

PATVIRTINTA

Lošimų priežiūros tarnybos prie Lietuvos
Respublikos finansų ministerijos direktoriaus
2023 m. liepos 20 d. įsakymu Nr. DIE-376

**UAB „AMBER GAMING“ NUOTOLINIO LOŠIMO ORGANIZAVIMO REGLAMENTO
PRIEDO NR. 3
NUOTOLINIO STALO LOŠIMŲ GYVAI NUOSTATOS
PAPILDYMAS**

Šiuo UAB „Amber Gaming“ nuotolinio lošimo organizavimo Reglamento (toliau – Reglamentas) papildymu yra papildomos Lošimų priežiūros tarnybos prie Lietuvos Respublikos finansų ministerijos direktoriaus 2021 m. gegužės mėn. 6 d. įsakymu Nr. DIE-269 patvirtinto Reglamento Priedo Nr. 3 7 punkto nuostatas, išdėstant papildymus taip:

1. 7 punkte nurodytas bendrovės organizuojamų nuotolinių stalo lošimų gyvai sąrašas papildomas šiais gamintojo „EEZE“ lošimais:
 - 7.87. Greitasis Juodasis Džekas (Swift Blackjack);
 - 7.88. Jackup Juodasis Džekas (Jackup Blackjack);
 - 7.89. Absoliutus Juodasis Džekas (Absolute Blackjack);
 - 7.90. Juodasis Džekas (Blackjack);
 - 7.91. Europietiška Bakara (European Baccarat);
 - 7.92. Ruletė (Roulette);
 - 7.93. Multi-kamerų ruletė (Multi-Camera Roulette);
 - 7.94. Andar-Bahar (Andar-Bahar);
 - 7.95. Teen Patti (Teen Patti);
 - 7.96. Drakono tigras (Dragon Tiger).

7.87. Greitasis Juodasis Džekas (Swift Blackjack)

Gamintojo EEZE lošimas

Bendroji informacija

Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma:	Min. 2 € Maks. 2 500 €
Maksimali laimėjimo suma:	125 000 €

Lošimo tikslas yra surinkti kortų vertę kuo artimesnę 21, sudedant visų į tą ranką gautų kortų vertes, bet tuo pačiu metu neviršyti 21.

Lošimo taisyklės:

- Prieš pradėdamas lošimą, lošėjas pasirenka statymo sumą, kuri rodoma ant žetonų. Tuomet lošėjas turi paspausti mygtuką „dalinti“ („deal“) ir lošimas pradėdamas.
- Jei lošėjo kortų kombinacija lygi 21 arba yra arčiau 21 nei krupjė, lošėjas laimi. Jei krupjė kortų kombinacija yra aukštesnė nei lošėjo, krupjė laimi. Jei lošėjas ir krupjė turi vienodos vertės kortų kombinacijas, skelbiamos lygiosios, statymai grąžinami lošėjui.
- Jei lošėjo kortų kombinacija yra 22 ar daugiau, lošėjas pralaimi, net jei krupjė kortų kombinacija yra žemesnė.
- Skaičių kortų (2-10) vertės atitinka jose nurodytą skaičių. Tūzai skaičiuojasi kaip 1 arba 11. Karaliai, Damos ir Valetai skaičiuojasi kaip 10.
- Lošėjas renkasi, kiek kortų kombinacijų nori žaisti, paskirstydamas žetonus ant 1, 2 arba 3 laukelio.
- Po kortų padalijimo lošėjas gali nuspręsti imti („Hit“), dvigubinti („Double“), arba stoti („Stand“).
- Lošėjo bendra kortų vertė yra paryškina raudonai, kuomet lošėjui yra padalinama korta, kuri bendrai viršija 21, lošimas pralaimimas.
- Lošėjo bendra kortų vertė yra paryškina žaliai laimėjimo arba lygiųjų atveju.

Lošimo funkcijos:

21+3 statymas

- Lošėjas gali atlikti statymą už 21+3 (pirmosios dvi lošėjo kortos + krupjė atversta korta), už kurias išmokama pagal išmokų lentelę:
 - Trys vienodos (identiškas trejetas) („Suited Three of a kind“) – 100:1. Trys tos pačios vertės ir tos pačios rūšies kortos (pvz. 8 (širdys), 8 (širdys), 8 (širdys));
 - Spalva ir eilė („Straight flush“) – 40:1. Trys iš eilės einančios ir tos pačios rūšies kortos (pvz. 10 (būgnai), 9 (būgnai), 8 (būgnai), 7 (būgnai), 6 (būgnai));
 - Trys vienodos (ne tos pačios rūšies) („Three of a kind“) – 30:1. Trys tos pačios vertės, tačiau skirtingų rūšių kortos (pvz. 9 (kryžiai), 9 (būgnai), 9 (vynai));
 - Eilė (ne tos pačios rūšies) („Straight“) – 10:1. Trys iš eilės einančios, tačiau skirtingų rūšių kortos (pvz. 5 (širdys), 4 (būgnai), 3 (širdys));
 - Spalva („Flush“) – 5:1. Trys tos pačios rūšies ne iš eilės einančios kortos (pvz. K (būgnai),

2 (būgnai), 6 (būgnai)).

Juodasis Džekas („Blackjack“)

- Ta kortų kombinacija, kuri turi kortą 10 ir tūzą, traktuojama kaip Juodasis Džekas.
- Už Juodojo Džeko kortų kombinaciją išmokama santykiu 3:2.
- Juodojo Džeko kombinacija visuomet nugalė bet kokią kortų kombinaciją, kurios vertė yra 21.

Draudimas („Insurance“)

- Lošėjas gali pasinaudoti draudimo funkcija, jei krupjė pirma karta yra tūzas.
- Draudimas kainuoja pusę pagrindinio statymo sumos.
- Už draudimo kombinaciją išmokama santykiu 2:1, jei krupjė gauna Juodojo Džeko kortų kombinaciją.
- Jei lošėjas pasinaudoja draudimo funkcija, tačiau krupjė neturi Juodojo Džeko kombinacijos, draudimo statymas prarandamas, o lošimas yra tęsiamas su pradinio kortų kombinacijos statymu.

Išskyrimas („Splitting“)

- Jei lošėjas turi dvi tos pačios vertės kortas (pavyzdžiui, du septynetus arba dvi Damas), lošėjas gali pasirinkti Išskirti („SPLIT“), kad išskirtų tos pačios vertės kortas į dvi skirtingas kortų kombinacijas su papildomu statymu. Krupjė tuomet padalins dar vieną kortą abiem kortų kombinacijoms.
- Galimas tik vienas išskyrimas („SPLIT“) lošimo metu.
- Po išskyrimo („Splitting“) funkcijos, lošėjo kortų kombinacija yra lošiama viena po kitos.
- Lošėjas gali traukti neribotą kiekį kortų kiekvienam išskyrimui („Split“), nebent išskiriami du tūzai (tokiu atveju lošėjas gauna vieną papildomą kortą kiekvienam tūzui).
- Išskyrimo funkcijos metu, tūzas ir korta, kurios vertė 10, yra sumuojamos kaip 21, o ne kaip Juodasis Džekas.

Dvigubinti („Double“)

- Lošėjas gali pasirinkti dvigubinimo funkciją po pirmų dviejų padalintų kortų (išskyrus tuomet, kai išskiriami du tūzai).
- Dvigubinimo statymas yra lygus pradiniam statymui.
- Po dvigubinimo funkcijos lošėjui yra padalinama viena papildoma korta ir tuomet jo kortų kombinacija yra automatiškai stabdoma.

7.88. Jackup Juodasis Džekas (Jackup Blackjack)

Gamintojo EEZE lošimas

Bendroji informacija

Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma:	Min. 2 € Maks. 2 500 €
Maksimali laimėjimo suma:	125 000 €

Lošimo tikslas yra surinkti kortų vertę kuo artimesnę 21, sudedant visų į tą ranką gautų kortų vertes, bet tuo pačiu metu neviršyti 21.

Lošimo taisyklės:

- Prieš pradėdant lošimą, lošėjas pasirenka statymo sumą, kuri rodoma ant žetonų. Tuomet lošėjas turi paspausti mygtuką „dalinti“ („deal“) ir lošimas pradėdamas.
- Jei lošėjo kortų kombinacija lygi 21 arba yra arčiau 21 nei krupjė, lošėjas laimi. Jei krupjė kortų kombinacija yra aukštesnė nei lošėjo, krupjė laimi. Jei lošėjas ir krupjė turi vienodos vertės kortų kombinacijas, skelbiamos lygiosios, statymai grąžinami lošėjui.
- Jei lošėjo kortų kombinacija yra 22 ar daugiau, lošėjas pralaimi, net jei krupjė kortų kombinacija yra žemesnė.
- Skaičių kortų (2-10) vertės atitinka jose nurodytą skaičių. Tūzai skaičiuojasi kaip 1 arba 11. Karaliai, Damos ir Valetai skaičiuojasi kaip 10.
- Lošėjas renkasi, kiek kortų kombinacijų nori žaisti, paskirstydamas žetonus ant 1, 2 arba 3 laukelio.
- Po kortų padalijimo lošėjas gali nuspręsti imti („Hit“), dvigubinti („Double“), arba stoti („Stand“).
- Lošėjo bendra kortų vertė yra paryškinama raudonai, kuomet lošėjui yra padalinama korta, kuri bendrai viršija 21, lošimas pralaimimas.
- Lošėjo bendra kortų vertė yra paryškinama žaliai laimėjimo arba lygiųjų atveju.

Lošimo funkcijos:

Juodasis Džekas („Blackjack“)

- Ta kortų kombinacija, kuri turi kortą 10 ir tūzą, traktuojama kaip Juodasis Džekas.
- Už Juodojo Džeko kortų kombinaciją išmokama santykiu 3:2.
- Juodojo Džeko kombinacija visuomet nugali bet kokią kortų kombinaciją, kurios vertė yra 21.

Daugikliai

- Jei lošėjas laimi lošimą, sekančiam lošimui gali būti pritaikytas daugiklis.
- Daugiklio dydis pritaikomas atsitiktinai nui 2x iki 30x.

Jackup monetos funkcija

- Pasinaudojus Jackup monetos funkcija, lošėjas meta monetą, kad laimėtų papildomus daugiklius.

Draudimas („Insurance“)

- Lošėjas gali pasinaudoti draudimo funkcija, jei krupjė pirma korta yra tūzas.
- Draudimas kainuoja pusę pagrindinio statymo sumos.
- Už draudimo kombinaciją išmokama santykiu 2:1, jei krupjė gauna Juodojo Džeko kortų kombinaciją.
- Jei lošėjas pasinaudoja draudimo funkcija, tačiau krupjė neturi Juodojo Džeko kombinacijos, draudimo statymas prarandamas, o lošimas yra tęsiamas su pradiniu kortų kombinacijos statymu.

Išskyrimas („Splitting“)

- Jei lošėjas turi dvi tos pačios vertės kortas (pavyzdžiui, du septynetus arba dvi Damas), lošėjas gali pasirinkti Išskirti („SPLIT“), kad išskirtų tos pačios vertės kortas į dvi skirtingas kortų kombinacijas su papildomu statymu. Krupjė tuomet padalins dar vieną kortą abiem kortų kombinacijoms.
- Galimas tik vienas išskyrimas („SPLIT“) lošimo metu.
- Po išskyrimo („Splitting“) funkcijos, lošėjo kortų kombinacija yra lošiama viena po kitos.
- Lošėjas gali traukti neribotą kiekį kortų kiekvienam išskyrimui („Split“), nebent išskiriami du tūzai (tokiu atveju lošėjas gauna vieną papildomą kortą kiekvienam tūzui).
- Išskyrimo funkcijos metu, tūzas ir korta, kurios vertė 10, yra sumuojamos kaip 21, o ne kaip Juodasis Džekas.

Dvigubinti („Double“)

- Lošėjas gali pasirinkti dvigubavimo funkciją po pirmų dviejų padalintų kortų (išskyrus tuomet, kai išskiriami du tūzai).
- Dvigubavimo statymas yra lygus pradiniam statymui.
- Po dvigubavimo funkcijos lošėjui yra padalinama viena papildoma korta ir tuomet jo kortų kombinacija yra automatiškai stabdoma.

7.89. Absoliutus Juodasis Džekas (Absolute Blackjack)

Gamintojo EEZE lošimas

Bendroji informacija

Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma:	Min. 2 € Maks. 2 500 €
Maksimali laimėjimo suma:	125 000 €

Lošimo tikslas yra surinkti kortų vertę kuo artimesnę 21, sudedant visų į tą ranką gautų kortų vertes, bet tuo pačiu metu neviršyti 21.

Lošimo taisyklės:

- Prieš pradėdant lošimą, lošėjas pasirenka statymo sumą, kuri rodoma ant žetonų. Tuomet lošėjas turi paspausti mygtuką „dalinti“ („deal“) ir lošimas pradėdamas.
- Jei lošėjo kortų kombinacija lygi 21 arba yra arčiau 21 nei krupjė, lošėjas laimi. Jei krupjė kortų kombinacija yra aukštesnė nei lošėjo, krupjė laimi. Jei lošėjas ir krupjė turi vienodos vertės kortų kombinacijas, skelbiamos lygiosios, statymai grąžinami lošėjui.
- Jei lošėjo kortų kombinacija yra 22 ar daugiau, lošėjas pralaimi, net jei krupjė kortų kombinacija yra žemesnė.
- Skaičių kortų (2-10) vertės atitinka jose nurodytą skaičių. Tūzai skaičiuojasi kaip 1 arba 11. Karaliai, Damos ir Valetai skaičiuojasi kaip 10.
- Lošėjas renkasi, kiek kortų kombinacijų nori žaisti, paskirstydamas žetonus ant 1, 2 arba 3 laukelio.
- Po kortų padalijimo lošėjas gali nuspręsti imti („Hit“), dvigubinti („Double“), arba stoti („Stand“).
- Lošėjo bendra kortų vertė yra paryškinama raudonai, kuomet lošėjui yra padalinama korta, kuri bendrai viršija 21, lošimas pralaimimas.
- Lošėjo bendra kortų vertė yra paryškinama žaliai laimėjimo arba lygiųjų atveju.

Lošimo funkcijos:

Juodasis Džekas („Blackjack“)

- Ta kortų kombinacija, kuri turi kortą 10 ir tūzą, traktuojama kaip Juodasis Džekas.
- Už Juodojo Džeko kortų kombinaciją išmokama santykiu 3:2.
- Juodojo Džeko kombinacija visuomet nugalė bet kokią kortų kombinaciją, kurios vertė yra 21.

Draudimas („Insurance“)

- Lošėjas gali pasinaudoti draudimo funkcija, jei krupjė pirma korta yra tūzas.
- Draudimas kainuoja pusę pagrindinio statymo sumos.
- Už draudimo kombinaciją išmokama santykiu 2:1, jei krupjė gauna Juodojo Džeko kortų kombinaciją.
- Jei lošėjas pasinaudoja draudimo funkcija, tačiau krupjė neturi Juodojo Džeko kombinacijos, draudimo statymas prarandamas, o lošimas yra tęsiamas su pradiniu kortų kombinacijos statymu.

Išskyrimas („Splitting“)

- Jei lošėjas turi dvi tos pačios vertės kortas (pavyzdžiui, du septynetus arba dvi Damos), lošėjas gali pasirinkti Išskirti („SPLIT“), kad išskirtų tos pačios vertės kortas į dvi skirtingas kortų kombinacijas su papildomu statymu. Krupjė tuomet padalins dar vieną kortą abiem kortų kombinacijoms.
- Galimas tik vienas išskyrimas („SPLIT“) lošimo metu.
- Po išskyrimo („Splitting“) funkcijos, lošėjo kortų kombinacija yra lošiama viena po kitos.

- Lošėjas gali traukti neribotą kiekį kortų kiekvienam išskirimui („Split“), nebent išskiriami du tūzai (tokiu atveju lošėjas gauna vieną papildomą kortą kiekvienam tūzui).
- Išskyrimo funkcijos metu, tūzas ir korta, kurios vertė 10, yra sumuojamos kaip 21, o ne kaip Juodasis Džekas.

Dvigubinti („Double“)

- Lošėjas gali pasirinkti dvigubinimo funkciją po pirmų dviejų padalintų kortų (išskyrus tuomet, kai išskiriami du tūzai).
- Dvigubinimo statymas yra lygus pradiniam statymui.
- Po dvigubinimo funkcijos lošėjui yra padalinama viena papildoma korta ir tuomet jo kortų kombinacija yra automatiškai stabdoma.

„6 Card Charlie“ taisyklė

- „6 Card Charlie“ taisyklė nustato, kad lošėjas laimi automatiškai, jei lošėjo ranką sudaro 6 kortos, kurių bendra vertė 21 arba mažiau.

Absolūtus trejetas („Absolute 3“)

- Atlikdamas Absolūtaus trejeto („Absolute 3“) šalutinius statymus lošėjas gali spėti trijų kortų kombinacijas (spėdamas dvi lošėjo kortas ir vieną dalintojo kortą).

Lošėjo poros („Player Pairs“)

- Atlikdamas lošėjo poros („Player Pairs“) šalutinius statymus lošėjas gali spėti dviejų kortų kombinacijas (spėdamas dvi lošėjo kortas).

Dalintojo nesėkmė („Dealer Bust“)

- Atlikdamas dalintojo nesėkmės („Dealer Bust“) šalutinį statymą lošėjas gali spėti, kad dalintojo kombinacijos vertė bus didesnė nei 21.

21+3 statymas

- Lošėjas gali atlikti statymą už 21+3 (pirmosios dvi lošėjo kortos + krupjė atversta korta), už kurias išmokama pagal išmokų lentelę:
 - Trys vienodos (identišką trejetas) („Suited Three of a kind“) – 100:1. Trys tos pačios vertės ir tos pačios rūšies kortos (pvz. 8 (širdys), 8 (širdys), 8 (širdys));
 - Spalva ir eilė („Straight flush“) – 40:1. Trys iš eilės einančios ir tos pačios rūšies kortos (pvz. 10 (būgnai), 9 (būgnai), 8 (būgnai), 7 (būgnai), 6 (būgnai));
 - Trys vienodos (ne tos pačios rūšies) („Three of a kind“) – 30:1. Trys tos pačios vertės, tačiau skirtingų rūšių kortos (pvz. 9 (kryžiai), 9 (būgnai), 9 (vynai));
 - Eilė (ne tos pačios rūšies) („Straight“) – 10:1. Trys iš eilės einančios, tačiau skirtingų rūšių kortos (pvz. 5 (širdys), 4 (būgnai), 3 (širdys));
 - Spalva („Flush“) – 5:1. Trys tos pačios rūšies ne iš eilės einančios kortos (pvz. K (būgnai), 2 (būgnai), 6 (būgnai)).

7.90. Juodasis Džekas (Blackjack)

Gamintojo EEZE lošimas

Bendroji informacija

Lošimo tipas:	Stalo lošimas
Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma:	Min. 2 € Maks. 2 500 €
Maksimali laimėjimo suma:	125 000 €

Lošimo tikslas yra surinkti kortų vertę kuo artimesnę 21, sudedant visų į tą ranką gautų kortų vertes, bet tuo pačiu metu neviršyti 21.

Lošimo taisyklės:

- Prieš pradėdamas lošimą, lošėjas pasirenka statymo sumą, kuri rodoma ant žetonų. Tuomet lošėjas turi paspausti mygtuką „dalinti“ („deal“) ir lošimas pradėdamas.
- Jei lošėjo kortų kombinacija lygi 21 arba yra arčiau 21 nei krupjė, lošėjas laimi. Jei krupjė kortų kombinacija yra aukštesnė nei lošėjo, krupjė laimi. Jei lošėjas ir krupjė turi vienodos vertės kortų kombinacijas, skelbiamos lygiosios, statymai grąžinami lošėjui.
- Jei lošėjo kortų kombinacija yra 22 ar daugiau, lošėjas pralaimi, net jei krupjė kortų kombinacija yra žemesnė.
- Skaičių kortų (2-10) vertės atitinka jose nurodytą skaičių. Tūzai skaičiuojasi kaip 1 arba 11. Karaliai, Damos ir Valetai skaičiuojasi kaip 10.
- Lošėjas renkasi, kiek kortų kombinacijų nori žaisti, paskirstydamas žetonus ant 1, 2 arba 3 laukelio.
- Po kortų padalijimo lošėjas gali nuspręsti imti („Hit“), dvigubinti („Double“), arba stoti („Stand“).
- Lošėjo bendra kortų vertė yra paryškinama raudonai, kuomet lošėjui yra padalinama korta, kuri bendrai viršija 21, lošimas pralaimimas.
- Lošėjo bendra kortų vertė yra paryškinama žaliai laimėjimo arba lygiųjų atveju.

Lošimo funkcijos:

21+3 statymas

- Lošėjas gali atlikti statymą už 21+3 (pirmosios dvi lošėjo kortos + krupjė atversta korta), už kurias išmokama pagal išmokų lentelę:
 - Trys vienodos (identiškas trejetas) („Suited Three of a kind“) – 100:1. Trys tos pačios vertės ir tos pačios rūšies kortos (pvz. 8 (širdys), 8 (širdys), 8 (širdys));
 - Spalva ir eilė („Straight flush“) – 40:1. Trys iš eilės einančios ir tos pačios rūšies kortos (pvz. 10 (būgnai), 9 (būgnai), 8 (būgnai), 7 (būgnai), 6 (būgnai));
 - Trys vienodos (ne tos pačios rūšies) („Three of a kind“) – 30:1. Trys tos pačios vertės, tačiau skirtingų rūšių kortos (pvz. 9 (kryžiai), 9 (būgnai), 9 (vynai));
 - Eilė (ne tos pačios rūšies) („Straight“) – 10:1. Trys iš eilės einančios, tačiau skirtingų rūšių kortos (pvz. 5 (širdys), 4 (būgnai), 3 (širdys));

- Spalva („Flush“) – 5:1. Trys tos pačios rūšies ne iš eilės einančios kortos (pvz. K (būgnai), 2 (būgnai), 6 (būgnai)).

Juodasis Džekas („Blackjack“)

- Ta kortų kombinacija, kuri turi kortą 10 ir tūzą, traktuojama kaip Juodasis Džekas.
- Už Juodojo Džeko kortų kombinaciją išmokama santykiu 3:2.
- Juodojo Džeko kombinacija visuomet nugalė bet kokią kortų kombinaciją, kurios vertė yra 21.

Draudimas („Insurance“)

- Lošėjas gali pasinaudoti draudimo funkcija, jei krupjė pirma korta yra tūzas.
- Draudimas kainuoja pusę pagrindinio statymo sumos.
- Už draudimo kombinaciją išmokama santykiu 2:1, jei krupjė gauna Juodojo Džeko kortų kombinaciją.
- Jei lošėjas pasinaudoja draudimo funkcija, tačiau krupjė neturi Juodojo Džeko kombinacijos, draudimo statymas prarandamas, o lošimas yra tęsiamas su pradiniu kortų kombinacijos statymu.

Išskyrimas („Splitting“)

- Jei lošėjas turi dvi tos pačios vertės kortas (pavyzdžiui, du septynetus arba dvi Damas), lošėjas gali pasirinkti Išskirti („SPLIT“), kad išskirtų tos pačios vertės kortas į dvi skirtingas kortų kombinacijas su papildomu statymu. Krupjė tuomet padalins dar vieną kortą abiem kortų kombinacijoms.
- Galimas tik vienas išskyrimas („SPLIT“) lošimo metu.
- Po išskyrimo („Splitting“) funkcijos, lošėjo kortų kombinacija yra lošiama viena po kitos.
- Lošėjas gali traukti neribotą kiekį kortų kiekvienam išskyrimui („Split“), nebent išskiriami du tūzai (tokiu atveju lošėjas gauna vieną papildomą kortą kiekvienam tūzui).
- Išskyrimo funkcijos metu, tūzas ir korta, kurios vertė 10, yra sumuojamos kaip 21, o ne kaip Juodasis Džekas.

Dvigubinti („Double“)

- Lošėjas gali pasirinkti dvigubinimo funkciją po pirmų dviejų padalintų kortų (išskyrus tuomet, kai išskiriami du tūzai).
- Dvigubinimo statymas yra lygus pradiniam statymui.
- Po dvigubinimo funkcijos lošėjui yra padalinama viena papildoma korta ir tuomet jo kortų kombinacija yra automatiškai stabdoma.

Šalutiniai statymai

- Lošėjas gali atlikti šalutinį statymą, spėdamas, kad iškritusi dviejų kortų kombinacija bus pora (pavyzdžiai, dvi damos, du tūzai ir t.t.).

- Lošėjas gali atlikti šalutinį statymą, spėdamas, kad iškritusios pirmos tris kortos (dvi lošėjo ir viena dalintojo) sudarys 21+3 kombinaciją (Suited Trips, Straight Flush, Three of a Kind, Straight, Flush).

7.91. Europietiška Bakara (European Baccarat)

Gamintojo EEZE lošimas

Bendroji informacija:

Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma: Min. 2 €

Maks. 5 000 €

Maksimalaus laimėjimo suma: 300 000 €

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 pradinės kortas tokia tvarka: 1-oji ir 3-oji kortos į Lošėjo pusę, o 2-oji ir 4-oji kortos į Bankininko pusę.
- Jei abiem pusėms reikalinga 3-oji korta, krupjė 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 praėjusiam lošime viena ar abi papildomos kortos nebuvo panaudotos, jos bus naudojamos kaip pradinės kito lošimo kortos.

Trečiosios Kortos taisyklė

- Yra 3 atvejai, kai lošimas pasibaigia išdalinus 4 kortas (maža kortų kombinacija) be jokių papildomų kortų:
 - Kai Lošėjo ir Bankininko pirmųjų 2 kortų suma lygi 8 ar 9 taškams (natūrali kortų kombinacija);
 - Kai Lošėjas turi 6 taškus, o Bankininkas turi 7 ar atvirkščiai;
 - Kai yra lygiosios, surinkti 6, 7, 8 ar 9 taškai.
- Jei lošėjui ir bankininkui 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 (lošėjasturi 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 sudaroporą.
- Bankininko poros statymas laimi, jei dvi pradinės kortos bankininko kortų kombinacijos sudaro porą. Bet kokio tipo pora laikoma tinkama tiek lošėjo, tiek bankininko kortų kombinacijai:
 - Tobula pora – dvi identiškos kortos (pvz., du širdžių karaliai);
 - Spalvota pora – dvi tos pačios vertės 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 8ar 9 arba bent keturi taškai.
- Lošėjas laimi Lošėjo Premiją arba bankininkas laimi Bankininko Premiją šalutiniuose statymuose pagal šias baigtis:

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

Galimi ypatingi atvejai:

- Lošėjas yra asmeniškai atsakingas už teisingą savo statymų pozicionavimą prie „Bakara“ stalo.
- Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims ar žmogiškoms klaidoms, nedelsiant pranešama pamainos vadybininkui. Jei techninės kliūties nepavyksta išspręsti iš karto, lošimas atšaukiamas, o pradiniai statymai gražinami visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.
- Lošėjo statymas gali būti atmetas pasibaigus statymo laikui, dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių statymo sumos reikalavimų.
- Jeigu lošėjas pasirinko mažesnę statymo sumą, nei nurodyta minimali, lošėjo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Pasibaigus statymo laikui neaktyvūs žetonai pašalinami.
- Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą, jis bus pakeistas automatiškai; lošėjas apie tai bus informuotas lošimo laukelyje.

7.92.Ruletė (Roulette)

Gamintojo EEZE lošimas

Bendroji informacija:

Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma: Min. 2 €

Maks. 5000 €

Maksimalaus laimėjimo suma: 185 000 €

Ruletės lošimas lošiamas sukant rutuliuką apvaliame rate su 37 skaičių padalomis. Kamuoliukui 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.
- Statymui atlikti skiriama 18 sekundžių.
- Kamuoliukas sukamas ruletės rate pagal galiojančias sukimo taisykles. Kai kamuoliukas sustoja ant tam tikro skaičiaus, jis bus paryškintas. Jei kuris nors iš lošėjo statymų apima 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 susikertančių gatvių. Šešių linijos statymas uždengia visus skaičius abejose eilutėse, iš viso šešis skaičius (pvz., šešių linija 4, 5, 6, 7, 8, 9).
- Stulpelio statymas – lošėjas deda žetoną į vieną iš dėžučių, pažymėtų „2:1“ stulpelių pabaigoje, kad uždengtų visus skaičius tame stulpelyje; iš viso dvylika skaičių. Nulis neuždengiamas jokių stulpelių.
- 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. Žetonaidedami 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 išverstastiesiogiai kaip „Trečdalis rato“ ir žetonai dedami ant padalinto 12 skaičių statymo: 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 ir 33/36.

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

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

Kaimyniniai statymai

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

Galimi ypatingi atvejai:

- Lošėjas yra asmeniškai atsakingas už teisingą savo statymų 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 sukintis sukimosi metu, rutuliukas sustoja ir neįkrenta į galutinę poziciją, rutuliukas išskrido iš rato, bet koks pašalinis daiktas įkrenta į ratą), nedelsiant pranešama pamainos vadybininkui. Jei techninės kliūtis nepavyksta išspręsti iš karto, lošimas atšaukiamas, o pradiniai statymai gražinami visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.
- Lošėjo statymas gali būti atmetas pasibaigus statymo laikui, dėl to, kad jis nebuvo atliktaslaiku, 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 apietai bus informuotas lošimo laukelyje.
- Jei lošimas atšaukiamas, o lošėjo šalutinis statymas būtų laimėjęs, laimėjimas pervedamas į lošėjo sąskaitą.

7.93. Multi-kamerų ruletė (Multi-Camera Roulette)

Gamintojo EEZE lošimas

Bendroji informacija:

Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma: Min. 2 €

Maks. 5000 €

Maksimalaus laimėjimo suma: 185 000 €

Ruletės lošimas lošiamas sukant rutuliuką apvaliame rate su 37 skaičių padalomis. Kamuoliukui 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.
- Statymui atlikti skiriama 18 sekundžių.
- Kamuoliukas sukamas ruletės rate pagal galiojančias sukimo taisykles. Kai kamuoliukas sustoja ant tam tikro skaičiaus, jis bus paryškintas. Jei kuris nors iš lošėjo statymų apima 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 susikertančių gatvių. Šešių linijos statymas uždengia visus skaičius abejose eilutėse, iš viso šešis skaičius (pvz.,

šešių linija 4, 5, 6, 7, 8, 9).

- Stulpelio statymas – lošėjas deda žetoną į vieną iš dėžučių, pažymėtų „2:1“ stulpelių pabaigoje, kad uždengtų visus skaičius tame stulpelyje; iš viso dvylika skaičių. Nulis neuždengiamas jokių stulpelių.
- 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 statymų 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 sukimosi metu, rutuliukas sustoja ir neįkrenta į galutinę poziciją, rutuliukas išskrido iš rato, bet koks pašalinis daiktas įkrenta į ratą), nedelsiant pranešama pamainos vadybininkui. Jei techninės kliūtys nepavyksta išspręsti iš karto, lošimas atšaukiamas, o pradiniai statymai gražinami 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.

7.94. Andar Bahar („Andar Bahar“)

Gamintojo EEZE lošimas

Bendroji informacija:

Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma: Min. 2 €

Maks. 5 000 €

Maksimalaus laimėjimo suma: 20 000 €

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

Lošimo tikslas:

- 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 kortai „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. Lošimo naudotojo sąsajoje laimingas statymas bus

paryškinamas. Jeikuris nors iš lošėjo statymų apima laimingus statymo laukelius, lošėjas laimi pagal atliktų statymų tipą. Laimėjimo suma bus rodoma laimėjimo pranešime. Kai lošimas baigiamas, krupjėsurenka atverstas ant stalo kortas, išima likusias iš dėtuvės ir deda jas į maišymo aparatą, iš kurio išėmęs išmaišytą kortų malką pradės naują lošimą.

Kortų vertės

- 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

Pagrindiniai 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 eilė 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 ypatingi atvejai:

- Lošėjas yra asmeniškai atsakingas už teisingą savo statymų pozicionavimą.
- Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims ar žmogiškoms klaidoms, nedelsiant pranešama pamainos vadybininkui. Jei techninės kliūties nepavyksta išspręsti iš karto, lošimas atšaukiamas, o pradiniai statymai gražinami 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.
 - Dėtuveje yra korta su sugedusiu brūkšniu kodu.
 - Kortos įstrigo maišymo aparate ir dėl to buvo sugadintos.

7.95. Trys Kortos (Teen Patti)

Gamintojo EEZE lošimas

Bendroji informacija:

Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma:	Min. 2 € Maks. 5 000 €
Maksimali laimėjimo suma:	500 000 €

Lošimo gamintojas – „Ezugi“.

Lošimo tikslas – spėti, kieno kortų kombinacija bus geresnė – Lošėjo A („Player A“) ar Lošėjo B („Player B“).

Lošimo taisyklės:

- Lošimas lošiamas 52 kortų kalade (neskaitant Džokerių), kuri maišoma po kiekvieno lošimo.
- Prieš prasidedant lošimui reikia pasirinkti norimo vertės žetoną ir spustelėti ant vieno iš Lošėjų laukų. Statymams atliktiskiriama 12 sekundžių. Statymų laikui pasibaigus krupjė pradeda dalinti kortas.
- Pakartotinio statymo („rebet“) mygtukas atkartoja paskutinį atliktą statymą. Paspaudus šį mygtuką, jis bus pakeistas dvigubu („double“) mygtuku.
- Dvigubas mygtukas leidžia padvigubinti pakartotinio statymo sumą, jei naujai statymo vertei atlikti yra pakankamas lošėjo sąskaitos likutis.
- Grįžti atgal („Undo“) mygtukas, rodomas už pakartotinio sukimo mygtuko, atšaukia paskutinį atliktą veiksmą.
- Lygiųjų atveju, Lošėjo A ir Lošėjo B statymai yra gražinami.

Statymai:

Šoniniai statymai

- Lošėjo A ir Lošėjo B plus poros („Player A Pair Plus“/“Player B Pair Plus“) – statymas, kad kortų pora bus geresnė, už Lošėjo A arba Lošėjo B kortų kombinaciją. Už statymą išmokama, kai kortų pora yra sudaryta iš maksimaliai 3 kortų.
- 3+3 premija („3+3 Bonus“) – statymas, kad abiejų Lošėjų kortų kombinacijos sudarys geriausią 5 kortų kombinaciją.
- Šoniniai statymai galimi tik tada, kai atliekamas pagrindinis statymas. Šoninio statymo rezultatas nepriklauso nuo pagrindinio statymo rezultato, todėl jei lošėjas pralošia pagrindinį statymą, gali

laimėti šoninį.

Lošėjas A	0,95:1		
Lošėjas B	0,95:1		
Pora Plus (A arba B)		3+3 premija	
Karališka spalva	100:1	Karališka spalva	1000:1
Eilė ir spalva	40:1	Eilė ir spalva	200:1
Trys vienodos	30:1	Keturios vienodos	100:1
Eilė	5:1	Pilnas namas	20:1
Spalva	4:1	Spalva	15:1
Pora	1:1	Eilė	10:1
		Trys vienodos	7:1

Galimi ypatingi atvejai:

- Lošime įvykus klaidai, lošimas laikinai sustabdomas ir apie tai pranešama pamainosvadovui. Visi lošėjai Pokalbiųlange arba iššokančiajame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama.
- Jei vadovas gali nedelsiant pataisyti klaidą, lošimas bus tęsiamas įprastai. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimo etapas bus atšauktas, pradiniai statymai grąžinti visiems lošimo etape dalyvavusiems lošėjams.

7.96. Drakono tigras (Dragon Tiger)

Gamintojo EEZE lošimas

Bendroji informacija:

Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma: Min. 2 €

Maks. 5 000 €

Maksimalaus laimėjimo suma: 250 000 €

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

Lošimo taisyklės:

- Norint pradėti lošimą, lošėjas turi pasirinkti statymo sumą, spustelėjęs žetoną iš žetonų dėkloir 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 kortą drakono pusę, o 2-oji korta – į tigro pusę. Pasibaigus statymui skirtam laikui, krupjė 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:

- 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
 - 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 / Juodistatymai išjungiami.

Galimi ypatingi atvejai:

- Lošėjas yra asmeniškai atsakingas už teisingą savo statymų pozicionavimą.
- Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims ar žmogiškoms klaidoms, nedelsiant pranešama pamainos vadybininkui. Jei techninės kliūties nepavyksta išspręsti iš karto, lošimas atšaukiamas, o pradiniai statymai gražinami 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 apietai bus informuotas lošimo laukelyje.
- Jei lošimas atšaukiamas, o lošėjo šalutinis statymas būtų laimėjęs, laimėjimas pervedamas į lošėjo sąskaitą.
- Jeigu lošime ant grindų nukrito 3 kortos, turi vykti Kortų keitimo procedūra:
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
 - Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
- Kortų keitimo procedūra vyksta prie kiekvieno kortų lošimo stalo kartą per 24 valandas. Tačiau taip pat gali būti vykdoma šiais atvejais, kai ant grindų nukrenta 3 kortos. Kortos nustatyta tvarka turi būti sumaišomos maišikliu, esančiu ant staloarba jas gali maišyti krupjė.