant 0, 1 ir 2 arba 0, 2 ir 3 susikirtimuose taip pat laikomi gatvės statymais.
- **Kampo statymas** – lošėjas deda žetoną linijų susikirtimuose, kur susikerta keturi skaičiai. Uždengiami visi keturi skaičiai (pvz., kampas 5, 6, 8, 9). Statymas uždėtas ant 0, 1, 2, 3 (apatinio 0 ir 1 susikirtimo) yra taip pat laikomas kampo statymu.
- **Šešių linijos statymas** – lošėjas deda savo žetoną ant T formos susikertančių linijų tarp dviejų susikertančių gatvių. Šešių linijos statymas uždengia visus skaičius abiejose eilutėse, iš viso šešis skaičius (pvz., šešių linija 4, 5, 6, 7, 8, 9).
- **Stulpelio statymas** – lošėjas deda savo žetoną ant vienos iš laukų, pažymėtų „2 to 1“ stulpelių pabaigoje ir uždengia visus stulpelio skaičius, iš viso dvylika skaičių. Nulis neuždengiamas jokių stulpeliu.
- **Tuzino statymas** – lošėjas deda žetoną į vieną iš trijų laukų, pažymėtų „1st 12“, „2nd 12“ arba „3rd 12“, kuris uždengia dvylika skaičių intervale nuo 1 iki 36. Nulis (0) nepriklauso nė vienam tuzinui.
- **Lyginių šansai** – žetonas padedamas į vieną iš šešių laukų, padengiančių 18 skaičių lentoje, kaip parašyta ant laukų: raudoni / juodi, lyginiai / nelyginiai, maži skaičiai (nuo 1 iki 18) arba dideli skaičiai (nuo 19 iki 36). Nulis (0) nepriklauso nei lyginiams, nei nelyginiams, nei mažiems (1–18), nei dideliems (19–36) skaičiams.

STATYMO TIPAS	UŽDENGIA	IŠMOKA
Tiesus	1 skaičius	29-499:1
Padalintas	2 skaičiai	17:1
Gatvė	3 skaičiai	11:1
Kampas	4 skaičiai	8:1
Šešių linija	2 skaičiai	5:1
Stulpelis / Tuzinas	12 skaičių	2:1
Raudona / juoda	18 skaičių	1:1
Lyginiai / nelyginiai	18 skaičių	1:1
1-18 / 19-36	18 skaičių	1:1

## Išoriniai statymai

**Ruletės trasa** – tai papildomas statymų laukelis, leidžiantis statyti už skaičių grupes, esančias šalia vienas kito ruletės rate, pavyzdžiui, **Voisins du Zero**, kurie apima nulį ir aplinkinius skaičius.

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

- 2 žetonai ant gatvės statymo 0/2/3;
- 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 ir 32/35;
- 2 žetonai ant gatvės statymo 25/26/28/29.

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

- 1 žetonas tiesiai: 26;
- 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 0/3, 12/15, ir 32/35.

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

33/36.

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

- 1 žetonas tiesiai: 1;
- 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 6/9, 14/17, 17/20 ir 31/34.

### **Kaimyniniai statymai**

- Tai statymai, kuriuos galima atlikti pagal ruletės rate esančius skaičius, o ne ruletės lentelę. Kaimyniniai statymai gali būti atliekami naudojant ruletės trasą.
- Kaimyninis statymas yra 5 žetonų statymas, paskirstytas ant to skaičiaus ir dviejų skaičių abiejose jo pusėse ruletės trasoje.

Pasirinktų Kaimyninių statymų skaičių galima sumažinti iki 1 arba padidinti iki 9 kiekvienoje pusėje.

### **Galimi ypatingi atvejai:**

- Lošėjas yra asmeniškai atsakingas už teisingą savo statymų atlikimą.
- Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims, nedelsiant pranešama pamainos vadybininkui. Jei techninės kliūtis nepavyksta išspręsti iš karto, lošimas atšaukiamas, o pradiniai statymai gražinami visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.
- Lošėjo statymas atmetamas, jei jis nebuvo atliktas laiku arba neatitiko minimalių ar maksimalių statymo sumos reikalavimų
- Jeigu lošėjas pasirinko mažesnę statymo sumą, nei nurodyta minimali, lošėjo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Pasibaigus statymo laikui neaktyvūs žetonai pašalinami.
- Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą, jis bus pakeistas automatiškai (sumažintas iki maksimalaus statymo limitu); lošėjas apie tai bus informuotas lošimo laukelyje.
- Jei lošimas atšaukiamas, o lošėjo šalutinis statymas būtų laimėjęs, laimėjimas pervedamas į lošėjo sąskaitą.
- Sukimas nėra įskaitomas, jei:
  - kamuoliukas padarė mažiau nei 3 pilnus apsisukimus,
  - kamuoliukas sukosi ta pačia kryptimi, kaip ir ratas,
  - ratas sukimosi metu sustojo,
  - kamuoliukas įstrigo.
- Tokiu atveju, kamuoliuko sukimas atliekamas iš naujo, o statymai lieka galioti iki kito tinkamo sukimo.

## **10. LOŠIMAS „MEGA RATAS GYVAI“ („LIVE MEGA WHEEL“)**

<b><i>Bendroji informacija:</i></b>	
Lošimo tipas:	Stalo lošimai gyvai
Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma:	Min. 0.10 € Maks. 1 000 €
Maksimali laimėjimo suma:	499 000 €

Lošimo tikslas – teisingai atspėti skaičiaus segmentą, ant kurio rodyklė rato viršuje sustos. Atspėjus teisingą skaičių, lošėjas gauna savo statymo išmoką.

### ***Lošimo taisyklės:***

- Lošime yra didelis, vertikaliai pritvirtintas ratas, padalintas į 54 spalvotus segmentus, kuriuose išdėstyti skirtingi skaičiai (simboliai): 1, 2, 5, 8, 10, 15, 20, 30 ir 40. Kiekvienas skaičius nurodo atitinkamą išmoką.
- Kiekviename naujame lošime vienas skaičius bus atsitiktinai pasirinktas kaip „mega“ laimingas skaičius,

suteikiantis galimybę laimėti iki 500x lošėjo statymo sumos (vietoj įprastos išmokos).

- „Mega“ laimingas skaičius yra parenkamas atsitiktiniu būdu, prieš ratui sustojant ir nustatant lošimo rezultatą.
- Statymai turi būti atliekami statymams skirtu laiku (15 sekundžių) ant mega rato („mega wheel“) lentelės, kurioje rodomos visos devynios galimos statymo pozicijos:



- Norint pradėti lošimą lošėjas turi palaukti, kol pasirodys pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“, tuomet pasirinkti žetono vertę, sumą, kurią norėtų statyti ir padėti jį norimame statyti laukelyje (-iuose) lentelėje.
- Krupjė pasuka ratą ir lošimas prasideda. Kai ratas sustoja ir žymeklis yra segmente tarp dviejų skaičių, lošimo rezultatas nustatomas ir paryškiamas lošimo ekrane. Jeigu statymai uždengia laimingą skaičių, lošėjas gauna laimėjimo išmoką pagal laimingo simbolio vertę. Jei lošėjo statymas atsiduria laimingoje kombinacijoje su mega daugikliu („mega multiplier“), statymas atitinkamai padauginamas ir pasiekiamas mega laimėjimas („mega win“).

#### **Statymai:**

- Lošėjas gali statyti ant bet kurio iš devynių simbolių (1, 2, 5, 8, 10, 15, 20, 30 arba 40). Lošėjo statymas:
  - Laimės, jeigu rodyklė atsidurs segmento viduje su lošėjo skaičiumi.
  - Laimėję statymai bus išmokami pagal laimėjimo skaičiaus koeficientą, kuris gal iskirtis nuo minimalios vertės (skaičiaus, rodomo rato segmento ir statymų lentelėje) iki didžiausios vertės, kuri priklauso nuo atsitiktinio „mega“ daugiklio.

#### **Išmokos:**

SIMBOLIS	IŠMOKA
1	1-99:1
2	2-199:1
5	5-249:1
8	8-249:1
10	10-249:1
15	15-499:1
20	20-499:1
30	30-499:1
40	40-499:1

#### **Galimi ypatingi atvejai:**

- Lošėjas yra asmeniškai atsakingas už teisingą savo statymų atlikimą.
- Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims ar žmogiškoms klaidoms, nedelsiant pranešama pamainos vadybininkui. Jei techninės kliūtis nepavyksta išspręsti iš karto, lošimas atšaukiamas, o pradiniai statymai gražinami visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.
- Lošėjo statymas atmetamas, jei jis nebuvo atliktas laiku arba neatitiko minimalių ar maksimalių statymo sumos reikalavimų
- Jeigu lošėjas pasirinko mažesnę statymo sumą, nei nurodyta minimali, lošėjo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Pasibaigus statymo laikui neaktyvūs žetonai pašalinami.
- Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą, jis bus pakeistas automatiškai (sumažintas iki maksimalaus statymo limitu); lošėjas apie tai bus informuotas lošimo laukelyje.
- Jei lošimas atšaukiamas, o lošėjo šalutinis statymas būtų laimėjęs, laimėjimas pervedamas į lošėjo sąskaitą.
- Jei sukimas nebuvo toks, koks yra apibrėžtas, tokia situacija vadinama „nėra sukimo“. Tokiu atveju, krupjė turi sukti ratą iš naujo pagal standartines procedūras (statymai lieka galioti iki kito tinkamo sukimo). Tai įvyksta, kai:

- ratas neapsisuka dviejų pilnų ratų ir rodyklė sustoja ant kaištuko tarp dviejų segmentų;
- įvyksta bet koks fizinis įsikišimas į rato sukimosi procesą;
- krupjė nepakeičia rato sukimosi krypties;
- atsiranda bet koks mechaninis gedimas.

## 11. LOŠIMAS „JUODASIS DŽEKAS-GYVAI“ („LIVE-BLACKJACK“)

Lošimo tikslas yra laimėti prieš krupjė. Lošėjo arba krupjė kortų kombinacija, kurios vertė yra artimesnė 21 taškui (kortų vertės sumai), yra laiminti kombinacija. Taip pat laimima, jei krupjė kombinacija viršija 21 tašką, tačiau jei lošėjo kombinacija yra daugiau nei 21 taškas, pralošiama. Prie vieno stalo vienu metu negali lošti daugiau kaip 7 lošėjai. Galimi standartiniai Juodojo Džeko gyvai stalų statymo limitai, priklausomai, nuo to kurį stalą pasirenka lošėjas:

<b><i>Bendroji informacija:</i></b>	
Lošimo tipas:	Stalo lošimai gyvai

Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma:	Min. 3 € Maks. 1 000 €
Maksimali laimėjimo suma:	100 000 €
Statymo laikas	10s

Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma:	Min. 5 € Maks. 1 000 €
Maksimali laimėjimo suma:	100 000 €
Statymo laikas	10s

Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma:	Min. 10 € Maks. 2 500 €
Maksimali laimėjimo suma:	100 000 €
Statymo laikas	10s

Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma:	Min. 20 € Maks. 2 500 €
Maksimali laimėjimo suma:	100 000 €
Statymo laikas	10s

Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma:	Min. 25 € Maks. 2 500 €
Maksimali laimėjimo suma:	100 000 €
Statymo laikas	10s

Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma:	Min. 50 € Maks. 5 000 €
Maksimali laimėjimo suma:	100 000 €
Statymo laikas	10s

Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma:	Min. 100 € Maks. 5 000 €
Maksimali laimėjimo suma:	100 000 €
Statymo laikas	10s

VIP stalų limitai:

Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma:	Min. 50 € Maks. 5 000 €
Maksimali laimėjimo suma:	500 000 €
Statymo laikas	20s

Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma:	Min. 100 € Maks. 5 000 €
Maksimali laimėjimo suma:	500 000 €
Statymo laikas	20s

Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma:	Min. 250 € Maks. 5 000 €
Maksimali laimėjimo suma:	500 000 €
Statymo laikas	20s

Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma:	Min. 500 € Maks. 10 000 €
Maksimali laimėjimo suma:	500 000 €
Statymo laikas	20s

Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma:	Min. 1 000 € Maks. 20 000 €
Maksimali laimėjimo suma:	500 000 €
Statymo laikas	20s

**Lošimo taisyklės:**

- Norint pradėti lošimą, lošėjas turi užimti vietą prie stalo, pasirinkti statymo sumą ir spustelėjus ją padėti į pažymėtą langelį. Prasidėjus statymų laikui (10 sekundžių), galima atlikti bet kokius papildomus statymus arba pakeisti pradinį statymą. Jeigu kitas lošėjas pradėjo lošimą, lošėjui leidžiama dalyvauti ir atlikti savo statymus, kol ekrane bus rodomas pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“.
- Pasibaigus statymo laikui, krupjė pradeda dalyti kortas, pradedant nuo lošėjo iškart iš kairės ir kiekvienam lošėjui paeiliui, o sau – paskutiniam. Antra karta padalijama tokiu pačiu būdu, kiekvienam lošėjui atversta, o krupjė gauna užverstą kortą.
- Išdalinus visas kortas, lošėjai turi pasirinkti vieną iš šių parinkčių: prašyti papildomos kortos, likti su turimu deriniu, dvigubinti arba padalinti).
- Po to, kai visi lošėjai priima sprendimus, krupjė atverčia savo užverstą kortą ir išdalija papildomas kortas, vadovaudamasis ant stalo užrašyta taisykle: krupjė turi traukti 16 ir sustoti ties 17; tai reiškia, kad jei krupjė turi 16 arba mažiau, jis traukia papildomas kortas.
- Jeigu krupjė atversta korta yra tūzas, draudimas bus pasiūlytas visiems dalyvavusiems lošėjams prieš

pirmiau minėtas parinktis. Pasibaigus draudimo statymų laikui, krupjė kortų kombinacija bus patikrinta dėl galimo Juodojo Džeko derinio. Jei krupjė turi šį derinį, lošimas pereina į rezultatų etapą.

• Kai lošimas baigiamas, krupjė surenka visas atverstas ant stalo kortas, deda jas prie nereikalingų ir atidaro kito lošimo statymus.

### ***Kortų vertė***

- Juodojo Džeko lošimas lošiamas 8 kortų kaladėmis, po 52 kortas kiekvienoje, ir kiekviena korta turi savo nustatytą vertę.
- 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 ir 9 turi savo kortoje užrašytą vertę.
- 10, valetas, karalienė ir karalius vertė yra 10.
- Tūzo vertė gali būti 1 arba 11, pasirenkama lošėjo. Paprastai kortų kombinacija lemia, kuri vertė pasirenkama, ir tai gali pasikeisti lošimo metu, priklausomai nuo gautų papildomų kortų vertės.

### ***Statymai:***

#### ***Šalutiniai statymai***

- Statymo metu lošėjas gali atlikti šalutinius statymus, bet tik po to, kai langelyje atliekamas pagrindinis statymas.
- Šalutinių statymų ir išmokų aprašymai rodomi lange „Statymo limitai“ ir „Išmokos“.
- Galimi dviejų tipų šalutiniai statymai:
  - Tobulos poros (TP): šalutinis statymas atliekamas prieš išdalinant visas kortas. Tai suteikia galimybę laimėti papildomai, jeigu lošėjo dvi pirmosios kortos yra pora. Yra 3 rūšių poros:
    - Tobula pora – dvi identiškų kortos (pvz., dvi širdžių karalienės);
    - Spalvota pora – dvi tos pačios vertės kortos ir tokios pačios spalvos, bet skirtingų rūšių (pvz., 2 širdys + 2 būgnai);
    - Mišri pora – dvi tos pačios vertės ir tokios pačios spalvos, bet skirtingų rūšių (pvz., 2 širdys + 2 būgnai);
- Norint laimėti tobulos poros statymą, lošėjas turi atlikti savo statymą pagal stalo limitus specialiai tam skirtoje vietoje, pažymėtoje „TP“ prieš išdalijant kortas. Laimėję šalutiniai statymai bus rodomi iškart po to, kai kiekviename lošime dalyvaujančiame langelyje bus išdalintos dvi pradinės kortos.

<b>Derinys</b>	<b>Išmoka</b>
Tobula pora	25:1
Spalvota pora	12:1
Mišri pora	6:1

- 21+3 – šalutinis statymas, kuris yra pagrįstas 3 kortų kombinacija, naudojant krupjė viršutinę kortą ir dvi pradines kortas lošėjo kortų kombinacijoje, kurios sudaro 3 kortų pokerio kombinaciją:
  - Trys identiškų („Suited Strips“) – trys tos pačios vertės ir rūšies kortos (pvz., trys širdžių tūzai);
  - Eilė ir spalva („Straight Flush“) – trys kortos iš eilės ir tos pačios rūšies (pvz., 10, valetas ir pikų dama);
  - Trys vienodos („Three of a kind“) – trys tos pačios vertės kortos (pvz., širdžių karalienė, būgnų karalienė ir kryžių karalienė);
  - Eilė („Straight“) – trys kortos iš eilės, bet skirtingos rūšies (tūzas gali būti naudojamas eilėje kaip tūzas, 2 ir 3 arba eilėje karalienė, karalius ir tūzas);
  - Spalva („Flush“) – trys skirtingos vertės, bet vienodos rūšies kortos (pvz., 2, 6 ir kryžių karalius).
- Norint laimėti 21+3 statymą, lošėjas turi atlikti savo statymą specialiai tam skirtoje vietoje, pažymėtoje „21+3“ prieš išdalijant kortas, pagal stalo limitus. Laimėję šalutiniai statymai bus rodomi iškart po to, kai

kiekviename lošime dalyvaujančiame langelyje bus išdalintos dvi pradinės kortos.

- Jei lošėjo kortų kombinacija apima du laiminčius derinius, išmokėta bus už didesnę kombinaciją.

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

### ***Padvigubinimo („Double Down“) funkcija***

Tai funkcija, kai statymas padvigubinamas, o lošėjas gauna tik vieną papildomą kortą. Po padvigubinimo jokie kiti pasirinkimai nebeteikiami – lošimo eiga pereina prie kitos vietos arba krupjė veiksmo.

Jeigu padvigubinimas nepavyksta ir yra atšaukiamas, priimamas sprendimas automatiškai tampa „Traukti kortą“ („Hit“).

**„Padvigubinimas po padalijimo“ („Double Down After Split“)** – ši funkcija leidžia padvigubinti statymą net po to, kai pora jau buvo padalinta.

### ***Galimi ypatingi atvejai:***

- Lošėjas yra asmeniškai atsakingas už teisingą savo statymų atlikimą prie „Juodojo Džeko“ stalo.
- Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims ar žmogiškoms klaidoms, nedelsiant pranešama pamainos vadybininkui. Jei techninės kliūtis nepavyksta išspręsti iš karto, lošimas atšaukiamas, o pradiniai statymai gražinami visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.
- Lošėjo statymas atmetamas, jei jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių statymo sumos reikalavimų arba dėl kitų techninių.
- Jeigu lošėjas pasirinko mažesnę statymo sumą, nei nurodyta minimali, lošėjo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Pasibaigus statymo laikui neaktyvūs žetonai pašalinami.
- Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą, jis bus pakeistas automatiškai (sumažintas iki maksimalaus statymo limitu); lošėjas apie tai bus informuotas lošimo laukelyje.
- Jei lošimas atšaukiamas, o lošėjo šalutinis statymas būtų laimėjęs pagal turimą kortų kombinaciją, laimėjimas pervedamas į lošėjo sąskaitą.
- Jeigu lošime ant grindų nukrito 3 kortos, turi vykti kortų keitimo procedūra:
  - o Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
- Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
- Kortų keitimo procedūra vyksta prie kiekvieno kortų lošimo stalo kartą per 24 valandas. Tačiau taip pat gali būti vykdoma šiais atvejais, kai ant grindų nukrenta 3 kortos. Kortos nustatyta tvarka turi būti sumaišomos maišikliu, esančiu ant stalo arba jas gali maišyti krupjė.

**„Išgryninimo funkcija“ („Cash out Feature“)** – ši funkcija leidžia lošėjui iš anksto užbaigti savo kombinaciją ir gauti garantuotą išmoką dar nepasibaigus lošimui.

- Pasibaigus pradiniam dalinimui, ekrane šalia kitų sprendimų mygtukų pasirodys „Išgryninimo“ („Cash out“) mygtukas. Dinamiškai apskaičiuojama išmokos suma, rodoma ant „Išgryninimo“ („Cash out“) mygtuko, priklauso nuo lošėjo kombinacijos vertės, dalintojo atverstos kortos ir visų tolesnių su ta kombinacija susijusių sprendimų.
- Kai lošėjas padalina kombinaciją, kiekvienai padalintai kombinacijai bus galima naudoti atskirą „Išgryninti“ („Cash out“) mygtuką. Jei lošėjas padvigubina statymus arba pralaimi, tos kombinacijos „Išgryninti“ („Cash out“) parinktis bus išjungta.
- Paspaudus / bakstelėjus mygtuką „Išgryninti“ („Cash out“), lošimas užbaigiamas tai kombinacijai,

o atitinkama išmoka pridedama prie lošėjo balanso, kai lošimas baigiasi. Su tuo padalinimu negalima atlikti jokių tolesnių veiksmų.

- Ši funkcija taikoma tik pagrindiniam statymui ir neturi įtakos papildomiems statymams.
- „Išgryninimo funkcija“ („Cash out Feature“) galima bet kada įjungti / išjungti nustatymuose.



## 12. LOŠIMAS „RULETĖ“ („ROULETTE“)

<b>Bendroji informacija:</b>	
Lošimo tipas:	Stalo lošimas gyvai
Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma:	Min. 0.10 € Maks. 5 000 €
Maksimali laimėjimo suma:	175 000 €
Statymui atlikti skirtas laikas:	18 s.

Ruletės lošimas lošiamas sukant kamuoliuką apvaliame rate su 37 skaičių padalomis. Kamuoliukui sustojus vienoje iš pažymėtų padalų, užfiksuojamas laimintis skaičius. Lošimo tikslas – tiksliai nuspėti, kur besisukantis kamuoliukas sustos ruletės rato viduje. Laimi statymai, kurie buvo pastatyti pozicijose, į kurias įeina iškritęs skaičius ar ant atitinkamų pasirinkimų. Laimėjimo dydis priklauso nuo pastatytos sumos ir iš anksto nustatyto laimėjimo koeficiento.

### **Lošimo taisyklės:**

- Norint pradėti lošti, lošėjas turi palaukti, kol pasirodys pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“, tada pasirinkti žetono vertę, sumą, kurią norėtų statyti ir padėti žetonus norimame laukelyje (-iuose).
- Statymai gali būti atliekami statymui skirtu metu, kol krupjė paskelbia „STATYMAI BAIGTI“. Jokie statymai, pasibaigus statymui skirtam laikui, nepriimami.
- Kamuoliukas sukamas ruletės rate pagal galiojančias sukimo taisykles. Kai kamuoliukas sustoja ant tam tikro skaičiaus, jis bus paryškintas. Jei kuris nors iš lošėjo statymų apima laimintį skaičių, laimėjimas išmokamas pagal išmokų lentelę.

### **Statymai:**

Statymai, kurie atliekami ant sunumeruotų vietų arba tarp jų esančių linijų, vadinami vidiniais statymais, o tie, kurie dedami ant specialių langelių, esančių žemiau ir kairiau nuo lentos, vadinami išoriniais statymais.

### **Vidiniai statymai**

**Tiesus** – lošėjas deda žetoną tiesiai ant konkretaus skaičiaus (įskaitant nulį).

**Padalintas statymas** – lošėjas deda žetoną ant linijos tarp bet kokių dviejų skaičių (pvz., tarp 0/2, 16/17).

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

**Kampo statymas** – lošėjas deda žetoną linijų susikirtimuose, kur susikerta keturi skaičiai. Uždengiami visi keturi skaičiai (pvz., kampas 5, 6, 8, 9). Statymas uždėtas ant 0, 1, 2, 3 (apatinio 0 ir 1 susikirtimo) yra taip

pat laikomas kampo statymu.

**Šešių linijos statymas** – lošėjas deda savo žetoną ant T formos susikertančių linijų tarp dviejų susikertančių gatvių. Šešių linijos statymas uždengia visus skaičius abejose eilutėse, iš viso šešis skaičius (pvz., šešių linija 4, 5, 6, 7, 8, 9).

**Stulpelio statymas** – lošėjas deda žetoną į vieną iš laukų, pažymėtų „2:1“ stulpelių pabaigoje, kad uždengtų visus skaičius tame stulpelyje; iš viso dvylika skaičių. Nulis nepatenka po jokių stulpelių.

**Tuzino statymas** – lošėjas deda žetoną į vieną iš trijų laukų, pažymėtų „1st 12“, „2nd 12“ arba „3rd 12“, kuris uždengia dvylika skaičių intervale nuo 1 iki 36. Nulis (0) nepriklauso nė vienam tuzinui

**Lyginių šansai** – žetonas padedamas į vieną iš šešių laukų, padengiančių 18 skaičių lentoje, kaip parašyta ant lauko: raudoni /juodi, lyginiai / nelyginiai, maži skaičiai (nuo 1 iki 18) arba dideli skaičiai (nuo 19 iki 36). Nulis (0) nepriklauso jokiai statymo kategorijai

STATYMO TIPAS	UŽDENGIA	IŠMOKA
Tiesus	1 skaičius	35:1
Padalintas	2 skaičiai	17:1
Gatvė	3 skaičiai	11:1
Kampas	4 skaičiai	8:1
Šešių Linija	6 skaičiai	5:1
Stulpelis / Tuzinas	12 skaičių	2:1
Raudona / Juoda	18 skaičių	1:1
Lyginiai / Nelyginiai	18 skaičių	1:1

### ***Išoriniai statymai***

**Ruletės trasa** – tai papildomas statymų laukelis, leidžiantis statyti už skaičių grupes, esančias šalia vienas kito ruletės rate, pavyzdžiui, **Voisins du Zero**, kurie apima nulį ir aplinkinius skaičius.

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

- 2 žetonai ant gatvės statymo 0/2/3;
- 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 ir 32/35;
- 2 žetonai ant gatvės statymo 25/26/28/29.

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

- 1 žetonas tiesiai: 26;
- 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 0/3, 12/15, ir 32/35.

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

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

- 1 žetonas tiesiai: 1;
- 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 6/9, 14/17, 17/20 ir 31/34.

### ***Kaimyniniai statymai***

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

### **Galimi ypatingi atvejai:**

- Lošėjas yra asmeniškai atsakingas už teisingą savo statymų atlikimą.
- Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims ar žmogiškoms klaidoms (pavyzdžiui: kamuoliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi, kaip ir ratas, kamuoliukas buvo pasuktas neteisinga linkme, kamuoliukas nustojo sukimosi metu, kamuoliukas sustoja ir neįkrenta į galutinę poziciją, kamuoliukas iškrito iš rato, bet koks pašalinis daiktas įkrenta į ratą), nedelsiant pranešama pamainos vadybininkui. Jei techninės kliūtis nepavyksta išspręsti iš karto, lošimas atšaukiamas, o pradiniai statymai gražinami visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.
- Lošėjo statymas atmetamas, jei jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių statymo sumos reikalavimų arba dėl kitų techninių nesklaidumų.
- Jeigu lošėjas pasirinko mažesnę statymo sumą, nei nurodyta minimali, lošėjo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Pasibaigus statymo laikui neaktyvūs žetonai pašalinami.
- Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą, jis bus pakeistas automatiškai (sumažintas iki maksimalaus statymo limitu); lošėjas apie tai bus informuotas lošimo laukelyje.
- Jei lošimas atšaukiamas, o lošėjo šalutinis statymas būtų laimėjęs, laimėjimas pervedamas į lošėjo sąskaitą.

## **13. LOŠIMAS „BAKARA“ („BACCARAT“)**

<b><i>Bendroji informacija:</i></b>	
Lošimo tipas:	Stalo lošimas gyvai
Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma:	Min. 0.20 € Maks. 5 000 €
Maksimali laimėjimo suma:	150 000 €
Statymui atlikti skirtas laikas:	17 s.

- Lošimo tikslas – atspėti, kuriam iš lošiančių lošimo laukų – Lošėjui („Player“) ar bankininkui („Banker“), iškris kortų kombinacija, kurios suma artimesnė 9, ar bus lygiosios.
- Lošimo taisyklės:
- Norint pradėti lošti, lošėjas pasirenka statymo sumą, spustelėdamas atitinkamą žetoną ir pasirinkdamas vieną iš lošimo laukelių – Lošėją, Bankininką arba lygiasias.
- Lošėjui bus leidžiama atlikti ar keisti savo statymus, kol ekrane bus rodomas pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“.
- Kuomet statymui skirtas laikas baigiasi, krupjė padalina 4 pradines kortas tokia tvarka: 1-oji ir 3-oji kortos į Lošėjo pusę, o 2-oji ir 4-oji kortos į Bankininko pusę.
- Jei abiem pusėms reikalinga 3-oji korta, krupjė suteikia po papildomą kortą pagal žemiau paašškintą „Trečiosios kortos taisyklę“.
- Laimi ta pusė, kurios taškų suma artimiausia 9. Jeigu taškų suma lygi, lošimas baigiamas lygiosiomis. Kai lošimas baigtas, krupjė surenka visas atverstas ant stalo kortas, deda jas prie nereikalingų ir paskelbia kito lošimo statymų pradžią.

- Jei praėjusiam lošime viena ar abi papildomos kortos nebuvo panaudotos, jos bus naudojamos kaip pradinės kito lošimo kortos.

### **Trečiosios Kortos taisyklė**

- Yra 3 atvejai, kai lošimas pasibaigia išdalinus 4 kortas (maža kortų kombinacija) be jokių papildomų kortų:
  - Kai Lošėjo ir Bankininko pirmųjų 2 kortų suma lygi 8 ar 9 taškams (natūrali kortų kombinacija);
  - Kai Lošėjas turi 6 taškus, o Bankininkas turi 7 ar atvirkščiai;
  - Kai yra lygiosios, surinkti 6, 7, 8 ar 9 taškai.
- Jei lošėjui ir bankininkui išdalinamos pradinės dviejų kortų kombinacijos, kurių vertė 0–7, peržiūrima „Trečiosios kortos taisyklė“, kad būtų nustatyta, ar trečioji korta turi būti išdalinta vienai ar abiem rankoms. Lošėjas visada pradeda ėjimą.

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

### **Statymai:**

- Yra trys skirtingi pagrindiniai statymai, kuriuos galima atlikti atsižvelgiant į tris galimas baigtis: Lošėjas laimi (lošėjas turi didesnę sumą), Bankininkas laimi ir Lygiosios (kai kortos lošėjo ir bankininko pusėje yra vertos tiek pat taškų).
- Tradiciškai „Baccarat“ lošėjo statymo laukas yra mėlynos spalvos, bankininko yra raudonas, o lygiųjų – žalias.
  - Už laimintį statymą Lošėjui išmokama 1:1.
  - Už laimintį statymą Bankininkui išmokama 0,95:1.
  - Už laimintį statymą Lygiosioms išmokama 8:1. Jei įvyksta lygiosios, statymai už lošėją ar bankininką neprarandami, o pastumiami.

### **Šalutiniai statymai:**

#### **Lošėjo ir Bankininko pora**

- Lošėjo poros šalutinis statymas laimi, jei dvi pradinės kortos lošėjo kortų kombinacijoje sudaro porą.
- Bankininko poros statymas laimi, jei dvi pradinės kortos bankininko kortų kombinacijos sudaro porą. Bet kokio tipo pora laikoma tinkama tiek lošėjo, tiek bankininko kortų kombinacijai:
  - Tobula pora – dvi identiškos kortos (pvz., du širdžių karaliai);
  - Spalvota pora – dvi tos pačios vertės ir tokios pačios spalvos, bet skirtingų rūšių (pvz., 5 širdys + 5 būgnai);
  - Mišri pora – dvi tos pačios vertės kortos, bet skirtingų spalvų (pvz., 7 vynai + 7 kryžiai).
- Už laimėtą statymą ant bet kurio tipo lošėjo ar bankininko poros išmokama 11:1.
- Tame pačiame lošime galima atlikti abu arba tik vieną šalutinį statymą ant lošėjo ar bankininko poros.

#### **Bet kokia pora**

- Bet kokios poros statymas laimi, jei dvi pradinės vienos ar abiejų pusių – lošėjo ar bankininko – kortos sudaro tos pačios vertės kortų porą.
- Už laimėtą bet kokios poros statymą išmokama 5:1.

#### **Tobula pora**

- Tobulos poros statymas laimi, jei dvi pradinės vienos ar abiejų pusių – lošėjo ar bankininko – kortos sudaro tobulą porą (tos pačios vertės ir tos pačios rūšies).
- Už laimėtą Tobulos poros statymą išmokama 25:1.

### **Lošėjo ir Bankininko premija**

- Lošėjas laimi Lošėjo Premiją arba bankininkas laimi Bankininko Premiją šalutiniuose statymuose, kai yra natūralūs 8 ar 9 arba bent keturi taškai.
- Lošėjas laimi Lošėjo Premiją arba bankininkas laimi Bankininko Premiją šalutiniuose statymuose pagal šias baigtis:

<b>Įvykis</b>	<b>Išmoka</b>
Laimėjimas su nenatūralia kortų kombinacija 9 taškais	30:1
Laimėjimas su nenatūralia kortų kombinacija 8 taškais	10:1
Laimėjimas su nenatūralia kortų kombinacija 7 taškais	5:1
Laimėjimas su nenatūralia kortų kombinacija 6 taškais	3:1
Laimėjimas su nenatūralia kortų kombinacija 5 taškais	2:1
Laimėjimas su nenatūralia kortų kombinacija 4 taškais	1:1
Natūralus laimėjimas	1:1
Natūralios lygiosios	LYGIOSIOS

### **Galimi ypatingi atvejai:**

- Lošėjas yra asmeniškai atsakingas už teisingą savo statymų atlikimą prie „Bakara“ stalo.
- Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims ar žmogiškoms klaidoms, nedelsiant pranešama pamainos vadybininkui. Jei techninės kliūtis nepavyksta išspręsti iš karto, lošimas atšaukiamas, o pradiniai statymai gražinami visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.
- Lošėjo statymas atmetamas, jei jis nebuvo atliktas laiku arba neatitiko minimalių ar maksimalių statymo sumos reikalavimų
- Jeigu lošėjas pasirinko mažesnę statymo sumą, nei nurodyta minimali, lošėjo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Pasibaigus statymo laikui neaktyvūs žetonai pašalinami.
- Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą, jis bus pakeistas automatiškai (sumažintas iki maksimalaus statymo limitu); lošėjas apie tai bus informuotas lošimo laukelyje.
- Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
  - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams atverstos, 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 atversta, apie tai pranešama pamainos vadybininkui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus gražinami.

## **14. LOŠIMAS „GREITOJI BAKARA“ („SPEED BACCARAT“)**

<b>Bendroji informacija:</b>	
Lošimo tipas:	Stalo lošimas gyvai

Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma:	Min. 0.20 € Maks. 5 000 €
Maksimali laimėjimo suma:	150 000 €
Statymui atlikti skirtas laikas:	17 s.

- Lošimo tikslas – atspėti, kuriam iš lošiančių lošimo laukų – Lošėjui („Player“) ar bankininkui („Banker“), iškris kortų kombinacija, kurios verčių (taškų) suma artimesnė 9, ar bus lygiosios.
- Lošimo taisyklės:
- Norint pradėti lošti, lošėjas pasirenka statymo sumą, spustelėdamas atitinkamą žetoną ir pasirinkdamas vieną iš lošimo laukelių – Lošėją, Bankininką arba lygiašias.
- Lošėjui bus leidžiama atlikti ar keisti savo statymus, kol ekrane bus rodomas pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“.
- Kuomet statymui skirtas laikas baigiasi, krupjė padalina 4 pradines kortas tokia tvarka: 1-oji ir 3-oji kortos į Lošėjo pusę, o 2-oji ir 4-oji kortos į Bankininko pusę.
- Jei abiem pusėms reikalinga 3-oji korta, krupjė suteikia po papildomą kortą pagal žemiau paaiškintą „Trečiosios kortos taisyklę“.
- Laimi ta pusė, kurios taškų suma artimiausia 9. Jeigu taškų suma lygi, lošimas baigiamas lygiosiomis. Kai lošimas baigtas, krupjė surenka visas atverstas ant stalo kortas, deda jas prie nereikalingų ir paskelbia kito lošimo statymų pradžią.
- Jei praėjusiame lošime viena ar abi papildomos kortos nebuvo panaudotos, jos bus naudojamos kaip pradinės kito lošimo kortos.

### **Trečiosios Kortos taisyklė**

- Yra 3 atvejai, kai lošimas pasibaigia išdalinus 4 kortas (maža kortų kombinacija) be jokių papildomų kortų:
  - Kai Lošėjo ir Bankininko pirmųjų 2 kortų suma lygi 8 ar 9 taškams (natūrali kortų kombinacija);
  - Kai Lošėjas turi 6 taškus, o Bankininkas turi 7 ar atvirkščiai;
  - Kai yra lygiosios, surinkti 6, 7, 8 ar 9 taškai.
- Jei lošėjui ir bankininkui išdalinama pradinės dviejų kortų kombinacijos, kurių vertė 0–7, peržiūrima „Trečiosios kortos taisyklė“, kad būtų nustatyta, ar trečioji korta turi būti išdalinta vienai ar abiem rankoms. Lošėjas visada pradeda ėjimą.

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

### **Statymai:**

- Yra trys skirtingi pagrindiniai statymai, kuriuos galima atlikti atsižvelgiant į tris galimas baigtis: Lošėjas laimi (lošėjas turi didesnę taškų sumą), Bankininkas laimi ir Lygiosios (kai kortos lošėjo ir bankininko pusėje yra vertos tiek pat taškų).
- Tradiciškai „Baccarat“ lošėjo statymo laukas yra mėlynos spalvos, bankininko yra raudonas, o lygiųjų – žalias.
  - Už laimintį statymą Lošėjui išmokama 1:1.
  - Už laimintį statymą Bankininkui išmokama 0,95:1.
  - Už laimintį statymą Lygiosioms išmokama 8:1. Jei įvyksta lygiosios, statymai už lošėją ar bankininką neprarandami, o pastumiami.

### **Šalutiniai statymai:**

### **Lošėjo ir Bankininko pora**

- Lošėjo poros šalutinis statymas laimi, jei dvi pradinės kortos lošėjo kortų kombinacijoje sudaro porą.
- Bankininko poros statymas laimi, jei dvi pradinės kortos bankininko kortų kombinacijos sudaro porą. Bet kokio tipo pora laikoma tinkama tiek lošėjo, tiek bankininko kortų kombinacijai:
  - Tobula pora – dvi identiškios kortos (pvz., du širdžių karaliai);
  - Spalvota pora – dvi tos pačios vertės kortos ir tokios pačios spalvos, bet skirtingų rūšių (pvz., 5 širdys + 5 būgnai);
  - Mišri pora – Mišri pora – dvi tos pačios vertės kortos, bet skirtingų spalvų (pvz., 7 vynai + 7 kryžiai)..
- Už laimėtą statymą ant bet kurio tipo lošėjo ar bankininko poros išmokama 11:1.
- Tame pačiame lošime galima atlikti abu arba tik vieną šalutinį statymą ant lošėjo ar bankininko poros.

### **Bet kokia pora**

- Bet kokios poros statymas laimi, jei dvi pradinės vienos ar abiejų pusių – lošėjo ar bankininko – kortos sudaro tos pačios vertės ar raidės kortų porą.
- Už laimėtą bet kokios poros statymą išmokama 5:1.

### **Tobula pora**

- Tobulos poros statymas laimi, jei dvi pradinės vienos ar abiejų pusių – lošėjo ar bankininko – kortos sudaro tobulą porą (tos pačios vertės ir tos pačios rūšies).
- Už laimėtą Tobulos poros statymą išmokama 25:1.

### **Lošėjo ir Bankininko premija**

- Lošėjas laimi Lošėjo Premiją arba bankininkas laimi Bankininko Premiją šalutiniuose statymuose, kai yra natūralūs 8 ar 9 arba bent keturi taškai.
- Lošėjas laimi Lošėjo Premiją arba bankininkas laimi Bankininko Premiją šalutiniuose statymuose pagal šias baigtis:

Ivykis	Išmoka
Laimėjimas su nenatūralia kortų kombinacija 9 taškais	30:1
Laimėjimas su nenatūralia kortų kombinacija 8 taškais	10:1
Laimėjimas su nenatūralia kortų kombinacija 7 taškais	5:1
Laimėjimas su nenatūralia kortų kombinacija 6 taškais	3:1
Laimėjimas su nenatūralia kortų kombinacija 5 taškais	2:1
Laimėjimas su nenatūralia kortų kombinacija 4 taškais	1:1
Natūralus laimėjimas	1:1
Natūralios lygiosios	LYGIOSIOS

### **Padvigubinimo („Double Down“) funkcija**

Tai funkcija, kai statymas padvigubinamas, o lošėjas gauna tik vieną papildomą kortą. Po padvigubinimo jokie kiti pasirinkimai nebeteikiami – lošimo eiga pereina prie kitos vietos arba krupjė veiksmo.

Jeigu padvigubinimas nepavyksta ir yra atšaukiamas, priimamas sprendimas automatiškai tampa „Traukti kortą“ („Hit“).

„Padvigubinimas po padalijimo“ („Double Down After Split“) – ši funkcija leidžia padvigubinti statymą net po to, kai pora jau buvo padalinta.

### **Galimi ypatingi atvejai:**

- Lošėjas yra asmeniškai atsakingas už teisingą savo statymų atlikimą prie „Bakara“ stalo.

- Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims ar žmogiškoms klaidoms, nedelsiant pranešama pamainos vadybininkui. Jei techninės kliūties nepavyksta išspręsti iš karto, lošimas atšaukiamas, o pradiniai statymai gražinami visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.
- Lošėjo statymas atmetamas, jei jis nebuvo atliktas laiku arba neatitiko minimalių ar maksimalių statymo sumos reikalavimų.
- Jeigu lošėjas pasirinko mažesnę statymo sumą, nei nurodyta minimali, lošėjo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Pasibaigus statymo laikui neaktyvūs žetonai pašalinami.
- Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą, jis bus pakeistas automatiškai (sumažintas iki maksimalaus statymo limitu); lošėjas apie tai bus informuotas lošimo laukelyje.
- Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
  - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams atverstos, 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 atversta, apie tai pranešama pamainos vadybininkui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus gražinami.

## 15. LOŠIMAS „MEGA SIC BO GYVAI“ („LIVE MEGA SIC BO“)

<b><i>Bendroji informacija:</i></b>	
Lošimo tipas:	Stalo lošimai gyvai
Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma:	Min. 0.10 € Maks. 5 000 €
Maksimali laimėjimo suma:	1 000 000 €

Lošimo tikslas – atspėti išridentų kauliukų rezultatą.

Lošimo taisyklės:

- Lošime yra 52 statymo pozicijos ir lošėjai gali uždengti vieną ar daugiau vienu metu. Kiekviename lošime atsitiktinai parenkamos kelios statymo parinktys ir jų standartiniai koeficientai pakeičiami į mega daugiklius („mega multipliers“) prieš išridenant kauliukus bei sužinant rezultatą.
- Statymai atliekami ant specialios lošimo lentos, kurioje rodomos visos galimos statymo pozicijos:

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

- Norint pradėti lošimą, lošėjas turi sulaukti pranešimo „ATLIKITE STATYMUS“, tada pasirinkti žetono, kurį nori statyti, vertę ir padėti jį pasirinktoje pozicijoje.
- Statymams atlikti skiriama 20 sekundžių, tuomet krupjė paskelbia „STATYMAI BAIGTI“, o po šio pranešimo jokie papildomi statymai nepriimami.
- Kauliukai sukami specialiu kauliukų maišytuvu ir po to, kai visi 3 kauliukai išridenami, lošimo rezultatas nustatomas suskaičiavus skaitines vertes, kurios yra kiekvieno kauliuko viršuje. Jei kuris nors lošėjo statymų apima laiminčias kombinacijas, lošėjui išmokama pagal tų kombinacijų koeficientus. Jei lošėjo statymas atsiduria laiminčioje kombinacijoje su mega daugikliu, statymas atitinkamai padauginamas ir suteikiamas mega laimėjimas („mega win“).

### ***Statymai:***

- Lošime yra 52 statymų variantai. Kiekvienas statymo tipas turi savo išmoką:
  - Maži / dideli: 3 kauliukų skaitinė vertė yra maža (4-10) arba didelė (11-17). Šie statymai pralaimi, jei rezultatas yra bet koks trigubas.
  - Nelyginiai / lyginiai: 3 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.
  - Dvigubi: tas pats skaičius išridentas dviejuose iš trijų kauliukų po jo išmetimo. Yra 6 dvigubo statymai, nuo 1 iki 6. Išmoka dėl dvigubos kombinacijos nesikeičia, jei visi 3 kauliukai rodo tą pačią vertę.
  - Specialūs trigubi: tas pats skaičius išridentas visuose trijuose kauliukuose po jų išmetimo. Yra šešios statymų sritys, kuriose galima statyti už konkretų trejetą nuo 1 iki 6.
  - Trigubi: statymų laukelio centre esantys statymai pasirenkami, jei norima statyti, kad bet kuris iš skaičių nuo 1 iki 6 pasirodys ant visų trijų kauliukų. Vienu ėjimu galima statyti ant visų tipų trejetų. o Iš viso trys kauliukai: naudoja 14 statymo sričių, pažymėtų nuo 4 iki 17. Jie nurodo visas galimas visų trijų kauliukų skaitines sumas, išskyrus 3 ir 18. Išmokos skiriasi atsižvelgiant į laimėtą sumą.
  - Du kauliukų deriniai: 15 galimų 2 kauliukų kombinacijų, leidžiančių statyti už bet kurias dvi specifines, bet skirtingas skaitines reikšmes, esančias ant kauliukų. Visų kombinacijų išmokėjimo koeficientas – 5:1.
  - Vienas: naudoja 6 statymo zonas apatinėje lošimo laukelio dalyje, pažymėtas „vienas“, „du“, „trys“, „keturi“, „penki“ ir „šeši“, kurios reiškia šešias nominalias kauliuko vertes. Išmoka skiriasi priklausomai nuo to, ar pasirinkta vertė pasirodo viename, dviejuose ar visuose trijuose kauliukuose.
- Išmokos priklauso nuo to, ar lošėjo statymai atliekami tose zonose, kur įprastas koeficientas, ar ten, kur priskirti mega daugikliai. Mega daugikliai netaikomi mažoms / didelėms, nelyginėms / lyginėms ar vieno ant vieno kauliuko statymams.

### ***Išmokos***

STATYMAI	IŠMOKA
Mazi /dideli	1:1
Nelyginiai / lyginiai	1:1
Dvigubi	8-87:1
Specialūs trigubi	150-999:1
Trigubi	30-87:1
<b>Iš viso trys kauliukai:</b>	
Iš viso 4 arba 17	50-499:1
Iš viso 5 arba 16	20-249:1
Iš viso 6 arba 15	15-149:1
Iš viso 7 arba 14	12-29:1
Iš viso 8 arba 13	8-24:1
Iš viso 9 arba 12	6-24:1
Iš viso 10 arba 11	6-24:1
Dviejų kauliukų kombinacija	5-24:1
<b>Vienas:</b>	
Vienas kauliukas	1:1
Du kauliukai	2-19:1
Trys kauliukai	3-87:1

### **Galimi ypatingi atvejai:**

- Lošėjas yra asmeniškai atsakingas už teisingą savo statymų atlikimą.
- Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims, nedelsiant pranešama pamainos vadybininkui. Jei techninės kliūtis nepavyksta išspręsti iš karto, lošimas atšaukiamas, o pradiniai statymai gražinami visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.
- Lošėjo statymas atmetamas, jei jis nebuvo atliktas laiku arba neatitiko minimalių ar maksimalių statymo sumos reikalavimų
- Jeigu lošėjas pasirinko mažesnę statymo sumą, nei nurodyta minimali, lošėjo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Pasibaigus statymo laikui neaktyvūs žetonai pašalinami.
- Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą, jis bus pakeistas automatiškai; lošėjas apie tai bus informuotas lošimo laukelyje.
- Jei lošimas atšaukiamas, o lošėjo šalutinis statymas būtų laimėjęs, laimėjimas pervedamas į lošėjo sąskaitą.
- Lošimo rezultatas galioja tik tada, kai visi trys kauliukai nusileidžia tiesiai ant kauliukų maišytuvo dugno. Situacija vadinama „neišsiridenimu“, kai:
  - vienas ar keli kauliukai atsiremia į stiklinį kauliukų maišytuvo kupolą;
  - vienas ar keli kauliukai atsiremia vienas į kitą;
  - vienas kauliukas atsiduria ant kito kauliuko viršaus.
- Įvykus „neišsiridenimui“, kauliuko ridenimas pakartojamas iš naujo pagal standartines procedūras.

## **16. LOŠIMAS „AUTOMATINĖ RULETĖ“ („AUTO ROULETTE“)**

<b>Bendroji informacija:</b>	
Lošimo tipas:	Stalo lošimas gyvai
Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma:	Min. 0.10 € Maks. 5 000 €
Maksimali laimėjimo suma:	175 000 €
Statymui atlikti skirtas laikas:	15 s.

Ruletės lošimas lošiamas sukant kamuoliuką apvaliame rate su 37 skaičių padalomis. Kamuoliukui sustojus vienoje iš pažymėtų padalų, užfiksuojamas laimintis skaičius. Lošimo tikslas – tiksliai nuspėti, kur besisukantis kamuoliukas sustos ruletės rato viduje. Laimi statymai, kurie buvo pastatyti pozicijose, į kurias įeina iškritęs skaičius ar ant atitinkamų pasirinkimų. Laimėjimo dydis priklauso nuo pastatytos sumos ir iš anksto nustatyto laimėjimo koeficiento.

### **Lošimo taisyklės:**

- Norint pradėti lošti, lošėjas turi palaukti, kol pasirodys pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“, tada pasirinkti žetono vertę, sumą, kurią norėtų statyti ir padėti žetonus norimame laukelyje (-iuose).
- Statymai gali būti atliekami statymui skirtu metu, kol krupjė paskelbia „STATYMAI BAIGTI“. Jokie statymai, pasibaigus statymui skirtam laikui, nepriimami.
- Kamuoliukas sukamas ruletės rate pagal galiojančias sukimo taisykles. Kai kamuoliukas sustoja ant tam tikro skaičiaus, jis bus paryškintas. Jei kuris nors iš lošėjo statymų apima laimintį skaičių, laimėjimas išmokamas pagal išmokų lentelę.

### **Statymai:**

Statymai, kurie atliekami ant sunumeruotų vietų arba tarp jų esančių linijų, vadinami vidiniais statymais, o tie, kurie dedami ant specialių langelių, esančių žemiau ir kairiau nuo lentos, vadinami išoriniais statymais.

### **Vidiniai statymai**

**Tiesus** – lošėjas deda žetoną tiesiai ant konkretaus skaičiaus (įskaitant nulį).

**Padalintas statymas** – lošėjas deda žetoną ant linijos tarp bet kokių dviejų skaičių (pvz., tarp 0/2, 16/17).

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

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

**Šešių linijos statymas** – lošėjas deda savo žetoną ant T formos susikertančių linijų tarp dviejų susikertančių gatvių. Šešių linijos statymas uždengia visus skaičius abejose eilutėse, iš viso šešis skaičius (pvz., šešių linija 4, 5, 6, 7, 8, 9).

**Stulpelio statymas** – lošėjas deda žetoną į vieną iš laukų, pažymėtų „2:1“ stulpelių pabaigoje, kad uždengtų visus skaičius tame stulpelyje; iš viso dvylika skaičių. Nulis (0) nepatenka į stulpelio statymus.

**Tuzino statymas** – lošėjas deda žetoną į vieną iš trijų laukų, pažymėtų „1st 12“, „2nd 12“ arba „3rd 12“, kuris uždengia dvylika skaičių intervale nuo 1 iki 36. Nulis (0) nepriklauso nė vienam tuzinui.

**Lyginių šansai** – žetonas padedamas į vieną iš šešių laukų, padengiančių 18 skaičių lentoje, kaip parašyta ant lauko: raudoni / juodi, lyginiai / nelyginiai, maži skaičiai (nuo 1 iki 18) arba dideli skaičiai (nuo 19 iki 36). Nulis (0) nepriklauso jokiai statymo kategorijai.

STATYMO TIPAS	UŽDENGIA	IŠMOKA
Tiesus	1 skaičius	35:1
Padalintas	2 skaičiai	17:1
Gatvė	3 skaičiai	11:1
Kampas	4 skaičiai	8:1
Šešių Linija	6 skaičiai	5:1
Stulpelis / Tuzinas	12 skaičių	2:1
Raudona / Juoda	18 skaičių	1:1
Lyginiai / Nelyginiai	18 skaičių	1:1

## ***Išoriniai statymai***

**Ruletės trasa** – tai papildomas statymų laukelis, leidžiantis statyti už skaičių grupes, esančias šalia vienas kito ruletės rate, pavyzdžiui, **Voisins du Zero**, kurie apima nulį ir aplinkinius skaičius.

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

- 2 žetonai ant gatvės statymo 0/2/3;
- 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 ir 32/35;
- 2 žetonai ant gatvės statymo 25/26/28/29.

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

- 1 žetonas tiesiai: 26;
- 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 0/3, 12/15, ir 32/35.

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

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

- 1 žetonas tiesiai: 1;
- 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 6/9, 14/17, 17/20 ir 31/34;

## ***Kaimyniniai statymai***

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

## ***Galimi ypatingi atvejai:***

- Lošėjas yra asmeniškai atsakingas už teisingą savo statymų atlikimą.
- Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims ar žmogiškoms klaidoms (pavyzdžiui: kamuoliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi, kaip ir ratas, kamuoliukas buvo pasuktas neteisinga linkme, kamuoliukas nustojo sukimosi metu, kamuoliukas sustoja ir neįkrenta į galutinę poziciją, kamuoliukas išskrito iš rato, bet koks pašalinis daiktas įkrenta į ratą), nedelsiant pranešama pamainos vadybininkui. Jei techninės kliūtis nepavyksta išspręsti iš karto, lošimas atšaukiamas, o pradiniai statymai gražinami visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.
- Lošėjo statymas atmetamas, jei jis nebuvo atliktas laiku arba neatitiko minimalių ar maksimalių statymo sumos reikalavimų
- Jeigu lošėjas pasirinko mažesnę statymo sumą, nei nurodyta minimali, lošėjo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Pasibaigus statymo laikui neaktyvūs žetonai pašalinami.
- Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą, jis bus pakeistas automatiškai (sumažintas iki maksimalaus statymo limitu); lošėjas apie tai bus informuotas lošimo laukelyje.
- Jei lošimas atšaukiamas, o lošėjo šalutinis statymas būtų laimėjęs, laimėjimas pervedamas į lošėjo

sąskaitą.

## 17. LOŠIMAS „GREITOJI RULETĖ“ („SPEED ROULETTE“)

<b><i>Bendroji informacija:</i></b>	
Lošimo tipas:	Stalo lošimas gyvai
Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma:	Min. 0.10 € Maks. 2 000 €
Maksimali laimėjimo suma:	120 000 €
Statymui atlikti skirtas laikas:	14 s.

Ruletės lošimas lošiamas sukant kamuoliukas apvaliame rate su 37 skaičių padalomis. Kamuoliukui sustojus vienoje iš pažymėtų padalų, užfiksuojamas laimintis skaičius. Lošimo tikslas – tiksliai nuspėti, kur besisukantis kamuoliukas sustos ruletės rato viduje. Laimi statymai, kurie buvo pastatyti pozicijose, į kurias įeina iškritęs skaičius ar ant atitinkamų pasirinkimų. Laimėjimo dydis priklauso nuo pastatytos sumos ir iš anksto nustatyto laimėjimo koeficiento.

### ***Lošimo taisyklės:***

- Norint pradėti lošti, lošėjas turi palaukti, kol pasirodys pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“, tada pasirinkti žetono vertę, sumą, kurią norėtų statyti ir padėti žetonus norimame laukelyje (- iuose).
- Statymai gali būti atliekami statymui skirtu metu, kol krupjė paskelbia „STATYMAI BAIGTI“. Jokie statymai, pasibaigus statymui skirtam laikui, nepriimami.
- Kamuoliukas sukamas ruletės rate pagal galiojančias sukimo taisykles. Kai kamuoliukas sustoja ant tam tikro skaičiaus, jis bus paryškintas. Jei kuris nors iš lošėjo statymų apima laimintį skaičių, laimėjimas išmokamas pagal išmokų lentelę.

### ***Statymai:***

Statymai, kurie atliekami ant sunumeruotų vietų arba tarp jų esančių linijų, vadinami vidiniais statymais, o tie, kurie dedami ant specialių langelių, esančių žemiau ir kairiau nuo lentos, vadinami išoriniais statymais.

#### **Vidiniai statymai**

**Tiesus** – lošėjas deda žetoną tiesiai ant konkretaus skaičiaus (įskaitant nulį).

**Padalintas statymas** – lošėjas deda žetoną ant linijos tarp bet kokių dviejų skaičių (pvz., tarp 0/2, 16/17).

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

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

**Šešių linijos statymas** – lošėjas deda savo žetoną ant T formos susikertančių linijų tarp dviejų susikertančių gatvių. Šešių linijos statymas uždengia visus skaičius abejuose eilutėse, iš viso šešis skaičius (pvz., šešių linija 4, 5, 6, 7, 8, 9).

**Stulpelio statymas** – lošėjas deda žetoną į vieną iš laukų, pažymėtų „2:1“ stulpelių pabaigoje, kad uždengtų visus skaičius tame stulpelyje; iš viso dvylika skaičių. Nulis (0) nepatenka į stulpelio statymus.

**Tuzino statymas** – lošėjas deda žetoną į vieną iš trijų dėžučių, pažymėtų „1st 12“, „2nd 12“ arba „3rd 12“, kuris uždengia dvylika skaičių intervale nuo 1 iki 36. Nulis (0) nepriklauso nė vienam tuzinui.

**Lyginių šansai** – žetonas padedamas į vieną iš šešių laukų, padengiančių 18 skaičių lentoje, kaip parašyta ant lauko: raudoni /juodi, lyginiai / nelyginiai, maži skaičiai (nuo 1 iki 18) arba dideli skaičiai (nuo 19 iki 36). Nulis (0) nepriklauso jokiai statymo kategorijai.

STATYMO TIPAS	UŽDENGIA	IŠMOKA
Tiesus	1 skaičius	35:1
Padalintas	2 skaičiai	17:1
Gatvė	3 skaičiai	11:1
Kampas	4 skaičiai	8:1
Šešių Linija	6 skaičiai	5:1
Stulpelis / Tuzinas	12 skaičių	2:1
Raudona / Juoda	18 skaičių	1:1
Lyginiai / Nelyginiai	18 skaičių	1:1

## Išoriniai statymai

**Ruletės trasa** – tai papildomas statymų laukelis, leidžiantis statyti už skaičių grupes, esančias šalia vienas kito ruletės rate, pavyzdžiui, **Voisins du Zero**, kurie apima nulį ir aplinkinius skaičius.

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

- 2 žetonai ant gatvės statymo 0/2/3;
- 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 ir 32/35;
- 2 žetonai ant gatvės statymo 25/26/28/29.

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

- 1 žetonas tiesiai: 26;
- 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 0/3, 12/15, ir 32/35.

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

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

- 1 žetonas tiesiai: 1;
- 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 6/9, 14/17, 17/20 ir 31/34;

### ***Kaimyniniai statymai***

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

### ***Galimi ypatingi atvejai:***

- Lošėjas yra asmeniškai atsakingas už teisingą savo statymų atlikimą.
- Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims ar žmogiškoms klaidoms (pavyzdžiui: kamuoliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi, kaip ir ratas, kamuoliukas buvo pasuktas neteisinga linkme, kamuoliukas nustojo sukintis sukimosi metu, kamuoliukas sustoja ir neįkrenta į galutinę poziciją, kamuoliukas iškrito iš rato, bet koks pašalinis daiktas įkrenta į ratą), nedelsiant pranešama pamainos vadybininkui. Jei techninės kliūtis nepavyksta išspręsti iš karto, lošimas atšaukiamas, o pradiniai statymai gražinami visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.
- Lošėjo statymas atmetamas, jei jis nebuvo atliktas laiku arba neatitiko minimalių ar maksimalių statymo sumos reikalavimų
- Jeigu lošėjas pasirinko mažesnę statymo sumą, nei nurodyta minimali, lošėjo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Pasibaigus statymo laikui neaktyvūs žetonai pašalinami.
- Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą, jis bus pakeistas automatiškai (sumažintas iki maksimalaus statymo limitu); lošėjas apie tai bus informuotas lošimo laukelyje.
- Jei lošimas atšaukiamas, o lošėjo šalutinis statymas būtų laimėjęs, laimėjimas pervedamas į lošėjo sąskaitą.

## **18. LOŠIMAS „AUTOMATINĖ MEGA RULETĖ“ („AUTO MEGA ROULETTE“)**

<b><i>Bendroji informacija:</i></b>	
Lošimo tipas:	Stalo lošimas gyvai
Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma:	Min. 0,10 € Maks. 5 000 €
Maksimali laimėjimo suma:	2 495 000 €

***Lošimo tikslas*** — nuspėti skaičių, ant kurio nukris kamuoliukas, atliekant vieną ar daugiau statymų, kurie apima tą konkretų skaičių. Lošėjas laimi, jei atliks statymą, kuris apima tą konkretų skaičių.

Išmokos suma priklauso nuo atlikto statymo tipo.

### *Lošimo taisyklės*

- Lošėjas atlieka statymus per statymų laiką (20 sekundžių) Auto Mega Ruletės stalo išdėstyme.
- Pradėjus statymą, pasirenkama žetono vertė ir padedama ant pageidaujimų statymo laukelių. Statymus galima atlikti per visą statymo laiką, kol statymai bus nebepriimami.
- Bendra statymų suma per dabartinį lošimą rodoma lange Viso statymų.
- Tada kamuoliukas automatiškai sukasi rate. Pasibaigus statymo laikui, atsitiktine tvarka bus atrinkti 1–5 Mega Lucky Numbers (Mega laimingi skaičiai), su Mega daugikliais nuo 50 iki 500.
- Kai kamuoliukas atsidurs vienoje iš sunumeruotų ruletės rato padalų, ekrane bus paryškintas ir parodytas laimėjęs skaičius. Jei kuris nors iš lošėjo statymų padengs laimintį skaičių, laimėjimą lošėjas gaus pagal ruletės išmokėjimų lentelę.

Jei laimėjęs skaičius yra tarp atsitiktinai atrinktų „Mega Lucky Numbers“ (Mega laimingų skaičių) ir lošėjo statymas atliktas ant to skaičiaus, lošėjas laimi Mega laimėjimą, kurio suma bus parodyta ekrane

### *Statymai*

- Ant ruletės stalo lošėjas gal atlikti įvairių rūšių statymus. Kiekvienas statymas gali būti atliekamas už vieną skaičių arba tam tikrą skaičių intervalą, o kiekviena rūšis turi savo išmokos koeficientą.
- Statymai, atlikti ant sunumeruotų laukelių arba eilučių tarp jų, vadinami vidiniais statymais, o statymai, atlikti specialiuose langeliuose apačioje ir šonuose, vadinami išoriniais statymais. Įtraukti skaičiai, jei statoma už tą laukelį, yra paryškinti.

### *Vidiniai statymai*

- **Statymas ant skaičiaus** — padedami žetonai tiesiai ant bet kurio skaičiaus (įskaitant nulį).
- **Padalintas statymas** — padedami žetonai ant linijos tarp bet kurių dviejų skaičių (pvz., padalijimas 0/2, 16/17).
- **Eilės statymas** — žetonai padedami bet kurios skaičių eilės apačioje, išorinėje statymų pusėje, ir apima tris skaičius (pavyzdžiui, eilė 7, 8, 9). Statymai, atliekami ties skaičių sankirtomis (pavyzdžiui, 0, 1 ir 2 arba 0, 2 ir 3), taip pat laikomi eilės statymais.
- **Kampo statymas** — žetonai padedami ant linijos, kurioje susikerta keturi skaičiai, ir visi keturi skaičiai yra uždengiami (pavyzdžiui, kampas 5, 6, 8, 9). Statymas ties 0, 1, 2 ir 3 (apatinėje 0 ir 1 sankirtoje) taip pat laikomas kampo statymu.
- **Šešių linijų statymas** — padedami žetonai ant T formos dviejų gretimų eilės susikirtimo linijų. Šešių linijų statymas apima visus abiejose eilutėse esančius skaičius, iš viso šešis skaičius (pavyzdžiui, šešių linijų 4, 5, 6, 7, 8, 9).

### *Išoriniai statymai*

- **Stulpelio statymas** — į vieną iš stulpelių gale esančių langelių, pažymėtų 2:1, dedami žetonai, kad būtų padengti visi dvylika to stulpelio skaičių. Nulis nėra uždengtas nė viename stulpelyje.
- **Tuzino statymas** — žetonai dedami į vieną iš trijų langelių, pažymėtų Pirmas 12, Antras 12 arba Trečias 12, kad būtų padengti dvylika skaičių iš eilės nuo 1 iki 36. Nulis nedengiamas nė vienu iš dešimčių langelių.
- **Lygios galimybės** — dedami žetonai į vieną iš šių šešių langelių, kad atitinkamai būtų uždengta 18 lentoje esančių skaičių: raudona / juoda, lyginis / nelyginis, maži skaičiai (1–18) arba dideli skaičiai (19–36). Nulis nėra uždengtas nė viename iš šių langelių.

Statant ant bet kurio Finales en Plein skilties skaičiaus, žetonai bus paskirstyti taip:

- Finales en Plein 0 — 4 žetonų statymas ant 0, 10, 20 ir 30
- Finales en Plein 1 — 4 žetonų statymas ant 1, 11, 21 ir 31
- Finales en Plein 2 — 4 žetonų statymas ant 2, 12, 22 ir 32
- Finales en Plein 3 — 4 žetonų statymas ant 3, 13, 23 ir 33
- Finales en Plein 4 — 4 žetonų statymas ant 4, 14, 24 ir 34
- Finales en Plein 5 — 4 žetonų statymas ant 5, 15, 25 ir 35
- Finales en Plein 6 — 4 žetonų statymas ant 6, 16, 26 ir 36
- Finales en Plein 7 — 3 žetonų statymas ant 7, 17 ir 27
- Finales en Plein 8 — 3 žetonų statymas ant 8, 18 ir 28
- Finales en Plein 9 — 3 žetonų statymas ant 9, 19 ir 29

Kai kamuoliukas atsidurs vienoje iš sunumeruotų ruletės rato padalų, ekrane bus paryškintas ir parodytas laimėjęs skaičius. Jei kuris nors iš lošėjo statymų padengs laimintį skaičių, laimėjiną lošėjas gaus pagal ruletės išmokėjimų lentelę.

Statant ant bet kurio Finales a Cheval skiltyje esančio skaičiaus, žetonai bus paskirstyti taip:

- Finales a Cheval 0/3 — 4 žetonų statymas už 0/3, 10/13, 20/23 ir 30/33 padalinimus
- Finales a Cheval 1/4 — 4 žetonų statymas už 1/4, 11/14, 21/24 ir 31/34 padalinimus
- Finales a Cheval 2/5 — 4 žetonų statymas ant padalinimų 2/5, 12/15, 22/25 ir 32/35
- Finales a Cheval 3/6 — 4 žetonų statymas ant padalinimų 3/6, 13/16, 23/26 ir 33/36
- Finales a Cheval 4/7 — 4 žetonų statymas už padalijimus 4/7, 14/17, 24/27 ir 34 ant skaičiaus
- Finales a Cheval 5/8 — 4 žetonų statymas už padalijimus 5/8, 15/18, 25/28 ir 35 ant skaičiaus
- Finales a Cheval 6/9 — 4 žetonų statymas už padalijimus 6/9, 16/19, 26/29 ir 36 ant skaičiaus
- Finales a Cheval 7/10 — 3 žetonų statymas ant padalinimų 7/10, 17/20 ir 27/30
- Finales a Cheval 8/11 — 3 žetonų statymas ant padalinimų 8/11, 18/21 ir 28/31
- Finales a Cheval 9/12 — 3 žetonų statymas ant padalinimų 9/12, 19/22 ir 29/32

### Galimi ypatingi atvejai:

- Lošėjas yra asmeniškai atsakingas už teisingą savo statymų atlikimą.
- Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims, nedelsiant pranešama pamainos vadybininkui. Jei techninės kliūtis nepavyksta išspręsti iš karto, lošimas atšaukiamas, o pradiniai statymai gražinami visiems lošėjams,

dalyvavusiems lošime.

- Lošėjo statymas atmetamas pasibaigus statymo laikui, dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių statymo sumos reikalavimų.
- Jeigu lošėjas pasirinko mažesnę statymo sumą, nei nurodyta minimali, lošėjo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Pasibaigus statymo laikui neaktyvūs žetonai pašalinami.
- Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą, jis bus sumažintas automatiškai (mažinama iki maksimalaus leistino statymo limito); lošėjas apie tai bus informuotas lošimo laukelyje.
- Sukimas nėra įskaitomas, jei:
  - kamuoliukas padarė mažiau nei 3 pilnus apsisukimus,
  - kamuoliukas sukosi ta pačia kryptimi, kaip ir ratas,
  - ratas sukimosi metu sustojo,
  - kamuoliukas įstrigo.
- Tokiu atveju, kamuoliuko sukimas atliekamas iš naujo, o statymai lieka galioti iki kito tinkamo sukimo.

## 19. LOŠIMAS „MEGA BAKARA“ („MEGA BACCARAT“)

<b><i>Bendroji informacija:</i></b>	
Lošimo tipas:	Stalo lošimas gyvai
Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma:	Min. 0,2 € Maks. 3,000 €
Maksimali laimėjimo suma:	300 000 €

- **Tikslas** lošime Mega Bakara („Mega Baccarat“) yra atspėti, kuri pusė laimės (lošėjas ar bankininkas), turėdama ranką, kurios vertė bus artimiausia 9.

### ***Lošimo taisyklės***

- Norėdamas pradėti Lošti, lošėjas pasirenka statymo sumą spustelėdamas žetoną iš žetonų dėklo, tada lošėjas spustelėja savo pasirinkimą iš šių: Lošėjas, bankininkas ar lygiosios.
- Lošėjui bus leidžiama atlikti ar keisti savo statymus, kol ekrane bus rodomas pranešimas „**ATLIKITE STATYMUS**“ (skiriama 12 sekundžių).
- Kiekvienam lošėjo statymui bus taikomas 20 % mega mokestis. Pavyzdžiui, jei lošėjo statymas yra 10, taikomas Mega mokestis bus 2 ir bendras statymas bus 12.
- Statymai gali būti atliekami statymui skirtu metu, kol krupjė paskelbia: „**STATYMAI BAIGTI**“.
- Visa lošėjo statymų suma bus rodoma laukelyje „**Bendras Statymas**“.

### ***Mega lošimas***

- Kai lošėjo statymai bus priimti, visose statymo vietose bus taikomas atsitiktinis Mega daugiklis nuo 2x iki 100x. Tuomet įsijungia kauliukų kratyklė ir nuo kauliukų kratyklėje išriedėjusių kauliukų rezultato priklauso ar lošimas bus Mega lošimas.
- **Jei kauliukų rezultatas yra 8 arba 9**, aktyvuojamas **Mega lošimas**, ir daugikliai tampa galiojantys.
- **Išmokos atnaujinamos** – laimėjimai apskaičiuojami padauginant atitinkamoms statymo vietoms priskirtus **Mega daugiklius**.

- Jei lošėjo statymas laimi, jam išmokama suma pagal **padidintą išmokos rodiklį**, o pradinis statymas **pridedamas prie laimėjimo**.
- Lošėjas turi galimybę laimėti daugiau, jei laiminčiomis tampa **dvi arba daugiau statymo vietų**.

### ***Įprastas lošimas***

- Jei kauliuko rezultatas **nėra** 8 arba 9, lošiamas įprastas lošimas ir daugikliai pranyksta. Jei lošėjo statymai laimi, lošėjui bus išmokėtos įprastos išmokos.
- Krupjė išdalins **4 pradines kortas** tokia tvarka: 1-oji ir 3-oji kortos į lošėjo pusę, o 2-oji ir 4-oji kortos į bankininko pusę. Pasibaigus statymams skirtam laikui, krupjė turės nuskaityti / atskleisti 4 pradines kortas, išdalytas lošėjui ir bankininkui, pradedant nuo lošėjo.
- Jei abiem pusėms reikalinga 3-oji korta, krupjė duos po papildomą kortą pagal žemiau paaiškintą „Trečiosios Kortos Taisyklę“.
- Kai krupjė išdalina visas reikalingas kortas kiekvienai rankai, lošimas yra baigtas. Laimi ta pusė, kurios kortų verčių (taškų) suma artimiausia 9. Jeigu taškų suma lygi, lošimas baigiamas lygiosiomis.
- Lošimo naudotojo sąsajoje laimintis statymas bus paryškintas. Jei kuris nors iš lošėjo statymų apima laiminčius statymo laukelius, lošėjas gauna laimėjimą pagal atliktų statymų tipą. Lošėjo laimėjimo suma bus rodoma laimėjimo pranešime.
- Kai lošimas baigtas, krupjė surenka visas atverstas ant stalo kortas, deda jas prie nereikalingų ir paskelbia kito lošimo statymų pradžią.

### ***Kortų Vertės***

- Lošimas lošiamas su 8 standartinėmis 52 kortų kaladėmis.
- Pagrindiniame „Mega Baccarat“ lošime svarbi tik kiekvienos kortos skaitinė vertė; kortų rūšys (širdys, vynai, kryžiai, būgnai) neturi reikšmės.

Kortos	A	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K
Taškai	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	0	0	0

- Taškai lošėjo ir bankininko pusėse apskaičiuojami susumavus kortų vertę.
- Lošime „Mega Baccarat“ maksimali įmanoma taškų vertė yra 9. Jei bendra suma yra 10 ar didesnė, reikia atimti 10 taškų, o likę taškai skaičiuojami kaip „Mega Baccarat“ taškai.

Pvz.,

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

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

$$J + K = 0$$

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

$$8 + Q = 8$$

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

### Trečiosios Kortos Taisyklė

- Yra 3 atvejai, kai lošimas pasibaigia išdalinus 4 kortas (maža ranka) be jokių papildomų kortų:
  - Kai lošėjo ir bankininko pirmųjų 2 kortų suma lygi 8 ar 9 taškams (natūrali ranka);
  - Kai lošėjas turi 6 taškus, o bankininkas turi 7 ar atvirkščiai;
  - Kai yra lygiosios, surinkti 6, 7, 8 ar 9 taškai.
- Jei lošėjui ir bankininkui išdalinama pradinės dviejų kortų rankos, kurių vertė 0–7, peržiūrima „**Trečiosios Kortos Taisyklė**“, kad būtų nustatyta, ar trečioji korta turi būti išdalinta vienai ar abiem rankoms. Lošėjas visada pradeda ėjimą.

#### Lošėjo rankai imti:

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

#### Bankininko rankai imti:

Bankininkas turi pradinės dvi kortas	Trečiosios lošėjo imtos kortos vertė										
	Nėra trečiosios kortos	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
1	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
2	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
3	D	D	D	D	D	D	D	D	D	S	D
4	D	S	S	D	D	D	D	D	D	S	S
5	D	S	S	S	S	D	D	D	D	S	S
6	S	S	S	S	S	S	S	D	D	S	S
7	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
8	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
9	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

### „Mega Baccarat“ Pagrindiniai Statymai

D – Imti; S – Sustoti

- Kai lošėjo ir bankininko pirmųjų 2 kortų suma lygi 6 ar 7 taškams, bet bankininko pirmosios 2 kortos lygios 0, 1, 2, 3, 4 ar 5 taškams iš viso, bankininkas gauna kortą.
- „Mega Baccarat“ yra trys skirtingi pagrindiniai statymai, kuriuos galima atlikti atsižvelgiant į tris galimas baigtis: **Lošėjas laimi** (lošėjas turi didesnę sumą), **Bankininkas laimi** ir **Lygiosios** (kai kortos lošėjo ir bankininko pusėje yra vertos tiek pat taškų).
- Statymai gali būti atliekami tam skirtose vietose grafinio Lošimo naudotojo sąsajoje. Tradiciškai „Baccarat“ lošėjo statymo laukas yra mėlynos spalvos, bankininko yra raudonas, o lygiųjų – žalias.
- Už laimintį statymą **Lošėjui** išmokama **1-100:1**.
- Už laimintį statymą **Bankininkui** išmokama **1-100:1\***.
- Už laimintį statymą **Lygiosioms** išmokama **8-800:1**. Jei įvyksta lygiosios, statymai už lošėją ar bankininką neprarandami, o pastumiami.
- Statymai ant lošėjo ir bankininko statymo vietų negali būti atliekami tuo pačiu metu.

**\*95 % lošėjo banko statymo yra gražinama, jei Bankas laimi.**

### *„Mega Baccarat“ Šalutiniai Statymai*

- Siūlomi kelių tipų šalutiniai statymai:
  - Lošėjo pora;
  - Bankininko pora.

### *Lošėjo Pora ir Bankininko Pora*

- **Lošėjo Poros** šalutinis statymas laimi, jei dvi pradinės kortos lošėjo rankoje sudaro porą, o **Bankininko Poros** statymas laimi, jei dvi pradinės kortos bankininko rankoje sudaro porą. Bet kokio tipo pora laikoma tinkama ir lošėjo, ir bankininko rankoms:
  - **Tobula Pora** – dvi identiškios kortos (pvz., du širdžių karaliai)
  - **Spalvota Pora** – dvi tos pačios vertės ir tokios pačios spalvos, bet skirtingų rūšių kortos (pvz., 5 širdys + 5 būgnai)
  - **Mišri Pora** – dvi tos pačios vertės kortos, bet skirtingų spalvų (pvz., 7 vynai + 7 kryžiai).
- Už laimėtą statymą ant bet kurio tipo lošėjo ar bankininko poros išmokama **10-1000:1**.
- Tame pačiame lošime galima atlikti abu arba tik vieną šalutinį statymą ant lošėjo ar bankininko poros.
- Lošėjas gali atlikti statymus lošėjų ir bankininkų porai, prieš tai nedėdamas pagrindinio statymo.

• 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 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.

## 20. LOŠIMAS „GYVATĖS IR KOPĖČIOS GYVAI“ („SNAKES & LADDERS LIVE“)

<b>Bendroji informacija:</b>	
Lošimo tipas:	Stalo lošimas gyvai
Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma:	Min. 0,10 € Maks. 100 €
Maksimali laimėjimo suma:	1 000 000 €

Lošimo tikslas – atspėti išridentų kauliukų rezultatą.

### **Lošimo taisyklės**

Atspėjęs lošimo rezultatą teisingai, lošėjas gauna savo statymo išmoką. Specialios funkcijos gali suteikti papildomus laimėjimus padaugindamos pradinį statymą, atsižvelgiant į statymo tipą.

Statymas gali būti atliktas ant bet kurios iš septynių statymams skirtų vietų („deimantas“ („Diamond“), „žvaigždė“ („Star“), „žvaigždės ir deimanto kombinacija“ („Stars & Diamonds Combo“), „gyvatės ir kopėčios bronzinė premija“ („Snakes & Ladders Bronze Bonus“), „gyvatės ir kopėčios sidabrinė premija“ („Snakes & Ladders Silver Bonus“), „gyvatės ir kopėčios auksinė premija“ („Snakes & Ladders Gold Bonus“), „gyvatės totemo premija“ („Snake Totem Bonus“)) pagal tai, koks, lošėjo manymu, bus lošimo rezultatas.

- Lošimas lošiamas su keturiais kauliukais. Jei iškreinta kauliukas su „gyvatės ir kopėčios premijos“ („Snakes & Ladders Bonus“) simboliu, pridedamas penktas kauliukas, kad būtų nustatytas premijos lošimo tipas – „gyvatės ir kopėčios bronzinė premija“ („Snakes & Ladders Bronze Bonus“), „gyvatės ir kopėčios sidabrinė premija“ („Snakes & Ladders Silver Bonus“) ar „gyvatės ir kopėčios auksinė premija“ („Snakes & Ladders Gold Bonus“). Norint pradėti lošimą, lošėjas turi sulaukti pranešimo „Atlikite statymus“, tada pasirinkti žetono, kurį nori statyti, vertę ir padėti jį pasirinktoje pozicijoje. Statymams atlikti skiriama 10 sekundžių, tuomet krupjė paskelbia „Statymai baigti“, o po šio pranešimo jokie papildomi statymai nepriimami.

### **Statymai ir išmokos**

Lošėjo statymas:

- o Laimės, jei kauliukų kombinacija rodys laukelį su tuo simboliu;
- o Pralaimės, jei kauliukų kombinacija rodys laukelį be statymo.

Išmokos:

<b>Kauliukų kombinacija</b>	<b>Simboliai</b>	<b>Išmoka</b>
„Deimantai“ („Diamonds“)	Bet kokie 2 „deimantai“ („Diamonds“)	1:1
	Bet kokie 3 „deimantai“ („Diamonds“)	2:1
	4 „deimantai“ („Diamonds“)	5:1
„Žvaigždės“ („Stars“)	Bet kokios 2 „žvaigždės“ („Star“)	2:1
	Bet kokios 3 „žvaigždės“ („Star“)	5:1
	4 „žvaigždės“ („Star“)	20:1
„Žvaigždžių ir deimantų kombinacija“ („Stars & Diamonds Combo“)	2 „žvaigždės“ („Star“) + 2 „deimantai“ („Diamonds“)	5:1
	„Žvaigždė“ („Star“) + 3 „deimantai“ („Diamonds“)	8:1
	3 „žvaigždės“ („Star“) + „deimantas“ („Diamonds“)	20:1
„Gyvatės totemo premija“ („Snake Totem Bonus“)	Bet kokios 3 „gyvatės totemo premijos“ („Snake Totem Bonus“)	2 – 10 000:1
„Gyvatės ir kopėčios bronzinė premija“ („Snakes & Ladders Bronze Bonus“)	Bet kokios 2 ar daugiau „gyvatės ir kopėčios premijos“ („Snakes & Ladders Bonus“) + „bronzinis“ („Bronze“)	2 – 10 000:1
„Gyvatės ir kopėčios sidabrinė premija“ („Snakes & Ladders Silver Bonus“)	Bet kokios 2 ar daugiau „gyvatės ir kopėčios premijos“ („Snakes & Ladders Bonus“) + „sidabrinis“ („Silver“)	2 – 10 000:1
„Gyvatės ir kopėčios auksinė premija“ („Snakes & Ladders Gold Bonus“)	Bet kokios 2 ar daugiau „gyvatės ir kopėčios premijos“ („Snakes & Ladders Bonus“) + „auksinis“ („Gold“)	2 – 10 000:1

### **Premijos lošimai**

#### **„Gyvatės ir kopėčios premija“ („Snakes & Ladders Bonus“)**

- Jei ant dviejų ar daugiau pagrindinio lošimo kauliukų rodomi „gyvatės ir kopėčios premijos“ („Snakes & Ladders Bonus“) simboliai, o lošėjo statymas sutampa su premijos išridentu premijos simboliu, suaktyvinama „gyvatės ir kopėčios premija“ („Snakes & Ladders Bonus“).
- Penktasis kauliukas metamas siekiant nustatyti „gyvatės ir kopėčios premijos“ („Snakes & Ladders Bonus“) tipą:
  - o „Auksinis“ („Gold“) – suaktyvinama „gyvatės ir kopėčios auksinė premija“ („Snakes & Ladders Gold Bonus“) su 5 „jumbo“ kauliukų metimais;
  - o „Sidabrinis“ („Silver“) – suaktyvinama „gyvatės ir kopėčios sidabrinė premija“ („Snakes & Ladders Silver Bonus“) su 3 „jumbo“ kauliukų metimais;
  - o „Bronzinis“ („Bronze“) – suaktyvinama „gyvatės ir kopėčios bronzinė premija“ („Snakes &

Ladders Bronze Bonus“) su 2 „jumbo“ kauliukų metimais.

- Visi trys premijos lošimo tipai lošiami ant 8x8 lentelės.
- Premijos metu ant lentelės yra rodomi specialūs simboliai:
  - o „Gyvatės“ („Snakes“) – nusileidus ant pozicijos su gyvatės galva, lošėjas perkeliamas į poziciją su gyvatės uodega. Lošime visada yra 6 gyvatės;
  - o „Kopėčios“ („Ladders“) - nusileidus ant pozicijos kopėčių apačioje, lošėjas perkeliamas į poziciją kopėčių viršuje. Lošime visada yra 6 kopėčias;
  - o „Daugikliai“ („Multipliers“) – atsitiktinėse pozicijose yra nurodomos daugiklių vertės. Nusileidus ant pozicijos su tokiu daugikliu, jo vertė bus pritaikyta bendram statymui, ir išmokėta;
  - o „Saugios pozicijos“ („Safe Tiles“) – „saugios pozicijos“ („Safe Tiles“) yra pažymėtos užraktu ir yra ant pozicijų su numeriais 8, 16, 24, 32, 40, 48 ir 56. Nusileidus ant „saugios pozicijos“ („Safe Tile“) arba peršokus per ją, ji tampa aktyvi. Jei premijos lošimo pabaigoje dabartinis premijos daugiklis yra mažesnis nei paskutinės „saugios pozicijos“ („Safe Tiles“) daugiklis, lošėjui skiriamas „saugios pozicijos“ („Safe Tiles“) daugiklis;
  - o „Įjungimo“ („PowerUP“) pozicija – nusileidus ant pozicijos su „įjungimu“ („PowerUP“), visi daugikliai ant lentelės padidinami. Viena „įjungimo“ („PowerUP“) pozicija gali būti suaktyvinta tik vieną kartą. Maksimalus aktyvuotų pozicijų su „įjungimu“ („PowerUP“) skaičius yra 3.
- Visos lentelėje esančios pozicijos yra sunumeruotos pagal judėjimo kryptį.
- Kad judėti per lentelę naudojamas „jumbo“ kauliukas. Lošėjas pasislenka lentelėje ant tiek, kiek taškų parodo išridentas kauliukas.
- Premijos lošimas baigiasi, kai atliekami visi kauliukų metimai.

### **„Gyvatės totemo premija“ („Snake Totem Bonus“)**

- Jei ant trijų ar daugiau pagrindinio lošimo kauliukų rodomi „gyvatės totemo premijos“ („Snake Totem Bonus“) simboliai, o lošėjo statymas sutampa su premijos išridentu premijos simboliu, suaktyvinama „gyvatės totemo premija“ („Snake Totem Bonus“).
- „Gyvatės totemas“ („Snake Totem“) padalytas į tris lygius, o kiekvieną lygį sudaro šešios plytelės. Kiekviena plytelė atitinka skaičių ant „jumbo“ kauliuko, skaičiuojant nuo apačios iki viršaus.
- 6 ir 12 plytelės turi dvylika briaunų, o kitos – šešias. Ant visų briaunų rodomi laimėjimai.
- Lošimo pradžioje visos briaunos pradeda suktis ir sustoja ties viena iš briaunų viduryje. Galimi laimėjimai yra tokie:
  - o „Daugikliai“ („Multipliers“) – nusileidus ant pozicijos su daugikliu, atitinkamas daugiklis bus suteiktas lošimo pabaigoje;
  - o „Gyvatės ir kopėčios premija“ („Snakes & Ladders Bonus“) – suaktyvinama „gyvatės ir kopėčios premija“ („Snakes & Ladders Bonus“) su atitinkamu lošimo tipu;
  - o „Laimėjimų daugikliai“ („Prize Multipliers“) – jei ant 6 pozicijos esantis laimėjimas yra daugiklis, tuomet bet koks 7 – 11 pozicijų daugiklis dauginamas iš 6 pozicijos daugiklio, arba
  - o 12 pozicijos daugiklis sumuojamas su 6 pozicijos daugikliu. Jei ant 12 pozicijos esantis laimėjimas yra daugiklis, tuomet bet koks 13 – 18 pozicijų daugiklis dauginamas iš 12 pozicijos daugiklio. Taip pat lošėjui suteikiamas vienas papildomas „jumbo“ kauliuko metimas.

### **Galimi ypatingi atvejai**

- Lošėjas yra atsakingas už teisingą savo statymą.
- Jei lošimas laikinai sustabdytas dėl lošimo vedėjo klaidos, įrangos gedimo ar kitų nenumatytų aplinkybių, pasirodys pranešimas „Lošimas pristabdytas“.
- Jei lošimo etapas bus atšauktas dėl nenumatytų aplinkybių, o galimybės išspręsti problemos nedelsiant nėra, pasirodys pranešimas „Lošimas atšauktas“.
- Lošime įvykus klaidai, lošimas laikinai sustabdomas ir apie tai pranešama pamainos vadovui. Visi

lošėjai pokalbių lange arba iššokančiajame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama.

- Jei pamainos vadovas gali nedelsiant pataisyti klaidą, lošimas bus tęsiamas įprastai. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimo etapas bus atšauktas, pradiniai statymai gražinti visiems lošimo etape dalyvavusiems lošėjams.
- Jei interneto ryšys nutrūksta prieš atliekant statymus (t. y. prieš krupjė paskelbiant lošimo ekrane, kad daugiau statymų atlikti negalima), statymo suma nebus nuskaičiuota nuo lošėjo sąskaitos likučio, o lošėjas lošimo etape dalyvauti negalės.
- Jei interneto ryšys nutrūksta po to, kai lošėjas atlieka statymus, lošimas tęsiamas, o atlikti statymai yra įskaičiuojami atsižvelgiant į lošimo rezultatą.
- Jei lošėjo statymas viršija bet kurią minimalią ar maksimalią ribą, jis bus koreguojamas automatiškai ir jam apie tai bus pranešta ekrane pasirodžiusiame pranešime.

## 21. LOŠIMAS „GREITAS BLACKJACK“ („SPEED BLACKJACK“)

<b><i>Bendroji informacija:</i></b>	
Lošimo tipas:	Stalo lošimas gyvai
Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma:	Min. 50 € Maks. 2 500 €
Maksimali laimėjimo suma:	98 800 €

- „Speed Blackjack“ lošime, lošėjai varžosi su krupjė, o ne tarpusavyje. Lošime leidžiama prie stalo pasodinti iki 7 lošėjų. Krupjė išdalina po 2 atverstas kortas kiekvienam lošėjui ir dvi kortas sau, vieną atverstą, vieną užverstą (krupjė korta). Pagrindinis skirtumas, lyginant su „Klasikiniu Blackjack“, yra tas, kad visi lošėjai priima sprendimus po to, kai krupjė išdalina paslėptą kortą, ir kiekvienas gauna kortas pagal tai, koku greičiu apsisprendžia.
- **Tikslas** – priartėti prie 21 taško greičiau nei krupjė, pasiimant papildomas kortas, jei reikia, bet neviršyti 21 taško. Rankai viršijus 21 tašką, ji automatiškai pralaimi, nepriklausomai nuo krupjė kortų.
- Jei pradinės kortos sudaro 21 tašką, tai vadinama „Blackjack“, ir lošėjas laimi, nebent krupjė taip pat turi „Blackjack“.

Jei tiek lošėjas, tiek krupjė turi „Blackjack“, skelbiamos lygiosios ir statymas pastumiamas (nei laimima, nei pralaimima).

### ***Lošimo nustatymai***

- „Speed Blackjack“ lošiamas su 8 kortų kaladėmis, po 52 kortas kiekvienoje;
- Krupjė turi išmesti kortų vertę 16 ir sustoti ties 17;
- Lošėjas gali dvigubai mažinti bet kurias pradines dvi kortas;
- Dvigubai mažinant gaunama tik viena korta;
- Dvigubai mažinti leidžiama tik pradines kortas;
- Lošėjas gali atskirti dvi vienodos vertės pradines kortas;
- Lošėjas gali atskirti kortą viename langelyje;
- Lošėjas gali atskirti tūzus;
- Lošėjas negali prašyti papildomos kortos atskyres tūzus;
- Draudimas siūlomas su atverstu tūzu;

- Už „Blackjack“ kombinaciją išmokama 3:2;
- Draudimo atveju išmokama 2:1;
- Lygiosios, kai rankų vertės yra vienodos.

### *Lošimo taisyklės*

- Norėdamas pradėti Lošti, lošėjas **užima vietą prie stalo**, lošėjas pasirenka statymo sumą ir spustelėdamas ją **padeda** į pažymėtą langelį. Prasidėjus statymų laikui, galima atlikti bet kokius papildomus statymus arba pakeisti pradinį statymą. Jeigu kitas lošėjas pradėjo lošimą, lošėjui bus leidžiama dalyvauti ir atlikti savo statymus, kol ekrane bus rodomas pranešimas „**ATLIKITE STATYMUS**“ (suteikiama 10 sekundžių).
- Visas lošėjo statymas bus rodomas lange „**Visas Statymas**“.
- Statymai gali būti dedami statymui skirtu metu, kol krupjė paskelbia: „**STATYMAI BAIGTI**“.
- Pasibaigus statymo laikui, krupjė pradės dalyti kortas, pradedant nuo lošėjo iškart iš kairės ir kiekvienam lošėjui paeiliui, o sau – paskutiniam. Antra korta išdalijama tokiu pačiu būdu, kiekvienam lošėjui atversta, o krupjė gauna užverstą kortą.
- Išdalinus visas kortas, lošėjai turi pasirinkti savo rankose esančias parinktis (prašyti papildomos kortos, likti su turimu deriniu, dvigubinti arba padalinti), pradedant nuo pirmojo lošėjo krupjė kairėje iki paskutinio pagal laikrodžio rodyklę. Papildomos kortos turi būti dalijamos tokia seka, kokia lošėjai priėmė sprendimus.
- Po to, kai visi lošėjai priima sprendimus, krupjė atverčia savo užverstą kortą ir išdalija papildomas kortas, vadovaudamasis ant stalo užrašyta taisykle: Krupjė turi traukti iki kortų vertės 16 ir sustoti ties 17; Tai reiškia, kad jei krupjė turi 16 arba mažiau, jis trauks papildomas kortas.
  - Jeigu krupjė atversta korta yra tūzas, visiems lošėjams pasiūlomas Draudimas prieš atliekant bet kokius kitus veiksmus. Pasibaigus draudimo statymų laikui, krupjė patikrina savo ranką dėl galimo „Blackjack“ derinio:
  - Jei krupjė turi „Blackjack“, lošimas pereina tiesiai į rezultatų etapą, ir lošėjų rankos lyginamos su krupjė ranka.
  - Jei krupjė neturi „Blackjack“, lošimas pereina į „Blackjack“ parinkčių etapą, kuriame lošėjai gali atlikti savo pasirinkimus (pvz., imti papildomą kortą, likti su turimomis kortomis, dvigubinti ar atskirti kortas).
  - Kai krupjė baigia dalinti kortas pagal taisykles, lošimas pereina į rezultatų etapą, kuriame krupjė ranka lyginama su kiekvieno lošėjo ranka, ir nustatomas laimėtojas (-ai).
- Pasibaigus lošimui, krupjė surenka visas atverstas kortas nuo stalo, deda jas į nereikalingų kortų krūvą ir atidaro kito lošimo statymus. Kai lošimas baigiamas, krupjė surenka visas atverstas ant stalo kortas, deda jas prie nereikalingų ir atidaro kito lošimo statymus.

### *Kortų Vertė*

- „Speed Blackjack“ lošiamas su 8 kortų kaladėmis, po 52 kortas kiekvienoje, ir kiekviena korta turi savo nustatytą vertę. Bendra kortų, esančių lošėjo rankoje, vertė vadinama „rankos taškais“ ir lemia, ar laimi lošėjo, ar krupjė ranka.
- 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 ir 9 turi savo kortoje užrašytą vertę.

- 10, valetas, karalienė ir karaliaus vertė yra 10.
- Tūzas vertė gali būti 1 arba 11, pasirenkama lošėjo. Paprastai kortų derinys lemia, kuri vertė pasirenkama, ir tai gali pasikeisti lošimo metu, priklausomai nuo gautų papildomų kortų vertės.

Derinių pavyzdžiai:

$$7\clubsuit + 4\diamond = 11, 5\clubsuit + 10\spadesuit = 15, K\heartsuit + Q\clubsuit = 20, A\clubsuit + 5\heartsuit = 6 \text{ arba } 16 \text{ ir } A\heartsuit + 10\spadesuit = \text{BJ.}$$

- Bet koks tūzas + 10, J, Q arba K derinys yra geriausias lošimo derinys ir vadinamas „**Blackjack**“.
- Derinys su tūzu ir bet kokios vertės korta nuo 2 iki 9 vadinamas **minkšta ranka**, nes tūzas šiame derinyje gali būti 1 arba 11. Pavyzdžiui,  $A\clubsuit + 5\heartsuit = 6$  arba 16.
- Kortų rūšys pagrindiniame „Blackjack“ lošime nėra svarbios.

### *Užnugario Statymas*

- **Speed Blackjack užnugario statymo** funkcija leidžia atlikti statymus prie kitų stalo lošėjų rankų. Jei jie laimi, laimi ir lošėjas.
- Lošėjai, lošiantys su pagrindiniu statymu kėdėje, priims sprendimus. Jei norima lošti statymą iš už bet kurio lošėjo, statymo metu žetonai dedami specialiai tam skirtoje statymo vietoje, pažymėtoje „Užnugario Statymas“. **Išmokos** už užnugario statymus išmokamos taip pat, kaip ir už pagrindinį „Blackjack“ statymą.
- Stalo limitai užnugario statymams rodomi lange **Statymo Limitai ir Išmokos**.
- Lošėjas gali statyti už lošėjus, užimančius kitas vietas, net jei turi savo pagrindinį statymą, tačiau negali statyti už savo ranką.
- Bet kuris lošėjas gali statyti iš bet kokio lošėjo užnugario neribotą kiekį kartų. Lošėjas, norėdamas sužinoti, kiek lošėjų stalo už pasirinktą langelį, ir bendrą tų statymų vertę, turi užvesti pelės žymeklį virš langelio srities „Užnugario statymas“.
- Lošėjo užnugario statymas gali būti atmestas pasibaigus statymo laikui, jei pagrindinis lošėjas galiausiai nedalyvauja lošime. Atmesti statymai gražinami į lošėjo balansą.
- Lošėjas gali statyti iš už bet kurio lošėjo prie stalo, tačiau lošėjas, užimantis vietą su pagrindiniu statymu, gali išjungti galimybę statyti už jo „Užnugario statymus“.
- Užnugario statymas yra sukonfigūruotas taip, kad atitiktų pagrindinio lošėjo veiksmus. „Dvigubai mažinti“ arba „Atskirti“ atvejais reikalinga suma bus automatiškai paimta iš lošėjo balanso.
- Jei pagrindinis lošėjas, kuriam statoma iš užnugario, nusprendžia dvigubai mažinti, o lošėjas pažymėjo parinktį „**Padvigubinti mano statymą, kai pagrindinis Lošėjas Padvigubina**“, trečioji korta bus duodama lošėjo rankai kaip imimo parinktis, tačiau nebus galima pasiimti jokių papildomų kortų.

Jei pagrindinis lošėjas, iš už kurio statoma statymą, nusprendžia atskirti ir lošėjas pažymėjo parinktį „**Dvigubinti mano statymą, kad padengčiau abi rankas, kai pagrindinis lošėjas Atskiria**“, lošėjo statymas bus taikomas tik pirmajai daliai.

### *Šalutiniai Statymai*

- Statymo metu lošėjas gali atlikti šalutinius statymus, bet tik po to, kai langelyje atliks pagrindinį statymą. Šalutinių statymų ir išmokų aprašymai rodomi lange **Statymo Limitai ir Išmokos**.
- Prie kiekvieno „Speed Blackjack“ stalo galimi dviejų tipų šalutiniai statymai:

- **Tobulos Poros (TP)** šalutinis statymas atliekamas prieš išdalinant visas kortas. Tai suteikia galimybę laimėti papildomai, jeigu lošėjo dvi pirmosios kortos yra pora. Yra 3 rūšių poros:
  - **Tobula Pora** – dvi identiškos kortos (pvz., dvi širdžių karalienės);
  - **Spalvota Pora** – dvi tos pačios vertės kortos ir tokios pačios spalvos, bet skirtingų rūšių (pvz., 2 širdys + 2 būgnai);
  - **Mišri Pora** – dvi tos pačios vertės kortos ir tokios pačios spalvos, bet skirtingų rūšių (pvz., 2 širdys + 2 būgnai);
- Lošėjas, norėdamas laimėti tobulos poros statymą, atlieka savo statymą pagal stalo limitus specialiai tam skirtoje vietoje, pažymėtoje „TP“ prieš išdalijant kortas.
- Laimėję šalutiniai statymai bus rodomi iškart po to, kai kiekviename lošime dalyvaujančiame langelyje bus išdalintos dvi pradinės kortos.
- Laimingos TP rankos krupjė ranka nepaveikia.

Išmoka apskaičiuojama pagal lošėjo statymą, padaugintą iš poros tipo koeficiento. Išmokų lentelė pavaizduota toliau:

Derinys	Išmoka
Tobula pora	25:1
Spalvota pora	12:1
Mišri pora	6:1

- **Dvidešimt Vienas Plius Trys (21+3)** yra šalutinis statymas pagrįstas 3 kortų deriniu, naudojant krupjė viršutinę kortą ir dvi pradines kortas lošėjo rankoje, kurios sudaro 3 kortų pokerio kombinaciją.

Kiekvieno tipo rankų vertė yra tokia:

- **„Vienodų Trejetas“** – trys tos pačios vertės ir rūšies kortos (pvz., trys širdžių tūzai);
  - **Eilė ir Spalva** – trys kortos iš eilės ir tos pačios rūšies (pvz., 10, valetas ir pikų dama);
  - **Trys Vienos Rūšies** – trys tos pačios vertės kortos (pvz., širdžių karalienė, būgnų karalienė ir gilių karalienė);
  - **Eilė** – trys kortos iš eilės, bet skirtingos rūšies (tūzas gali būti naudojamas eilėje kaip tūzas, 2 ir 3 arba eilėje karalienė, karalius ir tūzas);
  - **Spalva** – trys skirtingos vertės, bet vienodos rūšies kortos (pvz., 2, 6 ir gilių karalius).
- Norėdamas laimėti 21+3 statymą, lošėjas turi atlikti savo statymą specialiai tam skirtoje vietoje, pažymėtoje „21+3“ prieš išdalijant kortas, pagal stalo limitus.
  - Laimėję šalutiniai statymai bus rodomi iškart po to, kai kiekviename lošime dalyvaujančiame langelyje bus išdalintos dvi pradinės kortos.
  - Jei lošėjo derinys apima du laiminčius derinius, išmokėta bus tik viena didesnioji išmoka.
  - Išmoka apskaičiuojama pagal lošėjo statymą, padaugintą iš poros tipo koeficiento. Išmokų lentelė pavaizduota toliau:

Derinys	Išmoka
---------	--------

Vien. t.	100:1
Eilė ir spalva	40:1
Trys vienos rūšies	30:1
Eilė	10:1
Spalva	5:1

### ***Kortų Maišymas ir Kortų Keitimas***

- Kortų maišymas vyksta, kai iš dėtuvės nuimamas postilijonas (skiriamoji korta) ir lošimas baigiamas.
- Kai dalijanti korta pasirodo lošimo metu, ji pašalinama, o ranka baigiama. Krupjė praneš „**Paskutinė ranka dėtuvėje**“. Užbaigus šią ranką, daugiau kortų nereikia dalinti, kol nebus pakeista dėtuvė ar atlikta maišymo procedūra.
- Kortos nustatyta tvarka turi būti sumaišomos maišikliu, esančiu ant stalo, arba jas gali maišyti krupjė prie lošimų stalo.
- Kortų keitimo procedūra vyksta prie kiekvieno kortų lošimo stalo kartą per 24 valandas. Tačiau taip pat gali būti daroma šiais atvejais:
  - Stalas atidarytas po neaktyvumo laikotarpio;
  - Vaizdo srautas prie stalo nebuvo prieinamas;
  - Lošime ant grindų nukrito daugiau nei trys kortos;
  - Dėtuvėje yra korta su sugedusiu brūkšniniu kodu.

„**Išgryninimo funkcija**“ („**Cash out Feature**“) – ši funkcija leidžia lošėjui iš anksto užbaigti savo kombinaciją ir gauti garantuotą išmoką dar nepasibaigus lošimui.

- Pasibaigus pradiniam dalinimui, ekrane šalia kitų sprendimų mygtukų pasirodys „Išgryninimo“ („Cash out“) mygtukas. Dinamiškai apskaičiuojama išmokos suma, rodoma ant „Išgryninimo“ („Cash out“) mygtuko, priklauso nuo lošėjo kombinacijos vertės, dalintojo atverstos kortos ir visų tolesnių su ta kombinacija susijusių sprendimų.
- Kai lošėjas padalina kombinaciją, kiekvienai padalintai kombinacijai bus galima naudoti atskirą „Išgryninti“ („Cash out“) mygtuką. Jei lošėjas padvigubina statymus arba pralaimi, tos kombinacijos „Išgryninti“ („Cash out“) parinktį bus išjungta.
- Paspaudus / bakstelėjus mygtuką „Išgryninti“ („Cash out“), lošimas užbaigiamas tai kombinacijai, o atitinkama išmoka pridedama prie lošėjo balanso, kai lošimas baigiasi. Su tuo padalinimu negalima atlikti jokių tolesnių veiksmų.
- Ši funkcija taikoma tik pagrindiniam statymui ir neturi įtakos papildomiems statymams.
- „Išgryninimo funkcija“ („Cash out Feature“) galima bet kada įjungti / išjungti nustatymuose.

