PATVIRTINTA
Lošimų priežiūros tarnybos prie
Lietuvos Respublikos
finansų ministerijos direktoriaus
2026 m. lapkričio 12 d. įsakymu Nr. DIE-375

UAB „OLYMPIC CASINO GROUP BALTIJA“ NUOTOLINIO LOŠIMO ORGANIZAVIMO REGLAMENTO PRIEDAS NR. 3

NUOTOLINIAI STALO LOŠIMAI GYVAI

I SKYRIUS
BENDROSIOS NUOSTATOS

1. Šiame UAB „Olympic Casino Group Baltija“ (toliau – lošimų organizatorius) nuotolinio lošimo organizavimo reglamento priede Nr. 3 (toliau – taisyklės) naudojamos nuostatos taikomos visiems šiame lošimų organizatoriaus nuotolinio lošimo reglamente (toliau – reglamentas) nurodytiems nuotoliniams stalo lošimams gyvai, jei konkretaus lošimo taisyklėse nenurodyta kitaip.
2. Nuotolinis stalo lošimas gyvai – stalo lošimas nuotolinio lošimo įrenginiu, kuomet lošimo rezultatą lemiantis įvykis yra kuriamas realiu laiku ir tiesiogiai, naudojant mechaninę, elektroninę, elektromechaninę įrangą ir (ar) atsitiktinių skaičių generatorių bei nuotolinio lošimo ryšio priemones perduodamas lošėjams.
3. Bendrovė organizuoja šiuos nuotolinius stalo lošimus gyvai:
   3.1. Evolution Gaming:
      3.1.1. „Dviejų kombinacijų kazino „Hold'em“ („2 Hand Casino Hold'em“);
      3.1.2. „Nemokamų statymų Juodasis Džekas“ („Free Bet Blackjack“);
      3.1.3. „Begalinis Juodasis Džekas“ („Infinite Black Jack“);
      3.1.4. „Juodasis Džekas“ („Black Jack“);
      3.1.5. „Galingas Juodasis Džekas“ („Power Blackjack“);
      3.1.6. „Greitasis Juodasis Džekas“ („Speed Black Jack“);
      3.1.7. „Karibų pokeris“ („Caribbean stud poker“);
      3.1.8. „Kazino „Hold'em“ („Casino Hold'em“);
      3.1.9. „Drakonas Tigras“ („Dragon Tiger“);
      3.1.10. „Amerikietiška ruletė“ („Roulette American“);
      3.1.11. „Dviejų kamuoliukų ruletė“ („Double Ball Roulette“);
      3.1.12. „Dvigubo lošimo ruletė“ („Roulette Dual Play“);
      3.1.13. „Prancūziška ruletė“ („French Roulette“);
      3.1.14. „Ruletė“ („Roulette“);
      3.1.15. „Greitoji ruletė“ („Roulette Speed“);
      3.1.16. „Papildomų statymų miestas“ („Side Bet City“);
      3.1.17. „Teksaso „Hold‘em“ premijos pokeris“ („Texas Hold’em Bonus Poker“);
      3.1.18. „Trijų kortų pokeris“ („Three Card Poker“);
      3.1.19. „Aukščiausia korta“ („Top Card“);
      3.1.20. „Svarbiausias Teksaso „Hold‘em“ pokeris“ („Ultimate Texas Hold'em“);
      3.1.21. „Automatinė ruletė“ („Auto Roulette“);
      3.1.22. „Automatinė ruletė Pasidalijimas“ („Auto Roulette La Partage“);
      3.1.23. „Greita automatinė ruletė“ („Speed Auto Roulette“);
      3.1.24. „Craps“ („Craps“);
      3.1.25. „Pinigų ratas“ („Money Wheel“);
      3.1.26. „Aukso luito ruletė“ („Gold Bar Roulette“);
      3.1.27. „Bakara auksiniai turtai“ („Golden Wealth Baccarat“);
      3.1.28. „Momentinė ruletė“ („Instant Roulette“);

3.1.29. „Žaibuojanti Bakara“ („Lightning Baccarat“);
3.1.30. „Žaibuojantys kauliukai“ („Lightning Dice“);
3.1.31. „Žaibuojanti ruletė“ („Lightning Roulette“);
3.1.32. „Monopolis gyvai“ („Monopoly Live“);
3.1.33. „XXX ekstremali žaibuojanti ruletė“ („XXXtreme Lightning Roulette“);
3.1.34. „Super Andar Bahar“ („Super Andar Bahar“);
3.1.35. „Žvilgtelėjimo Bakara“ („Peek Baccarat“);
3.1.36. „Trys kortos“ („Teen Patti“);
3.1.37. „Futbolo studijos kauliukai“ („Football Studio Dice“);
3.1.38. „Gyvas arba miręs: salūnas“ („Dead Or Alive: Saloon“);
3.1.39. „Bac Bo“ („Bac Bo“);
3.1.40. „Žaibuojantis Juodasis Džekas“ („Lightning Blackjack“);
3.1.41. „Bakara“ („Baccarat“);
3.1.42. „Lėtai valdoma Bakara“ („Control Squeeze Baccarat“);
3.1.43. „Bakara be komisinių“ („No Commission Baccarat“);
3.1.44. „Greita Bakara be komisinių“ („No Commission Speed Baccarat“);
3.1.45. „Bakara klestėjimo medis“ („Prosperity Tree Baccarat“);
3.1.46. „Greita Bakara“ („Speed Baccarat“);
3.1.47. „Lėtoji Bakara“ („Squeeze Baccarat“);
3.1.48. „XXX ekstremali žaibuojanti Bakara“ („XXXtreme Lightning Baccarat“).

3.2. NetEnt:
3.2.1. „Ruletė gyvai“ („Live Roulette“);
3.2.2. „Juodasis Džekas gyvai“ („Live Blackjack“);
3.2.3. „Tobulas Juodasis Džekas gyvai“ („Live Perfect Blackjack“);
3.2.4. „Greitasis Juodasis Džekas gyvai“ („Live Blitz Blackjack“).

3.3. Pragmatic Play:
3.3.1. „Bakara“ („Baccarat“);
3.3.2. „Greitoji Bakara“ („Speed Baccarat“);
3.3.3. „Juodasis Džekas“ („Blackjack“);
3.3.4. „Greitasis Juodasis Džekas“ („Speed Blackjack“);
3.3.5. „VIP Juodasis Džekas“ („VIP Blackjack“);
3.3.6. „Ruletė“ („Roulette“);
3.3.7. „Greitoji Ruletė“ („Speed Roulette“);
3.3.8. „Automatinė Ruletė“ („Auto Roulette“);
3.3.9. „Mega Sic Bo“ („Mega Sic Bo“);
3.3.10. „Mega ratas“ („Mega Wheel“);
3.3.11. „Mega ruletė“ („Mega Roulette“);
3.3.12. „Vienas Juodasis Džekas“ („One Blackjack“);
3.3.13. „Drakono Tigras“ („Dragon Tiger“);
3.3.14. „Super 8 Bakara“ („Super 8 Baccarat“);
3.3.15. „Andar Bahar“ („Andar Bahar“);
3.3.16. „Saldi Bonanza saldainių šalis“ („Sweet Bonanza Candyland“);
3.3.17. „Bakara be komisinių“ („No Commission Baccarat“);
3.3.18. „Sprogimo miestas“ („Boom City“);
3.3.19. „Įjungta ruletė“ („PowerUp Roulette“);
3.3.20. „Kazino Hold‘em“ („Casino Hold‘em“);
3.3.21. „Valetai ar aukščiau pokeris“ („Jack or Better Draw Poker“).

3.4. Ezugi:
3.4.1. „32 Kortos“ („32 Cards“);
3.4.2. „Andar Bahar“ („Andar Bahar“);
3.4.3. „Bakara nokautas“ („Baccarat Knock Out“);
3.4.4. „Bakara be komisinių“ („No Commission Baccarat“);
3.4.5. „Bakara Super Šeši“ („Baccarat Super Six“);
3.4.6. „Bakara / Bankas“ („Baccarat / Punto Banco“);
3.4.7. „Statyti ant trijų kortų“ („Bet On Teen Patti“);
3.4.8. „Juodasis Džekas“ („Blackjack“);

3.4.9. „Kazino Hold‘Em“ („Casino Hold‘Em“);
3.4.10. „Bakara Drakonas Tigras“ („Baccarat Dragon Tiger“);
3.4.11. „Laimingas 7“ („Lucky 7“);
3.4.12. „OTT Ruletė“ („OTT Roulette“);
3.4.13. „Ruletė“ („Roulette“);
3.4.14. „Automatinė ruletė“ („Auto Roulette“);
3.4.15. „Sic Bo“ („Sic Bo“);
3.4.16. „Trijų kortų pokeris“ („Teen Patti / 3 Card“);
3.4.17. „Neribotas Juodasis Džekas“ („Unlimited Blackjack“);
3.4.18. „Karališkas pokeris“ („Royal Poker“);
3.4.19. „Didžiausias Sic Bo“ („Ultimate Sic Bo“).

3.5. 7Mojos:
3.5.1. „Ruletė“ („Roulette“);
3.5.2. „Juodasis Džekas“ („Black Jack“);
3.5.3. „Neribotas Juodasis Džekas“ („Unlimited Black Jack“);
3.5.4. „Bakara“ („Baccarat“);
3.5.5. „Andar Bahar“ („Andar Bahar“);
3.5.6. „Trijų kortų pokeris“ („Three Card Poker /Teen Patti“);
3.5.7. „Trijų kortų pokerio susidūrimas“ („Three Card Poker Face Off /Teen Patti Face Off“);

3.6. Raw iGaming:
3.6.1. „Super Šansas Ruletė“ („Super Chance Roulette“);
3.6.2. „Blitz Ruletė“ („Blitz Roulette“);

3.7. Betgames:
3.7.1. „Kauliukų Dvikova“ („Dice Duel“);
3.7.2. „Laimės Ratas“ („Wheel Of Fortune“);

3.8. Playtech:
3.8.1. „Nuotykiai už stebuklų šalies Gyvai“ („Adventures Beyond Wonderland Live“);
3.8.2. „Visų statymų Juodasis Džekas Gyvai“ („All Bets Blackjack Live“);
3.8.3. „Bakara Gyvai“ („Baccarat Live“);
3.8.4. „Futbolo Ruletė Gyvai“ („Live Football Roulette“);
3.8.5. „3 kortų pasigyrimas Gyvai“ („Live 3 Card Brag“);
3.8.6. „Amerikietiška Ruletė Gyvai“ („Live American Roulette“);
3.8.7. „Juodasis Džekas Gyvai“ („Live Blackjack“);
3.8.8. „Kazino Hold‘em Gyvai“ („Live Casino Hold‘em“);
3.8.9. „Prancūziška Ruletė Gyvai“ („Live French Roulette“);
3.8.10. „Aukštas-žemas Gyvai“ („Live Hi-Lo“);
3.8.11. „Ruletė Gyvai“ („Live Roulette“);
3.8.12. „SikBo Prabangus Gyvai“ („Live SicBo Deluxe“);
3.8.13. „Neribotas Juodasis Džekas Gyvai“ („Live Unlimited Blackjack“);
3.8.14. „Mega ugnies liepsnos Juodasis Džekas Gyvai“ („Mega Fire Blaze Blackjack Live“);
3.8.15. „Kvantinė Ruletė Gyvai“ („Quantum Roulette Live“);
3.8.16. „Išsukti laimėjimą Gyvai“ („Live Spin a Win“);
3.8.17. „Išsukti Laukinį laimėjimą Gyvai“ („Spin a Win Wild Live“);
3.8.18. „Didžiausias kortų šou Gyvai („The Greatest Cards Show Live“).

II SKYRIUS
PAGRINDINĖS NUOTOLINIŲ STALO LOŠIMŲ GYVAI TAISYKLĖS

4. Nuotoliniai stalo lošimai gyvai organizuojami nuotolinio lošimo įrenginiais.

5. Nuotoliniai stalo lošimai gyvai valdomi spaudžiant atitinkamus mygtukus vadovaujantis vizualinėmis priemonėmis.

6. Kiekvienam nuotoliniam stalo lošimui gyvai yra numatytas minimalus ir maksimalus statymas bei galimi laimėjimai, ši informacija pateikiama kiekvieno lošimo aprašyme.

7. Įvykus nuotolinio stalo lošimo gyvai sutrikimui (krupjė klaidai, lošimo įrangos gedimui, elektros ar kitokiam sutrikimui dėl nuotolinio stalo lošimo gyvai tiekėjo kaltės) bus atliekami

veiksmai numatyti atskirose nuotolinių stalo lošimų gyvai taisyklėse (pvz. pakartotinis kortos nuskaitymas ar pan.). Jei tokie veiksmai nėra numatyti minėtose taisyklėse, arba veiksmais, numatytais minėtose taisyklėse, nepavykus pašalinti sutrikimų, lošimas bus sustabdytas šiame punkte nustatytam laiko tarpui ir apie tai bus iš karto informuojamas pamainos vadovas. Lošimo ekrane pasirodys pranešimas apie nagrinėjamą atitinkamą sutrikimą.

- Jei problemą pavyksta išspręsti ne ilgiau nei per 10 (dešimt) minučių, lošimas tęsiamas kaip įprasta ir atlikti statymai užskaitomi einamajam lošimui.
- Kitu atveju lošimas, kurio metu įvyko sutrikimas (įskaitant ir ryšio problemas iš nuotolinio stalo lošimo gyvai tiekėjo pusės), bus atšauktas ir pradiniai statymai automatiškai bus grąžinti visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime. Visais atvejais, kai lošimas anuliuojamas, apie lošimo anuliavimą bei jo priežastį paskelbia krupjė.

Tuo atveju, kai lošėjas praranda ryšį su lošimo serveriu, ekrane pasirodys pranešimas apie prisijungimą iš naujo. Iki to momento, kol lošėjas vėl neprisijungs prie lošimų serverio, lošimo ir pokalbių funkcijos veiks netinkamai arba bus visiškai neaktyvios. Iškilus ryšio problemoms (sistemos atjungimui) iš lošėjo pusės:

- Jei lošėjo atsijungimas įvyksta po to, kai statymas atliktas ir laikas, skirtas statymams atlikti, pasibaigęs, statymas yra užskaitomas kaip atliktas (t. y. nuskaičiuojamas iš lošėjo nuotolinių lošimų sąskaitos balanso) ir tvarkomas kaip įprasta, o nuotolinių lošimų sąskaitos balanso likutis atnaujinamas atsižvelgiant į atitinkamo lošimo rezultatus.
- Jei atlikus statymą atitinkamame lošime įvyksta sistemos atjungimas dar nepasibaigus statymams atlikti skirtam laikui (t. y. prieš ekrane pasirodant pranešimui „Daugiau jokių statymų“), statymas nebus priimtas ir nuskaitytas iš lošėjo nuotolinių lošimų sąskaitos balanso, o lošėjas nedalyvaus lošime.

8. Platesnė ir detalesnė kiekvieno lošimo informacija apie statymo atlikimą, laimėjimo išmokėjimą, sutrikimus lošimo metu, įvardijama kiekvienam lošimui atskirai žemiau išvardintose taisyklėse.

III SKYRIUS
SPECIALIOSIOS ATSKIRŲ NUOTOLINIŲ STALO LOŠIMŲ GYVAI TAISYKLĖS

9. „Dviejų kombinacijų kazino „Hold'em“ („2 Hand Casino Hold'em“) kortų lošimo taisyklės

Tai yra „Evolution Gaming“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 0,50 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 3 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 1 020 000 EUR.
Lošimo laukeliai:
„Žaidimo numeris“ – kiekvienas lošimas identifikuojamas unikaliu „Žaidimo numeriu“. Šis numeris rodo, kada prasidėjo lošimas pagal GMT laiko juostą (*valanda: minutė: sekundė*). Lošėjui panorus kreiptis į Klientų aptarnavimo skyrių dėl konkretaus lošimo, būtina užsirašyti šį „žaidimo numerį“ (arba padaryti ekrano nuotrauką).
Lentelėje žemiau pateikiami mygtukų pasirinkimai bei apibūdinamos jų funkcijos:

Mygtukas	Funkcija
	Paspaudus mygtuką „Pokalbis“ galima padidinti pokalbio langą arba jį uždaryti. Lošėjas gali kalbėtis su krupjė ir kitais lošėjais įrašydamas savo pranešimą „Pokalbio“ lauke. Pranešimas paskelbiamas paspaudus klaviatūros mygtuką „Enter“ („Įvesti“) arba laukelyje esantį rodyklės simbolį. Patį langą galima perkelti į bet kurią ekrano vietą.
	Paspaudus mygtuką „Arbatpinigiai“ galima arbatpinigiais atsidėkoti krupjė už gerai suteiktas paslaugas. Paspaudus šį mygtuką, atidaromas atitinkamas skydelis, kur galima padėti norimą dovanoti žetonų kiekį ant „Arbatpinigių“ laukelio. Paspaudus mygtuką „Patvirtinti“ perduodami arbatpinigiai.

	Paspaudus mygtuką „Nustatymai“ atidaromas meniu su lošėjo keičiamais nustatymais, kurie suskirstyti į keletą pagrindinių skirtukų: • „BENDRIEJI“ – galima paslėpti/rodyti kitų lošėjų pranešimus. • „VAIZDAS“ – lošėjo vaizdo kokybė nustatoma automatiškai, tačiau transliacijos kokybę galima pakeisti rankiniu būdu. • „GARSAS“ – galima įjungti/išjungti kurpjė balsą ir lošimo garsus, sureguliuoti jų garsumą. Lošėjo pasirinkti nustatymai pritaikomi iškart ir išsaugomi lošėjo profilyje. Išsaugoti nustatymai bus įkeliami automatiškai prisijungus iš bet kurio įrenginio.
	Paspaudus mygtuką „Garsas“ galima įjungti/išjungti krupjė balsą ir lošimo garsus. Šiuo būdu įjungus/išjungus garsą, nustatymai neišsaugomi ir pakeitus stalą garsas automatiškai vėl įjungiamas.
	Paspaudus mygtuką „Istorija“ atidaromas langas su loštų lošimų rezultatais. Lošimų istorija pateikiama: • „PASKYROS ISTORIJA“ – rodomas sąrašas su lošimų istorija: datos, statytos sumos ir laimėjimai. Naujausi lošti lošimai rodomi viršuje. • „ŽAIDIMŲ ISTORIJA“ – rodoma konkretaus lošimo istorija prieš tai „ŽAIDIMŲ“ stulpelyje paspaudus konkretų lošimą.
	Paspaudus mygtuką „Kasininkas“ atidaromas kasos/banko langas, kuriame galima atlikti pinigų įnešimą ir išėmimą.
	Paspaudus mygtuką „Atsakingas lošimas“ atidaromas puslapis, kuriame pateikiamos „Atsakingo lošimo“ nuostatos. Puslapyje pateikiama naudinga informacija ir nuorodos apie atsakingą elgesį interneto azartiniuose lošimuose bei informacija apie lošimų ribojimą.

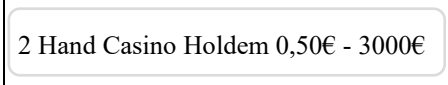
Lošimo aprašymas:

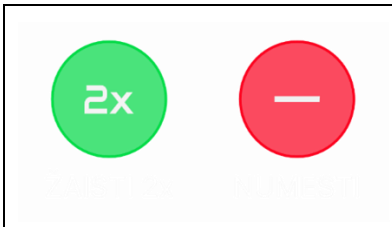
- „Dviejų kombinacijų kazino „Hold'em“ lošimo tikslas yra nugalėti krupjė kombinaciją surenkant geriausią galimą penkių kortų kombinaciją iš pirmųjų dviejų lošėjui padalintų kortų ir penkių bendrų kortų. Kiekviena lošėjo kombinacija atskirai lyginama su krupjė kombinacija ir laimi geriausia pokerio kortų kombinacija.
- Prie vieno „Dviejų kombinacijų kazino „Hold'em“ pokerio stalo vienu metu gali lošti neribotas skaičius lošėjų.
- „Dviejų kombinacijų kazino „Hold‘em“ lošiama naudojant vieną standartinę 52 kortų malką, kortos maišomos kas kartą pradėjus naują lošimą.
- Norėdamas atlikti statymą (-us), lošėjas privalo pasirinkti statomo žetono vertę ir atlikti statymą ant „Ante“ („Pradinis“) laukelio. Taip pat galima atlikti papildomą „Bonus“ („Premijos“) statymą, kuris laimimas, jei padalijus pirmąsias penkias kortas tarp jų yra tūzų pora ar geresnė kombinacija.
- „Premijos“ statymas vertinamas kiekvienai kombinacijai atskirai pagal pirmąsias penkias kortas (3 bendros kortos, atverstos „Flop“ („Bendros“) metu ir dvi lošėjo turimos kortos).
- Krupjė padalina dvi užverstas kortas lošėjui ir dvi užverstas kortas sau. Tuomet krupjė stalo viduryje atverčia pirmąsias tris bendras kortas, šis veiksmas vadinamas „Flop“ („Bendros“). Šios trys kortos yra bendros lošėjui ir krupjė, iš jų sudaroma pokerio kombinacija.
- Po kortų padalinimo, lošėjas gali atlikti vieną iš šių veiksmų: „Play“ („Žaisti“) arba „Fold“ („Numesti“). Pasirinkus „Play“ („Žaisti“) lošimas tęsiamas ir atliekamas statymas, kuris lygus dvigubam „Ante“ („Pradiniam“) statymui. Pasirinkus „Fold“ („Numesti“) baigiamas lošimas ir prarandamas „Ante“ („Pradinis“) statymas. „Fold“ („Numesti“) pasirinkimas neturi poveikio „Premijos“ statymams.
- Lošėjui priėmus sprendimą, krupjė padalins dvi bendras kortas (ketvirtąją ir penktąją). Krupjė taip pat atvers savo pirmąsias dvi kortas.

- Nustatant laimėtoją, sudaromos ir tarpusavyje palyginamos geriausios lošėjo ir krupjė kombinacijos naudojant penkias iš septynių galimų kortų.

Statymo atlikimas:

- Lentelėje žemiau pateikiami lošimo ekrano mygtukų pasirinkimai bei apibūdinamos jų funkcijos statymo atlikimui:

Mygtukas	**Funkcija**
	„Statymo ribų“ skydelyje nurodomos minimalios ir maksimalios leistinos statymų ribos, kurios laikas nuo laiko gali keistis. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai. .
	Dalyvavimui lošime, lošėjas turi turėti pakankamai pinigų statymams atlikti. Pinigų likutis lošėjo lošimų sąskaitoje (toliau – likutis) matomas ekrane.
	„Šviesoforas“ rodo esamą lošimo būseną ir informuoja, kada lošėjas gali atlikti statymus. Statymo atlikimui skiriama 14 sekundžių. Nuo 14 iki 6 sekundžių rodoma žalia spalva, kada statymų laikas beveik baigėsi, t. y. nuo 5 iki 1 sekundės, rodoma geltona spalva, o kada statymo laikas baigėsi – rodoma raudona spalva. Per statymams skirtą laiką lošėjas gali pakeisti ir/arba atsiimti statymą.
	„Žetonų lange“ galima pasirinkti kiekvieno statomo žetono vertę. Galima pasirinkti tik tų nominalų žetonus, kuriuos leidžia lošėjo likutis. Pasirinkus žetoną, statymą atlikti galima paprasčiausiai paspaudus atitinkamą statymo vietą ant stalo. Kiekvieną kartą paspaudžiant statymų vietą lošėjo statymo suma padidės pasirinkto žetono verte iki lošėjo pasirinktam statymui didžiausios leistinos ribos. Atlikus didžiausią leistiną statymą, lošėjas daugiau statyti nebegali, virš statymo bus rodomas pranešimas, jog atliktas didžiausias leistinas statymas.
	Mygtukas „Kartoti“ leidžia pakartoti visus statymus iš ankstesniojo lošimo. Šis mygtukas įjungtas tik prieš padedant pirmąjį žetoną.
	Mygtukas „Dvigubas“ („2x“) įsijungia lošėjui atlikus statymą. Kiekvienas spustelėjimas dvigubina lošėjo statymus iki didžiausios ribos. Norint padvigubinti VISUS atliktus statymus, lošėjas turi turėti pakankamai lėšų sąskaitoje.
	Mygtukas „Atšaukti“ panaikina paskutinį atliktą statymą. Mygtuką „Atšaukti“ galima spausti keletą kartų, statymai bus šalinami po vieną, atvirkščiai jų atlikimui. Tokiu būdu lošėjas gali pašalinti visus statymus.
	Indikatorius „Viso statymų“ nurodo bendrą šiame lošime atliktų statymų skaičių.

	Išdalinus kortas abiem lošėjo kombinacijoms, atsidarys lošėjo kombinacijos ir langas „Priimkite sprendimą“. Lošėjas per 13 sekundžių turi nuspręsti abiem savo kombinacijoms, ar „Žaisti“ ir tęsti lošimą, ar „Numesti“ kortas ir baigti lošimą bei prarasti tai kombinacijai atliktus statymus.

- Paspaudus „Žaisti“ lošimas tęsiamas ir atliekamas atsakomasis statymas konkrečiai kombinacijai. Lošimo statymas bus automatiškai padėtas „Žaisti“ vietoje konkrečiai kombinacijai.
- Paspaudus „Numesti“ prarandami visi atlikti statymai konkrečiai kombinacijai. Su ta kombinacija galima stebėti likusį lošimą, tačiau lošėjas jame nebedalyvauja. Tame pačiame lošime galima atlikti statymus su kita savo kombinacija, nebent ir jai priimamas sprendimas „Numesti“.
- Jei praėjus sprendimo laikui vienai ar abiem kombinacijoms nepriimamas sprendimas „Žaisti“ ar „Numesti“, lošėjo kortos automatiškai numetamos ir lošėjas praranda visus kombinacijų atliktus statymus. Statymo laiko indikatoriuje bus rodomas pranešimas: „Automatiškai numesta“.
- PASTABA: Atlikus statymą, tačiau nepasibaigus statymų laikui, rekomenduojama nesumažinti naršyklės lango ir neatidaryti kitų skirtukų. Tokie veiksmai gali būti suprantami kaip išėjimas iš lošimo, tad lošėjo statymai tam lošimui bus atmesti.

„Stiprumo matuoklis“ („Strength-o-Meter“)

- „Stiprumo matuoklis“ („Strength-o-Meter“) rodo lošėjo kombinacijos stiprumą pagal jos šansus laimėti.



„Premijos“ („Bonus“) statymas:

- „Premijos“ („Bonus“) yra papildomas statymas, kurį galima atlikti atskirai. „Pradinių“ („Ante“) statymų vietoje padėjus žetoną įsijungs „Premijos“ statymo laukas. Atlikite savo „Premijos“ statymą taip pat, kaip ir „Pradinį“ („Ante“) statymą.
- „Premijos“ statymas vertinamas kiekvienai kombinacijai atskirai pagal pirmąsias penkias kortas (3 bendros kortos, atverstos „Flop“ („Bendros“) metu ir dvi lošėjo turimos kortos).
- Premijos statymas laimimas, jei turima tūzų pora ar geresnė kombinacija, laimėjimas išmokamas pagal „Premijos“ laimėjimų lentelę (žemiau taisyklėse).

Laimančios kombinacijos:

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

- Tūzas gali būti didžiausios vertės korta eilėje nuo 10 (10, valetas, dama, karalius, tūzas) arba mažiausios vertės korta eilėje iki 5 (tūzas, 2, 3, 4, 5).
- Galimi laimėjimai pradedant nuo didžiausio iki mažiausio:

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

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

Lošimo rezultatai ir laimėjimai:

- Rezultatas nustatomas palyginus lošėjų ir krupjė geriausių 5 kortų kombinacijas (derinant lošėjo/krupjė 2 kortas su 5 bendromis kortomis).
- Norėdamas dalyvauti lošime, krupjė turi surinkti bent 4 akių porą ar geresnę kombinaciją.
- „Žaisti“ statymų laimėjimų santykis yra 1:1.
- Rezultatų lentelė:
  Greitas būdas patikrinti lošimo rezultatus ir sužinoti laimėta, pralošta ar baigėsi lygiosiomis:

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

*Statymo „Pradinis“ („Ante“) laimėjimai nustatomi pagal žemiau pateiktą „Pradinio“ („Ante“) statymo laimėjimų lentelę:

- „Pradinis“ („Ante“) statymų laimėjimų lentelė:

Kombinacija	**Laimėjimas**
Karališkoji spalva	100:1
Eilė ir spalva	20:1

Kombinacija	Laimėjimas
Keturios vienodos	10:1
Pilna troba	3:1
Spalva	2:1
Eilė arba žemiau	1:1

- „Premijos“ („Bonus“) statymų laimėjimų lentelė:

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

Galimi ypatingi atvejai:

- Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: Nuotolinio stalo lošimo gyvai tiekėjo darbuotojas (krupjė) visais atvejais privalo pranešti apie klaidas pamainos vadovui.
- Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
  - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti grąžintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
  - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų, korta/kortos turi būti grąžintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
  - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
  - Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paimamos ir maišoma toliau.
  - Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
  - Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
  - Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama pamainos vadovui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus grąžinami.

Kortų skaitytuvo sutrikimai ir sprendimai:

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

Atsijungimas nuo lošimo:

- Jei atsijungiama nuo lošimo nepasibaigus statymų laikui, atlikti statymai bus panaikinti ir jų sumos bus grąžintos lošėjui. Jei atsijungiama pasibaigus statymų laikui, statymai galioja ir lošiama be lošėjo dalyvavimo. Vėl prisijungus, lošėjas galės peržiūrėti rezultatus „Istorijos“ lange.

Papildomos lošimo funkcijos:

	Lošimo lange paspaudus mygtuką „Kambarys“ (jei toks yra), galima pakeisti lošimo stalą arba pasirinkti kitą tiesioginį lošimą. Iš esamo lošimo pasitraukiama tik tuomet, kai pasirenkamas naujas stalas/lošimas, prie kurio prisijungiama. „Kambaryje“ galima ieškoti kitų lošimų ir toliau lošiant esamą lošimą.
	Vienu metu galima prisijungti prie iki 4 skirtingų lošimo stalų ir stebėti juos viename naršyklės lange. Norėdamas prisijungti prie papildomo lošimo, lošėjas esamame lošime turi spausti „Kambarys“ ir tuomet mygtuką „+Stalas“. Tam tikri stalai gali neleisti lošti kelių lošimų vienu metu, tokiu atveju prie jų mygtuko „+Stalas“ nebus.

- Prisijungus prie kelių stalų, galima keisti savo naršyklės lango dydį, tačiau negalima keisti atskirų lošimų langų dydžio.
- Atsijungus nuo vieno stalo, lošimas prie kitų stalų nebus paveiktas. Norint palikti stalą, reikia spausti mygtuką „X“.
- Stalas paliekamas automatiškai, jei prisijungiama prie to paties stalo per kitą įrenginį/naršyklę.
- Paspaudus ne „+Stalas“ mygtuką, o stalo simbolį, lošėjas tiesiog pakeičia stalus, o ne papildomai prisijungia.
- Rekomenduojama prisijungti prie tiek stalų, kiek tilptų ekrane, tačiau leistų tiksliai ir tikslingai atlikti statymus.
- Trumpieji mygtukai gali būti naudojami norint greitai atlikti tam tikrus veiksmus:

Mygtukas	**Funkcija**
Skaičių mygtukai nuo 1	Norint pasirinkti žetoną žetonų lange. Mygtukas „1“ atitinka kairiausiąjį mažiausios vertės žetoną. Mygtukas „2“ parenka didesnės vertės žetoną ir t. t.
TARPAS	Pakartoja paskutinį lošėjo statymą. Paspaudus TARPĄ dar kartą, padvigubinamas statymas.
CTRL+Z (CMD+Z), DELETE, BACKSPACE	Atšaukiamas paskutinis statymas. Paspaudus ir 3 sekundes palaikius, panaikinami visi statymai.
ESC	Jei taikoma, ESC mygtuką galima naudoti: • Išeiti iš viso ekrano režimo • Uždaryti iššokantį langą (Istorijos, Pagalbos, Nustatymų ir t. t.)

10. „Nemokamų statymų Juodasis Džekas“ („Free Bet Blackjack“) kortų lošimo taisyklės

Tai yra „Evolution Gaming“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.

Minimalus statymas lošime: 1 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 5 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 86 250 EUR.
Lošimo laukeliai:
„Žaidimo numeris“ – kiekvienas lošimas identifikuojamas unikaliu „Žaidimo numeriu“. Šis numeris rodo, kada prasidėjo lošimas pagal GMT laiko juostą (*valanda: minutė: sekundė*). Lošėjui panorus kreiptis į Klientų aptarnavimo skyrių dėl konkretaus lošimo, būtina užsirašyti šį „žaidimo numerį“ (arba padaryti ekrano nuotrauką).

Lentelėje žemiau pateikiami mygtukų pasirinkimai bei apibūdinamos jų funkcijos:

Mygtukas	Funkcija
	Paspaudus mygtuką „Pokalbis“ galima padidinti pokalbio langą arba jį uždaryti. Lošėjas gali kalbėtis su krupjė ir kitais lošėjais įrašydamas savo pranešimą „Pokalbio“ lauke. Pranešimas paskelbiamas paspaudus klaviatūros mygtuką „Enter“ („Įvesti“) arba laukelyje esantį rodyklės simbolį. Patį langą galima perkelti į bet kurią ekrano vietą.
	Paspaudus mygtuką „Arbatpinigiai“ galima arbatpinigiais atsidėkoti krupjė už gerai suteiktas paslaugas. Paspaudus šį mygtuką, atidaromas atitinkamas skydelis, kur galima padėti norimą dovanoti žetonų kiekį ant „Arbatpinigių“ laukelio. Paspaudus mygtuką „Patvirtinti“ perduodami arbatpinigiai.
	Paspaudus mygtuką „Nustatymai“ atidaromas meniu su lošėjo keičiamais nustatymais, kurie suskirstyti į keletą pagrindinių skirtukų: • „BENDRIEJI“ – galima paslėpti/rodyti kitų lošėjų pranešimus. • „VAIZDAS“ – lošėjo vaizdo kokybė nustatoma automatiškai, tačiau transliacijos kokybę galima pakeisti rankiniu būdu. • „GARSAS“ – galima įjungti/išjungti kurpjė balsą ir lošimo garsus, sureguliuoti jų garsumą. Lošėjo pasirinkti nustatymai pritaikomi iškart ir išsaugomi lošėjo profilyje. Išsaugoti nustatymai bus įkeliami automatiškai prisijungus iš bet kurio įrenginio.
	Paspaudus mygtuką „Garsas“ galima įjungti/išjungti krupjė balsą ir lošimo garsus. Šiuo būdu įjungus/išjungus garsą, nustatymai neišsaugomi ir pakeitus stalą garsas automatiškai vėl įjungiamas.
	Paspaudus mygtuką „Istorija“ atidaromas langas su loštų lošimų rezultatais. Lošimų istorija pateikiama: • „PASKYROS ISTORIJA“ – rodomas sąrašas su lošimų istorija: datos, statytos sumos ir laimėjimai. Naujausi lošti lošimai rodomi viršuje. • „ŽAIDIMŲ ISTORIJA“ – rodoma konkretaus lošimo istorija prieš tai „ŽAIDIMŲ“ stulpelyje paspaudus konkretų lošimą.
	Paspaudus mygtuką „Kasininkas“ atidaromas kasos/banko langas, kuriame galima atlikti pinigų įnešimą ir išėmimą.
	Paspaudus mygtuką „Atsakingas lošimas“ atidaromas puslapis, kuriame pateikiamos „Atsakingo lošimo“ nuostatos. Puslapyje pateikiama naudinga informacija ir nuorodos apie atsakingą elgesį interneto azartiniuose lošimuose bei informacija apie lošimų ribojimą.

Lošimo aprašymas:

- „Nemokamų statymų Juodasis Džekas“ („Free Bet Blackjack“) yra „Juodojo Džeko“ („Black Jack“) lošimo variantas, kurio metu galima pasirinkti nemokamo

„Dvigubinimo“ ir „Padalijimo“ statymus. „Nemokamų statymų Juodojo Džeko“ („Free Bet Blackjack“) lošimo tikslas yra surinkti daugiau taškų nei krupjė ir neviršyti 21 taško. Geriausia „Juodojo Džeko“ lošimo kombinacija – tai pirmosios dvi padalintos kortos, kurių suma yra lygiai 21. Lošiama tik prieš krupjė, ne prieš kitus lošėjus.

- Lošiama su aštuoniomis kortų malkomis.
- Krupjė visuomet susilaiko ties 17.
- „Dvigubinimas“ galimas bet kurioms dviem pradinėms kortoms.
- Nemokamas „Padalijimas“ galimas visų porų atveju, išskyrus 10, J, Q, K.
- Nemokamas „Dvigubinimas“ galimas, kai su dviem kortomis lošėjas turi tvirtą ranką 9, 10 ar 11. Tvirta ranka vadinama kombinacija, kurioje nėra tūzų, arba visų tūzų vertė yra lygi 1.
- „Padalijimas“ galimas pradinėms vienodos vertės kortoms.
- Kombinacijoje leidžiamas tik vienas „Padalijimas“.
- Kiekvienam „Padalintam“ tūzui ištraukiama po vieną papildomą kortą.
- Po „Padalijimo“, „Dvigubinimas“ nėra galimas.
- Šešių kortų Čarlio taisyklė: laimima su šešiomis kortomis rankoje, kurių vertė 21 ar mažesnė.
- Dalintojui parodžius tūzą, siūlomas draudimas.
- „Juodojo Džeko“ atveju laimėjimo santykis yra 3 prie 2, ši kombinacija laimi prieš 21.
- Draudimo atveju laimėjimo santykis yra 2 prie 1.
- Lošėjui statymas grąžinamas, kai krupjė ir lošėjo kombinacijos yra vienodos vertės.
- Lošėjui statymas grąžinamas, kai krupjė surenka lygiai arba daugiau nei 22.

- Lošimui vadovauja krupjė, ir kiekviename lošime gali lošti neribotas skaičius lošėjų.
- Lošiama su aštuoniomis standartinėmis 52 kortų malkomis. Kortų reikšmės „Juodojo Džeko“ lošime yra šios:
  - Kortos nuo 2 iki 10 yra vertos savo nominalo.
  - Figūros (valetai, damos ir karaliai) vertos 10.
  - Tūzai verti 1 arba 11, kuris yra naudingesnis kombinacijai. Silpnoje kombinacijoje tūzo vertė yra 11.
- Pasibaigus statymų laikui, krupjė kiekvienam lošėjui išdalina ir atverčia po vieną kortą, pabaigoje atverčia vieną kortą sau. Krupjė kiekvienam lošėjui išdalina po antrą atverstą kortą, tačiau antroji krupjė korta būna užversta. Šalia lošėjo kortų rodoma pradinės kombinacijos vertė.

„Juodasis Džekas“ kombinacija:

- Jei pradinių dviejų kortų vertė yra lygiai 21, tai yra „Juodasis Džekąs“.
- „Juodojo Džeko“ kombinacija galima tik dviem pradinėms kortoms. 21 taško vertės kombinacija su daugiau nei dviem kortomis nelaikoma „Juoduoju Džeku“. „Juodasis Džekas“ laimi prieš 21 kombinaciją, sudarytą iš daugiau nei dviejų kortų.

„Draudimas“ funkcija:

- Jei krupjė pirma atversta korta yra tūzas, galima įsigyti draudimą apsisaugoti nuo rizikos, jog krupjė turės „Juodąjį Džeką“ – net jei pats lošėjas turi šią kombinaciją. Draudimo statymo vertė lygi pusei pagrindinio lošėjo statymo. Draudimo statymas atliekamas atskirai nuo statymų už kombinacijas. Krupjė tuomet patikrina savo užverstą kortą, ar neturi „Juodojo Džeko“ kombinacijos. Jei krupjė neturi „Juodojo Džeko“, lošimas tęsiasi. Jei krupjė turi „Juodąjį Džeką“, o lošėjas – ne, lošimas baigiamas ir krupjė kombinacija laimi.

- Jei lošėjas ir krupjė abu turi „Juodąjį Džeką“, lošimas baigiasi lygiosiomis, statymai grąžinami lošėjui.
- Jei atversta krupjė korta yra 10 arba figūra, draudimo įsigyti negalima ir krupjė netikrins, ar turi „Juodąjį Džeką“.

„Dvigubinimas“ („Double Down“), „Ėmimas“ („Hit“) arba „Susilaikymas“ („Stand“) funkcijos:

- Jei krupjė patikrina dvi pirmąsias kortas ir neturi „Juodojo Džeko“, lošėjai paeiliui gali bandyti pagerinti savo turimas kortų kombinacijas paimdami papildomas kortas.
- Jei pradinė kombinacija nėra 21, galima atlikti „Dvigubinimą“. Šiuo atveju padvigubinamas statymas ir lošėjui bus padalinama papildoma korta prie turimos kombinacijos.
- Jei turima tvirta 9, 10 arba 11 kombinacija, gaunamas nemokamas „Dvigubinimas“. Pasirinkus naudoti nemokamą „Dvigubinimą“, prie pradinio statymo pridedamas „Nemokamas statymas“. Laimėjus lošimą, „Nemokamo statymo“ vertė prilyginama lošėjo pradinio statymo vertei. Gaunamas atitinkamas laimėjimas ir lošėjui grąžinamas tik pradinis statymas. Jei lošimas pralaimimas, lošėjas praranda tik pradinį statymą. Jei lošimas baigiasi lygiosiomis – lošėjui grąžinamas tik pradinis statymas.
- Sprendimas „Imti“ prie turimos kombinacijos vertės prideda papildomą kortą. Galima imti daugiau nei vieną papildomą kortą.
- Lošėjui surinkus ne tvirtą 21 kombinaciją, sprendimo variantai nėra siūlomi, kadangi tai yra geriausia galima kombinacija.

„Padalijimas“ funkcija:

- Jei lošėjo pradinę kombinaciją sudaro dvi vienodos vertės kortos, galima porą „Padalinti“ ir lošti su dviem kombinacijomis, kurioms statymai atliekami atskirai.
- Porų kombinacijos atveju pasiūlomas nemokamas „Padalijimas“, išskyrus tada, kai gaunama 10-akių, valetų, damų ar karalių pora. Lošėjo pradinis statymas atliekamas ant pirmosios kombinacijos (dešinėje stalo pusėje), o nemokamas statymas – ant antrosios (kairėje stalo pusėje). Laimėjus lošimą, „Nemokamo statymo“ vertė prilyginama lošėjo pradinio statymo vertei. Antroji kombinacija statymo vertės neturi. Jei pralaimi „Nemokamo statymo“ kombinacija, lošėjas nepraranda savo pradinio statymo. Jei lošimas baigsis lygiosiomis, jokių statymų vertės nebus grąžinamos lošėjui.
- Jei lošėjas nusprendžia padalinti savo 10-akių, valetų, damų ar karalių kombinaciją, tuomet lošėjo antrosios kombinacijos statymo vertė atitinka lošėjo pagrindinio statymo vertę.

„Dalinti dabar“ („Deal Now“)

- Mygtukas „dalinti dabar“ („Deal Now“) leidžia paskatinti lošimą pradėti anksčiau, nesulaukus, kol baigsis statymams skirtas laikas. Jeigu lošime dalyvauja daugiau nei vienas lošėjas, ši funkcija įgalinama tik jeigu visi lošėjai paspaudžia šį mygtuką ir sutinka pradėti lošimą anksčiau laiko.

Rezultatai:

- Lošėjas pralaimi ir praranda statymo vertę už kombinaciją, jei taškų suma viršija 21.
- Visiems lošėjams atlikus statymus, krupjė atverčia savo užverstą kortą. Krupjė privalo imti kortą, jei turi 16 ar mažiau taškų, ir susilaikyti, jei turi silpną 17 ar didesnės vertės kombinaciją. Silpnoje kombinacijoje tūzo vertė yra 11.

- Laimima, kai galutinės kombinacijos vertė yra arčiau 21 nei krupjė kombinacija, arba kai krupjė surenka perviršį, išskyrus tą atvejį, kai perviršis yra lygiai 22. Jei lošėjo turima kombinacija yra tokia pat, kaip ir krupjė, lošimas baigiasi lygiosiomis ir lošėjui grąžinama statymo vertė.

Krupjė perviršis 22:

- Jei krupjė kortų kombinaciją sudaro vertė lygi 22, tuomet lošėjui grąžinama statymo vertė ir lošimas baigiasi lygiosiomis. Išskyrus tuos atvejus, kai lošėjas surenka perviršį. Šiuo atveju lošimas nesibaigia lygiosiomis – lošėjas pralaimi.
- Jei lošėjas turi „Juodąjį Džeką“, lošimas baigiasi be galimybės krupjė surinkti perviršį su 22.

Šešių kortų Čarlio taisyklė:

- „Šešių kortų Čarlio taisyklė“ taikoma kai lošėjo kombinaciją sudaro šešios kortos, kurių bendra vertė yra 21 arba mažiau, tuomet lošėjas automatiškai laimi, net jei krupjė turi „Juodąjį Džeką“. „Padalijamos“ kombinacijos atveju kiekviena kombinacija vertinama atskirai. Jei krupjė surenka „Juodąjį Džeką“ po draudimo pasiūlymo, „Šešių kortų Čarlio taisyklė“ netaikoma, nepaisant lošėjo rezultato.

Papildomi statymai:

- Šiame „Juodojo Džeko“ lošime galimi papildomi statymai:
    - „Tobulos poros“ („Perfect Pairs“) statymas atliekamas už pirmųjų dviejų lošėjo kortų kombinaciją. Laimėjimo kombinacija šiuo atveju yra dvi vienodos vertės kortos, pvz., dvi damos, du tūzai, dvi aštuonakės ir t. t. Yra trys „Tobulos poros“ kombinacijos tipai, jų laimėjimai skiriasi:
        1) „Tobula pora“ („Perfect Pair“) , pvz., 2x vynų tūzai.
        2) „Spalvota pora“ („Coloured Pair“), pvz., vynų 9 ir kryžių 9.
        3) „Mišri pora“ („Mixed Pair“), pvz., kryžių 10 ir širdžių 10.
    - „21+3“ statymas suteikia galimybę laimėti, jei pirmosios dvi lošėjo kortos ir dalintojo atversta korta sudaro bet kurią toliau parodytą laimėjimo kombinaciją (jos panašios į pokerio) su skirtingais laimėjimais:
        1) Trys vienos rūšies – identiškas trejetas, pvz. 3x širdžių damos.
        2) Spalva ir eilė – iš eilės einančios ir tos pačios rūšies kortos, pvz., būgnų 10, valetas ir dama.
        3) Trys vienodos – tos pačios vertės, tačiau skirtingų rūšių kortos, pvz., trys nevienodi karaliai.
        4) Eilė – iš eilės einančios, tačiau skirtingų rūšių kortos, pvz., būgnų 2 + kryžių 3 + širdžių 4.
        5) Spalva – tos pačios rūšies ne iš eilės einančios kortos, pvz., kryžių 2, 6 ir 10.
    - „3 karštosios“ („Hot 3“) statymą galima atlikti už trijų kortų kombinaciją, kurią sudaro pirmosios dvi lošėjo kortos ir atversta krupjė korta. Yra kelios „3 karštosios“ papildomo statymo kombinacijos, jų laimėjimai skiriasi:
        1) Iš viso 19, pvz.: Širdžių 8, būgnų 2 ir vynų 9.
        2) Iš viso 20, pvz.: Širdžių 8, būgnų 2 ir vynų 10.
        3) Iš viso 21, vienos rūšies, pvz.: Būgnų 9, būgnų 2 ir būgnų 10.
        4) Iš viso 21, ne vienos rūšies, pvz.: Širdžių 9, būgnų 2 ir vynų 10.
        5) 7-7-7, pavyzdžiui: Širdžių 7, kryžių 7 ir būgnų 7.
    - „Perviršis“ („Bust It“) statymą galima atlikti už tai, kad krupjė kortų kombinacija viršys 21, t. y. surinks perviršį. „Perviršio“ papildomas statymas baigiasi lygiosiomis, jei lošėjas turi „Juodąjį Džeką“. Yra kelios „Perviršio“ papildomo statymo kombinacijos, jų laimėjimai skiriasi:

1) Perviršis su 3 kortomis.
2) Perviršis su 4 kortomis.
3) Perviršis su 5 kortomis.
4) Perviršis su 6 kortomis.
5) Perviršis su 7 kortomis.
6) Perviršis su 8 ar daugiau kortų.

- Papildomus statymus galima atlikti kartu su pagrindiniais „Juodojo Džeko“ statymais. Papildomi statymai gali laimėti nepaisant to, ar vėliau laimimi „Juodojo Džeko“ statymai, ar ne.

Statymo atlikimas:

- Lentelėje žemiau pateikiami lošimo ekrano mygtukų pasirinkimai bei apibūdinamos jų funkcijos statymo atlikimui:

Mygtukas	Funkcija
	„Statymo ribų“ skydelyje nurodomos minimalios ir maksimalios leistinos statymų ribos, kurios laikas nuo laiko gali keistis. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai. .
	Dalyvavimui lošime, lošėjas turi turėti pakankamai pinigų statymams atlikti. Pinigų likutis lošėjo lošimų sąskaitoje (toliau – likutis) matomas ekrane.
	„Šviesoforas“ rodo esamą lošimo būseną ir informuoja, kada lošėjas gali atlikti statymus. Statymo atlikimui skiriama 11 sekundžių. Nuo 11 iki 5 sekundžių rodoma žalia spalva, kada statymų laikas beveik baigėsi, t. y. nuo 4 iki 1 sekundės, rodoma geltona spalva, o kada statymo laikas baigėsi – rodoma raudona spalva. Per statymams skirtą laiką lošėjas gali pakeisti ir/arba atsiimti statymą.
	„Žetonų lange“ galima pasirinkti kiekvieno statomo žetono vertę. Galima pasirinkti tik tų nominalų žetonus, kuriuos leidžia lošėjo likutis. Pasirinkus žetoną, statymą atlikti galima paprasčiausiai paspaudus atitinkamą statymo vietą ant stalo. Kiekvieną kartą paspaudžiant statymų vietą lošėjo statymo suma padidės pasirinkto žetono verte iki lošėjo pasirinktam statymui didžiausios leistinos ribos. Atlikus didžiausią leistiną statymą, lošėjas daugiau statyti nebegali, virš statymo bus rodomas pranešimas, jog atliktas didžiausias leistinas statymas.
	Mygtukas „Kartoti“ leidžia pakartoti visus statymus iš ankstesniojo lošimo. Šis mygtukas įjungtas tik prieš padedant pirmąjį žetoną.
	Mygtukas „Dvigubas“ („2x“) įsijungia lošėjui atlikus statymą. Kiekvienas spustelėjimas dvigubina lošėjo statymus iki didžiausios ribos. Norint padvigubinti VISUS atliktus statymus, lošėjas turi turėti pakankamai lėšų sąskaitoje.

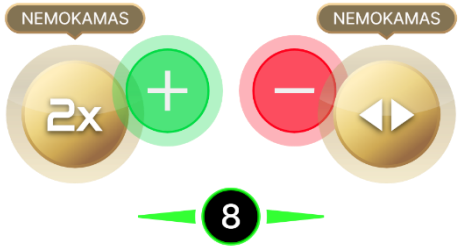
	Mygtukas „Visi papildomi statymai“ leidžia lošėjui vienu metu atlikti visus papildomus statymus. Šis mygtukas aktyvus tik atlikus pagrindinį statymą. Kiekvieną kartą paspaudus šį mygtuką atliekamas pasirinktos žetonų vertės statymas ant kiekvieno papildomo statymo.
	Mygtukas „Atšaukti“ panaikina paskutinį atliktą statymą. Mygtuką „Atšaukti“ galima spausti keletą kartų, statymai bus šalinami po vieną, atvirkščiai jų atlikimui. Tokiu būdu lošėjas gali pašalinti visus statymus.
	Indikatorius „Viso statymų“ nurodo bendrą šiame lošime atliktų statymų skaičių.

Sprendimo priėmimas:

- Kai padalinamos dvi pirmosios kortos, galima atlikti pradinį sprendimą dėl savo kombinacijos. Parodomi galimi sprendimo pasirinkimai (pvz., „Imti“, „Susilaikyti“, „Dvigubinimas“, „Padalijimas“). Aktyvūs tik tie pasirinkimai, kuriuos galima pasirinkti.



- Toliau pateiktos sprendimų parinktys:
  - „Imti“ – žalias mygtukas su „+“ ženklu.
  - „Susilaikyti“ – raudonas mygtukas su „-“ ženklu.
  - „Dvigubinimas“ – geltonas mygtukas su „x2“ ženklu.
  - „Padalijimas“ – mėlynas mygtukas su priešingų krypčių rodyklėmis.
  - Nemokamas „Padalijimas“ ir nemokamas „Dvigubinimas“ – „Auksiniai mygtukai“, pažymėti „Nemokamas“:



- Jei lošėjas nepriima sprendimo per skirtą 12 sekundžių laiką, priimami šie automatiniai sprendimai:
  - „Imti“, jei bendra kortų vertė yra 11 ar mažiau.
  - „Susilaikyti“, jei vertė didesnė nei 11.
- Jei lošėjo pinigų likučio nepakanka „Dvigubinimo“ ir „Padalijimo“ statymui, atitinkami šių sprendimų mygtukai bus išjungti.
- Jei lošėjo pinigų likučio nebepakaks prieš priimant „Dvigubinimo“ ar „Padalijimo“ sprendimus, šie sprendimai bus atmesti ir priimti šie automatiniai sprendimai:
  - „Imti“, jei sprendimas buvo „Dvigubinti“.
  - „Imti“, jei sprendimas buvo „Padalinti“, o bendra kortų vertė yra 11 ar mažiau.
  - „Susilaikyti“, jei lošėjo sprendimas buvo „Padalinti“ ir bendra lošėjo kortų kombinacijos vertė yra daugiau nei 11.

Laimėjimų lentelė:

- „Juodojo Džeko“ atveju laimėjimo santykis yra 3:2.
- Laiminčios kombinacijos santykis 1:1.
- Jei dalintojas turi „Juodąjį Džeką“, draudimo laimėjimo santykis yra 2:1.
- Laimėjimo dydis priklauso nuo statymo tipo:

Statymas	Rezultatai	Laimėjimas
„Tobulos poros“ („Perfect Pairs“)	Tobula pora („Perfect Pair“) Spalvota pora („Coloured Pair“) Mišri pora („Mixed Pair“)	25:1 12:1 6:1
„21+3“	Trys vienos rūšies Eilė ir spalva Trys vienodos Eilė Spalva	100:1 40:1 25:1 10:1 5:1
„3 karštosios“	7-7-7 Iš viso 21 vienos rūšies Iš viso 21 ne vienos rūšies Suma 20 Suma 19	100:1 20:1 4:1 2:1 1:1
„Perviršis“ („Bust It“)	Perviršis su 8 ar daugiau kortomis Perviršis su 7 kortomis Perviršis su 6 kortomis Perviršis su 5 kortomis Perviršis su 4 kortomis Perviršis su 3 kortomis	250:1 100:1 50:1 9:1 2:1 1:1

Kortų maišymas:

- Lošimas tęsiamas, kol ištraukiama rezultatą lemiančioji korta. Paskui dalintojas arba kortų maišytojas išmaišo kortas.
- Jei yra maišymo stalas, prie stalo naudojami du batai su dviem kortų rinkiniais. Tokiu atveju dalintojas sukeičia batus, maišytojas atlieka maišymą prie maišymo stalo, o dalintojas tęsia lošimą.

Galimi ypatingi atvejai:

- Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: Nuotolinio stalo lošimo gyvai tiekėjo darbuotojas (krupjė) visais atvejais privalo pranešti apie klaidas pamainos vadovui.
- Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
    - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti grąžintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
    - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų kortų, korta/kortos turi būti grąžintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
    - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
    - Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paimamos ir maišoma toliau.
    - Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paimamos ir viskas permaišoma iš naujo.

- Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
- Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama pamainos vadovui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus grąžinami.

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

Atsijungimas nuo lošimo:
- Jei atsijungiama nuo lošimo nepasibaigus statymų laikui, atlikti statymai bus panaikinti ir jų sumos bus grąžintos lošėjui. Jei atsijungiama pasibaigus statymų laikui, statymai galioja ir lošiama be lošėjo dalyvavimo. Vėl prisijungus, lošėjas galės peržiūrėti rezultatus „Istorijos“ lange.

Papildomos lošimo funkcijos:

	Lošimo lange paspaudus mygtuką „Kambarys“ (jei toks yra), galima pakeisti lošimo stalą arba pasirinkti kitą tiesioginį lošimą. Iš esamo lošimo pasitraukiama tik tuomet, kai pasirenkamas naujas stalas / lošimas, prie kurio prisijungiama. „Kambaryje“ galima ieškoti kitų lošimų ir toliau lošiant esamą lošimą.
	Vienu metu galima prisijungti prie iki 4 skirtingų lošimo stalų ir stebėti juos viename naršyklės lange. Norėdamas prisijungti prie papildomo lošimo, lošėjas esamame lošime turi spausti „Kambarys“ ir tuomet mygtuką „+Stalas“. Tam tikri stalai gali neleisti lošti kelių lošimų vienu metu, tokiu atveju prie jų mygtuko „+Stalas“ nebus.

- Prisijungus prie kelių stalų, galima keisti savo naršyklės lango dydį, tačiau negalima keisti atskirų lošimų langų dydžio.
- Atsijungus nuo vieno stalo, lošimas prie kitų stalų nebus paveiktas. Norint palikti stalą, reikia spausti mygtuką „X“.
- Stalas paliekamas automatiškai, jei prisijungiama prie to paties stalo per kitą įrenginį / naršyklę.
- Paspaudus ne „+Stalas“ mygtuką, o stalo simbolį, lošėjas tiesiog pakeičia stalus, o ne papildomai prisijungia.
- Rekomenduojama prisijungti prie tiek stalų, kiek tilptų ekrane, tačiau leistų tiksliai ir tikslingai atlikti statymus.
- Trumpieji mygtukai gali būti naudojami norint greitai atlikti tam tikrus veiksmus:

Mygtukas	**Funkcija**
Skaičių mygtukai nuo 1	Norint pasirinkti žetoną žetonų lange. Mygtukas „1“ atitinka kairiausiąjį mažiausios vertės žetoną. Mygtukas „2“ parenka didesnės vertės žetoną ir t. t.
TARPAS	Pakartoja paskutinį lošėjo statymą. Paspaudus TARPĄ dar kartą, padvigubinamas statymas.

Mygtukas	Funkcija
CTRL+Z (CMD+Z), DELETE, BACKSPACE	Atšaukiamas paskutinis statymas. Paspaudus ir 3 sekundes palaikius, panaikinami visi statymai.
ESC	Jei taikoma, ESC mygtuką galima naudoti: • Išeiti iš viso ekrano režimo • Uždaryti iššokantį langą (Istorijos, Pagalbos, Nustatymų ir t. t.)

11. „Begalinis Juodasis Džekas“ („Infinite Blackjack“) kortų lošimo taisyklės

Tai yra „Evolution Gaming“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.

Minimalus statymas lošime: 1 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 5 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 91 250 EUR.
Lošimo laukeliai:
„Žaidimo numeris“ – kiekvienas lošimas identifikuojamas unikaliu „Žaidimo numeriu“. Šis numeris rodo, kada prasidėjo lošimas pagal GMT laiko juostą (*valanda: minutė: sekundė*). Lošėjui panorus kreiptis į Klientų aptarnavimo skyrių dėl konkretaus lošimo, būtina užsirašyti šį „žaidimo numerį“ (arba padaryti ekrano nuotrauką).
Lentelėje žemiau pateikiami mygtukų pasirinkimai bei apibūdinamos jų funkcijos:

Mygtukas	Funkcija
	Paspaudus mygtuką „Pokalbis“ galima padidinti pokalbio langą arba jį uždaryti. Lošėjas gali kalbėtis su krupjė ir kitais lošėjais įrašydamas savo pranešimą „Pokalbio“ lauke. Pranešimas paskelbiamas paspaudus klaviatūros mygtuką „Enter“ („Įvesti“) arba laukelyje esantį rodyklės simbolį. Patį langą galima perkelti į bet kurią ekrano vietą.
	Paspaudus mygtuką „Arbatpinigiai“ galima arbatpinigiais atsidėkoti krupjė už gerai suteiktas paslaugas. Paspaudus šį mygtuką, atidaromas atitinkamas skydelis, kur galima padėti norimą dovanoti žetonų kiekį ant „Arbatpinigių“ laukelio. Paspaudus mygtuką „Patvirtinti“ perduodami arbatpinigiai.
	Paspaudus mygtuką „Nustatymai“ atidaromas meniu su lošėjo keičiamais nustatymais, kurie suskirstyti į keletą pagrindinių skirtukų: • „BENDRIEJI“ – galima paslėpti/rodyti kitų lošėjų pranešimus. • „VAIZDAS“ – lošėjo vaizdo kokybė nustatoma automatiškai, tačiau transliacijos kokybę galima pakeisti rankiniu būdu. • „GARSAS“ – galima įjungti/išjungti kurpjė balsą ir lošimo garsus, sureguliuoti jų garsumą. Lošėjo pasirinkti nustatymai pritaikomi iškart ir išsaugomi lošėjo profilyje. Išsaugoti nustatymai bus įkeliami automatiškai prisijungus iš bet kurio įrenginio.
	Paspaudus mygtuką „Garsas“ galima įjungti/išjungti krupjė balsą ir lošimo garsus. Šiuo būdu įjungus/išjungus garsą, nustatymai neišsaugomi ir pakeitus stalą garsas automatiškai vėl įjungiamas.
	Paspaudus mygtuką „Istorija“ atidaromas langas su loštų lošimų rezultatais. Lošimų istorija pateikiama: • „PASKYROS ISTORIJA“ – rodomas sąrašas su lošimų istorija: datos, statytos sumos ir laimėjimai. Naujausi lošti lošimai rodomi viršuje. • „ŽAIDIMŲ ISTORIJA“ – rodoma konkretaus lošimo istorija prieš tai „ŽAIDIMŲ“ stulpelyje paspaudus konkretų lošimą.

	Paspaudus mygtuką „Kasininkas“ atidaromas kasos/banko langas, kuriame galima atlikti pinigų įnešimą ir išėmimą.
	Paspaudus mygtuką „Atsakingas lošimas“ atidaromas puslapis, kuriame pateikiamos „Atsakingo lošimo“ nuostatos. Puslapyje pateikiama naudinga informacija ir nuorodos apie atsakingą elgesį interneto azartiniuose lošimuose bei informacija apie lošimų ribojimą.

Lošimo aprašymas:

- „Begalinio Juodojo Džeko“ („Infinite Blackjack“) lošimo tikslas yra surinkti daugiau taškų nei krupjė ir neviršyti 21 taško. Geriausia „Juodojo Džeko“ lošimo kombinacija – tai pirmosios dvi padalintos kortos, kurių suma yra lygiai 21. Lošiama tik prieš krupjė, ne prieš kitus lošėjus.
    - Lošiama su aštuoniomis kortų malkomis.
    - Krupjė visuomet susilaiko ties 17.
    - „Dvigubinimas“ galimas bet kurioms dviem pradinėms kortoms.
    - „Padalijimas“ galimas pradinėms vienodos vertės kortoms.
    - Kombinacijoje leidžiamas tik vienas „Padalijimas“.
    - Kiekvienam „Padalintam“ tūzui ištraukiama po vieną papildomą kortą.
    - Po „Padalijimo“, „Dvigubinimas“ nėra galimas.
    - Šešių kortų Čarlio taisyklė: laimima su šešiomis kortomis rankoje, kurių vertė 21 ar mažesnė.
    - Dalintojui parodžius tūzą, siūlomas draudimas.
    - „Juodojo Džeko“ atveju laimėjimo santykis yra 3 prie 2, ši kombinacija laimi prieš 21.
    - Draudimo atveju laimėjimo santykis yra 2 prie 1.
    - Lošėjui statymas grąžinamas, kai krupjė ir lošėjo kombinacijos yra vienodos vertės.
    - Lošėjas negali „Imti“ kortos, kai bendra suma yra 17 ar daugiau.
- Lošimui vadovauja krupjė, ir kiekviename lošime gali lošti neribotas skaičius lošėjų.
- Lošiama su aštuoniomis standartinėmis 52 kortų malkomis. Kortų reikšmės „Juodojo Džeko“ lošime yra šios:
    - Kortos nuo 2 iki 10 yra vertos savo nominalo.
    - Figūros (valetai, damos ir karaliai) vertos 10.
    - Tūzai verti 1 arba 11, kuris yra naudingesnis kombinacijai. Silpnoje kombinacijoje tūzo vertė yra 11.
- Pasibaigus statymų laikui, krupjė kiekvienam lošėjui išdalina ir atverčia po vieną kortą, pabaigoje atverčia vieną kortą sau. Krupjė kiekvienam lošėjui išdalina po antrą atverstą kortą, tačiau antroji krupjė korta būna užversta. Šalia lošėjo kortų rodoma pradinės kombinacijos vertė.

„Juodasis Džekas“ kombinacija:

- Jei pradinių dviejų kortų vertė yra lygiai 21, tai yra „Juodasis Džekas“.
- „Juodojo Džeko“ kombinacija galima tik dviem pradinėms kortoms. 21 taško vertės kombinacija su daugiau nei dviem kortomis nelaikoma „Juoduoju Džeku“. „Juodasis Džekas“ laimi prieš 21 kombinaciją, sudarytą iš daugiau nei dviejų kortų.

„Cash Out“ („Išmoka anksčiau“):

- Jei išdalinus kortas dalintojas neturi „Juodojo Džeko“, lošėjas turi priimti sprendimą. Vienas iš lošėjui pateiktų sprendimų yra „Cash Out“ funkcija (tai funkcija, kuri leidžia gauti išmoką už atliktą statymą anksčiau nei baigiasi lošimas). Jei nusprendžiama atlikti „Cash Out“ funkciją, lošimas už tą kortų kombinaciją baigsis ir bus atgauta vertė, kuri rodoma „Cash Out“ mygtuke. „Cash Out“ koeficientas keičiasi atsižvelgiant į lošėjo

bendrą rezultatą už kortų kombinaciją ir dalintojo atverstą kortą. „Cash Out“ taisyklė taikoma tik lošėjo pagrindiniam statymui.

„Draudimas“ funkcija:

- Jei krupjė pirma atversta korta yra tūzas, galima įsigyti draudimą apsisaugoti nuo rizikos, jog krupjė turės „Juodąjį Džeką“ – net jei pats lošėjas turi šią kombinaciją. Draudimo statymo vertė lygi pusei pagrindinio lošėjo statymo. Draudimo statymas atliekamas atskirai nuo statymų už kombinacijas. Krupjė tuomet patikrina savo užverstą kortą, ar neturi „Juodojo Džeko“ kombinacijos. Jei krupjė neturi „Juodojo Džeko“, lošimas tęsiasi. Jei krupjė turi „Juodąjį Džeką“, o lošėjas – ne, lošimas baigiamas ir krupjė kombinacija laimi.
- Jei lošėjas ir krupjė abu turi „Juodąjį Džeką“, lošimas baigiasi lygiosiomis, statymai grąžinami lošėjui.
- Jei atversta krupjė korta yra 10 arba figūra, draudimo įsigyti negalima ir krupjė netikrins, ar turi „Juodąjį Džeką“.

„Dvigubinimas“ („Double Down“), „Ėmimas“ („Hit“) arba „Susilaikymas“ („Stand“) funkcijos:

- Jei krupjė patikrina dvi pirmąsias kortas ir neturi „Juodojo Džeko“, lošėjai paeiliui gali bandyti pagerinti savo turimas kortų kombinacijas paimdami papildomas kortas.
- Jei pradinė kombinacija nėra 21, galima atlikti „Dvigubinimą“. Šiuo atveju padvigubinamas statymas ir lošėjui bus padalinama papildoma korta prie turimos kombinacijos.
- Sprendimas „Imti“ prie turimos kombinacijos vertės prideda papildomą kortą. Galima imti daugiau nei vieną papildomą kortą.
- Lošėjui surinkus ne tvirtą 21 kombinaciją , sprendimo variantai nėra siūlomi, kadangi tai yra geriausia galima kombinacija.

„Padalijimas“ funkcija:

- Jei lošėjo pradinę kombinaciją sudaro dvi vienodos vertės kortos, galima porą „Padalinti“ ir lošti su dviem kombinacijomis, kurioms statymai atliekami atskirai.
- Padalinus po antrąją kortą, galima savo turimas kombinacijas bandyti pagerinti imant papildomas kortas, kol nusprendžiama susilaikyti. Jei pradžioje lošėjas turi tūzų porą, kurią „padalija“, tuomet padalinama tik po vieną papildomą kortą kiekvienai kombinacijai be galimybės imti papildomas kortas.

Rezultatai:

- Lošėjas pralaimi ir praranda statymo vertę už kombinaciją, jei taškų suma viršija 21.
- Visiems lošėjams atlikus statymus, krupjė atverčia savo užverstą kortą. Krupjė privalo imti kortą, jei turi 16 ar mažiau taškų, ir susilaikyti, jei turi silpną 17 ar didesnės vertės kombinaciją. Silpnoje kombinacijoje tūzo vertė yra 11.
- Laimima, kai galutinės kombinacijos vertė yra arčiau 21 nei krupjė kombinacija, arba kai krupjė surenka perviršį, išskyrus tą atvejį, kai perviršis yra lygiai 22. Jei lošėjo turima kombinacija yra tokia pat, kaip ir krupjė, lošimas baigiasi lygiosiomis ir lošėjui grąžinama statymo vertė.
- „Juodojo Džeko“ kombinacija galima tik su dviem pradinėmis kortoms. 21 taško vertės kombinacija sudaryta po poros „Padalijimo“, nelaikoma „Juoduoju Džeku“. Taigi, „Juodasis Džekas“ taip pat laimi prieš 21 kombinaciją, gautą po poros padalijimo.

Šešių kortų Čarlio taisyklė:

- „Šešių kortų Čarlio taisyklė“ taikoma kai lošėjo kombinaciją sudaro šešios kortos, kurių bendra vertė yra 21 arba mažiau, tuomet lošėjas automatiškai laimi, net jei krupjė turi

„Juodąjį Džeką“. „Padalijamos“ kombinacijos atveju kiekviena kombinacija vertinama atskirai.

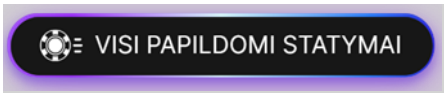
Papildomi statymai:

- Šiame „Juodojo Džeko“ lošime galimi papildomi statymai:
    - „Tobulos poros“ („Perfect Pairs“) statymas atliekamas už pirmųjų dviejų lošėjo kortų kombinaciją. Laimėjimai kombinacija šiuo atveju yra dvi vienodos vertės kortos, pvz., dvi damos, du tūzai, dvi aštuonakės ir t. t. Yra trys „Tobulos poros“ kombinacijos tipai, jų laimėjimai skiriasi:
        1) „Tobula pora“ („Perfect Pair“), pvz., 2x vynų tūzai.
        2) „Spalvota pora“ („Coloured Pair“), pvz., vynų 9 ir kryžių 9.
        3) „Mišri pora“ („Mixed Pair“), pvz., kryžių 10 ir širdžių 10.
    - „21+3“ statymas suteikia galimybę laimėti, jei pirmosios dvi lošėjo kortos ir dalintojo atversta korta sudaro bet kurią toliau parodytą laimėjimą kombinaciją (jos panašios į pokerio) su skirtingais laimėjimais:
        1) Trys vienos rūšies – identiškas trejetas, pvz. 3x širdžių damos.
        2) Spalva ir eilė – iš eilės einančios ir tos pačios rūšies kortos, pvz., būgnų 10, valetas ir dama.
        3) Trys vienodos – tos pačios vertės, tačiau skirtingų rūšių kortos, pvz., trys nevienodi karaliai.
        4) Eilė – iš eilės einančios, tačiau skirtingų rūšių kortos, pvz., būgnų 2 + kryžių 3 + širdžių 4.
        5) Spalva – tos pačios rūšies ne iš eilės einančios kortos, pvz., kryžių 2, 6 ir 10.
    - „3 karštosios“ („Hot 3“) statymą galima atlikti už trijų kortų kombinaciją, kurią sudaro pirmosios dvi lošėjo kortos ir atversta krupjė korta. Yra kelios „3 karštosios“ papildomo statymo kombinacijos, jų laimėjimai skiriasi:
        1) Iš viso 19, pvz.: Širdžių 8, būgnų 2 ir vynų 9.
        2) Iš viso 20, pvz.: Širdžių 8, būgnų 2 ir vynų 10.
        3) Iš viso 21, vienos rūšies, pvz.: Būgnų 9, būgnų 2 ir būgnų 10.
        4) Iš viso 21, ne vienos rūšies, pvz.: Širdžių 9, būgnų 2 ir vynų 10.
        5) 7-7-7, pavyzdžiui: Širdžių 7, kryžių 7 ir būgnų 7.
    - „Perviršis“ („Bust It“) statymą galima atlikti už tai, kad krupjė kortų kombinacija viršys 21, t. y. surinks perviršį. „Perviršio“ papildomas statymas baigiasi lygiosiomis, jei lošėjas turi „Juodąjį Džeką“. Yra kelios „Perviršio“ papildomo statymo kombinacijos, jų laimėjimai skiriasi:
        1) Perviršis su 3 kortomis.
        2) Perviršis su 4 kortomis.
        3) Perviršis su 5 kortomis.
        4) Perviršis su 6 kortomis.
        5) Perviršis su 7 kortomis.
        6) Perviršis su 8 ar daugiau kortų.
- Papildomus statymus galima atlikti kartu su pagrindiniais „Juodojo Džeko“ statymais. Papildomi statymai gali laimėti nepaisant to, ar vėliau laimimi „Juodojo Džeko“ statymai, ar ne.

Statymo atlikimas:

- Lentelėje žemiau pateikiami lošimo ekrano mygtukų pasirinkimai bei apibūdinamos jų funkcijos statymo atlikimui:

Mygtukas	Funkcija

	„Statymo ribų“ skydelyje nurodomos minimalios ir maksimalios leistinos statymų ribos, kurios laikas nuo laiko gali keistis. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai. .
	Dalyvavimui lošime, lošėjas turi turėti pakankamai pinigų statymams atlikti. Pinigų likutis lošėjo lošimų sąskaitoje (toliau – likutis) matomas ekrane.
	„Šviesoforas“ rodo esamą lošimo būseną ir informuoja, kada lošėjas gali atlikti statymus. Statymo atlikimui skiriama 11 sekundžių. Nuo 11 iki 5 sekundžių rodoma žalia spalva, kada statymų laikas beveik baigėsi, t. y. nuo 4 iki 1 sekundės, rodoma geltona spalva, o kada statymo laikas baigėsi – rodoma raudona spalva. Per statymams skirtą laiką lošėjas gali pakeisti ir/arba atsiimti statymą.
	„Žetonų lange“ galima pasirinkti kiekvieno statomo žetono vertę. Galima pasirinkti tik tų nominalų žetonus, kuriuos leidžia lošėjo likutis. Pasirinkus žetoną, statymą atlikti galima paprasčiausiai paspaudus atitinkamą statymo vietą ant stalo. Kiekvieną kartą paspaudžiant statymų vietą lošėjo statymo suma padidės pasirinkto žetono verte iki lošėjo pasirinktam statymui didžiausios leistinos ribos. Atlikus didžiausią leistiną statymą, lošėjas daugiau statyti nebegali, virš statymo bus rodomas pranešimas, jog atliktas didžiausias leistinas statymas.
	Mygtukas „Kartoti“ leidžia pakartoti visus statymus iš ankstesniojo lošimo. Šis mygtukas įjungtas tik prieš padedant pirmąjį žetoną.
	Mygtukas „Dvigubas“ („2x“) įsijungia lošėjui atlikus statymą. Kiekvienas spustelėjimas dvigubina lošėjo statymus iki didžiausios ribos. Norint padvigubinti VISUS atliktus statymus, lošėjas turi turėti pakankamai lėšų sąskaitoje.
	Mygtukas „Visi papildomi statymai“ leidžia lošėjui vienu metu atlikti visus papildomus statymus. Šis mygtukas aktyvus tik atlikus pagrindinį statymą. Kiekvieną kartą paspaudus šį mygtuką atliekamas pasirinktos žetonų vertės statymas ant kiekvieno papildomo statymo.
	Mygtukas „Atšaukti“ panaikina paskutinį atliktą statymą. Mygtuką „Atšaukti“ galima spausti keletą kartų, statymai bus šalinami po vieną, atvirkščiai jų atlikimui. Tokiu būdu lošėjas gali pašalinti visus statymus.
	Indikatorius „Viso statymų“ nurodo bendrą šiame lošime atliktų statymų skaičių.

Sprendimo priėmimas:

- Kai padalinamos dvi pirmosios kortos, galima atlikti pradinį sprendimą dėl savo kombinacijos. Parodomi galimi sprendimo pasirinkimai (pvz., „Imti“, „Susilaikyti“,

„Dvigubinimas“, „Padalijimas“). Aktyvūs tik tie pasirinkimai, kuriuos galima pasirinkti.



- Toliau pateiktos sprendimų parinktys:
  - „Imti“ – žalias mygtukas su „+“ ženklu.
  - „Susilaikyti“ – raudonas mygtukas su „-“ ženklu.
  - „Dvigubinimas“ – geltonas mygtukas su „x2“ ženklu.
  - „Padalijimas“ – mėlynas mygtukas su priešingų krypčių rodyklėmis.
- Jei lošėjas nepriima sprendimo per skirtą laiką (12 sekundžių), priimami šie automatiniai sprendimai:
  - „Imti“, jei bendra kortų vertė yra 11 ar mažiau.
  - „Susilaikyti“, jei vertė didesnė nei 11.
- Jei lošėjo pinigų likučio nepakanka „Dvigubinimo“ ir „Padalijimo“ statymui, atitinkami šių sprendimų mygtukai bus išjungti.
- Jei lošėjo pinigų likučio nebepakaks prieš priimant „Dvigubinimo“ ar „Padalijimo“ sprendimus, šie sprendimai bus atmesti ir priimti šie automatiniai sprendimai:
  - „Imti“, jei sprendimas buvo „Dvigubinti“.
  - „Imti“, jei sprendimas buvo „Padalinti“, o bendra kortų vertė yra 11 ar mažiau.
  - „Susilaikyti“, jei lošėjo sprendimas buvo „Padalinti“ ir bendra lošėjo kortų kombinacijos vertė yra daugiau nei 11.

Laimėjimų lentelė:

- „Juodojo Džeko“ atveju laimėjimo santykis yra 3:2.
- Laimėtojo kombinacijos santykis 1:1.
- Jei dalintojas turi „Juodąjį Džeką“, draudimo laimėjimo santykis yra 2:1.
- Laimėjimo dydis priklauso nuo statymo tipo:

Statymas	**Rezultatai**	**Laimėjimas**
„Tobulos poros“ („PerfectPairs“)	Tobula pora („Perfect Pair“) Spalvota pora („Coloured Pair“) Mišri pora („Mixed Pair“)	25:1 12:1 6:1
„21+3“	Trys vienos rūšies Eilė ir spalva Trys vienodos Eilė Spalva	100:1 40:1 30:1 10:1 5:1
„3 karštosios“	7-7-7 Iš viso 21 vienos rūšies Iš viso 21 ne vienos rūšies Suma 20 Suma 19	100:1 20:1 4:1 2:1 1:1
„Perviršis“ („Bust It“)	Perviršis su 8 ar daugiau kortomis Perviršis su 7 kortomis Perviršis su 6 kortomis Perviršis su 5 kortomis Perviršis su 4 kortomis Perviršis su 3 kortomis	250:1 100:1 50:1 9:1 2:1 1:1

Kortų maišymas:

- Lošimas tęsiamas, kol ištraukiama rezultatą lemiančioji korta. Paskui dalintojas arba kortų maišytojas išmaišo kortas.
- Jei yra maišymo stalas, prie stalo naudojami du batai su dviem kortų rinkiniais. Tokiu atveju dalintojas sukeičia batus, maišytojas atlieka maišymą prie maišymo stalo, o dalintojas tęsia lošimą.

Galimi ypatingi atvejai:

- Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: Nuotolinio stalo lošimo gyvai tiekėjo darbuotojas (krupjė) visais atvejais privalo pranešti apie klaidas pamainos vadovui.
- Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
    - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti grąžintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
    - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų kortų, korta/kortos turi būti grąžintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
    - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
    - Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paimamos ir maišoma toliau.
    - Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
    - Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
    - Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama pamainos vadovui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus grąžinami.

Kortų skaitytuvo sutrikimai ir sprendimai:

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

Atsijungimas nuo lošimo:

- Jei atsijungiama nuo lošimo nepasibaigus statymų laikui, atlikti statymai bus panaikinti ir jų sumos bus grąžintos lošėjui. Jei atsijungiama pasibaigus statymų laikui, statymai galioja ir lošiama be lošėjo dalyvavimo. Vėl prisijungus, lošėjas galės peržiūrėti rezultatus „Istorijos“ lange.

Papildomos lošimo funkcijos:

	Lošimo lange paspaudus mygtuką „Kambarys“ (jei toks yra), galima pakeisti lošimo stalą arba pasirinkti kitą tiesioginį lošimą. Iš esamo lošimo pasitraukiama tik tuomet, kai pasirenkamas naujas stalas / lošimas, prie kurio prisijungiama. „Kambaryje“ galima ieškoti kitų lošimų ir toliau lošiant esamą lošimą.
	Vienu metu galima prisijungti prie iki 4 skirtingų lošimo stalų ir stebėti juos viename naršyklės lange. Norėdamas prisijungti prie

	papildomo lošimo, lošėjas esamame lošime turi spausti „Kambarys“ ir tuomet mygtuką „+Stalas“. Tam tikri stalai gali neleisti lošti kelių lošimų vienu metu, tokiu atveju prie jų mygtuko „+Stalas“ nebus.

- Prisijungus prie kelių stalų, galima keisti savo naršyklės lango dydį, tačiau negalima keisti atskirų lošimų langų dydžio.
- Atsijungus nuo vieno stalo, lošimas prie kitų stalų nebus paveiktas. Norint palikti stalą, reikia spausti mygtuką „X“.
- Stalas paliekamas automatiškai, jei prisijungiama prie to paties stalo per kitą įrenginį / naršyklę.
- Paspaudus ne „+Stalas“ mygtuką, o stalo simbolį, lošėjas tiesiog pakeičia stalus, o ne papildomai prisijungia.
- Rekomenduojama prisijungti prie tiek stalų, kiek tilptų ekrane, tačiau leistų tiksliai ir tikslingai atlikti statymus.
- Trumpieji mygtukai gali būti naudojami norint greitai atlikti tam tikrus veiksmus:

Mygtukas	**Funkcija**
Skaičių mygtukai nuo 1	Norint pasirinkti žetoną žetonų lange. Mygtukas „1“ atitinka kairiausiąjį mažiausios vertės žetoną. Mygtukas „2“ parenka didesnės vertės žetoną ir t. t.
TARPAS	Pakartoja paskutinį lošėjo statymą. Paspaudus TARPĄ dar kartą, padvigubinamas statymas.
CTRL+Z (CMD+Z), DELETE, BACKSPACE	Atšaukiamas paskutinis statymas. Paspaudus ir 3 sekundes palaikius, panaikinami visi statymai.
ESC	Jei taikoma, ESC mygtuką galima naudoti: • Išeiti iš viso ekrano režimo • Uždaryti iššokantį langą (Istorijos, Pagalbos, Nustatymų ir t. t.)

12. „Juodasis Džekas“ („Blackjack“) kortų lošimo taisyklės

Tai yra „Evolution Gaming“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.

Minimalus statymas lošime: 1 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 10 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 96 800 EUR.
Lošimo laukeliai:
„Žaidimo numeris“ – kiekvienas lošimas identifikuojamas unikaliu „Žaidimo numeriu“. Šis numeris rodo, kada prasidėjo lošimas pagal GMT laiko juostą (*valanda: minutė: sekundė*). Lošėjui panorus kreiptis į Klientų aptarnavimo skyrių dėl konkretaus lošimo, būtina užsirašyti šį „žaidimo numerį“ (arba padaryti ekrano nuotrauką).
Lentelėje žemiau pateikiami mygtukų pasirinkimai bei apibūdinamos jų funkcijos:

Mygtukas	Funkcija
	Paspaudus mygtuką „Pokalbis“ galima padidinti pokalbio langą arba jį uždaryti. Lošėjas gali kalbėtis su krupjė ir kitais lošėjais įrašydamas savo pranešimą „Pokalbio“ lauke. Pranešimas paskelbiamas paspaudus klaviatūros mygtuką „Enter“ („Įvesti“) arba laukelyje esantį rodyklės simbolį. Patį langą galima perkelti į bet kurią ekrano vietą.
	Paspaudus mygtuką „Arbatpinigiai“ galima arbatpinigiais atsidėkoti krupjė už gerai suteiktas paslaugas. Paspaudus šį mygtuką, atidaromas atitinkamas

	skydelis, kur galima padėti norimą dovanoti žetonų kiekį ant „Arbatpinigių“ laukelio. Paspaudus mygtuką „Patvirtinti“ perduodami arbatpinigiai.
	Paspaudus mygtuką „Nustatymai“ atidaromas meniu su lošėjo keičiamais nustatymais, kurie suskirstyti į keletą pagrindinių skirtukų: • „BENDRIEJI“ – galima paslėpti/rodyti kitų lošėjų pranešimus. • „VAIZDAS“ – lošėjo vaizdo kokybė nustatoma automatiškai, tačiau transliacijos kokybę galima pakeisti rankiniu būdu. • „GARSAS“ – galima įjungti/išjungti krupjė balsą ir lošimo garsus, sureguliuoti jų garsumą. Lošėjo pasirinkti nustatymai pritaikomi iškart ir išsaugomi lošėjo profilyje. Išsaugoti nustatymai bus įkeliami automatiškai prisijungus iš bet kurio įrenginio.
	Paspaudus mygtuką „Garsas“ galima įjungti/išjungti krupjė balsą ir lošimo garsus. Šiuo būdu įjungus/išjungus garsą, nustatymai neišsaugomi ir pakeitus stalą garsas automatiškai vėl įjungiamas.
	Paspaudus mygtuką „Istorija“ atidaromas langas su loštų lošimų rezultatais. Lošimų istorija pateikiama: • „PASKYROS ISTORIJA“ – rodomas sąrašas su lošimų istorija: datos, statytos sumos ir laimėjimai. Naujausi lošti lošimai rodomi viršuje. • „ŽAIDIMŲ ISTORIJA“ – rodoma konkretaus lošimo istorija prieš tai „ŽAIDIMŲ“ stulpelyje paspaudus konkretų lošimą.
	Paspaudus mygtuką „Kasininkas“ atidaromas kasos/banko langas, kuriame galima atlikti pinigų įnešimą ir išėmimą.
	Paspaudus mygtuką „Atsakingas lošimas“ atidaromas puslapis, kuriame pateikiamos „Atsakingo lošimo“ nuostatos. Puslapyje pateikiama naudinga informacija ir nuorodos apie atsakingą elgesį interneto azartiniuose lošimuose bei informacija apie lošimų ribojimą.

Lošimo aprašymas:

- „Juodojo Džeko“ („Black Jack“) lošimo tikslas yra surinkti daugiau taškų nei krupjė ir neviršyti 21 taško. Geriausia „Juodojo Džeko“ lošimo kombinacija – tai pirmosios dvi padalintos kortos, kurių suma yra lygiai 21. Lošiama tik prieš krupjė, ne prieš kitus lošėjus.
    - Lošiama su aštuoniomis kortų malkomis.
    - Krupjė visuomet susilaiko ties 17.
    - Siūlomas „Pirkimo iki 18“ sprendimo variantas.
    - „Dvigubinimas“ galimas bet kurioms dviem pradinėms kortoms.
    - „Padalijimas“ galimas pradinėms vienodos vertės kortoms.
    - Kombinacijoje leidžiamas tik vienas „Padalijimas“.
    - Kiekvienam „Padalintam“ tūzui ištraukiama po vieną papildomą kortą.
    - Po „Padalijimo“, „Dvigubinimas“ nėra galimas.
    - Dalintojui parodžius tūzą, siūlomas draudimas.
    - „Juodojo Džeko“ atveju laimėjimo santykis yra 3 prie 2, ši kombinacija laimi prieš 21.
    - Draudimo atveju laimėjimo santykis yra 2 prie 1.
    - Lošėjui statymas grąžinamas, kai krupjė ir lošėjo kombinacijos yra vienodos vertės.
- Lošimui vadovauja krupjė, ir lošime prie „Juodojo Džeko“ stalo gali lošti iki 7 lošėjų.
- Lošiama su aštuoniomis standartinėmis 52 kortų malkomis. Kortų reikšmės „Juodojo Džeko“ lošime yra šios:
    - Kortos nuo 2 iki 10 yra vertos savo nominalo.

    - Figūros (valetai, damos ir karaliai) vertos 10.
    - Tūzai verti 1 arba 11, kuris yra naudingesnis kombinacijai. Silpnoje kombinacijoje tūzo vertė yra 11.
- Pasibaigus statymų laikui, krupjė kiekvienam lošėjui išdalina ir atverčia po vieną kortą. Pirmiausia dalijama krupjė kairėje esančiam lošėjui, tuomet kitiems pagal laikrodžio rodyklę ir galiausiai krupjė. Krupjė kiekvienam lošėjui išdalina po atverstą kortą, tačiau antroji krupjė korta būna užversta. Šalia lošėjo kortų rodoma lošėjo pradinės kombinacijos vertė.

„Juodasis Džekas“ kombinacija:

- Jei pradinių dviejų kortų vertė yra lygiai 21, tai yra „Juodasis Džekąs“.

„Cash Out“ („Išmoka anksčiau“):

- Jei išdalinus kortas dalintojas neturi „Juodojo Džeko“, lošėjas turi priimti sprendimą. Vienas iš lošėjui pateiktų sprendimų yra „Cash Out“ funkcija (tai funkcija, kuri leidžia gauti išmoką už atliktą statymą anksčiau nei baigiasi lošimas). Jei nusprendžiama atlikti „Cash Out“ funkciją, lošimas už tą kortų kombinaciją baigsis ir bus atgauta vertė, kuri rodoma „Cash Out“ mygtuke. „Cash Out“ koeficientas keičiasi atsižvelgiant į lošėjo bendrą rezultatą už kortų kombinaciją ir dalintojo atverstą kortą. „Cash Out“ taisyklė taikoma tik lošėjo pagrindiniam statymui.

„Draudimas“ funkcija:

- Jei krupjė pirma atversta korta yra tūzas, galima įsigyti draudimą apsisaugoti nuo rizikos, jog krupjė turės „Juodąjį Džeką“ – net jei pats lošėjas turi šią kombinaciją. Draudimo statymo vertė lygi pusei pagrindinio lošėjo statymo. Draudimo statymas atliekamas atskirai nuo statymų už kombinacijas. Krupjė tuomet patikrina savo užverstą kortą, ar neturi „Juodojo Džeko“ kombinacijos. Jei krupjė neturi „Juodojo Džeko“, lošimas tęsiasi. Jei krupjė turi „Juodąjį Džeką“, o lošėjas – ne, lošimas baigiamas ir krupjė kombinacija laimi.
- Jei lošėjas ir krupjė abu turi „Juodąjį Džeką“, lošimas baigiasi lygiosiomis, statymai grąžinami lošėjui.
- Jei atversta krupjė korta yra 10 arba figūra, draudimo įsigyti negalima ir krupjė netikrins, ar turi „Juodąjį Džeką“.

„Dalinti dabar“ („Deal Now“)

- Mygtukas „dalinti dabar“ („Deal Now“) leidžia paskatinti lošimą pradėti anksčiau, nesulaukus, kol baigsis statymams skirtas laikas. Jeigu lošime dalyvauja daugiau nei vienas lošėjas, ši funkcija įgalinama tik jeigu visi lošėjai paspaudžia šį mygtuką ir sutinka pradėti lošimą anksčiau laiko.

„Dvigubinimas“ („Double Down“), „Ėmimas“ („Hit“) arba „Susilaikymas“ („Stand“) funkcijos:

- Jei krupjė patikrina dvi pirmąsias kortas ir neturi „Juodojo Džeko“, lošėjai paeiliui gali bandyti pagerinti savo turimas kortų kombinacijas paimdami papildomas kortas. Krupjė paeiliui, pagal laikrodžio rodyklę, kiekvienam lošėjui siūlo padalinti daugiau kortų.
- Jei pradinė kombinacija nėra 21, galima atlikti „Dvigubinimą“. Šiuo atveju padvigubinamas statymas ir lošėjui bus padalinama papildoma korta prie turimos kombinacijos.
- Sprendimas „Imti“ prie turimos kombinacijos vertės prideda papildomą kortą. Galima imti daugiau nei vieną papildomą kortą.

„Padalijimas“ funkcija:

- Jei lošėjo pradinę kombinaciją sudaro dvi vienodos vertės kortos, galima porą „Padalinti“ ir lošti su dviem kombinacijomis, kurioms statymai atliekami atskirai.
- Padalinus po antrąją kortą, galima savo turimas kombinacijas bandyti pagerinti imant papildomas kortas, kol nusprendžiama susilaikyti. Jei pradžioje lošėjas turi tūzų porą, kurią „padalija“, tuomet padalinama tik po vieną papildomą kortą kiekvienai kombinacijai be galimybės imti papildomas kortas.

„Pirkti iki 18“ („Buy to 18”)

- Jei išdalinus kortas dalintojas neturi Juodojo Džeko, lošėjas gali priimti sprendimą „Pirkti iki 18“, o tai reiškia, kad galės sumokėti papildomai, kad savo kombinacijos vertę būtų galima paversti 18. Vertės suma priklauso nuo jau išdalintų kortų ant stalo. Po šio sprendimo priėmimo lošėjui nebus galima atlikti jokių kitų veiksmų tame pačiame lošimo raunde.

Sprendimas pirkti iki 18 siūlomas šiais atvejais:

Lošėjo kombinacijos vertė	**Dalintojo atversta korta**
Minkštas 13	2, 3, 4, 5 ,6 ,7 ,8
Minkštas 14	2, 3, 4, 5 ,6 ,7 ,8
Minkštas 15	2, 3, 4, 5 ,6 ,7 ,8, 10, J, Q, K, Tūzas
Minkštas 16	2, 3, 4, 5 ,6 ,7 ,8, 10, J, Q, K, Tūzas
Minkštas 17	2, 3, 4, 5 ,6 ,7 ,8, 10, J, Q, K, Tūzas
Kietas 12	2, 3, 4, 5 ,6 ,7 ,8, 9, 10, J, Q, K, Tūzas
Kietas 13	2, 3, 4, 5 ,6 ,7 ,8, 9, 10, J, Q, K, Tūzas
Kietas 14	2, 3, 4, 5 ,6 ,7 ,8, 9, 10, J, Q, K, Tūzas
Kietas 15	2, 3, 4, 5 ,6 ,7 ,8, 9, 10, J, Q, K, Tūzas
Kietas 16	2, 3, 4, 5 ,6 ,7 ,8, 9, 10, J, Q, K, Tūzas
Kietas 17	2, 3, 4, 5 ,6 ,7 ,8, 9, 10, J, Q, K, Tūzas

Rezultatai:

- Lošėjas pralaimi ir praranda statymo vertę už kombinaciją, jei taškų suma viršija 21.
- Visiems lošėjams atlikus statymus, krupjė atverčia savo užverstą kortą. Krupjė privalo imti kortą, jei turi 16 ar mažiau taškų, ir susilaikyti, jei turi silpną 17 ar didesnės vertės kombinaciją. Silpnoje kombinacijoje tūzo vertė yra 11.
- Laimima, kai galutinės kombinacijos vertė yra arčiau 21 nei krupjė kombinacija, arba kai krupjė surenka perviršį, išskyrus tą atvejį, kai perviršis yra lygiai 22. Jei lošėjo turima kombinacija yra tokia pat, kaip ir krupjė, lošimas baigiasi lygiosiomis ir lošėjui grąžinama statymo vertė.
- „Juodojo Džeko“ kombinacija galima tik su dviem pradinėmis kortoms. 21 taško vertės kombinacija sudaryta po poros „Padalijimo“, nelaikoma „Juoduoju Džeku“. Taigi, „Juodasis Džekas“ taip pat laimi prieš 21 kombinaciją, gautą po poros padalijimo.

Papildomi statymai:

- Šiame „Juodojo Džeko“ lošime galimi papildomi statymai:
    - „Tobulos poros“ („Perfect Pairs“) statymas atliekamas už pirmųjų dviejų lošėjo kortų kombinaciją. Laimėjimai skiriasi:
        1) „Tobula pora“ („Perfect Pair“) , pvz., 2x vynų tūzai.
        2) „Spalvota pora“ („Coloured Pair“), pvz., vynų 9 ir kryžių 9.
        3) „Mišri pora“ („Mixed Pair“), pvz., kryžių 10 ir širdžių 10.
    - „21+3“ statymas suteikia galimybę laimėti, jei pirmosios dvi lošėjo kortos ir dalintojo atversta korta sudaro bet kurią toliau parodytą laimėjimą kombinaciją (jos panašios į pokerio) su skirtingais laimėjimais:
        1) Trys vienos rūšies – identiškas trejetas, pvz. 3x širdžių damos.

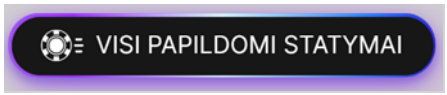
2) Spalva ir eilė – iš eilės einančios ir tos pačios rūšies kortos, pvz., būgnų 10, valetas ir dama.
3) Trys vienodos – tos pačios vertės, tačiau skirtingų rūšių kortos, pvz., trys nevienodi karaliai.
4) Eilė – iš eilės einančios, tačiau skirtingų rūšių kortos, pvz., būgnų 2 + kryžių 3 + širdžių 4.
5) Spalva – tos pačios rūšies ne iš eilės einančios kortos, pvz., kryžių 2, 6 ir 10.

- Papildomus statymus galima atlikti kartu su pagrindiniais „Juodojo Džeko“ statymais. Papildomi statymai gali laimėti nepaisant to, ar vėliau laimimi „Juodojo Džeko“ statymai, ar ne.

Statymo atlikimas:

- Lentelėje žemiau pateikiami lošimo ekrano mygtukų pasirinkimai bei apibūdinamos jų funkcijos statymo atlikimui:

Mygtukas	Funkcija
	„Statymo ribų“ skydelyje nurodomos minimalios ir maksimalios leistinos statymų ribos, kurios laikas nuo laiko gali keistis. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai.
	Dalyvavimui lošime, lošėjas turi turėti pakankamai pinigų statymams atlikti. Pinigų likutis lošėjo lošimų sąskaitoje (toliau – likutis) matomas ekrane.
	„Šviesoforas“ rodo esamą lošimo būseną ir informuoja, kada lošėjas gali atlikti statymus. Statymo atlikimui skiriama 14 sekundžių. Nuo 14 iki 6 sekundžių rodoma žalia spalva, kada statymų laikas beveik baigėsi, t. y. nuo 5 iki 1 sekundės, rodoma geltona spalva, o kada statymo laikas baigėsi – rodoma raudona spalva. Per statymams skirtą laiką lošėjas gali pakeisti ir/arba atsiimti statymą.
	„Žetonų lange“ galima pasirinkti kiekvieno statomo žetono vertę. Galima pasirinkti tik tų nominalų žetonus, kuriuos leidžia lošėjo likutis. Pasirinkus žetoną, statymą atlikti galima paprasčiausiai paspaudus atitinkamą statymo vietą ant stalo. Kiekvieną kartą paspaudžiant statymų vietą lošėjo statymo suma padidės pasirinkto žetono verte iki lošėjo pasirinktam statymui didžiausios leistinos ribos. Atlikus didžiausią leistiną statymą, lošėjas daugiau statyti nebegali, virš statymo bus rodomas pranešimas, jog atliktas didžiausias leistinas statymas.
	Mygtukas „Kartoti“ leidžia pakartoti visus statymus iš ankstesniojo lošimo. Šis mygtukas įjungtas tik prieš padedant pirmąjį žetoną.
	Mygtukas „Dvigubas“ („2x“) įsijungia lošėjui atlikus statymą. Kiekvienas spustelėjimas dvigubina lošėjo statymus iki didžiausios ribos.

	Norint padvigubinti VISUS atliktus statymus, lošėjas turi turėti pakankamai lėšų sąskaitoje.
	Mygtukas „Visi papildomi statymai“ leidžia lošėjui vienu metu atlikti visus papildomus statymus. Šis mygtukas aktyvus tik atlikus pagrindinį statymą. Kiekvieną kartą paspaudus šį mygtuką atliekamas pasirinktos žetonų vertės statymas ant kiekvieno papildomo statymo.
	Mygtukas „Atšaukti“ panaikina paskutinį atliktą statymą. Mygtuką „Atšaukti“ galima spausti keletą kartų, statymai bus šalinami po vieną, atvirkščiai jų atlikimui. Tokiu būdu lošėjas gali pašalinti visus statymus.
	Indikatorius „Viso statymų“ nurodo bendrą šiame lošime atliktų statymų skaičių.
	Mygtukas „Dalinti dabar“ įjungiamas tuomet, kai lošėjas yra vienintelis lošėjas prie „Juodojo Džeko“ stalo ir atlieka minimalų statymą. Paspaudus mygtuką iškart pradedamas lošimas ir padalinamos kortos toje vietoje, kur sėdi lošėjas.
	Norint užimti vietą prie stalo reikia paspausti simbolį „SĖSTIS ČIA“ virš laisvos vietos. Atsisėdus prie stalo, po užimta vieta bus rodomas lošėjo vardas. Galima užimti kelias skirtingas vietas (prie stalų, kurie leidžia taip daryti) ir tame pačiame lošime lošti su keliomis skirtingomis kombinacijomis. Norint užimti papildomą vietą, reikia paspausti simbolį „KELETAS VIETŲ“. Norint palikti lošimo vietą, reikia paspausti prie jos esantį mygtuką „X“. Lošėjas praranda vietą, jei per du paeiliui einančius lošimus yra neaktyvus ir neatlieka statymo.
	„Karštų žaidėjų“ simbolis parodo, kurie „Juodojo Džeko“ lošėjai turi ilgiausią pergalių seriją. Skaičius aukso medalyje nurodo, kiek lošimų paeiliui lošėjas laimėjo. „Karštas žaidėjas“ iškart praranda aukso medalį pralaimėjus lošimą.

„Statyti už akių“ funkcija:

- „Statyti už akių“ funkcija leidžia atlikti statymus už kito lošėjo kortų kombinaciją. Kito lošėjo kombinacijos rezultatas taps lošėjo kombinacija. Laimėjimai už „Statyti už akių“ yra tokie pat, kaip ir už įprastus statymus.
- Lošėjas gali atlikti „Statyti už akių“ statymą neatsižvelgiant į tai, ar pats sėdi prie „Juodojo Džeko“ stalo ir lošia ar ne. Tačiau negalima atlikti „Statyti už akių“ statymo už savo kombinaciją.
- „Statyti už akių“ statymą galima atlikti prie kito lošėjo vietos paspaudus aktyvuotą mygtuką ir nepasibaigus statymų laikui:



- Užvedus žymeklį ant bet kurios „Statyti už akių“ vietos galima pamatyti, kiek lošėjų atliko tokius statymus ir kokia yra bendra šių statymų suma.
- Jei atliekamas statymas „Už akių“ už kitą lošėją ir šis nusprendžia netęsti lošimo, lošėjui grąžinama statymo „Už akių“ vertė.
- Ties kiekviena „Juodojo Džeko“ lošimo stalo vieta nurodyti lošėjų vardai, kurie priima sprendimus dėl kombinacijos toje vietoje. Lošėjas gali atlikti draudimo statymą, jei dalintojo atversta korta yra „Tūzas“. Taip pat galima iš anksto padvigubinti savo statymą, jei kitas lošėjas, už kurio akių atliekamas statymas, nusprendžia „Dvigubinti“ ar „Padalinti“ savo kombinaciją.
- Šiuos nustatymus galima pakeisti paspaudus „Nustatymų“ mygtuką ir pasirinkus „Statyti už akių“ skirtuką. Norint uždrausti kitiems lošėjams atlikti „Statymus už jūsų akių“, galima atšaukti pažymėtą laukelį „Leisti kitiems žaidėjams atlikti statymus man už akių“.

Sprendimo priėmimas:

- Kai padalinamos dvi pirmosios kortos, galima atlikti pradinį sprendimą dėl savo kombinacijos dar prieš lošėjo laiką ėjimui. Parodomi galimi sprendimo pasirinkimai (pvz., „Imti“, „Susilaikyti“, „Dvigubinimas“, „Padalijimas“). Aktyvūs tik tie pasirinkimai, kuriuos galima pasirinkti.



- Pasibaigus lošėjo sprendimo priėmimo laikui, dalintojas vykdo veiksmus pagal lošėjo sprendimą. Jei sprendimas iš anksto nebuvo priimtas, tuomet lošimo ekrano viduryje parodomas sprendimų langas. „Šviesoforas“ informuoja lošėją apie likusį laiką sprendimo priėmimui.



- Toliau pateiktos sprendimų parinktys:
  - „Imti“ – žalias mygtukas su „+“ ženklu.
  - „Susilaikyti“ – raudonas mygtukas su „-“ ženklu.
  - „Dvigubinimas“ – geltonas mygtukas su „x2“ ženklu.
  - „Padalijimas“ – mėlynas mygtukas su priešingų krypčių rodyklėmis.
- Jei lošėjas nepriima sprendimo per skirtą laiką 12 sekundžių, priimami šie automatiniai sprendimai:
  - „Imti“, jei bendra kortų vertė yra 11 ar mažiau.
  - „Susilaikyti“, jei vertė didesnė nei 11.
- Jei lošėjo pinigų likučio nepakanka „Dvigubinimo“ ir „Padalijimo“ statymui, atitinkami šių sprendimų mygtukai bus išjungti.
- Jei lošėjo pinigų likučio nebepakaks prieš priimant „Dvigubinimo“ ar „Padalijimo“ sprendimus, šie sprendimai bus atmesti ir priimti šie automatiniai sprendimai:
  - „Imti“, jei sprendimas buvo „Dvigubinti“.
  - „Imti“, jei sprendimas buvo „Padalinti“, o bendra kortų vertė yra 11 ar mažiau.
  - „Susilaikyti“, jei lošėjo sprendimas buvo „Padalinti“ ir bendra lošėjo kortų kombinacijos vertė yra daugiau nei 11.

Laimėjimų lentelė:

- „Juodojo Džeko“ atveju laimėjimo santykis yra 3:2.
- Laiminčios kombinacijos santykis 1:1.
- Jei dalintojas turi „Juodąjį Džeką“, draudimo laimėjimo santykis yra 2:1.

- Laimėjimo dydis priklauso nuo statymo tipo:

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

Kortų maišymas:

- Lošimas tęsiamas, kol ištraukiama rezultatą lemiančioji korta. Paskui dalintojas arba kortų maišytojas išmaišo kortas.
- Jei yra maišymo stalas, prie stalo naudojami du batai su dviem kortų rinkiniais. Tokiu atveju dalintojas sukeičia batus, maišytojas atlieka maišymą prie maišymo stalo, o dalintojas tęsia lošimą.

Galimi ypatingi atvejai:

- Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: Nuotolinio stalo lošimo gyvai tiekėjo darbuotojas (krupjė) visais atvejais privalo pranešti apie klaidas pamainos vadovui.
- Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
    - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti grąžintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
    - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų kortų, korta/kortos turi būti grąžintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
    - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
    - Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paimamos ir maišoma toliau.
    - Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
    - Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
    - Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama pamainos vadovui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus grąžinami.

Kortų skaitytuvo sutrikimai ir sprendimai:

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

Atsijungimas nuo lošimo:

- Jei atsijungiama nuo lošimo nepasibaigus statymų laikui, atlikti statymai bus panaikinti ir jų sumos bus grąžintos lošėjui. Jei atsijungiama pasibaigus statymų laikui, statymai

galioja ir lošiama be lošėjo dalyvavimo. Vėl prisijungus, lošėjas galės peržiūrėti rezultatus „Istorijos“ lange.

Papildomos lošimo funkcijos:

	Lošimo lange paspaudus mygtuką „Kambarys“ (jei toks yra), galima pakeisti lošimo stalą arba pasirinkti kitą tiesioginį lošimą. Iš esamo lošimo pasitraukiama tik tuomet, kai pasirenkamas naujas stalas / lošimas, prie kurio prisijungiama. „Kambaryje“ galima ieškoti kitų lošimų ir toliau lošiant esamą lošimą.
	Vienu metu galima prisijungti prie iki 4 skirtingų lošimo stalų ir stebėti juos viename naršyklės lange. Norėdamas prisijungti prie papildomo lošimo, lošėjas esamame lošime turi spausti „Kambarys“ ir tuomet mygtuką „+Stalas“. Tam tikri stalai gali neleisti lošti kelių lošimų vienu metu, tokiu atveju prie jų mygtuko „+Stalas“ nebus.

- Prisijungus prie kelių stalų, galima keisti savo naršyklės lango dydį, tačiau negalima keisti atskirų lošimų langų dydžio.
- Atsijungus nuo vieno stalo, lošimas prie kitų stalų nebus paveiktas. Norint palikti stalą, reikia spausti mygtuką „X“.
- Stalas paliekamas automatiškai, jei prisijungiama prie to paties stalo per kitą įrenginį / naršyklę.
- Paspaudus ne „+Stalas“ mygtuką, o stalo simbolį, lošėjas tiesiog pakeičia stalus, o ne papildomai prisijungia.
- Rekomenduojama prisijungti prie tiek stalų, kiek tilptų ekrane, tačiau leistų tiksliai ir tikslingai atlikti statymus.
- Trumpieji mygtukai gali būti naudojami norint greitai atlikti tam tikrus veiksmus:

Mygtukas	**Funkcija**
Skaičių mygtukai nuo 1	Norint pasirinkti žetoną žetonų lange. Mygtukas „1“ atitinka kairiausiąjį mažiausios vertės žetoną. Mygtukas „2“ parenka didesnės vertės žetoną ir t. t.
TARPAS	Pakartoja paskutinį lošėjo statymą. Paspaudus TARPĄ dar kartą, padvigubinamas statymas.
CTRL+Z (CMD+Z), DELETE, BACKSPACE	Atšaukiamas paskutinis statymas. Paspaudus ir 3 sekundes palaikius, panaikinami visi statymai.
ESC	Jei taikoma, ESC mygtuką galima naudoti: • Išeiti iš viso ekrano režimo • Uždaryti iššokantį langą (Istorijos, Pagalbos, Nustatymų ir t. t.)

13. „Galingas Juodasis Džekas“ („Power Blackjack“) kortų lošimo taisyklės

Tai yra „Evolution Gaming“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.

Minimalus statymas lošime: 1 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 5 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 160 000 EUR.
Lošimo laukeliai:
„Žaidimo numeris“ – kiekvienas lošimas identifikuojamas unikaliu „Žaidimo numeriu“. Šis numeris rodo, kada prasidėjo lošimas pagal GMT laiko juostą (*valanda: minutė: sekundės*).

Lošėjui panorus kreiptis į Klientų aptarnavimo skyrių dėl konkretaus lošimo, būtina užsirašyti šį „žaidimo numerį“ (arba padaryti ekrano nuotrauką).

Lentelėje žemiau pateikiami mygtukų pasirinkimai bei apibūdinamos jų funkcijos:

Mygtukas	Funkcija
	Paspaudus mygtuką „Pokalbis“ galima padidinti pokalbio langą arba jį uždaryti. Lošėjas gali kalbėtis su krupjė ir kitais lošėjais įrašydamas savo pranešimą „Pokalbio“ lauke. Pranešimas paskelbiamas paspaudus klaviatūros mygtuką „Enter“ („Įvesti“) arba laukelyje esantį rodyklės simbolį. Patį langą galima perkelti į bet kurią ekrano vietą.
	Paspaudus mygtuką „Arbatpinigiai“ galima arbatpinigiais atsidėkoti krupjė už gerai suteiktas paslaugas. Paspaudus šį mygtuką, atidaromas atitinkamas skydelis, kur galima padėti norimą dovanoti žetonų kiekį ant „Arbatpinigių“ laukelio. Paspaudus mygtuką „Patvirtinti“ perduodami arbatpinigiai.
	Paspaudus mygtuką „Nustatymai“ atidaromas meniu su lošėjo keičiamais nustatymais, kurie suskirstyti į keletą pagrindinių skirtukų: • „BENDRIEJI“ – galima paslėpti/rodyti kitų lošėjų pranešimus. • „VAIZDAS“ – lošėjo vaizdo kokybė nustatoma automatiškai, tačiau transliacijos kokybę galima pakeisti rankiniu būdu. • „GARSAS“ – galima įjungti/išjungti kurpjė balsą ir lošimo garsus, sureguliuoti jų garsumą. Lošėjo pasirinkti nustatymai pritaikomi iškart ir išsaugomi lošėjo profilyje. Išsaugoti nustatymai bus įkeliami automatiškai prisijungus iš bet kurio įrenginio.
	Paspaudus mygtuką „Garsas“ galima įjungti/išjungti krupjė balsą ir lošimo garsus. Šiuo būdu įjungus/išjungus garsą, nustatymai neišsaugomi ir pakeitus stalą garsas automatiškai vėl įjungiamas.
	Paspaudus mygtuką „Istorija“ atidaromas langas su loštų lošimų rezultatais. Lošimų istorija pateikiama: • „PASKYROS ISTORIJA“ – rodomas sąrašas su lošimų istorija: datos, statytos sumos ir laimėjimai. Naujausi lošti lošimai rodomi viršuje. • „ŽAIDIMŲ ISTORIJA“ – rodoma konkretaus lošimo istorija prieš tai „ŽAIDIMŲ“ stulpelyje paspaudus konkretų lošimą.
	Paspaudus mygtuką „Kasininkas“ atidaromas kasos/banko langas, kuriame galima atlikti pinigų įnešimą ir išėmimą.
	Paspaudus mygtuką „Atsakingas lošimas“ atidaromas puslapis, kuriame pateikiamos „Atsakingo lošimo“ nuostatos. Puslapyje pateikiama naudinga informacija ir nuorodos apie atsakingą elgesį interneto azartiniuose lošimuose bei informacija apie lošimų ribojimą.

Lošimo aprašymas:

- „Galingas Juodasis Džekas“ („Power Blackjack“) lošimas „Juodojo Džeko“ lošimo variantas, kuriame lošėjas gali dvigubinti, trigubinti ir keturgubinti bet kurias dvi kortas.
- „Galingas Juodasis Džekas“ („Power Blackjack“) lošimo tikslas yra surinkti daugiau taškų nei krupjė ir neviršyti 21 taško. Geriausia „Juodojo Džeko“ lošimo kombinacija – tai pirmosios dvi padalintos kortos, kurių suma yra lygiai 21. Lošiama tik prieš krupjė, ne prieš kitus lošėjus.
    - Lošiama su aštuoniomis kortų malkomis.
    - Devynakės ir dešimtakės yra išimamos iš kiekvienos kortų kaladės.
    - „Dvigubinti“, „Trigubinti“ ar „Keturgubinti“ galima bet kurias dvi pradines kortas.
    - „Dvigubinti“, „Trigubinti“ ar „Keturgubinti“ galima ir po „Padalijimo“.
    - „Padalijimas“ galimas pradinėms vienodos vertės kortoms.
    - Kombinacijoje leidžiamas tik vienas „Padalijimas“.

    - Kiekvienam „Padalintam“ tūzui ištraukiama po vieną papildomą kortą.
    - Dalintojui parodžius tūzą, siūlomas draudimas.
    - „Juodojo Džeko“ atveju laimėjimo santykis yra 3 prie 2.
    - Draudimo atveju laimėjimo santykis yra 2 prie 1.
    - Krupjė visuomet susilaiko ties silpnu 17.
    - Krupjė patikrina, ar turi „Juodąjį Džeką“, jei krupjė pirma korta yra Valetas, Dama, Karalius ar Tūzas.
    - Lošėjui statymas grąžinamas, kai lošimas baigiasi lygiosiomis.
- Lošimui vadovauja krupjė, ir kiekviename lošime gali lošti neribotas skaičius lošėjų.
- Lošiama su aštuoniomis standartinėmis 52 kortų malkomis. Devynakės ir dešimtakės yra išimamos iš kiekvienos kortų kaladės. Kortų reikšmės „Juodojo Džeko“ lošime yra šios:
    - Kortos nuo 2 iki 8 yra vertos savo nominalo.
    - Figūros (valetai, damos ir karaliai) vertos 10.
    - Tūzai verti 1 arba 11, kuris yra naudingesnis kombinacijai. Silpnoje kombinacijoje tūzo vertė yra 11.
- Pasibaigus statymų laikui, krupjė kiekvienam lošėjui išdalina ir atverčia po vieną kortą. Pirmiausia dalijama krupjė kairėje esančiam lošėjui, tuomet kitiems pagal laikrodžio rodyklę ir galiausiai krupjė. Krupjė kiekvienam lošėjui išdalina po atverstą kortą, tačiau antroji krupjė korta būna užversta. Šalia lošėjo kortų rodoma pradinės kombinacijos vertė.

„Juodasis Džekas“ kombinacija:
- Jei pradinių dviejų kortų vertė yra lygiai 21, tai yra „Juodasis Džekąs“.

„Draudimas“ funkcija:
- Jei krupjė pirma atversta korta yra tūzas, galima įsigyti draudimą apsisaugoti nuo rizikos, jog krupjė turės „Juodąjį Džeką“ – net jei pats lošėjas turi šią kombinaciją. Draudimo statymo vertė lygi pusei pagrindinio lošėjo statymo. Draudimo statymas atliekamas atskirai nuo statymų už kombinacijas. Krupjė tuomet patikrina savo užverstą kortą, ar neturi „Juodojo Džeko“ kombinacijos. Jei krupjė neturi „Juodojo Džeko“, lošimas tęsiasi. Jei krupjė turi „Juodąjį Džeką“, o lošėjas – ne, lošimas baigiamas ir krupjė kombinacija laimi.
- Jei lošėjas ir krupjė abu turi „Juodąjį Džeką“, lošimas baigiasi lygiosiomis, statymai grąžinami lošėjui.
- Jei krupjė pirma korta yra figūra, krupjė patikrins, ar antroji užversta korta yra tūzas ir ar krupjė turi „Juodąjį Džeką“. Jei krupjė turi „Juodąjį Džeką“ – jo kombinacija laimi. Jei lošėjas ir krupjė abu turi „Juodąjį Džeką“, lošimas baigiasi lygiosiomis ir statymai lošėjui grąžinami. Jei krupjė neturi „Juodojo Džeko“, lošimas tęsiasi.

„Ėmimas“ („Hit“) arba „Susilaikymas“ („Stand“) funkcijos:
- Jei krupjė patikrina dvi pirmąsias kortas ir neturi „Juodojo Džeko“, lošėjai paeiliui gali bandyti pagerinti savo turimas kortų kombinacijas paimdami papildomas kortas.
  Sprendimas „Imti“ prie turimos kombinacijos vertės prideda papildomą kortą. Galima imti daugiau nei vieną papildomą kortą.
- Lošėjui surinkus silpną 21 kombinaciją, jam nebus siūlomi sprendimo variantai.

„Dvigubinimas“, „Trigubinimas“ arba „Keturgubinimas“ funkcijos:
- Galima atlikti „Dvigubinimą“, „Trigubinimą“ arba „Keturgubinimą“. Šiuo atveju dvigubinamas, trigubinamas arba keturgubinamas statymas ir lošėjui bus padalinama papildoma korta prie turimos kombinacijos.

„Padalijimas“ funkcija:
- Jei lošėjo pradinę kombinaciją sudaro dvi vienodos vertės kortos, galima porą „Padalinti“ ir lošti su dviem kombinacijomis, kurioms statymai atliekami atskirai.

Padalinus po antrąją kortą, galima savo turimas kombinacijas bandyti pagerinti imant papildomas kortas, kol nusprendžiama susilaikyti. Jei pradžioje lošėjas turi tūzų porą, kurią „padalija“, tuomet padalinama tik po vieną papildomą kortą kiekvienai kombinacijai.

- Taip pat galima bandyti pagerinti kortų kombinaciją „dvigubinant“, „trigubinant“ ar „keturgubinant“. Šiuo atveju padalinama papildoma korta prie kiekvienos lošėjo kombinacijos. Lošėjas susilaiko, kai yra patenkintas turimomis kombinacijomis.
- Jei pradžioje lošėjui padalinama tūzų porą, papildomai padalinama tik dar po vieną kortą kiekvienai kombinacijai be galimybės imti papildomas kortas.

Rezultatai:

- Lošėjas pralaimi ir praranda statymo vertę už kombinaciją, jei taškų suma viršija 21.
- Visiems lošėjams atlikus statymus, krupjė atverčia savo užverstą kortą. Krupjė privalo imti kortą, jei turi 16 ar mažiau taškų, ir susilaikyti, jei turi silpną 17 ar didesnės vertės kombinaciją. Silpnoje kombinacijoje tūzo vertė yra 11.
- Laimima, kai galutinės kombinacijos vertė yra arčiau 21 nei krupjė kombinacija, arba kai krupjė surenka perviršį, išskyrus tą atvejį, kai perviršis yra lygiai 22. Jei lošėjo turima kombinacija yra tokia pat, kaip ir krupjė, lošimas baigiasi lygiosiomis ir lošėjui grąžinama statymo vertė.
- „Juodojo Džeko“ kombinacija galima tik su dviem pradinėmis kortoms. 21 taško vertės kombinacija sudaryta po poros „Padalijimo“, nelaikoma „Juoduoju Džeku“. Taigi, „Juodasis Džekas“ taip pat laimi prieš 21 kombinaciją, gautą po poros padalijimo.

Papildomi statymai:

- Šiame „Juodojo Džeko“ lošime galimi papildomi statymai:
    - „Tobulos poros“ („Perfect Pairs“) statymas atliekamas už pirmųjų dviejų lošėjo kortų kombinaciją. Laimėjimai skiriasi:
        1) „Tobula pora“ („Perfect Pair“), pvz., 2x vynų tūzai.
        2) „Spalvota pora“ („Coloured Pair), pvz., vynų 9 ir kryžių 9.
        3) „Mišri pora“ („Mixed Pair“), pvz., kryžių 10 ir širdžių 10.
    - „21+3“ statymas suteikia galimybę laimėti, jei pirmosios dvi lošėjo kortos ir dalintojo atversta korta sudaro bet kurią toliau parodytą laimėjimą kombinaciją (jos panašios į pokerio) su skirtingais laimėjimais:
        1) Trys vienos rūšies – identiškas trejetas, pvz. 3x širdžių damos.
        2) Spalva ir eilė – iš eilės einančios ir tos pačios rūšies kortos, pvz., valetas, dama ir būgnų karalius.
        3) Trys vienodos – tos pačios vertės, tačiau skirtingų rūšių kortos, pvz., trys nevienodi karaliai.
        4) Eilė – iš eilės einančios, tačiau skirtingų rūšių kortos, pvz., būgnų 2 + kryžių 3 + širdžių 4.
        5) Spalva – tos pačios rūšies ne iš eilės einančios kortos, pvz., kryžių 2, 6 ir 8.
    - „3 karštosios“ („Hot 3“) statymą galima atlikti už trijų kortų kombinaciją, kurią sudaro pirmosios dvi lošėjo kortos ir atversta krupjė korta. Yra kelios „3 karštosios“ papildomo statymo kombinacijos, jų laimėjimai skiriasi:
        1) Iš viso 19, pvz.: Širdžių valetas, būgnų 2 ir vynų 7.
        2) Iš viso 20, pvz.: Širdžių 8, būgnų 2 ir vynų dama.
        3) Iš viso 21, vienos rūšies, pvz.: Būgnų 8, būgnų 3 ir būgnų karalius.
        4) Iš viso 21, ne vienos rūšies, pvz.: Širdžių 8, būgnų 3 ir vynų karalius.
        5) 7-7-7, pavyzdžiui: Širdžių 7, kryžių 7 ir būgnų 7.
    - „Perviršis“ („Bust It“) statymą galima atlikti už tai, kad krupjė kortų kombinacija viršys 21, t. y. surinks perviršį. „Perviršio“ papildomas statymas baigiasi

lygiosiomis, jei lošėjas turi „Juodąjį Džeką“. Yra kelios „Perviršio“ papildomo statymo kombinacijos, jų laimėjimai skiriasi:

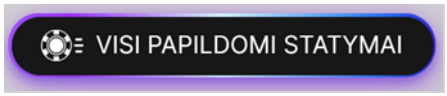
1) Perviršis su 3 kortomis.
2) Perviršis su 4 kortomis.
3) Perviršis su 5 kortomis.
4) Perviršis su 6 kortomis.
5) Perviršis su 7 kortomis.
6) Perviršis su 8 ar daugiau kortų.

- Papildomus statymus galima atlikti kartu su pagrindiniais „Juodojo Džeko“ statymais. Papildomi statymai gali laimėti nepaisant to, ar vėliau laimimi „Juodojo Džeko“ statymai, ar ne.

Statymo atlikimas:

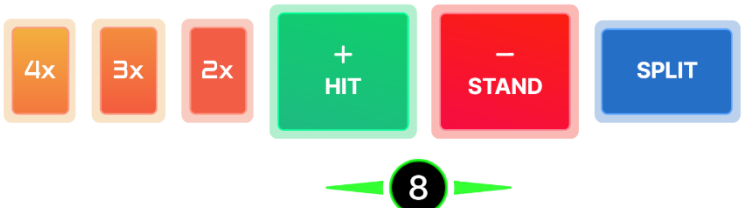
- Lentelėje žemiau pateikiami lošimo ekrano mygtukų pasirinkimai bei apibūdinamos jų funkcijos statymo atlikimui:

Mygtukas	**Funkcija**
	„Statymo ribų“ skydelyje nurodomos minimalios ir maksimalios leistinos statymų ribos, kurios laikas nuo laiko gali keistis. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai.
	Dalyvavimui lošime, lošėjas turi turėti pakankamai pinigų statymams atlikti. Pinigų likutis lošėjo lošimų sąskaitoje (toliau – likutis) matomas ekrane.
	„Šviesoforas“ rodo esamą lošimo būseną ir informuoja, kada lošėjas gali atlikti statymus. Statymo atlikimui skiriama 14 sekundžių. Nuo 14 iki 6 sekundžių rodoma žalia spalva, kada statymų laikas beveik baigėsi, t. y. nuo 5 iki 1 sekundės, rodoma geltona spalva, o kada statymo laikas baigėsi – rodoma raudona spalva. Per statymams skirtą laiką lošėjas gali pakeisti ir/arba atsiimti statymą.
	„Žetonų lange“ galima pasirinkti kiekvieno statomo žetono vertę. Galima pasirinkti tik tų nominalų žetonus, kuriuos leidžia lošėjo likutis. Pasirinkus žetoną, statymą atlikti galima paprasčiausiai paspaudus atitinkamą statymo vietą ant stalo. Kiekvieną kartą paspaudžiant statymų vietą lošėjo statymo suma padidės pasirinkto žetono verte iki lošėjo pasirinktam statymui didžiausios leistinos ribos. Atlikus didžiausią leistiną statymą, lošėjas daugiau statyti nebegali, virš statymo bus rodomas pranešimas, jog atliktas didžiausias leistinas statymas.
	Mygtukas „Kartoti“ leidžia pakartoti visus statymus iš ankstesniojo lošimo. Šis mygtukas įjungtas tik prieš padedant pirmąjį žetoną.
	Mygtukas „Dvigubas“ („2x“) įsijungia lošėjui atlikus statymą. Kiekvienas spustelėjimas dvigubina lošėjo statymus iki didžiausios ribos. Norint padvigubinti VISUS atliktus statymus, lošėjas turi turėti pakankamai lėšų sąskaitoje.

	Mygtukas „Visi papildomi statymai“ leidžia lošėjui vienu metu atlikti visus papildomus statymus. Šis mygtukas aktyvus tik atlikus pagrindinį statymą. Kiekvieną kartą paspaudus mygtuką atliekamas pasirinktos žetonų vertės statymas ant kiekvieno papildomo statymo.
	Mygtukas „Atšaukti“ panaikina paskutinį atliktą statymą. Mygtuką „Atšaukti“ galima spausti keletą kartų, statymai bus šalinami po vieną, atvirkščiai jų atlikimui. Tokiu būdu lošėjas gali pašalinti visus statymus.
	Indikatorius „Viso statymų“ nurodo bendrą šiame lošime atliktų statymų skaičių.

Sprendimo priėmimas:

- Kai padalinamos dvi pirmosios kortos, galima atlikti pradinį sprendimą dėl savo kombinacijos. Parodomi galimi sprendimo pasirinkimai (pvz., „Imti“, „Susilaikyti“, „Dvigubinimas“, „Trigubinimas“, „Keturgubinimas“ ir „Padalijimas“). Aktyvūs tik tie pasirinkimai, kuriuos galima pasirinkti.



- Toliau pateiktos sprendimų parinktys:
  - „Imti“ – žalias mygtukas su „+“ ženklu.
  - „Susilaikyti“ – raudonas mygtukas su „-“ ženklu.
  - „Dvigubinimas“ – geltonas mygtukas su „x2“ ženklu.
  - „Trigubinimas“ – geltonas mygtukas su „x3“ ženklu.
  - „Keturgubinimas“ – geltonas mygtukas su „x4“ ženklu.
  - „Padalijimas“ – mėlynas mygtukas, pažymėtas „Split“.
- Jei lošėjas nepriima sprendimo per skirtą 12 sekundžių laiką, priimami šie automatiniai sprendimai:
  - „Imti“, jei bendra kortų vertė yra 11 ar mažiau.
  - „Susilaikyti“, jei vertė didesnė nei 11.
- Jei lošėjo pinigų likučio nepakanka „Dvigubinimo“, „Trigubinimo“, „Keturgubinimo“ ir „Padalijimo“ statymui, atitinkami šių sprendimų mygtukai bus išjungti.
- Jei lošėjo pinigų likučio nebepakaks prieš priimant „Dvigubinimo“, „Trigubinimo“, „Keturgubinimo“ ar „Padalijimo“ sprendimus, šie sprendimai bus atmesti ir priimti šie automatiniai sprendimai:
  - „Imti“, jei sprendimas buvo „Dvigubinti“, „Trigubinti“ ar „Keturgubinti“.
  - „Imti“, jei sprendimas buvo „Padalinti“, o bendra kortų vertė yra 11 ar mažiau.
  - „Susilaikyti“, jei lošėjo sprendimas buvo „Padalinti“ ir bendra lošėjo kortų kombinacijos vertė yra daugiau nei 11.

Laimėjimų lentelė:

- „Juodojo Džeko“ atveju laimėjimo santykis yra 3:2.
- Laimėtos kombinacijos santykis 1:1.
- Jei dalintojas turi „Juodąjį Džeką“, draudimo laimėjimo santykis yra 2:1.
- Laimėjimo dydis priklauso nuo statymo tipo:

Statymas	Rezultatai	Laimėjimas
„Tobulos poros“ („Perfect Pairs“)	Tobula pora („Perfect Pair“) Spalvota pora („Coloured Pair“) Mišri pora („Mixed Pair“)	20:1 10:1 5:1
„21+3“	Trys vienos rūšies Eilė ir spalva Trys vienodos Eilė Spalva	100:1 35:1 25:1 8:1 5:1
„3 karštosios“	7-7-7 Iš viso 21 vienos rūšies Iš viso 21 ne vienos rūšies Suma 20 Suma 19	100:1 20:1 4:1 2:1 1:1
„Perviršis“ („Bust It“)	Perviršis su 8 ar daugiau kortomis Perviršis su 7 kortomis Perviršis su 6 kortomis Perviršis su 5 kortomis Perviršis su 4 kortomis Perviršis su 3 kortomis	250:1 100:1 25:1 8:1 2:1 1:1

Kortų maišymas:

- Lošimas tęsiamas, kol ištraukiama rezultatą lemiančioji korta. Paskui dalintojas arba kortų maišytojas išmaišo kortas.
- Jei yra maišymo stalas, prie stalo naudojami du batai su dviem kortų rinkiniais. Tokiu atveju dalintojas sukeičia batus, maišytojas atlieka maišymą prie maišymo stalo, o dalintojas tęsia lošimą.

Galimi ypatingi atvejai:

- Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: Nuotolinio stalo lošimo gyvai tiekėjo darbuotojas (krupjė) visais atvejais privalo pranešti apie klaidas pamainos vadovui.
- Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
    - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti grąžintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
    - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų kortų, korta/kortos turi būti grąžintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
    - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
    - Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paimamos ir maišoma toliau.
    - Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
    - Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
    - Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama pamainos vadovui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus grąžinami.

Kortų skaitytuvo sutrikimai ir sprendimai:

Nepavykus nuskaityti kortos – krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškvies pamainos vadovą. Pamainos vadovas panaudos komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą. Jei bandymai bus 6

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

Atsijungimas nuo lošimo:

- Jei atsijungiama nuo lošimo nepasibaigus statymų laikui, atlikti statymai bus panaikinti ir jų sumos bus grąžintos lošėjui. Jei atsijungiama pasibaigus statymų laikui, statymai galioja ir lošiama be lošėjo dalyvavimo. Vėl prisijungus, lošėjas galės peržiūrėti rezultatus „Istorijos“ lange.

Papildomos lošimo funkcijos:

	Lošimo lange paspaudus mygtuką „Kambarys“ (jei toks yra), galima pakeisti lošimo stalą arba pasirinkti kitą tiesioginį lošimą. Iš esamo lošimo pasitraukiama tik tuomet, kai pasirenkamas naujas stalas / lošimas, prie kurio prisijungiama. „Kambaryje“ galima ieškoti kitų lošimų ir toliau lošiant esamą lošimą.
	Vienu metu galima prisijungti prie iki 4 skirtingų lošimo stalų ir stebėti juos viename naršyklės lange. Norėdamas prisijungti prie papildomo lošimo, lošėjas esamame lošime turi spausti „Kambarys“ ir tuomet mygtuką „+Stalas“. Tam tikri stalai gali neleisti lošti kelių lošimų vienu metu, tokiu atveju prie jų mygtuko „+Stalas“ nebus.

- Prisijungus prie kelių stalų, galima keisti savo naršyklės lango dydį, tačiau negalima keisti atskirų lošimų langų dydžio.
- Atsijungus nuo vieno stalo, lošimas prie kitų stalų nebus paveiktas. Norint palikti stalą, reikia spausti mygtuką „X“.
- Stalas paliekamas automatiškai, jei prisijungiama prie to paties stalo per kitą įrenginį / naršyklę.
- Paspaudus ne „+Stalas“ mygtuką, o stalo simbolį, lošėjas tiesiog pakeičia stalus, o ne papildomai prisijungia.
- Rekomenduojama prisijungti prie tiek stalų, kiek tilptų ekrane, tačiau leistų tiksliai ir tikslingai atlikti statymus.
- Trumpieji mygtukai gali būti naudojami norint greitai atlikti tam tikrus veiksmus:

Mygtukas	**Funkcija**
Skaičių mygtukai nuo 1	Norint pasirinkti žetoną žetonų lange. Mygtukas „1“ atitinka kairiausiąjį mažiausios vertės žetoną. Mygtukas „2“ parenka didesnės vertės žetoną ir t. t.
TARPAS	Pakartoja paskutinį lošėjo statymą. Paspaudus TARPĄ dar kartą, padvigubinamas statymas.
CTRL+Z (CMD+Z), DELETE, BACKSPACE	Atšaukiamas paskutinis statymas. Paspaudus ir 3 sekundes palaikius, panaikinami visi statymai.
ESC	Jei taikoma, ESC mygtuką galima naudoti: • Išeiti iš viso ekrano režimo • Uždaryti iššokantį langą (Istorijos, Pagalbos, Nustatymų ir t. t.)

14. „Greitasis Juodasis Džekas“ („Speed Blackjack“) kortų lošimo taisyklės

Tai yra „Evolution Gaming“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.

Minimalus statymas lošime: 1 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 10 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 96 800 EUR.
Lošimo laukeliai:
„Žaidimo numeris“ – kiekvienas lošimas identifikuojamas unikaliu „Žaidimo numeriu“. Šis numeris rodo, kada prasidėjo lošimas pagal GMT laiko juostą (*valanda: minutė: sekundė*). Lošėjui panorus kreiptis į Klientų aptarnavimo skyrių dėl konkretaus lošimo, būtina užsirašyti šį „žaidimo numerį“ (arba padaryti ekrano nuotrauką).

Lentelėje žemiau pateikiami mygtukų pasirinkimai bei apibūdinamos jų funkcijos:

Mygtukas	Funkcija
	Paspaudus mygtuką „Pokalbis“ galima padidinti pokalbio langą arba jį uždaryti. Lošėjas gali kalbėtis su krupjė ir kitais lošėjais įrašydamas savo pranešimą „Pokalbio“ lauke. Pranešimas paskelbiamas paspaudus klaviatūros mygtuką „Enter“ („Įvesti“) arba laukelyje esantį rodyklės simbolį. Patį langą galima perkelti į bet kurią ekrano vietą.
	Paspaudus mygtuką „Arbatpinigiai“ galima arbatpinigiais atsidėkoti krupjė už gerai suteiktas paslaugas. Paspaudus šį mygtuką, atidaromas atitinkamas skydelis, kur galima padėti norimą dovanoti žetonų kiekį ant „Arbatpinigių“ laukelio. Paspaudus mygtuką „Patvirtinti“ perduodami arbatpinigiai.
	Paspaudus mygtuką „Nustatymai“ atidaromas meniu su lošėjo keičiamais nustatymais, kurie suskirstyti į keletą pagrindinių skirtukų: • „BENDRIEJI“ – galima paslėpti/rodyti kitų lošėjų pranešimus. • „VAIZDAS“ – lošėjo vaizdo kokybė nustatoma automatiškai, tačiau transliacijos kokybę galima pakeisti rankiniu būdu. • „GARSAS“ – galima įjungti/išjungti kurpjė balsą ir lošimo garsus, sureguliuoti jų garsumą. Lošėjo pasirinkti nustatymai pritaikomi iškart ir išsaugomi lošėjo profilyje. Išsaugoti nustatymai bus įkeliami automatiškai prisijungus iš bet kurio įrenginio.
	Paspaudus mygtuką „Garsas“ galima įjungti/išjungti krupjė balsą ir lošimo garsus. Šiuo būdu įjungus/išjungus garsą, nustatymai neišsaugomi ir pakeitus stalą garsas automatiškai vėl įjungiamas.
	Paspaudus mygtuką „Istorija“ atidaromas langas su loštų lošimų rezultatais. Lošimų istorija pateikiama: • „PASKYROS ISTORIJA“ – rodomas sąrašas su lošimų istorija: datos, statytos sumos ir laimėjimai. Naujausi lošti lošimai rodomi viršuje. • „ŽAIDIMŲ ISTORIJA“ – rodoma konkretaus lošimo istorija prieš tai „ŽAIDIMŲ“ stulpelyje paspaudus konkretų lošimą.
	Paspaudus mygtuką „Kasininkas“ atidaromas kasos/banko langas, kuriame galima atlikti pinigų įnešimą ir išėmimą.
	Paspaudus mygtuką „Atsakingas lošimas“ atidaromas puslapis, kuriame pateikiamos „Atsakingo lošimo“ nuostatos. Puslapyje pateikiama naudinga informacija ir nuorodos apie atsakingą elgesį interneto azartiniuose lošimuose bei informacija apie lošimų ribojimą.

Lošimo aprašymas:

- „Greitasis Juodasis Džekas“ („Speed Blackjack“) lošimo tikslas yra surinkti daugiau taškų nei krupjė ir neviršyti 21 taško. Geriausia „Juodojo Džeko“ lošimo kombinacija

– tai pirmosios dvi padalintos kortos, kurių suma yra lygiai 21. Lošiama tik prieš krupjė, ne prieš kitus lošėjus.
    - Lošiama su aštuoniomis kortų malkomis.
    - Krupjė visuomet susilaiko ties 17.
    - Siūlomas „Pirkimo iki 18“ sprendimo variantas.
    - „Dvigubinimas“ galimas bet kurioms dviem pradinėms kortoms.
    - „Padalijimas“ galimas pradinėms vienodos vertės kortoms.
    - Kombinacijoje leidžiamas tik vienas „Padalijimas“.
    - Kiekvienam „Padalintam“ tūzui ištraukiama po vieną papildomą kortą.
    - Po „Padalijimo“, „Dvigubinimas“ nėra galimas.
    - Dalintojui parodžius tūzą, siūlomas draudimas.
    - „Juodojo Džeko“ atveju laimėjimo santykis yra 3 prie 2, ši kombinacija laimi prieš 21.
    - Draudimo atveju laimėjimo santykis yra 2 prie 1.
    - Lošėjui statymas grąžinamas, kai krupjė ir lošėjo kombinacijos yra vienodos vertės.
- Lošimui vadovauja krupjė, ir lošime prie „Juodojo Džeko“ stalo gali lošti iki 7 lošėjų.
- Lošiama su aštuoniomis standartinėmis 52 kortų malkomis. Kortų reikšmės „Juodojo Džeko“ lošime yra šios:
    - Kortos nuo 2 iki 10 yra vertos savo nominalo.
    - Figūros (valetai, damos ir karaliai) vertos 10.
    - Tūzai verti 1 arba 11, kuris yra naudingesnis kombinacijai. Silpnoje kombinacijoje tūzo vertė yra 11.
- Pasibaigus statymų laikui, krupjė kiekvienam lošėjui išdalina ir atverčia po vieną kortą. Pirmiausia dalijama krupjė kairėje esančiam lošėjui, tuomet kitiems pagal laikrodžio rodyklę ir galiausiai krupjė. Krupjė kiekvienam lošėjui išdalina po atverstą kortą, tačiau antroji krupjė korta būna užversta. Šalia lošėjo kortų rodoma pradinės kombinacijos vertė.

„Dalinti dabar“ („Deal Now“)

- Mygtukas „dalinti dabar“ („Deal Now“) leidžia paskatinti lošimą pradėti anksčiau, nesulaukus, kol baigsis statymams skirtas laikas. Jeigu lošime dalyvauja daugiau nei vienas lošėjas, ši funkcija įgalinama tik jeigu visi lošėjai paspaudžia šį mygtuką ir sutinka pradėti lošimą anksčiau laiko.

„Juodasis Džekas“ kombinacija:

- Jei pradinių dviejų kortų vertė yra lygiai 21, tai yra „Juodasis Džekąs“.

„Cash Out“ („Išmoka anksčiau“)

- Jei išdalinus kortas dalintojas neturi „Juodojo Džeko“, lošėjas turi priimti sprendimą. Vienas iš lošėjui pateiktų sprendimų yra „Cash Out“ funkcija (tai funkcija, kuri leidžia gauti išmoką už atliktą statymą anksčiau nei baigiasi lošimas). Jei nusprendžiama atlikti „Cash Out“ funkciją, lošimas už tą kortų kombinaciją baigsis ir bus atgauta vertė, kuri rodoma „Cash Out“ mygtuke. „Cash Out“ koeficientas keičiasi atsižvelgiant į lošėjo bendrą rezultatą už kortų kombinaciją ir dalintojo atverstą kortą. „Cash Out“ taisyklė taikoma tik lošėjo pagrindiniam statymui.

„Draudimas“ funkcija:

- Jei krupjė pirma atversta korta yra tūzas, galima įsigyti draudimą apsisaugoti nuo rizikos, jog krupjė turės „Juodąjį Džeką“ – net jei pats lošėjas turi šią kombinaciją. Draudimo statymo vertė lygi pusei pagrindinio lošėjo statymo. Draudimo statymas atliekamas atskirai nuo statymų už kombinacijas. Krupjė tuomet patikrina savo užversta kortą, ar neturi „Juodojo Džeko“ kombinacijos. Jei krupjė neturi „Juodojo Džeko“,

lošimas tęsiasi. Jei krupjė turi „Juodąjį Džeką“, o lošėjas – ne, lošimas baigiamas ir krupjė kombinacija laimi.
- Jei lošėjas ir krupjė abu turi „Juodąjį Džeką“, lošimas baigiasi lygiosiomis, statymai grąžinami lošėjui.
- Jei atversta krupjė korta yra 10 arba figūra, draudimo įsigyti negalima ir krupjė netikrins, ar turi „Juodąjį Džeką“.

„Dvigubinimas“ („Double Down“), „Ėmimas“ („Hit“) arba „Susilaikymas“ („Stand“) funkcijos:
- Jei krupjė patikrina dvi pirmąsias kortas ir neturi „Juodojo Džeko“, lošėjai paeiliui gali bandyti pagerinti savo turimas kortų kombinacijas paimdami papildomas kortas. Krupjė paeiliui, pagal laikrodžio rodyklę, kiekvienam lošėjui siūlo padalinti daugiau kortų.
- Jei pradinė kombinacija nėra 21, galima atlikti „Dvigubinimą“. Šiuo atveju padvigubinamas statymas ir lošėjui bus padalinama papildoma korta prie turimos kombinacijos.
- Sprendimas „Imti“ prie turimos kombinacijos vertės prideda papildomą kortą. Galima imti daugiau nei vieną papildomą kortą.

„Pirkti iki 18“ („Buy to 18”)
- Jei išdalinus kortas dalintojas neturi Juodojo Džeko, lošėjas gali priimti sprendimą „Pirkti iki 18“, o tai reiškia, kad galės sumokėti papildomai, kad savo kombinacijos vertę būtų galima paversti 18. Vertės suma priklauso nuo jau išdalintų kortų ant stalo. Po šio sprendimo priėmimo lošėjui nebus galima atlikti jokių kitų veiksmų tame pačiame lošimo raunde.

Sprendimas pirkti iki 18 siūlomas šiais atvejais:

Lošėjo kombinacijos vertė	**Dalintojo atversta korta**
Minkštas 13	2, 3, 4, 5 ,6 ,7 ,8
Minkštas 14	2, 3, 4, 5 ,6 ,7 ,8
Minkštas 15	2, 3, 4, 5 ,6 ,7 ,8, 10, J, Q, K, Tūzas
Minkštas 16	2, 3, 4, 5 ,6 ,7 ,8, 10, J, Q, K, Tūzas
Minkštas 17	2, 3, 4, 5 ,6 ,7 ,8, 10, J, Q, K, Tūzas
Kietas 12	2, 3, 4, 5 ,6 ,7 ,8, 9, 10, J, Q, K, Tūzas
Kietas 13	2, 3, 4, 5 ,6 ,7 ,8, 9, 10, J, Q, K, Tūzas
Kietas 14	2, 3, 4, 5 ,6 ,7 ,8, 9, 10, J, Q, K, Tūzas
Kietas 15	2, 3, 4, 5 ,6 ,7 ,8, 9, 10, J, Q, K, Tūzas
Kietas 16	2, 3, 4, 5 ,6 ,7 ,8, 9, 10, J, Q, K, Tūzas
Kietas 17	2, 3, 4, 5 ,6 ,7 ,8, 9, 10, J, Q, K, Tūzas

„Padalijimas“ funkcija:
- Jei lošėjo pradinę kombinaciją sudaro dvi vienodos vertės kortos, galima porą „Padalinti“ ir lošti su dviem kombinacijomis, kurioms statymai atliekami atskirai.
- Padalinus po antrąją kortą, galima savo turimas kombinacijas bandyti pagerinti imant papildomas kortas, kol nusprendžiama susilaikyti. Jei pradžioje lošėjas turi tūzų porą, kurią „padalija“, tuomet padalinama tik po vieną papildomą kortą kiekvienai kombinacijai be galimybės imti papildomas kortas.

Rezultatai:
- Lošėjas pralaimi ir praranda statymo vertę už kombinaciją, jei taškų suma viršija 21.
- Visiems lošėjams atlikus statymus, krupjė atverčia savo užverstą kortą. Krupjė privalo imti kortą, jei turi 16 ar mažiau taškų, ir susilaikyti, jei turi silpną 17 ar didesnės vertės kombinaciją. Silpnoje kombinacijoje tūzo vertė yra 11.
- Laimima, kai galutinės kombinacijos vertė yra arčiau 21 nei krupjė kombinacija, arba kai krupjė surenka perviršį, išskyrus tą atvejį, kai perviršis yra lygiai 22. Jei lošėjo

turima kombinacija yra tokia pat, kaip ir krupjė, lošimas baigiasi lygiosiomis ir lošėjui grąžinama statymo vertė.

- „Juodojo Džeko“ kombinacija galima tik su dviem pradinėmis kortoms. 21 taško vertės kombinacija sudaryta po poros „Padalijimo“, nelaikoma „Juoduoju Džeku“. Taigi, „Juodasis Džekas“ taip pat laimi prieš 21 kombinaciją, gautą po poros padalijimo.

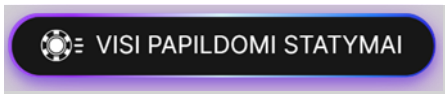
Papildomi statymai:

- Šiame „Juodojo Džeko“ lošime galimi papildomi statymai:
    - „Ideali pora“ („Perfect Pair“) statymas suteikia galimybę laimėti, jei pirmosios dvi kortos yra pora, pavyzdžiui, dvi damos, du tūzai arba dvi triakės. Yra trys porų tipai, kiekvienam taikomi skirtingi laimėjimai:
        1) Puiki pora – ta pati rūšis, pvz., du vynų tūzai.
        2) Spalvota pora – skirtingos tos pačios spalvos rūšys, pvz., širdžių 2 + būgnų 2.
        3) Mišri pora – skirtingos spalvos ir rūšies, pvz., širdžių 10 + kryžių 10.
    - „21+3“ statymas suteikia galimybę laimėti, jei pirmosios dvi lošėjo kortos ir dalintojo atversta korta sudaro bet kurią toliau parodytą laiminčiąją kombinaciją (jos panašios į pokerio) su skirtingais laimėjimais:
        1) Trys vienos rūšies – identiškas trejetas, pvz. 3x širdžių damos.
        2) Spalva ir eilė – iš eilės einančios ir tos pačios rūšies kortos, pvz., būgnų 10, valetas ir dama.
        3) Trys vienodos – tos pačios vertės, tačiau skirtingų rūšių kortos, pvz., trys nevienodi karaliai.
        4) Eilė – iš eilės einančios, tačiau skirtingų rūšių kortos, pvz., būgnų 2 + kryžių 3 + širdžių 4.
        5) Spalva – tos pačios rūšies ne iš eilės einančios kortos, pvz., kryžių 2, 6 ir 10.
- Papildomus statymus galima atlikti kartu su pagrindiniais „Juodojo Džeko“ statymais. Papildomi statymai gali laimėti nepaisant to, ar vėliau laimimi „Juodojo Džeko“ statymai, ar ne.

Statymo atlikimas:

- Lentelėje žemiau pateikiami lošimo ekrano mygtukų pasirinkimai bei apibūdinamos jų funkcijos statymo atlikimui:

Mygtukas	Funkcija
	„Statymo ribų“ skydelyje nurodomos minimalios ir maksimalios leistinos statymų ribos, kurios laikas nuo laiko gali keistis. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai.
	Dalyvavimui lošime, lošėjas turi turėti pakankamai pinigų statymams atlikti. Pinigų likutis lošėjo lošimų sąskaitoje (toliau – likutis) matomas ekrane.
	„Šviesoforas“ rodo esamą lošimo būseną ir informuoja, kada lošėjas gali atlikti statymus. Statymo atlikimui skiriama 14 sekundžių. Nuo 14 iki 6 sekundžių rodoma žalia spalva, kada statymų laikas beveik baigėsi, t. y. nuo 5 iki 1 sekundės, rodoma geltona spalva, o kada statymo laikas baigėsi – rodoma raudona spalva. Per statymams skirtą laiką lošėjas gali pakeisti ir/arba atsiimti statymą.

	„Žetonų lange“ galima pasirinkti kiekvieno statomo žetono vertę. Galima pasirinkti tik tų nominalų žetonus, kuriuos leidžia lošėjo likutis. Pasirinkus žetoną, statymą atlikti galima paprasčiausiai paspaudus atitinkamą statymo vietą ant stalo. Kiekvieną kartą paspaudžiant statymų vietą lošėjo statymo suma padidės pasirinkto žetono verte iki lošėjo pasirinktam statymui didžiausios leistinos ribos. Atlikus didžiausią leistiną statymą, lošėjas daugiau statyti nebegali, virš statymo bus rodomas pranešimas, jog atliktas didžiausias leistinas statymas.
	Mygtukas „Kartoti“ leidžia pakartoti visus statymus iš ankstesniojo lošimo. Šis mygtukas įjungtas tik prieš padedant pirmąjį žetoną.
	Mygtukas „Dvigubas“ („2x“) įsijungia lošėjui atlikus statymą. Kiekvienas spustelėjimas dvigubina lošėjo statymus iki didžiausios ribos. Norint padvigubinti VISUS atliktus statymus, lošėjas turi turėti pakankamai lėšų sąskaitoje.
	Mygtukas „Visi papildomi statymai“ leidžia lošėjui vienu metu atlikti visus papildomus statymus. Šis mygtukas aktyvus tik atlikus pagrindinį statymą. Kiekvieną kartą paspaudus šį mygtuką atliekamas pasirinktos žetonų vertės statymas ant kiekvieno papildomo statymo.
	Mygtukas „Atšaukti“ panaikina paskutinį atliktą statymą. Mygtuką „Atšaukti“ galima spausti keletą kartų, statymai bus šalinami po vieną, atvirkščiai jų atlikimui. Tokiu būdu lošėjas gali pašalinti visus statymus.
	Indikatorius „Viso statymų“ nurodo bendrą šiame lošime atliktų statymų skaičių.
	Mygtukas „Dalinti dabar“ įjungiamas tuomet, kai lošėjas yra vienintelis lošėjas prie „Greitasis Juodasis Džekas“ („Speed Blackjack“) stalo ir atlieka minimalų statymą. Paspaudus mygtuką iškart pradedamas lošimas ir padalinamos kortos toje vietoje, kur sėdi lošėjas.
	Norint užimti vietą prie stalo reikia paspausti simbolį „SĖSTIS ČIA“ virš laisvos vietos. Atsisėdus prie stalo, po užimta vieta bus rodomas lošėjo vardas. Galima užimti kelias skirtingas vietas (prie stalų, kurie leidžia taip daryti) ir tame pačiame lošime lošti su keliomis skirtingomis kombinacijomis. Kad užimti papildomą vietą reikia paspausti simbolį „KELETAS VIETŲ“. Norint palikti lošimo vietą, reikia paspausti prie jos esantį mygtuką „X“. Lošėjas praranda vietą jei per du paeiliui einančius lošimus yra neaktyvus ir neatlieka statymo.
	„Karštų žaidėjų“ simbolis parodo, kurie „Juodojo Džeko“ lošėjai turi ilgiausią pergalių seriją.

	Skaičius aukso medalyje nurodo, kiek lošimų paeiliui lošėjas laimėjo. „Karštas žaidėjas“ iškart praranda aukso medalį pralaimėjus lošimą.

„Statyti už akių“ funkcija:

- „Statyti už akių“ funkcija leidžia atlikti statymus už kito lošėjo kortų kombinaciją. Kito lošėjo kombinacijos rezultatas taps lošėjo kombinacija. Laimėjimai už „Statyti už akių“ yra tokie pat, kaip ir už įprastus statymus.
- Lošėjas gali atlikti „Statyti už akių“ statymą neatsižvelgiant į tai, ar pats sėdi prie „Juodojo Džeko“ stalo ir lošia ar ne. Tačiau negalima atlikti „Statyti už akių“ statymo už savo kombinaciją.
- „Statyti už akių“ statymą galima atlikti prie kito lošėjo vietos paspaudus aktyvuotą mygtuką ir nepasibaigus statymų laikui:



- Užvedus žymeklį ant bet kurios „Statyti už akių“ vietos galima pamatyti, kiek lošėjų atliko tokius statymus ir kokia yra bendra šių statymų suma.
- Jei atliekamas statymas „Už akių“ už kitą lošėją ir šis nusprendžia netęsti lošimo, lošėjui grąžinama statymo „Už akių“ vertė.
- Ties kiekviena „Juodojo Džeko“ lošimo stalo vieta nurodyti lošėjų vardai, kurie priima sprendimus dėl kombinacijos toje vietoje. Lošėjas gali atlikti draudimo statymą, jei dalintojo atversta korta yra „Tūzas“. Taip pat galima iš anksto padvigubinti savo statymą, jei kitas lošėjas, už kurio akių atliekamas statymas, nusprendžia „Dvigubinti“ ar „Padalinti“ savo kombinaciją.
- Šiuos nustatymus galima pakeisti paspaudus „Nustatymų“ mygtuką ir pasirinkus „Statyti už akių“ skirtuką. Norint uždrausti kitiems lošėjams atlikti „Statymus už jūsų akių“, galima atšaukti pažymėtą laukelį „Leisti kitiems žaidėjams atlikti statymus man už akių“.

Sprendimo priėmimas:

- Išdalijus visas pradines kortas ekrano viduryje atsidarys sprendimo priėmimo langas. Pirmąjį sprendimą dėl savo kombinacijos lošėjas gali priimti dar neišdalinus visų kortų.
- Parodomi galimi sprendimo pasirinkimai (pvz., „Imti“, „Susilaikyti“, „Dvigubinimas“, „Padalijimas“). Aktyvūs tik tie pasirinkimai, kuriuos galima pasirinkti.
- Išdalijus visas pradines kortas laikmatis informuos jus apie laiką, likusį sprendimui priimti.



- Toliau pateiktos sprendimų parinktys:
  - „Imti“ – žalias mygtukas su „+“ ženklu.
  - „Susilaikyti“ – raudonas mygtukas su „-“ ženklu.
  - „Dvigubinimas“ – geltonas mygtukas su „x2“ ženklu.
  - „Padalijimas“ – mėlynas mygtukas su priešingų krypčių rodyklėmis.
- Priėmus sprendimą prie lošėjo vietos rodomas sprendimo indikatorius.
- „Dvigubinimo“ ir „Padalijimo“ sprendimams reikia papildomų statymų, tad šių statymų priėmimo laikas gali būti ilgesnis, nei „Ėmimo“ ir „Susilaikymo“.

- Jei lošėjas nepriima sprendimo per skirtą laiką (12 sekundžių), priimami šie automatiniai sprendimai:
    - „Imti“, jei bendra kortų vertė yra 11 ar mažiau.
    - „Susilaikyti“, jei vertė didesnė nei 11.
- Jei lošėjo pinigų likučio nepakanka „Dvigubinimo“ ir „Padalijimo“ statymui, atitinkami šių sprendimų mygtukai bus išjungti.
- Jei lošėjo pinigų likučio nebepakaks prieš priimant „Dvigubinimo“ ar „Padalijimo“ sprendimus, šie sprendimai bus atmesti ir priimti šie automatiniai sprendimai:
    - „Imti“, jei sprendimas buvo „Dvigubinti“.
    - „Imti“, jei sprendimas buvo „Padalinti“, o bendra kortų vertė yra 11 ar mažiau.
    - „Susilaikyti“, jei lošėjo sprendimas buvo „Padalinti“ ir bendra lošėjo kortų kombinacijos vertė yra daugiau nei 11.

Laimėjimų lentelė:

- „Juodojo Džeko“ atveju laimėjimo santykis yra 3:2.
- Laiminčios kombinacijos santykis 1:1.
- Jei dalintojas turi „Juodąjį Džeką“, draudimo laimėjimo santykis yra 2:1.
- Laimėjimo dydis priklauso nuo statymo tipo:

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

Kortų maišymas:

- Lošimas tęsiamas, kol ištraukiama rezultatą lemiančioji korta. Paskui dalintojas arba kortų maišytojas išmaišo kortas.
- Jei yra maišymo stalas, prie stalo naudojami du batai su dviem kortų rinkiniais. Tokiu atveju dalintojas sukeičia batus, maišytojas atlieka maišymą prie maišymo stalo, o dalintojas tęsia lošimą.

Galimi ypatingi atvejai:

- Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: Nuotolinio stalo lošimo gyvai tiekėjo darbuotojas (krupjė) visais atvejais privalo pranešti apie klaidas pamainos vadovui.
- Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
    - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti grąžintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
    - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų kortų, korta/kortos turi būti grąžintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
    - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
    - Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paimamos ir maišoma toliau.

- Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
- Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
- Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama pamainos vadovui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus grąžinami.

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

Atsijungimas nuo lošimo:
- Jei atsijungiama nuo lošimo nepasibaigus statymų laikui, atlikti statymai bus panaikinti ir jų sumos bus grąžintos lošėjui. Jei atsijungiama pasibaigus statymų laikui, statymai galioja ir lošiama be lošėjo dalyvavimo. Vėl prisijungus, lošėjas galės peržiūrėti rezultatus „Istorijos“ lange.

Papildomos lošimo funkcijos:

	Lošimo lange paspaudus mygtuką „Kambarys“ (jei toks yra), galima pakeisti lošimo stalą arba pasirinkti kitą tiesioginį lošimą. Iš esamo lošimo pasitraukiama tik tuomet, kai pasirenkamas naujas stalas / lošimas, prie kurio prisijungiama. „Kambaryje“ galima ieškoti kitų lošimų ir toliau lošiant esamą lošimą.
	Vienu metu galima prisijungti prie iki 4 skirtingų lošimo stalų ir stebėti juos viename naršyklės lange. Norėdamas prisijungti prie papildomo lošimo, lošėjas esamame lošime turi spausti „Kambarys“ ir tuomet mygtuką „+Stalas“. Tam tikri stalai gali neleisti lošti kelių lošimų vienu metu, tokiu atveju prie jų mygtuko „+Stalas“ nebus.

- Prisijungus prie kelių stalų, galima keisti savo naršyklės lango dydį, tačiau negalima keisti atskirų lošimų langų dydžio.
- Atsijungus nuo vieno stalo, lošimas prie kitų stalų nebus paveiktas. Norint palikti stalą, reikia spausti mygtuką „X“.
- Stalas paliekamas automatiškai, jei prisijungiama prie to paties stalo per kitą įrenginį / naršyklę.
- Paspaudus ne „+Stalas“ mygtuką, o stalo simbolį, lošėjas tiesiog pakeičia stalus, o ne papildomai prisijungia.
- Rekomenduojama prisijungti prie tiek stalų, kiek tilptų ekrane, tačiau leistų tiksliai ir tikslingai atlikti statymus.
- Trumpieji mygtukai gali būti naudojami norint greitai atlikti tam tikrus veiksmus:

Mygtukas	**Funkcija**
Skaičių mygtukai nuo 1	Norint pasirinkti žetoną žetonų lange. Mygtukas „1“ atitinka kairiausiąjį mažiausios vertės žetoną. Mygtukas „2“ parenka didesnės vertės žetoną ir t. t.
TARPAS	Pakartoja paskutinį lošėjo statymą. Paspaudus TARPĄ dar kartą, padvigubinamas statymas.

Mygtukas	Funkcija
CTRL+Z (CMD+Z), DELETE, BACKSPACE	Atšaukiamas paskutinis statymas. Paspaudus ir 3 sekundes palaikius, panaikinami visi statymai.
ESC	Jei taikoma, ESC mygtuką galima naudoti: • Išeiti iš viso ekrano režimo • Uždaryti iššokantį langą (Istorijos, Pagalbos, Nustatymų ir t. t.)

15. „Karibų pokeris“ („Caribbean Stud Poker“) kortų lošimo taisyklės

Tai yra „Evolution Gaming“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.

Minimalus statymas lošime: 1 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 2 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 602 000 EUR.
Lošimo laukeliai:
„Žaidimo numeris“ – kiekvienas lošimas identifikuojamas unikaliu „Žaidimo numeriu“. Šis numeris rodo, kada prasidėjo lošimas pagal GMT laiko juostą (*valanda: minutė: sekundė*). Lošėjui panorus kreiptis į Klientų aptarnavimo skyrių dėl konkretaus lošimo, būtina užsirašyti šį „žaidimo numerį“ (arba padaryti ekrano nuotrauką).
Lentelėje žemiau pateikiami mygtukų pasirinkimai bei apibūdinamos jų funkcijos:

Mygtukas	Funkcija
	Paspaudus mygtuką „Pokalbis“ galima padidinti pokalbio langą arba jį uždaryti. Lošėjas gali kalbėtis su krupjė ir kitais lošėjais įrašydamas savo pranešimą „Pokalbio“ lauke. Pranešimas paskelbiamas paspaudus klaviatūros mygtuką „Enter“ („Įvesti“) arba laukelyje esantį rodyklės simbolį. Patį langą galima perkelti į bet kurią ekrano vietą.
	Paspaudus mygtuką „Arbatpinigiai“ galima arbatpinigiais atsidėkoti krupjė už gerai suteiktas paslaugas. Paspaudus šį mygtuką, atidaromas atitinkamas skydelis, kur galima padėti norimą dovanoti žetonų kiekį ant „Arbatpinigių“ laukelio. Paspaudus mygtuką „Patvirtinti“ perduodami arbatpinigiai.
	Paspaudus mygtuką „Nustatymai“ atidaromas meniu su lošėjo keičiamais nustatymais, kurie suskirstyti į keletą pagrindinių skirtukų: • „BENDRIEJI“ – galima paslėpti/rodyti kitų lošėjų pranešimus. • „VAIZDAS“ – lošėjo vaizdo kokybė nustatoma automatiškai, tačiau transliacijos kokybę galima pakeisti rankiniu būdu. • „GARSAS“ – galima įjungti/išjungti kurpjė balsą ir lošimo garsus, sureguliuoti jų garsumą. Lošėjo pasirinkti nustatymai pritaikomi iškart ir išsaugomi lošėjo profilyje. Išsaugoti nustatymai bus įkeliami automatiškai prisijungus iš bet kurio įrenginio.
	Paspaudus mygtuką „Garsas“ galima įjungti/išjungti krupjė balsą ir lošimo garsus. Šiuo būdu įjungus/išjungus garsą, nustatymai neišsaugomi ir pakeitus stalą garsas automatiškai vėl įjungiamas.
	Paspaudus mygtuką „Istorija“ atidaromas langas su loštų lošimų rezultatais. Lošimų istorija pateikiama: • „PASKYROS ISTORIJA“ – rodomas sąrašas su lošimų istorija: datos, statytos sumos ir laimėjimai. Naujausi lošti lošimai rodomi viršuje.

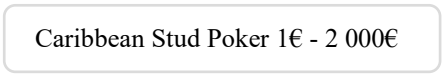
	• „ŽAIDIMŲ ISTORIJA“ – rodoma konkretaus lošimo istorija prieš tai „ŽAIDIMŲ“ stulpelyje paspaudus konkretų lošimą.
	Paspaudus mygtuką „Kasininkas“ atidaromas kasos/banko langas, kuriame galima atlikti pinigų įnešimą ir išėmimą.
	Paspaudus mygtuką „Atsakingas lošimas“ atidaromas puslapis, kuriame pateikiamos „Atsakingo lošimo“ nuostatos. Puslapyje pateikiama naudinga informacija ir nuorodos apie atsakingą elgesį interneto azartiniuose lošimuose bei informacija apie lošimų ribojimą.

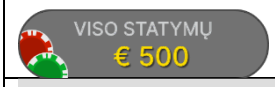
Lošimo aprašymas:

- „Karibų pokeris“ yra populiaraus „Teksaso pokerio“ lošimo variantas. „Karibų pokeris“ nuo „Teksaso pokerio“ skiriasi tuo, kad lošiama prieš krupjė, o ne kitus lošėjus.
- „Karibų pokerio“ tikslas yra surinkti geresnę penkių kortų kombinaciją nei krupjė.
- Prie vieno „Karibų pokerio“ stalo vienu metu gali lošti neribotas lošėjų skaičius. Vienas lošėjas prie stalo užima vieną vietą.
- „Karibų pokeris“ lošiamas naudojant vieną standartinę 52 kortų malką (juokdarių kortos nenaudojamos), kortos maišomos kas kartą pradėjus naują lošimą.
- Norėdamas atlikti statymą (-us), lošėjas privalo pasirinkti statomo žetono vertę ir atlikti statymą ant „Ante“ („Pradinis“) laukelio. Kurpjė padalina penkias atverstas kortas lošėjui ir vieną atverstą bei keturias užverstas sau.
- Po kortų padalinimo, lošėjas gali atlikti vieną iš šių veiksmų: „Žaisti 2X“ arba „Numesti“. Pasirinkus „Žaisti 2X“ lošimas tęsiamas ir atliekamas statymas, kuris lygus dvigubam „Ante“ („Pradiniam“) statymui. Pasirinkus „Fold“ („Numesti“) baigiamas lošimas ir prarandamas „Ante“ („Pradinis“) statymas.
- Lošėjui priėmus sprendimą, krupjė atverčia savo keturias likusias kortas.
- Nustatant laimėtoją, tarpusavyje palyginamos geriausios lošėjo ir krupjė kortų kombinacijos.

Statymo atlikimas:

- Lentelėje žemiau pateikiami lošimo ekrano mygtukų pasirinkimai bei apibūdinamos jų funkcijos statymo atlikimui:

Mygtukas	Funkcija
	„Statymo ribų“ skydelyje nurodomos minimalios ir maksimalios leistinos statymų ribos, kurios laikas nuo laiko gali keistis. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai.
	Dalyvavimui lošime, lošėjas turi turėti pakankamai pinigų statymams atlikti. Pinigų likutis lošėjo lošimų sąskaitoje (toliau – likutis) matomas ekrane.
	„Šviesoforas“ rodo esamą lošimo būseną ir informuoja, kada lošėjas gali atlikti statymus. Statymo atlikimui skiriama 12 sekundžių. Nuo 12 iki 6 sekundžių rodoma žalia spalva, kada statymų laikas beveik baigėsi, t. y. nuo 5 iki 1 sekundės, rodoma geltona spalva, o kada statymo laikas baigėsi – rodoma raudona spalva. Per statymams skirtą laiką lošėjas gali pakeisti ir/arba atsiimti statymą.
	„Žetonų lange“ galima pasirinkti kiekvieno statomo žetono vertę. Galima pasirinkti tik tų nominalų žetonus, kuriuos leidžia lošėjo likutis. Pasirinkus žetoną, statymą atlikti galima paprasčiausiai paspaudus atitinkamą statymo vietą ant stalo. Kiekvieną kartą paspaudžiant statymų vietą lošėjo statymo suma

	padidės pasirinkto žetono verte iki lošėjo pasirinktam statymui didžiausios leistinos ribos. Atlikus didžiausią leistiną statymą, lošėjas daugiau statyti nebegali, virš statymo bus rodomas pranešimas, jog atliktas didžiausias leistinas statymas.
	Mygtukas „Kartoti“ leidžia pakartoti visus statymus iš ankstesniojo lošimo. Šis mygtukas įjungtas tik prieš padedant pirmąjį žetoną.
	Mygtukas „Dvigubas“ („2x“) įsijungia lošėjui atlikus statymą. Kiekvienas spustelėjimas dvigubina lošėjo statymus iki didžiausios ribos. Norint padvigubinti VISUS atliktus statymus, lošėjas turi turėti pakankamai lėšų sąskaitoje.
	Mygtukas „Atšaukti“ panaikina paskutinį atliktą statymą. Mygtuką „Atšaukti“ galima spausti keletą kartų, statymai bus šalinami po vieną, atvirkščiai jų atlikimui. Tokiu būdu lošėjas gali pašalinti visus statymus.
	Indikatorius „Viso statymų“ nurodo bendrą šiame lošime atliktų statymų skaičių.
	Išdalinus kortas abiem lošėjo kombinacijoms, atsidarys lošėjo kombinacijos ir langas „Priimkite sprendimą“. Lošėjas per 13 sekundžių turi nuspręsti ar „Žaisti 2X“ ir tęsti lošimą, ar „Numesti“ kortas ir baigti lošimą bei prarasti atliktus statymus.

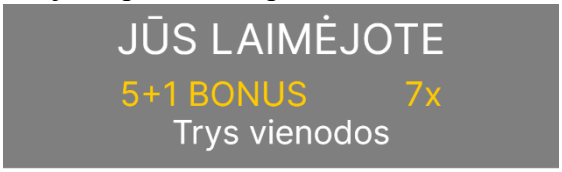
- Paspaudus „Žaisti 2X“ lošimas tęsiamas ir atliekamas atsakomasis statymas konkrečiai kombinacijai. Lošimo statymas bus automatiškai padėtas „Žaisti“ vietoje.
- Paspaudus „Numesti“ prarandami visi atlikti statymai. Tačiau galima stebėti likusį lošimą jame nebedalyvaujant. Atlikti statymus vėl bus galima kitame lošime.
- Jei praėjus sprendimo laikui vienai ar abiem kombinacijoms nepriimamas sprendimas „Žaisti 2X“ ar „Numesti“, lošėjo kortos automatiškai numetamos ir lošėjas praranda visus kombinacijų atliktus statymus. Statymo laiko indikatoriuje bus rodomas pranešimas: „Automatiškai numesta“.

„5+1 Premijos“ („5+1 BONUS“) statymas:

- „5+1 Premijos“ statymas laimimas, jei penkios lošėjo kortos ir pirmoji atversta krupjė korta sudaro Trijų vienodų kortų ar geresnę pokerio kombinaciją.
- Naujo lošimo pradžioje po „Pradinio“ („Ante“) statymo, galima atlikti „5+1 Premijos“ statymą. Patvirtinus lošėjo pradinį („Ante“) statymą, „5+1 BONUS“ statymo laukelis bus aktyvintas ir pradės mirksėti:



- Visi statymai turi būti atlikti iki statymams skirto laiko pabaigos. Po to krupjė išdalina 5 atverstas kortas lošėjui ir penkias sau, atversdamas pirmąją kortą.
- Lošėjas turi nuspręsti ar „Žaisti 2X“ ir tęsti lošimą, ar „Numesti“ kortas ir baigti lošimą, tačiau šis sprendimas nenulemia lošėjo „5+1 Premijos“ statymo.
- Lošimo pabaigoje krupjė atverčia savo kortas ir paskelbia rezultatą. Apie laimėjimus lošėjams pranešama pranešimu lošimo ekrane:



Laimančios kombinacijos:

- Atskirų kortų vertė mažėjančia tvarka: Tūzas (gali būti didžiausios arba mažiausios vertės), karalius, dama, valetas, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 ir 2.
- Tūzas gali būti didžiausios vertės korta eilėje nuo 10 (10, valetas, dama, karalius, tūzas) arba mažiausios vertės korta eilėje iki 5 (tūzas, 2, 3, 4, 5).
- Galimi laimėjimai pradedant nuo didžiausio iki mažiausio:

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

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

Lošimo rezultatai ir laimėjimai:

- Rezultatas nustatomas palyginus lošėjų ir krupjė geriausių 5 kortų kombinacijas (derinant lošėjo / krupjė 2 kortas su 5 bendromis kortomis).
- Norėdamas dalyvauti lošime, krupjė turi turėti bent tūzo ir karaliaus kombinaciją.
- „Pradinių“ („Ante“) statymų laimėjimų santykis yra 1:1.
- **Rezultatų lentelė**:

Greitas būdas patikrinti lošimo rezultatus ir sužinoti laimėta, pralošta ar baigėsi lygiosiomis:

Rezultatas	**Statymas**	**Žaisti**
Krupjė nedalyvauja lošime ir lošėjas laimi	1:1	Lygiosios
Krupjė dalyvauja lošime ir lošėjas laimi	1:1	Laimėjimas*
Krupjė dalyvauja lošime ir lošėjas pralaimi	Pralaimėjimas	Pralaimėjimas
Krupjė dalyvauja lošime, sulošiama lygiosiomis	Lygiosios	Lygiosios
Lošėjas nusimeta kortas (nusprendžia neatlikti statymo „Žaisti 2X“)	Pralaimėjimas	Pralaimėjimas

*Lošimo statymo laimėjimai nustatomi pagal žemiau pateiktą laimėjimų lentelę.

- **Statymų laimėjimų lentelė**:

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

Kombinacija	Laimėjimas
Prarasta transliacija	1:1

- **„5+1 Premija“ statymų laimėjimų lentelė**:

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

Galimi ypatingi atvejai:

- Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: Nuotolinio stalo lošimo gyvai tiekėjo darbuotojas (krupjė) visais atvejais privalo pranešti apie klaidas pamainos vadovui.
- Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
    - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti grąžintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
    - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų kortų, korta/kortos turi būti grąžintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
    - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
    - Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paimamos ir maišoma toliau.
    - Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
    - Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
    - Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama pamainos vadovui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus grąžinami.

Kortų skaitytuvo sutrikimai ir sprendimai:

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

Atsijungimas nuo lošimo:

- Jei atsijungiama nuo lošimo nepasibaigus statymų laikui, atlikti statymai bus panaikinti ir jų sumos bus grąžintos lošėjui. Jei atsijungiama pasibaigus statymų laikui, statymai galioja ir lošiama be lošėjo dalyvavimo. Vėl prisijungus, lošėjas galės peržiūrėti rezultatus „Istorijos“ lange.

Papildomos lošimo funkcijos:

	Lošimo lange paspaudus mygtuką „Kambarys“ (jei toks yra), galima pakeisti lošimo stalą arba pasirinkti kitą tiesioginį lošimą. Iš esamo lošimo pasitraukiama tik tuomet, kai pasirenkamas naujas stalas / lošimas, prie kurio prisijungiama. „Kambaryje“ galima ieškoti kitų lošimų ir toliau lošiant esamą lošimą.
	Vienu metu galima prisijungti prie iki 4 skirtingų lošimo stalų ir stebėti juos viename naršyklės lange. Norėdamas prisijungti prie papildomo lošimo, lošėjas esamame lošime turi spausti „Kambarys“ ir tuomet mygtuką „+Stalas“. Tam tikri stalai gali neleisti lošti kelių lošimų vienu metu, tokiu atveju prie jų mygtuko „+Stalas“ nebus.

- Prisijungus prie kelių stalų, galima keisti savo naršyklės lango dydį, tačiau negalima keisti atskirų lošimų langų dydžio.
- Atsijungus nuo vieno stalo, lošimas prie kitų stalų nebus paveiktas. Norint palikti stalą, reikia spausti mygtuką „X“.
- Stalas paliekamas automatiškai, jei prisijungiama prie to paties stalo per kitą įrenginį / naršyklę.
- Paspaudus ne „+Stalas“ mygtuką, o stalo simbolį, lošėjas tiesiog pakeičia stalus, o ne papildomai prisijungia.
- Rekomenduojama prisijungti prie tiek stalų, kiek tilptų ekrane, tačiau leistų tiksliai ir tikslingai atlikti statymus.
- Trumpieji mygtukai gali būti naudojami norint greitai atlikti tam tikrus veiksmus:

Mygtukas	**Funkcija**
Skaičių mygtukai nuo 1	Norint pasirinkti žetoną žetonų lange. Mygtukas „1“ atitinka kairiausiąjį mažiausios vertės žetoną. Mygtukas „2“ parenka didesnės vertės žetoną ir t. t.
TARPAS	Pakartoja paskutinį lošėjo statymą. Paspaudus TARPĄ dar kartą, padvigubinamas statymas.
CTRL+Z (CMD+Z), DELETE, BACKSPACE	Atšaukiamas paskutinis statymas. Paspaudus ir 3 sekundes palaikius, panaikinami visi statymai.
ESC	Jei taikoma, ESC mygtuką galima naudoti: • Išeiti iš viso ekrano režimo • Uždaryti iššokantį langą (Istorijos, Pagalbos, Nustatymų ir t. t.)

16. „Kazino „Hold'em“ („Casino Hold'em“) kortų lošimo taisyklės

Tai yra „Evolution Gaming“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.

Minimalus statymas lošime: 0,50 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 3 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 510 000 EUR.
Lošimo laukeliai:
„Žaidimo numeris“ – kiekvienas lošimas identifikuojamas unikaliu „Žaidimo numeriu“. Šis numeris rodo, kada prasidėjo lošimas pagal GMT laiko juostą (*valanda: minutė: sekundė*). Lošėjui panorus kreiptis į Klientų aptarnavimo skyrių dėl konkretaus lošimo, būtina užsirašyti šį „žaidimo numerį“ (arba padaryti ekrano nuotrauką).
Lentelėje žemiau pateikiami mygtukų pasirinkimai bei apibūdinamos jų funkcijos:

Mygtukas	Funkcija
	Paspaudus mygtuką „Pokalbis“ galima padidinti pokalbio langą arba jį uždaryti. Lošėjas gali kalbėtis su krupjė ir kitais lošėjais įrašydamas savo

	pranešimą „Pokalbio“ lauke. Pranešimas paskelbiamas paspaudus klaviatūros mygtuką „Enter“ („Įvesti“) arba laukelyje esantį rodyklės simbolį. Patį langą galima perkelti į bet kurią ekrano vietą.
	Paspaudus mygtuką „Arbatpinigiai“ galima arbatpinigiais atsidėkoti krupjė už gerai suteiktas paslaugas. Paspaudus šį mygtuką, atidaromas atitinkamas skydelis, kur galima padėti norimą dovanoti žetonų kiekį ant „Arbatpinigių“ laukelio. Paspaudus mygtuką „Patvirtinti“ perduodami arbatpinigiai.
	Paspaudus mygtuką „Nustatymai“ atidaromas meniu su lošėjo keičiamais nustatymais, kurie suskirstyti į keletą pagrindinių skirtukų: • „BENDRIEJI“ – galima paslėpti/rodyti kitų lošėjų pranešimus. • „VAIZDAS“ – lošėjo vaizdo kokybė nustatoma automatiškai, tačiau transliacijos kokybę galima pakeisti rankiniu būdu. • „GARSAS“ – galima įjungti/išjungti kurpjė balsą ir lošimo garsus, sureguliuoti jų garsumą. Lošėjo pasirinkti nustatymai pritaikomi iškart ir išsaugomi lošėjo profilyje. Išsaugoti nustatymai bus įkeliami automatiškai prisijungus iš bet kurio įrenginio.
	Paspaudus mygtuką „Garsas“ galima įjungti/išjungti krupjė balsą ir lošimo garsus. Šiuo būdu įjungus/išjungus garsą, nustatymai neišsaugomi ir pakeitus stalą garsas automatiškai vėl įjungiamas.
	Paspaudus mygtuką „Istorija“ atidaromas langas su loštų lošimų rezultatais. Lošimų istorija pateikiama: • „PASKYROS ISTORIJA“ – rodomas sąrašas su lošimų istorija: datos, statytos sumos ir laimėjimai. Naujausi lošti lošimai rodomi viršuje. • „ŽAIDIMŲ ISTORIJA“ – rodoma konkretaus lošimo istorija prieš tai „ŽAIDIMŲ“ stulpelyje paspaudus konkretų lošimą.
	Paspaudus mygtuką „Kasininkas“ atidaromas kasos/banko langas, kuriame galima atlikti pinigų įnešimą ir išėmimą.
	Paspaudus mygtuką „Atsakingas lošimas“ atidaromas puslapis, kuriame pateikiamos „Atsakingo lošimo“ nuostatos. Puslapyje pateikiama naudinga informacija ir nuorodos apie atsakingą elgesį interneto azartiniuose lošimuose bei informacija apie lošimų ribojimą.

Lošimo aprašymas:

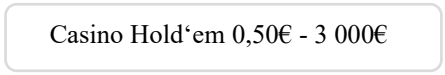
- „Kazino „Hold'em“ yra populiaraus „Teksaso pokerio“ lošimo variantas. „Kazino „Hold'em“ pokeris“ nuo „Teksaso pokerio“ skiriasi tuo, kad lošiama prieš krupjė, o ne kitus lošėjus.
- „Kazino „Hold'em“ pokerio“ tikslas yra nugalėti krupjė kombinaciją surenkant geriausią galimą penkių kortų kombinaciją iš pirmųjų dviejų lošėjui padalintų kortų ir penkių bendrų kortų.
- Prie vieno „Kazino „Hold'em“ pokerio“ stalo vienu metu gali lošti neribotas lošėjų skaičius. Vienas lošėjas prie stalo užima vieną vietą.
- „Kazino „Hold'em“ pokeris“ lošiama naudojant vieną standartinę 52 kortų malką (juokdarių kortos nenaudojamos), kortos maišomos kas kartą pradėjus naują lošimą.
- Norėdamas atlikti statymą (-us), lošėjas privalo pasirinkti statomo žetono vertę ir atlikti statymą ant „Ante“ („Pradinis“) laukelio. Taip pat galima atlikti „Premijos“ statymą, kuris laimimas, jei padalijus pirmąsias penkias kortas tarp jų yra tūzų pora ar aukštesnė kombinacija.
- Kurpjė padalina dvi atverstas kortas lošėjui ir dvi užverstas sau. Tuomet krupjė stalo viduryje atverčia pirmąsias tris bendras kortas, šis veiksmas vadinamas „Flop“ („Bendros“). Šios trys kortos yra bendros lošėjui ir krupjė, iš jų sudaroma pokerio kombinacija.
- Po kortų padalinimo, lošėjas gali atlikti vieną iš šių veiksmų: „Žaisti 2X“ arba „Numesti“. Pasirinkus „Žaisti 2X“ lošimas tęsiamas ir atliekamas statymas, kuris lygus dvigubam „Ante“.

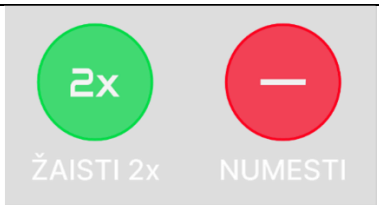
(„Pradiniam“) statymui. Pasirinkus „Numesti“ baigiamas lošimas ir prarandamas „Ante“ („Pradinis“) statymas. „Numesti“ pasirinkimas neturi poveikio „Premijos“ statymams.

- Lošėjui priėmus sprendimą, krupjė padalins dvi bendras kortas (ketvirtąją ir penktąją). Krupjė taip pat atvers savo pirmąsias dvi kortas.
- Nustatant laimėtoją, sudaromos ir tarpusavyje palyginamos geriausios lošėjo ir krupjė kombinacijos naudojant penkias iš septynių galimų kortų.

Statymo atlikimas:

- Lentelėje žemiau pateikiami lošimo ekrano mygtukų pasirinkimai bei apibūdinamos jų funkcijos statymo atlikimui:

Mygtukas	**Funkcija**
	„Statymo ribų“ skydelyje nurodomos minimalios ir maksimalios leistinos statymų ribos, kurios laikas nuo laiko gali keistis. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai.
	Dalyvavimui lošime, lošėjas turi turėti pakankamai pinigų statymams atlikti. Pinigų likutis lošėjo lošimų sąskaitoje (toliau – likutis) matomas ekrane.
	„Šviesoforas“ rodo esamą lošimo būseną ir informuoja, kada lošėjas gali atlikti statymus. Statymo atlikimui skiriama 12 sekundžių. Nuo 12 iki 6 sekundžių rodoma žalia spalva, kada statymų laikas beveik baigėsi, t. y. nuo 5 iki 1 sekundės, rodoma geltona spalva, o kada statymo laikas baigėsi – rodoma raudona spalva. Per statymams skirtą laiką lošėjas gali pakeisti ir/arba atsiimti statymą.
	„Žetonų lange“ galima pasirinkti kiekvieno statomo žetono vertę. Galima pasirinkti tik tų nominalų žetonus, kuriuos leidžia lošėjo likutis. Pasirinkus žetoną, statymą atlikti galima paprasčiausiai paspaudus atitinkamą statymo vietą ant stalo. Kiekvieną kartą paspaudžiant statymų vietą lošėjo statymo suma padidės pasirinkto žetono verte iki lošėjo pasirinktam statymui didžiausios leistinos ribos. Atlikus didžiausią leistiną statymą, lošėjas daugiau statyti nebegali, virš statymo bus rodomas pranešimas, jog atliktas didžiausias leistinas statymas.
	Mygtukas „Kartoti“ leidžia pakartoti visus statymus iš ankstesniojo lošimo. Šis mygtukas įjungtas tik prieš padedant pirmąjį žetoną.
	Mygtukas „Dvigubas“ („2x“) įsijungia lošėjui atlikus statymą. Kiekvienas spustelėjimas dvigubina lošėjo statymus iki didžiausios ribos. Norint padvigubinti VISUS atliktus statymus, lošėjas turi turėti pakankamai lėšų sąskaitoje.
	Mygtukas „Atšaukti“ panaikina paskutinį atliktą statymą. Mygtuką „Atšaukti“ galima spausti keletą kartų, statymai bus šalinami po vieną, atvirkščiai jų atlikimui. Tokiu būdu lošėjas gali pašalinti visus statymus.
	Indikatorius „Viso statymų“ nurodo bendrą šiame lošime atliktų statymų skaičių.

	Išdalinus kortas abiem lošėjo kombinacijoms, atsidarys lošėjo kombinacijos ir langas „Priimkite sprendimą“. Lošėjas per 13 sekundžių turi nuspręsti ar „Žaisti 2X“ ir tęsti lošimą, ar „Numesti“ kortas ir baigti lošimą bei prarasti atliktus statymus.

- Paspaudus „Žaisti 2X“ lošimas tęsiamas ir atliekamas atsakomasis statymas konkrečiai kombinacijai. Lošimo statymas bus automatiškai padėtas „Žaisti“ vietoje.
- Paspaudus „Numesti“ prarandami visi atlikti statymai. Tačiau galima stebėti likusį lošimą jame nebedalyvaujant. Atlikti statymus vėl bus galima kitame lošime.
- Jei iki statymams skito laiko pabaigos vienai ar abiem kombinacijoms nepriimamas sprendimas „Žaisti 2X“ ar „Numesti“, lošėjo kortos automatiškai numetamos ir lošėjas praranda visus kombinacijų atliktus statymus. Statymo laiko indikatoriuje bus rodomas pranešimas: „Automatiškai numesta“.

„Premijos“ („Bonus Bet“) statymas:

- Papildomą „Premijos“ statymą galima atlikti atskirai. Pradinio statymo („Ante“) laukelyje padėjus žetoną aktyvuojamas „Premijos statymo“ laukelis.
- „Premijos“ statymui vertinama tik pirmųjų penkių kortų kombinacija. Lošėjas laimi, jei turi tūzų porą ar geresnę kombinaciją ir laimėjimas išmokamas pagal laimėjimų lentelę.

Laimančios kombinacijos:

- Atskirų kortų vertė mažėjančia tvarka: Tūzas (gali būti didžiausios arba mažiausios vertės), karalius, dama, valetas, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 ir 2.
- Tūzas gali būti didžiausios vertės korta eilėje nuo 10 (10, valetas, dama, karalius, tūzas) arba mažiausios vertės korta eilėje iki 5 (tūzas, 2, 3, 4, 5).
- Galimi laimėjimai pradedant nuo didžiausio iki mažiausio:

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

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

Lošimo rezultatai ir laimėjimai:

- Rezultatas nustatomas palyginus lošėjų ir krupjė geriausių 5 kortų kombinacijas (derinant lošėjo / krupjė 2 kortas su 5 bendromis kortomis).
- Norėdamas dalyvauti lošime, krupjė turi surinkti bent 4 akių porą ar geresnę kombinaciją.
- „Žaisti“ statymų laimėjimų santykis yra 1:1.
- Rezultatų lentelė:

Greitas būdas patikrinti lošimo rezultatus ir sužinoti laimėta, pralošta ar baigėsi lygiosiomis:

Rezultatas	**Statymas**	**Žaisti**
Krupjė nedalyvauja lošime ir lošėjas laimi	Laimėjimas*	Lygiosios

Rezultatas	Statymas	Žaisti
Krupjė dalyvauja lošime ir lošėjas laimi	Laimėjimas*	1:1
Krupjė dalyvauja lošime ir lošėjas pralaimi	Pralaimėjimas	Pralaimėjimas
Krupjė dalyvauja lošime, sulošiama lygiosiomis	Lygiosios	Lygiosios
Lošėjas nusimeta kortas (nusprendžia neatlikti statymo „Žaisti 2X“)	Pralaimėjimas	Pralaimėjimas

*Pradinio statymo („Ante“) laimėjimai nustatomi pagal žemiau pateiktą („Ante“) laimėjimų lentelę.

- **Pradinio statymo („ANTE“) laimėjimų lentelė**:

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

- **„Premijos“ statymo laimėjimų lentelė**:

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

Galimi ypatingi atvejai:

- Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: Nuotolinio stalo lošimo gyvai tiekėjo darbuotojas (krupjė) visais atvejais privalo pranešti apie klaidas pamainos vadovui.
- Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
  - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti grąžintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
  - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų kortų, korta/kortos turi būti grąžintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
  - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
  - Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paimamos ir maišoma toliau.

- Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
- Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
- Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama pamainos vadovui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus grąžinami.

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

Atsijungimas nuo lošimo:
- Jei atsijungiama nuo lošimo nepasibaigus statymų laikui, atlikti statymai bus panaikinti ir jų sumos bus grąžintos lošėjui. Jei atsijungiama pasibaigus statymų laikui, statymai galioja ir lošiama be lošėjo dalyvavimo. Vėl prisijungus, lošėjas galės peržiūrėti rezultatus „Istorijos“ lange.

Papildomos lošimo funkcijos:

	Lošimo lange paspaudus mygtuką „Kambarys“ (jei toks yra), galima pakeisti lošimo stalą arba pasirinkti kitą tiesioginį lošimą. Iš esamo lošimo pasitraukiama tik tuomet, kai pasirenkamas naujas stalas / lošimas, prie kurio prisijungiama. „Kambaryje“ galima ieškoti kitų lošimų ir toliau lošiant esamą lošimą.
	Vienu metu galima prisijungti prie iki 4 skirtingų lošimo stalų ir stebėti juos viename naršyklės lange. Norėdamas prisijungti prie papildomo lošimo, lošėjas esamame lošime turi spausti „Kambarys“ ir tuomet mygtuką „+Stalas“. Tam tikri stalai gali neleisti lošti kelių lošimų vienu metu, tokiu atveju prie jų mygtuko „+Stalas“ nebus.

- Prisijungus prie kelių stalų, galima keisti savo naršyklės lango dydį, tačiau negalima keisti atskirų lošimų langų dydžio.
- Atsijungus nuo vieno stalo, lošimas prie kitų stalų nebus paveiktas. Norint palikti stalą, reikia spausti mygtuką „X“.
- Stalas paliekamas automatiškai, jei prisijungiama prie to paties stalo per kitą įrenginį / naršyklę.
- Paspaudus ne „+Stalas“ mygtuką, o stalo simbolį, lošėjas tiesiog pakeičia stalus, o ne papildomai prisijungia.
- Rekomenduojama prisijungti prie tiek stalų, kiek tilptų ekrane, tačiau leistų tiksliai ir tikslingai atlikti statymus.
- Trumpieji mygtukai gali būti naudojami norint greitai atlikti tam tikrus veiksmus:

Mygtukas	**Funkcija**
Skaičių mygtukai nuo 1	Norint pasirinkti žetoną žetonų lange. Mygtukas „1“ atitinka kairiausiąjį mažiausios vertės žetoną. Mygtukas „2“ parenka didesnės vertės žetoną ir t. t.
TARPAS	Pakartoja paskutinį lošėjo statymą. Paspaudus TARPĄ dar kartą, padvigubinamas statymas.

Mygtukas	Funkcija
CTRL+Z (CMD+Z), DELETE, BACKSPACE	Atšaukiamas paskutinis statymas. Paspaudus ir 3 sekundes palaikius, panaikinami visi statymai.
ESC	Jei taikoma, ESC mygtuką galima naudoti: • Išeiti iš viso ekrano režimo • Uždaryti iššokantį langą (Istorijos, Pagalbos, Nustatymų ir t. t.)

17. „Drakonas Tigras“ („Dragon Tiger“) kortų lošimo taisyklės

Tai yra „Evolution Gaming“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.

Minimalus statymas lošime: 1 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 10 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 21 500 EUR.
Lošimo laukeliai:
„Žaidimo numeris“ – kiekvienas lošimas identifikuojamas unikaliu „Žaidimo numeriu“. Šis numeris rodo, kada prasidėjo lošimas pagal GMT laiko juostą (*valanda: minutė: sekundė*). Lošėjui panorus kreiptis į Klientų aptarnavimo skyrių dėl konkretaus lošimo, būtina užsirašyti šį „žaidimo numerį“ (arba padaryti ekrano nuotrauką).
Lentelėje žemiau pateikiami mygtukų pasirinkimai bei apibūdinamos jų funkcijos:

Mygtukas	Funkcija
	Paspaudus mygtuką „Pokalbis“ galima padidinti pokalbio langą arba jį uždaryti. Lošėjas gali kalbėtis su krupjė ir kitais lošėjais įrašydamas savo pranešimą „Pokalbio“ lauke. Pranešimas paskelbiamas paspaudus klaviatūros mygtuką „Enter“ („Įvesti“) arba laukelyje esantį rodyklės simbolį. Patį langą galima perkelti į bet kurią ekrano vietą.
	Paspaudus mygtuką „Arbatpinigiai“ galima arbatpinigiais atsidėkoti krupjė už gerai suteiktas paslaugas. Paspaudus šį mygtuką, atidaromas atitinkamas skydelis, kur galima padėti norimą dovanoti žetonų kiekį ant „Arbatpinigių“ laukelio. Paspaudus mygtuką „Patvirtinti“ perduodami arbatpinigiai.
	Paspaudus mygtuką „Nustatymai“ atidaromas meniu su lošėjo keičiamais nustatymais, kurie suskirstyti į keletą pagrindinių skirtukų: • „BENDRIEJI“ – galima paslėpti/rodyti kitų lošėjų pranešimus. • „VAIZDAS“ – lošėjo vaizdo kokybė nustatoma automatiškai, tačiau transliacijos kokybę galima pakeisti rankiniu būdu. • „GARSAS“ – galima įjungti/išjungti kurpjė balsą ir lošimo garsus, sureguliuoti jų garsumą. Lošėjo pasirinkti nustatymai pritaikomi iškart ir išsaugomi lošėjo profilyje. Išsaugoti nustatymai bus įkeliami automatiškai prisijungus iš bet kurio įrenginio.
	Paspaudus mygtuką „Garsas“ galima įjungti/išjungti krupjė balsą ir lošimo garsus. Šiuo būdu įjungus/išjungus garsą, nustatymai neišsaugomi ir pakeitus stalą garsas automatiškai vėl įjungiamas.
	Paspaudus mygtuką „Istorija“ atidaromas langas su loštų lošimų rezultatais. Lošimų istorija pateikiama: • „PASKYROS ISTORIJA“ – rodomas sąrašas su lošimų istorija: datos, statytos sumos ir laimėjimai. Naujausi lošti lošimai rodomi viršuje. • „ŽAIDIMŲ ISTORIJA“ – rodoma konkretaus lošimo istorija prieš tai „ŽAIDIMŲ“ stulpelyje paspaudus konkretų lošimą.

	Paspaudus mygtuką „Kasininkas“ atidaromas kasos/banko langas, kuriame galima atlikti pinigų įnešimą ir išėmimą.
	Paspaudus mygtuką „Atsakingas lošimas“ atidaromas puslapis, kuriame pateikiamos „Atsakingo lošimo“ nuostatos. Puslapyje pateikiama naudinga informacija ir nuorodos apie atsakingą elgesį interneto azartiniuose lošimuose bei informacija apie lošimų ribojimą.

Lošimo aprašymas:

- „Drakonas Tigras“ lošimo tikslas yra atspėti „Drakonas“ ar „Tigras“ ištrauks aukštesnės vertės kortą ir laimės. Lošėjas taip pat gali statyti, kad „Drakono“ ir „Tigro“ ištrauktos kortos bus vienodos, t. y. lošimas baigsis lygiosiomis.
- Kortos dalijamos iš kortų rinkinio, kuriame yra aštuonios kortų malkos (juokdarių kortos nenaudojamos).
- Lošėjas stato už tai, kad laimės: „Drakonas“, „Tigras“, „Lygiosios“ arba bus „Vienos rūšies lygiosios“.
- Krupjė išdalina po vieną atverstą kortą „Drakonui“ ir „Tigrui“.
- Kortų vertė nuo žemiausios iki aukščiausios yra tokia:
    - Tūzo vertė yra 1, tai žemiausia korta.
    - Po to seka 2 ir t. t. (A-2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K).
    - Karaliaus yra aukščiausia korta.
- Jei „Drakono“ ir „Tigro“ kortos yra vienodos vertės ir rūšies, lošėjui grąžinama pusė pagrindinio statymo („Drakono / Tigro statymas“), o laimėtojo laimėjimo santykis yra 50:1.
- Aukščiausia korta laimi su santykiu 1:1.
- Lygiųjų atveju lošėjui grąžinama pusė pagrindinio statymo („Drakono / Tigro statymas“), o laimėtojo laimėjimo santykis yra 50:1.

Statymo atlikimas:

- Lentelėje žemiau pateikiami lošimo ekrano mygtukų pasirinkimai bei apibūdinamos jų funkcijos statymo atlikimui:

Mygtukas	Funkcija
	„Statymo ribų“ skydelyje nurodomos minimalios ir maksimalios leistinos statymų ribos, kurios laikas nuo laiko gali keistis. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai.
	Dalyvavimui lošime, lošėjas turi turėti pakankamai pinigų statymams atlikti. Pinigų likutis lošėjo lošimų sąskaitoje (toliau – likutis) matomas ekrane.
	„Šviesoforas“ rodo esamą lošimo būseną ir informuoja, kada lošėjas gali atlikti statymus. Statymo atlikimui skiriama 15 sekundžių. Nuo 15 iki 3 sekundžių rodoma žalia spalva, kada statymų laikas beveik baigėsi, t. y. nuo 2 iki 1 sekundės, rodoma geltona spalva, o kada statymo laikas baigėsi – rodoma raudona spalva. Per statymams skirtą laiką lošėjas gali pakeisti ir/arba atsiimti statymą.
	„Žetonų lange“ galima pasirinkti kiekvieno statomo žetono vertę. Galima pasirinkti tik tų nominalų žetonus, kuriuos leidžia lošėjo likutis. Pasirinkus žetoną, statymą atlikti galima paprasčiausiai paspaudus atitinkamą statymo vietą ant stalo. Kiekvieną kartą paspaudžiant statymų vietą lošėjo statymo suma padidės pasirinkto žetono verte iki lošėjo pasirinktam statymui didžiausios leistinos ribos. Atlikus didžiausią

	leistiną statymą, lošėjas daugiau statyti nebegali, virš statymo bus rodomas pranešimas, jog atliktas didžiausias leistinas statymas.
	Mygtukas „Kartoti“ leidžia pakartoti visus statymus iš ankstesniojo lošimo. Šis mygtukas įjungtas tik prieš padedant pirmąjį žetoną.
	Mygtukas „Dvigubas“ („2x“) įsijungia lošėjui atlikus statymą. Kiekvienas spustelėjimas dvigubina lošėjo statymus iki didžiausios ribos. Norint padvigubinti VISUS atliktus statymus, lošėjas turi turėti pakankamai lėšų sąskaitoje.
	Mygtukas „Atšaukti“ panaikina paskutinį atliktą statymą. Mygtuką „Atšaukti“ galima spausti keletą kartų, statymai bus šalinami po vieną, atvirkščiai jų atlikimui. Tokiu būdu lošėjas gali pašalinti visus statymus.
	Indikatorius „Viso statymų“ nurodo bendrą šiame lošime atliktų statymų skaičių.

Laimėjimų lentelė:

- Laimėjimo dydis priklauso nuo statymo tipo:

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

Kortų maišymas:

- Lošimas tęsiamas, kol ištraukiama rezultatą lemiančioji korta. Paskui dalintojas arba kortų maišytojas išmaišo kortas.
- Jei yra maišymo stalas, prie stalo naudojami du batai su dviem kortų rinkiniais. Tokiu atveju dalintojas sukeičia batus, maišytojas atlieka maišymą prie maišymo stalo, o dalintojas tęsia lošimą.

Galimi ypatingi atvejai:

- Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: Nuotolinio stalo lošimo gyvai tiekėjo darbuotojas (krupjė) visais atvejais privalo pranešti apie klaidas pamainos vadovui.
- Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
    - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti grąžintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
    - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų kortų, korta/kortos turi būti grąžintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
    - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
    - Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paimamos ir maišoma toliau.
    - Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
    - Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
    - Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama pamainos vadovui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus grąžinami.

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

Atsijungimas nuo lošimo:
- Jei atsijungiama nuo lošimo nepasibaigus statymų laikui, atlikti statymai bus panaikinti ir jų sumos bus grąžintos lošėjui. Jei atsijungiama pasibaigus statymų laikui, statymai galioja ir lošiama be lošėjo dalyvavimo. Vėl prisijungus, lošėjas galės peržiūrėti rezultatus „Istorijos“ lange.

Papildomos lošimo funkcijos:

	Lošimo lange paspaudus mygtuką „Kambarys“ (jei toks yra), galima pakeisti lošimo stalą arba pasirinkti kitą tiesioginį lošimą. Iš esamo lošimo pasitraukiama tik tuomet, kai pasirenkamas naujas stalas / lošimas, prie kurio prisijungiama. „Kambaryje“ galima ieškoti kitų lošimų ir toliau lošiant esamą lošimą.
	Vienu metu galima prisijungti prie iki 4 skirtingų lošimo stalų ir stebėti juos viename naršyklės lange. Norėdamas prisijungti prie papildomo lošimo, lošėjas esamame lošime turi spausti „Kambarys“ ir tuomet mygtuką „+Stalas“. Tam tikri stalai gali neleisti lošti kelių lošimų vienu metu, tokiu atveju prie jų mygtuko „+Stalas“ nebus.

- Prisijungus prie kelių stalų, galima keisti savo naršyklės lango dydį, tačiau negalima keisti atskirų lošimų langų dydžio.
- Atsijungus nuo vieno stalo, lošimas prie kitų stalų nebus paveiktas. Norint palikti stalą, reikia spausti mygtuką „X“.
- Stalas paliekamas automatiškai, jei prisijungiama prie to paties stalo per kitą įrenginį / naršyklę.
- Paspaudus ne „+Stalas“ mygtuką, o stalo simbolį, lošėjas tiesiog pakeičia stalus, o ne papildomai prisijungia.
- Rekomenduojama prisijungti prie tiek stalų, kiek tilptų ekrane, tačiau leistų tiksliai ir tikslingai atlikti statymus.
- Trumpieji mygtukai gali būti naudojami norint greitai atlikti tam tikrus veiksmus:

Mygtukas	**Funkcija**
Skaičių mygtukai nuo 1	Norint pasirinkti žetoną žetonų lange. Mygtukas „1“ atitinka kairiausiąjį mažiausios vertės žetoną. Mygtukas „2“ parenka didesnės vertės žetoną ir t. t.
TARPAS	Pakartoja paskutinį lošėjo statymą. Paspaudus TARPĄ dar kartą, padvigubinamas statymas.
CTRL+Z (CMD+Z), DELETE, BACKSPACE	Atšaukiamas paskutinis statymas. Paspaudus ir 3 sekundes palaikius, panaikinami visi statymai.
ESC	Jei taikoma, ESC mygtuką galima naudoti: • Išeiti iš viso ekrano režimo

Mygtukas	Funkcija
	• Uždaryti iššokantį langą (Istorijos, Pagalbos, Nustatymų ir t. t.)

18. „Amerikietiška ruletė“ („American Roulette“) lošimo taisyklės

Tai yra „Evolution Gaming“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.

Minimalus statymas lošime: 0,20 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 5000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 267 500 EUR.
Lošimo laukeliai:
„Žaidimo numeris“ – kiekvienas lošimas identifikuojamas unikaliu „Žaidimo numeriu“. Šis numeris rodo, kada prasidėjo lošimas pagal GMT laiko juostą (*valanda: minutė: sekundė*). Lošėjui panorus kreiptis į Klientų aptarnavimo skyrių dėl konkretaus lošimo, būtina užsirašyti šį „žaidimo numerį“ (arba padaryti ekrano nuotrauką).

Lentelėje žemiau pateikiami mygtukų pasirinkimai bei apibūdinamos jų funkcijos:

Mygtukas	Funkcija
	Paspaudus mygtuką „Pokalbis“ galima padidinti pokalbio langą arba jį uždaryti. Lošėjas gali kalbėtis su krupjė ir kitais lošėjais įrašydamas savo pranešimą „Pokalbio“ lauke. Pranešimas paskelbiamas paspaudus klaviatūros mygtuką „Enter“ („Įvesti“) arba laukelyje esantį rodyklės simbolį. Patį langą galima perkelti į bet kurią ekrano vietą.
	Paspaudus mygtuką „Arbatpinigiai“ galima arbatpinigiais atsidėkoti krupjė už gerai suteiktas paslaugas. Paspaudus šį mygtuką, atidaromas atitinkamas skydelis, kur galima padėti norimą dovanoti žetonų kiekį ant „Arbatpinigių“ laukelio. Paspaudus mygtuką „Patvirtinti“ perduodami arbatpinigiai.
	Paspaudus mygtuką „Nustatymai“ atidaromas meniu su lošėjo keičiamais nustatymais, kurie suskirstyti į keletą pagrindinių skirtukų: • „BENDRIEJI“ – galima paslėpti/rodyti kitų lošėjų pranešimus. • „VAIZDAS“ – lošėjo vaizdo kokybė nustatoma automatiškai, tačiau transliacijos kokybę galima pakeisti rankiniu būdu. • „GARSAS“ – galima įjungti/išjungti kurpjė balsą ir lošimo garsus, sureguliuoti jų garsumą. Lošėjo pasirinkti nustatymai pritaikomi iškart ir išsaugomi lošėjo profilyje. Išsaugoti nustatymai bus įkeliami automatiškai prisijungus iš bet kurio įrenginio.
	Paspaudus mygtuką „Garsas“ galima įjungti/išjungti krupjė balsą ir lošimo garsus. Šiuo būdu įjungus/išjungus garsą, nustatymai neišsaugomi ir pakeitus stalą garsas automatiškai vėl įjungiamas.
	Paspaudus mygtuką „Istorija“ atidaromas langas su loštų lošimų rezultatais. Lošimų istorija pateikiama: • „PASKYROS ISTORIJA“ – rodomas sąrašas su lošimų istorija: datos, statytos sumos ir laimėjimai. Naujausi lošti lošimai rodomi viršuje. • „ŽAIDIMŲ ISTORIJA“ – rodoma konkretaus lošimo istorija prieš tai „ŽAIDIMŲ“ stulpelyje paspaudus konkretų lošimą.
	Paspaudus mygtuką „Kasininkas“ atidaromas kasos/banko langas, kuriame galima atlikti pinigų įnešimą ir išėmimą.
	Paspaudus mygtuką „Atsakingas lošimas“ atidaromas puslapis, kuriame pateikiamos „Atsakingo lošimo“ nuostatos. Puslapyje pateikiama naudinga informacija ir nuorodos apie atsakingą elgesį interneto azartiniuose lošimuose bei informacija apie lošimų ribojimą.

Lošimo aprašymas:

- „Amerikietiškos ruletės“ („American Roulette“) lošimo tikslas yra atspėti skaičių, ties kuriuo sustos rutuliukas, ir atlikti vieną ar daugiau statymų ant to skaičiaus. Amerikietiškos ruletės rate yra skaičiai nuo 1 iki 36 ir vienas 0 (nulis) bei dvigubas nulis (00).
- Atlikus statymus, krupjė suka rutuliuką ruletės rate. Po kiek laiko kamuoliukas sustoja vienoje iš sunumeruotų rato duobelių. Lošėjas laimi, jei atliktas statymas apima tą skaičių.

Statymų tipai:

- Prie „Ruletės“ stalo galima atlikti įvairius statymus. Kiekvienos rūšies statymas siejamas su vienu skaičiumi ar tam tikru skaičių intervalu ir turi savo laimėjimų dydžius.
- Statymai, atliekami statymo lauko skaičių laukeliuose arba ant linijų tarp jų, yra vadinami „Vidiniais“ statymais, o specialiuose, žemiau ir šonuose esančiuose, laukeliuose atliekami statymai, vadinami „Išoriniais“ statymais.

Vidiniai statymai:

- Tiesioginis – žetonas padedamas ant bet kurio vieno skaičiaus (įskaitant ir nulį).
- Padalintas statymas – žetonas padedamas ant vertikalios ar horizontalios linijos tarp bet kurių dviejų skaičių.
- Eilės statymas – žetonas padedamas skaičių eilės gale. Eilės statymas apima tris skaičius.
- Kampo statymas – žetonas padedamas ant keturių skaičių susitikimo taško (vidurinis susikirtimas). Statymas apima visus keturis skaičius.
- Statymas „Penki“ – žetonas padedamas ant statymo tinklelio išorinės ribinės linijos tarp 0 ir 1 (tame taške, kuriame apatinis dešinys skaičiaus 0 kampas jungiasi su vieneto apatiniu kairiuoju kampu). Statymas „Penki“ apima penkis skaičius: 0, 00, 1, 2 ir 3.
- Linijos statymas – žetonas padedamas dviejų eilučių pabaigoje, tarp jų susikirtimo. Linijos statymas apima visus skaičius abiejose eilėse, iš viso šešis skaičius.

Išoriniai statymai:

- Stulpelio statymas – žetonas padedamas viename iš laukelių, pažymėtų „2 prie 1“ ir esančių stulpelio pabaigoje – jie apima 12 stulpelio skaičių. Nulis ir dvigubas nulis nepatenka į stulpelių statymus.
- Tuzino statymas – žetonas padedamas viename iš trijų laukelių su pavadinimais „1-ieji 12“, „2-ieji 12“ arba „3-ieji 12“, kai statoma ant 12 skaičių šalia tų laukelių.
- Raudona / juoda – žetonas padedamas ant raudono arba juodo laukelio, kai statoma už 18 raudonų arba 18 juodų skaičių. Nulis ir dvigubas nulis nepatenka į šiuos statymus.
- „Even“ / „Odd“ (Lyginis / nelyginis) – žetonas padedamas ant vieno iš šių laukelių, kai statoma už 18 lyginių ar 18 nelyginių skaičių. Nulis ir dvigubas nulis nepatenka į šiuos statymus.
- 1–18 / 19–36 – žetonas padedamas viename iš šių laukelių, kai statoma už pirmuosius arba paskutiniuosius 18 skaičių. Nulis ir dvigubas nulis nepatenka į šiuos statymus.

Kaimynų statymai:

- Kiekvienas statymo tipas apima skirtingus skaičių rinkinius, laimėjimų dydžiai skiriasi kiekvienam tipui. Pasirinktos statymo vietos paryškinamos.



- Kaimynų statymai apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norint atlikti kaimynų statymą, reikia pasirinkti ant ovalaus piešinio („lenktynių trasos“) esantį skaičių. Žetonas padedamas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Paspaudus apvalų „-“ arba „+“ mygtuką, galimas sumažinti arba padidinti pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičių.

Specialūs statymai:

- Antrajame „Mėgstamų statymų“ skirtuke galima atlikti „Pilnai galutinio“ („Finale en plein“) ir „Finalinio žirgo“ („Finale a cheval“) statymus.

„Galutinis skaičius“ („Finale en Plein“) statymai:

- „Galutinis skaičius 0“ („Finale en Plein 0“) – 5 žetonų statymas, apimantis 0+00+10+20+30, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinis skaičius 1“ („Finale en Plein 1“) – 4 žetonų statymas, apimantis 1+11+21+31, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinis skaičius 2“ („Finale en Plein 2“) – 4 žetonų statymas, apimantis 2+12+22+32, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinis skaičius 3“ („Finale en Plein 3“) – 4 žetonų statymas, apimantis 3+13+23+33, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinis skaičius 4“ („Finale en Plein 4“) – 4 žetonų statymas, apimantis 4+14+24+34, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinis skaičius 5“ („Finale en Plein 5“) – 4 žetonų statymas, apimantis 5+15+25+35, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinis skaičius 6“ („Finale en Plein 6“) – 4 žetonų statymas, apimantis 6+16+26+36, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinis skaičius 7“ („Finale en Plein 7“) – 3 žetonų statymas, apimantis 7+17+27, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinis skaičius 8“ („Finale en Plein 8“) – 3 žetonų statymas, apimantis 8+18+28, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinis skaičius 9“ („Finale en Plein 9“) – 3 žetonų statymas, apimantis 9+19+29, ant kiekvieno po 1 žetoną

„Galutinių skaičių pora“ („Finale a Cheval“) statymai:

- „Galutinių skaičių pora 0/3“ („Finale a cheval 0/3“) – 5 žetonų statymas apimantis 0+00/3+10/13+20/23+30/33, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinių skaičių pora 1/4“ („Finale a cheval 1/4“) – 4 žetonų statymas apimantis 1/4+11/14+21/24+31/34, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinių skaičių pora 2/5“ („Finale a cheval 2/5“) – 4 žetonų statymas apimantis 2/5+12/15+22/25+32/35, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinių skaičių pora 3/6“ („Finale a cheval 3/6“) – 4 žetonų statymas apimantis 3/6+13/16+23/26+33/36, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinių skaičių pora 4/7“ („Finale a cheval 4/7“) – 4 žetonų statymas apimantis 4/7+14/17+24/27+34, ant kiekvieno po 1 žetoną

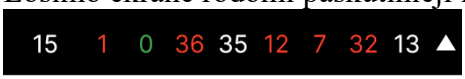
- „Galutinių skaičių pora 5/8“ („Finale a cheval 5/8“) – 4 žetonų statymas apimantis 5/8+15/18+25/28+35, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinių skaičių pora 6/9“ („Finale a cheval 6/9“) – 4 žetonų statymas apimantis 6/9+16/19+26/29+36, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinių skaičių pora 7/10“ („Finale a cheval 7/10“) – 3 žetonų statymas apimantis 7/10+17/20+27/30, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinių skaičių pora 8/11“ („Finale a cheval 8/11“) – 3 žetonų statymas apimantis 8/11+18/21+28/31, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinių skaičių pora 9/12“ („Finale a cheval 9/12“) – 3 žetonų statymas apimantis 9/12+19/22+29/32, ant kiekvieno po 1 žetoną

„Visiški“ („Complete“) statymai:

- „Visiško“ statymo metu atliekami visi „vidiniai“ statymai ant konkretaus skaičiaus. Pavyzdžiui, „Visiško statymo“ ant skaičiaus 36 atveju 18 žetonų bus padėti taip, kad jį visiškai padengtų: 1 žetonas ant 36, 2 žetonai ant padalintų statymų 33/36 ir 35/36, 3 žetonai ant „Eilės“ statymo 34/35/36, 4 žetonai ant 32/33/35/36 „Kampo“ statymo ir 6 žetonai ant „Linijos“ statymo 31/32/33/34/35/36.

Laimintieji skaičiai:

Lošimo ekrane rodomi paskutinieji laimėję skaičiai.



Statymo atlikimas:

- Lentelėje žemiau pateikiami lošimo ekrano mygtukų pasirinkimai bei apibūdinamos jų funkcijos statymo atlikimui:

Mygtukas	Funkcija
	„Statymo ribų“ skydelyje nurodomos minimalios ir maksimalios leistinos statymų ribos, kurios laikas nuo laiko gali keistis. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai.
	Dalyvavimui lošime, lošėjas turi turėti pakankamai pinigų statymams atlikti. Pinigų likutis lošėjo lošimų sąskaitoje (toliau – likutis) matomas ekrane.
	„Šviesoforas“ rodo esamą lošimo būseną ir informuoja, kada lošėjas gali atlikti statymus. Statymo atlikimui skiriama 15 sekundžių. Nuo 15 iki 6 sekundžių rodoma žalia spalva, kada statymų laikas beveik baigėsi, t. y. nuo 5 iki 1 sekundės, rodoma geltona spalva, o kada statymo laikas baigėsi – rodoma raudona spalva. Per statymams skirtą laiką lošėjas gali pakeisti ir/arba atsiimti statymą.
	„Žetonų lange“ galima pasirinkti kiekvieno statomo žetono vertę. Galima pasirinkti tik tų nominalų žetonus, kuriuos leidžia lošėjo likutis. Pasirinkus žetoną, statymą atlikti galima paprasčiausiai paspaudus atitinkamą statymo vietą ant stalo. Kiekvieną kartą paspaudžiant statymų vietą lošėjo statymo suma padidės pasirinkto žetono verte iki lošėjo pasirinktam statymui didžiausios leistinos ribos. Atlikus didžiausią leistiną statymą, lošėjas daugiau statyti nebegali, virš

	statymo bus rodomas pranešimas, jog atliktas didžiausias leistinas statymas.
	Mygtukas „Sukti dabar“ leidžia lošėjams išvengti laukimo, kol baigsis įprastas statymų laikas. Krupjė pradeda sukti ruletės ratą vos tik visi prie stalo sėdintys lošėjai paspaudžia mygtuką „Sukti dabar“. Jei prie stalo sėdi daugiau lošėjų, nei tam tikras skaičius, mygtukas „Sukti dabar“ paslepiamas, o ratas sukamas tik pasibaigus statymų laikui.
	Mygtukas „Kartoti“ leidžia pakartoti visus statymus iš ankstesniojo lošimo. Šis mygtukas įjungtas tik prieš padedant pirmąjį žetoną.
	Mygtukas „Dvigubas“ („2x“) įsijungia lošėjui atlikus statymą. Kiekvienas spustelėjimas dvigubina lošėjo statymus iki didžiausios ribos. Norint padvigubinti VISUS atliktus statymus, lošėjas turi turėti pakankamai lėšų sąskaitoje.
	Mygtukas „Atšaukti“ panaikina paskutinį atliktą statymą. Mygtuką „Atšaukti“ galima spausti keletą kartų, statymai bus šalinami po vieną, atvirkščiai jų atlikimui. Tokiu būdu lošėjas gali pašalinti visus statymus.
	Indikatorius „Viso statymų“ nurodo bendrą šiame lošime atliktų statymų skaičių.
	Papildoma „Mėgstamų“ statymų funkcija leidžia išsaugoti pamėgtus statymus arba įvairių statymų tipų derinius, kad būsimuosiuose lošimuose būtų lengviau juos atlikti prie ruletės stalo. Galima išsaugoti ir redaguoti iki 15 mėgstamiausių statymų su skirtingais pavadinimais.

Laimėjimų lentelė:

- Laimėjimo dydis priklauso nuo statymo tipo.
- Vidinių statymų laimėjimų lentelė:

Statymo tipas	**Laimėjimas**
Tiesioginis	35:1
Dalijimas	17:1
Eilutė	11:1
Kampas	8:1
Penkis	6:1
Linija	5:1

- Išorinių statymų laimėjimų lentelė:

Statymo tipas	**Laimėjimas**
Stulpelis	2:1
Tuzinas	2:1
Raudona / juoda	1:1
Lyginis / nelyginis	1:1
1–18/19–36	1:1

Galimi ypatingi atvejai:

- Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: Nuotolinio stalo lošimo gyvai tiekėjo darbuotojas (krupjė) visais atvejais privalo pranešti apie klaidas pamainos vvadovui.
- Jei sukimas apibrėžtas kaip negaliojantis, ši padėtis vadinama „No Spin“ („Negaliojantis sukimas“).
- „No Spin“ („Negaliojantis sukimas“) taikomas šiais atvejais:
    - Rutuliukas sukosi mažiau nei 4 pilnus apsisukimus.
    - Rutuliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi kaip ir ratas.
    - Rutuliukas arba ratas buvo pasuktas neteisinga linkme. Ruletės rutuliukas turi būti įsukamas priešingai rato sukimosi krypčiai.
    - Ratas nustojo suktis sukimosi metu, t. y. neapsisukęs bent keturių kartų aplink važiavimo taką.
    - Rutuliukas sustoja ir neįkrenta į padalą, o tiesiog sukasi ant rato daugiau nei 3 pilnus apsisukimus.
    - Rutuliukas išskrido iš rato.
    - Bet koks pašalinis daiktas įkrenta į ratą.
- Negaliojančio sukimo „No Spin“ atveju, lošėjų atlikti statymai automatiškai grąžinami. Ratas sustabdomas ir kamuoliukas dedamas į paskutinį iškritusį skaičių, lošimas toliau tęsiamas įprasta eiga. Jeigu ruletėje išsuktas skaičius neužregistruojamas sistemoje, pradiniai statymai grąžinami.
- Tuo atveju, kai sistemoje užregistruojamas ne tas skaičius, kuris buvo išsuktas ruletėje, teisingu skaičiumi laikomas tas, kuris faktiškai buvo išsuktas ruletėje. Visi pradiniai statymai grąžinami.

Atsijungimas nuo lošimo:

- Jei atsijungiama nuo lošimo atlikus statymą, statymai galioja ir lošiama be lošėjo dalyvavimo. Vėl prisijungus, lošėjas galės peržiūrėti rezultatus „Istorijos“ lange.

Papildomos lošimo funkcijos:

	Lošimo lange paspaudus mygtuką „Kambarys“ (jei toks yra), galima pakeisti lošimo stalą arba pasirinkti kitą tiesioginį lošimą. Iš esamo lošimo pasitraukiama tik tuomet, kai pasirenkamas naujas stalas / lošimas, prie kurio prisijungiama. „Kambaryje“ galima ieškoti kitų lošimų ir toliau lošiant esamą lošimą.
	Vienu metu galima prisijungti prie iki 4 skirtingų lošimo stalų ir stebėti juos viename naršyklės lange. Norėdamas prisijungti prie papildomo lošimo, lošėjas esamame lošime turi spausti „Kambarys“ ir tuomet mygtuką „+Stalas“. Tam tikri stalai gali neleisti lošti kelių lošimų vienu metu, tokiu atveju prie jų mygtuko „+Stalas“ nebus.

- Prisijungus prie kelių stalų, galima keisti savo naršyklės lango dydį, tačiau negalima keisti atskirų lošimų langų dydžio.
- Atsijungus nuo vieno stalo, lošimas prie kitų stalų nebus paveiktas. Norint palikti stalą, reikia spausti mygtuką „X“.
- Stalas paliekamas automatiškai, jei prisijungiama prie to paties stalo per kitą įrenginį / naršyklę.
- Paspaudus ne „+Stalas“ mygtuką, o stalo simbolį, lošėjas tiesiog pakeičia stalus, o ne papildomai prisijungia.
- Rekomenduojama prisijungti prie tiek stalų, kiek tilptų ekrane, tačiau leistų tiksliai ir tikslingai atlikti statymus.
- Trumpieji mygtukai gali būti naudojami norint greitai atlikti tam tikrus veiksmus:

Mygtukas	Funkcija
Skaičių mygtukai nuo 1	Norint pasirinkti žetoną žetonų lange. Mygtukas „1“ atitinka kairiausiąjį mažiausios vertės žetoną. Mygtukas „2“ parenka didesnės vertės žetoną ir t. t.
TARPAS	Pakartoja paskutinį lošėjo statymą. Paspaudus TARPĄ dar kartą, padvigubinamas statymas.
CTRL+Z (CMD+Z), DELETE, BACKSPACE	Atšaukiamas paskutinis statymas. Paspaudus ir 3 sekundes palaikius, panaikinami visi statymai.
ESC	Jei taikoma, ESC mygtuką galima naudoti: • Išeiti iš viso ekrano režimo • Uždaryti iššokantį langą (Istorijos, Pagalbos, Nustatymų ir t. t.)

19. „Dviejų kamuoliukų ruletė“ („Double Ball Roulette“) lošimo taisyklės

Tai yra „Evolution Gaming“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.

Minimalus statymas lošime: 0,20 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 2 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 344 00 EUR.
Lošimo laukeliai:
„Žaidimo numeris“ – kiekvienas lošimas identifikuojamas unikaliu „Žaidimo numeriu“. Šis numeris rodo, kada prasidėjo lošimas pagal GMT laiko juostą (*valanda: minutė: sekundė*). Lošėjui panorus kreiptis į Klientų aptarnavimo skyrių dėl konkretaus lošimo, būtina užsirašyti šį „žaidimo numerį“ (arba padaryti ekrano nuotrauką).
Lentelėje žemiau pateikiami mygtukų pasirinkimai bei apibūdinamos jų funkcijos:

Mygtukas	Funkcija
	Paspaudus mygtuką „Pokalbis“ galima padidinti pokalbio langą arba jį uždaryti. Lošėjas gali kalbėtis su krupjė ir kitais lošėjais įrašydamas savo pranešimą „Pokalbio“ lauke. Pranešimas paskelbiamas paspaudus klaviatūros mygtuką „Enter“ („Įvesti“) arba laukelyje esantį rodyklės simbolį. Patį langą galima perkelti į bet kurią ekrano vietą.
	Paspaudus mygtuką „Arbatpinigiai“ galima arbatpinigiais atsidėkoti krupjė už gerai suteiktas paslaugas. Paspaudus šį mygtuką, atidaromas atitinkamas skydelis, kur galima padėti norimą dovanoti žetonų kiekį ant „Arbatpinigių“ laukelio. Paspaudus mygtuką „Patvirtinti“ perduodami arbatpinigiai.
	Paspaudus mygtuką „Nustatymai“ atidaromas meniu su lošėjo keičiamais nustatymais, kurie suskirstyti į keletą pagrindinių skirtukų: • „BENDRIEJI“ – galima paslėpti/rodyti kitų lošėjų pranešimus. • „VAIZDAS“ – lošėjo vaizdo kokybė nustatoma automatiškai, tačiau transliacijos kokybę galima pakeisti rankiniu būdu. • „GARSAS“ – galima įjungti/išjungti kurpjė balsą ir lošimo garsus, sureguliuoti jų garsumą. Lošėjo pasirinkti nustatymai pritaikomi iškart ir išsaugomi lošėjo profilyje. Išsaugoti nustatymai bus įkeliami automatiškai prisijungus iš bet kurio įrenginio.
	Paspaudus mygtuką „Garsas“ galima įjungti/išjungti krupjė balsą ir lošimo garsus. Šiuo būdu įjungus/išjungus garsą, nustatymai neišsaugomi ir pakeitus stalą garsas automatiškai vėl įjungiamas.

	Paspaudus mygtuką „Istorija“ atidaromas langas su loštų lošimų rezultatais. Lošimų istorija pateikiama: • „PASKYROS ISTORIJA“ – rodomas sąrašas su lošimų istorija: datos, statytos sumos ir laimėjimai. Naujausi lošti lošimai rodomi viršuje. • „ŽAIDIMŲ ISTORIJA“ – rodoma konkretaus lošimo istorija prieš tai „ŽAIDIMŲ“ stulpelyje paspaudus konkretų lošimą.
	Paspaudus mygtuką „Kasininkas“ atidaromas kasos/banko langas, kuriame galima atlikti pinigų įnešimą ir išėmimą.
	Paspaudus mygtuką „Atsakingas lošimas“ atidaromas puslapis, kuriame pateikiamos „Atsakingo lošimo“ nuostatos. Puslapyje pateikiama naudinga informacija ir nuorodos apie atsakingą elgesį interneto azartiniuose lošimuose bei informacija apie lošimų ribojimą.

Lošimo aprašymas:

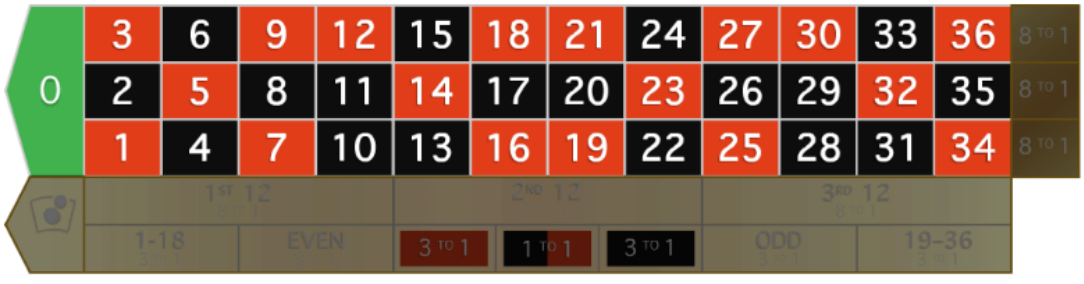
- „Dviejų rutuliukų ruletė“ („Double Ball Roulette“) lošimo tikslas yra atspėti skaičių ar skaičius, ant kurių sustos du rutuliukai. Rate yra skaičiai 1–36 ir vienas 0 (nulis).
- Atlikus statymus, įrenginys paleidžia du rutuliukus, kurie sukasi ta pačia kryptimi ir tokiu pat greičiu, tačiau vienas visuomet atsilieka nuo kito. Abu rutuliukai po kiek laiko sustoja vienoje iš sunumeruotų rato duobelių. Rutuliukai gali sustoti toje pačioje ar skirtingose duobelėse.

Statymų tipai:

- Prie „Dviejų rutuliukų ruletės“ stalo galima atlikti įvairius statymus Kiekvienos rūšies statymas siejamas su vienu skaičiumi ar tam tikru skaičių intervalu ir turi savo laimėjimų dydžius.
- Statymai, atliekami statymo lauko skaičių laukeliuose arba ant linijų tarp jų, yra vadinami „Vidiniais“ statymais, o specialiuose žemiau ir šonuose esančiuose laukeliuose atliekami statymai vadinami „Išoriniais“ statymais.
- Vidinis statymas laimimas, jei bent vienas rutuliukas sustoja ant skaičiaus, už kurį buvo atliktas statymas. Laimima dvigubai, jei abu rutuliukai sustoja ant skaičių, už kuriuos buvo atlikti vidiniai statymai.
- Išorinis statymas laimimas, jei abu rutuliukai sustoja ant skaičių, už kuriuos buvo atliktas statymas.

Vidiniai statymai:

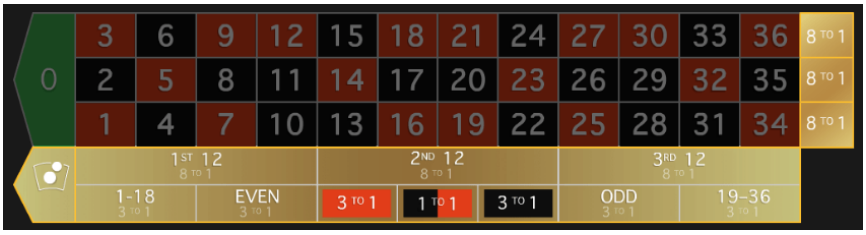
- Tiesioginis – žetonas padedamas ant bet kurio vieno skaičiaus (įskaitant ir nulį).
- Padalintas statymas – žetonas padedamas ant vertikalios ar horizontalios linijos tarp bet kurių dviejų skaičių.
- Eilės statymas – žetonas padedamas skaičių eilės gale. Eilės statymas apima tris skaičius.
- Kampo statymas – žetonas padedamas ant keturių skaičių susitikimo taško (vidurinis susikirtimas). Statymas apima visus keturis skaičius.
- Linijos statymas – žetonas padedamas dviejų eilučių pabaigoje, tarp jų susikirtimo. Linijos statymas apima visus skaičius abiejose eilėse, iš viso šešis skaičius.



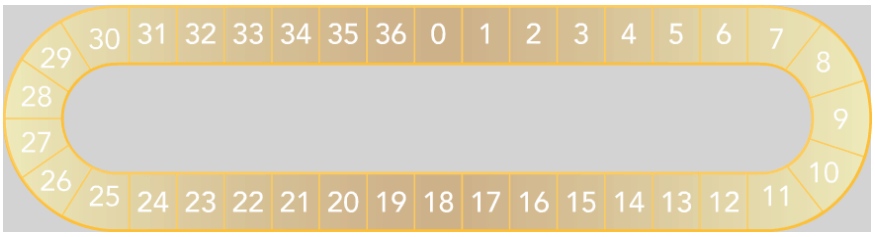
Išoriniai statymai:

- Stulpelio statymas – žetonas padedamas viename iš laukelių, pažymėtų „8 prie 1“ ir esančių stulpelio pabaigoje. Kad laimėti, abu rutuliukai turi sustoti ant bet kurių iš 12 to stulpelio skaičių.
- Tuzino statymas – žetonas padedamas viename iš trijų laukelių su pavadinimais „1-ieji 12“, „2-ieji 12“ arba „3-ieji 12“. Kad laimėti, abu rutuliukai turi sustoti ant bet kurių iš 12 to lauko skaičių.
- Raudona – žetonas padedamas ant raudonos spalvos laukelio. Kad laimėti, abu rutuliukai turi sustoti ant bet kurių iš 18 raudonų skaičių.
- Juoda – žetonas padedamas ant juodos spalvos laukelio. Kad laimėti, abu rutuliukai turi sustoti ant bet kurių iš 18 juodų skaičių.
- Raudona / juoda – žetonas padedamas ant juodo-raudono laukelio. Kad laimėti, vienas rutuliukas turi sustoti ant bet kurio raudono skaičiaus, o kitas – ant bet kurio juodo skaičiaus.
- Even“ („Lyginis“) – žetonas padedamas ant laukelio, pažymėto „Even“ („Lyginis“). Kad laimėti, abu rutuliukai turi sustoti ant bet kurių iš 18 lyginių skaičių.
- „Odd“ („Nelyginis“) – žetonas padedamas ant laukelio, pažymėto „Odd“ („Nelyginis“). Kad laimėti, abu rutuliukai turi sustoti ant bet kurių iš 18 nelyginių skaičių.
- 1–18 – žetonas padedamas ant laukelio, pažymėto „1–18“. Kad laimėti, abu rutuliukai turi sustoti ant bet kurių skaičių nuo 1 iki 18.
- 19–36 – žetonas padedamas ant laukelio, pažymėto „19–36“. Kad laimėti, abu rutuliukai turi sustoti ant bet kurių skaičių nuo 19 iki 36.

Du rutuliukai ant bet kurio skaičiaus – žetonas padedamas statymų zonos apačioje, kairėje. Norint laimėti, abu rutuliukai turi sustoti ant vienodo skaičiaus, kitokio nei spėjama.

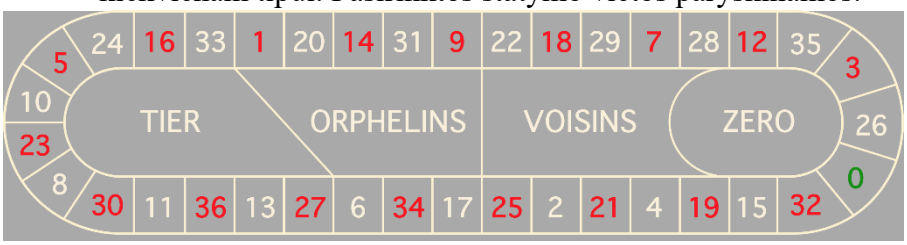


- Du kamuoliukai ant pasirinkto skaičiaus – žetonas padedamas ant ovalaus piešinio („lenktynių trasos“) statymų lauke esančio konkretaus skaičiaus. Kad laimėti, abu rutuliukai turi sustoti ant šio spėjamo skaičiaus.



Kaimynų statymai:

- Kiekvienas statymo tipas apima skirtingus skaičių rinkinius, laimėjimų dydžiai skiriasi kiekvienam tipui. Pasirinktos statymo vietos paryškinamos.



„Eilė 5/8“ („Tiers du Cylindre“):

Šis statymas apima iš viso 12 skaičių, įskaitant 27, 33 ir tarp jų esančius skaičius nuliui priešingoje ruletės rato pusėje. 6 žetonai dedami taip:

- 1 žetonas padalijamas tarp 5/8
- 1 žetonas padalijamas tarp 10/11
- 1 žetonas padalijamas tarp 13/16
- 1 žetonas padalijamas tarp 23/24
- 1 žetonas padalijamas tarp 27/30
- 1 žetonas padalijamas tarp 33/36

„Našlaičiai“ („Orphelins a Cheval“):
Šis statymas apima 8 skaičius dviejose ruletės rato dalyse, nepatenkančiose į „Eilė 0/2/3“ („*Voisins du zero*“) ir „Eilė 5/8“ („*Tiers du cylindre*“) statymus. 5 žetonai dedami taip:

- 1 žetonas ant 1 (tiesioginis)
- 1 žetonas padalijamas tarp 6/9
- 1 žetonas padalijamas tarp 14/17
- 1 žetonas padalijamas tarp 17/20
- 1 žetonas padalijamas tarp 31/34

„Eilė 0/2/3“ („Voisins du Zero“):
Šis statymas apima iš viso 17 skaičių, įskaitant 22, 25 ir tarp jų esančius skaičius ruletės rate (įskaitant nulį). 9 žetonai dedami taip:

- 2 žetonai eilėje 0/2/3
- 1 žetonas padalijamas tarp 4/7
- 1 žetonas padalijamas tarp 12/15
- 1 žetonas padalijamas tarp 18/21
- 1 žetonas padalijamas tarp 19/22
- 2 žetonai dedami 25/26/28/29 kampe
- 1 žetonas padalijamas tarp 32/35

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

- 1 žetonas padalijamas tarp 0/3
- 1 žetonas padalijamas tarp 12/15
- 1 žetonas ant 26 (tiesioginis)
- 1 žetonas padalijamas tarp 32/35

Kaimynų statymai apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norint atlikti kaimynų statymą, reikia pasirinkti ant ovalaus piešinio („lenktynių trasos“) esantį skaičių. Žetonas padedamas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Paspaudus apvalų „-“ arba „+“ mygtuką, galimas sumažinti arba padidinti pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičių.

Specialūs statymai:

- Antrajame „Mėgstamų statymų“ skirtuke galima atlikti „Pilnai galutinio“ („Finale en plein“) ir „Finalinio žirgo“ („Finale a cheval“) statymus.

„Galutinis skaičius“ („Finale en Plein“) statymai:

- „Galutinis skaičius 0“ („Finale en plein 0“) – 4 žetonų statymas, apimantis 0+10+20+30, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinis skaičius 1“ („Finale en plein 1“) – 4 žetonų statymas, apimantis 1+11+21+31, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinis skaičius 2“ („Finale en plein 2“) – 4 žetonų statymas, apimantis 2+12+22+32, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinis skaičius 3“ („Finale en plein 3“) – 4 žetonų statymas, apimantis 3+13+23+33, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinis skaičius 4“ („Finale en plein 4“) – 4 žetonų statymas, apimantis 4+14+24+34, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinis skaičius 5“ („Finale en plein 5“) – 4 žetonų statymas, apimantis 5+15+25+35, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinis skaičius 6“ („Finale en plein 6“) – 4 žetonų statymas, apimantis 6+16+26+36, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinis skaičius 7“ („Finale en plein 7“) – 3 žetonų statymas, apimantis 7+17+27, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinis skaičius 8“ („Finale en plein 8“) – 3 žetonų statymas, apimantis 8+18+28, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinis skaičius 9“ („Finale en plein 9“) – 3 žetonų statymas, apimantis 9+19+29, ant kiekvieno po 1 žetoną.

„Galutinių skaičių pora“ („Finale a Cheval“) statymai:

- „Galutinių skaičių pora 0/3“ („Finale a cheval 0/3“) – 4 žetonų statymas apimantis 0/3+10/13+20/23+30/33, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinių skaičių pora 1/4“ („Finale a cheval 1/4“) – 4 žetonų statymas apimantis 1/4+11/14+21/24+31/34, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinių skaičių pora 2/5“ („Finale a cheval 2/5“) – 4 žetonų statymas apimantis 2/5+12/15+22/25+32/35, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinių skaičių pora 3/6“ („Finale a cheval 3/6“) – 4 žetonų statymas apimantis 3/6+13/16+23/26+33/36, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinių skaičių pora 4/7“ („Finale a cheval 4/7“) – 4 žetonų statymas apimantis 4/7+14/17+24/27+34, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinių skaičių pora 5/8“ („Finale a cheval 5/8“) – 4 žetonų statymas apimantis 5/8+15/18+25/28+35, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinių skaičių pora 6/9“ („Finale a cheval 6/9“) – 4 žetonų statymas apimantis 6/9+16/19+26/29+36, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinių skaičių pora 7/10“ („Finale a cheval 7/10“) – 3 žetonų statymas apimantis 7/10+17/20+27/30, ant kiekvieno po 1 žetoną

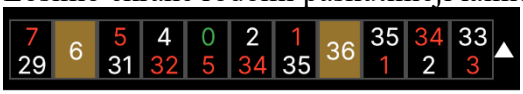
- „Galutinių skaičių pora 8/11“ („Finale a cheval 8/11“) – 3 žetonų statymas apimantis 8/11+18/21+28/31, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinių skaičių pora 9/12“ („Finale a cheval 9/12“) – 3 žetonų statymas apimantis 9/12+19/22+29/32, ant kiekvieno po 1 žetoną.

„Visiški“ („Complete“) statymai:

- „Visiško“ statymo metu atliekami visi „vidiniai“ statymai ant konkretaus skaičiaus. Pavyzdžiui, „Visiško statymo“ ant skaičiaus 36 atveju 18 žetonų bus padėti taip, kad jį visiškai padengtų: 1 žetonas ant 36, 2 žetonai ant padalintų statymų 33/36 ir 35/36, 3 žetonai ant „Eilės“ statymo 34/35/36, 4 žetonai ant 32/33/35/36 „Kampo“ statymo ir 6 žetonai ant „Linijos“ statymo 31/32/33/34/35/36.

Laimintieji skaičiai:

Lošimo ekrane rodomi paskutinieji laimėję skaičiai.



Statymo atlikimas:

- Lentelėje žemiau pateikiami lošimo ekrano mygtukų pasirinkimai bei apibūdinamos jų funkcijos statymo atlikimui:

Mygtukas	Funkcija
Double Ball Roulette 0,20€ - 185 050€	„Statymo ribų“ skydelyje nurodomos minimalios ir maksimalios leistinos statymų ribos, kurios laikas nuo laiko gali keistis. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai.
LIKUTIS € 100,000	Dalyvavimui lošime, lošėjas turi turėti pakankamai pinigų statymams atlikti. Pinigų likutis lošėjo lošimų sąskaitoje (toliau – likutis) matomas ekrane.
ATLIKITE STATYMUS	„Šviesoforas“ rodo esamą lošimo būseną ir informuoja, kada lošėjas gali atlikti statymus. Statymo atlikimui skiriama 15 sekundžių. Nuo 15 iki 6 sekundžių rodoma žalia spalva, kada statymų laikas beveik baigėsi, t. y. nuo 5 iki 1 sekundės, rodoma geltona spalva, o kada statymo laikas baigėsi – rodoma raudona spalva. Per statymams skirtą laiką lošėjas gali pakeisti ir/arba atsiimti statymą.
1 5 25 100 500 1000	„Žetonų lange“ galima pasirinkti kiekvieno statomo žetono vertę. Galima pasirinkti tik tų nominalų žetonus, kuriuos leidžia lošėjo likutis. Pasirinkus žetoną, statymą atlikti galima paprasčiausiai paspaudus atitinkamą statymo vietą ant stalo. Kiekvieną kartą paspaudžiant statymų vietą lošėjo statymo suma padidės pasirinkto žetono verte iki lošėjo pasirinktam statymui didžiausios leistinos ribos. Atlikus didžiausią leistiną statymą, lošėjas daugiau statyti nebegali, virš statymo bus rodomas pranešimas, jog atliktas didžiausias leistinas statymas.
SUKTI DABAR	Mygtukas „Sukti dabar“ leidžia lošėjams išvengti laukimo, kol baigsis įprastas statymų laikas. Krupjė pradeda sukti ruletės ratą vos tik visi prie stalo sėdintys lošėjai paspaudžia mygtuką „Sukti dabar“.

	Jei prie stalo sėdi daugiau lošėjų, nei tam tikras skaičius, mygtukas „Sukti dabar“ paslepiamas, o ratas sukamas tik pasibaigus statymų laikui.
	Mygtukas „Kartoti“ leidžia pakartoti visus statymus iš ankstesniojo lošimo. Šis mygtukas įjungtas tik prieš padedant pirmąjį žetoną.
	Mygtukas „Dvigubas“ („2x“) įsijungia lošėjui atlikus statymą. Kiekvienas spustelėjimas dvigubina lošėjo statymus iki didžiausios ribos. Norint padvigubinti VISUS atliktus statymus, lošėjas turi turėti pakankamai lėšų sąskaitoje.
	Mygtukas „Atšaukti“ panaikina paskutinį atliktą statymą. Mygtuką „Atšaukti“ galima spausti keletą kartų, statymai bus šalinami po vieną, atvirkščiai jų atlikimui. Tokiu būdu lošėjas gali pašalinti visus statymus.
	Indikatorius „Viso statymų“ nurodo bendrą šiame lošime atliktų statymų skaičių.
	Papildoma „Mėgstamų“ statymų funkcija leidžia išsaugoti pamėgtus statymus arba įvairių statymų tipų derinius, kad būsimuosiuose lošimuose būtų lengviau juos atlikti prie ruletės stalo. Galima išsaugoti ir redaguoti iki 15 mėgstamiausių statymų su skirtingais pavadinimais.

Laimėjimų lentelė:

- Laimėjimo dydis priklauso nuo statymo tipo.
- Vidinių statymų laimėjimų lentelė:

Statymo tipas	**Laimėjimas**
Tiesioginis	17:1
Dalijimas	8:1
Eilutė	5:1
Kampas	3,5:1
Linija	2:1

- Išorinių statymų laimėjimų lentelė:

Statymo tipas	**Laimėjimas**
Stulpelis	8:1
Tuzinas	8:1
Raudona	3:1
Juoda	3:1
Raudona / juoda	1:1
Lyginis	3:1
Nelyginis	3:1
1-18	3:1
19-36	3:1
Du kamuoliukai ant bet kurio skaičiaus	35:1
Du kamuoliukai ant pasirinkto skaičiaus	1300:1

Galimi ypatingi atvejai:

- Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: Nuotolinio stalo lošimo gyvai tiekėjo darbuotojas (krupjė) visais atvejais privalo pranešti apie klaidas pamainos vadovui.
- Jei sukimas apibrėžtas kaip negaliojantis, ši padėtis vadinama „No Spin“ („Negaliojantis sukimas“).
- „No Spin“ („Negaliojantis sukimas“) taikomas šiais atvejais:
    - Rutuliukas sukosi mažiau nei 4 pilnus apsisukimus.
    - Rutuliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi kaip ir ratas.
    - Rutuliukas arba ratas buvo pasuktas neteisinga linkme. Ruletės rutuliukas turi būti įsukamas priešingai rato sukimosi krypčiai.
    - Ratas nustojo suktis sukimosi metu, t. y. neapsisukęs bent keturių kartų aplink važiavimo taką.
    - Rutuliukas sustoja ir neįkrenta į padalą, o tiesiog sukasi ant rato daugiau nei 3 pilnus apsisukimus.
    - Rutuliukas išskrido iš rato.
    - Bet koks pašalinis daiktas įkrenta į ratą.
- Negaliojančio sukimo „No Spin“ atveju lošėjų atlikti statymai automatiškai grąžinami. Ratas sustabdomas ir kamuoliukas dedamas į paskutinį iškritusį skaičių, lošimas toliau tęsiamas įprasta eiga. Jeigu ruletėje išsuktas skaičius neužregistruojamas sistemoje, pradiniai statymai grąžinami.
- Tuo atveju, kai sistemoje užregistruojamas ne tas skaičius, kuris buvo išsuktas ruletėje, teisingu skaičiumi laikomas tas, kuris faktiškai buvo išsuktas ruletėje. Visi pradiniai statymai grąžinami.

Atsijungimas nuo lošimo:

- Jei atsijungiama nuo lošimo atlikus statymą, statymai galioja ir lošiama be lošėjo dalyvavimo. Vėl prisijungus, lošėjas galės peržiūrėti rezultatus „Istorijos“ lange.

Papildomos lošimo funkcijos:

	Lošimo lange paspaudus mygtuką „Kambarys“ (jei toks yra), galima pakeisti lošimo stalą arba pasirinkti kitą tiesioginį lošimą. Iš esamo lošimo pasitraukiama tik tuomet, kai pasirenkamas naujas stalas / lošimas, prie kurio prisijungiama. „Kambaryje“ galima ieškoti kitų lošimų ir toliau lošiant esamą lošimą.
	Vienu metu galima prisijungti prie iki 4 skirtingų lošimo stalų ir stebėti juos viename naršyklės lange. Norėdamas prisijungti prie papildomo lošimo, lošėjas esamame lošime turi spausti „Kambarys“ ir tuomet mygtuką „+Stalas“. Tam tikri stalai gali neleisti lošti kelių lošimų vienu metu, tokiu atveju prie jų mygtuko „+Stalas“ nebus.

- Prisijungus prie kelių stalų, galima keisti savo naršyklės lango dydį, tačiau negalima keisti atskirų lošimų langų dydžio.
- Atsijungus nuo vieno stalo, lošimas prie kitų stalų nebus paveiktas. Norint palikti stalą, reikia spausti mygtuką „X“.
- Stalas paliekamas automatiškai, jei prisijungiama prie to paties stalo per kitą įrenginį / naršyklę.
- Paspaudus ne „+Stalas“ mygtuką, o stalo simbolį, lošėjas tiesiog pakeičia stalus, o ne papildomai prisijungia.
- Rekomenduojama prisijungti prie tiek stalų, kiek tilptų ekrane, tačiau leistų tiksliai ir tikslingai atlikti statymus.
- Trumpieji mygtukai gali būti naudojami norint greitai atlikti tam tikrus veiksmus:

Mygtukas	Funkcija
Skaičių mygtukai nuo 1	Norint pasirinkti žetoną žetonų lange. Mygtukas „1“ atitinka kairiausiąjį mažiausios vertės žetoną. Mygtukas „2“ parenka didesnės vertės žetoną ir t. t.
TARPAS	Pakartoja paskutinį lošėjo statymą. Paspaudus TARPĄ dar kartą, padvigubinamas statymas.
CTRL+Z (CMD+Z), DELETE, BACKSPACE	Atšaukiamas paskutinis statymas. Paspaudus ir 3 sekundes palaikius, panaikinami visi statymai.
ESC	Jei taikoma, ESC mygtuką galima naudoti: • Išeiti iš viso ekrano režimo • Uždaryti iššokantį langą (Istorijos, Pagalbos, Nustatymų ir t. t.)

20. „Dvigubo lošimo ruletė“ („Dual Play Roulette“) lošimo taisyklės

Tai yra „Evolution Gaming“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.

Minimalus statymas lošime: 1 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 5 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 252 000 EUR.
Lošimo laukeliai:
„Žaidimo numeris“ – kiekvienas lošimas identifikuojamas unikaliu „Žaidimo numeriu“. Šis numeris rodo, kada prasidėjo lošimas pagal GMT laiko juostą (*valanda: minutė: sekundė*). Lošėjui panorus kreiptis į Klientų aptarnavimo skyrių dėl konkretaus lošimo, būtina užsirašyti šį „žaidimo numerį“ (arba padaryti ekrano nuotrauką).
Lentelėje žemiau pateikiami mygtukų pasirinkimai bei apibūdinamos jų funkcijos:

Mygtukas	Funkcija
	Paspaudus mygtuką „Pokalbis“ galima padidinti pokalbio langą arba jį uždaryti. Lošėjas gali kalbėtis su krupjė ir kitais lošėjais įrašydamas savo pranešimą „Pokalbio“ lauke. Pranešimas paskelbiamas paspaudus klaviatūros mygtuką „Enter“ („Įvesti“) arba laukelyje esantį rodyklės simbolį. Patį langą galima perkelti į bet kurią ekrano vietą.
	Paspaudus mygtuką „Arbatpinigiai“ galima arbatpinigiais atsidėkoti krupjė už gerai suteiktas paslaugas. Paspaudus šį mygtuką, atidaromas atitinkamas skydelis, kur galima padėti norimą dovanoti žetonų kiekį ant „Arbatpinigių“ laukelio. Paspaudus mygtuką „Patvirtinti“ perduodami arbatpinigiai.
	Paspaudus mygtuką „Nustatymai“ atidaromas meniu su lošėjo keičiamais nustatymais, kurie suskirstyti į keletą pagrindinių skirtukų: • „BENDRIEJI“ – galima paslėpti/rodyti kitų lošėjų pranešimus. • „VAIZDAS“ – lošėjo vaizdo kokybė nustatoma automatiškai, tačiau transliacijos kokybę galima pakeisti rankiniu būdu. • „GARSAS“ – galima įjungti/išjungti kurpjė balsą ir lošimo garsus, sureguliuoti jų garsumą. Lošėjo pasirinkti nustatymai pritaikomi iškart ir išsaugomi lošėjo profilyje. Išsaugoti nustatymai bus įkeliami automatiškai prisijungus iš bet kurio įrenginio.
	Paspaudus mygtuką „Garsas“ galima įjungti/išjungti krupjė balsą ir lošimo garsus. Šiuo būdu įjungus/išjungus garsą, nustatymai neišsaugomi ir pakeitus stalą garsas automatiškai vėl įjungiamas.
	Paspaudus mygtuką „Istorija“ atidaromas langas su loštų lošimų rezultatais. Lošimų istorija pateikiama:

	• „PASKYROS ISTORIJA“ – rodomas sąrašas su lošimų istorija: datos, statytos sumos ir laimėjimai. Naujausi lošti lošimai rodomi viršuje. • „ŽAIDIMŲ ISTORIJA“ – rodoma konkretaus lošimo istorija prieš tai „ŽAIDIMŲ“ stulpelyje paspaudus konkretų lošimą.
	Paspaudus mygtuką „Kasininkas“ atidaromas kasos/banko langas, kuriame galima atlikti pinigų įnešimą ir išėmimą.
	Paspaudus mygtuką „Atsakingas lošimas“ atidaromas puslapis, kuriame pateikiamos „Atsakingo lošimo“ nuostatos. Puslapyje pateikiama naudinga informacija ir nuorodos apie atsakingą elgesį interneto azartiniuose lošimuose bei informacija apie lošimų ribojimą.

Lošimo aprašymas:

- „Dvigubo lošimo ruletės“ („Dual Play Roulette“) lošimo tikslas yra atspėti skaičių, ties kuriuo sustos rutuliukas, ir atlikti vieną ar daugiau statymų ant to skaičiaus. Ruletės rate yra skaičiai 1–36 ir vienas 0 (nulis).
- Atlikus statymus, kamuoliukas bus sukamas ruletės rate ir po kiek laiko sustos vienoje iš sunumeruotų rato duobelių. Lošėjas laimi, jei atliktas statymas, apima tą skaičių.

Statymų tipai:

- Prie „Dvigubo lošimo ruletės“ („Dual Play Roulette“) stalo galima atlikti įvairius statymus Kiekvienos rūšies statymas siejamas su vienu skaičiumi ar tam tikru skaičių intervalu ir turi savo laimėjimų dydžius.
- Statymai, atliekami statymo lauko skaičių laukeliuose arba ant linijų tarp jų, yra vadinami „Vidiniais“ statymais, o specialiuose žemiau ir šonuose esančiuose laukeliuose atliekami statymai vadinami „Išoriniais“ statymais.

Vidiniai statymai:

- Tiesioginis – žetonas padedamas ant bet kurio vieno skaičiaus (įskaitant ir nulį).
- Padalintas statymas – žetonas padedamas ant vertikalios ar horizontalios linijos tarp bet kurių dviejų skaičių.
- Eilės statymas – žetonas padedamas skaičių eilės gale. Eilės statymas apima tris skaičius.
- Kampo statymas – žetonas padedamas ant keturių skaičių susitikimo taško (vidurinis susikirtimas). Statymas apima visus keturis skaičius.
- Linijos statymas – žetonas padedamas dviejų eilučių pabaigoje, tarp jų susikirtimo. Linijos statymas apima visus skaičius abiejose eilėse, iš viso šešis skaičius.

Išoriniai statymai:

- Stulpelio statymas – žetonas padedamas viename iš laukelių, pažymėtų „2 prie 1“ ir esančių stulpelio pabaigoje – jie apima 12 stulpelio skaičių. Nulis nepatenka į stulpelių statymus.
- Tuzino statymas – žetonas padedamas viename iš trijų laukelių su pavadinimais „1-ieji 12“, „2-ieji 12“ arba „3-ieji 12“, kai statoma ant 12 skaičių šalia tų laukelių.
- Raudona / juoda – žetonas padedamas ant raudono arba juodo laukelio, kai statoma už 18 raudonų arba 18 juodų skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.
- „Even“ / „Odd“ (Lyginis / nelyginis) – žetonas padedamas ant vieno iš šių laukelių, kai statoma už 18 lyginių ar 18 nelyginių skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.
- 1–18 / 19–36 – žetonas padedamas viename iš šių laukelių, kai statoma už pirmuosius arba paskutiniuosius 18 skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.

Kaimynų statymai:

- Kiekvienas statymo tipas apima skirtingus skaičių rinkinius laimėjimų dydžiai skiriasi kiekvienam tipui. Pasirinktos statymo vietos paryškinamos.



„Eilė 5/8“ („Tiers du Cylindre“):
Šis statymas apima iš viso 12 skaičių, įskaitant 27, 33 ir tarp jų esančius skaičius nuliui priešingoje ruletės rato pusėje. 6 žetonai dedami taip:

- 1 žetonas padalijamas tarp 5/8
- 1 žetonas padalijamas tarp 10/11
- 1 žetonas padalijamas tarp 13/16
- 1 žetonas padalijamas tarp 23/24
- 1 žetonas padalijamas tarp 27/30
- 1 žetonas padalijamas tarp 33/36

„Našlaičiai“ („Orphelins a Cheval“):
Šis statymas apima 8 skaičius dviejose ruletės rato dalyse, nepatenkančiose į „Eilė 0/2/3“ („*Voisins du zero*“) ir „Eilė 5/8“ („*Tiers du cylindre*“) statymus. 5 žetonai dedami taip:

- 1 žetonas ant 1 (tiesioginis)
- 1 žetonas padalijamas tarp 6/9
- 1 žetonas padalijamas tarp 14/17
- 1 žetonas padalijamas tarp 17/20
- 1 žetonas padalijamas tarp 31/34

„Eilė 0/2/3“ („Voisins du Zero“):
Šis statymas apima iš viso 17 skaičių, įskaitant 22, 25 ir tarp jų esančius skaičius ruletės rate (įskaitant nulį). 9 žetonai dedami taip:

- 2 žetonai eilėje 0/2/3
- 1 žetonas padalijamas tarp 4/7
- 1 žetonas padalijamas tarp 12/15
- 1 žetonas padalijamas tarp 18/21
- 1 žetonas padalijamas tarp 19/22
- 2 žetonai dedami 25/26/28/29 kampe
- 1 žetonas padalijamas tarp 32/35

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

- 1 žetonas padalijamas tarp 0/3
- 1 žetonas padalijamas tarp 12/15
- 1 žetonas ant 26 (tiesioginis)
- 1 žetonas padalijamas tarp 32/35

Kaimynų statymai apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norint atlikti kaimynų statymą, reikia pasirinkti ant ovalaus piešinio („lenktynių trasos“) esantį skaičių. Žetonas padedamas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Paspaudus apvalų „-“ arba „+“ mygtuką, galimas sumažinti arba padidinti pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičių.

Specialūs statymai:

- Antrajame „Mėgstamų statymų“ skirtuke galima atlikti „Pilnai galutinio“ („Finale en plein“) ir „Galutinių skaičių pora“ („Finale a cheval“) statymus.

„Galutinis skaičius“ („Finale en Plein“) statymai:

- „Galutinis skaičius 0“ („Finale en plein 0“) – 4 žetonų statymas, apimantis 0+10+20+30, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinis skaičius 1“ („Finale en plein 1“) – 4 žetonų statymas, apimantis 1+11+21+31, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinis skaičius 2“ („Finale en plein 2“) – 4 žetonų statymas, apimantis 2+12+22+32, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinis skaičius 3“ („Finale en plein 3“) – 4 žetonų statymas, apimantis 3+13+23+33, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinis skaičius 4“ („Finale en plein 4“) – 4 žetonų statymas, apimantis 4+14+24+34, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinis skaičius 5“ („Finale en plein 5“) – 4 žetonų statymas, apimantis 5+15+25+35, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinis skaičius 6“ („Finale en plein 6“) – 4 žetonų statymas, apimantis 6+16+26+36, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinis skaičius 7“ („Finale en plein 7“) – 3 žetonų statymas, apimantis 7+17+27, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinis skaičius 8“ („Finale en plein 8“) – 3 žetonų statymas, apimantis 8+18+28, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinis skaičius 9“ („Finale en plein 9“) – 3 žetonų statymas, apimantis 9+19+29, ant kiekvieno po 1 žetoną

„Galutinių skaičių pora“ („Finale a Cheval“) statymai:

- „Galutinių skaičių pora 0/3“ („Finale a cheval 0/3“) – 4 žetonų statymas apimantis 0/3+10/13+20/23+30/33, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinių skaičių pora 1/4“ („Finale a cheval 1/4“) – 4 žetonų statymas apimantis 1/4+11/14+21/24+31/34, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinių skaičių pora 2/5“ („Finale a cheval 2/5“) – 4 žetonų statymas apimantis 2/5+12/15+22/25+32/35, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinių skaičių pora 3/6“ („Finale a cheval 3/6“) – 4 žetonų statymas apimantis 3/6+13/16+23/26+33/36, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinių skaičių pora 4/7“ („Finale a cheval 4/7“) – 4 žetonų statymas apimantis 4/7+14/17+24/27+34, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinių skaičių pora 5/8“ („Finale a cheval 5/8“) – 4 žetonų statymas apimantis 5/8+15/18+25/28+35, ant kiekvieno po 1 žetoną

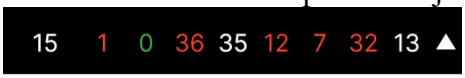
- „Galutinių skaičių pora 6/9“ („Finale a cheval 6/9“) – 4 žetonų statymas apimantis 6/9+16/19+26/29+36, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinių skaičių pora 7/10“ („Finale a cheval 7/10“) – 3 žetonų statymas apimantis 7/10+17/20+27/30, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinių skaičių pora 8/11“ („Finale a cheval 8/11“) – 3 žetonų statymas apimantis 8/11+18/21+28/31, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinių skaičių pora 9/12“ („Finale a cheval 9/12“) – 3 žetonų statymas apimantis 9/12+19/22+29/32, ant kiekvieno po 1 žetoną

„Visiški“ („Complete“) statymai:

- „Visiško“ statymo metu atliekami visi „vidiniai“ statymai ant konkretaus skaičiaus. Pavyzdžiui, „Visiško statymo“ ant skaičiaus 36 atveju 18 žetonų bus padėti taip, kad jį visiškai padengtų: 1 žetonas ant 36, 2 žetonai ant padalintų statymų 33/36 ir 35/36, 3 žetonai ant „Eilės“ statymo 34/35/36, 4 žetonai ant 32/33/35/36 „Kampo“ statymo ir 6 žetonai ant „Linijos“ statymo 31/32/33/34/35/36.

Laimintieji skaičiai:

Lošimo ekrane rodomi paskutinieji laimėję skaičiai.



Statymo atlikimas:

- Lentelėje žemiau pateikiami lošimo ekrano mygtukų pasirinkimai bei apibūdinamos jų funkcijos statymo atlikimui:

Mygtukas	Funkcija
	„Statymo ribų“ skydelyje nurodomos minimalios ir maksimalios leistinos statymų ribos, kurios laikas nuo laiko gali keistis. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai.
	Dalyvavimui lošime, lošėjas turi turėti pakankamai pinigų statymams atlikti. Pinigų likutis lošėjo lošimų sąskaitoje (toliau – likutis) matomas ekrane.
	„Šviesoforas“ rodo esamą lošimo būseną ir informuoja, kada lošėjas gali atlikti statymus. Statymo atlikimui skiriama 15 sekundžių. Nuo 15 iki 6 sekundžių rodoma žalia spalva, kada statymų laikas beveik baigėsi, t. y. nuo 5 iki 1 sekundės, rodoma geltona spalva, o kada statymo laikas baigėsi – rodoma raudona spalva. Per statymams skirtą laiką lošėjas gali pakeisti ir/arba atsiimti statymą.
	„Žetonų lange“ galima pasirinkti kiekvieno statomo žetono vertę. Galima pasirinkti tik tų nominalų žetonus, kuriuos leidžia lošėjo likutis. Pasirinkus žetoną, statymą atlikti galima paprasčiausiai paspaudus atitinkamą statymo vietą ant stalo. Kiekvieną kartą paspaudžiant statymų vietą lošėjo statymo suma padidės pasirinkto žetono verte iki lošėjo pasirinktam statymui didžiausios leistinos ribos. Atlikus didžiausią leistiną statymą, lošėjas daugiau statyti nebegali, virš statymo bus rodomas pranešimas, jog atliktas didžiausias leistinas statymas.

	Mygtukas „Sukti dabar“ leidžia lošėjams išvengti laukimo, kol baigsis įprastas statymų laikas. Krupjė pradeda sukti ruletės ratą vos tik visi prie stalo sėdintys lošėjai paspaudžia mygtuką „Sukti dabar“. Jei prie stalo sėdi daugiau lošėjų, nei tam tikras skaičius, mygtukas „Sukti dabar“ paslepiamas, o ratas sukamas tik pasibaigus statymų laikui.
	Mygtukas „Kartoti“ leidžia pakartoti visus statymus iš ankstesniojo lošimo. Šis mygtukas įjungtas tik prieš padedant pirmąjį žetoną.
	Mygtukas „Dvigubas“ („2x“) įsijungia lošėjui atlikus statymą. Kiekvienas spustelėjimas dvigubina lošėjo statymus iki didžiausios ribos. Norint padvigubinti VISUS atliktus statymus, lošėjas turi turėti pakankamai lėšų sąskaitoje.
	Mygtukas „Atšaukti“ panaikina paskutinį atliktą statymą. Mygtuką „Atšaukti“ galima spausti keletą kartų, statymai bus šalinami po vieną, atvirkščiai jų atlikimui. Tokiu būdu lošėjas gali pašalinti visus statymus.
	Indikatorius „Viso statymų“ nurodo bendrą šiame lošime atliktų statymų skaičių.
	Papildoma „Mėgstamų“ statymų funkcija leidžia išsaugoti pamėgtus statymus arba įvairių statymų tipų derinius, kad būsimuosiuose lošimuose būtų lengviau juos atlikti prie ruletės stalo. Galima išsaugoti ir redaguoti iki 15 mėgstamiausių statymų su skirtingais pavadinimais.

Laimėjimų lentelė:

- Laimėjimo dydis priklauso nuo statymo tipo.
  - Vidinių statymų laimėjimų lentelė:

Statymo tipas	**Laimėjimas**
Tiesioginis	35:1
Dalijimas	17:1
Eilutė	11:1
Kampas	8:1
Linija	5:1

  - Išorinių statymų laimėjimų lentelė:

Statymo tipas	**Laimėjimas**
Stulpelis	2:1
Tuzinas	2:1
Raudona / juoda	1:1
Lyginis / nelyginis	1:1
1–18/19–36	1:1

Galimi ypatingi atvejai:

- Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: Nuotolinio stalo lošimo gyvai tiekėjo darbuotojas (krupjė) visais atvejais privalo pranešti apie klaidas pamainos vadovui.
- Jei sukimas apibrėžtas kaip negaliojantis, ši padėtis vadinama „No Spin“ („Negaliojantis sukimas“).

- „No Spin“ („Negaliojantis sukimas“) taikomas šiais atvejais:
    - Rutuliukas sukosi mažiau nei 4 pilnus apsisukimus.
    - Rutuliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi kaip ir ratas.
    - Rutuliukas arba ratas buvo pasuktas neteisinga linkme. Ruletės rutuliukas turi būti įsukamas priešingai rato sukimosi krypčiai.
    - Ratas nustojo suktis sukimosi metu, t. y. neapsisukęs bent keturių kartų aplink važiavimo taką.
    - Rutuliukas sustoja ir neįkrenta į padalą, o tiesiog sukasi ant rato daugiau nei 3 pilnus apsisukimus.
    - Rutuliukas išskrido iš rato.
    - Bet koks pašalinis daiktas įkrenta į ratą.
- Negaliojančio sukimo „No Spin“ atveju, lošėjų atlikti statymai automatiškai grąžinami. Ratas sustabdomas ir kamuoliukas dedamas į paskutinį iškritusį skaičių, lošimas toliau tęsiamas įprasta eiga. Jeigu ruletėje išsuktas skaičius neužregistruojamas sistemoje, pradiniai statymai grąžinami.
- Tuo atveju, kai sistemoje užregistruojamas ne tas skaičius, kuris buvo išsuktas ruletėje, teisingu skaičiumi laikomas tas, kuris faktiškai buvo išsuktas ruletėje. Visi pradiniai statymai grąžinami.

Atsijungimas nuo lošimo:

- Jei atsijungiama nuo lošimo atlikus statymą, statymai galioja ir lošiama be lošėjo dalyvavimo. Vėl prisijungus, lošėjas galės peržiūrėti rezultatus „Istorijos“ lange.

Papildomos lošimo funkcijos:

	Lošimo lange paspaudus mygtuką „Kambarys“ (jei toks yra), galima pakeisti lošimo stalą arba pasirinkti kitą tiesioginį lošimą. Iš esamo lošimo pasitraukiama tik tuomet, kai pasirenkamas naujas stalas / lošimas, prie kurio prisijungiama. „Kambaryje“ galima ieškoti kitų lošimų ir toliau lošiant esamą lošimą.
	Vienu metu galima prisijungti prie iki 4 skirtingų lošimo stalų ir stebėti juos viename naršyklės lange. Norėdamas prisijungti prie papildomo lošimo, lošėjas esamame lošime turi spausti „Kambarys“ ir tuomet mygtuką „+Stalas“. Tam tikri stalai gali neleisti lošti kelių lošimų vienu metu, tokiu atveju prie jų mygtuko „+Stalas“ nebus.

- Prisijungus prie kelių stalų, galima keisti savo naršyklės lango dydį, tačiau negalima keisti atskirų lošimų langų dydžio.
- Atsijungus nuo vieno stalo, lošimas prie kitų stalų nebus paveiktas. Norint palikti stalą, reikia spausti mygtuką „X“.
- Stalas paliekamas automatiškai, jei prisijungiama prie to paties stalo per kitą įrenginį / naršyklę.
- Paspaudus ne „+Stalas“ mygtuką, o stalo simbolį, lošėjas tiesiog pakeičia stalus, o ne papildomai prisijungia.
- Rekomenduojama prisijungti prie tiek stalų, kiek tilptų ekrane, tačiau leistų tiksliai ir tikslingai atlikti statymus.
- Trumpieji mygtukai gali būti naudojami norint greitai atlikti tam tikrus veiksmus:

Mygtukas	**Funkcija**
Skaičių mygtukai nuo 1	Norint pasirinkti žetoną žetonų lange. Mygtukas „1“ atitinka kairiausiąjį mažiausios vertės žetoną. Mygtukas „2“ parenka didesnės vertės žetoną ir t. t.

Mygtukas	Funkcija
TARPAS	Pakartoja paskutinį lošėjo statymą. Paspaudus TARPĄ dar kartą, padvigubinamas statymas.
CTRL+Z (CMD+Z), DELETE, BACKSPACE	Atšaukiamas paskutinis statymas. Paspaudus ir 3 sekundes palaikius, panaikinami visi statymai.
ESC	Jei taikoma, ESC mygtuką galima naudoti: • Išeiti iš viso ekrano režimo • Uždaryti iššokantį langą (Istorijos, Pagalbos, Nustatymų ir t. t.)

21. „Prancūziška ruletė“ („French Roulette“) lošimo taisyklės

Tai yra „Evolution Gaming“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.

Minimalus statymas lošime: 1 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 5000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 252 000 EUR.
Lošimo laukeliai:
„Žaidimo numeris“ – kiekvienas lošimas identifikuojamas unikaliu „Žaidimo numeriu“. Šis numeris rodo, kada prasidėjo lošimas pagal GMT laiko juostą (*valanda: minutė: sekundė*). Lošėjui panorus kreiptis į Klientų aptarnavimo skyrių dėl konkretaus lošimo, būtina užsirašyti šį „žaidimo numerį“ (arba padaryti ekrano nuotrauką).
Lentelėje žemiau pateikiami mygtukų pasirinkimai bei apibūdinamos jų funkcijos:

Mygtukas	Funkcija
	Paspaudus mygtuką „Pokalbis“ galima padidinti pokalbio langą arba jį uždaryti. Lošėjas gali kalbėtis su krupjė ir kitais lošėjais įrašydamas savo pranešimą „Pokalbio“ lauke. Pranešimas paskelbiamas paspaudus klaviatūros mygtuką „Enter“ („Įvesti“) arba laukelyje esantį rodyklės simbolį. Patį langą galima perkelti į bet kurią ekrano vietą.
	Paspaudus mygtuką „Arbatpinigiai“ galima arbatpinigiais atsidėkoti krupjė už gerai suteiktas paslaugas. Paspaudus šį mygtuką, atidaromas atitinkamas skydelis, kur galima padėti norimą dovanoti žetonų kiekį ant „Arbatpinigių“ laukelio. Paspaudus mygtuką „Patvirtinti“ perduodami arbatpinigiai.
	Paspaudus mygtuką „Nustatymai“ atidaromas meniu su lošėjo keičiamais nustatymais, kurie suskirstyti į keletą pagrindinių skirtukų: • „BENDRIEJI“ – galima paslėpti/rodyti kitų lošėjų pranešimus. • „VAIZDAS“ – lošėjo vaizdo kokybė nustatoma automatiškai, tačiau transliacijos kokybę galima pakeisti rankiniu būdu. • „GARSAS“ – galima įjungti/išjungti kurpjė balsą ir lošimo garsus, sureguliuoti jų garsumą. Lošėjo pasirinkti nustatymai pritaikomi iškart ir išsaugomi lošėjo profilyje. Išsaugoti nustatymai bus įkeliami automatiškai prisijungus iš bet kurio įrenginio.
	Paspaudus mygtuką „Garsas“ galima įjungti/išjungti krupjė balsą ir lošimo garsus. Šiuo būdu įjungus/išjungus garsą, nustatymai neišsaugomi ir pakeitus stalą garsas automatiškai vėl įjungiamas.
	Paspaudus mygtuką „Istorija“ atidaromas langas su loštų lošimų rezultatais. Lošimų istorija pateikiama: • „PASKYROS ISTORIJA“ – rodomas sąrašas su lošimų istorija: datos, statytos sumos ir laimėjimai. Naujausi lošti lošimai rodomi viršuje.

	• „ŽAIDIMŲ ISTORIJA“ – rodoma konkretaus lošimo istorija prieš tai „ŽAIDIMŲ“ stulpelyje paspaudus konkretų lošimą.
	Paspaudus mygtuką „Kasininkas“ atidaromas kasos/banko langas, kuriame galima atlikti pinigų įnešimą ir išėmimą.
	Paspaudus mygtuką „Atsakingas lošimas“ atidaromas puslapis, kuriame pateikiamos „Atsakingo lošimo“ nuostatos. Puslapyje pateikiama naudinga informacija ir nuorodos apie atsakingą elgesį interneto azartiniuose lošimuose bei informacija apie lošimų ribojimą.

Lošimo aprašymas:

- „Prancūziškos ruletės“ („French Roulette“) lošimo tikslas yra atspėti skaičių, ties kuriuo sustos rutuliukas, ir atlikti vieną ar daugiau statymų ant to skaičiaus. „Prancūziškos ruletės“ rate yra skaičiai 1–36 ir vienas 0 (nulis).
- Atlikus statymus, kamuoliukas bus sukamas ruletės rate ir po kiek laiko sustos vienoje iš sunumeruotų rato duobelių. Lošėjas laimi, jei atliktas statymas, apima tą skaičių.

Statymų tipai:

- Prie „Prancūziškos Ruletės“ stalo galima atlikti įvairius statymus. Kiekvienos rūšies statymas siejamas su vienu skaičiumi ar tam tikru skaičių intervalu ir turi savo laimėjimų dydžius.
- Statymai, atliekami statymo lauko skaičių laukeliuose arba ant linijų tarp jų, yra vadinami „Vidiniais“ statymais, o specialiuose žemiau ir šonuose esančiuose laukeliuose atliekami statymai vadinami „Išoriniais“ statymais.

Vidiniai statymai:

- Tiesioginis – žetonas padedamas ant bet kurio vieno skaičiaus (įskaitant ir nulį).
- Padalintas statymas – žetonas padedamas ant vertikalios ar horizontalios linijos tarp bet kurių dviejų skaičių.
- Eilės statymas – žetonas padedamas skaičių eilės gale. Eilės statymas apima tris skaičius.
- Kampo statymas – žetonas padedamas ant keturių skaičių susitikimo taško (vidurinis susikirtimas). Statymas apima visus keturis skaičius.
- Linijos statymas – žetonas padedamas dviejų eilučių pabaigoje, tarp jų susikirtimo. Linijos statymas apima visus skaičius abiejose eilėse, iš viso šešis skaičius.

Išoriniai statymai:

- Stulpelio statymas – žetonas padedamas viename iš nepažymėtų laukelių atitinkamo stulpelio pabaigoje – jie apima 12 stulpelio skaičių. Nulis nepatenka į stulpelių statymus.
- Tuzino statymas – žetonas padedamas viename iš trijų laukelių su pavadinimais „12p“, „12m“ arba „12d“, kai statoma ant 12 skaičių šalia tų laukelių.
- Raudona / juoda – žetonas padedamas ant raudono arba juodo laukelio, kai statoma už 18 raudonų arba 18 juodų skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.
- „Even“ / „Odd“ (Lyginis / nelyginis) – žetonas padedamas ant vieno iš šių laukelių, kai statoma už 18 lyginių ar 18 nelyginių skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.
- 1–18 / 19–36 – žetonas padedamas viename iš šių laukelių, kai statoma už pirmuosius arba paskutiniuosius 18 skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.

Kaimynų statymai:

- Kiekvienas statymo tipas apima skirtingus skaičių rinkinius, laimėjimų dydžiai skiriasi kiekvienam tipui. Pasirinktos statymo vietos paryškinamos.



„Eilė 5/8“ („Tiers du Cylindre“):
Šis statymas apima iš viso 12 skaičių, įskaitant 27, 33 ir tarp jų esančius skaičius nuliui priešingoje ruletės rato pusėje. 6 žetonai dedami taip:

- 1 žetonas padalijamas tarp 5/8
- 1 žetonas padalijamas tarp 10/11
- 1 žetonas padalijamas tarp 13/16
- 1 žetonas padalijamas tarp 23/24
- 1 žetonas padalijamas tarp 27/30
- 1 žetonas padalijamas tarp 33/36

„Našlaičiai“ („Orphelins a Cheval“):
Šis statymas apima 8 skaičius dviejose ruletės rato dalyse, nepatenkančiose į „Eilė 0/2/3“ („*Voisins du zero*“ ir „Eilė 5/8“ („*Tiers du cylindre*“) statymus. 5 žetonai dedami taip:

- 1 žetonas ant 1 (tiesioginis)
- 1 žetonas padalijamas tarp 6/9
- 1 žetonas padalijamas tarp 14/17
- 1 žetonas padalijamas tarp 17/20
- 1 žetonas padalijamas tarp 31/34

„Eilė 0/2/3“ („Voisins du Zero“):
Šis statymas apima iš viso 17 skaičių, įskaitant 22, 25 ir tarp jų esančius skaičius ruletės rate (įskaitant nulį). 9 žetonai dedami taip:

- 2 žetonai eilėje 0/2/3
- 1 žetonas padalijamas tarp 4/7
- 1 žetonas padalijamas tarp 12/15
- 1 žetonas padalijamas tarp 18/21
- 1 žetonas padalijamas tarp 19/22
- 2 žetonai dedami 25/26/28/29 kampe
- 1 žetonas padalijamas tarp 32/35

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

- 1 žetonas padalijamas tarp 0/3
- 1 žetonas padalijamas tarp 12/15
- 1 žetonas ant 26 (tiesioginis)
- 1 žetonas padalijamas tarp 32/35

Kaimynų statymai apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norint atlikti kaimynų statymą, reikia pasirinkti ant ovalaus piešinio („lenktynių trasos“) esantį skaičių. Žetonas padedamas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Paspaudus apvalų „-“ arba „+“ mygtuką galima sumažinti arba padidinti pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičių.

Specialūs statymai:

- Antrajame „Mėgstamų statymų“ skirtuke galima atlikti „Pilnai galutinio“ („Finale en plein“) ir „Finalinio žirgo“ („Finale a cheval“) statymus.

„Galutinis skaičius“ („Finale en Plein“) statymai:

- „Galutinis skaičius 0“ („Finale en plein 0“) – 4 žetonų statymas, apimantis 0+10+20+30, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinis skaičius 1“ („Finale en plein 1“) – 4 žetonų statymas, apimantis 1+11+21+31, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinis skaičius 2“ („Finale en plein 2“) – 4 žetonų statymas, apimantis 2+12+22+32, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinis skaičius 3“ („Finale en plein 3“) – 4 žetonų statymas, apimantis 3+13+23+33, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinis skaičius 4“ („Finale en plein 4“) – 4 žetonų statymas, apimantis 4+14+24+34, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinis skaičius 5“ („Finale en plein 5“) – 4 žetonų statymas, apimantis 5+15+25+35, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinis skaičius 6“ („Finale en plein 6“) – 4 žetonų statymas, apimantis 6+16+26+36, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinis skaičius 7“ („Finale en plein 7“) – 3 žetonų statymas, apimantis 7+17+27, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinis skaičius 8“ („Finale en plein 8“) – 3 žetonų statymas, apimantis 8+18+28, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinis skaičius 9“ („Finale en plein 9“) – 3 žetonų statymas, apimantis 9+19+29, ant kiekvieno po 1 žetoną

„Galutinių skaičių pora“ („Finale a Cheval“) statymai:

- „Galutinių skaičių pora 0/3“ („Finale a cheval 0/3“) – 4 žetonų statymas apimantis 0/3+10/13+20/23+30/33, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinių skaičių pora 1/4“ („Finale a cheval 1/4“) – 4 žetonų statymas apimantis 1/4+11/14+21/24+31/34, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinių skaičių pora 2/5“ („Finale a cheval 2/5“) – 4 žetonų statymas apimantis 2/5+12/15+22/25+32/35, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinių skaičių pora 3/6“ („Finale a cheval 3/6“) – 4 žetonų statymas apimantis 3/6+13/16+23/26+33/36, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinių skaičių pora 4/7“ („Finale a cheval 4/7“) – 4 žetonų statymas apimantis 4/7+14/17+24/27+34, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinių skaičių pora 5/8“ („Finale a cheval 5/8“) – 4 žetonų statymas apimantis 5/8+15/18+25/28+35, ant kiekvieno po 1 žetoną

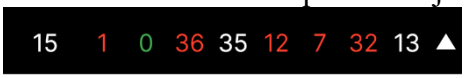
- „Galutinių skaičių pora 6/9“ („Finale a cheval 6/9“) – 4 žetonų statymas apimantis 6/9+16/19+26/29+36, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinių skaičių pora 7/10“ („Finale a cheval 7/10“) – 3 žetonų statymas apimantis 7/10+17/20+27/30, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinių skaičių pora 8/11“ („Finale a cheval 8/11“) – 3 žetonų statymas apimantis 8/11+18/21+28/31, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinių skaičių pora 9/12“ („Finale a cheval 9/12“) – 3 žetonų statymas apimantis 9/12+19/22+29/32, ant kiekvieno po 1 žetoną

„Visiški“ („Complete“) statymai:

- „Visiško“ statymo metu atliekami visi „vidiniai“ statymai ant konkretaus skaičiaus. Pavyzdžiui, „Visiško statymo“ ant skaičiaus 36 atveju 18 žetonų bus padėti taip, kad jį visiškai padengtų: 1 žetonas ant 36, 2 žetonai ant padalintų statymų 33/36 ir 35/36, 3 žetonai ant „Eilės“ statymo 34/35/36, 4 žetonai ant 32/33/35/36 „Kampo“ statymo ir 6 žetonai ant „Linijos“ statymo 31/32/33/34/35/36.

Laimintieji skaičiai:

Lošimo ekrane rodomi paskutinieji laimėję skaičiai.



Statymo atlikimas:

- Lentelėje žemiau pateikiami lošimo ekrano mygtukų pasirinkimai bei apibūdinamos jų funkcijos statymo atlikimui:

Mygtukas	Funkcija
	„Statymo ribų“ skydelyje nurodomos minimalios ir maksimalios leistinos statymų ribos, kurios laikas nuo laiko gali keistis. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai.
	Dalyvavimui lošime, lošėjas turi turėti pakankamai pinigų statymams atlikti. Pinigų likutis lošėjo lošimų sąskaitoje (toliau – likutis) matomas ekrane.
	„Šviesoforas“ rodo esamą lošimo būseną ir informuoja, kada lošėjas gali atlikti statymus. Statymo atlikimui skiriama 15 sekundžių. Nuo 15 iki 6 sekundžių rodoma žalia spalva, kada statymų laikas beveik baigėsi, t. y. nuo 5 iki 1 sekundės, rodoma geltona spalva, o kada statymo laikas baigėsi – rodoma raudona spalva. Per statymams skirtą laiką lošėjas gali pakeisti ir/arba atsiimti statymą.
	„Žetonų lange“ galima pasirinkti kiekvieno statomo žetono vertę. Galima pasirinkti tik tų nominalų žetonus, kuriuos leidžia lošėjo likutis. Pasirinkus žetoną, statymą atlikti galima paprasčiausiai paspaudus atitinkamą statymo vietą ant stalo. Kiekvieną kartą paspaudžiant statymų vietą lošėjo statymo suma padidės pasirinkto žetono verte iki lošėjo pasirinktam statymui didžiausios leistinos ribos. Atlikus didžiausią leistiną statymą, lošėjas daugiau statyti nebegali, virš statymo bus rodomas pranešimas, jog atliktas didžiausias leistinas statymas.

	Mygtukas „Sukti dabar“ leidžia lošėjams išvengti laukimo, kol baigsis įprastas statymų laikas. Krupjė pradeda sukti ruletės ratą vos tik visi prie stalo sėdintys lošėjai paspaudžia mygtuką „Sukti dabar“. Jei prie stalo sėdi daugiau lošėjų, nei tam tikras skaičius, mygtukas „Sukti dabar“ paslepiamas, o ratas sukamas tik pasibaigus statymų laikui.
	Mygtukas „Kartoti“ leidžia pakartoti visus statymus iš ankstesniojo lošimo. Šis mygtukas įjungtas tik prieš padedant pirmąjį žetoną.
	Mygtukas „Dvigubas“ („2x“) įsijungia lošėjui atlikus statymą. Kiekvienas spustelėjimas dvigubina lošėjo statymus iki didžiausios ribos. Norint padvigubinti VISUS atliktus statymus, lošėjas turi turėti pakankamai lėšų sąskaitoje.
	Mygtukas „Atšaukti“ panaikina paskutinį atliktą statymą. Mygtuką „Atšaukti“ galima spausti keletą kartų, statymai bus šalinami po vieną, atvirkščiai jų atlikimui. Tokiu būdu lošėjas gali pašalinti visus statymus.
	Indikatorius „Viso statymų“ nurodo bendrą šiame lošime atliktų statymų skaičių.
	Papildoma „Mėgstamų“ statymų funkcija leidžia išsaugoti pamėgtus statymus arba įvairių statymų tipų derinius, kad būsimuosiuose lošimuose būtų lengviau juos atlikti prie ruletės stalo. Galima išsaugoti ir redaguoti iki 15 mėgstamiausių statymų su skirtingais pavadinimais.

Laimėjimų lentelė:

- Laimėjimo dydis priklauso nuo statymo tipo.
- Vidinių statymų laimėjimų lentelė:

Statymo tipas	**Laimėjimas**
Tiesioginis	35:1
Dalijimas	17:1
Eilutė	11:1
Kampas	8:1
Linija	5:1

- Išorinių statymų laimėjimų lentelė:

Statymo tipas	**Laimėjimas**
Stulpelis	2:1
Tuzinas	2:1
Raudona / juoda	1:1
Lyginis / nelyginis	1:1
1–18/19–36	1:1

- Pagal „Dalybų“ („La Partage“) taisyklę lygių galimybių statymuose (lyginis/nelyginis, raudona/juoda, 1-18/19-36), lošėjui grąžinama pusė statymo vertės, jei kamuoliukas sustoja ties nuliu.

Galimi ypatingi atvejai:

- Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: Nuotolinio stalo lošimo gyvai tiekėjo darbuotojas (krupjė) visais atvejais privalo pranešti apie klaidas pamainos vadovui.
- Jei sukimas apibrėžtas kaip negaliojantis, ši padėtis vadinama „No Spin“ („Negaliojantis sukimas“).
- „No Spin“ („Negaliojantis sukimas“) taikomas šiais atvejais:
    - Rutuliukas sukosi mažiau nei 4 pilnus apsisukimus.
    - Rutuliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi kaip ir ratas.
    - Rutuliukas arba ratas buvo pasuktas neteisinga linkme. Ruletės rutuliukas turi būti įsukamas priešingai rato sukimosi krypčiai.
    - Ratas nustojo suktis sukimosi metu, t. y. neapsisukęs bent keturių kartų aplink važiavimo taką.
    - Rutuliukas sustoja ir neįkrenta į padalą, o tiesiog sukasi ant rato daugiau nei 3 pilnus apsisukimus.
    - Rutuliukas išskrido iš rato.
    - Bet koks pašalinis daiktas įkrenta į ratą.
- Negaliojančio sukimo „No Spin“ atveju, lošėjų atlikti statymai automatiškai grąžinami. Ratas sustabdomas ir kamuoliukas dedamas į paskutinį iškritusį skaičių, lošimas toliau tęsiamas įprasta eiga. Jeigu ruletėje išsuktas skaičius neužregistruojamas sistemoje, pradiniai statymai grąžinami.
- Tuo atveju, kai sistemoje užregistruojamas ne tas skaičius, kuris buvo išsuktas ruletėje, teisingu skaičiumi laikomas tas, kuris faktiškai buvo išsuktas ruletėje. Visi pradiniai statymai grąžinami.

Atsijungimas nuo lošimo:

- Jei atsijungiama nuo lošimo atlikus statymą, statymai galioja ir lošiama be lošėjo dalyvavimo. Vėl prisijungus, lošėjas galės peržiūrėti rezultatus „Istorijos“ lange.

Papildomos lošimo funkcijos:

	Lošimo lange paspaudus mygtuką „Kambarys“ (jei toks yra), galima pakeisti lošimo stalą arba pasirinkti kitą tiesioginį lošimą. Iš esamo lošimo pasitraukiama tik tuomet, kai pasirenkamas naujas stalas / lošimas, prie kurio prisijungiama. „Kambaryje“ galima ieškoti kitų lošimų ir toliau lošiant esamą lošimą.
	Vienu metu galima prisijungti prie iki 4 skirtingų lošimo stalų ir stebėti juos viename naršyklės lange. Norėdamas prisijungti prie papildomo lošimo, lošėjas esamame lošime turi spausti „Kambarys“ ir tuomet mygtuką „+Stalas“. Tam tikri stalai gali neleisti lošti kelių lošimų vienu metu, tokiu atveju prie jų mygtuko „+Stalas“ nebus.

- Prisijungus prie kelių stalų, galima keisti savo naršyklės lango dydį, tačiau negalima keisti atskirų lošimų langų dydžio.
- Atsijungus nuo vieno stalo, lošimas prie kitų stalų nebus paveiktas. Norint palikti stalą, reikia spausti mygtuką „X“.
- Stalas paliekamas automatiškai, jei prisijungiama prie to paties stalo per kitą įrenginį / naršyklę.
- Paspaudus ne „+Stalas“ mygtuką, o stalo simbolį, lošėjas tiesiog pakeičia stalus, o ne papildomai prisijungia.
- Rekomenduojama prisijungti prie tiek stalų, kiek tilptų ekrane, tačiau leistų tiksliai ir tikslingai atlikti statymus.
- Trumpieji mygtukai gali būti naudojami norint greitai atlikti tam tikrus veiksmus:

Mygtukas	Funkcija
Skaičių mygtukai nuo 1	Norint pasirinkti žetoną žetonų lange. Mygtukas „1“ atitinka kairiausiąjį mažiausios vertės žetoną. Mygtukas „2“ parenka didesnės vertės žetoną ir t. t.
TARPAS	Pakartoja paskutinį lošėjo statymą. Paspaudus TARPĄ dar kartą, padvigubinamas statymas.
CTRL+Z (CMD+Z), DELETE, BACKSPACE	Atšaukiamas paskutinis statymas. Paspaudus ir 3 sekundes palaikius, panaikinami visi statymai.
ESC	Jei taikoma, ESC mygtuką galima naudoti: • Išeiti iš viso ekrano režimo • Uždaryti iššokantį langą (Istorijos, Pagalbos, Nustatymų ir t. t.)

22. „Ruletė“ („Roulette“) lošimo taisyklės

Tai yra „Evolution Gaming“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.

Minimalus statymas lošime: 0,5 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 5 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 252 000 EUR.
Lošimo laukeliai:
„Žaidimo numeris“ – kiekvienas lošimas identifikuojamas unikaliu „Žaidimo numeriu“. Šis numeris rodo, kada prasidėjo lošimas pagal GMT laiko juostą (*valanda: minutė: sekundė*). Lošėjui panorus kreiptis į Klientų aptarnavimo skyrių dėl konkretaus lošimo, būtina užsirašyti šį „žaidimo numerį“ (arba padaryti ekrano nuotrauką).
Lentelėje žemiau pateikiami mygtukų pasirinkimai bei apibūdinamos jų funkcijos:

Mygtukas	Funkcija
	Paspaudus mygtuką „Pokalbis“ galima padidinti pokalbio langą arba jį uždaryti. Lošėjas gali kalbėtis su krupjė ir kitais lošėjais įrašydamas savo pranešimą „Pokalbio“ lauke. Pranešimas paskelbiamas paspaudus klaviatūros mygtuką „Enter“ („Įvesti“) arba laukelyje esantį rodyklės simbolį. Patį langą galima perkelti į bet kurią ekrano vietą.
	Paspaudus mygtuką „Arbatpinigiai“ galima arbatpinigiais atsidėkoti krupjė už gerai suteiktas paslaugas. Paspaudus šį mygtuką, atidaromas atitinkamas skydelis, kur galima padėti norimą dovanoti žetonų kiekį ant „Arbatpinigių“ laukelio. Paspaudus mygtuką „Patvirtinti“ perduodami arbatpinigiai.
	Paspaudus mygtuką „Nustatymai“ atidaromas meniu su lošėjo keičiamais nustatymais, kurie suskirstyti į keletą pagrindinių skirtukų: • „BENDRIEJI“ – galima paslėpti/rodyti kitų lošėjų pranešimus. • „VAIZDAS“ – lošėjo vaizdo kokybė nustatoma automatiškai, tačiau transliacijos kokybę galima pakeisti rankiniu būdu. • „GARSAS“ – galima įjungti/išjungti kurpjė balsą ir lošimo garsus, sureguliuoti jų garsumą. Lošėjo pasirinkti nustatymai pritaikomi iškart ir išsaugomi lošėjo profilyje. Išsaugoti nustatymai bus įkeliami automatiškai prisijungus iš bet kurio įrenginio.
	Paspaudus mygtuką „Garsas“ galima įjungti/išjungti krupjė balsą ir lošimo garsus. Šiuo būdu įjungus/išjungus garsą, nustatymai neišsaugomi ir pakeitus stalą garsas automatiškai vėl įjungiamas.
	Paspaudus mygtuką „Istorija“ atidaromas langas su loštų lošimų rezultatais. Lošimų istorija pateikiama:

	• „PASKYROS ISTORIJA“ – rodomas sąrašas su lošimų istorija: datos, statytos sumos ir laimėjimai. Naujausi lošti lošimai rodomi viršuje. • „ŽAIDIMŲ ISTORIJA“ – rodoma konkretaus lošimo istorija prieš tai „ŽAIDIMŲ“ stulpelyje paspaudus konkretų lošimą.
	Paspaudus mygtuką „Kasininkas“ atidaromas kasos/banko langas, kuriame galima atlikti pinigų įnešimą ir išėmimą.
	Paspaudus mygtuką „Atsakingas lošimas“ atidaromas puslapis, kuriame pateikiamos „Atsakingo lošimo“ nuostatos. Puslapyje pateikiama naudinga informacija ir nuorodos apie atsakingą elgesį interneto azartiniuose lošimuose bei informacija apie lošimų ribojimą.

Lošimo aprašymas:

- „Ruletės“ („Roulette“) lošimo tikslas yra atspėti skaičių, ties kuriuo sustos rutuliukas, ir atlikti vieną ar daugiau statymų ant to skaičiaus. Ruletės rate yra skaičiai 1–36 ir vienas 0 (nulis).

Atlikus statymus, kamuoliukas bus sukamas ruletės rate ir po kiek laiko sustos vienoje iš sunumeruotų rato duobelių. Lošėjas laimi, jei atliktas statymas, apima tą skaičių.

Vidiniai statymai:

- Tiesioginis – žetonas padedamas ant bet kurio vieno skaičiaus (įskaitant ir nulį).
- Padalintas statymas – žetonas padedamas ant vertikalios ar horizontalios linijos tarp bet kurių dviejų skaičių.
- Eilės statymas – žetonas padedamas skaičių eilės gale. Eilės statymas apima tris skaičius.
- Kampo statymas – žetonas padedamas ant keturių skaičių susitikimo taško (vidurinis susikirtimas). Statymas apima visus keturis skaičius.
- Linijos statymas – žetonas padedamas dviejų eilučių pabaigoje, tarp jų susikirtimo. Linijos statymas apima visus skaičius abiejose eilėse, iš viso šešis skaičius.

Išoriniai statymai:

- Stulpelio statymas – žetonas padedamas viename iš laukelių, pažymėtų „2 prie 1“ ir esančių stulpelio pabaigoje – jie apima 12 stulpelio skaičių. Nulis nepatenka į stulpelių statymus.
- Tuzino statymas – žetonas padedamas viename iš trijų laukelių su pavadinimais „1-ieji 12“, „2-ieji 12“ arba „3-ieji 12“, kai statoma ant 12 skaičių šalia tų laukelių.
- Raudona / juoda – žetonas padedamas ant raudono arba juodo laukelio, kai statoma už 18 raudonų arba 18 juodų skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.
- „Even“ / „Odd“ (Lyginis / nelyginis) – žetonas padedamas ant vieno iš šių laukelių, kai statoma už 18 lyginių ar 18 nelyginių skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.
- 1–18 / 19–36 – žetonas padedamas viename iš šių laukelių, kai statoma už pirmuosius arba paskutiniuosius 18 skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.

Kaimynų statymai:

- Kiekvienas statymo tipas apima skirtingus skaičių rinkinius, laimėjimų dydžiai skiriasi kiekvienam tipui. Pasirinktos statymo vietos paryškinamos.



„Eilė 5/8“ („Tiers du Cylindre“):

Šis statymas apima iš viso 12 skaičių, įskaitant 27, 33 ir tarp jų esančius skaičius nuliui priešingoje ruletės rato pusėje. 6 žetonai dedami taip:

- 1 žetonas padalijamas tarp 5/8
- 1 žetonas padalijamas tarp 10/11
- 1 žetonas padalijamas tarp 13/16
- 1 žetonas padalijamas tarp 23/24
- 1 žetonas padalijamas tarp 27/30
- 1 žetonas padalijamas tarp 33/36

„Našlaičiai“ („Orphelins a Cheval“):
Šis statymas apima 8 skaičius dviejose ruletės rato dalyse, nepatenkančiose į „Eilė 0/2/3“ („*Voisins du zero*“) ir „Eilė 5/8“ („*Tiers du cylindre*“) statymus. 5 žetonai dedami taip:

- 1 žetonas ant 1 (tiesioginis)
- 1 žetonas padalijamas tarp 6/9
- 1 žetonas padalijamas tarp 14/17
- 1 žetonas padalijamas tarp 17/20
- 1 žetonas padalijamas tarp 31/34

„Eilė 0/2/3“ („Voisins du Zero“):
Šis statymas apima iš viso 17 skaičių, įskaitant 22, 25 ir tarp jų esančius skaičius ruletės rate (įskaitant nulį). 9 žetonai dedami taip:

- 2 žetonai eilėje 0/2/3
- 1 žetonas padalijamas tarp 4/7
- 1 žetonas padalijamas tarp 12/15
- 1 žetonas padalijamas tarp 18/21
- 1 žetonas padalijamas tarp 19/22
- 2 žetonai dedami 25/26/28/29 kampe
- 1 žetonas padalijamas tarp 32/35

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

- 1 žetonas padalijamas tarp 0/3
- 1 žetonas padalijamas tarp 12/15
- 1 žetonas ant 26 (tiesioginis)
- 1 žetonas padalijamas tarp 32/35

Kaimynų statymai apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norint atlikti kaimynų statymą, reikia pasirinkti ant ovalaus piešinio („lenktynių trasos“) esantį skaičių. Žetonas padedamas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Paspaudus apvalų „-“ arba „+“ mygtuką, galimas sumažinti arba padidinti pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičių.

Specialūs statymai:

- Antrajame „Mėgstamų statymų“ skirtuke galima atlikti „Galutinio skaičiaus“ („Finale en plein“) ir „Galutinių skaičių poros“ („Finale a cheval“) statymus.

„Galutinis skaičius“ („Finale en Plein“) statymai:

- „Galutinis skaičius 0“ („Finale en plein 0“) – 4 žetonų statymas, apimantis 0+10+20+30, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinis skaičius 1“ („Finale en plein 1“) – 4 žetonų statymas, apimantis 1+11+21+31, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinis skaičius 2“ („Finale en plein 2“) – 4 žetonų statymas, apimantis 2+12+22+32, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinis skaičius 3“ („Finale en plein 3“) – 4 žetonų statymas, apimantis 3+13+23+33, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinis skaičius 4“ („Finale en plein 4“) – 4 žetonų statymas, apimantis 4+14+24+34, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinis skaičius 5“ („Finale en plein 5“) – 4 žetonų statymas, apimantis 5+15+25+35, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinis skaičius 6“ („Finale en plein 6“) – 4 žetonų statymas, apimantis 6+16+26+36, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinis skaičius 7“ („Finale en plein 7“) – 3 žetonų statymas, apimantis 7+17+27, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinis skaičius 8“ („Finale en plein 8“) – 3 žetonų statymas, apimantis 8+18+28, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinis skaičius 9“ („Finale en plein 9“) – 3 žetonų statymas, apimantis 9+19+29, ant kiekvieno po 1 žetoną

„Galutinių skaičių pora“ („Finale a Cheval“) statymai:

- „Galutinių skaičių pora 0/3“ („Finale a cheval 0/3“) – 4 žetonų statymas apimantis 0/3+10/13+20/23+30/33, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinių skaičių pora 1/4“ („Finale a cheval 1/4“) – 4 žetonų statymas apimantis 1/4+11/14+21/24+31/34, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinių skaičių pora 2/5“ („Finale a cheval 2/5“) – 4 žetonų statymas apimantis 2/5+12/15+22/25+32/35, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinių skaičių pora 3/6“ („Finale a cheval 3/6“) – 4 žetonų statymas apimantis 3/6+13/16+23/26+33/36, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinių skaičių pora 4/7“ („Finale a cheval 4/7“) – 4 žetonų statymas apimantis 4/7+14/17+24/27+34, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinių skaičių pora 5/8“ („Finale a cheval 5/8“) – 4 žetonų statymas apimantis 5/8+15/18+25/28+35, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinių skaičių pora 6/9“ („Finale a cheval 6/9“) – 4 žetonų statymas apimantis 6/9+16/19+26/29+36, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinių skaičių pora 7/10“ („Finale a cheval 7/10“) – 3 žetonų statymas apimantis 7/10+17/20+27/30, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinių skaičių pora 8/11“ („Finale a cheval 8/11“) – 3 žetonų statymas apimantis 8/11+18/21+28/31, ant kiekvieno po 1 žetoną

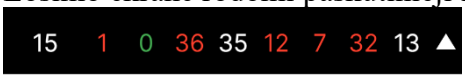
- „Galutinių skaičių pora 9/12“ („Finale a cheval 9/12“) – 3 žetonų statymas apimantis 9/12+19/22+29/32, ant kiekvieno po 1 žetoną

„Visiški“ („Complete“) statymai:

- „Visiško“ statymo metu atliekami visi „vidiniai“ statymai ant konkretaus skaičiaus. Pavyzdžiui, „Visiško statymo“ ant skaičiaus 36 atveju 18 žetonų bus padėti taip, kad jį visiškai padengtų: 1 žetonas ant 36, 2 žetonai ant padalintų statymų 33/36 ir 35/36, 3 žetonai ant „Eilės“ statymo 34/35/36, 4 žetonai ant 32/33/35/36 „Kampo“ statymo ir 6 žetonai ant „Linijos“ statymo 31/32/33/34/35/36.

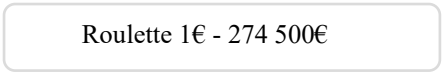
Laimintieji skaičiai:

Lošimo ekrane rodomi paskutinieji laimėję skaičiai.



Statymo atlikimas:

- Lentelėje žemiau pateikiami lošimo ekrano mygtukų pasirinkimai bei apibūdinamos jų funkcijos statymo atlikimui:

Mygtukas	Funkcija
	„Statymo ribų“ skydelyje nurodomos minimalios ir maksimalios leistinos statymų ribos, kurios laikas nuo laiko gali keistis. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai.
	Dalyvavimui lošime, lošėjas turi turėti pakankamai pinigų statymams atlikti. Pinigų likutis lošėjo lošimų sąskaitoje (toliau – likutis) matomas ekrane.
	„Šviesoforas“ rodo esamą lošimo būseną ir informuoja, kada lošėjas gali atlikti statymus. Statymo atlikimui skiriama 15 sekundžių. Nuo 15 iki 6 sekundžių rodoma žalia spalva, kada statymų laikas beveik baigėsi, t. y. nuo 5 iki 1 sekundės, rodoma geltona spalva, o kada statymo laikas baigėsi – rodoma raudona spalva. Per statymams skirtą laiką lošėjas gali pakeisti ir/arba atsiimti statymą.
	„Žetonų lange“ galima pasirinkti kiekvieno statomo žetono vertę. Galima pasirinkti tik tų nominalų žetonus, kuriuos leidžia lošėjo likutis. Pasirinkus žetoną, statymą atlikti galima paprasčiausiai paspaudus atitinkamą statymo vietą ant stalo. Kiekvieną kartą paspaudžiant statymų vietą lošėjo statymo suma padidės pasirinkto žetono verte iki lošėjo pasirinktam statymui didžiausios leistinos ribos. Atlikus didžiausią leistiną statymą, lošėjas daugiau statyti nebegali, virš statymo bus rodomas pranešimas, jog atliktas didžiausias leistinas statymas.
	Mygtukas „Sukti dabar“ leidžia lošėjams išvengti laukimo, kol baigsis įprastas statymų laikas. Krupjė pradeda sukti ruletės ratą vos tik visi prie stalo sėdintys lošėjai paspaudžia mygtuką „Sukti dabar“. Jei prie stalo sėdi daugiau lošėjų, nei tam tikras skaičius, mygtukas „Sukti dabar“ paslepiamas, o ratas sukamas tik pasibaigus statymų laikui.

	Mygtukas „Kartoti“ leidžia pakartoti visus statymus iš ankstesniojo lošimo. Šis mygtukas įjungtas tik prieš padedant pirmąjį žetoną.
	Mygtukas „Dvigubas“ („2x“) įsijungia lošėjui atlikus statymą. Kiekvienas spustelėjimas dvigubina lošėjo statymus iki didžiausios ribos. Norint padvigubinti VISUS atliktus statymus, lošėjas turi turėti pakankamai lėšų sąskaitoje.
	Mygtukas „Atšaukti“ panaikina paskutinį atliktą statymą. Mygtuką „Atšaukti“ galima spausti keletą kartų, statymai bus šalinami po vieną, atvirkščiai jų atlikimui. Tokiu būdu lošėjas gali pašalinti visus statymus.
	Indikatorius „Viso statymų“ nurodo bendrą šiame lošime atliktų statymų skaičių.
	Papildoma „Mėgstamų“ statymų funkcija leidžia išsaugoti pamėgtus statymus arba įvairių statymų tipų derinius, kad būsimuosiuose lošimuose būtų lengviau juos atlikti prie ruletės stalo. Galima išsaugoti ir redaguoti iki 15 mėgstamiausių statymų su skirtingais pavadinimais.

Laimėjimų lentelė:

- Laimėjimo dydis priklauso nuo statymo tipo.
- Vidinių statymų laimėjimų lentelė:

Statymo tipas	**Laimėjimas**
Tiesioginis	35:1
Dalijimas	17:1
Eilutė	11:1
Kampas	8:1
Linija	5:1

- Išorinių statymų laimėjimų lentelė:

Statymo tipas	**Laimėjimas**
Stulpelis	2:1
Tuzinas	2:1
Raudona / juoda	1:1
Lyginis / nelyginis	1:1
1–18/19–36	1:1

Galimi ypatingi atvejai:

- Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: Nuotolinio stalo lošimo gyvai tiekėjo darbuotojas (krupjė) visais atvejais privalo pranešti apie klaidas pamainos vadovui.
- Jei sukimas apibrėžtas kaip negaliojantis, ši padėtis vadinama „No Spin“ („Negaliojantis sukimas“).
- „No Spin“ („Negaliojantis sukimas“) taikomas šiais atvejais:
    - Rutuliukas sukosi mažiau nei 4 pilnus apsisukimus.
    - Rutuliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi kaip ir ratas.
    - Rutuliukas arba ratas buvo pasuktas neteisinga linkme. Ruletės rutuliukas turi būti įsukamas priešingai rato sukimosi krypčiai.

- Ratas nustojo suktis sukimosi metu, t. y. neapsisukęs bent keturių kartų aplink važiavimo taką.
- Rutuliukas sustoja ir neįkrenta į padalą, o tiesiog sukasi ant rato daugiau nei 3 pilnus apsisukimus.
- Rutuliukas išskrido iš rato.
- Bet koks pašalinis daiktas įkrenta į ratą.

- Negaliojančio sukimo „No Spin“ atveju, lošėjų atlikti statymai automatiškai grąžinami. Ratas sustabdomas ir kamuoliukas dedamas į paskutinį iškritusį skaičių, lošimas toliau tęsiamas įprasta eiga. Jeigu ruletėje išsuktas skaičius neužregistruojamas sistemoje, pradiniai statymai grąžinami.
- Tuo atveju, kai sistemoje užregistruojamas ne tas skaičius, kuris buvo išsuktas ruletėje, teisingu skaičiumi laikomas tas, kuris faktiškai buvo išsuktas ruletėje. Visi pradiniai statymai grąžinami.

Atsijungimas nuo lošimo:

- Jei atsijungiama nuo lošimo atlikus statymą, statymai galioja ir lošiama be lošėjo dalyvavimo. Vėl prisijungus, lošėjas galės peržiūrėti rezultatus „Istorijos“ lange.

Papildomos lošimo funkcijos:

KAMBARYS	Lošimo lange paspaudus mygtuką „Kambarys“ (jei toks yra), galima pakeisti lošimo stalą arba pasirinkti kitą tiesioginį lošimą. Iš esamo lošimo pasitraukiama tik tuomet, kai pasirenkamas naujas stalas / lošimas, prie kurio prisijungiama. „Kambaryje“ galima ieškoti kitų lošimų ir toliau lošiant esamą lošimą.
+ STALAS	Vienu metu galima prisijungti prie iki 4 skirtingų lošimo stalų ir stebėti juos viename naršyklės lange. Norėdamas prisijungti prie papildomo lošimo, lošėjas esamame lošime turi spausti „Kambarys“ ir tuomet mygtuką „+Stalas“. Tam tikri stalai gali neleisti lošti kelių lošimų vienu metu, tokiu atveju prie jų mygtuko „+Stalas“ nebus.

- Prisijungus prie kelių stalų, galima keisti savo naršyklės lango dydį, tačiau negalima keisti atskirų lošimų langų dydžio.
- Atsijungus nuo vieno stalo, lošimas prie kitų stalų nebus paveiktas. Norint palikti stalą, reikia spausti mygtuką „X“.
- Stalas paliekamas automatiškai, jei prisijungiama prie to paties stalo per kitą įrenginį / naršyklę.
- Paspaudus ne „+Stalas“ mygtuką, o stalo simbolį, lošėjas tiesiog pakeičia stalus, o ne papildomai prisijungia.
- Rekomenduojama prisijungti prie tiek stalų, kiek tilptų ekrane, tačiau leistų tiksliai ir tikslingai atlikti statymus.
- Trumpieji mygtukai gali būti naudojami norint greitai atlikti tam tikrus veiksmus:

Mygtukas	**Funkcija**
Skaičių mygtukai nuo 1	Norint pasirinkti žetoną žetonų lange. Mygtukas „1“ atitinka kairiausiąjį mažiausios vertės žetoną. Mygtukas „2“ parenka didesnės vertės žetoną ir t. t.
TARPAS	Pakartoja paskutinį lošėjo statymą. Paspaudus TARPĄ dar kartą, padvigubinamas statymas.
CTRL+Z (CMD+Z), DELETE, BACKSPACE	Atšaukiamas paskutinis statymas. Paspaudus ir 3 sekundes palaikius, panaikinami visi statymai.
ESC	Jei taikoma, ESC mygtuką galima naudoti:

Mygtukas	Funkcija
	• Išeiti iš viso ekrano režimo • Uždaryti iššokantį langą (Istorijos, Pagalbos, Nustatymų ir t. t.)

23. „Greitoji ruletė“ („Speed Roulette“) lošimo taisyklės

Tai yra „Evolution Gaming“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.

Minimalus statymas lošime: 0,50 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 5 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 252 000 EUR.
Lošimo laukeliai:
„Žaidimo numeris“ – kiekvienas lošimas identifikuojamas unikaliu „Žaidimo numeriu“. Šis numeris rodo, kada prasidėjo lošimas pagal GMT laiko juostą (*valanda: minutė: sekundė*). Lošėjui panorus kreiptis į Klientų aptarnavimo skyrių dėl konkretaus lošimo, būtina užsirašyti šį „žaidimo numerį“ (arba padaryti ekrano nuotrauką).
Lentelėje žemiau pateikiami mygtukų pasirinkimai bei apibūdinamos jų funkcijos:

Mygtukas	Funkcija
	Paspaudus mygtuką „Pokalbis“ galima padidinti pokalbio langą arba jį uždaryti. Lošėjas gali kalbėtis su krupjė ir kitais lošėjais įrašydamas savo pranešimą „Pokalbio“ lauke. Pranešimas paskelbiamas paspaudus klaviatūros mygtuką „Enter“ („Įvesti“) arba laukelyje esantį rodyklės simbolį. Patį langą galima perkelti į bet kurią ekrano vietą.
	Paspaudus mygtuką „Arbatpinigiai“ galima arbatpinigiais atsidėkoti krupjė už gerai suteiktas paslaugas. Paspaudus šį mygtuką, atidaromas atitinkamas skydelis, kur galima padėti norimą dovanoti žetonų kiekį ant „Arbatpinigių“ laukelio. Paspaudus mygtuką „Patvirtinti“ perduodami arbatpinigiai.
	Paspaudus mygtuką „Nustatymai“ atidaromas meniu su lošėjo keičiamais nustatymais, kurie suskirstyti į keletą pagrindinių skirtukų: • „BENDRIEJI“ – galima paslėpti/rodyti kitų lošėjų pranešimus. • „VAIZDAS“ – lošėjo vaizdo kokybė nustatoma automatiškai, tačiau transliacijos kokybę galima pakeisti rankiniu būdu. • „GARSAS“ – galima įjungti/išjungti kurpjė balsą ir lošimo garsus, sureguliuoti jų garsumą. Lošėjo pasirinkti nustatymai pritaikomi iškart ir išsaugomi lošėjo profilyje. Išsaugoti nustatymai bus įkeliami automatiškai prisijungus iš bet kurio įrenginio.
	Paspaudus mygtuką „Garsas“ galima įjungti/išjungti krupjė balsą ir lošimo garsus. Šiuo būdu įjungus/išjungus garsą, nustatymai neišsaugomi ir pakeitus stalą garsas automatiškai vėl įjungiamas.
	Paspaudus mygtuką „Istorija“ atidaromas langas su loštų lošimų rezultatais. Lošimų istorija pateikiama: • „PASKYROS ISTORIJA“ – rodomas sąrašas su lošimų istorija: datos, statytos sumos ir laimėjimai. Naujausi lošti lošimai rodomi viršuje. • „ŽAIDIMŲ ISTORIJA“ – rodoma konkretaus lošimo istorija prieš tai „ŽAIDIMŲ“ stulpelyje paspaudus konkretų lošimą.
	Paspaudus mygtuką „Kasininkas“ atidaromas kasos/banko langas, kuriame galima atlikti pinigų įnešimą ir išėmimą.
	Paspaudus mygtuką „Atsakingas lošimas“ atidaromas puslapis, kuriame pateikiamos „Atsakingo lošimo“ nuostatos. Puslapyje pateikiama naudinga

	informacija ir nuorodos apie atsakingą elgesį interneto azartiniuose lošimuose bei informacija apie lošimų ribojimą.

Lošimo aprašymas:

- „Greitosios ruletės“ („Speed Roulette“) lošimo tikslas yra atspėti skaičių, ties kuriuo sustos rutuliukas, ir atlikti vieną ar daugiau statymų ant to skaičiaus. Ruletės rate yra skaičiai 1–36 ir vienas 0 (nulis).
- Atlikus statymus, kamuoliukas bus sukamas ruletės rate ir po kiek laiko sustos vienoje iš sunumeruotų rato duobelių. Lošėjas laimi, jei atliktas statymas, apima tą skaičių.

Statymų tipai:

- Prie „Greitosios Ruletės“ stalo galima atlikti įvairius statymus Kiekvienos rūšies statymas siejamas su vienu skaičiumi ar tam tikru skaičių intervalu ir turi savo laimėjimų dydžius.
- Statymai, atliekami statymo lauko skaičių laukeliuose arba ant linijų tarp jų, yra vadinami „Vidiniais“ statymais, o specialiuose žemiau ir šonuose esančiuose laukeliuose atliekami statymai vadinami „Išoriniais“ statymais.

Vidiniai statymai:

- Tiesioginis – žetonas padedamas ant bet kurio vieno skaičiaus (įskaitant ir nulį).
- Padalintas statymas – žetonas padedamas ant vertikalios ar horizontalios linijos tarp bet kurių dviejų skaičių.
- Eilės statymas – žetonas padedamas skaičių eilės gale. Eilės statymas apima tris skaičius.
- Kampo statymas – žetonas padedamas ant keturių skaičių susitikimo taško (vidurinis susikirtimas). Statymas apima visus keturis skaičius.
- Linijos statymas – žetonas padedamas dviejų eilučių pabaigoje, tarp jų susikirtimo. Linijos statymas apima visus skaičius abiejose eilėse, iš viso šešis skaičius.

Išoriniai statymai:

- Stulpelio statymas – žetonas padedamas viename iš laukelių, pažymėtų „2 prie 1“ ir esančių stulpelio pabaigoje – jie apima 12 stulpelio skaičių. Nulis nepatenka į stulpelių statymus.
- Tuzino statymas – žetonas padedamas viename iš trijų laukelių su pavadinimais „1-ieji 12“, „2-ieji 12“ arba „3-ieji 12“, kai statoma ant 12 skaičių šalia tų laukelių.
- Raudona / juoda – žetonas padedamas ant raudono arba juodo laukelio, kai statoma už 18 raudonų arba 18 juodų skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.
- „Even“ / „Odd“ (Lyginis / nelyginis) – žetonas padedamas ant vieno iš šių laukelių, kai statoma už 18 lyginių ar 18 nelyginių skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.
- 1–18 / 19–36 – žetonas padedamas viename iš šių laukelių, kai statoma už pirmuosius arba paskutiniuosius 18 skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.

Kaimynų statymai:

- Kiekvienas statymo tipas apima skirtingus skaičių rinkinius, laimėjimų dydžiai skiriasi kiekvienam tipui. Pasirinktos statymo vietos paryškinamos.



„Eilė 5/8“ („Tiers du Cylindre“):

Šis statymas apima iš viso 12 skaičių, įskaitant 27, 33 ir tarp jų esančius skaičius nuliui priešingoje ruletės rato pusėje. 6 žetonai dedami taip:

- 1 žetonas padalijamas tarp 5/8

- 1 žetonas padalijamas tarp 10/11
- 1 žetonas padalijamas tarp 13/16
- 1 žetonas padalijamas tarp 23/24
- 1 žetonas padalijamas tarp 27/30
- 1 žetonas padalijamas tarp 33/36

„Našlaičiai“ („Orphelins a Cheval“):
Šis statymas apima 8 skaičius dviejose ruletės rato dalyse, nepatenkančiose į „Eilė 0/2/3“ („*Voisins du zero*“) ir „Eilė 5/8“ („*Tiers du cylindre*“) statymus. 5 žetonai dedami taip:

- 1 žetonas ant 1 (tiesioginis)
- 1 žetonas padalijamas tarp 6/9
- 1 žetonas padalijamas tarp 14/17
- 1 žetonas padalijamas tarp 17/20
- 1 žetonas padalijamas tarp 31/34

„Eilė 0/2/3“ („Voisins du Zero“):
Šis statymas apima iš viso 17 skaičių, įskaitant 22, 25 ir tarp jų esančius skaičius ruletės rate (įskaitant nulį). 9 žetonai dedami taip:

- 2 žetonai eilėje 0/2/3
- 1 žetonas padalijamas tarp 4/7
- 1 žetonas padalijamas tarp 12/15
- 1 žetonas padalijamas tarp 18/21
- 1 žetonas padalijamas tarp 19/22
- 2 žetonai dedami 25/26/28/29 kampe
- 1 žetonas padalijamas tarp 32/35

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

- 1 žetonas padalijamas tarp 0/3
- 1 žetonas padalijamas tarp 12/15
- 1 žetonas ant 26 (tiesioginis)
- 1 žetonas padalijamas tarp 32/35

Kaimynų statymai apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norint atlikti kaimynų statymą, reikia pasirinkti ant ovalaus piešinio („lenktynių trasos“) esantį skaičių. Žetonas padedamas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Paspaudus apvalų „-“ arba „+“ mygtuką, galimas sumažinti arba padidinti pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičių.

Specialūs statymai:

- Antrajame „Mėgstamų statymų“ skirtuke galima atlikti „Galutinio skaičiaus“ („Finale en plein“) ir „Galutinės skaičių poros“ („Finale a cheval“) statymus.

„Galutinis skaičius“ („Finale en Plein“) statymai:

- „Galutinis skaičius 0“ („Finale en plein 0“) – 4 žetonų statymas, apimantis 0+10+20+30, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinis skaičius 1“ („Finale en plein 1“) – 4 žetonų statymas, apimantis 1+11+21+31, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinis skaičius 2“ („Finale en plein 2“) – 4 žetonų statymas, apimantis 2+12+22+32, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinis skaičius 3“ („Finale en plein 3“) – 4 žetonų statymas, apimantis 3+13+23+33, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinis skaičius 4“ („Finale en plein 4“) – 4 žetonų statymas, apimantis 4+14+24+34, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinis skaičius 5“ („Finale en plein 5“) – 4 žetonų statymas, apimantis 5+15+25+35, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinis skaičius 6“ („Finale en plein 6“) – 4 žetonų statymas, apimantis 6+16+26+36, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinis skaičius 7“ („Finale en plein 7“) – 3 žetonų statymas, apimantis 7+17+27, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinis skaičius 8“ („Finale en plein 8“) – 3 žetonų statymas, apimantis 8+18+28, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinis skaičius 9“ („Finale en plein 9“) – 3 žetonų statymas, apimantis 9+19+29, ant kiekvieno po 1 žetoną

„Galutinių skaičių pora“ („Finale a Cheval“) statymai:

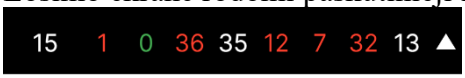
- „Galutinių skaičių pora 0/3“ („Finale a cheval 0/3“) – 4 žetonų statymas apimantis 0/3+10/13+20/23+30/33, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinių skaičių pora 1/4“ („Finale a cheval 1/4“) – 4 žetonų statymas apimantis 1/4+11/14+21/24+31/34, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinių skaičių pora 2/5“ („Finale a cheval 2/5“) – 4 žetonų statymas apimantis 2/5+12/15+22/25+32/35, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinių skaičių pora 3/6“ („Finale a cheval 3/6“) – 4 žetonų statymas apimantis 3/6+13/16+23/26+33/36, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinių skaičių pora 4/7“ („Finale a cheval 4/7“) – 4 žetonų statymas apimantis 4/7+14/17+24/27+34, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinių skaičių pora 5/8“ („Finale a cheval 5/8“) – 4 žetonų statymas apimantis 5/8+15/18+25/28+35, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinių skaičių pora 6/9“ („Finale a cheval 6/9“) – 4 žetonų statymas apimantis 6/9+16/19+26/29+36, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinių skaičių pora 7/10“ („Finale a cheval 7/10“) – 3 žetonų statymas apimantis 7/10+17/20+27/30, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinių skaičių pora 8/11“ („Finale a cheval 8/11“) – 3 žetonų statymas apimantis 8/11+18/21+28/31, ant kiekvieno po 1 žetoną
- „Galutinių skaičių pora 9/12“ („Finale a cheval 9/12“) – 3 žetonų statymas apimantis 9/12+19/22+29/32, ant kiekvieno po 1 žetoną

„Visiški“ („Complete“) statymai:

- „Visiško“ statymo metu atliekami visi „vidiniai“ statymai ant konkretaus skaičiaus. Pavyzdžiui, „Visiško statymo“ ant skaičiaus 36 atveju 18 žetonų bus padėti taip, kad jį visiškai padengtų: 1 žetonas ant 36, 2 žetonai ant padalintų statymų 33/36 ir 35/36, 3 žetonai ant „Eilės“ statymo 34/35/36, 4 žetonai ant 32/33/35/36 „Kampo“ statymo ir 6 žetonai ant „Linijos“ statymo 31/32/33/34/35/36.

Laimintieji skaičiai:

Lošimo ekrane rodomi paskutinieji laimėję skaičiai.



Statymo atlikimas:

- Lentelėje žemiau pateikiami lošimo ekrano mygtukų pasirinkimai bei apibūdinamos jų funkcijos statymo atlikimui:

Mygtukas	Funkcija
	„Statymo ribų“ skydelyje nurodomos minimalios ir maksimalios leistinos statymų ribos, kurios laikas nuo laiko gali keistis. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai.
	Dalyvavimui lošime, lošėjas turi turėti pakankamai pinigų statymams atlikti. Pinigų likutis lošėjo lošimų sąskaitoje (toliau – likutis) matomas ekrane.
	„Šviesoforas“ rodo esamą lošimo būseną ir informuoja, kada lošėjas gali atlikti statymus. Statymo atlikimui skiriama 15 sekundžių. Nuo 15 iki 6 sekundžių rodoma žalia spalva, kada statymų laikas beveik baigėsi, t. y. nuo 5 iki 1 sekundės, rodoma geltona spalva, o kada statymo laikas baigėsi – rodoma raudona spalva. Per statymams skirtą laiką lošėjas gali pakeisti ir/arba atsiimti statymą.
	„Žetonų lange“ galima pasirinkti kiekvieno statomo žetono vertę. Galima pasirinkti tik tų nominalų žetonus, kuriuos leidžia lošėjo likutis. Pasirinkus žetoną, statymą atlikti galima paprasčiausiai paspaudus atitinkamą statymo vietą ant stalo. Kiekvieną kartą paspaudžiant statymų vietą lošėjo statymo suma padidės pasirinkto žetono verte iki lošėjo pasirinktam statymui didžiausios leistinos ribos. Atlikus didžiausią leistiną statymą, lošėjas daugiau statyti nebegali, virš statymo bus rodomas pranešimas, jog atliktas didžiausias leistinas statymas.
	Mygtukas „Sukti dabar“ leidžia lošėjams išvengti laukimo, kol baigsis įprastas statymų laikas. Krupjė pradeda sukti ruletės ratą vos tik visi prie stalo sėdintys lošėjai paspaudžia mygtuką „Sukti dabar“. Jei prie stalo sėdi daugiau lošėjų, nei tam tikras skaičius, mygtukas „Sukti dabar“ paslepiamas, o ratas sukamas tik pasibaigus statymų laikui.
	Mygtukas „Kartoti“ leidžia pakartoti visus statymus iš ankstesniojo lošimo. Šis mygtukas įjungtas tik prieš padedant pirmąjį žetoną.
	Mygtukas „Dvigubas“ („2x“) įsijungia lošėjui atlikus statymą. Kiekvienas spustelėjimas dvigubina lošėjo

	statymus iki didžiausios ribos. Norint padvigubinti VISUS atliktus statymus, lošėjas turi turėti pakankamai lėšų sąskaitoje.
	Mygtukas „Atšaukti“ panaikina paskutinį atliktą statymą. Mygtuką „Atšaukti“ galima spausti keletą kartų, statymai bus šalinami po vieną, atvirkščiai jų atlikimui. Tokiu būdu lošėjas gali pašalinti visus statymus.
	Indikatorius „Viso statymų“ nurodo bendrą šiame lošime atliktų statymų skaičių.
	Papildoma „Mėgstamų“ statymų funkcija leidžia išsaugoti pamėgtus statymus arba įvairių statymų tipų derinius, kad būsimuosiuose lošimuose būtų lengviau juos atlikti prie ruletės stalo. Galima išsaugoti ir redaguoti iki 15 mėgstamiausių statymų su skirtingais pavadinimais.

Laimėjimų lentelė:

- Laimėjimo dydis priklauso nuo statymo tipo.
- Vidinių statymų laimėjimų lentelė:

Statymo tipas	**Laimėjimas**
Tiesioginis	35:1
Dalijimas	17:1
Eilutė	11:1
Kampas	8:1
Linija	5:1

- Išorinių statymų laimėjimų lentelė:

Statymo tipas	**Laimėjimas**
Stulpelis	2:1
Tuzinas	2:1
Raudona / juoda	1:1
Lyginis / nelyginis	1:1
1–18/19–36	1:1

Galimi ypatingi atvejai:

- Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: Nuotolinio stalo lošimo gyvai tiekėjo darbuotojas (krupjė) visais atvejais privalo pranešti apie klaidas pamainos vadovui.
- Jei sukimas apibrėžtas kaip negaliojantis, ši padėtis vadinama „No Spin“ („Negaliojantis sukimas“).
- „No Spin“ („Negaliojantis sukimas“) taikomas šiais atvejais:
    - Rutuliukas sukosi mažiau nei 4 pilnus apsisukimus.
    - Rutuliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi kaip ir ratas.
    - Rutuliukas arba ratas buvo pasuktas neteisinga linkme. Ruletės rutuliukas turi būti įsukamas priešingai rato sukimosi krypčiai.
    - Ratas nustojo suktis sukimosi metu, t. y. neapsisukęs bent keturių kartų aplink važiavimo taką.
    - Rutuliukas sustoja ir neįkrenta į padalą, o tiesiog sukasi ant rato daugiau nei 3 pilnus apsisukimus.
    - Rutuliukas išskrido iš rato.
    - Bet koks pašalinis daiktas įkrenta į ratą.

- Negaliojančio sukimo „No Spin“ atveju, lošėjų atlikti statymai automatiškai grąžinami. Ratas sustabdomas ir kamuoliukas dedamas į paskutinį iškritusį skaičių, lošimas toliau tęsiamas įprasta eiga. Jeigu ruletėje išsuktas skaičius neužregistruojamas sistemoje, pradiniai statymai grąžinami.
- Tuo atveju, kai sistemoje užregistruojamas ne tas skaičius, kuris buvo išsuktas ruletėje, teisingu skaičiumi laikomas tas, kuris faktiškai buvo išsuktas ruletėje. Visi pradiniai statymai grąžinami.

Atsijungimas nuo lošimo:

- Jei atsijungiama nuo lošimo atlikus statymą, statymai galioja ir lošiama be lošėjo dalyvavimo. Vėl prisijungus, lošėjas galės peržiūrėti rezultatus „Istorijos“ lange.

Papildomos lošimo funkcijos:

	Lošimo lange paspaudus mygtuką „Kambarys“ (jei toks yra), galima pakeisti lošimo stalą arba pasirinkti kitą tiesioginį lošimą. Iš esamo lošimo pasitraukiama tik tuomet, kai pasirenkamas naujas stalas / lošimas, prie kurio prisijungiama. „Kambaryje“ galima ieškoti kitų lošimų ir toliau lošiant esamą lošimą.
	Vienu metu galima prisijungti prie iki 4 skirtingų lošimo stalų ir stebėti juos viename naršyklės lange. Norėdamas prisijungti prie papildomo lošimo, lošėjas esamame lošime turi spausti „Kambarys“ ir tuomet mygtuką „+Stalas“. Tam tikri stalai gali neleisti lošti kelių lošimų vienu metu, tokiu atveju prie jų mygtuko „+Stalas“ nebus.

- Prisijungus prie kelių stalų, galima keisti savo naršyklės lango dydį, tačiau negalima keisti atskirų lošimų langų dydžio.
- Atsijungus nuo vieno stalo, lošimas prie kitų stalų nebus paveiktas. Norint palikti stalą, reikia spausti mygtuką „X“.
- Stalas paliekamas automatiškai, jei prisijungiama prie to paties stalo per kitą įrenginį / naršyklę.
- Paspaudus ne „+Stalas“ mygtuką, o stalo simbolį, lošėjas tiesiog pakeičia stalus, o ne papildomai prisijungia.
- Rekomenduojama prisijungti prie tiek stalų, kiek tilptų ekrane, tačiau leistų tiksliai ir tikslingai atlikti statymus.
- Trumpieji mygtukai gali būti naudojami norint greitai atlikti tam tikrus veiksmus:

Mygtukas	**Funkcija**
Skaičių mygtukai nuo 1	Norint pasirinkti žetoną žetonų lange. Mygtukas „1“ atitinka kairiausiąjį mažiausios vertės žetoną. Mygtukas „2“ parenka didesnės vertės žetoną ir t. t.
TARPAS	Pakartoja paskutinį lošėjo statymą. Paspaudus TARPĄ dar kartą, padvigubinamas statymas.
CTRL+Z (CMD+Z), DELETE, BACKSPACE	Atšaukiamas paskutinis statymas. Paspaudus ir 3 sekundes palaikius, panaikinami visi statymai.
ESC	Jei taikoma, ESC mygtuką galima naudoti: • Išeiti iš viso ekrano režimo • Uždaryti iššokantį langą (Istorijos, Pagalbos, Nustatymų ir t. t.)

24. „Papildomų statymų miestas“ („Side Bet City“) kortų lošimo taisyklės

Tai yra „Evolution Gaming“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.

Minimalus statymas lošime: 0,50 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 1 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 400 000 EUR.
Lošimo laukeliai:
„Žaidimo numeris“ – kiekvienas lošimas identifikuojamas unikaliu „Žaidimo numeriu“. Šis numeris rodo, kada prasidėjo lošimas pagal GMT laiko juostą (*valanda: minutė: sekundė*). Lošėjui panorus kreiptis į Klientų aptarnavimo skyrių dėl konkretaus lošimo, būtina užsirašyti šį „žaidimo numerį“ (arba padaryti ekrano nuotrauką).
Lentelėje žemiau pateikiami mygtukų pasirinkimai bei apibūdinamos jų funkcijos:

Mygtukas	Funkcija
	Paspaudus mygtuką „Pokalbis“ galima padidinti pokalbio langą arba jį uždaryti. Lošėjas gali kalbėtis su krupjė ir kitais lošėjais įrašydamas savo pranešimą „Pokalbio“ lauke. Pranešimas paskelbiamas paspaudus klaviatūros mygtuką „Enter“ („Įvesti“) arba laukelyje esantį rodyklės simbolį. Patį langą galima perkelti į bet kurią ekrano vietą.
	Paspaudus mygtuką „Arbatpinigiai“ galima arbatpinigiais atsidėkoti krupjė už gerai suteiktas paslaugas. Paspaudus šį mygtuką, atidaromas atitinkamas skydelis, kur galima padėti norimą dovanoti žetonų kiekį ant „Arbatpinigių“ laukelio. Paspaudus mygtuką „Patvirtinti“ perduodami arbatpinigiai.
	Paspaudus mygtuką „Nustatymai“ atidaromas meniu su lošėjo keičiamais nustatymais, kurie suskirstyti į keletą pagrindinių skirtukų: • „BENDRIEJI“ – galima paslėpti/rodyti kitų lošėjų pranešimus. • „VAIZDAS“ – lošėjo vaizdo kokybė nustatoma automatiškai, tačiau transliacijos kokybę galima pakeisti rankiniu būdu. • „GARSAS“ – galima įjungti/išjungti kurpjė balsą ir lošimo garsus, sureguliuoti jų garsumą. Lošėjo pasirinkti nustatymai pritaikomi iškart ir išsaugomi lošėjo profilyje. Išsaugoti nustatymai bus įkeliami automatiškai prisijungus iš bet kurio įrenginio.
	Paspaudus mygtuką „Garsas“ galima įjungti/išjungti krupjė balsą ir lošimo garsus. Šiuo būdu įjungus/išjungus garsą, nustatymai neišsaugomi ir pakeitus stalą garsas automatiškai vėl įjungiamas.
	Paspaudus mygtuką „Istorija“ atidaromas langas su loštų lošimų rezultatais. Lošimų istorija pateikiama: • „PASKYROS ISTORIJA“ – rodomas sąrašas su lošimų istorija: datos, statytos sumos ir laimėjimai. Naujausi lošti lošimai rodomi viršuje. • „ŽAIDIMŲ ISTORIJA“ – rodoma konkretaus lošimo istorija prieš tai „ŽAIDIMŲ“ stulpelyje paspaudus konkretų lošimą.
	Paspaudus mygtuką „Kasininkas“ atidaromas kasos/banko langas, kuriame galima atlikti pinigų įnešimą ir išėmimą.
	Paspaudus mygtuką „Atsakingas lošimas“ atidaromas puslapis, kuriame pateikiamos „Atsakingo lošimo“ nuostatos. Puslapyje pateikiama naudinga informacija ir nuorodos apie atsakingą elgesį interneto azartiniuose lošimuose bei informacija apie lošimų ribojimą.

Lošimo aprašymas:

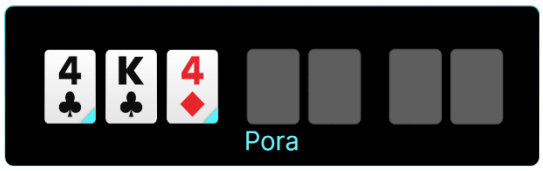
- „Papildomų statymų miestas“ („Side Bet City“) yra pokerio lošimas, kuriame galima atlikti statymus už 3 kortų kombinacijas, 5 kortų kombinacijas, 7 kortų kombinacijas, arba, kad

nei viena iš šių kombinacijų nelaimės, ant „Pralaimės visi“. Lošimo tikslas yra gauti geriausias galimas kortų kombinacijas.

- Prie vieno „Papildomų statymų miesto“ („Side Bet City“) stalo vienu metu gali lošti neribotas lošėjų skaičius.
- Lošiama su viena standartine 52 kortų malka, kortos maišomos kas kartą pradėjus naują lošimą.
- Norėdamas atlikti statymą (-us), lošėjas privalo pasirinkti statomo žetono vertę ir atlikti statymą ant bet kurios iš šių statymų vietų: „3 kortų kombinacija“ („3 Card Hand“), „5 kortų kombinacija“ („5 Card Hand“), „7 kortų kombinacija“ („7 Card Hand“) ar „Pralaimės visi“ („All Lose“).



- Krupjė iš viso atvers 7 kortas. Pirmosios 3 kortos nulems 3 kortų kombinacijos rezultatą, pirmosios 5 kortos nulems 5 kortų kombinaciją, o 7 kortų kombinaciją nulems visos 7 atverstos kortos, iš šių 7 bus imama 5 geriausių kortų kombinacija.

Kortų kombinacijos	Aprašymas
	**„3 kortų kombinacija“ („3 Card Hand“)** Krupjė atverčia pirmas tris kortas, parodydamas 3 kortų kombinacijos rezultatą. Jei atliktas statymas ant „3 kortų kombinacijos“ laimėjo, pasirodys pranešimas apie laimėjimą.
	**„5 kortų kombinacija“ („5 Card Hand“)** Krupjė atverčia dar dvi kortas, parodydamas 5 kortų kombinacijos rezultatą. Jei atliktas statymas ant „5 kortų kombinacijos“ laimėjo, pasirodys pranešimas apie laimėjimą.
	**„7 kortų kombinacija“ („7 Card Hand“)** Krupjė atverčia paskutines dvi kortas, parodydamas 7 kortų kombinacijos rezultatą. Jei atliktas statymas ant „7 kortų kombinacijos“ laimėjo, pasirodys pranešimas apie laimėjimą.
	**„Pralaimės visi“ („All Lose“)** Jei atliktas statymas ant „Pralaimės visi“ ir nelaimi nei 3, nei 5, nei 7 kortų kombinacijos, laimimas statymas „Pralaimės visi“. Nepaisant to, ar buvo atlikti kiti statymai ant 3, 5 ar 7 kortų kombinacijų.

Laimančios kortos:

- Atskirų kortų vertė mažėjančia tvarka: Tūzas (gali būti didžiausios arba mažiausios vertės), karalius, dama, valetas, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 ir 2.
- Tūzas gali būti didžiausios vertės korta eilėje nuo 10 (10, valetas, dama, karalius, tūzas) arba mažiausios vertės korta eilėje iki 5 (tūzas, 2, 3, 4, 5).
- Galimos laimančios kortų kombinacijos nuo didžiausios iki mažiausios:

- **3 kortų laimančios kombinacijos**

	**Karališkoji spalva** yra vienos rūšies tūzas, karalius ir dama.

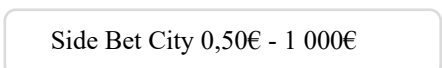
	**Eilė ir spalva** yra kombinacija, kurioje yra trys vienos spalvos iš eilės einančios kortos, pavyzdžiui, būgnų karalius, dama ir valetas.
	**Trys vienodos** yra kombinacija, kurioje yra trys tokios pat vertės kortos. Pavyzdžiui, lošėjas, turintis tris karalius, turi „Trijų vienodų“ kombinaciją.
	**Eilė**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

5 kortų ir 7 kortų laimančios kombinacijos

	**Karališkoji spalva** yra vienos rūšies eilė iš šių kortų: tūzas, karalius, dama, valetas, 10.
	**Eilė ir spalva** yra kombinacija, kurioje yra vienos spalvos iš eilės einančios kortos, pavyzdžiui, širdžių devyni, aštuoni, septyni, šeši ir penki.
	**Keturios vienodos** Šioje kombinacijoje yra visos keturios vienodos vertės kortos ir viena papildoma korta. Pavyzdžiui, keturi tūzai yra „Keturių vienodų“ vertės kortų kombinacija.
	**Pilna troba** yra kombinacija, kurioje yra trys vienodos vertės kortos bei papildomos dvi vienodos vertės kortos, pavyzdžiui, trys karaliai ir dvi šešiaakės.
	**Spalva** yra kombinacija, kurioje visos penkios kortos yra tos pačios rūšies, tačiau eina ne iš eilės, pvz., penkios būgnų kortos.
	**Eilė** yra kombinacija, kurią sudaro iš eilės einančios, tačiau skirtingos rūšies kortos, pvz., bent dviejų skirtingų rūšių devynakė, aštuonakė, septynakė, šešiaakė, penkiaakė.
	**Trys vienodos** yra kombinacija, kurioje yra trys tokios pat vertės kortos. Pavyzdžiui, lošėjas, turintis tris karalius, turi „Trijų vienodų“ kombinaciją.
	**Dvi poros** (tik 5 kortų kombinacija) yra kombinacija iš dviejų vienodos vertės kortų bei kitų dviejų vienodos vertės kortų (tarpusavyje, tačiau skirtingos vertės nei pirmoji pora) bei bet kokios kitos vertės penktosios kortos. Tokios kombinacijos pavyzdys yra du tūzai ir du karaliai.
	**Pora JJ-AA** (tik 5 kortų kombinacija) yra kombinacija, kurioje yra valetų pora, damų pora, karalių pora arba tūzų pora.

Statymo atlikimas:

- Lentelėje žemiau pateikiami lošimo ekrano mygtukų pasirinkimai bei apibūdinamos jų funkcijos statymo atlikimui:

Mygtukas	Funkcija
	„Statymo ribų“ skydelyje nurodomos minimalios ir maksimalios leistinos statymų ribos, kurios laikas nuo laiko gali keistis. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai.
	Dalyvavimui lošime, lošėjas turi turėti pakankamai pinigų statymams atlikti. Pinigų likutis lošėjo lošimų sąskaitoje (toliau – likutis) matomas ekrane.
	„Šviesoforas“ rodo esamą lošimo būseną ir informuoja, kada lošėjas gali atlikti statymus. Statymo atlikimui

	skiriama 15 sekundžių. Nuo 15 iki 3 sekundžių rodoma žalia spalva, kada statymų laikas beveik baigėsi, t. y. nuo 2 iki 1 sekundės, rodoma geltona spalva, o kada statymo laikas baigėsi – rodoma raudona spalva. Per statymams skirtą laiką lošėjas gali pakeisti ir/arba atsiimti statymą.
	„Žetonų lange“ galima pasirinkti kiekvieno statomo žetono vertę. Galima pasirinkti tik tų nominalų žetonus, kuriuos leidžia lošėjo likutis. Pasirinkus žetoną, statymą atlikti galima paprasčiausiai paspaudus atitinkamą statymo vietą ant stalo. Kiekvieną kartą paspaudžiant statymų vietą lošėjo statymo suma padidės pasirinkto žetono verte iki lošėjo pasirinktam statymui didžiausios leistinos ribos. Atlikus didžiausią leistiną statymą, lošėjas daugiau statyti nebegali, virš statymo bus rodomas pranešimas, jog atliktas didžiausias leistinas statymas.
	Mygtukas „Kartoti“ leidžia pakartoti visus statymus iš ankstesniojo lošimo. Šis mygtukas įjungtas tik prieš padedant pirmąjį žetoną.
	Mygtukas „Dvigubas“ („2x“) įsijungia lošėjui atlikus statymą. Kiekvienas spustelėjimas dvigubina lošėjo statymus iki didžiausios ribos. Norint padvigubinti VISUS atliktus statymus, lošėjas turi turėti pakankamai lėšų sąskaitoje.
	Mygtukas „Atšaukti“ panaikina paskutinį atliktą statymą. Mygtuką „Atšaukti“ galima spausti keletą kartų, statymai bus šalinami po vieną, atvirkščiai jų atlikimui. Tokiu būdu lošėjas gali pašalinti visus statymus.
	Indikatorius „Viso statymų“ nurodo bendrą šiame lošime atliktų statymų skaičių.

Laimėjimų lentelė:

Laimančios kombinacijos	**3 kortų kombinacija**	**5 kortų kombinacija**	**7 kortų kombinacija**
Karališkoji spalva	100:1	1000:1	500:1
Eilė ir spalva	40:1	250:1	100:1
Keturios vienodos	-	100:1	50:1
Pilna troba	-	50:1	7:1
Spalva	4:1	40:1	5:1
Eilė	5:1	25:1	4:1
Trys vienodos	35:1	7:1	3:1
Dvi poros	-	4:1	-
Pora JJ-AA	-	1:1	-
Bet kokia pora	1:1	-	-

- „Pralaimės visi“ atveju laimėjimo santykis yra 0.7:1.

Galimi ypatingi atvejai:

- Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: Nuotolinio stalo lošimo gyvai tiekėjo darbuotojas (krupjė) visais atvejais privalo pranešti apie klaidas pamainos vadovui.
- Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:

- Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti grąžintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
- Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų kortų, korta/kortos turi būti grąžintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
- Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
- Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paimamos ir maišoma toliau.
- Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
- Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
- Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama pamainos vadovui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus grąžinami.

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

Atsijungimas nuo lošimo:
- Jei atsijungiama nuo lošimo nepasibaigus statymų laikui, atlikti statymai bus panaikinti ir jų sumos bus grąžintos lošėjui. Jei atsijungiama pasibaigus statymų laikui, statymai galioja ir lošiama be lošėjo dalyvavimo. Vėl prisijungus, lošėjas galės peržiūrėti rezultatus „Istorijos“ lange.

Papildomos lošimo funkcijos:

	Lošimo lange paspaudus mygtuką „Kambarys“ (jei toks yra), galima pakeisti lošimo stalą arba pasirinkti kitą tiesioginį lošimą. Iš esamo lošimo pasitraukiama tik tuomet, kai pasirenkamas naujas stalas / lošimas, prie kurio prisijungiama. „Kambaryje“ galima ieškoti kitų lošimų ir toliau lošiant esamą lošimą.
	Vienu metu galima prisijungti prie iki 4 skirtingų lošimo stalų ir stebėti juos viename naršyklės lange. Norėdamas prisijungti prie papildomo lošimo, lošėjas esamame lošime turi spausti „Kambarys“ ir tuomet mygtuką „+Stalas“. Tam tikri stalai gali neleisti lošti kelių lošimų vienu metu, tokiu atveju prie jų mygtuko „+Stalas“ nebus.

- Prisijungus prie kelių stalų galima keisti savo naršyklės lango dydį, tačiau negalima keisti atskirų lošimų langų dydžio.
- Atsijungus nuo vieno stalo, lošimas prie kitų stalų nebus paveiktas. Norint palikti stalą, reikia spausti mygtuką „X“.
- Stalas paliekamas automatiškai, jei prisijungiama prie to paties stalo per kitą įrenginį / naršyklę.
- Paspaudus ne „+Stalas“ mygtuką, o stalo simbolį, lošėjas tiesiog pakeičia stalus, o ne papildomai prisijungia.

- Rekomenduojama prisijungti prie tiek stalų, kiek tilptų ekrane, tačiau leistų tiksliai ir tikslingai atlikti statymus.
- Trumpieji mygtukai gali būti naudojami norint greitai atlikti tam tikrus veiksmus:

Mygtukas	**Funkcija**
Skaičių mygtukai nuo 1	Norint pasirinkti žetoną žetonų lange. Mygtukas „1“ atitinka kairiausiąjį mažiausios vertės žetoną. Mygtukas „2“ parenka didesnės vertės žetoną ir t. t.
TARPAS	Pakartoja paskutinį lošėjo statymą. Paspaudus TARPĄ dar kartą, padvigubinamas statymas.
CTRL+Z (CMD+Z), DELETE, BACKSPACE	Atšaukiamas paskutinis statymas. Paspaudus ir 3 sekundes palaikius, panaikinami visi statymai.
ESC	Jei taikoma, ESC mygtuką galima naudoti: • Išeiti iš viso ekrano režimo • Uždaryti iššokantį langą (Istorijos, Pagalbos, Nustatymų ir t. t.)

25. „Teksaso „Hold‘em“ premijos pokeris“ („Texas Hold’em Bonus Poker“) kortų lošimo taisyklės

Tai yra „Evolution Gaming“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.

Minimalus statymas lošime: 0,50 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 2 250 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 260 000 EUR.
Lošimo laukeliai:
„Žaidimo numeris“ – kiekvienas lošimas identifikuojamas unikaliu „Žaidimo numeriu“. Šis numeris rodo, kada prasidėjo lošimas pagal GMT laiko juostą (*valanda: minutė: sekundė*). Lošėjui panorus kreiptis į Klientų aptarnavimo skyrių dėl konkretaus lošimo, būtina užsirašyti šį „žaidimo numerį“ (arba padaryti ekrano nuotrauką).
Lentelėje žemiau pateikiami mygtukų pasirinkimai bei apibūdinamos jų funkcijos:

Mygtukas	Funkcija
	Paspaudus mygtuką „Pokalbis“ galima padidinti pokalbio langą arba jį uždaryti. Lošėjas gali kalbėtis su krupjė ir kitais lošėjais įrašydamas savo pranešimą „Pokalbio“ lauke. Pranešimas paskelbiamas paspaudus klaviatūros mygtuką „Enter“ („Įvesti“) arba laukelyje esantį rodyklės simbolį. Patį langą galima perkelti į bet kurią ekrano vietą.
	Paspaudus mygtuką „Arbatpinigiai“ galima arbatpinigiais atsidėkoti krupjė už gerai suteiktas paslaugas. Paspaudus šį mygtuką, atidaromas atitinkamas skydelis, kur galima padėti norimą dovanoti žetonų kiekį ant „Arbatpinigių“ laukelio. Paspaudus mygtuką „Patvirtinti“ perduodami arbatpinigiai.
	Paspaudus mygtuką „Nustatymai“ atidaromas meniu su lošėjo keičiamais nustatymais, kurie suskirstyti į keletą pagrindinių skirtukų: • „BENDRIEJI“ – galima paslėpti/rodyti kitų lošėjų pranešimus. • „VAIZDAS“ – lošėjo vaizdo kokybė nustatoma automatiškai, tačiau transliacijos kokybę galima pakeisti rankiniu būdu. • „GARSAS“ – galima įjungti/išjungti kurpjė balsą ir lošimo garsus, sureguliuoti jų garsumą. Lošėjo pasirinkti nustatymai pritaikomi iškart ir išsaugomi lošėjo profilyje. Išsaugoti nustatymai bus įkeliami automatiškai prisijungus iš bet kurio įrenginio.

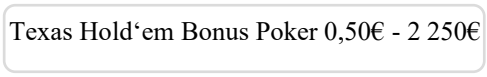
	Paspaudus mygtuką „Garsas“ galima įjungti/išjungti krupjė balsą ir lošimo garsus. Šiuo būdu įjungus/išjungus garsą, nustatymai neišsaugomi ir pakeitus stalą garsas automatiškai vėl įjungiamas.
	Paspaudus mygtuką „Istorija“ atidaromas langas su loštų lošimų rezultatais. Lošimų istorija pateikiama: • „PASKYROS ISTORIJA“ – rodomas sąrašas su lošimų istorija: datos, statytos sumos ir laimėjimai. Naujausi lošti lošimai rodomi viršuje. • „ŽAIDIMŲ ISTORIJA“ – rodoma konkretaus lošimo istorija prieš tai „ŽAIDIMŲ“ stulpelyje paspaudus konkretų lošimą.
	Paspaudus mygtuką „Kasininkas“ atidaromas kasos/banko langas, kuriame galima atlikti pinigų įnešimą ir išėmimą.
	Paspaudus mygtuką „Atsakingas lošimas“ atidaromas puslapis, kuriame pateikiamos „Atsakingo lošimo“ nuostatos. Puslapyje pateikiama naudinga informacija ir nuorodos apie atsakingą elgesį interneto azartiniuose lošimuose bei informacija apie lošimų ribojimą.

Lošimo aprašymas:

- „Teksaso „Hold‘em“ premijos pokeris“ („Texas Hold’em Bonus Poker“) lošimas yra populiariojo „Teksaso „Hold‘em“ pokerio“ („Texas Hold'em Poker“) variantas, tačiau skiriasi tuo, kad lošiama prieš krupjė, o ne kitus lošėjus, ir po „Galutinės“ („River“) kortos statymų atlikti nebegalima.
- Lošiama naudojant vieną standartinę 52 kortų malką, kortos maišomos kas kartą pradėjus naują lošimą.
- Visi lošėjai lošia su ta pačia kombinacija.
- Norėdamas atlikti statymą (-us), lošėjas privalo pasirinkti statomo žetono vertę ir atlikti statymą ant „Ante“ („Pradinis“) laukelio. Taip pat galima atlikti papildomą „Bonus“ („Premijos“) statymą, kuris laimimas, jei padalijus pirmąsias penkias kortas tarp jų yra tūzų pora ar geresnė kombinacija.
- Lošėjas ir krupjė pradžiai gauna po dvi kortas (pradinės kortos).
    - Lošėjo kortos yra atverstos.
    - Krupjė kortos yra užverstos.
- Po kortų padalinimo lošėjas gali atlikti vieną iš šių veiksmų: „Play“ („Žaisti“) arba „Fold“ („Numesti“). Pasirinkus „Play“ („Žaisti“) lošimas tęsiamas ir atliekamas statymas, kuris lygus dvigubam „Ante“ („Pradiniam“) statymui. Pasirinkus „Fold“ („Numesti“) baigiamas lošimas ir prarandamas „Ante“ („Pradinis“) statymas. „Fold“ („Numesti“) pasirinkimas neturi poveikio „Premijos“ statymams.
- Krupjė išdalina po trečią kortą ir lošėjas vėl turi pasirinkimą:
    - „Žaisti 1x“ – lošimas tęsiamas ir atliekamas statymas, kuris lygus „Ante“ („Pradiniam“) statymui.
    - „Tikrinti“ – statymas neatliekamas.
- Krupjė išdalina vieną „Atverstą“ („Turn“) kortą, lošėjas turi pasirinkimą:
    - „Žaisti 1x“ – lošimas tęsiamas ir atliekamas statymas, kuris lygus „Ante“ („Pradiniam“) statymui.
    - „Tikrinti“ – statymas neatliekamas.
- Krupjė tuomet atverčia „Galutinę“ („River“) kortą ir atskleidžia savo kortas.
- Nustatant laimėtoją sudaromos ir tarpusavyje palyginamos geriausios lošėjo ir krupjė kombinacijos naudojant penkias iš septynių galimų kortų.

Statymo atlikimas:

- Lentelėje žemiau pateikiami lošimo ekrano mygtukų pasirinkimai bei apibūdinamos jų funkcijos statymo atlikimui:

Mygtukas	Funkcija
	„Statymo ribų“ skydelyje nurodomos minimalios ir maksimalios leistinos statymų ribos, kurios laikas nuo laiko gali keistis. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai.
	Dalyvavimui lošime, lošėjas turi turėti pakankamai pinigų statymams atlikti. Pinigų likutis lošėjo lošimų sąskaitoje (toliau – likutis) matomas ekrane.
	„Šviesoforas“ rodo esamą lošimo būseną ir informuoja, kada lošėjas gali atlikti statymus. Statymo atlikimui skiriama 14 sekundžių. Nuo 14 iki 6 sekundžių rodoma žalia spalva, kada statymų laikas beveik baigėsi, t. y. nuo 5 iki 1 sekundės, rodoma geltona spalva, o kada statymo laikas baigėsi – rodoma raudona spalva. Per statymams skirtą laiką lošėjas gali pakeisti ir/arba atsiimti statymą.
	„Žetonų lange“ galima pasirinkti kiekvieno statomo žetono vertę. Galima pasirinkti tik tų nominalų žetonus, kuriuos leidžia lošėjo likutis. Pasirinkus žetoną, statymą atlikti galima paprasčiausiai paspaudus atitinkamą statymo vietą ant stalo. Kiekvieną kartą paspaudžiant statymų vietą lošėjo statymo suma padidės pasirinkto žetono verte iki lošėjo pasirinktam statymui didžiausios leistinos ribos. Atlikus didžiausią leistiną statymą, lošėjas daugiau statyti nebegali, virš statymo bus rodomas pranešimas, jog atliktas didžiausias leistinas statymas.
	Mygtukas „Kartoti“ leidžia pakartoti visus statymus iš ankstesniojo lošimo. Šis mygtukas įjungtas tik prieš padedant pirmąjį žetoną.
	Mygtukas „Dvigubas“ („2x“) įsijungia lošėjui atlikus statymą. Kiekvienas spustelėjimas dvigubina lošėjo statymus iki didžiausios ribos. Norint padvigubinti VISUS atliktus statymus, lošėjas turi turėti pakankamai lėšų sąskaitoje.
	Mygtukas „Atšaukti“ panaikina paskutinį atliktą statymą. Mygtuką „Atšaukti“ galima spausti keletą kartų, statymai bus šalinami po vieną, atvirkščiai jų atlikimui. Tokiu būdu lošėjas gali pašalinti visus statymus.
	Indikatorius „Viso statymų“ nurodo bendrą šiame lošime atliktų statymų skaičių.

„Premijos“ („Bonus“) statymas:

- „Premijos“ statymas yra papildomas statymas, kurį galima atlikti po „Pradinio“ („Ante“) statymo. Atlikti statymą galima spustelėjus ant „Premijos“ („Bonus“) statymo vietos.



- „Premijos“ statymas vertinamas tik pagal pradines lošėjo ir krupjė kortas ir laimėjimas išmokamas pagal „Premijos“ laimėjimų lentelę (žemiau taisyklėse).
- „Premijos“ statymas laimimas, jei turima pora arba geresnė kombinacija, neatsižvelgiant į tai, kokią kombinaciją turi krupjė. Kombinacija vertinama pagal dvi lošėjui išdalintas kortas, išskyrus „A-A (lošėjo ir krupjė)“ kombinaciją, kurioje atsižvelgiama ir į dvi krupjė gautas kortas.

Laimančios kombinacijos:

- Atskirų kortų vertė mažėjančia tvarka: Tūzas (gali būti didžiausios arba mažiausios vertės), karalius, dama, valetas, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 ir 2.
- Tūzas gali būti didžiausios vertės korta eilėje nuo 10 (10, valetas, dama, karalius, tūzas) arba mažiausios vertės korta eilėje iki 5 (tūzas, 2, 3, 4, 5).
- Galimi laimėjimai pradedant nuo didžiausio iki mažiausio:

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

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

Lošimo rezultatai ir laimėjimai:

- Rezultatas nustatomas palyginus lošėjų ir krupjė geriausių penkių kortų kombinacijas (derinant lošėjo ir krupjė dvi pradines kortas ir penkias bendras kortas). Geresnė kombinacija laimi. Jei krupjė turi geresnę kombinaciją, lošėjas praras visus statymus, išskyrus „Premijos“ statymą, kuris įvertinamas atskirai.
- Jei lošėjas turi geresnę kombinaciją, tolimesni statymai „Bendros“ („Flop“), „Atversta“ („Turn“) ir „Galutinis“ („River“) didina laimėjimą. Jei lošėjas turi „Eilę“ ar geresnę kombinaciją, laimėjimas yra „Pradinio“ („Ante“) statymo vertės, kitu atveju bus lygiosios.
- Jei lošėjas ir krupjė turi vienodos vertės kombinacijas, „Pradinis“ („Ante“), „Bendros“ („Flop“), „Atversta“ („Turn“) ir „Galutinis“ („River“) statymai baigsis lygiosiomis.
- Rezultatų lentelė:

Greitas būdas patikrinti lošimo rezultatus ir sužinoti laimėta, pralošta ar baigėsi lygiosiomis:

Rezultatas	**„Pradinis“ („Ante“)**	**„Bendros“ („Flop“)**	**„Atversta“ („Turn“)**	**„Galutinis“ („River“)**
Lošėjas turi geresnę kombinaciją (Eilė arba geresnė)	1:1	1:1	1:1	1:1
Lošėjas turi geresnę kombinaciją (silpnesnė nei „Eilė“)	Lygiosios	1:1	1:1	1:1
Krupjė turi geresnę kombinaciją	Pralaimėjimas	Pralaimėjimas	Pralaimėjimas	Pralaimėjimas
Sulošiama lygiosiomis su krupjė	Lygiosios	Lygiosios	Lygiosios	Lygiosios

Rezultatas	„Pradinis“ („Ante“)	„Bendros“ („Flop“)	„Atversta“ („Turn“)	„Galutinis“ („River“)
Lošėjas nusimeta kortas (nusprendžia neatlikti statymo „Žaisti“)	Pralaimėjimas	-	-	-

- „Premijos“ („Bonus“) statymų laimėjimų lentelė:

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

Galimi ypatingi atvejai:

- Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: Nuotolinio stalo lošimo gyvai tiekėjo darbuotojas (krupjė) visais atvejais privalo pranešti apie klaidas pamainos vadovui.
- Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
    - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti grąžintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
    - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų kortų, korta/kortos turi būti grąžintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
    - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
    - Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paimamos ir maišoma toliau.
    - Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
    - Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
    - Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama pamainos vadovui,, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus grąžinami.

Kortų skaitytuvo sutrikimai ir sprendimai:

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

Atsijungimas nuo lošimo:

- Jei atsijungiama nuo lošimo nepasibaigus statymų laikui, atlikti statymai bus panaikinti ir jų sumos bus grąžintos lošėjui. Jei atsijungiama pasibaigus statymų laikui, statymai galioja ir lošiama be lošėjo dalyvavimo. Vėl prisijungus, lošėjas galės peržiūrėti rezultatus „Istorijos“ lange.

Papildomos lošimo funkcijos:

	Lošimo lange paspaudus mygtuką „Kambarys“ (jei toks yra), galima pakeisti lošimo stalą arba pasirinkti kitą tiesioginį lošimą. Iš esamo lošimo pasitraukiama tik tuomet, kai pasirenkamas naujas stalas / lošimas, prie kurio prisijungiama. „Kambaryje“ galima ieškoti kitų lošimų ir toliau lošiant esamą lošimą.
	Vienu metu galima prisijungti prie iki 4 skirtingų lošimo stalų ir stebėti juos viename naršyklės lange. Norėdamas prisijungti prie papildomo lošimo, lošėjas esamame lošime turi spausti „Kambarys“ ir tuomet mygtuką „+Stalas“. Tam tikri stalai gali neleisti lošti kelių lošimų vienu metu, tokiu atveju prie jų mygtuko „+Stalas“ nebus.

- Prisijungus prie kelių stalų, galima keisti savo naršyklės lango dydį, tačiau negalima keisti atskirų lošimų langų dydžio.
- Atsijungus nuo vieno stalo, lošimas prie kitų stalų nebus paveiktas. Norint palikti stalą, reikia spausti mygtuką „X“.
- Stalas paliekamas automatiškai, jei prisijungiama prie to paties stalo per kitą įrenginį / naršyklę.
- Paspaudus ne „+Stalas“ mygtuką, o stalo simbolį, lošėjas tiesiog pakeičia stalus, o ne papildomai prisijungia.
- Rekomenduojama prisijungti prie tiek stalų, kiek tilptų ekrane, tačiau leistų tiksliai ir tikslingai atlikti statymus.
- Trumpieji mygtukai gali būti naudojami norint greitai atlikti tam tikrus veiksmus:

Mygtukas	**Funkcija**
Skaičių mygtukai nuo 1	Norint pasirinkti žetoną žetonų lange. Mygtukas „1“ atitinka kairiausiąjį mažiausios vertės žetoną. Mygtukas „2“ parenka didesnės vertės žetoną ir t. t.
TARPAS	Pakartoja paskutinį lošėjo statymą. Paspaudus TARPĄ dar kartą, padvigubinamas statymas.
CTRL+Z (CMD+Z), DELETE, BACKSPACE	Atšaukiamas paskutinis statymas. Paspaudus ir 3 sekundes palaikius, panaikinami visi statymai.
ESC	Jei taikoma, ESC mygtuką galima naudoti: • Išeiti iš viso ekrano režimo • Uždaryti iššokantį langą (Istorijos, Pagalbos, Nustatymų ir t. t.)

26. „Trijų kortų pokeris“ („Three Card Poker“) kortų lošimo taisyklės

Tai yra „Evolution Gaming“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.

Minimalus statymas lošime: 1 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 6 100 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 235 000 EUR.
Lošimo laukeliai:

„Žaidimo numeris“ – kiekvienas lošimas identifikuojamas unikaliu „Žaidimo numeriu“. Šis numeris rodo, kada prasidėjo lošimas pagal GMT laiko juostą (*valanda: minutė: sekundė*). Lošėjui panorus kreiptis į Klientų aptarnavimo skyrių dėl konkretaus lošimo, būtina užsirašyti šį „žaidimo numerį“ (arba padaryti ekrano nuotrauką).
Lentelėje žemiau pateikiami mygtukų pasirinkimai bei apibūdinamos jų funkcijos:

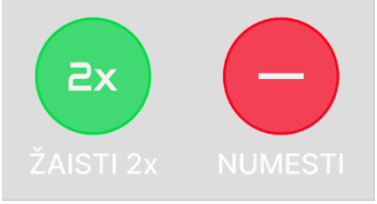
Mygtukas	Funkcija
	Paspaudus mygtuką „Pokalbis“ galima padidinti pokalbio langą arba jį uždaryti. Lošėjas gali kalbėtis su krupjė ir kitais lošėjais įrašydamas savo pranešimą „Pokalbio“ lauke. Pranešimas paskelbiamas paspaudus klaviatūros mygtuką „Enter“ („Įvesti“) arba laukelyje esantį rodyklės simbolį. Patį langą galima perkelti į bet kurią ekrano vietą.
	Paspaudus mygtuką „Arbatpinigiai“ galima arbatpinigiais atsidėkoti krupjė už gerai suteiktas paslaugas. Paspaudus šį mygtuką, atidaromas atitinkamas skydelis, kur galima padėti norimą dovanoti žetonų kiekį ant „Arbatpinigių“ laukelio. Paspaudus mygtuką „Patvirtinti“ perduodami arbatpinigiai.
	Paspaudus mygtuką „Nustatymai“ atidaromas meniu su lošėjo keičiamais nustatymais, kurie suskirstyti į keletą pagrindinių skirtukų: • „BENDRIEJI“ – galima paslėpti/rodyti kitų lošėjų pranešimus. • „VAIZDAS“ – lošėjo vaizdo kokybė nustatoma automatiškai, tačiau transliacijos kokybę galima pakeisti rankiniu būdu. • „GARSAS“ – galima įjungti/išjungti kurpjė balsą ir lošimo garsus, sureguliuoti jų garsumą. Lošėjo pasirinkti nustatymai pritaikomi iškart ir išsaugomi lošėjo profilyje. Išsaugoti nustatymai bus įkeliami automatiškai prisijungus iš bet kurio įrenginio.
	Paspaudus mygtuką „Garsas“ galima įjungti/išjungti krupjė balsą ir lošimo garsus. Šiuo būdu įjungus/išjungus garsą, nustatymai neišsaugomi ir pakeitus stalą garsas automatiškai vėl įjungiamas.
	Paspaudus mygtuką „Istorija“ atidaromas langas su loštų lošimų rezultatais. Lošimų istorija pateikiama: • „PASKYROS ISTORIJA“ – rodomas sąrašas su lošimų istorija: datos, statytos sumos ir laimėjimai. Naujausi lošti lošimai rodomi viršuje. • „ŽAIDIMŲ ISTORIJA“ – rodoma konkretaus lošimo istorija prieš tai „ŽAIDIMŲ“ stulpelyje paspaudus konkretų lošimą.
	Paspaudus mygtuką „Kasininkas“ atidaromas kasos/banko langas, kuriame galima atlikti pinigų įnešimą ir išėmimą.
	Paspaudus mygtuką „Atsakingas lošimas“ atidaromas puslapis, kuriame pateikiamos „Atsakingo lošimo“ nuostatos. Puslapyje pateikiama naudinga informacija ir nuorodos apie atsakingą elgesį interneto azartiniuose lošimuose bei informacija apie lošimų ribojimą.

Lošimo aprašymas:

- „Trijų kortų pokeris“ („Three Card Poker“) lošimo tikslas yra surinkti geresnę trijų kortų kombinaciją nei krupjė.
- Norėdamas atlikti statymą, lošėjas privalo pasirinkti statomo žetono vertę ir atlikti statymą ant „Ante“ („Pradinis“) laukelio. Taip pat galima atlikti papildomus „Pora plius“ („Pair Plus“) bei „6 kortų premijos“ („6 Card Bonus“) statymus.
- Krupjė padalina po tris kortas lošėjui ir sau, krupjė kortos yra užverstos.
- Po kortų padalinimo, lošėjas gali atlikti vieną iš šių veiksmų: „Play“ („Žaisti“) arba „Fold“ („Numesti“). Pasirinkus „Play“ („Žaisti“) lošimas tęsiamas ir atliekamas statymas, kuris lygus „Ante“ („Pradiniam“) statymui. Pasirinkus „Fold“ („Numesti“) baigiamas lošimas ir prarandamas „Ante“ („Pradinis“) statymas.

Statymo atlikimas:

- Lentelėje žemiau pateikiami lošimo ekrano mygtukų pasirinkimai bei apibūdinamos jų funkcijos statymo atlikimui:

Mygtukas	Funkcija
	„Statymo ribų“ skydelyje nurodomos minimalios ir maksimalios leistinos statymų ribos, kurios laikas nuo laiko gali keistis. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai.
	Dalyvavimui lošime, lošėjas turi turėti pakankamai pinigų statymams atlikti. Pinigų likutis lošėjo lošimų sąskaitoje (toliau – likutis) matomas ekrane.
	„Šviesoforas“ rodo esamą lošimo būseną ir informuoja, kada lošėjas gali atlikti statymus. Statymo atlikimui skiriama 14 sekundžių. Nuo 14 iki 6 sekundžių rodoma žalia spalva, kada statymų laikas beveik baigėsi, t. y. nuo 5 iki 1 sekundės, rodoma geltona spalva, o kada statymo laikas baigėsi – rodoma raudona spalva. Per statymams skirtą laiką lošėjas gali pakeisti ir/arba atsiimti statymą.
	„Žetonų lange“ galima pasirinkti kiekvieno statomo žetono vertę. Galima pasirinkti tik tų nominalų žetonus, kuriuos leidžia lošėjo likutis. Pasirinkus žetoną, statymą atlikti galima paprasčiausiai paspaudus atitinkamą statymo vietą ant stalo. Kiekvieną kartą paspaudžiant statymų vietą lošėjo statymo suma padidės pasirinkto žetono verte iki lošėjo pasirinktam statymui didžiausios leistinos ribos. Atlikus didžiausią leistiną statymą, lošėjas daugiau statyti nebegali, virš statymo bus rodomas pranešimas, jog atliktas didžiausias leistinas statymas.
	Mygtukas „Kartoti“ leidžia pakartoti visus statymus iš ankstesniojo lošimo. Šis mygtukas įjungtas tik prieš padedant pirmąjį žetoną.
	Mygtukas „Dvigubas“ („2x“) įsijungia lošėjui atlikus statymą. Kiekvienas spustelėjimas dvigubina lošėjo statymus iki didžiausios ribos. Norint padvigubinti VISUS atliktus statymus, lošėjas turi turėti pakankamai lėšų sąskaitoje.
	Mygtukas „Atšaukti“ panaikina paskutinį atliktą statymą. Mygtuką „Atšaukti“ galima spausti keletą kartų, statymai bus šalinami po vieną, atvirkščiai jų atlikimui. Tokiu būdu lošėjas gali pašalinti visus statymus.
	Indikatorius „Viso statymų“ nurodo bendrą šiame lošime atliktų statymų skaičių.
	Išdalinus kortas abiem lošėjo kombinacijoms, atsidarys lošėjo kombinacijos ir langas „Priimkite sprendimą“. Lošėjas per 13 sekundžių turi nuspręsti abiem savo kombinacijoms, ar „Žaisti“ ir tęsti lošimą, ar „Numesti“ kortas ir baigti lošimą bei prarasti tai kombinacijai atliktus statymus.

  - Paspaudus „Žaisti“ lošimas tęsiamas ir atliekamas atsakomasis statymas. Lošimo statymas bus automatiškai padėtas „Žaisti“ vietoje konkrečiai kombinacijai.
  - Paspaudus „Numesti“ prarandami visi atlikti statymai. Galima stebėti likusį lošimą, tačiau lošėjas jame nebedalyvauja.

- Jei praėjus sprendimo laikui nepriimamas sprendimas „Žaisti“ ar „Numesti“, lošėjo kortos automatiškai numetamos ir lošėjas praranda visus atliktus statymus. Statymo laiko indikatoriuje bus rodomas pranešimas: „Automatiškai numesta“.

Laimėtos kortų kombinacijos:

- „Trijų kortų pokeris“ lošiamas naudojant vieną standartinę 52 kortų malką, kortos maišomos kas kartą pradėjus naują lošimą.
- „Trijų kortų pokeryje“ trijų kortų „Eilės“ kombinacija turi didesnę vertę nei trijų kortų „Spalvos“ kombinacija. Taip yra todėl, kad „Eilės“ kombinaciją iš trijų kortų suformuoti lengviau, nei „Spalvos“.
- Atskirų kortų vertė mažėjančia tvarka: Tūzas (gali būti didžiausios arba mažiausios vertės), karalius, dama, valetas, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 ir 2. Tūzas gali būti didžiausios vertės korta T, K, D eilėje arba mažiausios vertės korta 3, 2, T eilėje.
- Jei lošėjas ir krupjė turi tokio pat tipo kombinacijas, laimi ta, kurioje yra aukščiausios vertės korta (pvz., trys karaliai laimi prieš tris damas, D, V, 10 eilė laimi prieš 10, 9, 8 eilę).
- Jei lošėjas ir krupjė surenka vienodas kombinacijas, laimėtojas nustatomas pagal likusią aukščiausią ne kombinacijos kortą.
- „Trijų kortų pokerio“ laimėtos kortų kombinacijos:

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

„6 kortų premijos“ („6 Card Bonus“) laimėtos kortų kombinacijos:

-

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

Lošimo rezultatai ir laimėjimai:

- Rezultatai nustatomi lyginant lošėjų ir krupjė kombinacijas.

- Norėdamas tęsti lošimą, krupjė turi surinkti bent aukščiausią kortą – damą ar geresnę kombinaciją.
- Rezultatų lentelė:

Greitas būdas patikrinti lošimo rezultatus ir sužinoti laimėta, pralošta ar baigėsi lygiosiomis:

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

- Jei atliekamas statymas „Žaisti“ ir trys pradinės kortos sudaro kombinacijas „Spalva ir eilė“, „Trys vienodos“ ar „Eilė“, laimima „Pradinio statymo premija“ („Ante Bonus“) laimėjimai išmokami pagal laimėjimų lentelę, net jei krupjė laimi lošimą.
- Jei atliekamas papildomas „Pora plius“ („Pair Plus“) statymas, jis laimimas su „Pora“ ar geresne trijų kortų kombinacija, net jei lošėjas „Numeta“ kortas ir krupjė laimi lošimą.
- Jei atliekamas papildomas „6 kortų premijos“ statymas, jis laimimas, jei trys lošėjo ir trys krupjė kortos sudaro penkių kortų pokerio kombinaciją „Trys vienodos“ ar geresnę. Laimima, net jei lošėjas „Numeta“ kortas arba krupjė laimi lošimą.
- „Pradinio Statymo Premijos“ („Ante Bonus“) statymų laimėjimų lentelė:

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

- „Pora plius“ („Pair Plus“) laimėjimų lentelė:

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

- „6 kortų premija“ („6 Card Bonus“) laimėjimų lentelė:

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

- „Pradinis“ („Ante“) statymų laimėjimų santykis yra 1:1.
- „Žaisti“ statymų laimėjimų santykis yra 1:1.

Galimi ypatingi atvejai:

- Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: Nuotolinio stalo lošimo gyvai tiekėjo darbuotojas (krupjė) visais atvejais privalo pranešti apie klaidas pamainos vadovui.
- Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
    - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti grąžintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
    - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų kortų, korta/kortos turi būti grąžintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
    - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
    - Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paimamos ir maišoma toliau.
    - Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
    - Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
    - Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama pamainos vadovui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus grąžinami.

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

Atsijungimas nuo lošimo:

- Jei atsijungiama nuo lošimo nepasibaigus statymų laikui, atlikti statymai bus panaikinti ir jų sumos bus grąžintos lošėjui. Jei atsijungiama pasibaigus statymų laikui, statymai galioja ir lošiama be lošėjo dalyvavimo. Vėl prisijungus, lošėjas galės peržiūrėti rezultatus „Istorijos“ lange.

Papildomos lošimo funkcijos:

	Lošimo lange paspaudus mygtuką „Kambarys“ (jei toks yra), galima pakeisti lošimo stalą arba pasirinkti kitą tiesioginį lošimą. Iš esamo lošimo pasitraukiama tik tuomet, kai pasirenkamas naujas stalas / lošimas, prie kurio prisijungiama. „Kambaryje“ galima ieškoti kitų lošimų ir toliau lošiant esamą lošimą.
	Vienu metu galima prisijungti prie iki 4 skirtingų lošimo stalų ir stebėti juos viename naršyklės lange. Norėdamas prisijungti prie papildomo lošimo, lošėjas esamame lošime turi spausti „Kambarys“ ir tuomet mygtuką „+Stalas“. Tam tikri stalai gali neleisti lošti kelių lošimų vienu metu, tokiu atveju prie jų mygtuko „+Stalas“ nebus.

- Prisijungus prie kelių stalų, galima keisti savo naršyklės lango dydį, tačiau negalima keisti atskirų lošimų langų dydžio.
- Atsijungus nuo vieno stalo, lošimas prie kitų stalų nebus paveiktas. Norint palikti stalą, reikia spausti mygtuką „X“.

- Stalas paliekamas automatiškai, jei prisijungiama prie to paties stalo per kitą įrenginį / naršyklę.
- Paspaudus ne „+Stalas“ mygtuką, o stalo simbolį, lošėjas tiesiog pakeičia stalus, o ne papildomai prisijungia.
- Rekomenduojama prisijungti prie tiek stalų, kiek tilptų ekrane, tačiau leistų tiksliai ir tikslingai atlikti statymus.
- Trumpieji mygtukai gali būti naudojami norint greitai atlikti tam tikrus veiksmus:

Mygtukas	**Funkcija**
Skaičių mygtukai nuo 1	Norint pasirinkti žetoną žetonų lange. Mygtukas „1“ atitinka kairiausiąjį mažiausios vertės žetoną. Mygtukas „2“ parenka didesnės vertės žetoną ir t. t.
TARPAS	Pakartoja paskutinį lošėjo statymą. Paspaudus TARPĄ dar kartą, padvigubinamas statymas.
CTRL+Z (CMD+Z), DELETE, BACKSPACE	Atšaukiamas paskutinis statymas. Paspaudus ir 3 sekundes palaikius, panaikinami visi statymai.
ESC	Jei taikoma, ESC mygtuką galima naudoti: • Išeiti iš viso ekrano režimo • Uždaryti iššokantį langą (Istorijos, Pagalbos, Nustatymų ir t. t.)

27. „Aukščiausia korta“ („Top Card“) kortų lošimo taisyklės

Tai yra „Evolution Gaming“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.

Minimalus statymas lošime: 1 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 10 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 16 500 EUR.
Lošimo laukeliai:
„Žaidimo numeris“ – kiekvienas lošimas identifikuojamas unikaliu „Žaidimo numeriu“. Šis numeris rodo, kada prasidėjo lošimas pagal GMT laiko juostą (*valanda: minutė: sekundė*). Lošėjui panorus kreiptis į Klientų aptarnavimo skyrių dėl konkretaus lošimo, būtina užsirašyti šį „žaidimo numerį“ (arba padaryti ekrano nuotrauką).
Lentelėje žemiau pateikiami mygtukų pasirinkimai bei apibūdinamos jų funkcijos:

Mygtukas	Funkcija
	Paspaudus mygtuką „Pokalbis“ galima padidinti pokalbio langą arba jį uždaryti. Lošėjas gali kalbėtis su krupjė ir kitais lošėjais įrašydamas savo pranešimą „Pokalbio“ lauke. Pranešimas paskelbiamas paspaudus klaviatūros mygtuką „Enter“ („Įvesti“) arba laukelyje esantį rodyklės simbolį. Patį langą galima perkelti į bet kurią ekrano vietą.
	Paspaudus mygtuką „Arbatpinigiai“ galima arbatpinigiais atsidėkoti krupjė už gerai suteiktas paslaugas. Paspaudus šį mygtuką, atidaromas atitinkamas skydelis, kur galima padėti norimą dovanoti žetonų kiekį ant „Arbatpinigių“ laukelio. Paspaudus mygtuką „Patvirtinti“ perduodami arbatpinigiai.
	Paspaudus mygtuką „Nustatymai“ atidaromas meniu su lošėjo keičiamais nustatymais, kurie suskirstyti į keletą pagrindinių skirtukų: • „BENDRIEJI“ – galima paslėpti/rodyti kitų lošėjų pranešimus. • „VAIZDAS“ – lošėjo vaizdo kokybė nustatoma automatiškai, tačiau transliacijos kokybę galima pakeisti rankiniu būdu. • „GARSAS“ – galima įjungti/išjungti kurpjė balsą ir lošimo garsus, sureguliuoti jų garsumą.

	Lošėjo pasirinkti nustatymai pritaikomi iškart ir išsaugomi lošėjo profilyje. Išsaugoti nustatymai bus įkeliami automatiškai prisijungus iš bet kurio įrenginio.
	Paspaudus mygtuką „Garsas“ galima įjungti/išjungti krupjė balsą ir lošimo garsus. Šiuo būdu įjungus/išjungus garsą, nustatymai neišsaugomi ir pakeitus stalą garsas automatiškai vėl įjungiamas.
	Paspaudus mygtuką „Istorija“ atidaromas langas su loštų lošimų rezultatais. Lošimų istorija pateikiama: • „PASKYROS ISTORIJA“ – rodomas sąrašas su lošimų istorija: datos, statytos sumos ir laimėjimai. Naujausi lošti lošimai rodomi viršuje. • „ŽAIDIMŲ ISTORIJA“ – rodoma konkretaus lošimo istorija prieš tai „ŽAIDIMŲ“ stulpelyje paspaudus konkretų lošimą.
	Paspaudus mygtuką „Kasininkas“ atidaromas kasos/banko langas, kuriame galima atlikti pinigų įnešimą ir išėmimą.
	Paspaudus mygtuką „Atsakingas lošimas“ atidaromas puslapis, kuriame pateikiamos „Atsakingo lošimo“ nuostatos. Puslapyje pateikiama naudinga informacija ir nuorodos apie atsakingą elgesį interneto azartiniuose lošimuose bei informacija apie lošimų ribojimą.

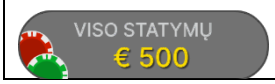
Lošimo aprašymas:

- „Aukščiausia korta“ („Top Card“) lošimo tikslas yra atspėti, kas – „Šeimininkai (A)“ ar „Svečiai (B)“ – ištrauks aukštesnės vertės kortą ir laimės.
- Lošėjas taip pat gali statyti, kad „Šeimininkai (A)“ ir „Svečiai (B)“ išdalytos kombinacijos bus tokios pat vertės, t. y. bus „Lygiosios (X)“ arba tokios pat vertės ir rūšies, t. y. bus „Lygiosios“ („XX“).
- Kortos dalijamos iš kortų rinkinio, kuriame yra aštuonios kortų (juokdarių kortos nenaudojamos).
- Lošėjas stato už tai, kad laimės: „Šeimininkai (A)“, „Svečiai (B)“, bus „Lygiosios (X)“ arba „Lygiosios“ („XX“).
- Krupjė išdalina po vieną atverstą kortą „Šeimininkams (A)“ ir „Svečiams (B)“. Aukščiausia korta laimi, laimėjimo santykis yra 1:1.
- Kortų vertė nuo žemiausios iki aukščiausios yra tokia:
    - 2 yra mažiausia korta.
    - Po jos seka 3 ir t. t., (2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K-A).
    - Tūzas yra aukščiausia.
- Jei išdalytos kombinacijos yra tokios pat vertės, lošėjui grąžinama pusė pagrindinio statymo (už „Šeimininkai (A)“ arba už „Svečiai (B)“). Jei lošėjas atliko statymą už „Lygiosios (X)“, laimėjimai išmokami santykiu 11:1.
- Jei „Šeimininkai“ („A“) ir „Svečiai“ („B“) kortos yra vienodos vertės ir rūšies, lošėjui grąžinama pusė pagrindinio statymo (už „Šeimininkai (A)“ arba už „Svečiai (B)“). Jei lošėjas atliko statymą už „Lygiosios (XX)“, laimėjimai išmokami santykiu 50:1.

Statymo atlikimas:

- Lentelėje žemiau pateikiami lošimo ekrano mygtukų pasirinkimai bei apibūdinamos jų funkcijos statymo atlikimui:

Mygtukas	Funkcija
Top Card 1€ - 16 500€	„Statymo ribų“ skydelyje nurodomos minimalios ir maksimalios leistinos statymų ribos, kurios laikas nuo laiko gali keistis. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai.

	Dalyvavimui lošime, lošėjas turi turėti pakankamai pinigų statymams atlikti. Pinigų likutis lošėjo lošimų sąskaitoje (toliau – likutis) matomas ekrane.
	„Šviesoforas“ rodo esamą lošimo būseną ir informuoja, kada lošėjas gali atlikti statymus. Statymo atlikimui skiriama 14 sekundžių. Nuo 14 iki 6 sekundžių rodoma žalia spalva, kada statymų laikas beveik baigėsi, t. y. nuo 5 iki 1 sekundės, rodoma geltona spalva, o kada statymo laikas baigėsi – rodoma raudona spalva. Per statymams skirtą laiką lošėjas gali pakeisti ir/arba atsiimti statymą.
	„Žetonų lange“ galima pasirinkti kiekvieno statomo žetono vertę. Galima pasirinkti tik tų nominalų žetonus, kuriuos leidžia lošėjo likutis. Pasirinkus žetoną, statymą atlikti galima paprasčiausiai paspaudus atitinkamą statymo vietą ant stalo. Kiekvieną kartą paspaudžiant statymų vietą lošėjo statymo suma padidės pasirinkto žetono verte iki lošėjo pasirinktam statymui didžiausios leistinos ribos. Atlikus didžiausią leistiną statymą, lošėjas daugiau statyti nebegali, virš statymo bus rodomas pranešimas, jog atliktas didžiausias leistinas statymas.
	Mygtukas „Kartoti“ leidžia pakartoti visus statymus iš ankstesniojo lošimo. Šis mygtukas įjungtas tik prieš padedant pirmąjį žetoną.
	Mygtukas „Dvigubas“ („2x“) įsijungia lošėjui atlikus statymą. Kiekvienas spustelėjimas dvigubina lošėjo statymus iki didžiausios ribos. Norint padvigubinti VISUS atliktus statymus, lošėjas turi turėti pakankamai lėšų sąskaitoje.
	Mygtukas „Atšaukti“ panaikina paskutinį atliktą statymą. Mygtuką „Atšaukti“ galima spausti keletą kartų, statymai bus šalinami po vieną, atvirkščiai jų atlikimui. Tokiu būdu lošėjas gali pašalinti visus statymus.
	Indikatorius „Viso statymų“ nurodo bendrą šiame lošime atliktų statymų skaičių.

Laimėjimų lentelė:

- Laimėjimo dydis priklauso nuo statymo tipo:

Statymas	**Laimėjimas**
„Šeimininkai“ („A“)	1:1
„Svečiai“ („B“)	1:1
„Lygiosios“ („X“)	11:1
„Lygiosios“ („XX“)	50:1

Kortų maišymas:

- Lošimas tęsiamas, kol ištraukiama rezultatą lemiančioji korta. Paskui dalintojas arba kortų maišytojas išmaišo kortas.
- Jei yra maišymo stalas, prie stalo naudojami du batai su dviem kortų rinkiniais. Tokiu atveju dalintojas sukeičia batus, maišytojas atlieka maišymą prie maišymo stalo, o dalintojas tęsia lošimą.

Galimi ypatingi atvejai:

- Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: Nuotolinio stalo lošimo gyvai tiekėjo darbuotojas (krupjė) visais atvejais privalo pranešti apie klaidas pamainos vadovui.
- Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
    - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti grąžintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
    - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų kortų, korta/kortos turi būti grąžintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
    - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
    - Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paimamos ir maišoma toliau.
    - Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
    - Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
    - Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama pamainos vadovui,, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus grąžinami.

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

Atsijungimas nuo lošimo:
- Jei atsijungiama nuo lošimo nepasibaigus statymų laikui, atlikti statymai bus panaikinti ir jų sumos bus grąžintos lošėjui. Jei atsijungiama pasibaigus statymų laikui, statymai galioja ir lošiama be lošėjo dalyvavimo. Vėl prisijungus, lošėjas galės peržiūrėti rezultatus „Istorijos“ lange.

Papildomos lošimo funkcijos:

	Lošimo lange paspaudus mygtuką „Kambarys“ (jei toks yra), galima pakeisti lošimo stalą arba pasirinkti kitą tiesioginį lošimą. Iš esamo lošimo pasitraukiama tik tuomet, kai pasirenkamas naujas stalas / lošimas, prie kurio prisijungiama. „Kambaryje“ galima ieškoti kitų lošimų ir toliau lošiant esamą lošimą.
	Vienu metu galima prisijungti prie iki 4 skirtingų lošimo stalų ir stebėti juos viename naršyklės lange. Norėdamas prisijungti prie papildomo lošimo, lošėjas esamame lošime turi spausti „Kambarys“ ir tuomet mygtuką „+Stalas“. Tam tikri stalai gali neleisti lošti kelių lošimų vienu metu, tokiu atveju prie jų mygtuko „+Stalas“ nebus.

- Prisijungus prie kelių stalų, galima keisti savo naršyklės lango dydį, tačiau negalima keisti atskirų lošimų langų dydžio.
- Atsijungus nuo vieno stalo, lošimas prie kitų stalų nebus paveiktas. Norint palikti stalą, reikia spausti mygtuką „X“.

- Stalas paliekamas automatiškai, jei prisijungiama prie to paties stalo per kitą įrenginį / naršyklę.
- Paspaudus ne „+Stalas“ mygtuką, o stalo simbolį, lošėjas tiesiog pakeičia stalus, o ne papildomai prisijungia.
- Rekomenduojama prisijungti prie tiek stalų, kiek tilptų ekrane, tačiau leistų tiksliai ir tikslingai atlikti statymus.
- Trumpieji mygtukai gali būti naudojami norint greitai atlikti tam tikrus veiksmus:

Mygtukas	**Funkcija**
Skaičių mygtukai nuo 1	Norint pasirinkti žetoną žetonų lange. Mygtukas „1“ atitinka kairiausiąjį mažiausios vertės žetoną. Mygtukas „2“ parenka didesnės vertės žetoną ir t. t.
TARPAS	Pakartoja paskutinį lošėjo statymą. Paspaudus TARPĄ dar kartą, padvigubinamas statymas.
CTRL+Z (CMD+Z), DELETE, BACKSPACE	Atšaukiamas paskutinis statymas. Paspaudus ir 3 sekundes palaikius, panaikinami visi statymai.
ESC	Jei taikoma, ESC mygtuką galima naudoti: • Išeiti iš viso ekrano režimo • Uždaryti iššokantį langą (Istorijos, Pagalbos, Nustatymų ir t. t.)

28. „Svarbiausias Teksaso „Hold‘em“ („Ultimate Texas Hold'em“) kortų lošimo taisyklės

Tai yra „Evolution Gaming“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.

Minimalus statymas lošime: 0,50 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 3 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 555 000 EUR.
Lošimo laukeliai:
„Žaidimo numeris“ – kiekvienas lošimas identifikuojamas unikaliu „Žaidimo numeriu“. Šis numeris rodo, kada prasidėjo lošimas pagal GMT laiko juostą (*valanda: minutė: sekundė*). Lošėjui panorus kreiptis į Klientų aptarnavimo skyrių dėl konkretaus lošimo, būtina užsirašyti šį „žaidimo numerį“ (arba padaryti ekrano nuotrauką).
Lentelėje žemiau pateikiami mygtukų pasirinkimai bei apibūdinamos jų funkcijos:

Mygtukas	Funkcija
	Paspaudus mygtuką „Pokalbis“ galima padidinti pokalbio langą arba jį uždaryti. Lošėjas gali kalbėtis su krupjė ir kitais lošėjais įrašydamas savo pranešimą „Pokalbio“ lauke. Pranešimas paskelbiamas paspaudus klaviatūros mygtuką „Enter“ („Įvesti“) arba laukelyje esantį rodyklės simbolį. Patį langą galima perkelti į bet kurią ekrano vietą.
	Paspaudus mygtuką „Arbatpinigiai“ galima arbatpinigiais atsidėkoti krupjė už gerai suteiktas paslaugas. Paspaudus šį mygtuką, atidaromas atitinkamas skydelis, kur galima padėti norimą dovanoti žetonų kiekį ant „Arbatpinigių“ laukelio. Paspaudus mygtuką „Patvirtinti“ perduodami arbatpinigiai.
	Paspaudus mygtuką „Nustatymai“ atidaromas meniu su lošėjo keičiamais nustatymais, kurie suskirstyti į keletą pagrindinių skirtukų: • „BENDRIEJI“ – galima paslėpti/rodyti kitų lošėjų pranešimus. • „VAIZDAS“ – lošėjo vaizdo kokybė nustatoma automatiškai, tačiau transliacijos kokybę galima pakeisti rankiniu būdu. • „GARSAS“ – galima įjungti/išjungti kurpjė balsą ir lošimo garsus, sureguliuoti jų garsumą.

	Lošėjo pasirinkti nustatymai pritaikomi iškart ir išsaugomi lošėjo profilyje. Išsaugoti nustatymai bus įkeliami automatiškai prisijungus iš bet kurio įrenginio.
	Paspaudus mygtuką „Garsas“ galima įjungti/išjungti krupjė balsą ir lošimo garsus. Šiuo būdu įjungus/išjungus garsą, nustatymai neišsaugomi ir pakeitus stalą garsas automatiškai vėl įjungiamas.
	Paspaudus mygtuką „Istorija“ atidaromas langas su loštų lošimų rezultatais. Lošimų istorija pateikiama: • „PASKYROS ISTORIJA“ – rodomas sąrašas su lošimų istorija: datos, statytos sumos ir laimėjimai. Naujausi lošti lošimai rodomi viršuje. • „ŽAIDIMŲ ISTORIJA“ – rodoma konkretaus lošimo istorija prieš tai „ŽAIDIMŲ“ stulpelyje paspaudus konkretų lošimą.
	Paspaudus mygtuką „Kasininkas“ atidaromas kasos/banko langas, kuriame galima atlikti pinigų įnešimą ir išėmimą.
	Paspaudus mygtuką „Atsakingas lošimas“ atidaromas puslapis, kuriame pateikiamos „Atsakingo lošimo“ nuostatos. Puslapyje pateikiama naudinga informacija ir nuorodos apie atsakingą elgesį interneto azartiniuose lošimuose bei informacija apie lošimų ribojimą.

Lošimo aprašymas:

- „Svarbiausias Teksaso „Hold‘em“ pokeris“ („Ultimate Texas Hold'em“) lošimas yra populiaraus „Teksaso pokerio“ variantas, tačiau skiriasi tuo, kad lošiama prieš krupjė, o ne kitus lošėjus.
- „Svarbiausio Teksaso „Hold‘em“ pokerio“ lošimo tikslas yra nugalėti krupjė kombinaciją surenkant geriausią galimą penkių kortų kombinaciją iš pirmųjų dviejų lošėjui padalintų kortų ir penkių bendrų kortų.
- Prie vieno „Svarbiausio Teksaso „Hold‘em“ pokerio“ pokerio stalo vienu metu gali lošti neribotas skaičius lošėjų.
- „Svarbiausią Teksaso „Hold‘em“ pokerį“ lošiama naudojant vieną standartinę 52 kortų malką, kortos maišomos kas kartą pradėjus naują lošimą.
- Norėdamas atlikti statymą (-us), lošėjas privalo pasirinkti statomo žetono vertę ir atlikti statymą ant „Ante“ („Pradinis“) laukelio. Atlikus „Pradinį“ statymą, sistema automatiškai atliks tokios pat vertės „Aklą“ („Blind“) statymą.
- Krupjė padalina dvi užverstas kortas lošėjui ir dvi užverstas kortas sau.
- Po kortų padalinimo, lošėjas gali atlikti vieną iš šių veiksmų:
    - „Žaisti 1x“ – lošimas tęsiamas ir atliekamas statymas, kuris lygus „Ante“ („Pradiniam“) statymui.
    - „Tikrinti“ – statymas neatliekamas.
- Tuomet krupjė stalo viduryje atverčia pirmąsias tris bendras kortas, šis veiksmas vadinamas „Flop“ („Bendros“), lošėjas gali atlikti vieną iš šių veiksmų:
    - „Žaisti 1x“ – lošimas tęsiamas ir atliekamas statymas, kuris lygus „Ante“ („Pradiniam“) statymui.
    - „Tikrinti“ – statymas neatliekamas.
- Po pauzės krupjė atverčia dar dvi bendras kortas „Turn“ („Atversta“) ir „River“ („Galutinė“), lošėjas turi pasirinkimą:
    - „Žaisti 1x“ – lošimas tęsiamas ir atliekamas statymas, kuris lygus „Ante“ („Pradiniam“) statymui.
    - „Tikrinti“ – statymas neatliekamas.
- Nustatant laimėtoją, sudaromos ir tarpusavyje palyginamos geriausios lošėjo ir krupjė kombinacijos naudojant penkias iš septynių galimų kortų.

Statymo atlikimas:

- Lentelėje žemiau pateikiami lošimo ekrano mygtukų pasirinkimai bei apibūdinamos jų funkcijos statymo atlikimui:

Mygtukas	Funkcija
Ultimate Texas Hold'em 0,50€ - 3 000€	„Statymo ribų“ skydelyje nurodomos minimalios ir maksimalios leistinos statymų ribos, kurios laikas nuo laiko gali keistis. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai. bbb
LIKUTIS € 100,000	Dalyvavimui lošime, lošėjas turi turėti pakankamai pinigų statymams atlikti. Pinigų likutis lošėjo lošimų sąskaitoje (toliau – likutis) matomas ekrane.
ATLIKITE STATYMUS	„Šviesoforas“ rodo esamą lošimo būseną ir informuoja, kada lošėjas gali atlikti statymus. Statymo atlikimui skiriama 14 sekundžių. Nuo 14 iki 6 sekundžių rodoma žalia spalva, kada statymų laikas beveik baigėsi, t. y. nuo 5 iki 1 sekundės, rodoma geltona spalva, o kada statymo laikas baigėsi – rodoma raudona spalva. Per statymams skirtą laiką lošėjas gali pakeisti ir/arba atsiimti statymą.
	„Žetonų lange“ galima pasirinkti kiekvieno statomo žetono vertę. Galima pasirinkti tik tų nominalų žetonus, kuriuos leidžia lošėjo likutis. Pasirinkus žetoną, statymą atlikti galima paprasčiausiai paspaudus atitinkamą statymo vietą ant stalo. Kiekvieną kartą paspaudžiant statymų vietą lošėjo statymo suma padidės pasirinkto žetono verte iki lošėjo pasirinktam statymui didžiausios leistinos ribos. Atlikus didžiausią leistiną statymą, lošėjas daugiau statyti nebegali, virš statymo bus rodomas pranešimas, jog atliktas didžiausias leistinas statymas.
	Mygtukas „Kartoti“ leidžia pakartoti visus statymus iš ankstesniojo lošimo. Šis mygtukas įjungtas tik prieš padedant pirmąjį žetoną.
	Mygtukas „Dvigubas“ („2x“) įsijungia lošėjui atlikus statymą. Kiekvienas spustelėjimas dvigubina lošėjo statymus iki didžiausios ribos. Norint padvigubinti VISUS atliktus statymus, lošėjas turi turėti pakankamai lėšų sąskaitoje.
	Mygtukas „Atšaukti“ panaikina paskutinį atliktą statymą. Mygtuką „Atšaukti“ galima spausti keletą kartų, statymai bus šalinami po vieną, atvirkščiai jų atlikimui. Tokiu būdu lošėjas gali pašalinti visus statymus.
	Indikatorius „Viso statymų“ nurodo bendrą šiame lošime atliktų statymų skaičių.

- Išdalinus kortas, parodoma lošėjo kombinacija bei atidaromas „Priimkite sprendimą“ langas.
- Lošėjas turi nuspręsti, ar „Žaisti 4x“ (kelti 4x) arba „Žaisti 3x“ (kelti 3x) savo „Pradinio“ („Ante“) statymo vertę, ar „Tikrinti“ (nekelti). Pasirinkus „Žaisti 4x“ arba „Žaisti 3x“, lošime nebus siūlomi papildomi sprendimo variantai, atitinkamos vertės žetonai („Pradinis 4x“ („Ante 4x“) arba „Pradinis 3x“ (Ante 3x) bus padėti lauke „Žaisti“. Pasirinkus „Tikrinti“, šiame lošime bus pasiūlyti papildomi sprendimų variantai. Jei per skirtą laiką nepriimamas sprendimas, automatiškai bus priimtas sprendimas „Tikrinti“. Statymo laiko indikatoriuje bus rodomas pranešimas: „Automatinis tikrinimas“.

- Rodomos trys bendros kortos („Flop“). Jei atlikdamas ankstesnį veiksmą lošėjas pasirinko „Tikrinti“, dabar galima rinktis „Žaisti 2x“ (didinti 2x) arba „Tikrinti“. Pasirinkus „Žaisti 2x“, lošime nebus siūlomi papildomi sprendimo variantai, atitinkamos vertės žetonai „Pradinis 2x“ („Ante 2x“) bus padėti lauke „Žaisti“. Pasirinkus „Tikrinti“, šiame lošime bus pasiūlytas papildomas statymas „Žaisti“. Jei per skirtą laiką nepriimamas sprendimas, automatiškai bus priimtas sprendimas „Tikrinti“. Statymo laiko indikatoriuje bus rodomas pranešimas: „Automatinis tikrinimas“ .
- Bus atverstos dvi bendros kortos („Turn“ ir „River“). Jei atlikdamas ankstesnį veiksmą lošėjas pasirinko „Tikrinti“, dabar bus galima „Žaisti 1x“ (didinti 1x) arba „Numesti“. Jei pasirenkama „Žaisti 1x“, atitinkamos vertės žetonai bus padėti lauke „Žaisti“. Jei pasirinkama „Numesti“, nebus atliktas „Žaisti“ statymas, lošėjas praranda savo „Pradinį“ („Ante“) ir „Aklą“ („Blind“) statymus.

Jei praėjus sprendimo laikui lošėjas nepriima sprendimo „Žaisti 1x“ ar „Numesti“, lošėjo kortos bus automatiškai numestos ir prarasti „Pradinis“ („Ante“) ir „Aklas“ („Blind“) statymai. Statymo laiko indikatoriuje bus rodomas pranešimas: „Automatiškai Numesta“.

„Trijulės“ („TRIPS“) statymas:

- „Trijulės“ („Trips“) statymas yra papildomas statymas, kurį galima atlikti prieš prasidėjus lošimui.
- „Trijulės“ („Trips“) statymas atliekamas mirksinčiame „Trips“ laukelyje, po to kai atliekamas lošėjo „Pradinis“ („Ante“) statymas.
- „Trijulės“ („Trips“) statymas laimimas, jei lošėjo galutinė penkių kortų kombinacija yra trys vienodos kortos arba geresnė, neatsižvelgiant į tai, kokia yra krupjė kombinacija.
- Visi statymai turi būti atlikti prieš baigiantis statymų laikui. Pasibaigus statymų laikui, krupjė pradės dalinti kortas. Lošimo metu lošėjui siūloma atlikti statymus „Žaisti“, tačiau šis sprendimas neįtakoja atliktų „Trijulės“ („Trips“) statymų.
- Lošimo pabaigoje krupjė atverčia savo kortas ir paskelbia rezultatą. Laimėjimai lošėjams parodomi pranešimų ekrane.

Laimančios kombinacijos:

- Atskirų kortų vertė mažėjančia tvarka: Tūzas (gali būti didžiausios arba mažiausios vertės), karalius, dama, valetas, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 ir 2.
- Tūzas gali būti didžiausios vertės korta eilėje nuo 10 (10, valetas, dama, karalius, tūzas) arba mažiausios vertės korta eilėje iki 5 (tūzas, 2, 3, 4, 5).
- Galimi laimėjimai pradedant nuo didžiausio iki mažiausio:

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

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

Lošimo rezultatai ir laimėjimai:

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

- Norėdamas dalyvauti lošime, krupjė turi surinkti bent porą ar geresnę kombinaciją.
- Jei laimi lošėjas, „Pradinis“ („ANTE“) ir „ŽAISTI“ statymai išmokami taip:
    - Ante statymai išmokami 1:1, jei krupjė turi porą ar geresnę kombinaciją.
    - Ante statymas baigiasi lygiosiomis, jei krupjė neturi kombinacijos.
    - Statymas „ŽAISTI“ išmokamas 1:1, neatsižvelgiant į krupjė kombinaciją.
- Rezultatų lentelė:

Greitas būdas patikrinti žaidimo rezultatus ir sužinoti, ar laimėjote, pralošėte ar sužaidėte lygiosiomis.

Rezultatas	**„Pradinis“ („Ante“)**	**„Aklas“ („Blind“)**	**„Žaisti“**
Krupjė nedalyvauja lošime ir lošėjas laimi	Lygiosios	Laimėjimas*	1:1
Krupjė nedalyvauja lošime ir lošėjas pralaimi	Lygiosios	Pralaimėjimas	Pralaimėjimas
Krupjė dalyvauja lošime ir lošėjas laimi	Laimėjimas	Laimėjimas*	1:1
Krupjė dalyvauja lošime ir lošėjas pralaimi	Pralaimėjimas	Pralaimėjimas	Pralaimėjimas
Krupjė dalyvauja lošime, sulošiama lygiosiomis	Lygiosios	Lygiosios	Lygiosios
Lošėjas nusimeta kortas (nusprendžia neatlikti statymo „Žaisti“)	Pralaimėjimas	Pralaimėjimas	–

*Statymo „Aklas“ („Blind“) laimėjimai nustatomi pagal žemiau pateiktą „Aklo“ („Blind“) statymo laimėjimų lentelę.

- „Aklas“ („Blind“) statymų laimėjimų lentelė:

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

- „Trijulės“ („Trips“) statymų laimėjimų lentelė:

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

„Trijulės“ („Trips“) statymo laimėjimas priklauso nuo lošėjo geriausių 5 iš 7 kortų kombinacijos, ji nepriklauso nuo krupjė kombinacijos ir nuo to, ar lošėjas atliko statymą „Žaisti“.

Galimi ypatingi atvejai:

- Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: Nuotolinio stalo lošimo gyvai tiekėjo darbuotojas (krupjė) visais atvejais privalo pranešti apie klaidas pamainos vadovui.
- Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
    - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti grąžintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
    - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų kortų, korta/kortos turi būti grąžintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
    - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
    - Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paimamos ir maišoma toliau.
    - Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
    - Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
    - Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama pamainos vadovui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus grąžinami.

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

Atsijungimas nuo lošimo:

- Jei atsijungiama nuo lošimo nepasibaigus statymų laikui, atlikti statymai bus panaikinti ir jų sumos bus grąžintos lošėjui. Jei atsijungiama pasibaigus statymų laikui, statymai galioja ir lošiama be lošėjo dalyvavimo. Vėl prisijungus, lošėjas galės peržiūrėti rezultatus „Istorijos“ lange.

Papildomos lošimo funkcijos:

	Lošimo lange paspaudus mygtuką „Kambarys“ (jei toks yra), galima pakeisti lošimo stalą arba pasirinkti kitą tiesioginį lošimą. Iš esamo lošimo pasitraukiama tik tuomet, kai pasirenkamas naujas stalas / lošimas, prie kurio prisijungiama. „Kambaryje“ galima ieškoti kitų lošimų ir toliau lošiant esamą lošimą.
	Vienu metu galima prisijungti prie iki 4 skirtingų lošimo stalų ir stebėti juos viename naršyklės lange. Norėdamas prisijungti prie papildomo lošimo, lošėjas esamame lošime turi spausti „Kambarys“ ir tuomet mygtuką „+Stalas“. Tam tikri stalai gali neleisti lošti kelių lošimų vienu metu, tokiu atveju prie jų mygtuko „+Stalas“ nebus.

- Prisijungus prie kelių stalų, galima keisti savo naršyklės lango dydį, tačiau negalima keisti atskirų lošimų langų dydžio.
- Atsijungus nuo vieno stalo, lošimas prie kitų stalų nebus paveiktas. Norint palikti stalą, reikia spausti mygtuką „X“.
- Stalas paliekamas automatiškai, jei prisijungiama prie to paties stalo per kitą įrenginį / naršyklę.
- Paspaudus ne „+Stalas“ mygtuką, o stalo simbolį, lošėjas tiesiog pakeičia stalus, o ne papildomai prisijungia.
- Rekomenduojama prisijungti prie tiek stalų, kiek tilptų ekrane, tačiau leistų tiksliai ir tikslingai atlikti statymus.
- Trumpieji mygtukai gali būti naudojami norint greitai atlikti tam tikrus veiksmus:

Mygtukas	**Funkcija**
Skaičių mygtukai nuo 1	Norint pasirinkti žetoną žetonų lange. Mygtukas „1“ atitinka kairiausiąjį mažiausios vertės žetoną. Mygtukas „2“ parenka didesnės vertės žetoną ir t. t.
TARPAS	Pakartoja paskutinį lošėjo statymą. Paspaudus TARPĄ dar kartą, padvigubinamas statymas.
CTRL+Z (CMD+Z), DELETE, BACKSPACE	Atšaukiamas paskutinis statymas. Paspaudus ir 3 sekundes palaikius, panaikinami visi statymai.
ESC	Jei taikoma, ESC mygtuką galima naudoti: • Išeiti iš viso ekrano režimo • Uždaryti iššokantį langą (Istorijos, Pagalbos, Nustatymų ir t. t.)

29. „Ruletė gyvai“ („Live Roulette“)

Tai yra „NetEnt“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.

29.1. Ruletė gyvai („Live Roulette“) – lošimas, kurio tikslas – atspėti, kurioje vietoje sustos kamuoliukas, riedantis ant besisukančio rato (ruletės). Rate yra 37 skyreliai, sunumeruoti nuo 0 iki 36 imtinai. Kiekvienam skaičiui priskiriama raudona arba juoda spalva, išskyrus 0, kuris pažymėtas žalia spalva. Galimi 4 ruletės gyvai lošimo stalai:
1) lošimo stalas „Greitoji ruletė“ („Rapid Roulette“), kurio minimali statymo suma: 0.50 EUR; maksimali statymo suma: 100 EUR; maksimalus galimas laimėjimas: 9 000 EUR.
2) lošimo stalas „Klasikinė ruletė“ („Classic Roulette“), kurio minimali statymo suma: 1 EUR; maksimali statymo suma: 250 EUR; maksimalus galimas laimėjimas: 9 000 EUR.
3) lošimo stalas „VIP ruletė“ („VIP Roulette“), kurio minimali statymo suma: 1 EUR; maksimali statymo suma: 2 500 EUR; maksimalus galimas laimėjimas: 9 000 EUR.
4) lošimo stalas „Sidabrinė ruletė“ („Roulette Silver“), kurio minimali statymo suma: 1 EUR; maksimali statymo suma: 250 EUR; maksimalus galimas laimėjimas: 9 000 EUR.
29.2. Lošime naudojami vertiniai žetonai, kurių vertė eurais nurodyta ant kiekvieno iš jų. Minimali bei maksimali statymo sumos nurodytos lošimo ekrano viršuje. Papildoma informacija, įskaitant minimalias ir maksimalias statymo sumas atskirai kiekvienai statymo rūšiai, bei laimėjimų lentelė gali būti peržiūrima paspaudus mygtuką „i“.
29.3. Lošėjas atlieka statymus pasirinkdamas žetono vertę ir spustelėdamas ant skaičių arba ant statymų lentelės pasirinktoje (-ose) vietoje (-ose). Statymus galima atlikti iki tol, kol ekrane pasirodo užrašas „No more bets“ (statymai nebepriimami). Statymams atlikti skiriama 10 sekundžių – per šį laiką lošėjas gali atlikti, keisti, atsiimti statymus. Pasirodžius užrašui „No more bets“ (statymai nebepriimami), lošimas pradedamas ir atliktų statymų suma yra nuskaičiuojama iš lošėjo lošimų sąskaitos, todėl keisti ar atsiimti statymų nebegalima.
29.4. Statymų lentelėje atvaizduoti skaičiai nuo 1 iki 36 ir 0, bei šansai (kolonos, tuzinai, raudona ir juoda, lyginis ir nelyginis, maži skaičiai (1-18) ir dideli skaičiai (19-36). Papildomoje lentelėje

atvaizduoti skaičiai nuo 1 iki 36 ir 0, kurie išdėstyti ovalo forma tokia pačia seka kaip ir ant ruletės rato ir padalyti į 3 sektorius: „Kaimynai“ („Voisins“), „Našlaičiai“ („Orphelins“), „Eilė 5/8“ („Tiers“).
29.5. Lošėjas gali pasirinkti statyti ant vieno ar kelių skaičių, spalvos, lyginių arba nelyginių skaičių, ar ant skaičių grupių:
29.5.1. Vienas skaičius („Straight“) – statoma tiesiai ant vieno iš skaičių;
29.5.2. Skaičių pora („Split“) – statoma ant linijos tarp dviejų bet kurių skaičių;
29.5.3. Trys skaičiai („Three line“/„Street“) – statoma ant trijų skaičių, esančių viename lentelės vertikaliame stulpelyje;
29.5.4. Kampas („Corner“) – statoma toje vietoje, kurioje susikerta 4 skaičiai;
29.5.5. Šeši skaičiai („Six line“) – statoma ant horizontalios linijos pabaigos tarp dviejų gretimų stulpelių;
29.5.6. Kolona („Column“) – statoma ant lentelės krašte esančio laukelio, žyminčio vieną iš trijų horizontalių lentelės eilių (12 skaičių). Tokiu atveju, statymas atliekamas ant visų 12 skaičių, esančių vienoje eilutėje, išskyrus 0.
29.5.7. Tuzinas („Dozen“) – statoma ant vieno iš trijų laukelių, pažymėtų „1st 12“, „2nd 12“ ir „3rd 12“, kurie atitinkamai apima dvylika skaičių.
29.5.8. Maži/dideli skaičiai („1-18“ ir „19-36“) – statoma ant laukelio, pažymėto skaičiais „1-18“ arba „19-36“, kurių kiekvienas atitinkamai apima 18 skaičių.
29.5.9. Raudona/juoda („Red/Black“) – statoma ant laukelio, pažymėto raudona arba juoda spalva. Šis statymas apima visus skaičius, kurie atitinkamai yra raudonos arba juodos spalvos.
29.5.10. Lyginis/ nelyginis („Even/Odd“) – statoma ant laukelio, pažymėto „Even“, apimančio visus lyginius skaičius arba ant laukelio, pažymėto „Odd“, apimančio visus nelyginius skaičius.
29.5.11. Nulinis statymas („Jeu Zero“) – statymas apima skaičių 0 ir šešis greta jo esančius kitus skaičius: 12, 35, 3, 26, 32 ir 15.
29.5.12. Eilė 5/8 („Tiers“) – statoma spustelėjus ant laukelio, pažymėto „Tiers“, kuris apima skaičius 27, 13, 36, 11, 30, 8, 23, 10, 5, 24, 16, 33. Tai 12 skaičių, išsidėsčiusių ant ruletės rato vienas paskui kitą.
29.5.13. Našlaičiai („Orphelins“) – statoma spustelėjus ant laukelio, pažymėto „Orphelins“, kuris apima skaičius 17, 34, 6, 1, 20, 14, 31, 9. Tai 8 skaičiai, esantys tarp „Kaimynų“ („Voisins”) ir „Eilė 5/8“ („Tiers“).
29.5.14. „Kaimynai“ („Voisins“) – statoma ant laukelio, pažymėto „Voisins“, kuris apima skaičius 22, 18, 29, 7, 28, 12, 35, 3, 26, 0, 32, 15, 19, 4, 21, 2, 25. Tai 16 skaičių ir „0“, išsidėsčiusių ant ruletės rato vienas šalia kito.
29.6. Ruletei nustojus suktis, ekrane atvaizduojamas ruletėje išsuktas skaičius ir išmokami laimėjimai pagal laimėjimų lentelę. Ruletėje išsuktą skaičių žodžiu paskelbia ir krupjė.
29.7. Lošėjas atsako už savo statymo teisingumą.
29.8. Statymai, kurie yra mažesni už nustatytą minimalią statymo sumą, yra nepriimami. Statymai, kurie viršija nustatytą maksimalią statymo sumą, yra automatiškai prilyginami nustatytai maksimaliai statymo sumai.
29.9. Galimi ypatingi atvejai:
29.9.1. Nepavykę sukimai – tai tokie atvejai, kai: kamuoliukas apsisuka mažiau nei tris pilnus apsisukimus; kamuoliukas iškrenta iš dalintojo (krupjė) rankos; kamuoliukas iššoka iš ruletės rato; ruletė sukasi ta pačia kryptimi, kuria skrieja kamuoliukas joje bei kiti panašūs atvejai. Nepavykusio sukimo atveju lošimas anuliuojamas bei lošėjams iš karto grąžinamos jų atliktų statymų sumos.
29.9.2. Sistemoje užregistruojamas ne tas skaičius, kuris buvo išsuktas ruletėje. Tokiu atveju teisingu skaičiumi laikomas tas, kuris faktiškai buvo išsuktas ruletėje. Ekrane parodomas ruletėje išsuktas skaičius ir išmokami laimėjimai pagal laimėjimų lentelę. Ruletėje išsuktą skaičių žodžiu paskelbia ir krupjė.
29.9.3. Ruletėje išsuktas skaičius neužregistruojamas sistemoje (po įvykusio sukimo lošimo sensoriai neužfiksuoja skaičiaus, ant kurio sustojo kamuoliukas). Tokiu atveju sukimas laikomas įvykusiu ir sukimo rezultatas fiksuojamas taip, lyg skaičius būtų užregistruotas sistemoje. Ekrane parodomas ruletėje išsuktas skaičius ir išmokami laimėjimai pagal laimėjimų lentelę. Ruletėje išsuktą skaičių žodžiu paskelbia ir krupjė.

29.9.4. Lošėjas neteisingai laimi, kai sistemoje užfiksuojamas ne tas skaičius, kuris buvo išsuktas ruletėje. Tokiu atveju Bendrovė išskaičiuoja neteisingai įskaitytą laimėjimą iš lošėjo lošimo sąskaitos.
29.9.5. Atsiradus kitai, 29.9.1-29.9.4 punktuose nenurodytai techninei ar krupjė klaidai lošime ir kai šios klaidos neįmanoma išspręsti/pašalinti nedelsiant (t. y. nuo kelių sekundžių iki dviejų minučių), lošimas yra atšaukiamas ir lošėjams iš karto grąžinamos atliktų statymų sumos. Ar klaidą įmanoma išspręsti/pašalinti nedelsiant nusprendžia lošimo tiekėjo atsakingas personalas. Kitais atvejais lošimas yra tęsiamas ir lošėjų atlikti statymai lieka galioti.
29.10. Visais atvejais, kai lošimas anuliuojamas, apie lošimo anuliavimą bei jo priežastį paskelbia krupjė.
29.11. Jei lošėjas atsijungia nuo lošimo (pavyzdžiui, lošėjo pusėje dingsta interneto ryšys), lošimas yra tęsiamas lošėjo jau atliktiems statymams. Lošėjui vėliau prisijungus prie savo lošimų sąskaitos, jis galės matyti tokio lošimo rezultatą.

30. „Juodasis Džekas gyvai“ („Live Blackjack“)

Tai yra „NetEnt“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.

30.1. Juodasis Džekas gyvai („Live Blackjack“) – stalo lošimas gyvai, kurio tikslas yra surinkti daugiau taškų pagal kortų vertes nei surenka dalintojas, bet ne daugiau nei 21 tašką. Lošime naudojamos 8 kortų kaladės, o prie vieno stalo vienu metu negali lošti daugiau kaip 7 lošėjai. Galimi 12 standartinio Juodojo Džeko lošimo stalų:
1) lošimo stalas „Sidabrinis standartinis Juodasis Džekas“ („Blackjack Standard Silver“), kurio minimali statymo suma: 25 EUR; maksimali statymo suma: 2500 EUR; maksimalus galimas laimėjimas: 67 500 EUR. Prie šio stalo vienas lošėjas gali užimti 1-3 vietas.
2) lošimo stalas „Krištolinis standartinis Juodasis Džekas“ („Blackjack Standard Crystal“), kurio minimali statymo suma: 25 EUR; maksimali statymo suma: 2500 EUR; maksimalus galimas laimėjimas: 67 500 EUR. Prie šio stalo vienas lošėjas gali užimti 1-3 vietas.
3) lošimo stalas „Auksinis standartinis Juodasis Džekas“ („Blackjack Standard Gold“), kurio minimali statymo suma: 10 EUR; maksimali statymo suma: 1 000 EUR; maksimalus galimas laimėjimas: 33 500 EUR. Prie šio stalo vienas lošėjas gali užimti 1-2 vietas.
4) lošimo stalas „Baltojo aukso standartinis Juodasis Džekas“ („Blackjack Standard White Gold“), kurio minimali statymo suma: 10 EUR; maksimali statymo suma: 1 000 EUR; maksimalus galimas laimėjimas: 33 500 EUR. Prie šio stalo vienas lošėjas gali užimti 1-2 vietas.
5) lošimo stalas „Kvarcinis standartinis Juodasis Džekas“ („Blackjack Standard Quartz“), kurio minimali statymo suma: 15 EUR; maksimali statymo suma: 1 000 EUR; maksimalus galimas laimėjimas: 33 500 EUR. Prie šio stalo vienas lošėjas gali užimti 1-2 vietas.
6) lošimo stalas „Juodojo aukso standartinis Juodasis Džekas“ („Blackjack Standard Black Gold“), kurio minimali statymo suma: 5 EUR; maksimali statymo suma: 500 EUR; maksimalus galimas laimėjimas: 2 500 EUR. Prie šio stalo vienas lošėjas gali užimti 1 vietą.
7) lošimo stalas „Smaragdinis standartinis Juodasis Džekas“ („Blackjack Standard Emerald“), kurio minimali statymo suma: 10 EUR; maksimali statymo suma: 1 000 EUR; maksimalus galimas laimėjimas: 33 500 EUR. Prie šio stalo vienas lošėjas gali užimti 1-2 vietas.
8) lošimo stalas „Žaliasis standartinis Juodasis Džekas“ („Blackjack Standard Green“), kurio minimali statymo suma: 5 EUR; maksimali statymo suma: 500 EUR; maksimalus galimas laimėjimas: 2 500 EUR. Prie šio stalo vienas lošėjas gali užimti 1 vietą.
9) lošimo stalas „Platininis standartinis Juodasis Džekas“ („Blackjack Standard Platinum“), kurio minimali statymo suma: 25 EUR; maksimali statymo suma: 2500 EUR; maksimalus galimas laimėjimas: 67 500 EUR. Prie šio stalo vienas lošėjas gali užimti 1-3 vietas.
10) lošimo stalas „Bronzinis standartinis Juodasis Džekas“ („Blackjack Standard Bronze“), kurio minimali statymo suma: 25 EUR; maksimali statymo suma: 2500 EUR; maksimalus galimas laimėjimas: 67 500 EUR. Prie šio stalo vienas lošėjas gali užimti 1-3 vietas.
11) lošimo stalas „Deimantinis standartinis Juodasis Džekas“ („Blackjack Standard Diamond“), kurio minimali statymo suma: 100 EUR; maksimali statymo suma: 5 000 EUR; maksimalus galimas laimėjimas: 70 000 EUR. Prie šio stalo vienas lošėjas gali užimti 1-3 vietas.

12) lošimo stalas „Rubininis standartinis Juodasis Džekas“ („Blackjack Standard Ruby“), kurio minimali statymo suma: 25 EUR; maksimali statymo suma: 2 500 EUR; maksimalus galimas laimėjimas: 67 500 EUR. Prie šio stalo vienas lošėjas gali užimti 1-3 vietas.
30.2. Lošime naudojami vertiniai žetonai, kurių vertė eurais nurodyta ant kiekvieno iš jų. Minimali bei maksimali statymo sumos nurodytos lošimo ekrano viršuje. Papildoma informacija, įskaitant minimalias ir maksimalias statymo sumas bei laimėjimų lentelė gali būti peržiūrima paspaudus mygtuką „i“.
30.3. Norėdamas lošti šį lošimą, lošėjas turi užimti vietą prie stalo, paspausdamas ant vietos, pažymėtos „Open“ (laisva).
30.4. Lošėjas atlieka statymus pasirinkdamas žetono vertę ir spustelėdamas ant lošimo stalo specialiai tam skirtoje vietoje arba dar kartą spustelėjęs ant pasirinkto žetono. Statymus galima atlikti iki tol, kol pasibaigia statymams skirtas laikas, atvaizduotas ekrane (statymams atlikti skiriama 10 sekundžių).
Pasibaigus statymams skirtam laikui, lošimas pradedamas ir atliktų statymų suma yra nuskaičiuojama iš lošėjo lošimų sąskaitos.
30.5. Lošėjai gali atlikti ir gretimus statymus („Side Bets“):
- „21+3“ statymas laimi, jei dvi pirmos padalintos kortos kartu su dalintojo korta sudaro laimintį 3 kortų pokerio derinį: vienodos spalvos kortos („suited trips“), vienos rūšies eilė („straight flush“), trys vienodos vertės kortos („three of a kind“), eilė („straight“) arba rūšis („flush“). Laimėjimas išmokamas pagal laimėjimų lentelę ir skiriasi pagal tai, koks pokerio derinys buvo sudarytas. Laimėjimas išmokamas tik už vieną derinį (aukščiausios vertės), net jei tos pačios 3 kortos gali sudaryti daugiau nei vieną nurodytą pokerio derinį.
- Tobulos poros („Perfect Pairs“) statymas laimi, jei pirmos dvi padalintos kortos turi tą pačią vertę. Laimėjimas skiriasi priklausomai nuo to, ar abi kortos yra tos pačios spalvos, ar tos pačios rūšies.
30.6. Prasidėjus lošimui, lošėjams padalinamos dvi kortos, o dalintojui viena korta ir ekrane atvaizduojama kiekvieno lošėjo bei dalintojo surinktų taškų suma.
30.7. Po kortų padalinimo, spaudžiant atitinkamus mygtukus ir vadovaujantis vizualinėmis priemonėmis, lošėjas gali atlikti vieną iš šių veiksmų (30.7.1-30.7.6 punktuose nurodytiems veiksmams atlikti skiriama 10 sekundžių):
30.7.1. Tęsti („Hit“) – gauti papildomą kortą, kurios taškų suma bus pridėta prie jau surinktų taškų sumos.
30.7.2. Susilaikyti („Stand“) – lošime dalyvauti tik su jau atverstomis kortomis ir nurodyta taškų suma.
30.7.3. Lošėjas gali padvigubinti („Double“) savo atliktą statymą ir gauti papildomą kortą, jeigu pirmų dviejų padalintų kortų taškų suma bus 9, 10 arba 11.
30.7.4. Jeigu abi padalintos kortos yra vienodos vertės, lošėjas gali pasirinkti išskirti („Split“) jas į du atskirus lošimus vieną kartą. Pasirinkus išskirti lošimą į du atskirus lošimus, lošėjas atlieka statymą lygų jo pirmajam statymui (t. y. padvigubina savo atliktą statymą). Pasirinkus lošimo išskyrimą, lošėjas maksimaliai gali surinkti 21 tašką. Jeigu jo pirmų dviejų kortų taškų suma yra 21, lošėjas atskiruose lošimuose negali surinkti „Juodojo Džeko“. Išskirtuose lošimuose lošėjas gali atlikti tokius pačius veiksmus, nurodytus 30.7.1. ir 30.7.2. punktuose.
30.7.5. Jeigu pirmoji dalintojui iškritusi korta yra tūzas, lošėjas gali apdrausti („Insurance“) savo atliktą statymą papildoma suma, paspausdamas ant atsiradusio mygtuko „Insurance“ (draudimas). Atliktas statymas apdraudžiamas puse lošėjo atlikto statymo sumos. Jeigu dalintojas surenka „Juodąjį Džeką“ (pvz. tūzas ir dešimtkė), lošėjo apdrausta statymo suma laimi. Jeigu dalintojas nesurenka „Juodojo Džeko“, lošėjas pralaimi savo apdraustą sumą.
30.7.6. Jei lošėjas surenka „Juodąjį Džeką“, o dalintojo korta yra tūzas, lošėjas gali pasirinkti lygius pinigus („Even Money“), paspausdamas ant atsiradusio mygtuko „Even Money“ (lygūs pinigai). Tokiu atveju laimėjimas išmokamas santykiu 1:1.
30.8. Lošėjas arba dalintojas pralaimės padalinimą, jeigu surinks daugiau nei 21 tašką („Busted“).
30.9. Lošimo rezultatas nustatomas lyginant dalintojo ir lošėjo turimų skaičių sumą:
30.9.1. Jeigu lošėjas surinko daugiau taškų už dalintoją, bet ne daugiau nei 21, lošėjas laimi padalinimą.
30.9.2. Jeigu lošėjas ir dalintojas surinko vienodą taškų sumą („Push“), skelbiamos lygiosios ir lošėjui grąžinama jo atlikto statymo suma.
30.9.3. Jeigu lošėjas surinko mažiau taškų už dalintoją, statymas pralaimimas.

30.9.4. Lošėjas laimi, jeigu pirmų dviejų jam padalintų kortų taškų suma (pvz. tūzas ir dešimtakė) yra 21. Lošėjas tokiu atveju surenka laimintį kortų derinį – „Juodąjį Džeką“.
30.10. Lošėjas atsako už savo statymo teisingumą.
30.11. Statymai, kurie yra mažesni už nustatytą minimalią statymo sumą, yra nepriimami. Statymai, kurie viršija nustatytą maksimalią statymo sumą, yra automatiškai prilyginami nustatytai maksimaliai statymo sumai.
30.12. Galimi ypatingi atvejai:
30.12.1. Iškritusios kortos. Tokiu atveju kortos yra surenkamos, patikrinamos, išmaišomos ir naudojamos lošime. Tokiu atveju lošimas tęsiamas ir lošėjų atlikti statymai lieka galioti.
30.12.2. Kortų skaitytuvas nuskenuoja kortas neteisinga tvarka (pavyzdžiui, paimamos dvi kortos, tačiau antroji korta nuskenuojama pirmiau, nei antroji). Tokiu atveju lošimas anuliuojamas ir lošėjams iš karto grąžinamos atliktų statymų sumos.
30.12.3. Korta padalinama ir atverčiama per anksti. Tokiu atveju korta pašalinama ir lošimas tęsiamas su naujai padalinta korta.
30.12.4. Kortų skaitytuvas neteisingai nuskenuoja kortą (korta sistemoje užfiksuojama kaip kita korta). Tokiu atveju lošimas anuliuojamas ir lošėjams iš karto grąžinamos atliktų statymų sumos.
30.12.5. Kortų skaitytuvas nenuskenuoja kortos. Jei jokia korta po jos nebuvo padalinta, tuomet korta pakartotinai nuskenuojama. Jei po nenuskenuotos kortos buvo padalinta bent viena kita korta, lošimas anuliuojamas ir lošėjams iš karto grąžinamos atliktų statymų sumos.
30.12.6. Atsiradus kitai, 30.12.1-30.12.5 punktuose nenurodytai techninei ar krupjė klaidai lošime ir kai šios klaidos neįmanoma išspręsti/pašalinti nedelsiant (t. y. nuo kelių sekundžių iki dviejų minučių), lošimas yra atšaukiamas ir lošėjams iš karto grąžinamos atliktų statymų sumos. Ar klaidą įmanoma išspręsti/pašalinti nedelsiant nusprendžia lošimo tiekėjo atsakingas personalas. Kitais atvejais lošimas yra tęsiamas ir lošėjų atlikti statymai lieka galioti.
30.13. Visais atvejais, kai lošimas anuliuojamas, apie lošimo anuliavimą bei jo priežastį paskelbia krupjė.
30.14 Jei lošėjas atsijungia nuo lošimo (pavyzdžiui, lošėjo pusėje dingsta interneto ryšys), lošimas yra tęsiamas lošėjo jau atliktiems statymams. Lošėjui vėliau prisijungus prie savo lošimų sąskaitos, jis galės matyti tokio lošimo rezultatą.

31. „Tobulas Juodasis Džekas gyvai“ („Live Perfect Blackjack“)

Tai yra „NetEnt“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.

31.1. Tobulas Juodasis Džekas gyvai („Live Perfect Blackjack“) – stalo lošimas gyvai, kurio tikslas yra surinkti daugiau taškų pagal kortų vertes nei surenka dalintojas, bet ne daugiau nei 21 tašką. Lošime naudojamos 8 kortų kaladės, o prie vieno stalo vienu metu negali lošti daugiau kaip 3 lošėjai. Galimi 3 tobulo Juodojo Džeko lošimo stalai:
1) lošimo stalas, kurio minimali statymo suma: 1 EUR; maksimali statymo suma: 100 EUR; maksimalus galimas laimėjimas: 2 500 EUR.
2) lošimo stalas, kurio minimali statymo suma: 5 EUR; maksimali statymo suma: 500 EUR; maksimalus galimas laimėjimas: 2 500 EUR.
3) lošimo stalas, kurio minimali statymo suma: 1 EUR; maksimali statymo suma: 250 EUR; maksimalus galimas laimėjimas: 2 500 EUR.
31.2. Lošime naudojami vertiniai žetonai, kurių vertė eurais nurodyta ant kiekvieno iš jų. Minimali bei maksimali statymo sumos nurodytos lošimo ekrano viršuje. Papildoma informacija, įskaitant minimalias ir maksimalias statymo sumas bei laimėjimų lentelė gali būti peržiūrima paspaudus mygtuką „i“.
31.3. Norėdamas lošti šį lošimą, lošėjas turi užimti vietą prie stalo, paspausdamas ant vietos, pažymėtos „Open“ (laisva). Vienas lošėjas gali užimti daugiau nei 1 vietą prie stalo, t. y. 1-3 vietas.
31.4. Lošėjas atlieka statymus pasirinkdamas žetono vertę ir spustelėdamas ant lošimo stalo specialiai tam skirtoje vietoje arba dar kartą spustelėjęs ant pasirinkto žetono. Statymus galima atlikti iki tol, kol pasibaigia statymams skirtas laikas, atvaizduotas ekrane (statymams atlikti skiriama 10 sekundžių).
31.5. Lošėjai gali atlikti ir gretimus statymus („Side Bets“):
- „21+3“ statymas laimi, jei dvi pirmos padalintos kortos kartu su dalintojo korta sudaro laimintį 3 kortų pokerio derinį: vienodos spalvos kortos („suited trips“), vienos rūšies eilė („straight flush“),

trys vienodos vertės kortos („three of a kind“), eilė („straight“) arba rūšis („flush“). Laimėjimas išmokamas pagal laimėjimų lentelę ir skiriasi pagal tai, koks pokerio derinys buvo sudarytas. Laimėjimas išmokamas tik už vieną derinį (aukščiausios vertės), net jei tos pačios 3 kortos gali sudaryti daugiau nei vieną nurodytą pokerio derinį.
- Tobulos poros („Perfect Pairs“) statymas laimi, jei pirmos dvi padalintos kortos turi tą pačią vertę. Laimėjimas skiriasi priklausomai nuo to, ar abi kortos yra tos pačios spalvos, ar tos pačios rūšies.
31.6. Prasidėjus lošimui, lošėjams padalinamos dvi kortos, o dalintojui viena korta ir ekrane atvaizduojama kiekvieno lošėjo bei dalintojo surinktų taškų suma.
31.7. Po kortų padalinimo, spaudžiant atitinkamus mygtukus ir vadovaujantis vizualinėmis priemonėmis, lošėjas gali atlikti vieną iš šių veiksmų (31.7.1-31.7.4 punktuose nurodytiems veiksmams atlikti skiriama 10 sekundžių):
31.7.1. Tęsti („Hit“) – gauti papildomą kortą, kurios taškų suma bus pridėta prie jau surinktų taškų sumos.
31.7.2. Susilaikyti („Stand“) – lošime dalyvauti tik su jau atverstomis kortomis ir nurodyta taškų suma.
31.7.3. Lošėjas gali padvigubinti („Double“) savo atliktą statymą ir gauti papildomą kortą, jeigu pirmų dviejų padalintų kortų taškų suma bus 9, 10 arba 11.
31.7.4. Jeigu abi padalintos kortos yra vienodos vertės, lošėjas gali pasirinkti išskirti („Split“) jas į du atskirus lošimus vieną kartą. Pasirinkus išskirti lošimą į du atskirus lošimus, lošėjas atlieka statymą, lygų jo pirmajam statymui (t. y. padvigubina savo atliktą statymą). Pasirinkus lošimo išskyrimą, lošėjas maksimaliai gali surinkti 21 tašką. Jeigu jo pirmų dviejų kortų taškų suma yra 21, lošėjas atskiruose lošimuose negali surinkti „Juodojo Džeko“. Išskirtuose lošimuose lošėjas gali atlikti tokius pačius veiksmus, nurodytus 31.7.1. ir 31.7.2. punktuose.
31.8. Lošėjas arba dalintojas pralaimės padalinimą, jeigu surinks daugiau nei 21 tašką („Busted“).
31.9. Lošimo rezultatas nustatomas lyginant dalintojo ir lošėjo turimų skaičių sumą:
31.9.1. Jeigu lošėjas surinko daugiau taškų už dalintoją, bet ne daugiau nei 21, lošėjas laimi padalinimą.
31.9.2. Jeigu lošėjas ir dalintojas surinko vienodą taškų sumą („Push“), skelbiamos lygiosios ir lošėjui grąžinama jo atlikto statymo suma.
31.9.3. Jeigu lošėjas surinko mažiau taškų už dalintoją, statymas pralaimimas.
31.9.4. Lošėjas laimi, jeigu pirmų dviejų jam padalintų kortų taškų suma (pvz. tūzas ir dešimtakė) yra 21. Lošėjas tokiu atveju surenka laimintį kortų derinį – „Juodąjį Džeką“.
31.10. Lošėjas atsako už savo statymo teisingumą.
31.11. Statymai, kurie yra mažesni už nustatytą minimalią statymo sumą, yra nepriimami. Statymai, kurie viršija nustatytą maksimalią statymo sumą, yra automatiškai prilyginami nustatytai maksimaliai statymo sumai.
31.12. Galimi ypatingi atvejai:
31.12.1. Iškritusios kortos. Tokiu atveju kortos yra surenkamos, patikrinamos, išmaišomos ir naudojamos lošime. Tokiu atveju lošimas tęsiamas ir lošėjų atlikti statymai lieka galioti.
31.12.2. Kortų skaitytuvas nuskenuoja kortas neteisinga tvarka (pavyzdžiui, paimamos dvi kortos, tačiau antroji korta nuskenuojama pirmiau, nei antroji). Tokiu atveju lošimas anuliuojamas ir lošėjams iš karto grąžinamos atliktų statymų sumos.
31.12.3. Korta padalinama ir atverčiama per anksti. Tokiu atveju korta pašalinama ir lošimas tęsiamas su naujai padalinta korta.
31.12.4. Kortų skaitytuvas neteisingai nuskenuoja kortą (korta sistemoje užfiksuojama kaip kita korta). Tokiu atveju lošimas anuliuojamas ir lošėjams iš karto grąžinamos atliktų statymų sumos.
31.12.5. Kortų skaitytuvas nenuskenuoja kortos. Jei jokia korta po jos nebuvo padalinta, tuomet korta pakartotinai nuskenuojama. Jei po nenuskenuotos kortos buvo padalinta bent viena kita korta, lošimas anuliuojamas ir lošėjams iš karto grąžinamos atliktų statymų sumos.
31.12.6. Atsiradus kitai, 31.12.1-31.12.5 punktuose nenurodytai techninei ar krupjė klaidai lošime ir kai šios klaidos neįmanoma išspręsti/pašalinti nedelsiant (t. y. nuo kelių sekundžių iki dviejų minučių), lošimas yra atšaukiamas ir lošėjams iš karto grąžinamos atliktų statymų sumos. Ar klaidą įmanoma išspręsti/pašalinti nedelsiant nusprendžia lošimo tiekėjo atsakingas personalas. Kitais atvejais lošimas yra tęsiamas ir lošėjų atlikti statymai lieka galioti.
31.13. Visais atvejais, kai lošimas anuliuojamas, apie lošimo anuliavimą bei jo priežastį paskelbia krupjė.

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

32. „Greitasis Juodasis Džekas gyvai“ („Live Blitz Blackjack“)

Tai yra „NetEnt“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.

32.1. Greitasis Juodasis Džekas gyvai („Live Blitz Blackjack“) – stalo lošimas gyvai, kurio tikslas yra surinkti daugiau taškų pagal kortų vertes nei surenka dalintojas, bet ne daugiau nei 21 tašką. Lošime naudojamos 8 kortų kaladės. Galimi 3 greitojo Juodojo Džeko lošimo stalai:
1) lošimo stalas, kurio minimali statymo suma: 1 EUR; maksimali statymo suma: 100 EUR; maksimalus galimas laimėjimas: 2 500 EUR.
2) lošimo stalas, kurio minimali statymo suma: 1 EUR; maksimali statymo suma: 100 EUR; maksimalus galimas laimėjimas: 2 500 EUR.
3) lošimo stalas, kurio minimali statymo suma: 5 EUR; maksimali statymo suma: 500 EUR; maksimalus galimas laimėjimas: 2 500 EUR.
Vienu metu lošimą gali lošti neribotas lošėjų skaičius, todėl prieš prasidedant lošimui, lošėjui nereikia pasirinkti vietos prie šio lošimo stalo.
32.2. Lošime naudojami vertiniai žetonai, kurių vertė eurais nurodyta ant kiekvieno iš jų. Minimali bei maksimali statymo sumos nurodytos lošimo ekrano viršuje. Papildoma informacija, įskaitant minimalias ir maksimalias statymo sumas bei laimėjimų lentelė gali būti peržiūrima paspaudus mygtuką „i“.
32.3. Lošėjas atlieka statymus pasirinkdamas žetono vertę ir spustelėdamas ant lošimo stalo specialiai tam skirtoje vietoje arba dar kartą spustelėjęs ant pasirinkto žetono. Statymus galima atlikti iki tol, kol pasibaigia statymams skirtas laikas, atvaizduotas ekrane (statymams atlikti skiriama 10 sekundžių).
32.4. Lošėjai gali atlikti ir gretimus statymus („Side Bets“):
- „21+3“ statymas laimi, jei dvi pirmos padalintos kortos kartu su dalintojo korta sudaro laimintį 3 kortų pokerio derinį: vienodos spalvos kortos („suited trips“), vienos rūšies eilė („straight flush“), trys vienodos vertės kortos („three of a kind“), eilė („straight“) arba rūšis („flush“). Laimėjimas išmokamas pagal laimėjimų lentelę ir skiriasi pagal tai, koks pokerio derinys buvo sudarytas. Laimėjimas išmokamas tik už vieną derinį (aukščiausios vertės), net jei tos pačios 3 kortos gali sudaryti daugiau nei vieną nurodytą pokerio derinį.
- Tobulos poros („Perfect Pairs“) statymas laimi, jei pirmos dvi padalintos kortos turi tą pačią vertę. Laimėjimas skiriasi priklausomai nuo to, ar abi kortos yra tos pačios spalvos, ar tos pačios rūšies.
32.5. Prasidėjus lošimui, lošėjui padalinamos dvi kortos, o dalintojui viena korta ir ekrane atvaizduojama lošėjo bei dalintojo surinktų taškų suma. Šis Juodojo Džeko lošimas iš kitų išsiskiria tuo, kad padalintos kortos yra bendros visiems prie lošimo prisijungusiems lošėjams.
32.6. Po kortų padalinimo, spaudžiant atitinkamus mygtukus ir vadovaujantis vizualinėmis priemonėmis, lošėjas gali atlikti vieną iš šių veiksmų (32.6.1-32.6.6 punktuose nurodytiems veiksmams atlikti skiriama 10 sekundžių):
32.6.1. Tęsti („Hit“) – gauti papildomą kortą, kurios taškų suma bus pridėta prie jau surinktų taškų sumos.
32.6.2. Susilaikyti („Stand“) – lošime dalyvauti tik su jau atverstomis kortomis ir nurodyta taškų suma.
32.6.3. Lošėjas gali padvigubinti („Double“) savo atliktą statymą ir gauti papildomą kortą, jeigu pirmų dviejų padalintų kortų taškų suma bus 9, 10 arba 11.
32.6.4. Jeigu abi padalintos kortos yra vienodos vertės, lošėjas gali pasirinkti išskirti („Split“) jas į du atskirus lošimus vieną kartą. Pasirinkus išskirti lošimą į du atskirus lošimus, lošėjas atlieka statymą lygų jo pirmajam statymui (t. y. padvigubina savo atliktą statymą). Pasirinkus lošimo išskyrimą, lošėjas maksimaliai gali surinkti 21 tašką. Jeigu jo pirmų dviejų kortų taškų suma yra 21, lošėjas atskiruose lošimuose negali surinkti „Juodojo Džeko“. Išskirtuose lošimuose lošėjas gali atlikti tokius pačius veiksmus, nurodytus 32.6.1. ir 32.6.2. punktuose.
32.6.5. Jeigu pirmoji dalintojui iškritusi korta yra tūzas, lošėjas gali apdrausti („Insurance“) savo atliktą statymą papildoma suma, paspausdamas ant atsiradusio mygtuko „Insurance“ (draudimas). Atliktas statymas apdraudžiamas puse lošėjo atlikto statymo sumos. Jeigu dalintojas surenka

„Juodąjį Džeką“ (pvz. tūzas ir dešimtakė), lošėjo apdrausta statymo suma laimi. Jeigu dalintojas nesurenka „Juodojo Džeko“, lošėjas pralaimi savo apdraustą sumą.
32.6.6. Jei lošėjas surenka „Juodąjį Džeką“, o dalintojo korta yra tūzas, lošėjas gali pasirinkti lygius pinigus („Even Money“), paspausdamas ant atsiradusio mygtuko „Even Money“ (lygūs pinigai). Tokiu atveju laimėjimas išmokamas santykiu 1:1.
32.7. Lošėjas arba dalintojas pralaimės padalinimą, jeigu surinks daugiau nei 21 tašką („Busted“).
32.8. Lošimo rezultatas nustatomas lyginant dalintojo ir lošėjo turimų skaičių sumą:
32.8.1. Jeigu lošėjas surinko daugiau taškų už dalintoją, bet ne daugiau nei 21, lošėjas laimi padalinimą.
32.8.2. Jeigu lošėjas ir dalintojas surinko vienodą taškų sumą („Push“), skelbiamos lygiosios ir lošėjui grąžinama jo atlikto statymo suma.
32.8.3. Jeigu lošėjas surinko mažiau taškų už dalintoją, statymas pralaimimas.
32.8.4. Lošėjas laimi, jeigu pirmų dviejų jam padalintų kortų taškų suma (pvz. tūzas ir dešimtakė) yra 21. Lošėjas tokiu atveju surenka laimintį kortų derinį – „Juodąjį Džeką“.
32.9. Lošėjas atsako už savo statymo teisingumą.
32.10. Statymai, kurie yra mažesni už nustatytą minimalią statymo sumą, yra nepriimami. Statymai, kurie viršija nustatytą maksimalią statymo sumą, yra automatiškai prilyginami nustatytai maksimaliai statymo sumai.
32.11. Galimi ypatingi atvejai:
32.11.1. Iškritusios kortos. Tokiu atveju kortos yra surenkamos, patikrinamos, išmaišomos ir naudojamos lošime. Tokiu atveju lošimas tęsiamas ir lošėjų atlikti statymai lieka galioti.
32.11.2. Kortų skaitytuvas nuskenuoja kortas neteisinga tvarka (pavyzdžiui, paimamos dvi kortos, tačiau antroji korta nuskenuojama pirmiau, nei antroji). Tokiu atveju lošimas anuliuojamas ir lošėjams iš karto grąžinamos atliktų statymų sumos.
32.11.3. Korta padalinama ir atverčiama per anksti. Tokiu atveju korta pašalinama ir lošimas tęsiamas su naujai padalinta korta.
32.11.4. Kortų skaitytuvas neteisingai nuskenuoja kortą (korta sistemoje užfiksuojama kaip kita korta). Tokiu atveju lošimas anuliuojamas ir lošėjams iš karto grąžinamos atliktų statymų sumos.
32.11.5. Kortų skaitytuvas nenuskenuoja kortos. Jei jokia korta po jos nebuvo padalinta, tuomet korta pakartotinai nuskenuojama. Jei po nenuskenuotos kortos buvo padalinta bent viena kita korta, lošimas anuliuojamas ir lošėjams iš karto grąžinamos atliktų statymų sumos.
32.11.6. Atsiradus kitai, 32.11.1-32.11.5 punktuose nenurodytai techninei ar krupjė klaidai lošime ir kai šios klaidos neįmanoma išspręsti/pašalinti nedelsiant (t. y. nuo kelių sekundžių iki dviejų minučių), lošimas yra atšaukiamas ir lošėjams iš karto grąžinamos atliktų statymų sumos. Ar klaidą įmanoma išspręsti/pašalinti nedelsiant nusprendžia lošimo tiekėjo atsakingas personalas. Kitais atvejais lošimas yra tęsiamas ir lošėjų atlikti statymai lieka galioti.
32.12. Visais atvejais, kai lošimas anuliuojamas, apie lošimo anuliavimą bei jo priežastį paskelbia krupjė.
32.13. Jei lošėjas atsijungia nuo lošimo (pavyzdžiui, lošėjo pusėje dingsta interneto ryšys), lošimas yra tęsiamas lošėjo jau atliktiems statymams. Lošėjui vėliau prisijungus prie savo lošimų sąskaitos, jis galės matyti tokio lošimo rezultatą.

33. „Bakara“ („Baccarat“)
Tai yra „Pragmatic Play“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.

Minimalus statymas lošime: 0,20 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 5 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 150 000 EUR;
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 17s.

34. „Greitoji Bakara“ („Speed Baccarat“)
Tai yra „Pragmatic Play“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.

Minimalus statymas lošime: 0,20 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 5 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 150 000 EUR;

Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 15s.

Lošimams nuo 33 iki 34 galiojantis lošimo aprašymas ir specialiosios taisyklės:

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 lygiąsias.
- 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 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.
  - Laimingas statymas Lošėjui išmokamas 1:1.
  - Laimingas statymas Bankininkui išmokamas 0,95:1.
  - Laimingas statymas Lygiosioms išmokamas 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 kombinacijoje 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 ar raidės kortos ir tokios pačios spalvos, bet skirtingų ženklų (pvz., 5 širdys + 5 būgnai);
  - **Mišri pora** – dvi tų pačių ženklų ir spalvų, bet skirtingos vertės kortos (pvz., 7 vynai + 7 būgnai).
- 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 ar raidės ir to paties ženklo).
- 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:

Įvykis	**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

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

Galimi ypatingieji atvejai:

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

- Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims ar žmogiškoms klaidoms, nedelsiant pranešama pamainos vadovui. Jei techninės kliūties 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 automatiškai; 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 paveikslėliais aukštyn, korta / kortos turi būti grąžintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
  - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų, korta / kortos turi būti grąžintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
  - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
  - Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paimamos ir maišoma toliau.
  - Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
  - Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
  - Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama pamainos vadovui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus grąžinami.

35. „Juodasis Džekas“ („Blackjack“)
Tai yra „Pragmatic Play“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.

Minimalus statymas lošime: 10 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 2 500 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 250 000 EUR;
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 10s.

36. „Greitasis Juodasis Džekas“ („Speed Blackjack“)
Tai yra „Pragmatic Play“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.

Minimalus statymas lošime: 10 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 2 500 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 250 000 EUR;
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 10s.

37. „VIP Juodasis Džekas“ („VIP Blackjack“)
Tai yra „Pragmatic Play“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.

Minimalus statymas lošime: 250 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 10 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 1 000 000 EUR;
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 20s.

Lošimams nuo 35 iki 37 galiojantis lošimo aprašymas ir specialiosios taisyklės:

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.

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 korta 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).
- Lošėjas taip pat gali dvigubinti po padalijimo, išskyrus tuos atvejus, kai dalija tūzus.
- 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.
- Jei išdalinus kortas dalintojas neturi „Juodojo Džeko“, lošėjas turi priimti sprendimą. Vienas iš lošėjui pateiktų sprendimų yra „Cash Out“ funkcija (tai funkcija, kuri leidžia gauti išmoką už atliktą statymą anksčiau nei baigiasi lošimas). Jei nusprendžiama atlikti „Cash Out“ funkciją, lošimas už tą kortų kombinaciją baigsis ir bus atgauta vertė, kuri rodoma „Cash Out“ mygtuke. „Cash Out“ koeficientas keičiasi atsižvelgiant į lošėjo bendrą rezultatą už kortų kombinaciją ir dalintojo atverstą kortą. „Cash Out“ taisyklė taikoma tik lošėjo pagrindiniam statymui.
- Mygtukas „dalinti dabar“ („Deal Now“) leidžia paskatinti lošimą pradėti anksčiau, nesulaukus, kol baigsis statymams skirtas laikas. Jeigu lošime dalyvauja daugiau nei vienas lošėjas, ši funkcija įgalinama tik jeigu visi lošėjai paspaudžia šį mygtuką ir sutinka pradėti lošimą anksčiau laiko.

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, valeto, 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.

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 pinigų, 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 ar raidės kortos ir tokios pačios spalvos, bet skirtingų ženklų (pvz., 2 širdys + 2 būgnai);
- **Mišri Pora** – dvi tos pačios vertės ar raidės kortos ir tokios pačios spalvos, bet skirtingų ženklų (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.

Derinys	Išmoka
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 identiškos („Suited Strips“)** – trys tos pačios vertės ir ženklo kortos (pvz., trys širdžių tūzai);
  - **Eilė ir spalva („Straight Flush“)** – trys kortos iš eilės ir to paties ženklo (pvz., 10, valetas ir pikų dama);
  - **Trys vienodos („Three of a kind“)** – trys tos pačios vertės kortos (pvz., širdžių karalienė, būgnų karalienė ir gilių karalienė);
  - **Eilė („Straight“)** – trys kortos iš eilės, bet skirtingo ženklo (tūzas gali būti naudojamas eilėje kaip tūzas, 2 ir 3 arba eilėje karalienė, karalius ir tūzas);
  - **Spalva („Flush“)** – trys skirtingos vertės, bet vienodo ženklo kortos (pvz., 2, 6 ir gilių 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 laimėjimus 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

Galimi ypatingi atvejai:

- Lošėjas yra asmeniškai atsakingas už teisingą savo statymų pozicionavimą prie „Juodojo Džeko“ stalo.
- Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims ar žmogiškoms klaidoms, nedelsiant pranešama pamainos vadovui. Jei techninės kliūties 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 ar dėl kitų sandorio problemų.
- 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 pagal turimą kortų kombinaciją, 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.

38. „Ruletė“ („Roulette“)
Tai yra „Pragmatic Play“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.

Minimalus statymas lošime: 10 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 5 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 175 000 EUR;
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 18s.

39. „Greitoji Ruletė“ („Speed Roulette“)
Tai yra „Pragmatic Play“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.

Minimalus statymas lošime: 10 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 2 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 120 000 EUR;
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 14s.

40. „Automatinė Ruletė“ („Auto Roulette“)
Tai yra „Pragmatic Play“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.

Minimalus statymas lošime: 10 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 5 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 175 000 EUR;
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 15s.

Lošimams nuo 38 iki 40 galiojantis lošimo aprašymas ir specialiosios taisyklės:

Ruletės lošimas lošiamas sukant rutuliuką apvaliame rate su 37 skaičių padalomis. Rutuliukui sustojus vienoje iš pažymėtų padalų, užfiksuojamas laimingas skaičius.

Lošimo tikslas – tiksliai nuspėti, kur besisukantis rutuliukas 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.
- Rutuliukas sukamas ruletės rate pagal galiojančias sukimo taisykles. Kai rutuliukas sustoja ant tam tikro skaičiaus, jis bus paryškintas. Jei kuris nors iš lošėjo statymų apima laimingą 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 susi- kertančių 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 žetoną į vieną iš dėžučių, pažymėtų „2:1“ stulpelių pabaigoje, kad uždengtų visus skaičius tame stulpelyje; iš viso dvylika skaičių. Nulis neuždengiamas jokiu stulpeliu. **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 tuzinu neuždengiamas.
Lyginių Šansai – žetonas padedamas į vieną iš šešių dėžučių, padengiančių 18 skaičių lentoje, kaip parašyta ant dėžutės: Raudoni /juodi, lyginiai / nelyginiai, maži skaičiai (nuo 1 iki 18) arba dideli skaičiai (nuo 19 iki 36). Nulis neuždengiamas jokia dėžute.

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

„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 žaidimo 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 skaičių galima sumažinti iki 1 arba padidinti iki 9 kiekvienoje pusėje.

Galimi ypatingi atvejai:

- Lošėjas yra asmeniškai atsakingas už teisingą savo statymų pozicionavimą.
- Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims ar žmogiškoms klaidoms (pavyzdžiui: rutuliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi, kaip ir ratas, rutuliukas buvo pasuktas neteisinga linkme, rutuliukas nustojo suktis sukimosi metu, rutuliukas sustoja ir neįkrenta į galutinę poziciją, rutuliukas iškrito iš rato, bet koks pašalinis daiktas įkrenta į ratą), nedelsiant pranešama pamainos vadovui. Jei techninės kliūties 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 automatiškai; lošėjas apie tai bus informuotas lošimo laukelyje.
- Jei lošimas atšaukiamas, o lošėjo šalutinis statymas būtų laimėjęs, laimėjimas pervedamas į lošėjo sąskaitą.

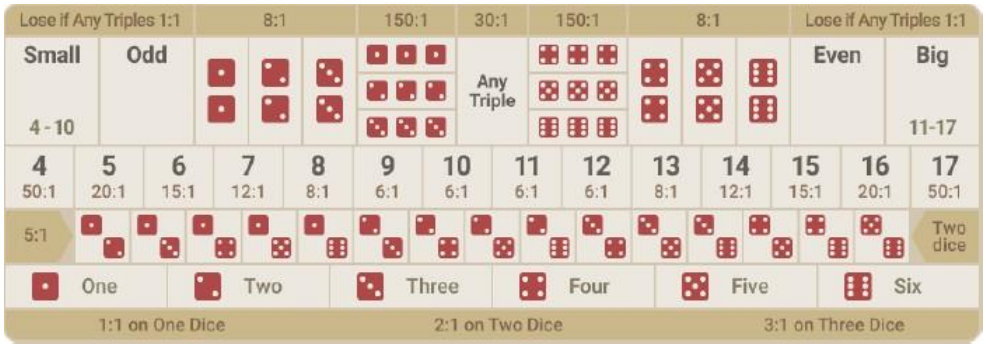
41. „Mega Sic Bo“ („Mega Sic Bo“)

Tai yra „Pragmatic Play“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 0,10 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 5 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 1 000 000 EUR;

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:



- Norint pradėti lošimą, lošėjas turi sulaukti pranešimo „ATLIKITE STATYMUS“, tada pasirinkti žetono, kurį nori statyti, vertę ir padėti jį pasirinktoje pozicijoje.
- Statymams atlikti skiriamos 20 sekundžių, tuomet krupjė paskelbia „STATYMAI BAIGTI“, o po šio pranešimo jokie papildomi statymai nepriimami.
- Kauliukai sukami specialaus automato 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 laimančias kombinacijas, lošėjui išmokama pagal tų kombinacijų koeficientus. Jei lošėjo statymas atsiduria laimančioje kombinacijoje su mega daugikliu, statymas atitinkamai padauginamas ir suteikiamas mega laimėjimas („mega win“).

Statymai:

- Lošime yra 52 statymų variantai ir kiekvienas statymo tipas turi savo išmoka:
  - **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.
  - **Iš viso trys kauliukai:** naudoja 14 statymo sritis, pažymėtas 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.

Išmokėjimai:

STATYMAI	IŠMOKA
Maži /dideli	1:1
Nelyginiai / lyginiai	1:1
Dvigubi	8-87:1

Specialūs trigubi	150-999:1
Trigubi	30-87:1
Iš viso trys kauliukai:	
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
Vienas:	
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 pozicionavimą.
- Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims, nedelsiant pranešama pamainos vadovui. Jei techninės kliūties 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 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 užlipa ant kito kauliuko viršaus.
- Įvykus „neišsiridenimui“, kauliuko ridenimas pakartojamas iš naujo pagal standartines procedūras.

42. „Mega Ratas“ („Mega Wheel“)

Tai yra „Pragmatic Play“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 0,10 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 1 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 499 000 EUR;

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 paryškinamas lošimo ekrane. Jeigu statymai uždengę 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 gali skirtis nuo minimalios vertės (skaičiaus, rodomo rato segmento ir statymų lentelėje) iki didžiausios vertės, kuri priklauso nuo atsitiktinio „mega“ daugiklio.

Išmokėjimai:

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 pozicionavimą.
- Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims ar žmogiškoms klaidoms, nedelsiant pranešama pamainos vadovui. Jei techninės kliūties 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.

- 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.
- 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 neapsisuko du pilnus ratus;
  - Rodyklė sustojo ant kaištuko tarp 2 segmentų;
  - Nutinka bet koks fizinis įsikišimas į rato sukimosi procesą;
  - Krupjė nepakeitė rato sukimosi krypties;
  - Atsirado bet koks mechaninis gedimas.

43. „Mega Ruletė“ („Mega Roulette“)

Tai yra „Pragmatic Play“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 0,10 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 5 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 1 000 000 EUR;

Lošimo tikslas – atspėti, ant kurio skaičiaus sustos rutuliukas 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 standartinėje 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.
- Rutuliuką 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 dėžučių, pažymėtų „2 to 1“ stulpelių pabaigoje ir uždengia visus stulpelio skaičius, iš viso dvylika skaičių. Nulis neuždengiamas jokiu stulpeliu.
- **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 tuzinu neuždengiamas.
- **Lyginių Šansai** – žetonas padedamas į vieną iš šešių dėžučių, padengiančių 18 skaičių lentoje, kaip parašyta ant dėžutės: Raudoni /juodi, lyginiai / nelyginiai, maži skaičiai (nuo 1 iki 18) arba dideli skaičiai (nuo 19 iki 36). Nulis neuždengiamas jokia dėžute.

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

„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 žaidimo 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 skaičių galima sumažinti iki 1 arba padidinti iki 9 kiekvienoje pusėje.

Galimi ypatingi atvejai:

- Lošėjas yra asmeniškai atsakingas už teisingą savo statymų pozicionavimą.
- Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims, nedelsiant pranešama pamainos vadovui. Jei techninės kliūties 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 automatiškai; 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:
  - Rutuliukas padarė mažiau nei 3 pilnus apsisukimus;
  - Rutuliukas sukosi ta pačia kryptimi, kaip ir ratas;
  - Ratas sukimosi metu sustojo;
  - Rutuliukas įstrigo.
- Tokiu atveju, rutuliuko sukimas atliekamas iš naujo, o statymai lieka galioti iki kito tinkamo sukimo.

44. „Vienas Juodasis Džekas“ („One Blackjack“)

Tai yra „Pragmatic Play“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 1 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 5 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 500 000 EUR;

„Vienas Juodasis Džekas“ – kazino bankų lošimas, kuriame lošėjai varžosi prieš bankininką, 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 mažini bet kurias pradines dvi kortas, tačiau dvigubai mažinant gaunama tik viena korta. Dvigubai mažinti leidžiama tik pradinėms kortoms;
- Lošėjas taip pat gali dvigubinti po padalijimo, išskyrus tuos atvejus, kai dalija tūzus.
- 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, pradedant nuo žaidėjo iškart iš kairės, o po to – sau. Antra korta išdalijama tokiu pačiu būdu, kiekvienam žaidėjui 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 „Blackjack“ derinio. Jei krupjė turi „Blackjack“, lošimas pereina į rezultatų etapą. Jeigu tai nėra „Blackjack“, lošimas pereina į „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.
- Jei išdalinus kortas dalintojas neturi „Juodojo Džeko“, lošėjas turi priimti sprendimą. Vienas iš lošėjui pateiktų sprendimų yra „Cash Out“ funkcija (tai funkcija, kuri leidžia gauti išmoką už atliktą statymą anksčiau nei baigiasi lošimas). Jei nusprendžiama atlikti „Cash Out“ funkciją, lošimas už tą kortų kombinaciją baigsis ir bus atgauta vertė, kuri rodoma „Cash Out“ mygtuke. „Cash Out“ koeficientas keičiasi atsižvelgiant į lošėjo bendrą rezultatą už kortų kombinaciją ir dalintojo atverstą kortą. „Cash Out“ taisyklė taikoma tik lošėjo pagrindiniam statymui.
- Mygtukas „dalinti dabar“ („Deal Now“) leidžia paskatinti lošimą pradėti anksčiau, nesulaukus, kol baigsis statymams skirtas laikas. Jeigu lošime dalyvauja daugiau nei vienas lošėjas, ši funkcija įgalinama tik jeigu visi lošėjai paspaudžia šį mygtuką ir sutinka pradėti lošimą anksčiau laiko.

Kortų vertė:

- Lošiama su 8 kortų kaladėmis, po 52 kortas kiekvienoje, ir kiekviena korta turi savo nustatytą vertę. 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, valeto, 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 tūzo + 10, J, Q arba K derinys yra geriausias lošimo derinys ir vadinamas „Blackjack“.

Statymai:

Yra keturi populiariausi „Blackjack“ šalutiniai statymai, siūlomi „One Blackjack“ kaip „21+3“,

„Bust Bonus“, „Perfect Pairs“ ir „Crazy 7“, suteikiantys galimybę laimėti bet kuriuo metu, net kelis kartus prieš pagrindinį lošimą:

- **Dvidešimt vienas plius trys (21+3)** yra šalutinis statymas, kuriame sujungiami du populiariausi kazino kortų lošimai į vieną („Blackjack“ ir pokeris) ir yra pagrįstas 3 kortų kombinacija, naudojant krupjė viršutinę kortą ir dvi pradines lošėjo kortų kombinacijoje esančias kortas, kad sudarytų 3 kortų pokerį:
  - **„Vienodų Trejetas“** – trys tos pačios vertės ir ženklo kortos (pvz., trys širdžių tūzai);
  - **Eilė ir Spalva** – trys kortos iš eilės ir to paties ženklo (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 skirtingo ženklo (tūzas gali būti naudojamas eilėje kaip tūzas, 2 ir 3 arba eilėje karalienė, karalius ir tūzas);
  - **Spalva** – trys skirtingos vertės, bet vienodo ženklo kortos (pvz., 2, 6 ir gilių 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 laimingus 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 pinigus, 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 ar raidės kortos ir tokios pačios spalvos, bet skirtingų ženklų (pvz., 2 širdys + 2 būgnai);
  - **Mišri Pora** – dvi tos pačios vertės ar raidės kortos, bet skirtingos jų spalvos (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

- **„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 – tai yra vienodo ženklo (pvz., trys širdžių 7);
  - Nevienodi 7-7-7 – trys 7 – tai yra nevienodo ženklo (pvz., širdžių 7, gilių 7 ir būgnų 7);
  - Vienodi 7-7 – du 7 – tai yra vienodo ženklo (pvz., du širdžių 7);
  - Nevienodi 7-7 – du 7 – tai yra nevienodo ženklo (pvz., gilių 7 ir būgnų 7);
  - 7 – bet kokio ženklo 7 (pvz., gilių 7).
- Taip pat yra du „Crazy 7“ statymo aspektai:
  - Atskiriant 7, jei antra korta dalijama pirmai rankai yra 7, ji bus laikoma trečia korta.
  - Jei krupjė pasižiūri ir jis turi „Blackjack“, negalėsite paprašyti 3 kortos savo rankai, kad surinktumėte 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

Galimi ypatingi atvejai:

- Lošėjas yra asmeniškai atsakingas už teisingą savo statymų pozicionavimą.
- Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims ar žmogiškoms klaidoms, nedelsiant pranešama pamainos vadovui. Jei techninės kliūties 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 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.

45. „Drakono Tigras“ („Dragon Tiger“)

Tai yra „Pragmatic Play“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 0,10 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 5 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 250 000 EUR;

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, spustelėjus 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 Tigrui.
- Kai krupjė padalina visas reikalingas kortas kiekvienai kortų kombinacijai ir jas atverčia, lošimas baigiamas. Laimi ta pusė, kuri turi aukštesnes kortas. Jei taškų suma lygi, lošimas baigiamas lygiosiomis.

Kortų vertė:

- Lošimas lošiamas su 8 standartinėmis 52 kortų kaladėmis.
- Pagrindiniame „Drakono Tigro“ lošime svarbi tik kiekvienos kortos skaitinė vertė, o kortų rūšys 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	10	11	12	13

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:
  - Laimingas statymas už Drakoną išmokamas 1:1.

- Laimingas statymas už Tigrą išmokamas 1:1.
- Laimingas statymas už Lygiąsias išmokamas 11:1
- Už Vienodas Lygiąsias išmokama 50:1. Dar daugiau, jeigu įvyksta lygiosios, lošėjas pralošia tik pusę savo statymo už drakoną ar tigrą.

- Statymai ant drakono ir tigro statymo vietų gali būti blokuojami priešingai.

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.
  - **Lyginiai**: šalutiniai statymai laimi su tokia kortų verte A, 3, 5, 9, J ir K.
  - **Nelyginiai:** 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“ ar „Nelyginių“, „Lyginių“, „Raudonų“ ir „Juodų“ statymo vietų toje pačioje pusėje tame pačiame lošimo etape gali būti blokuojami priešingai. Pavyzdžiui, statymai už tigro lyginius ir tigro nelyginius gali būti ribojami, tačiau statymai ant tigro lyginių ir Drakonas nelyginių nebus ribojami.
  - 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 pozicionavimą.
- Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims ar žmogiškoms klaidoms, nedelsiant pranešama pamainos vadovui. Jei techninės kliūties 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 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.

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

Tai yra „Pragmatic Play“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 0,20 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 5 000 EUR;

Maksimalus statymo laimėjimas: 150 000 EUR;
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 17s.

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 lygiąsias.
- 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 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 (natūrali kombinacija)	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.
  - Laimingas statymas Lošėjui išmokamas 1:1.
  - Laimingas statymas Bankininkui išmokamas 0,95:1.
  - Laimingas statymas Lygiosioms išmokamas 8:1. Jei įvyksta lygiosios, statymai už lošėją ar bankininką neprarandami, o pastumiami.

Šalutiniai statymai:

Lošėjo raudona ir Lošėjo juoda

- „Lošėjo raudona ir Lošėjo juoda“ šalutiniai statymai laimi, jei dvi pradinės kortos arba visos trys lošėjui išdalintos kortos yra vienodos spalvos ir/ arba rūšies:
  - Pirmosios dvi lošėjui išdalintos kortos yra tos pačios spalvos: raudonos arba juodos;
  - Visos trys lošėjui išdalintos kortos yra tos pačios spalvos: raudonos arba juodos (laimėjimas neišmokamas už dvi pradines raudonos arba juodos spalvos kortas);
  - Visos trys lošėjui išdalintos kortos yra tos pačios rūšies ir spalvos: trys būgnai, trys pikai ir pan. (laimėjimas neišmokamas už dvi pradines raudonos arba juodos spalvos kortas).
- Tame pačiame lošime lošėjas gali atlikti tiek kurį nors vieną „Lošėjo raudona“ arba „Lošėjo juoda“, tiek abu „Lošėjo raudona ir Lošėjo juoda“ šalutinius statymus. Lošėjas laimi „Lošėjo raudona ir Lošėjo juoda“ šalutiniuose statymuose pagal šias baigtis:

Įvykis	Išmoka
2 vienos spalvos kortos	2:1
3 vienos spalvos kortos	4:1
3 vienos spalvos ir rūšies	10:1

Bankininko raudona ir Bankininko juoda

- „Bankininko raudona ir Bankininko juoda“ šalutiniai statymai laimi, jei dvi pradinės kortos arba visos trys Bankininkui išdalintos kortos yra vienodos spalvos ir / arba rūšies:
  - Pirmosios dvi Bankininkui išdalintos kortos yra tos pačios spalvos: raudonos arba juodos;
  - Visos trys Bankininkui išdalintos kortos yra tos pačios spalvos: raudonos arba juodos (laimėjimas neišmokamas už dvi pradines raudonos arba juodos spalvos kortas);
  - Visos trys Bankininkui išdalintos kortos yra tos pačios rūšies ir spalvos: trys būgnai, trys pikai ir pan. (laimėjimas neišmokamas už dvi pradines raudonos arba juodos spalvos kortas).
- Tame pačiame lošime lošėjas gali atlikti tiek kurį nors vieną „Bankininko raudona“ arba „Bankininko juoda“, tiek abu „Bankininko raudona ir Bankininko juoda“ šalutinius statymus. Lošėjas laimi „Bankininko raudona ir Bankininko juoda“ šalutiniuose statymuose pagal šias baigtis:

Įvykis	Išmoka
2 vienos spalvos kortos	2:1
3 vienos spalvos kortos	4:1
3 vienos spalvos ir rūšies	12:1

*Po 30 lošimų pasikartojantys „Lošėjo raudona“, „Lošėjo juoda“ ir „Bankininko raudona“, „Bankininko juoda“ šalutiniai statymai yra išjungiami.

Lošėjo super pora ir Bankininko super pora

- „Lošėjo super pora ir Bankininko super pora“ šalutiniai statymai laimi, jei dvi pradinės Lošėjo ar Bankininko kortos sudaro žemiau nurodytą kortų porą:
  - Pikų 4-tų pora;
  - Visos kitos 4-tų poros;
  - Visos pikų poros (išskyrus pikų 4-tų porą);
  - Bet kokios kitos poros (išskyrus pikų 4-tų, kitų 4-tų ir visas pikų poras).

- Tame pačiame lošime, lošėjas gali atlikti „Lošėjo super pora ir Bankininko super pora“ šalutinius statymus kartu su bet kuriuo kitu šiame lošime galimu šalutiniu statymu. Lošėjas laimi „Lošėjo super pora ir Bankininko super pora“ šalutiniuose statymuose pagal šias baigtis:

Įvykis	Išmoka
Pikų 4-tų pora	40:1
Kitos 4-tų poros	20:1
Pikų poros (išskyrus pikų 4-tų porą)	30:1
Kitos poros (išskyrus pikų 4-tų, kitų 4-tų ir visas pikų poras)	10:1

*Po 50 lošimų pasikartojantys „Lošėjo super pora“ ir „Bankininko super pora“ šalutiniai statymai yra išjungiami.

Super 8

- „Super 8“ šalutiniai statymai laimi, jei dvi pradinės Lošėjo ar Bankininko kortos sudaro naturalų 8. Priklausomai nuo rezultatų, galimos žemiau nurodytos baigtys:

  - Lošėjas arba Bankininkas laimi su natūraliu 8;
  - Lygiosios su natūraliais 8;
  - Lošėjas arba Bankininkas pralaimi su natūraliu 8.
- Tame pačiame lošime, lošėjas gali atlikti „Super 8“ šalutinius statymus kartu su bet kuriuo kitu šiame lošime galimu šalutiniu statymu. Lošėjas laimi „Super 8“ šalutiniuose statymuose pagal šias baigtis:

Įvykis	Išmoka
Lošėjas arba Bankininkas laimi su natūraliu 8	4:1
Lygiosios su natūraliais 8	6:1
Lošėjas arba Bankininkas pralaimi su natūraliu 8	6:1

*Po 30 lošimų pasikartojantys „Super 8“ šalutiniai statymai yra išjungiami.

Galimi ypatingieji atvejai:

- Lošėjas yra asmeniškai atsakingas už teisingą savo statymų pozicionavimą prie „Bakara“ stalo.
- Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims ar žmogiškoms klaidoms, nedelsiant pranešama pamainos vadovui. Jei techninės kliūties 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 automatiškai; 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 paveikslėliais aukštyn, korta / kortos turi būti grąžintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
  - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų, korta / kortos turi būti grąžintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
  - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
  - Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paimamos ir maišoma toliau.
  - Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
  - Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
  - Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama pamainos vadovui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus grąžinami.

47. „Andar Bahar“ („Andar Bahar“)

Tai yra „Pragmatic Play“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 0,10 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 5 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 15 500 EUR;
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 15s.

Lošimo tikslas yra atspėti, kuria puse („Andar“ ar „Bahar“) bus padalinta su juokdariu (namų korta) privalanti sutapti korta.

Lošimo taisyklės:

- Lošėjas, norėdamas pradėti lošimą, turi pasirinkti statymo sumą spustelėdamas žetoną iš žetonų dėklo, tada spustelėti pasirinkimą iš šių: „Andar“, „Bahar“, Pirmi 3, 1-asis „Andar“, 1-asis „Bahar“ ir kiti šalutiniai statymai.
- Lošėjui leidžiama atlikti ar keisti savo statymus, kol ekrane bus rodomas pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“.
- Statymai gali būti atliekami statymui skirtu metu, kol krupjė paskelbia: „STATYMAI BAIGTI“.
- Bendra statymų suma bus rodoma laukelyje „Bendras statymas“.
- Pasibaigus statymų laikui, krupjė išdalina po kortą kiekvienai pusei, kaip nurodyta: 1-oji korta į „Andar“ pusę, o 2-oji korta į „Bahar“ pusę ir t. t., kol vienos iš pusių kortos vertė atitiks juokdario kortos vertę (rangą). Kai viena iš pusių („Andar“ arba „Bahar“) sutampa su juokdario korta, lošimas baigiamas. Lošėjo sąsajoje laimintis statymas bus paryškinamas. Jei kuris nors iš lošėjo statymų apima laimingus statymo laukelius, lošėjas laimi pagal atliktų statymų tipą. Laimėjimo suma bus rodoma laimėjimo pranešime. Kai lošimas baigiamas, krupjė surenka atverstas ant stalo kortas, išima likusias iš dėtuvės ir deda jas į maišymo aparatą, iš kurio išėmęs išmaišytą kortų malką pradės naują lošimą.

Kortų vertė:

- Lošimas vyksta su 1 standartine 52 kortų malka.
- Kortų vertės (rangas) šiame lošime neturi reikšmės. Svarbu tik tai, kad viena iš pusių („Andar“ arba „Bahar“) sutaptų su juokdario (namų) korta (pvz., jeigu juokdario korta yra karalius, kortos bus dalijamos į abi puses tol, kol „Andar“ arba „Bahar“ taip pat turės karalių – tada žaidimas baigsis).

- Kortų vertė (rangas) ir ženklas (spalva) bus svarbi, kai dalijamos „Pirmosios 3“.

Kortos	A	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K
Taškai	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

Statymai:

- Lošime yra du skirtingi pagrindiniai statymai, kuriuos galima atlikti atsižvelgiant į dvi galimas baigtis: „Andar“ laimi („Andar“ korta sutampa su Juokdario korta), „Bahar“ laimi („Bahar“ korta sutampa su juokdario korta).
- Šansai laimėti šiek tiek didesni toje pusėje, nuo kurios pradedama dalinti kortas (šiuo atveju „Andar“) ir tai atspindi išmoka.
- Laimingas statymas už „Andar“ išmokamas 0,9:1.
- Laimingas statymas už „Bahar“ išmokamas 1:1.

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 to paties ženklo (pvz., 10, valetas ir pikų dama);
- Eilė – trys kortos iš eilės, bet skirtingo ženklo (pvz., tūzas gali būti naudojamas eilėje kaip tūzas, 2 ir 3 ARBA eilėje karalienė, karalius ir tūzas);
- Spalva – trys skirtingos vertės, bet vienodo ženklo kortos (pvz., 2, 6 ir kryžių karalius).

Dėmesio:
Jeigu lošėjas stato ant šalutinio statymo „Pirmųjų 3“, statymas sugrįš lošėjui, jeigu pirmoji korta į „Andar“ pusę bus juokdario korta. Lošėjas gali atlikti statymus ant šalutinio statymo ir neatlikęs pagrindinio statymo.

Išmoka apskaičiuojama pagal lošėjo statymą, padaugintą iš koeficientų. Išmokų lentelė vienai kortų malkai pateikta žemiau:

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

Antrasis šalutinių statymų tipas leidžia žaidėjui 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.

Dėmesio: kai skaičiuojamos visos išdalintos kortos, juokdario korta neįskaičiuojama.

Išmoka apskaičiuojama pagal lošėjo statymą, padaugintą iš koeficientų. Išmokų lentelė vienai kortų malkai pateikta žemiau:

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

Galimi ypatingieji atvejai:

- Lošėjas yra asmeniškai atsakingas už teisingą savo statymų pozicionavimą.
- Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims ar žmogiškoms klaidoms, nedelsiant pranešama pamainos vadovui. Jei techninės kliūties 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.

- Kortos išmaišomos po kiekvieno sėkmingo lošimo. Kortos nustatyta tvarka bus išmaišomos maišymo aparatu, esančiu ant priedų stalo arba jas gali maišyti krupjė prie lošimo stalo. Kortų keitimo procedūra vyksta prie kiekvieno kortų lošimo stalo kartą per 24 valandas. Tačiau taip pat gali būti atliekama šiais atvejais:
  - Stalas atidarytas po neaktyvumo laikotarpio.
  - Nutrūko tiesioginė lošimo transliacija.
  - Lošimo metu ant grindų nukrito daugiau nei trys kortos.
  - Dėtuvėje yra korta su sugedusiu brūkšniniu kodu.
  - Kortos įstrigo maišymo aparate ir dėl to buvo sugadintos.

48. „Saldi Bonanza saldainių šalis" („Sweet Bonanza Candyland")

Tai yra „Pragmatic Play" tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 0,20 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 3 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 500 000 EUR;

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

Lošimo taisyklės:

- Lošime yra didelis vertikalus ratas, padalintas į 54 spalvotus segmentus, kuriuose išdėstyti skirtingi skaičiai (simboliai): 1, 2, 5. Kiekvienas skaičius nurodo atitinkamą išmoką. Papildomai yra išdėstyti 3 segmentai su „Cukraus bombos" („Sugar Bomb") simboliais, 3

segmentai su „Burbulo staigmena“ („Bubble Surprise“) simboliais, 2 segmentai su „Saldainių krytis“ („Candy Drop“) simboliais ir 1 segmentas su „Saldūs sukimai“ („Sweet Spins“) simboliu. Kiekvienas paminėtas simbolis atitinka vieną iš specialių funkcijų.

- Kiekviename naujame lošime papildomai galima aktyvuoti / įjungti specialią šio lošimo funkciją: lošėjo vartotojo sąsajoje esantį „cukraus bombos“ („Sugar Bomb“) stiprintuvą.



- Kaskart ratui sustojus „cukraus bombos“ („Sugar Bomb“) segmente laimėjimas bus padauginamas iš atsitiktinio daugiklio, kuris gali būti nuo 2x iki 10x. Atsitiktinį daugiklį laimi visi lošėjai, kurie yra aktyvavę „cukraus bombos“ („Sugar Bomb“) funkciją. Lošėjai kurie nebuvo aktyvavę šios funkcijos, papildomo atsitiktinio daugiklio nelaimi.
- „Cukraus bombos“ („Sugar Bomb“) funkcija lošėjui papildomai kainuoja 25 % nuo viso statymo sumos.
- Statymai turi būti atliekami statymams skirtu laiku (15 sekundžių) ant „Saldžios Bonanzos“ („Sweet Bonanza“) rato lentelės, kurioje rodomos visos šešios 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.
- Statymai gali būti atliekami statymui skirtu metu, kol krupjė paskelbia: „STATYMAI BAIGTI“.
- Bendra statymų suma bus rodoma laukelyje „Bendras statymas“.
- Krupjė pasuka ratą ir lošimas prasideda. Kai ratas sustoja ties skaičiumi ar simboliu, lošimo rezultatas nustatomas ir paryškinamas lošimo ekrane. Jei išsuktas skaičius ar simbolis sutampa su simboliu, ant kurio atliktas statymas, lošėjas gauna laimėjimo išmoką pagal laimingo simbolio vertę, nurodytą išmokų lentelėje. Visa laimėta suma bus rodoma laimėjimo pranešime

Statymai:

- Lošėjas gali statyti ant bet kurio iš šešių simbolių (1, 2, 5, „Burbulo staigmena“ („Bubble Surprise“), „Saldainių krytis“ („Candy Drop“) ir „Saldūs sukimai“ („Sweet Spins“). Lošėjo statymas:
  - Lošėjas laimi, jeigu rodyklė atsiduria segmento viduje ant pasirinkto skaičiaus ar simbolio.
  - Laimėję statymai išmokami pagal laimėjimo skaičiaus koeficientą, kuris yra nuo minimalios vertės (skaičiaus, rodomo rato segmento ir statymų lentelėje) iki didžiausios vertės, kuri priklauso nuo papildomų lošimų ir atsitiktinio daugiklio, jei „Cukraus bombos“ („Sugar Bomb“) funkcija buvo aktyvuota tame lošime.
  - Lošėjas pralaimi, jeigu rodyklė sustoja segmento viduje ties bet kuriuo kitu simboliu, ant kurio lošėjas nėra atlikęs statymo.

- Lošėjas gali atlikti statymus ant visų šešių statymų tipų tame pačiame lošime.

Išmokėjimai:

Rato segmentas	Segmentų skaičius	Išmoka
1	23	1:1
2	15	2:1
5	7	5:1
„Burbulo staigmena“ („Bubble Surprise“)	3	Atitinkamai pagal papildomo lošimo baigtį
„Saldainių krytis“ („Candy Drop“)	2	Atitinkamai pagal papildomo lošimo baigtį
„Saldūs sukimai“ „Sweet Spins“	1	Atitinkamai pagal papildomo lošimo baigtį
„Cukraus bomba“„Sugar Bomb“	3	Pagal daugiklį, sugeneruotą intervale nuo 2x iki 10x Išsukus keletui „Sugar Bombs“ iš eilės, visi jų daugikliai sudauginami.

Kai išsukamas „Cukraus bombos“ („Sugar Bomb“) simbolis, o lošėjas yra aktyvavęs/ įjungęs specialią „Cukraus bombos“ („Sugar Bomb“) funkciją, bus atliekami šie veiksmai:

- Laimėjimo daugiklis bus parinktas atsitiktine tvarka iš daugiklių intervalo, nurodyto žemiau pateiktoje lentelėje:

Daugiklis
2x
3x
4x
5x
6x
7x
8x
9x
10x

- Krupjė vėl suka ratą su parinktu „Cukraus bombos“ („Sugar Bomb“) laimėjimo daugikliu:
  - Visi atlikti statymai lieka galioti, jokių naujų ar papildomų statymų lošėjai atlikti negali. Parinktas laimėjimo daugiklis galioja visiems jau atliktiems statymams.
  - Rato pasukimo rezultatu nustatomas laimėjęs lošėjo statymas, kaip įprastai, tačiau laimėjimo išmoka bus padauginta iš „Cukraus bombos“ („Sugar Bomb“) laimėjimo daugiklio.

- Jei ratas vėl sustoja „Cukraus bombos“ („Sugar Bomb“) simbolio segmente, visi lošėjų atlikti statymai toliau lieka galioti, o šio paskutinio sukimo laimėjimo išmoka padauginama dar kartą. Krupjė toliau suks ratą tol, kol lošimas pasibaigs galiojančiu rezultatu, t. y. bus išsukti skaičių, „Saldžių sukimų“ („Sweet Spins), „Burbulo staigmenos“ („Bubble Surprise“) ar „Saldainių kryčio“ („Candy Drop“) simboliai.
- Visos išmokos už simbolių laimėjimus (tiek skaičių, tiek papildomų lošimų) bus padaugintos iš „Cukraus bombos“ („Sugar Bomb“) laimėjimo daugiklio.

Papildomi lošimai

„Saldžių sukimų“ („Sweet Spins):

Lošėjui atlikus statymą ant „Saldžių sukimų“ („Sweet Spins) simbolio ir ratui sustojus šio simbolio segmente, lošėjui aktyvuojamas „Saldžių sukimų“ („Sweet Spins) papildomas lošimas. Papildomas lošimas lošiamas lošimo automato ekrane, sudarytame iš 6-ių būgnų ir 5-ių eilučių simbolių tinklelio, į kurio pozicijas sukrenta įvairūs simboliai.
Lošimas vyksta pagal laiminčių simbolių derinių sudarymo funkciją, o tai reiškia, kad po kiekvieno sukimo laimėjimai išmokami už laiminčius simbolių derinius, po ko šie simboliai pradingsta, likę nuleidžiami į ekrano apačią, o visos tuščios būgnų pozicijos yra užpildomos naujais simboliais.
„Saldžių sukimų“ („Sweet Spins) papildomas lošimas tęsis tol, kol nebesusidarys jokių naujų laiminčių derinių. Simbolių iškritimų skaičius nėra ribojamas.



- Šiame papildomame lošime yra 8 simboliai, už kuriuos mokama pagal bendrą to paties simbolio skaičių bet kurioje ekrano vietoje, po kiekvieno sukimo ar po to, kai įvyksta simbolių sukritimas.
- Laimėjimai apskaičiuojami individualiai pagal lošėjo statymą, atliktą „Saldžių sukimų“ („Sweet Spins“) statymo srityje, padaugintą iš laimėjusio derinio daugiklio pagal žemiau pateiktą išmokų lentelę:



Specialieji simboliai:

„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.

Sklaidos „Ledinuko“ (Scatter lollypop“) simbolis



- Sklaidos simbolis gali iškristi visuose būgnuose.
- Iškritę 3 sklaidos simboliai prideda 5 „Saldžius sukimus“ („Sweet Spins“).
- Iškritę 4 sklaidos simboliai laimėjimą padaugina iš 3.
- Iškritę 5 sklaidos simboliai laimėjimą padaugina iš 5.
- Iškritę 6 sklaidos simboliai laimėjimą padaugina iš 100.

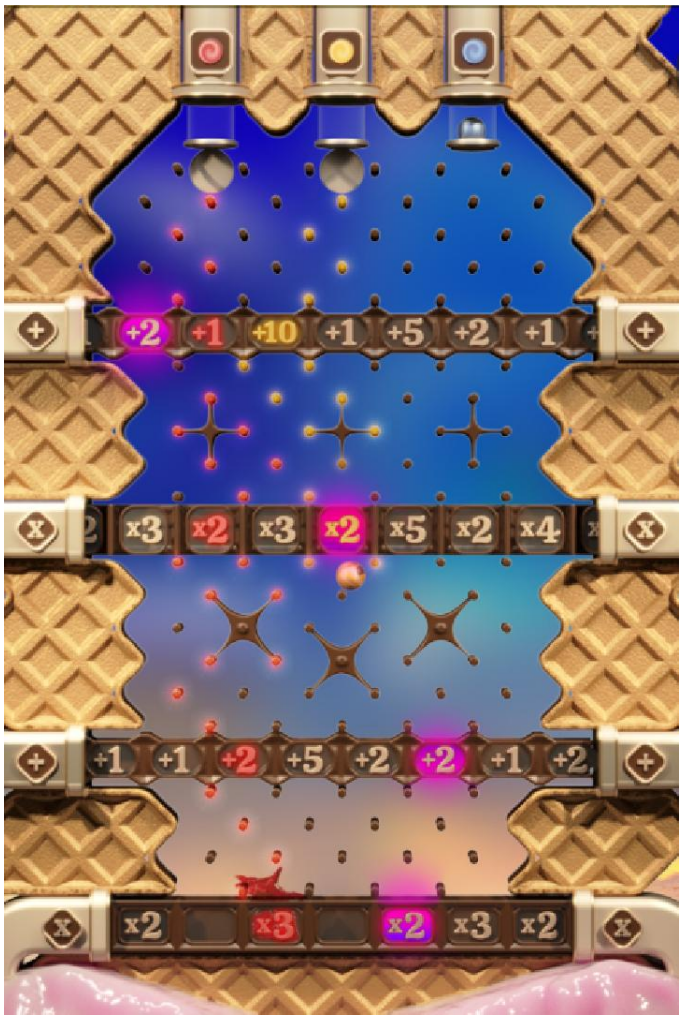
„Saldainių kryčio“ („Candy Drop“) papildomas lošimas:

Lošėjui atlikus statymą ant „Saldainių kryčio“ („Candy Drop“) simbolio ir ratui sustojus šio simbolio segmente, lošėjui aktyvuojamas „Saldainių kryčio“ („Candy Drop“) papildomas lošimas. Šiame lošime, lošėjui ekrane pateikiamos 4 eilutės su skaičių pozicijomis, kurie gali didinti laimėjimą (pvz., +5) arba suteikti daugiklį (pvz., 4x), išskirstytais kiekvienoje eilutėje.

- Šio lošimo pradžioje lošėjo bus paprašyta pasirinkti vieną iš trijų saldainių:



- Lošėjas turi išsirinkti norimą saldainį, - priešingu atveju vienas iš saldainių bus paskirtas atsitiktinai.
- Iš pradžių kiekvienas saldainis turi 1x laimėjimo daugiklį.
- Kiekvienas saldainis nukris po vieną iš eilės, iš kairės į dešinę.
- Kiekvienas saldainis praeis tam tikrą kelią per kliūtis ir surinks laimėjimą didinančius skaičius arba daugiklius iš ekrane matomų 4 eilučių.
- Kai saldainis krenta per skaičių kliūtis, jis nurodo savo kelią pagal spalvą, kaip pavaizduota paveikslėlyje žemiau:



- Galutinis lošėjo statymo koeficientas „Saldainių kryčio“ („Candy Drop“) lošime nustatomas pagal surinktų laimėjimą didinančių skaičių sumą ir saldainių surintą daugiklių sumą; ekrane lošėjui parodomas galutinis laimėtas daugiklis.
- Laimėjimas apskaičiuojamas ir rodomas individualiai pagal lošėjo statymą, atliktą „Saldainių kryčio“ („Candy Drop“) statymo srityje, padaugintą iš galutinio laimėjimo daugiklio.

„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 simboliais viduje, kuris judės vertikaliai į viršų, palaipsniui didindamas greitį. Kai ratas sustos, viduryje esantis simbolis, pažymėtas auksinės spalvos apskritimu, ir bus laimintis simbolis.

Galimi laimėjimai už simbolius:

- Mėlynas saldainis – 5x laimėjimas.
- Violetinis saldainis – 10x laimėjimas.
- Raudonas širdies formos saldainis – 25x laimėjimas.
- „Saldainių kryčio“ („Candy Drop“) simbolis – aktyvuoja aukščiau aprašytą „Saldainių kryčio“ („Candy Drop“) papildomą lošimą.
- „Saldžių sukimų“ („Sweet Spins“) simbolis – aktyvuoja aukščiau aprašytą „Saldžių sukimų“ („Sweet Spins“) papildomą lošimą.



Galimi ypatingi atvejai:

- Lošėjas yra asmeniškai atsakingas už teisingą savo statymų pozicionavimą.
- Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims ar žmogiškoms klaidoms, nedelsiant pranešama pamainos vadovui. Jei techninės kliūties 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 automatiškai; 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:
  - Ratas neapsisuko du pilnus ratus;
  - Rodyklė sustojo ant kaištuko tarp 2 segmentų;
  - Nutinka bet koks fizinis įsikišimas į rato sukimosi procesą;
  - Krupjė nepakeitė rato sukimosi krypties;
  - Atsirado bet koks mechaninis gedimas.

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

Tai yra „Evolution Gaming“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 0.10 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 5 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 500 000 EUR.
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 17

Lošimo tikslas:
Tikslas yra atspėti skaičių, ties kuriuo sustos kamuoliukas. Atlikus statymus, kamuoliukas bus lošimo vedėjo pasukamas ruletės rate ir sustos vienoje iš sunumeruotų rato duobelių. Lošėjas laimi, jei atliktas statymas apima tą skaičių.

Lošimo taisyklės:
Ruletės ratas turi 36 nuo 1 iki 36 atskirai sužymėtus skaičius, kurie yra raudonos arba juodos spalvos ir vieną 0, kuris pažymėtas išskirtine žalia spalva. Pažymėta žalia spalva, kad aiškiai parodytų, jog jis nepriklauso jokiam raudonam/juodam, nelyginiam/lyginiam, aukštam/mažam, dešimčių ar stulpelių statymui.
Laimėjimo dydis priklauso nuo atlikto statymo pobūdžio.

Lošimas vyksta be lošimo vedėjo.

Statymų tipai:
Šiame lošime galima atlikti daugybę skirtingų rūšių statymų. Kiekvienos rūšies statymas apima vieną skaičių ar tam tikrą skaičių intervalą.
Statymai atliekami statymo lauko skaičių laukeliuose arba ant linijų tarp jų, yra vadinami „Vidiniais statymais“, o specialiuose žemiau ir šonuose esančiuose laukeliuose atliekami statymai vadinami „Išoriniais statymais“.

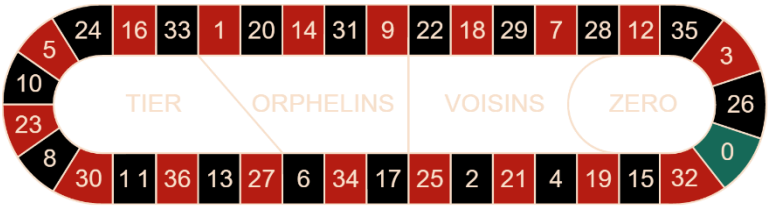
Vidiniai statymai:
Statymas tiesiai („Straight Up Bet“) – statymas už individualų skaičių (įskaitant nulį). Paprasčiausias ruletės statymas.
Padalintas statymas („Split Bet“) – dviejų skaičių statymas, dedamas ant linijos, jungiančios du skaičius; pavyzdžiui, padengiant 24 ir 27.
Kampinis statymas („Corner Bet“) – statymas, atliktas keturių skaičių kampe, pavyzdžiui, padengiant 8, 9, 11 ir 12.
Gatvės statymas („Street Bet“) – 3 skaičių statymas, dedamas skaičių eilutės pabaigoje, pavyzdžiui, padengiant 13, 14 ir 15.
Šešių eilučių statymas („Six-Line Bet“) – šešių skaičių statymas, atliktas dviejų gatvės statymų sandūroje, apima, pavyzdžiui, 31, 32, 33, 34, 35 ir 36.

Išoriniai statymai:
Stulpelio statymas („Column Bet“) – 12 skaičių statymas, atliktas vietoje, pažymėtoje „2 į 1“ („2 to 1“) stulpelių gale, kuris apima visus 12 skaičių atitinkamame stulpelyje.
Tuzino statymas („Dozen Bet“) – 12 skaičių statymas, dedamas ant vieno iš trijų langelių, pažymėtų pirmu dvyliktuku („1st 12“), antruoju dvyliktuku („2nd 12“) arba trečiuoju dvyliktuku („3rd 12“). Jis apima dvylika skaičių atitinkamo tuzino (1-12, 13-24 arba 25-36).

Šansai („Chances“):
Raudona ar juoda („Red Or Black“);
Lyginis/nelyginis („Even Or Odd“);
Nuo 1 iki 18 („1 to 18“) ir 19 iki 36 („19 to 36“). Bet kuris apima 18 skaičių lentoje, kaip aprašyta tame langelyje.
Raudonos/juodos („Red Or Black“) spalvos statymai apima arba 18 raudonų skaičių, arba 18 juodų skaičių. Lyginiai/nelyginiai („Even Or Odd“) statymai apima lyginius skaičius („Even“) (2, 4, 6, 8 ir t.t.) arba nelyginius skaičius („Odd“) (1, 3, 5, 7 ir tt). Statymai nuo 1 iki 18 / 19 iki 36 apima mažesnį 18 skaičių arba didesnį 18 skaičių.

Nulio („Zero“) neapima jokie stulpeliai, dešimtys ar šansai.

„Ruletės Lenktynių Trasa“ („Roulette Racetrack“)



Ruletės lenktynių trasa („Roulette Racetrack“) vaizduoja skaičius, kurie rodomi ruletės rate, o ne ruletės lentelėje. Rato sektorių („Wheel Sectors“) ir kaimynų („Neighbors“) statymus galima lošti naudojant ruletės lenktynių trasą („Roulette Racetrack“).

Ruletės lenktynių trasą („Roulette Racetrack“) yra padalinta į 4 pagrindines dalis (dalys pavadintos prancūzų kalba):

„Eilė 5/8“ („Tiers du Cylindre“):
Šis statymas apima iš viso 12 skaičių, įskaitant 27, 33 ir tarp jų esančius skaičius nuliui priešingoje ruletės rato pusėje. 6 žetonai išsidalina taip:
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 5/8
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 10/11
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 13/16
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 23/24
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 27/30
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 33/36

„Našlaičiai“ („Orphelins a Cheval“):
Šis statymas apima 8 skaičius dviejose ruletės rato dalyse, nepatenkančiose į „Eilė 0/2/3“ („*Voisins du zero*“) ir „Eilė 5/8“ („*Tiers du cylindre*“) statymus. 5 žetonai išsidalina taip:
1 žetonas ant 1 statymas tiesiai („Straight Up Bet“)
1 žetonas padalijamas tarp 6/9
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 14/17
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 17/20
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 31/34

„Eilė 0/2/3“ („Voisins du Zero“):
Šis statymas apima iš viso 17 skaičių, įskaitant 22, 25 ir tarp jų esančius skaičius ruletės rate (įskaitant nulį). 9 žetonai išsidalina taip:
2 žetonai eilėje statymas („Street Bet“) 0/2/3
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 4/7
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 12/15
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 18/21
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 19/22
2 žetonai dedami 25/26/28/29 kampe („Corner Bet“)

1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 32/35

„0“ („Jeu Zero“):
Šis statymas apima nulį ir 6 arčiausiai jo ruletėje esančius skaičius: 12, 35, 3, 26, 0, 32 ir 15. 4 žetonai išsidalina taip:
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 0/3
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 12/15
1 žetonas ant 26 statymas tiesiai („Straight Up Bet“)
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 32/35

Kaimynai („Neighbors“)
Kaimynų („Neighbors“) statymai apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norint atlikti kaimynų („Neighbors“) statymą, reikia pasirinkti ant lenktynių trasos („Roulette Racetrack“) esantį skaičių. Žetonas padedamas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Paspaudus apvalų „-“ arba „+“ mygtuką galima sumažinti arba padidinti pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičių.

Išmokėjimų lentelė:

„Statymo Tipas“ („Bet Type“)	„Dengia“ („Covers“)	„Išmokėjimas“ („Payout“)
Statymas tiesiai („Straight Up Bet“)	„1 Skaičius“ („1 Number“)	35:1
Padalintas statymas („Split Bet“)	„2 Skaičiai“ („2 Numbers“)	17:1
Gatvės statymas („Street Bet“)	„3 Skaičiai“ („3 Numbers“)	11:1
Kampinis statymas („Corner Bet“)	„4 Skaičiai“ („4 Numbers“)	8:1
Šešių eilučių statymas („Six-Line Bet“)	„6 Skaičiai“ („6 Numbers“)	5:1
Stulpelio statymas („Column Bet“)	„12 Skaičių“ („12 Numbers“)	2:1
Tuzino statymas („Dozen Bet“)	„12 Skaičių“ („12 Numbers“)	2:1
Raudona ar juoda („Red Or Black“)	„18 Skaičių“ („18 Numbers“)	1:1
Lyginis/nelyginis („Even Or Odd“	„18 Skaičių“ („18 Numbers“)	1:1
Nuo 1 iki 18 („1 to 18“) ir 19 iki 36 („19 to 36“)	„18 Skaičių“ („18 Numbers“)	1:1

„Tinkamo sukimo taisyklė“ („Roulette Valid Spin Rule“):
Laimėjęs skaičius patvirtinamas tik tada, kai sukimas buvo laikomas galiojančiu
Tinkamas sukimasis apibrėžiamas taip: lošimo vedėjas turi sukti ruletės kamuoliuką priešinga rato sukimuisi kryptimi. Kamuoliukas turi apsisukti mažiausiai keturis ratus.

Jei sukimas apibrėžiamas kaip negaliojantis, ši situacija vadinama negaliojančiu sukimu („No Spin“):
Kamuoliukas padarė mažiau nei 4 pilnus apsisukimus;
Kamuoliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi kaip ir ratas;
Kamuoliukas ar ratas buvo pasuktas netinkama kryptimi;
Sukimo metu ratas nustojo suktis;

Kamuolys neįkrenta į skaičiaus rėmą, o tiesiog sukasi ant rato daugiau nei 3 rato cilindro apsisukimus;
Kamuolys išskrenda iš rato („Ball-Out“);
Į ratą patenka bet koks pašalinis daiktas.
Negaliojančiu sukimu („No Spin“) atveju lošimo vedėjas iš naujo suks kamuoliuką pagal procedūras. Lošėjo statymas liks ant stalo, kol bus atliktas tinkamas sukimas.

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu lošėjui, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti.
Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

50. „Automatinė ruletė Pasidalijimas“ („Auto Roulette La Partage“)

Tai yra „Evolution Gaming“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 0.20 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 5 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 500 000 EUR.
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 17

Lošimo tikslas:
Tikslas yra atspėti skaičių, ties kuriuo sustos kamuoliukas. Atlikus statymus, kamuoliukas bus lošimo vedėjo pasukamas ruletės rate ir sustos vienoje iš sunumeruotų rato duobelių. Lošėjas laimi, jei atliktas statymas apima tą skaičių.

Lošimo taisyklės:
Ruletės ratas turi 36 nuo 1 iki 36 atskirai sužymėtus skaičius, kurie yra raudonos arba juodos spalvos ir vieną 0, kuris pažymėtas išskirtine žalia spalva. Pažymėta žalia spalva, kad aiškiai parodytų, jog jis nepriklauso jokiam raudonam/juodam, nelyginiam/lyginiam, aukštam/mažam, dešimčių ar stulpelių statymui.
Laimėjimo dydis priklauso nuo atlikto statymo pobūdžio.

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

Lošimas vyksta be lošimo vedėjo.

Statymų tipai:
Šiame lošime galima atlikti daugybę skirtingų rūšių statymų. Kiekvienos rūšies statymas apima vieną skaičių ar tam tikrą skaičių intervalą.
Statymai atliekami statymo lauko skaičių laukeliuose arba ant linijų tarp jų, yra vadinami „Vidiniais statymais“, o specialiuose žemiau ir šonuose esančiuose laukeliuose atliekami statymai vadinami „Išoriniais statymais“.

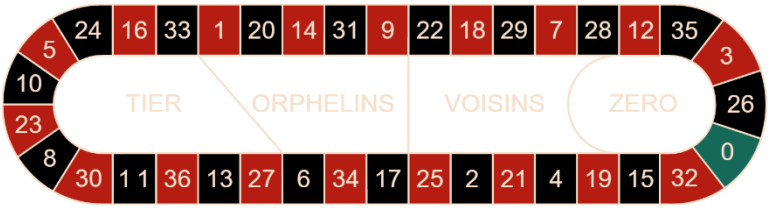
Vidiniai statymai:
Statymas tiesiai („Straight Up Bet“) – statymas už individualų skaičių (įskaitant nulį). Paprasčiausias ruletės statymas.

Padalintas statymas („Split Bet“) – dviejų skaičių statymas, dedamas ant linijos, jungiančios du skaičius; pavyzdžiui, padengiant 24 ir 27.
Kampinis statymas („Corner Bet“) – statymas, atliktas keturių skaičių kampe, pavyzdžiui, padengiant 8, 9, 11 ir 12.
Gatvės statymas („Street Bet“) – 3 skaičių statymas, dedamas skaičių eilutės pabaigoje, pavyzdžiui, padengiant 13, 14 ir 15.
Šešių eilučių statymas („Six-Line Bet“) – šešių skaičių statymas, atliktas dviejų gatvės statymų sandūroje, apima, pavyzdžiui, 31, 32, 33, 34, 35 ir 36.

Išoriniai statymai:
Stulpelio statymas („Column Bet“) – 12 skaičių statymas, atliktas vietoje, pažymėtoje „2 į 1“ („2 to 1“) stulpelių gale, kuris apima visus 12 skaičių atitinkamame stulpelyje.
Tuzino statymas („Dozen Bet“) – 12 skaičių statymas, dedamas ant vieno iš trijų langelių, pažymėtų pirmu dvyliktuku („1st 12“), antruoju dvyliktuku („2nd 12“) arba trečiuoju dvyliktuku („3rd 12“). Jis apima dvylika skaičių atitinkamo tuzino (1-12, 13-24 arba 25-36).
Šansai („Chances“):
Raudona ar juoda („Red Or Black“);
Lyginis/nelyginis („Even Or Odd“);
Nuo 1 iki 18 („1 to 18“) ir 19 iki 36 („19 to 36“). Bet kuris apima 18 skaičių lentoje, kaip aprašyta tame langelyje.
Raudonos/juodos („Red Or Black“) spalvos statymai apima arba 18 raudonų skaičių, arba 18 juodų skaičių. Lyginiai/nelyginiai („Even Or Odd“) statymai apima lyginius skaičius („Even“) (2, 4, 6, 8 ir t.t.) arba nelyginius skaičius („Odd“) (1, 3, 5, 7 ir tt). Statymai nuo 1 iki 18 / 19 iki 36 apima mažesnį 18 skaičių arba didesnį 18 skaičių.

Nulio („Zero“) neapima jokie stulpeliai, dešimtys ar šansai.

„Ruletės Lenktynių Trasa“ („Roulette Racetrack“)



Ruletės lenktynių trasa („Roulette Racetrack“) vaizduoja skaičius, kurie rodomi ruletės rate, o ne ruletės lentelėje. Rato sektorių („Wheel Sectors“) ir kaimynų („Neighbors“) statymus galima lošti naudojant ruletės lenktynių trasą („Roulette Racetrack“).

Ruletės lenktynių trasą („Roulette Racetrack“) yra padalinta į 4 pagrindines dalis (dalys pavadintos prancūzų kalba):

„Eilė 5/8“ („Tiers du Cylindre“):
Šis statymas apima iš viso 12 skaičių, įskaitant 27, 33 ir tarp jų esančius skaičius nuliui priešingoje ruletės rato pusėje. 6 žetonai išsidalina taip:
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 5/8
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 10/11
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 13/16
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 23/24
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 27/30
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 33/36

„Našlaičiai“ („Orphelins a Cheval“):
Šis statymas apima 8 skaičius dviejose ruletės rato dalyse, nepatenkančiose į „Eilė 0/2/3“ („*Voisins du zero*“) ir „Eilė 5/8“ („*Tiers du cylindre*“) statymus. 5 žetonai išsidalina taip:

1 žetonas ant 1 statymas tiesiai („Straight Up Bet“)
1 žetonas padalijamas tarp 6/9
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 14/17
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 17/20
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 31/34

„Eilė 0/2/3“ („Voisins du Zero“):
Šis statymas apima iš viso 17 skaičių, įskaitant 22, 25 ir tarp jų esančius skaičius ruletės rate (įskaitant nulį). 9 žetonai išsidalina taip:
2 žetonai eilėje statymas („Street Bet“) 0/2/3
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 4/7
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 12/15
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 18/21
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 19/22
2 žetonai dedami 25/26/28/29 kampe („Corner Bet“)
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 32/35

„0“ („Jeu Zero“):
Šis statymas apima nulį ir 6 arčiausiai jo ruletėje esančius skaičius: 12, 35, 3, 26, 0, 32 ir 15. 4 žetonai išsidalina taip:
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 0/3
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 12/15
1 žetonas ant 26 statymas tiesiai („Straight Up Bet“)
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 32/35

Kaimynai („Neighbors“)
Kaimynų („Neighbors“) statymai apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norint atlikti kaimynų („Neighbors“) statymą, reikia pasirinkti ant lenktynių trasos („Roulette Racetrack“) esantį skaičių. Žetonas padedamas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Paspaudus apvalų „-“ arba „+“ mygtuką galima sumažinti arba padidinti pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičių.

Išmokėjimų lentelė:

„Statymo („Tipas“ Bet Type“)	„Dengia“ („Covers“)	„Išmokėjimas“ („Payout“)
Statymas tiesiai („Straight Up Bet“)	„1 Skaičius“ („1 Number“)	35:1
Padalintas statymas („Split Bet“)	„2 Skaičiai“ („2 Numbers“)	17:1
Gatvės statymas („Street Bet“)	„3 Skaičiai“ („3 Numbers“)	11:1
Kampinis statymas („Corner Bet“)	„4 Skaičiai“ („4 Numbers“)	8:1
Šešių eilučių statymas („Six-Line Bet“)	„6 Skaičiai“ („6 Numbers“)	5:1
Stulpelio statymas („Column Bet“)	„12 Skaičių“ („12 Numbers“)	2:1
Tuzino statymas („Dozen Bet“)	„12 Skaičių“ („12 Numbers“)	2:1
Raudona ar juoda („Red Or Black“)	„18 Skaičių“ („18 Numbers“)	1:1
Lyginis/nelyginis („Even Or Odd“	„18 Skaičių“ („18 Numbers“)	1:1

Nuo 1 iki 18 („1 to 18“) ir 19 iki 36 („19 to 36“)	„18 Skaičių“ („18 Numbers“)	1:1

„Tinkamo sukimo taisyklė“ („Roulette Valid Spin Rule“):
Laimėjęs skaičius patvirtinamas tik tada, kai sukimas buvo laikomas galiojančiu
Tinkamas sukimasis apibrėžiamas taip: lošimo vedėjas turi sukti ruletės kamuoliuką priešinga rato sukimuisi kryptimi. Kamuoliukas turi apsisukti mažiausiai keturis ratus.

Jei sukimas apibrėžiamas kaip negaliojantis, ši situacija vadinama negaliojančiu sukimu („No Spin“):
Kamuoliukas padarė mažiau nei 4 pilnus apsisukimus;
Kamuoliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi kaip ir ratas;
Kamuoliukas ar ratas buvo pasuktas netinkama kryptimi;
Sukimo metu ratas nustojo suktis;
Kamuolys neįkrenta į skaičiaus rėmą, o tiesiog sukasi ant rato daugiau nei 3 rato cilindro apsisukimus;
Kamuolys išskrenda iš rato („Ball-Out“);
Į ratą patenka bet koks pašalinis daiktas.
Negaliojančiu sukimu („No Spin“) atveju lošimo vedėjas iš naujo suks kamuoliuką pagal procedūras. Lošėjo statymas liks ant stalo, kol bus atliktas tinkamas sukimas.

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu lošėjui, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti.
Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

51. „Greita automatinė ruletė“ („Speed Auto Roulette“)

Tai yra „Evolution Gaming“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 0.10 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 5 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 500 000 EUR.
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 17

Lošimo tikslas:
Tikslas yra atspėti skaičių, ties kuriuo sustos kamuoliukas. Atlikus statymus, kamuoliukas bus lošimo vedėjo pasukamas ruletės rate ir sustos vienoje iš sunumeruotų rato duobelių. Lošėjas laimi, jei atliktas statymas apima tą skaičių.

Lošimo taisyklės:
Ruletės ratas turi 36 nuo 1 iki 36 atskirai sužymėtus skaičius, kurie yra raudonos arba juodos spalvos ir vieną 0, kuris pažymėtas išskirtine žalia spalva. Pažymėta žalia spalva, kad aiškiai parodytų, jog jis nepriklauso jokiam raudonam/juodam, nelyginiam/lyginiam, aukštam/mažam, dešimčių ar stulpelių statymui.
Laimėjimo dydis priklauso nuo atlikto statymo pobūdžio.

Lošimas vyksta be lošimo vedėjo. Tarp prieš tai vykusio lošimo pabaigos ir naujų statymo uždarymo yra skirtos 5 sekundės.

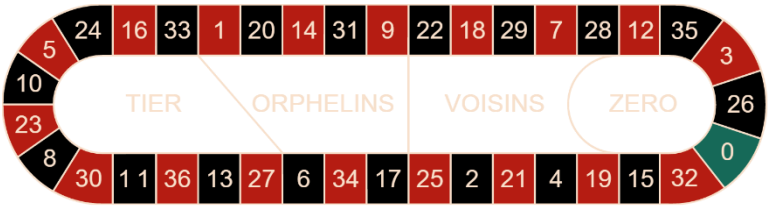
Statymų tipai:
Šiame lošime galima atlikti daugybę skirtingų rūšių statymų. Kiekvienos rūšies statymas apima vieną skaičių ar tam tikrą skaičių intervalą.
Statymai atliekami statymo lauko skaičių laukeliuose arba ant linijų tarp jų, yra vadinami „Vidiniais statymais“, o specialiuose žemiau ir šonuose esančiuose laukeliuose atliekami statymai vadinami „Išoriniais statymais“.

Vidiniai statymai:
Statymas tiesiai („Straight Up Bet“) – statymas už individualų skaičių (įskaitant nulį). Paprasčiausias ruletės statymas.
Padalintas statymas („Split Bet“) – dviejų skaičių statymas, dedamas ant linijos, jungiančios du skaičius; pavyzdžiui, padengiant 24 ir 27.
Kampinis statymas („Corner Bet“) – statymas, atliktas keturių skaičių kampe, pavyzdžiui, padengiant 8, 9, 11 ir 12.
Gatvės statymas („Street Bet“) – 3 skaičių statymas, dedamas skaičių eilutės pabaigoje, pavyzdžiui, padengiant 13, 14 ir 15.
Šešių eilučių statymas („Six-Line Bet“) – šešių skaičių statymas, atliktas dviejų gatvės statymų sandūroje, apima, pavyzdžiui, 31, 32, 33, 34, 35 ir 36.

Išoriniai statymai:
Stulpelio statymas („Column Bet“) – 12 skaičių statymas, atliktas vietoje, pažymėtoje „2 į 1“ („2 to 1“) stulpelių gale, kuris apima visus 12 skaičių atitinkamame stulpelyje.
Tuzino statymas („Dozen Bet“) – 12 skaičių statymas, dedamas ant vieno iš trijų langelių, pažymėtų pirmu dvyliktuku („1st 12“), antruoju dvyliktuku („2nd 12“) arba trečiuoju dvyliktuku („3rd 12“). Jis apima dvylika skaičių atitinkamo tuzino (1-12, 13-24 arba 25-36).
Šansai („Chances“):
Raudona ar juoda („Red Or Black“);
Lyginis/nelyginis („Even Or Odd“);
Nuo 1 iki 18 („1 to 18“) ir 19 iki 36 („19 to 36“). Bet kuris apima 18 skaičių lentoje, kaip aprašyta tame langelyje.
Raudonos/juodos („Red Or Black“) spalvos statymai apima arba 18 raudonų skaičių, arba 18 juodų skaičių. Lyginiai/nelyginiai („Even Or Odd“) statymai apima lyginius skaičius („Even“) (2, 4, 6, 8 ir t.t.) arba nelyginius skaičius („Odd“) (1, 3, 5, 7 ir tt). Statymai nuo 1 iki 18 / 19 iki 36 apima mažesnį 18 skaičių arba didesnį 18 skaičių.

Nulio („Zero“) neapima jokie stulpeliai, dešimtys ar šansai.

„Ruletės Lenktynių Trasa“ („Roulette Racetrack“)



Ruletės lenktynių trasa („Roulette Racetrack“) vaizduoja skaičius, kurie rodomi ruletės rate, o ne ruletės lentelėje. Rato sektorių („Wheel Sectors“) ir kaimynų („Neighbors“) statymus galima lošti naudojant ruletės lenktynių trasą („Roulette Racetrack“).

Ruletės lenktynių trasą („Roulette Racetrack“) yra padalinta į 4 pagrindines dalis (dalys pavadintos prancūzų kalba):

„Eilė 5/8“ („Tiers du Cylindre“):
Šis statymas apima iš viso 12 skaičių, įskaitant 27, 33 ir tarp jų esančius skaičius nuliui priešingoje ruletės rato pusėje. 6 žetonai išsidalina taip:
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 5/8
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 10/11
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 13/16
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 23/24
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 27/30
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 33/36

„Našlaičiai“ („Orphelins a Cheval“):
Šis statymas apima 8 skaičius dviejose ruletės rato dalyse, nepatenkančiose į „Eilė 0/2/3“ („*Voisins du zero*“) ir „Eilė 5/8“ („*Tiers du cylindre*“) statymus. 5 žetonai išsidalina taip:
1 žetonas ant 1 statymas tiesiai („Straight Up Bet“)
1 žetonas padalijamas tarp 6/9
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 14/17
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 17/20
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 31/34

„Eilė 0/2/3“ („Voisins du Zero“):
Šis statymas apima iš viso 17 skaičių, įskaitant 22, 25 ir tarp jų esančius skaičius ruletės rate (įskaitant nulį). 9 žetonai išsidalina taip:
2 žetonai eilėje statymas („Street Bet“) 0/2/3
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 4/7
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 12/15
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 18/21
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 19/22
2 žetonai dedami 25/26/28/29 kampe („Corner Bet“)
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 32/35

„0“ („Jeu Zero“):
Šis statymas apima nulį ir 6 arčiausiai jo ruletėje esančius skaičius: 12, 35, 3, 26, 0, 32 ir 15. 4 žetonai išsidalina taip:
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 0/3
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 12/15
1 žetonas ant 26 statymas tiesiai („Straight Up Bet“)
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 32/35

Kaimynai („Neighbors“)
Kaimynų („Neighbors“) statymai apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norint atlikti kaimynų („Neighbors“) statymą, reikia pasirinkti ant lenktynių trasos („Roulette Racetrack“) esantį skaičių. Žetonas padedamas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Paspaudus apvalų „-“ arba „+“ mygtuką galima sumažinti arba padidinti pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičių.

Išmokėjimų lentelė:

„Statymo Tipas“ („Bet Type“)	„Dengia“ („Covers“)	„Išmokėjimas“ („Payout“)
Statymas tiesiai („Straight Up Bet“)	„1 Skaičius“ („1 Number“)	35:1
Padalintas statymas („Split Bet“)	„2 Skaičiai“ („2 Numbers“)	17:1
Gatvės statymas („Street Bet“)	„3 Skaičiai“ („3 Numbers“)	11:1
Kampinis statymas („Corner Bet“)	„4 Skaičiai“ („4 Numbers“)	8:1

Šešių eilučių statymas („Six-Line Bet“)	„6 Skaičiai“ („6 Numbers“)	5:1
Stulpelio statymas („Column Bet“)	„12 Skaičių“ („12 Numbers“)	2:1
Tuzino statymas („Dozen Bet“)	„12 Skaičių“ („12 Numbers“)	2:1
Raudona ar juoda („Red Or Black“)	„18 Skaičių“ („18 Numbers“)	1:1
Lyginis/nelyginis („Even Or Odd“	„18 Skaičių“ („18 Numbers“)	1:1
Nuo 1 iki 18 („1 to 18“) ir 19 iki 36 („19 to 36“)	„18 Skaičių“ („18 Numbers“)	1:1

„Tinkamo sukimo taisyklė“ („Roulette Valid Spin Rule“):
Laimėjęs skaičius patvirtinamas tik tada, kai sukimas buvo laikomas galiojančiu
Tinkamas sukimasis apibrėžiamas taip: lošimo vedėjas turi sukti ruletės kamuoliuką priešinga rato sukimuisi kryptimi. Kamuoliukas turi apsisukti mažiausiai keturis ratus.

Jei sukimas apibrėžiamas kaip negaliojantis, ši situacija vadinama negaliojančiu sukimu („No Spin“):
Kamuoliukas padarė mažiau nei 4 pilnus apsisukimus;
Kamuoliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi kaip ir ratas;
Kamuoliukas ar ratas buvo pasuktas netinkama kryptimi;
Sukimo metu ratas nustojo suktis;
Kamuolys neįkrenta į skaičiaus rėmą, o tiesiog sukasi ant rato daugiau nei 3 rato cilindro apsisukimus;
Kamuolys išskrenda iš rato („Ball-Out“);
Į ratą patenka bet koks pašalinis daiktas.
Negaliojančiu sukimu („No Spin“) atveju lošimo vedėjas iš naujo suks kamuoliuką pagal procedūras. Lošėjo statymas liks ant stalo, kol bus atliktas tinkamas sukimas.

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu lošėjui, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti.
Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

52. „Craps“ („Craps“)

Tai yra „Evolution Gaming“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 0.50 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 5 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 54 000 EUR.
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 15

Lošimo tikslas:
Tikslas yra numatyti dviejų kauliukų rezultatą pagal lošėjo pasirinktus statymus.

Lošimo taisyklės:
Lošiama dviem įprastais kauliukais, kurių nominalios vertės yra nuo 1 iki 6.
„Craps“ lentelėje yra platus statymų pasirinkimas, kiekvienas tipas turi savo išmoką ir sąlygas laimėti, o kiekvienam statymui reikalinga skirtinga kauliukų suma. Kai kurie statymai išsprendžiami vienu ridenimu, o kitiems gali prireikti kelių ridenimų.

Lošimas vyksta dviem etapais: „Išėjimo“) („Come Out“) ridenimo etapu ir „Punkto“ („Point“) ridenimo etapu. Statymus galima atlikti per abu lošimo etapus. Kiekvienam ridenimui du kauliukai metami kauliukų paleidimo įrankiu į sieną kitoje stalo pusėje. Rezultatas rodomas, kai du kauliukai nusileidžia ant stalo.

Vartotojo sąsajoje esantis rutulys parodys, jei kitas ridenimas bus „Come Out“ ridenimas (rutulys rodo išjungta („Off“)) arba „Point“ ridenimas (rutulys rodo įjungta („On“)). Tai yra naudinga žinoti, nes galite atlikti skirtingus statymus, priklausomai nuo to, kuriame etape lošiate.
Kiekvienas lošimo etapas prasideda su „Come Out“ išjungtu („Off“) ridenimu, dėl pagrindinių „Praėjimo“ („Pass Line“) arba „Nepraėjimo“ („Don't Pass“) statymų. Jei dviejų kauliukų suma yra 7 arba 11, jūs laimėsite su savo „Pass Line“ statymu. Jei kauliukų suma yra 2 arba 3, jūs laimite statymą „Don't Pass“ ir pralaimite „Don't Pass“ statymą, jei suma yra 12. Lošėjo statymai grąžinami ir lošimas baigiasi. Bet kuriuo atveju statymas baigiamas ir pradedamas naujas „Come Out“ ridenimas.

Jei išridenama kita suma (4, 5, 6, 8, 9 arba 10), ta suma vadinama „Point“. Dabar rutulys yra pakeistas į ON (Įjungta) ir dedamas šalia išridentos sumos ant statymų tinklelio ar paryškinimo. Lošimas liks „Point“ ridenimo etape, kol bus išridenta 7 suma arba dar kartą bus išridentas tas pats taškų skaičius.

Skirtingai nei kiti statymai, kuriuos galima atlikti bet kuriame ridenimo etape, statymai „Pass Line“ ar „Don't Pass“ yra galimi tik „Come Out“ ridenimo etape (rutulys rodys išjungtą („Off“)). Jei prisijungėte prie lošimo „Point roll“ etape, galite dalyvauti ridenime atlikdami „Come“ arba „Don't Come“ statymus. Šie statymai yra panašūs į „Pass Line“ ir „Don't Pass“ statymus, išskyrus tai, kad gausite naują taškų skaičių, pažymėtą žetonais.

Nepaisant lošimo etapo, visada galite atlikti statymus prieš kitą kauliuko ridenimą statymo metu.
Norėdami lošti, pasirinkite statymus, kuriuos norite atlikti, ir atitinkamai padėkite žetonus ant lošimo stalo.



Statymų tipai:
Visi lošimo statymai yra suskirstyti į dvi kategorijas: Kelių ridenimų („Multi-roll“) statymai ir vieno ridenimo („One Roll“) statymai, kiekvienas yra nepriklausomas statymas ir turi savo išmoką.

„Multi-roll“ (Kelių ridenimų) statymas

Šie statymai negali būti apmokami per pirmąjį ridenimą ir liks lentelėje tol, kol bus išridenta 7 suma arba bus išridentas tas pats pasirinktas ar nustatytas taškų skaičius.
A. **„Pass Line“** – šis statymas galimas tik „Come Out“ ridenimo etape. Jūs laimite, jei dviem kauliukais išridenama 7 arba 11 suma, ir pralaimite, jei išridenta suma yra 2, 3 arba 12. „Point“ ridenimo metu laimite, jei dviem kauliukais ta pati suma išridenama prieš išridenant 7.
B. **„Don't Pass“** – šis statymas galimas tik „Come Out“ ridenimo etape (rutulyje rodoma išjungta („Off“)). „Come Out“ ridenimo etape laimite, jei dviem kauliukais išridenama 2 ar 3 suma, ir pralaimite, jei išridenta suma yra 12 ir lošėjo statymas grąžinamas. Jei dviem kauliukais išridenama 7 arba 11, pralaimite. „Point“ ridenimo metu laimite, jei dviem kauliukais išridenama 7 prieš išridenant tą patį skaičių.
C. **„Come“** – šis statymas galimas tik „Point“ ridenimo etape (rutuliukas rodo „ON“ (įjungta)). Šiame ridenimo etape galima atlikti bet kiek „Come“ statymų. „Come“ statymai laimi, jei išridenama 7 ar 11, ir pralaimi, jei išridenta suma yra 2, 3 arba 12. Jei bus išridenta kita suma (4, 5, 6, 8, 9 arba 10), žetonai bus perkelti į apatinį kairįjį išridentos sumos kampą, kad būtų pažymėtas taškas. Lošėjas laimi, jei tas pats skaičius bus išridentas prieš vėl išridenant 7.
D. **„Don't Come“** – šis statymas galimas tik „Point“ ridenimo etape (rutuliukas rodo „ON“ (įjungta)). Šiame ridenimo etape galima atlikti bet kiek „Don't Come“ statymų. „Don't Come“ statymai laimi, jei išridenama 2 ar 3 suma, ir pralaimi, jei išridenta suma yra 12 ir statymas grąžinamas. Jei dviem kauliukais išridenama 7 arba 11, lošėjas pralaimi. Jei bus išridenta kita suma (4, 5, 6, 8, 9 arba 10), žetonai bus perkelti į viršutinį kairįjį išridentos sumos kampą, kad būtų pažymėtas taškas. Lošėjas laimi, jei iš viso bus išridenta 7, prieš vėl išridenant tą patį skaičių.
E. **„Take Odds“** (Imti nelyginius skaičius) – šis statymas yra galimas tik „Pass Line“ arba „Come“ statymams, kurie turi nustatytą tašką. Šalia jūsų statymo atsiras apvali statymo vieta, parodanti, kad šį statymą galima atlikti. Jis vadinamas „Take Odds“, nes jis atlieka mokėjimus už tikslius nelyginius skaičius nuo nustatyto taško iki 7. Šis statymas laimi kartu su jūsų „Pass Line“ arba „Come“ statymu. Didžiausias lošimo koeficientas, kurį galima pateikti, yra pagrįstas statymo limituose nurodytu daugikliu ir atitinkamai padauginamas iš jūsų „Pass Line“ arba „Come“ statymo.
F. **„Lay Odds“** (Išdėstyti nelyginius skaičius) – šis statymas yra galimas tik „Don't Pass“ arba „Don't Come“ statymams, kurie turi nustatytą tašką. Šalia jūsų statymo atsiras apvali statymo vieta, parodanti, kad šį statymą galima atlikti. Šis statymas taip pat atlieka mokėjimus už nelyginius skaičius prieš nustatytą tašką ir laimi kartu su „Don't Pass“ arba „Don't Come“ statymu. Didžiausias lošimo koeficientas, kurį galima pateikti, yra pagrįstas statymo limituose nurodytu daugikliu ir atitinkamai padauginamas iš jūsų „Don't Pass“ arba „Don't Come“ statymo.
G. **„Place to Win“** (Statyti už laimėjimą) – statote, kad 4, 5, 6, 8, 9 ar 10 suma bus išridenta prieš 7. Pasirinkite skaičių, kuris, jūsų manymu, bus išridentas ir atlikite savo statymą atitinkamo statymo vietoje, pažymėtoje WIN (Laimėjimas). Jūs laimėsite, jei 7 bus išridentas prieš šį skaičių.
H. **„Place to Lose“** (Statyti už pralaimėjimą) – statote, kad 7 bus išridentas prieš 4, 5, 6, 8, 9 ar 10. Pasirinkite skaičių, prieš kurį norite statyti, ir padėkite statymus atitinkamoje statymo vietoje, pažymėtoje LOSE (Pralaimėti). Jūs laimėsite, jei prieš šį skaičių bus išridentas 7.
I. **„Hardways“** – atlikite savo statymą bet kuriai arba visoms „Hardways“ poroms (2 ir 2, 3 ir 3, 4 ir 4 bei 5 ir 5). Jūs laimėsite, jei bus išridenta tiksli pora. Šie statymai pralaimi, jei išridenamas bet kuris 7 derinys arba lengvas visų sumų derinys (ne pora). Pavyzdžiui, statymas „Hardways 4“ laimi, jei kauliukas rodo 2 ir 2, bet pralaimi, jei jis rodo 3 ir 1 arba bet kurį 7 derinį. Galite pasirinkti atlikti statymą visiems konkretiems „Hard“ skaičiams spustelėdami / bakstelėdami HARDWAYS statymų tinklelyje. Statymai bus atliekami tol, kol jūsų likutis bus pakankamas ir maksimali statymo riba dar nebus nepasiekta.

„One Roll“ (Vieno ridenimo) statymas

Kiekvienas vieno ridenimo statymas galioja tik vienam ridenimui ir bus išspręstas po kiekvieno ridenimo. Vieno ridenimo statymai visada gali būti atliekami tiek „Come Out“, tiek „Point“ ridenimo metu. Galite pasirinkti atlikti visus „One Roll“ (Vieno ridenimo) statymus spustelėdami / bakstelėdami ONE ROLL statymų tinklelyje. Statymai bus atliekami tol, kol jūsų likutis bus pakankamas ir maksimali statymo riba dar nebus nepasiekta.
J. **„Field“** (Laukelis) – šis statymas apima visas 2, 3, 4, 9, 10, 11, 12 sumas. Jis išmoka 1:1, išskyrus 2 ir 12 sumą, kuri išmokama 2:1 santykiu.
K. **„Seven“** (Septyni) – šis statymas apima bet kokį išridentą 7 derinį (1 ir 6, 2 ir 5 ir pan.)

L. **„Craps“** – šis statymas apima bet kuriuos „Craps“ skaičius, kurių suma lygi 2, 3 arba 12.
M. **„Crap 2“** – atlikite savo statymą 2 sumai.
N. **„Crap 3“** – atlikite savo statymą 3 sumai.
O. **„Crap 12“** – atlikite savo statymą 12 sumai.
P. **„Eleven“** (Vienuolika) – atlikite savo statymą 11 sumai.
Q. **C · E** – šis statymas apima visų „Craps“ (2, 3 ir 12) ir „Eleven“ (11) statymų derinį. Jei išridenamas kuris nors iš „Craps“ skaičių, jums bus mokama 3:1, bet jei išridenama 11, jums bus mokama 7:1.

Išmokėjimų lentelė:

„Statymo Tipas“ („Bet Type“)	**„Išmokėjimas“ („Payout“)**
„Pass Line” / „Don't Pass”	1:1
„Come” / „Don't Come”	1:1
„Take Odds Don't Pass” / „Don't Come” 4 arba 10 5 arba 9 6 arba 8	2:1 3:2 6:5
„Lay Odds Don't Pass” / „Don't Come” 4 arba 10 5 arba 9 6 arba 8	1:2 2:3 5:6
„Place to Win” 4 arba 10	9:5
„Place to Win” 5 arba 9	7:5
„Place to Win” 6 arba 8	7:6
„Place to Lose” 4 arba 10	5:11
„Place to Lose” 5 arba 9	5:8
„Place to Lose” 6 arba 8	4:5
„Hard” 4 arba 10	7:1
„Hard” 6 arba 8	9:1
VIENO RIDENIMO STATYMAI	
„Field” 3, 4, 9, 10, 11 2 arba 12	1:1 2:1
„Seven”	4:1
„Craps”	7:1
„Crap” 2	30:1
„Crap” 3	15:1
„Crap” 12	30:1
„Eleven”	15:1
„C · E” 2, 3, 12 11	3:1 7:1

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu lošėjui, kad

problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti.
Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

53. „Pinigų ratas“ („Money Wheel“)

Tai yra „Evolution Gaming“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai
Minimalus statymas lošime: 0.10 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 2 500 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 500 000 EUR.
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 15

Lošimo tikslas:
Numatyti, ties kuriuo segmentu sustos ratas.

Lošimo taisykles:
Lošimo ratas, kurį suka lošimo vedėjas, yra padalintas į 54 segmentus, atskirtus vyriais. 52 segmentai sužymėti skaičiais 1, 2, 5, 10, 20 arba 40, kurių kiekvienam priskirta atitinkama spalva. Jei po sukimo ratas sustoja ties lošėjo pasirinktu skaičiumi, laimima.
Kiti du segmentai – daugikliai („Multipliers“) 2x ir 7x, suteikiantys papildomą sukimą ir padidinantys laimėjimą.
Lošimo pradžioje lošėjas atlieka statymą ant skaičiaus, ties kuriuo jis galvoja, kad sustos ratas. Pasibaigus statymui skirtam laikui, lošimo vedėjas suka ratą. Ratui sustojus, jo viršuje esanti rodyklė nurodo laimintį segmentą. Jei ratui sustojus rodyklė yra tarp dviejų segmentų, laimintis segmentas bus tas, pro kurį rodyklė prasisuko, atsižvelgiant į rato kryptį.
Visi statymai išmokami santykio su vienetu pagrindu, lyginant skaičių laimėjime segmente, pvz., laimėjus skaičiui 5, išmokama 5:1, laimėjus skaičiui 10, išmokama 10:1 ir t. t.
Jei ratas sustoja ant daugiklio („Multiplier“) 2x arba 7x, visi statymai lieka savo vietose, nauji statymai neleidžiami. Ratas sukamas dar kartą, o sukimo rezultato (1, 2, 5, 10, 20 arba 40) laimėjimas nustatomas įprastai, tačiau padauginamas iš dviejų arba septynių, atsižvelgiant į tai, kur ratas sustojo ankstesniojo sukimo metu.
Jei ratas sustoja ant daugiklio („Multiplier“) du ar daugiau kartų iš eilės, visi statymai paliekami, o daugikliai („Multipliers“) kaupiasi, t. y. paskutiniojo sukimo išmoka dauginama dar kartą. Lošimo vedėjas ir toliau suka ratą, kol jis sustoja ties 1, 2, 5, 10, 20 arba 40 (pavyzdžiui, ratas sustoja ties 2x, tuomet kito sukimo metu sustoja ties 7x, o kito sukimo metu – ties skaičiumi 5. Lošėjo, kuris iš pat pradžių buvo pastatęs ant skaičiaus 5, išmoka yra: (5:1) x 2 x 7 = (10:1) x 7 = 70:1).

Išmokėjimų lentelė:

„Rato Segmentas” („Lucky Sector”)	„Segmentų Skaičius” („Number Of Sectors”)	„Išmokėjimas“ („Payout“)
1	23	1:1
2	15	2:1
5	7	5:1
10	4	10:1
20	2	20:1
40	1	40:1

2x	1	Padidina sekančio laimėjimo skaičiaus išmoką x2.
7x	1	Padidina sekančio laimėjimo skaičiaus išmoką x7.

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu lošėjui, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti.
Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

54. „Aukso luito ruletė“ („Gold Bar Roulette“)

Tai yra „Evolution Gaming“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 0.20 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 10 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 500 000 EUR.
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 23

Lošimo tikslas:
Tikslas yra atspėti skaičių, ties kuriuo sustos kamuoliukas. Atlikus statymus, kamuoliukas bus dalintojo pasukamas ruletės rate ir sustos vienoje iš sunumeruotų rato duobelių. Lošėjas laimi, jei atliktas statymas apima tą skaičių.

Lošimo taisyklės:
Tai ruletės lošimas, kuriame galite laimėti aukso luitus, kurių kiekvienas vertas 88 kartų daugiklio („Multiplier“). Jei laimite tiesioginį („Straight Up“) statymą su įprastais žetonais, laimite ne tik įprastą išmokėjimą bet ir atsitiktinį aukso luitų skaičių. Galite naudoti savo aukso luitus statydami už tiesioginį statymą („Straight Up“) bet kuriame būsimame lošime, kad galėtumėte juos paversti fantastišku padaugintu išmokėjimu ir gauti dar daugiau aukso luitų.
Papildomų aukso luitų gaunate jei laimite tiesioginį („Straight Up“) statymą, kai statymui naudojate aukso luitą.

Pasibaigus statymo laikui, lošimo vedėjas pasuka ruletės kamuoliuką ir iškart atidaro seifą su keturiomis dėžėmis, kurios atidengia nuo 1 iki 20 aukso luitų. Kamuoliukui įkritus į laimingojo skaičiaus duobelę, lošėjas laimi įprastai ir papildomai gauna tam tikrą aukso luitų skaičių, kuris buvo susumuotas, atidengus lošimo vedėjui 4 lošimo stalčius. Aukso luitus („Gold Bars“) galima statyti tik ant tiesioginio skaičiaus („Straight Up“) statymo. Aukso luito vertė priklauso nuo lošėjo statymo vertės lošime, kurio metu lošėjas laimėjo aukso luitus. Laimėti aukso luitų statymai yra išmokami eurais, pavyzdžiui: jeigu lošėjas atliko sėkmingą dviejų aukso luitų (176x) (kurių vertė 1.5 €) tiesioginį statymą ant skaičiaus („Straight Up“), išmokėjimas bus €264.

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

Statymai, atliekami statymo lauko skaičių laukeliuose arba ant linijų tarp jų, yra vadinami Vidiniais statymais, o specialiuose žemiau ir šonuose esančiuose laukeliuose atliekami statymai vadinami išoriniais statymais.
Aukso luitus galima pastatyti tik tiesioginio („Straight Up“) statymo vietose. Pastatę vieną aukso luitą, statysite už 88x daugiklį („Multiplier“), kuris yra tiesiogiai susietas su dabartine aukso luito verte, rodoma aukso luito likutyje.
Pastatę antrą aukso luitą toje pačioje statymo vietoje, statysite 176x daugiklį („Multiplier“). Taip pat galite atlikti keleto aukso luitų statymą, kad užsitikrintumėte dar didesnį koeficientą vienoje tiesioginio („Straight Up“) statymo vietoje, arba galite juos paskirstyti keliose tiesioginio („Straight Up“) statymo vietose. Įprastus žetonus ir aukso luitus galima statyti ant tos pačios statymo vietos.

Pateikdami statymus, statymų tinklelyje aiškiai matysite skirtumą tarp žetonų ir aukso luitų. Aukso luitai parodys savo daugiklį („Multiplier“) ir bus paryškinti auksine spalva.



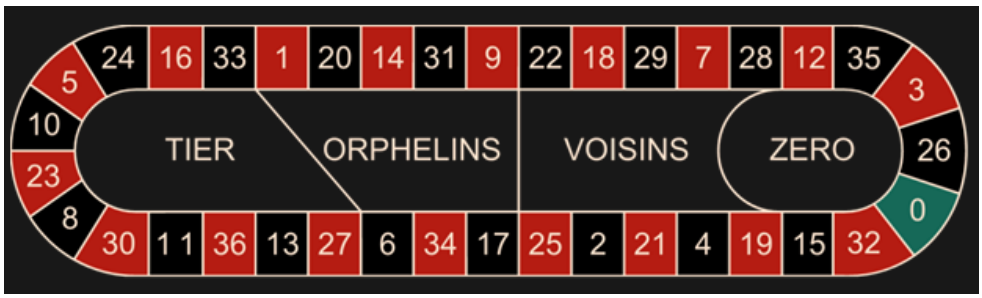
Vidiniai statymai:
Statymas tiesiai („Straight Up Bet“) – statymas už individualų skaičių (įskaitant nulį). Paprasčiausias ruletės statymas.
Padalintas statymas („Split Bet“) – dviejų skaičių statymas, dedamas ant linijos, jungiančios du skaičius; pavyzdžiui, padengiant 24 ir 27.
Kampinis statymas („Corner Bet“) – statymas, atliktas keturių skaičių kampe, pavyzdžiui, padengiant 8, 9, 11 ir 12.
Gatvės statymas („Street Bet“) – 3 skaičių statymas, dedamas skaičių eilutės pabaigoje, pavyzdžiui, padengiant 13, 14 ir 15.
Šešių eilučių statymas („Six-Line Bet“) – šešių skaičių statymas, atliktas dviejų gatvės statymų sandūroje, apima, pavyzdžiui, 31, 32, 33, 34, 35 ir 36.

Išoriniai statymai:
Stulpelio statymas („Column Bet“) – 12 skaičių statymas, atliktas vietoje, pažymėtoje „2 į 1“ („2 to 1“) stulpelių gale, kuris apima visus 12 skaičių atitinkamame stulpelyje.
Tuzino statymas („Dozen Bet“) – 12 skaičių statymas, dedamas ant vieno iš trijų langelių, pažymėtų pirmu dvyliktuku („1st 12“), antruoju dvyliktuku („2nd 12“) arba trečiuoju dvyliktuku („3rd 12“). Jis apima dvylika skaičių atitinkamo tuzino (1-12, 13-24 arba 25-36).
Šansai („Chances“):
Raudona ar juoda („Red Or Black“);
Lyginis/nelyginis („Even Or Odd“);
Nuo 1 iki 18 („1 to 18“) ir 19 iki 36 („19 to 36“). Bet kuris apima 18 skaičių lentoje, kaip aprašyta tame langelyje.
Raudonos/juodos („Red Or Black“) spalvos statymai apima arba 18 raudonų skaičių, arba 18 juodų skaičių. Lyginiai/nelyginiai („Even Or Odd“) statymai apima lyginius skaičius („Even“) (2, 4, 6, 8 ir t.t.) arba nelyginius skaičius („Odd“) (1, 3, 5, 7 ir tt). Statymai nuo 1 iki 18 / 19 iki 36 apima mažesnį 18 skaičių arba didesnį 18 skaičių.

Nulio („Zero“) neapima jokie stulpeliai, dešimtys ar šansai.

Kaimynai („Neighbors“)

Kaimynų („Neighbors“) statymai apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norint atlikti kaimynų („Neighbors“) statymą, reikia pasirinkti ant lenktynių trasos („Roulette Racetrack“) esantį skaičių. Žetonas padedamas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Paspaudus apvalų „-“ arba „+“ mygtuką galima sumažinti arba padidinti pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičių.



Ruletės lenktynių trasą („Roulette Racetrack“) yra padalinta į 4 pagrindines dalis (dalys pavadintos prancūzų kalba):

„Eilė 5/8“ („Tiers du Cylindre“):
Šis statymas apima iš viso 12 skaičių, įskaitant 27, 33 ir tarp jų esančius skaičius nuliui priešingoje ruletės rato pusėje. 6 žetonai išsidalina taip:
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 5/8
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 10/11
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 13/16
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 23/24
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 27/30
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 33/36

„Našlaičiai“ („Orphelins a Cheval“):
Šis statymas apima 8 skaičius dviejose ruletės rato dalyse, nepatenkančiose į „Eilė 0/2/3“ („*Voisins du zero*“) ir „Eilė 5/8“ („*Tiers du cylindre*“) statymus. 5 žetonai išsidalina taip:
1 žetonas ant 1 statymas tiesiai („Straight Up Bet“)
1 žetonas padalijamas tarp 6/9
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 14/17
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 17/20
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 31/34

„Eilė 0/2/3“ („Voisins du Zero“):
Šis statymas apima iš viso 17 skaičių, įskaitant 22, 25 ir tarp jų esančius skaičius ruletės rate (įskaitant nulį). 9 žetonai išsidalina taip:
2 žetonai eilėje statymas („Street Bet“) 0/2/3
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 4/7
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 12/15
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 18/21
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 19/22
2 žetonai dedami 25/26/28/29 kampe („Corner Bet“)
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 32/35

„0“ („Jeu Zero“):
Šis statymas apima nulį ir 6 arčiausiai jo ruletėje esančius skaičius: 12, 35, 3, 26, 0, 32 ir 15. 4 žetonai išsidalina taip:
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 0/3
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 12/15
1 žetonas ant 26 statymas tiesiai („Straight Up Bet“)
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 32/35

Visi statymai
Viso statymo metu visi vidiniai statymai pastatomi ant konkretaus skaičiaus (aukso luitai negali būti padėti ant šių statymo vietų).

Išmokos
Išmoka priklauso nuo statymo tipo.

Žetono statymas išmoka pagal žemiau pateiktą lentelę.
Aukso luito statymai išmoka: bendras pateiktas daugiklis („Multiplier“) padaugintas iš aukso luito grynųjų pinigų vertės. Pavyzdžiui: jei ant laimėjimo tiesioginio statymo („Straight Up“) pastatysite du aukso luitus (176 kartų daugiklis („Multiplier“)), kurių vertė yra 1,5€, gausite 264 € išmoką.

Jei turite 3 aukso luitus, statote 1 aukso luitą už laimėjimą tiesioginio statymo („Straight Up“) vietą, o šiam lošimui sugeneruotas aukso luitų kiekis yra 5, tada jūsų aukso luitų likutis atnaujinamas iki 7.

„Statymo („Tipas“ Bet Type“)	**„Dengia“ („Covers“)**	**„Išmokėjimas“ („Payout“)**
Statymas tiesiai („Straight Up Bet“)	„1 Skaičius“ („1 Number“)	35:1
Padalintas statymas („Split Bet“)	„2 Skaičiai“ („2 Numbers“)	17:1
Gatvės statymas („Street Bet“)	„3 Skaičiai“ („3 Numbers“)	11:1
Kampinis statymas („Corner Bet“)	„4 Skaičiai“ („4 Numbers“)	8:1
Šešių eilučių statymas („Six-Line Bet“)	„6 Skaičiai“ („6 Numbers“)	5:1
Stulpelio statymas („Column Bet“)	„12 Skaičių“ („12 Numbers“)	2:1
Tuzino statymas („Dozen Bet“)	„12 Skaičių“ („12 Numbers“)	2:1
Raudona ar juoda („Red Or Black“)	„18 Skaičių“ („18 Numbers“)	1:1
Lyginis/nelyginis („Even Or Odd“	„18 Skaičių“ („18 Numbers“)	1:1
Nuo 1 iki 18 („1 to 18“) ir 19 iki 36 („19 to 36“)	„18 Skaičių“ („18 Numbers“)	1:1
1 aukso luitas („Gold Bar“)	-	88x

„Tinkamo sukimo taisyklė“ („Roulette Valid Spin Rule“):
Laimėjęs skaičius patvirtinamas tik tada, kai sukimas buvo laikomas galiojančiu
Tinkamas sukimasis apibrėžiamas taip: lošimo vedėjas turi sukti ruletės kamuoliuką priešinga rato sukimuisi kryptimi. Kamuoliukas turi apsisukti mažiausiai keturis ratus.

Jei sukimas apibrėžiamas kaip negaliojantis, ši situacija vadinama negaliojančiu sukimu („No Spin“):
Kamuoliukas padarė mažiau nei 4 pilnus apsisukimus;
Kamuoliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi kaip ir ratas;
Kamuoliukas ar ratas buvo pasuktas netinkama kryptimi;
Sukimo metu ratas nustojo suktis;
Kamuolys neįkrenta į skaičiaus rėmą, o tiesiog sukasi ant rato daugiau nei 3 rato cilindro apsisukimus;
Kamuolys išskrenda iš rato („Ball-Out“);
Į ratą patenka bet koks pašalinis daiktas.
Negaliojančiu sukimu („No Spin“) atveju lošimo vedėjas iš naujo suks kamuoliuką pagal procedūras. Jūsų statymas liks ant stalo, kol bus atliktas tinkamas sukimas.

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu lošėjui, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti.
Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

55. „Bakara auksiniai turtai“ („Golden Wealth Baccarat“)

Tai yra „Evolution Gaming“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 1 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 2 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 500 000 EUR.
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 15

Lošimo tikslas:
Tikslas yra numatyti, kieno (lošėjo („Player“) ar bankininko („Banker“)) kortos laimės surinkdamos reikšmę, artimiausią 9.

Lošimo taisyklės:
Lošimo vedėjas naudoja aštuonias standartines 52 kortų malkas. Kortų reikšmės yra šios:
Tūzai („Aces“) yra mažiausios kortos, jos vertos po 1 tašką.
Kortos nuo 2 iki 9 yra vertos savo nominalo.
Dešimtakė ir figūrų kortos (valetai („Jacks“), damos („Queens“) ir karaliai („Kings“)) vertos 0.

Pagrindiniame lošime reikšminga tik skaitinė kiekvienos kortos vertė. Kortos rūšis (širdys („Hearts“), vynai („Spades“), kryžiai („Clubs“) ar būgnai („Diamonds“)) reikšmės neturi.
Jei manote, kad abi pusės surinks vienodos reikšmės kombinacijas, galite spėti lygiąsias („Tie“).
Be to, galite statyti ant lošėjo („Player“)/bankininko („Banker“) poros („P/B Pair”). Tokiu atveju gausite išmoką, jei pirmosios dvi, tiek vienai, tiek kitai pusei, padalintos kortos sudaro porą.

20% auksinis mokestis („Golden Fee“) bus pridedamas prie kiekvieno jūsų atlikto statymo. Pavyzdžiui, jei jūsų statymas yra 5, tuomet pridedamas 20% auksinis mokestis („Golden Fee“), lygus 1 ir bendras statymas tampa 6. Ši bendra reikšmė bus rodoma jūsų ekrane.



Auksinių kortų funkcija

Po statymų uždarymo atsiranda penkios atsitiktinės auksinės kortos kurios turi tam tikrus daugiklius („Multipliers“), kurie gali būti 2x, 3x, 5x arba 8x. Jeigu jūsų statymas sėkmingas ir laimėjote pusėje buvo kažkuri iš auksinių kortų, statymo koeficientas yra sudauginamas su auksinės kortos daugikliu („Multiplier“).
Galimybė padidinti laimėjimą, jei į tą pačią statymo vietą bus išdalintos dvi ar daugiau auksinių kortų, tuomet daugikliai („Multipliers“) bus padauginti, o jūsų išmoka bus padauginta iš bendro daugiklio („Multiplier“). Jeigu laimėjusi pusė negauna auksinių kortų, tuomet taikomi įprastiniai išmokėjimai.

Kortų dalinimas
Skaičiuojant taškus, jei vienos iš lošimo pusių kortų bendra suma yra daugiau nei dešimt taškų, visada atimkite dešimt (pvz., 8+8=16, bet skaičiuojama kaip 6, džekas („Jack“)+7=17, bet skaičiuojama kaip 7) arba 5+3=8 prilygsta džekas („Jack“)+8=8.
Jeigu dalintojui išdalinus po 2 pirmas kortas abiem lošimo pusėm susidaro taškų suma 8 arba 9, lošimas baigiasi, papildomos kortos nebedalijamos. Tokia pergalė vadinama natūrali („Natural“). Jeigu kortų sumos nesiekia šių skaičių, traukiama papildoma korta lošėjo („Player“) pusei, o prireikus dar ir bankininko („Banker“) pusei.

Jei lošėjas („Player“) surinko 6 arba 7, jis negauna trečios kortos. Jei lošėjo („Player“) rezultatas yra 5 ar mažiau, išdalijama trečia korta.
Jei lošėjui („Player“) nebuvo išdalinta trečia korta, lošimo vedėjas ištraukia trečią kortą bankininkui („Banker“), jei jo balas yra 5 ar mažiau.
Jei lošėjui („Player“) ir bankininkui („Banker“) išdalinamos identiškos rankos, lošimas baigiasi lygiosiomis („Tie“) ir grąžinami statymai už lošėją („Player“) ir bankininką („Banker“), o 20% auksinis mokestis („Golden Fee“) nebus išmokamas.

Bankininkas („Banker“) gaus trečią kortą jei:
Jei lošėjo („Player“) trečioji korta yra 2 arba 3, o bankininkas („Banker“) turi 0-4, bet netraukiama jeigu turi 5-7.
Jei lošėjo („Player“) trečioji korta yra 4 arba 5, o bankininkas („Banker“) turi 0-5, bet netraukiama jeigu turi 6 arba 7.
Jei lošėjo („Player“) trečioji korta yra 6 arba 7, o bankininkas („Banker“) turi 0-6, bet netraukiama jeigu turi 7.
Jei lošėjo („Player“) trečioji korta yra 8, o bankininkas („Banker“) turi 0-2, bet netraukiama jeigu turi 3-7.
Jei lošėjo („Player“) trečioji korta yra 9,10, figūros korta arba Tūzas, o bankininkas („Banker“) turi 0-3, bet netraukiama jeigu turi 4-7.

Lošėjo ranka („Player Hand“)

Lošėjo („Player“) pradinė dviejų kortų kombinacija	
0-1-2-3-4-5	Dalinama trečia (papildoma) korta
6-7	Lošėjui („Player“) kortos nebedalinamos
8-9 natūrali („Natural“)	Abiem pusėm kortos nedalinamos

Bankininko ranka („Bankers Hand”)

Bankininko („Banker“) pradinė dviejų kortų kombinacija	Trečios lošėjo („Player“) kortos vertė										
	Be 3-ios 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

D – dalinti; S – sustoti.

Jei lošėjo („Player“) ranka turi sustoti ties 6 arba 7, tada bankininko („Banker“) ranka, kurios bendra suma yra 3, 4 arba 5, privalo traukti kortą, o bankininko („Banker“) ranka, kurios bendra suma yra 6, turi sustoti.
Laimi tas, kuris pasiekia arčiausiai 9.

Šalutiniai statymai

Statymai („Bets“)	Aprašymas
P Pora („Pair“)	Pirmos dvi lošėjo („Player“) kortos turi sudaryti porą
B Pora („Pair“)	Pirmos dvi bankininko („Banker“) kortos turi sudaryti porą

Išmokėjimų lentelė

Statymai („Bets“)	Išmokėjimai („Payouts“)
Lošėjas („Player“)	1 – 512:1
Bankininkas („Banker“)	1 – 512:1 95% lošėjo statymas ant bankininko („Banker“) grąžinamas jei jis laimės
Lygiosios („Tie“)	5:1 (Iki €500,000)
P Pora („Pair“)	9 – 576:1
B Pora („Pair“)	9 – 576:1

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu lošėjui, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti.
Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

56. „Momentinė ruletė“ („Instant Roulette“)

Tai yra „Evolution Gaming“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.

Minimalus statymas lošime: 0.10 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 5 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 500 000 EUR.
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): neribotas

Lošimo tikslas:
Tikslas yra atspėti skaičių, ties kuriuo sustos kamuoliukas. Atlikus statymus, kamuoliukas bus lošimo vedėjo pasukamas ruletės rate ir sustos vienoje iš sunumeruotų rato duobelių. Lošėjas laimi, jei atliktas statymas apima tą skaičių.

Lošimo taisyklės:
Lošiama su 12 atskirų ir sinchronizuotų automatinės ruletės ratų ir neribotu statymo laiku.
12 sunumeruotų ruletės ratų sukasi beveik nesustodami. Kamuoliukai ridenami vienas po kito atskirose ruletėse po trumpos pauzės.
Apšviestos ruletės – kurios yra arčiausiai sukamo kamuoliuko. Vienu metu gali būti apšviestos 2–3 ruletės. Atlikus statymus, lošėjui automatiškai parenkama ruletė, esanti arčiausiai kito sukamo kamuoliuko. Priėmus statymus, pasirinkta ruletė bus priartinta. Pasibaigus lošimui, lošėjas gali tęsti lošimą.

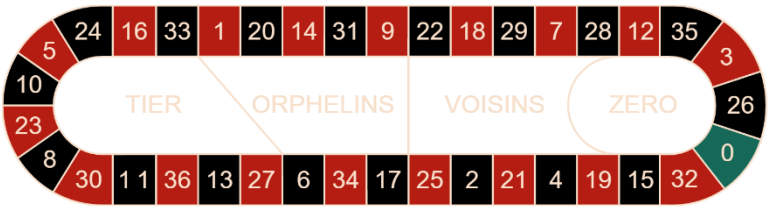
Statymų tipai:
Šiame lošime galima atlikti daugybę skirtingų rūšių statymų. Kiekvienos rūšies statymas apima vieną skaičių ar tam tikrą skaičių intervalą.
Statymai atliekami statymo lauko skaičių laukeliuose arba ant linijų tarp jų, yra vadinami „Vidiniais statymais“, o specialiuose žemiau ir šonuose esančiuose laukeliuose atliekami statymai vadinami „Išoriniais statymais“.

Vidiniai statymai:
Statymas tiesiai („Straight Up Bet“) – statymas už individualų skaičių (įskaitant nulį). Paprasčiausias ruletės statymas.
Padalintas statymas („Split Bet“) – dviejų skaičių statymas, dedamas ant linijos, jungiančios du skaičius; pavyzdžiui, padengiant 24 ir 27.
Kampinis statymas („Corner Bet“) – statymas, atliktas keturių skaičių kampe, pavyzdžiui, padengiant 8, 9, 11 ir 12.
Gatvės statymas („Street Bet“) – 3 skaičių statymas, dedamas skaičių eilutės pabaigoje, pavyzdžiui, padengiant 13, 14 ir 15.
Šešių eilučių statymas („Six-Line Bet“) – šešių skaičių statymas, atliktas dviejų gatvės statymų sandūroje, apima, pavyzdžiui, 31, 32, 33, 34, 35 ir 36.

Išoriniai statymai:
Stulpelio statymas („Column Bet“) – 12 skaičių statymas, atliktas vietoje, pažymėtoje „2 į 1“ („2 to 1“) stulpelių gale, kuris apima visus 12 skaičių atitinkamame stulpelyje.
Tuzino statymas („Dozen Bet“) – 12 skaičių statymas, dedamas ant vieno iš trijų langelių, pažymėtų pirmu dvyliktuku („1st 12“), antruoju dvyliktuku („2nd 12“) arba trečiuoju dvyliktuku („3rd 12“). Jis apima dvylika skaičių atitinkamo tuzino (1-12, 13-24 arba 25-36).
Šansai („Chances“):
Raudona ar juoda („Red Or Black“);
Lyginis/nelyginis („Even Or Odd“);
Nuo 1 iki 18 („1 to 18“) ir 19 iki 36 („19 to 36“). Bet kuris apima 18 skaičių lentoje, kaip aprašyta tame langelyje.
Raudonos/juodos („Red Or Black“) spalvos statymai apima arba 18 raudonų skaičių, arba 18 juodų skaičių. Lyginiai/nelyginiai („Even Or Odd“) statymai apima lyginius skaičius („Even“) (2, 4, 6, 8 ir t.t.) arba nelyginius skaičius („Odd“) (1, 3, 5, 7 ir tt). Statymai nuo 1 iki 18 / 19 iki 36 apima mažesnį 18 skaičių arba didesnį 18 skaičių.

Nulio („Zero“) neapima jokie stulpeliai, dešimtys ar šansai.

„Ruletės Lenktynių Trasa“ („Roulette Racetrack“)



Ruletės lenktynių trasa („Roulette Racetrack“) vaizduoja skaičius, kurie rodomi ruletės rate, o ne ruletės lentelėje. Rato sektorių („Wheel Sectors“) ir kaimynų („Neighbors“) statymus galima lošti naudojant ruletės lenktynių trasą („Roulette Racetrack“).

Ruletės lenktynių trasą („Roulette Racetrack“) yra padalinta į 4 pagrindines dalis (dalys pavadintos prancūzų kalba):

„Eilė 5/8“ („Tiers du Cylindre“):
Šis statymas apima iš viso 12 skaičių, įskaitant 27, 33 ir tarp jų esančius skaičius nuliui priešingoje ruletės rato pusėje. 6 žetonai išsidalina taip:
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 5/8
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 10/11
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 13/16
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 23/24
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 27/30
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 33/36

„Našlaičiai“ („Orphelins a Cheval“):
Šis statymas apima 8 skaičius dviejose ruletės rato dalyse, nepatenkančiose į „Eilė 0/2/3“ („*Voisins du zero*“) ir „Eilė 5/8“ („*Tiers du cylindre*“) statymus. 5 žetonai išsidalina taip:
1 žetonas ant 1 statymas tiesiai („Straight Up Bet“)
1 žetonas padalijamas tarp 6/9
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 14/17
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 17/20
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 31/34

„Eilė 0/2/3“ („Voisins du Zero“):
Šis statymas apima iš viso 17 skaičių, įskaitant 22, 25 ir tarp jų esančius skaičius ruletės rate (įskaitant nulį). 9 žetonai išsidalina taip:
2 žetonai eilėje statymas („Street Bet“) 0/2/3
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 4/7
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 12/15
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 18/21
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 19/22
2 žetonai dedami 25/26/28/29 kampe („Corner Bet“)
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 32/35

„0“ („Jeu Zero“):
Šis statymas apima nulį ir 6 arčiausiai jo ruletėje esančius skaičius: 12, 35, 3, 26, 0, 32 ir 15. 4 žetonai išsidalina taip:
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 0/3
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 12/15
1 žetonas ant 26 statymas tiesiai („Straight Up Bet“)
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 32/35

Kaimynai („Neighbors“)

Kaimynų („Neighbors“) statymai apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norint atlikti kaimynų („Neighbors“) statymą, reikia pasirinkti ant lenktynių trasos („Roulette Racetrack“) esantį skaičių. Žetonas padedamas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Paspaudus apvalų „-“ arba „+“ mygtuką galima sumažinti arba padidinti pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičių.

Išmokėjimų lentelė:

„Statymo Tipas“ („Bet Type“)	„Dengia“ („Covers“)	„Išmokėjimas“ („Payout“)
Statymas tiesiai („Straight Up Bet“)	„1 Skaičius“ („1 Number“)	35:1
Padalintas statymas („Split Bet“)	„2 Skaičiai“ („2 Numbers“)	17:1
Gatvės statymas („Street Bet“)	„3 Skaičiai“ („3 Numbers“)	11:1
Kampinis statymas („Corner Bet“)	„4 Skaičiai“ („4 Numbers“)	8:1
Šešių eilučių statymas („Six-Line Bet“)	„6 Skaičiai“ („6 Numbers“)	5:1
Stulpelio statymas („Column Bet“)	„12 Skaičių“ („12 Numbers“)	2:1
Tuzino statymas („Dozen Bet“)	„12 Skaičių“ („12 Numbers“)	2:1
Raudona ar juoda („Red Or Black“)	„18 Skaičių“ („18 Numbers“)	1:1
Lyginis/nelyginis („Even Or Odd“	„18 Skaičių“ („18 Numbers“)	1:1
Nuo 1 iki 18 („1 to 18“) ir 19 iki 36 („19 to 36“)	„18 Skaičių“ („18 Numbers“)	1:1

„Tinkamo Sukimo Taisyklė“ („Roulette Valid Spin Rule“):
Laimėjęs skaičius patvirtinamas tik tada, kai sukimas buvo laikomas galiojančiu
Tinkamas sukimasis apibrėžiamas taip: lošimo vedėjas turi sukti ruletės kamuoliuką priešinga rato sukimuisi kryptimi. Kamuoliukas turi apsisukti mažiausiai keturis ratus.

Jei sukimas apibrėžiamas kaip negaliojantis, ši situacija vadinama negaliojančiu sukimu („No Spin“):
Kamuoliukas padarė mažiau nei 4 pilnus apsisukimus;
Kamuoliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi kaip ir ratas;
Kamuoliukas ar ratas buvo pasuktas netinkama kryptimi;
Sukimo metu ratas nustojo suktis;
Kamuolys neįkrenta į skaičiaus rėmą, o tiesiog sukasi ant rato daugiau nei 3 rato cilindro apsisukimus;
Kamuolys išskrenda iš rato („Ball-Out“);
Į ratą patenka bet koks pašalinis daiktas.
Negaliojančiu sukimu („No Spin“) atveju lošimo vedėjas iš naujo suks kamuoliuką pagal procedūras. Jūsų statymas liks ant stalo, kol bus atliktas tinkamas sukimas.

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu lošėjui, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

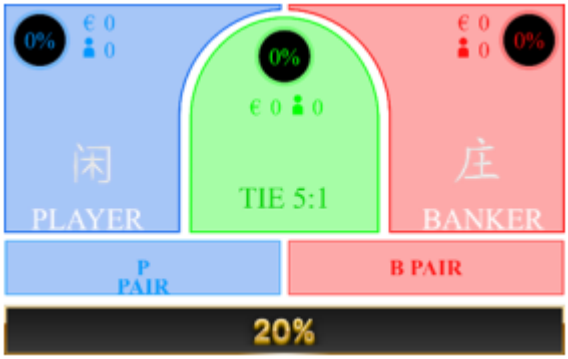
Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti.
Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

57. „Žaibuojanti Bakara“ („Lightning Baccarat“)

Tai yra „Evolution Gaming“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 1 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 1 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 500 000 EUR.
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 15

Lošimo tikslas:
Tikslas yra atspėti, kuris iš lošimo pusių– lošėjas („Player“) ar bankininkas („Banker“) surinks daugiau taškų ar bus lygiosios („Tie“).

Lošimo taisyklės:
Lošiama naudojant aštuonias standartines 52 kortų kalades. Kortų reikšmės yra šios:
Tūzai yra mažiausios kortos, jų vertė – 1 taškas.
Kortos nuo 2 iki 9 yra vertos savo nominalo.
Dešimtakė ir figūros (valetai, damos ir karaliai), jų vertė vertė - 0.
Ištraukus kortų kaladės nukėlimo kortelę, kortų batas bus pakeistas nauju ir atliktas maišymas.
Pagrindiniame lošime reikšminga tik skaitinė kiekvienos kortos vertė, o kortos rūšis (širdys, vynai, kryžiai ar būgnai) reikšmės neturi.
Prieš kiekvieną dalijimą lošėjas turi spėti, kas laimės ir surinks 9 artimiausią reikšmę – lošėjas („Player“) ar bankininkas („Banker“). Jei manote, kad lošėjas („Player“) ir bankininkas („Banker“) surinks vienodos reikšmės kombinacijas, lošėjas gali statyti ant lygiųjų („Tie“). Taip pat lošėjas gali statyti ant Lošėjo („Player“) ar bankininko („Banker“) poros (P pora („P Pair“)/B pora („B Pair“)), tokiu atveju gaunama išmoka, jei pirmosios dvi lošėjui („Player“) ar bankininkui („Banker“) padalintos kortos sudaro porą.
20% žaibiškas („Lightning“) mokestis bus pridedamas prie kiekvieno lošėjo atlikto statymo. Pavyzdžiui, jei lošėjo statymas yra 5, tuomet pridedamas 20% žaibiškas („Lightning“) mokestis, lygus 1 ir bendras statymas tampa 6. Ši bendra reikšmė bus rodoma lošėjo ekrane.



Žaibiškas lošimas
Atlikus statymus bus vykdomas žaibiškas („Lightning“) lošimas. Žaibiško („Lightning“) lošimo metu iš virtualios 52 kortų malkos atsitiktine tvarka ištraukiama nuo vienos iki penkių žaibiškų („Lightning“) kortų. Šioms žaibiškoms („Lightning“) kortoms tuomet atsitiktine tvarka priskiriami žaibiški („Lightning“) daugikliai („Multipliers“) 2x, 3x, 4x, 5x arba 8x. Jei lošėjo statymas laimi ir turi kortą (-as), kuri (-ios) yra tarp pasirinktų žaibiškų („Lightning“) kortų, lošėjo išmoka bus dauginama iš žaibiško („Lightning“) kortos (-ų) daugiklio (-ų) („Multipliers“).

Jei ant tos pačios statymo vietos atverčiamos dvi ar daugiau žaibiškų („Lightning“) kortų, lošėjas turi šansą laimėti dar daugiau. Šie daugikliai („Multipliers“) bus dauginami, o lošėjo išmoka bus dauginama iš bendro daugiklio („Multiplier“). Lošėjo pradinis statymas bus grąžinamas kartu su laimėjimu, jei laiminčiojoje kombinacijoje nėra atverstų žaibiškų („Lightning“) kortų, tuomet taikoma įprasta išmoka.
Po žaibiškojo („Lightning“) lošimo lošimo vedėjas atverčia dvi galutines kortas lošėjui („Player“) ir bankininkui („Banker“).
Kiekvienos kombinacijos vertė skaičiuojama atimant dešimčių skaičių (jei ji yra 10 ar daugiau). Pavyzdžiui, 7 ir 9 vertės kombinacija Bakara yra verta tik 6 (kadangi 16 –10 = 6).
Jei lošėjas („Player“) arba bankininkas („Banker“) iš pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 8 arba 9 (natūralus („Natural“) 8 arba 9), papildomos kortos nebedalijamos.
Jei lošėjas („Player“) ir bankininkas („Banker“) po pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 0–7, vykdoma trečiosios kortos taisyklė („Third Card Rule“), pagal kurią nusprendžiama, ar kuriam nors reikia trečiosios kortos. Lošėjas („Player“) visuomet pradeda.

Lošėjo („Player“) kombinacija:

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

Bankininko („Banker“) kombinacija:

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

I – imti; S – susilaikyti.

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

Statymai:

Papildomas statymas	**Aprašymas**

P pora („P Pair“)	Laimima, jei pirmosios dvi lošėjui („Player“) padalintos kortos sudaro porą.
B pora („B Pora“)	Laimima, jei pirmosios dvi bankininkui („Banker“) padalintos kortos yra pora.
Puiki pora („Perfect Pair“)	Laimima 25:1, jei bankininkui („Banker“) arba lošėjui („Player“) padalijamos vienodos pirmosios dvi kortos (vienodos rūšies ir vertės). Laimima 200:1, jei bankininkui („Banker“) ir lošėjui („Player“) padalijamos vienodos pirmosios dvi kortos (vienodos rūšies ir vertės).
P premija („P Premium“)	Laimima, kai lošėjas („Player“) laimi etapą surinkęs natūralų („Natural“) 8 arba 9, arba bent jau keturiais taškais.
B premija („B Premium“)	Laimima, kai bankininkas („Banker“) laimi etapą surinkęs natūralų („Natural“) 8 arba 9, arba bent jau keturiais taškais.

Išmokėjimų lentelė:

STATYTI	IŠMOKA
Lošėjas („Player“)	1 - 512:1
Bankininkas („Banker“)	1 - 512:1 Jei bakininkas („Banker“) laimi, grąžinama 95% lošėjo bankininko („Banker“) statymo
Lygiosios („Tie“)	5 - 1 310 720:1
P pora („P Pair“)	9 - 576:1
B pora („B Pair“)	9 - 576:1
Puiki pora („Perfect Pair“)	Viena pora: 25:1 Dvi poros: 200:1
P premija („P Premium“) / B premija („B Premium“)	Kombinacijų tikimybės: Ne natūrali („Natural“) pergalė 9 taškais, 30:1; Ne natūrali („Natural“) pergalė 8 taškais, 10:1; Ne natūrali („Natural“) pergalė 7 taškais, 6:1; Ne natūrali („Natural“) pergalė 6 taškais, 4:1; Ne natūrali („Natural“) pergalė 5 taškais, 2:1; Ne natūrali („Natural“) pergalė 4 taškais, 1:1; Natūrali („Natural“) pergalė, 1:1; Natūralios („Natural“) lygiosios („Tie“).

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu lošėjui, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti.
Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

58. „Žaibuojantys kauliukai“ („Lightning Dice“)

Tai yra „Evolution Gaming“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.

Minimalus statymas lošime: 0.20 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 2 500 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 244 500 EUR.
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 18

Lošimo tikslas:
Atspėti visų trijų kauliukų verčių sumą, iškritus trims 1-6 vertės kauliukams.

Lošimo taisyklės:
Norint atlikti statymą lošėjas renkasi norimą statymo vertę žetonais ir ant kurios iš 16 vietų, pažymėtų nuo 3 iki 18 (tai skaičiai, atitinkantys visų trijų kauliukų sumą) nori statyti.
Pasibaigus statymų laikui, vyksta žaibavimo („Lightning“) funkcija, kurios metu automatiškai parenkamas vienas ar keli atsitiktiniai žaibavimo („Lightning“) skaičiai, kuriems suteikiamas atsitiktinis daugiklis („Multiplier“).
Lošimo vedėjas atsitiktine tvarka įdeda kauliukus į ridenimo įrenginį ir pradeda kauliukų ridenimą. Kauliukams sustojus, parodomos jų vertės. Jei lošėjas teisingai atspėja bendrą visų trijų kauliukų sumą ir atlieka statymą ant to skaičiaus, laimi. Jei šis skaičius yra tarp žaibiškųjų („Lightning“) skaičių, lošėjo išmoka atitinkamai padauginama.



Išmokėjimų lentelė:

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

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu lošėjui, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti.
Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

59. „Žaibuojanti ruletė“ („Lightning Roulette“)

Tai yra „Evolution Gaming“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 0.20 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 5 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 500 000 EUR.
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 18

Lošimo tikslas:
Atspėti visų trijų kauliukų verčių sumą, iškritus trims 1-6 vertės kauliukams.

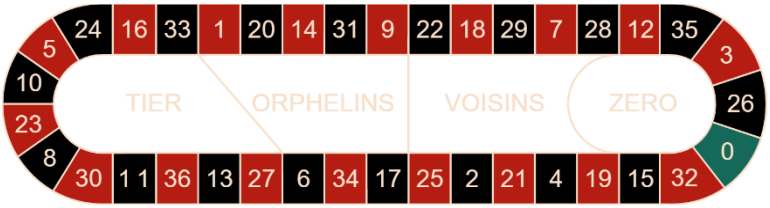
Lošimo taisyklės:
Pasibaigus statymų laikui atsitiktine tvarka parenkamas vienas ar daugiau „žaibuojančių („Lightning“) skaičių. Jei laimintysis skaičius yra tarp atsitiktinai parinktų „žaibuojančių („Lightning“) skaičių“ ir jį apima lošėjo tiesioginis („Straight Up“) statymas, lošėjui išmokama išmoka su atitinkamu to skaičiaus daugikliu („Multiplier“). Maksimalus daugiklis („Multiplier“) yra 500x.
Statymai atliekami statymo lauko skaičių laukeliuose arba ant linijų tarp jų ir jie yra vadinami vidiniais statymais, o specialiuose žemiau ir šonuose esančiuose laukeliuose atliekami statymai vadinami išoriniais statymais.

Vidiniai statymai:
Statymas tiesiai („Straight Up Bet“) – statymas už individualų skaičių (įskaitant nulį). Paprasčiausias ruletės statymas.
Padalintas statymas („Split Bet“) – dviejų skaičių statymas, dedamas ant linijos, jungiančios du skaičius; pavyzdžiui, padengiant 24 ir 27.
Kampinis statymas („Corner Bet“) – statymas, atliktas keturių skaičių kampe, pavyzdžiui, padengiant 8, 9, 11 ir 12.
Gatvės statymas („Street Bet“) – 3 skaičių statymas, dedamas skaičių eilutės pabaigoje, pavyzdžiui, padengiant 13, 14 ir 15.
Šešių eilučių statymas („Six-Line Bet“) – šešių skaičių statymas, atliktas dviejų gatvės statymų sandūroje, apima, pavyzdžiui, 31, 32, 33, 34, 35 ir 36.

Išoriniai statymai:
Stulpelio statymas („Column Bet“) – 12 skaičių statymas, atliktas vietoje, pažymėtoje „2 į 1“ („2 to 1“) stulpelių gale, kuris apima visus 12 skaičių atitinkamame stulpelyje.
Tuzino statymas („Dozen Bet“) – 12 skaičių statymas, dedamas ant vieno iš trijų langelių, pažymėtų pirmu dvyliktuku („1st 12“), antruoju dvyliktuku („2nd 12“) arba trečiuoju dvyliktuku („3rd 12“). Jis apima dvylika skaičių atitinkamo tuzino (1-12, 13-24 arba 25-36).
Šansai („Chances“):
Raudona ar juoda („Red Or Black“);
Lyginis/nelyginis („Even Or Odd“);
Nuo 1 iki 18 („1 to 18“) ir 19 iki 36 („19 to 36“). Bet kuris apima 18 skaičių lentoje, kaip aprašyta tame langelyje.
Raudonos/juodos („Red Or Black“) spalvos statymai apima arba 18 raudonų skaičių, arba 18 juodų skaičių. Lyginiai/nelyginiai („Even Or Odd“) statymai apima lyginius skaičius („Even“) (2, 4, 6, 8 ir t.t.) arba nelyginius skaičius („Odd“) (1, 3, 5, 7 ir tt). Statymai nuo 1 iki 18 / 19 iki 36 apima mažesnį 18 skaičių arba didesnį 18 skaičių.

Nulio („Zero“) neapima jokie stulpeliai, dešimtys ar šansai.

„Ruletės Lenktynių Trasa“ („Roulette Racetrack“)



Ruletės lenktynių trasa („Roulette Racetrack“) vaizduoja skaičius, kurie rodomi ruletės rate, o ne ruletės lentelėje. Rato sektorių („Wheel Sectors“) ir kaimynų („Neighbors“) statymus galima lošti naudojant ruletės lenktynių trasą („Roulette Racetrack“).

Ruletės lenktynių trasą („Roulette Racetrack“) yra padalinta į 4 pagrindines dalis (dalys pavadintos prancūzų kalba):

„Eilė 5/8“ („Tiers du Cylindre“):
Šis statymas apima iš viso 12 skaičių, įskaitant 27, 33 ir tarp jų esančius skaičius nuliui priešingoje ruletės rato pusėje. 6 žetonai išsidalina taip:
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 5/8
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 10/11
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 13/16
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 23/24
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 27/30
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 33/36

„Našlaičiai“ („Orphelins a Cheval“):
Šis statymas apima 8 skaičius dviejose ruletės rato dalyse, nepatenkančiose į „Eilė 0/2/3“ („*Voisins du zero*“) ir „Eilė 5/8“ („*Tiers du cylindre*“) statymus. 5 žetonai išsidalina taip:
1 žetonas ant 1 statymas tiesiai („Straight Up Bet“)
1 žetonas padalijamas tarp 6/9
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 14/17
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 17/20
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 31/34

„Eilė 0/2/3“ („Voisins du Zero“):
Šis statymas apima iš viso 17 skaičių, įskaitant 22, 25 ir tarp jų esančius skaičius ruletės rate (įskaitant nulį). 9 žetonai išsidalina taip:
2 žetonai eilėje statymas („Street Bet“) 0/2/3
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 4/7
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 12/15
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 18/21
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 19/22
2 žetonai dedami 25/26/28/29 kampe („Corner Bet“)
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 32/35

„0“ („Jeu Zero“):
Šis statymas apima nulį ir 6 arčiausiai jo ruletėje esančius skaičius: 12, 35, 3, 26, 0, 32 ir 15. 4 žetonai išsidalina taip:
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 0/3
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 12/15
1 žetonas ant 26 statymas tiesiai („Straight Up Bet“)
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 32/35

Kaimynai („Neighbors“)
Kaimynų („Neighbors“) statymai apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norint atlikti kaimynų („Neighbors“) statymą, reikia pasirinkti ant lenktynių trasos („Roulette Racetrack“) esantį skaičių. Žetonas padedamas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje

esančių skaičių. Paspaudus apvalų „-“ arba „+“ mygtuką galima sumažinti arba padidinti pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičių.

Išmokėjimų lentelė:

„Statymo Tipas“ („Bet Type“)	**„Dengia“ („Covers“)**	**„Išmokėjimas“ („Payout“)**
Statymas tiesiai („Straight Up Bet“)	„1 Skaičius“ („1 Number“)	35:1
Padalintas statymas („Split Bet“)	„2 Skaičiai“ („2 Numbers“)	17:1
Gatvės statymas („Street Bet“)	„3 Skaičiai“ („3 Numbers“)	11:1
Kampinis statymas („Corner Bet“)	„4 Skaičiai“ („4 Numbers“)	8:1
Šešių eilučių statymas („Six-Line Bet“)	„6 Skaičiai“ („6 Numbers“)	5:1
Stulpelio statymas („Column Bet“)	„12 Skaičių“ („12 Numbers“)	2:1
Tuzino statymas („Dozen Bet“)	„12 Skaičių“ („12 Numbers“)	2:1
Raudona ar juoda („Red Or Black“)	„18 Skaičių“ („18 Numbers“)	1:1
Lyginis/nelyginis („Even Or Odd“	„18 Skaičių“ („18 Numbers“)	1:1
Nuo 1 iki 18 („1 to 18“) ir 19 iki 36 („19 to 36“)	„18 Skaičių“ („18 Numbers“)	1:1

„Tinkamo Sukimo Taisyklė“ („Roulette Valid Spin Rule“):
Laimėjęs skaičius patvirtinamas tik tada, kai sukimas buvo laikomas galiojančiu
Tinkamas sukimasis apibrėžiamas taip: lošimo vedėjas turi sukti ruletės kamuoliuką priešinga rato sukimuisi kryptimi. Kamuoliukas turi apsisukti mažiausiai keturis ratus.

Jei sukimas apibrėžiamas kaip negaliojantis, ši situacija vadinama negaliojančiu sukimu („No Spin“):
Kamuoliukas padarė mažiau nei 4 pilnus apsisukimus;
Kamuoliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi kaip ir ratas;
Kamuoliukas ar ratas buvo pasuktas netinkama kryptimi;
Sukimo metu ratas nustojo suktis;
Kamuolys neįkrenta į skaičiaus rėmą, o tiesiog sukasi ant rato daugiau nei 3 rato cilindro apsisukimus;
Kamuolys išskrenda iš rato („Ball-Out“);
Į ratą patenka bet koks pašalinis daiktas.
Negaliojančiu sukimu („No Spin“) atveju lošimo vedėjas iš naujo suks kamuoliuką pagal procedūras. Jūsų statymas liks ant stalo, kol bus atliktas tinkamas sukimas.

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu lošėjui, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti.

Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

60. „Monopolis gyvai“ („Monopoly Live“)

Tai yra „Evolution Gaming“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 0.10 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 2 500 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 500 000 EUR.
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 13

Lošimo tikslas:
Numatyti, ties kuriuo segmentu sustos ratas.

Lošimo taisyklės:
Ratas yra sukamas lošimo vedėjo bei gali būti sukamas nenustatytą kiekį kartų.
Lošimo rate yra:
4 daugiklių („Multipliers“) segmentai – 1, 2, 3, 5 ir 10;;
2 papildomų lošimų segmentai – 2 ridenimai („2 Rolls“) ir 4 ridenimai („4 Rolls“)
Galimybės („Chance“) lošimas.
Pasibaigus statymų laikui, lošimo vedėjas suka ratą, o ratui sustojus, jo viršuje esanti rodyklė nurodys laimintį segmentą. Visi statymai išmokami lyginant skaičių laiminčiame segmente.

Galimybės lošimas:
Jei ratas sustoja ties segmentu galimybė („Chance“), lošėjui suteikiama kortelė su tiesioginiu laimėjimo prizu arba daugikliu („Multiplier“). Jei laimimas tiesioginio laimėjimo prizas, prie laimėjimo pridedamas bendras lošėjo statymas. Jei laimima daugiklio („Multiplier“) premija, visi lošėjo statymai lieka vietoje. Lošimo vedėjas tuomet suka ratą dar kartą, laimėti laimėjimai dauginami iš daugiklio („Multiplier“). Jei dar kartą išsukamas daugiklis („Multiplier“), jis daugina vienas kitą.

Papildomas lošimas:
Norint dalyvauti papildomam lošime, lošėjas turi atlikti statymą, ant „2 ridenimai“ („2 Rolls”) arba „4 ridenimai“ („4 Rolls”). Jei ratas sustoja ties „2 ridenimai“ („2 Rolls”) arba „4 ridenimai“ („4 Rolls”), pradedamas papildomas lošimas.
Papildomam lošimas lošiamas dviem kauliukais. Jei ratas sustoja ties „2 ridenimai“ („2 Rolls”), kauliukų pora bus ridenama du kartus, jei ties „4 ridenimai“ („4 Rolls”), kauliukų pora bus ridenama keturis kartus. Lošėjas ekrane matys vizualizaciją, kurioje lošimo vedėjo asistentas „Ponas Monopolis” („Mr. Monopoly“) vaikščios po 3D lošimo lentą ir rinks daugiklių („Multipliers“) prizus.
Lošimo 3D lentos išdėstymas toks pat, kaip ir įprasto Monopolio lošimo.
Prasidėjus papildomam lošimui, ant kai kurių gatvių bus pastatyti namai ir viešbučiai, didinantys daugiklius („Multipliers“).
Išridenus kauliukus, virtualusis „Ponas Monopolis” („Mr. Monopoly“) 3D lentoje nueis kauliukų rodomą atstumą. Ekrane bus rodomi bendri papildomo lošimo laimėjimai.
Jei „Ponas Monopolis” („Mr. Monopoly“) sustoja ant langelio „Eik į kalėjimą“ („Go To Jail“) ir persikelia į kalėjimo langelį, tam, kad iš jo išeit, lošėjas turi išridenti dublį (dvi vienodas kauliukų vertes). Visi ankstesni papildomo lošimo laimėjimai išlieka.
Išridenus dublį, lošėjas gauna papildomą nemokamą kauliuko ridenimą, išskyrus, kai dublis panaudojamas išeiti iš kalėjimo.
Jei lentoje sustojama ties „Galimybe“ („Chance“) arba „Bendruomenės skrynia“ („Comuunity Chest“), lošėjas gali laimėti atsitiktinį piniginį prizą arba sumokėti mokestį jei lošimo lentoje atsidūrė ant tos vietos, kurioje yra sąlyga lošėjui susimokėti papildomą mokestį.
Praeinant „Eik“ („Go“) visi ant lentos esantys prizai yra dvigubinami.

Pajamų mokestis („Income Tax“) lentoje lošėjo papildomo lošimo laimėjimus sumažins 10%, o super mokestis („Super Tax“) laimėjimus sumažins 20%.
Kai nelieka ridenimų, papildomas lošimas baigiasi, išmokami visi lošėjo papildomo lošimo laimėjimai kartu su pradiniu statymu.

Išmokėjimų lentelė:

Rato segmentas	Segmentų skaičius	Išmokos
1	22	1:1
2	15	2:1
5	7	5:1
10	4	10:1
Galimybė („Chance“)	2	Atsitiktinis tiesioginio laimėjimo prizas / daugiklis („Multiplier“)
2 ridenimai („2 Rolls“)	3	Iki 5 009 Eur
4 ridenimai („4 Rolls“)	1	

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu lošėjui, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti.
Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

61. „XXX ekstremali žaibuojanti ruletė“ („XXXtreme Lightning Roulette“)

Tai yra „Evolution Gaming“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 0.20 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 10 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 500 000 EUR.
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 19

Lošimo tikslas:
Tikslas yra atspėti skaičių, ties kuriuo sustos kamuoliukas. Atlikus statymus, kamuoliukas bus lošimo vedėjo pasukamas ruletės rate ir sustos vienoje iš sunumeruotų rato duobelių. Lošėjas laimi, jei atliktas statymas apima tą skaičių.

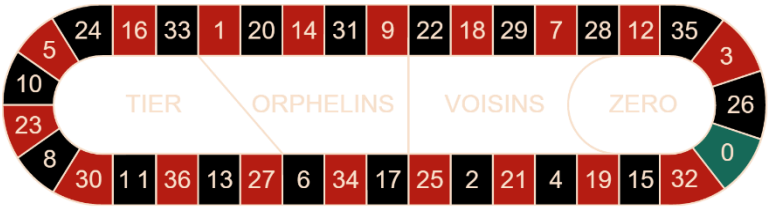
Lošimo taisyklės:
Pasibaigus statymų laikui atsitiktine tvarka parenkamas vienas ar daugiau „žaibuojančių („Lightning“) skaičių. Jei laimintysis skaičius yra tarp atsitiktinai parinktų „žaibuojančių („Lightning“) skaičių“ ir jį apima lošėjo tiesioginis („Straight Up“) statymas, lošėjui išmokama išmoka su atitinkamu to skaičiaus daugikliu („Multiplier“). Maksimalus daugiklis („Multiplier“) yra 2000x.
Statymai atliekami statymo lauko skaičių laukeliuose arba ant linijų tarp jų ir jie yra vadinami vidiniais statymais, o specialiuose žemiau ir šonuose esančiuose laukeliuose atliekami statymai vadinami išoriniais statymais.

Vidiniai statymai:
Statymas tiesiai („Straight Up Bet“) – statymas už individualų skaičių (įskaitant nulį). Paprasčiausias ruletės statymas.
Padalintas statymas („Split Bet“) – dviejų skaičių statymas, dedamas ant linijos, jungiančios du skaičius; pavyzdžiui, padengiant 24 ir 27.
Kampinis statymas („Corner Bet“) – statymas, atliktas keturių skaičių kampe, pavyzdžiui, padengiant 8, 9, 11 ir 12.
Gatvės statymas („Street Bet“) – 3 skaičių statymas, dedamas skaičių eilutės pabaigoje, pavyzdžiui, padengiant 13, 14 ir 15.
Šešių eilučių statymas („Six-Line Bet“) – šešių skaičių statymas, atliktas dviejų gatvės statymų sandūroje, apima, pavyzdžiui, 31, 32, 33, 34, 35 ir 36.

Išoriniai statymai:
Stulpelio statymas („Column Bet“) – 12 skaičių statymas, atliktas vietoje, pažymėtoje „2 į 1“ („2 to 1“) stulpelių gale, kuris apima visus 12 skaičių atitinkamame stulpelyje.
Tuzino statymas („Dozen Bet“) – 12 skaičių statymas, dedamas ant vieno iš trijų langelių, pažymėtų pirmu dvyliktuku („1st 12“), antruoju dvyliktuku („2nd 12“) arba trečiuoju dvyliktuku („3rd 12“). Jis apima dvylika skaičių atitinkamo tuzino (1-12, 13-24 arba 25-36).
Šansai („Chances“):
Raudona ar juoda („Red Or Black“);
Lyginis/nelyginis („Even Or Odd“);
Nuo 1 iki 18 („1 to 18“) ir 19 iki 36 („19 to 36“). Bet kuris apima 18 skaičių lentoje, kaip aprašyta tame langelyje.
Raudonos/juodos („Red Or Black“) spalvos statymai apima arba 18 raudonų skaičių, arba 18 juodų skaičių. Lyginiai/nelyginiai („Even Or Odd“) statymai apima lyginius skaičius („Even“) (2, 4, 6, 8 ir t.t.) arba nelyginius skaičius („Odd“) (1, 3, 5, 7 ir tt). Statymai nuo 1 iki 18 / 19 iki 36 apima mažesnį 18 skaičių arba didesnį 18 skaičių.

Nulio („Zero“) neapima jokie stulpeliai, dešimtys ar šansai.

„Ruletės Lenktynių Trasa“ („Roulette Racetrack“)



Ruletės lenktynių trasa („Roulette Racetrack“) vaizduoja skaičius, kurie rodomi ruletės rate, o ne ruletės lentelėje. Rato sektorių („Wheel Sectors“) ir kaimynų („Neighbors“) statymus galima lošti naudojant ruletės lenktynių trasą („Roulette Racetrack“).

Ruletės lenktynių trasą („Roulette Racetrack“) yra padalinta į 4 pagrindines dalis (dalys pavadintos prancūzų kalba):

„Eilė 5/8“ („Tiers du Cylindre“):
Šis statymas apima iš viso 12 skaičių, įskaitant 27, 33 ir tarp jų esančius skaičius nuliui priešingoje ruletės rato pusėje. 6 žetonai išsidalina taip:
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 5/8
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 10/11
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 13/16
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 23/24
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 27/30
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 33/36

„Našlaičiai“ („Orphelins a Cheval“):
Šis statymas apima 8 skaičius dviejose ruletės rato dalyse, nepatenkančiose į „Eilė 0/2/3“ („*Voisins du zero*“) ir „Eilė 5/8“ („*Tiers du cylindre*“) statymus. 5 žetonai išsidalina taip:
1 žetonas ant 1 statymas tiesiai („Straight Up Bet“)
1 žetonas padalijamas tarp 6/9
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 14/17
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 17/20
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 31/34

„Eilė 0/2/3“ („Voisins du Zero“):
Šis statymas apima iš viso 17 skaičių, įskaitant 22, 25 ir tarp jų esančius skaičius ruletės rate (įskaitant nulį). 9 žetonai išsidalina taip:
2 žetonai eilėje statymas („Street Bet“) 0/2/3
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 4/7
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 12/15
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 18/21
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 19/22
2 žetonai dedami 25/26/28/29 kampe („Corner Bet“)
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 32/35

„0“ („Jeu Zero“):
Šis statymas apima nulį ir 6 arčiausiai jo ruletėje esančius skaičius: 12, 35, 3, 26, 0, 32 ir 15. 4 žetonai išsidalina taip:
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 0/3
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 12/15
1 žetonas ant 26 statymas tiesiai („Straight Up Bet“)
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 32/35

Kaimynai („Neighbors“)
Kaimynų („Neighbors“) statymai apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norint atlikti kaimynų („Neighbors“) statymą, reikia pasirinkti ant lenktynių trasos („Roulette Racetrack“) esantį skaičių. Žetonas padedamas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Paspaudus apvalų „-“ arba „+“ mygtuką galima sumažinti arba padidinti pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičių.

Išmokėjimų lentelė:

„Statymo Tipas“ („Bet Type“)	**„Dengia“ („Covers“)**	**„Išmokėjimas“ („Payout“)**
Statymas tiesiai („Straight Up Bet“)	„1 Skaičius“ („1 Number“)	35:1
Padalintas statymas („Split Bet“)	„2 Skaičiai“ („2 Numbers“)	17:1
Gatvės statymas („Street Bet“)	„3 Skaičiai“ („3 Numbers“)	11:1
Kampinis statymas („Corner Bet“)	„4 Skaičiai“ („4 Numbers“)	8:1
Šešių eilučių statymas („Six-Line Bet“)	„6 Skaičiai“ („6 Numbers“)	5:1
Stulpelio statymas („Column Bet“)	„12 Skaičių“ („12 Numbers“)	2:1
Tuzino statymas („Dozen Bet“)	„12 Skaičių“ („12 Numbers“)	2:1
Raudona ar juoda („Red Or Black“)	„18 Skaičių“ („18 Numbers“)	1:1

Lyginis/nelyginis („Even Or Odd“	„18 Skaičių“ („18 Numbers“)	1:1
Nuo 1 iki 18 („1 to 18“) ir 19 iki 36 („19 to 36“)	„18 Skaičių“ („18 Numbers“)	1:1

„Tinkamo sukimo taisyklė“ („Roulette Valid Spin Rule“):
Laimėjęs skaičius patvirtinamas tik tada, kai sukimas buvo laikomas galiojančiu
Tinkamas sukimasis apibrėžiamas taip: lošimo vedėjas turi sukti ruletės kamuoliuką priešinga rato sukimuisi kryptimi. Kamuoliukas turi apsisukti mažiausiai keturis ratus.

Jei sukimas apibrėžiamas kaip negaliojantis, ši situacija vadinama negaliojančiu sukimu („No Spin“):
Kamuoliukas padarė mažiau nei 4 pilnus apsisukimus;
Kamuoliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi kaip ir ratas;
Kamuoliukas ar ratas buvo pasuktas netinkama kryptimi;
Sukimo metu ratas nustojo suktis;
Kamuolys neįkrenta į skaičiaus rėmą, o tiesiog sukasi ant rato daugiau nei 3 rato cilindro apsisukimus;
Kamuolys išskrenda iš rato („Ball-Out“);
Į ratą patenka bet koks pašalinis daiktas.
Negaliojančiu sukimu („No Spin“) atveju lošimo vedėjas iš naujo suks kamuoliuką pagal procedūras. Jūsų statymas liks ant stalo, kol bus atliktas tinkamas sukimas.

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu lošėjui, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti.
Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

62. „Super Andar Bahar“ („Super Andar Bahar“)

Tai yra „Evolution Gaming“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 0.50 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 5 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 500 000 EUR.
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 10

Lošimo tikslas:
Lošimo tikslas yra atspėti kuri pusė („Andar“ ar „Bahar“) gaus tokios pat vertės kortą kaip lošimo pirmosios ištrauktos juokdario („Joker“) kortos vertė.

Lošimo taisyklės:
Lošiama su 52 kortų kalade. Dalintojas pirmą kortą traukia į juokdario („Joker“) vietą, taip nustatydamas lošimo pabaigos kortos vertę. Sekanti korta bus dalinama „Andar“ pusei, o po to „Bahar“, dalinama po vieną kortą tol, kol bus pasiektas lošimo tikslas: gaunama tokios pat vertės korta kaip pirmosios ištrauktos juokdario („Joker“) kortos vertė.
Taip pat galima atlikti šoninius statymus ir spėti kiek kortų bus išdalinta prieš pasirodant atitinkančiai kortai. Taip pat galite atlikti statymus, kol juokdario („Joker“) korta dar nėra ištraukta.

Pasibaigus statymo laikui, nuo 1 iki 5 daugiklių („Multipliers“) bus parenkami atsitiktinai ir pridedami prie šalutinių statymų.
Kortos išmaišomos po kiekvieno lošimo etapo.

Papildomi statymai:
Galima pasirinkti šoninius statymus, numatydami, kiek kortų iš viso bus išdalyta po juokdario („Joker“) kortso. Kiekvienas šoninis statymas yra penkių kartotinis, išskyrus paskutinį, kuris yra diapazone nuo 46 iki 49, t. y. didžiausias kortų kiekis, kurį galima ištraukti.
Daugikliai („Multipliers“) taikomi tik šoniniams statymams.

Išmokos:
Išmoka priklauso nuo statymo tipo. Išmokos riba priklauso nuo to, ar jūsų ant statymo vietos atliktas statymas turi daugiklį („Multiplier“). Jei daugiklio („Multiplier“) nėra, taikoma įprasta išmoka. Jūsų laimingas statymas grąžinamas kartu su jūsų laimėjimu.t

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

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu lošėjui, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti.
Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

63. „Žvilgtelėjimo Bakara“ („Peek Baccarat“)

Tai yra „Evolution Gaming“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 1 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 10 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 27 500 EUR.
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 15

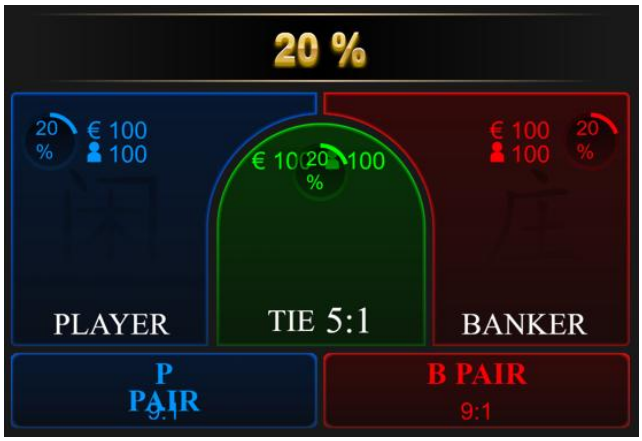
Lošimo tikslas:
Tikslas yra numatyti, kieno (lošėjo („Player“) ar bankininko („Banker“)) kortos laimės surinkdamos reikšmę, artimiausią 9.

Lošimo taisyklės:
Lošimą vedėjas naudoja aštuonias standartines 52 kortų malkas. Kortų reikšmės yra šios:
Tūzai („Aces“) yra mažiausios kortos, jos vertos po 1 tašką.
Kortos nuo 2 iki 9 yra vertos savo nominalo.
Dešimtakė ir figūrų kortos (valetai („Jacks“), damos („Queens“) ir karaliai („Kings“)) vertos 0.

Pagrindiniame lošime reikšminga tik skaitinė kiekvienos kortos vertė. Kortos rūšis (širdys („Hearts“), vynai („Spades“), kryžiai („Clubs“) ar būgnai („Diamonds“)) reikšmės neturi.
Jei manote, kad abi pusės surinks vienodos reikšmės kombinacijas, galite spėti lygiąsias („Tie“).
Be to, galite statyti ant lošėjo („Player“)/bankininko („Banker“) poros („P/B Pair”). Tokiu atveju gausite išmoką, jei pirmosios dvi, tiek vienai, tiek kitai pusei, padalintos kortos sudaro porą.

Prie pradinio statymo bus pridėtas 20% „žvilgetelėjimo“ („Peek“) mokestis. Pavyzdžiui, jei statote 5 už lošėją („Player“) arba bankininką, („Banker“) bus taikomas 20% „žvilgetelėjimo“ („Peek“) mokestis (reikšmė: 1), o jūsų bendras statymas bus 6. Ši bendra statymo vertė bus matoma jūsų ekrane.
„Žvilgetelėjimo“ („Peek“) mokestis netaikomas lygiųjų („Tie”), lošėjo („Player“)/bankininko („Banker“) poros („P/B Pair”) statymo vietose.

Dalintojas pradeda išdalindamas dvi pradines kortas lošėjui („Player“) ir bankininkui („Banker“). Atskleidžiamos nuo vienos iki keturių išdalytų kortų, po kurių lošėjas turi galimybę padvigubinti arba patrigubinti pradinį statymą arba tęsti pradinį statymą.
„Žvilgetelėjimo“ („Peek“) mokestis nebus taikomas padvigubinto ar patrigubinto statymo pridėtinei vertei.
Lošėjui atlikus pasirinkimą, lošimas tęsiamas. Jei lošėjas („Player“) arba bankininkas („Banker“). turi vienodos vertės kombinacijas, lošimas baigiasi lygiosiomis („Tie“). Statymas už lygiąsias laimi, o statymai už lošėją („Player“) arba bankininką („Banker“) grąžinami. Tačiau „žvilgetelėjimo“ („Peek“) mokestis nėra grąžinamas.



Kiekvienos kombinacijos vertė skaičiuojama atmetant dešimties skaičių (jei ji yra 10 ar daugiau). Pavyzdžiui, 7 ir 9 vertės kombinacija yra verta tik 6 (kadangi 16 –10 = 6). Taip pat kortos su figūromis ir 9 vertė yra 9.
Jei lošėjas („Player“) arba bankininkas („Banker“) iš pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 8 arba 9 („natūralus“ („Natural“) 8 arba 9), papildomos kortos nebedalijamos.
Jei lošėjas („Player“) arba bankininkas („Banker“) po pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 0–7, vykdoma trečiosios kortos taisyklė, pagal kurią nusprendžiama, ar kuriam nors reikia trečiosios kortos. Lošėjas („Player“) visada pradeda.

Lošėjo ranka („Player Hand“)

Lošėjo („Player“) pradinė dviejų kortų kombinacija	
0-1-2-3-4-5	Dalinama trečia (papildoma) korta
6-7	Lošėjui („Player“) kortos nebedalinamos
8-9 natūrali („Natural“)	Abiem pusėm kortos nedalinamos

Bankininko ranka („Bankers Hand”)

Bankininko („Banker“) pradinė dviejų kortų kombinacija	**Trečios lošėjo („Player“) kortos vertė**										
	Be 3-ios 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

D – dalinti; S – sustoti.

Jei lošėjo („Player“) ranka turi sustoti ties 6 arba 7, tada bankininko („Banker“) ranka, kurios bendra suma yra 3, 4 arba 5, privalo traukti kortą, o bankininko („Banker“) ranka, kurios bendra suma yra 6, turi sustoti.
Laimi tas, kuris pasiekia arčiausiai 9.

Šalutiniai statymai

Statymai („Bets“)	**Aprašymas**
P Pora („Pair“)	Pirmos dvi lošėjo („Player“) kortos turi sudaryti porą
B Pora („Pair“)	Pirmos dvi bankininko („Banker“) kortos turi sudaryti porą

Išmokėjimų lentelė:

Statymas („Bet“)	**Išmokėjimas („Payout“)**
Lošėjas („Player“)	1:1
Bankininkas („Banker“)	0,95:1 (5% komisinis mokestis. Komisinis mokestis taikomas pradiniam statymui ir Peek statymui.)
Lygiosios („Tie“)	8:1
Lošėjo pora („P Pair“)	11:1
Bankininko pora („B Pair“)	11:1
Puikioji pora („Perfect Pair“)	Viena pora: 25:1 Dvi poros: 200:1

Vienodos poros („Either Pair“)	5:1
P/B Premija („P Bonus/B Bonus“)	**Kombinacijų tikimybės** • Ne „natūrali“ pergalė 9 taškais, 30:1 • Ne „natūrali“ pergalė 8 taškais, 10:1 • Ne „natūrali“ pergalė 7 taškais, 6:1 • Ne „natūrali“ pergalė 6 taškais, 4:1 • Ne „natūrali“ pergalė 5 taškais, 2:1 • Ne „natūrali“ pergalė 4 taškais, 1:1 • „Natūrali“ pergalė, 1:1 • „Natūralios“ lygiosios, stūmimas („Push“)

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu lošėjui, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti.
Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

64. „Trys kortos“ („Teen Patti“)

Tai yra „Evolution Gaming“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 0.50 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 5 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 250 000 EUR.
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 14

Lošimo tikslas:
Tikslas yra surinkti geresnę trijų kortų kombinaciją nei dalintojas.

Lošimo taisyklės:
Atlikikę pradinį („Ante“) statymą ir vieną ar abu papildomus „Pair Plus“ bei „6 Card Bonus“ statymus, gausite tris kortas. Kitas tris užverstas kortas dalintojas palieka sau Jei manote, kad jūsų kortų kombinacija yra stipri savo kombinaciją stipria, paspauskite lošti („Play“), tokiu būdu sumokėdami sumą lygią jūsų pradiniam („Ante“) statymui. Jeigu manote, kad jūsų kortų kombinacija nėra pakankamai stipri, galite atsisakyti lošti, numesdami savo pradinį („Ante“) statymą.

Kortų kombinacijos:
Lošima su viena standartine 52 kortų malka (juokdarių („Joker“) kortos nenaudojamos). Kortos išmaišomos po kiekvieno lošimo etapo.
Trijų kortų eilės („Straight“) kombinacija turi didesnę vertę nei trijų kortų spalvos („Flush“) kombinacija. Taip yra todėl, nes eilės („Straight“) kombinaciją iš trijų kortų suformuoti sunkiau, nei spalvos („Flush).
Atskirų kortų vertė mažėjančia tvarka: Tūzas („Ace“) (gali būti didžiausios arba mažiausios – 1 vertės), karalius („King“), dama („Queen“), valetas („Jack“), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 ir 2.
Tūzas gali būti didžiausios vertės korta tūzas („Ace“), karalius („King“), dama („Queen“) eilėje arba mažiausios vertės korta 3, 2, tūzas („Ace“) eilėje.

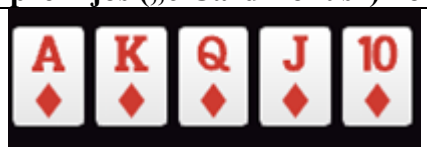
Jei jūs ir dalintojas turite tokio pat tipo kombinacijas, laimi ta, kurioje yra aukščiausios vertės korta (pvz., trys karaliai („Kings“) laimi prieš tris damas („Queens“) arba dama („Queen“), valetas („Jack“), 10 eilė laimi prieš 10, 9, 8 eilę).
Jei jūs ir dalintojas surenkate vienodas kombinacijas, laimėtojas nustatomas pagal likusią aukščiausią ne kombinacijos kortą.

Kombinacijos:

	Mažoji karališkoji („Mini Royal“) yra vienos rūšies tūzas („Ace“), karalius („King“) ir dama („Queen“).
	Eilė („Straight“) ir spalva („Flush“) yra kombinacija, kurioje yra trys vienos spalvos iš eilės einančios kortos, pavyzdžiui, būgnų („Diamonds“) karalius („King“), dama („Queen“) ir valetas („Jack“).
	Trys vienodos („Three Of A Kind“) yra kombinacija, kurioje yra trys tokios pat vertės kortos. Pavyzdžiui, lošėjas, turintis tris karalius („Kings“), turi trijų vienodų („Three Of A Kind“) kombinaciją. Kombinacija, sudaryta iš didesnės vertės trijų vienodų kortų, laimi prieš mažesnės vertės trijų kortų kombinaciją.
	Eilė („Straight“) yra kombinacija, kurią sudaro trys iš eilės einančios, tačiau skirtingos rūšies kortos, pvz., bent dviejų skirtingų rūšių devynakė, aštuonakė, septynakė. Lyginant dvi eilės kombinacijas, laimi ta, kurioje aukščiausia korta turi didesnę vertę. Dvi eilės kombinacijos su ta pačia aukščiausios vertės korta yra vienodos vertės, rūšis reikšmės neturi.
	Spalva („Flush“) yra kombinacija, kurioje visos kortos yra tos pačios rūšies, tačiau eina ne iš eilės, pvz., trys būgnų („Diamonds“) kortos. Lyginant dvi spalvos („Flush“) kombinacijas, laimi ta, kurioje rūšies korta yra didesnės vertės. Jei abiejose kombinacijose aukščiausios rūšies korta yra ta pati, lyginama antroji pagal vertę korta ir t. t.
	Pora („A Pair“) yra kombinacija iš dviejų vienodos vertės kortų pvz., karalių („Kings“) bei kitos, kuri nėra tokios pat vertės. Aukštesnės vertės kortų pora laimi prieš žemesnės vertės kortų porą. Jei dvi kombinacijos turi tokias pat poras, lyginamos kitos kortos mažėjančia tvarka.

	Aukščiausia („High Card“) korta yra pokerio kombinacija, kuri neatitinka nei vieno iš aukščiau nurodytų taisyklių. Iš esmės tai nėra kombinacija, lošėjas lošia su aukščiausia savo turima korta.

6 kortų premijos („6 Card Bonus“) kombinacijos:

	Karališkoji spalva („Royal Flush“) yra vienos rūšies eilė iš šių kortų: tūzas („Ace“), karalius („King“), dama („Queen“), valetas („Jack“), 10.
	Eilė ir spalva („Straight Flush“) yra kombinacija, kurioje yra vienos spalvos iš eilės einančios kortos, pavyzdžiui, širdžių devyni (9 of Hearts“), aštuoni, septyni, šeši ir penki.
	Keturios vienodos („Four Of A Kind“) šioje kombinacijoje yra visos keturios vienodos vertės kortos ir viena papildoma korta. Pavyzdžiui, keturi tūzai („Aces“) yra keturių vienodos („Four Of A Kind“) vertės kortų kombinacija.
	Pilna troba („Full House“) yra kombinacija, kurioje yra trys vienodos vertės kortos bei papildomos dvi vienodos vertės kortos, pavyzdžiui, trys karaliai („Kings“) ir dvi šešiaakės.
	Spalva („Flush“) yra kombinacija, kurioje visos kortos yra tos pačios rūšies, tačiau eina ne iš eilės, pvz., penkios būgnų („Diamonds“) kortos.
	Eilė („Straight“) yra kombinacija, kurią sudaro iš eilės einančios, tačiau skirtingos rūšies kortos, pvz., bent dviejų skirtingų rūšių devynakė, aštuonakė, septynakė, šešiaakė, penkiaakė.
	Trys vienodos („Three Of A Kind“) yra kombinacija iš trijų vienodos vertės kortų bei kitų dviejų, kurios nėra tokios pat vertės. Pavyzdžiui, lošėjas, turintis tris karalius („Kings“), turi trijų vienodų („Three Of A Kind“) kombinaciją.

Rezultatai nustatomi lyginant lošėjų ir dalintojo kombinacijas.

Norėdamas lošti, dalintojas turi surinkti bent aukščiausią kortą – damą („Queen“) ar geresnę kombinaciją.

Išmokėjimai:

Rezultatas	ANTE	Lošti 1x
Lošimo vedėjas nedalyvauja lošime ir jūs laimite	1:1	Lygiosios
Lošimo vedėjas dalyvauja lošime ir jūs laimite	1:1	1:1

Lošimo vedėjas dalyvauja lošime ir jūs pralaimite	Pralaimėjimas	Pralaimėjimas
Lošimo vedėjas dalyvauja lošime, įvyksta lygiosios	Lygiosios	Lygiosios
Lošėjas nusimeta kortas (nusprendžia neatlikti statymo „Lošti“)	Pralaimėjimas	-

Jei atliekate lošimo statymą ir su trimis pradinėmis kortomis gaunate spalvą („Flush“) ir eilę („Straight Flush“), tris vienodas („Three Of A Kind“) ar eilę („Straight“), laimite pradinio („Ante“) statymo vertės išmoką pagal lentelę, net jei dalintojas laimi etapą.

Jei atliekate papildomą „Pair Plus“ statymą, laimite pagal laimėjimų lentelę su pora („A Pair“) ar geresne trijų kortų kombinacija, net jei pasiduodate ir dalintojas laimi etapą.
Jei atliekate papildomą 6 kortų statymą, laimite, jei trys jūsų ir trys dalintojo kortos sudaro penkių kortų pokerio kombinaciją trys vienodos („Three Of A Kind“) ar geresnę. Laimite pagal išmokų lentelę net jei pasiduodate arba dalintojas laimi etapą.

Pradinio („Ante“) statymo išmokėjimai:

Kombinacija	**Išmoka**
Eilė ir spalva ar aukštesnė kombinacija	5:1
Trys vienodos	4:1
Eilė	1:1

„Pair Plus“:

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

6 kortų išmokėjimai („6 Card Bonus”):

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

Pradinio („Ante“) statymo išmoka yra 1:1.

Lošti („Play”) statymų išmoka yra 1:1.

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu lošėjui, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip

įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti.
Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

65. „Futbolo studijos kauliukai“ („Football Studio Dice“)

Tai yra „Evolution Gaming“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 0.50 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 5 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 395 000 EUR.
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 11

Lošimo tikslas:
Tikslas yra numatyti, kas laimės turėdamas aukščiausią dviejų kauliukų vertę: Namai („Home“), Svečiai („Away“) ar Lygiosios („Tie“).

Lošimo taisyklės:
Lošimas vyksta su keturiais kauliukais.
Kiekvienas kauliukas yra atskirame maišytuve: du kauliukai skirti namai („Home“) pusei ir du svečiai („Away“) pusei.
Du viršutiniai maišytuvai yra pirmosios pusės, o du apatiniai – antrosios.
Tiek pirmosios, tiek antrosios pusės maišytuvai turi po vieną kauliuką namų („Home“) ir svečių komandai („Away“).
Visi kauliukų maišytuvai įjungiami vienu metu, paskutinėmis statymo laiko sekundėmis.
Atlikus statymus ir pasibaigus statymų laikui, abu pirmosios pusės kauliukai vienu metu sustoja. Po kelių sekundžių, abu antrosios pusės kauliukai taip pat sustoja.
Rezultatas matomas ekrane, ir kuri pusė surinko didžiausią dviejų kauliukų vertę, laimi.



Išmokėjimai:

Statymas	Išmoka
Namai („Home“)*	1:1
Svečiai („Away“)*	1:1
Lygiosios („Tie“)**	79:1 - Lygiųjų („Tie) rezultatas yra 12 7:1 - Lygiųjų („Tie) rezultatas yra 2-11

*80 % jūsų Namai („Home“)/Svečiai („Away“) statymo grąžinama, jei įvyksta Lygiosios („Tie“).
**7–79:1 išmoka ir statymo grąža prilygsta 8-80x išmokai.

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu lošėjui, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip

įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

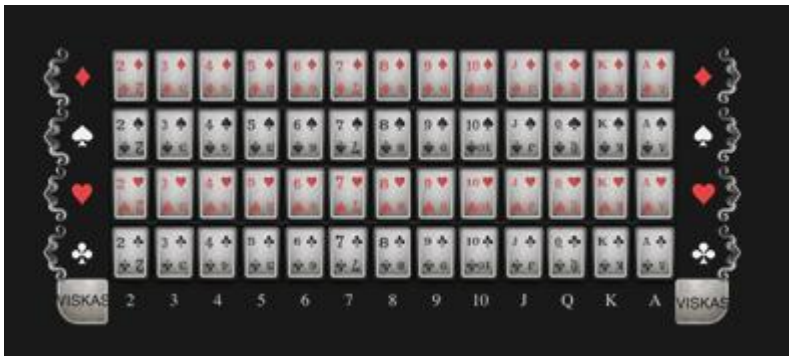
Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti.
Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

66. „Gyvas arba miręs: salūnas“ („Dead Or Alive: Saloon“)

Tai yra „Evolution Gaming“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 0.10 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 1 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 500 000 EUR.
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 6

Lošimo tikslas:
Tikslas yra nuspėti, kokia korta bus ištraukta.

Lošimo taisyklės:
Lošiama su po kiekvieno lošimo išmaišoma kortų malka kurią sudaro 52 standartinės kortos ir 52 papildomos kortelės (dvigubos kortos, papildomo lošimo kortelės ir daugiklio („Multiplier“) kortos). Lošimo metu bandoma teisingai atspėti, kuri iš standartinių lošimo kortų bus ištraukta statant už konkrečią kortą ar kelias tam tikros vertės ir mosties. Lošėjams taip pat galima statyti už visas kortas.



Pavyzdžiui, jei lošėjas lošimo tinklelio apačioje paspaudžia 10 („Ten“), pasirinkta žetono vertė bus padėta ant keturių kortų (visų keturių 10 („Ten“) tinklelyje). Panašiai, jei lošėjas pasirenka mostį, lošimo tinklelio kairėje/dešinėje pusėje, pasirinkta žetono vertė bus pastatyta visame 13 tos mosties kortų tinklelyje. Galiausiai, jei lošėjas pasirenka visus („All“), statymai bus atliekami ant visų kortų. Pasibaigus statymo laikui, lošimo vedėjas iš kortų kaladės po vieną traukia kortas, kol ištraukiama standartinė korta ir baigiasi lošimas.

Kortų kaladę sudaro:
52 standartinės kortos
3 dvigubinimo („Double“) kortos
6 papildomo lošimo („Bounty”) kortos
20 20x daugiklio („Multiplier“) kortos
19 30x daugiklio („Multiplier“) kortos
3 50 x daugiklio („Multiplier“) kortos
1 100x daugiklio („Multiplier“) korta.

Lošimo metu potencialus laimėjimas parodomas lošėjui. Numatytasis potencialus laimėjimas yra 20x.
Jei ištraukiama 20x, 30x, 50x arba 100x daugiklio („Multiplier“) korta, ši suma pridedama prie esamos galimos laimėjimo sumos. Pavyzdžiui, jei esama potencialaus laimėjimo suma yra 20x ir ištraukiama 20x korta, potencialaus laimėjimo suma tampa 40x.



Ištraukus dvigubinimo („Double“) kortą, esama potencialaus laimėjimo suma padvigubinama. Pavyzdžiui, jei esama potencialaus laimėjimo suma yra 40x ir ištraukiama dvigubinimo („Double“) korta, potencialaus laimėjimo suma tampa 80x. Dvigubinimo („Double“) korta neturi įtakos būsimų papildomo lošimo kortų vertei.



Jei ištraukiama („Bounty”) korta, lošiamas medžioklės („Bounty Hunt”) papildomas lošimas.



Papildomame medžioklės („Bounty Hunt”) loišime, lošėjui pateikiami trys taikiniai, kurių kiekvienas turi skirtingą paslėptą daugiklį („Multiplier“) (10x–200x). Lošėjo pasirinktas tikslas atskleidžia daugiklį („Multiplier“), kuris bus pridėtas prie galimo lošėjo laimėjimo sumos.



Jei per sprendimo priėmimo laiką sprendimas nebuvo priimtas arba įvyko pertrauka, sprendimas bus priimtas automatiškai ir korta bus ištraukta atsitiktine tvarka. Lošimas baigiasi, kai ištraukiama standartinė korta.

Išmokėjimai:

Statymas	**Išmoka**
Visos statymų vietos	19:1 (iki €500 000)

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu lošėjui, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti.
Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

67. „Bac Bo“ („Bac Bo“)

Tai yra „Evolution Gaming“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 1 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 10 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 176 000 EUR.
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 13

Lošimo tikslas:
Tikslas yra atspėti, kuri pusė, surinkusi didesnę dviejų vienodos spalvos kauliukų sumą, laimės. Statymą galima atlikti ant lošėjo („Player“), bankininko („Banker“) arba lygiųjų („Tie“).

Lošimo taisyklės:
Lošime naudojami keturi kauliukai, kiekvienas iš jų turi atskirą kratytuvą. Du kauliukai priklauso lošėjo („Player“) pusei, likę 2 priklauso bankininko („Banker“) pusei. Statymų metu kratytuvai įjungiami vienu metu. Pasibaigus statymų laikui, pirmasis lošėjo („Player“) kauliukas sustoja, o po to – pirmasis bankininko („Banker“) kauliukas. Rezultatas matomas ekrane. Kurios pusės kauliukas turi didesnę vertę, ta pusė sustabdo savo antrąjį kauliuką, tačiau jei pirmasis abiejų pusių kauliukas yra vienodos vertės, antrasis lošėjo („Player“) kauliukas turi pirmenybę sustoti. Kai visi kauliukai sustoja, galutinis rezultatas vėl rodomas ekrane. Lošimą laimi ta pusė kurios dviejų kauliukų suma yra didesnė.

Išmokėjimų lentelė:

„Statymo Tipas“ („Bet Type“)	**„Išmokėjimas“ („Payout“)**
„Lošėjas” („Player”)*	1:1
„Bankininkas“ („Banker”)*	1:1
„Lygiosios“ („Tie”)	88:1 – „Lygiųjų” („Tie“) bendras rezultatas 12, 2 25:1 - „Lygiųjų” („Tie“) bendras rezultatas 3, 11 10:1 - „Lygiųjų” („Tie“) bendras rezultatas 4, 10 6:1 - „Lygiųjų” („Tie“) bendras rezultatas 5, 9 4:1 - „Lygiųjų” („Tie“) rezultatas 6, 7, 8

*90% lošėjo („Player”)/bankininko („Banker”) statymo grąžinama, jei laimi lygiosios („Tie“).

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu lošėjui, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti.
Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

68. „Žaibuojantis Juodasis Džekas“ („Lightning Blackjack“)

Tai yra „Evolution Gaming“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 1 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 5 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 500 000 EUR.

Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 20

Lošimo tikslas:
Tikslas yra surinkti daugiau taškų nei dalintojas. Geriausia Juodojo Džeko („Blackjack“) lošimo kombinacija – tai pirmosios dvi padalintos kortos, kurių suma yra lygiai 21, ši kombinacija yra vadinama Juodasis Džekas („Blackjack“). Galima laimėti ir jeigu dalintojas surenka daugiau nei 21, o lošėjas iki 21, bet pralaimėti jeigu atvirkščiai.

Lošimo taisyklės:
Lošiama naudojant 8 standartines 52 kortų kalades (viso 416 kortų), kaladės keitimas atliekamas, kai pasiekiama raudona kortų nukėlimo kortelė. Kortų nuo 2 iki 10 vertės atitinka jų nominalą, džekas („Jack“), karalienė („Queen“) ir karalius („King“) yra verti – 10, o tūzo („Ace“) vertė gali būti 1 arba 11.
Iš pirmų dviejų kortų (pvz.: 10 ir tūzo („Ace“)) surenkama aukščiausia kombinacija Juodojo Džeko („Blackjack“) ir ji yra pranašesnė prieš sumą 21, kuri yra surenkama iš daugiau nei 2 kortų.
Lošiama tik prieš dalintoją, bet ne prieš kitus lošėjus. Lošime gali dalyvauti neribotas skaičius lošėjų.

Žaibavimo („Lightning”) taisyklė:
Statymo metu jūs automatiškai sumokate ir už žaibavimo funkciją, kuri suteikia galimybę laimėti daugiklį („Multiplier“) sekančiam lošimui. Žaibavimo („Lightning”) mokestis yra lygus jūsų pradiniam statymui, pavyzdžiui jeigu jūsų statymas yra 1 eur, tai bendra statymo suma, pridedant ir žaibavimo („Lightning”) mokestį, bus 2 eur.

Daugikliai („Multipliers“):
Juos galite matyti kiekvieno lošimo metu, kai uždaromi statymai. Daugiklių dydis parenkamas atsitiktine tvarka nuo 2x iki 25x. Daugikliai priklauso šioms kortų kombinacijoms: 4-17, 18, 19, 20, 21 ir pačiai aukščiausiai juodojo džeko („Blackjack“). Jei laimėjote daugiklį („Multiplier“) ir turite palikti lošimą, savo daugiklį („Multiplier“) vis tiek galite naudoti kitame lošime iki 180 dienų.

Daugiklis didina tik tą jūsų žaibavimo mokesčio sumą kuri buvo sumokėta ture, kuriame buvo įgytas daugiklis („Multiplier“). Jei statote didesnį statymą, perteklinei sumai taikomas įprastas juodojo džeko („Blackjack“) išmokėjimas.
Naudojant išskyrimo („Split“) funkciją ir laimint abiem rankom („Hands“), daugiklis („Multiplier“) bus laimėtas pagal geriausią rankų („Hands“) rezultatą.
Visos išmokos su daugikliu („Multiplier“) įtraukiamos į daugiklį („Multiplier“). Pavyzdžiui, jei turite juodąjį džeką („Blacjkack“) ir daugiklį („Multiplier“), bus taikomas tik daugiklis („Multiplier“).
Stūmimo („Push“) atveju atgausite pradinį statymą, bet prarasite žaibavimo („Lightning“) mokestį ir daugiklį („Multiplier“).
Draudimo („Insurance“)atveju prarandamas žaibavimo („Lightning“) mokestis ir daugiklis („Multiplier“).

Draudimas („Insurance“)
Jei dalintojo atversta korta yra tūzas („Ace“), jums suteikiama galimybė įsigyti draudimą („Insurance“), kad kompensuotumėte riziką, jei dalintojas surinks juodąjį džeką („Blackjack“) – net jei jūs patys turite surinkę juodąjį džeką („Blackjack“). Draudimo („Insurance“) suma lygi pusei jūsų pradinio statymo, o draudimo („Insurance“) statymas apmokamas atskirai nuo jūsų pradinio statymo. Jei dalintojas neturi juodojo džeko („Blackjack“), lošimas tęsiamas. Jei dalintojas turi juodąjį džeką („Blackjack“), o jūs neturite, lošimas baigtas ir dalintojas laimi, tačiau išmokamas draudimas („Insurance“), kurie jį pasirinko.
Jei jūs ir dalintojas turite kartu juodąjį džeką („Blackjack“), lošimas baigiasi stūmimu („Push“) ir jūsų statymas grąžinamas.

Jei jūsų pradinės rankos vertė nėra juodojo džeko („Blackjack“) kombinacija, galite nuspręsti padvigubinti savo pradinį statymą. Tokiu atveju jūs padvigubinsite savo statymą ir jums bus išdalinta tik viena papildoma korta prie jau turinčiu dviejų.
Jeigu norite gauti papildomą kortą, jums reikia rinktis imti („Hit“), jeigu jus tenkina jūsų surinkta kortų taškų suma galite pasirinkti nebeimti kortos rinkdamiesi atsistojimo („Stand“) funkciją.
Jei jūsų pradinė ranka yra vienodos vertės kortų pora, galite nuspręsti padalinti („Split“) porą ir sudaryti dvi atskiras rankas, kurių kiekvienos atskiras statymas lygus jūsų pagrindiniam statymui. Po to, kai antroji korta bus išdalinta abiem rankoms, galite imti („Hit“).
Taip pat, galite pasirinkti stovėti („Stand“), kai būsite patenkinti savo dviejų rankų verte. Tačiau jei padalinsite pradinę tūzų („Aces“) porą, gausite tik vieną papildomą kortą vienai rankai.

Rezultatas
Jei jūsų kortos surenka daugiau 21, jūs pralaimite.
Kai visi lošėjai atlieka savo sprendimus, dalintojas atskleidžia savo apatinės kortos vertę. Dalintojas privalo imti („Hit“) papildomą kortą turint 16 ar mažiau ir turi stovėti („Stand“) ant 17 ar daugiau. Būtina žinoti, turint surinkus kortų sumą 10 ar daugiau, ištraukus tūzą („Ace“) jo vertė tampa 1.

Jūs laimite, kai jūsų paskutinės rankos vertė yra arčiau 21 nei dalintojo rankos vertė arba kai dalintojas surenka daugiau nei 21. Jei jūsų rankos vertė yra tokia pati kaip dalintojo, lošimo etapas baigiasi stūmimu („Push“) ir jūsų statymas grąžinamas.
Juodasis džekas („Blackjack“) galimas tik naudojant dvi kortas pradiniame dviejų kortų dalijimo metu.

Išmokos
• Juodasis džekas („Blackjack“) 3:2–25:1.
• Laimėjusi ranka 1–25:1.
• Jei dalintojas turi juodąjį džeką („Blackjack“), draudimas mokamas santykiu 2:1.

Jūsų išmokėjimas priklauso nuo atlikto statymo tipo.

Daugikliai („Multipliers“), kuriuos galima laimėti:
• Laimėjimo ranka — 2x-15x
• Juodasis džekas („Blackjack“) — 6x-25x

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu lošėjui, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti.
Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

69. „Bakara be komisinių“ („No Commission Baccarat“)

Tai yra „Pragmatic Play“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 0.2 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 5 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 205 000 EUR;
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 17.

Lošimo tikslas:
Lošimo tikslas – atspėti, kuriam iš lošiančių lošimo laukų – lošėjui („Player“) ar bankininkui („Banker“), iškris kortų kombinacija, kurios suma artimesnė 9, ar bus lygiosios („Tie“).

Lošimo taisyklės:
Lošimo vedėjas padalina 4 pradines kortas tokia tvarka: 1-oji ir 3-oji kortos į lošėjo („Player“) pusę, o 2-oji ir 4-oji kortos į bankininko („Banker“) pusę.
Jei abiem pusėms reikalinga 3-oji korta, lošimo vedėjas 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 („Tie“). Kai lošimas baigtas, lošimo vedėjas surenka tik visas atverstas ant stalo kortas, likusios užverstos kortos dalyvauja sekančiame lošime.
Jei praėjusiame lošime viena ar abi papildomos kortos nebuvo panaudotos, jos bus naudojamos kaip pradinės kito lošimo kortos.

Bakara be komisinių yra versija, kurioje 5% komisiniai nėra imami, jei laimi bankininkas („Banker“). Bankininko („Banker“) laimėjusi ranka išmokama taip pat, kaip ir lošėjo („Player“) santykiu 1:1 su bet kokia taškų suma, išskyrus 6.
Jei bankininkas („Banker“) laimi su 6 taškais, išmokėjimas bus pusė jūsų statymo (0,5:1).

Trečiosios kortos taisyklė:
Yra 3 atvejai, kai lošimas pasibaigia išdalinus 4 kortas (maža kortų kombinacija) be jokių papildomų kortų:
Kai lošėjas („Player“) ir bankininko („Banker“) pirmųjų 2 kortų suma lygi 8 ar 9 taškams (natūrali kortų kombinacija);
Kai lošėjas („Player“) turi 6 taškus, o bankininkas („Banker“) turi 7 ar atvirkščiai;
Kai yra lygiosios („Tie“), surinkti 6, 7, 8 ar 9 taškai.
Jei lošėjui („Player“) ir bankininkui („Banker“) 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 pusėm. Lošėjas („Player“) visada pradeda ėjimą.

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

Statymai:
Yra trys skirtingi pagrindiniai statymai, kuriuos galima atlikti atsižvelgiant į tris galimas baigtis: Lošėjas („Player“) laimi (lošėjas turi didesnę sumą), bankininkas („Banker“) laimi ir lygiosios („Tie“), kai kortos lošėjo ir bankininko pusėje yra vertos tiek pat taškų.
Laimingas statymas Lošėjui išmokamas 1:1.
Laimingas statymas Bankininkui išmokamas 1:1.
Laimingas statymas Lygiosioms išmokamas 8:1. Jei įvyksta lygiosios, statymai už lošėją ar bankininką neprarandami, o grąžinami.

Šalutiniai statymai

Lošėjo („Player“) arba bankininko („Banker“) pora:
Lošėjo („Player“) poros šalutinis statymas laimi, jei dvi pradinės kortos lošėjo („Player“) kortų kombinacijoje sudaro porą. Išmokėjimas 11:1.
Bankininko („Banker“) poros statymas laimi, jei dvi pradinės kortos bankininko („Player“) kortų kombinacijoje sudaro porą. Išmokėjimas 11:1.

Bet kokia pora („Either Pair“):

Bet kokios poros („Either Pair“) statymas laimi, jei dvi pradinės vienos ar abiejų pusių – lošėjo ar bankininko
– kortos sudaro tos pačios vertės ar raidės kortų porą. Išmokėjimas 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 ar raidės ir to paties ženklo).
Už laimėtą Išmokėjimas 25:1.

Lošėjo („Player“) arba bankininko („Banker“) išmokėjimai („Bonus“):
Lošėjas („Player“) laimi lošėjo išmoką („Player Bonus“) arba bankininkas laimi bankininko išmoką („Banker Bonus“) šalutiniuose statymuose, kai yra natūralūs 8 ar 9 arba bent keturi taškai.

Lošėjas („Player“) laimi lošėjo („Player“) išmoką („Bonus“) arba bankininkas („Banker“) laimi bankininko („Banker“) išmoką („Bonus“) šalutiniuose statymuose pagal šias baigtis:

Įvykis	**Išmoka**
Laimėjimai su nenatūralia ranka 9 taškais	30:1
Laimėjimai su nenatūralia ranka 8 taškais	10:1
Laimėjimai su nenatūralia ranka 7 taškais	5:1
Laimėjimai su nenatūralia ranka 6 taškais	3:1
Laimėjimai su nenatūralia ranka 5 taškais	2:1
Laimėjimai su nenatūralia ranka 4 taškais	1:1
Natūralus laimėjimas	1:1
Natūralios lygiosios	LYGIOSIOS

Po 44 lošimų šalutiniai lošėjo („Player“) ir bankininko („Banker“) papildomi („Bonus“) statymai bus išjungti.

Super 6:
Šiame lošime yra labai populiarus šalutinis statymas – super 6 („Super 6“), kuris laimi, jei bankininkas („Banker“) įveiks lošėją („Player“) su 6 taškais, išmoka 15:1, o bet koks kitas rezultatas fiksuoja pralaimėjimą. Šis šalutinis statymas gali būti laikomas draudimo forma tuo atveju, jei bankininkas („Banker“) laimi su 6 taškais.
Renkantis Super 6 šalutinį statymą yra keletas apribojimų:
Super 6 šalutinis statymas gali būti atliktas tik atlikus bent vieną pagrindinį statymą.
Statymas už Super 6 ir lošėją („Player“) tuo pačiu metu nėra laikomas draudimo statymu.
Super 6 šalutinio statymo suma negali viršyti pagrindinio statymo vertės. Išmokėjimas 15:1.
Po 44 lošimų „Super 6“ šalutinis statymas išjungiamas.

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu lošėjui, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti.

Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

70. „Sprogimo miestas“ („Boom City“)

Tai yra „Pragmatic Play“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 0.1 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 3 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 500 000 EUR;
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 10.

Lošimo tikslas:
Lošimo tikslas yra atspėti išridentų kauliukų rezultatą. Atspėjęs laukelį teisingai, lošėjas laimi savo statymo išmoką. Specialios funkcijos gali suteikti papildomų laimėjimų padaugindamos pradinį statymą, atsižvelgiant į statymo tipą

Lošimo taisyklės:
Lošime yra televizijos siena su 36 spalvotais segmentais ir skirtingomis lošimo baigtimis. Lošėjai gali rinktis iš šešių statymų: trys iš jų yra tiesioginiai statymai ant daugiklių („Multipliers“): 1x, 2x ir 5x, o kiti trys yra statymai ant unikalių papildomų („Bonus“) lošimų: kauliukų mūšis („Dice Battle“), laimingas kritimas („Lucky Drop“) ir smūgis arba pagreitis („Boom or Bust“), taip pat yra papildoma jėgos į viršų („PowerUP“) funkcija, kuris gali suteikti papildomą daugiklį („Multiplier“). Pagrindinio lošimo baigties rezultatas nustatomas ridenant du kauliukus, kurie bus rodomi lošimo televizijos sienoje – kiekvienas paminėtas simbolis atitinka vieną iš šių specialių funkcijų. Dar vienas laukelio tipas yra pralaimėjimas („All Bust“), kuris reiškia pralaimėjimą iškart. Kiekvieno laukelio skaičius kiekviename lošime gali skirtis.

Kai jėgos į viršų („PowerUP“) laukelis iškrenta ant sienos, įvyksta šie veiksmai:
1. Visi pralaimėjimo („All Bust“) laukeliai pakeičiami 1x daugiklio („Multiplier“) laukeliais su išmokomis nuo 20x iki 50x (taip bus tik pirmo jėgos į viršų („PowerUP“) metu, prasidėjus lošimui; visų kitų jėgos į viršų („PowerUP“) papildomo lošimo metu šie laukeliai bus laikomi įprastais 1x daugiklio („Multiplier“) laukeliais su padidintu daugikliu („Multiplier“) ir jiems taikomos visos toliau aprašytos taisyklės).
2. Daugiklis („Multiplier“) atsitiktinai pasirenkamas iš 24 laukelių ant sienos, kurių vertė yra nuo 2x iki 5x. Likusiems 12 laukelių bus taikomos ankstesnio išmokėjimo sąlygos.
3. Lošimas inicijuoja naują ridenimą su atnaujintais daugikliais („Multiplier“) ant sienos.

Kauliukų mūšis („Dice Battle“)
Šiame papildomame lošime lošėjui reikia pasirinkti būsimos kauliukų kovos pusę (auksinę arba mėlyną). Tikslas yra atspėti, kurios pusės skaičius bus didesnis. Po to, kai prasideda papildomas lošimas, kiekvienas kauliukas ridenamas 3 kartus ir pagal taškus nustatoma papildomo lošimo baigtis. Kuo aukštesni bendri taškai, tuo didesnis yra skiriamas daugiklis („Multiplier“). Laimėtojo pusė gauna papildomą išmoką kuri yra lygi pralaimėjusios pusės daugikliui („Multiplier“).
Kiekvienas kauliuko skaičius yra taškas ir tuo pat metu daugiklio („Multiplier“) vertė (pavyzdžiui, kauliukas su 6 taškeliais užtikrina taškus pusei ir pagerina bendrą daugiklį („Multiplier“) 6x jį sumuojant su kito kauliuko ridenimų baigtimis). Jei abi pusės turi tiek pat taškų, toks atvejis yra laikomas lygiosiomis ir abi pusės gauna tokį patį daugiklį („Multiplier“).



Šiame papildomame lošime galite laimėti ypatingą prizą, kuris bus 500x didesnis nei lošimo rezultatas, jei bus įvykdyta ši sąlyga: kiekvieno pasirinkto kauliuko akių skaičius bus 6.

Pradedant šį papildomą lošimą po jėgos į viršų („PowerUP“) ridenimo, laimėta suma bus padauginta iš jėgos į viršų („PowerUP“) daugiklio („Multiplier“), jei kauliukų mūšis („Dice Battle“) prasidės suaktyvinus jėgos į viršų („PowerUP“) papildomo lošimo laukelį ankstesniame ridenime.

Laimingas kritimas („Lucky Drop“)
Šiame papildomame lošime šeši stulpeliai yra užpildyti daugikliais („Multipliers“), kur kiekvienas stulpelis yra skirtas tam tikram kauliuko rezultatui nuo 1 iki 6. Kuo daugiau stulpelis surinks kauliuko rezultatų, tuo didesnis bus daugiklis („Multiplier“). Lošime daugikliai („Multipliers“) yra garantuoti, net jei kuris nors stulpelis praleistų visus kauliuko ridenimus. Tikslas yra atspėti stulpelį su didžiausia papildomo lošimo baigtimi. Papildomo lošimo pradžioje kiekvienas kauliukas turi 3 ridenimus ir remiantis šių ridenimų baigtimis, nustatomas kiekvieno stulpelio rezultatas. Po 6 ridenimų, papildomo lošimo rezultatai nustatomi kiekvienam stulpeliui. Po kiekvieno ridenimo daugiklis („Multiplier“) pridedamas prie vieno iš stulpelių. Papildomas lošimas prasideda su paprastu daugikliu („Multiplier“) kiekviename stulpelyje, kuris yra lygus 5x. Daugikliai („Multipliers“), nusileidžia, jei kauliukas pataiko tinkamą tašką. Einantis po daugiklis („Multiplier“), yra didesnis nei prieš tai buvęs. Pasirinkite stulpelį, pagal kurį norite sekti kauliuko vertę.



Turite pasirinkti vieną iš šešių kauliuko baigčių paspausdami/spustelėdami UI skydelį, kuris reiškia stulpelio rezultatą. Galite pakeisti savo pasirinkimą iki sprendimui skirto laiko pabaigos paspausdami / spustelėdami kitą pasirinkimą.

Jei nepasirinkote, vienas iš pasirinkimų bus parinktas atsitiktiniu būdu.

Pradedant šį papildomą lošimą, po jėgos į viršų („PowerUP“) papildomo lošimo ridenimo, laimėta suma bus padauginta iš jėgos į viršų („PowerUP“) daugiklio („Multiplier“), jei laimingas kritimas („Lucky Drop“) prasidės suaktyvinus jėgos į viršų („PowerUP“) papildomo lošimo laukelį ankstesniame ridenime.

Smūgis arba pagreitis („Boom or Bust“)
Šiame papildomame lošime turite kilti lygiais į viršų priimant sprendimus: priimti siūlomus pinigus ar tęsti lošimą. Čia galite laimėti didesnę išmoką, tačiau taip pat ir labiau rizikuojate. Lošimas prasideda pirmu ridenimu nustatant pradinį daugiklį („Multiplier“), kurio negalite pralaimėti. Priklausomai nuo pirmo ridenimo baigties, daugikliai („Multipliers“) būsimiems lygiams yra parenkami ir rodomi. Kiekvieno lygio baigtį nulemia kauliuko ridenimas. Kauliuko taškai atitinka sektorių linijos lygyje. Kauliuko ridenimas nulemia kiekvieno lygio laukelį. Papildomas lošimas susideda iš 8 lygių, kai kiekvienas lygis turi 6 laukelius, kiekvieno iš šių laukelių vertės atsiranda atsitiktinai ir gali būti viena iš šių:

Simbolis	Reikšmė
	Daugiklis („Multiplier“) - kuo aukštesnis lygis, tuo didesnis siūlytinas daugiklis („Multiplier“).
	Aukštesnis lygis – papildomas lošimas, kuris gali lošėją perkelti nuo 1 iki 3 lygių į priekį ir nusileisti ant daugiklio („Multiplier“), kuris apsaugo nuo pralaimėjimo.
	Super šuolis – papildomas lošimas, kuris perkelia lošėją į 6 lygį apsaugant nuo pralaimėjimo.
	Saugus daugiklis („Multiplier“) – papildomas lošimas, kuris padidina jūsų pradinį daugiklį („Multiplier“).
	Pralaimėjimas – patekus ant šio laukelio pralaimima iškart, bet gaunate pradinį daugiklį („Multiplier“).

Kiekvieną kartą atsistojus ant daugiklio („Multiplier“) laukelio turite priimti sprendimą: „išsigryninti“ pasiūlytą sumą ar lošti toliau.

Pradedant šį papildomą lošimą, po jėgos į viršų („PowerUP“) papildomo lošimo ridenimo, laimėta suma bus padauginta iš jėgos į viršų („PowerUP“) daugiklio („Multiplier“), jei smūgis arba pagreitis („Boom or Bust“) prasidės suaktyvinus jėgos į viršų („PowerUP“) papildomo lošimo laukelį ankstesniame ridenime.

Išmokos:

Laukelis sienoje	Laukelių skaičius	Išmoka
1x	Nuo 12 iki 13	1:1
2x	Nuo 9 iki 11	2:1
5x	Nuo 4 iki 6	5:1
Kauliukų mūšis („Dice Battle“)	Nuo 1 iki 2	Atitinkamai pagal papildomo lošimo baigtį
Laimingas kritimas („Lucky Drop“)	Nuo 1 iki 2	Atitinkamai pagal papildomo lošimo baigtį
Smūgis arba pagreitis („Boom or Bust“)	Nuo 0 iki 1	Atitinkamai pagal papildomo lošimo baigtį
Jėga į viršų („PowerUP“)	3	Pagal daugiklį („Multiplier“), sugeneruotą intervale nuo 2x iki 5x Atsiradus keletai jėga į viršų („PowerUP“) papidomų lošimų iš eilės, visi jų daugikliai („Multipliers“) sudauginami vienas su kitu.

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu lošėjui, kad

problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti.
Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

71. „Įjungta ruletė“ („PowerUp Roulette“)

Tai yra „Pragmatic Play“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 0.1 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 5 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 500 000 EUR.
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 18

Lošimo tikslas:
Lošimo tikslas yra atspėti, kur besisukantis rutuliukas sustos viename iš ruletės rato skyrelių. 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 prasidės statymų laikas, pasirinkti žetono vertę ir sumą, kurią norėtų statyti ir padėti žetonus norimuose laukeliuose. Jokie statymai, pasibaigus statymui skirtam laikui, nepriimami.
Rutuliukas sukamas ruletės rate pagal galiojančias sukimo taisykles. Kai rutuliukas sustoja ant tam tikro skaičiaus, jis bus paryškintas. Kiekvieno sukimo metu yra vienodas šansas, kad 3, 4 arba 5 skaičiai iš ruletės išdėstymo bus pakelti į jėgos į viršų („PowerUP“) funkcijos numerius. Jei kamuoliukas nusileidžia ant vieno iš jėgos į viršų („PowerUP“) funkcijos skaičių, visi statymai ant skaičiaus patenka į pirmąjį jėgos į viršų („PowerUP“) funkcijos papildomo lošimo sukimą ir turi galimybę gauti iki 500x daugiklį („Multiplier“), net jei nebuvo atliktas statymas ant jėgos į viršų („PowerUP“) funkcijos aktyvuojančio skaičiaus. Toliau iki 4 kartų galima aktyvuoti ir daugiau jėgos į viršų („PowerUP“) funkcijos sukimų, o kiekviename iš tų 4 galimų sukimų, prizai didėja iki maksimalaus 8000x ir suteikia teorinį maksimalų 15525x sukauptą išmokėjimą už vieną statymą ant skaičiaus. Jei kuris nors iš lošėjo statymų apima laimingą skaičių, laimėjimas išmokamas pagal išmokų lentelę.



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 abiejose eilutėse, iš viso šešis skaičius (pvz., šešių linija 4, 5, 6, 7, 8, 9).
Stulpelio Statymas – lošėjas deda žetoną į vieną iš dėžučių, pažymėtų „2:1“ stulpelių pabaigoje, kad uždengtų visus skaičius tame stulpelyje; iš viso dvylika skaičių. Nulis neuždengiamas jokiu stulpeliu.
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 tuzinu neuždengiamas.
Lyginių Šansai – žetonas padedamas į vieną iš šešių dėžučių, padengiančių 18 skaičių lentoje, kaip parašyta ant dėžutės: Raudoni /juodi, lyginiai / nelyginiai, maži skaičiai (nuo 1 iki 18) arba dideli skaičiai (nuo 19 iki 36). Nulis neuždengiamas jokia dėžute.

STATYMO TIPAS	UŽDENGIA	IŠMOKA
Tiesus	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

Išoriniai statymai

„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 lošimo 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 skaičių galima sumažinti iki 1 arba padidinti iki 9 kiekvienoje pusėje.

Taisyklė: „Galiojantis ruletės sukimas“
Laimingas skaičius galioja tik tada, kai sukimas buvo laikomas galiojančiu. Galiojantis sukimas apibrėžiamas taip: ruletės kamuoliukas turi būti sukamas priešinga rato sukimo kryptimi ir turi suktis bent tris pilnus apsisukimus, skaičiuojamus nuo taško, kuriame kamuoliukas buvo paleistas į rato vėžę prieš įkrisdamas, kad sukimas būtų laikomas galiojančiu. Jeigu sukimas nebuvo toks, kaip apibrėžta, situacija vadinama „Sukimo Nėra!. Situacijos „Sukimo Nėra! paskelbiamos, kai:
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 iššoko iš rato (kamuoliukas iššoko);
Kamuoliukas prieš sukimą išsprūdo / iškrito; rate sukimosi metu atsidūrė pašalinis objektas. Jeigu „Sukimo nėra!, rutuliuko sukimas iš naujo atliekamas pagal standartines procedūras.
Statymai lieka galioti iki kito tinkamo sukimo.

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu lošėjui, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti.
Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

72. „Kazino Hold‘em“ („Casino Hold‘em“)

Tai yra „Pragmatic“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 0.50 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 2 120 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 500 000 EUR;
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 10 s.

Lošimo tikslas:
Lošimo tikslas yra sudaryti geresnę penkių kortų pokerio kombinaciją nei krupjė. Lošėjo penkių kortų kombinacija sudaroma iš dviejų pradinių kortų ir penkių bendrų kortų.

Lošimo taisyklės:
Norint pradėti lošimą, lošėjui reikia pasirinkti pradinio statymo („Ante“) vertę ir atlikti statymą. Pasibaigus laikmačiui, krupjė išdalina dvi atverstas kortas lošėjui, o sau – dvi užverstas kortas. Po

to krupjė atverčia tris bendras („Flop“) kortas. Šios trys kortos yra bendrosios kortos, skirtos lošėjui ir krupjė renkant kortų kombinacijas.
Sekančio lošimo etapo metu lošėjas turi nuspręsti, ar tęsti lošimą, ar nusimesti. Sprendimas priimamas įsivertinus jau turimų kortų kombinaciją ar potencialą surinkti galimą kombinaciją, kai kurpjė atvers dar dvi likusias bendras kortas (ketvirtą ir penktą).
Norint tęsti lošimą, lošėjas atlieką statymą, kurio vertė dvigubas pradinio statymo („Ante“) statymo dydis. Jeigu lošėjas nusprendžia nusimesti, prarandamas pradinis statymas („Ante“).
Lošėjui priėmus sprendimą, krupjė išdalina dar dvi bendras kortas – ketvirtą ir penktą – ir parodo savo kortas. Pradedamos lyginti penkių kortų pokerio kombinacijos tarp lošėjo ir krupjė.
Lošėjas laimi, jei kombinacija yra aukštesnė nei krupjė. Laimėjimai bus išmokėti pagal išmokų lentelę.

Papildomi statymai

Papildomi statymai vertinami tik pirmame lošimo etape, kai krupjė išdalina pirmas dvi kortas ir tris bendras („Flop“) kortas.

AA+ šalutinis statymas:

AA+ šalutinis statymas yra neprivalomas. Jis leidžia lošėjui atlikti statymą, kuriuo manoma, kad pirmosios penkios išdalintos kortos (dvi lošėjo kortos ir pirmosios trys bendros („Flop“) kortos apims tūzų porą arba aukščiau.

Pagrindinio prizo („Jackpot“) statymas:

Šis statymas taip pat yra neprivalomas, norint atlikti šį statymą, pirmiausia reikia atlikti pradinį statymą („Ante“). Laimima, jeigu lošėjo pradinė penkių kortų kombinacija (dvi lošėjo kortos ir pirmosios trys bendros („Flop“) sudaro bet kurią iš šių kortų kombinacijų:
„Eilė ir spalva“ („Sraight Flush“);
„Keturios vienodos“ („Four of a kind“);
„Eilė“ („Straight“).

Laimančios kombinacijos:

- Atskirų kortų vertė mažėjančia tvarka: Tūzas (gali būti didžiausios arba mažiausios vertės), karalius, dama, valetas, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 ir 2.
- Tūzas gali būti didžiausios vertės korta eilėje nuo 10 (10, valetas, dama, karalius, tūzas) arba mažiausios vertės korta eilėje iki 5 (tūzas, 2, 3, 4, 5).
- Galimi laimėjimai pradedant nuo didžiausio iki mažiausio:

	„Karališkoji spalva“ („Royal Flush“) yra vienos rūšies eilė iš šių kortų: tūzas, karalius, dama, valetas, 10. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, lošimo rezultatas yra „Lygiosios“(„Tie“).
	„Eilė ir spalva“ („Sraight Flush“) yra kombinacija, kurioje yra vienos spalvos iš eilės einančios kortos, pavyzdžiui, širdžių devyni, aštuoni, septyni, šeši ir penki. Lyginant dvi „Eilės ir spalvos“ kombinacijas, laimi ta, kurioje aukščiausia korta turi didesnę vertę. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, lošimo rezultatas yra „Lygiosios“(„Tie“).
	„Keturios vienodos“ („Four of a kind“) kombinacijoje yra visos keturios vienodos vertės kortos ir viena papildoma korta. Pavyzdžiui, keturi tūzai yra „Keturių vienodų“ vertės kortų kombinacija. Keturių aukštesnės vertės kortų kombinacija yra stipresnė už keturių mažesnės vertės kortų kombinaciją. Jei keturios

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

	tokias pat poras, lyginamos kitos kortos mažėjančia tvarka, laimėtojas nustatomas pagal vertingiausią iš jų.
	„Aukščiausia korta“ („High card“) yra pokerio kombinacija, kuri neatitinka nei vieno iš aukščiau nurodytų taisyklių. Iš esmės tai nėra kombinacija, lošėjas loša su aukščiausia savo turima korta. Jei dvi kombinacijos turi tokios pat vertės aukščiausią kortą, kitos kortos lyginamos kitos kortos mažėjančia tvarka.

Lošimo rezultatai:

Lošimo rezultatai vertinami lyginant lošėjo ir krupjė penkių kortų kombinacijas.
Krupjė atitinka reikalavimus, kai turi bent vieną ketvertų porą („One pair of 4’s) ar aukščiau. Jei krupjė neatitinka reikalavimų, lošėjo išmokėjimai yra mažesni, išmokėjimai vyksta neatsižvelgiant į kombinacijos baigtį.

Rezultatas	**Pradinis statymas („Ante“)**	**Lošti statymas („Play“)**
Lošėjas nusimeta	Pralaimėjo	Pralaimėjo
Krupjė neatitinka reikalavimų	Išmokėjimas pagal („Ante“) laimėjimų lentelę	Lygiosios
Krupjė atitinka reikalavimus ir lošėjas laimi	Išmokėjimas pagal („Ante“) laimėjimų lentelę	Laimėjimas 1:1
Krupjė atitinka reikalavimus ir lošėjas pralaimi	Pralaimėjo	Pralaimėjo
Krupjė atitinka reikalavimus, o kombinacijos vienodos, įvyksta lygiosios	Lygiosios	Lygiosios

Pradinio statymo („Ante“) laimėjimai nustatomi pagal žemiau pateiktą („Ante“) laimėjimų lentelę.

Pradinio statymo („ANTE“) laimėjimų lentelė:

Kombinacija	**Laimėjimas**
„Karališkoji spalva“ („Royal Flush	100:1
„Eilė ir spalva“ („Sraight Flush“)	20:1
„Keturios vienodos“ („Four of a kind“)	10:1
„Pilna troba“ („Full House“)	3:1
„Spalva“ („Flush“)	2:1
„Eilė“ („Sraight“)	1:1
„Trys vienodos“ („Three of a kind	1:1
„Dvi poros“ („Two pairs“)	1:1
Viena pora „Pora“ („A Pair“) arba aukštesnės	1:1

Šalutinio statymo AA+ („Side Bet AA+“) laimėjimų lentelė:

Kombinacija	**Laimėjimas**
„Karališkoji spalva“ („Royal Flush	100:1
„Eilė ir spalva“ („Sraight Flush“)	50:1
„Keturios vienodos“ („Four of a kind“)	40:1
„Pilna troba“ („Full House“)	30:1
„Spalva“ („Flush“)	20:1

„Eilė“ („Sraight“)	7:1
„Trys vienodos“ („Three of a kind	7:1
„Dvi poros“ („Two pairs“)	7:1
Tūzų pora	7:1

Pagrindinio prizo („Jackpot“) laimėjimų lentelė:

Kombinacija	**Išmoka**
„Eilė ir spalva“ („Sraight Flush“)	19,999:1
„Keturios vienodos“ („Four of a kind“)	999:1
„Eilė“ („Sraight“)	99:1

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti. Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei ryšys nutrūktų po to, kai statymas buvo atliktas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

73. „Valetai ar aukščiau pokeris“ („Jack or Better Draw Poker“)

Tai yra „Pragmatic“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 0.50 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 520 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 500 000 EUR;
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 12 s.

Lošimo tikslas:
Lošimo tikslas yra sudaryti kuo aukštesnę penkių kortų pokerio kombinaciją. Lošiama naudojant vieną standartinę 52 kortų kaladę.

Lošimo taisyklės:
Norint pradėti lošimą, lošėjui reikia atlikti statymą („Lošti“), pasibaigus laikmačiui krupjė išdalina penkias pradines kortas ir tada prasidės sprendimo laikas, kurio metu lošėjas turi pasirinkti, kurias kortas pasilikti. Galima pasilikti tiek kortų, kiek norima – nuo vienos iki penkių. Po kortomis yra ikonos, kurias reikia pažymėti norint pasilikti kortą, norint anuliuoti kortos pasilikimo sprendimą reikia dar kartą spustelėti ikoną.
Pasibaigus sprendimo priėmimo laikmačiui, visos nepasirinktos kortos panaikinamos ir krupjė padalina papildomas kortas. Pavyzdžiui, jei lošėjas pasirinko išmesti tris kortas iš pradinės kombinacijos, pirmosios trys papildomai išdalintos kortos pakeis tas, kurias išmetė.

Pagrindinio prizo („Jackpot“) statymas:

Šis statymas taip pat yra neprivalomas, norint atlikti šį statymą, pirmiausia reikia atlikti lošimo statymą („Play“).
Laimima, jeigu lošėjo pradinė penkių kortų kombinacija (dvi lošėjo kortos ir pirmosios trys bendros („Flop“) sudaro bet kurią iš šių kortų kombinacijų:
„Eilė ir spalva“ („Sraight Flush“);

„Keturios vienodos“ („Four of a kind“);
„Eilė“ („Straight“).

Laimančios kombinacijos:

- Atskirų kortų vertė mažėjančia tvarka: Tūzas (gali būti didžiausios arba mažiausios vertės), karalius, dama, valetas, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 ir 2.
- Tūzas gali būti didžiausios vertės korta eilėje nuo 10 (10, valetas, dama, karalius, tūzas) arba mažiausios vertės korta eilėje iki 5 (tūzas, 2, 3, 4, 5).
- Galimi laimėjimai pradedant nuo didžiausio iki mažiausio:

	„Karališkoji spalva“ („Royal Flush“) yra vienos rūšies eilė iš šių kortų: tūzas, karalius, dama, valetas, 10.
	„Eilė ir spalva“ („Sraight Flush“) yra kombinacija, kurioje yra vienos spalvos iš eilės einančios kortos, pavyzdžiui, širdžių devyni, aštuoni, septyni, šeši ir penki.
	„Keturios vienodos“ („Four of a kind“) kombinacijoje yra visos keturios vienodos vertės kortos ir viena papildoma korta. Pavyzdžiui, keturi tūzai yra „Keturių vienodų“ vertės kortų kombinacija.
	„Pilna troba“ („Full House“) yra kombinacija, kurioje yra trys vienodos vertės kortos bei papildomos dvi vienodos vertės kortos, pavyzdžiui, trys karaliai ir dvi šešiaakės.
	„Spalva“ („Flush“) yra kombinacija, kurioje visos kortos yra tos pačios rūšies, tačiau eina ne iš eilės, pvz., penkios būgnų kortos.
	„Eilė“ („Sraight“) yra kombinacija, kurią sudaro iš eilės einančios, tačiau skirtingos rūšies kortos, pvz., bent dviejų skirtingų rūšių devynakė, aštuonakė, septynakė, šešiaakė, penkiaakė.
	„Trys vienodos“ („Three of a kind“) yra kombinacija iš trijų vienodos vertės kortų bei kitų dviejų, kurios nėra tokios pat vertės. Pavyzdžiui, lošėjas, turintis tris karalius, turi „Trijų vienodų“ kombinaciją.
	„Dvi poros“ („Two pairs“) yra kombinacija iš dviejų vienodos vertės kortų bei kitų dviejų vienodos vertės kortų (tarpusavyje, tačiau skirtingos vertės nei pirmoji pora) bei bet kokios kitos vertės penktosios kortos. Tokios kombinacijos pavyzdys yra du tūzai ir du karaliai.
	„Valetų pora ar aukščiau“ („Jacks or Better“) yra valetų ar aukšesnės vertėas kortų pora ir bet kurios kitos trys kortos.

Išmokėjimų lentelė:

Kombinacija	**Laimėjimas**
„Karališkoji spalva“ („Royal Flush	800
„Eilė ir spalva“ („Sraight Flush“)	50
„Keturios vienodos“ („Four of a kind“)	25
„Pilna troba“ („Full House“)	9

„Spalva“ („Flush“)	6
„Eilė“ („Sraight“)	4
„Trys vienodos“ („Three of a kind	3
„Dvi poros“ („Two pairs“)	2
„Valetų pora ar aukščiau“ („Jacks or Better“)	1

Pagrindinio prizo („Jackpot“) laimėjimų lentelė:

Kombinacija	**Išmoka**
„Eilė ir spalva“ („Sraight Flush“)	2000
„Keturios vienodos“ („Four of a kind“)	1000
„Eilė“ („Sraight“)	100

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti. Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei ryšys nutrūktų po to, kai statymas buvo atliktas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

74. „32 Kortos“ („32 Cards“)

Tai yra „Ezugi“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 0.5 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 500 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 1 375 EUR;
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 17.

Lošimo tikslas:
Lošimo tikslas yra atspėti kuris „Lošėjas“ („Player“) laimės lošimą.

Lošimo taisyklės:
Lošiama su 32 kortų kalade, kuri yra išmaišoma prieš kiekvieną naują lošimą. Kortų vertė yra nuo 6 iki 13 (karaliaus („King“)). Lošime dalyvauja keturi lošėjai („Players“): „Lošėjas 8“ („Lošėjas 8“), „Lošėjas 9“ („Player 9“), „Lošėjas 10“ („Player 10“), „Lošėjas 11“ („Player 11“), kiekvienas iš jų turi fiksuotus taškus, su kuriais pradeda kiekvieną lošimą:
„Lošėjas 8“ („Player 8“) – 8;
„Lošėjas 9“ („Player 9“) – 9;
„Lošėjas 10“ („Player 10“) – 10;
„Lošėjas 11“ („Player 11“) – 11.

Statymai priimami, kol vyksta statymų laikas, pasibaigus laikui statymai nebepriimami, tada dalintojas atverčia kiekvienam lošėjui („Player“) po vieną kortą. Nugalėtojas tampa tas lošėjas („Player“), kurio suma iš fiksuotų taškų ir atverstos kortos yra didžiausia, pavyzdžiui: jeigu „Lošėjas 8“ („Player 8“) gauna kortą, kurios vertė yra 6, bendra suma bus 14.
Jeigu du ar daugiau lošėjų („Player“) surenka vienodą sumą įvyksta lygiosios („Tie“) ir dalintojas tik jiems traukia po papildomą kortą tol, kol vienas iš jų laimi. Tai aktualu tik tuo atveju, jei lygiųjų

rezultatas yra didžiausias, o jei lygiosios („Tie“) nėra aukščiausia kombinacija, tada lygiosios („Tie“) bus ignoruojamos.
Lošėjams išmokos taikomos pagal žemiau pateiktą išmokėjimo lentelę.

Išmokėjimai („Payouts“):
„Lošėjas 8“ („Player 8“) – 11:1
„Lošėjas 9“ („Player 9“) – 4.5:1
„Lošėjas 10“ („Player 10“) – 2.2:1
„Lošėjas 11“ („Player 11“) – 1:1

Lošime dalyvaujančios kortos ir jų vertės:

32 „Kortų Kaladė“ („Cards Deck“)	**„Vertė“ („Value“)**
6♣6♦6♥6♠	6 „Points“ („Taškai)“
7♣7♦7♥7♠	7 „Points“ („Taškai)“
8♣8♦8♥8♠	8 „Points“ („Taškai)“
9♣9♦9♥9♠	9 „Points“ („Taškai)“
T♣T♦T♥T♠	10 „Points“ („Taškai)“
J♣J♦J♥J♠	11 „Points“ („Taškai)“
Q♣Q♦Q♥Q♠	12 „Points“ („Taškai)“
K♣K♦K♥K♠	13 Points

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu lošėjui, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti.
Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

75. „Andar Bahar“ („Andar Bahar“)

Tai yra „Ezzugi“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 0.5 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 500 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 1 690 EUR;
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 14.

Lošimo tikslas:
Lošimo tikslas yra atspėti kuri pusė („Andar“ ar „Bahar“) gaus tokios pat vertės kortą kaip lošimo pirmosios ištrauktos juokdario („Joker“) kortos vertė.

Lošimo taisyklės:
Lošiama su 52 kortų kalade. Dalintojas pirmą kortą traukia į juokdario („Joker“) vietą, taip nustatydamas lošimo pabaigos kortos vertę. Sekanti korta bus dalinama Bahar („Bahar“) pusei, o po to Andar („Andar“), dalinama po vieną kortą tol, kol bus pasiektas lošimo tikslas: gaunama tokios pat vertės korta kaip pirmosios ištrauktos juokdario („Joker“) kortos vertė.

Lošėjams išmokos taikomos pagal žemiau pateiktą išmokėjimo lentelę.

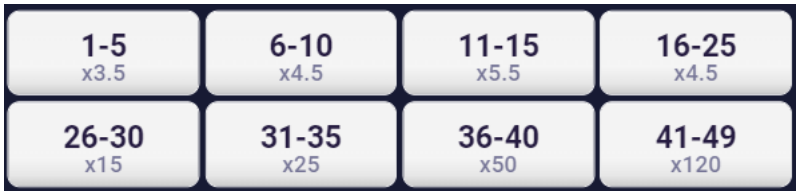
Išmokėjimai („Payouts“):

Andar – x2
Bahar – x1.9

„Šalutiniai statymai“ („Side Bets“):
Norint atlikti šalutinį statymą („Side Bet“) nebūtina yra atlikti statymą ant pagrindinio lošimo. Bet atlikus statymą pagrindiniame lošime, galimas ir šalutinis statymas („Side Bet“).
Šalutiniai statymai („Side Bet“):
Juokdario („Joker“) kortos vertė;
Bendras lošimo kortų skaičiaus intervalas.

Lošėjams šalutinių statymų („Side Bet“) išmokos taikomos pagal žemiau pateiktą išmokėjimo lentelę.

Išmokėjimai („Payouts“):
1-5 x – x3.5
6-10 – x4.5
11-15 – x5.5
16-25 – x4.5
26-30 – x15
31-35 – x25
36-40 – x50
41 ir daugiau – x120



Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu lošėjui, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu,, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti.
Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

76. „Bakara nokautas“ („Baccarat Knock Out“)
Tai yra „Ezzugi“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 1 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 5 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 12 000 EUR;
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 18.

Lošimo tikslas:
Tikslas yra atspėti, kuris iš lošimo pusių– lošėjas („Player“) ar bankininkas („Banker“) surinks daugiau taškų ar bus lygiosios („Tie“).

Lošimo taisyklės:
Lošiama naudojant aštuonias standartines 52 kortų kalades. Kortų reikšmės yra šios:
Tūzai yra mažiausios kortos, jų vertė – 1 taškas.
Kortos nuo 2 iki 9 yra vertos savo nominalo.
Dešimtakė ir figūros (valetai, damos ir karaliai), jų vertė vertė - 0.
Ištraukus kortų kaladės nukėlimo kortelę, kortų batas bus pakeistas nauju ir atliktas maišymas. Kortų keitimo metu, dalintojas atlieka vieną kaladės nukėlimą ir nudegina tam tikra skaičių kortų.

Kortų vertės:

A	1
10, K, Q, J	0
2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9	Vertė lygi nominalui

Skaičiuojant taškus, jei vienos iš lošimo pusių kortų bendra suma yra daugiau nei dešimt taškų, visada atimkite dešimt (pvz., 8+8=16, bet skaičiuojama kaip 6, džekas („Jack“)+7=17, bet skaičiuojama kaip 7) arba 5+3=8 prilygsta džekas („Jack“)+8=8.
Jeigu dalintojui išdalinus po 2 pirmas kortas abiem lošimo pusėm susidaro taškų suma 8 arba 9, tai tiražas („Draw“) baigiasi, papildomos kortos nebedalijamos. Tokia pergalė vadinama natūrali („Natural“). Jeigu kortų sumos nesiekia šių skaičių, traukiama papildoma korta lošėjo („Player“) pusei, o prireikus dar ir bankininko („Banker“) pusei.

Jei lošėjas („Player“) surinko 6 arba 7, jis negauna trečios kortos. Jei lošėjo („Player“) rezultatas yra 5 ar mažiau, išdalijama trečia korta.
Jei lošėjui („Player“) nebuvo išdalinta trečia korta, dalintojas ištraukia trečią kortą bankininkui („Banker“), jei jo balas yra 5 ar mažiau.

Bankininkas („Banker“) gaus trečią kortą jei:
Jei lošėjo („Player“) trečioji korta yra 2 arba 3, o bankininkas („Banker“) turi 0-4, bet netraukiama jeigu turi 5-7.
Jei lošėjo („Player“) trečioji korta yra 4 arba 5, o bankininkas („Banker“) turi 0-5, bet netraukiama jeigu turi 6 arba 7.
Jei lošėjo („Player“) trečioji korta yra 6 arba 7, o bankininkas („Banker“) turi 0-6, bet netraukiama jeigu turi 7.
Jei lošėjo („Player“) trečioji korta yra 8, o bankininkas („Banker“) turi 0-2, bet netraukiama jeigu turi 3-7.
Jei lošėjo („Player“) trečioji korta yra 9,10, figūros korta arba Tūzas, o bankininkas („Banker“) turi 0-3, bet netraukiama jeigu turi 4-7.

Išmokėjimai („Payouts“):

„Bankininkas“ („Banker“)	0.95:1
„Lošėjas“ („Player“)	1:1
„Lygiosios“ („Tie“)	8:1

Lygiųjų („Tie“) atveju statymai už bankininką („Banker“) ir lošėją („Player“) yra grąžinami.

„Natūraliai laimi Lošėjas arba Bankininkas“ („Nutaral Win Player Or Banker“):
Šį statymą galima atlikti prieš išdalinant kortas. Statymas laimi, jei statymas yra natūralus rezultatas (pirmos 2 kortos iš viso yra 8 arba 9).

„Laimėjimo Suma“ („Winning Total“):
Pasirinkite rodomos išmokos laimėjimo sumą. Lygiųjų („Tie“) atveju statymai už laimėjimą pralaimi:

Jei laimėtojo taškų suma yra 1,2,3 or 4	išmokama 7.5 - 1
Jei laimėtojo taškų suma yra 5 or 6	išmokama 4 - 1
Jei laimėtojo taškų suma yra 7	išmokama 4.5 - 1
Jei laimėtojo taškų suma yra 8	išmokama 3 - 1
Jei laimėtojo taškų suma yra 9	išmokama 2.5 - 1

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra techninių arba krupjė klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu lošėjui, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu,, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti.
Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

77. „Bakara be komisinių“ („No Commission Baccarat“)

Tai yra „Ezzugi“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 1 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 5 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 34 000 EUR.
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 18.

Lošimo tikslas:
Tikslas yra atspėti, kuris iš lošimo pusių– lošėjas („Player“) ar bankininkas („Banker“) surinks daugiau taškų ar bus lygiosios („Tie“).

Lošimo taisyklės:
Lošiama naudojant aštuonias standartines 52 kortų kalades. Kortų reikšmės yra šios:
Tūzai yra mažiausios kortos, jų vertė – 1 taškas.
Kortos nuo 2 iki 9 yra vertos savo nominalo.
Dešimtakė ir figūros (valetai, damos ir karaliai), jų vertė vertė - 0.
Ištraukus kortų kaladės nukėlimo kortelę, kortų batas bus pakeistas nauju ir atliktas maišymas. Kortų keitimo metu, dalintojas atlieka vieną kaladės nukėlimą ir nudegina tam tikra skaičių kortų.

Kortų vertės:

A	1
10, K, Q, J	0
2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9	Vertė lygi nominalui

Skaičiuojant taškus, jei vienos iš lošimo pusių kortų bendra suma yra daugiau nei dešimt taškų, visada atimkite dešimt (pvz., 8+8=16, bet skaičiuojama kaip 6, džekas („Jack“)+7=17, bet skaičiuojama kaip 7) arba 5+3=8 prilygsta džekas („Jack“)+8=8.
Jeigu dalintojui išdalinus po 2 pirmas kortas abiem lošimo pusėm susidaro taškų suma 8 arba 9, tai tiražas („Draw“) baigiasi, papildomos kortos nebedalijamos. Tokia pergalė vadinama natūrali („Natural“). Jeigu kortų sumos nesiekia šių skaičių, traukiama papildoma korta lošėjo („Player“) pusei, o prireikus dar ir bankininko („Banker“) pusei.

Jei lošėjas („Player“) surinko 6 arba 7, jis negauna trečios kortos. Jei lošėjo („Player“) rezultatas yra 5 ar mažiau, išdalijama trečia korta.
Jei lošėjui („Player“) nebuvo išdalinta trečia korta, dalintojas ištraukia trečią kortą bankininkui („Banker“), jei jo balas yra 5 ar mažiau.

Bankininkas („Banker“) gaus trečią kortą jei:
Jei lošėjo („Player“) trečioji korta yra 2 arba 3, o bankininkas („Banker“) turi 0-4, bet netraukiama jeigu turi 5-7.
Jei lošėjo („Player“) trečioji korta yra 4 arba 5, o bankininkas („Banker“) turi 0-5, bet netraukiama jeigu turi 6 arba 7.
Jei lošėjo („Player“) trečioji korta yra 6 arba 7, o bankininkas („Banker“) turi 0-6, bet netraukiama jeigu turi 7.
Jei lošėjo („Player“) trečioji korta yra 8, o bankininkas („Banker“) turi 0-2, bet netraukiama jeigu turi 3-7.
Jei lošėjo („Player“) trečioji korta yra 9,10, figūros korta arba Tūzas, o bankininkas („Banker“) turi 0-3, bet netraukiama jeigu turi 4-7.

Išmokėjimai („Payouts“):

„Lošėjas“ („Player“)	1:1
„Bankininkas“ („Banker“)	1:1
„Bankininkas“ („Banker“) laimi su 6	0.5:1
„Lygiosios“ („Tie“)	8:1

Šiame lošime laimėjimas lošėjui („Player“) išmokamas 1:1, o bankininkui („Banker“) – 1:1 (be komisinio mokesčio) visais atvejais, išskyrus 0,5:1, kai bankininkas („Banker“) laimi su 6.
Lygiųjų („Tie“) atveju statymai už bankininką („Banker“) ir lošėją („Player“) yra grąžinami.

„Šalutiniai statymai“ („Side Bets“):
Jie nepriklauso nuo pagrindinio statymo, juos galima atlikti ir neatliekant pagrindinio statymo arba papildyti atliekant pagrindinį statymą.

Išmokėjimai („Payouts“):

„Lošėjo Pora“ („Player Pair“)	Laimima, jei pirmosios dvi „Lošėjo“ („Player“) padalintos kortos sudaro porą.	11:1
„Bankininko Pora“ („Banker Pair“)	Laimima, jei pirmosios dvi „Bankininko“(„Banker“) padalintos kortos sudaro porą.	11:1
„Ideali Pora“ („Perfect Pair“)	Laimima, jei „Bankininkui“(„Banker“) ar „Lošėjui“ („Player“) padalijamos vienodos pirmosios dvi kortos (vienodos rūšies ir vertės).	25:1
„Arba Pora“ („Either Pair“)	Laimima, jei „Bankininkui“(„Banker“) ar „Lošėjui“ („Player“) padalijamos po vienodas pirmąsias dvi kortos (vienodos rūšies ir vertės).	5:1

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra techninių arba krupjė klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu lošėjui, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti.

Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

78. „Bakara Super Šeši“ („Baccarat Super Six“)

Tai yra „Ezzugi“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 1 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 1 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 8 500 EUR;
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 18.

Lošimo tikslas:
Tikslas yra atspėti, kuris iš lošimo pusių– lošėjas („Player“) ar bankininkas („Banker“) surinks daugiau taškų ar bus lygiosios („Tie“).

Lošimo taisyklės:
Lošiama naudojant aštuonias standartines 52 kortų kalades. Kortų reikšmės yra šios:
Tūzai yra mažiausios kortos, jų vertė – 1 taškas.
Kortos nuo 2 iki 9 yra vertos savo nominalo.
Dešimtakė ir figūros (valetai, damos ir karaliai), jų vertė vertė - 0.
Ištraukus kortų kaladės nukėlimo kortelę, kortų batas bus pakeistas nauju ir atliktas maišymas. Kortų keitimo metu, dalintojas atlieka vieną kaladės nukėlimą ir nudegina tam tikra skaičių kortų.

Kortų vertės:

A	1
10, K, Q, J	0
2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9	Vertė lygi nominalui

Skaičiuojant taškus, jei vienos iš lošimo pusių kortų bendra suma yra daugiau nei dešimt taškų, visada atimkite dešimt (pvz., 8+8=16, bet skaičiuojama kaip 6, džekas („Jack“)+7=17, bet skaičiuojama kaip 7) arba 5+3=8 prilygsta džekas („Jack“)+8=8.
Jeigu dalintojui išdalinus po 2 pirmas kortas abiem lošimo pusėm susidaro taškų suma 8 arba 9, tiražas („Draw“) baigiasi, papildomos kortos nebedalijamos. Tokia pergalė vadinama natūrali („Natural“). Jeigu kortų sumos nesiekia šių skaičių, traukiama papildoma korta lošėjo („Player“) pusei, o prireikus dar ir bankininko („Banker“) pusei.

Jei lošėjas („Player“) surinko 6 arba 7, jis negauna trečios kortos. Jei lošėjo („Player“) rezultatas yra 5 ar mažiau, išdalijama trečia korta.
Jei lošėjui („Player“) nebuvo išdalinta trečia korta, dalintojas ištraukia trečią kortą bankininkui („Banker“), jei jo balas yra 5 ar mažiau.
Jei lošėjui („Player“) ir bankininkui („Banker“) išdalinamos identiškos rankos, lošimas baigiasi lygiosiomis („Tie“) ir grąžinami statymai už lošėją („Player“) ir bankininką („Banker“).

Bankininkas („Banker“) gaus trečią kortą jei:
Jei lošėjo („Player“) trečioji korta yra 2 arba 3, o bankininkas („Banker“) turi 0-4, bet netraukiama jeigu turi 5-7.
Jei lošėjo („Player“) trečioji korta yra 4 arba 5, o bankininkas („Banker“) turi 0-5, bet netraukiama jeigu turi 6 arba 7.
Jei lošėjo („Player“) trečioji korta yra 6 arba 7, o bankininkas („Banker“) turi 0-6, bet netraukiama jeigu turi 7.

Jei lošėjo („Player“) trečioji korta yra 8, o bankininkas („Banker“) turi 0-2, bet netraukiama jeigu turi 3-7.
Jei lošėjo („Player“) trečioji korta yra 9,10, figūros korta arba Tūzas, o bankininkas („Banker“) turi 0-3, bet netraukiama jeigu turi 4-7.

Išmokėjimai („Payouts“):

„Lošėjas“ („Player“)	1:1
„Bankininkas“ („Banker“)	1:1
„Bankininkas“ („Banker“) laimi su 6	0.5:1
„Lygiosios“ („Tie“)	8:1

Šiame lošime laimėjimas lošėjui („Player“) išmokamas 1:1, o bankininkui („Banker“) – 1:1 (be komisinio mokesčio) visais atvejais, išskyrus 0,5:1, kai bankininkas („Banker“) laimi su 6.
Lygiųjų („Tie“) atveju statymai už bankininką („Banker“) ir lošėją („Player“) yra grąžinami.

„Šalutiniai statymai“ („Side Bets“):
Jie nepriklauso nuo pagrindinio statymo, juos galima atlikti ir neatliekant pagrindinio statymo arba papildyti atliekant pagrindinį statymą. „Super 6“ šalutinis statymas („Side Bet“)
leidžia lošti už galimybę, kad bankininkas („Banker“) laimės su kortos verte 6. Laimėjus „Super 6“ šalutinį statymą („Side Bet“) išmoka 12:1 + statymo suma. Dėl visų kitų lošimo baigčių pralaimima, jeigu buvo lošiama „Super 6“ šalutiniu statymu („Side Bet“).

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra techninių arba krupjė klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu lošėjui, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti.
Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

79. „Bakara / Bankas“ („Baccarat / Punto Banco“)

Tai yra „Ezzugi“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 1 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 5 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 34 000 EUR;
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 18.

Lošimo tikslas:
Tikslas yra atspėti, kuris iš lošimo pusių– lošėjas („Player“) ar bankininkas („Banker“) surinks daugiau taškų ar bus lygiosios („Tie“).

Lošimo taisyklės:
Lošiama naudojant aštuonias standartines 52 kortų kalades. Kortų reikšmės yra šios:
Tūzai yra mažiausios kortos, jų vertė – 1 taškas.
Kortos nuo 2 iki 9 yra vertos savo nominalo.
Dešimtakė ir figūros (valetai, damos ir karaliai), jų vertė vertė - 0.

Ištraukus kortų kaladės nukėlimo kortelę, kortų batas bus pakeistas nauju ir atliktas maišymas. Kortų keitimo metu, dalintojas atlieka vieną kaladės nukėlimą ir nudegina tam tikra skaičių kortų.

Kortų vertės:

A	1
10, K, Q, J	0
2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9	Vertė lygi nominalui

Skaičiuojant taškus, jei vienos iš lošimo pusių kortų bendra suma yra daugiau nei dešimt taškų, visada atimkite dešimt (pvz., 8+8=16, bet skaičiuojama kaip 6, džekas („Jack“)+7=17, bet skaičiuojama kaip 7) arba 5+3=8 prilygsta džekas („Jack“)+8=8.
Jeigu dalintojui išdalinus po 2 pirmas kortas abiem lošimo pusėm susidaro taškų suma 8 arba 9, tiražas („Draw“) baigiasi, papildomos kortos nebedalijamos. Tokia pergalė vadinama natūrali („Natural“). Jeigu kortų sumos nesiekia šių skaičių, traukiama papildoma korta lošėjo („Player“) pusei, o prireikus dar ir bankininko („Banker“) pusei.

Jei lošėjas („Player“) surinko 6 arba 7, jis negauna trečios kortos. Jei lošėjo („Player“) rezultatas yra 5 ar mažiau, išdalijama trečia korta.
Jei lošėjui („Player“) nebuvo išdalinta trečia korta, dalintojas ištraukia trečią kortą bankininkui („Banker“), jei jo balas yra 5 ar mažiau.
Jei lošėjui („Player“) ir bankininkui („Banker“) išdalinamos identiškos rankos, lošimas baigiasi lygiosiomis („Tie“) ir grąžinami statymai už lošėją („Player“) ir bankininką („Banker“).

Bankininkas („Banker“) gaus trečią kortą jei:
Jei lošėjo („Player“) trečioji korta yra 2 arba 3, o bankininkas („Banker“) turi 0-4, bet netraukiama jeigu turi 5-7.
Jei lošėjo („Player“) trečioji korta yra 4 arba 5, o bankininkas („Banker“) turi 0-5, bet netraukiama jeigu turi 6 arba 7.
Jei lošėjo („Player“) trečioji korta yra 6 arba 7, o bankininkas („Banker“) turi 0-6, bet netraukiama jeigu turi 7.
Jei lošėjo („Player“) trečioji korta yra 8, o bankininkas („Banker“) turi 0-2, bet netraukiama jeigu turi 3-7.
Jei lošėjo („Player“) trečioji korta yra 9,10, figūros korta arba Tūzas, o bankininkas („Banker“) turi 0-3, bet netraukiama jeigu turi 4-7.

Išmokėjimai („Payouts“):

„Lošėjas“ („Player“)	1:1
„Bankininkas“ („Banker“)	0.95:1
„Lygiosios“ („Tie“)	8:1

Šiame lošime laimėjimas lošėjui („Player“) išmokamas 1:1, o bankininkui („Banker“) – 0.95:1. Lygiųjų („Tie“) atveju statymai už bankininką („Banker“) ir lošėją („Player“) yra grąžinami.

„Šalutiniai statymai“ („Side Bets“):
Jie nepriklauso nuo pagrindinio statymo, juos galima atlikti ir neatliekant pagrindinio statymo arba papildyti atliekant pagrindinį statymą.

Išmokėjimai („Payouts“):

„Lošėjo Pora“ („Player Pair“)	Laimima, jei pirmosios dvi „Lošėjo“ („Player“) padalintos kortos sudaro porą.	11:1

„Bankininko Pora“ („Banker Pair“)	Laimima, jei pirmosios dvi „Bankininko“(„Banker“) padalintos kortos sudaro porą.	11:1
„Ideali Pora“ („Perfect Pair“)	Laimima, jei „Bankininkui“(„Banker“) ar „Lošėjui“ („Player“) padalijamos vienodos pirmosios dvi kortos (vienodos rūšies ir vertės).	25:1
„Arba Pora“ („Either Pair“)	Laimima, jei „Bankininkui“(„Banker“) ar „Lošėjui“ („Player“) padalijamos po vienodas pirmąsias dvi kortos (vienodos rūšies ir vertės).	5:1

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra techninių arba krupjė klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu lošėjui, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti.
Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

80. „Statyti ant trijų kortų“ („Bet On Teen Patti“)

Tai yra „Ezzugi“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 1 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 1 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 30 950 EUR;
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 12.

Lošimo tikslas:
Tikslas yra atspėti, kuri lošimo pusė A ir B surinks geresnę kombinaciją iš padalintų 3 kortų.

Lošimo taisyklės:
Lošiama naudojant standartinę 52 kortų kaladę. Kortos maišomos po kiekvieno lošimo tiražo. Lošime gali dalyvauti neribotas kiekis lošėjų.

Išmokėjimai („Payouts“):

„Lošėjas A“ („Player A“)	0.95:1
„Lošėjas B“ („Player B“)	0.95:1
„Lygiosios“ („Tie“)	„Stumti“ („Push“)

Lygiųjų („Tie“) atveju statymai už bankininką („Banker“) ir lošėją („Player“) yra grąžinami.

„Šalutiniai statymai“ („Side Bets“):
Lošėjas taip pat gali atlikti statymą už vieną iš šių šalutinių statymų:

Pora plius („Pair Plus“) (lošėjui A („Player A“) arba lošėjui B („Player B“)) – tikslas yra sudaryti porą ar geresnę kombinaciją. Išmokama, kai pora arba geresnė kombinacija yra sudaryta iš trijų

kortų. Išmokėjimai atliekami pagal išmokėjimų lentelę. Tūzas („Ace“) gali būti korta aukštesnė už karalių („King“) arba vertė lygi vienetui.

3+3 papildomas lošimas („3+3 Bonus“) – tikslas yra sudaryti geriausią penkių kortų kombinaciją, iš visų 6 lošime dalyvaujančių kortų. Išmokama, kai surenkama trys vienodos („Three Of A Kind“) arba geresnė kombinacija . Išmokėjimai atliekami pagal išmokėjimų lentelę.

Abu šalutiniai statymai gali būti atliekami tik atlikus pagrindinį statymą. Šalutinis statymo rezultatas nepriklauso nuo pagrindinio statymo baigties, o tai reiškia, kad galite laimėti bet kurį šalutinį statymą, net jei pralaimėjote pagrindinį statymą tame pačiame lošime.

Išmokėjimai („Payouts“):

Pora plius („Pair Plus“)


Karališka spalva („Royal Flush“) – tos pačios mosties Tūzas („Ace“), karalius („King“) ir karalienė („Queen“). **100:1**


Eilės ir spalva („Straight Flush“) – iš eilės trys tos pačios mosties kortos. Pavyzdžiui: dešimt („Ten“), devyni („Nine“) ir aštuoni („Eight“) kryžių. **40:1**


Trys vienodos („Three Of A Kind“) – trys, tos pačios vertės kortos. **30:1**


Eilė („Straight“) – trys, iš eilės reitinguojamos kortos, bent dvi iš jų turi būti skirtingų mosčių. Pavyzdžiui: du („Two“), trys („Three“) ir keturi („Four“), visos skirtingų mosčių. **5:1**


Spalva („Flush“) – trys, tos pačios mosties kortos, bet ne iš eilės. Pavyzdžiui: keturi („Four“), džekas („Jack“) ir aštuoni („Eight“) kryžių. **4:1**


Pora („Pair“) – trys kortos, iš kurių dvi yra tos pačios vertės kortos. Pavyzdžiui: du karaliai („Kings“) ir aštuonetas („Eight“). Jei lošėjas A („Player A“) ir lošėjas B („Player B“) turi vienodos vertės porą, lyginame trečiąsias kortas siekiant nustatyti nugalėtoją. **1:1**


Aukščiausia korta („High Card“) – kombinacija iš bet kurių trijų kortų, neatitinkančių nė vieno iš aukščiau išvardytų reikalavimų. Jokia ranka nesudaroma, nugalėtoją siekiama nustatyti pagal turimą aukščiausios vertės kortą.

Išmokėjimai („Payouts“):

3+3 papildomas lošimas („3+3 Bonus“)
Karališka spalva („Royal Flush“) – tos pačios mosties Tūzas („Ace“), karalius („King“) ir karalienė („Queen“), džekas („Jack“) ir dešimt („Ten“). **1000:1**

Eilės ir spalva („Straight Flush“) – penkios viena po kitos vertinamos tos pačios mosties kortos, tik be tūzo („Ace“). **200:1**

Keturios vienodos („Four Of A Kind“) – keturios, tos pačios vertės kortos. **100:1**

Pilnas namas („Full House“) – trys tos pačios vertės kortos ir dvi tos pačios vertės kortos. **20:1**

Spalva („Flush“) – penkios tos pačios mosties kortos, bet ne iš eilės. **15:1**

Eilė („Straight“) – penkios, iš eilės reitinguojamos kortos. **10:1**

Trys vienodos („Three Of A Kind“) – trys, tos pačios vertės kortos. **7:1**

Tūzas („Ace“) gali reikšti 1 arba kortą virš karaliaus („King“).
Silpniausia kombinacija yra aukščiausia korta („High Card“) – sudaryta iš bet kurių trijų kortų, neatitinkančių nė vieno iš aukščiau paminėtų reikalavimų. Lemiamas veiksnys lyginant vienodas kombinacijas yra aukščiausia lošėjo korta.

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra techninių arba krupjė klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu lošėjui, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti.
Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

81. „Juodasis Džekas“ („Blackjack“)

Tai yra „Ezzugi“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 10 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 500 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 14 500 EUR;
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 13.

Lošimo tikslas:
Tikslas yra surinkti daugiau taškų nei dalintojas. Geriausia Juodojo Džeko („Blackjack“) lošimo kombinacija – tai pirmosios dvi padalintos kortos, kurių suma yra lygiai 21, ši kombinacija yra vadinama Juodasis Džekas („Blackjack“). Galima laimėti ir jeigu dalintojas surenka daugiau nei 21, o lošėjas iki 21, bet pralaimėti jeigu atvirkščiai.

Lošimo taisyklės:
Lošiama naudojant 8 standartins 52 kortų kalades (viso 416 kortų), kaladės keitimas atliekamas, kai pasiekiama raudona kortų nukėlimo kortelė. Kortų nuo 2 iki 10 vertės atitinka jų nominalą, džekas („Jack“), karalienė („Queen“) ir karalius („King“) yra verti – 10, o tūzo („Ace“) vertė gali būti 1 arba 11.
Iš pirmų dviejų kortų (pvz.: 10 ir tūzo („Ace“)) surenkama aukščiausia kombinacija Juodojo Džeko („Blackjack“) ir ji yra pranašesnė prieš sumą 21, kuri yra surenkama iš daugiau nei 2 kortų.
Lošime gali dalyvauti vienu metu 7 lošėjai. Lošiama tik prieš dalintoją, bet ne prieš kitus lošėjus. Lošimo metu lošėjai sprendimus priiminėja iš eilės, po vieną. Lošimas pradedamas nuo dešiniausio lošėjo iš stalo perspektyvos, iš kairės nuo dalintojo perspektyvos.

Lošimo eiga:
Atlikus lošėjams statymus, dalintojas pradeda kortų dalybas, dalinama kiekvienam tuo metu lošiančiam lošėjui po dvi kortas, dalintojas vieną iš dviejų sau padalintų kortų palieka užverstą, o kitą atverstą. Lošėjų tolimesni veiksmai:

Susilaikyti („Stand“) – papildomos kortos nedalinamos, lošiama prieš dalintoją jau su esama taškų suma, surinkta iš pirmų dviejų kortų.

Tęsti („Hit“) – dalinama papildoma korta, kurios taškų suma bus pridėta prie jau surinktų taškų sumos. Papildomų kortų kieki yra neribotas.
Dvigubinti („Double Down x2“) – padvigubinamas papildomas statymas ir padalinama tik 1 papildoma korta.
Išskirti („Split“) – jei pirmosios dvi kortos yra vienodos vertės, galima padvigubiti statymą, tokiu būdų kortos išskiriamos ir padalinamos dvi papildomos kortos. Suteikiama galimybė lošti du atskirtus lošimus. Jei išskiriami tūzai („Aces“), padalinama tik po vieną papildomą kortą, daugiau papildomų kortų gauti yra neįmanoma. Išskyrimo metu taškų suma 21 nėra auščciausia Juodojo Džeko („Blackjack“) kombinacija. Išskyrimo negalima padaryti daugiau nei 1 kartą.

Jeigu dalintojo atversta korta yra tūzas („Ace“), lošėjams yra siūlomi šie veiksmai:
Draudimas („Insurance“) – šis veiksmas yra pusė lošėjo statymo. Jeigu dalintojas surenka Juodojo Džeko („Blackjack“) kombinaciją - lošėjo apdrausta statymo suma laimi. Jeigu dalintojas nesurenka Juodojo Džeko („Blackjack“) kombinacijos, lošėjas pralaimi savo apdraustą sumą.
Pasidavimas („Surrender“) – lošėjas atgauna pusę statymo vertės nelošdamas.

Kai visi lošėjai atliks savo veiksmus, dalintojas parodys savo užverstą kortą. Jei dalintojo kortų taškų suma yra mažesnė nei 17, dalintojas privalo dalinti sau papildomą kortą. Dalintojas papildomas korts dalins sau tol, kol jo taškų suma bus bent 17. Kai dalintojo kortų taškų suma yra nuo 17 iki 21, daugiau kortų sau nedalinama. Visi lošėjai, kurių taškų suma yra arčiau 21 nei dalintojo, laimi lošimą. Jei lošėjo taškų suma yra tokia pati kaip dalintojo, įvyksta lygiosios, o lošėjui grąžinama statymo suma. Jeigu lošėjai surinko daugiau 21, dalintojas sau kortų nedalins, tik parodys savo užverstą kortą.

Jeigu dėl prasto interneto ryšio lošėjui neatlikus jokio veiksmo, po statymo atlikimo, automatiškai atliekama Susilaikyti („Stand“) funkcija, o draudimo metu draudimas netaikomas.

„Šalutiniai statymai“ („Side Bets“):
Šiame lošime yra du pasirenkami šalutiniai statymai („Side Bets“) – tobulos poros („Perfect Pairs“) ir („21+3“). Šalutiniai statymai („Side Bets“) gali būti atliekami tik papildomai prie pagrindinio statymo. Šalutinių statymų („Side Bets“) laimėjimai nepriklauso nuo įprasto lošimo baigties.

Yra trys galimi idealių porų („Perfect Pairs“) tipai:
Ideali pora („Perfect Pair“) – kai pirmosios dvi kortos yra vienodos vertės ir mosties, pavyzdžiu: dvi širdžių karalienės („Queens of Hearts“).
Spalvota pora („Colored Pair“) – kai pirmosios dvi kortos yra vienodos vertės ir spalvos, bet skirtingos mosties, pavyzdžiui: viena širdžių karalienė („Queen of Hearts“)., o kita būgnų karalienė („Queen of Diamonds“).
Mišri pora („Mixed Pair“) – kai pirmosios dvi kortos yra vienodos vertės, bet skirtingos spalvos, pavyzdžiui: viena širdžių karalienė („Queen of Hearts“)., o kita kryžių karalienė („Queen of Clubs“).

„21+3“ statymas suteikia galimybę laimėti, jei pirmosios dvi lošėjo kortos ir dalintojo atversta korta sudaro bet kurią toliau parodytą laimінčiąją kombinaciją (jos panašios į pokerio):
Trys vienodos mosties („Suited Trips“) – identiškas trejetas, pvz. 3 širdžių karalienės („Queens of Hearts“).
Spalva ir eilė („Straight Flush“) – iš eilės einančios ir tos pačios mosties kortos, pvz.: būgnų 10 („10 of Diamonds“), džekas („Jack of Diamonds“) ir karalienė („Queen of Diamonds“).
Trys vienodos („Three Of A Kind“) – tos pačios vertės, tačiau skirtingų mosčių kortos.
Eilė („Straight“) – iš eilės einančios, tačiau skirtingų mosčių kortos.
Spalva („Flush“) – tos pačios mosties ne iš eilės einančios kortos.

Išmokėjimai („Payouts“):

„Pagrindinis Lošimas“ („Main Game“)	
„Juodasis Džekas“ („Blackjack“)	3:2
„Lošėjo Pergalė“ („Player Wins“)	1:1

„Draudimas“ („Insurance“)	2:1
„Idealių Porų Šalutiniai Statymai“ („Perfect Pair Side Bets“)	
„Ideali pora“ („Perfect Pair“)	25:1
„Spalvota pora“ („Colored Pair“)	12:1
„Mišri pora“ („Mixed Pair“)	6:1
„21+3 Šalutiniai Statymai“ („21+3 Side Bets“)	
„Trys vienos mosties“ („Suited Trips“)	100:1
„Spalva ir eilė“ („Straight Flush“)	40:1
„Trys vienodos“ („Three Of A Kind“)	25:1
„Eilė“ („Straight“)	10:1
„Spalva“ („Flush“)	5:1

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra techninių arba krupjė klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu lošėjui, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti.
Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

82. „Kazino Hold‘Em“ („Casino Hold‘Em“)

Tai yra „Ezzugi“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 0.5 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 500 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 76 000 EUR;
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 21.

Lošimo tikslas:
Tikslas yra surinkti geresnę 5 kortų kombinaciją nei dalintojas, naudojant 2 lošėjo ir 5 bendras kortas.

Lošimo taisyklės:
Lošimo metu naudojama viena 52 kortų kaladė, o kaladė kiekvienam lošimui maišoma iš naujo.
Viename lošime vienu metu gali dalyvauti neribotas lošėjų skaičius, kiekvienas užima ne daugiau kaip vieną vietą. Lošėjų kombinacija lošia prieš dalintojo kombinaciją.
Dalintojas dalindamas kortas pirmiausia atverčia vieną lošėjų pusei, tada sekančią užverstą kortą stumia į savo pusę, o po to dar kartą po vieną, lošėjų pusei atverstą, o savo pusei užverstą. Sekančios trys kortos yra bendros, kurias atverčia stalo viduryje iškart po antros dalintojo užverstos kortos padalinimo. Lošėjai privalo priimti sprendimą, po 3 bendrų kortų, tęsti lošimą ir mokėti dvigubą pradinio statymo („Ante“) vertę, arba nelošti ir prarasti pradinį statymą („Ante“). Lošėjams, kurie tęsia lošimą, dalintojas atverčia dar dvi bendras kortas ir iškart parodo savo užverstas kortas, tada vyksta kombinacijų palyginimas, aukštesnę kombinaciją surinkusi pusė laimi (dalintojas privalo surinkti ne mažesnę kombinaciją nei ketvertų pora („Pairo of 4’s“), tik tada lošimas bus pilnavertis)

„Šalutiniai statymai“ („Side Bets“):

„Premijos Statymas“ („Bonus Bet“)

Lošėjas gali atlikti papildomą statymą („Bonus Bet“), kurio laimingos kombinacijos sudaromos tik iš lošėjų dviejų kortų ir pirmųjų trijų bendrų kortų.
Papildomą statymą („Bonus Bet“) galima atlikti tik atlikus pradinį statymą. Papildomas statymas („Bonus Bet“) visada yra aktyvus lošimo metu, nepaisant lošėjo pagrindinio statymo sprendimo lošti ar nelošti po pirmų trijų bendrų kortų.

„Kazino Razz“ („Casino Razz“)
Kazino Razz“ („Casino Razz“) mažiausios penkių kortų kombinacijosm sudaromos tik iš lošėjų dviejų kortų ir pirmųjų trijų bendrų kortų.
Papildomą statymą („Bonus Bet“) galima atlikti tik atlikus pradinį statymą. Papildomas statymas („Bonus Bet“) visada yra aktyvus lošimo metu, nepaisant lošėjo pagrindinio statymo sprendimo lošti ar nelošti po pirmų trijų bendrų kortų.

„Laimingos Kombinacijos“ („Lucky Combinations“):
Karališka spalva („Royal Flush“) – tos pačios mosties Tūzas („Ace“), karalius („King“) ir karalienė („Queen“), džekas („Jack“) ir dešimt („Ten“).
Eilės ir spalva („Straight Flush“) – penkios viena po kitos vertinamos tos pačios mosties kortos, tik be tūzo („Ace“).
Keturios vienodos („Four Of A Kind“) – keturios, tos pačios vertės korto
Pilnas namas („Full House“) – trys tos pačios vertės kortos ir dvi tos pačios vertės kortos
Spalva („Flush“) – penkios tos pačios mosties kortos, bet ne iš eilės.
Eilė („Straight“) – penkios, iš eilės reitinguojamos kortos.
Trys vienodos („Three Of A Kind“) – trys, tos pačios vertės kortos.
Dvi poros („Two Pairs“) – dvi, tos pačios vertės kortos ir dar dvi tokios pat vertės kortos, pvz.: (2 džekai („Jacks“) ir 2 šešetai („Six‘s“).
Tūzų pora („Pair Of Aces“) – du bet kurie tūzai („Aces“).
Pora („One Pair“) – dvi, tos pačios vertės kortos.
Aukšta korta („High Card“) – jeigu penkios kortos nesurenka jokios kombinacijos, išskiriama viena aukščiausios vertės korta.
Džekas aukščiausia korta („Jack-High“) - jeigu penkios kortos nesurenka jokios kombinacijos, džekas („Jack“) išskiriama kaip aukščiausios vertės korta.
Deštim aukščiausia korta („10-High“) - jeigu penkios kortos nesurenka jokios kombinacijos, dešimt („Ten“) išskiriama kaip aukščiausios vertės korta.
Devyni aukščiausia korta(„9-High“) - jeigu penkios kortos nesurenka jokios kombinacijos, devyni („Nine“) išskiriama kaip aukščiausios vertės korta.
Aštuoni aukščiausia korta („8-High“) - jeigu penkios kortos nesurenka jokios kombinacijos, aštuoni („Eight“) išskiriama kaip aukščiausios vertės korta.
Septyni aukščiausia korta („7-High“) - jeigu penkios kortos nesurenka jokios kombinacijos, septyni („Seven“) išskiriama kaip aukščiausios vertės korta.
Šeši aukščiausia korta („6-High“) - jeigu penkios kortos nesurenka jokios kombinacijos, šeši („Six“) išskiriama kaip aukščiausios vertės korta.
Ratas („Wheel (A-2-3-4-5)“) – eilė nuo tūzo („Ace“) iki penkių, tūzo („Ace“) vertė šiuo atveju yra vienas.
Plieninis ratas („Steel Wheel (A-2-3-4-5 Suited)“) - eilė nuo tūzo („Ace“) iki penkių (vienodos mosties), tūzo vertė šiuo atveju yra vienas.

Išmokėjimai („Payouts“):
Laimima jei dalintojo ranka atitinka reikalavimus (dalintojas privalo surinkti ne mažesnę kombinaciją nei ketvertų pora („Pairo of 4’s“)) „Ante“ statymas išmokamas pagal išmokėjimų lentelę, o atsakymas („Call“) statymas – 1:1. Jei dalintojas neturi mažiausios reikiamos kombinacijos rankos, lošėjai atgaus savo atsakymo („Call“) statymą ir „Ante“ pagal išmokėjimų lentelę.
Jei lošėjo ir dalintojo kombinacijos yra vienodos, laimi tas, kurio kortų vertė yra didesnė, pvz.: Pilnas namas („Full House“) iš trijų džekų ir dviejų karalienių pralaimės prieš tris karalienes ir du džekus.
Visiškų lygybių atveju, lošėjas atgauna savo „Ante“ statymą ir atsakymo („Call“) statymą.

„Kortų Kombinacijos“ („Card Combinations“)	„Ante“	„Premija“ („Bonus“)	„Kazino Razz“ („Casino Razz“)
„Karališka Spalva“ („Royal Flush“)	100:1	100:1	
„Eilė Ir Spalva“ („Straight Flush“)	20:1	50:1	
Keturios Vienodos („Four Of A Kind“)	10:1	40:1	
Pilnas Namas („Full House“)	3:1	30:1	
Spalva („Flush“)	2:1	20:1	
Eilė („Straight“)	1:1	7:1	
Trys Vienodos („Three Of A Kind“)	1:1	7:1	
Dvi Poros („Two Pairs“)	1:1	7:1	
Tūzų Pora („Pair Of Aces“)	1:1	7:1	
Pora („One Pair“)	1:1		
Aukša Korta („High Card“)	1:1		
Džekas Aukščiausia Korta („Jack-High“)			2:1
Dešimt Aukščiausia Korta („10-High“)			4:1
Devyni Aukščiausia Korta („9-High“)			6:1
Aštuoni Aukščiausia Korta („8-High“)			8:1
Septyni Aukščiausia Korta („7-High“)			10:1
Šeši Aukščiausia Korta („6-High“)			25:1
Ratas („Wheel (A-2-3-4-5“)			50:1
Plieninis Ratas („Steel Wheel (A-2-3-4-5 Suited“)			200:1

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra techninių arba krupjė klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu lošėjui, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti.
Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

83. „Bakara Drakonas Tigras“ („Baccarat Dragon Tiger“)

Tai yra „Ezzugi“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 1 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 5 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 36 000 EUR;
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 25.

Lošimo tikslas:
Tikslas yra atspėti, kuris iš lošimo pusių – dalintojas drakonas („Dragon“) ar lošėjas tigras („Tiger“) surinks daugiau taškų ar bus lygiosios („Tie“).

Lošimo taisyklės:
Lošiama su 8 standartinėmis 52 kortų kaladėmis.
Norint pradėti lošimą, lošėjas turi pasirinkti vieną iš parinkčių – Drakonas („Dragon“), Tigras („Tiger“) ar lygiosios („Tie“).

Pasibaigus statymui skirtam laikui, dalintojas padalina 2 kortas tokia tvarka: pirma korta į drakono („Dragon“) pusę, o antroji korta – į tigro („Tiger“) pusę. Laimi ta pusė, kuri turi aukštesnę kortą. Jei taškų suma lygi, lošimas baigiamas lygiosiomis („Tie“).

Kortų vertės:

Kortos	A	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K
Taškai	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

Išmokėjimai („Payouts“):

Drakonas („Dragon“)	1:1
Tigras („Tiger“)	1:1
Lygiosios („Tie“).	1:1

Lygiųjų („Tie“) atveju statymai už Drakoną („Dragon“) ir Tigrą („Tiger“) prarandama 50% statomos sumos.

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra techninių arba krupjė klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu lošėjui, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti.
Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

84. „Laimingas 7“ („Lucky 7“)

Tai yra „Ezzugi“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 1 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 250 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 3 450 EUR;
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 12.

Lošimo tikslas:
Tikslas yra atspėti ar sekanti išdalinta korta bus aukštesnė („Up“) ar žemesnė („Down“) korta nei laimingas 7 („Lucky 7“).

Lošimo taisyklės:
Lošiama naudojant 8 standartins 52 kortų kalades (viso 416 kortų). Lošimo metu traukiama ir atverčiama tik 1 korta.

Kortų vertės:

„Žemiau“ („Low“)	**„Laimingas 7“ („Lucky 7“)**	**„Aukščiau“ („High“)**
A, 2, 3, 4, 5, 6	7	8, 9, 10, J, Q, K
„Lyginis“ („Even“)		**„Nelyginis“ („Odd“)**
2, 4, 6, 8, 10, Q		A, 3, 5, 7, 9, J, K

„Šalutiniai statymai“ („Side Bets“):
Norint atlikti statymą ant šoninio statymo („Side Bet“) nebūtina atlikti pagrindinį statymą, tačiau tai galima padaryti papildomai prie pagrindinio statymo.

Raudona arba Juoda („Red Or Black“) – šis statymas leidžia lošėjui nuspėti, ar ištraukta korta bus raudona („Red“) ar juoda („Black“).

Lyginis arba nelyginis („Even Or Odd“) – šis statymas leidžia lošėjui nuspėti, ar ištraukta korta bus lyginė („Even“) ar nelyginė („Odd“).

Išmokėjimai („Payouts“):

„Aukščiau“ („Up“)	1:1
„Laimingas 7“ („Lucky 7“)	10.5:1
„Žemiau“ („Down“)	1:1

Jei ištraukta korta bus 7, statymai už „Aukščiau“ („Up“) arba „Žemiau“ („Down“) praras 50% statymo sumos.

Raudona („Red“)	0.9:1
Juoda („Black“).	0.9:1
Nelyginė („Even“)	0.8:1
Lyginė („Odd“)	1:1

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra techninių arba krupjė klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu lošėjui, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti.
Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

85. „OTT Ruletė“ („OTT Roulette“)

Tai yra „Ezzugi“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 0.2 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 1 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 25 200 EUR;
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 23.

Lošimo tikslas:
Tikslas yra atspėti skaičių, ties kuriuo sustos rutuliukas. Atlikus statymus, kamuoliukas bus dalintojo pasukamas ruletės rate ir sustos vienoje iš sunumeruotų rato duobelių. Lošėjas laimi, jei atliktas statymas apima tą skaičių.

Lošimo taisyklės:
Ruletės ratas turi 36 nuo 1 iki 36 atskirai sužymėtus skaičius, kurie yra raudonos arba juodos spalvos ir vieną 0, kuris pažymėtas išskirtine žalia spalva. Pažymėta žalia spalva, kad aiškiai parodytų, jog jis nepriklauso jokiam raudonam/juodam, nelyginiam/lyginiam, aukštam/mažam, dešimčių 2 stulpelių statymui.

Laimėjimo dydis priklauso nuo atlikto statymo pobūdžio.

Norėdami pradėti lošti, palaukite, kol pasirodys pranešimas „Prašome Atlikti Statymus“ („Please Place Your Bets“), tada pasirinkite žetono vertę ir atlikite atitinkamus statymus ant lošimo stalo. Po dalintojo ištartos frazės, kad statymai baigti („No More Bets“), statymai nebepriimami, pavėluoti statymai gali būti nepriimti arba grąžinti.

Laimėjimai („Payouts“), išmokami pagal ruletės mokėjimo lentelę. Jūsų laimėjimo suma bus rodoma skiltyje „Paskutinis Laimėjimas“ („Last Win“), ir laimėjimo žinutėje.

Sekančių statymų metu galėsite:
Pakartoti paskutiniame lošime atliktus statymus spustelėdami mygtuką „Pakartoti Statymą“ („Rebet“).
Padvigubinti („Double“) visus atliktus statymus.
Atšaukti („Undo“) paskutinį veiksmą atliekant statymus.
Išvalyti („Clear“) visus savo statymus.

Statymų tipai („Bet Types“):
Šiame lošime galima atlikti daugybę skirtingų statymų tipų. Jie yra suskirstyti į vidinius statymus („Inside Bets“), kurie yra statymai ant numeruotos didžiosios lošimo išdėstymo lentelės ir išorinius statymus („Outside Bets“), atliekamus kitose lošimo stalo srityse.

Vidiniai statymai:
Statymas tiesiai („Straight Up Bet“) – statymas už individualų skaičių. Paprasčiausias ruletės statymas.
Padalintas statymas („Split Bet“) – dviejų skaičių statymas, dedamas ant linijos, jungiančios du skaičius; pavyzdžiui, padengiant 24 ir 27.
Kampinis statymas („Corner Bet“) – statymas, atliktas keturių skaičių kampe, pavyzdžiui, padengiant 8, 9, 11 ir 12.
Gatvės statymas („Street Bet“) – 3 skaičių statymas, dedamas skaičių eilutės pabaigoje, pavyzdžiui, padengiant 13, 14 ir 15. Gatvės statymas mokamas nuo 11 iki 1.
Šešių eilučių statymas („Six-Line Bet“) – šešių skaičių statymas, atliktas dviejų gatvės statymų sandūroje, apima, pavyzdžiui, 31, 32, 33, 34, 35 ir 36.

„Išoriniai statymai“ („Side Bets“):
Stulpelio statymas („Column Bet“) – 12 skaičių statymas, atliktas vietoje, pažymėtoje „2 į 1“ („2 to 1“) stulpelių gale, kuris apima visus 12 skaičių atitinkamame stulpelyje.
Tuzino statymas („Dozen Bet“) – 12 skaičių statymas, dedamas ant vieno iš trijų langelių, pažymėtų pirmu dvyliktuku („1st 12“), antruoju dvyliktuku („2nd 12“) arba trečiuoju dvyliktuku („3rd 12“). Jis apima dvylika skaičių atitinkamo tuzino (1-12, 13-24 arba 25-36).
Šansai („Chances“):
Raudona ar juoda („Red Or Black“);
Lyginis/nelyginis („Even Or Odd“);
Nuo 1 iki 18 („1 to 18“) ir 19 iki 36 („19 to 36“). Bet kuris apima 18 skaičių lentoje, kaip aprašyta tame langelyje.
Raudonos/juodos („Red Or Black“) spalvos statymai apima arba 18 raudonų skaičių, arba 18 juodų skaičių. Lyginiai/nelyginiai („Even Or Odd“) statymai apima lyginius skaičius („Even“) (2, 4, 6, 8 ir t.t.) arba nelyginius skaičius („Odd“) (1, 3, 5, 7 ir tt). Statymai nuo 1 iki 18 / 19 iki 36 apima mažesnį 18 skaičių arba didesnį 18 skaičių.

Nulio („Zero“) neapima jokie stulpeliai, dešimtys ar šansai.

„Statymo („Tipas“ Bet Type“)	„Dengia“ („Covers“)	„Išmokėjimas“ („Payout“)
Statymas tiesiai („Straight Up Bet“)	„1 Skaičius“ („1 Number“)	35:1
Padalintas statymas („Split Bet“)	„2 Skaičiai“ („2 Numbers“)	17:1

Gatvės statymas („Street Bet“)	„3 Skaičiai“ („3 Numbers“)	11:1
Kampinis statymas („Corner Bet“)	„4 Skaičiai“ („4 Numbers“)	8:1
Šešių eilučių statymas („Six-Line Bet“)	„6 Skaičiai“ („6 Numbers“)	5:1
Stulpelio statymas („Column Bet“)	„12 Skaičių“ („12 Numbers“)	2:1
Tuzino statymas („Dozen Bet“)	„12 Skaičių“ („12 Numbers“)	2:1
Raudona ar juoda („Red Or Black“)	„18 Skaičių“ („18 Numbers“)	1:1
Lyginis/nelyginis („Even Or Odd“	„18 Skaičių“ („18 Numbers“)	1:1
Nuo 1 iki 18 („1 to 18“) ir 19 iki 36 („19 to 36“)	„18 Skaičių“ („18 Numbers“)	1:1

„Ruletės lenktynių trasa“ („Roulette Racetrack“)



Lenktynių trasa vaizduoja skaičius, kurie rodomi ruletės rate, o ne ruletės lentelėje. Ratų sektorių („Wheel Sectors“) ir kaimynų („Neighbors“) statymus galima lošti naudojant ruletės lenktynių trasą

Ratų sektoriai yra pirmoji ir svarbiausia statymų grupė, kurią naudoja dauguma lošėjų. Šio tipo statymai atliekami naudojant ruletės lenktynių trasą („Roulette Racetrack“), kuri padalinta į 4 pagrindines dalis (dalys pavadintos prancūzų kalba):

„Eilė 0/2/3“ („Voisins du Zero“):
Šis statymas apima iš viso 17 skaičių, įskaitant 22, 25 ir tarp jų esančius skaičius ruletės rate (įskaitant nulį). 9 žetonai išsidalina taip:
2 žetonai eilėje statymas („Street Bet“) 0/2/3
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 4/7
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 12/15
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 18/21
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 19/22
2 žetonai dedami 25/26/28/29 kampe („Corner Bet“)
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 32/35

„0“ („Jeu Zero“):
Šis statymas apima nulį ir 6 arčiausiai jo ruletėje esančius skaičius: 12, 35, 3, 26, 0, 32 ir 15. 4 žetonai išsidalina taip:
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 0/3
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 12/15
1 žetonas ant 26 statymas tiesiai („Straight Up Bet“)
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 32/35

„Eilė 5/8“ („Tiers du Cylindre“):
Šis statymas apima iš viso 12 skaičių, įskaitant 27, 33 ir tarp jų esančius skaičius nuliui priešingoje ruletės rato pusėje. 6 žetonai išsidalina taip:
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 5/8
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 10/11
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 13/16
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 23/24
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 27/30
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 33/36

„Našlaičiai“ („Orphelins a Cheval“):
Šis statymas apima 8 skaičius dviejose ruletės rato dalyse, nepatenkančiose į „Eilė 0/2/3“ („*Voisins du zero*“) ir „Eilė 5/8“ („*Tiers du cylindre*“) statymus. 5 žetonai išsidalina taip:
1 žetonas ant 1 statymas tiesiai („Straight Up Bet“)
1 žetonas padalijamas tarp 6/9
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 14/17
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 17/20
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 31/34

Kaimynai („Neighbors“)
Kaimynų („Neighbors“) statymai apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norint atlikti kaimynų („Neighbors“) statymą, reikia pasirinkti ant lenktynių trasos („Roulette Racetrack“) esantį skaičių. Žetonas padedamas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Paspaudus apvalų „-“ arba „+“ mygtuką galima sumažinti arba padidinti pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičių.

„Tinkamo sukimo taisyklė“ („Roulette Valid Spin Rule“):
Laimėjęs skaičius patvirtinamas tik tada, kai sukimas buvo laikomas galiojančiu

Tinkamas sukimasis apibrėžiamas taip: dalintojas turi sukti ruletės kamuoliuką priešinga rato sukimuisi kryptimi. Kamuoliukas turi apsisukti mažiausiai keturis ratus.

Jei sukimas apibrėžiamas kaip negaliojantis, ši situacija vadinama negaliojančiu sukimu „No Spin“:
Kamuoliukas padarė mažiau nei 4 pilnus apsisukimus;
Kamuoliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi kaip ir ratas;
Kamuoliukas ar ratas buvo pasuktas netinkama kryptimi;
Sukimo metu ratas nustojo suktis;
Kamuolys neįkrenta į skaičiaus rėmą, o tiesiog sukasi ant rato daugiau nei 3 rato cilindro apsisukimus;
Kamuolys išskrenda iš rato („Ball-Out“);
Į ratą patenka bet koks pašalinis daiktas.
Negaliojančiu sukimu („No Spin“) atveju dalintojas iš naujo suks kamuoliuką pagal procedūras. Jūsų statymas liks ant stalo, kol bus atliktas tinkamas sukimas.

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu lošėjui, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti.
Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

86. „Ruletė“ („Roulette“)

Tai yra „Ezzugi“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 0.5 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 1 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 25 200 EUR;
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 23.

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

Tai yra „Ezzugi“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 0.5 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 1 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 25 200 EUR;
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 18.

Lošimams nuo 84 iki 85 galiojantis lošimo aprašymas ir specialiosios taisyklės:

Lošimo tikslas:
Tikslas yra atspėti skaičių, ties kuriuo sustos rutuliukas. Atlikus statymus, kamuoliukas bus dalintojo pasukamas ruletės rate ir sustos vienoje iš sunumeruotų rato duobelių. Lošėjas laimi, jei atliktas statymas apima tą skaičių.

Lošimo taisyklės:
Ruletės ratas turi 36 nuo 1 iki 36 atskirai sužymėtus skaičius, kurie yra raudonos arba juodos spalvos ir vieną 0, kuris pažymėtas išskirtine žalia spalva. Pažymėta žalia spalva, kad aiškiai parodytų, jog jis nepriklauso jokiam raudonam/juodam, nelyginiam/lyginiam, aukštam/mažam, dešimčių ar stulpelių statymui.
Laimėjimo dydis priklauso nuo atlikto statymo pobūdžio.

Automatinės ruletės („Auto Roulette“) lošime, kamuoliukas sukamas ne vedėjo, o automatinio mechanizmo ir laimingas skaičius parodomas ekrane. Statymui atlikti skirtas laikas yra 18 sekundžių.

Norėdami pradėti lošti, palaukite, kol pasirodys pranešimas „Prašome Atlikti Statymus“ („Please Place Your Bets“), tada pasirinkite žetono vertę ir atlikite atitinkamus statymus ant lošimo stalo. Po dalintojo ištartos frazės, kad statymai baigti („No More Bets“), statymai nebepriimami, pavėluoti statymai gali būti nepriimti arba grąžinti.

Laimėjimai („Payouts“), išmokami pagal ruletės mokėjimo lentelę. Jūsų laimėjimo suma bus rodoma skiltyje „Paskutinis Laimėjimas“ („Last Win“), ir laimėjimo žinutėje.

Sekančių statymų metu galėsite:
Pakartoti paskutiniame lošime atliktus statymus spustelėdami mygtuką „Pakartoti Statymą“ („Rebet“).
Padvigubinti („Double“) visus atliktus statymus.
Atšaukti („Undo“) paskutinį veiksmą atliekant statymus.
Išvalyti („Clear“) visus savo statymus.

Statymų tipai („Bet Types“):

Šiame lošime galima atlikti daugybę skirtingų statymų tipų. Jie yra suskirstyti į vidinius statymus („Inside Bets“), kurie yra statymai ant numeruotos didžiosios lošimo išdėstymo lentelės ir išorinius statymus („Outside Bets“), atliekamus kitose lošimo stalo srityse.

Vidiniai statymai:
Statymas tiesiai („Straight Up Bet“) – statymas už individualų skaičių. Paprasčiausias ruletės statymas.
Padalintas statymas („Split Bet“) – dviejų skaičių statymas, dedamas ant linijos, jungiančios du skaičius; pavyzdžiui, padengiant 24 ir 27.
Kampinis statymas („Corner Bet“) – statymas, atliktas keturių skaičių kampe, pavyzdžiui, padengiant 8, 9, 11 ir 12.
Gatvės statymas („Street Bet“) – 3 skaičių statymas, dedamas skaičių eilutės pabaigoje, pavyzdžiui, padengiant 13, 14 ir 15. Gatvės statymas mokamas nuo 11 iki 1.

Šešių eilučių statymas („Six-Line Bet“) – šešių skaičių statymas, atliktas dviejų gatvės statymų sandūroje, apima, pavyzdžiui, 31, 32, 33, 34, 35 ir 36.

„Išoriniai statymai“ („Side Bets“):
Stulpelio statymas („Column Bet“) – 12 skaičių statymas, atliktas vietoje, pažymėtoje „2 į 1“ („2 to 1“) stulpelių gale, kuris apima visus 12 skaičių atitinkamame stulpelyje.
Tuzino statymas („Dozen Bet“) – 12 skaičių statymas, dedamas ant vieno iš trijų langelių, pažymėtų pirmu dvyliktuku („1st 12“), antruoju dvyliktuku („2nd 12“) arba trečiuoju dvyliktuku („3rd 12“). Jis apima dvylika skaičių atitinkamo tuzino (1-12, 13-24 arba 25-36).
Šansai („Chances“):
Raudona ar juoda („Red Or Black“);
Lyginis/nelyginis („Even Or Odd“);
Nuo 1 iki 18 („1 to 18“) ir 19 iki 36 („19 to 36“). Bet kuris apima 18 skaičių lentoje, kaip aprašyta tame langelyje.
Raudonos/juodos („Red Or Black“) spalvos statymai apima arba 18 raudonų skaičių, arba 18 juodų skaičių. Lyginiai/nelyginiai („Even Or Odd“) statymai apima lyginius skaičius („Even“) (2, 4, 6, 8 ir t.t.) arba nelyginius skaičius („Odd“) (1, 3, 5, 7 ir tt). Statymai nuo 1 iki 18 / 19 iki 36 apima mažesnį 18 skaičių arba didesnį 18 skaičių.

Nulio („Zero“) neapima jokie stulpeliai, dešimtys ar šansai.

„Statymo („Tipas“ Bet Type“)	„Dengia“ („Covers“)	„Išmokėjimas“ („Payout“)
Statymas tiesiai („Straight Up Bet“)	„1 Skaičius“ („1 Number“)	35:1
Padalintas statymas („Split Bet“)	„2 Skaičiai“ („2 Numbers“)	17:1
Gatvės statymas („Street Bet“)	„3 Skaičiai“ („3 Numbers“)	11:1
Kampinis statymas („Corner Bet“)	„4 Skaičiai“ („4 Numbers“)	8:1
Šešių eilučių statymas („Six-Line Bet“)	„6 Skaičiai“ („6 Numbers“)	5:1
Stulpelio statymas („Column Bet“)	„12 Skaičių“ („12 Numbers“)	2:1
Tuzino statymas („Dozen Bet“)	„12 Skaičių“ („12 Numbers“)	2:1
Raudona ar juoda („Red Or Black“)	„18 Skaičių“ („18 Numbers“)	1:1
Lyginis/nelyginis („Even Or Odd“	„18 Skaičių“ („18 Numbers“)	1:1
Nuo 1 iki 18 („1 to 18“) ir 19 iki 36 („19 to 36“)	„18 Skaičių“ („18 Numbers“)	1:1

„Ruletė“ („Roulette“)



Lenktynių trasa vaizduoja skaičius, kurie rodomi ruletės rate, o ne ruletės lentelėje. Ratų sektorių („Wheel Sectors“) ir kaimynų („Neighbors“) statymus galima lošti naudojant ruletės lenktynių trasą

Ratų sektoriai yra pirmoji ir svarbiausia statymų grupė, kurią naudoja dauguma lošėjų. Šio tipo statymai atliekami naudojant ruletės lenktynių trasą („Roulette Racetrack“), kuri padalinta į 4 pagrindines dalis (dalys pavadintos prancūzų kalba):

„Eilė 0/2/3“ („Voisins du Zero“):
Šis statymas apima iš viso 17 skaičių, įskaitant 22, 25 ir tarp jų esančius skaičius ruletės rate (įskaitant nulį). 9 žetonai išsidalina taip:

2 žetonai eilėje statymas („Street Bet“) 0/2/3
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 4/7
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 12/15
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 18/21
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 19/22
2 žetonai dedami 25/26/28/29 kampe („Corner Bet“)
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 32/35

„0“ („Jeu Zero“):
Šis statymas apima nulį ir 6 arčiausiai jo ruletėje esančius skaičius: 12, 35, 3, 26, 0, 32 ir 15. 4 žetonai išsidalina taip:
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 0/3
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 12/15
1 žetonas ant 26 statymas tiesiai („Straight Up Bet“)
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 32/35

„Eilė 5/8“ („Tiers du Cylindre“):
Šis statymas apima iš viso 12 skaičių, įskaitant 27, 33 ir tarp jų esančius skaičius nuliui priešingoje ruletės rato pusėje. 6 žetonai išsidalina taip:
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 5/8
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 10/11
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 13/16
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 23/24
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 27/30
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 33/36

„Našlaičiai“ („Orphelins a Cheval“):
Šis statymas apima 8 skaičius dviejose ruletės rato dalyse, nepatenkančiose į „Eilė 0/2/3“ („*Voisins du zero*“) ir „Eilė 5/8“ („*Tiers du cylindre*“) statymus. 5 žetonai išsidalina taip:
1 žetonas ant 1 statymas tiesiai („Straight Up Bet“)
1 žetonas padalijamas tarp 6/9
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 14/17
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 17/20
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 31/34

Kaimynai („Neighbors“)
Kaimynų („Neighbors“) statymai apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norint atlikti kaimynų („Neighbors“) statymą, reikia pasirinkti ant lenktynių trasos („Roulette Racetrack“) esantį skaičių. Žetonas padedamas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Paspaudus apvalų „-“ arba „+“ mygtuką galima sumažinti arba padidinti pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičių.

„Tinkamo sukimo taisyklė“ („Roulette Valid Spin Rule“):
Laimėjęs skaičius patvirtinamas tik tada, kai sukimas buvo laikomas galiojančiu

Tinkamas sukimasis apibrėžiamas taip: dalintojas turi sukti ruletės kamuoliuką priešinga rato sukimuisi kryptimi. Kamuoliukas turi apsisukti mažiausiai keturis ratus.

Jei sukimas apibrėžiamas kaip negaliojantis, ši situacija vadinama negaliojančiu sukimu „No Spin“:
Kamuoliukas padarė mažiau nei 4 pilnus apsisukimus;
Kamuoliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi kaip ir ratas;
Kamuoliukas ar ratas buvo pasuktas netinkama kryptimi;
Sukimo metu ratas nustojo suktis;
Kamuolys neįkrenta į skaičiaus rėmą, o tiesiog sukasi ant rato daugiau nei 3 rato cilindro apsisukimus;
Kamuolys išskrenda iš rato („Ball-Out“);

Į ratą patenka bet koks pašalinis daiktas.
Negaliojančiu sukimu („No Spin“) atveju dalintojas iš naujo suks kamuoliuką pagal procedūras. Jūsų statymas liks ant stalo, kol bus atliktas tinkamas sukimas.

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu lošėjui, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti.
Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

88. „Sic Bo“ („Sic Bo“)

Tai yra „Ezzugi“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 0.5 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 10 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 107 000 EUR;
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 17.

Lošimo tikslas:
Tikslas yra atspėti išridentų kauliukų rezultatą.

Lošimo taisyklės:
Lošiama trimis įprastais kauliukais, kurių nominali vertė nuo 1 iki 6. Galima statyti ant vieno, dviejų ar trijų kauliukų sumos ir ne tik.
Norėdami pradėti lošti, palaukite, kol pasirodys pranešimas „Prašome Atlikti Statymus“ („Please Place Your Bets“), tada pasirinkite žetono vertę ir atlikite atitinkamus statymus ant lošimo stalo. Po dalintojo ištartos frazės, kad statymai baigti („No More Bets“), statymai nebepriimami, pavėluoti statymai gali būti nepriimti arba grąžinti.

Laimėjimai („Payouts“), išmokami pagal „Sik Bo“ („Sic Bo“) mokėjimo lentelę. Jūsų laimėjimo suma bus rodoma skiltyje „Paskutinis Laimėjimas“ („Last Win“), ir laimėjimo žinutėje.

Sekančių statymų metu galėsite:
Pakartoti paskutiniame lošime atliktus statymus spustelėdami mygtuką „Pakartoti Statymą“ („Rebet“).
Atšaukti („Undo“) paskutinį veiksmą atliekant statymus.

Statymų tipai („Bet Types“):

Lošime galite atlikti daugybę statymų ir kiekvienas statymo tipas turi savo išmoką.

A – Mažas/didelis („Small/Big“) – 3 kauliukų skaitinė vertė yra maža (4-10) arba didelė (11-17). Šie statymai pralaimi, jei rezultatas yra bet koks trigubas.
B – Iš viso („Total“) – naudoja 14 statymo sritis, pažymėtas nuo 4 iki 17. Jie nurodo visas galimas visų trijų kauliukų skaitines sumas, išskyrus 3 ir 18. Išmokos skiriasi atsižvelgiant į laimėtą sumą.
C – Vienišiai („Singles“) – 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 („Single“), dviejuose („Double“) ar visuose trijuose („Triple“) kauliukuose.
D – Dvigubas („Double“) – 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.
E – Trigubas („Triple“) – 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.
F – Bet koks trigubas („Any Triple“) – statykite statymą ant šio langelio, kad iš karto padengtumėte visus šešis skirtingus trigubus statymus. Norėdami laimėti, visi trys kauliukai turi rodyti tą patį skaičių.
G – Kombinacija („Combination“) – statykite statymą už bet kurią arba visas 15 galimų 2 kauliukų kombinacijų.

„Statymas“ („Bet“)	„Minimumas“ („Min“)	„Maksimumas“ („Max“)	„Išmoka“ („Payout“)
Mažas/didelis („Small/Big“)	0.5	10000	1:1
Dvigubas („Double“)	0.5	1000	11:1
„Trigubas“ („Triple“)	0.5	200	180:1
„Bet koks trigubas“ („Any Triple“)	0.5	1000	30:1
„Iš viso“ („Total“) 4 or 17	0.5	200	62:1
„Iš viso“ („Total“) 5 or 16	0.5	400	31:1
„Iš viso“ („Total“) 6 or 15	0.5	1000	18:1
„Iš viso“ („Total“) 7 or 14	0.5	2000	12:1
„Iš viso“ („Total“) 8 or 13	0.5	2000	8:1
„Iš viso“ („Total“) 9 or 12	0.5	2000	7:1
„Iš viso“ („Total“) 10 or 11	0.5	2000	6:1
„Kombinacija“ („Combination“)	0.5	2000	5:1
„Vienišiai“ („Singles“)	0.5	1000	
„Vienas“ („Single“)			1:1
„Dvigubas“ („Double“)			2:1
„Trigubas“ („Triple“)			12:1

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu lošėjui, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti.
Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

89. „Trijų kortų pokeris“ („Teen Patti / 3 Card“)

Tai yra „Ezzugi“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 1 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 1 000 EUR;

Maksimalus statymo laimėjimas: 37 000 EUR;
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 12.

Lošimo tikslas:
Lošimo tikslas yra surinkti geresnę trijų kortų kombinaciją nei dalintojas.

Lošimo taisyklės:
Lošimo metu naudojama viena 52 kortų kaladė, o kaladė kiekvienam lošimui maišoma iš naujo.
Viename lošime vienu metu gali dalyvauti neribotas lošėjų skaičius, kiekvienas užima ne daugiau kaip vieną vietą.
Norėdami dalyvauti ture, lošėjai turi atlikti pradinį statymą („Ante“)
Pakartotinio statymo („Rebet“) mygtukas iš naujo atliks paskutinį atliktą statymą. Paspaudus mygtuką, jis pasikeis į dvigubinimo („Double“) mygtuku, kuris padvigubins statymą, jei ši nauja vertė neviršija leidžiamų lošėjo balanso ribų.
Mygtukas anuliuoti („Undo“) atšauks paskutinį veiksmą. Mygtukas išvalyti („Clear“) pašalins visus atliktus statymus.

Dalintojas padalina tris kortas lošėjui ir tris užverstas kortas sau, jūsų kortų kombinacija bus lyginama su dalintojo. Jeigu išdalintos kortos jums tinka, turite atlikti veiksmą atsakyti („Play“) ir statyti dvigubą pradinio statymo sumą, tada dalintojas parodys jums savąsias kortas. Jeigu tęsti lošimo nenorite, galite atsisakyti („Fold“) lošti, bet jūs prarasite pradinį statymą („Ante“).

„Šalutiniai statymai“ („Side Bets“):
Lošėjas taip pat gali atlikti statymą už vieną iš šių šalutinių statymų:

Pora plius („Pair Plus“) (lošėjui A („Player A“) arba lošėjui B („Player B“)) – tikslas yra sudaryti porą ar geresnę kombinaciją. Išmokama, kai pora arba geresnė kombinacija yra sudaryta iš trijų kortų. Išmokėjimai atliekami pagal išmokėjimų lentelę.

3+3 papildomas lošimas („3+3 Bonus“) – tikslas yra sudaryti geriausią penkių kortų kombinaciją, iš visų 6 lošime dalyvaujančių kortų. Išmokama, kai surenkama trys vienodos („Three Of A Kind“) arba geresnė kombinacija . Išmokėjimai atliekami pagal išmokėjimų lentelę.

Abu šalutiniai statymai gali būti atliekami tik atlikus pagrindinį statymą. Šalutinis statymo rezultatas nepriklauso nuo pagrindinio statymo baigties, o tai reiškia, kad galite laimėti bet kurį šalutinį statymą, net jei pralaimėjote pagrindinį statymą tame pačiame lošime.

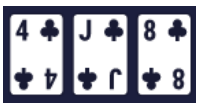
„Laimingos kombinacijos“ („Lucky Combinations“):


Karališka spalva („Royal Flush“) – tos pačios mosties Tūzas („Ace“), karalius („King“) ir karalienė („Queen“).


Eilės ir spalva („Straight Flush“) – iš eilės trys tos pačios mosties kortos. Pavyzdžiui: dešimt („Ten“), devyni („Nine“) ir aštuoni („Eight“) kryžių.


Trys vienodos („Three Of A Kind“) – trys, tos pačios vertės kortos.


Eilė („Straight“) – trys, iš eilės reitinguojamos kortos, bent dvi iš jų turi būti skirtingų mosčių. Pavyzdžiui: du („Two“), trys („Three“) ir keturi („Four“), visos skirtingų mosčių.


Spalva („Flush“) – trys, tos pačios mosties kortos, bet ne iš eilės. Pavyzdžiui: keturi („Four“), džekas („Jack“) ir aštuoni („Eight“) kryžių.



Pora („Pair“) – trys kortos, iš kurių dvi yra tos pačios vertės kortos. Pavyzdžiui: du karaliai („Kings“) ir aštuonetas („Eight“). Jei lošėjas A („Player A“) ir lošėjas B („Player B“) turi vienodos vertės porą, lyginame trečiąsias kortas siekiant nustatyti nugalėtoją.



Aukščiausia korta („High Card“) – kombinacija iš bet kurių trijų kortų, neatitinkančių nė vieno iš aukščiau išvardytų reikalavimų. Jokia ranka nesudaroma, nugalėtoją siekiama nustatyti pagal turimą aukščiausios vertės kortą.

3+3 papildomas lošimas („3+3 Bonus“):

Karališka spalva („Royal Flush“) – tos pačios mosties Tūzas („Ace“), karalius („King“) ir karalienė („Queen“), džekas („Jack“) ir dešimt („Ten“).

Eilės ir spalva („Straight Flush“) – penkios viena po kitos vertinamos tos pačios mosties kortos, tik be tūzo („Ace“).

Keturios vienodos („Four Of A Kind“) – keturios, tos pačios vertės kortos.

Pilnas namas („Full House“) – trys tos pačios vertės kortos ir dvi tos pačios vertės kortos.

Spalva („Flush“) – penkios tos pačios mosties kortos, bet ne iš eilės.

Eilė („Straight“) – penkios, iš eilės reitinguojamos kortos.

Trys vienodos („Three Of A Kind“) – trys, tos pačios vertės kortos.

Tūzas („Ace“) gali reikšti 1 arba kortą virš karaliaus („King“).
Silpniausia kombinacija yra aukščiausia korta („High Card“) – sudaryta iš bet kurių trijų kortų, neatitinkančių nė vieno iš aukščiau paminėtų reikalavimų. Lemiamas veiksnys lyginant vienodas kombinacijas yra aukščiausia lošėjo korta.

Išmokėjimai („Payouts“):

„Rezultatas“ („Result“)	„Pradinis Statymas“ („Ante“)	„Atsakymas“ („Play“)
Dalintojas nedalyvauja lošime, nesurinkęs reikalaujamos kombinacijos	1:1	„Grąžinamas statymas“ („Push“)
Dalintojas dalyvauja lošime ir lošėjas laimi	1:1	1:1
Dalintojas dalyvauja lošime ir lošėjas pralaimi	Lose	„Pralaimėta“ („Lose“)
Dalintojas dalyvauja lošime ir įvyksta lygiosios („Tie“)	„Grąžinamas statymas“ („Push“)	„Grąžinamas statymas“ („Push“)
Lošėjas nesutinka tęsti lošimo ir nestato atsakymo („Play“)	„Pralaimėta“ („Lose“)	-

Jei lošdami ir atsakę („Play“) iš pirmų trijų kortų gaunate eilę ir spalvą („Straight Flush“), trys vienodas („Three Of A kind“) arba eilę („Straight“), laimite pradinio statymo („Ante“) vertės išmoką pagal lentelę, net jei dalintojas laimi lošimą.

Dalintojas turi surinkti bent aukščiausios kortos („High Card“) kombinaciją, bent karalienę kaip aukščiausią kortą („Queen High Card“) kad įvyktų lošimas.

Jums laimėjus prieš dalintoją pradinis statymas („Ante“) išmokamas 1:1, o atsakymas („Play“) – 1:1.

Jūs pralaimite, jei dalintojo kombinacija aukštesnė už jūsų. Pralaimite ir pradinį statymą („Ante“), ir atsakymo („Play“) statymą.

(„Push“) arba („Tie“) yra lygiosios – kai jūs ir dalintojas turi lygiai tokią pačią kombinaciją. Tokiu atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą („Ante“), ir atsakymo („Play“) statymą.

Jei dalintojas negauna tinkamos kombinacijos, bent karalienės kaip aukščiausios kortos („Queen High Card“), kad galėtų prasidėti lošimas, jūs atgausite savo atsakymo („Play“) statymą ir laimėsite pradinį statymą („Ante“) 1:1.

„Statymas“ („Bet“)	**„Išmokėjimas“ („Pay“)**
„Pradinis Statymas“ („Ante“)	1:1
„Atsakyti“ („Play“)	1:1
„**Pradinio Statymo Papildomas lošimas** “ („**Ante Bonus**“)	
„Karališka Spalva“ („Royal Flush“)	5:1
„Eilė Ir Spalva“ („Straight Flush“)	5:1
„Trys Vienodos“ („Three Of A Kind“)	4:1
„Eilė“ („Straight “)	1:1
„Pora Arba Aukščiau“ („Pair Or Better“)	
„Karališka Spalva“ („Royal Flush“)	100:1
„Eilė Ir Spalva“ („Straight Flush“)	40:1
„Trys Vienodos“ („Three Of A Kind“)	30:1
„Eilė“ („Straight “)	5:1
„Spalva“ („Flush“)	4:1
„Viena Pora“ („One Pair“)	1:1
„**3+3 Papildomas lošimas**“ („**3+3 Bonus**“)	
„Karališka Spalva“ („Royal Flush“)	1000:1
„Eilė Ir Spalva“ („Straight Flush“)	200:1
„Keturios Vienodos“ („Four Of A Kind“)	100:1
„Pilnas Namas“ („Full House“)	20:1
„Spalva“ („Flush“)	15:1
„Eilė“ („Straight“)	10:1
„Trys Vienodos“ („Three Of A Kind“)	7:1

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu lošėjui, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti.
Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

90. „Neribotas Juodasis Džekas“ („Unlimited Blackjack“)

Tai yra „Ezzugi“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 1 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 1 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 16 700 EUR;

Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 18.

Lošimo tikslas:
Tikslas yra surinkti daugiau taškų nei dalintojas. Geriausia Juodojo Džeko („Blackjack“) lošimo kombinacija – tai pirmosios dvi padalintos kortos, kurių suma yra lygiai 21, ši kombinacija yra vadinama Juodasis Džekas („Blackjack“). Galima laimėti ir jeigu dalintojas surenka daugiau nei 21, o lošėjas iki 21, bet pralaimėti jeigu atvirkščiai.

Lošimo taisyklės:
Lošiama naudojant 8 standartins 52 kortų kalades (viso 416 kortų), kaladės keitimas atliekamas, kai pasiekiama raudona kortų nukėlimo kortelė. Kortų nuo 2 iki 10 vertės atitinka jų nominalą, džekas („Jack“), karalienė („Queen“) ir karalius („King“) yra verti – 10, o tūzo („Ace“) vertė gali būti 1 arba 11.
Iš pirmų dviejų kortų (pvz.: 10 ir tūzo („Ace“)) surenkama aukščiausia kombinacija Juodojo Džeko („Blackjack“) ir ji yra pranašesnė prieš sumą 21, kuri yra surenkama iš daugiau nei 2 kortų.
Lošime gali dalyvauti vienu metu neribotas skaičius lošėjų. Lošiama tik prieš dalintoją, bet ne prieš kitus lošėjus.

Lošimo eiga:
Visi lošėjai riboto laiko metu priima sprendimus savarankiškai. Pavyzdžiui, jei pirmosios dvi lošėjų kortos yra karalius („King“) ir 6 (iš viso 16), vienas lošėjas gali pasirinkti padvigubinti („Double Down x2“), kitas lošėjas gali pasirinkti susilaikyti („Stand“), o kitas lošėjas gali imti papildomą kortą, tęsti („Hit“). Galimi sprendimai yra tokie:

Susilaikyti („Stand“) – papildomos kortos nedalinamos, lošiama prieš dalintoją jau su esama taškų suma, surinkta iš pirmų dviejų kortų.
Tęsti („Hit“) – dalinama papildoma korta, kurios taškų suma bus pridėta prie jau surinktų taškų sumos. Papildomų kortų kieki yra neribotas.
Dvigubinti („Double Down x2“) – padvigubinamas papildomas statymas ir padalinama tik 1 papildoma korta.
Išskirti („Split“) – jei dvi pirmosios lošėjui ištrauktos kortos yra poros 2-2, 3-3, 6-6, 7-7, 8-8 arba A-A, dalintojas padalins kortas ir suteiks lošėjams galimybę lošti viena ar dviem rankomis. Bus rodomas atitinkamas pranešimas. Jei nuspręsite lošti abiem rankomis, jūsų pradinis statymas bus padvigubintas. Jei išskiriami tūzai („Aces“), padalinama tik po vieną papildomą kortą, daugiau papildomų kortų gauti yra neįmanoma. Išskyrimo metu taškų suma 21 nėra aukščiausia Juodojo Džeko („Blackjack“) kombinacija. Išskyrimo negalima padaryti daugiau nei 1 kartą.

Jeigu dalintojo atversta korta yra tūzas („Ace“), lošėjams yra siūlomi šie veiksmai:
Draudimas („Insurance“) – šis veiksmas yra pusė lošėjo statymo. Jeigu dalintojas surenka Juodojo Džeko („Blackjack“) kombinaciją - lošėjo apdrausta statymo suma laimi. Jeigu dalintojas nesurenka Juodojo Džeko („Blackjack“) kombinacijos, lošėjas pralaimi savo apdraustą sumą.
Pasidavimas („Surrender“) – lošėjas atgauna pusę statymo vertės nelošdamas.

Kai visi lošėjai atliks savo veiksmus, dalintojas parodys savo užverstą kortą. Jei dalintojo kortų taškų suma yra mažesnė nei 17, dalintojas privalo dalinti sau papildomą kortą. Dalintojas papildomas kortas dalins sau tol, kol jo taškų suma bus bent 17. Kai dalintojo kortų taškų suma yra nuo 17 iki 21, daugiau kortų sau nedalinama. Visi lošėjai, kurių taškų suma yra arčiau 21 nei dalintojo, laimi lošimą. Jei lošėjo taškų suma yra tokia pati kaip dalintojo, įvyksta lygiosios, o lošėjui grąžinama statymo suma. Jeigu lošėjai surinko daugiau 21, dalintojas sau kortų nedalins, tik parodys savo užverstą kortą.

Jeigu dėl prasto interneto ryšio lošėjui neatlikus jokio veiksmo, po statymo atlikimo, automatiškai atliekama Susilaikyti („Stand“) funkcija, o draudimo metu draudimas netaikomas.

„Šalutiniai statymai“ („Side Bets“):

Šiame lošime yra du pasirenkami šalutiniai statymai („Side Bets“) – tobulos poros („Perfect Pairs“) ir („21+3“). Šalutiniai statymai („Side Bets“) gali būti atliekami tik papildomai prie pagrindinio statymo. Šalutinių statymų („Side Bets“) laimėjimai nepriklauso nuo įprasto lošimo baigties.

Yra trys galimi idealių porų („Perfect Pairs“) tipai:
Ideali pora („Perfect Pair“) – kai pirmosios dvi kortos yra vienodos vertės ir mosties, pavyzdžiu: dvi širdžių karalienės („Queens of Hearts“).
Spalvota pora („Colored Pair“) – kai pirmosios dvi kortos yra vienodos vertės ir spalvos, bet skirtingos mosties, pavyzdžiui: viena širdžių karalienė („Queen of Hearts“)., o kita būgnų karalienė („Queen of Diamonds“).
Mišri pora („Mixed Pair“) – kai pirmosios dvi kortos yra vienodos vertės, bet skirtingos spalvos, pavyzdžiui: viena širdžių karalienė („Queen of Hearts“)., o kita kryžių karalienė („Queen of Clubs“).

„21+3“ statymas suteikia galimybę laimėti, jei pirmosios dvi lošėjo kortos ir dalintojo atversta korta sudaro bet kurią toliau parodytą laimėjimą kombinaciją (jos panašios į pokerio):
Trys vienodos mosties („Suited Trips“) – identiškas trejetas, pvz. 3 širdžių karalienės („Queens of Hearts“).
Spalva ir eilė („Straight Flush“) – iš eilės einančios ir tos pačios mosties kortos, pvz.: būgnų 10 („10 of Diamonds“), džekas („Jack of Diamonds“) ir karalienė („Queen of Diamonds“).
Trys vienodos („Three Of A Kind“) – tos pačios vertės, tačiau skirtingų mosčių kortos.
Eilė („Straight“) – iš eilės einančios, tačiau skirtingų mosčių kortos.
Spalva („Flush“) – tos pačios mosties ne iš eilės einančios kortos.

Išmokėjimai („Payouts“):

„Pagrindinis Lošimas“ („Main Game“)	
„Juodasis Džekas“ („Blackjack“)	3:2
„Lošėjo Pergalė“ („Player Wins“)	1:1
„Draudimas“ („Insurance“)	2:1
„Idealių Porų Šalutiniai Statymai“ („Perfect Pair Side Bets“)	
„Ideali pora“ („Perfect Pair“)	25:1
„Spalvota pora“ („Colored Pair“)	12:1
„Mišri pora“ („Mixed Pair“)	6:1
„21+3 Šalutiniai Statymai“ („21+3 Side Bets“)	
„Trys vienos mosties“ („Suited Trips“)	100:1
„Spalva ir eilė“ („Straight Flush“)	40:1
„Trys vienodos“ („Three Of A Kind“)	25:1
„Eilė“ („Straight“)	10:1
„Spalva“ („Flush“)	5:1

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra techninių arba krupjė klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu lošėjui, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti.
Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

91. „Karališkas pokeris“ („Royal Poker“)

Tai yra „Ezzugi“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 0.5 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 500 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 75 000 EUR;
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 12.

Lošimo tikslas:
Lošimo tikslas yra surinkti geresnę penkių kortų kombinaciją nei dalintojas.

Lošimo taisyklės:
Lošimo metu naudojama viena 52 kortų kaladė, o kaladė kiekvienam lošimui maišoma iš naujo.
Viename lošime vienu metu gali dalyvauti neribotas lošėjų skaičius. Kiekvienas lošėjas priima savo sprendimus
Norėdami dalyvauti ture, lošėjai turi atlikti pradinį statymą („Ante“).
Dalintojas padalina po penkias kortas lošėjui ir sau, dalina po vieną, pradedant nuo lošėjo. Dalintojas sau dalina užverstas kortas, o paskutinę, penktą, palieka atverstą. Lošėjo kortų kombinacija bus lyginama su dalintojo.
Jeigu išdalintos kortos jums tinka, turite atlikti veiksmą statyti („Bet“) ir statyti dvigubą pradinio statymo sumą, tada dalintojas parodys jums savąsias kortas. Lošimas įvyksta, jeigu dalintojas surenka bent žemiausią kombinaciją: tūzą („Ace“) ir karalių („King“). Jeigu tęsti lošimo nenorite, galite atsisakyti („Fold“) lošti, bet jūs prarasite pradinį statymą („Ante“).

Lošimo eiga:
Išdalinus kortas, dalintojas jas perrūšiuos pagal kortų stiprumą. Tuomet jums reikės priimti sprendimą iš galimų: statyti („Bet“), numesti („Fold“), keisti („Swap“) ar pirkti šeštą, papildomą kortą („Buy +1“).

	Pasirinkite, jeigu jus tenkina jūsų turimos kortos ir nenorite atlikti jokio papildomo veiksmo (2x pradinio statymo („Ante“) suma).
	Pasirinkite, jeigu jūsų netenkina turimos kortos ir nenorite atlikti jokio papildomo veiksmo
	Pasirinkite, jeigu norite keisti konkrečias kortas iš jau turimų penkių. Galite keisti mažiausiai dvi, o daugiausiai visas penkias. Būtina sužymėti, kurias kortas norite keisti. (1x pradinio statymo („Ante“) suma).
	Pasirinkite, jeigu norite pirkti papildomą, šeštą kortą. (1x pradinio statymo („Ante“) suma).

Kai visi lošėjai priėmė sprendimus, dalintojas atvers visas likusias užverstas savo kortas ir parodys turimą kombinaciją. Jeigu dalintojas neturi jokios kombinacijos ir lošime nedalyvauja, lošėjas turi galimybę nupirkti jam papildomą, šeštą kortą už 1x pradinio statymo („Ante“) sumą, tokiu būdų dalintojas ištrauks vieną kortą ir ją nudegins („Burn“) kartu su savo aukščiausia korta ir į jos vietą ištrauks naują kortą.

Pakartotinio statymo („Rebet“) mygtukas iš naujo atliks paskutinį atliktą statymą. Paspaudus mygtuką, jis pasikeis į dvigubinimo („Double“) mygtuku, kuris padvigubins statymą, jei ši nauja vertė neviršija leidžiamų lošėjo balanso ribų.

Mygtukas anuliuoti („Undo“) atšauks paskutinį veiksmą. Mygtukas išvalyti („Clear“) pašalins visus atliktus statymus.

Draudimas („Insurance“):
Jeigu turite kombinaciją nors tris vienodas („Three of a kind“) plius tūzą („Ace“), jūs galite savo kombinaciją apdrausti, nuo to, kad pas dalintoją nebus jokios lošiamos kombinacijos. Minimalaus draudimo suma lygi 1x pradinio statymo („Ante“) sumai. O maksimalus draudimas yra lygus pusei turinčios kombinacijos išmokos. Jeigu dalintojas turi kombinaciją, tuomet draudimo suma prarandama, bet jeigu dalintojas kombinacijos neturi, draudimas išmokamas 1:1.

Dvigubos kombinacijos:
Lošime gali dalyvauti net dvi kombinacijos, jeigu vienoje iš jūsų jau turimų kombinacijų nedalyvauja tos kortos, kurios priklauso antrai kombinacijai. Lošimo metu laimint prieš dalintoją su dviem kombinacijom, už abi jas ir bus atliktas išmokėjimas.

Išmokėjimai („Payouts“):
Lošimo nugalėtojas nustatomas lyginant kombinacijas pagal stiprumą. Lošime naudojamos klasikinės pokerio kombinacijos. Kad lošimas įvyktų, dalintojas privalo turėti bent žemiausią kombinaciją: tūzą („Ace“) ir karalių („King“). Jeigu su dalintoju turite vienodas kombinacijas, tuomet lyginamos likusios jūsų kortos, kurios nesudaro jokios kombinacijos. Jeigu jūsų ir daintojos kortos yra identiškos, tokiu atveju yra skelbiamos lygiosios („Tie“), jūsų statymas yra grąžinamas.

Kortų kombinacijos:

10♥ J♥ Q♥ K♥ A♥	Karališka spalva („Royal Flush“) – tos pačios mosties. Pavyzdžiui: Tūzas („Ace“), karalius („King“) ir karalienė („Queen“), džekas („Jack“), dešimt („Ten“).
4♣ 5♣ 6♣ 7♣ 8♣	Eilė ir spalva („Straight Flush“) – iš eilės trys tos pačios mosties kortos. Pavyzdžiui: aštuoni („Eight“), septyni („Seven“), šeši („Six“), penki („Five“) ir keturi („Four“) kryžių.
K♠ K♥ K♣ K♦ 3♠	Keturios vienodos („Four Of A Kind“) – keturios, tos pačios vertės kortos. Pavyzdžiui: keturi Karaliai („Kings“).
10♥ 10♠ 10♦ A♠ A♣	Pilnas namas („Full House“) – trys tos pačios vertės kortos ir dvi tos pačios vertės kortos. Pavyzdžiui: trys dešimtakės („Tens“).
10♠ K♠ 2♠ 6♠ 7♠	Spalva („Flush“) – penkios tos pačios mosties kortos, bet ne iš eilės. Pavyzdžiui: septyni („Seven“), šeši („Six“), du („Two“), karalius („King“) ir dešimt („Ten“) vynų.
7♣ 8♠ 9♦ 10♠ J♥	Eilė („Straight“) – penkios, iš eilės reitinguojamos kortos. Pavyzdžiui: džekas („Jack“), dešimt („Ten“), devyni („Nine“), aštuoni („Eight“) ir septyni („Seven“).
5♠ 5♥ 5♣ J♦ A♦	Trys vienodos („Three Of A Kind“) – trys, tos pačios vertės kortos. Pavyzdžiui: trys penketai („Fives“).

	Dvi Poros („Two Pairs“) – Dvi tos pačios vertės kortos ir kitos dvi tos pačios vertės kortos. Pavyzdžiui: du tūzai („Aces“) ir du trejetai („Threes“).
	Pora („Pair“) – Dvi tos pačios vertės kortos. Pavyzdžiui: dvi karalienės („Queens“).
	Tūzas ir karalius („Ace King“).

Kombinacija („Combination“)	**Išmokėjimas („Payout“)**
Karališka spalva („Royal Flush”)	100:1
Eilė ir spalva („Straight Flush”)	50:1
Keturios vienodos („Four of a Kind”)	20:1
Pilnas namas („Full House”)	7:1
Spalva („Flush”)	5:1
Eilė („Straight”)	4:1
Trys vienodos („Three of a Kind”)	3:1
Dvi poros („Two Pairs”)	2:1
Pora („Pair”)	1:1
Tūzas ir karalius („Ace King”)	1:1

Kombinacija („Combination“)	**Išmokėjimas („Payout“)**
Karališka spalva („Royal Flush”) + Eilė ir spalva („Straight Flush”)	150:1
Karališka spalva („Royal Flush”) + Spalva („Flush”)	105:1
Karališka spalva („Royal Flush”) + Eilė („Straight“)	104:1
Karališka spalva („Royal Flush”) + Pair	101:1
Eilė ir spalva („Straight Flush”)+ Eilė ir spalva („Straight Flush”)	100:1
Eilė ir spalva („Straight Flush”)+ Spalva („Flush”)	55:1
Eilė ir spalva („Straight Flush”)+ Eilė („Straight“)	54:1
Eilė ir spalva („Straight Flush”)+ Pora („Pair“)	51:1
Eilė ir spalva („Straight Flush”) + Tūzas ir karalius („Ace King”)	51:1
Keturios vienodos („Four of a Kind”) + Pilnas namas („Full House”)	27:1

Keturios vienodos („Four of a Kind”) + Tūzas ir karalius („Ace King”)	21:1
Pilnas namas („Full House”) + Pilnas namas („Full House”)	14:1
Pilnas namas („Full House”) + Tūzas ir karalius („Ace King”)	8:1
Spalva („Flush”) + Spalva („Flush”)	10:1
Spalva („Flush”) + Eilė („Straight“)	9:1
Spalva („Flush”) + Pora („Pair“)	6:1
Spalva („Flush”) + Tūzas ir karalius („Ace King”)	6:1
Eilė („Straight“) + Eilė („Straight“)	8:1
Eilė („Straight“) + Pora („Pair“)	5:1
Eilė („Straight“) + Tūzas ir karalius („Ace King”)	5:1
Trys vienodos („Three of a Kind”) + Tūzas ir karalius („Ace King”)	4:1
Trys Poros („Three Pairs”)	3:1
Dvi poros („Two Pairs”) + Tūzas ir karalius („Ace King”)	3:1
Pora („Pair“) + Tūzas ir karalius („Ace King”)	2:1

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra techninių arba krupjė klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu lošėjui, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti.
Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

92. „Didžiausias Sic Bo“ („Ultimate Sic Bo“)

Tai yra „Ezzugi“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 0.5 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 500 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 500 000 EUR;
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 18.

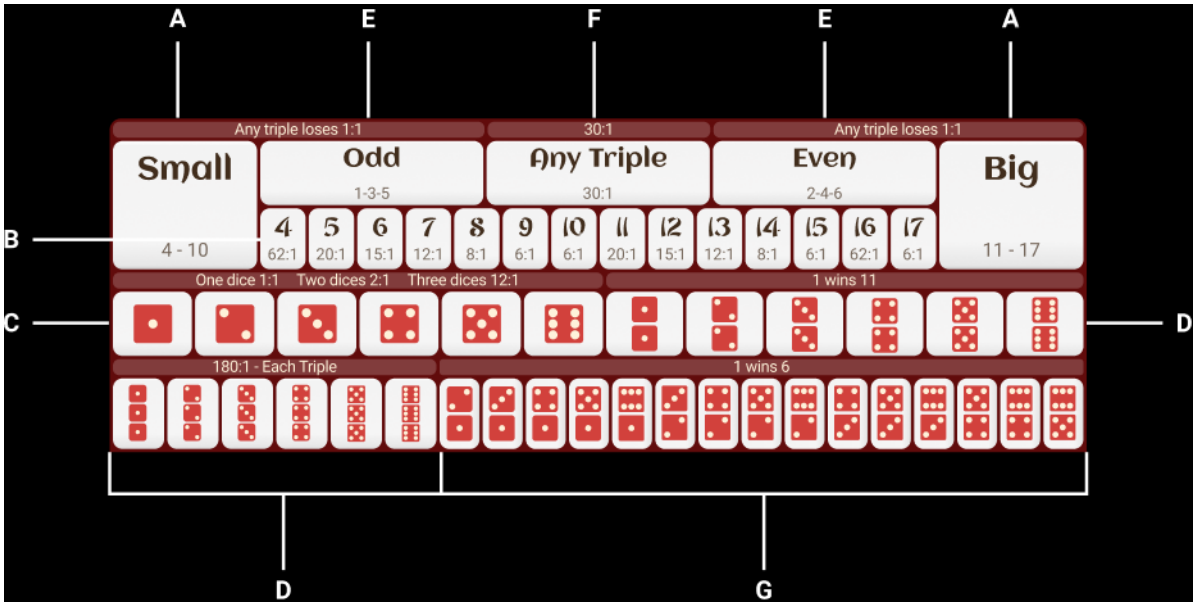
Lošimo tikslas:
Tikslas yra atspėti išridentų kauliukų rezultatą.

Lošimo taisyklės:
Lošiama trimis įprastais kauliukais, kurių nominali vertė nuo 1 iki 6. Galima statyti ant vieno, dviejų ar trijų kauliukų sumos ir ne tik.
Norėdami pradėti lošti, palaukite, kol pasirodys pranešimas „Prašome Atlikti Statymus“ („Please Place Your Bets“), tada pasirinkite žetono vertę ir atlikite atitinkamus statymus ant lošimo stalo. Po dalintojo ištartos frazės, kad statymai baigti („No More Bets“), statymai nebepriimami, pavėluoti statymai gali būti nepriimti arba grąžinti.

Laimėjimai („Payouts“), išmokami pagal išmokėjimų lentelę. Jūsų laimėjimo suma bus rodoma skiltyje „Paskutinis Laimėjimas“ („Last Win“), ir laimėjimo žinutėje.

Sekančių statymų metu galėsite:
Pakartoti paskutiniame lošime atliktus statymus spustelėdami mygtuką „Pakartoti Statymą“ („Rebet“).
Atšaukti („Undo“) paskutinį veiksmą atliekant statymus.

Statymų tipai („Bet Types“):
Lošime galite atlikti daugybę statymų ir kiekvienas statymo tipas turi savo išmoką.



A – Mažas/didelis („Small/Big“) – 3 kauliukų skaitinė vertė yra maža (4-10) arba didelė (11-17). Šie statymai pralaimi, jei rezultatas yra bet koks trigubas.
B – Iš viso („Total“) – naudoja 14 statymo sritis, pažymėtas nuo 4 iki 17. Jie nurodo visas galimas visų trijų kauliukų skaitines sumas, išskyrus 3 ir 18. Išmokos skiriasi atsižvelgiant į laimėtą sumą.
C – Vienišiai („Singles“) – naudoja 6 statymo zonas apatinėje lošimo laukelio dalyje, pažymėtas „vienas“, „du“, „trys“, „keturi“, „penki“ ir „šeši“, kurios atspindi šešias nominalias kauliuko vertes:
-Jei 1 iš 3 kauliukų rodo skaičių, už kurį statote, jums mokama 1:1
-Jei 2 iš 3 kauliukų rodo skaičių, už kurį statote, jums mokama 2:1
-Jei visi 3 kauliukai rodo skaičių, už kurį statote, jums mokama 6:1
D – Dvigubas („Double“) – atlikite statymą bet kurioje iš šešių dvigubai pažymėtų sričių. Norint laimėti, 2 iš 3 kauliukų turi rodyti tą patį skaičių. Išmokama 12:1. Atkreipkite dėmesį, kad nepaisant to, ar 2 ar 3 kauliukai rodo tą patį skaičių, išmokėjimas išlieka toks pat.
E – Trigubas („Triple“) – atlikite statymą bet kurioje iš šešių trigubai pažymėtų sričių. Norėdami laimėti, visi 3 kauliukai turi atitikti pasirinktą skaičių. Išmokama 200:1.
F – Bet koks trigubas („Any Triple“) – atlikite statymą ant šio langelio, kad iš karto padengtumėte visus šešis skirtingus trigubus statymus. Norėdami laimėti, visi trys kauliukai turi rodyti tą patį skaičių. Išmokama 32:1.
G – Kombinacija („Combination“) – atlikite statymą už bet kurią arba visas 15 galimų 2 kauliukų kombinacijų. Išmokama 6:1.

E – Nelyginis/Lyginis („Odd/Even“) – atlikite statymą, kad bendras trijų kauliukų skaičius būtų nelyginis („Odd“) arba lyginis („Even“). Laimėjimai mokami 1:1, tačiau šie statymai pralaimi bet kuriam trigubui.

„Statymas“ („Bet“)	**„Išmoka“ („Payout“)**
Mažas/didelis („Small/Big“)	1:1
Odd/Even („Nelyginis/Lyginis“)	1:1
Dvigubas („Double“)	8-87:1
„Trigubas“ („Triple“)	150-999:1
„Bet koks trigubas“ („Any Triple“)	30-87:1
„Iš viso“ („Total“) 4 or 17	50-499:1
„Iš viso“ („Total“) 5 or 16	20-249:1
„Iš viso“ („Total“) 6 or 15	15-87:1
„Iš viso“ („Total“) 7 or 14	12-29:1
„Iš viso“ („Total“) 8 or 13	8-24:1
„Iš viso“ („Total“) 9 or 12	6-49:1
„Iš viso“ („Total“) 10 or 11	6-24:1
„Kombinacija“ („Combination“)	5-24:1
„Vienišiai“ („Singles“)	
„Vienas“ („Single“)	1:1
„Dvigubas“ („Double“)	2-19:1
„Trigubas“ („Triple“)	3-87:1

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu lošėjui, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti.
Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

93. „Bakara“ („Baccarat“)

Tai yra „Evolution Gaming“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 1 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 10 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 30 000 EUR.
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 16

Lošimo tikslas:
Tikslas yra numatyti, kieno (lošėjo („Player“) ar bankininko („Banker“)) kortos laimės surinkdamos reikšmę, artimiausią 9.

Lošimo taisyklės:
Lošime krupjė naudoja aštuonias standartines 52 kortų malkas. Kortų reikšmės yra šios:
Tūzai („Aces“) yra mažiausios kortos, jos vertos po 1 tašką.
Kortos nuo 2 iki 9 yra vertos savo nominalo.
Dešimtakė ir figūrų kortos (valetai („Jacks“), damos („Queens“) ir karaliai („Kings“)) vertos 0.

Pagrindiniame lošime reikšminga tik skaitinė kiekvienos kortos vertė. Kortos rūšis (širdys („Hearts“), vynai („Spades“), kryžiai („Clubs“) ar būgnai („Diamonds“)) reikšmės neturi.
Manydamas, kad abi pusės surinks vienodos reikšmės kombinacijas, lošėjas gali spėti lygiąsias („Tie“).
Be to, lošėjas gali statyti ant lošėjo („Player“)/bankininko („Banker“) poros („P/B Pair“). Tokiu atveju gaunama išmoka, jei pirmosios dvi, tiek vienai, tiek kitai pusei, padalintos kortos sudaro porą.

Kortų dalinimas
Skaičiuojant taškus, jei vienos iš lošimo pusių kortų bendra suma yra daugiau nei dešimt taškų, visada reikia atimti dešimt (pvz., 8+8=16, bet skaičiuojama kaip 6, valetas („Jack“)+7=17, bet skaičiuojama kaip 7) arba 5+3=8 prilygsta džekas („Jack“)+8=8.
Jeigu dalintojui išdalinus po 2 pirmas kortas abiem lošimo pusėm susidaro taškų suma 8 arba 9, lošimas baigiasi, papildomos kortos nebedalijamos. Tokia pergalė vadinama natūrali („Natural“).
Jeigu kortų taškų sumos nesiekia šių skaičių, traukiama papildoma korta lošėjo („Player“) pusei, o prireikus dar ir bankininko („Banker“) pusei.

Jei lošėjas („Player“) surinko 6 arba 7, jis negauna trečios kortos. Jei lošėjo („Player“) rezultatas yra 5 ar mažiau, išdalijama trečia korta.
Jei lošėjui („Player“) nebuvo išdalinta trečia korta, krupjė ištraukia trečią kortą bankininkui („Banker“), jei jo taškų suma yra 5 ar mažiau.
Jei lošėjui („Player“) ir bankininkui („Banker“) išdalinamos identiškos rankos, lošimas baigiasi lygiosiomis („Tie“) ir grąžinami statymai už lošėją („Player“) ir bankininką („Banker“).

Bankininkas („Banker“) gaus trečią kortą jei:
Jei lošėjo („Player“) trečioji korta yra 2 arba 3, o bankininkas („Banker“) turi 0-4, bet netraukiama jeigu turi 5-7.
Jei lošėjo („Player“) trečioji korta yra 4 arba 5, o bankininkas („Banker“) turi 0-5, bet netraukiama jeigu turi 6 arba 7.
Jei lošėjo („Player“) trečioji korta yra 6 arba 7, o bankininkas („Banker“) turi 0-6, bet netraukiama jeigu turi 7.
Jei lošėjo („Player“) trečioji korta yra 8, o bankininkas („Banker“) turi 0-2, bet netraukiama jeigu turi 3-7.
Jei lošėjo („Player“) trečioji korta yra 9,10, figūros korta arba Tūzas, o bankininkas („Banker“) turi 0-3, bet netraukiama jeigu turi 4-7.

Lošėjo („Player“) kombinacija:

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

Bankininko („Banker“) kombinacija:

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

4	I	S	S	I	I	I	I	I	I	S	S
5	I	S	S	S	S	I	I	I	I	S	S
6	S	S	S	S	S	S	S	I	I	S	S
7	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
8	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
9	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

I – imti; S – susilaikyti.

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

Statymai:

Papildomas statymas	Aprašymas
P pora („P Pair“)	Laimima, jei pirmosios dvi lošėjui („Player“) padalintos kortos sudaro porą.
B pora („B Pora“)	Laimima, jei pirmosios dvi bankininkui („Banker“) padalintos kortos yra pora.
Puiki pora („Perfect Pair“)	Laimima 25:1, jei bankininkui („Banker“) arba lošėjui („Player“) padalijamos vienodos pirmosios dvi kortos (vienodos rūšies ir vertės). Laimima 200:1, jei bankininkui („Banker“) ir lošėjui („Player“) padalijamos vienodos pirmosios dvi kortos (vienodos rūšies ir vertės).
Bet kuri pora („Either Pair“)	Laimima, jei bankininkas („Banker“) arba lošėjas („Player“) turi poros kombinaciją.
P premija („P Premium“)	Laimima, kai lošėjas („Player“) laimi surinkęs natūralų („Natural“) 8 arba 9, arba bent jau keturiais taškais.
B premija („B Premium“)	Laimima, kai bankininkas („Banker“) laimi surinkęs natūralų („Natural“) 8 arba 9, arba bent jau keturiais taškais.

Išmokėjimų lentelė:

STATYMAS	IŠMOKA
Lošėjas („Player“)	1:1
Bankininkas („Banker“)	0,95:1 Jei bakininkas („Banker“) laimi, grąžinama 95% lošėjo bankininko („Banker“) statymo
Lygiosios („Tie“)	8:1
P pora („P Pair“)	11:1
B pora („B Pair“)	11:1
Puiki pora („Perfect Pair“)	Viena pora: 25:1 Dvi poros: 200:1
Bet kuri pora („Either Pair“)	5:1
P premija („P Premium“) / B premija („B Premium“)	Kombinacijų tikimybės: Ne natūrali („Natural“) pergalė 9 taškais, 30:1; Ne natūrali („Natural“) pergalė 8 taškais, 10:1; Ne natūrali („Natural“) pergalė 7 taškais, 6:1;

	Ne natūrali („Natural“) pergalė 6 taškais, 4:1; Ne natūrali („Natural“) pergalė 5 taškais, 2:1; Ne natūrali („Natural“) pergalė 4 taškais, 1:1; Natūrali („Natural“) pergalė, 1:1; Natūralios („Natural“) lygiosios („Tie“).

„Raudonas Vokas“ („Red Envelope“)
Funkcija „Raudonas Vokas“ („Red Envelope“) suteikia galimybę padidinti išmoką už atliktus statymus ant laiminčios baigties. Ši funkcija atvaizduota raudono voko piktograma , kuri atsitiktine tvarka gali atsirasti šiose statymų vietose: ant lygiųjų („Tie“) lošimo baigties arba šalutinių statymų „P Pora“ („P Pair“) arba „B Pora“ („B Pair“), bet tik tada, kai baigiasi lošimo statymų laikas.
Jei lošėjo atliktas statymas lošimo vietoje su raudonu voku ir šis statymas laimi, laimėjimo išmoka yra padidinama papildomu daugikliu („Multiplier“). Laimėjimo išmokos vertė pagal statymo vietą apskaičiuojama taip:

Statymai („Bets“)	**Išmokėjimai („Payouts“)**
Lygiosios („Tie“)	8 – 88:1
P Pora („Pair“)	11 – 88:1
B Pora („Pair“)	11 – 88:1

Jei kuris nors iš statymų tampa „Raudono voko“ statymu, jo išmoka matoma to lošimo istorijoje (stulpelyje, pažymėtame raudono voko piktograma).

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu lošėjui, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti.
Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

94. „Lėtai valdoma Bakara“ („Control Squeeze Baccarat“)

Tai yra „Evolution Gaming“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 1 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 10 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 30 000 EUR.
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 17

Lošimo tikslas:
Tikslas yra numatyti, kieno (lošėjo („Player“) ar bankininko („Banker“)) kortos laimės surinkdamos reikšmę, artimiausią 9.

Lošimo taisyklės:
Lošime krupjė naudoja aštuonias standartines 52 kortų malkas. Kortų reikšmės yra šios:
Tūzai („Aces“) yra mažiausios kortos, jos vertos po 1 tašką.

Kortos nuo 2 iki 9 yra vertos savo nominalo.
Dešimtakė ir figūrų kortos (valetai („Jacks“), damos („Queens“) ir karaliai („Kings“)) vertos 0.

Pagrindiniame lošime reikšminga tik skaitinė kiekvienos kortos vertė. Kortos rūšis (širdys („Hearts“), vynai („Spades“), kryžiai („Clubs“) ar būgnai („Diamonds“)) reikšmės neturi.
Jei lošėjas mano, kad abi pusės surinks vienodos reikšmės kombinacijas, gali spėti lygiąsias („Tie“).
Be to, galima statyti ant lošėjo („Player“)/bankininko („Banker“) poros („P/B Pair“). Tokiu atveju gaunama išmoka, jei pirmosios dvi, tiek vienai, tiek kitai pusei, padalintos kortos sudaro porą.

Kortų dalinimas
Skaičiuojant taškus, jei vienos iš lošimo pusių kortų bendra suma yra daugiau nei dešimt taškų, visada atimama dešimt (pvz., 8+8=16, bet skaičiuojama kaip 6, džekas („Jack“)+7=17, bet skaičiuojama kaip 7) arba 5+3=8 prilygsta valetas („Jack“)+8=8.
Jeigu dalintojui išdalinus po 2 pirmas kortas abiem lošimo pusėm susidaro taškų suma 8 arba 9, lošimas baigiasi, papildomos kortos nebedalijamos. Tokia pergalė vadinama natūrali („Natural“).
Jeigu kortų sumos nesiekia šių skaičių, traukiama papildoma korta lošėjo („Player“) pusei, o prireikus dar ir bankininko („Banker“) pusei.

Jei lošėjas („Player“) surinko 6 arba 7 taškus, jis negauna trečios kortos. Jei lošėjo („Player“) rezultatas yra 5 ar mažiau, išdalijama trečia korta.
Jei lošėjui („Player“) nebuvo išdalinta trečia korta, lošimo krupjė ištraukia trečią kortą bankininkui („Banker“), jei jo surinkti taškai yra 5 ar mažiau.
Jei lošėjui („Player“) ir bankininkui („Banker“) išdalinamos identiškos rankos, lošimas baigiasi lygiosiomis („Tie“) ir grąžinami statymai už lošėją („Player“) ir bankininką („Banker“).

Bankininkas („Banker“) gaus trečią kortą jei:
Jei lošėjo („Player“) trečioji korta yra 2 arba 3, o bankininkas („Banker“) turi 0-4, bet netraukiama jeigu turi 5-7.
Jei lošėjo („Player“) trečioji korta yra 4 arba 5, o bankininkas („Banker“) turi 0-5, bet netraukiama jeigu turi 6 arba 7.
Jei lošėjo („Player“) trečioji korta yra 6 arba 7, o bankininkas („Banker“) turi 0-6, bet netraukiama jeigu turi 7.
Jei lošėjo („Player“) trečioji korta yra 8, o bankininkas („Banker“) turi 0-2, bet netraukiama jeigu turi 3-7.
Jei lošėjo („Player“) trečioji korta yra 9,10, figūros korta arba Tūzas, o bankininkas („Banker“) turi 0-3, bet netraukiama jeigu turi 4-7.

„Lėtas atvertimas“
Dėl specialių animuotų kortų uždangų yra galimybė lėtai atversti kortas. Kortos išdalijamos užverstos ant stiklinių stale sumontuotų plokštelių. Po stalu esančios vaizdo kameros užfiksuoja kortų vertes, tačiau jas dengia uždanga, kurią lošėjas gali lėtai patraukti paspausdamas kortos kraštą ar kampą. Lėtas kortų atvertimas leidžiamas tik tam tikrą kiekvienam lošimui skirtą laiką.

Lošėjo („Player“) kombinacija:

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

Bankininko („Banker“) kombinacija:

	Trečiosios lošėjo („Player“) ištrauktos kortos vertė

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

I – imti; S – susilaikyti.

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

Statymai:

Papildomas statymas	Aprašymas
P pora („P Pair“)	Laimima, jei pirmosios dvi lošėjui („Player“) padalintos kortos sudaro porą.
B pora („B Pora“)	Laimima, jei pirmosios dvi bankininkui („Banker“) padalintos kortos yra pora.
Puiki pora („Perfect Pair“)	Laimima 25:1, jei bankininkui („Banker“) arba lošėjui („Player“) padalijamos vienodos pirmosios dvi kortos (vienodos rūšies ir vertės). Laimima 200:1, jei bankininkui („Banker“) ir lošėjui („Player“) padalijamos vienodos pirmosios dvi kortos (vienodos rūšies ir vertės).
Bet kuri pora („Either Pair“)	Laimima, jei bankininkas („Banker“) arba lošėjas („Player“) turi poros kombinaciją.
P premija („P Premium“)	Laimima, kai lošėjas („Player“) laimi surinkęs natūralų („Natural“) 8 arba 9, arba bent jau keturiais taškais.
B premija („B Premium“)	Laimima, kai bankininkas („Banker“) laimi surinkęs natūralų („Natural“) 8 arba 9, arba bent jau keturiais taškais.

Išmokėjimų lentelė:

STATYMAS	IŠMOKA
Lošėjas („Player“)	1:1
Bankininkas („Banker“)	0,95:1 Jei bakininkas („Banker“) laimi, grąžinama 95% lošėjo bankininko („Banker“) statymo
Lygiosios („Tie“)	8:1
P pora („P Pair“)	11:1
B pora („B Pair“)	11:1

Puiki pora („Perfect Pair“)	Viena pora: 25:1 Dvi poros: 200:1
Bet kuri pora („Either Pair“)	5:1
P premija („P Premium“) / B premija („B Premium“)	Kombinacijų tikimybės: Ne natūrali („Natural“) pergalė 9 taškais, 30:1; Ne natūrali („Natural“) pergalė 8 taškais, 10:1; Ne natūrali („Natural“) pergalė 7 taškais, 6:1; Ne natūrali („Natural“) pergalė 6 taškais, 4:1; Ne natūrali („Natural“) pergalė 5 taškais, 2:1; Ne natūrali („Natural“) pergalė 4 taškais, 1:1; Natūrali („Natural“) pergalė, 1:1; Natūralios („Natural“) lygiosios („Tie“).

„Raudonas Vokas“ („Red Envelope“)
Funkcija „Raudonas Vokas“ („Red Envelope“) suteikia galimybę padidinti išmoką už atliktus statymus ant laimėjimo baigties. Ši funkcija atvaizduota raudono voko piktograma , kuri atsitiktine tvarka gali atsirasti šiose statymų vietose: ant lygiųjų („Tie“) lošimo baigties arba šalutinių statymų „P Pora“ („P Pair“) arba „B Pora“ („B Pair“), bet tik tada, kai baigiasi lošimo statymų laikas.
Jei lošėjo atliktas statymas lošimo vietose su raudnu voku ir šis statymas laimi, laimėjimo išmoka yra padidinama papildomu daugikliu („Multiplier“). Laimėjimo išmokos vertė pagal statymo vietą apskaičiuojama taip:

Statymai („Bets“)	**Išmokėjimai („Payouts“)**
Lygiosios („Tie“)	8 – 88:1
P Pora („Pair“)	11 – 88:1
B Pora („Pair“)	11 – 88:1

Jei kuris nors iš lošėjostatymų tampa „Raudono voko“ statymu, jo išmoka sužinoma to lošimo istorijoje (stulpelyje, pažymėtame raudono voko piktograma).

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu lošėjui, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti.
Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

95. „Bakara be komisinių“ („No Commission Baccarat“)

Tai yra „Evolution Gaming“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 1 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 10 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 30 000 EUR.
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 16

Lošimo tikslas:
Tikslas yra numatyti, kieno (lošėjo („Player“) ar bankininko („Banker“)) kortos laimės surinkdamos reikšmę, artimiausią 9.

Lošimo taisyklės:
Lošime krupjė naudoja aštuonias standartines 52 kortų malkas. Kortų reikšmės yra šios:
Tūzai („Aces“) yra mažiausios kortos, jos vertos po 1 tašką.
Kortos nuo 2 iki 9 yra vertos savo nominalo.
Dešimtakė ir figūrų kortos (valetai („Jacks“), damos („Queens“) ir karaliai („Kings“)) vertos 0.

Pagrindiniame lošime reikšminga tik skaitinė kiekvienos kortos vertė. Kortos rūšis (širdys („Hearts“), vynai („Spades“), kryžiai („Clubs“) ar būgnai („Diamonds“)) reikšmės neturi.
Jei manoma, kad abi pusės surinks vienodos reikšmės kombinacijas, galima spėti lygiąsias („Tie“).
Be to, galima statyti ant lošėjo („Player“)/bankininko („Banker“) poros („P/B Pair“). Tokiu atveju gaunama išmoka, jei pirmosios dvi, tiek vienai, tiek kitai pusei, padalintos kortos sudaro porą.

Kortų dalinimas
Skaičiuojant taškus, jei vienos iš lošimo pusių kortų bendra suma yra daugiau nei dešimt taškų, visada atimama dešimt (pvz., 8+8=16, bet skaičiuojama kaip 6, valetas („Jack“)+7=17, bet skaičiuojama kaip 7) arba 5+3=8 prilygsta valetas („Jack“)+8=8.
Jeigu dalintojui išdalinus po 2 pirmas kortas abiem lošimo pusėm susidaro taškų suma 8 arba 9, lošimas baigiasi, papildomos kortos nebedalijamos. Tokia pergalė vadinama natūrali („Natural“).
Jeigu kortų sumos nesiekia šių skaičių, traukiama papildoma korta lošėjo („Player“) pusei, o prireikus dar ir bankininko („Banker“) pusei.

Jei lošėjas („Player“) surinko 6 arba 7 taškus, jis negauna trečios kortos. Jei lošėjo („Player“) rezultatas yra 5 ar mažiau, išdalijama trečia korta.
Jei lošėjui („Player“) nebuvo išdalinta trečia korta, lošimo krupjė ištraukia trečią kortą bankininkui („Banker“), jei jo taškų yra 5 ar mažiau.
Jei lošėjui („Player“) ir bankininkui („Banker“) išdalinamos identiškos rankos, lošimas baigiasi lygiosiomis („Tie“) ir grąžinami statymai už lošėją („Player“) ir bankininką („Banker“).

Bankininkas („Banker“) gaus trečią kortą jei:
Jei lošėjo („Player“) trečioji korta yra 2 arba 3, o bankininkas („Banker“) turi 0-4, bet netraukiama jeigu turi 5-7.
Jei lošėjo („Player“) trečioji korta yra 4 arba 5, o bankininkas („Banker“) turi 0-5, bet netraukiama jeigu turi 6 arba 7.
Jei lošėjo („Player“) trečioji korta yra 6 arba 7, o bankininkas („Banker“) turi 0-6, bet netraukiama jeigu turi 7.
Jei lošėjo („Player“) trečioji korta yra 8, o bankininkas („Banker“) turi 0-2, bet netraukiama jeigu turi 3-7.
Jei lošėjo („Player“) trečioji korta yra 9,10, figūros korta arba Tūzas, o bankininkas („Banker“) turi 0-3, bet netraukiama jeigu turi 4-7.

Lošėjo („Player“) kombinacija:

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

Bankininko („Banker“) kombinacija:

	Trečiosios lošėjo („Player“) ištrauktos kortos vertė

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

I – imti; S – susilaikyti.

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

Statymai:

Papildomas statymas	Aprašymas
P pora („P Pair“)	Laimima, jei pirmosios dvi lošėjui („Player“) padalintos kortos sudaro porą.
B pora („B Pora“)	Laimima, jei pirmosios dvi bankininkui („Banker“) padalintos kortos yra pora.
Puiki pora („Perfect Pair“)	Laimima 25:1, jei bankininkui („Banker“) arba lošėjui („Player“) padalijamos vienodos pirmosios dvi kortos (vienodos rūšies ir vertės). Laimima 200:1, jei bankininkui („Banker“) ir lošėjui („Player“) padalijamos vienodos pirmosios dvi kortos (vienodos rūšies ir vertės).
Bet kuri pora („Either Pair“)	Laimima, jei bankininkas („Banker“) arba lošėjas („Player“) turi poros kombinaciją.
Super 6 („Super 6“)	Išmoka 15:1, jei bankininkas („Banker“) laimi su 6 taškais. Norint atlikti papildomą statymą prieš tai reikia atlikti pagrindinį statymą (loėjas / bankininkas / lygiosios). Papildomas statymas negali būti didesnis už bendrą pagrindinį statymą.
P premija („P Premium“)	Laimima, kai lošėjas („Player“) laimi surinkęs natūralų („Natural“) 8 arba 9, arba bent jau keturiais taškais.
B premija („B Premium“)	Laimima, kai bankininkas („Banker“) laimi surinkęs natūralų („Natural“) 8 arba 9, arba bent jau keturiais taškais.

Išmokėjimų lentelė:

STATYMAS	IŠMOKA
Lošėjas („Player“)	1:1

Bankininkas („Banker“)	1:1 0,5:1, jei laimima su 6 taškais
Lygiosios („Tie“)	8:1
Super 6 („Super 6“)	15:1
P pora („P Pair“)	11:1
B pora („B Pair“)	11:1
Puiki pora („Perfect Pair“)	Viena pora: 25:1 Dvi poros: 200:1
Bet kuri pora („Either Pair“)	5:1
P premija („P Premium“) / B premija („B Premium“)	Kombinacijų tikimybės: Ne natūrali („Natural“) pergalė 9 taškais, 30:1; Ne natūrali („Natural“) pergalė 8 taškais, 10:1; Ne natūrali („Natural“) pergalė 7 taškais, 6:1; Ne natūrali („Natural“) pergalė 6 taškais, 4:1; Ne natūrali („Natural“) pergalė 5 taškais, 2:1; Ne natūrali („Natural“) pergalė 4 taškais, 1:1; Natūrali („Natural“) pergalė, 1:1; Natūralios („Natural“) lygiosios („Tie“).

„Raudonas Vokas“ („Red Envelope“)
Funkcija „Raudonas Vokas“ („Red Envelope“) suteikia galimybę padidinti išmoką už atliktus statymus ant laimėjimo baigties. Ši funkcija atvaizduota raudono voko piktograma , kuri atsitiktine tvarka gali atsirasti šiose statymų vietose: ant lygiųjų („Tie“) lošimo baigties arba šalutinių statymų „P Pora“ („P Pair“) arba „B Pora“ („B Pair“), bet tik tada, kai baigiasi lošimo statymų laikas.
Jei lošėjo atliktas statymas lošimo vietoje su raudonu voku ir šis statymas laimi, laimėjimo išmoka yra padidinama papildomu daugikliu („Multiplier“). Laimėjimo išmokos vertė pagal statymo vietą apskaičiuojama taip:

Statymai („Bets“)	**Išmokėjimai („Payouts“)**
Lygiosios („Tie“)	8 – 88:1
P Pora („Pair“)	11 – 88:1
B Pora („Pair“)	11 – 88:1

Jei kuris nors iš lošėjo statymų tampa „Raudono voko“ statymu, jo išmoka sužinoma to lošimo istorijoje (stulpelyje, pažymėtame raudono voko piktograma).

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu lošėjui, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti.
Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau buvo

išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

96. „Greita Bakara be komisinių“ („No Commission Speed Baccarat“)

Tai yra „Evolution Gaming“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 1 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 10 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 30 000 EUR.
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 13
Lošimo tikslas:
Tikslas yra numatyti, kieno (lošėjo („Player“) ar bankininko („Banker“)) kortos laimės surinkdamos reikšmę, artimiausią 9.

Lošimo taisyklės:
Lošime krupjė naudoja aštuonias standartines 52 kortų malkas. Kortų reikšmės yra šios:
Tūzai („Aces“) yra mažiausios kortos, jos vertos po 1 tašką.
Kortos nuo 2 iki 9 yra vertos savo nominalo.
Dešimtakė ir figūrų kortos (valetai („Jacks“), damos („Queens“) ir karaliai („Kings“)) vertos 0.

Pagrindiniame lošime reikšminga tik skaitinė kiekvienos kortos vertė. Kortos rūšis (širdys („Hearts“), vynai („Spades“), kryžiai („Clubs“) ar būgnai („Diamonds“)) reikšmės neturi.
Jei manoma, kad abi pusės surinks vienodos reikšmės kombinacijas, galima spėti lygiąsias („Tie“). Be to, galima statyti ant lošėjo („Player“)/bankininko („Banker“) poros („P/B Pair“). Tokiu atveju gaunama išmoka, jei pirmosios dvi, tiek vienai, tiek kitai pusei, padalintos kortos sudaro porą.

Kortų dalinimas
Skaičiuojant taškus, jei vienos iš lošimo pusių kortų bendra suma yra daugiau nei dešimt taškų, visada atimama dešimt (pvz., 8+8=16, bet skaičiuojama kaip 6, valetas („Jack“)+7=17, bet skaičiuojama kaip 7) arba 5+3=8 prilygsta valetas („Jack“)+8=8.
Jeigu dalintojui išdalinus po 2 pirmas kortas abiem lošimo pusėm susidaro taškų suma 8 arba 9, lošimas baigiasi, papildomos kortos nebedalijamos. Tokia pergalė vadinama natūrali („Natural“).
Jeigu kortų sumos nesiekia šių skaičių, traukiama papildoma korta lošėjo („Player“) pusei, o prireikus dar ir bankininko („Banker“) pusei.

Jei lošėjas („Player“) surinko 6 arba 7 taškus, jis negauna trečios kortos. Jei lošėjo („Player“) rezultatas yra 5 ar mažiau, išdalijama trečia korta.
Jei lošėjui („Player“) nebuvo išdalinta trečia korta, lošimo krupjė ištraukia trečią kortą bankininkui („Banker“), jei jo taškų yra 5 ar mažiau.
Jei lošėjui („Player“) ir bankininkui („Banker“) išdalinamos identiškos rankos, lošimas baigiasi lygiosiomis („Tie“) ir grąžinami statymai už lošėją („Player“) ir bankininką („Banker“).

Bankininkas („Banker“) gaus trečią kortą jei:
Jei lošėjo („Player“) trečioji korta yra 2 arba 3, o bankininkas („Banker“) turi 0-4, bet netraukiama jeigu turi 5-7.
Jei lošėjo („Player“) trečioji korta yra 4 arba 5, o bankininkas („Banker“) turi 0-5, bet netraukiama jeigu turi 6 arba 7.
Jei lošėjo („Player“) trečioji korta yra 6 arba 7, o bankininkas („Banker“) turi 0-6, bet netraukiama jeigu turi 7.
Jei lošėjo („Player“) trečioji korta yra 8, o bankininkas („Banker“) turi 0-2, bet netraukiama jeigu turi 3-7.
Jei lošėjo („Player“) trečioji korta yra 9, 10, figūros korta arba Tūzas, o bankininkas („Banker“) turi 0-3, bet netraukiama jeigu turi 4-7.

Lošėjo („Player“) kombinacija:

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

Bankininko („Banker“) kombinacija:

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

I – imti; S – susilaikyti.

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

Statymai:

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

P premija („P Premium“)	Laimima, kai lošėjas („Player“) laimi surinkęs natūralų („Natural“) 8 arba 9, arba bent jau keturiais taškais.
B premija („B Premium“)	Laimima, kai bankininkas („Banker“) laimi surinkęs natūralų („Natural“) 8 arba 9, arba bent jau keturiais taškais.

Išmokėjimų lentelė:

STATYMAS	IŠMOKA
Lošėjas („Player“)	1:1
Bankininkas („Banker“)	1:1 0,5:1, jei laimima su 6 taškais
Lygiosios („Tie“)	8:1
Super 6 („Super 6“)	15:1
P pora („P Pair“)	11:1
B pora („B Pair“)	11:1
Puiki pora („Perfect Pair“)	Viena pora: 25:1 Dvi poros: 200:1
Bet kuri pora („Either Pair“)	5:1
P premija („P Premium“) / B premija („B Premium“)	Kombinacijų tikimybės: Ne natūrali („Natural“) pergalė 9 taškais, 30:1; Ne natūrali („Natural“) pergalė 8 taškais, 10:1; Ne natūrali („Natural“) pergalė 7 taškais, 6:1; Ne natūrali („Natural“) pergalė 6 taškais, 4:1; Ne natūrali („Natural“) pergalė 5 taškais, 2:1; Ne natūrali („Natural“) pergalė 4 taškais, 1:1; Natūrali („Natural“) pergalė, 1:1; Natūralios („Natural“) lygiosios („Tie“).

„Raudonas Vokas“ („Red Envelope“)

Funkcija „Raudonas Vokas“ („Red Envelope“) suteikia galimybę padidinti išmoką už atliktus statymus ant laimėtinos baigties. Ši funkcija atvaizduota raudono voko piktograma , kuri atsitiktine tvarka gali atsirasti šiose statymų vietose: ant lygiųjų („Tie“) lošimo baigties arba šalutinių statymų „P Pora“ („P Pair“) arba „B Pora“ („B Pair“), bet tik tada, kai baigiasi lošimo statymų laikas.

Jei lošėjo atliktas statymas lošimo vietoje su raudou voku ir šis statymas laimi, laimėjimo išmoka yra padidinama papildomu daugikliu („Multiplier“). Laimėjimo išmokos vertė pagal statymo vietą apskaičiuojama taip:

Statymai („Bets“)	Išmokėjimai („Payouts“)
Lygiosios („Tie“)	8 – 88:1
P Pora („Pair“)	11 – 88:1
B Pora („Pair“)	11 – 88:1

Jei kuris nors iš lošėjo statymų tampa „Raudono voko“ statymu, jo išmoka sužinoma to lošimo istorijoje (stulpelyje, pažymėtame raudono voko piktograma).

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:

Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu lošėjui, kad

problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti.
Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

97. „Bakara klestėjimo medis“ („Prosperity Tree Baccarat“)

Tai yra „Evolution Gaming“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 1 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 5 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 500 000 EUR.
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 14

Lošimo tikslas:
Tikslas yra numatyti, kieno (lošėjo („Player“) ar bankininko („Banker“)) kortos laimės surinkdamos reikšmę, artimiausią 9.

Lošimo taisyklės:
Lošime krupjė naudoja aštuonias standartines 52 kortų malkas. Kortų reikšmės yra šios:
Tūzai („Aces“) yra mažiausios kortos, jos vertos po 1 tašką.
Kortos nuo 2 iki 9 yra vertos savo nominalo.
Dešimtakė ir figūrų kortos (valetai („Jacks“), damos („Queens“) ir karaliai („Kings“)) vertos 0.

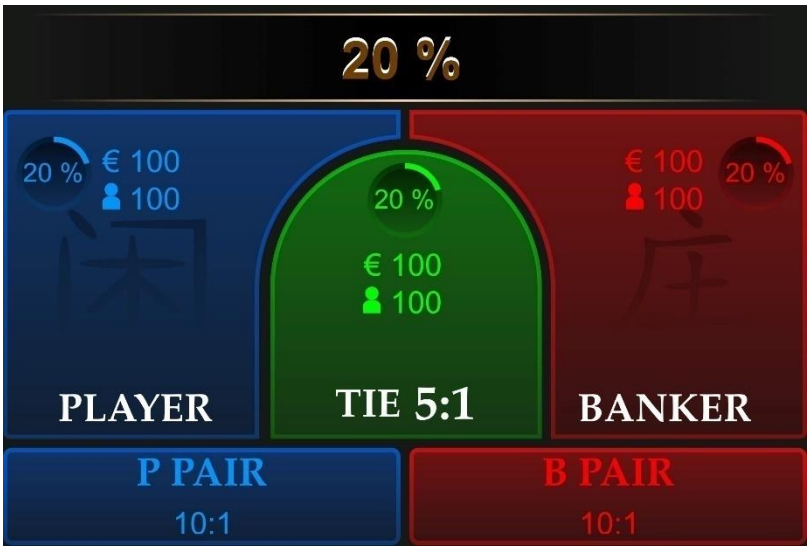
Pagrindiniame lošime reikšminga tik skaitinė kiekvienos kortos vertė. Kortos rūšis (širdys („Hearts“), vynai („Spades“), kryžiai („Clubs“) ar būgnai („Diamonds“)) reikšmės neturi.
Jei manoma, kad abi pusės surinks vienodos reikšmės kombinacijas, galima spėti lygiąsias („Tie“).
Be to, galima statyti ant lošėjo („Player“)/bankininko („Banker“) poros („P/B Pair“). Tokiu atveju gaunama išmoka, jei pirmosios dvi, tiek vienai, tiek kitai pusei, padalintos kortos sudaro porą.

Kortų dalinimas
Skaičiuojant taškus, jei vienos iš lošimo pusių kortų bendra suma yra daugiau nei dešimt taškų, visada atimama dešimt (pvz., 8+8=16, bet skaičiuojama kaip 6, valetas („Jack“)+7=17, bet skaičiuojama kaip 7) arba 5+3=8 prilygsta valetas („Jack“)+8=8.
Jeigu dalintojui išdalinus po 2 pirmas kortas abiem lošimo pusėm susidaro taškų suma 8 arba 9, lošimas baigiasi, papildomos kortos nebedalijamos. Tokia pergalė vadinama natūralia („Natural“).
Jeigu kortų sumos nesiekia šių skaičių, traukiama papildoma korta lošėjo („Player“) pusei, o prireikus dar ir bankininko („Banker“) pusei.

Jei lošėjas („Player“) surinko 6 arba 7 taškus, jis negauna trečios kortos. Jei lošėjo („Player“) rezultatas yra 5 ar mažiau, išdalijama trečia korta.
Jei lošėjui („Player“) nebuvo išdalinta trečia korta, lošimo krupė ištraukia trečią kortą bankininkui („Banker“), jei jo taškų yra 5 ar mažiau.
Jei lošėjui („Player“) ir bankininkui („Banker“) išdalinamos identiškos rankos, lošimas baigiasi lygiosiomis („Tie“) ir grąžinami statymai už lošėją („Player“) ir bankininką („Banker“).

Bankininkas („Banker“) gaus trečią kortą jei:
Jei lošėjo („Player“) trečioji korta yra 2 arba 3, o bankininkas („Banker“) turi 0-4, bet netraukiama jeigu turi 5-7.
Jei lošėjo („Player“) trečioji korta yra 4 arba 5, o bankininkas („Banker“) turi 0-5, bet netraukiama jeigu turi 6 arba 7.

Jei lošėjo („Player“) trečioji korta yra 6 arba 7, o bankininkas („Banker“) turi 0-6, bet netraukiama jeigu turi 7.
Jei lošėjo („Player“) trečioji korta yra 8, o bankininkas („Banker“) turi 0-2, bet netraukiama jeigu turi 3-7.
Jei lošėjo („Player“) trečioji korta yra 9,10, figūros korta arba Tūzas, o bankininkas („Banker“) turi 0-3, bet netraukiama jeigu turi 4-7.



Klestėjimo („Prosperity“) lošimas
Šio lošimo metu iš virtualių 52 kortų atsitiktine tvarka parenkamos aštuonios „Prosperity“ kortos, kurioms atsitiktine tvarka priskiriami daugikliai 2x ar 3x. Jei lošėjo statymas laimi ir jis turi kortą (-as), kuri (-ios) priklauso „Prosperity“ kortų rūšiai, išmoka dauginama iš nurodyto daugiklio(-ų).
Jei lošimo metu atverčiamos dvi ar daugiau „Prosperity“ kortų, daugikliai bus dauginami, o išmoka bus dauginama iš bendro daugiklio. Pradinis statymas grąžinamas kartu su laimėjimu. Jei laimėjusioje kombinacijoje nėra atverstų „Prosperity“ kortų, tuomet taikoma įprasta išmoka.

Lošėjo („Player“) kombinacija:

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

Bankininko („Banker“) kombinacija:

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

I – imti; S – susilaikyti.

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

Statymai:

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

Išmokėjimų lentelė:

STATYMAS	IŠMOKA
Lošėjas („Player“)	1 – 27:1
Bankininkas („Banker“)	1-27:1 Jei bakininkas („Banker“) laimi, grąžinama 95% lošėjo atlikto bankininko („Banker“) statymo
Lygiosios („Tie“)	5:1 (iki 500 000€)
P pora („P Pair“)	10-90:1
B pora („B Pair“)	10-90:1

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu lošėjui, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti.
Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

98. „Greita Bakara“ („Speed Baccarat“)

Tai yra „Evolution Gaming“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 1 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 10 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 30 000 EUR.
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 12

Lošimo tikslas:
Tikslas yra numatyti, kieno (lošėjo („Player“) ar bankininko („Banker“)) kortos laimės surinkdamos reikšmę, artimiausią 9.

Lošimo taisyklės:
Lošime krupjė naudoja aštuonias standartines 52 kortų malkas. Kortų reikšmės yra šios:
Tūzai („Aces“) yra mažiausios kortos, jos vertos po 1 tašką.
Kortos nuo 2 iki 9 yra vertos savo nominalo.
Dešimtakė ir figūrų kortos (valetai („Jacks“), damos („Queens“) ir karaliai („Kings“)) vertos 0.

Pagrindiniame lošime reikšminga tik skaitinė kiekvienos kortos vertė. Kortos rūšis (širdys („Hearts“), vynai („Spades“), kryžiai („Clubs“) ar būgnai („Diamonds“)) reikšmės neturi.
Jei manoma, kad abi pusės surinks vienodos reikšmės kombinacijas, galima spėti lygiąsias („Tie“).
Galima statyti ir ant lošėjo („Player“)/bankininko („Banker“) poros („P/B Pair”). Tokiu atveju gaunama išmoka, jei pirmosios dvi, tiek vienai, tiek kitai pusei, padalintos kortos sudaro porą.

Kortų dalinimas
Skaičiuojant taškus, jei vienos iš lošimo pusių kortų bendra suma yra daugiau nei dešimt taškų, visada atimama dešimt (pvz., 8+8=16, bet skaičiuojama kaip 6, valetas („Jack“)+7=17, bet skaičiuojama kaip 7) arba 5+3=8 prilygsta valetasas („Jack“)+8=8.
Jeigu dalintojui išdalinus po 2 pirmas kortas abiem lošimo pusėm susidaro taškų suma 8 arba 9, lošimas baigiasi, papildomos kortos nebedalijamos. Tokia pergalė vadinama natūrali („Natural“).
Jeigu kortų taškų sumos nesiekia šių skaičių, traukiama papildoma korta lošėjo („Player“) pusei, o prireikus dar ir bankininko („Banker“) pusei.

Jei lošėjas („Player“) surinko 6 arba 7 taškus, jis negauna trečios kortos. Jei lošėjo („Player“) rezultatas yra 5 ar mažiau, išdalijama trečia korta.
Jei lošėjui („Player“) nebuvo išdalinta trečia korta, lošimo krupjė ištraukia trečią kortą bankininkui („Banker“), jei jo taškų yra 5 ar mažiau.
Jei lošėjui („Player“) ir bankininkui („Banker“) išdalinamos identiškos rankos, lošimas baigiasi lygiosiomis („Tie“) ir grąžinami statymai už lošėją („Player“) ir bankininką („Banker“).

Bankininkas („Banker“) gaus trečią kortą jei:
Jei lošėjo („Player“) trečioji korta yra 2 arba 3, o bankininkas („Banker“) turi 0-4, bet netraukiama jeigu turi 5-7.
Jei lošėjo („Player“) trečioji korta yra 4 arba 5, o bankininkas („Banker“) turi 0-5, bet netraukiama jeigu turi 6 arba 7.
Jei lošėjo („Player“) trečioji korta yra 6 arba 7, o bankininkas („Banker“) turi 0-6, bet netraukiama jeigu turi 7.
Jei lošėjo („Player“) trečioji korta yra 8, o bankininkas („Banker“) turi 0-2, bet netraukiama jeigu turi 3-7.
Jei lošėjo („Player“) trečioji korta yra 9,10, figūros korta arba Tūzas, o bankininkas („Banker“) turi 0-3, bet netraukiama jeigu turi 4-7.

Lošėjo („Player“) kombinacija:

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

Bankininko („Banker“) kombinacija:

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

4	I	S	S	I	I	I	I	I	I	S	
5	I	S	S	S	S	I	I	I	I	S	
6	S	S	S	S	S	S	S	I	I	S	
7	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	
8	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	
9	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	

I – imti; S – susilaikyti.

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

Statymai:

Papildomas statymas	**Aprašymas**
P pora („P Pair“)	Laimima, jei pirmosios dvi lošėjui („Player“) padalintos kortos sudaro porą.
B pora („B Pora“)	Laimima, jei pirmosios dvi bankininkui („Banker“) padalintos kortos yra pora.
Puiki pora („Perfect Pair“)	Laimima 25:1, jei bankininkui („Banker“) arba lošėjui („Player“) padalijamos vienodos pirmosios dvi kortos (vienodos rūšies ir vertės). Laimima 200:1, jei bankininkui („Banker“) ir lošėjui („Player“) padalijamos vienodos pirmosios dvi kortos (vienodos rūšies ir vertės).
Bet kuri pora („Either Pair“)	Laimima, jei bankininkas („Banker“) arba lošėjas („Player“) turi poros kombinaciją.
P premija („P Premium“)	Laimima, kai lošėjas („Player“) laimi surinkęs natūralų („Natural“) 8 arba 9, arba bent jau keturiais taškais.
B premija („B Premium“)	Laimima, kai bankininkas („Banker“) laimi surinkęs natūralų („Natural“) 8 arba 9, arba bent jau keturiais taškais.

Išmokėjimų lentelė:

STATYMAS	**IŠMOKA**
Lošėjas („Player“)	1:1
Bankininkas („Banker“)	0,95:1 Jei bakininkas („Banker“) laimi, grąžinama 95% lošėjo atlikto bankininko („Banker“) statymo
Lygiosios („Tie“)	8:1
P pora („P Pair“)	11:1
B pora („B Pair“)	11:1
Puiki pora („Perfect Pair“)	Viena pora: 25:1 Dvi poros: 200:1
Bet kuri pora („Either Pair“)	5:1
P premija („P Premium“) / B premija („B Premium“)	Kombinacijų tikimybės: Ne natūrali („Natural“) pergalė 9 taškais, 30:1; Ne natūrali („Natural“) pergalė 8 taškais, 10:1; Ne natūrali („Natural“) pergalė 7 taškais, 6:1;

	Ne natūrali („Natural“) pergalė 6 taškais, 4:1; Ne natūrali („Natural“) pergalė 5 taškais, 2:1; Ne natūrali („Natural“) pergalė 4 taškais, 1:1; Natūrali („Natural“) pergalė, 1:1; Natūralios („Natural“) lygiosios („Tie“).

„Raudonas Vokas“ („Red Envelope“)
Funkcija „Raudonas Vokas“ („Red Envelope“) suteikia galimybę padidinti išmoką už atliktus statymus ant laiminčios baigties. Ši funkcija atvaizduota raudono voko piktograma , kuri atsitiktine tvarka gali atsirasti šiose statymų vietose: ant lygiųjų („Tie“) lošimo baigties arba šalutinių statymų „P Pora“ („P Pair“) arba „B Pora“ („B Pair“), bet tik tada, kai baigiasi lošimo statymų laikas.
Jei lošėjo atliktas statymas lošimo vietoje su raudonu voku ir šis statymas laimi, laimėjimo išmoka yra padidinama papildomu daugikliu („Multiplier“). Laimėjimo išmokos vertė pagal statymo vietą apskaičiuojama taip:

Statymai („Bets“)	**Išmokėjimai („Payouts“)**
Lygiosios („Tie“)	8 – 88:1
P Pora („Pair“)	11 – 88:1
B Pora („Pair“)	11 – 88:1

Jei kuris nors iš lošėjo statymų tampa „Raudono voko“ statymu, jo išmoka sužinoma to lošimo istorijoje (stulpelyje, pažymėtame raudono voko piktograma).

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu lošėjui, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti.
Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

99. „Lėtoji Bakara“ („Squeeze Baccarat“)

Tai yra „Evolution Gaming“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 1 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 10 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 30 000 EUR.
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 19

Lošimo tikslas:
Tikslas yra numatyti, kieno (lošėjo („Player“) ar bankininko („Banker“)) kortos laimės surinkdamos reikšmę, artimiausią 9.

Lošimo taisyklės:
Lošime krupjė naudoja aštuonias standartines 52 kortų malkas. Kortų reikšmės yra šios:
Tūzai („Aces“) yra mažiausios kortos, jos vertos po 1 tašką.

Kortos nuo 2 iki 9 yra vertos savo nominalo.
Dešimtakė ir figūrų kortos (valetai („Jacks“), damos („Queens“) ir karaliai („Kings“)) vertos 0.

Pagrindiniame lošime reikšminga tik skaitinė kiekvienos kortos vertė. Kortos rūšis (širdys („Hearts“), vynai („Spades“), kryžiai („Clubs“) ar būgnai („Diamonds“)) reikšmės neturi.
Jei manoma, kad abi pusės surinks vienodos reikšmės kombinacijas, galima spėti lygiąsias („Tie“).
Galima statyti ir ant lošėjo („Player“)/bankininko („Banker“) poros („P/B Pair“). Tokiu atveju gaunama išmoka, jei pirmosios dvi, tiek vienai, tiek kitai pusei, padalintos kortos sudaro porą.

Kortų dalinimas
Skaičiuojant taškus, jei vienos iš lošimo pusių kortų bendra suma yra daugiau nei dešimt taškų, visada atimama dešimt (pvz., 8+8=16, bet skaičiuojama kaip 6, valetas („Jack“)+7=17, bet skaičiuojama kaip 7) arba 5+3=8 prilygsta valetas („Jack“)+8=8.
Jeigu dalintojui išdalinus po 2 pirmas kortas abiem lošimo pusėm susidaro taškų suma 8 arba 9, lošimas baigiasi, papildomos kortos nebedalijamos. Tokia pergalė vadinama natūralia („Natural“).
Jeigu kortų sumos nesiekia šių skaičių, traukiama papildoma korta lošėjo („Player“) pusei, o prireikus dar ir bankininko („Banker“) pusei.

Jei lošėjas („Player“) surinko 6 arba 7, jis negauna trečios kortos. Jei lošėjo („Player“) rezultatas yra 5 ar mažiau, išdalijama trečia korta.
Jei lošėjui („Player“) nebuvo išdalinta trečia korta, lošimo krupjė ištraukia trečią kortą bankininkui („Banker“), jei jo taškų yra 5 ar mažiau.
Jei lošėjui („Player“) ir bankininkui („Banker“) išdalinamos identiškos rankos, lošimas baigiasi lygiosiomis („Tie“) ir grąžinami statymai už lošėją („Player“) ir bankininką („Banker“).

Bankininkas („Banker“) gaus trečią kortą jei:
Jei lošėjo („Player“) trečioji korta yra 2 arba 3, o bankininkas („Banker“) turi 0-4, bet netraukiama jeigu turi 5-7.
Jei lošėjo („Player“) trečioji korta yra 4 arba 5, o bankininkas („Banker“) turi 0-5, bet netraukiama jeigu turi 6 arba 7.
Jei lošėjo („Player“) trečioji korta yra 6 arba 7, o bankininkas („Banker“) turi 0-6, bet netraukiama jeigu turi 7.
Jei lošėjo („Player“) trečioji korta yra 8, o bankininkas („Banker“) turi 0-2, bet netraukiama jeigu turi 3-7.
Jei lošėjo („Player“) trečioji korta yra 9,10, figūros korta arba Tūzas, o bankininkas („Banker“) turi 0-3, bet netraukiama jeigu turi 4-7.

„Lėtas atvertimas“
Lošimo dalintojas kortas atvers atsižvelgiant į lošimo statymus.
Dalintojas greitai atvers su mažesniu bendru statymu susijusią kombinaciją, o kombinacijai, kuriai statymai yra didesni, kortos bus atverčiamos lėtai.
Jei statymai abiem kombinacijoms lygūs arba jei didesnis statymas yra „Lygiosiose“ („Tie“) , arba jei nėra statymų, tuomet dalintojas greitai atverčia lošėjo („Player“) kombinacijos kortas, lėtai atverčia „Bankininko“ („Banker“) antrąją kortą ir visas papildomas abiem kombinacijoms padalintas kortas.

Lošėjo („Player“) kombinacija:

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

Bankininko („Banker“) kombinacija:

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

I – imti; S – susilaikyti.

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

Statymai:

Papildomas statymas	Aprašymas
P pora („P Pair“)	Laimima, jei pirmosios dvi lošėjui („Player“) padalintos kortos sudaro porą.
B pora („B Pora“)	Laimima, jei pirmosios dvi bankininkui („Banker“) padalintos kortos yra pora.
Puiki pora („Perfect Pair“)	Laimima 25:1, jei bankininkui („Banker“) arba lošėjui („Player“) padalijamos vienodos pirmosios dvi kortos (vienodos rūšies ir vertės). Laimima 200:1, jei bankininkui („Banker“) ir lošėjui („Player“) padalijamos vienodos pirmosios dvi kortos (vienodos rūšies ir vertės).
Bet kuri pora („Either Pair“)	Laimima, jei bankininkas („Banker“) arba lošėjas („Player“) turi poros kombinaciją.
P premija („P Premium“)	Laimima, kai lošėjas („Player“) laimi etapą surinkęs natūralų („Natural“) 8 arba 9, arba bent jau keturiais taškais.
B premija („B Premium“)	Laimima, kai bankininkas („Banker“) laimi etapą surinkęs natūralų („Natural“) 8 arba 9, arba bent jau keturiais taškais.

Išmokėjimų lentelė:

STATYMAS	IŠMOKA
Lošėjas („Player“)	1:1
Bankininkas („Banker“)	0,95:1 Jei bakininkas („Banker“) laimi, grąžinama 95% lošėjo atlikto bankininko („Banker“) statymo

Lygiosios („Tie“)	8:1
P pora („P Pair“)	11:1
B pora („B Pair“)	11:1
Puiki pora („Perfect Pair“)	Viena pora: 25:1 Dvi poros: 200:1
Bet kuri pora („Either Pair“)	5:1
P premija („P Premium“) / B premija („B Premium“)	Kombinacijų tikimybės: Ne natūrali („Natural“) pergalė 9 taškais, 30:1; Ne natūrali („Natural“) pergalė 8 taškais, 10:1; Ne natūrali („Natural“) pergalė 7 taškais, 6:1; Ne natūrali („Natural“) pergalė 6 taškais, 4:1; Ne natūrali („Natural“) pergalė 5 taškais, 2:1; Ne natūrali („Natural“) pergalė 4 taškais, 1:1; Natūrali („Natural“) pergalė, 1:1; Natūralios („Natural“) lygiosios („Tie“).

„Raudonas Vokas“ („Red Envelope“)
Funkcija „Raudonas Vokas“ („Red Envelope“) suteikia galimybę padidinti išmoką už atliktus statymus ant laiminčios baigties. Ši funkcija atvaizduota raudono voko piktograma , kuri atsitiktine tvarka gali atsirasti šiose statymų vietose: ant lygiųjų („Tie“) lošimo baigties arba šalutinių statymų „P Pora“ („P Pair“) arba „B Pora“ („B Pair“), bet tik tada, kai baigiasi lošimo statymų laikas.
Jei lošėjo atliktas statymas lošimo vietoje su raudonu voku ir šis statymas laimi, laimėjimo išmoka yra padidinama papildomu daugikliu („Multiplier“). Laimėjimo išmokos vertė pagal statymo vietą apskaičiuojama taip:

Statymai („Bets“)	**Išmokėjimai („Payouts“)**
Lygiosios („Tie“)	8 – 88:1
P Pora („Pair“)	11 – 88:1
B Pora („Pair“)	11 – 88:1

Jei kuris nors iš lošėjo statymų tampa „Raudono voko“ statymu, jo išmoka sužinoma to lošimo istorijoje (stulpelyje, pažymėtame raudono voko piktograma).

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu lošėjui, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti.
Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

100.„XXX ekstremali žaibuojanti Bakara“ („XXXtreme Lightning Baccarat“)

Tai yra „Evolution Gaming“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.

Minimalus statymas lošime: 1 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 2 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 500 000 EUR.
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 15

Lošimo tikslas:
Tikslas yra numatyti, kieno (lošėjo („Player“) ar bankininko („Banker“)) kortos laimės surinkdamos reikšmę, artimiausią 9.

Lošimo taisyklės:
Lošime krupjė naudoja aštuonias standartines 52 kortų malkas. Kortų reikšmės yra šios:
Tūzai („Aces“) yra mažiausios kortos, jos vertos po 1 tašką.
Kortos nuo 2 iki 9 yra vertos savo nominalo.
Dešimtakė ir figūrų kortos (valetai („Jacks“), damos („Queens“) ir karaliai („Kings“)) vertos 0.

Pagrindiniame lošime reikšminga tik skaitinė kiekvienos kortos vertė. Kortos rūšis (širdys („Hearts“), vynai („Spades“), kryžiai („Clubs“) ar būgnai („Diamonds“)) reikšmės neturi.
Jei manoma, kad abi pusės surinks vienodos reikšmės kombinacijas, galima spėti lygiąsias („Tie“).
Galima statyti ir ant lošėjo („Player“)/bankininko („Banker“) poros („P/B Pair“). Tokiu atveju gaunama išmoka, jei pirmosios dvi, tiek vienai, tiek kitai pusei, padalintos kortos sudaro porą.

Kortų dalinimas
Skaičiuojant taškus, jei vienos iš lošimo pusių kortų bendra suma yra daugiau nei dešimt taškų, visada atimama dešimt (pvz., 8+8=16, bet skaičiuojama kaip 6, valetas („Jack“)+7=17, bet skaičiuojama kaip 7) arba 5+3=8 prilygsta valetas („Jack“)+8=8.
Jeigu dalintojui išdalinus po 2 pirmas kortas abiem lošimo pusėm susidaro taškų suma 8 arba 9, lošimas baigiasi, papildomos kortos nebedalijamos. Tokia pergalė vadinama natūralia („Natural“).
Jeigu kortų sumos nesiekia šių skaičių, traukiama papildoma korta lošėjo („Player“) pusei, o prireikus dar ir bankininko („Banker“) pusei.

Jei lošėjas („Player“) surinko 6 arba 7 taškus, jis negauna trečios kortos. Jei lošėjo („Player“) rezultatas yra 5 ar mažiau, išdalijama trečia korta.
Jei lošėjui („Player“) nebuvo išdalinta trečia korta, lošimo krupjė ištraukia trečią kortą bankininkui („Banker“), jei jo balas yra 5 ar mažiau.
Jei lošėjui („Player“) ir bankininkui („Banker“) išdalinamos identiškos rankos, lošimas baigiasi lygiosiomis („Tie“) ir grąžinami statymai už lošėją („Player“) ir bankininką („Banker“).

Bankininkas („Banker“) gaus trečią kortą jei:
Jei lošėjo („Player“) trečioji korta yra 2 arba 3, o bankininkas („Banker“) turi 0-4, bet netraukiama jeigu turi 5-7.
Jei lošėjo („Player“) trečioji korta yra 4 arba 5, o bankininkas („Banker“) turi 0-5, bet netraukiama jeigu turi 6 arba 7.
Jei lošėjo („Player“) trečioji korta yra 6 arba 7, o bankininkas („Banker“) turi 0-6, bet netraukiama jeigu turi 7.
Jei lošėjo („Player“) trečioji korta yra 8, o bankininkas („Banker“) turi 0-2, bet netraukiama jeigu turi 3-7.
Jei lošėjo („Player“) trečioji korta yra 9,10, figūros korta arba Tūzas, o bankininkas („Banker“) turi 0-3, bet netraukiama jeigu turi 4-7.

„Ekstremalus lošimas“
Šio lošimo metu iš virtualių 52 kortų atsitiktine tvarka parenkama nuo keturių iki aštuonių „Žaibiškų kortų“ („Lightning Cards“), tuomet atsitiktine tvarka priskiriami daugikliai nuo 2x ir 10x. Jei statymas laimi su bent viena korta iš „Žaibiškų kortų“ („Lightning Cards“) rūšies, išmoka padauginta iš kortai priskirto daugiklio. Jei laimima su dviem ar daugiau „Žaibiškų kortų“

(„Lightning Cards“), išmoka dauginama iš bendros daugiklių sumos. Lošėjo pradinis statymas pridedamas prie laimėjimo. Jei laimėjusioje kombinacijoje nėra nei vienos iš atsitiktine tvarka parinktų„Žaibiškų kortų“ („Lightning Cards“), taikoma įprasta išmoka.

Lošėjo („Player“) kombinacija:

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

Bankininko („Banker“) kombinacija:

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

I – imti; S – susilaikyti.

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

Statymai:

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

Išmokėjimų lentelė:

STATYMAS	**IŠMOKA**
Lošėjas („Player“)	1-1000:1
Bankininkas („Banker“)	1-1000:1 Jei bakininkas („Banker“) laimi, grąžinama 97% lošėjo atlikto bankininko („Banker“) statymo
Lygiosios („Tie“)	2,85:1 (iki 500 000 €)

P pora („P Pair“)	8-800:1
B pora („B Pair“)	8-800:1

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu lošėjui, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti.
Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

101. „Ruletė“ („Roulette“)

Tai yra „7Mojos“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 0.5 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 4 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 124 800 EUR.
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 25

Lošimo tikslas:
Tikslas yra atspėti skaičių, ties kuriuo sustos kamuoliukas. Atlikus statymus, krupjė pasuks ruletės kamuoliuką, kuris sustos vienoje iš sunumeruotų ruletės rato duobelių. Lošėjas laimi, jei atliktas statymas apima laimingą skaičių.

Lošimo taisyklės:
Ruletės ratas turi 36 nuo 1 iki 36 atskirai sužymėtus skaičius, kurie yra raudonos arba juodos spalvos ir vieną 0, kuris pažymėtas žalia spalva. Pažymėta žalia spalva, kad aiškiai parodytų, jog jis nepriklauso jokiam raudonam/juodam, nelyginiam/lyginiam, aukštam/mažam, dešimčių ar stulpelių statymui.

Pasirodžius pranešimui „Prašome Atlikti Statymus“ („Place Your Bets, Please“), pasirenkama žetono vertė ir atliekami atitinkami statymai ant lošimo stalo. Po krupjė ištartos frazės ir ekrane pasirodžiusio teksto, kad statymai baigti („No More Bets“), statymai nebepriimami, pavėluoti statymai nepriimami arba grąžinami.

Sekančių statymų metu lošėjas galės:
Pakartoti paskutiniame lošime atliktus statymus spustelėdami mygtuką „Pakartoti Statymą“ („Rebet“).
Padvigubinti („Double“) visus atliktus statymus.
Atšaukti („Undo“) paskutinį veiksmą atliekant statymus.
Išvalyti („Clear“) visus savo statymus.

Statymų tipai („Bet Types“):
Šiame lošime statymai yra suskirstyti į vidinius statymus („Inside Bets“), kurie yra statymai ant numeruotos didžiosios lošimo išdėstymo lentelės ir išorinius statymus („Outside Bets“), atliekamus ant ovalios formos („Ruletės Lenktynių Trasa“ („Roulette Racetrack“) stalo dalies.

Vidiniai statymai:
Statymas tiesiai („Straight Up Bet“) – statymas už individualų skaičių. Paprasčiausias ruletės statymas.

Padalintas statymas („Split Bet“) – dviejų skaičių statymas, dedamas ant linijos, jungiančios du skaičius; pavyzdžiui, padengiant 24 ir 27.
Kampinis statymas („Corner Bet“) – statymas, atliktas keturių skaičių kampe, pavyzdžiui, padengiant 8, 9, 11 ir 12.
Gatvės statymas („Street Bet“) – 3 skaičių statymas, dedamas skaičių eilutės pabaigoje, pavyzdžiui, padengiant 13, 14 ir 15. Šešių eilučių statymas („Six-Line Bet“) – šešių skaičių statymas, atliktas dviejų gatvės statymų sandūroje, apima, pavyzdžiui, 31, 32, 33, 34, 35 ir 36.

„Išoriniai statymai“ („Side Bets“):
Stulpelio statymas („Column Bet“) – 12 skaičių statymas, atliktas vietoje, pažymėtoje „2 į 1“ („2 to 1“) stulpelių gale, kuris apima visus 12 skaičių atitinkamame stulpelyje.
Tuzino statymas („Dozen Bet“) – 12 skaičių statymas, dedamas ant vieno iš trijų langelių, pažymėtų pirmu dvyliktuku („1st 12“), antruoju dvyliktuku („2nd 12“) arba trečiuoju dvyliktuku („3rd 12“). Jis apima dvylika skaičių atitinkamo tuzino (1-12, 13-24 arba 25-36).
Šansai („Chances“):
Raudona ar juoda („Red Or Black“);
Lyginis/nelyginis („Even Or Odd“);
Nuo 1 iki 18 („1 to 18“) ir 19 iki 36 („19 to 36“). Bet kuris apima 18 skaičių lentoje, kaip aprašyta tame langelyje.
Raudonos/juodos („Red Or Black“) spalvos statymai apima arba 18 raudonų skaičių, arba 18 juodų skaičių. Lyginiai/nelyginiai („Even Or Odd“) statymai apima lyginius skaičius („Even“) (2, 4, 6, 8 ir t.t.) arba nelyginius skaičius („Odd“) (1, 3, 5, 7 ir tt). Statymai nuo 1 iki 18 / 19 iki 36 apima mažesnį 18 skaičių arba didesnį 18 skaičių.

Nulis („Zero“) nepriklauso jokiems stulpeliams, dešimtims ar šansams.

„Statymo („Tipas“ Bet Type“)	**„Dengia“ („Covers“)**	**„Išmokėjimas“ („Payout“)**
Statymas tiesiai („Straight Up Bet“)	„1 Skaičius“ („1 Number“)	35:1
Padalintas statymas („Split Bet“)	„2 Skaičiai“ („2 Numbers“)	17:1
Gatvės statymas („Street Bet“)	„3 Skaičiai“ („3 Numbers“)	11:1
Kampinis statymas („Corner Bet“)	„4 Skaičiai“ („4 Numbers“)	8:1
Šešių eilučių statymas („Six-Line Bet“)	„6 Skaičiai“ („6 Numbers“)	5:1
Stulpelio statymas („Column Bet“)	„12 Skaičių“ („12 Numbers“)	2:1
Tuzino statymas („Dozen Bet“)	„12 Skaičių“ („12 Numbers“)	2:1
Raudona ar juoda („Red Or Black“)	„18 Skaičių“ („18 Numbers“)	1:1
Lyginis/nelyginis („Even Or Odd“	„18 Skaičių“ („18 Numbers“)	1:1
Nuo 1 iki 18 („1 to 18“) ir 19 iki 36 („19 to 36“)	„18 Skaičių“ („18 Numbers“)	1:1

Statymai ant ovalios formos („Ruletės Lenktynių Trasa“ („Roulette Racetrack“) stalo dalies:



Ruletės stalo dalis „Ruletės lenktynių trasa“ („Roulette Racetrack“) vaizduoja skaičius, kurie rodomi ruletės rate, o ne ruletės lentelėje. Ratų sektorių („Wheel Sectors“) ir kaimynų („Neighbors“) statymus galima lošti naudojant ruletės stalo dalį „Lenktynių trasa“.

Šio tipo statymai atliekami naudojant ruletės stalo dalį „Lenktynių trasa“ („Roulette Racetrack“), kuri padalinta į 4 pagrindines dalis (dalys pavadintos prancūzų kalba):

„Eilė 0/2/3“ („Voisins du Zero“):
Šis statymas apima iš viso 17 skaičių, įskaitant 22, 25 ir tarp jų esančius skaičius ruletės rate (įskaitant nulį). 9 žetonai išsidalina taip:
2 žetonai eilėje statymas („Street Bet“) 0/2/3
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 4/7
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 12/15
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 18/21
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 19/22
2 žetonai dedami 25/26/28/29 kampe („Corner Bet“)
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 32/35

„0“ („Jeu Zero“):
Šis statymas apima nulį ir 6 arčiausiai jo ruletėje esančius skaičius: 12, 35, 3, 26, 0, 32 ir 15. 4 žetonai išsidalina taip:
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 0/3
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 12/15
1 žetonas ant 26 statymas tiesiai („Straight Up Bet“)
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 32/35

„Eilė 5/8“ („Tiers du Cylindre“):
Šis statymas apima iš viso 12 skaičių, įskaitant 27, 33 ir tarp jų esančius skaičius nuliui priešingoje ruletės rato pusėje. 6 žetonai išsidalina taip:
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 5/8
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 10/11
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 13/16
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 23/24
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 27/30
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 33/36

„Našlaičiai“ („Orphelins a Cheval“):
Šis statymas apima 8 skaičius dviejose ruletės rato dalyse, nepatenkančiose į „Eilė 0/2/3“ („*Voisins du zero*“) ir „Eilė 5/8“ („*Tiers du cylindre*“) statymus. 5 žetonai išsidalina taip:
1 žetonas ant 1 statymas tiesiai („Straight Up Bet“)
1 žetonas padalijamas tarp 6/9
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 14/17
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 17/20
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 31/34

Kaimynai („Neighbors“)
Kaimynų („Neighbors“) statymai apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norint atlikti kaimynų („Neighbors“) statymą, reikia pasirinkti ant „Ruletės lenktynių trasos“ („Roulette Racetrack“) esantį skaičių. Žetonas padedamas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Paspaudus apvalų „-“ arba „+“ mygtuką galima sumažinti arba padidinti pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičių.

„Tinkamo Sukimo Taisyklė“ („Roulette Valid Spin Rule“):
Laimėjęs skaičius patvirtinamas tik tada, kai sukimas laikomas galiojančiu.

Galiojantis sukimasis apibrėžiamas taip: krupjė turi sukti ruletės kamuoliuką priešinga rato sukimuisi kryptimi. Kamuoliukas turi apsisukti mažiausiai keturis ratus.

Sukimas laikomas negaliojančiu sukimu („No Spin“) jeigu:
Kamuoliukas apsisuko mažiau nei 4 pilnus apsisukimus;

Kamuoliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi kaip ir ratas;
Kamuoliukas ar ratas buvo pasuktas netinkama kryptimi;
Sukimo metu ratas nustojo suktis;
Kamuoliukas neįkrenta į skaičiaus rėmą, o tiesiog sukasi ant rato daugiau nei 3 rato cilindro apsisukimus;
Kamuoliukas iškrenta iš rato („Ball-Out“);
Į ratą patenka bet koks pašalinis daiktas.
Negaliojančio sukimo („No Spin“) atveju krupjė iš naujo suks kamuoliuką pagal procedūras. Lošėjo statymas liks ant stalo, kol bus atliktas galiojantis sukimas.

Lošimo variantas „500x Ruletė“ („500x Roulette”)

Šis lošimo variantas vyksta kaip klasikinis ruletės lošimas, skiriasi tik tuo, kad po statymų pabaigos paskelbiami premijos skaičiai. Ekrane parodomi nuo 1 iki 5 premijos skaičiai, juos taip pat paskelbia ir krupjė. Kartu su premijos skaičiais parodomi atitinkami dauginimo koeficientai (daugikliai). Jei lošėjas atliko „Straight Up” statymą ant premijos skaičiaus ir ruletės kamuoliukas sustoja ties tuo skaičiumi, lošėjo laimėjimas padauginamas iš atitinkamo daugiklio.
Yra 8 galimi „Straight Up” statymo laimėjimų dauginimo koeficientai (daugikliai): x50, x100, x150, x200, x250, x300, x400, x500.

Lošimo variantas „777x Ruletė“ („777x Roulette”)

Šis lošimo variantas vyksta kaip klasikinis ruletės lošimas, skiriasi tik tuo, kad po statymų pabaigos paskelbiami premijos skaičiai. Ekrane parodomi nuo 1 iki 7 premijos skaičiai, juos taip pat paskelbia ir krupjė. Kartu su premijos skaičiais parodomi atitinkami dauginimo koeficientai (daugikliai). Jei lošėjas atliko „Straight Up” statymą ant premijos skaičiaus ir ruletės kamuoliukas sustoja ties tuo skaičiumi, lošėjo laimėjimas padauginamas iš atitinkamo daugiklio.
Yra 8 galimi „Straight Up” statymo laimėjimų dauginimo koeficientai (daugikliai): x50, x100, x150, x200, x250, x300, x400, x777.

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu lošėjui, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti.
Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

102. „Juodasis Džekas“ („Black Jack“)

Tai yra „7Mojos“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 5 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 2 500 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 158 125 EUR.
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 12

Lošimo tikslas:
Tikslas yra surinkti daugiau taškų nei krupjė. Geriausia Juodojo Džeko („Blackjack“) lošimo kombinacija – tai pirmosios dvi padalintos kortos, kurių suma yra lygiai 21, ši kombinacija yra vadinama Juodasis Džekas („Blackjack“).

Lošimo taisyklės:
Lošiama naudojant iki 10 standartinių 52 kortų kaladžių kaladės keitimas atliekamas, kai pasiekiama raudona kortų nukėlimo kortelė arba kortos maišomos kas kartą pradėjus naują lošimą, jeigu lošime naudojamas automatinis kortų maišytuvas.
Kortų nuo 2 iki 10 vertės atitinka jų nominalą, džekas („Jack“), karalienė („Queen“) ir karalius („King“) yra verti – 10, o tūzo („Ace“) vertė gali būti 1 arba 11.
Iš pirmų dviejų kortų (pvz.: 10 ir tūzo („Ace“)) surenkama aukščiausia kombinacija Juodojo Džeko („Blackjack“) ir ji yra pranašesnė prieš sumą 21, kuri yra surenkama iš daugiau nei 2 kortų.
Lošime gali dalyvauti vienu metu 7 lošėjai. Lošiama tik prieš krupjė, bet ne prieš kitus lošėjus. Lošimo metu lošėjai sprendimus priiminėja iš eilės, po vieną. Lošimas pradedamas nuo dešiniausio lošėjo iš stalo perspektyvos, iš kairės nuo krupjė perspektyvos.

Lošimo eiga:
Atlikus lošėjams statymus, krupjė pradeda kortų dalybas, dalinama kiekvienam tuo metu lošiančiam lošėjui po dvi kortas, krupjė vieną iš dviejų sau padalintų kortų palieka užverstą, o kitą atverstą. Lošėjų tolimesni veiksmai:

Susilaikyti („Stand“) – papildomos kortos nedalinamos, lošiama prieš krupjė jau su esama taškų suma, surinkta iš pirmų dviejų kortų.
Tęsti („Hit“) – dalinama papildoma korta, kurios taškų suma bus pridėta prie jau surinktų taškų sumos. Papildomų kortų kiekis yra neribotas.
Dvigubinti („Double“):
1 variantas – lošėjas gali padvigubinti savo pradinį statymą po pirmųjų dviejų kortų gavimo, tačiau tokiu atveju jam leidžiama gauti tik vieną papildomą kortą.
2 variantas – lošėjas gali padvigubinti savo pradinį statymą po pirmųjų dviejų kortų gavimo, tokiu atveju jam leidžiama gauti tik vieną papildomą kortą, tačiau lošėjas taip pat turi teisę padvigubinti statymą po rankos išskyrimo („Split“), tokiu atveju jam leidžiama gauti tik vieną papildomą kortą.

Išskirti („Split“):
1 variantas – jei pirmosios dvi kortos yra vienodos vertės, galima padvigubinti statymą, tokiu būdų kortos išskiriamos ir padalinamos dvi papildomos kortos. Suteikiama galimybė lošti du atskirtus lošimus. Kortos 10, J, Q, K turi vienodą vertę – 10, todėl bet kuri jų kombinacija gali būti išskirta.
2 variantas – jei pirmosios dvi kortos yra vienodos rūšies, galima padvigubinti statymą, tokiu būdų kortos išskiriamos ir padalinamos dvi papildomos kortos. Suteikiama galimybė lošti du atskirtus lošimus. Kortos 2-2, 7-7-, 10-10, J-J ir t.t., turi vienodą rūšį, todėl tik turint tokias kombinacijas galima kortas išskirti.
Jei išskiriami tūzai („Aces“), padalinama tik po vieną papildomą kortą, daugiau papildomų kortų gauti yra neįmanoma. Išskyrimo metu taškų suma 21 nėra aukščiausia Juodojo Džeko („Blackjack“) kombinacija. Išskyrimo negalima padaryti daugiau nei 1 kartą.

Jeigu krupjė atversta korta yra tūzas („Ace“), lošėjams yra siūlomas draudimas:
Draudimas („Insurance“) – šis veiksmas yra pusė lošėjo statymo. Jeigu krupjė surenka Juodojo Džeko („Blackjack“) kombinaciją - lošėjo apdrausta statymo suma laimi. Jeigu krupjė nesurenka Juodojo Džeko („Blackjack“) kombinacijos, lošėjas pralaimi savo apdraustą sumą.
Kai visi lošėjai atliks savo veiksmus, krupjė parodys savo užverstą kortą. Jei krupjė kortų taškų suma yra mažesnė nei 17, krupjė privalo dalinti sau papildomą kortą. Krupjė papildomas kortas dalins sau tol, kol jo taškų suma bus bent 17. Kai krupjė kortų taškų suma yra nuo 17 iki 21, daugiau kortų sau nedalinama. Visi lošėjai, kurių taškų suma yra arčiau 21 nei krupjė, laimi lošimą. Jei lošėjo taškų suma yra tokia pati kaip krupjė, įvyksta lygiosios, o lošėjui grąžinama statymo suma. Jeigu lošėjai surinko daugiau 21, krupjė sau kortų nedalins, tik parodys savo užverstą kortą.

Jeigu dėl prasto interneto ryšio lošėjas neatlieka jokio veiksmo, po statymo atlikimo, automatiškai priimamas Susilaikyti („Stand“) sprendimas.

„Šalutiniai statymai“ („Side Bets“):
Šiame lošime yra du pasirenkami šalutiniai statymai („Side Bets“) – „Tobula Pora“ („Perfect Pair“) ir „21 ir 3“ („21&3“). Šalutiniai statymai („Side Bets“) gali būti atliekami tik papildomai prie pagrindinio statymo. Šalutinių statymų („Side Bets“) laimėjimai nepriklauso nuo įprasto lošimo baigties.

„Tobula Pora“ („Perfect Pair“)
Šis statymas laimi tuo atveju, jei pirmosios dvi kortos, išdalytos lošėjo rankoje, sudaro porą: dvi vienodos vertės kortos, dvi vienodos vertės ir spalvos kortos arba dvi identiškos kortos.

„21 ir 3“ („21&3“)
Šis statymas laimi, jei pirmosios dvi lošėjos kortos ir pirmoji krupjė korta (atversta), sudaro vieną iš šių kombinacijų: trys vienodos vertės kortos, trys vienodos rūšies kortos eilėje, trys identiškos kortos.

Išmokėjimai („Payouts“):

Pagrindinis Lošimas („Main Game“)	
„Juodasis Džekas“ („Blackjack“)	3:2
„Lošėjo Pergalė“ („Player Wins“)	1:1
„Draudimas“ („Insurance“)	2:1
„Tobula Pora“ („Perfect Pair“)	
Dvi identiškos kortos („Two identical cards“)	25:1
Dvi vienodos vertės ir spalvos kortos („Two cards of one type with same colour“)	12:1
Dvi vienodos vertės kortos („Two cards of equal value“)	6:1
„21 ir 3“ („21&3“)	
Trys identiškos kortos („Three identical cards“)	100:1
Trys vienodos rūšies kortos eilėje („Straight Flush“)	40:1
Trys vienodos vertės kortos („Three cards of one type“)	30:1
Eilė („Straight“)	10:1
Spalva („Flush“)	5:1

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu lošėjui, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti.
Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

103. „Neribotas Juodasis Džekas“ („Unlimited Black Jack“)

Tai yra „7Mojos“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 1 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 1 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 63 250 EUR.
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 15

Lošimo tikslas:

Tikslas yra surinkti daugiau taškų nei krupjė. Geriausia Juodojo Džeko („Blackjack“) lošimo kombinacija – tai pirmosios dvi padalintos kortos, kurių suma yra lygiai 21, ši kombinacija yra vadinama Juodasis Džekas („Blackjack“).

Lošimo taisyklės:
Lošiama naudojant iki 10 standartinių 52 kortų kaladžių, kaladės keitimas atliekamas, kai pasiekiama raudona kortų nukėlimo kortelė. Kortų nuo 2 iki 10 vertės atitinka jų nominalą, džekas („Jack“), karalienė („Queen“) ir karalius („King“) yra verti – 10, o tūzo („Ace“) vertė gali būti 1 arba 11.
Iš pirmų dviejų kortų (pvz.: 10 ir tūzo („Ace“)) surenkama aukščiausia kombinacija Juodojo Džeko („Blackjack“) ir ji yra pranašesnė prieš sumą 21, kuri yra surenkama iš daugiau nei 2 kortų.
Lošime gali dalyvauti vienu metu neribotas skaičius lošėjų. Lošiama tik prieš krupjė, bet ne prieš kitus lošėjus.

Lošimo eiga:
Visi lošėjai riboto laiko metu priima sprendimus savarankiškai. Pavyzdžiui, jei pirmosios dvi lošėjų kortos yra karalius („King“) ir 6 (iš viso 16), vienas lošėjas gali pasirinkti padvigubinti („Double Down x2“), kitas lošėjas gali pasirinkti susilaikyti („Stand“), o kitas lošėjas gali imti papildomą kortą, tęsti („Hit“). Galimi sprendimai yra tokie:

Susilaikyti („Stand“) – papildomos kortos nedalinamos, lošiama prieš krupjė jau su esama taškų suma, surinkta iš pirmų dviejų kortų.
Tęsti („Hit“) – dalinama papildoma korta, kurios taškų suma bus pridėta prie jau surinktų kortų taškų sumos. Papildomų kortų kiekis yra neribotas.
Dvigubinti („Double Down x2“) – padvigubinamas papildomas statymas ir padalinama tik 1 papildoma korta.
Išskirti („Split“) – tai įvyksta automatiškai, jei dvi pirmosios lošėjui ištrauktos kortos yra poros 2-2, 3-3, 6-6, 7-7, 8-8 arba A-A, krupjė padalins kortas ir suteiks lošėjams galimybę lošti viena ar dviem rankomis. Bus rodomas atitinkamas pranešimas. Jei nusprendžiama lošti abiem rankomis, -pradinis statymas bus padvigubintas. Jei išskiriami tūzai („Aces“), padalinama tik po vieną papildomą kortą, daugiau papildomų kortų gauti yra neįmanoma. Išskyrimo metu taškų suma 21 nėra aukščiausia Juodojo Džeko („Blackjack“) kombinacija. Išskyrimo negalima padaryti daugiau nei 1 kartą.

Jeigu krupjė atversta korta yra tūzas („Ace“), lošėjams yra siūlomi šie veiksmai:
Draudimas („Insurance“) – šis veiksmas yra pusė lošėjo statymo. Jeigu krupjė surenka Juodojo Džeko („Blackjack“) kombinaciją - lošėjo apdrausta statymo suma laimi. Jeigu krupjė nesurenka Juodojo Džeko („Blackjack“) kombinacijos, lošėjas pralaimi savo apdraustą sumą.
Pasidavimas („Surrender“) – lošėjas atgauna pusę statymo vertės nelošdamas.

Kai visi lošėjai atliks savo veiksmus, krupjė parodys savo užverstą kortą. Jei krupjė kortų taškų suma yra mažesnė nei 17, krupjė privalo dalinti sau papildomą kortą. Krupjė papildomas kortas dalins sau tol, kol jo kortų taškų suma bus bent 17. Kai krupjė kortų taškų suma yra nuo 17 iki 21, daugiau kortų sau nedalinama. Visi lošėjai, kurių taškų suma yra arčiau 21 nei krupjė, laimi lošimą. Jei lošėjo taškų suma yra tokia pati kaip krupjė, įvyksta lygiosios, o lošėjui grąžinama statymo suma. Jeigu lošėjai surinko daugiau 21, krupjė sau kortų nedalins, tik parodys savo užverstą kortą.

Jeigu dėl prasto interneto ryšio lošėjas neatlieka jokio veiksmo, po statymo atlikimo, automatiškai priimamas Susilaikyti („Stand“) sprendimas.

„Šalutiniai statymai“ („Side Bets“):
Šiame lošime yra du pasirenkami šalutiniai statymai („Side Bets“) – dviejų kortų premija („2 Card bonus“) ir trijų kortų premija („3 Card Bonus“). Šalutiniai statymai („Side Bets“) gali būti atliekami tik papildomai prie pagrindinio statymo. Šalutinių statymų („Side Bets“) laimėjimai nepriklauso nuo įprasto lošimo baigties.

Dviejų kortų premija („2 Card Bonus“)

Šis statymas laimi tuo atveju, jei pirmosios dvi kortos, išdalytos lošėjo rankoje, sudaro porą: dvi vienodos vertės kortos, dvi vienodos vertės ir spalvos kortos arba dvi identiškos kortos

Trijų kortų premija („3 Card Bonus“)
Šis statymas laimi, jei pirmosios dvi lošėjos kortos ir pirmoji krupjė korta (atversta), sudaro vieną iš šių kombinacijų: trys vienodos vertės kortos, trys vienodos rūšies kortos eilėje, trys identiškos kortos.

Išmokėjimai („Payouts“):

Pagrindinis Lošimas („Main Game“)	
„Juodasis Džekas“ („Blackjack“)	3:2
„Lošėjo Pergalė“ („Player Wins“)	1:1
„Draudimas“ („Insurance“)	2:1
Dviejų kortų premija („2 Card Bonus“)	
Dvi identiškos kortos („Two identical cards“)	26:1
Dvi vienodos vertės ir spalvos kortos („Two cards of one type with same colour“)	13:1
Dvi vienodos vertės kortos („Two cards of equal value“)	5:1
Trijų kortų premija („3 Card Bonus“)	
Trys identiškos kortos („Three identical cards“)	105:1
Trys vienodos rūšies kortos eilėje („Straight Flush“)	40:1
Trys vienodos vertės kortos („Three cards of one type“)	22:1
Eilė („Straight“)	10:1
Spalva („Flush“)	5:1

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu lošėjui, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti.
Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

104. „Bakara“ („Baccarat“)

Tai yra „7Mojos“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 1 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 500 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 12 500 EUR.
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 16

Lošimo tikslas:
Tikslas yra atspėti, kuris iš lošimo pusių – lošėjas („Player“) ar bankininkas („Banker“) surinks daugiau taškų, ar bus lygiosios („Tie“).

Lošimo taisyklės:
Lošiama naudojant iki 10 standartinių 52 kortų kaladžių. Krupjė lošimo pradžioje padalina po dvi kortas abiem stalo pusėm tokia seka: pirma ištraukta korta lošėjui („Player“), antra korta bankininkui („Banker“), trečia vėl lošėjui („Player“) ir ketvirta bankininkui („Banker“). Laimi kortų

kombinacija, kurios vertė artimesnė 9 taškų sumai. Pagrindiniame lošime reikšminga tik skaitinė kiekvienos kortos vertė, kortos rūšis (širdys, vynai, kryžiai ar būgnai) reikšmės neturi.

Jei lošėjas („Player“) ir bankininkas („Banker“) turi vienodos vertės kombinacijas, lošimas baigiasi lygiosiomis („Tie“). Tokiu atveju lošėjo atlikti statymai už lošėją („Player“) arba bankininką („Banker“) yra grąžinami lošėjui.
Kiekvienos kombinacijos vertė skaičiuojama atimant dešimt (jei suma yra 10 ar daugiau), pavyzdžiui: 7 ir 9 suma yra verta 6, kadangi 16-10=6.
Jei lošėjas („Player“) arba bankininkas („Banker“) iš pirmų dviejų savo kortų surenka taškų sumą 8 arba 9, papildomos kortos yra nedalijamos, tokia lošimo baigtis yra vadinama natūralia Natural“).
Jei lošėjas („Player“) ir bankininkas („Banker“) su pirmų savo dviejų kortų kombinacija surenka taškų sumą tarp 0 ir 7, taikoma „Trečiosios kortos taisyklė“, pagal kurią nusprendžiama, ar kuriai nors pusei reikia trečiosios kortos.

Kortų reikšmės:
- Tūzas („Ace“) turi 1 taško vertę.
- Kortos nuo 2 iki 9 yra vertos savo nominalo.
- Dešimtakė ir figūros (valetas („Jack“), dama („Queen“) ir karalius („King“)) verti 0 taškų.

Lošėjo („Player“) trečios kortos taisyklė:

Lošėjo („Player“) dviejų kortų suma	**Veiksmas**
0, 1, 2, 3, 4, 5	Lošėjas („Player“) gauna trečią
6, 7	Lošėjas („Player“) papildomos kortos negauna
8, 9 natūrali („Natural“)	Trečia korta nedalinama niekam

Bankininko („Banker“) trečios kortos taisyklė:

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

I – imti; S – susilaikyti.

Jei lošėjo („Player“) taškų suma yra 6 arba 7, tuomet bankininko („Banker“) 3, 4 arba 5 vertės kombinacijai korta turi būti imama, o 6 – susilaikoma.
Laimi tas, kurio kombinacija arčiau 9.

Statymai:

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

Bankininko pora („Banker Pair“)	**Laimima, jei pirmosios dvi bankininkui („Banker“) padalintos kortos yra pora.**
Puiki pora („Perfect Pair“)	**Jei bankininkui („Banker“) arba lošėjui („Player“) padalijamos vienodos pirmosios dvi kortos (vienodos rūšies ir vertės).**
Bet kuri pora („Any Pair“)	**Laimima, jei bankininkas („Banker“) arba lošėjas („Player“) turi poros kombinaciją.**
Lošėjo premija („Player Bonus“)	**Laimima, kai lošėjas („Player“) laimi surinkęs natūralų („Natural“) 8 arba 9, arba bent jau keturiais taškais.**
Bankininko premija („Banker Bonus“)	**Laimima, kai bankininkas („Banker“) laimi surinkęs natūralų („Natural“) 8 arba 9, arba bent jau keturiais taškais.**

Išmokėjimų lentelė:

STATYMAS	IŠMOKA
Lošėjas („Player“)	1:1
Bankininkas („Banker“)	0,95:1 Jei bakininkas („Banker“) laimi, grąžinama 95% lošėjo bankininko („Banker“) statymo
Lygiosios („Tie“)	8:1
Lošėjo pora („Player Pair“)	11:1
Bankininko pora („Banker Pair“)	11:1
Bet kuri pora („Any Pair“)	5:1
Puiki pora („Perfect Pair“)	25:1
Didelis („Big“)	0.5:1
Mažas („Small“)	1.5:1
Lošėjo premija („Player Bonus“)	Kombinacijų tikimybės: Ne natūrali („Natural“) pergalė 9 taškais, 30:1; Ne natūrali („Natural“) pergalė 8 taškais, 10:1; Ne natūrali („Natural“) pergalė 7 taškais, 5:1; Ne natūrali („Natural“) pergalė 6 taškais, 3:1; Ne natūrali („Natural“) pergalė 5 taškais, 2:1; Ne natūrali („Natural“) pergalė 4 taškais, 1:1; Lošėjo Natūrali pergalė („Player Natural Win“), 1:1.
Bankininko premija („Banker Bonus“)	Kombinacijų tikimybės: Ne natūrali („Natural“) pergalė 9 taškais, 30:1; Ne natūrali („Natural“) pergalė 8 taškais, 10:1; Ne natūrali („Natural“) pergalė 7 taškais, 5:1; Ne natūrali („Natural“) pergalė 6 taškais, 3:1; Ne natūrali („Natural“) pergalė 5 taškais, 2:1; Ne natūrali („Natural“) pergalė 4 taškais, 1:1; Bankininko Natūrali pergalė („Banker Natural Win“), 1:1.

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:

Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu lošėjui, kad

problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti.
Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

105. „Andar Bahar“ („Andar Bahar“)

Tai yra „7Mojos“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 1 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 500 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 61 000 EUR.
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 10

Lošimo tikslas:
Lošimo tikslas yra atspėti kuri pusė („Andar“ ar „Bahar“) gaus tokios pat vertės kortą kaip lošimo pirmosios ištrauktos juokdario („Joker“) kortos vertė.

Lošimo taisyklės:
Lošiama su 52 kortų kalade. Krupjė pirmą kortą traukia į juokdario („Joker“) vietą, taip nustatydamas lošimo pabaigos kortos vertę. Sekanti korta bus dalinama Bahar („Bahar“) pusei, o po to Andar („Andar“) pusei, dalinama po vieną kortą tol, kol bus pasiektas lošimo tikslas: gaunama tokios pat vertės korta kaip pirmosios ištrauktos juokdario („Joker“) kortos vertė.

Lošėjams išmokos taikomos pagal žemiau pateiktą išmokėjimo lentelę.

Išmokėjimai („Payouts“):
Andar – x2
Bahar – x1.9

Šalutiniai statymai („Side Bets“):
Norint atlikti šalutinį statymą („Side Bet“) nebūtina yra atlikti statymą ant pagrindinio lošimo. Bet atlikus statymą pagrindiniame lošime, galimas ir šalutinis statymas („Side Bet“). Šalutiniai statymai („Side Bet“): Juokdario („Joker“) kortos vertė; Bendras lošimo kortų skaičiaus intervalas.

Lošėjams šalutinių statymų („Side Bet“) išmokos taikomos pagal žemiau pateiktą išmokėjimo lentelę.
Išmokėjimai („Payouts“):
1-5 – x3.5
6-10 – x4.5
11-15 – x5.5
16-25 – x4.5
26-30 – x15
31-35 – x25
36-40 – x50
41 ir daugiau – x120

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu lošėjui, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta.

Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti.
Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

106. „Trijų kortų pokeris“ („Three Card Poker /Teen Patti“)

Tai yra „7Mojos“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 1 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 500 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 25 000 EUR.
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 15

Lošimo tikslas:
Tikslas yra surinkti geresnę trijų kortų kombinaciją nei krupjė.

Lošimo taisyklės:
Atlikus pradinį („Ante“) statymą ir vieną ar abu papildomus „Pora Plius“ („Pair Plus“) bei „Šešių kortų premija“ („6 Card Bonus“) statymus, gaunamos trys kortos. Kitas tris užverstas kortas krupjė palieka sau. Jei lošėjas mano, kad jo kortų kombinacija yra stipri - paspaudžiama lošti („Play“), tokiu būdu sumokant sumą, lygią lošėjo pradiniam („Ante“) statymui. Jeigu lošėjas mano, kad jo kortų kombinacija nėra pakankamai stipri, jis gali atsisakyti lošti, numesdami savo pradinį („Ante“) statymą.

Kortų kombinacijos:
Lošima su viena standartine 52 kortų malka (juokdarių („Joker“) kortos nenaudojamos). Kortos išmaišomos po kiekvieno lošimo etapo.
Trijų kortų eilės („Straight“) kombinacija turi didesnę vertę nei trijų kortų spalvos („Flush“) kombinacija. Taip yra todėl, kad eilės („Straight“) kombinaciją iš trijų kortų suformuoti sunkiau, nei spalvos („Flush).
Atskirų kortų vertė mažėjančia tvarka: Tūzas („Ace“) (gali būti didžiausios arba mažiausios – 1 vertės), karalius („King“), dama („Queen“), valetas („Jack“), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 ir 2.
Tūzas („Ace“) gali būti didžiausios vertės korta , karalius („King“), dama („Queen“) eilėje arba mažiausios vertės korta 3, 2, tūzas („Ace“) eilėje.

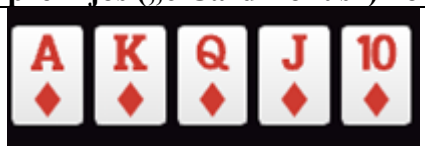
Jei lošėjas ir krupjė turi tokio pat tipo kombinacijas, laimi ta, kurioje yra aukščiausios vertės korta (pvz., trys karaliai („Kings“) laimi prieš tris damas („Queens“) arba dama („Queen“), valetas („Jack“), 10 eilė laimi prieš 10, 9, 8 eilę).
Jei lošėjas ir krupjė surenka vienodas kombinacijas, laimėtojas nustatomas pagal likusią aukščiausią ne kombinacijos kortą.

Kombinacijos (išdėstytos pagal vertę žemyn):

	Mažoji karališkoji („Mini Royal“) yra vienos rūšies tūzas („Ace“), karalius („King“) ir dama („Queen“).
	Eilė („Straight“) ir spalva („Flush“) yra kombinacija, kurioje yra trys vienos rūšies eilės einančios kortos, pavyzdžiui, būgnų („Diamonds“) karalius („King“), dama („Queen“) ir valetas („Jack“).

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

6 kortų premijos („6 Card Bonus“) kombinacijos (išdėstytos pagal vertę žemyn):

	Karališkoji spalva („Royal Flush“) yra vienos rūšies eilė iš šių kortų: tūzas („Ace“), karalius („King“), dama („Queen“), valetas („Jack“), 10.
	Eilė ir spalva („Straight Flush“) yra kombinacija, kurioje yra vienos rūšies iš eilės einančios kortos, pavyzdžiui, širdžių devyni (9 of Hearts“), aštuoni, septyni, šeši ir penki.
	Keturios vienodos („Four Of A Kind“) šioje kombinacijoje yra visos keturios vienodos vertės kortos ir viena papildoma korta. Pavyzdžiui, keturi tūzai („Aces“) yra keturių vienodų („Four Of A Kind“) vertės kortų kombinacija.

	Pilna troba („Full House“) yra kombinacija, kurioje yra trys vienodos vertės kortos bei papildomos dvi vienodos vertės kortos, pavyzdžiui, trys karaliai („Kings“) ir dvi šešiaakės.
	Spalva („Flush“) yra kombinacija, kurioje visos kortos yra tos pačios rūšies, tačiau eina ne iš eilės, pvz., penkios kryžių („Clubs“) kortos.
	Eilė („Straight“) yra kombinacija, kurią sudaro iš eilės einančios, tačiau skirtingos rūšies kortos, pvz., bent dviejų skirtingų rūšių devynakė, aštuonakė, septynakė, šešiaakė, penkiaakė.
	Trys vienodos („Three Of A Kind“) yra kombinacija iš trijų vienodos vertės kortų bei kitų dviejų, kurios nėra tokios pat vertės. Pavyzdžiui, lošėjas, turintis tris karalius („Kings“), turi trijų vienodų („Three Of A Kind“) kombinaciją.

Rezultatai nustatomi lyginant lošėjų ir krupjė kombinacijas.

Kad lošimas įvyktų, krupjė turi surinkti bent aukščiausią kortą – damą („Queen“) ar geresnę kombinaciją.

Išmokėjimai:

Rezultatas	**ANTE**	**Lošti 1x**
Krupjė nedalyvauja lošime ir lošėjas laimi	1:1	Lygiosios
Krupjė dalyvauja lošime ir lošėjas laimi	1:1	1:1
Krupjė dalyvauja lošime ir lošėjas pralaimi	Pralaimėjimas	Pralaimėjimas
Krupjė dalyvauja lošime, įvyksta lygiosios	Lygiosios	Lygiosios
Lošėjas nusimeta kortas (nusprendžia neatliktistatymo „Lošti“)	Pralaimėjimas	-

Jei lošėjas atlieka statymą ir su trimis pradinėmis kortomis gauna spalvą („Flush“) ir eilę („Straight Flush“), tris vienodas („Three Of A Kind“) ar eilę („Straight“), laimima pradinio („Ante“) statymo premija pagal išmokų lentelę net jei krupjė laimi etapą.

Jei lošėjas atlieka papildomą „Pora Plius“ („Pair Plus“) statymą, laimi pagal laimėjimų lentelę su pora („A Pair“) ar geresne trijų kortų kombinacija, net jei pasiduoda ir krupjė laimi etapą.
Jei lošėjas atlieka papildomą 6 kortų premijos statymą, laimi, jei trys lošėjo ir trys krupjė kortos sudaro penkių kortų pokerio kombinaciją trys vienodos („Three Of A Kind“) ar geresnę. Laimima pagal išmokų lentelę net jei pasiduodama arba krupjė laimi etapą.

Pradinio („Ante“) statymo premija:

Kombinacija	**Išmoka**
Eilė ir spalva ar aukštesnė kombinacija	5:1
Trys vienodos	4:1
Eilė	1:1

„Pair Plus“:

Kombinacija	**Išmoka**
„Mini Royal“ (vienos rūšies TKD)	100:1

Eilė ir spalva	40:1
Trys vienodos	30:1
Eilė	5:1
Spalva	4:1
Pora	1:1

6 kortų premija („6 Card Bonus"):

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

Pradinio („Ante") statymo išmoka yra 1:1.

Lošti („Play") statymų išmoka yra 1:1.

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu lošėjui, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti.
Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

107. „Trijų kortų pokerio susidūrimas" („Three Card Poker Face Off /Teen Patti Face Off")

Tai yra „7Mojos" tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 1 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 500 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 500 000 EUR.
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 24

Lošimo tikslas:
Lošimo tikslas yra atspėti, kuri lošimo pusė, A ar B surinks geresnę kortų kombinaciją iš padalintų 3 kortų.

Lošimo taisyklės:
Lošiama naudojant standartinę 52 kortų kaladę. Kortos maišomos po kiekvieno lošimo . Lošime gali dalyvauti neribotas kiekis lošėjų.

Išmokėjimai („Payouts"):

„Lošėjas A" („Player A")	0.95:1
„Lošėjas B" („Player B")	0.95:1

Lygiųjų („Tie“) atveju statymai už „Lošėją A“ („Player A“) ir „Lošėją B“ („Player B“) yra grąžinami.

„Šalutiniai statymai“ („Side Bets“):
Lošėjas taip pat gali atlikti statymą už vieną iš šių šalutinių statymų:

Pora plius („Pair Plus“) (lošėjui A („Player A“) arba lošėjui B („Player B“)) – tikslas yra sudaryti porą ar geresnę kombinaciją. Išmokama, kai pora arba geresnė kombinacija yra sudaryta iš trijų kortų. Išmokėjimai atliekami pagal išmokėjimų lentelę. Tūzas („Ace“) gali būti korta aukštesnė už karalių („King“) arba jos vertė lygi vienetui.

3+3 premija („3+3 Bonus“) – tikslas yra sudaryti geriausią penkių kortų kombinaciją, iš visų 6 lošime dalyvaujančių kortų. Išmokama, kai surenkama trys vienodos („Three Of A Kind“) arba geresnė kombinacija . Išmokėjimai atliekami pagal išmokėjimų lentelę.

Abu šalutiniai statymai gali būti atliekami tik atlikus pagrindinį statymą. Šalutinio statymo rezultatas nepriklauso nuo pagrindinio statymo baigties, o tai reiškia, kad galima laimėti bet kurį šalutinį statymą, net jei pralaimimas pagrindinis statymas tame pačiame lošime.

Išmokėjimai („Payouts“):

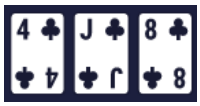
Pora plius („Pair Plus“)


Karališka spalva („Royal Flush“) – tos pačios rūšies Tūzas („Ace“), karalius („King“) ir karalienė („Queen“). **100:1**


Eilės ir spalva („Straight Flush“) – iš eilės trys tos pačios rūšies kortos. Pavyzdžiui: kryžių dešimt („Ten“), devyni („Nine“) ir aštuoni („Eight“) kryžių („Clubs“). **40:1**


Trys vienodos („Three Of A Kind“) – trys, tos pačios vertės kortos. **30:1**


Eilė („Straight“) – trys, iš eilės reitinguojamos kortos, bent dvi iš jų turi būti skirtingų rūšių. Pavyzdžiui: du („Two“), trys („Three“) ir keturi („Four“), visos skirtingų rūšių. **5:1**


Spalva („Flush“) – trys, tos pačios rūšies kortos, bet ne iš eilės. Pavyzdžiui: keturi („Four“), džekas („Jack“) ir aštuoni („Eight“) kryžių („Clubs“). **4:1**


Pora („Pair“) – trys kortos, iš kurių dvi yra tos pačios vertės kortos. Pavyzdžiui: du karaliai („Kings“) ir aštuonetas („Eight“). Jei lošėjas A („Player A“) ir lošėjas B („Player B“) turi vienodos vertės porą, lyginamos trečiosios kortas siekiant nustatyti nugalėtoją. **1:1**


Aukščiausia korta („High Card“) – kombinacija iš bet kurių trijų kortų, neatitinkančių nė vieno iš aukščiau išvardytų reikalavimų. Jokia ranka nesudaroma, nugalėtoją siekiama nustatyti pagal turimą aukščiausios vertės kortą.

3+3 premija („3+3 Bonus“)
Karališka spalva („Royal Flush“) – tos pačios rūšies Tūzas („Ace“), karalius („King“) ir karalienė („Queen“), džekas („Jack“) ir dešimt („Ten“). **1000:1**

Eilės ir spalva („Straight Flush“) – penkios viena po kitos vertinamos tos pačios rūšies kortos, tik be tūzo („Ace“). **200:1**

Keturios vienodos („Four Of A Kind“) – keturios, tos pačios vertės kortos. **100:1**

Pilnas namas („Full House“) – trys tos pačios vertės kortos ir dvi tos pačios vertės kortos. **20:1**

Spalva („Flush“) – penkios tos pačios rūšies kortos, bet ne iš eilės. **15:1**

Eilė („Straight“) – penkios, iš eilės einančias kortos. **10:1**

Trys vienodos („Three Of A Kind“) – trys, tos pačios vertės kortos. **7:1**

Tūzas („Ace“) gali reikšti 1 arba kortą virš karaliaus („King“).
Silpniausia kombinacija yra aukščiausia korta („High Card“) – sudaryta iš bet kurių trijų kortų, neatitinkančių nė vieno iš aukščiau paminėtų reikalavimų.

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu lošėjui, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti.
Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

108. „Super Šansas Ruletė“ („Super Chance Roulette“)

Tai yra „Raw iGaming“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 0.50 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 5 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 500 000 EUR.
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 16

Lošimo tikslas:
Tikslas yra atspėti skaičių, ties kuriuo sustos kamuoliukas. Atlikus statymus, kamuoliukas bus pasukamas ruletės rate ir sustos vienoje iš sunumeruotų rato duobelių. Lošėjas laimi, jei atliktas statymas apima tą skaičių.

Kamuoliukas sukamas ne krupjė, o automatinio mechanizmo ir laimintis skaičius parodomas ekrane.

Lošimo taisyklės:
Ruletės automatinis ratas turi 36 nuo 1 iki 36 atskirai sužymėtus skaičius, kurie yra raudonos arba juodos spalvos ir vieną 0, kuris pažymėtas žalia spalva. Pažymėta žalia spalva, kad aiškiai parodytų, jog jis nepriklauso jokiam raudonam/juodam, nelyginiam/lyginiam, aukštam/mažam, dešimčių ar stulpelių statymui.
Laimėjimo dydis priklauso nuo atlikto statymo pobūdžio.

Kiekviename naujame lošime, ruletės kamuoliuko sukimo metu, atsitiktinai sugeneruojami „Super Šanso“ („Super Chance“) - (SŠ) simboliai, kurie priskiriami atsitiktiniams skaičiams, jų gali būti nuo 14 iki 22 ir jie skaitmeniniu būdu rodomi ant ruletės rato. Jeigu kamuoliukas sustoja ant skaičiaus su (SŠ) simboliu ir lošėjas yra atlikęs tiesioginį („Straight Up Bet“), padalintą („Split Bet) arba kampinį

(„Corner Bet) statymą, tada lošėjas patenka į (SŠ) bonus lošimą. Šiame (SŠ) bonus lošime lošėjui gali būti priskiriami papildomi daugikliai („multipliers“).
Nulio („Zero“) reikšmė (SŠ) bonus lošime:
Jei kamuoliukas pirmą kartą sustoja ant nulio – įvyksta pakartotinis kamuoliuko sukimas, o visi daugikliai („multipliers“) padvigubėja (min. 2x, maks. 200x). Jei kamuoliukas antrą kartą iš eilės sustoja ant nulio, tada aukščiausias rato daugiklis („multiplier“) yra priskiriamas nuliui. Pvz., jei ant raudono 7 yra 150x daugiklis, tada nulis taip pat turės 150x daugiklį.

Statymų tipai:
Kiekvienos rūšies statymas apima vieną skaičių ar tam tikrą skaičių intervalą.
Statymai atliekami statymo lauko skaičių laukeliuose arba ant linijų tarp jų, yra vadinami „Vidiniais statymais“, o specialiuose žemiau ir šonuose esančiuose laukeliuose atliekami statymai vadinami „Išoriniais statymais“.

Vidiniai statymai:
Statymas tiesiai („Straight Up Bet“) – statymas už individualų skaičių (įskaitant nulį).
Padalintas statymas („Split Bet“) – dviejų skaičių statymas, dedamas ant linijos, jungiančios du skaičius; pavyzdžiui, padengiant 24 ir 27.
Kampinis statymas („Corner Bet“) – statymas, atliktas keturių skaičių kampe, pavyzdžiui, padengiant 8, 9, 11 ir 12.
Gatvės statymas („Street Bet“) – 3 skaičių statymas, dedamas skaičių eilutės pabaigoje, pavyzdžiui, padengiant 13, 14 ir 15.
Šešių eilučių statymas („Six-Line Bet“) – šešių skaičių statymas, atliktas dviejų gatvės statymų sandūroje, apima, pavyzdžiui, 31, 32, 33, 34, 35 ir 36.

Išoriniai statymai:
Stulpelio statymas („Column Bet“) – 12 skaičių statymas, atliktas vietoje, pažymėtoje „2 į 1“ („2 to 1“) stulpelių gale, kuris apima visus 12 skaičių atitinkamame stulpelyje.
Tuzino statymas („Dozen Bet“) – 12 skaičių statymas, dedamas ant vieno iš trijų langelių, pažymėtų pirmu dvyliktuku („1st 12“), antruoju dvyliktuku („2nd 12“) arba trečiuoju dvyliktuku („3rd 12“). Jis apima dvylika skaičių atitinkamo tuzino (1-12, 13-24 arba 25-36).
Šansai („Chances“):
Raudona ar juoda („Red Or Black“);
Lyginis/nelyginis („Even Or Odd“);
Nuo 1 iki 18 („1 to 18“) ir 19 iki 36 („19 to 36“). Bet kuris apima 18 skaičių lentoje, kaip aprašyta tame langelyje.
Raudonos/juodos („Red Or Black“) spalvos statymai apima arba 18 raudonų skaičių, arba 18 juodų skaičių. Lyginiai/nelyginiai („Even Or Odd“) statymai apima lyginius skaičius („Even“) (2, 4, 6, 8 ir t.t.) arba nelyginius skaičius („Odd“) (1, 3, 5, 7 ir tt). Statymai nuo 1 iki 18 arba nuo 19 iki 36 apima mažesnius už 18 skaičius arba didesnius už 18 skaičius.

Nulio („Zero“) neapima jokie stulpeliai, dešimtys ar šansai.

„Ruletės Lenktynių Trasa“ („Roulette Racetrack“)

Ruletės lenktynių trasa („Roulette Racetrack“) yra ovalo formos langas, kuriame vaizduojami skaičiai, kurie rodomi ruletės rate, o ne ruletės lentelėje. Rato sektorių („Wheel Sectors“) ir kaimynų („Neighbors“) statymus galima lošti naudojant ruletės lenktynių trasą („Roulette Racetrack“).

Ruletės lenktynių trasa („Roulette Racetrack“) yra padalinta į 4 pagrindines dalis (dalys pavadintos prancūzų kalba):

„Eilė 5/8“ („Tiers du Cylindre“):
Šis statymas apima iš viso 12 skaičių, įskaitant 27, 33 ir tarp jų esančius skaičius nuliui priešingoje ruletės rato pusėje. 6 žetonai išsidalina taip:
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 5/8

1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 10/11
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 13/16
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 23/24
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 27/30
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 33/36

„Našlaičiai“ („Orphelins a Cheval“):
Šis statymas apima 8 skaičius dviejose ruletės rato dalyse, nepatenkančiose į „Eilė 0/2/3“ („Voisins du zero“) ir „Eilė 5/8“ („Tiers du cylindre“) statymus. 5 žetonai išsidalina taip:
1 žetonas ant 1 statymas tiesiai („Straight Up Bet“)
1 žetonas padalijamas tarp 6/9
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 14/17
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 17/20
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 31/34

„Eilė 0/2/3“ („Voisins du Zero“):
Šis statymas apima iš viso 17 skaičių, įskaitant 22, 25 ir tarp jų esančius skaičius ruletės rate (įskaitant nulį). 9 žetonai išsidalina taip:
2 žetonai eilėje statymas („Street Bet“) 0/2/3
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 4/7
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 12/15
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 18/21
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 19/22
2 žetonai dedami 25/26/28/29 kampe („Corner Bet“)
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 32/35

„0“ („Jeu Zero“):
Šis statymas apima nulį ir 6 arčiausiai jo ruletėje esančius skaičius: 12, 35, 3, 26, 0, 32 ir 15. 4 žetonai išsidalina taip:
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 0/3
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 12/15
1 žetonas ant 26 statymas tiesiai („Straight Up Bet“)
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 32/35

Kaimynai („Neighbors“)
Kaimynų („Neighbors“) statymai apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norint atlikti kaimynų („Neighbors“) statymą, reikia pasirinkti ant lenktynių trasos („Roulette Racetrack“) esantį skaičių. Žetonas padedamas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Paspaudus apvalų „-“ arba „+“ mygtuką galima sumažinti arba padidinti pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičių.

Išmokėjimų lentelė:

„Statymo Tipas“ („Bet Type“)	„Dengia“ („Covers“)	„Išmokėjimas“ („Payout“)
Statymas tiesiai („Straight Up Bet“)	„1 Skaičius“ („1 Number“)	2x-7202x
Padalintas statymas („Split Bet“)	„2 Skaičiai“ („2 Numbers“)	1x-3601x
Gatvės statymas („Street Bet“)	„3 Skaičiai“ („3 Numbers“)	12x
Kampinis statymas („Corner Bet“)	„4 Skaičiai“ („4 Numbers“)	0.5x-1800.5x
Šešių eilučių statymas („Six-Line Bet“)	„6 Skaičiai“ („6 Numbers“)	6x
Stulpelio statymas („Column Bet“)	„12 Skaičių“ („12 Numbers“)	3x
Tuzino statymas („Dozen Bet“)	„12 Skaičių“ („12 Numbers“)	3x
Raudona ar juoda („Red Or Black“)	„18 Skaičių“ („18 Numbers“)	2x
Lyginis/nelyginis („Even Or Odd“	„18 Skaičių“ („18 Numbers“)	2x

Nuo 1 iki 18 („1 to 18“) ir 19 iki 36 („19 to 36“)	„18 Skaičių“ („18 Numbers“)	2x

„Galiojančio Sukimo Taisyklė“ („Roulette Valid Spin Rule“):
Laimėjęs skaičius patvirtinamas tik tada, kai sukimas buvo laikomas galiojančiu.
Galiojantis sukimasis apibrėžiamas taip: kamuoliukas sukamas priešinga rato sukimuisi kryptimi. Kamuoliukas turi apsisukti mažiausiai keturis ratus.

Jei sukimas apibrėžiamas kaip negaliojantis, ši situacija vadinama negaliojančiu sukimu („No Spin“):
Kamuoliukas padarė mažiau nei 4 pilnus apsisukimus;
Kamuoliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi kaip ir ratas;
Kamuoliukas ar ratas buvo pasuktas netinkama kryptimi;
Sukimo metu ratas nustojo suktis;
Kamuoliukas neįkrenta į skaičiaus rėmą, o tiesiog sukasi ant rato daugiau nei 3 rato cilindro apsisukimus;
Kamuoliukas išskrenta iš rato („Ball-Out“);
Į ratą patenka bet koks pašalinis daiktas.
Negaliojančio sukimo („No Spin“) atveju kamuoliukas bus sukamas iš naujo pagal procedūras. Lošėjo statymas liks ant stalo, kol bus atliktas galiojantis sukimas.

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti.
Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei ryšys nutrūktų po to, kai statymas buvo atliktas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

109. „Blitz Ruletė“ („Blitz Roulette“)

Tai yra „Raw iGaming“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 0.10 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 5 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 250 000 EUR.
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 12

Lošimo tikslas:
Tikslas yra atspėti skaičių, ties kuriuo sustos kamuoliukas. Atlikus statymus, kamuoliukas bus pasukamas ruletės rate ir sustos vienoje iš sunumeruotų rato duobelių. Lošėjas laimi, jei atliktas statymas apima tą skaičių.

Kamuoliukas sukamas ne krupjė, o automatinio mechanizmo ir laimintis skaičius parodomas ekrane. Statymui atlikti skirtas laikas yra 12 sekundžių.

Lošimo taisyklės:
Ruletės automatinis ratas turi 36 nuo 1 iki 36 atskirai sužymėtus skaičius, kurie yra raudonos arba juodos spalvos ir vieną 0, kuris pažymėtas išskirtine žalia spalva. Pažymėta žalia spalva, kad aiškiai parodytų, jog jis nepriklauso jokiam raudonam/juodam, nelyginiam/lyginiam, aukštam/mažam, 12 dešimčių ar stulpelių statymui.

Laimėjimo dydis priklauso nuo atlikto statymo pobūdžio.

Kiekviename naujame lošime, ruletės kamuoliuko sukimo metu, atsitiktinai generuojami **daugikliai („multipliers“)**, kurie priskiriami atsitiktiniams skaičiams. Kiekvieno ruletės kamuoliuko sukimo metu gali būti priskirti nuo **1 iki 5 daugiklių,** kurių galimos vertės yra **50x, 75x, 150x, 200x, 300x arba 600x** ir jie **skaitmeniniu būdu rodomi ant ruletės rato**. Jei kamuoliukas sustoja ant skaičiaus, kuriam priskirtas daugiklis, **tiesioginius statymus** („Straight Up“) atlikę lošėjai gauna išmoką, lygią daugiklio vertei, padaugintai iš jų statymo.

Statymų tipai:
Kiekvienos rūšies statymas apima vieną skaičių ar tam tikrą skaičių intervalą.
Statymai atliekami statymo lauko skaičių laukeliuose arba ant linijų tarp jų, yra vadinami „Vidiniais statymais“, o specialiuose žemiau ir šonuose esančiuose laukeliuose atliekami statymai vadinami „Išoriniais statymais“.

Vidiniai statymai:
Statymas tiesiai („Straight Up Bet“) – statymas už individualų skaičių (įskaitant nulį).
Padalintas statymas („Split Bet“) – dviejų skaičių statymas, dedamas ant linijos, jungiančios du skaičius; pavyzdžiui, padengiant 24 ir 27.
Kampinis statymas („Corner Bet“) – statymas, atliktas keturių skaičių kampe, pavyzdžiui, padengiant 8, 9, 11 ir 12.
Gatvės statymas („Street Bet“) – 3 skaičių statymas, dedamas skaičių eilutės pabaigoje, pavyzdžiui, padengiant 13, 14 ir 15.
Šešių eilučių statymas („Six-Line Bet“) – šešių skaičių statymas, atliktas dviejų gatvės statymų sandūroje, apima, pavyzdžiui, 31, 32, 33, 34, 35 ir 36.

Išoriniai statymai:
Stulpelio statymas („Column Bet“) – 12 skaičių statymas, atliktas vietoje, pažymėtoje „2 į 1“ („2 to 1“) stulpelių gale, kuris apima visus 12 skaičių atitinkamame stulpelyje.
Tuzino statymas („Dozen Bet“) – 12 skaičių statymas, dedamas ant vieno iš trijų langelių, pažymėtų pirmu dvyliktuku („1st 12“), antruoju dvyliktuku („2nd 12“) arba trečiuoju dvyliktuku („3rd 12“). Jis apima dvylika skaičių atitinkamo tuzino (1-12, 13-24 arba 25-36).
Šansai („Chances“):
Raudona ar juoda („Red Or Black“);
Lyginis/nelyginis („Even Or Odd“);
Nuo 1 iki 18 („1 to 18“) ir 19 iki 36 („19 to 36“). Bet kuris apima 18 skaičių lentoje, kaip aprašyta tame langelyje.
Raudonos/juodos („Red Or Black“) spalvos statymai apima arba 18 raudonų skaičių, arba 18 juodų skaičių. Lyginiai/nelyginiai („Even Or Odd“) statymai apima lyginius skaičius („Even“) (2, 4, 6, 8 ir t.t.) arba nelyginius skaičius („Odd“) (1, 3, 5, 7 ir tt). Statymai nuo 1 iki 18 arba nuo 19 iki 36 apima mažesnius už 18 skaičius arba didesnius už 18 skaičius.

Nulio („Zero“) neapima jokie stulpeliai, dešimtys ar šansai.

„Ruletės Lenktynių Trasa“ („Roulette Racetrack“)

Ruletės lenktynių trasa („Roulette Racetrack“) yra ovalo formos langas, kuriame vaizduojami skaičiai, kurie rodomi ruletės rate, o ne ruletės lentelėje. Rato sektorių („Wheel Sectors“) ir kaimynų („Neighbors“) statymus galima lošti naudojant ruletės lenktynių trasą („Roulette Racetrack“).

Ruletės lenktynių trasa („Roulette Racetrack“) yra padalinta į 4 pagrindines dalis (dalys pavadintos prancūzų kalba):

„Eilė 5/8“ („Tiers du Cylindre“):
Šis statymas apima iš viso 12 skaičių, įskaitant 27, 33 ir tarp jų esančius skaičius nuliui priešingoje ruletės rato pusėje. 6 žetonai išsidalina taip:

1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 5/8
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 10/11
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 13/16
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 23/24
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 27/30
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 33/36

„Našlaičiai“ („Orphelins a Cheval“):
Šis statymas apima 8 skaičius dviejose ruletės rato dalyse, nepatenkančiose į „Eilė 0/2/3“ („*Voisins du zero*“) ir „Eilė 5/8“ („*Tiers du cylindre*“) statymus. 5 žetonai išsidalina taip:
1 žetonas ant 1 statymas tiesiai („Straight Up Bet“)
1 žetonas padalijamas tarp 6/9
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 14/17
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 17/20
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 31/34

„Eilė 0/2/3“ („Voisins du Zero“):
Šis statymas apima iš viso 17 skaičių, įskaitant 22, 25 ir tarp jų esančius skaičius ruletės rate (įskaitant nulį). 9 žetonai išsidalina taip:
2 žetonai eilėje statymas („Street Bet“) 0/2/3
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 4/7
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 12/15
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 18/21
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 19/22
2 žetonai dedami 25/26/28/29 kampe („Corner Bet“)
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 32/35

„0“ („Jeu Zero“):
Šis statymas apima nulį ir 6 arčiausiai jo ruletėje esančius skaičius: 12, 35, 3, 26, 0, 32 ir 15. 4 žetonai išsidalina taip:
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 0/3
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 12/15
1 žetonas ant 26 statymas tiesiai („Straight Up Bet“)
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 32/35

Kaimynai („Neighbors“)
Kaimynų („Neighbors“) statymai apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norint atlikti kaimynų („Neighbors“) statymą, reikia pasirinkti ant lenktynių trasos („Roulette Racetrack“) esantį skaičių. Žetonas padedamas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Paspaudus apvalų „-“ arba „+“ mygtuką galima sumažinti arba padidinti pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičių.

Išmokėjimų lentelė:

„Statymo Tipas“ („Bet Type“)	„Dengia“ („Covers“)	„Išmokėjimas“ („Payout“)
Statymas tiesiai („Straight Up Bet“)	„1 Skaičius“ („1 Number“)	29-599:1
Padalintas statymas („Split Bet“)	„2 Skaičiai“ („2 Numbers“)	17:1
Gatvės statymas („Street Bet“)	„3 Skaičiai“ („3 Numbers“)	11:1
Kampinis statymas („Corner Bet“)	„4 Skaičiai“ („4 Numbers“)	8:1
Šešių eilučių statymas („Six-Line Bet“)	„6 Skaičiai“ („6 Numbers“)	5:1
Stulpelio statymas („Column Bet“)	„12 Skaičių“ („12 Numbers“)	2:1
Tuzino statymas („Dozen Bet“)	„12 Skaičių“ („12 Numbers“)	2:1
Raudona ar juoda („Red Or Black“)	„18 Skaičių“ („18 Numbers“)	1:1
Lyginis/nelyginis („Even Or Odd“	„18 Skaičių“ („18 Numbers“)	1:1

Nuo 1 iki 18 („1 to 18“) ir 19 iki 36 („19 to 36“)	„18 Skaičių“ („18 Numbers“)	1:1

„Galiojančio Sukimo Taisyklė“ („Roulette Valid Spin Rule“):
Laimėjęs skaičius patvirtinamas tik tada, kai sukimas buvo laikomas galiojančiu.
Galiojantis sukimasis apibrėžiamas taip: kamuoliukas sukamas priešinga rato sukimuisi kryptimi. Kamuoliukas turi apsisukti mažiausiai keturis ratus.

Jei sukimas apibrėžiamas kaip negaliojantis, ši situacija vadinama negaliojančiu sukimu („No Spin“):
Kamuoliukas padarė mažiau nei 4 pilnus apsisukimus;
Kamuoliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi kaip ir ratas;
Kamuoliukas ar ratas buvo pasuktas netinkama kryptimi;
Sukimo metu ratas nustojo suktis;
Kamuoliukas neįkrenta į skaičiaus rėmą, o tiesiog sukasi ant rato daugiau nei 3 rato cilindro apsisukimus;
Kamuoliukas išskrenta iš rato („Ball-Out“);
Į ratą patenka bet koks pašalinis daiktas.
Negaliojančio sukimo („No Spin“) atveju kamuoliukas bus sukamas iš naujo pagal procedūras. Lošėjo statymas liks ant stalo, kol bus atliktas galiojantis sukimas.

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti.
Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei ryšys nutrūktų po to, kai statymas buvo atliktas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

110. „Kauliukų Dvikova“ („Dice Duel“)

Tai yra „Betgames“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 0.30 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 850 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 4 500 EUR.
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 24

Lošimo tikslas:
Atspėti laimėtą kauliukų kombinaciją arba spalvą.

Lošimo taisyklės:
Statymams skirtu laiku, lošėjai atlieka statymus.
Krupjė sudeda kauliukus į specialiai jų ridenimui pritaikytą dėžutę, išmaišo ir išridena kauliukus ant lošimo stalo;
Lošime naudojamas dviejų šešiasienių lošimo kauliukų, kurių visos sienos pažymėtos skirtingu akių skaičiumi nuo 1 iki 6, komplektas.
Kauliukų ridenimas yra užskaitomas, jei ant laimėtai kombinacijai skirtos ir pažymėtos zonos abu kauliukai pilnai sugula ant vienos iš savo sienų, ir aiškiai sudaro dviejų kauliukų kombinaciją;
Lošimo rezultatas yra dviejų kauliukų sudaryta kombinacija, kuri nustatoma pagal kauliukų spalvą ir akių skaičių, esantį ant viršutinės sienos, po kauliukų išridenimo ant lošimo stalo.
Laimi kauliukas, kurio akių skaičius didesnis.

Atšaukiami lošimai:
Lošimai yra atšaukiami jei dėl techninių naudojamos lošimų įrangos gedimų negalima pradėti arba užbaigti pradėto lošimo (sulūžo kauliukas (kauliukai) ar stalas, ant kurio jie ridenami) ar dėl krupjė pakartotinio ridenimo klaidos. Jei lošimas atšaukiamas, lošėjui bus grąžinta statymo suma;
Jei įvyksta žemiau nurodytas įvykis, lošimo rezultatas nėra įskaitomas, lošėjų atlikti statymai lieka galioti, o krupjė atlieka pakartotinį metimą:
• Kauliukas, ar kauliukai po metimo atsistoja ant briaunos;
• Kauliukas, ar kauliukai po metimo neatsigula pilnai ant vienos iš savo sienų;
• Po metimo neįmanoma nustatyti tikslios kombinacijos;
• Po metimo vienas ar daugiau kauliukų pilnai, ar dalimi dengia laiminčiai kombinacijai skirtos zonos žymėjimo liniją;
• Prieš ridenimą, jo metu ar po jo kauliukas, ar kauliukai nukrenta nuo lošimo stalo;
• Kauliukų metimas įvyko prieš statymo laiko pabaigą.
Jei pakartotinio metimo metu atsitinka šie įvykiai, lošimas yra atšaukiamas ir lošėjams grąžinami jų statymai:
▪ Prieš pakartotinį ridenimą, jo metu ar po jo kauliukas, ar kauliukai nukrenta nuo lošimo stalo;
▪ Pakartotinio ridenimo metu kauliukas, ar kauliukai atsistoja ant briaunos;
▪ Pakartotinio ridenimo metu kauliukas, ar kauliukai neatsigula pilnai ant vienos iš savo sienų;
▪ Pakartotinio ridenimo metu, po metimo neįmanoma nustatyti tikslios kombinacijos;
▪ Pakartotinio ridenimo metu, po metimo vienas ar daugiau kauliukų pilnai, ar dalimi dengia laiminčiai kombinacijai skirtos zonos žymėjimo liniją.
Jei dėl techninių kliūčių lošėjai negali lošti lošimo tiesiogiai (pavyzdžiui, interneto trikdžiai), bet lošimas įvyko ir lošimo vaizdo įrašą galima rasti archyve, laikoma, kad lošimas įvyko, ir išmokos nustatomos remiantis archyvo informacija.
Kiekvieno lošimo rezultatus ir vaizdo įrašų archyvus galima rasti skiltyje „Rezultatai“.

111. „Laimės Ratas“ („Wheel Of Fortune“)

Tai yra „Betgames“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 0.30 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 850 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 4 500 EUR.
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 38

Lošimo tikslas:
Atspėti, koks segmentas bus išsuktas laimės rate.

Lošimo taisyklės
Krupjė tiesioginiame eteryje paspaudžia mygtuką ir pasuka laimės ratą, kuris sukasi pagal laikrodžio rodyklę. Lošimo rezultatu yra laikomas skaičius, ar simbolis, kuriuo yra pažymėtas sektorius, kuriame atsiduria žymeklis ratui sustojus. Lošime yra vienas statymų etapas, kuris vyksta tarp lošimų.

Laimės Rato rezultatai:
Vienas – juodas – nelyginis;
Du – pilkas – lyginis;
Trys – raudonas – nelyginis;
Keturi – juodas – lyginis;
Penki – pilkas – nelyginis;
Šeši – raudonas – lyginis;
Septyni – juodas – nelyginis;
Aštuoni – pilkas – lyginis;
Devyni – raudonas – nelyginis;
Dešimt – juodas – lyginis;
Vienuolika – pilkas – nelyginis;

Dvylika – raudonas – lyginis;
Trylika – juodas – nelyginis;
Keturiolika – pilkas – lyginis;
Penkiolika – raudonas – nelyginis;
Šešiolika – juodas – lyginis;
Septyniolika – pilkas – nelyginis;
Aštuoniolika – raudonas – lyginis;
Taurė.

Atšaukiami lošimai:
Lošimai yra atšaukiami jei dėl techninių kliūčių naudojamos lošimų įrangos gedimų negalima pradėti arba užbaigti pradėto lošimo (pvz. sulūžo lošimo įrenginio ratas, ratas užstrigo, ratas nenustoja suktis ilgiau nei 2 minutes). Jei lošimas atšaukiamas, lošėjams, atlikusiems statymus šiame lošime, bus grąžinta visa jų statymo suma;
• Jei dėl techninių kliūčių lošėjai negali lošti lošimo tiesiogiai (pavyzdžiui, interneto trikdžiai), bet lošimas įvyko ir lošimo vaizdo įrašą galima rasti archyve, laikoma, kad lošimas įvyko, ir išmokos nustatomos remiantis archyvo informacija.
• Kiekvieno lošimo rezultatus ir vaizdo įrašų archyvus galima rasti skiltyje „Rezultatai“.

112. „Nuotykiai už stebuklų šalies Gyvai“ („Adventures Beyond Wonderland Live“)

Tai yra „Playtech“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 0.10 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 500 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 500 000 EUR;
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 17.

Lošimo tikslas:
Lošėjai turi atlikti statymus, kad gautų įprastus laimėjimus arba premijos lošimą, kuris seka Baltojo Triušio pėdomis į Stebuklų šalį, kur sukamas premijos ratas, kad išsuktų kuo daugiau daugiklių ir žymiai padidintų galutinį laimėjimą.
Lošimo tikslas yra numatyti segmentą, ties kuriuo ratas sustos. Segmentai gali būti skaičiai 1, 2, 5 arba 10, kurių nominalas atitinka daugiklį („Multiplier”) bei premijų lošimai: magiški kauliukai („Magic Dice“), „2 stebuklingi sukimai” („2 Wonderspins”) ir „5 stebuklingi sukimai” („5 Wonderspins”), kurie suteikia įvairaus dydžio daugiklius („Multipliers”).

Lošimo aprašymas:
Lošime taip pat yra „Paslaptingas“ („Mystery“) sektorius, kuriame yra prieiga prie skirtingų premijų. Kiekvieną kartą, kai pasirodo šis sektorius, atsitiktinai parenkama viena premija.
Taip pat kartais, prieš pat sustojant ratui, netikėtai padidinamas vienas iš skaičių sektorių daugiklių („Multipliers“).
Kai pagrindinis ratas sustoja ties magiškų kauliukų („Magic Dice“) sektoriumi, prasideda mini lošimas. Lošėjo tikslas – naviguoti 4x6 tinkleliu iš apačios į viršų ir pasiekti x100 daugiklį.

Pagrindinis rato lošimas:
Pagrindinį ratą sudaro 54 sektoriai:
• 46 sektoriai su skaičių segmentais
• 22 sektoriai su skaičiumi 1
• 15 sektorių su skaičiumi 2
• 5 sektoriai su skaičiumi 5
• 4 sektoriai su skaičiumi 10
• 2 sektoriai su paslaptingu („Mystery“) segmentu
• 2 sektoriai su magiškų kauiukų „Magic Dice“ segmentu
• 3 sektoriai su 2 stebuklingi sukimai „2 Wonderspins“ segmentu
• 1 sektorius su 5 stebuklingi sukimai „5 Wonderspins“ segmentu.

Galimi padidinimo skaičių daugikliai:
• skaičiaus statymui 1: (x2, x4, x5)
• skaičių statymams 2 ir 10: (x2, x3, x4, x5, x8)
• skaičių statymams 5: (x5, x6, x8, x10)

Stebuklingi sukimai „Wonderspins“ ir premijos rato lošimas:
Norint dalyvauti premijos rato lošime, reikia atlikti statymą ant „2 stebuklingi sukimai“ („2 Wonderspins“) ir (arba) „5 stebuklingi sukimai“ („5 Wonderspins“) pozicijų, o ant rato turi atsidurti tas pats „Wonderspins“ statymo sektorius.

Premijos ratas
Premijos ratą sudaro du ratai: vidinis ir išorinis.
Vidinio rato rezultatai atsitiktinai nustatomi atsitiktinių skaičių generatoriumi (RNG) kiekvieno atskiro premijos rato įvykio metu. Išorinį ratą suka krupjė.

Vidiniame rate rodomos skirtingų daugiklių vertės ir papildomos sukimo piktogramos. Jį sudaro 12 sektorių:
• 10 sektorių su daugikliais (+2, +5, +8 ir +10), kurie pridedami prie numatytųjų išorinio rato daugiklių
• 2 sektoriai su papildomu sukimu, kurie prideda sukimą prie premijos rato lošimo (vidiniai + išoriniai ratai)

Išorinį ratą sudaro 54 sektoriai:
• 46 sektoriai su skirtingų Stebuklų šalies („Wonderland“) veikėjų segmentais, turintys numatytuosius daugiklius.
• 3 sektoriai su „Nėra laimėjimo“ („No Win“), kuris lošėjui už šį sukimą neskiria jokių išmokų.
• 3 sektoriai su „Išgerk mane“ („Drink Me“), kuris sumažina visų veikėjų daugiklius 1 ir suteikia papildomą sukimą (vidiniai + išoriniai ratai). Minimalus veikėjo daugiklis yra 1, todėl „Išgerk mane“ netaikomas veikėjui, kurio daugiklis jau yra 1.
• 2 sektoriai su „Suvalgyk mane“ („Eat Me“), kuris prideda 1 prie visų veikėjų daugiklių ir suteikia papildomą sukimą (vidiniai + išoriniai ratai).

Premijos rato įvykiai

Vidinio rato stiprintuvo įvykiai
Pirmiausia lošimo ekrane atskleidžiamas ir paryškinamas vidinio rato rezultatas. Toliau, lošimo ekrane parodomas išorinio rato „Stebuklų šalies“ („Wonderland“) personažas.
• Jei vidinio rato rezultatas yra daugiklis, šis daugiklis pridedamas prie numatytojo atskleisto personažo daugiklio (vertės nedauginamos). Lošimas tęsiamas išorinio rato sukimu.
• Jei vidinio rato rezultatas yra papildomo sukimo segmentas, prie premijinio rato lošimo pridedamas sukimas, ir lošimas tęsiamas išorinio rato sukimu. Jokie „Stebuklų šalies“ („Wonderland“) personažai neatskleidžiami, nes jiems tai neturi įtakos.
• Šiame lošimo etape dalyvauja tik „Stebuklų šalies“ „Wonderland“ veikėjai, o tai reiškia, kad „Suvalgyk mane“ („Eat Me“), „Išgerk mane“ („Drink Me“) arba „Nelaimėk“ („No Win“) sektoriai neįskaičiuojami.

Išorinio rato sukimo įvykis
Išorinio rato sukimo rezultatas parodomas lošimo ekrane.
• Jei tai veikėjas, lošėjo „Wonderspins“ statymas dauginamas iš šio veikėjo daugiklio. Jis gali būti . Žr. pavyzdį žemiau.
• Jei tai sektorius „Nelaimėk“ („No Win“), sukimų skaičius sumažinamas 1 ir laimėjimo suma niekaip nepaveikiama.
• Jei tai yra „Suvalgyk mane“ („Eat Me“) arba „Išgerk mane“ („Drink Me“), veikėjų daugikliai atitinkamai atnaujinami ir skiriamas dar vienas sukimas. Lošėjui statymo daugiklis nesuteikiamas.
Skirtingų premijinių ratų sukimų daugikliai sumuojami (nedauginami).
Sukaupta daugiklio vertė visada matoma lošimo ekrane ir yra nuolat atnaujinama.

Pavyzdys
Vidinio rato rezultatas yra +10. Tada lošimo ekrane parodoma „Miegapelės“ („Doormouse“) piktograma.
„Miegapelės“ („Doormouse“) numatytasis daugiklis +3 atnaujinamas į +13. Išorinis ratas sukasi, o rezultatas yra Češyro katinas („Chesire Cat“). Tai reiškia, kad lošėjo „Wonderspins“ statymas padauginamas iš numatytojo „Češyro katino“ („Chesire Cat“) daugiklio (+12).
Jei išorinio rato sukimosi rezultatas būtų „Miegapelė“ („Doormouse“), lošėjas būtų gavęs padidintą daugiklį +13.

Paslaptingojo sektoriaus premijos lošimas
Norėdamas dalyvauti paslaptingajame premijos lošime, lošėjas turi atlikti bet kurį statymą. Premijos lošimas prasideda, kai ratas sustoja ties paslaptinguoju („Mystery“) sektoriumi. Paslaptingasis lošimas gali suteikti vieną iš šių premijų:
• Kortų kareivių paslaptingojo statymo daugiklis („Card Soldiers‘ Mystery Bet Multiplier“),
• Vikšro paslaptingojo nemokamų sukimų daugiklis (Caterpillar‘s Mystery Free Spin Multiplier“)
Kiekvieną kartą, kai pasirodo paslaptingasis sektorius, atsitiktinai parenkamas vienas daugiklis.

Kortų kareivių paslaptingo statymo daugiklis
Tai mini lošimas, kuriame lošėjas gali aklai pasirinkti daugiklį savo bendrai statymo sumai. Lošėjo pradinis statymas negrąžinamas.
Lošime yra 3 daugiklių rinkiniai, kiekviename rinkinyje yra 4 skirtingi daugikliai.
Rinkinys atsitiktinai parenkamas kiekvieną kartą, kai prasideda premijos lošimas. Pasirinkto rinkinio daugikliai atsitiktinai priskiriami kortų rūšims.
Lošėjas lošimo ekrane mato 4 kortų kareivius, išsirikiavusius nugaromis. Lošimo ekrane lošėjas mato keturis mygtukus su kortų rūšimis, išdėstytomis pagal kortų kareivius. Kiekviena rūšis yra susieta su paslėptu daugikliu (atsitiktinai parenkamu iš daugiklių rinkinio). Lošėjas turi pasirinkti vieną iš rūšių ir paspausti atitinkamą mygtuką. Jei per duotą laiką lošėjas nepasirenka, automatiškai pasirenkamas atsitiktinis daugiklis. Pasibaigus laikui, atskleidžiami daugikliai ir bendra lošėjo statymo suma padauginama.

Pavyzdys
Lošėjo bendras statymas 7,5 atliekamas ant 3 statymų pozicijų:
• 5 ant skaičiaus statymo 1
• 2 ant skaičiaus statymo 10
• 0,5 ant 2 „Wonderspins“
Ratas sukasi ir pasirodo paslapties sektorius. Premijos tipas yra „Card Soldiers’ Mystery Bet“ Daugiklis. Lošėjas pasirenka rūšį su paslėptu daugikliu x2. Lošėjui išmokama: 7,5 x 2 = 15.

Vikšro paslaptingo nemokamo sukimo daugiklis
Lošėjui nereikia atlikti jokių veiksmų. Jis mato, kaip vikšras prideda sukimą prie premijinio lošimo, ir kiekviena statymo pozicija gauna specialų daugiklį, kuris taikomas to pakartotinio sukimo metu. Bet koks nemokamo sukimo rezultatas padidinamas daugikliu, kuris buvo atskleistas atitinkamai statymo pozicijai.
Teoriškai, vikšro paslaptingo nemokamo sukimo daugiklis gali galioti neribotą laiką, todėl įmanoma pasiekti maksimalią laimėjimo ribą net ir tada, kai po vieną pridedami nauji sukimai.
Šiuo atveju lošėjas yra informuojamas, o jo laimėjimo suma nebeatnaujinama, bet jis matys, kaip įvyksta sukimas (-ai).

1 pavyzdys
Lošėjo bendras statymas 7,5 atliekamas ant 3 statymo pozicijų:
• 5 ant skaičiaus statymo 1
• 2 ant skaičiaus statymo 10
• 0,5 ant 2 „Wonderspin“

„Caterpillar's Mystery Free Spin“ daugiklis yra x5 statant skaičių 1, x4 statant skaičių 10 ir x3 „Wonderspins“ lošime. Sukasi pagrindinis ratas, o sukimo rezultatas yra 10. Šiuo atveju pradinis statymas grąžinamas už atitinkamą skaičiaus statymą (t. y. 2 statant skaičių 10), taigi lošėjui išmokama 2 x (10 x 4) + 2 = 82.

2 pavyzdys
Lošėjo bendras statymas 7,5 atliekamas už 3 statymų pozicijas:
• 5 statant skaičių 1
• 2 statant skaičių 10
• 0,5 už 2 „Wonderspins“
„Caterpillar's Mystery Free Spin“ daugiklis yra x5 statant skaičių 1, x4 statant skaičių 10 ir x3 „Wonderspins“ lošime. Sukasi ratas, ir pasirodo 2 „Wonderspins“ sektorius. Lošimas persijungia į premijų ratą ir lošėjai mato, kad numatytieji „Stebuklų šalies“ veikėjų daugikliai yra padauginti iš 3, pvz., nauja Češyro katino („Cheshire Cat“) vertė yra 3 x 12 = 36, o miegapelės („Dormouse“) – 3 x 3 = 9. Be to, „Suvalgyk mane“ ir „Išgerk mane“ atitinkamai prideda 3 ir atima 3 iš visų veikėjų daugiklių ir suteikia papildomą sukimą premijų lošime.
Galiausiai, vidinio rato rezultatas, kuris prideda veikėjui daugiklį, taip pat padauginamas iš 3, taigi, jei vidinis ratas sustoja ties +2 miegapelei („Dormouse“), veikėjas padidinamas +6, o jo daugiklis dabar yra x15.
Nuo šiol premijų rato lošimas vyksta pagal įprastą premijų rato eigą (žr. aukščiau esantį skyrių „Premijų rato įvykiai“).
3 pavyzdys
Lošėjo bendras statymas yra 7,5 3 statymų pozicijose:
• 5 ant skaičiaus statymo 1
• 2 ant skaičiaus statymo 10
• 0,5 ant 2 „Wonderspins“ sukimų
„Caterpillar's Mystery Free Spin“ daugiklis yra x3. Ratas sukasi ir pasirodo 2 „Wonderspins“ sektorius.
Lošimas persijungia į premijų ratą ir lošėjas mato, kad numatytieji „Wonderland“ veikėjų daugikliai yra padauginti iš 3, pvz., nauja „Češyro katino“ („Cheshire Cat“) vertė yra 3 x 14 = 42, o miegapelės („Dormouse“) – 3 x 8 = 24. Be to, visi vidinio rato daugikliai yra padauginti iš 3, taigi +2 tampa +6, +5 tampa +15 ir t. t.
Nuo šiol premijų rato lošimas vyksta pagal įprastą premijų rato eigą.

Magiškų kauliukų mini lošimas
Norėdamas dalyvauti mini lošime, lošėjas turi atlikti statymą ant magiškų kauliukų statymo pozicijos.
Kai pasirodo magiškų kauliukų sektorius, visi, turintys aktyvų mini lošimo statymą, persijungia į mini lošimo ekraną. Mini lošimas lošiamas naudojant du fizinius kauliukus: raudoną ir baltą,
kurie ridenami fiziniu kauliukų kratytuvu. Viso mini lošimo metu kauliukai kratomi,
o lošėjas lošimo ekrane mato kauliukų vertes.
Pirmiausia, jis turi pasirinkti, ar seks raudonu, ar baltu kauliuku. Jei per duotą laiką nepasirenka, jam atsitiktinai parenkamas kauliukas.
Toliau rodomas mini lošimo tinklelis. Jį sudaro 4 eilutės ir 6 stulpeliai. Kiekvieno stulpelio apačioje yra kauliuko vertė nuo 1 iki 6, 1 vertės kauliukas yra kairėje pusėje, o 6 vertės kauliukas – dešinėje pusėje. Lošėjo tikslas – eilute po eilutės judėti į viršų, o jo kelią lemia kauliuko vertė po kratymo.
Pavyzdžiui, jei kauliuko rezultatas yra 1, lošėjas pereina ant plytelės kairiajame stulpelyje.
Yra trijų tipų plytelės, kurios apibrėžia lošimo eigą:
• Plytelė su daugikliu – suteikia lošėjui daugiklį ir užbaigia mini lošimą.
• Plytelė su simboliu „Pasikelti aukštyn“ („Move Up“) – šį kartą lošėjas negaus daugiklio, bet pereis į kitą eilutę. Jei kiekvienoje eilutėje gaus šiuos specialius simbolius, pasiekęs viršų gaus 100 kartų didesnį daugiklį.
• Plytelė su simboliu „Pasikelti aukštyn“ („Move Up“) ir 2 kartų daugiklio taikymu (tik pirmoje eilutėje) – nepriklausomai nuo kauliuko, kuris gavo plytelę, spalvos, visi lošimo tinklelio daugikliai padidinami visiems lošėjams.

Mini lošimo daugikliai daugina tik „Magiškų kauliukų“ („Magic Dice“) statymą, o lošėjo pradinis statymas grąžinamas.
Gali būti, kad „Magiškų kauliukų“ („Magic Dice“) mini lošimas yra „Vikšro paslaptingo nemokamo sukimo“ daugiklio premijos rezultatas. Šiuo atveju visi mini lošimo tinklelio daugikliai dauginami iš „Caterpillar’s Mystery Free Spin“ daugiklio premijos daugiklio, išskyrus „Move Up“ ir „Apply Multiplier x2“. Lošėjas lošimo ekrane matys atnaujintas vertes.

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti. Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei ryšys nutrūktų po to, kai statymas buvo atliktas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

113. „Visų statymų Juodasis Džekas Gyvai“ („All Bets Blackjack Live“)

Tai yra „Playtech“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai
Minimalus statymas lošime: 0.50 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 500 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 500 000 EUR;
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 18.

Lošimo tikslas:
Tikslas yra surinkti daugiau taškų nei krupjė. Geriausia Juodojo Džeko („Blackjack“) lošimo kombinacija – tai pirmosios dvi padalintos kortos, kurių suma yra lygiai 21, ši kombinacija yra vadinama Juodasis Džekas („Blackjack“). Galima laimėti ir jeigu krupjė surenka daugiau nei 21, o lošėjas iki 21, bet pralaimėti jeigu atvirkščiai.

Lošimo taisyklės:
Lošiama naudojant 8 standartines 52 kortų kalades (viso 416 kortų), kaladės keitimas atliekamas, kai pasiekiama raudona kortų nukėlimo kortelė. Kortų nuo 2 iki 10 vertės atitinka jų nominalą, džekas („Jack“), karalienė („Queen“) ir karalius („King“) yra verti – 10, o tūzo („Ace“) vertė gali būti 1 arba 11.
Iš pirmų dviejų kortų (pvz.: 10 ir tūzo („Ace“) surenkama aukščiausia kombinacija Juodojo Džeko („Blackjack“) ir ji yra pranašesnė prieš sumą 21, kuri yra surenkama iš daugiau nei 2 kortų.
Lošime gali dalyvauti vienu metu 7 lošėjai. Lošiama tik prieš krupjė, bet ne prieš kitus lošėjus. Lošimo metu lošėjai sprendimus priiminėja iš eilės, po vieną. Lošimas pradedamas nuo dešiniausio lošėjo iš stalo perspektyvos, iš kairės nuo krupjė perspektyvos.

Lošimo eiga:
Atlikus lošėjams statymus, krupjė pradeda kortų dalybas, dalinama kiekvienam tuo metu lošiančiam lošėjui po dvi kortas, krupjė vieną iš dviejų sau padalintų kortų palieka užverstą, o kitą atverstą. Lošėjų tolimesni veiksmai:

Susilaikyti („Stand“) – papildomos kortos nedalinamos, lošiama prieš krupjė jau su esama taškų suma, surinkta iš pirmų dviejų kortų.
Tęsti („Hit“) – dalinama papildoma korta, kurios taškų suma bus pridėta prie jau surinktų taškų sumos. Papildomų kortų kiekis yra neribotas.

Dvigubinti („Double Down x2“) – padvigubinamas papildomas statymas ir padalinama tik 1 papildoma korta.
Išskirti („Split“) – jei pirmosios dvi kortos yra vienodos vertės, galima padvigubinti statymą, tokiu būdų kortos išskiriamos ir padalinamos dvi papildomos kortos. Suteikiama galimybė lošti du atskirtus lošimus. Jei išskiriami tūzai („Aces“), padalinama tik po vieną papildomą kortą, daugiau papildomų kortų gauti yra neįmanoma. Išskyrimo metu taškų suma 21 nėra aukščiausia Juodojo Džeko („Blackjack“) kombinacija. Išskyrimo negalima padaryti daugiau nei 1 kartą.

Jeigu krupjė atversta korta yra tūzas („Ace“), lošėjams yra siūlomi šie veiksmai:
Draudimas („Insurance“) – šis veiksmas yra pusė lošėjo statymo. Jeigu krupjė surenka Juodojo Džeko („Blackjack“) kombinaciją - lošėjo apdrausta statymo suma laimi. Jeigu krupjė nesurenka Juodojo Džeko („Blackjack“) kombinacijos, lošėjas pralaimi savo apdraustą sumą.

Kai visi lošėjai atliks savo veiksmus, krupjė parodys savo užverstą kortą. Jei krupjė kortų taškų suma yra mažesnė nei 17, krupjė privalo dalinti sau papildomą kortą. Krupjė papildomas kortas dalins sau tol, kol jo taškų suma bus bent 17. Kai krupjė kortų taškų suma yra nuo 17 iki 21, daugiau kortų sau nedalinama. Visi lošėjai, kurių taškų suma yra arčiau 21 nei krupjė, laimi lošimą. Jei lošėjo taškų suma yra tokia pati kaip krupjė, įvyksta lygiosios, o lošėjui grąžinama statymo suma. Jeigu lošėjai surinko daugiau 21, krupjė sau kortų nedalins, tik parodys savo užverstą kortą.

Jeigu dėl prasto interneto ryšio lošėjui neatlikus jokio veiksmo, po statymo atlikimo, automatiškai atliekama Susilaikyti („Stand“) funkcija, o draudimo metu draudimas netaikomas.

„Dalinti dabar“ („Deal Now“)
Tai funkcija, leidžianti lošėjams inicijuoti kortų dalijimą anksčiau nei pasibaigia įprastas laukimo laikas tarp lošimų. Kai visi lošėjai jau atliko savo statymus, bet sistema vis dar laukia automatinio lošimo pradžios, paspaudus „dalinti dabar” („Deal Now“), kortų dalijimą gali pradėti nedelsiant. Funkcija tampa aktyvi tik tuo atveju, jei visi lošėjai prie stalo yra pasiruošę ir nėra laukiančių veiksmų.

„Šalutiniai statymai“ („Side Bets“):
Šiame lošime yra du pasirenkami šalutiniai statymai („Side Bets“) – tobulos poros („Perfect Pairs“) ir („21+3“). Šalutiniai statymai („Side Bets“) gali būti atliekami tik papildomai prie pagrindinio statymo. Šalutinių statymų („Side Bets“) laimėjimai nepriklauso nuo įprasto lošimo baigties.

Yra trys galimi idealių porų („Perfect Pairs“) tipai:
Ideali pora („Perfect Pair“) – kai pirmosios dvi kortos yra vienodos vertės ir mosties, pavyzdžiu: dvi širdžių karalienės („Queens of Hearts“).
Spalvota pora („Colored Pair“) – kai pirmosios dvi kortos yra vienodos vertės ir spalvos, bet skirtingos mosties, pavyzdžiui: viena širdžių karalienė („Queen of Hearts“), o kita būgnų karalienė („Queen of Diamonds“).
Mišri pora („Mixed Pair“) – kai pirmosios dvi kortos yra vienodos vertės, bet skirtingos spalvos, pavyzdžiui: viena širdžių karalienė („Queen of Hearts“)., o kita kryžių karalienė („Queen of Clubs“).

„21+3“ statymas suteikia galimybę laimėti, jei pirmosios dvi lošėjo kortos ir krupjė atversta korta sudaro bet kurią toliau parodytą laiminčiąją kombinaciją (jos panašios į pokerio):
Trys vienodos mosties („Suited Trips“) – identiškas trejetas, pvz. 3 širdžių karalienės („Queens of Hearts“).
Spalva ir eilė („Straight Flush“) – iš eilės einančios ir tos pačios mosties kortos, pvz.: būgnų 10 („10 of Diamonds“), džekas („Jack of Diamonds“) ir karalienė („Queen of Diamonds“).
Trys vienodos („Three Of A Kind“) – tos pačios vertės, tačiau skirtingų mosčių kortos.
Eilė („Straight“) – iš eilės einančios, tačiau skirtingų mosčių kortos.
Spalva („Flush“) – tos pačios mosties ne iš eilės einančios kortos.

„Top 3" statymo tipas, leidžiantis lošėjams atlikti statymus už pirmąsias dvi lošėjo kortas ir pirmąja krupjė išdalinta korta, kartu jos sudarys trijų kortų pokerio kombinaciją. Galimos šios trys kortų kombinacijos:
„Trys vienos mosties" („Suited Three Of A Kind"), „Spalva ir eilė"(„Straight Flush") bei „Trys vienodos" („Three Of A Kind").
„10 Kortų Čarlis" („10 Card Charlie") - teoriškai lošėjui padalinant bent 10 kortų iš eilės, lošėjo ranka laimi automatiškai, išskyrus atvejus, kai krupjė turi „Juodąjį Džeką" („Blackjack"). Šis „Top 3" statymo tipas galimas tik tada, jeigu jį įjungė paslaugų teikėjas.

„Buster Juodasis Džekas" („Buster Blackjack: Dealer's Hand")
Tai yra šalutinis statymas, laimima, kai krupjė pralaimi. Papildomo statymo išmoka priklauso nuo kortų skaičiaus, kurį krupjė turi rankoje: daugiau kortų reiškia didesnį išmokėjimą, o kai kuriems išmokėjimams lošėjai turi surinkti Blackjack kombinaciją.
„Laiminga laiminga kortų kombinacija" („Lucky Lucky card combination")
Tai yra šalutinis statymas, kurio tikslas yra atspėti, kad pirmosios dvi lošėjui išdalintos kortos kartu su pirmąja krupjė išdalinta korta sudaro konkrečią kortų kombinaciją.

Išmokėjimai („Payouts"):

„Pagrindinis Lošimas" („Main Game")	
„Juodasis Džekas" („Blackjack")	3:2
„Lošėjo Pergalė" („Player Wins")	1:1
„Draudimas" („Insurance")	2:1
„Idealių Porų Šalutiniai Statymai" („Perfect Pair Side Bets")	
„Ideali pora" („Perfect Pair")	25:1
„Spalvota pora" („Colored Pair")	12:1
„Mišri pora" („Mixed Pair")	6:1
„21+3 Šalutiniai Statymai" („21+3 Side Bets")	
„Trys vienos mosties" („Suited Three Of A Kind ")	100:1
„Spalva ir eilė" („Straight Flush")	40:1
„Trys vienodos" („Three Of A Kind")	30:1
„Eilė" („Straight")	10:1
„Spalva" („Flush")	5:1
„Top 3 Šalutiniai Statymai" („Top 3 Side Bets")	
„Trys vienos mosties" („Suited Three Of A Kind")	270:1
„Spalva ir eilė"(„Straight Flush")	180:1
„Trys vienodos" („Three Of A Kind")	90:1

„Buster Juodasis Džekas" („Buster Blackjack: Dealer's Hand")	**„Išmoka" („Payout")**
3 ar 4 kortos	2:1
5 kortos	4:1
6 kortos	18:1
7 kortos	50:1
8+ kortos	250:1
7 kortos ir Lošėjo Juodasis Džekas	800:1
8+ kortos ir Lošėjo Juodasis Džekas	2000:1

„Laiminga laiminga kortų kombinacija" („Lucky Lucky card combination")	**„Išmoka" („Payout")**
Vienodos mosties („Suited") 777	200:1
Vienodos mosties („Suited") 777	100:1

777	50:1
678	25:1
Vienodos mosties („Suited”) 777	15:1
21	3:1
Any 20	2:1
Any 19	2:1

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu lošėjui, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti. Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei ryšys nutrūktų po to, kai statymas buvo atliktas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

114. „Bakara Gyvai“ („Baccarat Live“)

Tai yra „Playtech“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 1 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 1000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 500 000 EUR;
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 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:
Lošiama naudojant 8 standartines 52 kortų kalades. Krupjė lošimo pradžioje padalina po dvi kortas abiem stalo pusėm tokia seka: pirma ištraukta korta lošėjui („Player“), antra korta bankininkui („Banker“), trečia vėl lošėjui („Player“) ir ketvirta bankininkui („Banker“). Laimi kortų kombinacija, kurios vertė artimesnė 9 taškų sumai. Pagrindiniame lošime reikšminga tik skaitinė kiekvienos kortos vertė, kortos rūšis (širdys, vynai, kryžiai ar būgnai) reikšmės neturi.

Jei lošėjas („Player“) ir bankininkas („Banker“) turi vienodos vertės kombinacijas, lošimas baigiasi lygiosiomis („Tie“). Tokiu atveju lošėjo atlikti statymai už lošėją („Player“) arba bankininką („Banker“) yra grąžinami lošėjui.
Kiekvienos kombinacijos vertė skaičiuojama atimant dešimt (jei suma yra 10 ar daugiau), pavyzdžiui: 7 ir 9 suma yra verta 6, kadangi 16-10=6.
Jei lošėjas („Player“) arba bankininkas („Banker“) iš pirmų dviejų savo kortų surenka taškų sumą 8 arba 9, papildomos kortos yra nedalijamos, tokia lošimo baigtis yra vadinama natūrali („Natural“).
Jei lošėjas („Player“) ir bankininkas („Banker“) po pirmų savo dviejų kortų kombinacija surenka taškų sumą tarp 0 ir 7, taikoma „Trečiosios kortos taisyklė“, pagal kurią nusprendžiama, ar kuriai nors pusei reikia trečiosios kortos.

Kortų reikšmės:
- Tūzas („Ace“) turi 1 taško vertę.
- Kortos nuo 2 iki 9 yra vertos savo nominalo.
- Dešimtakė ir figūros (valetas („Jack“), dama („Queen“) ir karalius („King“)) verti 0 taškų.

Lošėjo („Player“) trečios kortos taisyklė:

Lošėjo („Player“) dviejų kortų suma	Veiksmas
0, 1, 2, 3, 4, 5	Lošėjas („Player“) gauna trečią kortą
6, 7	Lošėjas („Player“) papildomos kortos negauna
8, 9 natūrali („Natural“)	Trečia korta nedalinama niekam

Bankininko („Banker“) trečios kortos taisyklė:

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

I – imti; S – susilaikyti.

Jei lošėjo („Player“) taškų suma yra 6 arba 7, tuomet bankininko („Banker“) 3, 4 arba 5 vertės kombinacijai korta turi būti imama, o 6 – susilaikoma.
Laimi tas, kurio kombinacija arčiau 9.

Statymai:

Papildomas statymas	Aprašymas
Lošėjo pora („Player Pair“)	Laimima, jei pirmosios dvi lošėjui („Player“) padalintos kortos sudaro porą.
Bankininko pora („Banker Pair“)	Laimima, jei pirmosios dvi bankininkui („Banker“) padalintos kortos yra pora.
Puiki pora („Perfect Pair“)	Jei bankininkui („Banker“) arba lošėjui („Player“) padalijamos vienodos pirmosios dvi kortos (vienodos rūšies ir vertės).
Bet kuri pora („Any Pair“)	Apmokėjimas, jei bankininkas („Banker“) arba lošėjas („Player“) turi poros kombinaciją.
Lošėjo premija („Player Bonus“)	Laimima, kai lošėjas („Player“) laimi etapą surinkęs natūralų („Natural“) 8 arba 9, arba bent jau keturiais taškais.
Bankiniko premija („Banker Bonus“)	Laimima, kai bankininkas („Banker“) laimi etapą surinkęs natūralų („Natural“) 8 arba 9, arba bent jau keturiais taškais.

Išmokėjimų lentelė:

STATYMAS	IŠMOKA
Lošėjas („Player“)	1:1
Bankininkas („Banker“)	0,95:1 Jei bakininkas („Banker“) laimi, grąžinama 95% lošėjo bankininko („Banker“) statymo

Lygiosios („Tie“)	8:1
Lošėjo pora („Player Pair“)	11:1
Bankininko pora („Banker Pair“)	11:1
Bet kuri pora („Either Pair“)	5:1
Puiki pora („Perfect Pair“)	25:1
Didelis („Big“)	0.5:1
Mažas („Small“)	1.5:1

Be komosinių („No Commission“) bakara išmokos:

Lošimo tipas	**Be komosinių („No Commission“) bakara**			
	Player	Tie	Bankininkas laimi su bet kuo, bet ne 6	Bankininkas laimi su 6
Live Baccarat	1:1	8:1	1:1	0.5:1
Progressive Baccarat	1:1	8:1	1:1	0.5:1

„Egalite Extra“ šalutinis statymas:

„Egalite Extra“ yra bakara šalutinio statymo rūšis, leidžianti lošėjams atlikti statymus už tai, kad lošėjo ir bankininko rankos sudarys lygiąsias su vienodu taškų skaičiumi.

Vienoda taškų suma	**Išmokų koeficientai**
0	150:1
1	215:1
2	220:1
3	200:1
4	120:1
5	110:1
6	45:1
7	45:1
8	80:1
9	80:1

Lošimo tipas: 7 vietų bakara taisyklės:
Šio tipo bakaros lošime vietų skaičius prie stalo yra apribotas iki septynių. Lošėjai gali pasirinkti savo vietą naudodami vietų parinkiklį. Vietų parinkiklis galimas tik HTML5 platformoje. Jei lošejai naudoja „Native“ programą, jie pasodinami atsitiktinėje vietoje. Atsisėdę prie stalo, lošėjai negali keisti savo vietų, nebent jie vėl prisijungtų iš naujo. Kai lošėjai patvirtina savo statymus, jie negali palikti stalo, kol nesibaigia lošimas.
Kortų dalijimo stilius ir lošimo taisyklės yra tokios pačios kaip ir klasikiniame bakara lošime. Pagrindinis skirtumas yra tas, kad 7 vietų bakaroje visi lošėjai turi paskirtą vietą prie stalo, kurioje atlieka savo statymus.

Lošimo variantas: Bakara be komisinių
Versijoje be komisinių lošime išmoka už bankininko poziciją skiriasi nuo klasikinio bakaros lošimo. Visos kitos lošimo funkcijos, statymai ir lošimo eiga, rezultatų kortelės ir vartotojo sąsajos elementai yra tokie patys kaip ir klasikiniame bakara lošime. Lošime kortos parodomos tokia tvarka: viena korta lošėjui, viena korta bankininkui, tada antra korta lošėjui ir antra korta bankininkui. Tačiau, kai prie stalo galima spaudimo („Squeeze“) parinktis, kortos dalinamos užverstos.

Kortų dalinimo stilius: šešių skaitytuvų bakara

Šešių skenerių bakara yra stalo funkcija, kurioje naudojamas specialus stalas su šešiais kortų skaitytuvais; taisyklės, išmokėjimai ir kortų dalijimo stilius yra tokie patys kaip ir klasikiniame bakara.
Skaitytuvai yra kortų pozicijose ant stalo. Krupjė padalija šešias kortas, užverstas žemyn, savo pozicijoms ir tada perbraukia jas per skaitytuvus. Kortos atveriamos pagal klasikinę P-B-P-B tvarką, tačiau jei lošėjo/bankininko trečioji korta nėra reikalinga, ji neatskleidžiama ir nuimama nuo stalo užversta žemyn.

Spaudimo bakara („Squeeze Baccarat“):
Spaudimo („Squeeze“) yra stalo funkcija, kuri naudoja skirtingus vaizdo transliacijos kamerų kampus. Taisyklės, laimėjimų santykiai ir išmokos yra tokios pačios kaip ir klasikiniame bakara lošime, skiriasi tik kortų atvertimo stilius.

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti. Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei ryšys nutrūktų po to, kai statymas buvo atliktas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

115. „Futbolo Ruletė Gyvai“ („Live Football Roulette“)

Tai yra „Playtech“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 0.50 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 40 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 500 000 EUR.
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 22.

Lošimo tikslas:
Tikslas yra atspėti skaičių, ties kuriuo sustos kamuoliukas. Atlikus statymus, kamuoliukas bus pasukamas ruletės rate ir sustos vienoje iš sunumeruotų rato duobelių. Lošėjas laimi, jei atliktas statymas apima tą skaičių.

Lošimo taisyklės:
Ruletės ratas turi 36 nuo 1 iki 36 atskirai sužymėtus skaičius, kurie yra raudonos arba juodos spalvos ir vieną 0, kuris pažymėtas išskirtine žalia spalva. Pažymėta žalia spalva, kad aiškiai parodytų, jog jis nepriklauso jokiam raudonam/juodam, nelyginiam/lyginiam, aukštam/mažam, dešimčių ar stulpelių statymui.
Laimėjimo dydis priklauso nuo atlikto statymo pobūdžio.

Statymų tipai:
Šiame lošime galima atlikti daugybę skirtingų rūšių statymų. Kiekvienos rūšies statymas apima vieną skaičių ar tam tikrą skaičių intervalą.
Statymai atliekami statymo lauko skaičių laukeliuose arba ant linijų tarp jų, yra vadinami „Vidiniais statymais“, o specialiuose žemiau ir šonuose esančiuose laukeliuose atliekami statymai vadinami „Išoriniais statymais“.

Dalijimosi taisyklė („La Partage Rule“):

Ši taisyklė leidžia lošėjui pralaimėti tik pusę statomos sumos, kai laimingas skaičius yra 0 („Zero“). Taisyklė galioja šiems statymams (Raudona ar juoda („Red Or Black“); Lyginis/nelyginis („Even Or Odd“); Nuo 1 iki 18 („1 to 18“) ir 19 iki 36 („19 to 36“)).

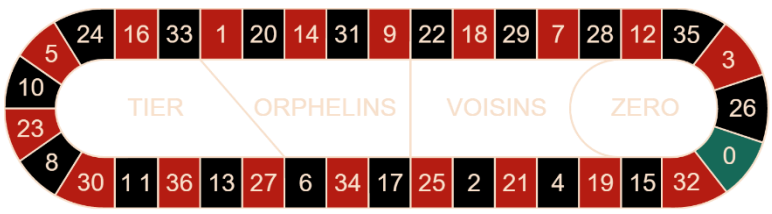
Vidiniai statymai:
Statymas tiesiai („Straight Up Bet“) – statymas už individualų skaičių (įskaitant nulį). Paprasčiausias ruletės statymas.
Padalintas statymas („Split Bet“) – dviejų skaičių statymas, dedamas ant linijos, jungiančios du skaičius; pavyzdžiui, padengiant 24 ir 27.
Kampinis statymas („Corner Bet“) – statymas, atliktas keturių skaičių kampe, pavyzdžiui, padengiant 8, 9, 11 ir 12.
Gatvės statymas („Street Bet“) – 3 skaičių statymas, dedamas skaičių eilutės pabaigoje, pavyzdžiui, padengiant 13, 14 ir 15.
Šešių eilučių statymas („Six-Line Bet“) – šešių skaičių statymas, atliktas dviejų gatvės statymų sandūroje, apima, pavyzdžiui, 31, 32, 33, 34, 35 ir 36.
Krepšio statymas („Basket Bet“) – statymas už skaičius 0, 1, 2 ir 3.

Išoriniai statymai:
Stulpelio statymas („Column Bet“) – 12 skaičių statymas, atliktas vietoje, pažymėtoje „2 į 1“ („2 to 1“) stulpelių gale, kuris apima visus 12 skaičių atitinkamame stulpelyje.
Tuzino statymas („Dozen Bet“) – 12 skaičių statymas, dedamas ant vieno iš trijų langelių, pažymėtų pirmu dvyliktuku („1st 12“), antruoju dvyliktuku („2nd 12“) arba trečiuoju dvyliktuku („3rd 12“). Jis apima dvylika skaičių atitinkamo tuzino (1-12, 13-24 arba 25-36).
Šansai („Chances“):
Raudona ar juoda („Red Or Black“);
Lyginis/nelyginis („Even Or Odd“);
Nuo 1 iki 18 („1 to 18“) ir 19 iki 36 („19 to 36“). Bet kuris apima 18 skaičių lentoje, kaip aprašyta tame langelyje.
Raudonos/juodos („Red Or Black“) spalvos statymai apima arba 18 raudonų skaičių, arba 18 juodų skaičių. Lyginiai/nelyginiai („Even Or Odd“) statymai apima lyginius skaičius („Even“) (2, 4, 6, 8 ir t.t.) arba nelyginius skaičius („Odd“) (1, 3, 5, 7 ir t. t.). Statymai nuo 1 iki 18 / 19 iki 36 apima mažesnį 18 skaičių arba didesnį 18 skaičių.

Visi statymai tiesiai („All Straight Ups“). Lošėjai gali atlikti statymą ant konkrečios arba visų „Straight Up“ pozicijų lažybų žemėlapyje.
Užbaigti statymai („Complete bets“). Tai statymas ant visų skirtingų vidinių statymų, atliktų ant konkretaus skaičiaus.
Pusiau užbaigti statymai („Half-complete bets). Tai statymas, apimantis tas pačias pozicijas kaip ir „Complete bets“ statymai, bet neapima „Street“ ir „Six-Line“ statymų.

Nulio („Zero“) neapima jokie stulpeliai, dešimtys ar šansai.

„Ruletės lenktynių trasa“ („Roulette Racetrack“)



Ruletės lenktynių trasa („Roulette Racetrack“) vaizduoja skaičius, kurie rodomi ruletės rate, o ne ruletės lentelėje. Rato sektorių („Wheel Sectors“) ir kaimynų („Neighbors“) statymus galima lošti naudojant ruletės lenktynių trasą („Roulette Racetrack“).

Ruletės lenktynių trasa („Roulette Racetrack“) yra padalinta į 4 pagrindines dalis (dalys pavadintos prancūzų kalba):

„Eilė 5/8“ („Tiers du Cylindre“):
Šis statymas apima iš viso 12 skaičių, įskaitant 27, 33 ir tarp jų esančius skaičius nuliui priešingoje ruletės rato pusėje. 6 žetonai išsidalina taip:
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 5/8
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 10/11
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 13/16
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 23/24
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 27/30
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 33/36

„Našlaičiai“ („Orphelins a Cheval“):
Šis statymas apima 8 skaičius dviejose ruletės rato dalyse, nepatenkančiose į „Eilė 0/2/3“ („*Voisins du zero*“) ir „Eilė 5/8“ („*Tiers du cylindre*“) statymus. 5 žetonai išsidalina taip:
1 žetonas ant 1 statymas tiesiai („Straight Up Bet“)
1 žetonas padalijamas tarp 6/9
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 14/17
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 17/20
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 31/34

„Eilė 0/2/3“ („Voisins du Zero“):
Šis statymas apima iš viso 17 skaičių, įskaitant 22, 25 ir tarp jų esančius skaičius ruletės rate (įskaitant nulį). 9 žetonai išsidalina taip:
2 žetonai eilėje statymas („Street Bet“) 0/2/3
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 4/7
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 12/15
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 18/21
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 19/22
2 žetonai dedami 25/26/28/29 kampe („Corner Bet“)
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 32/35

„0“ („Jeu Zero“):
Šis statymas apima nulį ir 6 arčiausiai jo ruletėje esančius skaičius: 12, 35, 3, 26, 0, 32 ir 15. 4 žetonai išsidalina taip:
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 0/3
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 12/15
1 žetonas ant 26 statymas tiesiai („Straight Up Bet“)
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 32/35

„7/9“ („Jeu 7/9“):
Šis statymas apima visus skaičius, pasibaigiančius 7, 8 arba 9. Vienas žetonas statomas ant 19 ir 27 kaip „**Straight Up“** statymai bei po vieną žetoną ant šių „**Split“** statymų: 7/8; 8/9; 17/18; 28/29.

„Skaičių pabaigos“ („Finales en Plein“)
Tai statymas už visus ruletės rato skaičius, kurie turi tą patį paskutinį skaitmenį. Pvz., „Final 5“ reiškia statymą už skaičius 5, 15, 25, 35.
Kai paskutinis skaitmuo yra 0, 1, 2, 3, 4, 5 arba 6, statomi keturi žetonai – po vieną už kiekvieną skaičių kaip „**Straight Up“** statymas. Jei rezultatas yra vienas iš šių skaičių, išmokama pagal įprastą „**Straight Up“** laimėjimą.
Kai paskutinis skaitmuo yra 7, 8 arba 9, statomi trys žetonai – po vieną už kiekvieną skaičių kaip „**Straight Up“** statymas.
Toliau pateikta lentelė trumpai apžvelgia, kiek žetonų yra dedama atliekant kiekvieną specialųjį statymą ir kokias ruletės rato pozicijas šie statymai apima.

Statymas	Žetonų skaičius	Dengiami skačiai
„Eilė 0/2/3“ („Voisins du Zero“)	9	Du žetonai: 0/2/3, 25/26/28/29. Vienas žetonas: 4/7, 12/15, 18/21, 19/22, 32/35.
„Eilė 5/8“ („Tiers du Cylindre“)	6	Vienas žetonas: 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30, 33/36.
„Našlaičiai Tiesiogiai“ („Orphelins a en Plein“)	8	Vienas žetonas: 1, 6, 9, 14, 17, 20, 31, 34.
„Našlaičiai“ („Orphelins a Cheval“)	5	Vienas žetonas: 1, 6/9, 14/17, 17/20, 31/34.
„0“ („Jeu Zero“)	4	Vienas žetonas: 0/3, 12/15, 26, 32/35.
„7/9“ („Jeu 7/9“)	6	Vienas žetonas: 7/8, 8/9, 17/18, 19, 27, 28/29.
„Skaičių Pabaigos 0“ („Finales en Plein 0“)	4	Skaičiai, kurių pabaiga 0. Vienas žetonas: 0, 10, 20, 30.
„Skaičių Pabaigos 1“ („Finales en Plein 1“)	4	Skaičiai, kurių pabaiga 1. Vienas žetonas: 1, 11, 21, 31.
„Skaičių Pabaigos 2“ („Finales en Plein 2“)	4	Skaičiai, kurių pabaiga 2. Vienas žetonas: 2, 12, 22, 32.
„Skaičių Pabaigos 3“ („Finales en Plein 3“)	4	Skaičiai, kurių pabaiga 3. Vienas žetonas: 3, 13, 23, 33.
„Skaičių Pabaigos 4“ („Finales en Plein 4“)	4	Skaičiai, kurių pabaiga 4. Vienas žetonas: 4, 14, 24, 34.
„Skaičių Pabaigos 5“ („Finales en Plein 5“)	4	Skaičiai, kurių pabaiga 5. Vienas žetonas: 5, 15, 25, 35.
„Skaičių Pabaigos 6“ („Finales en Plein 6“)	4	Skaičiai, kurių pabaiga 6. Vienas žetonas: 6, 16, 26, 36.
„Skaičių Pabaigos 7“ („Finales en Plein 7“)	3	Skaičiai, kurių pabaiga 7. Vienas žetonas: 7, 17, 27.
„Skaičių Pabaigos 8“ („Finales en Plein 8“)	3	Skaičiai, kurių pabaiga 8. Vienas žetonas: 8, 18, 28.
„Skaičių Pabaigos 9“ („Finales en Plein 9“)	3	Skaičiai, kurių pabaiga 9. Vienas žetonas: 9, 19, 29.

Kaimynai („Neighbors“)

Kaimynų („Neighbors“) statymai apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norint atlikti kaimynų („Neighbors“) statymą, reikia pasirinkti ant lenktynių trasos („Roulette Racetrack“) esantį skaičių. Žetonas padedamas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje

esančių skaičių. Paspaudus apvalų „-“ arba „+“ mygtuką galima sumažinti arba padidinti pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičių.

Išmokėjimų lentelė:

„Statymo Tipas“ („Bet Type“)	„Dengia“ („Covers“)	„Išmokėjimas“ („Payout“)
Statymas tiesiai („Straight Up Bet“)	„1 Skaičius“ („1 Number“)	35:1
Padalintas statymas („Split Bet“)	„2 Skaičiai“ („2 Numbers“)	17:1
Gatvės statymas („Street Bet“)	„3 Skaičiai“ („3 Numbers“)	11:1
Kampinis statymas („Corner Bet“)	„4 Skaičiai“ („4 Numbers“)	8:1
Šešių eilučių statymas („Six-Line Bet“)	„6 Skaičiai“ („6 Numbers“)	5:1
Stulpelio statymas („Column Bet“)	„12 Skaičių“ („12 Numbers“)	2:1
Tuzino statymas („Dozen Bet“)	„12 Skaičių“ („12 Numbers“)	2:1
Raudona ar juoda („Red Or Black“)	„18 Skaičių“ („18 Numbers“)	1:1
Lyginis/nelyginis („Even Or Odd“	„18 Skaičių“ („18 Numbers“)	1:1
Nuo 1 iki 18 („1 to 18“) ir 19 iki 36 („19 to 36“)	„18 Skaičių“ („18 Numbers“)	1:1

„Galiojančio sukimo taisyklė“ („Roulette Valid Spin Rule“):
Laimėjęs skaičius patvirtinamas tik tada, kai sukimas buvo laikomas galiojančiu. Galiojantis sukimas apibrėžiamas taip: kamuoliukas turi suktis priešinga rato sukimuisi kryptimi. Kamuoliukas turi apsisukti mažiausiai keturis ratus.

Jei sukimas apibrėžiamas kaip negaliojantis, ši situacija vadinama negaliojančiu sukimu („No Spin“):
Kamuoliukas padarė mažiau nei 4 pilnus apsisukimus;
Kamuoliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi kaip ir ruletės ratas;
Kamuoliukas ar ruletės ratas buvo pasuktas netinkama kryptimi;
Sukimo metu ruletės ratas nustojo suktis;
Kamuolys neįkrenta į skaičiaus rėmą, o tiesiog sukasi ant rato daugiau nei 3 rato cilindro apsisukimus;
Kamuoliukas išskrenda iš rato („Ball-Out“);
Į ratą patenka bet koks pašalinis daiktas.
Negaliojančiu sukimu („No Spin“) atveju kamuoliukas bus sukamas iš naujo pagal procedūras. Lošėjo statymas liks ant stalo, kol bus atliktas tinkamas sukimas.

„Sukti dabar“ („Spin Now“)
Tai funkcija, leidžianti lošėjams inicijuoti kamuoliuko sukimą anksčiau nei pasibaigia įprastas laukimo laikas tarp lošimų. Kai visi lošėjai jau atliko savo statymus, bet krupjė vis dar laukia lošimo pradžios, paspaudus „Sukti dabar” („Spin Now“), kamuoliuko sukimą galima pradėti nedelsiant. Funkcija tampa aktyvi tik tuo atveju, jei visi lošėjai prie stalo yra pasiruošę ir nėra laukiančių veiksmų.

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti. Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei ryšys nutrūktų po to, kai statymas buvo atliktas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

116. „3 kortų pasigyrimas Gyvai“ („Live 3 Card Brag“)

Tai yra „Playtech“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 0.50 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 500 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 500 000 EUR;
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 18.

Lošimo tikslas:
Lošimo tikslas yra surinkti geresnę trijų kortų kombinaciją nei krupjė.

Lošimo aprašymas:
Tai vienos 52 kortų kaladės lošimas su krupjė. Po kiekvieno lošimo kortų kaladė pakeičiama iš anksto sumaišyta kalade. Kortas maišo paskirtas maišytojas, sėdintis prie stalo šalia krupjė, arba krupjė valdoma kortų maišymo mašina.

Lošėjui pirmiausia reikia atlikti „Ante“ arba „Blind Play“ (jei įjungtas) statymą. Visiems lošėjams atlikus statymus, lošėjų pusė ir krupjė gauna po tris kortas. Krupjė kortos dalinamos užverstos. Sekantis lošėjo žingsnis yra pasirinkti lošti („Play“), atlikus papildomą statymą, lygų „Ante“ statymui, arba nusimesti kortas. Visiems lošėjams apsisprendus, krupjė kortos atverčiamos. Jei krupjė turi damą arba geresnę aukštą kortą, įvyksta lošimas. Jei krupjė kortos neatitinka reikalavimų su dama arba geresne korta, „Ante“ statymas išmokamas vienodu laimėjimu, o „Play“ statymas grąžinamas lošėjams. Jei lošėjas turi didesnes kortas nei krupjė, išmokama vienodu laimėjimu tiek „Ante“, tiek „Play“ statymai, bet jei krupjė turi aukštesnes kortas, lošėjo „Ante“ ir „Play“ statymai pralaimi. Lygiųjų atveju, abu lošėjo „Ante“ ir „Play“ statymai laikomi „Push“.

„Aklas lošimas“ („Blind Play“):
Aklo lošimo funkcija leidžia lošėjams atlikti statymą prieš kortų dalijimą ir automatiškai dalyvauti lošime. Lošėjai negali naudoti šios parinkties be pradinio statymo („Ante“), todėl, kai jie atlieka „aklas lošimas“ statymą, statymo suma automatiškai nukopijuojama į pradinio statymo poziciją.
Pastaba: aklo lošimo funkciją turi įjungti paslaugų tiekėjas.

Premijos ir šalutiniai statymai:

Pradinio statymo („Ante“) premija
Atlikus statymą, lošėjas automatiškai dalyvauja pradinio statymo „Ante“ premijoje.
Premija skiriama, kai lošėjas turi vieną iš rankų, išvardytų „Ante“ premijos išmokų lentelėje, nepriklausomai nuo to, ar lošimą laimi krupjė, ar lošėjas. Jei lošėjas nusprendžia nusimesti, „Ante“ premija neskiriama, net jei jo ranka atitinka reikalavimus.

„Pora plius“ („Pair Plus“) premija
Nepriklausomai nuo krupjė kortų, lošėjas gali laimėti „Pora plius“ statymą, jei buvo atliktas statymas ant „Pora plius“ pozicijos ir lošėjo kortų kombinacija yra kortų pora arba geresnė.
Pastaba: šalutinį statymą turi įjungti paslaugos teikėjas.

„Pokeris plius“ („Poker Plus“) premija
Tai šalutinis statymas, kuriame geriausia penkių kortų ranka apskaičiuojama sujungiant lošėjo tris kortas su krupjė trimis kortomis.

Kortų reikšmės

Kortų kombinacija	Aprašymas
Trys vienodos („Three of a Kind“)	Aukščiausia kombinacija 3-3-3, po jo seka A-A-A, K-K K, Q-Q-Q ir t.t.
„Bėganti spalva“ („Running Flush“)	Tos pačios rūšies kortų seka iš eilės. Tūzas gali būti ir žemiausia, ir aukščiausia, kaip A-2-3 ir Q-K-A. A-2-3 yra aukščiausia ranka, po jos seka Q-K-A, J-Q-K ir kt. Jei dalintojas turi vienodą „Running Flush“, nepriklausomai nuo rūšies, lošėjo statymas yra „Push“.
Bėgimas („Run“)	Iš eilės einančių skirtingų rūšių kortų seka. Taikomos tos pačios taisyklės kaip ir „Running Flush“.
Spalva („Flush“)	Trys tos pačios rūšies kortos. Jei ir lošėjas, ir krupjė turi tą pačią spalvų eilę („Flush“), taikoma aukštos kortos taisyklė.
Pora („Pair“)	Dvi vienodo rango kortos, A-A yra aukščiausia, po to seka K-K, Q-Q ir t.t
Aukšta korta („High Card“)	Aukščiausia lošėjo rankoje esanti korta. Laimi tūzas (A), po jo seka K, Q ir t. t. Jei krupjė turi identišką kortų rinkinį, nepriklausomai nuo rūšies, lošėjo statymas tampa lygiaverčiu.

Pradinio statymo („Ante“) premijos išmokos:

Kombinacija	Išmoka
Trys vienodos („Three of a Kind“)	5:1
Bėganti spalva („Running Flush“)	4:1
Bėgimas („Run“)	1:1

„Pora plius“ („Pair Plus“) premijos išmokos:

Kombinacija	Išmoka
Trys vienodos („Three of a Kind“)	40:1
Bėganti spalva („Running Flush“)	30:1
Bėgimas („Run“)	6:1
Spalva („Flush“)	4:1
Pora („Pair“)	1:1

„Pokeris plius“ („Poker Plus“) premija

Kombinacija	Išmoka
Karališka spalva („Royal Flush“)	1000:1
Bėganti spalva („Running Flush“)	200:1
Keturios vienodos („Four of a Kind“)	100:1
Pilna troba („Full House“)	20:1
Spalva („Flush“)	15:1
Bėgimas („Run“)	10:1
Trys vienodos („Three of a Kind“)	7:1

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:

Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti. Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei ryšys nutrūktų po to, kai statymas buvo atliktas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

117. „Amerikietiška Ruletė Gyvai“ („Live American Roulette“)

Tai yra „Playtech“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 0.20 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 20 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 500 000 EUR.
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 17.

Lošimo tikslas:
Tikslas yra atspėti skaičių, ties kuriuo sustos kamuoliukas. Atlikus statymus, kamuoliukas bus pasukamas ruletės rate ir sustos vienoje iš sunumeruotų rato duobelių. Lošėjas laimi, jei atliktas statymas apima tą skaičių.

Lošimo taisyklės:
Ruletės ratas turi 36 nuo 1 iki 36 atskirai sužymėtus skaičius, kurie yra raudonos arba juodos spalvos bei viengubą 0 ir dvigubą 00, kurie pažymėti išskirtine žalia spalva. Pažymėti žalia spalva, kad aiškiai parodytų, jog jie nepriklauso jokiam raudonam/juodam, nelyginiam/lyginiam, aukštam/mažam, dešimčių ar stulpelių statymui.
Laimėjimo dydis priklauso nuo atlikto statymo pobūdžio.

Amerikietišką ruletę galima lošti prie stalo be krupjė jei lošime naudojamas automatinis ruletės ratas.

Statymų tipai:
Šiame lošime galima atlikti daugybę skirtingų rūšių statymų. Kiekvienos rūšies statymas apima vieną skaičių ar tam tikrą skaičių intervalą.
Statymai atliekami statymo lauko skaičių laukeliuose arba ant linijų tarp jų, yra vadinami „Vidiniais statymais“, o specialiuose žemiau ir šonuose esančiuose laukeliuose atliekami statymai vadinami „Išoriniais statymais“.

Vidiniai statymai:
Statymas tiesiai („Straight Up Bet“) – statymas už individualų skaičių (įskaitant abu nulius). Paprasčiausias ruletės statymas.
Padalintas statymas („Split Bet“) – dviejų skaičių statymas, dedamas ant linijos, jungiančios du skaičius; pavyzdžiui, padengiant 24 ir 27. Neįmanomi statymai yra 0/2 ir 00/2.

Kampinis statymas („Corner Bet“) – statymas, atliktas keturių skaičių kampe, pavyzdžiui, padengiant 8, 9, 11 ir 12.

Gatvės statymas („Street Bet“) – 3 skaičių statymas, dedamas skaičių eilutės pabaigoje, pavyzdžiui, padengiant 13, 14 ir 15. Specialūs („Street Bet“) statymai yra 0/00/2, 0/1/2 ir 00/2/3.

Šešių eilučių statymas („Six-Line Bet“) – šešių skaičių statymas, atliktas dviejų gatvės statymų sandūroje, apima, pavyzdžiui, 31, 32, 33, 34, 35 ir 36.

Pirmi Penki („First Five“). Lošėjai gali atlikti statymą ant penkių skaičių: 0, 00, 1, 2, 3, padėdamas žetoną kampe, kur susikerta nulio (0), 1 ir „1-ojo 12“ statymo pozicijų ribos. Didžiausia šio statymo suma yra didžiausia „Straight Up“ statymo suma, padauginta iš penkių.

Išoriniai statymai:

Stulpelio statymas („Column Bet“) – 12 skaičių statymas, atliktas vietoje, pažymėtoje „2 į 1“ („2 to 1“) stulpelių gale, kuris apima visus 12 skaičių atitinkamame stulpelyje.

Tuzino statymas („Dozen Bet“) – 12 skaičių statymas, dedamas ant vieno iš trijų langelių, pažymėtų pirmu dvyliktuku („1st 12“), antruoju dvyliktuku („2nd 12“) arba trečiuoju dvyliktuku („3rd 12“). Jis apima dvylika skaičių atitinkamo tuzino (1-12, 13-24 arba 25-36).

Šansai („Chances“):
Raudona ar juoda („Red Or Black“);
Lyginis/nelyginis („Even Or Odd“);
Nuo 1 iki 18 („1 to 18“) ir 19 iki 36 („19 to 36“). Bet kuris apima 18 skaičių lentoje, kaip aprašyta tame langelyje.
Raudonos/juodos („Red Or Black“) spalvos statymai apima arba 18 raudonų skaičių, arba 18 juodų skaičių. Lyginiai/nelyginiai („Even Or Odd“) statymai apima lyginius skaičius („Even“) (2, 4, 6, 8 ir t.t.) arba nelyginius skaičius („Odd“) (1, 3, 5, 7 ir tt). Statymai nuo 1 iki 18 / 19 iki 36 apima mažesnį 18 skaičių arba didesnį 18 skaičių.

Visi statymai tiesiai („All Straight Ups“). Lošėjai gali atlikti statymą ant konkrečios arba visų „Straight Up“ pozicijų lažybų žemėlapyje.
Užbaigti statymai („Complete bets“). Tai statymas ant visų skirtingų vidinių statymų, atliktų ant konkretaus skaičiaus.
Pusiau užbaigti statymai („Half-complete bets). Tai statymas, apimantis tas pačias pozicijas kaip ir „Complete bets“ statymai, bet neapima „Street“ ir „Six-Line“ statymų.

Nulio („Zero“) ir dvigubio nulio („Zero zero”) neapima jokie stulpeliai, dešimtys ar šansai.

Išmokėjimų lentelė:

„Statymo Tipas“ („Bet Type“)	„Dengia“ („Covers“)	„Išmokėjimas“ („Payout“)
Statymas tiesiai („Straight Up Bet“)	„1 Skaičius“ („1 Number“)	35:1
Padalintas statymas („Split Bet“)	„2 Skaičiai“ („2 Numbers“)	17:1
Gatvės statymas („Street Bet“)	„3 Skaičiai“ („3 Numbers“)	11:1
Kampinis statymas („Corner Bet“)	„4 Skaičiai“ („4 Numbers“)	8:1
Šešių eilučių statymas („Six-Line Bet“)	„6 Skaičiai“ („6 Numbers“)	5:1
Stulpelio statymas („Column Bet“)	„12 Skaičių“ („12 Numbers“)	2:1
Tuzino statymas („Dozen Bet“)	„12 Skaičių“ („12 Numbers“)	2:1
Raudona ar juoda („Red Or Black“)	„18 Skaičių“ („18 Numbers“)	1:1
Lyginis/nelyginis („Even Or Odd“	„18 Skaičių“ („18 Numbers“)	1:1
Nuo 1 iki 18 („1 to 18“) ir 19 iki 36 („19 to 36“)	„18 Skaičių“ („18 Numbers“)	1:1

„Galiojančio sukimo taisyklė“ („Roulette Valid Spin Rule“):
Laimėjęs skaičius patvirtinamas tik tada, kai sukimas buvo laikomas galiojančiu. Galiojantis sukimas apibrėžiamas taip: kamuoliukas turi suktis priešinga rato sukimuisi kryptimi. Kamuoliukas turi apsisukti mažiausiai keturis ratus.

Jei sukimas apibrėžiamas kaip negaliojantis, ši situacija vadinama negaliojančiu sukimu („No Spin“):
Kamuoliukas padarė mažiau nei 4 pilnus apsisukimus;
Kamuoliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi kaip ir ruletės ratas;
Kamuoliukas ar ruletės ratas buvo pasuktas netinkama kryptimi;
Sukimo metu ruletės ratas nustojo suktis;

Kamuolys neįkrenta į skaičiaus rėmą, o tiesiog sukasi ant rato daugiau nei 3 rato cilindro apsisukimus;
Kamuoliukas išskrenda iš rato („Ball-Out“);
Į ratą patenka bet koks pašalinis daiktas.
Negaliojančiu sukimu („No Spin“) atveju kamuoliukas bus sukamas iš naujo pagal procedūras. Lošėjo statymas liks ant stalo, kol bus atliktas tinkamas sukimas.

„Sukti dabar“ („Spin Now“)
Tai funkcija, leidžianti lošėjams inicijuoti kamuoliuko sukimą anksčiau nei pasibaigia įprastas laukimo laikas tarp lošimų. Kai visi lošėjai jau atliko savo statymus, bet krupjė vis dar laukia lošimo pradžios, paspaudus „Sukti dabar” („Spin Now“), kamuoliuko sukimą galima pradėti nedelsiant. Funkcija tampa aktyvi tik tuo atveju, jei visi lošėjai prie stalo yra pasiruošę ir nėra laukiančių veiksmų.

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti. Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei ryšys nutrūktų po to, kai statymas buvo atliktas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

118. „Juodasis Džekas Gyvai“ („Live Blackjack“)

Tai yra „Playtech“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 1 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 5000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 500 000 EUR;
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 18.

Lošimo tikslas:
Tikslas yra surinkti daugiau taškų nei krupjė. Geriausia Juodojo Džeko („Blackjack“) lošimo kombinacija – tai pirmosios dvi padalintos kortos, kurių suma yra lygiai 21, ši kombinacija yra vadinama Juodasis Džekas („Blackjack“). Galima laimėti ir jeigu krupjė surenka daugiau nei 21, o lošėjas iki 21, bet pralaimėti jeigu atvirkščiai.

Lošimo taisyklės:
Lošiama naudojant 8 standartines 52 kortų kalades (viso 416 kortų), kaladės keitimas atliekamas, kai pasiekiama raudona kortų nukėlimo kortelė. Kortų nuo 2 iki 10 vertės atitinka jų nominalą, džekas („Jack“), karalienė („Queen“) ir karalius („King“) yra verti – 10, o tūzo („Ace“) vertė gali būti 1 arba 11.
Iš pirmų dviejų kortų (pvz.: 10 ir tūzo („Ace“) surenkama aukščiausia Juodojo Džeko („Blackjack“) kombinacija ir ji yra pranašesnė prieš 21 sumą, kuri yra surenkama iš daugiau nei 2 kortų.
Lošime gali dalyvauti vienu metu 7 lošėjai. Lošiama tik prieš krupjė, bet ne prieš kitus lošėjus. Lošimo metu lošėjai sprendimus priiminėja iš eilės, po vieną. Lošimas pradedamas nuo dešiniausio lošėjo iš stalo perspektyvos, iš kairės nuo krupjė perspektyvos.

Lošimo eiga:

Atlikus lošėjams statymus, krupjė pradeda kortų dalybas, dalinama kiekvienam tuo metu lošiančiam lošėjui po dvi kortas, krupjė vieną iš dviejų sau padalintų kortų palieka užverstą, o kitą atverstą. Lošėjų tolimesni veiksmai:

Susilaikyti („Stand“) – papildomos kortos nedalinamos, lošiama prieš krupjė jau su esama taškų suma, surinkta iš pirmų dviejų kortų.
Tęsti („Hit“) – dalinama papildoma korta, kurios taškų suma bus pridėta prie jau surinktų taškų sumos. Papildomų kortų kiekis yra neribotas.
Dvigubinti („Double Down x2“) – padvigubinamas papildomas statymas ir padalinama tik 1 papildoma korta.
Išskirti („Split“) – jei pirmosios dvi kortos yra vienodos vertės, galima padvigubiti statymą, tokiu būdų kortos išskiriamos ir padalinamos dvi papildomos kortos. Suteikiama galimybė lošti du atskirtus lošimus. Jei išskiriami tūzai („Aces“), padalinama tik po vieną papildomą kortą, daugiau papildomų kortų gauti yra neįmanoma. Išskyrimo metu taškų suma 21 nėra aušščiausia Juodojo Džeko („Blackjack“) kombinacija. Išskyrimo negalima padaryti daugiau nei 1 kartą.

Jeigu krupjė atversta korta yra tūzas („Ace“), lošėjams yra siūlomi šie veiksmai:
Draudimas („Insurance“) – šis veiksmas yra pusė lošėjo statymo. Jeigu krupjė surenka Juodojo Džeko („Blackjack“) kombinaciją – lošėjo apdrausta statymo suma laimi. Jeigu krupjė nesurenka Juodojo Džeko („Blackjack“) kombinacijos, lošėjas pralaimi savo apdraustą sumą.

Kai visi lošėjai atliks savo veiksmus, krupjė parodys savo užverstą kortą. Jei krupjė kortų taškų suma yra mažesnė nei 17, krupjė privalo dalinti sau papildomą kortą. Krupjė papildomas kortas dalins sau tol, kol jo taškų suma bus bent 17. Kai krupjė kortų taškų suma yra nuo 17 iki 21, daugiau kortų sau nedalinama. Visi lošėjai, kurių taškų suma yra arčiau 21 nei krupjė, laimi lošimą. Jei lošėjo taškų suma yra tokia pati kaip krupjė, įvyksta lygiosios, o lošėjui grąžinama statymo suma. Jeigu lošėjai surinko daugiau už 21, krupjė sau kortų nedalins, tik parodys savo užverstą kortą.

Jeigu dėl prasto interneto ryšio lošėjui neatlikus jokio veiksmo, po statymo atlikimo, automatiškai atliekama Susilaikyti („Stand“) funkcija, o draudimo metu draudimas netaikomas.

„Statymas už nugaros“ („Bet Behind“)
Tai funkcija, leidžianti lošėjams atlikti statymus už kitus aktyvius lošėjus prie stalo, kai patys negali ar nenori užimti vienos iš septynių pagrindinių lošimo vietų. Ši funkcija naudinga, kai visos stalo statymų vietos yra užimtos. Sprendimus dėl kortų (pvz., imti ar sustoti) priima tik tas lošėjas, už kurio statymo vietą buvo atliktas statymas.
Ši funkcija galima tik tada, jeigu ją įjungė paslaugų teikėjas.

„Dalinti dabar“ („Deal Now“)
Tai funkcija, leidžianti lošėjams inicijuoti kortų dalijimą anksčiau nei pasibaigia įprastas laukimo laikas tarp lošimų. Kai visi lošėjai jau atliko savo statymus, bet sistema vis dar laukia automatinio lošimo pradžios, paspaudus „dalinti dabar” („Deal Now“), kortų dalijimą galima pradėti nedelsiant. Funkcija tampa aktyvi tik tuo atveju, jei visi lošėjai prie stalo yra pasiruošę ir nėra laukiančių veiksmų.

„Šalutiniai statymai“ („Side Bets“):
Šiame lošime yra du pasirenkami šalutiniai statymai („Side Bets“) – tobulos poros („Perfect Pairs“) ir („21+3“). Šalutiniai statymai („Side Bets“) gali būti atliekami tik papildomai prie pagrindinio statymo. Šalutinių statymų („Side Bets“) laimėjimai nepriklauso nuo įprasto lošimo baigties.

Yra trys galimi idealių porų („Perfect Pairs“) tipai:
Ideali pora („Perfect Pair“) – kai pirmosios dvi kortos yra vienodos vertės ir mosties, pavyzdžiu: dvi širdžių karalienės („Queens of Hearts“).
Spalvota pora („Colored Pair“) – kai pirmosios dvi kortos yra vienodos vertės ir spalvos, bet skirtingos mosties, pavyzdžiui: viena širdžių karalienė („Queen of Hearts“)., o kita būgnų karalienė („Queen of Diamonds“).

Mišri pora („Mixed Pair“) – kai pirmosios dvi kortos yra vienodos vertės, bet skirtingos spalvos, pavyzdžiui: viena širdžių karalienė („Queen of Hearts“)., o kita kryžių karalienė („Queen of Clubs“).

„21+3“ statymas suteikia galimybę laimėti, jei pirmosios dvi lošėjo kortos ir krupjė atversta korta sudaro bet kurią toliau parodytą laiminčiąją kombinaciją (jos panašios į pokerio):
Trys vienodos mosties („Suited Trips“) – identiškas trejetas, pvz. 3 širdžių karalienės („Queens of Hearts“).
Spalva ir eilė („Straight Flush“) – iš eilės einančios ir tos pačios mosties kortos, pvz.: būgnų 10 („10 of Diamonds“), džekas („Jack of Diamonds“) ir karalienė („Queen of Diamonds“).
Trys vienodos („Three Of A Kind“) – tos pačios vertės, tačiau skirtingų mosčių kortos.
Eilė („Straight“) – iš eilės einančios, tačiau skirtingų mosčių kortos.
Spalva („Flush“) – tos pačios mosties ne iš eilės einančios kortos.

„Top 3” statymo tipas, leidžiantis lošėjams atlikti statymus už pirmąsias dvi lošėjo kortas ir pirmąja krupjė išdalinta korta, kartu jos sudarys trijų kortų pokerio kombinaciją. Galimos šios trys kortų kombinacijos:
„Trys vienos mosties“ („Suited Three Of A Kind“), „Spalva ir eilė“(„Straight Flush”) bei „Trys vienodos“ („Three Of A Kind“).
„10 Kortų Čarlis” („10 Card Charlie”) - teoriškai lošėjui padalinant bent 10 kortų iš eilės, lošėjo ranka laimi automatiškai, išskyrus atvejus, kai krupjė turi „Juodąjį Džeką“ („Blackjack”). Šis „Top 3” statymo tipas galimas tik tada, jeigu jį įjungė paslaugų teikėjas.

Išmokėjimai („Payouts“):

„Pagrindinis Lošimas“ („Main Game“)	
„Juodasis Džekas“ („Blackjack“)	3:2
„Lošėjo Pergalė“ („Player Wins“)	1:1
„Draudimas“ („Insurance“)	2:1
„Idealių Porų Šalutiniai Statymai“ („Perfect Pair Side Bets“)	
„Ideali pora“ („Perfect Pair“)	25:1
„Spalvota pora“ („Colored Pair“)	12:1
„Mišri pora“ („Mixed Pair“)	6:1
„21+3 Šalutiniai Statymai“ („21+3 Side Bets“)	
„Trys vienos mosties“ („Suited Three Of A Kind “)	100:1
„Spalva ir eilė“ („Straight Flush“)	40:1
„Trys vienodos“ („Three Of A Kind“)	30:1
„Eilė“ („Straight“)	10:1
„Spalva“ („Flush“)	5:1
„Top 3 Šalutiniai Statymai“ („Top 3 Side Bets”)	
„Trys vienos mosties“ („Suited Three Of A Kind“)	270:1
„Spalva ir eilė“(„Straight Flush”)	180:1
„Trys vienodos“ („Three Of A Kind“)	90:1

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu lošėjui, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:

Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti. Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei ryšys nutrūktų po to, kai statymas buvo atliktas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

119. „Kazino Hold'em Gyvai" („Live Casino Hold'em")

Tai yra „Playtech" tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 0.50 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 250 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 500 000 EUR;
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 16.

Lošimo tikslas:
„Live Casino Hold'em" yra vienos kaladės penkių kortų pokerio variantas. Lošėjams dalinamos dvi kortos, kurias jie turi panaudoti kartu su penkiomis bendromis („Flop") kortomis, kad sudarytų geriausią įmanomą pokerio kombinaciją.

Lošimo taisyklės:
Kiekvieno lošimo metu standartinė 52 kortų kaladė pakeičiama iš anksto sumaišyta kalade. Paskirtas maišytojas sėdi prie stalo šalia krupjė ir maišo kortų kaladę, kad paruoštų ją kitam lošimui. Prie kai kurių stalų vietoj to naudojama automatinė maišymo mašina, kurią valdo krupjė.

- „Kazino „Hold'em" yra „Teksaso pokerio" lošimo variantas. „Kazino „Hold'em" pokeris" nuo „Teksaso pokerio" skiriasi tuo, kad lošiama prieš krupjė, o ne kitus lošėjus.
- Prie vieno stalo vienu metu gali lošti neribotas lošėjų skaičius.
- Krupjė padalina dvi atverstas kortas lošėjui ir dvi užverstas sau. Tuomet krupjė stalo viduryje atverčia pirmąsias tris bendras kortas, šis veiksmas vadinamas „Bendros" („Flop"). Šios trys kortos yra bendros lošėjui ir krupjė, iš jų sudaroma pokerio kombinacija.
- Po kortų padalinimo, lošėjas gali atlikti vieną iš šių veiksmų: „Lošti 2X" arba „Numesti" („Fold"). Pasirinkus „Lošti 2X" lošimas tęsiamas ir atliekamas statymas, kuris lygus dvigubam „Ante" („Pradiniam") statymui. Pasirinkus „Numesti" („Fold") baigiamas lošimas ir prarandamas „Ante" („Pradinis") statymas. „Numesti" („Fold") pasirinkimas neturi poveikio „Premijos" statymams.
- Lošėjui priėmus sprendimą, krupjė padalins dvi bendras kortas (ketvirtąją ir penktąją). Krupjė taip pat atvers savo pirmąsias dvi kortas.
- Nustatant laimėtoją, sudaromos ir tarpusavyje palyginamos geriausios lošėjo ir krupjė kombinacijos naudojant penkias iš septynių galimų kortų.

„Aklasis statymas" („Blind Call"):
Ši funkcija leidžia lošėjui atlikti statymą „Call 2x" pozicijoje prieš išdalinant kortas ir automatiškai dalyvauti lošime. Šis statymas yra dvigubai didesnis už „Ante" statymą. Jei lošėjas pirmiausia atliko „Blind Call" statymą, jis automatiškai dubliuojasi į „Ante" poziciją, be to, bet kokie papildomi žetonai, padėti „Aklojo statymo" („Blind Call)" pozicijoje, atitinkamai padidins pradinį („Ante") statymą.
„Blind Call" galima, jei ją įjungė paslaugų teikėjas.

AA šalutinis statymas :
AA šalutinis statymas yra neprivalomas. Jis leidžia lošėjams atlikti statymą, kuriuo manoma, kad pirmosios penkios išdalintos kortos (dvi lošėjo kortos ir pirmosios trys bendros („Flop) kortos apims tūzų porą arba geresnę.

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

- Tūzas gali būti didžiausios vertės korta eilėje nuo 10 (10, valetas, dama, karalius, tūzas) arba mažiausios vertės korta eilėje iki 5 (tūzas, 2, 3, 4, 5).
- Galimi laimėjimai pradedant nuo didžiausio iki mažiausio:

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

	kombinacijas, trys pagrindinės kortos abiejose kombinacijose yra tokios pat, lyginamos likusios (t. y. ketvirtosios, o paskui penktosios kortos („Kickers“).
	„Dvi poros“ („Two pairs“) yra kombinacija iš dviejų vienodos vertės kortų bei kitų dviejų vienodos vertės kortų (tarpusavyje, tačiau skirtingos vertės nei pirmoji pora) bei bet kokios kitos vertės penktosios kortos. Tokios kombinacijos pavyzdys yra du tūzai ir du karaliai. Lyginant dvi „Dviejų porų“ kombinacijas, lyginamos didesnės vertės poros, laimi didesnės vertės pora. Jei abiejose kombinacijose didesnės vertės poros yra vienodos vertės, lyginamos mažesnės vertės poros. Jei abi kombinacijos turi vienodas dvi poras, nugalėtoją lemia didesnės vertės penktoji korta.
	„Pora“ („A Pair“) yra kombinacija iš dviejų vienodos vertės kortų (pvz., karalių) bei kitų trijų, kurios nėra tokios pat vertės nei su poros kortomis, nei tarpusavyje. „Pora“ yra mažiausia kombinacija, už kurią gaunamas laimėjimas. Aukštesnės vertės kortų pora laimi prieš žemesnės vertės kortų porą. Jei dvi kombinacijos turi tokias pat poras, lyginamos kitos kortos mažėjančia tvarka, laimėtojas nustatomas pagal vertingiausią iš jų.
	„Aukščiausia korta“ („High card“) yra pokerio kombinacija, kuri neatitinka nei vieno iš aukščiau nurodytų taisyklių. Iš esmės tai nėra kombinacija, lošėjas loša su aukščiausia savo turima korta. Jei dvi kombinacijos turi tokios pat vertės aukščiausią kortą, kitos kortos lyginamos kitos kortos mažėjančia tvarka.

Pradinio statymo („Ante“) laimėjimai nustatomi pagal žemiau pateiktą („Ante“) laimėjimų lentelę.

Pradinio statymo („ANTE“) laimėjimų lentelė:

Kombinacija	**Laimėjimas**
„Karališkoji spalva“ („Royal Flush	100:1
„Eilė ir spalva“ („Sraight Flush“)	20:1
„Keturios vienodos“ („Four of a kind“)	10:1
„Pilna troba“ („Full House“)	3:1
„Spalva“ („Flush“)	2:1
„Eilė“ („Sraight“)	1:1
„Trys vienodos“ („Three of a kind	1:1
„Dvi poros“ („Two pairs“)	1:1
Viena pora „Pora“ („A Pair“) arba aukštesnės	1:1

Šalutinio statymo („Side Bet“) laimėjimų lentelė:

Kombinacija	**Laimėjimas**
„Karališkoji spalva“ („Royal Flush	100:1
„Eilė ir spalva“ („Sraight Flush“)	50:1
„Keturios vienodos“ („Four of a kind“)	40:1
„Pilna troba“ („Full House“)	30:1
„Spalva“ („Flush“)	20:1
„Eilė“ („Sraight“)	7:1
„Trys vienodos“ („Three of a kind	7:1
„Dvi poros“ („Two pairs“)	7:1

Tūzų pora	7:1

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti. Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei ryšys nutrūktų po to, kai statymas buvo atliktas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

120. „Prancūziška Ruletė Gyvai“ („Live French Roulette“)

Tai yra „Playtech“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 0.50 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 20 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 500 000 EUR.
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 23.

Lošimo tikslas:
Tikslas yra atspėti skaičių, ties kuriuo sustos kamuoliukas. Atlikus statymus, kamuoliukas bus pasukamas ruletės rate ir sustos vienoje iš sunumeruotų rato duobelių. Lošėjas laimi, jei atliktas statymas apima tą skaičių.

Lošimo taisyklės:
Ruletės ratas turi 36 nuo 1 iki 36 atskirai sužymėtus skaičius, kurie yra raudonos arba juodos spalvos ir vieną 0, kuris pažymėtas išskirtine žalia spalva. Pažymėta žalia spalva, kad aiškiai parodytų, jog jis nepriklauso jokiam raudonam/juodam, nelyginiam/lyginiam, aukštam/mažam, dešimčių ar stulpelių statymui.
Laimėjimo dydis priklauso nuo atlikto statymo pobūdžio.

Prancūzišką ruletę galima lošti prie stalo be krupjė jei lošime naudojamas automatinis ruletės ratas.

Statymų tipai:
Šiame lošime galima atlikti daugybę skirtingų rūšių statymų. Kiekvienos rūšies statymas apima vieną skaičių ar tam tikrą skaičių intervalą.
Statymai atliekami statymo lauko skaičių laukeliuose arba ant linijų tarp jų, yra vadinami „Vidiniais statymais“, o specialiuose žemiau ir šonuose esančiuose laukeliuose atliekami statymai vadinami „Išoriniais statymais“.

Dalijimosi taisyklė („La Partage Rule“):
Ši taisyklė leidžia lošėjui pralaimėti tik pusę statomos sumos, kai laimintis skaičius yra 0 („Zero“). Taisyklė galioja šiems statymams (Raudona ar juoda („Red Or Black“); Lyginis/nelyginis („Even Or Odd“); Nuo 1 iki 18 („1 to 18“) ir 19 iki 36 („19 to 36“)).

Vidiniai statymai:
Statymas tiesiai („Straight Up Bet“) – statymas už individualų skaičių (įskaitant nulį). Paprasčiausias ruletės statymas.
Padalintas statymas („Split Bet“) – dviejų skaičių statymas, dedamas ant linijos, jungiančios du skaičius; pavyzdžiui, padengiant 24 ir 27.

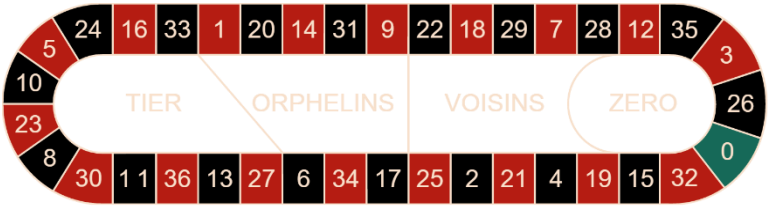
Kampinis statymas („Corner Bet“) – statymas, atliktas keturių skaičių kampe, pavyzdžiui, padengiant 8, 9, 11 ir 12.
Gatvės statymas („Street Bet“) – 3 skaičių statymas, dedamas skaičių eilutės pabaigoje, pavyzdžiui, padengiant 13, 14 ir 15.
Šešių eilučių statymas („Six-Line Bet“) – šešių skaičių statymas, atliktas dviejų gatvės statymų sandūroje, apima, pavyzdžiui, 31, 32, 33, 34, 35 ir 36.
Krepšio statymas („Basket Bet“) – statymas už skaičius 0, 1, 2 ir 3.

Išoriniai statymai:
Stulpelio statymas („Column Bet“) – 12 skaičių statymas, atliktas vietoje, pažymėtoje „2 į 1“ („2 to 1“) stulpelių gale, kuris apima visus 12 skaičių atitinkamame stulpelyje.
Tuzino statymas („Dozen Bet“) – 12 skaičių statymas, dedamas ant vieno iš trijų langelių, pažymėtų pirmu dvyliktuku („1st 12“), antruoju dvyliktuku („2nd 12“) arba trečiuoju dvyliktuku („3rd 12“). Jis apima dvylika skaičių atitinkamo tuzino (1-12, 13-24 arba 25-36).
Šansai („Chances“):
Raudona ar juoda („Red Or Black“);
Lyginis/nelyginis („Even Or Odd“);
Nuo 1 iki 18 („1 to 18“) ir 19 iki 36 („19 to 36“). Bet kuris apima 18 skaičių lentoje, kaip aprašyta tame langelyje.
Raudonos/juodos („Red Or Black“) spalvos statymai apima arba 18 raudonų skaičių, arba 18 juodų skaičių. Lyginiai/nelyginiai („Even Or Odd“) statymai apima lyginius skaičius („Even“) (2, 4, 6, 8 ir t.t.) arba nelyginius skaičius („Odd“) (1, 3, 5, 7 ir t. t.). Statymai nuo 1 iki 18 / 19 iki 36 apima mažesnį 18 skaičių arba didesnį 18 skaičių.

Visi statymai tiesiai („All Straight Ups“). Lošėjai gali atlikti statymą ant konkrečios arba visų „Straight Up“ pozicijų.
Užbaigti statymai („Complete bets“). Tai statymas ant visų skirtingų vidinių statymų, atliktų ant konkretaus skaičiaus.
Pusiau užbaigti statymai („Half-complete bets“). Tai statymas, apimantis tas pačias pozicijas kaip ir „Complete bets“ statymai, bet neapima „Street“ ir „Six-Line“ statymų.

Nulio („Zero“) neapima jokie stulpeliai, dešimtys ar šansai.

„Ruletės lenktynių trasa“ („Roulette Racetrack“)



Ruletės lenktynių trasa („Roulette Racetrack“) vaizduoja skaičius, kurie rodomi ruletės rate, o ne ruletės lentelėje. Rato sektorių („Wheel Sectors“) ir kaimynų („Neighbors“) statymus galima lošti naudojant ruletės lenktynių trasą („Roulette Racetrack“).

Ruletės lenktynių trasa („Roulette Racetrack“) yra padalinta į 4 pagrindines dalis (dalys pavadintos prancūzų kalba):

„Eilė 5/8“ („Tiers du Cylindre“):
Šis statymas apima iš viso 12 skaičių, įskaitant 27, 33 ir tarp jų esančius skaičius nuliui priešingoje ruletės rato pusėje. 6 žetonai išsidalina taip:
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 5/8
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 10/11

1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 13/16
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 23/24
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 27/30
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 33/36

„Našlaičiai“ („Orphelins a Cheval“):
Šis statymas apima 8 skaičius dviejose ruletės rato dalyse, nepatenkančiose į „Eilė 0/2/3“ („*Voisins du zero*“) ir „Eilė 5/8“ („*Tiers du cylindre*“) statymus. 5 žetonai išsidalina taip:
1 žetonas ant 1 statymas tiesiai („Straight Up Bet“)
1 žetonas padalijamas tarp 6/9
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 14/17
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 17/20
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 31/34

„Eilė 0/2/3“ („Voisins du Zero“):
Šis statymas apima iš viso 17 skaičių, įskaitant 22, 25 ir tarp jų esančius skaičius ruletės rate (įskaitant nulį). 9 žetonai išsidalina taip:
2 žetonai eilėje statymas („Street Bet“) 0/2/3
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 4/7
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 12/15
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 18/21
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 19/22
2 žetonai dedami 25/26/28/29 kampe („Corner Bet“)
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 32/35

„0“ („Jeu Zero“):
Šis statymas apima nulį ir 6 arčiausiai jo ruletėje esančius skaičius: 12, 35, 3, 26, 0, 32 ir 15. 4 žetonai išsidalina taip:
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 0/3
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 12/15
1 žetonas ant 26 statymas tiesiai („Straight Up Bet“)
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 32/35

„7/9“ („Jeu 7/9“):
Šis statymas apima visus skaičius, pasibaigiančius 7, 8 arba 9. Vienas žetonas statomas ant 19 ir 27 kaip „**Straight Up“** statymai bei po vieną žetoną ant šių „**Split“** statymų: 7/8; 8/9; 17/18; 28/29.

„Skaičių pabaigos“ („Finales en Plein“)
Tai statymas už visus ruletės rato skaičius, kurie turi tą patį paskutinį skaitmenį. Pvz., „Final 5“ reiškia statymą už skaičius 5, 15, 25, 35.
Kai paskutinis skaitmuo yra 0, 1, 2, 3, 4, 5 arba 6, statomi keturi žetonai – po vieną už kiekvieną skaičių kaip „**Straight Up“** statymas. Jei rezultatas yra vienas iš šių skaičių, išmokama pagal įprastą „**Straight Up“** laimėjimą.
Kai paskutinis skaitmuo yra 7, 8 arba 9, statomi trys žetonai – po vieną už kiekvieną skaičių kaip „**Straight Up“** statymas.
Toliau pateikta lentelė trumpai apžvelgia, kiek žetonų yra dedama atliekant kiekvieną specialųjį statymą ir kokias ruletės rato pozicijas šie statymai apima.

Statymas	**Žetonų skaičius**	**Dengiami skačiai**
„Eilė 0/2/3“ („Voisins du Zero“)	9	Du žetonai: 0/2/3, 25/26/28/29. Vienas žetonas: 4/7, 12/15, 18/21, 19/22, 32/35.
„Eilė 5/8“ („Tiers du Cylindre“)	6	Vienas žetonas: 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30, 33/36.

„Našlaičiai Tiesiogiai“ („Orphelins a en Plein“)	8	Vienas žetonas: 1, 6, 9, 14, 17, 20, 31, 34.
„Našlaičiai“ („Orphelins a Cheval“)	5	Vienas žetonas: 1, 6/9, 14/17, 17/20, 31/34.
„0“ („Jeu Zero“)	4	Vienas žetonas: 0/3, 12/15, 26, 32/35.
„7/9“ („Jeu 7/9“)	6	Vienas žetonas: 7/8, 8/9, 17/18, 19, 27, 28/29.
„Skaičių Pabaigos 0“ („Finales en Plein 0“)	4	Skaičiai, kurių pabaiga 0. Vienas žetonas: 0, 10, 20, 30.
„Skaičių Pabaigos 1“ („Finales en Plein 1“)	4	Skaičiai, kurių pabaiga 1. Vienas žetonas: 1, 11, 21, 31.
„Skaičių Pabaigos 2“ („Finales en Plein 2“)	4	Skaičiai, kurių pabaiga 2. Vienas žetonas: 2, 12, 22, 32.
„Skaičių Pabaigos 3“ („Finales en Plein 3“)	4	Skaičiai, kurių pabaiga 3. Vienas žetonas: 3, 13, 23, 33.
„Skaičių Pabaigos 4“ („Finales en Plein 4“)	4	Skaičiai, kurių pabaiga 4. Vienas žetonas: 4, 14, 24, 34.
„Skaičių Pabaigos 5“ („Finales en Plein 5“)	4	Skaičiai, kurių pabaiga 5. Vienas žetonas: 5, 15, 25, 35.
„Skaičių Pabaigos 6“ („Finales en Plein 6“)	4	Skaičiai, kurių pabaiga 6. Vienas žetonas: 6, 16, 26, 36.
„Skaičių Pabaigos 7“ („Finales en Plein 7“)	3	Skaičiai, kurių pabaiga 7. Vienas žetonas: 7, 17, 27.
„Skaičių Pabaigos 8“ („Finales en Plein 8“)	3	Skaičiai, kurių pabaiga 8. Vienas žetonas: 8, 18, 28.
„Skaičių Pabaigos 9“ („Finales en Plein 9“)	3	Skaičiai, kurių pabaiga 9. Vienas žetonas: 9, 19, 29.

Kaimynai („Neighbors“)

Kaimynų („Neighbors“) statymai apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norint atlikti kaimynų („Neighbors“) statymą, reikia pasirinkti ant lenktynių trasos („Roulette Racetrack“) esantį skaičių. Žetonas padedamas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Paspaudus apvalų „-“ arba „+“ mygtuką galima sumažinti arba padidinti pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičių.

Išmokėjimų lentelė:

„Statymo Tipas“ („Bet Type“)	„Dengia“ („Covers“)	„Išmokėjimas“ („Payout“)
Statymas tiesiai („Straight Up Bet“)	„1 Skaičius“ („1 Number“)	35:1
Padalintas statymas („Split Bet“)	„2 Skaičiai“ („2 Numbers“)	17:1
Gatvės statymas („Street Bet“)	„3 Skaičiai“ („3 Numbers“)	11:1
Kampinis statymas („Corner Bet“)	„4 Skaičiai“ („4 Numbers“)	8:1
Šešių eilučių statymas („Six-Line Bet“)	„6 Skaičiai“ („6 Numbers“)	5:1
Stulpelio statymas („Column Bet“)	„12 Skaičių“ („12 Numbers“)	2:1
Tuzino statymas („Dozen Bet“)	„12 Skaičių“ („12 Numbers“)	2:1
Raudona ar juoda („Red Or Black“)	„18 Skaičių“ („18 Numbers“)	1:1
Lyginis/nelyginis („Even Or Odd“	„18 Skaičių“ („18 Numbers“)	1:1
Nuo 1 iki 18 („1 to 18“) ir 19 iki 36 („19 to 36“)	„18 Skaičių“ („18 Numbers“)	1:1

„Galiojančio Sukimo Taisyklė“ („Roulette Valid Spin Rule“):

Laimėjęs skaičius patvirtinamas tik tada, kai sukimas buvo laikomas galiojančiu.

Galiojantis sukimas apibrėžiamas taip: kamuoliukas turi suktis priešinga rato sukimuisi kryptimi. Kamuoliukas turi apsisukti mažiausiai keturis ratus.

Jei sukimas apibrėžiamas kaip negaliojantis, ši situacija vadinama negaliojančiu sukimu („No Spin“):
Kamuoliukas padarė mažiau nei 4 pilnus apsisukimus;
Kamuoliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi kaip ir ruletės ratas;
Kamuoliukas ar ruletės ratas buvo pasuktas netinkama kryptimi;
Sukimo metu ruletės ratas nustojo suktis;
Kamuoliukas neįkrenta į skaičiaus rėmą, o tiesiog sukasi ant rato daugiau nei 3 rato cilindro apsisukimus;
Kamuoliukas išskrenda iš rato („Ball-Out“);
Į ratą patenka bet koks pašalinis daiktas.
Negaliojančio sukimo („No Spin“) atveju kamuoliukas bus sukamas iš naujo pagal procedūras. Lošėjo statymas liks ant stalo, kol bus atliktas tinkamas sukimas.

„Sukti dabar“ („Spin Now“)
Tai funkcija, leidžianti lošėjams inicijuoti kamuoliuko sukimą anksčiau nei pasibaigia įprastas laukimo laikas tarp lošimų. Kai visi lošėjai jau atliko savo statymus, bet krupjė vis dar laukia lošimo pradžios, paspaudus „Sukti dabar” („Spin Now“), kamuoliuko sukimą galima pradėti nedelsiant. Funkcija tampa aktyvi tik tuo atveju, jei visi lošėjai prie stalo yra pasiruošę ir nėra laukiančių veiksmų.

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti. Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei ryšys nutrūktų po to, kai statymas buvo atliktas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

121. „Aukštas-žemas Gyvai“ („Live Hi-Lo“)

Tai yra „Playtech“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 0.20 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 1000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 500 000 EUR;
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 15.

Lošimo tikslas:
Lošimo tikslas – atspėti ar sekanti korta bus aukštesnė, ar žemesnė. Lošiama naudojant šešias kortų kalades, kurios laikomos maišymo mašinoje. Norint laimėti, lošėjas turi atspėti, ar sekanti korta bus aukštesnė („Higher“), žemesnė („Lower“), ar tokios pačios vertės („Snap“), kaip ir pagrindinė lošimo korta.

Lošimo aprašymas:
Žemiausia lošimo vertėt yra 2, o aukščiausia – A (tūzas). Be to, lošime nefigūruoja kortos su verte 10.
Prasidėjus pirmajam lošimui, „nudeginamos“ trys kortos, o ketvirta korta naudojama lošime kaip bazinė korta. Pasibaigus lošimui, trys nudegintos kortos kartu su prieš tai buvusia bazine korta

grąžinamos į kortų maišymo aparatą maišymui, o lošimorezultato korta lieka ant stalo, tampa kito lošimobazine korta.

Išmokos:

Kortų vertė	Išmoka
Ace („Tūzas“)	x11.56
King&Ace („Karalius ir Tūzas“)	x5.78
Black/Red („Juoda arba Raudona“)	x1.92
2-5	x2.89
6-9	x2.89
J-A	x2.89
Higher („Aukštesnė“)	Išmokos dydis priklauso nuo esamos bazinės kortos
Snap („Lygiosios“)	x12.6
Lower („Žemesnė“)	Išmokos dydis priklauso nuo esamos bazinės kortos

Išmokos:

Kortų vertė	Žemesnė	Aukštesnė
2	-	x1.05
3	x11.56	x1.15
4	x5.78	x1.28
5	x3.85	x1.44
6	x2.89	x1.65
7	x2.31	x1.92
8	x1.92	x2.31
9	x1.65	x2.89
Valetas („Jack“)	x1.44	x3.85
Karalienė („Queen“)	x1.28	x5.78
Karalius („King“)	x1.15	x11.56
Tūzas („Ace“)	x1.05	-

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti. Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei ryšys nutrūktų po to, kai statymas buvo atliktas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

122. „Ruletė Gyvai“ („Live Roulette“)

Tai yra „Playtech“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 0.50 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 20 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 500 000 EUR.
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 21.

Lošimo tikslas:

Tikslas yra atspėti skaičių, ties kuriuo sustos kamuoliukas. Atlikus statymus, kamuoliukas bus pasukamas ruletės rate ir sustos vienoje iš sunumeruotų rato duobelių. Lošėjas laimi, jei atliktas statymas apima tą skaičių.

Lošimo taisyklės:
Ruletės ratas turi 36 nuo 1 iki 36 atskirai sužymėtus skaičius, kurie yra raudonos arba juodos spalvos ir vieną 0, kuris pažymėtas išskirtine žalia spalva. Pažymėta žalia spalva, kad aiškiai parodytų, jog jis nepriklauso jokiam raudonam/juodam, nelyginiam/lyginiam, aukštam/mažam, dešimčių ar stulpelių statymui.
Laimėjimo dydis priklauso nuo atlikto statymo pobūdžio.

Tiesioginę ruletę galima lošti prie stalo be krupjė, jei lošime naudojamas automatinis ruletės ratas.

Statymų tipai:
Šiame lošime galima atlikti daug skirtingų rūšių statymų. Kiekvienos rūšies statymas apima vieną skaičių ar tam tikrą skaičių intervalą.
Statymai atliekami statymo lauko skaičių laukeliuose arba ant linijų tarp jų, yra vadinami „Vidiniais statymais“, o specialiuose žemiau ir šonuose esančiuose laukeliuose atliekami statymai vadinami „Išoriniais statymais“.

Dalijimosi taisyklė („La Partage Rule“):
Ši taisyklė leidžia lošėjui pralaimėti tik pusę statomos sumos, kai laimintis skaičius yra 0 („Zero“). Taisyklė galioja šiems statymams (Raudona ar juoda („Red Or Black“); Lyginis/nelyginis („Even Or Odd“); Nuo 1 iki 18 („1 to 18“) ir 19 iki 36 („19 to 36“)).

Vidiniai statymai:
Statymas tiesiai („Straight Up Bet“) – statymas už individualų skaičių (įskaitant nulį). Paprasčiausias ruletės statymas.
Padalintas statymas („Split Bet“) – dviejų skaičių statymas, dedamas ant linijos, jungiančios du skaičius; pavyzdžiui, padengiant 24 ir 27.

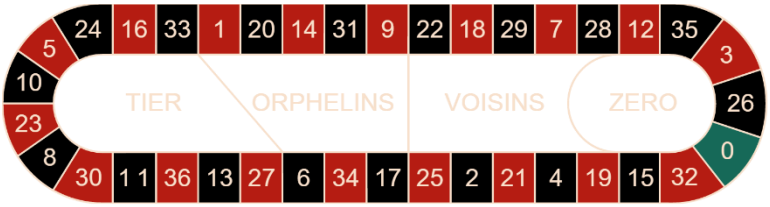
Kampinis statymas („Corner Bet“) – statymas, atliktas keturių skaičių kampe, pavyzdžiui, padengiant 8, 9, 11 ir 12.
Gatvės statymas („Street Bet“) – 3 skaičių statymas, dedamas skaičių eilutės pabaigoje, pavyzdžiui, padengiant 13, 14 ir 15.
Šešių eilučių statymas („Six-Line Bet“) – šešių skaičių statymas, atliktas dviejų gatvės statymų sandūroje, apima, pavyzdžiui, 31, 32, 33, 34, 35 ir 36.
Krepšio statymas („Basket Bet“) – statymas už skaičius 0, 1, 2 ir 3.

Išoriniai statymai:
Stulpelio statymas („Column Bet“) – 12 skaičių statymas, atliktas vietoje, pažymėtoje „2 į 1“ („2 to 1“) stulpelių gale, kuris apima visus 12 skaičių atitinkamame stulpelyje.
Tuzino statymas („Dozen Bet“) – 12 skaičių statymas, dedamas ant vieno iš trijų langelių, pažymėtų pirmu dvyliktuku („1st 12“), antruoju dvyliktuku („2nd 12“) arba trečiuoju dvyliktuku („3rd 12“). Jis apima atitinkamo tuzino dvylika skaičių (1-12, 13-24 arba 25-36).
Šansai („Chances“):
Raudona ar juoda („Red Or Black“);
Lyginis/nelyginis („Even Or Odd“);
Nuo 1 iki 18 („1 to 18“) ir 19 iki 36 („19 to 36“). Bet kuris apima 18 skaičių lentoje, kaip aprašyta tame langelyje.
Raudonos/juodos („Red Or Black“) spalvos statymai apima arba 18 raudonų skaičių, arba 18 juodų skaičių. Lyginiai/nelyginiai („Even Or Odd“) statymai apima lyginius skaičius („Even“) (2, 4, 6, 8 ir t.t.) arba nelyginius skaičius („Odd“) (1, 3, 5, 7 ir tt). Statymai nuo 1 iki 18 / 19 iki 36 apima mažesnį 18 skaičių arba didesnį 18 skaičių.

Visi statymai tiesiai („All Straight Ups“). Lošėjai gali atlikti statymą ant konkrečios arba visų „Straight Up“ pozicijų.
Užbaigti statymai („Complete bets“). Tai statymas ant visų skirtingų vidinių statymų, atliktų ant konkretaus skaičiaus.
Pusiau užbaigti statymai („Half-complete bets). Tai statymas, apimantis tas pačias pozicijas kaip ir „Complete bets“ statymai, bet neapima „Street“ ir „Six-Line“ statymų.

Nulio („Zero“) neapima jokie stulpeliai, dešimtys ar šansai.

„Ruletės lenktynių trasa“ („Roulette Racetrack“)



Ruletės lenktynių trasa („Roulette Racetrack“) vaizduoja skaičius, kurie rodomi ruletės rate, o ne ruletės lentelėje. Rato sektorių („Wheel Sectors“) ir kaimynų („Neighbors“) statymus galima lošti naudojant ruletės lenktynių trasą („Roulette Racetrack“).

Ruletės lenktynių trasa („Roulette Racetrack“) yra padalinta į 4 pagrindines dalis (dalys pavadintos prancūzų kalba):

„Eilė 5/8“ („Tiers du Cylindre“):
Šis statymas apima iš viso 12 skaičių, įskaitant 27, 33 ir tarp jų esančius skaičius nuliui priešingoje ruletės rato pusėje. 6 žetonai išsidalina taip:
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 5/8
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 10/11
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 13/16
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 23/24
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 27/30
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 33/36

„Našlaičiai“ („Orphelins a Cheval“):
Šis statymas apima 8 skaičius dviejose ruletės rato dalyse, nepatenkančiose į „Eilė 0/2/3“ („*Voisins du zero*“) ir „Eilė 5/8“ („*Tiers du cylindre*“) statymus. 5 žetonai išsidalina taip:
1 žetonas ant 1 statymas tiesiai („Straight Up Bet“)
1 žetonas padalijamas tarp 6/9
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 14/17
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 17/20
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 31/34

„Eilė 0/2/3“ („Voisins du Zero“):
Šis statymas apima iš viso 17 skaičių, įskaitant 22, 25 ir tarp jų esančius skaičius ruletės rate (įskaitant nulį). 9 žetonai išsidalina taip:
2 žetonai eilėje statymas („Street Bet“) 0/2/3
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 4/7
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 12/15
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 18/21
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 19/22
2 žetonai dedami 25/26/28/29 kampe („Corner Bet“)
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 32/35

„0“ („Jeu Zero“):

Šis statymas apima nulį ir 6 arčiausiai jo ruletėje esančius skaičius: 12, 35, 3, 26, 0, 32 ir 15. 4 žetonai išsidalina taip:
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 0/3
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 12/15
1 žetonas ant 26 statymas tiesiai („Straight Up Bet“)
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 32/35

„7/9“ („Jeu 7/9“):
Šis statymas apima visus skaičius, pasibaigiančius 7, 8 arba 9. Vienas žetonas statomas ant 19 ir 27 kaip „**Straight Up“** statymai bei po vieną žetoną ant šių „**Split“** statymų: 7/8; 8/9; 17/18; 28/29.

„Skaičių pabaigos“ („Finales en Plein“)
Tai statymas už visus ruletės rato skaičius, kurie turi tą patį paskutinį skaitmenį. Pvz., „Final 5“ reiškia statymą už skaičius 5, 15, 25, 35.
Kai paskutinis skaitmuo yra 0, 1, 2, 3, 4, 5 arba 6, statomi keturi žetonai – po vieną už kiekvieną skaičių kaip „**Straight Up“** statymas. Jei rezultatas yra vienas iš šių skaičių, išmokama pagal įprastą „**Straight Up“** laimėjimą.
Kai paskutinis skaitmuo yra 7, 8 arba 9, statomi trys žetonai – po vieną už kiekvieną skaičių kaip „**Straight Up“** statymas.
Toliau pateikta lentelė trumpai apžvelgia, kiek žetonų yra dedama atliekant kiekvieną specialųjį statymą ir kokias ruletės rato pozicijas šie statymai apima.

Statymas	**Žetonų skaičius**	**Dengiami skačiai**
„Eilė 0/2/3“ („Voisins du Zero“)	9	Du žetonai: 0/2/3, 25/26/28/29. Vienas žetonas: 4/7, 12/15, 18/21, 19/22, 32/35.
„Eilė 5/8“ („Tiers du Cylindre“)	6	Vienas žetonas: 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30, 33/36.
„Našlaičiai Tiesiogiai“ („Orphelins a en Plein“)	8	Vienas žetonas: 1, 6, 9, 14, 17, 20, 31, 34.
„Našlaičiai“ („Orphelins a Cheval“)	5	Vienas žetonas: 1, 6/9, 14/17, 17/20, 31/34.
„0“ („Jeu Zero“)	4	Vienas žetonas: 0/3, 12/15, 26, 32/35.
„7/9“ („Jeu 7/9“)	6	Vienas žetonas: 7/8, 8/9, 17/18, 19, 27, 28/29.
„Skaičių Pabaigos 0“ („Finales en Plein 0“)	4	Skaičiai, kurių pabaiga 0. Vienas žetonas: 0, 10, 20, 30.
„Skaičių Pabaigos 1“ („Finales en Plein 1“)	4	Skaičiai, kurių pabaiga 1. Vienas žetonas: 1, 11, 21, 31.
„Skaičių Pabaigos 2“ („Finales en Plein 2“)	4	Skaičiai, kurių pabaiga 2. Vienas žetonas: 2, 12, 22, 32.
„Skaičių Pabaigos 3“ („Finales en Plein 3“)	4	Skaičiai, kurių pabaiga 3. Vienas žetonas: 3, 13, 23, 33.
„Skaičių Pabaigos 4“ („Finales en Plein 4“)	4	Skaičiai, kurių pabaiga 4. Vienas žetonas: 4, 14, 24, 34.
„Skaičių Pabaigos 5“ („Finales en Plein 5“)	4	Skaičiai, kurių pabaiga 5. Vienas žetonas: 5, 15, 25, 35.
„Skaičių Pabaigos 6“ („Finales en Plein 6“)	4	Skaičiai, kurių pabaiga 6. Vienas žetonas: 6, 16, 26, 36.
„Skaičių Pabaigos 7“ („Finales en Plein 7“)	3	Skaičiai, kurių pabaiga 7. Vienas žetonas: 7, 17, 27.
„Skaičių Pabaigos 8“ („Finales en Plein 8“)	3	Skaičiai, kurių pabaiga 8. Vienas žetonas: 8, 18, 28.

„Skaičių Pabaigos 9“ („Finales en Plein 9“)	3	Skaičiai, kurių pabaiga 9. Vienas žetonas: 9, 19, 29.

Kaimynai („Neighbors“)
Kaimynų („Neighbors“) statymai apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norint atlikti kaimynų („Neighbors“) statymą, reikia pasirinkti ant lenktynių trasos („Roulette Racetrack“) esantį skaičių. Žetonas padedamas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Paspaudus apvalų „-“ arba „+“ mygtuką galima sumažinti arba padidinti pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičių.

Išmokėjimų lentelė:

„Statymo Tipas“ („Bet Type“)	„Dengia“ („Covers“)	„Išmokėjimas“ („Payout“)
Statymas tiesiai („Straight Up Bet“)	„1 Skaičius“ („1 Number“)	35:1
Padalintas statymas („Split Bet“)	„2 Skaičiai“ („2 Numbers“)	17:1
Gatvės statymas („Street Bet“)	„3 Skaičiai“ („3 Numbers“)	11:1
Kampinis statymas („Corner Bet“)	„4 Skaičiai“ („4 Numbers“)	8:1
Šešių eilučių statymas („Six-Line Bet“)	„6 Skaičiai“ („6 Numbers“)	5:1
Stulpelio statymas („Column Bet“)	„12 Skaičių“ („12 Numbers“)	2:1
Tuzino statymas („Dozen Bet“)	„12 Skaičių“ („12 Numbers“)	2:1
Raudona ar juoda („Red Or Black“)	„18 Skaičių“ („18 Numbers“)	1:1
Lyginis/nelyginis („Even Or Odd“	„18 Skaičių“ („18 Numbers“)	1:1
Nuo 1 iki 18 („1 to 18“) ir 19 iki 36 („19 to 36“)	„18 Skaičių“ („18 Numbers“)	1:1

„Galiojančio Sukimo Taisyklė“ („Roulette Valid Spin Rule“):
Laimėjęs skaičius patvirtinamas tik tada, kai sukimas buvo laikomas galiojančiu.
Galiojantis sukimas apibrėžiamas taip: kamuoliukas turi suktis priešinga rato sukimuisi kryptimi. Kamuoliukas turi apsisukti mažiausiai keturis ratus.

Jei sukimas apibrėžiamas kaip negaliojantis, ši situacija vadinama negaliojančiu sukimu („No Spin“):
Kamuoliukas padarė mažiau nei 4 pilnus apsisukimus;
Kamuoliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi kaip ir ruletės ratas;
Kamuoliukas ar ruletės ratas buvo pasuktas netinkama kryptimi;
Sukimo metu ruletės ratas nustojo suktis;
Kamuolys neįkrenta į skaičiaus rėmą, o tiesiog sukasi ant rato daugiau nei 3 rato cilindro apsisukimus;
Kamuoliukas išskrenda iš rato („Ball-Out“);
Į ratą patenka bet koks pašalinis daiktas.
Negaliojančiu sukimu („No Spin“) atveju kamuoliukas bus sukamas iš naujo pagal procedūras. Lošėjo statymas liks ant stalo, kol bus atliktas tinkamas sukimas.

„Sukti dabar“ („Spin Now“)
Tai funkcija, leidžianti lošėjams inicijuoti kamuoliuko sukimą anksčiau nei pasibaigia įprastas laukimo laikas tarp lošimų. Kai visi lošėjai jau atliko savo statymus, bet krupjė vis dar laukia lošimo pradžios, paspaudus „Sukti dabar” („Spin Now“), kamuoliuko sukimą galima pradėti nedelsiant. Funkcija tampa aktyvi tik tuo atveju, jei visi lošėjai prie stalo yra pasiruošę ir nėra laukiančių veiksmų.

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti. Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei ryšys nutrūktų po to, kai statymas buvo atliktas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

123. „SikBo Prabangus Gyvai“ („Live SicBo Deluxe“)

Tai yra „Playtech“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai
Minimalus statymas lošime: 0.20 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 5000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 500 000 EUR;
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 19.

Lošimo tikslas:
Tai įprastas „SicBo“ lošimas, kuriame lošėjai atlieka statymus, bandydami atspėti tam tikrus trijų kauliukų derinius. Tačiau „Deluxe“ lošime naudojami dideli daugikliai, siekiant padidinti kai kurių statymų pozicijų išmokėjimus.

Lošimo aprašymas:
Lošėjai atlieka statymus už tam tikrą kauliukų derinį. Galima atlikti statymus ir už kelis derinius vienu metu.

Statymai

Mažas/Didelis statymas („Small/Big Bet“)
• Mažas statymas laimi, jei trijų kauliukų suma yra nuo 4 iki 10.
• Didelis statymas laimi, jei suma yra nuo 11 iki 17.
• Mažas ir didelis statymai pralaimi jei trys kauliukai yra vienodo skaičiaus („Three of a Kind“)

Skaičiaus statymas („Number Bet“)
• Lošėjas gali atlikti statymą ant konkretaus skaičiaus (1–6), kad šis skaičius bus matomas ant kuo daugiau kauliukų (daugiausia 3).

Poros statymas
• Lošėjas gali atlikti statymą už bet kurį iš 15 galimų dviejų kauliukų derinių (pavyzdžiui, 3 ir 4, 2 ir 5 arba 2 ir 6).

Dvigubas statymas
• Lošėjas gali atlikti statymą už tai, kad rezultatas bus konkreti pora (pavyzdžiui, du 3-ai).

Trigubas statymas
• Lošėjas gali atlikti statymą už tai, kad rezultatas bus konkretus trigubas (pavyzdžiui, trys 2).

Bet koks trigubas
• Lošėjas gali atlikti statymą už tai, kad visų trijų kauliukų rezultato skaičius yra tas pats (bet kokie trys vienodi).

Daugikliai
Kiekvieno lošimo metu generuojami nuo 1 iki 6 daugiklių, kurie atsitiktinai priskiriami skirtingoms statymo pozicijoms. Daugikliai gali paveikti visas pozicijas, išskyrus vieno kauliuko sunumeruotą statymą, mažą ir didelį statymus.

Išmokos:

Statymas	Išmoka
Mažas statymas („Small Bet“)**	1:1
Didelis statymas („Big Bet“)**	1:1
Numerio statymas („Number Bet“)*	Vienas kauliukas – 1:1 Du kauliukai – 2-24:1 Trys kauliukai – 3-87:1
Poros statymas („Pair Bet“)	5-24:1
Dvigubas statymas („Double Bet“)	8-87:1
Trigubas statymas („Triple Bet“)	150-999:1
Bet kokie trigubi („Any Triple“)	30-87:1

* Priklauso nuo to, kiek kauliukų iškrito su pasirinktu skaičiumi
**Pralaimi bet kurie trigubi
Bendras statymas: išmokų koeficientai priklauso nuo bendros trijų kauliukų sumos

Išmokos:

Statymas	Išmoka
Suma: 4	50-499:1
Suma: 5	20-299:1
Suma: 6	15-99:1
Suma: 7	12-39:1
Suma: 8	8-34:1
Suma: 9	6-29:1
Suma: 10	6-24:1
Suma: 11	6-24:1
Suma: 12	6-24:1
Suma: 13	8-34:1
Suma: 14	12-39:1
Suma: 15	15-99:1
Suma: 16	20-299:1
Suma: 17	50-499:1

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti. Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei ryšys nutrūktų po to, kai statymas buvo atliktas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

124. „Neribotas Juodasis Džekas Gyvai“ („Live Unlimited Blackjack“)

Tai yra „Playtech“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 1 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 100 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 500 000 EUR;
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 15.

Lošimo tikslas:
Tikslas yra surinkti daugiau taškų nei krupjė. Geriausia Juodojo Džeko („Blackjack“) lošimo kombinacija – tai pirmosios dvi padalintos kortos, kurių suma yra lygiai 21, ši kombinacija yra vadinama Juodasis Džekas („Blackjack“). Galima laimėti ir jeigu krupjė surenka daugiau nei 21, o lošėjas iki 21, bet pralaimėti jeigu atvirkščiai.

Lošimo taisyklės:
Lošiama naudojant 8 standartines 52 kortų kalades (viso 416 kortų), kaladės keitimas atliekamas, kai pasiekiama raudona kortų nukėlimo kortelė. Kortų nuo 2 iki 10 vertės atitinka jų nominalą, džekas („Jack“), karalienė („Queen“) ir karalius („King“) yra verti – 10, o tūzo („Ace“) vertė gali būti 1 arba 11.
Iš pirmų dviejų kortų (pvz.: 10 ir tūzo („Ace“) surenkama aukščiausia Juodojo Džeko („Blackjack“) kombinacija ir ji yra pranašesnė prieš 21 sumą, kuri yra surenkama iš daugiau nei 2 kortų.
Lošime gali dalyvauti vienu metu neribotas skaičius lošėjų. Lošiama tik prieš krupjė, bet ne prieš kitus lošėjus. Lošėjai prie stalo gali atlikti statymus bet kurioje stalo pozicijoje. Keli lošėjai gali atlikti statymus toje pačioje stalo vietoje, o krupjė dalina kortas pozicijai, atsižvelgdamas į kiekvieno lošėjo sprendimą, pvz., jei du lošėjai lošia toje pačioje stalo pozicijoje, vienas gali pasirinkti „Stovėti“, o kitas gali „Imti kortas“, tokiu atveju krupjė padalins kortą, bet lošėjas, pasirinkęs „Stovėti“, kortos negaus.

Lošimo eiga:
Atlikus lošėjams statymus, krupjė pradeda kortų dalybas, dalinamas kiekvienam tuo metu lošiančiam lošėjui po dvi kortas, krupjė vieną iš dviejų sau padalintų kortų palieka užverstą, o kitą atverstą. Lošėjų tolimesni veiksmai:

Susilaikyti („Stand“) – papildomos kortos nedalinamos, lošiama prieš krupjė jau su esama taškų suma, surinkta iš pirmų dviejų kortų.
Tęsti („Hit“) – dalinama papildoma korta, kurios taškų suma bus pridėta prie jau surinktų taškų sumos. Papildomų kortų kiekis yra neribotas.
Dvigubinti („Double Down x2“) – padvigubinamas papildomas statymas ir padalinama tik 1 papildoma korta.
Išskirti („Split“) – jei pirmosios dvi kortos yra vienodos vertės, galima padvigubiti statymą, tokiu būdų kortos išskiriamos ir padalinamos dvi papildomos kortos. Suteikiama galimybė lošti du atskirtus lošimus. Jei išskiriami tūzai („Aces“), padalinama tik po vieną papildomą kortą, daugiau papildomų kortų gauti yra neįmanoma. Išskyrimo metu taškų suma 21 nėra auščiausia Juodojo Džeko („Blackjack“) kombinacija. Išskyrimo negalima padaryti daugiau nei 1 kartą.
Nusimesti („Fold“) - jei lošėjas po „Išskyrimo“ pasirenka atsisakyti („Fold“), jam grąžinama statymo suma, atėmus 20 %, ir jis iškrenta iš lošimo. Kaip įprasta, laikas sprendimams priimti yra ribotas, jei lošėjas neatlieka jokio sprendimo, padalijimo situacijoje, jis automatiškai nusimeta kortas.

Jeigu krupjė atversta korta yra tūzas („Ace“), lošėjams yra siūlomi šie veiksmai:
Draudimas („Insurance“) – šis veiksmas yra pusė lošėjo statymo. Jeigu krupjė surenka Juodojo Džeko („Blackjack“) kombinaciją – lošėjo apdrausta statymo suma laimi. Jeigu krupjė nesurenka Juodojo Džeko („Blackjack“) kombinacijos, lošėjas pralaimi savo apdraustą sumą.

Kai visi lošėjai atliks savo veiksmus, krupjė parodys savo užverstą kortą. Jei krupjė kortų taškų suma yra mažesnė nei 17, krupjė privalo dalinti sau papildomą kortą. Krupjė papildomas kortas dalins sau tol, kol jo taškų suma bus bent 17. Kai krupjė kortų taškų suma yra nuo 17 iki 21, daugiau kortų sau nedalinama. Visi lošėjai, kurių taškų suma yra arčiau 21 nei krupjė, laimi lošimą. Jei lošėjo

taškų suma yra tokia pati kaip krupjė, įvyksta lygiosios, o lošėjui grąžinama statymo suma. Jeigu lošėjai surinko daugiau 21, krupjė sau kortų nedalins, tik parodys savo užverstą kortą.

Jeigu dėl prasto interneto ryšio lošėjui neatlikus jokio veiksmo, po statymo atlikimo, automatiškai atliekama Susilaikyti („Stand“) funkcija, o draudimo metu draudimas netaikomas.

„Šalutiniai statymai“ („Side Bets“):
Šiame lošime yra du pasirenkami šalutiniai statymai („Side Bets“) – tobulos poros („Perfect Pairs“) ir („21+3“). Šalutiniai statymai („Side Bets“) gali būti atliekami tik papildomai prie pagrindinio statymo. Šalutinių statymų („Side Bets“) laimėjimai nepriklauso nuo įprasto lošimo baigties.

Yra trys galimi idealių porų („Perfect Pairs“) tipai:
Ideali pora („Perfect Pair“) – kai pirmosios dvi kortos yra vienodos vertės ir mosties, pavyzdžiu: dvi širdžių karalienės („Queens of Hearts“).
Spalvota pora („Colored Pair“) – kai pirmosios dvi kortos yra vienodos vertės ir spalvos, bet skirtingos mosties, pavyzdžiui: viena širdžių karalienė („Queen of Hearts“)., o kita būgnų karalienė („Queen of Diamonds“).
Mišri pora („Mixed Pair“) – kai pirmosios dvi kortos yra vienodos vertės, bet skirtingos spalvos, pavyzdžiui: viena širdžių karalienė („Queen of Hearts“), o kita kryžių karalienė („Queen of Clubs“).

„21+3“ statymas suteikia galimybę laimėti, jei pirmosios dvi lošėjo kortos ir krupjė atversta korta sudaro bet kurią toliau parodytą laiminčią kombinaciją (jos panašios į pokerio):
Trys vienodos mosties („Suited Trips“) – identiškas trejetas, pvz. 3 širdžių karalienės („Queens of Hearts“).
Spalva ir eilė („Straight Flush“) – iš eilės einančios ir tos pačios mosties kortos, pvz.: būgnų 10 („10 of Diamonds“), džekas („Jack of Diamonds“) ir karalienė („Queen of Diamonds“).
Trys vienodos („Three Of A Kind“) – tos pačios vertės, tačiau skirtingų mosčių kortos.
Eilė („Straight“) – iš eilės einančios, tačiau skirtingų mosčių kortos.
Spalva („Flush“) – tos pačios mosties ne iš eilės einančios kortos.

„Top 3“ statymo tipas, leidžiantis lošėjams atlikti statymus už pirmąsias dvi lošėjo kortas ir pirmąja krupjė išdalinta korta, kartu jos sudarys trijų kortų pokerio kombinaciją. Galimos šios trys kortų kombinacijos:
„Trys vienos mosties“ („Suited Three Of A Kind“), „Spalva ir eilė“(„Straight Flush”) bei „Trys vienodos“ („Three Of A Kind“).
„10 Kortų Čarlis” („10 Card Charlie”) – teoriškai lošėjui padalinant bent 10 kortų iš eilės, lošėjo ranka laimi automatiškai, išskyrus atvejus, kai krupjė turi „Juodąjį Džeką“ („Blackjack”). Šis „Top 3“ statymo tipas galimas tik tada, jeigu jį įjungė paslaugų teikėjas.

Išmokėjimai („Payouts“):

„Pagrindinis Lošimas“ („Main Game“)	
„Juodasis Džekas“ („Blackjack“)	3:2
„Lošėjo Pergalė“ („Player Wins“)	1:1
„Draudimas“ („Insurance“)	2:1
„Idealių Porų Šalutiniai Statymai“ („Perfect Pair Side Bets“)	
„Ideali pora“ („Perfect Pair“)	25:1
„Spalvota pora“ („Colored Pair“)	12:1
„Mišri pora“ („Mixed Pair“)	6:1
„21+3 Šalutiniai Statymai“ („21+3 Side Bets“)	
„Trys vienos mosties“ („Suited Three Of A Kind “)	100:1
„Spalva ir eilė“ („Straight Flush“)	40:1
„Trys vienodos“ („Three Of A Kind“)	30:1

„Eilė“ („Straight“)	10:1
„Spalva“ („Flush“)	5:1
„Top 3 Šalutiniai Statymai“ („Top 3 Side Bets”)	
„Trys vienos mosties“ („Suited Three Of A Kind“)	270:1
„Spalva ir eilė“(„Straight Flush”)	180:1
„Trys vienodos“ („Three Of A Kind“)	90:1

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu lošėjui, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti. Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei ryšys nutrūktų po to, kai statymas buvo atliktas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

125. „Mega ugnies liepsnos Juodasis Džekas Gyvai“ („Mega Fire Blaze Blackjack Live“)

Tai yra „Playtech“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 1 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 2000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 500 000 EUR;
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 17.

Lošimo tikslas:
Tikslas yra surinkti daugiau taškų nei krupjė. Geriausia Juodojo Džeko („Blackjack“) lošimo kombinacija – tai pirmosios dvi padalintos kortos, kurių suma yra lygiai 21, ši kombinacija yra vadinama Juodasis Džekas („Blackjack“). Galima laimėti ir jeigu krupjė surenka daugiau nei 21, o lošėjas iki 21, bet pralaimėti jeigu atvirkščiai.

Lošimo taisyklės:
Lošiama naudojant 8 standartines 52 kortų kalades (viso 416 kortų), o neribotas lošėjų skaičius gali lošti dviejose stalo vietose. Kaladės keitimas atliekamas, kai pasiekiama raudona kortų nukėlimo kortelė. Kortų nuo 2 iki 10 vertės atitinka jų nominalą, džekas („Jack“), karalienė („Queen“) ir karalius („King“) yra verti – 10, o tūzo („Ace“) vertė gali būti 1 arba 11.
Iš pirmų dviejų kortų (pvz.: 10 ir tūzo („Ace“) surenkama aukščiausia Juodojo Džeko („Blackjack“) kombinacija ir ji yra pranašesnė prieš 21 sumą, kuri yra surenkama iš daugiau nei 2 kortų.

Kiekvieno lošimo metu lošėjas gali gauti vieną ar daugiau „Fire Blaze“ premijų.
Šių „Fire Blaze“ premijų deriniai gali aktyvuoti vieną iš penkių „Mega Fire Blaze“ premijos lygių, kur lošėjai, turintys aktyvius statymus, gali surinkti didelius daugiklius („Multipliers“).
Statymas specialioje statymų pozicijoje „Fire Blaze“ suteikia lošėjui teisę laimėti premiją.

Lošimo eiga:
Atlikus lošėjams statymus, krupjė pradeda kortų dalybas, dalinamas kiekvienam tuo metu lošiančiam lošėjui po dvi kortas, krupjė vieną iš dviejų sau padalintų kortų palieka užverstą, o kitą atverstą. Lošėjų tolimesni veiksmai:

Susilaikyti („Stand“) – papildomos kortos nedalinamos, lošiama prieš krupjė jau su esama taškų suma, surinkta iš pirmų dviejų kortų.
Tęsti („Hit“) – dalinama papildoma korta, kurios taškų suma bus pridėta prie jau surinktų taškų sumos. Papildomų kortų kiekis yra neribotas.
Dvigubinti („Double Down x2“) – padvigubinamas papildomas statymas ir padalinama tik 1 papildoma korta.
Išskirti („Split“) – jei pirmosios dvi kortos yra vienodos vertės, galima padvigubiti statymą, tokiu būdų kortos išskiriamos ir padalinamos dvi papildomos kortos. Suteikiama galimybė lošti du atskirtus lošimus. Jei išskiriami tūzai („Aces“), padalinama tik po vieną papildomą kortą, daugiau papildomų kortų gauti yra neįmanoma. Išskyrimo metu taškų suma 21 nėra aukščiausia Juodojo Džeko („Blackjack“) kombinacija. Išskyrimo negalima padaryti daugiau nei 1 kartą.

Jeigu krupjė atversta korta yra tūzas („Ace“), lošėjams yra siūlomi šie veiksmai:
Draudimas („Insurance“) – šis veiksmas yra pusė lošėjo statymo. Jeigu krupjė surenka Juodojo Džeko („Blackjack“) kombinaciją – lošėjo apdrausta statymo suma laimi. Jeigu krupjė nesurenka Juodojo Džeko („Blackjack“) kombinacijos, lošėjas pralaimi savo apdraustą sumą.

Kai lošimo metu išdalinamos visos kortos ir surenkama pakankamai taškų, kad būtų aktyvuojamas atitinkamas „Mega Fire Blaze“ premijos lygis.
• Priešingu atveju lošimas baigiasi su pagrindiniais lošimo rezultatais.
• Visi lošėjai, kurie atliko statymą už „Fire Blaze“, dalyvauja premijos lošime. Kiti lošėjai lieka stebėtojais.

Kai visi lošėjai atliks savo veiksmus, krupjė parodys savo užverstą kortą. Jei krupjė kortų taškų suma yra mažesnė nei 17, krupjė privalo dalinti sau papildomą kortą. Krupjė papildomas kortas dalins sau tol, kol jo taškų suma bus bent 17. Kai krupjė kortų taškų suma yra nuo 17 iki 21, daugiau kortų sau nedalinama. Visi lošėjai, kurių taškų suma yra arčiau 21 nei krupjė, laimi lošimą. Jei lošėjo taškų suma yra tokia pati kaip krupjė, įvyksta lygiosios, o lošėjui grąžinama statymo suma. Jeigu lošėjai surinko daugiau 21, krupjė sau kortų nedalins, tik parodys savo užverstą kortą.

Jeigu dėl prasto interneto ryšio lošėjui neatlikus jokio veiksmo, po statymo atlikimo, automatiškai atliekama Susilaikyti („Stand“) funkcija, o draudimo metu draudimas netaikomas.

„Mega Fire Blaze Blackjack“ taisyklės:
Kiekviename lošime lošėjas gali gauti trijų tipų „Fire Blaze“ pasiekimus:
• Kortų skaičius krupjė rankoje
• Tūzų skaičius krupjė rankoje
• Pradinis lošėjo rankos rezultatas (pirmosios dvi kortos), lygus 14 taškų
Lošėjui galimi penki „Mega Fire Blaze“ premijos lošimo lygiai:
• Mažoji „Fire Blaze“ premija
• Mini „Fire Blaze“ premija
• Pagrindinė „Fire Blaze“ premija
• Didžioji „Fire Blaze“ premija
• „Mega Fire Blaze“ premija
Jei surenkamas atitinkamas reikiamų taškų skaičius, lošėjui aktyvus statymas už „Mega Fire Blaze“ suteikia lošėjui teisę gauti „Mega Fire Blaze“ premiją.

Premijos lygis	Taškų reikalavimas
„Minor Fire Blaze“ premija	5
„Mini Fire Blaze“ premija	10
„Major Fire Blaze“ premija	15
„Grand Fire Blaze“ premija	20
„Mega Fire Blaze“ premija	25

Norint pasiekti bet kurį „Mega Fire Blaze“ premijos lygį, įprasto lošimo metu reikia surinkti tam tikrą kiekį taškų.

Įvykis	Taškų suma
Vienas lošėjas gauna 14 iš pirmų dviejų kortų	2
Abu lošėjai gauna 14 iš pirmų dviejų kortų	4
Krupjė gauna vieną tūzą	2
Krupjė gauna du tūzus	6
Krupjė pabaigia lošimo raundą su 4 kortomis	1
Krupjė pabaigia lošimo raundą su 5 kortomis	7
Krupjė pabaigia lošimo raundą su 6 kortomis	12

Pavyzdys: krupjė gauna du tūzus, ir lošimas baigiamas su 5 kortomis krupjė rankoje.
Pagal lentelę, lošėjas gauna tokį taškų skaičių: 2 + 6 + 1 + 7 = 16: - 2 taškai – už pirmąjį tūzą krupjė rankoje. - 6 taškai – už antrąjį tūzą krupjė rankoje.
- 1 taškas – už 4 kortas krupjė rankoje. - 7 taškai – už penktąją kortą krupjė rankoje.

„Mega Fire Blaze“ premija:
Premijos metu rodomas lošimo tinklelis. Priklausomai nuo premijos lygio, šio tinklelio segmentų skaičius skiriasi (1, 2, 3, 4 arba 6 segmentai). Kiekviename segmente yra du 3 langelių stulpeliai. Premijos pradžioje visi tinklelio segmentų langeliai yra tušti.
Premijos metu lošėjai mato, kaip atsitiktiniai daugikliai („langelių daugikliai“) sukasi į tuščius lošimo tinklelio langelius. Kartais, jei segmentas yra visiškai užpildytas daugikliais, tampa prieinamas specialus segmento daugiklis, kuris padidina visus daugiklius tuose langeliuose.
Kai kurie segmentai gali būti susieti su žvaigždės daugikliais. Premijoje yra (4) žvaigždžių daugikliai, suteikiantys skirtingus daugiklius: ×10, ×20, ×50, ×100.
Jei atskleidžiamas žvaigždės daugiklis, žvaigždės daugiklis pridedamas prie bendro premijos daugiklio.
Tačiau jis nepadidina langelių daugiklių susijusiame segmente.
Atkreiptinas dėmesys, kad žvaigždžių daugikliai galimi tik tam tikruose premijos lygiuose.

Premijos lygis	Segmentų skaičius	Galimi daugikliai	Galimi specialūs segmentų daugikliai	Galimi žvaigždžių daugikliai
„Minor Fire Blaze“ premija	1	x1, x2	x2	-
„Mini Fire Blaze“ premija	2	x1, x2, x5	x2	x10, x20
„Major Fire Blaze“ premija	3	x1, x2, x5, x10	x2, x3	x10, x20, x50
„Grand Fire Blaze“ premija	4	x1, x2, x3, x5, x10	x2, x3	x10, x20, x50, x100
„Mega Fire Blaze“ premija	5	x1, x2, x3, x4, x5, x10	x2, x3	x10, x20, x50, x100

Pagal numatytuosius nustatymus premija susideda iš trijų sukimų. Tačiau kiekvieną kartą, kai tuščias langelis užpildomas daugikliu, likusių sukimų skaitiklis nustatomas iš naujo į tris. Premija baigiasi, kai nebelieka sukimų arba visi langeliai užpildomi daugikliais.

„Mega Fire Blaze“ premijos lošimo išmokėjimai:
Premijos metu lošėjai ekrane nuolat matys, kaip bendras daugiklis atnaujinamas.
Bendras daugiklis = visų lošimo automatų daugiklių suma + žvaigždžių daugiklis (jei taikoma).
Bendras daugiklis taikomas tik tinkamam statymui, kurį lošėjas atliko „Mega Fire Blaze“ premijoje.
Kai premija pasibaigs, lauke „Bendras laimėjimas“ lošėjai matys atnaujintą faktinę laimėjimo sumą.
Premijos bendras laimėjimas apskaičiuojamas pagal šią formulę: „Mega Fire Blaze“ statymas ×

bendras daugiklis = bendras laimėjimas. Vartotojo sąsajoje žetono vertė po atitinkamu statymo tipu atitinka „Mega Fire Blaze“ statymą.

Statymo tipas	**Išmoka**
„Minor Fire Blaze“ premija	1 – 23:1
„Mini Fire Blaze“ premija	2 – 19:1
„Major Fire Blaze“ premija	5 – 399:1
„Grand Fire Blaze“ premija	9 – 699:1
„Mega Fire Blaze“ premija	19 – 999:1

„Šalutiniai statymai“ („Side Bets“):
Šiame lošime yra du pasirenkami šalutiniai statymai („Side Bets“) – tobulos poros („Perfect Pairs“) ir („21+3“). Šalutiniai statymai („Side Bets“) gali būti atliekami tik papildomai prie pagrindinio statymo. Šalutinių statymų („Side Bets“) laimėjimai nepriklauso nuo įprasto lošimo baigties.

Yra trys galimi idealių porų („Perfect Pairs“) tipai:
Ideali pora („Perfect Pair“) – kai pirmosios dvi kortos yra vienodos vertės ir mosties, pavyzdžiu: dvi širdžių karalienės („Queens of Hearts“).
Spalvota pora („Colored Pair“) – kai pirmosios dvi kortos yra vienodos vertės ir spalvos, bet skirtingos mosties, pavyzdžiui: viena širdžių karalienė („Queen of Hearts“), o kita būgnų karalienė („Queen of Diamonds“).
Mišri pora („Mixed Pair“) – kai pirmosios dvi kortos yra vienodos vertės, bet skirtingos spalvos, pavyzdžiui: viena širdžių karalienė („Queen of Hearts“), o kita kryžių karalienė („Queen of Clubs“).

„21+3“ statymas suteikia galimybę laimėti, jei pirmosios dvi lošėjo kortos ir krupjė atversta korta sudaro bet kurią toliau parodytą laiminčią kombinaciją (jos panašios į pokerio):
Trys vienodos mosties („Suited Trips“) – identiškas trejetas, pvz. 3 širdžių karalienės („Queens of Hearts“).
Spalva ir eilė („Straight Flush“) – iš eilės einančios ir tos pačios mosties kortos, pvz.: būgnų 10 („10 of Diamonds“), džekas („Jack of Diamonds“) ir karalienė („Queen of Diamonds“).
Trys vienodos („Three Of A Kind“) – tos pačios vertės, tačiau skirtingų mosčių kortos.
Eilė („Straight“) – iš eilės einančios, tačiau skirtingų mosčių kortos.
Spalva („Flush“) – tos pačios mosties ne iš eilės einančios kortos.

„Top 3” statymo tipas, leidžiantis lošėjams atlikti statymus už pirmąsias dvi lošėjo kortas ir pirmąja krupjė išdalinta korta, kartu jos sudarys trijų kortų pokerio kombinaciją. Galimos šios trys kortų kombinacijos:
„Trys vienos mosties“ („Suited Three Of A Kind“), „Spalva ir eilė“(„Straight Flush”) bei „Trys vienodos“ („Three Of A Kind“).
„10 Kortų Čarlis” („10 Card Charlie”) – teoriškai lošėjui padalinant bent 10 kortų iš eilės, lošėjo ranka laimi automatiškai, išskyrus atvejus, kai krupjė turi „Juodąjį Džeką“ („Blackjack”).
Šis „Top 3” statymo tipas galimas tik tada, jeigu jį įjungė paslaugų teikėjas.

Išmokėjimai („Payouts“):

„Pagrindinis Lošimas“ („Main Game“)	
„Juodasis Džekas“ („Blackjack“)	3:2
„Lošėjo Pergalė“ („Player Wins“)	1:1
„Draudimas“ („Insurance“)	2:1
„Idealių Porų Šalutiniai Statymai“ („Perfect Pair Side Bets“)	
„Ideali pora“ („Perfect Pair“)	25:1
„Spalvota pora“ („Colored Pair“)	12:1
„Mišri pora“ („Mixed Pair“)	6:1
„21+3 Šalutiniai Statymai“ („21+3 Side Bets“)	

„Trys vienos mosties“ („Suited Three Of A Kind “)	100:1
„Spalva ir eilė“ („Straight Flush“)	40:1
„Trys vienodos“ („Three Of A Kind“)	30:1
„Eilė“ („Straight“)	10:1
„Spalva“ („Flush“)	5:1
„Top 3 Šalutiniai Statymai“ („Top 3 Side Bets”)	
„Trys vienos mosties“ („Suited Three Of A Kind“)	270:1
„Spalva ir eilė“(„Straight Flush”)	180:1
„Trys vienodos“ („Three Of A Kind“)	90:1
„Laimingi Laimingi Statymai“ („Lucky Lucky Bets”)	
„Vienodos mosties 777” („Suited 777”)	200:1
„Vienodos mosties 678” („Suited 678”)	100:1
777	50:1
678	25:1
„Vienodos mosties 21” („Suited 21”)	15:1
21	3:1
„Bet koks 20“ („Any 20“)	2:1
„Bet koks 19“ („Any 19“)	2:1

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu lošėjui, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti. Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei ryšys nutrūktų po to, kai statymas buvo atliktas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

126. „Kvantinė Ruletė Gyvai“ („Quantum Roulette Live“)

Tai yra „Playtech“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 0.20 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 10 000 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 500 000 EUR.
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 22.

Lošimo tikslas:
Tikslas yra atspėti skaičių, ties kuriuo sustos kamuoliukas. Atlikus statymus, kamuoliukas bus pasukamas ruletės rate ir sustos vienoje iš sunumeruotų rato duobelių. Lošėjas laimi, jei atliktas statymas apima tą skaičių.

Lošimo taisyklės:
Ruletės ratas turi 36 nuo 1 iki 36 atskirai sužymėtus skaičius, kurie yra raudonos arba juodos spalvos ir vieną 0, kuris pažymėtas išskirtine žalia spalva. Pažymėtas žalia spalva, kad aiškiai parodytų, jog jis nepriklauso jokiam raudonam/juodam, nelyginiam/lyginiam, aukštam/mažam, dešimčių ar stulpelių statymui.
Laimėjimo dydis priklauso nuo atlikto statymo pobūdžio.

Lošiama prie tikro ruletės stalo su tikru krupjė. Lošėjai gali gali atlikti tuos pačius statymus taikomos tokios pat taisyklės kaip ir vieno nulio ruletės lošime. Tačiau kiekviename lošime tam tikros „Straight Up“ pozicijos yra padidinamos „Quantum“ daugikliu, kuris pakeičia įprastą „Straight Up“ statymo išmokėjimą. Lošėjas gali statyti bet kokio tipo statymą, tačiau tik atskiri „Straight Up“ statymai ir „Straight Up“ statymai „Neighbours“, „Complete and Half-Complete“, „Jeu 0“, „Orphelins“, „Jeu 7/9“ ir „Finales en Plein“ specialiuose statymuose gali būti padidinti „Quantum“ daugikliais.

Kvantiniai („Quantum“) daugikliai:
Tai atsitiktinai sugeneruotas koeficientas, kuris pridedamas prie „Straight Up“ išmokėjimo.
Kiekvieno lošimo metu, lošėjams atlikus statymus ir krupjė atlikus kamuoliuko sukimą, atskleidžiami atsitiktiniai daugikliai, kurie pridedami prie „Straight Up“ išmokėjimų. Vienam lošimui atskleidžiamų daugiklių skaičius gali svyruoti nuo 1 iki 5. Galimi daugikliai yra: x50, x100, x150, x200, x250, x300, x400 ir x500. Gali būti, kad du ar daugiau daugiklių yra „vienodos vertės“.

Statymų tipai:
Šiame lošime galima atlikti daug skirtingų rūšių statymų. Kiekvienos rūšies statymas apima vieną skaičių ar tam tikrą skaičių intervalą.
Statymai atliekami statymo lauko skaičių laukeliuose arba ant linijų tarp jų, yra vadinami „Vidiniais statymais“, o specialiuose žemiau ir šonuose esančiuose laukeliuose atliekami statymai vadinami „Išoriniais statymais“.

Vidiniai statymai:
Statymas tiesiai („Straight Up Bet“) – statymas už individualų skaičių (įskaitant nulį). Paprasčiausias ruletės statymas.
Padalintas statymas („Split Bet“) – dviejų skaičių statymas, dedamas ant linijos, jungiančios du skaičius; pavyzdžiui, padengiant 24 ir 27.

Kampinis statymas („Corner Bet“) – statymas, atliktas keturių skaičių kampe, pavyzdžiui, padengiant 8, 9, 11 ir 12.
Gatvės statymas („Street Bet“) – 3 skaičių statymas, dedamas skaičių eilutės pabaigoje, pavyzdžiui, padengiant 13, 14 ir 15.
Šešių eilučių statymas („Six-Line Bet“) – šešių skaičių statymas, atliktas dviejų gatvės statymų sandūroje, apima, pavyzdžiui, 31, 32, 33, 34, 35 ir 36.
Krepšio statymas („Basket Bet“) – statymas už skaičius 0, 1, 2 ir 3.

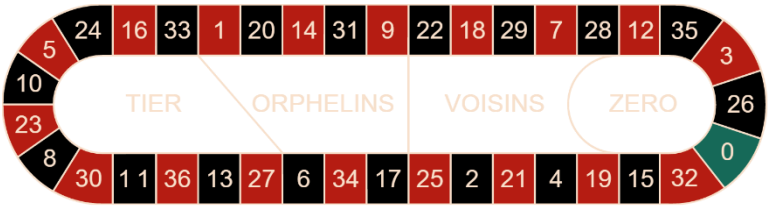
Išoriniai statymai:
Stulpelio statymas („Column Bet“) – 12 skaičių statymas, atliktas vietoje, pažymėtoje „2 į 1“ („2 to 1“) stulpelių gale, kuris apima visus 12 skaičių atitinkamame stulpelyje.
Tuzino statymas („Dozen Bet“) – 12 skaičių statymas, dedamas ant vieno iš trijų langelių, pažymėtų pirmu dvyliktuku („1st 12“), antruoju dvyliktuku („2nd 12“) arba trečiuoju dvyliktuku („3rd 12“). Jis apima dvylika skaičių atitinkamo tuzino (1-12, 13-24 arba 25-36).
Šansai („Chances“):
Raudona ar juoda („Red Or Black“);
Lyginis/nelyginis („Even Or Odd“);
Nuo 1 iki 18 („1 to 18“) ir 19 iki 36 („19 to 36“). Bet kuris apima 18 skaičių lentoje, kaip aprašyta tame langelyje.
Raudonos/juodos („Red Or Black“) spalvos statymai apima arba 18 raudonų skaičių, arba 18 juodų skaičių. Lyginiai/nelyginiai („Even Or Odd“) statymai apima lyginius skaičius („Even“) (2, 4, 6, 8 ir t.t.) arba nelyginius skaičius („Odd“) (1, 3, 5, 7 ir tt). Statymai nuo 1 iki 18 / 19 iki 36 apima mažesnį 18 skaičių arba didesnį 18 skaičių.

Visi statymai tiesiai („All Straight Ups“). Lošėjai gali atlikti statymą ant konkrečios arba visų „Straight Up“ pozicijų.
Užbaigti statymai („Complete bets“). Tai statymas ant visų skirtingų vidinių statymų, atliktų ant konkretaus skaičiaus.

Pusiau užbaigti statymai („Half-complete bets). Tai statymas, apimantis tas pačias pozicijas kaip ir „Complete bets“ statymai, bet neapima „Street“ ir „Six-Line“ statymų.

Nulio („Zero“) neapima jokie stulpeliai, dešimtys ar šansai.

„Ruletės lenktynių trasa“ („Roulette Racetrack“)



Ruletės lenktynių trasa („Roulette Racetrack“) vaizduoja skaičius, kurie rodomi ruletės rate, o ne ruletės lentelėje. Rato sektorių („Wheel Sectors“) ir kaimynų („Neighbors“) statymus galima lošti naudojant ruletės lenktynių trasą („Roulette Racetrack“).

Ruletės lenktynių trasa („Roulette Racetrack“) yra padalinta į 4 pagrindines dalis (dalys pavadintos prancūzų kalba):

„Eilė 5/8“ („Tiers du Cylindre“):
Šis statymas apima iš viso 12 skaičių, įskaitant 27, 33 ir tarp jų esančius skaičius nuliui priešingoje ruletės rato pusėje. 6 žetonai išsidalina taip:
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 5/8
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 10/11
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 13/16
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 23/24
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 27/30
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 33/36

„Našlaičiai“ („Orphelins a Cheval“):
Šis statymas apima 8 skaičius dviejose ruletės rato dalyse, nepatenkančiose į „Eilė 0/2/3“ („*Voisins du zero*“) ir „Eilė 5/8“ („*Tiers du cylindre*“) statymus. 5 žetonai išsidalina taip:
1 žetonas ant 1 statymas tiesiai („Straight Up Bet“)
1 žetonas padalijamas tarp 6/9
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 14/17
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 17/20
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 31/34

„Eilė 0/2/3“ („Voisins du Zero“):
Šis statymas apima iš viso 17 skaičių, įskaitant 22, 25 ir tarp jų esančius skaičius ruletės rate (įskaitant nulį). 9 žetonai išsidalina taip:
2 žetonai eilėje statymas („Street Bet“) 0/2/3
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 4/7
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 12/15
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 18/21
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 19/22
2 žetonai dedami 25/26/28/29 kampe („Corner Bet“)
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 32/35

„0“ („Jeu Zero“):
Šis statymas apima nulį ir 6 arčiausiai jo ruletėje esančius skaičius: 12, 35, 3, 26, 0, 32 ir 15. 4 žetonai išsidalina taip:
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 0/3
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 12/15

1 žetonas ant 26 statymas tiesiai („Straight Up Bet“)
1 žetonas padalijamas („Split Bet“) tarp 32/35

„7/9“ („Jeu 7/9“):
Šis statymas apima visus skaičius, pasibaigiančius 7, 8 arba 9. Vienas žetonas statomas ant 19 ir 27 kaip „**Straight Up“** statymai bei po vieną žetoną ant šių „**Split“** statymų: 7/8; 8/9; 17/18; 28/29.

„Skaičių pabaigos“ („Finales en Plein“)
Tai statymas už visus ruletės rato skaičius, kurie turi tą patį paskutinį skaitmenį. Pvz., „Final 5“ reiškia statymą už skaičius 5, 15, 25, 35.
Kai paskutinis skaitmuo yra 0, 1, 2, 3, 4, 5 arba 6, statomi keturi žetonai – po vieną už kiekvieną skaičių kaip „**Straight Up“** statymas. Jei rezultatas yra vienas iš šių skaičių, išmokama pagal įprastą „**Straight Up“** laimėjimą.
Kai paskutinis skaitmuo yra 7, 8 arba 9, statomi trys žetonai – po vieną už kiekvieną skaičių kaip „**Straight Up“** statymas.
Toliau pateiktoje lentelėje trumpai apžvelgta, kiek žetonų yra dedama atliekant kiekvieną specialųjį statymą ir kokias ruletės rato pozicijas šie statymai apima.

Statymas	**Žetonų skaičius**	**Dengiami skačiai**
„Eilė 0/2/3“ („Voisins du Zero“)	9	Du žetonai: 0/2/3, 25/26/28/29. Vienas žetonas: 4/7, 12/15, 18/21, 19/22, 32/35.
„Eilė 5/8“ („Tiers du Cylindre“)	6	Vienas žetonas: 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30, 33/36.
„Našlaičiai Tiesiogiai“ („Orphelins a en Plein“)	8	Vienas žetonas: 1, 6, 9, 14, 17, 20, 31, 34.
„Našlaičiai“ („Orphelins a Cheval“)	5	Vienas žetonas: 1, 6/9, 14/17, 17/20, 31/34.
„0“ („Jeu Zero“)	4	Vienas žetonas: 0/3, 12/15, 26, 32/35.
„7/9“ („Jeu 7/9“)	6	Vienas žetonas: 7/8, 8/9, 17/18, 19, 27, 28/29.
„Skaičių Pabaigos 0“ („Finales en Plein 0“)	4	Skaičiai, kurių pabaiga 0. Vienas žetonas: 0, 10, 20, 30.
„Skaičių Pabaigos 1“ („Finales en Plein 1“)	4	Skaičiai, kurių pabaiga 1. Vienas žetonas: 1, 11, 21, 31.
„Skaičių Pabaigos 2“ („Finales en Plein 2“)	4	Skaičiai, kurių pabaiga 2. Vienas žetonas: 2, 12, 22, 32.
„Skaičių Pabaigos 3“ („Finales en Plein 3“)	4	Skaičiai, kurių pabaiga 3. Vienas žetonas: 3, 13, 23, 33.
„Skaičių Pabaigos 4“ („Finales en Plein 4“)	4	Skaičiai, kurių pabaiga 4. Vienas žetonas: 4, 14, 24, 34.
„Skaičių Pabaigos 5“ („Finales en Plein 5“)	4	Skaičiai, kurių pabaiga 5. Vienas žetonas: 5, 15, 25, 35.
„Skaičių Pabaigos 6“ („Finales en Plein 6“)	4	Skaičiai, kurių pabaiga 6. Vienas žetonas: 6, 16, 26, 36.
„Skaičių Pabaigos 7“ („Finales en Plein 7“)	3	Skaičiai, kurių pabaiga 7. Vienas žetonas: 7, 17, 27.
„Skaičių Pabaigos 8“ („Finales en Plein 8“)	3	Skaičiai, kurių pabaiga 8. Vienas žetonas: 8, 18, 28.
„Skaičių Pabaigos 9“ („Finales en Plein 9“)	3	Skaičiai, kurių pabaiga 9. Vienas žetonas: 9, 19, 29.

Kaimynai („Neighbors“)

Kaimynų („Neighbors“) statymai apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norint atlikti kaimynų („Neighbors“) statymą, reikia pasirinkti ant lenktynių trasos („Roulette Racetrack“) esantį skaičių. Žetonas padedamas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Paspaudus apvalų „-“ arba „+“ mygtuką galima sumažinti arba padidinti pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičių.

Išmokėjimų lentelė:

„Statymo Tipas“ („Bet Type“)	„Dengia“ („Covers“)	„Išmokėjimas“ („Payout“)
Statymas tiesiai („Straight Up Bet“)	„1 Skaičius“ („1 Number“)	29:1
Padalintas statymas („Split Bet“)	„2 Skaičiai“ („2 Numbers“)	17:1
Gatvės statymas („Street Bet“)	„3 Skaičiai“ („3 Numbers“)	11:1
Kampinis statymas („Corner Bet“)	„4 Skaičiai“ („4 Numbers“)	8:1
Šešių eilučių statymas („Six-Line Bet“)	„6 Skaičiai“ („6 Numbers“)	5:1
Stulpelio statymas („Column Bet“)	„12 Skaičių“ („12 Numbers“)	2:1
Tuzino statymas („Dozen Bet“)	„12 Skaičių“ („12 Numbers“)	2:1
Raudona ar juoda („Red Or Black“)	„18 Skaičių“ („18 Numbers“)	1:1
Lyginis/nelyginis („Even Or Odd“	„18 Skaičių“ („18 Numbers“)	1:1
Nuo 1 iki 18 („1 to 18“) ir 19 iki 36 („19 to 36“)	„18 Skaičių“ („18 Numbers“)	1:1

„Galiojančio sukimo taisyklė“ („Roulette Valid Spin Rule“):
Laimėjęs skaičius patvirtinamas tik tada, kai sukimas buvo laikomas galiojančiu.
Galiojantis sukimas apibrėžiamas taip: kamuoliukas turi suktis priešinga rato sukimuisi kryptimi. Kamuoliukas turi apsisukti mažiausiai keturis ratus.

Jei sukimas apibrėžiamas kaip negaliojantis, ši situacija vadinama negaliojančiu sukimu („No Spin“):
Kamuoliukas padarė mažiau nei 4 pilnus apsisukimus;
Kamuoliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi kaip ir ruletės ratas;
Kamuoliukas ar ruletės ratas buvo pasuktas netinkama kryptimi;
Sukimo metu ruletės ratas nustojo suktis;
Kamuolys neįkrenta į skaičiaus rėmą, o tiesiog sukasi ant rato daugiau nei 3 rato cilindro apsisukimus;
Kamuoliukas išskrenda iš rato („Ball-Out“);
Į ratą patenka bet koks pašalinis daiktas.
Negaliojančio sukimo („No Spin“) atveju kamuoliukas bus sukamas iš naujo pagal procedūras. Lošėjo statymas liks ant stalo, kol bus atliktas tinkamas sukimas.

„Sukti dabar“ („Spin Now“)
Tai funkcija, leidžianti lošėjams inicijuoti kamuoliuko sukimą anksčiau nei pasibaigia įprastas laukimo laikas tarp lošimų. Kai visi lošėjai jau atliko savo statymus, bet krupjė vis dar laukia lošimo pradžios, paspaudus „Sukti dabar” („Spin Now“), kamuoliuko sukimą galima pradėti nedelsiant. Funkcija tampa aktyvi tik tuo atveju, jei visi lošėjai prie stalo yra pasiruošę ir nėra laukiančių veiksmų.

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei

sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti. Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei ryšys nutrūktų po to, kai statymas buvo atliktas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

127. „Išsukti laimėjimą Gyvai“ („Live Spin a Win“)

Tai yra „Playtech“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 0.10 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 500 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 500 000 EUR;
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 18.

Lošimo tikslas:
Lošimo tikslas yra numatyti segmentą, ties kuriuo ratas sustos. Krupjė suka ratą, kuriame yra skaičių ir keli papildomi daugiklių sektoriai. Lošėjai gali atlikti statymus ir spėti, kuris iš 54 sektorių bus kitas, pasirinkdami iš šešių skirtingų pagrindinių statymų pozicijų: 1, 2, 5, 10, 20 ir 40, dviejų daugiklių (x2 ir x7) arba papildomo šalutinių statymų rinkinio: nelyginis, lyginis ir daugiklis.

Lošimo aprašymas:
Galima atlikti statymus ant bet kurios iš šių pagrindinių rato segmentų: 1, 2, 5, 10, 20 ir 40.
Rate yra dvi daugiklio pozicijos: x2 ir x7. Jei rezultatas yra daugiklis, statymai lieka tokie patys, o krupjė vėl suka ratą to paties lošimo metu, kad nustatytų laimėjusį skaičių. Jei vieno lošimo metu gaunami keli iš eilės daugiklio rezultatai, laimėjusio sukimo rezultatas dauginamas iš visų ankstesnių sukimų daugiklių sandaugos.

Šalutiniai statymai:
Lošime „Išsukti Laimėjimą Gyvai“ („Live Spin A Win“) yra trys papildomi statymai: nelyginis, lyginis ir daugiklis. Kiekvienas statymas apima skirtingą skaičių rinkinį ir turi skirtingą skirstinį. Galima atlikti papildomą statymą nedarant pagrindinio statymo.
• Nelyginis papildomas statymas laimi, jei lošimo rezultatas yra: 1 arba 5.
• Lyginis papildomas statymas laimi, jei lošimo rezultatas yra: 2, 10, 20 arba 40.
• Daugiklio papildomas statymas laimi, jei lošimo rezultatas yra: daugiklis x2 arba daugiklis x7

Pastabos:
• Jei buvo atliktas daugiklio statymas ir rezultatas buvo daugiklis, lošėjas laimėjimą gauna lošimo pabaigoje, kai nustatomas laimėjęs skaičius.
• Jei rezultatas yra daugiklis, pralaimi nelyginiai ir lyginiai statymai.
• Jei iš eilės gaunami keli nuoseklūs daugiklio rezultatai, daugiklio statymas laimi tik vieną kartą.

Išmokėjimai:

Statymai	**Išmokėjimai**
1	1:1
2	2:1
5	5:1
10	10:1
20	20:1
40	40:1
Daugiklis x2	x2
Daugiklis x7	x7
Šalutinis statymas (nelyginis)	3:4

Šalutinis statymas (lyginis)	5:4
Šalutinis statymas (daugiklis)	25:1

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti. Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei ryšys nutrūktų po to, kai statymas buvo atliktas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

128. „Išsukti Laukinį laimėjimą Gyvai“ („Spin a Win Wild Live“)

Tai yra „Playtech“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 0.10 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 500 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 500 000 EUR;
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 18.

Lošimo tikslas:
Lošimo tikslas yra numatyti segmentą, ties kuriuo ratas sustos. Krupjė suka ratą, kuriame yra skaičių ir keli papildomi daugiklių sektoriai. Lošėjai gali atlikti statymus ir spėti, kuris iš 54 sektorių bus laimintis, pasirinkdami iš šešių skirtingų pagrindinių statymų pozicijų: 1, 2, 5, 10, 20 ir 40, dviejų daugiklių (x2 ir x7) arba papildomo šalutinių statymų rinkinio: nelyginis, lyginis ir daugiklis.

Lošimo aprašymas:
Galima atlikti statymus ant bet kurio iš šių pagrindinių rato segmentų: 1, 2, 5, 10, 20 ir 40.
Rate yra dvi daugiklio pozicijos: x2 ir x7. Jei rezultatas yra daugiklis, statymai lieka tokie patys, o krupjė vėl suka ratą to paties lošimo metu, kad nustatytų laimėjusį skaičių. Jei vieno lošimo metu gaunami keli iš eilės daugiklio rezultatai, laimėjusio sukimo rezultatas dauginamas iš visų ankstesnių sukimų daugiklių sandaugos.

Šalutiniai statymai:
Lošime „Išsukti laimėjimą gyvai“ („Live Spin A Win“) yra trys papildomi statymai: nelyginis, lyginis, daugiklis, dramblys, zebras, beždžionė ir drugelis. Kiekvienas statymas apima skirtingą skaičių rinkinį ir turi skirtingą skirstinį. Galima atlikti papildomą statymą nedarant pagrindinio statymo.
• Nelyginis papildomas statymas laimi, jei lošimo rezultatas yra: 1 arba 5.
• Lyginis papildomas statymas laimi, jei lošimo rezultatas yra: 2, 10, 20 arba 40.
• Daugiklio papildomas statymas laimi, jei lošimo rezultatas yra: daugiklis x2 arba daugiklis x7.
Vidinėje rato dalyje pavaizduoti keturi skirtingi gyvūnai: dramblys, zebras, beždžionė ir drugelis. Kiekvienas gyvūnas iš viso užima 13 sektorių.

Pastabos:
• Jei buvo atliktas daugiklio statymas ir rezultatas buvo daugiklis, lošėjas laimėjimą gauna lošimo pabaigoje, kai nustatomas laimėjęs skaičius.
• Jei rezultatas yra daugiklis, pralaimi nelyginiai ir lyginiai statymai.
• Jei iš eilės gaunami keli nuoseklūs daugiklio rezultatai, daugiklio statymas laimi tik vieną kartą.

Vidinės rato dalies šoniniai statymai

Lošėjas laimi su dramblio, zebro, beždžionės arba drugelio šalutiniu statymu (dar vadinamu vidine rato šoninių statymų dalimi), kai sklendė sustoja sektoriuje, kurį dengia gyvūno atvaizdas. Įmanoma, jog šalutinis statymas bus padidintas, tuomet lošėjas gaus padidintą išmoką (informacija išmokų lentelėje).
Jei lošėjas pastatė tik ant vidinės rato šoninio statymo dalies ir pradinis sukimo rezultatas yra daugiklio sektorius, jo šoninio statymo išmoka dauginama iš gauto daugiklio. Toliau ratas sukasi dar kartą, kol nustatomas laimėjęs rezultatas, o jei tai yra jo vidinė rato šoninio statymo dalis, lošėjas gauna padidintą išmoką.

Jei lošėjas atliko statymą ir ant daugiklio, ir ant vidinės rato šoninio statymo dalies, o pradinis sukimo rezultatas yra daugiklio sektorius, jo vidinė rato šoninio statymo išmokos dalis nėra dauginama. Vietoj to, lošėjui suteikiama daugiklio šoninio statymo išmoka. Jei vėlesnių sukimų rezultatas yra jo vidinė rato šoninio statymo dalis, lošėjas taip pat gauna įprastą išmoką.

Išmokėjimai:

Statymai	**Išmokėjimai**
1	1:1
2	2:1
5	5:1
10	10:1
20	20:1
40	40:1
Daugiklis x2	x2
Daugiklis x7	x7
Šalutinis statymas (nelyginis)	x0.75
Šalutinis statymas (lyginis)	x1.25
Šalutinis statymas (daugiklis)	25:1

Statymas	**Išmokėjimas be „didintuvo“ („Boost“)**	**Išmokėjimas su „didintuvu“ („Boost“)**
Vidinė rato pusės statymo dalis	2:1	4:1

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti. Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei ryšys nutrūktų po to, kai statymas buvo atliktas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

129. „Didžiausias kortų šou Gyvai („The Greatest Cards Show Live“)

Tai yra „Playtech“ tiekėjo nuotolinis stalo lošimas gyvai.
Minimalus statymas lošime: 1 EUR;
Maksimalus statymas lošime: 100 EUR;
Maksimalus statymo laimėjimas: 500 000 EUR;
Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 20.

Lošimo tikslas:
Lošėjo tikslas atspėti segmentą, ties kuriuo sustos ratas, tačiau lošime taip pat yra ir trys premijų lošimai, kuriuose lošėjai gali laimėti papildomus daugiklius.

Lošimo aprašymas:
Lažybų, statymų žemėlapyje rodomos visų skaičių ir paveikslėlių kortų, esančių įprastoje 52 kortų kaladėje, statymų pozicijos. Lošėjas gali atlikti statymą ant bet kurios kortos, paspausdamas norimos rūšies piktogramą.
• Iškart po statymų laiko atsitiktinai parenkamos kelios kortos ir priskiriamos „Dėmesio taškų premijos lošimui“ („sidabrinė korta“) arba „Šviesų šou premijos lošimui“ („auksinė korta“). Šias aktyvuojančias kortas galima atpažinti pagal jų rėmelio spalvą lošimo ekrane.
• Jei rezultatas yra sidabrinės arba auksinės kortos etiketė arba džokerio etiketė, aktyvuojamas atitinkamas premijos lošimas.

Lažybų žemėlapis
Lažybų žemėlapis apima visas skaičių ir paveikslėlių kortas, esančias įprastoje 52 kortų kaladėje. Kiekvienas skaičius arba paveikslėlis turi savo statymo poziciją.

Ratas
Lošime yra horizontalus ratas su 54 sektoriais:
• 52 sektoriai su kortų rūšimis ir vertėmis, kurios atitinka kiekvieną unikalią kortą kortų kaladėje
• 2 sektoriai su džokerio ženklu

Rato rezultatas
Jei rezultatas yra nesuaktyvintos kortos etiketė, visiems lošėjams, turintiems aktyvų statymą ant kortos, suteikiamas x40 daugiklis.
Jei rato rezultatas yra bet kokia korta, priskirta „Spotlights“ premijos lošimui suaktyvinti („sidabrinė korta“), atitinkama korta paryškinama studijoje ir suaktyvinamas premijos lošimas.
Jei rato rezultatas yra bet kokia korta, priskirta „Light Show“ premijos lošimui suaktyvinti („auksinė korta“), atitinkama korta paryškinama ir suaktyvinamas premijos lošimas.
Jei rato rezultatas yra džokerio etiketė, suaktyvinamas džokerio premijos lošimas.

Premijos lošimai

„Spotlights“ premijos lošimas
Kai rato rezultatas yra bet kokia sidabrinė korta, suaktyvinamas premijos lošimas. Norint dalyvauti premijos lošime, laimėjusios sidabrinės kortos vertė ir rūšis turi sutapti su kortos, ant kurios lošėjas atliko statymą.
Suaktyvinanti korta atsiranda rato centre. Pasirodo trys prožektoriai, rodantys daugiklius nuo x50 iki x2000. Sidabrinė korta perkeliama į vieną iš prožektorių, o daugiklis padaugina lošėjo statymą.
Šviesų šou premijos lošimas
Kai rato rezultatas yra bet kokia auksinė korta, suaktyvinamas premijos lošimas. Norint dalyvauti premijos lošime, laimėjusios auksinės kortos vertė ir rūšis turi sutapti su kortos, ant kurios lošėjas yra atlikęs statymą.
Suaktyvinta korta pasislenka į ekrano šoną ir parodomas tinklelis su lemputėmis.
Lošėjas turi pasirinkti vieną spalvą: mėlyną, žalią arba geltoną. Kiekvienai tinklelio lemputei atsitiktinai priskiriamas atsitiktinis daugiklis nuo x50 iki x5000.
Jei lošėjas nepasirenka spalvos iki nustatyto laiko pabaigos, atsitiktinė spalva parenkama automatiškai.
Lošėjai po vieną matys, kaip visos spalvotos lemputės atsitiktinai juda per premijos lošimo tinklelį. Kiekviena spalva galiausiai sustos ties atsitiktine lempute, signalizuodama apie laimėjusį spalvos daugiklį.

Džokerio lošimas
Kai rato rezultatas yra džokerio simbolis, suaktyvinamas premijos lošimas.

Ratas vėl sukasi, kad būtų nustatyta, kurie lošėjai gali dalyvauti. Jei rato rezultatas yra įprasta korta, visi lošėjai, turintys statymą ant šios kortos, dalyvauja premijos lošime.
Lošimo pradžioje ekrane pasirodo keturi džokerio kortos simboliai: žalia, raudona, geltona ir mėlyna.
Lošėjas turi pasirinkti vieną iš spalvotų džokerio kortų. Tai bus jo čempionas, ir jis kovos su kitomis džokerio kortomis turnyre. Jei iki nustatyto laiko pabaigos lošėjas nepasirenka spalvos, automatiškai parenkama atsitiktinė spalva.
Prieš prasidedant turnyro dvikovai, lošėjas pamatys išmokėjimų lentelę, kurioje išvardyti trys atsitiktiniai daugikliai iš diapazono (x 60 … x 1000).
• Vyksta trys lošimai
• Pirmųjų dviejų lošimų nugalėtojai susitinka trečiajame lošime, kad išsiaiškintų turnyro nugalėtoją, kuris gaus didžiausią prizą
• Trečiosios dvikovos pralaimėtojas gauna 2-ąją vietą ir antrąją premiją
• Pirmųjų dviejų dvikovų pralaimėtojai dalijasi 3-iąją vietą.

Jei rato sukimo rezultatas vėl yra džokeris, šie daugikliai padidinami, o ratas sukasi tol, kol rezultatas yra įprastos kortos etiketė.

Papildomas daugiklis padidinamas vėlesnių džokerių skaičiumi (iki 5):

• 2-asis Džokeris: daugikliai dauginami iš x2
• 3-iasis Džokeris: daugikliai dauginami iš x4
• 4-asis Džokeris: daugikliai dauginami iš x8
• 5-asis ir papildomas Džokeris: daugikliai dauginami papildomai x2

Pastaba: Daugikliai iš karto padidinami, kai atskleidžiamas papildomas džokeris.
Taikomas daugiklis rodomas išmokėjimų lentelėje ir atnaujinamas, kai tik atskleidžiamas papildomas džokeris.

Išmokos:

Kortų vertė	**Išmoka**
Pagrindinis lošimas	39:1
Premijos lošimai	Iki x5000

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:
Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Atsijungimas nuo lošimo:
Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti. Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei ryšys nutrūktų po to, kai statymas buvo atliktas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.