

PATVIRTINTA

Lošimų priežiūros tarnybos prie Lietuvos
Respublikos finansų ministerijos direktoriaus
2023 m. gegužės 25 d. įsakymu Nr. DIE-298

**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 lošimais:

7.80. Saldi Bonanzos Saldainių Šalis (Sweet Bonanza Candyland);

7.81. Miesto Bumai (Boom City);

7.82. Likimo Bakara 6 Gyvai (Live Fortune 6 Baccarat);

7.83. Greitas Juodasis Džekas (Speed Blackjack);

7.84. Super 8 Bakara (Super 8 Baccarat);

7.85. Įjungta Ruletė (PowerUP Roulette);

7.86. Mega Bakara (Mega Baccarat).

7.80. Saldi Bonanzos Saldainių Šalis (Sweet Bonanza CandyLand)

Minimali statymo suma: 0.20 €

Maksimali statymo suma: 3 000 €

Maksimalus laimėjimas: 1 000 000 €

Lošimo taisyklės:

- Lošime yra didelis vertikaliai pritvirtintas ratas padalytas į 54 spalvotus segmentus su skirtingais skaičiais (simboliais): 1, 2, 5. Kiekvienas skaičius reiškia atitinkamą išmoką.
- Papildomai yra 3 segmentai su „Bubble Surprise“ simboliais, 2 segmentai su „Candy Drop“ simboliais ir 1 segmentas su „Sweet Spins“. Kiekvienas paminėtas simbolis atitinka vieną iš specialių ypatybių.
- Lošimo tikslas yra teisingai atspėti segmentą, kuriame sustos ratas. Atspėjęs skaičių teisingai, lošėjas gauna savo statymo išmoką.

Statymai:

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

Išmokos:

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

„Sweet Spins“ premija:

- Simboliai bus rodomi 6x5 tinklelyje.
- Jie veiks pagal surinkimo ypatybę, o tai reiškia, kad po kiekvieno sukimo išmokama už laiminčius derinius, o visi laimėję simboliai dingsta.

- Likę simboliai krenta į ekrano apačią, tuščios vietos pakeičiamos iš viršaus krintančiais simboliais.

„Candy Drop“ premija:

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

„Bubble Surprise“ premija:

- Lošimo metu vienas ratas su 5 skirtingais simboliais judės vertikaliai į viršų, palaipsniui didindamas greitį.
- Kai ratas sustos, viduryje esantis simbolis pažymėtas auksine apvalia rodykle bus laimintis simbolis.
- Galimi laimėjimai ir simboliai:
 - Mėlynas saldainis – 5x išmoka.
 - Violetinis saldainis – 10x išmoka.
 - Raudonas širdies formos saldainis – 25x išmoka.
 - „Candy Drop“ simbolis – aktyvuoja „Candy Drop“ premijos lošimą.
 - „Sweet Spins“ simbolis – aktyvuoja „Sweet Spins“ premijos lošimą.

Negaliojantis sukimas:

- Kai ratas neapsisuka pilnai du kartus;
- Kai rodyklė sustoja tarp 2 segmentų;
- Kai yra bet koks fizinis kišimasis į sukimąsi;
- Kai lošimo vedėjas nepakeičia rato sukimosi krypties;
- Kai atsiranda bet koks mechaninis gedimas, turintis įtakos ratui ar jo atraminei konstrukcijai.

Kai sukimas negaliojantis, lošimo vedėjas suka ratą pakartotinai, o statymai išlieka galioti tokie patys.

Galimi ypatingi atvejai:

- Lošėjas yra atsakingas už teisingą savo statymą.
- Jei lošimas laikinai sustabdytas dėl lošimo vedėjo klaidos, įrangos gedimo ar kitų nenumatytų aplinkybių, pasirodys pranešimas „LOŠIMAS PRISTABDYTAS“.
- Jei lošimo etapas bus atšauktas dėl nenumatytų aplinkybių, o galimybės išspręsti problemos nedelsiant nėra, pasirodys pranešimas „LOŠIMAS ATŠAUKTAS“.
- Lošime įvykus klaidai, lošimas laikinai sustabdomas ir apie tai pranešama pamainos vadovui. Visi lošėjai pokalbių lange arba iššokančiajame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama.
- Jei pamainos vadovas gali nedelsiant pataisyti klaidą, lošimas bus tęsiamas įprastai. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimo etapas bus atšauktas, pradiniai statymai gražinti visiems lošimo etape dalyvavusiems lošėjams.

- Jei interneto ryšys nutrūksta prieš atliekant statymus (t. y. prieš krupjė paskelbiant lošimo ekrane, kad daugiau statymų atlikti negalima), statymo suma nebus nuskaičiuota nuo lošėjo sąskaitos likučio, o lošėjas lošimo etape dalyvauti negalės.
- Jei interneto ryšys nutrūksta po to, kai lošėjas atlieka statymus, lošimas tęsiamas, o atlikti statymai yra įskaičiuojami atsižvelgiant į lošimo rezultata.
- Jei lošėjo statymas viršija bet kurią minimalią ar maksimalią ribą, jis bus koreguojamas automatiškai ir jam apie tai bus pranešta ekrane pasirodžiusiame pranešime.

7.81. „Miesto Bumai“ („Boom City“)

Minimali statymo suma: 0.10 €

Maksimali statymo suma: 5 000 €

Maksimalus laimėjimas: 1 000 000 €

Lošimo taisyklės:

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

Statymai:

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

Išmokos:

Laukelis lentelėje ant sienos	Laukelių skaičius	Išmoka
Bronza 1x	Nuo 12 iki 13	1:1
Sidabras 2x	Nuo 9 iki 11	2:1
Auksas 5x	Nuo 4 iki 6	5:1
„Dice Battle“	Nuo 1 iki 2	Atitinkamai pagal premijos lošimo baigtį
„Lucky Drop“	Nuo 1 iki 2	Atitinkamai pagal premijos lošimo baigtį
„Boom or Bust“	Nuo 0 iki 1	Atitinkamai pagal premijos lošimo baigtį

„PowerUP™“	3	Pagal daugiklį, sugeneruotą intervale nuo 2x iki 5x. Atsiradus keletui „PowerUP™“ iš eilės, visi jų daugikliai sudauginami vienas su kitu.
------------	---	--

„PowerUP™“

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

„Dice Battle“ premijos lošimas

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

„Lucky Drop“ premijos lošimas

- Lošimas aktyvuojamas, kai išrieda „Lucky Drop“ tuo pačiu metu, kai lošėjas pastato ant „Lucky Drop“.
- Šiame premijos lošime šeši stulpeliai yra užpildyti daugikliais, kur kiekvienas stulpelis yra skirtas tam tikram kauliuko rezultatui nuo 1 iki 6.
- Kuo daugiau stulpelis surinks kauliuko rezultatų, tuo didesnis bus daugiklis.
- Tikslas yra atspėti stulpelį su didžiausia lošimo baigtimi.
- Lošimo pradžioje kiekvienas kauliukas turi 3 ridenimus ir remiantis šių ridenimų

baigtimis, nustatomas kiekvieno stulpelio rezultatas.

- Po 6 ridenimų, lošimo funkcijos rezultatai nustatomi kiekvienam stulpeliui.
- Po kiekvieno ridenimo daugiklis pridedamas prie vieno iš stulpelių.
- Lošimas prasideda su paprastu daugikliu kiekviename stulpelyje, kuris yra lygu 5x.

„Boom or Bust“ premijos lošimas

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

Neįvykęs kauliukų ridenimas:

- Kai kauliukas sustoja ant briaunos;
- Kai kratyklė nekrato 4 sekundes;
- Kai yra bet koks fizinis kišimasis kratymo metu;
- Kai atsiranda bet koks mechaninis gedimas, turintis įtakos kauliukų kratyklei arba kauliukams.

Jeigu kauliukų ridenimas neįvyksta, lošimas aktyvuoja pakartotinį ridenimą. Statymai lieka galioti iki kito galiojančio ridenimo.

Galimi ypatingi atvejai:

- Lošėjas yra atsakingas už teisingą savo statymą ant statymui skirtų langelių (1x, 2x, 5x, „Dice Battle“, „Lucky Drop“ ir „Boom or Bust“).
 - Jei lošimas laikinai sustabdytas dėl lošimo vedėjo klaidos, įrangos gedimo ar kitų nenumatytų aplinkybių, pasirodys pranešimas „LOŠIMAS PRISTABDYTAS“.
- Jei lošimo etapas bus atšauktas dėl nenumatytų aplinkybių, o galimybės išspręsti problemos nedelsiant nėra, pasirodys pranešimas „LOŠIMAS ATŠAUKTAS“.
- Įvykus klaidai, lošimas laikinai sustabdomas ir apie tai pranešama pamainos vadovui. Visi lošėjai pokalbių lange arba iššokančiame pranešime informuojami apie tai, kad

problema yra analizuojama.

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

7.82. *Likimo Bakara 6 Gyvai (Live Fortune 6 Baccarat)*

Minimali statymo suma: 0.20 €

Maksimali statymo suma: 5 000 €

Maksimalus laimėjimas: 1 000 000 €

Lošimo taisyklės:

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

Kortų vertės:

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

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

- Pvz.:

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

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

$$J + K = 0$$

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

$$8 + Q = 8$$

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

Pagrindiniai statymai:

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

Šalutiniai statymai:

- Žaidėjo fortūnos pora: šalutinis statymas laimi, kai dvi pradinės lošėjo kortos sudaro porą.
- Bankininko fortūnos pora: šalutinis statymas laimi, kai dvi pradinės bankininko kortos sudaro porą.
 - Galimos poros:
 - Vienodos rūšies (2 tos pačios rūšies kortos, pvz., K♣Q♣)
 - Vienodo indekso (2 tos pačios vertės kortos, pvz., 8♣ 8♥)
 - Vienodos rūšies ir indekso (2 tos pačios rūšies ir vertės kortos, pvz., K♥ K♥)
- Lošėjo 6: šalutinis statymas laimi, kai lošėjas laimi surinkęs 6 taškus. Jei lošėjas turi 6, o bankininkas turi natūralų, atliktas statymas gražinamas lošėjui (pastumiama).
- Bankininko 6: šalutinis statymas laimi, kai bankininkas laimi surinkęs 6 taškus. Jei bankininkas turi 6, o lošėjas turi natūralų, atliktas statymas gražinamas lošėjui (pastumiama).
- Fortūna 6: šalutinis statymas susijęs tiek su bankininko, tiek su lošėjo rankomis. Priklausomai nuo to, kiek 6-akių kortų bus išdalyta bankininkui arba lošėjui, išmokami skirtingi laimėjimai.

Kortų keitimas vyksta tuo atveju jeigu:

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

Galimi ypatingi atvejai:

- Lošėjas yra atsakingas už teisingą savo statymą ant „Baccarat“ stalo.
- Jei lošimas laikinai sustabdytas dėl lošimo vedėjo klaidos, įrangos gedimo ar kitų nenumatytų aplinkybių, pasirodys pranešimas „LOŠIMAS PRISTABDYTAS“.
- Jei lošimo etapas bus atšauktas dėl nenumatytų aplinkybių, o galimybės išspręsti problemos nedelsiant nėra, pasirodys pranešimas „LOŠIMAS ATŠAUKTAS“.
- Jei įvyksta kokia nors lošimo procedūros klaida, lošimo etapas bus laikinai pristabdytas ir apie tai bus informuotas pamainos vadovas. Jeigu pamainos vadovas iškart išspręs problemą (pvz., pakartotinai nuskaitomos kortos, kortos padedamos teisingose vietose ir pan.), lošimo etapas bus tęsiamas įprastai.
- Jei išspręsti nedelsiant neįmanoma, lošimo etapas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus gražinti visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.
- Jei interneto ryšys nutrūksta prieš atliekant statymus (t. y. prieš krupjė paskelbiant lošimo ekrane, kad daugiau statymų atlikti negalima), statymo suma nebus nuskaičiuota

nuo lošėjo sąskaitos likučio, o lošėjas lošimo etape dalyvauti negalės. Jei interneto ryšys nutrūksta po to, kai lošėjas atlieka statymus, lošimas tęsiamas, o atlikti statymai yra įskaičiuojami atsižvelgiant į lošimo rezultatą.

- Jei lošėjo statymas viršija bet kurią minimalią ar maksimalią ribą, jis bus koreguojamas automatiškai ir jam apie tai bus pranešta ekrane pasirodžiusiame pranešime.

7.83. Greitas Juodasis Džekas (Speed Blackjack)

Minimali statymo suma: 50 €

Maksimali statymo suma: 2 500 €

Maksimalus laimėjimas: 98 800 €

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

- galibandyti pagerinti savo turimas kombinacijas. Tam krupjė paeiliui, pagal laikrodžio rodyklę, kiekvienam lošėjui siūlo padalinti daugiau kortų.
- Jei pradinė lošėjo kombinacija nėra 21, jis gali nuspręsti atlikti Dvigubinimą (per 15 sekundžių). Šiuo atveju lošėjas padvigubins savo statymą ir lošėjui bus padalinta papildoma korta prie lošėjo jau turimos kombinacijos.
 - Taip pat lošėjas gali nuspręsti Imti (per 15 sekundžių) – prie turimos kombinacijos vertės pridėti papildomą kortą. Lošėjas gali Imti daugiau nei vieną kortą, o kai jau bus patenkintas turima kombinacijos vertė – gali susilaikyti.
 - Jei lošėjo pradinę kombinaciją sudaro dvi vienodos vertės kortos, lošėjas gali tą porą Padalinti (per 15 sekundžių) ir turėti dvi galimas kombinacijas, kuriomis bus atliekami atskiri pradinio dydžio statymai. Gavęs antrąją kortą, lošėjas gali savo turimas kombinacijas bandyti pagerinti imant papildomas kortas. Tačiau jei lošėjas pradžioje turi Tūzų porą, jis gaus tik vieną papildomą kortą kiekvienai kombinacijai be galimybės imti papildomas kortas.
 - Jei lošėjo kombinacijos suma viršija 21, jis pralaimi ir praranda tos kombinacijos statymus.
 - Visiems lošėjams atlikus ėjimus, krupjė atverčia savo užverstą kortą. Kai krupjė kortų kombinacijos vertė yra 16 ar mažiau, krupjė ima papildomą kortą, o jeigu krupjė kortų kombinacijos vertė yra 17 ar didesnė, daugiau kortų krupjė nebetraukia. Atkreipiamas dėmesys, kad silpnoje kombinacijoje tūzo vertė yra 11.
 - Lošėjas laimi, jei galutinės kombinacijos vertė yra arčiau 21 nei krupjė kombinacija arba kai krupjė surenka daugiau nei 21. Jei lošėjo turima kombinacija yra tokia pat, kaip ir krupjė, lošimas baigiasi lygiosiomis ir lošėjo statymas gražinamas.
 - Juodojo Džeko kombinacija galima tik su dvejomis pradinėmis kortomis. 21 taško vertės kombinacija, gaunama po poros Padalijimo, nelaikoma Juoduoju Džeku. Taigi, Juodasis Džekas taip pat laimi prieš 21 kombinaciją, gautą po poros padalijimo.
 - Šiame Juodojo Džeko lošime taip pat yra papildomi statymai – Idealių poros ir 21+3. Papildomus statymus lošėjai gali atlikti kartu su pagrindiniais Juodojo Džeko statymais. Papildomi statymai gali laimėti nepaisant to, ar vėliau Juodojo Džeko statymai lošėjų yralaimimi, ar ne.
 - Idealių poros papildomas statymas suteikia progą laimėti, jei pirmosios dvi kortos yra pora, pavyzdžiui, dvi damos, du tūzai arba dvi triakės. Yra trys porų tipai, kiekvienam taikomos skirtingos išmokos:
 - Puiki pora – ta pati rūšis ir vertė, pvz., du vynu tūzai;
 - Spalvota pora – skirtingos tos pačios spalvos ir vertės rūšys, pvz., širdžių 2 + būgnų 2.
 - Mišri pora – skirtingos spalvos ir rūšies, bet tos pačios vertės kortos, pvz., širdžių 10 + kryžių 10.
 - 21+3 papildomas statymas suteikia galimybę laimėti, jei pirmosios lošėjo dvi kortos ir krupjė atversta korta sudaro bet kurią toliau parodytą laiminčiąją kombinaciją (jos panašios į pokerio) su skirtingomis išmokomis:
 - Trys vienos rūšies ir vertės – identiškas trejetas, pvz. 3x širdžių damos.
 - Spalva ir eilė – iš eilės einančios ir tos pačios rūšies kortos, pvz., būgnų 10, valetas ir dama.
 - Trys vienodos – tos pačios vertės, tačiau skirtingų rūšių kortos, pvz., trys nevienodi karaliai.
 - Eilė – iš eilės einančios, tačiau skirtingų rūšių kortos, pvz., būgnų 2 + kryžių 3 + širdžių 4.
 - Spalva – tos pačios rūšies ne iš eilės einančios kortos, pvz., kryžių 2, 6 ir 10.
 - „Statyti už akių“ funkcija leidžia atlikti statymus už kito lošėjo gautą kombinaciją. Laimėjimai už „Statyti už akių“ yra tokie pat, kaip ir už įprastus statymus.
 - Lošėjas gali naudotis „Statyti už akių“ galimybe neatsižvelgiant į tai, ar sėdi prie Juodojo Džeko stalo ir nori pats lošti ar ne. Tačiau lošėjas negali atlikti „Statyti už akių“ už savo kombinaciją.

- Lošėjas turi atlikti statymą bet kurioje įjungtoje „Statyti už akių“ vietoje prie kito lošėjo vietos, kol nepasibaigė statymų laikas. Lošėjas užveda žymeklį ant bet kurios „Statyti už akių“ vietos, kad pamatytų, kiek lošėjų atliko tokius statymus ir kokia yra bendra šių statymų suma.
- Jei lošėjas atlieka „Statyti už akių“ ir nusprendžia nedalyvauti lošime, jo statymas yraiškart gražinamas.
- Ties kiekviena Juodojo Džeko stalo vieta nurodytas vardas rodo lošėją, kuris priims visus sprendimus dėl kombinacijos. Tačiau nurodytas lošėjas pats gali nuspręsti, ar nori atlikti draudimo statymą, jei krupjė atversta korta yra Tūzas. Taip pat lošėjas gali iš anksto nuspręsti, ar nori padvigubinti savo statymą, jei lošėjas, už kurio akių atliekamas statymas, nusprendžia Dvigubinti ar Padalinti savo kombinaciją.
- Vėliau šiuos nustatymus lošėjas gali pakeisti paspaudęs Nustatymų mygtuką ir pasirinkęs „STATYTI UŽ AKIŲ“ skirtuką. Jei lošėjas nori kitiems lošėjams uždrausti atlikti Statymus už savo akių, gali pažymėti laukelį „LEISTI KITIEMS LOŠEJAMS ATLIKTISTATYMUS MAN UŽ AKIŲ“.
- „Karštų lošėjų“ simbolis leidžia lošėjui matyti, kurie Juodojo Džeko lošėjai turi ilgiausiąpergalių eilę.



- Skaičius aukso medalyje nurodo, kiek lošimų paeiliui lošėjas laimėjo. Vos tik „Karštaslošėjas“ pralaimi lošimą, jis iškart praranda ir aukso medalį.

28.1. Išmokėjimai

- Juodojo Džeko atveju išmokama 3:2.
- Laiminčioji kombinacija gauna 1:1.
- Jei krupjė turi Juodąjį Džeką, draudimo išmoka yra 2:1.
- Idealių poros laimėjimų lentelė:

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

- 21+3 laimėjimų lentelė:

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

- Minimalus statymas yra 50.00€, maksimalus statymas – 2,500.00€, maksimalus laimėjimas – 98,800.00€. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai.
- Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: krupjė visais atvejais

- privalopranešti apie klaidas lošimų salės vadovui.
- Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti grąžintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų, korta/kortos turi būti grąžintos priestalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
 - Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau.
 - Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
 - Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
 - Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama lošimų salės vadovui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus grąžinami.
 - Nepavykus nuskaityti kortos krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškvies lošimų salės vadovą. Lošimų salės vadovas panaudos komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą. Jei 6 bandymai bus nesėkmingi, lošimų salės vadovas patikrins skaitytuvą. Neišsprendus problemos, techninis personalas ims veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai grąžinami. Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi suklijuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, lošimų salės vadovas atšauks lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai bus grąžinti.
 - Jei lošėjas nuo lošimo atsijungia prieš lošimo pradžią, t. y. iki laiko, skirto statymams atlikti pabaigos, atlikti statymai bus anuliuoti ir neišskaičiuoti iš lošėjo lošimų sąskaitos. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau išskaičiuotas iš lošėjo lošimų sąskaitos, tačiau dar prieš sužinant lošimo rezultatą, lošimas bus vykdomas pagal taisykles pagal numatytuosius lošėjo pasirinkimus. Lošėjo lošimų sąskaita atnaujinama 26 atsižvelgiant į lošimo rezultatus. Jei lošėjas vėl prisijungia prie to paties lošimo, lošimas bus vykdomas pagal prieš tai numatytą pasirinkimą. Lošėjas, kuris neturėjo galimybės dėl techninių kliūčių dalyvauti tiesioginėje transliacijoje, vėliau prisijungęs prie lošimo galės peržiūrėti įvykusio lošimo rezultatą.
 - Lošimo paslaugos teikiamos internetu, kurios kartais gali atsijungti. Kad būtų sumažintas netikėtų atsijungimų poveikis, lošėjui praradus ryšį su lošimo serveriu, ekrane pasirodys pranešimas apie prisijungimą iš naujo. Jei prieš pradėdant statymus įvyksta atsijungimas, tai yra prieš pranešimą ekrane „Daugiau jokių statymų“, statymas nebus išskaičiuotas iš lošimų sąskaitos ir lošėjas nedalyvaus lošime. Jei atsijungimas įvyks prasidėjus lošimui, tai yra po pranešimo ekrane „Daugiau jokių statymų“ ir statymai buvo priimti serverio, lošimas vyks kaip įprasta, o laimėjimai bus suteikti atsižvelgiant į lošimo rezultatą, neatsižvelgiant į atsijungimą.

7.84. Super 8 Bakara (Super 8 Baccarat)

Minimali statymo suma: 0.20 €

Maksimali statymo suma: 5 000 €

Maksimalus laimėjimas: 1 000 000 €

Lošimo taisyklės:

- Lošiama su 8 standartinėmis 52 kortų kaladėmis.

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

Kortų vertės:

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

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

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

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

$$J + K = 0$$

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

$$8 + Q = 8$$

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

Pagrindiniai 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).

Šalutiniai statymai:

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

skirtingilaimėjimai.

Kortų keitimas vyksta tuo atveju jeigu:

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

Galimi ypatingi atvejai:

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

7.85. Įjungta Ruletė (PowerUP Roulette)

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

Minimali statymo suma: 0.10 €

Maksimali statymo suma: 5 000 €

Maksimalus laimėjimas: 1 000 000 €

Lošimo taisyklės:

- Kiekvieno sukimo metu yra vienodas šansas, kad 3, 4 arba 5 skaičiai iš ruletės išdėstymo bus pakelti į PowerUP numerius.
- Jei kamuoliukas nusileidžia ant vieno iš PowerUP skaičių, visi statymai ant skaičiaus patenka į pirmąjį PowerUP premijinį sukimą ir turi galimybę gauti iki 500x daugiklį, net jei nebuvo atliktas statymas ant PowerUP aktyvuojančio skaičiaus. Galima aktyvuoti iki 5 PowerUp sukimų.
- Pasibaigus statymų laikui, atsitiktine tvarka išrenkami 3–5 PowerUP skaičiai.

- Kai kamuoliukas sustoja skaičiaus skyrelyje, laimintis skaičius paryškinamas lošimo sąsajoje. Jei kuris nors iš lošėjo statymų apima laimintį skaičių, gaunamas laimėjimas.
- Jei laimintis skaičius taip pat yra vienas iš PowerUP skaičių, lošimas tęsiamas su PowerUP premijiniu sukimu.



Statymai:

- Vidiniai statymai – atliekami ant sunumeruotų vietų arba tarp jų esančių linijų.
- Išoriniai statymai – dedami ant specialių langelių, esančių žemiau ir kairiau nuo lentos.
- Statymų tipų paaiškinimai:
 - Ant skaičiaus – žetonas dedamas tiesiai ant konkretaus skaičiaus (įskaitant nulį).
 - Padalintas statymas – žetonas dedamas ant linijos tarp bet kokių dviejų skaičių (pvz., tarp 0/2, 16/17).
 - Gatvės statymas – žetonas dedamas ant žemutinio bet kokių skaičių eilutės galo išorinėje statymo pusėje. Gatvės statymas uždengia tris skaičius (pvz., gatvė 7, 8, 9). Statymai padėti ant 0, 1 ir 2 arba 0, 2 ir 3 susikirtimuose taip pat laikomi gatvės statymais.
 - Kampo statymas – žetonas dedamas linijų susikirtimuose, kur susikerta keturi skaičiai. Uždengiami visi keturi skaičiai (pvz., kampas 5, 6, 8, 9). Statymas, uždėtas ant 0, 1, 2, 3 (apatinio 0 ir 1 susikirtimo), yra taip pat laikomas kampo statymu.
 - Šešių-linijos statymas – žetonas dedamas ant T formos susikertančių linijų tarp dviejų susikertančių gatvių. Šešių-linijos statymas uždengia visus skaičius abiejose eilutėse, iš viso šešis skaičius (pvz., šešių linija 4, 5, 6, 7, 8, 9).
 - Stulpelio statymas – žetonas dedamas į vieną iš langelių, pažymėtų „2:1“ stulpelių pabaigoje, kad uždengtų visus skaičius tame stulpelyje; iš viso dvylika skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.
 - Tuzino statymas – žetonas dedamas į vieną iš trijų langelių, pažymėtų „1st 12“, „2nd 12“ arba „3rd 12“, kuris uždengia dvylika skaičių intervale nuo 1 iki 36. Nulis tuzinu neuždengiamas.
 - Lyginių šansai – žetonas padedamas į vieną iš šešių langelių, padengiančių 18 skaičių lentoje, kaip parašyta ant langelio: Raudoni /juodi, lyginiai / nelyginiai, maži skaičiai (nuo 1 iki 18) arba dideli skaičiai (nuo 19 iki 36). Nulis nepatenka į šiuos statymus.

Išmokėjimai:

STATYMO TIPAS	UŽDENGIA	IŠMOKA
Ant skaičiaus	1 skaičius	24-7999*:1
Padalintas	2 skaičiai	17:1
Gatvė	3 skaičiai	11:1

Kampas	4 skaičiai	8:1
Šešių linija	6 skaičiai	5:1
Stulpelis / Tuzinas	12 skaičių	2:1
Raudona / Juoda	18 skaičių	1:1
Lyginiai / Nelyginiai	18 skaičių	1:1
1–18 / 19–36	18 skaičių	1:1

Kaimyniniai statymai:

- Tai statymai, kuriuos galima atlikti pagal ruletės rate esančius skaičius, o ne ruletės lentelę. Kaimyniniai statymai gali būti atliekami naudojant lenktynių trasą.
- Vieno nulio ruletės ratas yra padalintas į 3 pagrindinius sektorius, kurie atitinka stalo sritis. Sektoriai skirstomi į:
 - „Voisins Du Zero“ – yra 9 žetonų statymas, padengiantis nulį, septynis skaičius dešinėje ir devynis skaičius kairėje. Tai yra didžiausias rato sektorius. Lenktynių 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 ant skaičiaus: 26;
 - 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 0/3, 12/15, ir 32/35.
 - „Tiers Du Cylindre“ – yra 6 žetonų statymas, kuris uždengia skaičius rato sekoje nuo trisdešimt trijų iki dvidešimt septynių imtinai. Lenktynių 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 ant skaičiaus 1;
 - 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 6/9, 14/17, 17/20 ir 31/34.
- Pasirinktų Kaimyninių skaičių galima sumažinti iki 1 arba padidinti iki 9 kiekvienoje pusėje.

Kaimyniniai Statymai:

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

„Finales en Plein“

- „Finales En Plein 0“ yra 4 žetonų statymas ant 0, 10, 20 ir 30;
- „Finales En Plein 1“ yra 4 žetonų statymas ant 1, 11, 21 ir 31;
- Finales En Plein 2“ yra 4 žetonų statymas ant 2, 12, 22 ir 32;
- „Finales En Plein 3“ yra 4 žetonų statymas ant 3, 13, 23 ir 33;
- „Finales En Plein 4“ yra 4 žetonų statymas ant 4, 14, 24 ir 34;
- „Finales En Plein 5“ yra 4 žetonų statymas ant 5, 15, 25 ir 35;

- „Finales En Plein 6“ yra 4 žetonų statymas ant 6, 16, 26 ir 36;
- „Finales En Plein 7“ yra 3 žetonų statymas ant 7, 17 ir 27;
- „Finales En Plein 8“ yra 3 žetonų statymas ant 8, 18 ir 28;
- „Finales En Plein 9“ yra 3 žetonų statymas ant 9, 19 ir 29.

„Finales a Cheval“

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

„Full Complete“

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

Negaliojantis sukimas:

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

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

Galimi ypatingi atvejai:

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

7.86. Mega Bakara (Mega Baccarat)

Minimali statymo suma: 0.20 €

Maksimali statymo suma: 5 000 €

Maksimalus laimėjimas: 1 000 000 €

Lošimo taisyklės:

- Bakara“ lošimo tikslas – paremtas atitiktinumu numatyti, kuriam iš lošiančių lošimo laukų – Lošėjui („Player“) ar Bankininkui („Banker“), iškris kortų kombinacija, kurios suma artimesnė 9 taškams, ar bus lygiosios.
- Lošimui vadovauja krupjė, lošimas lošiamas naudojant aštuonias standartines 52 kortų kalades.
- Kortų reikšmės:
 - Tūzai yra mažiausios vertės kortos, jos vertos po 1 tašką.
 - Kortos nuo 2 iki 9 yra vertos savo nominalo.
 - Dešimtakė ir kortos su paveikslėliais (valetai, damos ir karaliai) vertos 0.
- „Bakara“ lošime reikšminga tik skaitinė kiekvienos kortos vertė. Kortos rūšis (širdys, vynai, kryžiai ar būgnai) reikšmės neturi.
- Prieš kiekvieną dalijimą lošėjas stato, kuriam iš lošiančių lošimo laukų – Lošėjui („PLAYER“) ar Bankininkui („BANKER“), iškris kortų kombinacija, kurios suma artimesnė 9 taškams, ar bus lygiosios.
- Lošimas pradamas kuomet krupjė padalina po dvi kortas Lošėjui (iš viso lošime gali

I – imti; S – susilaikyti.

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

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

- Laimėjimų lentelė:

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

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

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

- Minimalus statymas yra 0,20 €, maksimalus statymas – 5 000,00 €, maksimalus laimėjimas – 175 000,00 €. Statymų dydžiai priklauso nuo lošimo stalui taikomų apribojimų ir statymo rūšies. Konkretūs dydžiai nurodomi prie kiekvieno stalo atskirai.
- Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: krupjė visais atvejais privalo pranešti apie klaidas lošimų salės vadovui.
- Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti grąžintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų kortų, korta/kortos turi būti grąžintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
 - Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau.
 - Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
 - Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
 - Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama lošimų salės vadovui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus grąžinami.
- Nepavykus nuskaityti kortos krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškvies lošimų salės vadovą. Lošimų salės vadovas panaudos komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą. Jei daugiausiai 6 bandymai iš eilės nesėkmingi pagal tiekėjo nuostatus, lošimų salės vadovas patikrins skaitytuvą. Neišsprendus problemos, techninis personalas ims veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai grąžinami. Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi suklijuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, lošimų salės vadovas atšauks lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai bus grąžinti.
- Jei lošėjas nuo lošimo atsijungia prieš lošimo pradžią, t. y. iki laiko, skirto statymams atlikti pabaigos, atlikti statymai bus anuliuoti ir neišskaičiuoti iš lošėjo lošimų sąskaitos.

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

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