

PATVIRTINTA:

Lošimų priežiūros tarnybos prie Lietuvos Respublikos finansų ministerijos direktoriaus  
2023 m. rugsėjo 7 d. įsakymu Nr. DIE-435

## **UAB „TOP SPORT“ NUOTOLINIO LOŠIMO ORGANIZAVIMO REGLAMENTO PAKEITIMAS IR PAPILDYMAS**

Bendrovė pakeičia ir papildo Reglamento priedą Nr. 3, kuriame aprašytos nuotolinių stalo lošimų gyvai taisyklės:

**1. Bendrovės Reglamento Priedo Nr. 3 punkto 5.82 minimali statymo suma keičiama taip:**

**5.82 „Kelių Lošėjų Juodasis Džekas“ („MultiPlay Blackjack“)**

Minimali statymo suma keičiama iš 1.00 Eur į 0.50 Eur

**2. Bendrovės Reglamento Priedo Nr. 3 punkto 5.84 minimali ir maksimali statymo suma, maksimalus laimėjimas ir lošimo taisyklės keičiamos taip:**

**5.84 Lošimas „XL Ruletė“ („XL Roulette“)**

Minimali / maksimali statymo suma keičiama iš 1.00 Eur / 5 000 Eur į 0.20 Eur / 100 Eur.  
Maksimalus laimėjimas keičiamas iš 10 000 Eur į 98 000 Eur.

*5.84 punktas papildomas nuostata:*

Speciali XL funkcija:

Lošėjas gali statyti už visus skaičius – naudodamas tuo metu pasirinktą žetoną už visus 37 ruletės stalo skaičius.

„Straight-up“ režimas – kai įjungta, visi ne „Straight-up“ statymai bus konvertuojami į atitinkamus „Straight-up“ statymus.

**3. Bendrovės Reglamento Priedo Nr. 3 punkto 5.1-5.2, 5.29-5.30, 5.65-67, 5.73, 5.74 minimali ir maksimali statymo suma ir maksimalus laimėjimas keičiamas taip:**

**5.1 Lošimas „Bakara“ („Baccarat“)**

Minimali statymo suma keičiama iš 10.5 Eur į 1 Eur

Maksimali statymo suma keičiama iš 5 000 Eur į 3 300 Eur

Maksimalus laimėjimas keičiamas iš 39 000 Eur į 14 400 Eur

**5.2 „Juodasis Džekas“ („Blackjack“)**

Minimali statymo suma keičiama iš 0.5 Eur į 5 Eur

Maksimali statymo suma keičiama iš 10 000 Eur į 8 400 Eur

Maksimalus laimėjimas keičiamas iš 108 500 Eur į 33 000 Eur

### **5.29 Lošimas „Kazino Hold‘em“ („Casino Hold‘em“)**

Minimali statymo suma keičiama iš 0.10 Eur į 0.50 Eur  
Maksimali statymo suma keičiama iš 500 Eur į 1 900 Eur  
Maksimalus laimėjimas keičiamas iš 50 000 Eur į 71 000 Eur

### **5.30 Lošimas „Neribotas Juodasis Džekas“ („Unlimited Blackjack“)**

Minimali statymo suma keičiama iš 0.50 Eur į 1 EUR  
Maksimali statymo suma keičiama iš 500 Eur į 2 300 EUR  
Maksimalus laimėjimas keičiamas iš 11 000 Eur į 16 700 EUR

### **5.65 „Andar Bahar“ („Andar Bahar“)**

Minimali statymo suma keičiama iš 0.10 Eur į 1 Eur  
Maksimali statymo suma keičiama iš 1 000 Eur į 4 350 Eur  
Maksimalus laimėjimas keičiamas iš 50 000 Eur į 7 950 Eur

### **5.66 „Automatinė Ruletė“ („Auto Roulette“)**

Minimali statymo suma keičiama iš 0.50 Eur į 1 Eur  
Maksimali statymo suma keičiama iš 5 000 Eur į 125 000 Eur  
Maksimalus laimėjimas keičiamas iš 156 000 Eur į 126 000 Eur

### **5.67 „Bakara Drakonas Tigras“ („Baccarat Dragon Tiger“)**

Minimali statymo suma keičiama iš 0.50 Eur į 1 Eur  
Maksimali statymo suma keičiama iš 5 000 Eur į 2 700 Eur  
Maksimalus laimėjimas keičiamas iš 125 000 Eur į 15 500 Eur

### **5.73 „OTT Ruletė“ („OTT Roulette“)**

Minimali statymo suma keičiama iš 0.50 Eur į 0,20 Eur  
Maksimali statymo suma keičiama iš 5 000 Eur į 125 000 Eur  
Maksimalus laimėjimas keičiamas iš 156 000 Eur į 126 000 Eur

### **5.74 „Sik Bo“ („Sic Bo“)**

Minimali statymo suma keičiama iš 0.10 Eur į 0,20 Eur

Maksimali statymo suma keičiama iš 2 000 Eur į 23 100 Eur  
Maksimalus laimėjimas keičiamas iš 360 000 Eur į 23 200 Eur

**4. Bendrovės Reglamento Priedo Nr. 3 punkto 5.3, 5.64, 5.68-5.72, 5.75 maksimali statymo suma ir maksimalus laimėjimas keičiamas taip:**

**5.3 Lošimas „Ruletė“ („Roulette“)**

Maksimali statymo suma keičiama iš 3 000 Eur į 125 000 Eur  
Maksimalus laimėjimas keičiamas iš 43 050 Eur į 126 000 Eur

**5.64 „32 Kortos“ („32 Cards“)**

Maksimali statymo suma keičiama iš 2 500 Eur į 4 500 Eur  
Maksimalus laimėjimas keičiamas iš 27 500 Eur į 5 500 Eur

**5.68 „Bakara Nokautas“ („Baccarat Knock Out“)**

Maksimali statymo suma keičiama iš 1 000 Eur į 3 300 Eur  
Maksimalus laimėjimas keičiamas iš 100 000 Eur į 14 400 Eur

**5.69 „Bakara – Jokių Komisinių“ („Baccarat No Commission“)**

Maksimali statymo suma keičiama iš 5 000 Eur į 3 300 Eur  
Maksimalus laimėjimas keičiamas iš 125 000 Eur į 14 400 Eur

**5.70 „Bakara Super Šeši“ („Baccarat Super Six“)**

Maksimali statymo suma keičiama iš 1 000 Eur į 2 700 Eur  
Maksimalus laimėjimas keičiamas iš 80 000 Eur į 4 400 Eur

**5.71 „Statymas Ant Trijų Kortų“ („Bet On Teen Patti“)**

Maksimali statymo suma keičiama iš 1 000 Eur į 4 220 Eur  
Maksimalus laimėjimas keičiamas iš 200 000 Eur į 31 900 Eur

**5.72 „Laimingas 7“ („Lucky 7“)**

Maksimali statymo suma keičiama iš 5 000 Eur į 2 000 Eur  
Maksimalus laimėjimas keičiamas iš 65 000 Eur į 2 950 Eur

**5.75 „Trys Kortos“ („Teen Patti“)**

Maksimali statymo suma keičiama iš 1 000 Eur į 2 120 Eur  
Maksimalus laimėjimas keičiamas iš 100 000 Eur į 37 000 Eur

**5. Bendrovės Reglamento Priedo Nr. 3 punkto 5.105 maksimalus laimėjimas keičiamas taip:**

**5.105 „Galutinis Sic Bo“ („Ultimate Sic Bo“)**

Maksimalus laimėjimas keičiamas iš 142 650 Eur į 119 550 Eur

**6. Bendrovė Reglamento Priedą Nr. 3, kuriame aprašytos nuotolinių stalo lošimų gyvai taisyklės, papildo punktais nuo 5.106 iki 5.120 imtinai. Minėtose taisyklėse aprašomi tiekėjo „Authentic Gaming“ 4 (keturi) lošimai (5.106 – 5.109), „Ezugi“ 7 (septyni) lošimai (5.110 – 5.116) lošimai ir „Betconstruct“ 4 (keturi) lošimai (5.117 – 5.120).**

**Lošimų aprašymai išdėstomi taip:**

**Lošimų nuo 5.106 iki 5.109 informacija:**

<b>Lošimo pavadinimas</b>	<b>Minimali / maksimali statymo suma</b>	<b>Maksimalus laimėjimas</b>	<b>Statymo trukmė</b>	<b>Papildoma funkcija</b>
<b>5.106 Lošimas „Automatinis VIP XL“ („Auto VIP XL“)</b>	0.50 Eur / 100 Eur	98 000 Eur	25 sek.	Kai statymo laikas baigiamas, atsitiktini skaičiai lentelėje parenkami ir jiems priskiriamas 50x - 500x daugiklis.
<b>5.107 Lošimas „XL Ruletė Tiesiogiai“ („Live Roulette XL“)</b>	0.20 Eur / 100 Eur	98 000 Eur	20 sek.	Kai statymo laikas baigiamas, atsitiktini skaičiai lentelėje parenkami ir jiems priskiriamas 50x - 500x daugiklis.
<b>5.108 Lošimas „24/7 Ruletė XL“ („24/7 Roulette XL“)</b>	0.20 Eur / 100 Eur	98 000 Eur	15 sek.	Kai statymo laikas baigiamas, atsitiktini skaičiai lentelėje parenkami ir jiems priskiriamas 50x - 500x daugiklis.
<b>5.109 Lošimas „Automatinė Ruletė XL“ („XL Auto Roulette“)</b>	0.20 Eur / 100 Eur	98 000 Eur	17 sek.	Kai statymo laikas baigiamas, atsitiktini skaičiai lentelėje parenkami ir jiems priskiriamas 50x - 500x daugiklis.

**Lošimams nuo 5.106 iki 5.109 galiojantis aprašymas:**

### ***Lošimo taisyklės:***

- Ruletės rate yra 37 skyreliai, sunumeruoti 0-36. Krupjė paleidžia ruletės kamuoliuką į takelį besisukančiame ruletės rate.

Statymai:

Prie ruletės stalo lošėjas gali atlikti įvairių statymų. Kiekvienas statymo tipas apima keletą skirtingų skaičių imčių, o už kiekvieną statymo tipą išmokama skirtingai. Statymai, atliekami sunumeruotuose statymo laukeliuose arba ant tarp laukelių esančių linijų, vadinami vidiniais statymais, o statymai, atliekami specialiuose langeliuose po pagrindine skaičių lentele arba jos šone, vadinami išoriniais statymais.

Lošėjas atlieka statymus pasirinkdamas žetono vertę ir spustelėdamas ant skaičių arba ant statymų lentelės pasirinktoje (-ose) vietoje (-ose).

Vidiniai statymai:

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

Išoriniai statymai:

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

„Voisins du Zero“:

Šis statymas apima iš viso septyniolika skaičių, tarp kurių yra 22, 25 ir skaičiai, ruletės rate išsidėstę tarp jų toje pusėje, kurioje yra nulis. 9 žetonai statomi tokia tvarka:

- 2 žetonai eilėje 0, 2, 3.
- 1 žetonas ant ribos tarp 4 ir 7.
- 1 žetonas ant ribos tarp 12 ir 15.
- 1 žetonas ant ribos tarp 18 ir 21.
- 1 žetonas ant ribos tarp 19 ir 22.
- 2 žetonai ant kampo, jungiančio 25, 26, 28 ir 29.
- 1 žetonas ant ribos tarp 32 ir 35.

„Jeu Zero“

Šis statymas apima iš viso septynis skaičius, tarp kurių 12, 15 ir skaičiai, ruletės rate išsidėstę tarp jų toje pusėje, kurioje yra nulis. 4 žetonai statomi tokia tvarka:

- 1 žetonas ant ribos tarp 0 ir 3.
- 1 žetonas ant ribos tarp 12 ir 15.
- 1 žetonas ant 26.
- 1 žetonas ant ribos tarp 32 ir 35.

Pakopos (5/8 serija)

- 1 žetonas ant ribos tarp 5 ir 8.
- 1 žetonas ant ribos tarp 10 ir 11.
- 1 žetonas ant ribos tarp 13 ir 16.
- 1 žetonas ant ribos tarp 23 ir 24.
- 1 žetonas ant ribos tarp 27 ir 30.
- 1 žetonas ant ribos tarp 33 ir 36.

„Ophelins a Cheval“

Šis statymas apima iš viso aštuonis skaičius dviejuose ruletės rato segmentuose, kurių neapima aukščiau nurodyti „voisins du zero“ ir „tiers du cylindre“ statymai. 5 žetonai statomi tokia tvarka:

- 1 žetonas ant 1.
- 1 žetonas ant ribos tarp 6 ir 9.
- 1 žetonas ant ribos tarp 14 ir 17.
- 1 žetonas ant ribos tarp 17 ir 20.
- 1 žetonas ant ribos tarp 31 ir 34.

Kaimyniniai statymai:

Tai „N“ žetonų statymai, apimantys tam tikrą skaičių ir greta jo esančius skaičius, ant ruletės stalo esančių arčiausiai to skaičiaus iš kairės ir dešinės. „N“ gali apimti intervalą nuo 0 iki 8. Norint atlikti kaimyninį statymą, lošėjas turi spustelėti skaičių ant ruletės lentelės. Žetonas bus pastatytas ant to skaičiaus ir keturių artimiausių kaimyninių skaičių.

Pasirenkami statymai:

Lošėjas gali atlikti bet kurį žemiau nurodytą statymą, spustelėdamas tiesiai ant jo pavadinimo rodomame sąraše:

- „Voisins du Zero“ – statymas toks pat, kaip prieš tai aprašytas statymas, kurį galima atlikti ruletės lentelėje.
- „Jeu Zero“ – statymas toks pat, kaip prieš tai aprašytas statymas, kurį galima atlikti ruletės lentelėje.
- „Pakopos (5/8 serija)“ – statymas toks pat, kaip prieš tai aprašytas statymas, kurį galima atlikti ruletės lentelėje.
- „Orphelins a Cheval“ – statymas toks pat, kaip prieš tai aprašytas statymas, kurį galima atlikti ruletės lentelėje.
- „Orphelins en Plein“ – aštuonių žetonų statymas, apimantis 1+6+9+14+17+20+31+34, po vieną žetoną kiekvienam skaičiui.
- Raudonoji gyvatė – tai vidinis statymas, atliekamas ant skaičių 1+6+9+14+17+20+31+34, 27, 30, 32 ir 34. Šio statymo metu galima statyti tik ant vieno skaičiaus. Statymas pavadintas pagal į gyvatę panašių skaičių išsidėstymą ant stalo ir apima tik raudonus skaičius.
- „Nassa“ – tai statymas, atliekamas ant skaičių, kurie yra arčiausiai nulio. Skaičiai, už kuriuos statoma, yra 0, 3, 35, 15, 19, 25, 32 ir 35. Po vieną ar po keletą žetonų statoma tokia tvarka: vienas ant ribos tarp 0 ir 3, vienas ant ribos tarp 12 ir 15, vienas ant 19, vienas ant 25 ir vienas ant ribos tarp 32 ir 35.
- Juodieji išskaidyti – tai vidinis statymas ir yra atliekamas ant visų septynių įmanomų juodus skaičius skiriančių linijų. Riba tarp 8 ir 11, riba tarp 10 ir 11, riba tarp 10 ir 13, riba tarp 17 ir 20, riba tarp 26 ir 29, riba tarp 28 ir 29, riba tarp 28 ir 31.
- „Finale en plein“ 0“ – statymai 4 žetonais, kurių kiekvienas apima 0+10+20+30.
- „Finale en plein“ 1“ – statymai 4 žetonais, kurių kiekvienas apima 1+11+21+31.
- „Finale en plein“ 2“ – statymai 4 žetonais, kurių apima 2+12+22+32.
- „Finale en plein“ 3“ – statymai 4 žetonais, kurių kiekvienas apima 3+13+23+33.
- „Finale en plein“ 4“ – statymai 4 žetonais, kurių kiekvienas apima 4+14+24+34.
- „Finale en plein“ 5“ – statymai 4 žetonais, kurių kiekvienas apima 5+15+25+35.
- „Finale en plein“ 6“ – statymai 4 žetonais, kurių kiekvienas apima 6+16+26+36.
- „Finale en plein“ 7“ – statymai 3 žetonais, kurių kiekvienas apima 7+17+27.
- „Finale en plein“ 8“ – statymai 3 žetonais, kurių kiekvienas apima 8+18+28.
- „Finale en plein“ 9“ statymai 3 žetonais, kurių kiekvienas apima 9+19+29.
- Kiekvienas „Finale a cheval“ 0/3“ statymas 4 žetonais, kurių vienas apima 0/3+10/13+20/23+30/33.
- Kiekvienas „Finale a cheval“ statymas 4 žetonais, kurių vienas apima 1/4+11/14+21/24+31/34.
- Kiekvienas „Finale a cheval“ 2/5“ statymas 4 žetonais, kurių vienas apima 2/5+12/15+22/25+32/35.
- Kiekvienas „Finale a cheval“ 3/6“ statymas 4 žetonais, kurių vienas apima 3/6+13/16+23/26+33/36.

Labiausiai uždelsti – tai 1, 2, 5, 10, 12, 15 ir 18 skaičių, kurie nebuvo išsukti ilgiausiai paeiliui einančių lošimų skaičių. Šie skaičiai skiriasi nuo „šaltų“ skaičių, kurie pasitaiko retai, tačiau neseniai galėjo būti išsukti.

Paskutiniai skaičiai – tai 3, 5, 6, 10, 12, 15 ir 18 skaičių, kurie buvo išsukti.

Speciali XL funkcija:

Lošėjas gali statyti už visus skaičius – naudodamas tuo metu pasirinktą žetoną už visus 37 ruletės stalo skaičius.

„Straight-up“ režimas – kai įjungta, visi ne „Straight-up“ statymai bus konvertuojami į atitinkamus „Straight-up“ statymus.

### **Klaidų tvarkymas ir nebaigti lošimai**

Jei lošime, lošimo sistemoje ar lošimo procedūroje įvyksta klaida, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus gražinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

- Laimėjęs skaičius galioja tik tada, kai sukimas buvo laikomas galiojančiu. Kad sukimas būtų laikomas galiojančiu, ruletės kamuoliukas turi būti išsukamas automatinio rato ir priešinga rato sukimosi kryptimi bei, prieš nukrisdamas ir sustodamas į numeruotą padalą, turi atlikti bent 3 pilnus apsisukimus.
- Negaliojantis sukimas bus paskelbtas šiais atvejais:
  - Kamuoliukas apsisuko mažiau nei 3 pilnus apsisukimus;
  - Kamuoliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi, kaip ir ratas;
  - Sukdamasis kamuoliukas visiškai nepalietė krašto;
  - Sukimo metu kamuoliukas sustojo;
  - Sukimo metu kamuoliukas iškrito iš rato;
  - Sukimo metu į ratą pateko bet koks pašalinis objektas.

### **5.110 Lošimas „Ispaniškas Neribotas Juodasis Džekas“ („Spanish Unlimited Blackjack“)**

Lošimo tikslas yra laimėti prieš krupjė. Ta kortų kombinacija, kurios vertė yra artimesne 21 nei krupjė kombinacija, yra laiminti kombinacija. Taip pat lošėjas gali laimėti, jei krupjė kombinacija viršija 21. Tačiau, jei lošėjo kortų kombinacija yra didesnė už 21 – lošimas pralaimimas automatiškai.

**Minimali statymo suma: 1 Eur**

**Maksimali statymo suma: 2 300 Eur**

**Maksimalus laimėjimas: 16 700 Eur**

#### ***Lošimo taisyklės:***

- Norėdamas atlikti statymą lošėjas turi pasirinkti žetono vertę ir spustelėti tiesiai ant stalo. Lošėjas turi ribotą laiką (15 sekundžių), atlikti savo statymą.
- Jei lošimas jau prasidėjęs, lošėjas turi palaukti, kol lošimas bus baigtas, kad galėtų pradėti lošti.
- Kai lošimas prasideda, krupjė visiems lošėjams padalina po dvi bendras kortas, kurios yra atverčiamos. Krupjė taip pat gaus dvi kortas bet viena iš jų bus užversta.

#### ***Statymai:***

#### ***Kortos vertė***

Visos kortos įgyja savo nominalią vertę kaip nurodyta jose, išskyrus visas veidų kortas

(Džekas, Karalienė ir Karalius), kurių visų vertė yra po 10, ir Tūzus, kurių vertė yra 1 arba 11, priklausomai nuo to, kuris duos lošėjui geriausią kombinaciją. Jei lošėjo pirmosios dvi kortos vertė iš viso 21 (pvz. Tūzas ir 10), lošėjas turi „Juodojo Džeko“ kombinaciją. „Juodasis Džekas“ moka santykiu nuo 3 prie 2 už pradinį lošėjo statymą; nebent tiek krupjė, tiek lošėjas turi „Juodasis Džekas“, tokiu atveju rezultatas bus lygus ir visi statymai gražinami (be laimėjimo). Kiti laimėjimai mokami santykiu nuo 1 prie 1. Juodasis Džekas kombinacija (pradinės dvi kortos yra Tūzas ir 10 vertės) numuša 21 kortų sumą, jei jos nėra tokios pačios sudėties.

Visi lošėjai vienu metu lošia ta pačia kortų kombinacija, tačiau sprendimus priima savarankiškai. Pvz., Jei pirmųjų dviejų lošėjų kortos yra Karalius ir 6 (iš viso 16), vienas lošėjas gali pasirinkti dvigubinti, kitas lošėjas gali pasirinkti sustoti, o kitas lošėjas gali tęsti. Krupjė dalina kortas lošėjams iki tol, kol visi lošėjai lošia savo kombinacijomis. Galimi sprendimai yra šie (jiems atlikti skiriama 12 sekundžių):

- **Stand (stoti)** – šiuo veiksmu nesiimama jokių tolesnių veiksmų ir pasilieka prie savo kombinacijos esančių kortų vertės. Jei visi lošėjai pasirenks „Stand“, krupjė nustos dalinti kortas į bendrą Juodojo Džeko stalo kombinaciją.
- **Hit (imti)** – lošėjas gali pasiimti kitą kortą, kad pabandytų padidinti savo kombinacijos vertę. Ši parinktis gali būti naudojama kelis kartus. Tada kortos išdalijamos santykiu 1 prie 1, kurias kiekvienas lošėjas naudoja savo sprendimams.
- **Double Down (dvigubinti)** – lošėjas gali padvigubinti sumą, kurią pastatė ant savo kombinacijos ir gauti dar vieną kortą, bet ne daugiau. Lošėjui neleidžiama padvigubinti, jei dvi pirmosios kortos išdalintos lošėjui, yra "Juodasis Džekas". „Double Down“ po padalijimo yra leidžiamas.
- **Split (išskirti)** - jei lošėjo pirmosios dvi kortos yra tos pačios vertės - 2-2, 3-3, 6-6, 7-7, 8-8 arba AA (Tūzas, Tūzas) poros. Tada krupjė padalins kortas ir suteiks lošėjams galimybę žaisti su viena ar dviem kombinacijomis. Ekranu langelyje bus parodytas atitinkamas pranešimas. Jei lošėjas nuspręs lošti abiem kombinacijomis, lošėjo pradinis statymas bus padvigubintas.

Pastaba: jei tūzų pora yra padalinta, kiekvienai kombinacijai gali būti išdalijama tik po vieną kortą. Surinkus 21 po padalijimo nėra Juodasis Džekas, nes kortos nėra po pirmo išdalijamo, todėl moka tik 1 prie 1.

Jei krupjė turima atversta korta yra Tūzas, lošėjams siūloma:

- **Draudimo statymas** - šis statymas yra pusė lošėjo statymo vertės. Jei krupjė turi Juodąjį Džeką, šis statymas bus mokamas santykiu 2 prie 1. Jei krupjė neturi Juodojo Džeko, statymas prarandamas ir kombinacija lošiama kaip įprasta. Šiam veiksmui atlikti lošėjas turi 12 sekundžių.
- **Atsisakymas** - pritaikoma kai lošėjas gauna pusę statymo vertės ir daugiau nebelošia. Šiam veiksmui atlikti lošėjas turi 12 sekundžių.
- **Atsisakyti draudimo** – lošėjas tęsia lošimą kaip įprasta. Šiam veiksmui atlikti lošėjas turi 12 sekundžių.
- Lėtas tinklo ryšys arba lėtas įrenginio veikimas gali sutrukdyti lošėjui laiku parinkti pasirinkimą. Kai nepasirenkamas joks pasirinkimas, numatytasis pasirinkimas yra "stand"(stoti) (ir "ne" draudimui).
- Kai visi lošėjai atliks savo veiksmus, krupjė atvers kortą, kuri yra užversta. Jei jos kombinacijos vertė yra mažesnė nei 17, krupjė turi traukti kitą kortą. Krupjė trauks kortas tol, kol jo kortų vertė bus mažiausiai 17. Kai krupjė kortų vertė yra nuo 17 iki 21, daugiau kortų nebus traukiama. Lošimą laimi visi lošėjai, kurių kombinacija yra arčiausiai 21 nei krupjė. Jei lošėjo kombinacija yra tokios pačios vertės kaip ir krupjė tai tokia kombinacija yra vadinama stūmimas arba lygiosios ir lošėjas atgauna savo statymą. Jei krupjė pralaimi, visi lošėjai gaus laimėjimą, nebent jie patys buvo

pralaimėję prieš tai.

- Tuo atveju, jei visi lošėjai atsisako toliau lošti, krupjė nedalins kortų savo kombinacijai ir atskleis užversta kortą. Tokiu atveju šis lošimas būna baigtas.
- Ši Juodojo Džeko versija yra lošiama su aštuoniomis kortų kaladėmis, padalintomis lošimo stalo viduryje. Krupjė išmaišo kortas pasibaigus lošimui, kuriame krupjė su raudona korta, padalija kaladę (maždaug per pusę).

### *Lošime laikomasi šių taisyklių:*

Naudojamų kaladžių skaičius	Aštuonios
Krupjė surinks arba sustos ties 17 (Tūzo ir 6)	Stoti
Ar lošėjas gali padvigubinti po padalijimo?	Taip
Lošėjas gali dvigubinti ant	Bet kurių dviejų kortų
Lošėjas gali paspausti ir padalinti Tūzus	Ne
Visas lošėjo statymas prarastas prieš krupjė	Taip
Leidžiamas vėlyvas pasidavimas	Ne
Juodojo Džeko išmoka	3 prie 2

### *Šoniniai statymai*

- Šis Juodojo Džeko lošimas apima du pasirenkamus šoninius statymus. „Perfect Pair“ (Puikios Poros) ir 21 + 3. Šoniniai statymai gali būti statomi tik kartu su pagrindiniu „Juodasis Džekas“ statymu. Šoninių statymų laimėjimai nepriklauso nuo įprasto "Juodojo Džeko" lošimo rezultato.
- Puikios poros laimi, kai lošėjui išdalintos dvi pirmosios kortos sukuria porą. Yra trys galimi porų tipai:
  - **Tobula pora** – tos pačios vertės ir spalvos pora, pvz. du Kryžių Tūzai.
  - **Spalvota pora** - tos pačios vertės ir spalvos, bet skirtingo simbolio pora; pvz. 2 iš būgnų + 2 širdžių.
  - **Mišri pora** – tos pačios vertės pora su skirtingais simboliais; pvz. 10 iš širdžių + 10 iš būgnų.
  - Kiekviena pora gauna skirtingą išmokėjimo sumą.
- 21 + 3 statymas suteikia lošėjui galimybę laimėti, jei lošėjo dvi pirmosios kortos ir krupjė atversta korta sudaro bet kuri iš šių laimėjimo derinių (panašiai kaip pokeryje):
  - **Trys identiškos („Suited Trips“):** identiškos trys; pvz. 3 širdžių Karalienės.
  - **Eilė ir spalva („Straight Flush“):** trise eilės tvarka ir tas pačia spalva; pvz. kryžių 10, Džekas ir Karalienė.
  - **Trys vienodos („Three of a Kind“):** 3 tos pačios vertės, tačiau skirtingų spalvų; pvz. bet kokie 3 neatitinkantys Karaliai.
  - **Eilė („Straight“)** - trise eilės tvarka, bet skirtingų spalvų; pvz. 2 kryžiai + 3 vynai + 4 širdys.
  - **Spalva („Flush“)** - trys su ta pačia spalva; pvz. 2, 6 ir 10 vynų.
- Kiekvienas derinys gauna skirtingą išmokėjimo sumą.
- **Išankstinis statymas („Ante“)** - kai kuriuose lošimuose būtina atlikti papildomą statymą, kad būtų padalinta papildoma korta.

### *Išmokėjimai*

Paprastas Juodasis Džekas	Juodasis Džekas	3:2
	Lošėjas laimi	1:1
	Draudimas	2:1

	Tobula pora	25:1
Tobulos poros šoninis statymas	Spalvos pora	12:1
	Maišyta pora	6:1
	Trys identiškios	100:1
	Eilė ir spalva	40:1
21+3 šoniniai statymai	Trys vienodos	25:1
	Eilė	10:1
	Spalva	5:1

**Galimi ypatingi atvejai:**

- Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: Nuotolinio stalo lošimo gyvai tiekėjo darbuotojas (krupjė) visais atvejais privalo pranešti apie klaidas pamainos vadybininkui.
- Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
  - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti grąžintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
  - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų, korta/kortos turi būti grąžintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
  - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
  - Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau.
  - Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
  - Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
  - Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama pamainos vadybininkui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus grąžinami.
- Kortų skaitytuvo sutrikimai ir sprendimai:
  - Nepavykus nuskaityti kortos - krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškvies pamainos vadybininką. Pamainos vadybininkas panaudos komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą.  
Jei bandymai bus 6 nesėkmingi, pamainos vadybininkas patikrins skaitytuvą.  
Neišspręsdus 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, pamainos vadybininkas atšauks lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai bus grąžinti.

**5.111 Lošimas „Turkiškas Neribotas Juodasis Džekas“ („Turkish Unlimited Blackjack“)**

Lošimo tikslas yra laimėti prieš krupjė. Ta kortų kombinacija, kurios vertė yra artimesne 21 nei krupjė kombinacija, yra laiminti kombinacija. Taip pat lošėjas gali laimėti, jei krupjė kombinacija viršija 21. Tačiau, jei lošėjo kortų kombinacija yra didesnė už 21 – lošimas pralaimimas automatiškai.

**Minimali statymo suma: 1 Eur**

**Maksimali statymo suma: 2 300 Eur**

## Maksimalus laimėjimas: 16 700 Eur

### *Lošimo taisyklės:*

- Norėdamas atlikti statymą lošėjas turi pasirinkti žetono vertę ir spustelėti tiesiai ant stalo. Lošėjas turi ribotą laiką (15 sekundžių), atlikti savo statymą.
- Jei lošimas jau prasidėjęs, lošėjas turi palaukti, kol lošimas bus baigtas, kad galėtų pradėti lošti.
- Kai lošimas prasideda, krupjė visiems lošėjams padalina po dvi bendras kortas, kurios yra atverčiamos. Krupjė taip pat gaus dvi kortas bet viena iš jų bus užversta.

### *Statymai:*

#### *Kortos vertė*

Visos kortos įgyja savo nominalią vertę kaip nurodyta jose, išskyrus visas veidų kortas (Džekas, Karalienė ir Karalius), kurių visų vertė yra po 10, ir Tūzus, kurių vertė yra 1 arba 11, priklausomai nuo to, kuris duos lošėjui geriausią kombinaciją. Jei lošėjo pirmųjų dviejų kortų vertė iš viso 21 (pvz. Tūzas ir 10), lošėjas turi „Juodojo Džeko“ kombinaciją. „Juodasis Džekas“ moka santykiu nuo 3 prie 2 už pradinį lošėjo statymą; nebent tiek krupjė, tiek lošėjas turi „Juodasis Džekas“, tokiu atveju rezultatas bus lygus ir visi statymai gražinami (be laimėjimo). Kiti laimėjimai mokami santykiu nuo 1 prie 1. Juodasis Džekas kombinacija (pradinės dvi kortos yra Tūzas ir 10 vertės) numuša 21 kortų sumą, jei jos nėra tokios pačios sudėties.

Visi lošėjai vienu metu lošia ta pačia kortų kombinacija, tačiau sprendimus priima savarankiškai. Pvz., Jei pirmųjų dviejų lošėjų kortos yra Karalius ir 6 (iš viso 16), vienas lošėjas gali pasirinkti dvigubinti, kitas lošėjas gali pasirinkti sustoti, o kitas lošėjas gali tęsti. Krupjė dalina kortas lošėjams iki tol, kol visi lošėjai lošia savo kombinacijomis. Galimi sprendimai yra šie (jiems atlikti skiriama 12 sekundžių):

- **Stand (stoti)** – šiuo veiksmu nesiimama jokių tolesnių veiksmų ir pasilieka prie savo kombinacijos esančių kortų vertės. Jei visi lošėjai pasirenks „Stand“, krupjė nustos dalinti kortas į bendrą Juodojo Džeko stalo kombinaciją.
- **Hit (imti)** – lošėjas gali pasiimti kitą kortą, kad pabandytų padidinti savo kombinacijos vertę. Ši parinktis gali būti naudojama kelis kartus. Tada kortos išdalijamos santykiu 1 prie 1, kurias kiekvienas lošėjas naudoja savo sprendimams.
- **Double Down (dvigubinti)** – lošėjas gali padvigubinti sumą, kurią pastatė ant savo kombinacijos ir gauti dar vieną kortą, bet ne daugiau. Lošėjui neleidžiama padvigubinti, jei dvi pirmosios kortos išdalintos lošėjui, yra "Juodasis Džekas". „Double Down“ po padalijimo yra leidžiamas.
- **Split (išskirti)** - jei lošėjo pirmosios dvi kortos yra tos pačios vertės - 2-2, 3-3, 6-6, 7-7, 8-8 arba AA (Tūzas, Tūzas) poros. Tada krupjė padalins kortas ir suteiks lošėjams galimybę žaisti su viena ar dviem kombinacijomis. Ekranu langelyje bus parodytas atitinkamas pranešimas. Jei lošėjas nuspręs lošti abiem kombinacijomis, lošėjo pradinis statymas bus padvigubintas.

Pastaba: jei tūzų pora yra padalinta, kiekvienai kombinacijai gali būti išdalijama tik po vieną kortą. Surinkus 21 po padalijimo nėra Juodasis Džekas, nes kortos nėra po pirmo išdalijamo, todėl moka tik 1 prie 1.

Jei krupjė turima atversta korta yra Tūzas, lošėjams siūloma:

- **Draudimo statymas** - šis statymas yra pusė lošėjo statymo vertės. Jei krupjė turi Juodąjį Džeką, šis statymas bus mokamas santykiu 2 prie 1. Jei krupjė neturi Juodojo

Džeko, statymas prarandamas ir kombinacija lošiama kaip įprasta. Šiam veiksmui atlikti lošėjas turi 12 sekundžių.

- **Atsisakymas** - pritaikoma kai lošėjas gauna pusę statymo vertės ir daugiau nebelošia. Šiam veiksmui atlikti lošėjas turi 12 sekundžių.
- **Atsisakyti draudimo** – lošėjas tęsia lošimą kaip įprasta. Šiam veiksmui atlikti lošėjas turi 12 sekundžių.
- Lėtas tinklo ryšys arba lėtas įrenginio veikimas gali sutrukdyti lošėjui laiku parinkti pasirinkimą. Kai nepasirenkamas joks pasirinkimas, numatytasis pasirinkimas yra "stand" (ir "ne" draudimui).
- Kai visi lošėjai atliks savo veiksmus, krupjė atvers kortą, kuri yra užversta. Jei jos kombinacijos vertė yra mažesnė nei 17, krupjė turi traukti kitą kortą. Krupjė trauks kortas tol, kol jo kortų vertė bus mažiausiai 17. Kai krupjė kortų vertė yra nuo 17 iki 21, daugiau kortų nebus traukiama. Lošimą laimi visi lošėjai, kurių kombinacija yra arčiausiai 21 nei krupjė. Jei lošėjo kombinacija yra tokios pačios vertės kaip ir krupjė tai tokia kombinacija yra vadinama stūmimas arba lygiosios ir lošėjas atgauna savo statymą. Jei krupjė pralaimi, visi lošėjai gaus laimėjimą, nebent jie patys buvo pralaimėję prieš tai.
- Tuo atveju, jei visi lošėjai atsisako toliau lošti, krupjė nedalins kortų savo kombinacijai ir atskleis užversta kortą. Tokiu atveju šis lošimas būna baigtas. Ši Juodojo Džeko versija yra lošiama su aštuoniomis kortų kaladėmis, padalintomis lošimo stalo viduryje. Krupjė išmaišo kortas pasibaigus lošimui, kuriame krupjė su raudona korta, padalija kaladę (maždaug per pusę).

#### **Lošime laikomasi šių taisyklių:**

Naudojamų kaladžių skaičius	Aštuonios
Krupjė surinks arba sustos ties 17 (Tūzo ir 6)	Stoti
Ar lošėjas gali padvigubinti po padalijimo?	Taip
Lošėjas gali dvigubinti ant	Bet kurių dviejų kortų
Lošėjas gali paspausti ir padalinti Tūzus	Ne
Visas lošėjo statymas prarastas prieš krupjė	Taip
Leidžiamas vėlyvas pasidavimas	Ne
Juodojo Džeko išmoka	3 prie 2

#### **Šoniniai statymai**

- Šis Juodojo Džeko lošimas apima du pasirenkamus šoninius statymus. „Perfect Pair“ (Puikios Poros) ir 21 + 3. Šoniniai statymai gali būti statomi tik kartu su pagrindiniu „Juodasis Džekas“ statymu. Šoninių statymų laimėjimai nepriklauso nuo įprasto "Juodojo Džeko" lošimo rezultato.
- Puikios poros laimi, kai lošėjui išdalintos dvi pirmosios kortos sukuria porą. Yra trys galimi porų tipai:
  - **Tobula pora** – tos pačios vertės ir spalvos pora, pvz. du Kryžių Tūzai.
  - **Spalvota pora** - tos pačios vertės ir spalvos, bet skirtingo simbolio pora; pvz. 2 iš būgnų + 2 širdžių.
  - **Mišri pora** – tos pačios vertės pora su skirtingais simboliais; pvz. 10 iš širdžių + 10 iš būgnų.
  - Kiekviena pora gauna skirtingą išmokėjimo sumą.
- 21 + 3 statymas suteikia lošėjui galimybę laimėti, jei lošėjo dvi pirmosios kortos ir krupjė atversta korta sudaro bet kurį iš šių laimėjimo derinių (panašiai kaip pokeryje):
  - **Trys identiškos („Suited Trips“):** identiškos trys; pvz. 3 širdžių Karalienės.

- **Eilė ir spalva („Straight Flush“):** trise eilės tvarka ir tas pačia spalva; pvz. kryžių 10, Džekas ir Karalienė.
- **Trys vienodos („Three of a Kind“):** 3 tos pačios vertės, tačiau skirtingų spalvų; pvz. bet kokie 3 neatitinkantys Karaliai.
- **Eilė („Straight“)** - trise eilės tvarka, bet skirtingų spalvų; pvz. 2 kryžiai + 3 vynai + 4 širdys.
- **Spalva („Flush“)** - trys su ta pačia spalva; pvz. 2, 6 ir 10 vynų.
- Kiekvienas derinys gauna skirtingą išmokėjimo sumą.
- **Išankstinis statymas („Ante“)** - kai kuriuose lošimuose būtina atlikti papildomą statymą, kad būtų padalinta papildoma korta.

### *Išmokėjimai*

Paprastas Juodasis Džekas	Juodasis Džekas	3:2
	Lošėjas laimi	1:1
	Draudimas	2:1
	Tobula pora	25:1
Tobulos poros šoninis statymas	Spalvos pora	12:1
	Maišyta pora	6:1
	Trys identiškos	100:1
	Eilė ir spalva	40:1
21+3 šoniniai statymai	Trys vienodos	25:1
	Eilė	10:1
	Spalva	5:1

### *Galimi ypatingi atvejai:*

- Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: Nuotolinio stalo lošimo gyvai tiekėjo darbuotojas (krupjė) visais atvejais privalo pranešti apie klaidas pamainos vadybininkui.
  - Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
    - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti grąžintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
    - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų, korta/kortos turi būti grąžintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
    - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
    - Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau.
    - Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
    - Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
    - Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama pamainos vadybininkui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus grąžinami.
  - Kortų skaitytuvo sutrikimai ir sprendimai:
    - Nepavykus nuskaityti kortos - krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškvies pamainos vadybininką. Pamainos vadybininkas panaudos komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą.
- Jei bandymai bus 6 nesėkmingi, pamainos vadybininkas 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, pamainos vadybininkas atšauks lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai bus grąžinti.

### **5.112 „Sėkmingas Drakonas Tigras“ („Dragon Tiger da Sorte“)**

Lošimo tikslas yra turėti aukštesnį kortų vertės rezultatą nei dalintojo neviršijant 21. Lošėjo arba krupjė kombinacija, kurios vertė yra artimesnė 21 taškui (kortų vertės sumai), yra laiminti kombinacija. Taip pat laimima, jei krupjė kombinacija viršija 21 tašką, tačiau jei lošėjo kombinacija yra daugiau nei 21 taškas, pralošiama.

**Minimali statymo suma: 1 Eur**

**Maksimali statymo suma: 2 700 Eur**

**Maksimalus laimėjimas: 15 500 Eur**

#### ***Lošimo taisyklės:***

Norėdamas atlikti statymą, lošėjas turi pasirinkti žetono vertę, nurodytą eurais. Lošėjas turi 23 sekundes statymui atlikti. Likęs laikas matomas lošimo ekrane. Per laiką, skirtą statymams atlikti, lošėjas gali atlikti, keisti, atsiimti statymus. Jei lošimas jau prasidėjęs, lošėjas turės palaukti, kol jis bus baigtas, kad galėtų pradėti lošti. Kai lošimas prasideda, visiems lošėjams išdalijamos po dvi kortas paveikslėliais aukšty. Lošėjas turi 13 sekundžių sekančiam veiksmui atlikti. Krupjė taip pat gauna dvi kortas, bet viena iš yra užversta.

#### ***Kortos vertė***

Visos kortos įgyja savo nominalią vertę kaip nurodyta jose, išskyrus kortas su paveikslėliais (Džekas, Karalienė ir Karalius), kurių visų vertė yra po 10, ir Tūzai, kurių vertė yra 1 arba 11, priklausomai nuo to, su kuria lošėjas galės sudaryti aukštesnę kombinaciją. Jei lošėjo pirmosios dvi kortos iš viso 21 (pvz. Tūzas ir 10), jis turi „Juodasis Džekas“ („BlackJack“) kombinaciją. „Juodasis Džekas“ („BlackJack“) mokamas santykiu 3:2 pagal pradinį lošėjo statymą, nebent tiek krupjė, tiek lošėjas turi „Juodasis Džekas“ („BlackJack“) kombinaciją, tokiu atveju rezultatas bus lygus ir visi statymai bus gražinami (be laimėjimo). Kiti laimėjimai bus mokami laimėjimo santykiu 1:1 „Juodasis Džekas“ („BlackJack“) kombinacija (kai padalintos pradinės dvi kortos yra Tūzas ir 10 vertės) laimi prieš 21 kortos sumą, jei jos nėra tokios pačios sudėties.

Kiekvienas lošėjas paeiliui lošia pagal savo kombinaciją, pradedant nuo lošėjo dešinėje. Siūloma keletas variantų:

- Stoti („STAND“) – lošėjas nesiima jokių tolesnių veiksmų ir pasilieka prie savo kombinacijos esančių kortų vertės.

- Imti („HIT“) – lošėjas paima kitą kortą, kad padidintų savo kombinacijos vertę. Ši parinktis gali būti naudojama kelis kartus.
- Dvigubinti („DOUBLE DOWN“) – lošėjas dvigubina sumą, kurią pastatė ant savo kombinacijos ir gauna dar vieną kortą, bet ne daugiau.
- Išskirti („SPLIT“) – jei lošėjo pirmosios dvi kortos yra vienodos vertės (pvz. K,Q; Q,Q; 5,5; 9,9), jis gali išskirti jas dvigubindamas pradinį statymą ir gauti dar dvi kortas. Tai suteikia galimybę lošti dviem kombinacijomis.

Pastaba: Gavus dvi pirmąsias kortas Tūzus ir panaudojus „Išskirti“ („SPLIT“) funkciją, lošėjui bus paskirta tik dar po vieną kortą kiekvienai kombinacijai ir jis negalės traukti papildomų kortų. 21 taško surinkimas po „Išskirti“ („SPLIT“) funkcijos panaudojimo nėra „Juodasis Džekas“ kombinacija („BlackJack“), nes kortos nėra dvi pirmos išdalintos kortos, todėl mokama 1 prie 1 santykiu. Lošėjas negali „Išskirti“ („SPLIT“) funkcijos naudoti daugiau nei vieną kartą.

Jei krupjė atversta korta yra Tūzas, lošėjams siūlomi šie variantai:

- Draudimo statymas - šis statymas yra pusė lošėjo statymo vertės. Jei krupjė turi „Juodasis Džekas“ („BlackJack“) kombinaciją, šis laimėjimas bus išmokamas santykiu 2:1. Jei krupjė neturi „Juodasis Džekas“ („BlackJack“) kombinacijos, draudimas prarandamas ir kombinacija žaidžiama kaip įprasta.
- Atsisakymas – pritaikoma, kai lošėjas gauna pusę statymo vertės ir daugiau nebežaidžia.
- Atsisakyti draudimo – lošėjas tęsia lošimą kaip įprasta.

Lėtas tinklo ryšys arba lėtas įrenginio veikimas gali sutrukdyti lošėjui laiku parinkti pasirinkimą. Kai nepasirenkamas joks pasirinkimas, numatytasis pasirinkimas yra „Stoti“ („STAND“) ir „ne“ draudimui“, lošėjas lošia toliau su turima kortų kombinacija.

Kai visi lošėjai atlieka savo veiksmus, krupjė atverčia antrą kortą, kuri buvo užversta. Jei dviejų kortų kombinacijos vertė yra mažesnė nei 17, krupjė turi traukti kitą kortą. Krupjė trauks kortas tol, kol jo kortų vertė bus mažiausiai 17. Kai krupjė kortų vertė yra nuo 17 iki 21, daugiau kortų nebus traukiama. Lošimą laimi visi lošėjai, kurių kortų kombinacijos vertė yra arčiausiai 21 taško ir aukštesnė už krupjė kortų kombinacijos vertę. Jei lošėjo kortų kombinacija yra tokios pačios vertės kaip ir krupjė, kortų kombinacijos vertė, rezultatas lygiosios, lošėjas atgauna savo statymą. Jei krupjė pralaimi, tai yra surenka daugiau nei 21 tašką, visi lošėjai gaus laimėjimą, nebent jie patys buvo pralaimėję prieš tai (surinkę daugiau nei 21 tašką).

Tuo atveju, jei visi lošėjai atsisako toliau lošti, krupjė nedalins kortų savo kombinacijai ir atskleis užversta kortą. Tokiu atveju šis lošimas būna baigtas.

Ši „Blackjack“ versija yra lošiama aštuoniomis kortų kaladėmis, padalintomis viduryje. Krupjė išmaišo kortas pasibaigus lošimui, kuriame krupjė su raudona korta, padalija kaladę (maždaug per pusę).

Lošime laikomasi šių taisyklių:

Naudotų kaladžių skaičius	Aštuonios
Krupjė sustos ties 17 (Tūzo ir 6)	Stoti („STAND“)
Ar lošėjas gali padvigubinti po padalijimo?	Taip
Lošėjas gali dvigubinti ant	Bet kokios dviejų kortų kombinacijos
Lošėjas gali Išskirti („SPLIT“)	Vieną kombinaciją
Lošėjas gali Išskirti („SPLIT“) Tūzus	Taip
Visas lošėjo statymas prarastas prieš krupjė BlackJack	Taip
Blackjack mokėjimas	Santykiu 3 už 2 (Pvz: 3 eurai už 2 eurų statymus)

## ŠONINIAI STATYMAI

Šis „Juodasis Džekas“ („BlackJack“) lošimas apima du pasirenkamus šoninius statymus: Perfect Pair (Puikios Poros) ir 21 + 3. Šoniniai statymai gali būti statomi tik kartu su pagrindiniu Juodasis Džekas („BlackJack“) statymu. Šoninių statymų laimėjimai nepriklauso nuo įprasto Juodasis Džekas („BlackJack“) lošimo rezultato.

**Puikios poros** laimi, kai lošėjui išdalintos dvi pirmosios kortos sukuria porą. Yra trys galimi porų tipai:

- Tobula pora - tos pačios vertės ir tos pačios spalvos pora, pvz. du Kryžių Tūzai.
- Spalvota pora - tos pačio rango ir spalvos, bet skirtingo simbolio pora; pvz. 2 iš būgnų + 2 širdžių.
- Mišri pora - to paties rango pora su skirtingais simboliais; pvz. 10 iš širdžių + 10 iš būgnų.

Kiekviena pora gauna skirtingą išmokėjimo sumą.

**21 + 3** statymas suteikia jums galimybę laimėti, jei jūsų dvi pirmosios kortos ir krupjė į viršų nukreiptą korta sudaro bet kuris iš šių laimėjimo derinių (panašiai kaip pokeryje):

- Suited Trips (Trys identiškos) – identiškos trys kortos, tos pačios spalvos ir vertės; pvz. trys širdžių Karalienės.
- Straight Flush (Eilė ir spalva) – trys kortos eilės tvarka ir tos pačios spalvos; pvz. kryžių 10, Džekas ir Karalienė.
- Three of a Kind (Trys vienodos) – trys tos pačios vertės, tačiau skirtingų spalvų; pvz. bet kokie 3 neatitinkantys Karaliai.
- Straight (Eilė) – sudaro trys kortos eilės tvarka, bet skirtingų spalvų; pvz. 2 kryžiai + 3 vynai + 4 širdys.
- Flush (Spalva) – trys tokios pat spalvos kortos; pvz. 2, 6 ir 10 vynu.

Kiekvienas derinys gauna skirtingą išmokėjimo sumą.

**Ante (išankstinis statymas)** - kai kuriuose lošimuose lošėjas turi padėti statymą, kad gautų savo kombinaciją.

## ***Išmokėjimai***

Paprastas „Juodasis Džekas“ („BlackJack“)	Juodasis Džekas („BlackJack“)	3 : 2
	Lošėjas laimi	1: 1
	Draudimas	2: 1
Puiki pora („Perfect Pair“)	Puiki pora („Perfect Pair“)	25: 1
	Spalvota pora („Colored Pair“)	12: 1
	Maišyta pora („Mixed Pair“)	6: 1
21 + 3 šoniniai statymai	Trys identiškios („Suited Trips“)	100: 1
	Eilė ir Spalva („Straight Flush“)	40: 1
	Trys vienodos („Three of a Kind“)	25: 1
	Eilė („Straight“)	10: 1
	Spalva („Flush“)	5: 1

## ***Klaidų tvarkymas***

### ***Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai***

Nuotolinio stalo lošimo gyvai tiekėjas (krupjė) visais atvejais privalo pranešti apie klaidas pamainos vadybininkui.

Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:

- Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti grąžintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
- Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų, korta/kortos turi būti grąžintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
- Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
- Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau.
- Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
- Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
- Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama pamainos vadybininkui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus grąžinami.
- Jei pradinio dalinimo metu kortų buvo išdalinta mažiau nei prie stalo sėdi lošėjų, o krupjė dar neištraukė kitos kortos iš dalinimo aparato (neteisinga paskutinės kortos padėtis), tokiu atveju krupjė gali pats ištaisyti kortų padėtį, lošimas tęsiamas toliau.

### ***Kortų skaitytuvo sutrikimai ir sprendimai***

Nepavykus nuskaityti kortos - krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškvies pamainos vadybininką. Pamainos vadybininkas panaudos komandą

„Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą. Jei bandymai yra nesėkmingi, pamainos vadybininkas patikrina skaitytuvą. Neišsprendus problemos techninis personalas imasi veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai gražinami.

Jei kortą pavyksta nuskaityti lošimas tęsiamas toliau.

Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi suklijuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, pamainos vadybininkas atšauks lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai bus gražinti.

### **5.113 Lošimas „Sėkminga Ruletė“ („Roleta da sorte“)**

Ruletės rate yra 37 atskirai sunumeruotas padalos nuo 0 iki 36, pakaitomis nudažytos raudona ir juoda spalvomis. Nulinė padala yra žalios spalvos, kad aiškiai parodytų, jog ji nėra nė vieno raudono/juodo, nelyginio/lyginio, aukšto/žemo, dešimčių ar stulpelių statymų dalis.

#### ***Lošimo taisyklės:***

Krupjė pasuka ratą ir paleidžia kamuoliuką. Kai kamuoliukas sustoja, krupjė paskelbia laimintį skaičių ir laimėjimai ant statymų apskaičiuojami automatiškai.

**Lošimo tikslas** yra 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.

**Minimali statymo suma: 0.2 Eur**

**Maksimali statymo suma: 125 000 Eur**

**Maksimalus laimėjimas: 126 000 Eur**

#### ***Kaip lošti?***

Norėdamas pradėti lošti lošėjas turi palaukti, kol pasirodys pranešimas „**Pateikite savo statymus**“, tada pasirinkti žetono vertę, nurodytą eurai, su kuriuo atliks statymą ir padėti ant atitinkamų ruletės stalo statymų laukų. Statymui atlikti lošėjas turi 23 sekundes. Per laiką, skirtą statymams atlikti, lošėjas gali atlikti, keisti, atsiimti statymus.

Negaliojančio sukimo „No Spin“ atveju, lošėjų atlikti statymai automatiškai gražinami. Lošėjo bendras statymas bus rodomas skyriuje „Bendras statymas“.

Po pranešimo „Daugiau jokių statymų“, statymai negali būti priimami.

Kai kamuoliukas sustoja padaloje, iškritęs skaičius rodomas statistikos laukelyje ekrano viduryje. Iškritęs skaičius taip pat paryškintas ant lošimo lauko ir krupjė jį paskelbia. Jei lošėjas atlikdamas statymus atspėjo iškritusį skaičių, jis gauna laimėjimus pagal ruletės mokėjimo lentelę. Laimėjimo suma bus rodoma „Paskutinis laimėjimas“ srityje ir laimėjimo pranešime.

### ***Kito statymo metu galima:***

- Pakartoti tuos pačius statymus, padarytus paskutiniame lošime, spustelėdami „Rebet (pakartoti) mygtuką“;
- Double (dvigubinti) visus lošėjo statymus;
- Undo (atšaukti) paskutinį statymą;
- Clear (išvalyti) visus lošėjo statymus ant ruletės stalo lentelės.

### ***Lošimo rūšys:***

Lošiant ruletę galimos žemiau nurodytos statymo rūšys. Jos yra padalijamos į vidinius statymus, kuriuose siūloma atlikti statymus ant pavienių skaičių, kurie stalo lentelėje yra arti vienas kito. Išorinę statymo sekciją sudaro statymai ant įvairių kitų lentelės plotų.

### ***Vidiniai statymai:***

- **Vienas skaičius** - tai statymas už individualų numerį. Paprasčiausias ruletės statymas su didžiausia išmokėjimo galimybe. Laimėjimas išmokamas santykiu 35:1.
- **Du skaičiai** - tai dviejų skaičių statymas, kuris dedamas ant linijos, jungiančios du skaičius; pavyzdžiui, apimantis 24 ir 27. Laimėjimas išmokamas santykiu 17:1.
- **Kampas** - statymas, esantis keturių skaičių kampe; pavyzdžiui, apimantis 8, 9, 11 ir 12. Laimėjimas išmokamas santykiu 8:1.
- **Trys skaičiai** - tai 3 skaitmenų statymas, statomas skaičių eilutės pabaigoje; Pavyzdžiui, padengiant 13, 14 ir 15. Laimėjimas išmokamas santykiu 11:1.
- **Linija** - tai šešių skaičių statymas, atliekamas sujungus du trijų skaičių statymus; apimantis, pavyzdžiui, 31, 32, 33, 34, 35 ir 36. Laimėjimas išmokamas santykiu 5:1.

### ***Išoriniai statymai:***

- 1-as, 2-as arba 3-ias stulpelis - tai 12 skaičių statymas vietoje, pažymėtoje nuo 2 iki 1 stulpelių gale, apimantis visus 12 numerių atitinkamame stulpelyje. Laimėjimas išmokamas santykiu 2:1
- 1-as, 2-as arba 3-ias tuzinas - tai 12 skaičių statymas, padarytas ant vieno iš trijų langelių, pažymėtų 1-12, 13-24 arba 25-36. Jis apima dvyliką atitinkamo tuzino skaičių (1–12, 13–24 arba 25–36). Laimėjimas išmokamas santykiu 2:1
- Šansai: raudona/juoda, lyginis/nelyginis, nuo 1 iki 18/19 iki 36 - turi savo vardą, nes kiekvienas iš jų moka 1 prie 1. Kiekvienas uždengia 18 skaičių lentelėje, kaip aprašyta toje srityje. Raudoni / Juodi statymai apima arba 18 raudonųjų, arba 18 juodųjų skaičių. Lyginiai / nelyginiai statymai apima lyginius skaičius (2, 4, 6, 8 ir t. t) arba nelyginius skaičius (1, 3, 5, 7 ir t. t). Nuo 1 iki 18/19 iki 36 statymai apima apatinius 18 arba didesnius 18 skaičių. Laimėjimas išmokamas santykiu 1:1

Nulinio langelio „zero“ neuždengia nė vieni stulpeliai, tuzinai ar šansai.

Kai lošėjas atlieka statymus, skaičiai, kurie įtraukiami į pasirinktą statymų tipą, bus paryškinti lentelėje.

Pavyzdys: Išmoka 35:1 iš "Vienas skaičius" statymo reiškia, kad kai lošėjas atlieka statymus, pavyzdžiui su 5 žetonų vienetu ant vieno numerio, tai bendras lošėjo išmokėjimas laimėjimo atveju būtų lygus 175 žetonų vienetų sumai, pridėjus pradinį 5 vienetų statymą (iš viso 180).

Statymų rūšis	Padengia	Išmoka
Vienas skaičius	1 skaičius	35: 1
Padalijimas	2 skaičiai	17: 1
gatvė	3 skaičiai	11: 1
Kampas	4 skaičiai	8: 1
Eilutė	6 skaičiai	5: 1
stulpelis	12 skaičių	2: 1
Dešimt	12 skaičių	2: 1
raudona / juoda	18 skaičių	1: 1
lyginis / nelyginis	18 skaičių	1: 1
1-18 / 19-36	18 skaičių	1: 1

### ***Papildomas ruletės skaičių išdėstymas „Racetrack“ statymo laukuose***

„Racetrack“ statymo laukuose pažymėti skaičiai, kaip jie rodomi ant ruletės rato, o ne ant ruletės lentelės. „Rato sektorių“ ir „Kaimynų“ statymai gali būti žaidžiami naudojant tik „Racetrack“ skaičių išdėstymą. Lošiama ta pačia rulete.

Ruletės ratas yra padalintas į 4 dalis („Rato sektorius“), kurių pavadinimai nurodyti prancūzų kalba:

#### ***Voisins du Zero***

Šis statymas apima nulį ir 7 skaičius kiekvienoje nulio pusėje – nuo 22 iki 25 ant rato. Tai reiškia, kad statymas iš 15 skaičių padengiamas su 9 žetonais. Jį sudaro 2 žetonai eilėje 0/2/3, 2 žetonai kampe 25/26/28/29 ir vienas žetonas kiekviename iš padalijimų: 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 ir 32 / 3 5.

- "Jeu 0 " Šis statymas apima 3 nulinio laukelio kaimynus kiekvienoje rato pusėje. Padengiami 7 skaičiai su 4 žetonais, apimantis vieną žetoną 26-iuose "Straight-Up" ir po vieną žetoną ant kiekvieno padalijimo: 0/3, 12/15 ir 32/35.
- "Tiers du Cylindre" Šis statymas padengia 12 skaičių su 6 žetonais – nuo 27 iki 33 ant rato (padengia trečdalį rato). Vienas žetonas bus dedamas ant kiekvieno padalijimo: 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 ir 33/36.
- Orphelinais - tai yra statymas, kuris apima tuos skaičius, kurių neapėmė "Voisins du Zéro" ir "Le Tiers Du Cylindre" statymai. Šis statymas padengia 8 skaičius su 4 žetonais. Į šį derinį įeina vienas žetonas ant 1 "Straight-Up" ir vienas žetonas kiekviename iš padalijimų: 6/9, 14/17, 17/20 ir 31/34.

#### ***Kaimynas***

A Kaimynų statymas apima tam tikrą skaičių ir skaičius, esančius šalia šio skaičiaus ant ruletės rato. Lošėjas spustelėjęs/paspaudęs apskritą mygtuką "-" arba "+", gali sureguliuoti kaimynų skaičiaus sumą, kurie bus automatiškai pridedami.

Pavyzdžiui, "0 skaičius ir du kaimynai" yra 5 žetonų statymas su 1 "Straight-Up" ant 3, 26, 0, 32 ir 15.

Tinkamas sukimasis yra apibrėžtas taip: ruletės rutuliukas turi būti įsukamas priešingai rato sukimosi kryptčiai ir turi apsisukti bent keturis kartus aplink važiavimo taką.

Laimintis skaičius galioja tik tada, kai sukimas buvo laikomas tinkamu sukimu, laimintis numeris negalioja, kai ruletės sukimas paskelbtas negaliojančiu.

Jei sukimas apibrėžtas kaip negaliojantis, ši padėtis vadinama „No Spin“ („Negaliojantis sukimas“).

**„No Spin“ („Negaliojantis sukimas“) taikomas šiais atvejais:**

- Rutuliukas sukosi mažiau nei 4 pilnus apsisukimus.
  - Rutuliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi kaip ir ratas.
  - Rutuliukas arba ratas buvo pasuktas neteisinga linkme. Ruletės rutuliukas turi būti įsukamas priešingai rato sukimosi kryptčiai.
  - Ratas nustojo sukimosi metu, t.y. neapsisukęs bent keturių kartų aplink važiavimo taką.
  - Rutuliukas sustoja ir neįkrenta į padalą, o tiesiog sukasi ant rato daugiau nei 3 pilnus apsisukimus.
  - Rutuliukas išskrido iš rato.
  - Bet koks pašalinis daiktas įkrenta į ratą.
- Negaliojančio sukimo „No Spin“ atveju, lošėjų atlikti statymai automatiškai gražinami. Ratas sustabdomas ir kamuoliukas dedamas į paskutinį iškritusį skaičių, lošimas toliau tęsiamas įprasta eiga. Jeigu ruletėje išsuktas skaičius neužregistruojamas sistemoje, pradiniai statymai gražinami.

**Svarbi informacija:**

Lošėjas yra atsakingas už teisingą savo statymą ar statymų išdėstymą ant ruletės stalo.

- Jei lošėjo statymas viršija bet kurią minimalią ar maksimalią ribą, jis bus koreguojamas automatiškai ir jam apie tai bus pranešta ekrane pasirodžiusiame pranešime.
- Jeigu automatinė laimėjimo rezultatų nuskaitymo sistema užskaito klaidingą rezultatą, t. y. jei laimėtas skaičius nesutampa su sistemos užfiksuotu skaičiumi, laimėjimo rezultatai bus įskaityti lošėjams, atsižvelgiant į vaizdo įrašo metu užfiksuotus rezultatus. Iš lošėjų, kuriems per klaidą buvo įskaitytas nepriklausantis laimėjimas, iš lošimų sąskaitos bus išskaitomas jiems nepriklausantis laimėjimas.

### 5.114 Lošimas „A Ruletė“ („Ruleta A“)

Ruletės rate yra 37 atskirai sunumeruotas padalos nuo 0 iki 36, pakaitomis nudažytos raudona ir juoda spalvomis. Nulinė padala yra žalios spalvos, kad aiškiai parodytų, jog ji nėra nė vieno raudono/juodo, nelyginio/lyginio, aukšto/žemo, dešimčių ar stulpelių statymų dalis.

#### *Lošimo taisyklės:*

Krupjė pasuka ratą ir paleidžia kamuoliuką. Kai kamuoliukas sustoja, krupjė paskelbia laimintį skaičių ir laimėjimai ant statymų apskaičiuojami automatiškai.

**Lošimo tikslas** yra 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.

**Minimali statymo suma: 0.1 Eur**

**Maksimali statymo suma: 125 000 Eur**

**Maksimalus laimėjimas: 126 000 Eur**

#### *Kaip lošti?*

Norėdamas pradėti lošti lošėjas turi palaukti, kol pasirodys pranešimas „**Pateikite savo statymus**“, tada pasirinkti žetono vertę, nurodytą eurai, su kuriuo atliks statymą ir padėti ant atitinkamų ruletės stalo statymų laukų. Statymui atlikti lošėjas turi 23 sekundes. Per laiką, skirtą statymams atlikti, lošėjas gali atlikti, keisti, atsiimti statymus.

Negaliojančio sukimo „No Spin“ atveju, lošėjų atlikti statymai automatiškai gražinami. Lošėjo bendras statymas bus rodomas skyriuje „Bendras statymas“.

Po pranešimo „Daugiau jokių statymų“, statymai negali būti priimami.

Kai kamuoliukas sustoja padaloje, iškritęs skaičius rodomas statistikos laukelyje ekrano viduryje. Iškritęs skaičius taip pat paryškintas ant lošimo lauko ir krupjė jį paskelbia. Jei lošėjas atlikdamas statymus atspėjo iškritusį skaičių, jis gauna laimėjimus pagal ruletės mokėjimo lentelę. Laimėjimo suma bus rodoma „Paskutinis laimėjimas“ srityje ir laimėjimo pranešime.

#### *Kito statymo metu galima:*

- Pakartoti tuos pačius statymus, padarytus paskutiniame lošime, spustelėdami „Rebet (pakartoti) mygtuką“;
- Double (dvigubinti) visus lošėjo statymus;
- Undo (atšaukti) paskutinį statymą;
- Clear (išvalyti) visus lošėjo statymus ant ruletės stalo lentelės.

#### *Lošimo rūšys:*

Lošiant ruletę galimos žemiau nurodytos statymo rūšys. Jos yra padalijamos į vidinius statymus, kuriuose siūloma atlikti statymus ant pavienių skaičių, kurie stalo lentelėje yra arti vienas kito. Išorinę statymo sekciją sudaro statymai ant įvairių kitų lentelės plotų.

#### ***Vidiniai statymai:***

- **Vienas skaičius** - tai statymas už individualų numerį. Paprasčiausias ruletės statymas su didžiausia išmokėjimo galimybe. Laimėjimas išmokamas santykiu 35:1.
- **Du skaičiai** - tai dviejų skaičių statymas, kuris dedamas ant linijos, jungiančios du skaičius; pavyzdžiui, apimantis 24 ir 27. Laimėjimas išmokamas santykiu 17:1.
- **Kampas** - statymas, esantis keturių skaičių kampe; pavyzdžiui, apimantis 8, 9, 11 ir 12. Laimėjimas išmokamas santykiu 8:1.
- **Trys skaičiai** - tai 3 skaitmenų statymas, statomas skaičių eilutės pabaigoje; Pavyzdžiui, padengiant 13, 14 ir 15. Laimėjimas išmokamas santykiu 11:1.
- **Linija** - tai šešių skaičių statymas, atliekamas sujungus du trijų skaičių statymus; apimantis, pavyzdžiui, 31, 32, 33, 34, 35 ir 36. Laimėjimas išmokamas santykiu 5:1.

#### ***Išoriniai statymai:***

- 1-as, 2-as arba 3-ias stulpelis - tai 12 skaičių statymas vietoje, pažymėtoje nuo 2 iki 1 stulpelių gale, apimantis visus 12 numerių atitinkamame stulpelyje. Laimėjimas išmokamas santykiu 2:1
- 1-as, 2-as arba 3-ias tuzinas - tai 12 skaičių statymas, padarytas ant vieno iš trijų langelių, pažymėtų 1-12, 13-24 arba 25-36. Jis apima dvyliką atitinkamo tuzino skaičių (1–12, 13–24 arba 25–36). Laimėjimas išmokamas santykiu 2:1
- Šansai: raudona/juoda, lyginis/nelyginis, nuo 1 iki 18/19 iki 36 - turi savo vardą, nes kiekvienas iš jų moka 1 prie 1. Kiekvienas uždengia 18 skaičių lentelėje, kaip aprašyta toje srityje. Raudoni / Juodi statymai apima arba 18 raudonųjų, arba 18 juodųjų skaičių. Lyginiai / nelyginiai statymai apima lyginius skaičius (2, 4, 6, 8 ir t. t) arba nelyginius skaičius (1, 3, 5, 7 ir t. t). Nuo 1 iki 18/19 iki 36 statymai apima apatinius 18 arba didesnius 18 skaičių. Laimėjimas išmokamas santykiu 1:1

Nulinio langelio „zero“ neuždengia nė vieni stulpeliai, tuzinai ar šansai.

Kai lošėjas atlieka statymus, skaičiai, kurie įtraukiami į pasirinktą statymų tipą, bus paryškinti lentelėje.

Pavyzdys: Išmoka 35:1 iš "Vienas skaičius" statymo reiškia, kad kai lošėjas atlieka statymus, pavyzdžiui su 5 žetonų vienetu ant vieno numerio, tai bendras lošėjo išmokėjimas laimėjimo atveju būtų lygus 175 žetonų vienetu sumai, pridėjus pradinį 5 vienetu statymą (iš viso 180).

Statymų rūšis	Padengia	Išmoka
Vienas skaičius	1 skaičius	35: 1
Padalijimas	2 skaičiai	17: 1
gatvė	3 skaičiai	11: 1
Kampas	4 skaičiai	8: 1
Eilutė	6 skaičiai	5: 1
stulpelis	12 skaičių	2: 1
Dešimt	12 skaičių	2: 1
raudona / juoda	18 skaičių	1: 1
lyginis / nelyginis	18 skaičių	1: 1
1-18 / 19-36	18 skaičių	1: 1

### ***Papildomas ruletės skaičių išdėstymas „Racetrack“ statymo laukuose***

„Racetrack“ statymo laukuose pažymėti skaičiai, kaip jie rodomi ant ruletės rato, o ne ant ruletės lentelės. „Rato sektorių“ ir „Kaimynų“ statymai gali būti žaidžiami naudojant tik „Racetrack“ skaičių išdėstymą. Lošiama ta pačia rulete.

Ruletės ratas yra padalintas į 4 dalis („Rato sektorius“), kurių pavadinimai nurodyti prancūzų kalba:

#### ***Voisins du Zero***

Šis statymas apima nulį ir 7 skaičius kiekvienoje nulio pusėje – nuo 22 iki 25 ant rato. Tai reiškia, kad statymas iš 15 skaičių padengiamas su 9 žetonais. Jį sudaro 2 žetonai eilėje 0/2/3, 2 žetonai kampe 25/26/28/29 ir vienas žetonas kiekviename iš padalijimų: 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 ir 32 / 3 5.

- "Jeu 0 " Šis statymas apima 3 nulinio laukelio kaimynus kiekvienoje rato pusėje. Padengiami 7 skaičiai su 4 žetonais, apimantis vieną žetoną 26-iuose "Straight-Up" ir po vieną žetoną ant kiekvieno padalijimo: 0/3, 12/15 ir 32/35.
- "Tiers du Cylindre" Šis statymas padengia 12 skaičių su 6 žetonais – nuo 27 iki 33 ant rato (padengia trečdalį rato). Vienas žetonas bus dedamas ant kiekvieno padalijimo: 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 ir 33/36.
- Orphelinais - tai yra statymas, kuris apima tuos skaičius, kurių neapėmė "Voisins du Zéro" ir "Le Tiers Du Cylindre" statymai. Šis statymas padengia 8 skaičius su 4 žetonais. Į šį derinį įeina vienas žetonas ant 1 "Straight-Up" ir vienas žetonas kiekviename iš padalijimų: 6/9, 14/17, 17/20 ir 31/34.

#### ***Kaimynas***

A Kaimynų statymas apima tam tikrą skaičių ir skaičius, esančius šalia šio skaičiaus ant ruletės rato. Lošėjas spustelėjęs/paspaudęs apskritą mygtuką "-" arba "+", gali sureguliuoti kaimynų skaičiaus sumą, kurie bus automatiškai pridedami.

Pavyzdžiui, "0 skaičius ir du kaimynai" yra 5 žetonų statymas su 1 "Straight-Up" ant 3, 26, 0, 32 ir 15.

Tinkamas sukimasis yra apibrėžtas taip: ruletės rutuliukas turi būti įsukamas priešingai rato sukimosi kryptčiai ir turi apsisukti bent keturis kartus aplink važiavimo taką.

Laimintis skaičius galioja tik tada, kai sukimas buvo laikomas tinkamu sukimu, laimintis numeris negalioja, kai ruletės sukimas paskelbtas negaliojančiu.

Jei sukimas apibrėžtas kaip negaliojantis, ši padėtis vadinama „No Spin“ („Negaliojantis sukimas“).

**„No Spin“ („Negaliojantis sukimas“) taikomas šiais atvejais:**

- Rutuliukas sukosi mažiau nei 4 pilnus apsisukimus.
  - Rutuliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi kaip ir ratas.
  - Rutuliukas arba ratas buvo pasuktas neteisinga linkme. Ruletės rutuliukas turi būti įsukamas priešingai rato sukimosi kryptčiai.
  - Ratas nustojo sukimosi metu, t.y. neapsisukęs bent keturių kartų aplink važiavimo taką.
  - Rutuliukas sustoja ir neįkrenta į padalą, o tiesiog sukasi ant rato daugiau nei 3 pilnus apsisukimus.
  - Rutuliukas išskrido iš rato.
  - Bet koks pašalinis daiktas įkrenta į ratą.
- Negaliojančio sukimo „No Spin“ atveju, lošėjų atlikti statymai automatiškai gražinami. Ratas sustabdomas ir kamuoliukas dedamas į paskutinį iškritusį skaičių, lošimas toliau tęsiamas įprasta eiga. Jeigu ruletėje išsuktas skaičius neužregistruojamas sistemoje, pradiniai statymai gražinami.

**Svarbi informacija:**

Lošėjas yra atsakingas už teisingą savo statymą ar statymų išdėstymą ant ruletės stalo.

- Jei lošėjo statymas viršija bet kurią minimalią ar maksimalią ribą, jis bus koreguojamas automatiškai ir jam apie tai bus pranešta ekrane pasirodžiusiame pranešime.
- Jeigu automatinė laimėjimo rezultatų nuskaitymo sistema užskaito klaidingą rezultatą, t. y. jei laimėtas skaičius nesutampa su sistemos užfiksuotu skaičiumi, laimėjimo rezultatai bus įskaityti lošėjams, atsižvelgiant į vaizdo įrašo metu užfiksuotus rezultatus. Iš lošėjų, kuriems per klaidą buvo įskaitytas nepriklausantis laimėjimas, iš lošimų sąskaitos bus išskaitomas jiems nepriklausantis laimėjimas.

**5.115 Lošimas „Galutinė Ruletė“ („Ultimate Roulette“)**

**Lošimo tikslas** yra tiksliai nuspėti, kur besisukantis rutuliukas sustos ruletės rato viduje. Laimi statymai, kurie buvo pastatyti pozicijose, į kurias įeina iškritęs skaičius ar ant atitinkamų pasirinkimų. Atsitiktiniai daugikliai padidins sumą, kurią galite laimėti statant už individualų numerį.

**Minimali statymo suma: 0.2 Eur**

**Maksimali statymo suma: 125 000 Eur**

**Maksimalus laimėjimas: 317 250 Eur**

### ***Kaip lošti?***

Norėdamas pradėti lošti lošėjas turi palaukti, kol pasirodys pranešimas „**Pateikite savo statymus**“, tada pasirinkti žetono vertę, nurodytą eurais, su kuriuo atliks statymą ir padėti ant atitinkamų ruletės stalo statymų laukų. Statymui atlikti lošėjas turi 23 sekundes. Per laiką, skirtą statymams atlikti, lošėjas gali atlikti, keisti, atsiimti statymus.

Po pranešimo „Daugiau jokių statymų“, statymai negali būti priimami.

Iki penkių atsitiktinai atrinktų skaičių bus taikomi daugikliai, o pasibaigus statymo laikui taip pat bus galimybė įsigyti papildomų daugiklių.

Iš viso kiekviename lošimo etape yra galimybė gauti iki 11 skaičių, kuriuos padaugins daugiklis.

### ***Kito statymo metu galima:***

- Pakartoti tuos pačius statymus, padarytus paskutiniame lošime, spustelėdami „Rebet (pakartoti) mygtuką“;
- Double (dvigubinti) visus lošėjo statymus;
- Undo (atšaukti) paskutinį statymą;
- Clear (išvalyti) visus lošėjo statymus ant ruletės stalo lentelės.

### **Pagrindiniai daugikliai**

Kiekviename lošimo etape, ne daugiau kaip 5 atsitiktiniams skaičiams, bus pritaikyti daugikliai: x50, x100, x150, x250, x500, x750 arba x1000.

### **Papildomi daugikliai**

Už papildomus 10% statymo lošėjas gali nusipirkti iki trijų papildomų daugiklių.

Papildomi daugikliai turi galimybę padvigubinti (2x) savo vertę, todėl didžiausia galima daugiklio vertė – x2000.

### **Sklaidos daugikliai**

Kiekviename lošimo etape yra tikimybė, kad pagrindinis daugiklis bus pritaikytas ne daugiau kaip trims gretimoms skaičiams, kurie parenkami atsitiktinai.

Pavyzdys: x250 daugiklis, pritaikomas skaičiui 14, išsiplės į du gretimus skaičius 10 ir 17.

Šiems dviem skaičiams taip pat bus pritaikytas x250 daugiklis, taip kaip ir skaičiui 14.

### ***Lošimo rūšys:***

### ***Vidiniai statymai:***

- **Vienas skaičius** - tai statymas už individualų numerį. Paprasčiausias ruletės statymas su didžiausia išmokėjimo galimybe. Laimėjimas išmokamas santykiu 35:1.
- **Du skaičiai** - tai dviejų skaičių statymas, kuris dedamas ant linijos, jungiančios du skaičius; pavyzdžiui, apimantis 24 ir 27. Laimėjimas išmokamas santykiu 17:1.
- **Kampas** - statymas, esantis keturių skaičių kampe; pavyzdžiui, apimant 8, 9, 11 ir 12. laimėjimas išmokamas santykiu 8:1.
- **Trys skaičiai** - tai 3 skaitmenų statymas, statomas skaičių eilutės pabaigoje; Pavyzdžiui, padengiant 13, 14 ir 15. laimėjimas išmokamas santykiu 11:1.
- **Linija** - tai šešių skaičių statymas, atliekamas sujungus du trijų skaičių statymus; apimantis, pavyzdžiui, 31, 32, 33, 34, 35 ir 36. laimėjimas išmokamas santykiu 5:1.

### ***Išoriniai statymai:***

- 1-as, 2-as arba 3-ias stulpelis - tai 12 skaičių statymas vietoje, pažymėtoje nuo 2 iki 1 stulpelių gale, apimantis visus 12 numerių atitinkamame stulpelyje. Laimėjimas išmokamas santykiu 2:1
- 1-as, 2-as arba 3-ias tuzinas - tai 12 skaičių statymas, padarytas ant vieno iš trijų langelių, pažymėtų 1-12, 13-24 arba 25-36. Jis apima dvylika atitinkamo tuzino skaičių (1–12, 13–24 arba 25–36). Laimėjimas išmokamas santykiu 2:1
- Šansai: raudona/juoda, lyginis/nelyginis, nuo 1 iki 18/19 iki 36 - turi savo vardą, nes kiekvienas iš jų moka 1 prie 1. Kiekvienas uždengia 18 skaičių lentelėje, kaip aprašyta toje srityje. Raudoni / Juodi statymai apima arba 18 raudonųjų, arba 18 juodųjų skaičių. Lyginiai / nelyginiai statymai apima lyginius skaičius (2, 4, 6, 8 ir t. t) arba nelyginius skaičius (1, 3, 5, 7 ir t. t). Nuo 1 iki 18/19 iki 36 statymai apima apatinius 18 arba didesnius 18 skaičių. Laimėjimas išmokamas santykiu 1:1.

Nulinio langelio „zero“ neuždengia nė vieni stulpeliai, tuzinai ar šansai.

<b>Statymo rūšis</b>	<b>Padengia</b>	<b>Išmoka</b>
Vienas skaičius	1 skaičius	28:1 – 2000:1
Padalijimas	2 skaičiai	17:1
Gatvė	3 skaičiai	11:1
Kampas	4 skaičiai	8:1
Eilutė	6 skaičiai	5:1
Stulpelis	12 skaičių	2:1
Dešimt	12 skaičių	2:1
Raudona / juoda	18 skaičių	1:1
Lyginis / nelyginis	18 skaičių	1:1
1-18 / 19-36	18 skaičių	1:1

***Papildomas ruletės skaičių išdėstymas „Racetrack“ statymo laukuose***

„Racetrack“ statymo laukuose pažymėti skaičiai, kaip jie rodomi ant ruletės rato, o ne ant ruletės lentelės. „Rato sektorių“ ir „Kaimynų“ statymai gali būti žaidžiami naudojant tik „Racetrack“ skaičių išdėstymą. Lošiama ta pačia rulete.

Ruletės ratas yra padalintas į 4 dalis („Rato sektorius“), kurių pavadinimai nurodyti prancūzų kalba:

### ***Voisins du Zero***

Šis statymas apima nulį ir 7 skaičius kiekvienoje nulio pusėje – nuo 22 iki 25 ant rato. Tai reiškia, kad statymas iš 15 skaičių padengiamas su 9 žetonais. Jį sudaro 2 žetonai eilėje 0/2/3, 2 žetonai kampe 25/26/28/29 ir vienas žetonas kiekviename iš padalijimų: 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 ir 32 / 3 5.

- "Jeu 0 " Šis statymas apima 3 nulinio laukelio kaimynus kiekvienoje rato pusėje. Padengiami 7 skaičiai su 4 žetonais, apimantis vieną žetoną 26-iuose "Straight-Up" ir po vieną žetoną ant kiekvieno padalijimo: 0/3, 12/15 ir 32/35.
- "Tiers du Cylindre" Šis statymas padengia 12 skaičių su 6 žetonais – nuo 27 iki 33 ant rato (padengia trečdalį rato). Vienas žetonas bus dedamas ant kiekvieno padalijimo: 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 ir 33/36.
- Orphelinais - tai yra statymas, kuris apima tuos skaičius, kurių neapėmė "Voisins du Zéro" ir "Le Tiers Du Cylindre" statymai. Šis statymas padengia 8 skaičius su 4 žetonais. Į šį derinį įeina vienas žetonas ant 1 "Straight-Up" ir vienas žetonas kiekviename iš padalijimų: 6/9, 14/17, 17/20 ir 31/34.

### ***Kaimynas***

A Kaimynų statymas apima tam tikrą skaičių ir skaičius, esančius šalia šio skaičiaus ant ruletės rato. Lošėjas spustelėjęs/paspaudęs apskritą mygtuką "-" arba "+", gali sureguliuoti kaimynų skaičiaus sumą, kurie bus automatiškai pridedami.

Pavyzdžiui, "0 skaičius ir du kaimynai" yra 5 žetonų statymas su 1 "Straight-Up" ant 3, 26, 0, 32 ir 15.

Tinkamas sukimasis yra apibrėžtas taip: ruletės rutuliukas turi būti įsukamas priešingai rato sukimosi kryptiai ir turi apsisukti bent keturis kartus aplink važiavimo taką.

Laimintis skaičius galioja tik tada, kai sukimas buvo laikomas tinkamu sukimu, laimintis numeris negalioja, kai ruletės sukimas paskelbtas negaliojančiu.

Jei sukimas apibrėžtas kaip negaliojantis, ši padėtis vadinama „No Spin“ („Negaliojantis sukimas“).

**„No Spin“ („Negaliojantis sukimas“) taikomas šiais atvejais:**

- Rutuliukas sukosi mažiau nei 4 pilnus apsisukimus.
- Rutuliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi kaip ir ratas.

- Rutuliukas arba ratas buvo pasuktas neteisinga linkme. Ruletės rutuliukas turi būti įsukamas priešingai rato sukimosi kryptčiai.

### ***Svarbi informacija:***

Lošėjas yra atsakingas už teisingą savo statymą ar statymų išdėstymą ant ruletės stalo.

- Jei lošėjo statymas viršija bet kurią minimalią ar maksimalią ribą, jis bus koreguojamas automatiškai ir jam apie tai bus pranešta ekrane pasirodžiusiame pranešime.
- Jeigu automatinė laimėjimo rezultatų nuskaitymo sistema užskaito klaidingą rezultatą, t. y. jei laimėtas skaičius nesutampa su sistemos užfiksuotu skaičiumi, laimėjimo rezultatai bus įskaityti lošėjams, atsižvelgiant į vaizdo įrašo metu užfiksuotus rezultatus. Iš lošėjų, kuriems per klaidą buvo įskaitytas nepriklausantis laimėjimas, iš lošimų sąskaitos bus išskaitomas jiems nepriklausantis laimėjimas.
- Sutrikus interneto ryšiui:
- Jei interneto ryšys nutrūktų prieš pranešimą „Daugiau jokių statymų“, o lošėjo statymas dar nėra priimtas, lošėjo statymo suma nebus išskaičiuota iš balanso ir jis nedalyvaus tame lošimo etape (prisijungus iš naujo rekomenduojama lošėjui pasitikrinti savo balansą ir nedelsiant informuoti operatorių, jei kils kokių nors problemų).
- Jei interneto ryšys nutrūksta prasidėjus lošimui, kai pranešimas „Daugiau jokių statymų“ buvo parodytas, o pinigai iš balanso nuskaityti, lošimas tęsis įprastai, o laimėjimai bus apdorojami pagal lošimo rezultatą, nepaisant atsijungimo.

### **5.116 Lošimas „Trijų Kortų Pokeris“ („Three Card Poker“)**

**Minimali statymo suma: 1 Eur**

**Maksimali statymo suma: 2 120 Eur**

**Maksimalus laimėjimas: 37 000 Eur**

**Lošimo tikslas** – Trijų kortų pokeryje lošėjo tikslas yra surinkti geresnę trijų kortų kombinaciją nei krupjė. Statymui atlikti skiriama 12 sekundžių.

Lošimo taisyklės:

- Yra galimybė atlikti „Ante“ pradinį nustatyto dydžio statymą ir vieną ar abu papildomus „Pair Plus“ bei „6 Card Bonus“ statymus. „Pair Plus“ premija priklauso nuo trijų lošėjui rankose esančių kortų. Jei trijose kortose lošėjui išdalinta poros ar geresnė kombinacija jis laimi. 6 kortų premija apima tris kortas lošėjo rankoje ir tris kortas dalintojo rankoje
- Išdalinamos trys kortos. Trys krupjė kortos yra užverčiamos.
- Laiminčios kortos:
- Trijų kortų pokeris lošiamas su viena standartine 52 kortų malka (juokdarių kortos nenaudojamos). Kortos išmaišomos po kiekvieno lošimo etapo.
- Trijų kortų pokeryje trijų kortų eilės kombinacija turi didesnę vertę nei trijų kortų spalvos kombinacija. Taip yra todėl, kad eilės kombinaciją iš trijų kortų suformuoti lengviau, nei spalvos.

- Atskirų kortų vertė mažėjančia tvarka: Tūzas (gali būti didžiausios arba mažiausios vertės), karalius, dama, valetas, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 ir 2. Tūzas gali būti didžiausios vertės korta T, K, D eilėje arba mažiausios vertės korta 3, 2, T eilėje.
- Jei lošėjas ir krupjė turi tokio pat tipo kombinacijas, laimi ta, kurioje yra aukščiausios vertės korta (pvz., trys karaliai laimi prieš tris damas, D, V, 10 eilė laimi prieš 10, 9, 8 eilę).
- Jei lošėjas ir krupjė surenka vienodas kombinacijas, laimėtojas nustatomas pagal likusią aukščiausią ne kombinacijos kortą.

### **Pokerio lošimo kortų kombinacijos nuo aukščiausios iki žemiausios:**

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

### **3+3 premija laiminčios kortos:**

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

vienodų kortų vertė. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą

- Spalva yra kombinacija, kurioje visos kortos yra tos pačios rūšies, tačiau eina ne iš eilės, pvz., penkios būgnų kortos. Lyginant dvi Spalvos kombinacijas, laimi ta, kurioje rūšies korta yra didesnės vertės. Jei abiejose kombinacijose aukščiausios rūšies korta yra ta pati, lyginama antroji pagal vertę korta ir t. t.
- Eilė yra kombinacija, kurią sudaro iš eilės einančios, tačiau skirtingos rūšies kortos, pvz., bent dviejų skirtingų rūšių devynakė, aštuonakė, septynakė, šešiaakė, penkiaakė. Lyginant dvi eilės kombinacijas, laimi ta, kurioje aukščiausia korta turi didesnę vertę. Dvi eilės kombinacijos su ta pačia aukščiausios vertės korta yra vienodos vertės (lygiosios), rūšis reikšmės neturi.
- Trys vienodos yra kombinacija iš trijų vienodos vertės kortų bei kitų dviejų, kurios nėra tokios pat vertės. Pavyzdžiui, lošėjas, turintis tris karalius, turi Trijų vienodų kombinaciją. Kombinacija, sudaryta iš didesnės vertės trijų vienodų kortų, laimi prieš mažesnės vertės trijų kortų kombinaciją. Jei lyginant dvi Trijų vienodų kombinacijas, trys pagrindinės kortos abiejose kombinacijose yra tokios pat, lyginamos likusios (t. y. ketvirtosios, o paskui penktosios kortos („Kickers“).

### **Klaidų tvarkymas ir nebaigti lošimo etapai**

- Gedimo atveju visos išmokos ir lošimai panaikinami, o visi pradiniai statymai gražinami.
- Galimi ypatingi atvejai:
- Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai. Nuotolinio stalo lošimo gyvai tiekėjo darbuotojas (krupjė) visais atvejais privalo pranešti apie klaidas pamainos vadybininkui.
- Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
- Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti gražintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
- Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų, korta/kortos turi būti gražintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
- Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
- Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau.
- Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
- Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
- Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama pamainos vadybininkui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus gražinami.
- Kortų skaitytuvo sutrikimai ir sprendimai:
- Nepavykus nuskaityti kortos - krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškvies pamainos vadybininką.
- Pamainos vadybininkas panaudos komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą. Jei bandymai bus 6 nesėkmingi, pamainos vadybininkas patikrins skaitytuvą.

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

### **5.117 „Aurum Ruletė“ („Roulette Aurum“)**

**Minimali statymo suma: 2.5 Eur**

**Maksimali statymo suma: 5 000 Eur**

**Maksimalus laimėjimas: 9 000 Eur**

#### ***Lošimo taisyklės:***

Lošimo taisyklės:

- Statymui atlikti skiriama 15 sekundžių.
- Krupjė pasuka ratą ir paleidžia kamuoliuką.
- Kai kamuoliukas sustoja, krupjė paskelbia laimintį skaičių ir laimėjimai ant statymų apskaičiuojami automatiškai.
- Lošimo tikslas yra tiksliai nuspėti, kur besisukantis kamuoliukas sustos ruletės rato viduje.
- Laimi statymai, kurie buvo pastatyti pozicijose, į kurias įeina iškritęs skaičius ant atitinkamų pasirinkimų.
- Laimėjimo dydis priklauso nuo pastatytos sumos ir iš anksto nustatyto laimėjimo koeficiento.

Lošimo rūšys:

Lošiant ruletę galimos žemiau nurodytos statymo rūšys. Jos yra padalijamos į vidinius statymus, kuriuose siūloma atlikti statymus ant pavienių skaičių, kurie stalo lentelėje yra arti vienas kito. Išorinius statymus sudaro statymai ant įvairių kitų lentelės vietų.

Vidiniai statymai:

- Vienas skaičius – tai statymas už individualų skaičių. Laimėjimas išmokamas santykiu 35:1.
- Du skaičiai – tai dviejų skaičių statymas, kuris dedamas ant linijos, jungiančios du skaičius. Laimėjimas išmokamas santykiu 17:1.
- Trys skaičiai – statymas apimantis tris skaičius. Žetonai dedami į apatinį bet kurios skaičių eilutės kraštą. Pavyzdžiui, padengiant 13, 14 ir 15. Laimėjimas išmokamas santykiu 11:1.
- Kampas – statymas, esantis keturių skaičių kampe. Pavyzdžiui, apimant 0, 1, 2 ir 3. Laimėjimas išmokamas santykiu 8:1.
- Linija – tai šešių skaičių statymas, atliekamas sujungus du trijų skaičių statymus. Laimėjimas išmokamas santykiu 5:1.

Išoriniai statymai:

- Stulpelio statymas – tai 12 skaičių statymas vietoje, pažymėtoje nuo 2 iki 1 stulpelių gale, apimantis visus 12 skaičių atitinkamame stulpelyje.
- Tuzino statymas – tai 12 skaičių statymas, padarytas ant vieno iš trijų langelių, pažymėtų 1 12, 2 12 arba 3 12. Jis apima dvylika atitinkamo tuzino skaičių (1–12, 13–14 arba 25–36).
- Šansai: raudona/juoda, lyginis/nelyginis, nuo 1 iki 18/19 iki 36 išmoka santykiu 1:1. Kiekvienas uždengia 18 skaičių lentelėje, kaip aprašyta toje srityje. Raudoni / Juodi statymai apima arba 18 raudonųjų, arba 18 juodųjų skaičių. Lyginiai / nelyginiai statymai apima lyginius skaičius (2, 4, 6, 8 ir t. t) arba nelyginius skaičius (1, 3, 5, 7 ir t. t). Skaičius nuo 1 iki 18 arba skaičius nuo 19 iki 36.

„Racetrack“ statymo laukuose pažymėti skaičiai, kaip jie rodomi ant ruletės rato, o ne ant ruletės lentelės. „Rato sektorių“ ir „Kaimynų“ statymai gali būti lošiami naudojant tik „Racetrack“ skaičių išdėstymą. Lošiama ta pačia rulete. Ruletės ratas yra padalintas į 4 dalis („rato sektorius“), kurių pavadinimai nurodyti prancūzų kalba:

- Voisins du Zero – šis statymas apima nulį ir 9 skaičius kairėje ir 7 skaičius dešinėje pusėje. Statymą sudaro 2 žetonai ir vienas žetonas kiekviename iš padalijimų: 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 ir 32 / 35.
- „Jeu 0“ – 4 žetonų statymas, į kurį įeina statymas ant skaičiaus 26 (su 1 žetonu) ir padalijimo statymai 0/3, 12/15 ir 32/35 (kiekvienas su 1 žetonu).
- „Tiers du Cylindre“ – šis statymas padengia 12 skaičių su 6 žetonais – nuo 27 iki 33 ant rato (padengia trečdalį rato). Vienas žetonas dedamas ant kiekvieno padalijimo: 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 ir 33/36.
- „Orphelins“ – 5 žetonų statymas apima skaičius, sudarytus iš dviejų rato dalių, esančių už „Tiers“ ir „Voisins“ ribų. Šį derinį sudaro tiesioginis statymas ir vienas žetonas kiekviename iš padalijimų: 6/9, 14/17, 17/20 ir 31/34.

Kaimynų statymai:

5 žetonų statymas už skaičių, kuris apima patį skaičių ir kitus du skaičius abiejose jo pusėse ruletės lenktynių trasoje lentelėje.

„Aurum Roulette“ funkcija – ši premijos funkcija leidžia lošėjams padauginti savo laimėjimus iš sumos nuo x50 iki x700. Nuo vieno iki penkių „Aurum skaičių“ („auksinių skaičių“) kiekviename etape parenkama atsitiktine tvarka. Lošėjas atlieka vieną ar daugiau statymų ant statymo lauko. Atlikus statymus parodomi atsitiktiniai skaičiai, kurie tuo metu įgauna nuo x50 iki x700 daugiklį. Jei lošėjas yra atlikęs statymą ant parodyto skaičiaus ar skaičių su atsitiktiniu daugikliu, tas daugiklis suteikiamas lošėjui.

**Negaliojantis sukimas**

- Kamuoliukas padarė mažiau nei 4 pilnus apsisukimus.
- „Roulette“ ratas atliko mažiau nei du pilnus sukimus.
- Kamuoliukas buvo mestas ta pačia kryptimi kaip ir sukamas ratas.

- Kamuoliukas ar ratas sukami neteisingomis kryptimis.
- Ratas nustojo sukintis nespėjus apsukti reikiamą minimalų skaičių kartų.
- Kamuoliukas iškrenta arba nepatenka į padalą, o tiesiog sukasi ant rato.
- Bet koks pašalinis daiktas patenka į ratą.
- Jeigu įvyksta negaliojantis sukimas, statymas lieka galioti tas pats, o rutuliukas sukamas iš naujo.

### 5.118 „Azijos Drakonas Tigras“ („Asian Dragon Tiger“)

Lošimo tikslas – atspėti, kuris drakonas ar tigras, turi aukštesnę kortą arba lygiąsias.

**Minimali statymo suma: 0.50 Eur**

**Maksimali statymo suma: 5 000 Eur**

**Maksimalus laimėjimas: 10 000 Eur**

Lošimo taisyklės:

Lošimo metu statymui skiriamos 10 sekundžių. Vienu metu gali lošti neribotas skaičius lošėjų. Lošiama su 8 kaladėmis, kurios turi po 52 kortas.

- Tūzai yra žemiausios vertės korta, o karaliai – aukščiausios.
- Viena korta dalijama drakonui, kita – tigrui.

Pagrindinis statymas:

Pagrindiniai statymai turi savo tris galimus rezultatus:

- Laimi tigras.
- Laimi drakonas.
- Lygiosios.

Papildomi statymai:

Papildomas statymas	Aprašymas
<b>Statymas už didelį/mažą</b>	Statymas už didelį/mažą reiškia, kad lošėjas spėja, ar drakono/lošėjo vietoje esanti korta bus didesnė ar mažesnė nei 7. Bet kurios 8-9-10-J-Q-K kortos atveju laimima už didį ir esant bet kuriai iš tūzo-2-3-4-5-6 kortų laimima už mažą. Esant 7, pralaimima.
<b>Statymas už lyginį/nelyginį</b>	Statymas ant Lyginio/Nelyginio reiškia, kad lošėjas spėja, ar drakono/tigro vietoje esanti korta bus lyginė ar nelyginė. Esant 7, pralaimima.
<b>Statymas už raudoną/juodą</b>	Statymas už raudoną/juodą reiškia, kad lošėjas spėja, ar drakono/tigro taške esanti korta bus raudona ar juoda. 7 (septynių) atveju visi statymai už raudoną/juodą pralaimi.

<b>Drakono/tigro rūšis</b>	Lošėjas gali spėti, kokia bus drakono ir tigro kortų rūšis. Esant 7, pralaimima.
----------------------------	--

### Klaidų tvarkymas ir nebaigti lošimai

- Sistema gali atmesti statymą prieš pasibaigiant statymo laikui, jei jis neatitinka minimalaus ar maksimalaus limito reikalavimų.
- Jei **lošimo etapas turi būti atšauktas** dėl krupjė klaidos (kortos numetamos nuo stalo) ar kai kurių techninių problemų (įvykus lošimo įrangos gedimui, elektros ar kitokiam sutrikimui dėl nuotolinio stalo lošimo gyvai tiekėjo kaltės), visi lošėjo statymai gražinami **automatiškai**.
- Jei kai kurios kortos lošimo metu buvo nuskaitytos neteisingai, kortos turi būti iš naujo nuskaitytos.
- Jei **lošėjams tampa matoma bent viena užversta korta**, lošimas **turi būti atšauktas, o atlikti statymai gražinami**.
- Jei ant grindų nukrito daugiau nei trys kortos, kortų kaladę reikia pakeisti.
- Jei **krupjė pasiūlo papildomą (-as) kortą (-as)**, kurios (-ių) lošimui nereikia (pvz., iš bato išsina dvi kortos), ši korta turėtų būti „**sudeginta**“.
- Jei **interneto ryšys prarastas** po to, kai lošėjo statymas priimtas, lošimo etapo rezultatas nulems lošėjo laimėjimus už atliktus statymus, o bendra laimėjimo suma bus automatiškai įskaityta į lošėjo lošimų sąskaitą.

### 5.119 „Greitoji Ruletė“ („Express Roulette“)

**Minimali statymo suma: 0.10 Eur**

**Maksimali statymo suma: 2 500 Eur**

**Maksimalus laimėjimas: 129 900 Eur**

Greitoji Ruletė skirstoma į dvi automatines ruletes, kurios veiks vienu metu. Ši ruletės versija turi du režimus:

- Greitoji ruletė
- Dvigubas šansas

#### **Lošimo taisyklės:**

Statymo laikas 15 sekundžių.

Greitos ruletės režimas

Lošimo ypatumas yra tas, kad jei lošėjas atlieka vienas skaičius statymą už skaičių 11, tada kamuoliukai ant abiejų ratų turi nusileisti ant to skaičiaus. Tik tokiu atveju laimi lošėjas. Jei kamuoliukai ant ratų sustoja ties skirtingais skaičiais, lošėjas pralaimi. Jei lošėjas atlieka padalintą statymą už skaičius 1 ir 4, tada abu kamuoliukai turi nusileisti ant 1 arba 4, 4 arba 1, 1 ir 1, 4 ir 4, kad lošėjas laimėtų. Lošime yra **vidiniai ir išoriniai statymai, kaip ir standartinėje ruletėje**.

## Dvigubo šanso režimas

Dvigubo šanso režimo ypatumas yra tas, kad jei lošėjas atlieka vieno skaičiaus statymą už skaičių 8, o kamuoliukas nusileidžia ant to skaičiaus bent viename iš dviejų ratų, lošėjas laimi. Pavyzdžiui, jei lošėjas atlieka statymą ant 1 ir 4 skaičių, o vienas iš kamuoliukų nusileidžia ant 1, kitas - ant 4, arba abu kamuoliukai nusileidžia ant 4 arba 1, tada lošėjas laimi. Priklausomai nuo to, ar kamuoliukai sustoja ant to paties skaičiaus ant vieno, ar ant abiejų ruletės ratų, išmokos keičiasi. Lošime yra **vidiniai ir išoriniai statymai, kaip ir standartinėje ruletėje.**

Lošimo rūšys:

Lošiant ruletę galimos žemiau nurodytos statymo rūšys. Jos yra padalijamos į vidinius statymus, kuriuose siūloma atlikti statymus ant pavienių skaičių, kurie stalo lentelėje yra arti vienas kito. Išorinius statymus sudaro statymai ant įvairių kitų lentelės vietų.

Vidiniai statymai:

- Vienas skaičius – tai statymas už individualų skaičių. Laimėjimas išmokamas santykiu 35:1.
- Du skaičiai – tai dviejų skaičių statymas, kuris dedamas ant linijos, jungiančios du skaičius. Laimėjimas išmokamas santykiu 17:1.
- Trys skaičiai – statymas apimantis tris skaičius. Žetonai dedami į apatinį bet kurios skaičių eilutės kraštą. Pavyzdžiui, padengiant 13, 14 ir 15. Laimėjimas išmokamas santykiu 11:1.
- Kampas – statymas, esantis keturių skaičių kampe. Pavyzdžiui, apimant 0, 1, 2 ir 3. Laimėjimas išmokamas santykiu 8:1.
- Linija – tai šešių skaičių statymas, atliekamas sujungus du trijų skaičių statymus. Laimėjimas išmokamas santykiu 5:1.

Išoriniai statymai:

- Stulpelio statymas – tai 12 skaičių statymas vietoje, pažymėtoje nuo 2 iki 1 stulpelių gale, apimantis visus 12 skaičių atitinkamame stulpelyje.
- Tuzino statymas – tai 12 skaičių statymas, padarytas ant vieno iš trijų langelių, pažymėtų 1-12, 13-24 arba 25-36. Jis apima dvylika atitinkamo tuzino skaičių (1–12, 13–24 arba 25–36).
- Šansai: raudona/juoda, lyginis/nelyginis, nuo 1 iki 18/19 iki 36 išmoka santykiu 1:1. Kiekvienas uždengia 18 skaičių lentelėje, kaip aprašyta toje srityje. Raudoni / Juodi statymai apima arba 18 raudonųjų, arba 18 juodųjų skaičių. Lyginiai / nelyginiai statymai apima lyginius skaičius (2, 4, 6, 8 ir t. t.) arba nelyginius skaičius (1, 3, 5, 7 ir t. t.). Skaičius nuo 1 iki 18 arba skaičius nuo 19 iki 36.

„Racetrack“ statymo laukuose pažymėti skaičiai, kaip jie rodomi ant ruletės rato, o ne ant ruletės lentelės. „Rato sektorių“ ir „Kaimynų“ statymai gali būti lošiami naudojant tik „Racetrack“ skaičių išdėstymą. Lošiama ta pačia rulete. Ruletės ratas yra padalintas į 4 dalis („rato sektorius“), kurių pavadinimai nurodyti prancūzų kalba:

- Voisins du Zero – šis statymas apima nulį ir 9 skaičius kairėje ir 7 skaičius dešinėje pusėje. Statymą sudaro 2 žetonai ir vienas žetonas kiekviename iš padalijimų: 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 ir 32 / 35.
- „Jeu 0“ – 4 žetonų statymas, į kurį įeina statymas ant skaičiaus 26 (su 1 žetonu) ir padalijimo statymai 0/3, 12/15 ir 32/35 (kiekvienas su 1 žetonu).
- „Tiers du Cylindre“ – šis statymas padengia 12 skaičių su 6 žetonais – nuo 27 iki 33 ant rato (padengia trečdalį rato). Vienas žetonas dedamas ant kiekvieno padalijimo: 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 ir 33/36.
- „Orphelins“ – 5 žetonų statymas apima skaičius, sudarytus iš dviejų rato dalių, esančių už „Tiers“ ir „Voisins“ ribų. Šį derinį sudaro tiesioginis statymas ir vienas žetonas kiekviename iš padalijimų: 6/9, 14/17, 17/20 ir 31/34.

Kaimynų statymai:

5 žetonų statymas už skaičių, kuris apima patį skaičių ir kitus du skaičius abiejose jo pusėse ruletės lenktynių trasoje lentelėje.

### Negaliojantis sukimas

- Kamuoliukas padarė mažiau nei 4 pilnus apsisukimus.
- Ruletės ratas atliko mažiau nei du pilnus sukimus.
- Kamuoliukas buvo mestas ta pačia kryptimi kaip ir sukamas ratas.
- Kamuoliukas ar ratas sukami neteisingomis kryptimis.
- Ratas nustojo suktis nespėjus apsukti reikiamą minimalų skaičių kartų.
- Kamuoliukas iškrenta arba nepatenka į padalą, o tiesiog sukasi ant rato.
- Bet koks pašalinis daiktas patenka į ratą.
- Jeigu įvyksta negaliojantis sukimas, statymas lieka galioti tas pats, o rutuliukas sukamas iš naujo.

### 5.120 „Turtingoji Ruletė“ („Riche Roulette“)

**Minimali statymo suma: 0.10 Eur**

**Maksimali statymo suma: 2 500 Eur**

**Maksimalus laimėjimas: 3 600 Eur**

Lošimo taisyklės:

- Krupjė pasuka ratą ir paleidžia kamuoliuką.
- Kai kamuoliukas sustoja, krupjė paskelbia laimintį skaičių ir laimėjimai ant statymų apskaičiuojami automatiškai.
- Lošimo tikslas yra tiksliai nuspėti, kur besisukantis kamuoliukas sustos ruletės rato viduje.
- Laimi statymai, kurie buvo pastatyti pozicijose, į kurias įeina iškritęs skaičius ant atitinkamų pasirinkimų.

- Laimėjimo dydis priklauso nuo pastatytos sumos ir iš anksto nustatyto laimėjimo koeficiento.
- Turtingoji ruletė yra naujas lošimas, pagrįstas standartinėmis ruletės taisyklėmis. Lošėjas, kuris atlieka vienas skaičius statymą (-us), turi galimybę padauginti laimėjimą (-us) mažiausiai 15–700 kartų, nusipirkdamas šansus iš 49 auksinių plytelių, pasirodančių po pagrindinio statymo laiko. Pasibaigus pagrindiniam statymo laikui (15 sekundžių), ekrane atsidaro langas su 49 auksinėmis kaladėlėmis. Lošėjas gali spustelėti vieną iš 49 plytelių – taip pradėdamas funkciją. Ant kiekvienos plytelės yra užrašytas numeris.
- Atidaroma spustelėta plytelė, kurioje rodomas skaičius, padauginantis vieno skaičiaus statymo laimėjimą (-us). Pirmas šansas – „STAR“ yra nemokamas.
- Po pirmojo nemokamo šanso kiekviename lošimo etape lošėjas gali nusipirkti iki 9 žvaigždučių.

Lošimo rūšys:

Lošiant ruletę galimos žemiau nurodytos statymo rūšys. Jos yra padalijamos į vidinius statymus, kuriuose siūloma atlikti statymus ant pavienių skaičių, kurie stalo lentelėje yra arti vienas kito. Išorinius statymus sudaro statymai ant įvairių kitų lentelės vietų.

Vidiniai statymai:

- Vienas skaičius – tai statymas už individualų skaičių. Laimėjimas išmokamas santykiu 35:1.
- Du skaičiai – tai dviejų skaičių statymas, kuris dedamas ant linijos, jungiančios du skaičius. Laimėjimas išmokamas santykiu 17:1.
- Trys skaičiai – statymas apimantis tris skaičius. Žetonai dedami į apatinį bet kurios skaičių eilutės kraštą. Pavyzdžiui, padengiant 13, 14 ir 15. Laimėjimas išmokamas santykiu 11:1.
- Kampas – statymas, esantis keturių skaičių kampe. Pavyzdžiui, apimant 0, 1, 2 ir 3. Laimėjimas išmokamas santykiu 8:1.
- Linija – tai šešių skaičių statymas, atliekamas sujungus du trijų skaičių statymus. Laimėjimas išmokamas santykiu 5:1.

Išoriniai statymai:

- Stulpelio statymas – tai 12 skaičių statymas vietoje, pažymėtoje nuo 2 iki 1 stulpelių gale, apimantis visus 12 skaičių atitinkamame stulpelyje.
- Tuzino statymas – tai 12 skaičių statymas, padarytas ant vieno iš trijų langelių, pažymėtų 1–12, 13–24 arba 25–36. Jis apima dvylika atitinkamo tuzino skaičių (1–12, 13–24 arba 25–36).
- Šansai: raudona/juoda, lyginis/nelyginis, nuo 1 iki 18/19 iki 36 išmoka santykiu 1:1. Kiekvienas uždengia 18 skaičių lentelėje, kaip aprašyta toje srityje. Raudoni / Juodi statymai apima arba 18 raudonųjų, arba 18 juodųjų skaičių. Lyginiai / nelyginiai statymai apima lyginius skaičius (2, 4, 6, 8 ir t. t.) arba nelyginius skaičius (1, 3, 5, 7 ir t. t.). Skaičius nuo 1 iki 18 arba skaičius nuo 19 iki 36.

„Racetrack“ statymo laukuose pažymėti skaičiai, kaip jie rodomi ant ruletės rato, o ne ant ruletės lentelės. „Rato sektorių“ ir „Kaimynų“ statymai gali būti lošiami naudojant tik

„Racetrack“ skaičių išdėstymą. Lošiama ta pačia rulete. Ruletės ratas yra padalintas į 4 dalis („rato sektorius“), kurių pavadinimai nurodyti prancūzų kalba:

- Voisins du Zero – šis statymas apima nulį ir 9 skaičius kairėje ir 7 skaičius dešinėje pusėje. Statymą sudaro 2 žetonai ir vienas žetonas kiekviename iš padalijimų: 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 ir 32 / 35.
- „Jeu 0“ – 4 žetonų statymas, į kurį įeina statymas ant skaičiaus 26 (su 1 žetonu) ir padalijimo statymai 0/3, 12/15 ir 32/35 (kiekvienas su 1 žetonu).
- „Tiers du Cylindre“ – šis statymas padengia 12 skaičių su 6 žetonais – nuo 27 iki 33 ant rato (padengia trečdalį rato). Vienas žetonas dedamas ant kiekvieno padalijimo: 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 ir 33/36.
- „Orphelins“ – 5 žetonų statymas apima skaičius, sudarytus iš dviejų rato dalių, esančių už „Tiers“ ir „Voisins“ ribų. Šį derinį sudaro tiesioginis statymas ir vienas žetonas kiekviename iš padalijimų: 6/9, 14/17, 17/20 ir 31/34.

Kaimynų statymai:

5 žetonų statymas už skaičių, kuris apima patį skaičių ir kitus du skaičius abiejose jo pusėse ruletės lenktynių trasoje lentelėje.

### **Negaliojantis sukimas**

- Kamuoliukas padarė mažiau nei 4 pilnus apsisukimus.
- Ruletės ratas atliko mažiau nei du pilnus sukimus.
- Kamuoliukas buvo mestas ta pačia kryptimi kaip ir sukamas ratas.
- Kamuoliukas ar ratas sukami neteisingomis kryptimis.
- Ratas nustojo sukintis nespėjus apsukti reikiamą minimalų skaičių kartų.
- Kamuoliukas iškrenta arba nepatenka į padalą, o tiesiog sukasi ant rato.
- Bet koks pašalinis daiktas patenka į ratą.

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