

## UAB „UNIGAMES“ NUOTOLINIO LOŠIMO ORGANIZAVIMO REGLAMENTO PAKEITIMAS IR PAPILDYMAS

1. Šiuo UAB „Unigames“ nuotolinio lošimo organizavimo Reglamento (toliau – Reglamentas) pakeitimu ir papildymu yra pakeičiamos ir papildomos Lošimų priežiūros tarnybos prie Lietuvos Respublikos finansų ministerijos direktoriaus 2019 m. gegužės mėn. 23 d. įsakymu Nr. DIE-288 patvirtinto Reglamento bendrosios dalies ir Priedo Nr. 3 nuostatos.

2. Reglamento bendrosios dalies 6, 54 ir 76 punktai pakeičiami ir išdėstomi taip:

„6. Bendrovės interneto svetainės yra „[www.uniclub.lt](http://www.uniclub.lt)“, „[www.uniclubcasino.com](http://www.uniclubcasino.com)“, „[www.uniclubcasino.lt](http://www.uniclubcasino.lt)“ (toliau – interneto svetainė).

54. Lošėjo prašymu, Bendrovė išduoda lošėjui Valstybinės mokesčių inspekcijos nustatytos formos pažymą apie iš Nuotolinių lošimų gautas pajamas. Nurodyta pažyma yra pateikiama Lošėjo paskyroje nurodytu elektroninio pašto adresu (skaitmeninė pažymos kopija) arba išsiunčiama registruotu laišku lošėjo nurodytu adresu (popierinė pažymos kopija). Tokį prašymą lošėjas gali pateikti bendrovei, jį atsiųsdamas į pagalba@uniclub.lt, Bendrovės centrinio biuro adresu arba užpildyti prašymą Bendrovės lošimo automatų salone.

76. Visos lošėjo pretenzijos dėl nuotolinių lošimų ir / ar dėl su jais susijusių klausimų pateikiamos Bendrovės klientų aptarnavimo skyriui atsiunčiant pretenziją pagalba@uniclub.lt arba registruotu paštu Bendrovės centriniam biurui, adresu: Vilkipėdės g. 20, Vilnius, ne vėliau kaip per 30 kalendorinių dienų nuo tos dienos, kuomet lošėjas sužinojo arba turėjo sužinoti apie galimai pažeistą jo teisę.“

3. Reglamentas papildomas priedo Nr. 3 papildymu Nr. 1, kuris išdėstomas taip:

### UAB „UNIGAMES“ NUOTOLINIO LOŠIMO ORGANIZAVIMO REGLAMENTO PRIEDO NR. 3 PAPILDYMAS NR. 1

1. Šiuo UAB „Unigames“ nuotolinio lošimo organizavimo Reglamento (toliau – Reglamentas) papildymu yra papildomos Lošimų priežiūros tarnybos prie Lietuvos Respublikos finansų ministerijos direktoriaus 2019 m. gegužės mėn. 23 d. įsakymu Nr. DIE-288 patvirtinto Reglamento Priedo Nr. 3 nuostatos.

2. Bendrovė Reglamento Priedą Nr. 3, kuriame aprašytos nuotolinių stalo lošimų gyvai taisyklės, papildė 3 punktu, nurodant naują nuotolinių stalo lošimų gyvai gamintoją – „Evolution“ ir papunkčiais nuo 3.1 iki 3.26, kuriuose nurodomi gamintojo „Evolution“ nuotolinių stalo lošimų gyvai pavadinimai bei išdėsto juos taip:

3. Gamintojas – „EVOLUTION“:

- 3.1. Ruletė („Roulette“);
- 3.2. Greita ruletė („Speed Roulette“);
- 3.3. Dviguba ruletė („Dual Play Roulette“);
- 3.4. Prancūziška ruletė („French Roulette“);
- 3.5. Amerikietiška ruletė („American Roulette“);
- 3.6. Greitas Bakara be komisinių („No Commission Speed Baccarat“);
- 3.7. Juodasis Džekas („Blackjack“);
- 3.8. Greitas Juodasis Džekas („Speed Blackjack“);
- 3.9. Begalinis Juodasis Džekas („Infinite Blackjack“);
- 3.10. Bakara („Baccarat“);
- 3.11. Bakara Squeeze („Baccarat Squeeze“);
- 3.12. Bakara Control Squeeze („Baccarat Control Squeeze“);
- 3.13. Greitas Bakara („Speed Baccarat“);
- 3.14. Bakara be komisinių („No Commission Baccarat“);
- 3.15. Drakono tigras („Dragon Tiger“);
- 3.16. Aukščiausia korta („Top Card“);
- 3.17. Kazino Hold'em („Casino Hold'em“);

- 3.18. Trijų kortų pokeris („Three Card Poker“);
- 3.19. Karibų pokeris („Caribbean Stud Poker“);
- 3.20. „Ultimate Texas Hold'em“ („Ultimate Texas Hold'em“);
- 3.21. Teksaso Hold'em premijinis pokeris („Texas Hold'em Bonus Poker“);
- 3.22. 2 kombinacijų kazino Hold'em („2 Hand Casino Hold'em“);
- 3.23. Nemokamų statymų Juodasis Džekas („Free Bet Blackjack“);
- 3.24. Papildomų statymų miestas („Side Bet City“);
- 3.25. Žaibiškas Bakara („Lightning Baccarat“);
- 3.26. Galingas Juodasis Džekas („Power Blackjack“).

### 3.1. Ruletė („Roulette“)

Mažiausias statymas: 0,5 EUR

Didžiausias statymas: 5000 EUR

Didžiausias laimėjimas: 50 400 EUR

#### Lošimo taisyklės

**Lošimo** tikslas yra atspėti skaičių, ties kuriuo sustos rutuliukas, ir pastatyti vieną ar daugiau statymų ant to skaičiaus. Europietiškos ruletės rate yra skaičiai 1–36 ir vienas 0 (nulis). Pasibaigus statymų laikui (19 sekundžių) ruletės rate krupjė suka rutuliuką. Po kiek laiko rutuliukas sustoja vienoje iš sunumeruotų ruletės rato padalų. Lošėjas laimi, jei atlieka statymą, apimantį tą skaičių.

#### Statymų tipai

Prie Ruletės stalo galima atlikti daugybę įvairių statymų. Kiekvienos rūšies statymas apima vieną skaičių ar tam tikrą skaičių intervalą ir turi savo išmokų ribas.

Statymai, atliekami statymo lauko skaičių laukeliuose arba ant linijų tarp jų, yra vadinami Vidiniais statymais, o specialiuose žemiau ir šonuose esančiuose laukeliuose atliekami statymai vadinami Išoriniais statymais.

#### VIDINIAI STATYMAI:

**Tiesioginis** – žetonas dedamas ant vieno skaičiaus (įskaitant ir nulį).

**Padalintas statymas** – žetonas dedamas ant vertikalios ar horizontalios linijos tarp bet kurių dviejų skaičių.

**Eilės statymas** – žetonas dedamas skaičių eilės gale. Eilės statymas apima tris skaičius.

**Kampo statymas** – žetonas dedamas ant keturių skaičių susitikimo taško (vidurinis susikirtimas). Statymas apima visus keturis skaičius.

**Linijos statymas** – žetonas dedamas dviejų eilučių pabaigoje, tarp jų susikirtimo. Linijos statymas apima visus skaičius abiejose eilėse, iš viso šešis skaičius.

#### IŠORINIAI STATYMAI:

**Stulpelio statymas** – žetonas dedamas viename iš laukelių, pažymėtų „2 prie 1“ ir esančių stulpelio pabaigoje – jie apima 12 stulpelio skaičių. Nulis nepatenka į stulpelių statymus.

**Tuzino statymas** – žetonas dedamas viename iš trijų laukelių su pavadinimais „1-ieji 12“, „2-ieji 12“ arba „3-ieji 12“, siekiant pastatyti ant 12 skaičių šalia laukelių.

**Raudona / juoda** – žetonas dedamas ant raudono arba juodo laukelio, siekiant pastatyti už 18 raudonų arba 18 juodų skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.

**Even / Odd (Lyginis / nelyginis)** – žetonas dedamas ant vieno iš šių laukelių, siekiant pastatyti už 18 lyginių ar 18 nelyginių skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.

**1–18/19–36** – žetonas dedamas viename iš šių laukelių, siekiant pastatyti už pirmuosius arba paskutiniuosius 18 skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.

#### Kaimynų statymai

Lošėjas paspaudžia mygtuką KAIMYŪŲ STATYMAI, kad atidarytų specialų ovalo ar lenktynių rato formos statymų langą, kuriame galima lengvai atlikti kaimynų ir kitus specialiuosius statymus. Pakartotinai spaudžiamas mygtukas

uždaro arba vėl atidaro šią funkciją.



Visi statymai apima skirtingus skaičių rinkinius, už laimėjimus skiriamos skirtingos išmokos. Statymo vietos bus paryškintos.



„Tiers du Cylindre“

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

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

„Orphelins a Cheval“

Šis statymas apima 8 skaičius dviejose ruletės rato dalyse, nepatenkančiose į „Voisins du zero“ ir „Tiers du cylindre“ statymus. 5 žetonai dedami taip:

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

„Voisins du Zero“

Šis statymas apima iš viso 17 skaičių, įskaitant 22, 25 ir tarp jų esančius skaičius ruletės rate (įskaitant nulį). 9 žetonai dedami taip:

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

„Jeu Zero“

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

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

**Kaimynų statymas** apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Lošėjas, norėdami atlikti kaimynų statymus, paspaudžia konkretų lenktynių trasos lange esantį skaičių. Žetonas bus padėtas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Lošėjas paspaudžia apvalų „-“ arba „+“ mygtuką, kad sumažintų pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičių.

## SPECIALŪS STATYMAI

Antrajame Mėgstamų statymų skirtuke galima lengviau atlikti „*Finale en plein*“ ir „*Finale a cheval*“ statymus.

### „Finale en Plein“

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

### „Finale a Cheval“

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

### Visi statymai

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

### Išmokos

Išmoka priklauso nuo statymo tipo.

#### VIDINIAI STATYMAI

STATYMO TIPAS	IŠMOKA
Tiesioginis	35:1
Dalijimas	17:1
Eilutė	11:1
Kampas	8:1
Linija	5:1

#### IŠORINIAI STATYMAI

STATYMO TIPAS	IŠMOKA
Stulpelis	2:1
Tuzinas	2:1

STATYMO TIPAS	IŠMOKA
Raudona / juoda	1:1
Lyginis / nelyginis	1:1
1–18/19–36	1:1

### **Galimi ypatingi atvejai:**

- 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 sukintis 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 rutuliukas dedamas į paskutinį iškritusį skaičių, lošimas toliau tęsiamas įprasta eiga. Jeigu ruletėje išsuktas skaičius neužregistruojamas sistemoje, pradiniai statymai gražinami.
- Tuo atveju, kai sistemoje užregistruojamas ne tas skaičius, kuris buvo išsuktas ruletėje, teisingu skaičiumi laikomas tas, kuris faktiškai buvo išsuktas ruletėje. Visi pradiniai statymai gražinami.

### **3.2. Greita ruletė („Speed Roulette“)**

Mažiausias statymas: 0,5 EUR

Didžiausias statymas: 5000 EUR

Didžiausias laimėjimas: 252 000 EUR

#### **Lošimo taisyklės**

Lošimo tikslas yra atspėti skaičių, ties kuriuo sustos rutuliukas, ir pastatyti vieną ar daugiau statymų ant to skaičiaus. Europietiškos ruletės rate yra skaičiai 1–36 ir vienas 0 (nulis). Pasibaigus statymų laikui (15 sekundžių) ruletės rate krupjė suka rutuliuką. Po kiek laiko rutuliukas sustoja vienoje iš sunumeruotų ruletės rato padalų. Laimima, jei atliekamas statymas, apimantis tą skaičių.

#### **Statymų tipai**

Prie Ruletės stalo galima atlikti daugybę įvairių statymų. Kiekvienos rūšies statymas apima vieną skaičių ar tam tikrą skaičių intervalą ir turi savo išmokų ribas. Statymai, atliekami statymo lauko skaičių laukeliuose arba ant linijų tarp jų, yra vadinami Vidiniais statymais, o specialiuose žemiau ir šonuose esančiuose laukeliuose atliekami statymai vadinami Išoriniais statymais.

#### **VIDINIAI STATYMAI:**

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

#### **IŠORINIAI STATYMAI:**

- **Stulpelio statymas** – žetonas dedamas viename iš laukelių, pažymėtų „2 prie 1“ ir esančių stulpelio pabaigoje – jie apima 12 stulpelio skaičių. Nulis nepatenka į stulpelių statymus.

- **Tuzino statymas** – žetonas dedamas viename iš trijų laukelių su pavadinimais „1-ieji 12“, „2-ieji 12“ arba „3-ieji 12“, siekiant pastatyti ant 12 skaičių šalia laukelių.
- **Raudona / juoda** – žetonas dedamas ant raudono arba juodo laukelio, siekiant pastatyti už 18 raudonų arba 18 juodų skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.
- **Even / Odd (Lyginis / nelyginis)** – žetonas dedamas ant vieno iš šių laukelių, siekiant pastatyti už 18 lyginių ar 18 nelyginių skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.
- **1–18/19–36** – žetonas dedamas viename iš šių laukelių, siekiant pastatyti už pirmuosius arba paskutiniuosius 18 skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.

### Kaimynų statymai

Lošėjas paspaudžia mygtuką KAIMYNU STATYMAI, kad atidarytų specialų ovalo ar lenktynių rato formos statymų langą, kuriame galima lengvai atlikti kaimynų ir kitus specialiuosius statymus. Pakartotinai spaudžiamas mygtukas uždaro arba vėl atidaro šią funkciją.



Visi statymai apima skirtingus skaičių rinkinius, už laimėjimus skiriamos skirtingos išmokos. Statymo vietos bus paryškintos.



### „Tiers du Cylindre“

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

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

### „Orphelins a Cheval“

Šis statymas apima 8 skaičius dviejose ruletės rato dalyse, nepatenkančiose į „Voisins du zero“ ir „Tiers du cylindre“ statymus. 5 žetonai dedami taip:

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

### „Voisins du Zero“

Šis statymas apima iš viso 17 skaičių, įskaitant 22, 25 ir tarp jų esančius skaičius ruletės rate (įskaitant nulį). 9 žetonai dedami taip:

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

„Jeu Zero“

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

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

**Kaimynų statymas** apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Lošėjas, norėdami atlikti kaimynų statymus, paspaudžia konkretų lenktynių trasos lange esantį skaičių. Žetonas bus padėtas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Lošėjas paspaudžia apvalų „-“ arba „+“ mygtuką, kad sumažintų pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičių.

## SPECIALŪS STATYMAI

Antrajame Mėgstamų statymų skirtuke galima lengviau atlikti „*Finale en plein*“ ir „*Finale a cheval*“ statymus.

### „Finale en Plein“

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

### „Finale a Cheval“

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

## Visi statymai

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

## Išmokos

Išmoka priklauso nuo statymo tipo.

### VIDINIAI STATYMAI

STATYMO TIPAS	IŠMOKA
Tiesioginis	35:1
Dalijimas	17:1
Eilutė	11:1

STATYMO TIPAS	IŠMOKA
Kampas	8:1
Linija	5:1

#### IŠORINIAI STATYMAI

STATYMO TIPAS	IŠMOKA
Stulpelis	2:1
Tuzinas	2:1
Raudona / juoda	1:1
Lyginis / nelyginis	1:1
1–18/19–36	1:1

#### Galimi ypatingi atvejai:

- 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 kryptiai.
  - Ratas nustojo sukintis 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 rutuliukas dedamas į paskutinį iškritusį skaičių, lošimas toliau tęsiamas įprasta eiga. Jeigu ruletėje išsuktas skaičius neužregistruojamas sistemoje, pradiniai statymai gražinami.
- Tuo atveju, kai sistemoje užregistruojamas ne tas skaičius, kuris buvo išsuktas ruletėje, teisingu skaičiumi laikomas tas, kuris faktiškai buvo išsuktas ruletėje. Visi pradiniai statymai gražinami.

### 3.3. Dviguba ruletė („Dual Play Roulette“)

Mažiausias statymas: 1 EUR

Didžiausias statymas: 2000 EUR

Didžiausias laimėjimas: 252 000 EUR

#### Lošimo taisyklės

Lošimo tikslas yra atspėti skaičių, ties kuriuo sustos rutuliukas, ir pastatyti vieną ar daugiau statymų ant to skaičiaus. Europietiškos ruletės rate yra skaičiai 1–36 ir vienas 0 (nulis). Pasibaigus statymų laikui (30 sekundžių) ruletės rate krupjė suka rutuliuką. Po kiek laiko rutuliukas sustoja vienoje iš sunumeruotų ruletės rato padalų. Laimima, jei atliekamas statymas, apimantis tą skaičių.

#### Statymų tipai

Prie Ruletės stalo galima atlikti daugybę įvairių statymų. Kiekvienos rūšies statymas apima vieną skaičių ar tam tikrą skaičių intervalą ir turi savo išmokų ribas. Statymai, atliekami statymo lauko skaičių laukeliuose arba ant linijų tarp jų, yra vadinami Vidiniais statymais, o specialiuose žemiau ir šonuose esančiuose laukeliuose atliekami statymai vadinami Išoriniais statymais.

#### VIDINIAI STATYMAI:

- **Tiesioginis** – žetonas dedamas ant vieno skaičiaus (įskaitant ir nulį).




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

### IŠSORINIAI STATYMAI:

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

### Kaimynų statymai

Lošėjas paspaudžia KAIMYŅŲ STATYMAI, kad atidarytų specialų ovalo ar lenktynių rato formos statymų langą, kuriame galima lengvai atlikti kaimynų ir kitus specialiuosius statymus. Pakartotinai spaudžiamas mygtukas uždaro arba

vėl atidaro šią funkciją.  Visi statymai apima skirtingus skaičių rinkinius, už laimėjimus skiriamos skirtingos išmokos. Statymo vietas bus paryškintos.



#### „Tiers du Cylindre“

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

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

#### „Orphelins a Cheval“

Šis statymas apima 8 skaičius dviejose ruletės rato dalyse, nepatenkančiose į „Voisins du zero“ ir „Tiers du cylindre“ statymus. 5 žetonai dedami taip:

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

„Voisins du Zero“

Šis statymas apima iš viso 17 skaičių, įskaitant 22, 25 ir tarp jų esančius skaičius ruletės rate (įskaitant nulį). 9 žetonai dedami taip:

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

„Jeu Zero“

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

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

**Kaimynų statymas** apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Lošėjas, norėdami atlikti kaimynų statymus, paspaudžia konkretų lenktynių trasos lange esantį skaičių. Žetonas bus padėtas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Lošėjas paspaudžia apvalų „-“ arba „+“ mygtuką, kad sumažintų pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičių.

## SPECIALŪS STATYMAI

Antrajame Mėgstamų statymų skirtuke galima lengviau atlikti „*Finale en plein*“ ir „*Finale a cheval*“ statymus.

### „Finale en Plein“

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

### „Finale a Cheval“

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

## Visi statymai

Viso statymo metu visi vidiniai statymai pastatomi ant konkretauro skaičiaus. Pavyzdžiui, Viso statymo ant skaičiaus 36 atveju 18 žetonų bus padėti taip, kad jį visiškai padengtų: 1 žetonas ant 36, 2 žetonai ant padalintų statymų 33/36 ir

35/36, 3 žetonai ant Eilės statymo 34/35/36, 4 žetonai ant 32/33/35/36 kampo statymo ir 6 žetonai ant Linijos statymo 31/32/33/34/35/36.

### Išmokos

Išmoka priklauso nuo statymo tipo.

#### VIDINIAI STATYMAI

STATYMO TIPAS	IŠMOKA
Tiesioginis	35:1
Dalijimas	17:1
Eilutė	11:1
Kampas	8:1
Linija	5:1

#### IŠORINIAI STATYMAI

STATYMO TIPAS	IŠMOKA
Stulpelis	2:1
Tuzinas	2:1
Raudona / juoda	1:1
Lyginis / nelyginis	1:1
1–18/19–36	1:1

#### *Galimi ypatingi atvejai:*

- 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 sukintis sukimosi metu, t.y. neapsisukęs bent keturių kartų aplink važiavimo taką.
  - Rutuliukas sustoja ir neįkrenta į padalą, o tiesiog sukasi ant rato daugiau nei 3 pilnus apsisukimus.
  - Rutuliukas išskrido iš rato.
  - Bet koks pašalinis daiktas įkrenta į ratą.
- Negaliojančio sukimo „No Spin“ atveju, lošėjų atlikti statymai automatiškai grąžinami. Ratas sustabdomas ir rutuliukas dedamas į paskutinį iškritusį skaičių, lošimas toliau tęsiamas įprasta eiga. Jeigu ruletėje išsuktas skaičius neužregistruojamas sistemoje, pradiniai statymai grąžinami.
- Tuo atveju, kai sistemoje užregistruojamas ne tas skaičius, kuris buvo išsuktas ruletėje, teisingu skaičiumi laikomas tas, kuris faktiškai buvo išsuktas ruletėje. Visi pradiniai statymai grąžinami.

### 3.4. Prancūziška ruletė („French Roulette“)

Mažiausias statymas: 1 EUR

Didžiausias statymas: 2000 EUR

Didžiausias laimėjimas: 252 000 EUR

#### Lošimo taisyklės

Lošimo tikslas yra atspėti skaičių, ties kuriuo sustos rutuliukas ir pastatyti vieną ar daugiau statymų ant to skaičiaus. Prancūziškos ruletės rate yra skaičiai 1–36 ir vienas 0 (nulis). Pasibaigus statymų laikui (22 sekundės) ruletės rate krupjė

suka rutuliuką. Po kiek laiko rutuliukas sustoja vienoje iš sunumeruotų ruletės rato padalų. Laimima, jei atliekamas statymas, apimantis tą skaičių.

### Statymų tipai

Prie Ruletės stalo galima atlikti daugybę įvairių statymų. Kiekvienos rūšies statymas apima vieną skaičių ar tam tikrą skaičių intervalą ir turi savo išmokų ribas. Statymai, atliekami statymo lauko skaičių laukeliuose arba ant linijų tarp jų, yra vadinami Vidiniais statymais, o specialiuose žemiau ir šonuose esančiuose laukeliuose atliekami statymai vadinami Išoriniais statymais.

#### VIDINIAI STATYMAI:


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

#### IŠORINIAI STATYMAI:

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

### Kaimynų statymai

Lošėjas paspaudžia mygtuką KAIMYŲ STATYMAI, kad atidarytų specialų ovalo ar lenktynių rato formos statymų langą, kuriame galima lengvai atlikti kaimynų ir kitus specialiuosius statymus. Pakartotinai spaudžiamas mygtukas

uždaro arba vėl atidaro šią funkciją.  Visi statymai apima skirtingus skaičių rinkinius, už laimėjimus skiriamos skirtingos išmokos. Statymo vietos bus paryškintos.



#### „Tiers du Cylindre“

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

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

### „Orphelins a Cheval“

Šis statymas apima 8 skaičius dviejose ruletės rato dalyse, nepatenkančiose į „*Voisins du zero*“ ir „*Tiers du cylindre*“ statymus. 5 žetonai dedami taip:

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

### „Voisins du Zero“

Šis statymas apima iš viso 17 skaičių, įskaitant 22, 25 ir tarp jų esančius skaičius ruletės rate (įskaitant nulį). 9 žetonai dedami taip:

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

### „Jeu Zero“

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

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

**Kaimynų statymas** apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Lošėjas, norėdami atlikti kaimynų statymus, paspaudžia konkretų lenktynių trasos lange esantį skaičių. Žetonas bus padėtas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Lošėjas paspaudžia apvalų „-“ arba „+“ mygtuką, kad sumažintų pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičių.

## SPECIALŪS STATYMAI

Antrajame Mėgstamų statymų skirtuke galima lengviau atlikti „*Finale en plein*“ ir „*Finale a cheval*“ statymus.

### „Finale en Plein“

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

### „Finale a Cheval“

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

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

### Visi statymai

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

### Išmokos

Išmoka priklauso nuo statymo tipo.

#### VIDINIAI STATYMAI

STATYMO TIPAS	IŠMOKA
Tiesioginis	35:1
Dalijimas	17:1
Eilutė	11:1
Kampas	8:1
Linija	5:1

#### IŠORINIAI STATYMAI

STATYMO TIPAS	IŠMOKA
Stulpelis	2:1
Tuzinas	2:1
Raudona / juoda	1:1
Lyginis / nelyginis	1:1
1–18/19–36	1:1

Pagal „La Partage“ taisyklę pusė pinigų gražinama lygių galimybių statymuose (lyginis/nelyginis, raudona/juoda, 1-18/19-36), jei rutuliukas sustoja ties nuliu.

### Galimi ypatingi atvejai:

- 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 suktis sukimosi metu, t.y. neapsisukęs bent keturių kartų aplink važiavimo taką.
  - Rutuliukas sustoja ir neįkrenta į padalą, o tiesiog sukasi ant rato daugiau nei 3 pilnus apsisukimus.
  - Rutuliukas išskrido iš rato.
  - Bet koks pašalinis daiktas įkrenta į ratą.
- Negaliojančio sukimo „No Spin“ atveju, lošėjų atlikti statymai automatiškai gražinami. Ratas sustabdomas ir rutuliukas dedamas į paskutinį iškritusį skaičių, lošimas toliau tęsiamas įprasta eiga. Jeigu ruletėje išsuktas skaičius neužregistruojamas sistemoje, pradiniai statymai gražinami.
- Tuo atveju, kai sistemoje užregistruojamas ne tas skaičius, kuris buvo išsuktas ruletėje, teisingu skaičiumi laikomas tas, kuris faktiškai buvo išsuktas ruletėje. Visi pradiniai statymai gražinami.

### 3.5. Amerikietiška ruletė („American Roulette“)

Mažiausias statymas: 0,2 EUR

Didžiausias statymas: 5000 EUR

Didžiausias laimėjimas: 267 500 EUR

#### Lošimo taisyklės:

- „Amerikietiškos Ruletės“ tikslas yra atspėti skaičių, ties kuriuo sustos rutuliukas ir pastatyti vieną ar daugiau statymų ant to skaičiaus. Amerikietiškos ruletės rate yra skaičiai nuo 1 iki 36 ir vienas 0 (nulis) bei dvigubas nulis (00).
- Pasibaigus statymų laikui (19 sekundžių) ruletės rate sukamas rutuliukas. Po kiek laiko rutuliukas sustoja vienoje iš sunumeruotų ruletės rato padalų. Lošėjas laimi, jei pastato statymą, apimantį tą skaičių.

#### Statymai:

Prie Ruletės stalo galima atlikti daugybę įvairių statymų. Kiekvienos rūšies statymas apima vieną skaičių ar tam tikrą skaičių intervalą ir turi savo išmokų ribas. Statymams atlikti yra skiriama 19 sekundžių, nespėjus – laukiama kito lošimo. Statymai atliekami statymo lauko skaičių laukeliuose arba ant linijų tarp jų, yra vadinami Vidiniais statymais, o specialiuose žemiau ir šonuose esančiuose laukeliuose atliekami statymai vadinami Išoriniais statymais.

#### Vidiniai statymai

- Tiesioginis – 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.
- Penkis statymas – lošėjas padeda savo žetoną ant statymo tinklelio išorinės ribinės linijos tarp 0 ir 1 (tame taške, kuriame apatinis dešinys skaičiaus 0 kampas jungiasi su vieneto apatiniu kairiuoju kampu). Penkis statymas apima penkis skaičius: 0, 00, 1, 2 ir 3.
- 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 ir dvigubas 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“, siekiant pastatyti ant 12 skaičių šalia laukelių.
- Raudona / juoda – lošėjas padeda savo žetoną ant raudono arba juodo laukelio, siekiant pastatyti už 18 raudonų arba 18 juodų skaičių. Nulis ir dvigubas nulis nepatenka į šiuos statymus.
- Even / Odd (Lyginis / nelyginis) – padėkite savo žetoną ant vieno iš šių laukelių, siekiant pastatyti už 18 lyginių ar 18 nelyginių skaičių. Nulis ir dvigubas nulis nepatenka į šiuos statymus.
- 1–18/19–36 – lošėjas padeda savo žetoną viename iš šių laukelių, siekiant pastatyti už pirmuosius arba paskutinius 18 skaičių. Nulis ir dvigubas nulis nepatenka į šiuos statymus.

#### Kaimynų statymai

Lošėjas paspaudžia mygtuką KAIMYŲ STATYMAI ir taip atidaro specialų ovalo ar lenktynių rato formos statymų langą, kuriame gali lengvai atlikti kaimynų ir kitus specialiuosius statymus. Pakartotinai paspaudus mygtuką funkcija uždaroma ar vėl atidaroma.



Visi statymai apima skirtingus skaičių rinkinius, už laimėjimus skiriamos skirtingos išmokos. Statymo vietos bus paryškintos.

Kaimynų statymas apima konkretų skaičių bei greta jo ruletės rate esančius skaičius. Norėdamas atlikti kaimynų statymus, lošėjas paspaudžia konkretų lenktynių trasos lange esantį skaičių. Žetonas bus padėtas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Lošėjas paspaudžia apvalų „-“ arba „+“ mygtuką, kad sumažintų pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičių.

### Mėgstami statymai

- Papildoma Mėgstamų statymų funkcija leidžia išsaugoti pamėgtus statymus arba įvairių statymų tipų derinius, kad būsimoosiuose etapuose būtų lengviau juos atlikti prie ruletės stalo. Galima išsaugoti ir redaguoti iki 15 mėgstamiausių statymų su skirtingais pavadinimais.
- Norint atidaryti Mėgstamų statymų meniu, reikia paspausti mygtuką MĖGSTAMI STATYMAI. Pakartotinai paspaudus mygtuką funkciją uždaroma.
- Atlikus mėgstamą statymą ar statymų kombinaciją, reikia paspausti Mėgstamų statymų meniu esančią nuorodą IŠSAUGOTI PASKUTINĮ STATYMĄ. Bus pasiūlytas numatytasis šio statymo pavadinimas, tačiau lošėjas gali ir pats pasirinkti kokiu pavadinimu nori išsaugoti Mėgstamą lošimą.
- Tuomet šį statymą galima išsaugoti ir pridėti prie savo mėgstamiausių statymų sąrašo paspaudę mygtuką IŠSAUGOTI arba klaviatūros mygtuką „Enter“ galima padidinti (dvigubinti, trigubinti ir t. t.) mėgstamo statymo sumą paspaudus reikiamą kiekį kartų ant statymo pavadinimo.

### Specialūs statymai

Antrajame Mėgstamų statymų skirtuke galima lengviau atlikti „*Finale en plein*“ ir „*Finale a cheval*“ statymus.

#### „Finale en Plein“

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

#### „Finale a Cheval“

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

### Visi statymai:

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

### Laimintieji skaičiai

LAIMINČIŪJŲ SKAIČIŲ ekrane rodomi paskutiniai laimėję skaičiai. Kairėje rodomi paskutiniojo etapo rezultatai. Juodos spalvos skaičiai rodomi baltai, raudonos spalvos skaičiai rodomi raudonai.



## Išmokėjimas

VIDINIAI STATYMAI		IŠORINIAI STATYMAI	
STATYMO TIPAS	IŠMOKA	STATYMO TIPAS	IŠMOKA
Tiesioginis	35:1	Stulpelis	2:1
Dalijimas	17:1	Tuzinas	2:1
Eilutė	11:1	Raudona/ juoda	1:1
Kampas	8:1	Lyginis/ nelyginis	1:1
Penkis	6:1	1-18/ 19-36	1:1
Linija	5:1		

### Galimi ypatingi atvejai:

- 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 sukintis 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 rutuliukas dedamas į paskutinį iškritusį skaičių, lošimas toliau tęsiamas įprasta eiga. Jeigu ruletėje išsuktas skaičius neužregistruojamas sistemoje, pradiniai statymai gražinami.
- Tuo atveju, kai sistemoje užregistruojamas ne tas skaičius, kuris buvo išsuktas ruletėje, teisingu skaičiumi laikomas tas, kuris faktiškai buvo išsuktas ruletėje. Visi pradiniai statymai gražinami.

### 3.6. Greitas Bakara be komisinių („No Commission Speed Baccarat“)

Mažiausias statymas: 0,1 EUR

Didžiausias statymas: 10 000 EUR

Didžiausias laimėjimas: 175 000 EUR

Lošimo tikslas yra atspėti, kuriam iš lošimo laukų – Lošėjui („PLAYER“) ar Bankininkui („BANKER“), iškris kortų kombinacija, kurios suma artimesnė 9 taškams, ar bus lygiosios.

#### Lošimo taisyklės

Lošimui vadovauja krupjė, lošimas lošiamas naudojant aštuonias standartines 52 kortų malkas. Kortų reikšmės yra šios:

- Tūzai yra mažiausios kortos, jos vertos po 1 tašką.
- Kortos nuo 2 iki 9 yra vertos savo nominalo.
- Dešimtakė ir figūros (valetai, damos ir karaliai) vertos 0.

Pagrindiniame Bakara lošime reikšminga tik skaitinė kiekvienos kortos vertė. Kortos rūšis (širdys, vynai, kryžiai ar būgnai) vertės neturi.

Prieš kiekvieną kortų dalijimą lošėjas turi spėti, kas laimės lošimą ir surinks 9 artimiausią reikšmę – Lošėjas ar Bankininkas. Lošėjas taip pat turi galimybę spėti, kad lošimas baigsis lygiosiomis – Lošėjas ir Bankininkas surinks vienodas reikšmes. Krupjė pradeda lošimą padalindamas po dvi kortas Lošėjui ir Bankininkui. Statymui atlikti lošėjas turi 12 sekundžių.

Bakara dalijama du kartus: vieną kartą Lošėjui, kitą kartą Bankininkui.

- Jei Lošėjas ir Bankininkas turi vienodos vertės kombinacijas, lošimas baigiasi lygiosiomis. Tokiu atveju atlikti statymai už lygiąsias laimi.

- Kiekvienos kombinacijos vertė skaičiuojama atmetant dešimčių skaičių (jei ji yra 10 ar daugiau). Pavyzdžiui, 7 ir 9 vertės kombinacija Bakara yra verta tik 6 (kadangi  $16 - 10 = 6$ ). Taip pat kortos su figūromis ir 9 vertė yra 9.
- Jei Lošėjas arba Bankininkas iš pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 8 arba 9 („natūralus“ 8 arba 9), papildomos kortos nebedalijamos.
- Jei Lošėjas ir Bankininkas po pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 0–7, užklausiama „Trečiosios kortos taisyklė“, pagal kurią nusprendžiama, ar kuriam nors reikia trečiosios kortos. Lošėjas visuomet pradeda lošimą.

### Lošėjo kombinacija

Pirmųjų dviejų lošėjo kortų kombinacija	
0-1-2-3-4-5	Lošėjas ima trečią kortą.
6-7	Lošėjas susilaiko.
8–9 („natūralus“)	Trečioji korta niekam nedalijama

### Bankininko kombinacija

Pirmosios dvi Bankininko kortos	Trečiosios Lošėjo ištrauktos kortos vertė										
	Nėra trečiosios kortos	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
1	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
2	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
3	I	I	I	I	I	I	I	I	I	S	I
4	I	S	S	I	I	I	I	I	I	S	S
5	I	S	S	S	S	I	I	I	I	S	S
6	S	S	S	S	S	S	S	I	I	S	S
7	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
8	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
9	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

I – imti; S – susilaikyti

Jei Lošėjo kombinacija yra 6 arba 7, tuomet Bankininko 3, 4 arba 5 vertės kombinacijai korta turi būti imama, o 6 – susilaikoma. Laimi tas, kurio kombinacija arčiau 9.

### Papildomi statymai

Papildomas statymas	Aprašymas
„P Pair“ (P pora)	Laimima, jei pirmosios dvi Lošėjui padalintos kortos sudaro porą.
„B Pair“ (B pora)	Laimima, jei pirmosios dvi Bankininkui padalintos kortos yra pora.
„Perfect Pair“ (Tobula pora)	Laimima 25:1, jei Bankininkui arba Lošėjui padalijamos vienodos pirmosios dvi kortos (vienodos rūšies ir vertės). Laimima 200:1, jei Bankininkui ir Lošėjui padalijamos vienodos pirmosios dvi kortos (vienodos rūšies ir vertės).
Super 6 („Super 6“)	Išmoka 15:1, jei Bankininkas laimi su 6 taškais. Norint atlikti papildomą statymą prieš tai reikia atlikti pagrindinį statymą (lošėjas/bankas/lygiosios).

„P Bonus“ (P premija)	Laimima, kai Lošėjas laimi etapą surinkęs natūralų 8 arba 9 arba bent jau keturiais taškais.
„B Bonus“ (B premija)	Laimima, kai Bankininkas laimi etapą surinkęs natūralų 8 arba 9 arba bent jau keturiais taškais.

### Išmokos

Išmoka priklauso nuo statymo tipo.

STATYTI	IŠMOKA
Lošėjas („Player“)	1:1
Bankininkas („Banker“)	1:1 0,5:1, jei laimi su 6 taškais
Lygiosios („Tie“)	8:1
P pora („P Pair“)	11:1
B pora („B Pair“)	11:1
Tobula pora („Perfect Pair“)	Viena pora: 25:1 Dvi poros: 200:1
Super 6 („Super 6“)	15:1
P premija/B premija („P Bonus/B Bonus“)	<b>Kombinacijų tikimybės</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ne „natūrali“ pergalė 9 taškais, 30:1</li> <li>• Ne „natūrali“ pergalė 8 taškais, 10:1</li> <li>• Ne „natūrali“ pergalė 7 taškais, 6:1</li> <li>• Ne „natūrali“ pergalė 6 taškais, 4:1</li> <li>• Ne „natūrali“ pergalė 5 taškais, 2:1</li> <li>• Ne „natūrali“ pergalė 4 taškais, 1:1</li> <li>• „Natūrali“ pergalė, 1:1</li> <li>• „Natūralios“ lygiosios</li> </ul>

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 lošimo metu 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, 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 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.

### 3.7. Juodasis Džekas („Blackjack“)

„Juodojo Džeko“ tikslas yra surinkti daugiau taškų nei krupjė ir neviršyti 21. Geriausia Juodojo Džeko kombinacija – tai pirmosios dvi padalintos kortos, kurių suma yra lygiai 21. Lošėjas lošia tik prieš krupjė, ne prieš kitus lošėjus.

- Lošiama su 8 kortų malkomis.
- Krupjė visuomet susilaiko ties 17.
- Dvigubinimas bet kurioms 2 pradinėms kortoms.
- Po dalijimo dvigubinimas negalimas.
- Dalijamos pradinės vienodos vertės kortos.
- Kombinacijoje leidžiamas tik vienas dalijimas.
- Viena korta, padalinta kiekvienam dalintam tūzui.
- Krupjė parodžius tūzą, siūlomas draudimas.
- Juodojo Džeko atveju išmokama laimėjimo santykiu 3 prie 2.
- Draudimo atveju išmokama laimėjimo santykiu 2 prie 1.
- Statymai grąžinami, kai yra lygiosios.

Minimali statymo suma: 1 EUR

Maksimali statymo suma: 5 000 EUR

Maksimalus laimėjimas: 160 000 EUR

Lošimo taisyklės:

- Lošimui vadovauja krupjė, prie Juodojo Džeko stalo gali žaisti iki 7 lošėjų.
- Lošimas vyksta su 8 standartinėmis 52 kortų malkomis. Kortų reikšmės Juodojo Džeko lošime yra šios:
  - Kortos nuo 2 iki 10 yra vertos savo nominalo.
  - Figūros (valetai, damos ir karaliai) vertos 10.
  - Tūzai verti 1 arba 11, kuris yra naudingesnis kombinacijai. Silpnoje kombinacijoje tūzo vertė yra 11.
- Prieš lošimą reikia pasirinkti savo vietą prie stalo spustelint ant bet kurios laisvos vietos prie stalo su ženklu „Laisva vieta“ („FREE SEAT“). Norėdamas atlikti statymą, lošėjas turi pasirinkti žetono vertę, nurodytą eurai.
- Pasibaigus statymų laikui (15 sekundžių), krupjė kiekvienam lošėjui išdalina ir atverčia po vieną kortą. Pirmiausia dalijama krupjė kairėje esančiam lošėjui, tuomet kitiems pagal laikrodžio rodyklę ir galiausiai krupjė. Krupjė kiekvienam lošėjui išdalina po atverstą kortą, tačiau antroji krupjė padalinta korta būna užversta. Šalia lošėjo kortų rodoma pradinės kombinacijos vertė.

#### Juodasis Džekas

Jei lošėjo pradinių dviejų kortų vertė yra lygiai 21, lošėjas turi Juodąjį Džeką.

#### Draudimas

- Jei krupjė atversta korta yra tūzas, galima įsigyti draudimą, siekiant apsisaugoti nuo rizikos, jog krupjė turės Juodąjį Džeką – net jei lošėjas pats turi šią kombinaciją. Draudimo suma lygi pusei pagrindinio lošėjo statymo, draudimo statymas (skiriama 20 sekundžių) atliekamas atskirai nuo statymų už kombinacijas. Krupjė tuomet patikrina savo užverstą kortą, ar neturi Juodojo Džeko kombinacijos.
- Jei krupjė neturi Juodojo Džeko, lošimas tęsiasi. Jei krupjė turi Juodąjį Džeką, o lošėjas – ne, krupjė kombinacija laimi. Jei lošėjas ir krupjė abu turi Juodąjį Džeką, lošimas baigiasi lygiosiomis, statymai grąžinami. Jei atversta krupjė korta yra 10 arba figūra, draudimo įsigyti negalima, krupjė netikrins, ar turi Juodąjį Džeką.

#### Dvigubinimas, ėmimas arba susilaikymas

- Jei krupjė patikrina dvi pirmąsias kortas ir neturi Juodojo Džeko, lošėjai gali paeiliui bandyti pagerinti savo turimas kombinacijas. Tam krupjė paeiliui, pagal laikrodžio rodyklę, kiekvienam lošėjui siūlo padalinti daugiau kortų.

- Jei lošėjo pradinė kombinacija nėra 21, jis gali nuspręsti atlikti Dvigubinimą (skiriama 20 sekundžių). Šiuo atveju lošėjas padvigubina savo statymą ir jam bus padalinta papildoma korta prie kombinacijos. Jis taip pat gali nuspręsti Imti (skiriama 20 sekundžių), kad prie turimos kombinacijos vertės pridėtų papildomą kortą. Galima Imti daugiau nei vieną kortą, o kai lošėjas bus patenkintas turima kombinacijos verte, susilaikyti (skiriama 20 sekundžių).

### Dalijimas

- Jei lošėjo pradinę kombinaciją sudaro dvi vienodos vertės kortos, jis gali porą Padalinti (skiriama 20 sekundžių) ir turės dvi galimas kombinacijas, kurioms atliks atskirus pradinio statymo dydžio statymus. Gavęs po antrąją kortą, jis gali savo turimas kombinacijas bandyti pagerinti imant papildomas kortas.
- Kai lošėjai bus patenkinti turimomis kombinacijomis – reikia susilaikyti. Tačiau, jei pradžioje lošėjas turi tūzų porą, jis gaus tik vieną papildomą kortą kiekvienai kombinacijai be galimybės imti papildomas kortas.

### Rezultatai

- Jei kombinacijos suma viršija 21, lošėjas pralaimi ir praranda tos kombinacijos statymus. Visiems lošėjams atlikus ėjimus, krupjė atverčia savo užverstą kortą. Krupjė privalo imti kortą, jei turi 16 ar mažiau, ir susilaikyti, jei turi silpną 17 ar didesnės vertės kombinaciją (silpnoje kombinacijoje tūzo vertė yra 11.)
- Lošėjas laimi, jei jo galutinės kombinacijos vertė yra arčiau 21 nei krupjė arba jei krupjė surenka daugiau nei dvidešimt vieną. Jei turima kombinacija yra tokia pat, kaip ir krupjė, lošimas baigiasi lygiosiomis, ir statymas gražinamas.
- Juodojo Džeko kombinacija galima tik dviem pradinėms kortoms. 21 taško vertės kombinacija, gaunama po poros Padalijimo, nelaikoma Juoduoju Džeku. Taigi, Juodasis Džekas taip pat laimi prieš 21 kombinaciją, gautą po poros padalijimo.

### Statymai:

- Šiame Juodojo Džeko lošime taip pat yra papildomi statymai – Idealios poros ir 21+3.
- Papildomus statymus (skiriama 20 sekundžių) galima atlikti kartu su pagrindiniais Juodojo Džeko statymais. Papildomi statymai gali laimėti nepaisant to, ar vėliau Juodojo Džeko statymus lošėjas laimi, ar ne.

### Puiki pora

Puikios poros papildomas statymas suteikia progą laimėti, jei pirmosios dvi kortos yra pora, pavyzdžiui, dvi damos, du tūzai arba dvi triakės. Yra trys porų tipai, kiekvienam taikomos skirtingos išmokos:

- Puiki pora – ta pati rūšis, pvz., du vynu tūzai.
- Spalvota pora – skirtingos tos pačios spalvos rūšys, pvz., širdžių 2 + būgnų 2.
- Mišri pora – skirtingos spalvos ir rūšies, pvz., širdžių 10 + kryžių 10.

### 21+3

21+3 papildomas statymas suteikia galimybę laimėti, jei pirmosios lošėjo dvi kortos ir dalintojo atversta korta sudaro bet kurią toliau parodytą laiminčiąją kombinaciją (jos panašios į pokerio) su skirtingomis išmokomis:

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

### „Statyti už akių“

- „Statyti už akių“ funkcija leidžia atlikti statymus už kito lošėjo gautą kombinaciją. Kito lošėjo kombinacijos rezultatas bus ir lošėjo. Išmokos už „Statyti už akių“ yra tokios pat, kaip ir už įprastus statymus.
- Lošėjas gali naudotis „Statyti už akių“ galimybe neatsižvelgiant į tai, ar sėdi prie Juodojo Džeko stalo ir nori pats žaisti ar ne. Tačiau jis negali atlikti „Statyti už akių“ už savo kombinaciją.

- Atlikti statymą (skiriama 20 sekundžių) bet kurioje įjungtoje „Statyti už akių“ vietoje prie kito lošėjo vietos. Lošėjas užveda žymeklį ant bet kurios „Statyti už akių“ vietos, kad pamatytų, kiek lošėjų atliko tokius statymus ir kokia yra bendra šių statymų suma.
- Jei lošėjas atlieka „Statyti už akių“ ir nusprendžia nedalyvauti lošime (skiriama 20 sekundžių), statymas bus iškart gražintas.
- Ties kiekviena Juodojo Džeko stalo vieta nurodytas vardas rodo lošėją, kuris priims visus sprendimus dėl kombinacijos. Tačiau lošėjas gali nuspręsti, ar nori atlikti draudimo statymą, jei dalintojo atversta korta yra Tūzas. Taip pat galima iš anksto nuspręsti, ar norima padvigubinti statymą, jei lošėjas, už kurio akių atliekamas statymas, nusprendžia Dvigubinti ar Padalinti savo kombinaciją.
- Vėliau šiuos nustatymus galima pakeisti paspaudus Nustatymų mygtuką ir pasirinkus „STATYTI UŽ AKIŲ“ skirtuką. Jei lošėjas nori kitiems lošėjams uždrausti atlikti Statymus už jo akių, jis gali pažymėti laukelį „LEISTI KITIEMS LOŠĖJAMS ATLIKTI STATYMUS MAN UŽ AKIŲ“.
- „Karštų lošėjų“ simbolis leidžia matyti, kurie Juodojo Džeko lošėjai turi ilgiausią pergalių seriją.
- Skaičius aukso medalyje nurodo, kiek etapų paėliui lošėjas laimėjo. Vos tik „Karštas lošėjas“ pralošia etapą, jis iškart praranda ir aukso medalį.

#### Išmokėjimai:

- Juodojo Džeko atveju išmokama santykiu 3:2.
- Laiminčioji kombinacija gauna santykiu 1:1.
- Jei Krupjė turi Juodąjį Džeką, draudimo išmoka yra 2:1.

#### Idealios poros

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

#### 21+3

Kombinacija	Išmoka
Trys vienos rūšies	100:1
Eilė ir spalva	40:1
Trys vienodos	30:1
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 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 ims 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.

### **3.8. Greitas Juodasis Džekas („Speed Blackjack“)**

Mažiausias statymas: 50 EUR

Didžiausias statymas: 2500 EUR

Didžiausias laimėjimas: 96 800 EUR

Lošimo tikslas yra surinkti daugiau taškų nei krupjė ir neviršyti 21. Geriausia Juodojo Džeko kombinacija – tai pirmosios dvi padalintos kortos, kurių suma yra lygiai 21. Lošiama tik prieš krupjė, ne prieš kitus lošėjus.

- Lošiama su 8 kortų malkomis.
- Krupjė visuomet susilaiko ties 17.
- Dvigubinimas bet kurioms 2 pradinėms kortoms.
- Po dalijimo dvigubinimas negalimas.
- Dalijamos pradinės vienodos vertės kortos.
- Kombinacijoje leidžiamas tik vienas dalijimas.
- Viena korta, padalinta kiekvienam dalintam tūzui.
- Krupjė parodžius tūzą, siūlomas draudimas.
- Juodojo Džeko atveju išmokama santykiu 3 prie 2.
- Draudimo atveju išmokama santykiu 2 prie 1.
- Statymai gražinami, kai yra lygiosios.

### **Lošimo taisyklės**

Lošimui vadovauja krupjė, prie Juodojo Džeko stalo gali žaisti iki 7 lošėjų. Lošiama su 8 standartinėmis 52 kortų malkomis. Kortų reikšmės Juodojo Džeko lošime yra šios:

- Kortos nuo 2 iki 10 yra vertos savo nominalo.
- Figūros (valetai, damos ir karaliai) vertos 10.
- Tūzai verti 1 arba 11, kuris yra naudingesnis kombinacijai. Silpnoje kombinacijoje tūzo vertė yra 11.

Pasibaigus statymų laikui (15 sekundžių), krupjė kiekvienam lošėjui išdalina ir atverčia po vieną kortą. Pirmiausia dalijama krupjė kairėje esančiam lošėjui, tuomet kitiems pagal laikrodžio rodyklę ir galiausiai krupjė. Krupjė kiekvienam lošėjui išdalina po atverstą kortą, tačiau antrojo krupjė korta būna užversta. Šalia lošėjo kortų rodoma jo pradinės kombinacijos vertė.

Juodasis Džekas

Jei pradinių dviejų kortų vertė yra lygiai 21, lošėjas turi Juodąjį Džeką!

Draudimas

Jei krupjė atversta korta yra tūzas, lošėjas gali įsigyti draudimą, kad apsisaugotų nuo rizikos, jog krupjė turės Juodąjį Džeką – net jei pats lošėjas turi šią kombinaciją. Draudimo suma lygi pusei pagrindinio lošėjo statymo, draudimo statymas (15 sekundžių) atliekamas atskirai nuo statymų už kombinacijas. Krupjė tuomet patikrina savo užverstą kortą,

ar neturi Juodojo Džeko kombinacijos. Jei krupjė neturi Juodojo Džeko, lošimas tęsiasi. Jei krupjė turi Juodąjį Džeką, o lošėjas – ne, krupjė kombinacija laimi. Jei lošėjas ir krupjė abu turi Juodąjį Džeką, lošimas baigiasi lygiosiomis, statymai gražinami. Jei atversta krupjė korta yra 10 arba figūra, draudimo įsigyti negalima, krupjė netikrins, ar turi Juodąjį Džeką.

#### Dvigubinimas, Ėmimas arba Susilaikymas

Jei krupjė patikrina dvi pirmąsias kortas ir neturi Juodojo Džeko, lošėjai gali bandyti pagerinti savo turimas kombinacijas. Visiems lošėjams vienu metu siūloma galimybė priimti kortas prie savo kombinacijų. Jei lošėjo pradinė kombinacija nėra 21, jis gali nuspręsti atlikti Dvigubinimą (15 sekundžių). Šiuo atveju padvigubinamas statymas ir padalinama papildoma korta prie kombinacijos. Taip pat galima nuspręsti Imti (15 sekundžių), kad prie turimos kombinacijos vertės pridėti papildomą kortą. Galima Imti daugiau nei vieną kortą, o kai lošėjas bus patenkintas turima kombinacijos verte, susilaikyti (15 sekundžių).

#### Dalijimas

Jei pradinę kombinaciją sudaro dvi vienodos vertės kortos, galima porą Padalinti (15 sekundžių) ir turėti dvi galimas kombinacijas, kurioms galima atlikti atskirus pradinio statymo dydžio statymus. Lošėjai gavę po antrąją kortą gali savo turimas kombinacijas bandyti pagerinti imdami papildomas kortas. Kai lošėjai bus patenkinti turimomis kombinacijomis – tegu susilaiko. Tačiau, jei pradžioje lošėjas turi tūzų porą, jis gaus tik vieną papildomą kortą kiekvienai kombinacijai be galimybės imti papildomas kortas.

#### Rezultatai

Jei lošėjo kombinacijos suma viršija 21, jis pralaimi ir praranda tos kombinacijos statymus. Visiems lošėjams priėmus savo sprendimus ir neprašant daugiau kortų krupjė atverčia savo užverstą kortą. Krupjė privalo imti kortą, jei turi 16 ar mažiau, ir susilaikyti, jei turi silpną 17 ar didesnės vertės kombinaciją. (silpnoje kombinacijoje tūzo vertė yra 11.)

Lošėjas laimi, jei galutinės kombinacijos vertė yra arčiau 21 nei krupjė arba jei krupjė surenka daugiau nei dvidešimt vieną. Jei turima kombinacija yra tokia pat, kaip ir krupjė, lošimas baigiasi lygiosiomis, statymas gražinamas.

Juodojo Džeko kombinacija galima tik dviem pradinėms kortoms. 21 taško vertės kombinacija, gaunama po poros Padalijimo, nelaikoma Juoduoju Džeku. Taigi, Juodasis Džekas taip pat laimi prieš 21 kombinaciją, gautą po poros padalijimo.

#### Papildomi statymai

Šiame Juodojo Džeko lošime taip pat yra papildomi statymai – Idealios poros ir 21+3. Papildomus statymus galima atlikti (15 sekundžių) kartu su pagrindiniais Juodojo Džeko statymais. Papildomi statymai gali laimėti nepaisant to, ar vėliau Juodojo Džeko statymus lošėjas laimi, ar ne.

#### Idealios poros

Puikios poros papildomas statymas suteikia progą laimėti, jei pirmosios dvi kortos yra pora, pavyzdžiui, dvi damos, du tūzai arba dvi triakės. Yra trys porų tipai, kiekvienam taikomos skirtingos išmokos:

- Puiki pora – ta pati rūšis, pvz., du vynu tūzai.
- Spalvota pora – skirtingos tos pačios spalvos rūšys, pvz., širdžių 2 + būgnų 2.
- Mišri pora – skirtingos spalvos ir rūšies, pvz., širdžių 10 + kryžių 10.

#### 21+3

21+3 papildomas statymas suteikia galimybę laimėti, jei pirmosios dvi kortos ir dalintojo atversta korta sudaro bet kurią toliau parodytą laiminčiąją kombinaciją (jos panašios į pokerio) su skirtingomis išmokomis:

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

„Statyti už akių“



- „Statyti už akių“ funkcija leidžia atlikti statymus už kito lošėjo gautą kombinaciją. Kito lošėjo kombinacijos rezultatas bus ir lošėjo. Išmokos už „Statyti už akių“ yra tokios pat, kaip ir už įprastus statymus.
- Lošėjas gali naudotis „Statyti už akių“ galimybe neatsižvelgiant į tai, ar sėdi prie Juodojo Džeko stalo ir nori pats žaisti ar ne. Tačiau jis negali atlikti „Statyti už akių“ už savo kombinaciją.
- Atlikti statymą (15 sekundžių) bet kurioje įjungtoje „Statyti už akių“ vietoje prie kito lošėjo vietos. Lošėjas užveda žymeklį ant bet kurios „Statyti už akių“ vietos, kad pamatytų, kiek lošėjų atliko tokius statymus ir kokia yra bendra šių statymų suma.
- Jei lošėjas atlieka „Statyti už akių“ ir nusprendžia nedalyvauti lošime (15 sekundžių), statymas bus iškart gražintas.
- Ties kiekviena Juodojo Džeko stalo vieta nurodytas vardas rodo lošėją, kuris priims visus sprendimus dėl kombinacijos. Tačiau lošėjas gali nuspręsti, ar nori atlikti draudimo statymą, jei dalintojo atversta korta yra Tūzas. Taip pat galima iš anksto nuspręsti, ar norima padvigubinti statymą, jei lošėjas, už kurio akių atliekamas statymas, nusprendžia Dvigubinti ar Padalinti savo kombinaciją.
- Vėliau šiuos nustatymus galima pakeisti paspaudus Nustatymų mygtuką ir pasirinkus „STATYTI UŽ AKIŲ“ skirtuką. Jei lošėjas nori kitiems lošėjams uždrausti atlikti Statymus už jo akių, jis gali pažymėti laukelį „LEISTI KITIEMS LOŠĖJAMS ATLIKTI STATYMUS MAN UŽ AKIŲ“.
- „Karštų lošėjų“ simbolis leidžia matyti, kurie Juodojo Džeko lošėjai turi ilgiausią pergalių seriją.
- Skaičius aukso medalyje nurodo, kiek etapų paeiliui lošėjas laimėjo. Vos tik „Karštas lošėjas“ pralošia etapą, jis iškart praranda ir aukso medalį.

### Išmokos

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

### Idealios poros

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

21+3

Kombinacija	Išmoka
Trys vienos rūšies	100:1
Eilė ir spalva	40:1
Trys vienodos	30:1
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 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.

### **3.9. Begalinis Juodasis Džekas („Infinite Blackjack“)**

Mažiausias statymas: 1 EUR

Didžiausias statymas: 5000 EUR

Didžiausias laimėjimas: 91 250 EUR

Lošimo tikslas yra surinkti daugiau taškų nei krupjė ir neviršyti 21. Geriausia Juodojo Džeko kombinacija – tai pirmosios dvi padalintos kortos, kurių suma yra lygiai 21. Lošiama tik prieš krupjė, ne prieš kitus lošėjus.

- Lošiama su aštuoniomis malkomis.
- Krupjė visuomet susilaiko ties 17.
- Dvigubinimas bet kurioms dviem pradinėms kortoms
- Dalijamos pradinės vienodos vertės kortos.
- Kombinacijoje leidžiamas tik vienas dalijimas.
- Viena korta, padalinta kiekvienam dalintam tūzui.
- Po dalijimo dvigubinimas negalimas.
- „Šešių kortų Čarlio“ taisyklė.
- Krupjė parodžius tūzą, siūlomas draudimas.
- Juodojo Džeko atveju išmokama 3 prie 2.
- Draudimo atveju išmokama 2 prie 1.
- Statymai atstumiami, kai yra lygiosios.

Lošimui vadovauja krupjė, lošimuose lošėjų skaičius neribojamas. Lošiama su aštuoniomis standartinėmis 52 kortų malkomis. Kortų reikšmės Juodojo Džeko lošime yra šios:

- Kortos nuo 2 iki 10 yra vertos savo nominalo.
- Figūros (valetai, damos ir karaliai) vertos 10.
- Tūzai verti 1 arba 11, kuris yra naudingesnis kombinacijai. Silpnoje kombinacijoje tūzo vertė yra 11.

Pasibaigus statymų laikui (20 sekundžių), krupjė kiekvienam lošėjui išdalina ir atverčia po vieną kortą, pabaigoje vieną kortą atverčia sau. Krupjė kiekvienam lošėjui išdalina po antrą atverstą kortą, tačiau antrojo krupjė korta būna užversta. Šalia lošėjo kortų rodoma jo pradinės kombinacijos vertė.

Juodasis Džekas

Jei pradinių dviejų kortų vertė yra lygiai 21, lošėjas turi Juodąjį Džeką!

## Draudimas

Jei krupjė atversta korta yra tūzas, lošėjas gali įsigyti draudimą (20 sekundžių), kad apsaugotų nuo rizikos, jog krupjė turės Juodąjį Džeką – net jei pats lošėjas turi šią kombinaciją. Draudimo suma lygi pusei pagrindinio lošėjo statymo, draudimo statymas atliekamas atskirai nuo statymų už kombinacijas. Krupjė tuomet patikrina savo užverstą kortą, ar neturi Juodojo Džeko kombinacijos. Jei krupjė neturi Juodojo Džeko, lošimas tęsiasi. Jei krupjė turi Juodąjį Džeką, o lošėjas – ne, lošimas baigiamas ir krupjė kombinacija laimi.

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

## Dvigubinimas, Ėmimas arba Susilaikymas (20 sekundžių)

Jei krupjė patikrina dvi pirmąsias kortas ir neturi Juodojo Džeko, lošėjai paeiliui gali bandyti pagerinti savo turimas kombinacijas paimdami daugiau kortų. Jei lošėjo pradinė kombinacija nėra 21, jis gali nuspręsti atlikti Dvigubinimą. Šiuo atveju padvigubinamas statymas ir padalinama papildoma korta prie kombinacijos. Taip pat galima nuspręsti Imti, kad prie turimos kombinacijos vertės pridėti papildomą kortą. Galima Imti daugiau nei vieną kortą, o kai lošėjas bus patenkintas turima kombinacijos verte, susilaikyti. Lošėjui surinkus silpną 21 jam nebus siūlomi sprendimo variantai.

## Dalijimas (20 sekundžių)

Jei pradinę kombinaciją sudaro dvi vienodos vertės kortos, galima porą Padalinti ir turėti dvi galimas kombinacijas, kurioms galima atlikti atskirus pradinio statymo dydžio statymus. Lošėjai gavę po antrąją kortą gali savo turimas kombinacijas bandyti pagerinti imdami papildomas kortas. Kai lošėjai bus patenkinti turimomis kombinacijomis – tegu susilaiko. Tačiau, jei pradžioje lošėjas turi tūzų porą, jis gaus tik vieną papildomą kortą kiekvienai kombinacijai be galimybės imti papildomas kortas.

## Rezultatai

Jei lošėjo kombinacijos suma viršija 21, jis pralaimi ir praranda tos kombinacijos statymus. Visiems lošėjams atlikus ėjimus, krupjė atverčia savo užverstą kortą. Krupjė privalo imti kortą, jei turi 16 ar mažiau, ir susilaikyti, jei turi silpną 17 ar didesnės vertės kombinaciją (silpnoje kombinacijoje tūzo vertė yra 11.) Lošėjas laimi, jei galutinės kombinacijos vertė yra arčiau 21 nei krupjė arba jei krupjė surenka daugiau nei dvidešimt vieną. Jei turima kombinacija yra tokia pat, kaip ir krupjė, lošimo etapas baigiasi lygiosiomis, statymas gražinamas.

Juodojo Džeko kombinacija galima tik dviem pradinėms kortoms. 21 taško vertės kombinacija, gaunama po poros Padalijimo, nelaikoma Juodoju Džeku. Taigi, Juodasis Džekas taip pat laimi prieš 21 kombinaciją, gautą po poros padalijimo.

„Šešių kortų Čarlio“ taisyklė

„Šešių kortų Čarlio“ taisyklė reiškia, kad lošėjas automatiškai laimi, jeigu jo kombinaciją sudaro šešios kortos, kurių bendra vertė yra 21 arba mažiau, net jei krupjė turi Juodąjį Džeką. Padalintos kombinacijos atveju kiekviena kombinacija vertinama atskirai.

## Papildomi statymai

Šiame Juodojo Džeko lošime taip pat yra papildomi statymai – **Bet kokia pora (Any Pair), 21+3, 3 karštosios, Perviršis (Bust It)**. Papildomus statymus galima atlikti kartu su pagrindiniais Juodojo Džeko statymais. Papildomi statymai gali laimėti nepaisant to, ar vėliau Juodojo Džeko statymus lošėjas laimi, ar ne.

### Bet kokia pora (Any Pair)

Papildomas statymas **Bet kokia pora** leidžia statyti už pirmųjų dviejų kortų kombinaciją. Laiminčioji kombinacija šiuo atveju yra bet kurios dvi vienodos vertės kortos, pvz., dvi damos, du tūzai, dvi dešimtakės ir t. t. Yra dviejų tipų Bet kokios poros statymo kombinacijos, jų išmoka skiriasi:

- Bet kokia pora, pvz., kryžių 10 ir širdžių 10.
- Vienos rūšies pora, pvz., 2x vynu tūzai.

### 21+3

21+3 papildomas statymas suteikia galimybę laimėti, jei pirmosios dvi kortos ir dalintojo atversta korta sudaro bet kurią toliau parodytą laiminčiąją kombinaciją (jos panašios į pokerio) su skirtingomis išmokomis:

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

3 karštosios

**3 karštosios** papildomas statymas leidžia statyti už trijų kortų kombinaciją, kurią sudaro pirmosios dvi kortos ir atversta krupjė korta. Yra kelios „3 karštosios“ papildomo statymo kombinacijos, jų išmoka skiriasi:

- Iš viso 19, pvz.: Širdžių 8, būgnų 2 ir vynu 9.
- Iš viso 20, pvz.: Širdžių 8, būgnų 2 ir vynu 10.
- Iš viso 21, vienos rūšies, pvz.: Būgnų 9, būgnų 2 ir būgnų 10.
- Iš viso 21, ne vienos rūšies, pvz.: Širdžių 9, būgnų 2 ir vynu 10.
- 7-7-7, pavyzdžiui: Širdžių 7, kryžių 7 ir būgnų 7.

Perviršis (Bust It)

Papildomas statymas Perviršis (Bust It) leidžia lošėjui statyti už tai, kad krupjė kortų kombinacija viršys 21, t. y. surinks perviršį. Perviršis (Bust It) papildomas statymas baigiasi lygiosiomis, jei lošėjas turi Juodąjį Džeką. Yra kelios Perviršis (Bust It) papildomo statymo kombinacijos, jų išmoka skiriasi:

- Perviršis su 3 kortomis.
- Perviršis su 4 kortomis.
- Perviršis su 5 kortomis.
- Perviršis su 6 kortomis.
- Perviršis su 7 kortomis.
- Perviršis su 8 ar daugiau kortomis.

**Išmokos**

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

Išmoka priklauso nuo statymo tipo.

Statymas	Rezultatai	Išmoka
Bet kokia pora (Any Pair)	Vienos rūšies pora	25:1
	Bet kokia pora	8:1
21+3	Trys vienos rūšies	100:1
	Eilė ir spalva	40:1
	Trys vienodos	30:1
	Eilė	10:1
	Spalva	5:1
3 karštosios	7-7-7	100:1
	Iš viso 21 vienos rūšies	20:1
	Iš viso 21 ne vienos rūšies	4:1
	Suma 20	2:1
	Suma 19	1:1
Perviršis (Bust It)	Perviršis su 8 ar daugiau kortomis	250:1
	Perviršis su 7 kortomis	100:1
	Perviršis su 6 kortomis	50:1
	Perviršis su 5 kortomis	9:1
	Perviršis su 4 kortomis	2:1
	Perviršis su 3 kortomis	1:1

Galimi ypatingi atvejai:

Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: Nuotolinio stalo lošimo gyvai tiekėjo darbuotojas (krupjė) visais atvejais privalo pranešti apie klaidas pamainos vadybininkui.

Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:

- Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošimo metu 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, 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.

### **3.10. Bakara („Baccarat“)**

Lošimo tikslas – paremtas atsitiktinumu numatyti, kuriam iš lošiančių lošimo laukų – Lošėjui („PLAYER“) ar Bankininkui („BANKER“), iškris kortų kombinacija, kurios suma artimesnė 9 taškams, ar bus lygiosios.

Minimali statymo suma: 0,20 EUR

Maksimali statymo suma: 5 000 EUR

Maksimalus laimėjimas: 267 500 EUR

#### **Lošimo taisyklės:**

- Lošimui vadovauja krupjė, lošimas vyksta naudojant aštuonias standartines 52 kortų malkas. Kortų reikšmės yra šios:
  - Tūzai yra mažiausios vertės kortos, jos vertos po 1 tašką.
  - Kortos nuo 2 iki 9 yra vertos savo nominalo.
  - Dešimtakė ir figūros (valetai, damos ir karaliai) vertos 0.
- Pagrindiniame „Bakara“ lošime reikšminga tik skaitinė kiekvienos kortos vertė. Kortos rūšis (širdys, vynai, kryžiai ar būgnai) reikšmės neturi.
- Prieš kiekvieną dalijimą Lošėjas stato, kuriam iš lošiančių lošimo laukų – Lošėjui („PLAYER“) ar Bankininkui („BANKER“), iškris kortų kombinacija, kurios suma artimesnė 9 taškams, ar bus lygiosios
- Lošimas pradedamas kuomet krupjė padalina po dvi kortas Lošėjui (iš viso lošime gali dalyvauti iki 5 lošėjų) ir Bankininkui.
- „Bakara“ dalijama du kartus: vieną kartą Lošėjui, kitą kartą Bankininkui.
- Jei Lošėjas ir Bankininkas turi vienodos vertės kombinacijas, lošimas baigiasi lygiosiomis.

- Kiekvienos kombinacijos vertė skaičiuojama atmetant dešimčių skaičių (jei ji yra 10 ar daugiau). Pavyzdžiui, 7 ir 9 vertės kombinacija „Bakara“ yra verta tik 6 (kadangi  $16 - 10 = 6$ ). Taip pat kortos su figūromis ir 9 vertė yra 9.
- Jei Lošėjas arba Bankininkas iš pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 8 arba 9 („natūralus“ 8 arba 9), papildomos kortos nebedalijamos.
- Jei Lošėjas ir Bankininkas po pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 0–7, užklausiama „Trečiosios kortos taisyklė“, pagal kurią nusprendžiama, ar kuriam nors reikia trečiosios kortos. Lošėjas visuomet pradeda lošimą pirmas.

### Statymai:

Statymams atlikti lošėjas turi 15 sekundžių. Nespėjęs to padaryti, lošėjas laukia sekancio lošimo.

### Lošėjo kombinacija

Pirmųjų dviejų lošėjo kortų kombinacija	
0-1-2-3-4-5	Lošėjas ima trečią kortą.
6-7	Lošėjas susilaiko.
8–9 („natūralus“)	Trečioji korta niekam nedalijama

### Bankininko kombinacija

Pirmosios dvi Bankininko kortos	Trečiosios Lošėjo ištrauktos kortos vertė										
	Nėra trečiosios kortos	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
1	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
2	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
3	I	I	I	I	I	I	I	I	I	S	I
4	I	S	S	I	I	I	I	I	I	S	S
5	I	S	S	S	S	I	I	I	I	S	S
6	S	S	S	S	S	S	S	I	I	S	S
7	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
8	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
9	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

I – imti; S – susilaikyti

Jei Lošėjo kombinacija yra 6 arba 7, tuomet Bankininko 3, 4 arba 5 vertės kombinacijai korta turi būti imama, o 6 – susilaikoma.

Laimi tas, kurio kombinacija arčiau 9.

### Papildomi statymai

Papildomas statymas	Aprašymas
P pora („P Pair“)	Laimima, jei pirmosios dvi Lošėjui padalintos kortos sudaro porą.
B pora („B Pair“)	Laimima, jei pirmosios dvi Bankininkui padalintos kortos yra pora.
Puiki pora („Perfect Pair“)	Laimima 25:1, jei Bankininkui arba Lošėjui padalijamos vienodos pirmosios dvi kortos (vienodos rūšies ir vertės).

	Laimima 200:1, jei Bankininkui ir Lošėjui padalijamos vienodos pirmosios dvi kortos (vienodos rūšies ir vertės).
Bet kuri pora („Either Pair“)	Laimima, jei Bankininkas arba Lošėjas turi poros kombinaciją.
P premija („P Bonus“)	Laimima, kai Lošėjas laimi etapą surinkęs natūralų 8 arba 9 arba bent jau keturiais taškais.
B premija („B Bonus“)	Laimima, kai Bankininkas laimi etapą surinkęs natūralų 8 arba 9 arba bent jau keturiais taškais.

## Išmokėjimai

Išmoka priklauso nuo statymo tipo.

STATYTI	IŠMOKA
Lošėjas („Player“)	1:1
Lygiosios („Tie“)	8:1
P pora („P Pair“)	11:1
B pora („B Pair“)	11:1
Puiki pora („Perfect Pair“)	Viena pora: 25:1 Dvi poros: 200:1
Bet kuri pora („Either Pair“)	5:1
P premija / B premija („P Bonus“ / „B Bonus“)	<b>Kombinacijų tikimybės</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ne „natūrali“ pergalė 9 taškais, 30:1</li> <li>• Ne „natūrali“ pergalė 8 taškais, 10:1</li> <li>• Ne „natūrali“ pergalė 7 taškais, 6:1</li> <li>• Ne „natūrali“ pergalė 6 taškais, 4:1</li> <li>• Ne „natūrali“ pergalė 5 taškais, 2:1</li> <li>• Ne „natūrali“ pergalė 4 taškais, 1:1</li> <li>• „Natūrali“ pergalė, 1:1</li> <li>• „Natūralios“ lygiosios, („Push“)</li> </ul>

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

Galimi 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 lošimo metu 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, 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





2	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
3	I	I	I	I	I	I	I	I	I	S	I
4	I	S	S	I	I	I	I	I	I	S	S
5	I	S	S	S	S	I	I	I	I	S	S
6	S	S	S	S	S	S	S	I	I	S	S
7	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
8	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
9	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

I – imti; S – susilaikyti

Jei Lošėjo kombinacija yra 6 arba 7, tuomet Bankininko 3, 4 arba 5 vertės kombinacijai korta turi būti imama, o 6 – susilaikoma. Laimi tas, kurio kombinacija arčiau 9.

### Papildomi statymai

Papildomas statymas	Aprašymas
P pora („P Pair“)	Laimima, jei pirmosios dvi Lošėjui padalintos kortos sudaro porą.
B pora („B Pair“)	Laimima, jei pirmosios dvi Bankininkui padalintos kortos yra pora.
Puiki pora („Perfect Pair“)	Laimima 25:1, jei Bankininkui arba Lošėjui padalijamos vienodos pirmosios dvi kortos (vienodos rūšies ir vertės). Laimima 200:1, jei Bankininkui ir Lošėjui padalijamos vienodos pirmosios dvi kortos (vienodos rūšies ir vertės).
Bet kuri pora („Either Pair“)	Laimima, jei Bankininkas arba Lošėjas turi poros kombinaciją.
P premija („P Bonus“)	Laimima, kai Lošėjas laimi etapą surinkęs natūralų 8 arba 9 arba bent jau keturiais taškais.
B premija („B Bonus“)	Laimima, kai Bankininkas laimi etapą surinkęs natūralų 8 arba 9 arba bent jau keturiais taškais.

### Išmokos

Išmoka priklauso nuo statymo tipo.

STATYTI	IŠMOKA
Lošėjas („Player“)	1:1
Lygiosios („Tie“)	0,95:1
P pora („P Pair“)	8:1
B pora („B Pair“)	11:1
Puiki pora („Perfect Pair“)	11:1
Bet kuri pora („Either Pair“)	Viena pora: 25:1 Dvi poros: 200:1
P premija / B premija („P Bonus“ / „B Bonus“)	5:1
Lošėjas („Player“)	<b>Kombinacijų tikimybės</b>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ne „natūrali“ pergalė 9 taškais, 30:1</li> <li>• Ne „natūrali“ pergalė 8 taškais, 10:1</li> <li>• Ne „natūrali“ pergalė 7 taškais, 6:1</li> <li>• Ne „natūrali“ pergalė 6 taškais, 4:1</li> <li>• Ne „natūrali“ pergalė 5 taškais, 2:1</li> <li>• Ne „natūrali“ pergalė 4 taškais, 1:1</li> <li>• „Natūrali“ pergalė, 1:1</li> <li>• „Natūralios“ lygiosios</li> </ul>
--	---

### Gražza lošėjui

Optimalus Bakara Gražzos lošėjui (RTP) procentas yra 98,94%\*. Toliau pateiktoje lentelėje nurodyti įvairių papildomų statymų gražzos lošėjui procentai.

Papildomas statymas	Gražza lošėjui
B pora („B Pair“)	89,64 %
P pora („P Pair“)	89,64 %
Tobula pora („Perfect Pair“)	91,95%
Bet kuri pora („Either Pair“)	86,29%
P premija („P Bonus“)	97,35%
B premija („B Bonus“)	90,63%

\*RTP remiantis optimalia statymo už Bankininką strategija.

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 lošimo metu 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, 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 ims 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.

### 3.12. Bakara Control Squeeze („Baccarat Control Squeeze“)



9	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

I – imti; S – susilaikyti

Jei Lošėjo kombinacija yra 6 arba 7, tuomet Bankininko 3, 4 arba 5 vertės kombinacijai korta turi būti imama, o 6 – susilaikoma.

Laimi tas, kurio kombinacija arčiau 9.

### Papildomi statymai

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

### Išmokos

Išmoka priklauso nuo statymo tipo.

STATYTI	IŠMOKA
Lošėjas („Player“)	1:1
Bankininkas („Banker“)	0,95:1
Lygiosios („Tie“)	8:1
P pora („P Pair“)	11:1
B pora („B Pair“)	11:1
Tobula pora („Perfect Pair“)	Viena pora: 25:1 Dvi poros: 200:1
Bet kuri pora („Either Pair“)	5:1
P premija / B premija („P Bonus/B Bonus“)	<b>Kombinacijų tikimybės</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ne „natūrali“ pergalė 9 taškais, 30:1</li> <li>• Ne „natūrali“ pergalė 8 taškais, 10:1</li> <li>• Ne „natūrali“ pergalė 7 taškais, 6:1</li> <li>• Ne „natūrali“ pergalė 6 taškais, 4:1</li> <li>• Ne „natūrali“ pergalė 5 taškais, 2:1</li> <li>• Ne „natūrali“ pergalė 4 taškais, 1:1</li> <li>• „Natūrali“ pergalė, 1:1</li> <li>• „Natūralios“ lygiosios</li> </ul>

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 lošimo metu 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, 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.

### **3.13. Greitas Bakara („Speed Baccarat“)**

Mažiausias statymas: 1 EUR

Didžiausias statymas: 10 000 EUR

Didžiausias laimėjimas: 175 000 EUR

Lošimo tikslas yra atspėti kuriam iš lošiančių lošimo laukų – Lošėjui („PLAYER“) ar Bankininkui („BANKER“), iškris kortų kombinacija, kurios suma artimesnė 9 taškams, ar bus lygiosios.

#### **Lošimo taisyklės**

Statymams skiriama 14 sekundžių. Lošimui vadovauja krupjė, lošimas lošiamas naudojant aštuonias standartines 52 kortų malkas. Kortų reikšmės yra šios:

- Tūzai yra mažiausios kortos, jos vertos po 1 tašką.
- Kortos nuo 2 iki 9 yra vertos savo nominalo.
- Dešimtakė ir figūros (valetai, damos ir karaliai) vertos 0.

Pagrindiniame Bakara lošime reikšminga tik skaitinė kiekvienos kortos vertė. Kortos rūšis (širdys, vynai, kryžiai ar būgnai) reikšmės neturi. Prieš kiekvieną dalijimą lošėjas turi spėti, kas laimės lošimą ir surinks 9 artimiausią reikšmę – Lošėjas ar Bankininkas. Lošėjas taip pat turi galimybę spėti, kad lošimas baigsis lygiosiomis – Lošėjas ir Bankininkas surinks vienodas reikšmes. Krupjė pradeda lošimą padalindamas po dvi kortas Lošėjui ir Bankininkui. Bakara dalijama du kartus: vieną kartą Lošėjui, kitą kartą Bankininkui. Jei Lošėjas ir Bankininkas turi vienodos vertės kombinacijas, lošimas baigiasi lygiosiomis. Tokiu atveju atlikti statymai už lygiąsias yra laimimi.

Kiekvienos kombinacijos vertė skaičiuojama atmetant dešimčių skaičių (jei ji yra 10 ar daugiau). Pavyzdžiui, 7 ir 9 vertės kombinacija Bakara yra verta tik 6 (kadangi  $16 - 10 = 6$ ). Taip pat kortos su figūromis ir 9 vertė yra 9. Jei Lošėjas arba Bankininkas iš pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 8 arba 9 („natūralus“ 8 arba 9), papildomos kortos nebedalijamos. Jei Lošėjas ir Bankininkas po pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 0–7, užklausiama „Trečiosios kortos taisyklė“, pagal kurią nusprendžiama, ar kuriam nors reikia trečiosios kortos. Lošėjas visuomet pradeda lošimą.

#### **Lošėjo kombinacija**

Pirmųjų dviejų lošėjo kortų kombinacija

0-1-2-3-4-5	Lošėjas ima trečią kortą.
6-7	Lošėjas susilaiko.
8–9 („natūralus“)	Trečioji korta niekam nedalijama

### Bankininko kombinacija

Pirmosios dvi Bankininko kortos	Trečiosios Lošėjo ištrauktos kortos vertė										
	Nėra trečiosios kortos	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
1	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
2	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
3	I	I	I	I	I	I	I	I	I	S	I
4	I	S	S	I	I	I	I	I	I	S	S
5	I	S	S	S	S	I	I	I	I	S	S
6	S	S	S	S	S	S	S	I	I	S	S
7	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
8	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
9	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

I – imti; S – susilaikyti

Jei Lošėjo kombinacija yra 6 arba 7, tuomet Bankininko 3, 4 arba 5 vertės kombinacijai korta turi būti imama, o 6 – susilaikoma. Laimi tas, kurio kombinacija arčiau 9.

### Papildomi statymai

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

### Išmokos

Išmoka priklauso nuo statymo tipo.

STATYTI	IŠMOKA
Lošėjas („Player“)	1:1

Bankininkas („Banker“)	0,95:1
Lygiosios („Tie“)	8:1
P pora („P Pair“)	11:1
B pora („B Pair“)	11:1
Tobula pora („Perfect Pair“)	Viena pora: 25:1 Dvi poros: 200:1
Bet kuri pora („Either Pair“)	5:1
P premija / B premija („P Bonus/B Bonus“)	<p><b>Kombinacijų tikimybės</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ne „natūrali“ pergalė 9 taškais, 30:1</li> <li>• Ne „natūrali“ pergalė 8 taškais, 10:1</li> <li>• Ne „natūrali“ pergalė 7 taškais, 6:1</li> <li>• Ne „natūrali“ pergalė 6 taškais, 4:1</li> <li>• Ne „natūrali“ pergalė 5 taškais, 2:1</li> <li>• Ne „natūrali“ pergalė 4 taškais, 1:1</li> <li>• „Natūrali“ pergalė, 1:1</li> <li>• „Natūralios“ lygiosios</li> </ul>

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

### **3.14. Bakara be komisinių („No Commission Baccarat“)**

Mažiausias statymas: 1 EUR

Didžiausias statymas: 10 000 EUR

Didžiausias laimėjimas: 175 000 EUR

Lošimo tikslas yra atspėti kuriam iš lošiančių lošimo laukų – Lošėjui („PLAYER“) ar Bankininkui („BANKER“), iškris kortų kombinacija, kurios suma artimesnė 9 taškams, ar bus lygiosios.

### Lošimo taisyklės

Statymams atlikti skiriama 14 sekundžių. Lošimui vadovauja krupjė, lošimas lošiamas naudojant aštuonias standartines 52 kortų malkas. Kortų reikšmės yra šios:

- Tūzai yra mažiausios kortos, jos vertos po 1 tašką.
- Kortos nuo 2 iki 9 yra vertos savo nominalo.
- Dešimtakė ir figūros (valetai, damos ir karaliai) vertos 0.

Pagrindiniame Bakara lošime reikšminga tik skaitinė kiekvienos kortos vertė. Kortos rūšis (širdys, vynai, kryžiai ar būgnai) reikšmės neturi. Prieš kiekvieną dalijimą lošėjas turi spėti, kas laimės lošimą ir surinks 9 artimiausią reikšmę – Lošėjas ar Bankininkas. Lošėjas taip pat turi galimybę spėti, kad lošimas baigsis lygiosiomis – Lošėjas ir Bankininkas surinks vienodas reikšmes. Krupjė pradeda lošimą padalindamas po dvi kortas Lošėjui ir Bankininkui.

Bakara dalijama du kartus: vieną kartą Lošėjui, kitą kartą Bankininkui. Jei Lošėjas ir Bankininkas turi vienodos vertės kombinacijas, lošimą baigiasi lygiosiomis. Tokiu atveju laimi atlikti statymai už lygiąsias. Kiekvienos kombinacijos vertė skaičiuojama atmetant dešimčių skaičių (jei ji yra 10 ar daugiau). Pavyzdžiui, 7 ir 9 vertės kombinacija Bakara yra verta tik 6 (kadangi  $16 - 10 = 6$ ). Taip pat kortos su figūromis ir 9 vertė yra 9. Jei Lošėjas arba Bankininkas iš pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 8 arba 9 („natūralus“ 8 arba 9), papildomos kortos nebedalijamos. Jei Lošėjas ir Bankininkas po pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 0–7, užklausiama „Trečiosios kortos taisyklė“, pagal kurią nusprendžiama, ar kuriam nors reikia trečiosios kortos. Lošėjas visuomet pradeda lošimą.

### Lošėjo kombinacija

Pirmųjų dviejų lošėjo kortų kombinacija	
0-1-2-3-4-5	Lošėjas ima trečią kortą.
6-7	Lošėjas susilaiko.
8–9 („natūralus“)	Trečioji korta niekam nedalijama

### Bankininko kombinacija

Pirmosios dvi Bankininko kortos	Trečiosios Lošėjo ištrauktos kortos vertė										
	Nėra trečiosios kortos	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
1	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
2	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
3	I	I	I	I	I	I	I	I	I	S	I
4	I	S	S	I	I	I	I	I	I	S	S
5	I	S	S	S	S	I	I	I	I	S	S
6	S	S	S	S	S	S	S	I	I	S	S
7	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
8	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
9	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

I – imti; S – susilaikyti

Jei Lošėjo kombinacija yra 6 arba 7, tuomet Bankininko 3, 4 arba 5 vertės kombinacijai korta turi būti imama, o 6 – susilaikoma. Laimi tas, kurio kombinacija arčiau 9.



## Papildomi statymai

Papildomas statymas	Aprašymas
P pora („P Pair“)	Laimima, jei pirmosios dvi Lošėjui padalintos kortos sudaro porą.
B pora („B Pair“)	Laimima, jei pirmosios dvi Bankininkui padalintos kortos yra pora.
Tobula pora („Perfect Pair“)	Laimima 25:1, jei Bankininkui arba Lošėjui padalijamos vienodos pirmosios dvi kortos (vienodos rūšies ir vertės). Laimima 200:1, jei Bankininkui ir Lošėjui padalijamos vienodos pirmosios dvi kortos (vienodos rūšies ir vertės).
Super 6 („Super 6“)	Laimima 15:1, jei Bankininkas laimi su 6 taškais. Norint atlikti papildomą statymą prieš tai reikia atlikti pagrindinį statymą (lošėjas/bankas/lygiosios).
P premija („P Bonus“)	Laimima, kai Lošėjas laimi etapą surinkęs natūralų 8 arba 9 arba bent jau keturiais taškais.
B premija („B Bonus“)	Laimima, kai Bankininkas laimi etapą surinkęs natūralų 8 arba 9 arba bent jau keturiais taškais.

## Išmokos

Išmoka priklauso nuo statymo tipo.

STATYTI	IŠMOKA
Lošėjas („Player“)	1:1
Bankininkas („Banker“)	1:1 0,5:1, jei laimi su 6 taškais
Lygiosios („Tie“)	8:1
P pora („P Pair“)	11:1
B pora („B Pair“)	11:1
Tobula pora („Perfect Pair“)	Viena pora: 25:1 Dvi poros: 200:1
Super 6 („Super 6“)	15:1
P premija / B premija („P Bonus/B Bonus“)	<b>Kombinacijų tikimybės</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ne „natūrali“ pergalė 9 taškais, 30:1</li> <li>• Ne „natūrali“ pergalė 8 taškais, 10:1</li> <li>• Ne „natūrali“ pergalė 7 taškais, 6:1</li> <li>• Ne „natūrali“ pergalė 6 taškais, 4:1</li> <li>• Ne „natūrali“ pergalė 5 taškais, 2:1</li> <li>• Ne „natūrali“ pergalė 4 taškais, 1:1</li> <li>• „Natūrali“ pergalė, 1:1</li> <li>• „Natūralios“ lygiosios</li> </ul>

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 lošimo metu paveikslėliais aukštyne, 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, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
- Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paimamos ir maišoma toliau.
- Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
- Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
- Jei korta randama paveikslėliu aukštyne, 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 ims 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.

### 3.15. Drakono tigras („Dragon Tiger“)

Mažiausias statymas: 1 EUR

Didžiausias statymas: 5000 EUR

Didžiausias laimėjimas: 21 500 EUR

Tai yra labai lengvas ir greitas lošimas. Jo tikslas yra atspėti Drakonas ar Tigras ištrauks aukštesnės vertės kortą ir laimės. Lošėjas taip pat gali statyti, kad Drakono ir Tigro ištrauktos kortos bus vienodos, t. y. lošimas baigsis lygiosiomis.

#### Lošimo taisyklės

- Kortos dalijamos iš kortų rinkinio, kuriame yra aštuonios malkos (juokdarių kortos nenaudojamos)
- Lošėjas stato (16 sekundžių), kas laimės – Drakonas, Tigras, Lygiosios ar Vienos rūšies lygiosios
- Krupjė išdalina po vieną atverstą kortą Drakonui ir Tigrui
- Kortų vertė nuo žemiausios iki aukščiausios yra tokia: Tūzo vertė yra 1, tai mažiausia korta, po jos seka 2 ir t. t., Karalius yra aukščiausia (A-2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K)
- Jei Drakono ir Tigro kortos yra vienodos vertės ir rūšies, gražinama **pusė lošėjo pagrindinio statymo** (Drakono / Tigro statymas), o laimėtoji išmokama 50:1
- Aukščiausia korta laimi, išmoka yra 1:1
- Lygiųjų atveju gražinama **pusė lošėjo pagrindinio statymo** (Drakono / Tigro statymas), o laimėtoji išmokama 11:1

#### Išmokos

Išmoka priklauso nuo statymo tipo.

STATYTI	IŠMOKA
DRAKONAS	1:1
TIGRAS	1:1
LYGIOSIOS	11:1
VIENOS RŪŠIES LYGIOSIOS (kai kortos yra lygios tiek savo verte, tiek paveikslėliais – tai vienos rūšies lygiosios, lošėjui gražinama	50:1

STATYTI	IŠMOKA
pusė pagrindinio statymo ir išmokamas 50:1 dydžio laimėjimas)	

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 lošimo metu 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, 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.

### 3.16. Aukščiausia korta („Top Card“)

Lošimo tikslas yra atspėti, kam bus padalinta aukštesnė korta – Šeimininkui (A) ar Svečiui (B). Be to, lošėjas gali spėti, ar Šeimininkai (A) ir Svečiai (B) išdalytos kombinacijos bus tokios pat vertės arba tokios pat vertės ir rūšies, statydamas ant Lygiosios (X).

Minimali statymo suma: 0.20 EUR

Maksimali statymo suma: 10 000 EUR

Maksimalus laimėjimas: 16 500 EUR

Lošimo taisyklės:

- Kortos dalijamos iš kortų rinkinio, kuriame yra aštuonios malkos (juokdarių kortos nenaudojamos).
- Lošėjas pasirenka statymo sumą žetonais (statymui atlikti lošėjas turi 15 sekundžių) ir pasirenką vieną iš trijų variantų: Šeimininkai (A), Svečiai (B), Lygiosios (X).

- Krupjė išdalina po vieną atverstą kortą Šeimininkai (A) ir Svečiai (B). Aukščiausia korta laimi, išmoka yra 1:1
- Kortų vertė nuo žemiausios iki aukščiausios yra tokia: 2, tai mažiausia korta, po jos seka 3 ir t. t., Tūzas yra aukščiausia (2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K-A)
- Jei išdalytos kombinacijos yra tokios pat vertės, pusė lošėjo pagrindinio statymo (Šeimininkai (A) arba Svečiai (B)) yra gražinama ir, jei lošėjas atliko Lygiosios (X) statymą, laimėjimai išmokami santykiu 11:1
- Jei Šeimininkai (A) ir Svečiai (B) kortos yra vienodos vertės ir rūšies, pusė lošėjo pagrindinio statymo (Šeimininkai (A)/Svečiai (B)) yra gražinama.

### Išmokėjimai

Išmoka priklauso nuo statymo tipo.

STATYTI	IŠMOKA
Šeimininkai (A)	1:1
Svečiai (B)	1:1
Lygiosios (X)	11:1

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 lošimo metu 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, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
- Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paimamos ir maišoma toliau.
- Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
- Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
- Jei korta randama 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 maksimaliai 6 nesėkmingi iš eilės pagal tiekėjo nuostatus, pamainos vadybininkas patikrins skaitytuvą. Neišsprendus problemos, techninis personalas ims veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai gražinami. Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi sukljuotos 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.

### 3.17. Kazino Hold'em („Casino Hold'em“)

Lošimo tikslas – nugalėti krupjė kombinaciją surenkant geriausią galimą penkių kortų kombinaciją iš dviejų lošėjui padalintų kortų ir penkių bendrų kortų. Kazino „Hold'em“ pokeris yra populiaraus Teksaso pokerio variantas.

Minimali statymo suma: 0.50 EUR

Maksimali statymo suma: 1 500 EUR

Maksimalus laimėjimas: 510 000 EUR

Lošimo taisyklės:

- Prie vieno Kasino „Hold'em“ pokerio stalo vienu metu gali žaisti neribotas lošėjų skaičius. Vienas lošėjas prie stalo užima vieną vietą.
- Kasino „Hold'em“ pokeris lošiamas su viena standartine 52 kortų malka (juokdarių kortos nenaudojamos). Su viena kortų malka lošiamas tik vienas lošimas, kortos maišomos po kiekvieno lošimo etapo.
- Statymams atlikti lošėjui yra skiriama 15 sekundžių.
- Norint lošti, pirmiausia reikia atlikti „Ante“ statymą (pradinis statymas). Taip pat galima atlikti Premijos statymą, kuris laimimas, jei padalijus pirmąsias penkias kortas tarp jų yra tūzų pora ar aukštesnė kombinacija.
- Krupjė tuomet atverčia dvi kortas lošėjui, o dvi užverstas kortas padalina sau. Padalijamos trys Bendros kortos ir atverčiamos stalo viduryje. Šios trys kortos yra bendros lošėjams ir krupjė, iš jų lošėjas turi sudaryti kombinaciją.
- Lošėjas turi 14 sekundžių nuspręsti, ar ŽAIS 2X (padvigubindamas statymą), ar NUMES. Pasirinkus ŽAISTI 2X (padvigubinant statymą), lošėjas tęs etapą ir atliks statymą, kuris lygus dvigubam „Ante“. Norint baigti lošimą, reikia pasirinkti NUMESTI, tuomet lošėjas praras „Ante“ statymą. ŽAISTI / NUMESTI neturi poveikio Premijos statymams.
- Lošėjui priėmus sprendimą ŽAISTI / NUMESTI, krupjė padalins dvi bendras kortas (ketvirtąją ir penktąją). Krupjė taip pat atvers pirmąsias savo dvi kortas.
- Norint išsiaiškinti laimėtoją, sudaromos ir tarpusavyje palyginamos geriausios lošėjo ir krupjė kombinacijos naudojant penkias iš septynių galimų kortų.

Statymai:

### Premijos statymas

- Premijos statymas yra papildomas, jį galima atlikti atskirai (14 sekundžių). „Ante“ laukelyje lošėjo ekrane padėjus žetoną mirksinti rodyklė pradės rodyti, kad įjungtas Premijos statymo laukelis. Lošėjas atlieka Premijos statymą taip pat, kaip ir „Ante“ statymą.
- Premijos statymas vertinamas tik pirmųjų penkių kortų kombinacijai. Jei lošėjas turi tūzų porą ar geresnę kombinaciją, jis laimės Premijos statymą ir gaus išmoką pagal Premijos išmokų lentelę.

### Laiminčios kortos

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



Karališkoji spalva yra vienos rūšies eilė iš šių kortų: tūzas, karalius, dama, valetas, 10. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, lošimo rezultatas yra LYGIOSIOS.



Eilė ir spalva yra kombinacija, kurioje yra vienos spalvos iš eilės einančios kortos, pavyzdžiui, širdžių devyni, aštuoni, septyni, šeši ir penki. Lyginant dvi eilės ir spalvos kombinacijas, laimi ta, kurioje aukščiausia korta turi didesnę vertę. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, lošimo rezultatas yra LYGIOSIOS.



Ketrios vienodos Šioje kombinacijoje yra visos ketrios 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 ketrios vienodos kortos yra vienodos vertės, lygiąsias išsprendžia penkoji („Kickers“) korta. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, lošimo rezultatas yra LYGIOSIOS.



Pilna troba yra kombinacija, kurioje yra trys vienodos vertės kortos bei papildomos dvi vienodos vertės kortos, pavyzdžiui, trys karaliai ir dvi šešiaakės. Lyginant dviejų pilnų trobų kombinacijas, stipresnė yra ta, kurioje trijų kortų kombinaciją sudaro aukštesnės vertės kortos. Jei Pilnos trobos kombinacijoje trys kortos yra vienodos vertės (lygiosios), lyginama dviejų vienodų kortų vertė. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, lošimo rezultatas yra LYGIOSIOS.



Spalva yra kombinacija, kurioje visos kortos yra tos pačios rūšies, tačiau eina ne iš eilės, pvz., penkios būgnų kortos. Lyginant dvi Spalvos kombinacijas, laimi ta, kurioje rūšies korta yra didesnės vertės. Jei abiejose kombinacijose aukščiausios rūšies korta yra ta pati, lyginama antroji pagal vertę korta ir t. t.



Eilė yra kombinacija, kurią sudaro iš eilės einančios, tačiau skirtingos rūšies kortos, pvz., bent dviejų skirtingų rūšių devynakė, aštuonakė, septynakė, šešiaakė, penkiaakė. Lyginant dvi eilės kombinacijas, laimi ta, kurioje aukščiausia korta turi didesnę vertę. Dvi eilės kombinacijos su ta pačia aukščiausios vertės korta yra vienodos vertės (lygiosios), rūšis reikšmės neturi.



Trys vienodos yra kombinacija iš trijų vienodos vertės kortų bei kitų dviejų, kurios nėra tokios pat vertės. Pavyzdžiui, lošėjas, turintis tris karalius, turi Trijų vienodų kombinaciją. Kombinacija, sudaryta iš didesnės vertės trijų vienodų kortų, laimi prieš mažesnės vertės trijų kortų kombinaciją. Jei lyginant dvi Trijų vienodų kombinacijas, trys pagrindinės kortos abiejose kombinacijose yra tokios pat, lyginamos likusios (t. y. ketvirtosios, o paskui penktosios kortos („Kickers“)).



Dvi poros yra kombinacija iš dviejų vienodos vertės kortų bei kitų dviejų vienodos vertės kortų (tarpusavyje, tačiau skirtingos vertės nei pirmoji pora) bei bet kokios kitos vertės penktosios kortos. Tokios kombinacijos pavyzdys yra du tūzai ir du karaliai. Lyginant dvi Dviejų porų kombinacijas, lyginamos didesnės vertės poros, laimi didesnės vertės pora. Jei abiejose kombinacijose didesnės vertės poros yra vienodos vertės, lyginamos mažesnės vertės poros. Jei abi kombinacijos turi vienodas dvi poras, nugalėtoją lemia didesnės vertės penktoji korta.



Pora yra kombinacija iš dviejų vienodos vertės kortų (pvz., karalių) bei kitų trijų, kurios nėra tokios pat vertės nei su poros kortomis, nei tarpusavyje. Pora yra mažiausia kombinacija, už kurią gaunama išmoka. Aukštesnės vertės kortų pora laimi prieš žemesnės vertės kortų porą. Jei dvi kombinacijos turi tokias pat poras, lyginamos kitos kortos mažėjančia tvarka, laimėtojas nustatomas pagal vertingiausią iš jų.



Aukščiausia korta yra pokerio kombinacija, kuri neatitinka nei vieno iš aukščiau nurodytų taisyklių. Iš esmės tai nėra kombinacija, lošėjas lošia su aukščiausia savo turima korta. Jei dvi kombinacijos turi tokios pat vertės aukščiausią kortą, kitos kortos lyginamos kitos kortos mažėjančia tvarka.

## Išmokėjimai

### ANTE

Kombinacija	Išmoka
Karališkoji spalva	100:1

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

## PREMIJA

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

\*7 kortų eilė ir spalva, 6 kortų eilė ir spalva ir 5 kortų eilė ir spalva – kombinacija, kurioje yra septynios, šešios ar penkios iš eilės einančios vienos spalvos kortos. Toliau pateikti pavyzdžiai:

- 7 kortų eilės ir spalvos pavyzdys: Tūzas, 2, 3, 4, 5, 6, 7, visi vienos spalvos.
- 6 kortų eilės ir spalvos pavyzdys: Tūzas, 2, 3, 4, 5, 6, visi vienos spalvos.
- 5 kortų eilės ir spalvos pavyzdys: 9, 8, 7, 6, 5, visi vienos spalvos. (Karališka eilė aukso puodui yra 5 kortų eilė ir spalva).

Ante – privalomas statymas lošimo pradžioje.

Premija – papildoma suma gaunama už gautą kortų kombinaciją.

Prizai, kuriuos galima laimėti atskirai Trijų vienodų kortų ar geresne kombinacija (iki eilės ir spalvos), nurodyti eurais. „Žaisti“ statymų išmoka yra lygi santykiu 1:1.

Galimi ypatingi atvejai:

- Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: Nuotolinio stalo lošimo gyvai tiekėjo darbuotojas (krupjė) visais atvejais privalo pranešti apie klaidas pamainos vadybininkui.
- Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
- Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošimo metu 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, 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 paimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
- Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
- Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama pamainos 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.

### 3.18. Trijų kortų pokeris („Three Card Poker“)

Minimali statymo suma: 1 EUR

Maksimali statymo suma: 2 500 EUR

Maksimalus laimėjimas: 235 000 EUR

Lošimo taisyklės:

- Trijų kortų pokeryje lošėjo tikslas yra surinkti geresnę trijų kortų kombinaciją nei krupjė.
- Statymams atlikti lošėjas turi 12 sekundžių, nespėjus to padaryti, lošėjas turi laukti kito lošimo.
- Reikia atlikti „Ante“ ir vieną ar abu papildomus „Pair Plus“ bei „6 Card Bonus“ statymus.
- Lošėjas gauna tris kortas. Trys krupjė kortos yra užverčiamos.
- Jei lošėjas laiko savo kombinaciją stipria, jis spaudžia ŽAISTI 1x mygtuką, kad atliktų lošimo statymą, lygų „Ante“ statymui. Kitu atveju paspaudžiamas mygtukas NUMESTI.

#### 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.

#### Trijų kortų pokerio laiminčios kortos:



„Mini Royal“ yra vienos rūšies tūzas, karalius ir dama.



Eilė ir spalva yra kombinacija, kurioje yra trys vienos spalvos iš eilės einančios kortos, pavyzdžiui, būgnų karalius, dama ir valetas.





Trys vienodos yra kombinacija, kurioje yra trys tokios pat vertės kortos. Pavyzdžiui, lošėjas, turintis tris karalius, turi Trijų vienodų kombinaciją. Kombinacija, sudaryta iš didesnės vertės trijų vienodų kortų, laimi prieš mažesnės vertės trijų kortų kombinaciją.



Eilė yra kombinacija, kurią sudaro trys iš eilės einančios, tačiau skirtingos rūšies kortos, pvz., bent dviejų skirtingų rūšių devynakė, aštuonakė, septynakė. Lyginant dvi eilės kombinacijas, laimi ta, kurioje aukščiausia korta turi didesnę vertę. Dvi eilės kombinacijos su ta pačia aukščiausios vertės korta yra vienodos vertės, rūšis reikšmės neturi.



Spalva yra kombinacija, kurioje visos kortos yra tos pačios rūšies, tačiau eina ne iš eilės, pvz., trys būgnų kortos. Lyginant dvi Spalvos kombinacijas, laimi ta, kurioje rūšies korta yra didesnės vertės. Jei abiejose kombinacijose aukščiausios rūšies korta yra ta pati, lyginama antroji pagal vertę korta ir t. t.



Pora yra kombinacija iš dviejų vienodos vertės kortų (pvz., karalių) bei kitos, kuri nėra tokios pat vertės. Aukštesnės vertės kortų pora laimi prieš žemesnės vertės kortų porą. Jei dvi kombinacijos turi tokias pat poras, lyginamos kitos kortos mažėjančia tvarka.



Aukščiausia korta yra pokerio kombinacija, kuri neatitinka nei vieno iš aukščiau nurodytų taisyklių. Iš esmės tai nėra kombinacija, lošėjas lošia su aukščiausia savo turima korta.

### 6 Card Bonus laiminčios kortos:



Karališkoji spalva yra vienos rūšies eilė iš šių kortų: tūzas, karalius, dama, valetas, 10. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, lošimo rezultatas yra LYGIOSIOS.



Eilė ir spalva yra kombinacija, kurioje yra vienos spalvos iš eilės einančios kortos, pavyzdžiui, širdžių devyni, aštuoni, septyni, šeši ir penki. Lyginant dvi eilės ir spalvos kombinacijas, laimi ta, kurioje aukščiausia korta turi didesnę vertę. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, lošimo rezultatas yra LYGIOSIOS.



Ketrios vienodos Šioje kombinacijoje yra visos ketrios 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 ketrios vienodos kortos yra vienodos vertės, lygiąsias išsprendžia penktoji („Kickers“) korta. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, lošimo rezultatas yra LYGIOSIOS.



Pilna troba yra kombinacija, kurioje yra trys vienodos vertės kortos bei papildomos dvi vienodos vertės kortos, pavyzdžiui, trys karaliai ir dvi šešiaakės. Lyginant dviejų pilnų trobų kombinacijas, stipresnė yra ta, kurioje trijų kortų

kombinaciją sudaro aukštesnės vertės kortos. Jei Pilnos trobos kombinacijoje trys kortos yra vienodos vertės (lygiosios), lyginama dviejų vienodų kortų vertė. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, lošimo rezultatas yra LYGIOSIOS.



Spalva yra kombinacija, kurioje visos kortos yra tos pačios rūšies, tačiau eina ne iš eilės, pvz., penkios būgnų kortos. Lyginant dvi Spalvos kombinacijas, laimi ta, kurioje rūšies korta yra didesnės vertės. Jei abiejose kombinacijose aukščiausios rūšies korta yra ta pati, lyginama antroji pagal vertę korta ir t. t.



Eilė yra kombinacija, kurią sudaro iš eilės einančios, tačiau skirtingos rūšies kortos, pvz., bent dviejų skirtingų rūšių devynakė, aštuonakė, septynakė, šešiaakė, penkiaakė. Lyginant dvi eilės kombinacijas, laimi ta, kurioje aukščiausia korta turi didesnę vertę. Dvi eilės kombinacijos su ta pačia aukščiausios vertės korta yra vienodos vertės (lygiosios), rūšis reikšmės neturi.



Trys vienodos yra kombinacija iš trijų vienodos vertės kortų bei kitų dviejų, kurios nėra tokios pat vertės. Pavyzdžiui, lošėjas, turintis tris karalius, turi Trijų vienodų kombinaciją. Kombinacija, sudaryta iš didesnės vertės trijų vienodų kortų, laimi prieš mažesnės vertės trijų kortų kombinaciją. Jei lyginant dvi Trijų vienodų kombinacijas, trys pagrindinės kortos abiejose kombinacijose yra tokios pat, lyginamos likusios (t. y. ketvirtosios, o paskui penktosios kortos („Kickers“)).

### Išmokėjimai:

- Rezultatai nustatomi lyginant lošėjų ir krupjė kombinacijas. Krupjė kombinacija turi būti dama ar geresnė kombinacija.

### Greita rezultatų lentelė

Greitas būdas patikrinti lošimo rezultatus ir sužinoti, ar lošėjas laimėjo, pralošė ar sulošė lygiosiomis.

Rezultatas	ANTE	ŽAISTI 1x
Krupjė nedalyvauja lošime ir lošėjas laimi	1:1	Lygiosios
Krupjė dalyvauja lošime ir lošėjas laimi	1:1	1:1
Krupjė dalyvauja lošime ir lošėjas pralaimi	Pralaimėjimas	Pralaimėjimas
Krupjė dalyvauja lošime, lošėjas sulošia lygiosiomis	Lygiosios	Lygiosios
Lošėjas nusimeta kortas (nusprendžia neatlikti statymo „Žaisti“)	Pralaimėjimas	-

- Jei lošėjas atlieka lošimo statymą ir su trimis pradinėmis kortomis gauna Spalvą ir Eilę, Tris vienodas ar Eilę, jis laimi „Ante“ premiją pagal išmokų lentelę net jei krupjė laimi etapą.
- Jei lošėjas atlieka papildomą „Pair Plus“ statymą, jis laimi pagal laimėjimų lentelę su Pora ar geresne trijų kortų kombinacija, net jei numeta kortas ir krupjė laimi etapą.
- Jei lošėjas atlieka papildomą 6 kortų premijos statymą, jis laimi, jei trys lošėjo ir trys krupjė kortos sudaro penkių kortų pokerio kombinaciją Tris vienodos ar geresnė. Lošėjas laimi pagal išmokų lentelę net jei numeta kortas arba krupjė laimi etapą.

### ANTE BONUS

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

Kombinacija	Išmoka
Eilė	1:1

## PAIR PLUS

Kombinacija	Išmoka
„Mini Royal“ (vienos rūšies TKD)	100:1
Eilė ir spalva	40:1
Trys vienodos	30:1
Eilė	5:1
Spalva	4:1
Pora	1:1

## 6 CARD BONUS

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

- „Ante“ statymų išmoka yra 1:1.
- „Žaisti“ statymų išmoka yra 1:1.

Galimi ypatingi atvejai:

Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: nuotolinio stalo lošimo gyvai tiekėjo darbuotojas (krupjė) visais atvejais privalo pranešti apie klaidas pamainos vadybininkui.

Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:

- Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošimo metu 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, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
- Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paimamos ir maišoma toliau.
- Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
- Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
- Jei korta randama 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 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.

### 3.19. Karibų pokeris („Caribbean Stud Poker“)

Karibų pokerio tikslas yra surinkti geresnę kombinaciją nei banko iš penkių kortų. Karibų pokeris yra populiaraus Teksaso pokerio variantas. Karibų pokeris nuo Teksaso pokerio skiriasi tuo, kad lošiama prieš krupjė, o ne kitus lošėjus.

Minimali statymo suma: 1 EUR

Maksimali statymo suma: 1 500 EUR

Maksimalus laimėjimas: 602 000 EUR

Lošimo taisyklės:

- Prie vieno Karibų pokerio stalo vienu metu gali lošti neribotas lošėjų skaičius. Vienas lošėjas prie stalo užima vieną vietą.
- Karibų pokeris lošiamas su viena standartine 52 kortų malka (juokdarių kortos nenaudojamos). Su viena kortų malka lošiamas tik vienas lošimas, kortos maišomos po kiekvieno lošimo etapo.
- Lošėjas, norėdamas pradėti lošimo etapą, padeda pradinį statymą „Ante“ vietoje. Krupjė padalins penkias atverstas kortas lošėjui ir vieną atverstą bei keturias užverstas sau.
- Lošėjas turi nuspręsti, ar ŽAIS 2X (padvigubintai), ar NUMES. Pasirinkus ŽAISTI 2X (padvigubintai), tęsti etapą ir atlikti statymą lošėjas turi 15 sekundžių, kuris lygus dvigubam „Ante“. Pasirinkus NUMESTI, lošėjas užbaigs etapą ir praras savo „Ante“.
- Lošėjui priėmus sprendimą, krupjė atverčia savo keturias likusias kortas.
- Laimėtojas nustatomas palyginus geriausią lošėjo penkių kortų kombinaciją su krupjė kombinacija.

Statymai:

#### 5+1 BONUS

- Galimas papildomas 5+1 BONUS statymas. 5+1 BONUS statymą lošėjas laimi, jei penkios kortos ir pirmoji atversta krupjė korta sudaro Trijų vienodų kortų ar geresnę pokerio kombinaciją.
- Naujo lošimo etapo pradžioje po „Ante“ statymo, kuris didesnis arba lygus mažiausiai sumai, galima atlikti 5+1 BONUS statymą. Patvirtinus „Ante“ statymą, 5+1 BONUS statymo laukelis bus aktyvintas ir pradės mirksėti:
- Visi statymai turi būti atlikti prieš baigiantis statymų laikui (15 sekundžių). Pasibaigus statymų laikui, krupjė išdalina 5 atverstas kortas lošėjui ir penkias sau, atversdamas pirmąją kortą.
- Tuomet lošėjas turi 14 sekundžių priimti sprendimą ŽAISTI 2X arba NUMESTI, tačiau šis sprendimas nenulemia 5+1 BONUS statymo.
- Etapo pabaigoje krupjė atvers savo kortas ir paskelbs rezultatą. Apie laimėjimus lošėjams praneša animuoti pranešimai:



#### Laiminčios kortos

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

Galimos išmokos nuo didžiausios iki mažiausios:



Karališkoji spalva yra vienos rūšies eilė iš šių kortų: tūzas, karalius, dama, valetas, 10. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, lošimo rezultatas yra LYGIOSIOS.



Eilė ir spalva yra kombinacija, kurioje yra vienos spalvos iš eilės einančios kortos, pavyzdžiui, širdžių devyni, aštuoni, septyni, šeši ir penki. Lyginant dvi eilės ir spalvos kombinacijas, laimi ta, kurioje aukščiausia korta turi didesnę vertę. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, lošimo rezultatas yra LYGIOSIOS.



Ketrios vienodos Šioje kombinacijoje yra visos ketrios 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 ketrios vienodos kortos yra vienodos vertės, lygiąsias išsprendžia penktoji („Kickers“) korta. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, lošimo rezultatas yra LYGIOSIOS.



Pilna troba yra kombinacija, kurioje yra trys vienodos vertės kortos bei papildomos dvi vienodos vertės kortos, pavyzdžiui, trys karaliai ir dvi šešiaakės. Lyginant dviejų pilnų trobų kombinacijas, stipresnė yra ta, kurioje trijų kortų kombinaciją sudaro aukštesnės vertės kortos. Jei Pilnos trobos kombinacijoje trys kortos yra vienodos vertės (lygiosios), lyginama dviejų vienodų kortų vertė. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, lošimo rezultatas yra LYGIOSIOS.



Spalva yra kombinacija, kurioje visos kortos yra tos pačios rūšies, tačiau eina ne iš eilės, pvz., penkios būgnų kortos. Lyginant dvi Spalvos kombinacijas, laimi ta, kurioje rūšies korta yra didesnės vertės. Jei abiejose kombinacijose aukščiausios rūšies korta yra ta pati, lyginama antroji pagal vertę korta ir t. t.



Eilė yra kombinacija, kurią sudaro iš eilės einančios, tačiau skirtingos rūšies kortos, pvz., bent dviejų skirtingų rūšių devynakė, aštuonakė, septynakė, šešiaakė, penkiaakė. Lyginant dvi eilės kombinacijas, laimi ta, kurioje aukščiausia korta turi didesnę vertę. Dvi eilės kombinacijos su ta pačia aukščiausios vertės korta yra vienodos vertės (lygiosios), rūšis reikšmės neturi.



Trys vienodos yra kombinacija iš trijų vienodos vertės kortų bei kitų dviejų, kurios nėra tokios pat vertės. Pavyzdžiui, lošėjas, turintis tris karalius, turi Trijų vienodų kombinaciją. Kombinacija, sudaryta iš didesnės vertės trijų vienodų kortų, laimi prieš mažesnės vertės trijų kortų kombinaciją. Jei lyginant dvi Trijų vienodų kombinacijas, trys pagrindinės kortos abiejose kombinacijose yra tokios pat, lyginamos likusios (t. y. ketvirtosios, o paskui penktosios kortos („Kickers“)).



Dvi poros yra kombinacija iš dviejų vienodos vertės kortų bei kitų dviejų vienodos vertės kortų (tarpusavyje, tačiau skirtingos vertės nei pirmoji pora) bei bet kokios kitos vertės penktosios kortos. Tokios kombinacijos pavyzdys yra du tūzai ir du karaliai. Lyginant dvi Dviejų porų kombinacijas, lyginamos didesnės vertės poros, laimi didesnės vertės pora.

Jei abiejose kombinacijose didesnės vertės poros yra vienodos vertės, lyginamos mažesnės vertės poros. Jei abi kombinacijos turi vienodas dvi poras, nugalėtoją lemia didesnės vertės penktoji korta.



Pora yra kombinacija iš dviejų vienodos vertės kortų (pvz., karalių) bei kitų trijų, kurios nėra tokios pat vertės nei su poros kortomis, nei tarpusavyje. Pora yra mažiausia kombinacija, už kurią gaunama išmoka. Aukštesnės vertės kortų pora laimi prieš žemesnės vertės kortų porą. Jei dvi kombinacijos turi tokias pat poras, lyginamos kitos kortos mažėjančia tvarka, laimėtojas nustatomas pagal vertingiausią iš jų.



Aukščiausia korta yra pokerio kombinacija, kuri neatitinka nei vieno iš aukščiau nurodytų taisyklių. Iš esmės tai nėra kombinacija, lošėjas lošia su aukščiausia savo turima korta. Jei dvi kombinacijos turi tokios pat vertės aukščiausią kortą, kitos kortos lyginamos kitos kortos mažėjančia tvarka.

### Lošimo rezultatai ir išmokos

Rezultatas nustatomas palyginus lošėjų ir krupjė geriausių 5 kortų kombinacijas (derinant lošėjo / krupjė 2 kortas su 5 bendromis kortomis). Tam, kad galėtų dalyvauti krupjė, turi turėti bent tūzo ir karaliaus kombinaciją.

### Greita rezultatų lentelė

Greitas būdas patikrinti lošimo rezultatus ir sužinoti, ar lošėjas laimėjo, pralošė ar sulošė lygiosiomis.

Rezultatas	ANTE	ŽAISTI
Krupjė nedalyvauja lošime ir lošėjas laimi	1:1	Lygiosios
Krupjė dalyvauja lošime ir lošėjas laimi	1:1	Laimėjimas*
Krupjė dalyvauja lošime ir lošėjas pralaimi	Pralaimėjimas	Pralaimėjimas
Krupjė dalyvauja lošime, lošėjas sulošia lygiosiomis	Lygiosios	Lygiosios
Lošėjas nusimeta kortas	Pralaimėjimas	Pralaimėjimas

\*Lošimo statymo išmokos nustatomos pagal žemiau pateiktą lošimo išmokų lentelę.

### Lošimo statymas

Kombinacija	Išmoka
Karališkoji spalva	100:1
Eilė ir spalva	50:1
Keturios vienodos	25:1
Pilna troba	10:1
Spalva	7:1
Eilė	5:1
Trys vienodos	3:1
Dvi poros	2:1
Viena pora arba mažiau	1:1

### 5+1 Bonus

Kombinacija	Išmoka
Karališkoji spalva	1000:1

Kombinacija	Išmoka
Eilė ir spalva	200:1
Ketrios vienodos	100:1
Pilna troba	20:1
Spalva	15:1
Eilė	10:1
Trys vienodos	7:1

Galimi ypatingi atvejai:

Lošimo metu prisitaikančios 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 lošimo metu 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, 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 ims 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.

### 3.20. „Ultimate Texas Hold'em“ („Ultimate Texas Hold'em“)

Lošimo tikslas yra nugalėti krupjė kombinaciją surenkant geriausią galimą penkių kortų kombinaciją iš dviejų lošėjui padalintų kortų ir penkių bendrų ant stalo atverstų kortų. Tai populiarus Teksaso pokerio variantas, kuris skiriasi tuo, kad lošiama prieš krupjė, o ne kitus lošėjus.

Minimali statymo suma: 0.50 EUR

Maksimali statymo suma: 500 EUR

Maksimalus laimėjimas: 555 000 EUR

Lošimo taisyklės:

- Prie vieno „Ultra Teksaso Hold'em“ pokerio stalo vienu metu gali žaisti neribotas lošėjų skaičius. Vienas lošėjas prie stalo užima vieną vietą.
- „Ultra Teksaso Hold'em“ pokeris lošiamas su viena standartine 52 kortų malka (juokdarių kortos nenaudojamos). Kortų malka išmaišoma po kiekvieno lošimo.

- Lošimo pradžioje lošėjas turi atlikti statymą (tam skirta 15 sekundžių) ANTE lauke, pasirinkus statymo sumą žetonais. Atlikus ANTE statymą, sistema automatiškai atliks tokios pat vertės BLIND (privalomas statymas, kuris atliekamas kartu su pagrindiniu ANTE statymu) statymą.
- Krupjė tuomet atverčia dvi kortas lošėjui, o dvi užverstas kortas padalina sau. Po trumpos pauzės (15 sekundžių) krupjė stalo viduryje atverčia tris bendras kortas (vadinamas „flop“). Po pauzės (10 sekundžių) krupjė atverčia dar dvi bendras kortas („Turn“ ir „River“).
- Lošėjas ir krupjė turi naudoti turimas ir bendras kortas sudaryti geriausią penkių kortų kombinaciją.
- Statymas ŽAISTI lošimo metu suteikia tris skirtingas galimybes didinti lošėjo ANTE statymą. Tačiau kiekvieno lošimo metu didinti statymą galima tik kartą. Kuo anksčiau didinamas statymas, tuo daugiau pinigų galima statyti ir laimėti. TIKRINTI reiškia nedaryti nieko – lošėjas palieka savo pradinį statymą.
- Norint nustatyti laimėtoją, sudaromos ir tarpusavyje palyginamos geriausios lošėjo ir krupjė kombinacijos naudojant penkias iš septynių galimų kortų.

Statymai:

- TRIPS statymas yra papildomas statymas, kurį galima atlikti prieš prasidedant lošimą.
- TRIPS statymas atliekamas mirksinčiame TRIPS lauke po lošėjo ANTE statymo priėmimo.
- TRIPS laimimas, jei lošėjo galutinė penkių kortų kombinacija yra trys vienodos kortos arba geresnė, neatsižvelgiant į tai, kokia yra krupjė kombinacija.
- Visi statymai turi būti atlikti prieš baigiantis statymų laikui. Pasibaigus statymų laikui, krupjė pradės dalinti kortas. Lošimo metu lošėjui bus pasiūlyta atlikti statymus ŽAISTI, tačiau šis sprendimas nepaveiks TRIPS statymų.
- Etapo pabaigoje krupjė atvers savo kortas ir paskelbs rezultata. Apie laimėjimus lošėjams praneša animuoti ekrano pranešimai.

### Laiminčios kortos

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

Galimos išmokos nuo didžiausios iki mažiausios:



Karališkoji spalva yra vienos rūšies eilė iš šių kortų: tūzas, karalius, dama, valetas, 10. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, lošimo rezultatas yra LYGIOSIOS.



Eilė ir spalva yra kombinacija, kurioje yra vienos spalvos iš eilės einančios kortos, pavyzdžiui, širdžių devyni, aštuoni, septyni, šeši ir penki. Lyginant dvi eilės ir spalvos kombinacijas, laimi ta, kurioje aukščiausia korta turi didesnę vertę. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, lošimo rezultatas yra LYGIOSIOS.



Ketrios vienodos Šioje kombinacijoje yra visos ketrios 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 ketrios vienodos kortos yra vienodos vertės, lygiąsias išsprendžia penktoji („Kickers“) korta. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, lošimo rezultatas yra LYGIOSIOS.



Pilna troba yra kombinacija, kurioje yra trys vienodos vertės kortos bei papildomos dvi vienodos vertės kortos, pavyzdžiui, trys karaliai ir dvi šešiaakės. Lyginant dviejų pilnų trobų kombinacijas, stipresnė yra ta, kurioje trijų kortų



kombinaciją sudaro aukštesnės vertės kortos. Jei Pilnos trobos kombinacijoje trys kortos yra vienodos vertės (lygiosios), lyginama dviejų vienodų kortų vertė. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, lošimo rezultatas yra LYGIOSIOS.



Spalva yra kombinacija, kurioje visos kortos yra tos pačios rūšies, tačiau eina ne iš eilės, pvz., penkios būgnų kortos. Lyginant dvi Spalvos kombinacijas, laimi ta, kurioje rūšies korta yra didesnės vertės. Jei abiejose kombinacijose aukščiausios rūšies korta yra ta pati, lyginama antroji pagal vertę korta ir t. t.



Eilė yra kombinacija, kurią sudaro iš eilės einančios, tačiau skirtingos rūšies kortos, pvz., bent dviejų skirtingų rūšių devynakė, aštuonakė, septynakė, šešiaakė, penkiaakė. Lyginant dvi eilės kombinacijas, laimi ta, kurioje aukščiausia korta turi didesnę vertę. Dvi eilės kombinacijos su ta pačia aukščiausios vertės korta yra vienodos vertės (lygiosios), rūšis reikšmės neturi.



Trys vienodos yra kombinacija iš trijų vienodos vertės kortų bei kitų dviejų, kurios nėra tokios pat vertės. Pavyzdžiui, lošėjas, turintis tris karalius, turi Trijų vienodų kombinaciją. Kombinacija, sudaryta iš didesnės vertės trijų vienodų kortų, laimi prieš mažesnės vertės trijų kortų kombinaciją. Jei lyginant dvi Trijų vienodų kombinacijas, trys pagrindinės kortos abiejose kombinacijose yra tokios pat, lyginamos likusios (t. y. ketvirtosios, o paskui penktosios kortos („Kickers“)).



Dvi poros yra kombinacija iš dviejų vienodos vertės kortų bei kitų dviejų vienodos vertės kortų (tarpusavyje, tačiau skirtingos vertės nei pirmoji pora) bei bet kokios kitos vertės penktosios kortos. Tokios kombinacijos pavyzdys yra du tūzai ir du karaliai. Lyginant dvi Dviejų porų kombinacijas, lyginamos didesnės vertės poros, laimi didesnės vertės pora. Jei abiejose kombinacijose didesnės vertės poros yra vienodos vertės, lyginamos mažesnės vertės poros. Jei abi kombinacijos turi vienodas dvi poras, nugalėtoją lemia didesnės vertės penktoji korta.



Pora yra kombinacija iš dviejų vienodos vertės kortų (pvz., karalių) bei kitų trijų, kurios nėra tokios pat vertės nei su poros kortomis, nei tarpusavyje. Pora yra mažiausia kombinacija, už kurią gaunama išmoka. Aukštesnės vertės kortų pora laimi prieš žemesnės vertės kortų porą. Jei dvi kombinacijos turi tokias pat poras, lyginamos kitos kortos mažėjančia tvarka, laimėtojas nustatomas pagal vertingiausią iš jų.



Aukščiausia korta yra pokerio kombinacija, kuri neatitinka nei vieno iš aukščiau nurodytų taisyklių. Iš esmės tai nėra kombinacija, lošėjas lošia su aukščiausia savo turima korta. Jei dvi kombinacijos turi tokias pat vertės aukščiausią kortą, kitos kortos lyginamos kitos kortos mažėjančia tvarka.

#### Išmokėjimai:

- Rezultatas nustatomas palyginus lošėjų ir krupjė geriausių 5 kortų kombinacijas (derinant lošėjo / krupjė 2 kortas su 5 bendromis kortomis).
- Norėdamas laimėti, krupjė turi surinkti bent porą ar geresnę kombinaciją.
- Jei laimi lošėjas, ANTE ir ŽAISTI statymai išmokami taip:
- Ante statymai išmokami 1:1, jei krupjė turi porą ar geresnę kombinaciją.
- Ante statymas baigiasi lygiosiomis, jei krupjė neturi kombinacijos.

- Statymas ŽAISTI išmokamas 1:1, neatsižvelgiant į krupjė kombinaciją.

### Greita rezultatų lentelė

Greitas būdas patikrinti lošimo rezultatus ir sužinoti, ar lošėjas laimėjo, pralošė ar sulošė lygiosiomis.

Rezultatas	ANTE	BLIND	ŽAISTI
Krupjė nedalyvauja lošime ir lošėjas laimi	Lygiosios	Laimėjimas*	1:1
Krupjė nedalyvauja lošime ir lošėjas pralaimi	Lygiosios	Pralaimėjimas	Pralaimėjimas
Krupjė dalyvauja lošime ir lošėjas laimi	Laimėjimas	Laimėjimas*	1:1
Krupjė dalyvauja lošime ir lošėjas pralaimi	Pralaimėjimas	Pralaimėjimas	Pralaimėjimas
Krupjė dalyvauja lošime, lošėjas sulošia lygiosiomis	Lygiosios	Lygiosios	Lygiosios
Lošėjas nusimeta kortas	Pralaimėjimas	Pralaimėjimas	–

\*Statymo BLIND išmokos nustatomos pagal žemiau pateiktą BLIND išmokų lentelę.

### BLIND (priverstinis statymas)

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

### TRIPS (trys vienodos kortos)

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

TRIPS statymo išmoka priklauso nuo lošėjo geriausių 5 iš 7 kortų kombinacijos, ji nepriklauso nuo krupjė kombinacijos ir nuo to, ar lošėjas atliko statymą ŽAISTI.

Galimi ypatingi atvejai:

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

- Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošimo metu 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, 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.

### **3.21. Teksaso Hold'em premijinis pokeris („Texas Hold'em Bonus Poker“)**

Mažiausias statymas: 0,5 EUR

Didžiausias statymas: 1 EUR

Didžiausias laimėjimas: 260 000 EUR

### **Lošimo taisyklės**

Texas Hold'em Bonus Poker yra populiariojo Texas Hold'em Poker variantas, tačiau skiriasi tuo, kad lošiamas prieš krupjė, o ne kitus lošėjus, ir po „River“ kortos statymų atlikti nebegalima. Lošime naudojama viena 52 kortų malka. Po kiekvieno lošimo kortos išmaišomos.

- Visi lošėjai lošia tą pačią kombinaciją.
- Norint pradėti lošimą, lošėjas turi atlikti ANTE statymą (pradinį statymą) (14 sekundžių).
- Jei nori, lošėjas gali atlikti papildomus PREMIJOS ir FIRST 5 JACKPOT statymus (ANTE statymas privalomas) (14 sekundžių).

Lošėjas ir krupjė gauna po dvi kortas pradžiai (pradinės kortos).

- Lošėjo kortos yra atverstos.
- Krupjė kortos yra užverstos.

Išdalinus pirmąsias kortas lošėjas turi pasirinkimą (14 sekundžių):

- NUMESTI (prarasti savo ANTE statymą), tokiu atveju lošimas baigiamas, arba
- ŽAISTI 2x statant 2x savo ANTE statymo.

Krupjė išdalina tris FLOP kortas, lošėjas turi pasirinkimą:

- ŽAISTI 1x (1x ANTE)
- TIKRINTI (statymas neatliekamas)

Krupjė išdalina vieną TURN kortą, lošėjas turi pasirinkimą:

- ŽAISTI 1x (1x ANTE)
- TIKRINTI (statymas neatliekamas)

Krupjė tuomet atverčia galutinę kortą, vadinamą RIVER, ir atskleidžia savo kortas. ANTE statymas įvertinamas palyginant lošėjo ir krupjė geriausią penkių kortų kombinaciją iš septynių išdalintų kortų (po dvi kortas lošėjui ir krupjė, penkios bendrosios kortos).

### **Statymai**

PREMIJOS statymas yra neprivalomas statymas, jį galima atlikti po ANTE statymo (14 sekundžių). Pasirinkus pradinį statymą, reikia spustelėti ant norimo žetono ir pasirinkti premijos mygtuką („bonus“).



PREMIJOS statymas įvertinamas tik pagal pradinės lošėjo ir krupjė kortas ir išmokamas pagal Premijos išmokų lentelę.

### PREMIJOS statymas

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

Lošėjas PREMIJOS statymą laimi, jei turi Porą arba geresnę kombinaciją, pagal Premijos išmokų lentelę, neatsižvelgiant į tai, kokią kombinaciją turi krupjė. Kombinacija vertinama pagal dvi lošėjui išdalintas kortas, išskyrus „A-A (lošėjo ir krupjė)“ kombinaciją, kurioje atsižvelgiama ir į dvi krupjė gautas kortas.

### Laiminčios kortos

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

Galimos išmokos nuo didžiausios iki mažiausios:



Karališkoji spalva yra vienos rūšies eilė iš šių kortų: tūzas, karalius, dama, valetas, 10. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, lošimo rezultatas yra LYGIOSIOS.



Eilė ir spalva yra kombinacija, kurioje yra vienos spalvos iš eilės einančios kortos, pavyzdžiui, širdžių devyni, aštuoni, septyni, šeši ir penki. Lyginant dvi eilės ir spalvos kombinacijas, laimi ta, kurioje aukščiausia korta turi didesnę vertę. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, lošimo rezultatas yra LYGIOSIOS.



Ketrios vienodos Šioje kombinacijoje yra visos ketrios 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 ketrios vienodos kortos yra vienodos vertės, lygiąsias išsprendžia penktoji („Kickers“) korta. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, lošimo rezultatas yra LYGIOSIOS.



Pilna troba yra kombinacija, kurioje yra trys vienodos vertės kortos bei papildomos dvi vienodos vertės kortos, pavyzdžiui, trys karaliai ir dvi šešiaakės. Lyginant dviejų pilnų trobų kombinacijas, stipresnė yra ta, kurioje trijų kortų

kombinaciją sudaro aukštesnės vertės kortos. Jei Pilnos trobos kombinacijoje trys kortos yra vienodos vertės (lygiosios), lyginama dviejų vienodų kortų vertė. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, lošimo rezultatas yra LYGIOSIOS.



Spalva yra kombinacija, kurioje visos kortos yra tos pačios rūšies, tačiau eina ne iš eilės, pvz., penkios būgnų kortos. Lyginant dvi Spalvos kombinacijas, laimi ta, kurioje rūšies korta yra didesnės vertės. Jei abiejose kombinacijose aukščiausios rūšies korta yra ta pati, lyginama antroji pagal vertę korta ir t. t.



Eilė yra kombinacija, kurią sudaro iš eilės einančios, tačiau skirtingos rūšies kortos, pvz., bent dviejų skirtingų rūšių devynakė, aštuonakė, septynakė, šešiaakė, penkiaakė. Lyginant dvi eilės kombinacijas, laimi ta, kurioje aukščiausia korta turi didesnę vertę. Dvi eilės kombinacijos su ta pačia aukščiausios vertės korta yra vienodos vertės (lygiosios), rūšis reikšmės neturi.



Trys vienodos yra kombinacija iš trijų vienodos vertės kortų bei kitų dviejų, kurios nėra tokios pat vertės. Pavyzdžiui, lošėjas, turintis tris karalius, turi Trijų vienodų kombinaciją. Kombinacija, sudaryta iš didesnės vertės trijų vienodų kortų, laimi prieš mažesnės vertės trijų kortų kombinaciją. Jei lyginant dvi Trijų vienodų kombinacijas, trys pagrindinės kortos abiejose kombinacijose yra tokios pat, lyginamos likusios (t. y. ketvirtosios, o paskui penktosios kortos („Kickers“)).



Dvi poros yra kombinacija iš dviejų vienodos vertės kortų bei kitų dviejų vienodos vertės kortų (tarpusavyje, tačiau skirtingos vertės nei pirmoji pora) bei bet kokios kitos vertės penktosios kortos. Tokios kombinacijos pavyzdys yra du tūzai ir du karaliai. Lyginant dvi Dviejų porų kombinacijas, lyginamos didesnės vertės poros, laimi didesnės vertės pora. Jei abiejose kombinacijose didesnės vertės poros yra vienodos vertės, lyginamos mažesnės vertės poros. Jei abi kombinacijos turi vienodas dvi poras, nugalėtoją lemia didesnės vertės penktoji korta.



Pora yra kombinacija iš dviejų vienodos vertės kortų (pvz., karalių) bei kitų trijų, kurios nėra tokios pat vertės nei su poros kortomis, nei tarpusavyje. Pora yra mažiausia kombinacija, už kurią gaunama išmoka. Aukštesnės vertės kortų pora laimi prieš žemesnės vertės kortų porą. Jei dvi kombinacijos turi tokias pat poras, lyginamos kitos kortos mažėjančia tvarka, laimėtojas nustatomas pagal vertingiausią iš jų.



Aukščiausia korta yra pokerio kombinacija, kuri neatitinka nei vieno iš aukščiau nurodytų taisyklių. Iš esmės tai nėra kombinacija, lošėjas lošia su aukščiausia savo turima korta. Jei dvi kombinacijos turi tokias pat vertės aukščiausią kortą, kitos kortos lyginamos kitos kortos mažėjančia tvarka.

Išmokėjimai:

- Rezultatas nustatomas palyginus lošėjų ir krupjė geriausių penkių kortų kombinacijas (derinant lošėjo ir krupjė dvi pradines kortas ir penkias bendras kortas). Geresnė kombinacija laimi. Jei krupjė turi geresnę kombinaciją, lošėjas praras visus statymus, išskyrus:
  - PREMIJOS statymą, kuris įvertinamas atskirai.
- Jei lošėjas turi geresnę kombinaciją, „Flop“, „Turn“ ir „River“ statymai atneš dar daugiau pinigų. Jei lošėjas turi eilę ar geresnę kombinaciją, Ante statymas išmokės tokią pat sumą, kitu atveju bus lygiosios.

- Jei lošėjas ir krupjė turi vienodos vertės kombinacijas, „Ante“, „Flop“, „Turn“ ir „River“ statymai baigsis lygiosiomis.

### Greita rezultatų lentelė

Greitas būdas patikrinti lošimo rezultatus ir sužinoti, ar lošėjas laimėjo, pralošė ar sulošė lygiosiomis.

Rezultatas	ANTE	FLOP	TURN	RIVER
Lošėjas turi geresnę kombinaciją (Eilė arba geresnė)	1:1	1:1	1:1	1:1
Lošėjas turi geresnę kombinaciją (silpnesnė nei Eilė)	Lygiosios	1:1	1:1	1:1
Krupjė turi geresnę kombinaciją	Pralaimėjimas	Pralaimėjimas	Pralaimėjimas	Pralaimėjimas
Lošėjas sulošia lygiosiomis su krupjė	Lygiosios	Lygiosios	Lygiosios	Lygiosios
Lošėjas nusimeta kortas	Pralaimėjimas	-	-	-

\*Premijos statymo išmokos nustatomos pagal žemiau pateiktą PREMIJŲ išmokų lentelę.

### PREMIJOS statymas

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

Lošiant pagrindinį prizą dalyvauja tik pirmosios penkios lošėjo kortos, t. y. dvi lošėjo gautos kortos ir pirmosios trys bendrosios kortos („Flop“).

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 lošimo metu paveikslėliais aukštyne, 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, 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 aukštyne, 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 ims 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.

### **3.22. 2 kombinacijų kazino Hold'em („2 Hand Casino Hold'em“)**

Šio lošimo tikslas yra nugalėti krupjė kombinaciją surenkant geriausią galimą penkių kortų kombinaciją iš pirmųjų dviejų lošėjui padalintų kortų ir penkių bendrų kortų. Kiekviena lošėjo kombinacija atskirai lyginama su krupjė kombinacija. Geriausia pokerio kombinacija laimi.

„2 Kombinacijų Kazino „Hold'em“ yra populiariaus kazino „Hold'em“ pokerio variantas, leidžiantis žaisti vieną arba dvi kombinacijas. Lošiama prieš krupjė, o ne prieš kitus lošėjus.

Minimali statymo suma: 0.50 EUR

Maksimali statymo suma: 1 500 EUR

Maksimalus laimėjimas: 510 000 EUR

Lošimo taisyklės:

- Prie vieno 2 kombinacijų kazino Hold'em pokerio stalo vienu metu gali žaisti neribotas lošėjų skaičius. Visi lošėjai, turintys tą pačią kombinaciją prie stalo užima vieną vietą.
- 2 kombinacijų kazino Hold'em lošiamas naudojant vieną standartinę 52 kortų malką, kortos maišomos po kiekvieno lošimo.
- Norint lošti, per statymams skirtą (15 sekundžių) laiką reikia atlikti statymą „Ante“ statymo lauke atskirai kiekvienai kombinacijai, pasirinkdami norimą žetoną(us). Taip pat galima atlikti papildomą Premijos statymą (14 sekundžių), kuris laimimas, jei padalijus pirmąsias penkias kortas iš jų yra tūzų pora ar geresnė kombinacija. Premijos statymas vertinamas kiekvienai kombinacijai atskirai pagal pirmąsias penkias kortas (3 bendros kortos, atverstos „Flop“ metu ir dvi turimos kortos).
- Krupjė padalina dvi užverstas kortas lošėjui ir dvi užverstas kortas sau. Tuomet krupjė stalo viduryje atverčia pirmąsias tris bendras kortas („Flop“). Šios trys kortos yra bendros lošėjui ir krupjė, iš jų reikia sudaryti pokerio kombinaciją.
- Dabar lošėjas turi nuspręsti, ar ŽAIS, ar NUMES (14 sekundžių). Reikia rinktis ŽAISTI, jei norima tęsti lošimą, atlikti statymą Žaisti, kuris lygus dvigubam „Ante“ statymui. Norint baigti lošimą, reikia pasirinkti NUMESTI, tuomet lošėjas praras „Ante“ statymą. ATSAKYTI / NUMESTI sprendimas neturi poveikio Premijos statymams.
- Priėmus sprendimą, krupjė padalins dvi bendras kortas (ketvirtąją ir penktąją). Krupjė taip pat atvers pirmąsias savo dvi kortas.
- Norint išsiaiškinti laimėtoją, sudaromos ir tarpusavyje palyginamos geriausios lošėjo ir krupjė kombinacijos naudojant penkias iš septynių galimų kortų.

Statymai:

#### **Premijos statymas**

- Premijos statymas yra papildomas, jį galima atlikti atskirai. „Ante“ statymų vietoje padėjus žetoną įsijungs Premijos statymo laukas. Lošėjas atlieka Premijos statymą taip pat, kaip ir „Ante“ statymą.
- Premijos statymas vertinamas kiekvienai kombinacijai atskirai pagal pirmąsias penkias kortas (3 bendros kortos, atverstos „Flop“ metu ir dvi lošėjo turimos kortos). Premijos statymą lošėjas laimi, jei turi tūzų porą ar geresnę kombinaciją, išmoka išmokama pagal Premijos išmokų lentelę. Daugiau informacijos pateikiama „Lošimo rezultatai ir išmokos“ dalyje.

## Laiminčios kortos

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

Galimos išmokos nuo didžiausios iki mažiausios:



Karališkoji spalva yra vienos rūšies eilė iš šių kortų: tūzas, karalius, dama, valetas, 10. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, lošimo rezultatas yra **LYGIOSIOS**.



Eilė ir spalva yra kombinacija, kurioje yra vienos spalvos iš eilės einančios kortos, pavyzdžiui, širdžių devyni, aštuoni, septyni, šeši ir penki. Lyginant dvi eilės ir spalvos kombinacijas, laimi ta, kurioje aukščiausia korta turi didesnę vertę. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, lošimo rezultatas yra **LYGIOSIOS**.



Keturios vienodos 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, lošimo rezultatas yra **LYGIOSIOS**.



Pilna troba yra kombinacija, kurioje yra trys vienodos vertės kortos bei papildomos dvi vienodos vertės kortos, pavyzdžiui, trys karaliai ir dvi šešiaakės. Lyginant dviejų pilnų trobų kombinacijas, stipresnė yra ta, kurioje trijų kortų kombinaciją sudaro aukštesnės vertės kortos. Jei Pilnos trobos kombinacijoje trys kortos yra vienodos vertės (lygiosios), lyginama dviejų vienodų kortų vertė. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, lošimo rezultatas yra **LYGIOSIOS**.



Spalva yra kombinacija, kurioje visos kortos yra tos pačios rūšies, tačiau eina ne iš eilės, pvz., penkios būgnų kortos. Lyginant dvi Spalvos kombinacijas, laimi ta, kurioje rūšies korta yra didesnės vertės. Jei abiejose kombinacijose aukščiausios rūšies korta yra ta pati, lyginama antroji pagal vertę korta ir t. t.



Eilė yra kombinacija, kurią sudaro iš eilės einančios, tačiau skirtingos rūšies kortos, pvz., bent dviejų skirtingų rūšių devynakė, aštuonakė, septynakė, šešiaakė, penkiaakė. Lyginant dvi eilės kombinacijas, laimi ta, kurioje aukščiausia korta turi didesnę vertę. Dvi eilės kombinacijos su ta pačia aukščiausios vertės korta yra vienodos vertės (lygiosios), rūšis reikšmės neturi.



Trys vienodos yra kombinacija iš trijų vienodos vertės kortų bei kitų dviejų, kurios nėra tokios pat vertės. Pavyzdžiui, lošėjas, turintis tris karalius, turi Trijų vienodų kombinaciją. Kombinacija, sudaryta iš didesnės vertės trijų vienodų kortų, laimi prieš mažesnės vertės trijų kortų kombinaciją. Jei lyginant dvi Trijų vienodų kombinacijas, trys pagrindinės kortos abiejose kombinacijose yra tokios pat, lyginamos likusios (t. y. ketvirtosios, o paskui penktosios kortos („Kickers“)).





Dvi poros yra kombinacija iš dviejų vienodos vertės kortų bei kitų dviejų vienodos vertės kortų (tarpusavyje, tačiau skirtingos vertės nei pirmoji pora) bei bet kokios kitos vertės penktosios kortos. Tokios kombinacijos pavyzdys yra du tūzai ir du karaliai. Lyginant dvi Dviejų porų kombinacijas, lyginamos didesnės vertės poros, laimi didesnės vertės pora. Jei abiejose kombinacijose didesnės vertės poros yra vienodos vertės, lyginamos mažesnės vertės poros. Jei abi kombinacijos turi vienodas dvi poras, nugalėtoją lemia didesnės vertės penktoji korta.



Pora yra kombinacija iš dviejų vienodos vertės kortų (pvz., karalių) bei kitų trijų, kurios nėra tokios pat vertės nei su poros kortomis, nei tarpusavyje. Pora yra mažiausia kombinacija, už kurią gaunama išmoka. Aukštesnės vertės kortų pora laimi prieš žemesnės vertės kortų porą. Jei dvi kombinacijos turi tokias pat poras, lyginamos kitos kortos mažėjančia tvarka, laimėtojas nustatomas pagal vertingiausią iš jų.



Aukščiausia korta yra pokerio kombinacija, kuri neatitinka nei vieno iš aukščiau nurodytų taisyklių. Iš esmės tai nėra kombinacija, lošėjas lošia su aukščiausia savo turima korta. Jei dvi kombinacijos turi tokios pat vertės aukščiausią kortą, kitos kortos lyginamos kitos kortos mažėjančia tvarka.

### Lošimo rezultatai ir išmokos

- Rezultatas nustatomas palyginus lošėjų ir krupjė geriausių 5 kortų kombinacijas (derinant lošėjo / krupjė 2 kortas su 5 bendromis kortomis).
- Norėdamas laimėti, krupjė turi surinkti bent 4 akių porą ar geresnę kombinaciją.

### Greita rezultatų lentelė

Greitas būdas patikrinti lošimo rezultatus ir sužinoti, ar lošėjas laimėjo, pralošė ar sulošė lygiosiomis.

Rezultatas	ANTE	ŽAISTI
Krupjė padalinta korta neatitinka minėtų sąlygų ir lošėjas laimi	Laimėjimas*	Lygiosios
Krupjė padalinta korta atitinka minėtų sąlygų ir lošėjas laimi	Laimėjimas*	1:1
Krupjė padalinta korta atitinka minėtų sąlygų ir lošėjas pralaimi	Pralaimėjimas	Pralaimėjimas
Krupjė padalinta korta atitinka minėtų sąlygų, lošėjas sulošia lygiosiomis	Lygiosios	Lygiosios
Lošėjas nusimeta kortas	Pralaimėjimas	Pralaimėjimas

\*Statymo Ante išmokos nustatomos pagal žemiau pateiktą Ante išmokų lentelę.

### ANTE

Kombinacija	Išmoka
Karališkoji spalva	100:1
Eilė ir spalva	20:1
Keturios spalvos	10:1
Pilna troba	3:1
Spalva	2:1
Viena pora arba mažesnės	1:1

„Žaisti“ statymų išmoka yra 1:1.

## PREMIJA

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

Galimi ypatingi atvejai:

Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: Nuotolinio stalo lošimo gyvai tiekėjo darbuotojas (krupjė) visais atvejais privalo pranešti apie klaidas pamainos vadybininkui.

Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:

- Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošimo metu 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, 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.

### 3.23. Nemokamų statymų Juodasis Džekas („Free Bet Blackjack“)

Mažiausias statymas: 1 EUR

Didžiausias statymas: 5000 EUR

Didžiausias laimėjimas: 86 250 EUR

Nemokamų statymų Juodasis Džekas (Free Bet Blackjack) yra Juodojo Džeko lošimo variantas, kuriame yra galimybė pasirinkti nemokamus dvigubavimo ir padalijimo statymus. Nemokamų statymų Juodojo Džeko tikslas yra surinkti daugiau taškų nei krupjė ir neviršyti 21. Geriausia Juodojo Džeko kombinacija – tai pirmosios dvi padalintos kortos, kurių suma yra lygiai 21. Lošiama tik prieš krupjė, ne prieš kitus lošėjus.

- Lošiama su aštuoniomis kortų malkomis.
- Krupjė visuomet susilaiko ties 17.
- Dvigubinimas bet kurioms dviem pradinėms kortoms.

- Nemokamas padalijimas visų porų atveju, išskyrus 10, J, Q, K.
- Nemokamas dvigubinimas, kai per dvi kortas lošėjas turi tvirtą 9, 10 ar 11.
- Dalijamos pradinės vienodos vertės kortos.
- Kombinacijoje leidžiamas tik vienas dalijimas.
- Viena korta, padalinta kiekvienam dalintam tūzui.
- Po dalijimo dvigubinimas negalimas.
- Šešių kortų Čarlio taisyklė: lošėjas laimi, jei gauna šešias kortas, kurių vertė 21 ar mažiau.
- Krupjė parodžius tūzą, siūlomas draudimas.
- Juodojo Džeko atveju išmoka yra 3 prie 2, ši kombinacija laimi prieš 21.
- Draudimo atveju išmokama 2 prie 1.
- Lošėjo statymas gražinamas, kai kombinacijos yra vienodos vertės.
- Lošėjo statymas gražinamas, kai krupjė surenka perviršį arba 22.

### Lošimo taisyklės

Lošimui vadovauja krupjė, kiekviename lošimo lošime lošėjų skaičius neribojamas. Lošiama su aštuoniomis standartinėmis 52 kortų malkomis. Kortų reikšmės yra šios:

- Kortos nuo 2 iki 10 yra vertos savo nominalo.
- Figūros (valetai, damos ir karaliai) vertos 10.
- Tūzai verti 1 arba 11, kuris yra naudingesnis kombinacijai. Silpnoje kombinacijoje tūzo vertė yra 11.

Pasibaigus statymų laikui (20 sekundžių), krupjė kiekvienam lošėjui išdalina ir atverčia po vieną kortą, pabaigoje vieną kortą atverčia sau. Krupjė kiekvienam lošėjui išdalina po antrą atverstą kortą, tačiau antrojo krupjė korta būna užversta. Šalia lošėjo kortų rodoma jo pradinės kombinacijos vertė.

### Juodasis Džekas

Jei pradinių dviejų kortų vertė yra lygiai 21, lošėjas turi Juodąjį Džeką!

Juodojo Džeko kombinacija galima tik dviem pradinėms kortoms. 21 taško vertės kombinacija, gaunama po poros Padalijimo, nelaikoma Juoduoju Džeku. Taigi, Juodasis Džekas taip pat laimi prieš 21 kombinaciją, gautą po poros padalijimo.

### Draudimas

Jei krupjė atversta korta yra tūzas, lošėjas gali atlikti draudimo statymą, kad apsisaugotų nuo rizikos, jog krupjė turės Juodąjį Džeką – net jei pats lošėjas turi šią kombinaciją. Draudimo statymo suma lygi pusei pagrindinio lošėjo statymo, draudimo statymas (20 sekundžių) atliekamas atskirai nuo statymų už kombinacijas. Krupjė tuomet patikrina savo užverstą kortą, ar neturi Juodojo Džeko kombinacijos. Jei krupjė neturi Juodojo Džeko, lošimas tęsiasi. Jei krupjė turi Juodąjį Džeką, o lošėjas – ne, lošimas baigiamas ir krupjė kombinacija laimi.

Jei lošėjas ir krupjė abu turi Juodąjį Džeką, lošimas baigiasi lygiosiomis, statymai gražinami. Kad jei atversta krupjė korta yra 10 arba figūra, draudimo įsigyti negalima, krupjė netikrins, ar turi Juodąjį Džeką.

### Dvigubinimas, Ėmimas arba Susilaikymas

Jei krupjė patikrina dvi pirmąsias kortas ir neturi Juodojo Džeko, lošėjai paeiliui gali bandyti pagerinti savo turimas kombinacijas paimdami daugiau kortų. Jei lošėjo pradinė kombinacija nėra 21, jis gali nuspręsti atlikti Dvigubinimą (20 sekundžių). Šiuo atveju padvigubinamas statymas ir padalinama papildoma korta prie kombinacijos.

Jei lošėjas turi tvirtą 9, 10 arba 11, jis gaus „Nemokamą dvigubinimą“. Jei lošėjas pasirinks naudoti „Nemokamą dvigubinimą“, prie pradinio statymo bus pridėtas „Nemokamas statymas“. Jei lošėjas laimės lošimą, „Nemokamo statymo“ vertė bus prilyginta lošėjo pradiniam statymui. Lošėjas gauna atitinkamą išmoką, jam bus gražintas tik pradinis statymas. Jei lošėjas pralaimės, praras tik savo pradinį statymą. Jei lošimas baigsis lygiosiomis, bus gražintas tik pradinis statymas.

Taip pat galima nuspręsti Imti (20 sekundžių), kad prie turimos kombinacijos vertės pridėti papildomą kortą. Galima Imti daugiau nei vieną kortą, o kai lošėjas bus patenkintas turima kombinacijos verte, susilaikyti (20 sekundžių). Lošėjui surinkus silpną 21, jam nebus siūlomi sprendimo variantai, kadangi tai yra geriausia galima kombinacija.

## Dalijimas

Jei lošėjo pradinę kombinaciją sudaro dvi vienodos vertės kortos, lošėjas gali porą Padalinti (20 sekundžių) ir turės dvi galimas kombinacijas, kurioms atliks atskirus statymus. Porų kombinacijos atveju lošėjui bus pasiūlytas nemokamas padalijimas, išskyrus tada, kai jis gauna 10-akių, valetų, damų ar karalių porą. Lošėjo pradinis statymas bus atliekamas ant pirmosios kombinacijos (dešinėje stalo pusėje), o nemokamas statymas – ant antrosios (kairėje stalo pusėje). Jei lošėjas laimi, „Nemokamo statymo“ vertė bus prilyginta pradiniam statymui ir jis gaus atitinkamą išmoką. Antrajai kombinacijai nebus gražinamas joks statymas. Jei su savo kombinacija lošėjas pralaimės „Nemokamą statymą“, savo statymo nepraras. Jei lošimas baigsis lygiosiomis, joks statymas nebus gražinamas. Jei lošėjas nuspręs padalinti savo 10-akių, valetų, damų ar karalių kombinaciją, lošėjo antrosios kombinacijos statymas atitiks lošėjo pagrindinį statymą.

## Rezultatai

Jei lošėjo kombinacijos suma viršija 21, jis pralaimi ir praranda tos kombinacijos statymus. Visiems lošėjams atlikus ėjimus, krupjė atverčia savo užverstą kortą. Krupjė privalo imti kortą, jei turi 16 ar mažiau, ir susilaikyti, jei turi silpną 17 ar didesnės vertės kombinaciją. (Primename, kad silpnoje kombinacijoje tūzo vertė yra 11.)

Laimima, kai galutinės kombinacijos vertė yra arčiau 21, nei krupjė kombinacija arba kai krupjė surenka perviršį, išskyrus tą atvejį, kai perviršis yra 22. Jei turima kombinacija yra tokia pat, kaip ir krupjė, lošimo etapas baigiasi lygiosiomis, statymas gražinamas.

### Krupjė perviršis yra 22

Jei krupjė kombinaciją sudaro kortų, kurių bendra vertė yra 22, lošėjo statymas gražinamas, lošimas baigiasi lygiosiomis, išskyrus tuos atvejus, kai lošėjas surenka perviršį. Šiuo atveju lošimas nesibaigia lygiosiomis, lošėjas pralaimi. Jei lošėjas turi Juodąjį Džeką, lošimas baigiasi be galimybės krupjė surinkti perviršį su 22.

### „Šešių kortų Čarlio“ taisyklė

„Šešių kortų Čarlio“ taisyklė reiškia, kad lošėjas automatiškai laimi, jeigu jo kombinaciją sudaro šešios kortos, kurių bendra vertė yra 21 arba mažiau, net jei krupjė turi Juodąjį Džeką. Padalintos kombinacijos atveju kiekviena kombinacija vertinama atskirai. Jei krupjė gauna Juodąjį Džeką po draudimo pasiūlymo, „Šešių kortų Čarlio“ taisyklė negalioja, nepaisant lošėjo rezultato.

## Papildomi statymai

Šiame Juodojo Džeko lošime taip pat yra papildomi statymai – **Bet kokio pora** (Any Pair), **21+3, 3 karštosios** (Hot 3) ir **Perviršis (Bust It)**. Papildomus statymus galima atlikti kartu su pagrindiniais Juodojo Džeko statymais. Papildomi statymai gali laimėti nepaisant to, ar vėliau Juodojo Džeko statymus lošėjas laimi, ar ne.

### Bet kokio pora (Any Pair)

Papildomas statymas **Bet kokio pora** leidžia statyti už pirmųjų dviejų kortų kombinaciją. Laiminčioji kombinacija šiuo atveju yra bet kurios dvi vienodos vertės kortos, pvz., dvi damos, du tūzai, dvi dešimtakės ir t. t. Yra dviejų tipų Bet kokios poros statymo kombinacijos, jų išmoka skiriasi:

- Bet kokio pora, pvz., kryžių 10 ir širdžių 10.
- Vienos rūšies pora, pvz., 2x vynu tūzai.

### 21+3

**21+3** papildomas statymas suteikia galimybę laimėti, jei pirmosios dvi kortos ir dalintojo atversta korta sudaro bet kurią toliau parodytą laiminčiąją kombinaciją (jos panašios į pokerio) su skirtingomis išmokomis:

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

### 3 karštosios

**3 karštosios** papildomas statymas leidžia statyti už trijų kortų kombinaciją, kurią sudaro pirmosios dvi kortos ir atversta krupjė korta. Yra kelios „3 karštosios“ papildomo statymo kombinacijos, jų išmoka skiriasi:

- Iš viso 19, pvz.: Širdžių 8, būgnų 2 ir vynu 9.
- Iš viso 20, pvz.: Širdžių 8, būgnų 2 ir vynu 10.
- Iš viso 21, vienos rūšies, pvz.: Būgnų 9, būgnų 2 ir būgnų 10.
- Iš viso 21, ne vienos rūšies, pvz.: Širdžių 9, būgnų 2 ir vynu 10.
- 7-7-7, pavyzdžiui: Širdžių 7, kryžių 7 ir būgnų 7.

### Perviršis (Bust It)

Papildomas statymas **Perviršis** leidžia lošėjui statyti už tai, kad krupjė kortų kombinacija viršys 21, t. y. Surinks perviršį. **Perviršio** papildomas statymas baigiasi lygiosiomis, jei lošėjas turi Juodąjį Džeką. Yra kelios Perviršio papildomo statymo kombinacijos, jų išmoka skiriasi:

- Perviršis su 3 kortomis.
- Perviršis su 4 kortomis.
- Perviršis su 5 kortomis.
- Perviršis su 6 kortomis.
- Perviršis su 7 kortomis.
- Perviršis su 8 ar daugiau kortomis.

### Išmokos

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

Išmoka priklauso nuo statymo tipo.

Statymas	Rezultatai	Išmoka
Bet kokia pora (Any Pair)	Vienos rūšies pora	25:1
	Bet kokia pora	8:1
21+3	Trys vienos rūšies	100:1
	Eilė ir spalva	40:1
	Trys vienodos	30:1
	Eilė	10:1
	Spalva	5:1
3 karštosios	7-7-7	100:1
	Iš viso 21 vienos rūšies	20:1
	Iš viso 21 ne vienos rūšies	4:1
	Suma 20	2:1
	Suma 19	1:1
Perviršis (Bust It)	Perviršis su 8 ar daugiau kortomis	250:1
	Perviršis su 7 kortomis	100:1
	Perviršis su 6 kortomis	50:1
	Perviršis su 5 kortomis	9:1
	Perviršis su 4 kortomis	2:1
	Perviršis su 3 kortomis	1:1

### Graža lošėjui

Optimalus teorinis išmokos procentas yra:

- Juodasis Džekas – 98,45%\*
- Bet kokios poros (Any Pair) – 95,90%
- 21+3 – 96,30%
- 3 karštosios (Hot 3) – 94,60%
- Perviršio (Bust It) – 94,12%

\*Remiantis pirmąja bato kombinacija.

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

### **3.24. Papildomų statymų miestas („Side Bet City“)**

Papildomų statymų miestas yra pokerio lošimas, kuriame galima statyti ant 3 kortų kombinacijos, 5 kortų kombinacijos arba 7 kortų kombinacijos arba, jei manoma, kad nei viena iš šių kombinacijų nelaimės, ant Pralaimės visi. Lošimo tikslas yra gauti geriausias galimas kortų kombinacijas.

Minimali statymo suma: 0.50 EUR

Maksimali statymo suma: 100 EUR

Maksimalus laimėjimas: 400 000 EUR

Lošimo taisyklės:

- Prie vieno Papildomų statymų miesto stalo vienu metu gali lošti neribotas lošėjų skaičius.
- Lošimas vyksta su viena standartine 52 kortų malka. Su viena kortų malka lošiamas tik vienas lošimas, kortos maišomos po kiekvieno lošimo etapo.
- Norint pradėti lošimą, reikia atlikti statymą, kuriam atlikti skiriama 15 sekundžių, ant bet kurios iš šių statymų vietų: 3 kortų kombinacija (3 Card Hand), 5 kortų kombinacija (5 Card Hand), 7 kortų kombinacija (7 Card Hand) ir Pralaimės visi (All Lose).



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

kombinacija. Jei atliktas statymas ant kurios nors iš šių kombinacijų ir ji laimėjo, pasirodys pranešimas su lošėjo laimėta suma .

- Jei atliktas statymas ant parinkties Pralaimės visi ir nelaimi nei 3, nei 5, nei 7 kortų kombinacija, lošėjas laimi statymą Pralaimės visi, nepaisant to, ar buvo atlikti kiti statymai ant 3, 5 ar 7 kortų kombinacijos.

### 3 kortų kombinacija (3 Card Hand)

Krupjė atverčia pirmas tris kortas, parodydamas 3 kortų kombinacijos rezultatą:



Jei lošėjas atliko statymą ant kurios 3 kortų kombinacijos ir ji laimėjo, pasirodys pranešimas apie laimėjimą.

### 5 kortų kombinacija (5 Card Hand)

Krupjė atverčia dar dvi kortas, parodydamas 5 kortų kombinacijos rezultatą:



Jei lošėjas atliko statymą ant kurios 5 kortų kombinacijos ir ji laimėjo, pasirodys pranešimas apie laimėjimą.

### 7 kortų kombinacija (7 Card Hand)

Krupjė atverčia paskutines dvi kortas, parodydamas 7 kortų kombinacijos rezultatą:



Jei lošėjas atliko statymą ant kurios 7 kortų kombinacijos ir ji laimėjo, pasirodys pranešimas apie laimėjimą.

### Pralaimės visi (All Lose)

Jei lošėjas atliko statymą ant Pralaimės visi ir nelaimi nei 3, nei 5, nei 7 kortų kombinacija, nepaisant to, ar buvo atliktas kitus statymus ant 3, 5 ar 7 kortų kombinacijos, jis laimi statymą Pralaimės visi.



### Laiminčios kortos

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

#### 3 kortų kombinacija laiminčios kortos:



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



**Eilė ir spalva** yra kombinacija, kurioje yra trys vienos spalvos iš eilės einančios kortos, pavyzdžiui, būgnų karalius, dama ir valetas.



**Trys vienodos** yra kombinacija, kurioje yra trys tokios pat vertės kortos. Pavyzdžiui, lošėjas, turintis tris karalius, turi Trijų vienodų kombinaciją.



**Eilė** yra kombinacija, kurią sudaro trys iš eilės einančios, tačiau skirtingos rūšies kortos, pvz., bent dviejų skirtingų rūšių devynakė, aštuonakė, septynakė.



**Spalva** yra kombinacija, kurioje visos kortos yra tos pačios rūšies, tačiau eina ne iš eilės, pvz., trys būgnų kortos.



**Bet kokia pora** yra kombinacija iš dviejų vienodos vertės kortų (pvz., karalių) bei kitos, kuri nėra tokios pat vertės.

### 5 kortų kombinacija ir 7 kortų kombinacija laiminčios kortos:



**Karališkoji spalva** yra vienos rūšies eilė iš šių kortų: tūzas, karalius, dama, valetas, 10.



**Eilė ir spalva** yra kombinacija, kurioje yra vienos spalvos iš eilės einančios kortos, pavyzdžiui, širdžių devyni, aštuoni, septyni, šeši ir penki.



**Keturi vienodos** Šioje kombinacijoje yra visos keturios vienodos vertės kortos ir viena papildoma korta. Pavyzdžiui, keturi tūzai yra Keturių vienodos vertės kortų kombinacija.



**Pilna troba** yra kombinacija, kurioje yra trys vienodos vertės kortos bei papildomos dvi vienodos vertės kortos, pavyzdžiui, trys karaliai ir dvi šešiaakės.



**Spalva** yra kombinacija, kurioje visos penkios kortos yra tos pačios rūšies, tačiau eina ne iš eilės, pvz., penkios būgnų kortos.



**Eilė** yra kombinacija, kurią sudaro iš eilės einančios, tačiau skirtingos rūšies kortos, pvz., bent dviejų skirtingų rūšių devynakė, aštuonakė, septynakė, šešiaakė, penkiaakė.



**Trys vienodos** yra kombinacija, kurioje yra trys tokios pat vertės kortos. Pavyzdžiui, lošėjas, turintis tris karalius, turi Trijų vienodų kombinaciją.



**Dvi poros** (tik 5 kortų kombinacija) yra kombinacija iš dviejų vienodos vertės kortų bei kitų dviejų vienodos vertės kortų (tarpusavyje, tačiau skirtingos vertės nei pirmoji pora) bei bet kokios kitos vertės penktosios kortos. Tokios kombinacijos pavyzdys yra du tūzai ir du karaliai.



**Pora JJ-AA** (tik 5 kortų kombinacija) yra kombinacija, kurioje yra valetų pora, damų pora, karalių pora arba tūzų pora.

### Išmokėjimai

Laiminčios kortos	3 kortų kombinacija	5 kortų kombinacija	7 kortų kombinacija
Karališkoji spalva	100:1	1000:1	500:1



Laiminčios kortos	3 kortų kombinacija	5 kortų kombinacija	7 kortų kombinacija
Eilė ir spalva	40:1	250:1	100:1
Ketrios vienodos	-	100:1	50:1
Pilna troba	-	50:1	7:1
Spalva	4:1	40:1	5:1
Eilė	5:1	25:1	4:1
Trys vienodos	35:1	7:1	3:1
Dvi poros	-	4:1	-
Pora JJ-AA	-	1:1	-
Bet kokia pora	1:1	-	-

**Pralaimės visi** atveju išmokama 0.7:1.

Galimi ypatingi atvejai:

Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: Nuotolinio stalo lošimo gyvai tiekėjo darbuotojas (krupjė) visais atvejais privalo pranešti apie klaidas pamainos vadybininkui.

Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:

- Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošimo metu 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, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
- Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paimamos ir maišoma toliau.
- Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
- Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
- Jei korta randama 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 imsias 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.

### **3.25. Žaibiškas Bakara („Lightning Baccarat“)**

Mažiausias statymas: 1 EUR

Didžiausias statymas: 2000 EUR

Didžiausias laimėjimas: 500 000 EUR

Lošimo tikslas yra atspėti kuriam iš lošiančių lošimo laukų – Lošėjui („PLAYER“) ar Bankininkui („BANKER“), iškris kortų kombinacija, kurios suma artimesnė 9 taškams, ar bus lygiosios.

## Lošimo taisyklės

Statymams atlikti skiriama 18 sekundžių. Lošimui vadovauja krupjė, lošimas lošiamas naudojant aštuonias standartines 52 kortų malkas. Kortų reikšmės yra šios:

- Tūzai yra mažiausios kortos, jos vertos po 1 tašką.
- Kortos nuo 2 iki 9 yra vertos savo nominalo.
- Dešimtakė ir figūros (valetai, damos ir karaliai) vertos 0.

Pagrindiniame Bakara lošime reikšminga tik skaitinė kiekvienos kortos vertė. Kortos rūšis (širdys, vynai, kryžiai ar būgnai) reikšmės neturi. Prieš kiekvieną dalijimą lošėjas turi spėti, kas laimės lošimą ir surinks 9 artimiausią reikšmę – Lošėjas ar Bankininkas. Jei lošėjas mano, kad Lošėjas ir Bankininkas surinks vienodos reikšmės kombinacijas, gali statyti ant Lygiųjų.

Be to, galima statyti ant Lošėjo/Bankininko poros (P/B Pair). Tokiu atveju lošėjas gauna išmoką, jei pirmosios dvi Lošėjui/Bankininkui padalintos kortos sudaro porą. 20% Žaibiškas mokestis bus pridėdamas prie kiekvieno lošėjo atlikto statymo. Pavyzdžiui, jei statymas yra 5, tuomet pridėdamas 20% Žaibiškas mokestis, lygus 1 ir bendras statymas tampa 6. Ši bendra reikšmė bus rodoma ekrane.

## Žaibiškas lošimas

Priėmus lošėjo statymus bus vykdomas Žaibiškas lošimas. Žaibiško lošimo metu iš virtualios 52 kortų malkos atsitiktine tvarka ištraukiama nuo vienos iki penkių **Žaibiškų kortų**. Šioms Žaibiškoms kortoms tuomet atsitiktine tvarka priskiriami **Žaibiški daugikliai** 2x, 3x, 4x, 5x arba 8x. Jei lošėjo statymas laimi ir jis turi kortą(-as), kuri(-ios) yra tarp pasirinktų Žaibiškų kortų, lošėjo išmoka bus dauginama iš Žaibiško kortos(-ų) daugiklio(-ų).

Jei ant tos pačios statymo vietos atverčiamos dvi ar daugiau Žaibiškų kortų lošėjas turi šansą laimėti dar daugiau. Šie daugikliai bus dauginami, o lošėjo išmoka bus dauginama iš bendro daugiklio! Lošėjo pradinis statymas bus gražinamas kartu su laimėjimu. Jei laiminčiojoje kombinacijoje nėra atverstų Žaibiškų kortų, tuomet taikoma įprasta išmoka. Daugiau informacijos apie išmokas pateikiama skyriuje „Išmokos“.

Po Žaibiškojo lošimo krupjė atverčia dvi galutines kortas lošėjui ir Bankininkui.

Kiekvienos kombinacijos vertė skaičiuojama atmetant dešimčių skaičių (jei ji yra 10 ar daugiau). Pavyzdžiui, 7 ir 9 vertės kombinacija Bakara yra verta tik 6 (kadangi  $16 - 10 = 6$ ). Taip pat kortos su figūromis ir 9 vertė yra 9. Jei Lošėjas arba Bankininkas iš pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 8 arba 9 („natūralus“ 8 arba 9), papildomos kortos nebedalijamos. Jei Lošėjas ir Bankininkas po pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 0–7, užklausiama „Trečiosios kortos taisyklė“, pagal kurią nusprendžiama, ar kuriam nors reikia trečiosios kortos. Lošėjas visuomet pradeda lošimą.

## Lošėjo kombinacija

Pirmųjų dviejų lošėjo kortų kombinacija	
0-1-2-3-4-5	Lošėjas ima trečią kortą.
6-7	Lošėjas susilaiko.
8–9 („natūralus“)	Trečioji korta niekam nedalijama

## Bankininko kombinacija

Pirmosios dvi Bankininko kortos	Trečiosios Lošėjo ištrauktos kortos vertė										
	Nėra trečiosios kortos	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
1	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
2	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
3	I	I	I	I	I	I	I	I	I	S	I
4	I	S	S	I	I	I	I	I	I	S	S
5	I	S	S	S	S	I	I	I	I	S	S

6	S	S	S	S	S	S	S	I	I	S	S
7	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
8	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
9	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

I – imti; S – susilaikyti

Jei Lošėjo kombinacija yra 6 arba 7, tuomet Bankininko 3, 4 arba 5 vertės kombinacijai korta turi būti imama, o 6 – susilaikoma. Laimi tas, kurio kombinacija arčiau 9.

### Papildomi statymai

Papildomas statymas	Aprašymas
P pora („P Pair“)	Laimima, jei pirmosios dvi Lošėjui padalintos kortos sudaro porą.
B pora („B Pair“)	Laimima, jei pirmosios dvi Bankininkui padalintos kortos yra pora.
Tobula pora („Perfect Pair“)	Laimima 25:1, jei Bankininkui arba Lošėjui padalijamos vienodos pirmosios dvi kortos (vienodos rūšies ir vertės). Laimima 200:1, jei Bankininkui ir Lošėjui padalijamos vienodos pirmosios dvi kortos (vienodos rūšies ir vertės).
P premija („P Bonus“)	Laimima, kai Lošėjas laimi etapą surinkęs natūralų 8 arba 9 arba bent jau keturiais taškais.
B premija („B Bonus“)	Laimima, kai Bankininkas laimi etapą surinkęs natūralų 8 arba 9 arba bent jau keturiais taškais.

### Išmokos

Išmoka priklauso nuo statymo tipo.

STATYTI	IŠMOKA
Lošėjas („Player“)	1 - 512:1
Bankininkas („Banker“)	1 - 512:1 Jei Bankininkas laimi, gražinama 95% lošėjo atlikto Bankininko statymo
Lygiosios („Tie“)	5 - 1 310 720:1
P pora („P Pair“)	9 - 576:1
B pora („B Pair“)	9 - 576:1
Tobula pora („Perfect Pair“)	Viena pora: 25:1 Dvi poros: 200:1
P premija / B premija („P Bonus/B Bonus“)	<b>Kombinacijų tikimybės</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ne „natūrali“ pergalė 9 taškais, 30:1</li> <li>• Ne „natūrali“ pergalė 8 taškais, 10:1</li> <li>• Ne „natūrali“ pergalė 7 taškais, 6:1</li> <li>• Ne „natūrali“ pergalė 6 taškais, 4:1</li> <li>• Ne „natūrali“ pergalė 5 taškais, 2:1</li> <li>• Ne „natūrali“ pergalė 4 taškais, 1:1</li> <li>• „Natūrali“ pergalė, 1:1</li> <li>• „Natūralios“ lygiosios</li> </ul>

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 lošimo metu 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, 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 sukljuotos 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.

### **3.26. Galingas Juodasis Džekas („Power Blackjack“)**

Mažiausias statymas: 1 EUR

Didžiausias statymas: 5000 EUR

Didžiausias laimėjimas: 160 000 EUR

Tai lošimas, siūlantis lošėjui dvigubinti, trigubinti ir keturgubinti bet kurias dvi kortas. Lošimo tikslas yra surinkti daugiau taškų nei krupjė ir neviršyti 21. Geriausia Juodojo Džeko kombinacija – tai pirmosios dvi padalintos kortos, kurių suma yra lygiai 21. Lošiama tik prieš krupjė, ne prieš kitus lošėjus.

- Lošiama su aštuoniomis kortų malkomis.
- Devynakės ir dešimtakės yra išimamos iš kiekvienos kortų kaladės.
- Dvigubinti, trigubinti, keturgubinti bet kurias dvi pradines kortas.
- Dvigubinti, trigubinti, keturgubinti po padalijimo.
- Dalijamos pradinės vienodos vertės kortos.
- Kombinacijoje leidžiamas tik vienas dalijimas.
- Viena korta, padalinta kiekvienam dalintam tūzui.
- Krupjė parodžius tūzą, siūlomas draudimas.
- Juodojo Džeko atveju išmokama 3 prie 2.
- Draudimo atveju išmokama 2 prie 1.
- Krupjė visuomet susilaiko ties „minkštuoju“ 17.
- Krupjė patikrina, ar yra „Juodasis Džekas“ ant V-D-K ir tūzo.
- Statymai gražinami, kai yra lygiosios.

### **Lošimo taisyklės**

Lošimui vadovauja krupjė, kiekviename lošimo lošime lošėjų skaičius neribojamas. Lošiama su aštuoniomis kortų kaladėmis. Devynakės ir dešimtakės yra išimamos iš kiekvienos kortų kaladės. Kortų reikšmės Juodojo Džeko lošime yra šios:

- Kortos nuo 2 iki 8 yra vertos savo nominalo.
- Figūros (valetai, damos ir karaliai) vertos 10.

- Tūzai verti 1 arba 11, kuris yra naudingesnis kombinacijai. Silpnoje kombinacijoje tūzo vertė yra 11. Pasibaigus statymų laikui (24 sekundės), krupjė kiekvienam lošėjui išdalina ir atverčia po vieną kortą, o tada vieną kortą atverčia sau. Tada krupjė kiekvienam lošėjui išdalina antrąją atverstą kortą, tačiau antroji krupjė korta būna užversta. Šalia lošėjo kortų rodoma jo pradinės kombinacijos vertė.

#### Juodasis Džekas

Jei pradinių dviejų kortų vertė yra lygiai 21, lošėjas turi Juodąjį Džeką.

#### Draudimas

Jei krupjė atversta korta yra tūzas, lošėjas gali įsigyti draudimą, kad apsisaugotų nuo rizikos, jog krupjė turės Juodąjį Džeką – net jei pats lošėjas turi šią kombinaciją. Draudimo suma lygi pusei pagrindinio lošėjo statymo, draudimo statymas (24 sekundės) atliekamas atskirai nuo statymų už kombinacijas. Krupjė tuomet patikrina savo užverstą kortą, ar neturi Juodojo Džeko kombinacijos. Jei krupjė neturi Juodojo Džeko, lošimas tęsiasi. Jei krupjė turi Juodąjį Džeką, o lošėjas – ne, lošimas baigiamas ir krupjė kombinacija laimi. Jei lošėjas ir krupjė abu turi Juodąjį Džeką, lošimas baigiasi lygiosiomis, statymai gražinami.

#### Dalintojas tikrina, ar turi Juodąjį Džeką turint Valetą – Damą – Karalių (V-D-K)

Jei krupjė viršutinė korta yra veido korta, jis (ji) patikrins, ar apatinė korta yra tūzas ir ar turi Juodąjį Džeką. Jei krupjė turi Juodąjį Džeką, krupjė kombinacija laimi. Jei lošėjas ir krupjė abu turi Juodąjį Džeką, lošimas baigiasi lygiosiomis, statymai gražinami. Jei krupjė neturi Juodojo Džeko, lošimas tęsiasi.

#### Ėmimas arba Susilaikymas (24 sekundės)

Jei krupjė patikrina dvi pirmąsias kortas ir neturi Juodojo Džeko, lošėjai paeiliui gali bandyti pagerinti savo turimas kombinacijas paimdami daugiau kortų. Jei lošėjo pradinės kombinacijos vertė nėra 21, lošėjas gali nuspręsti Imti, kad prie turimos kombinacijos vertės pridėtų papildomą kortą. Lošėjas gali Imti daugiau nei vieną kortą, o kai bus patenkintas turima kombinacijos verte, susilaikyti. Lošėjui surinkus silpną 21, jam nebus siūlomi sprendimo variantai.

#### Dvigubinti, trigubinti, keturgubinti (24 sekundės)

Arba lošėjas gali nuspręsti dvigubinti, trigubinti ar keturgubinti. Šiuo atveju lošėjas padvigubins, patrigubins ar keturgubins savo statymą ir jam bus padalinta papildoma korta prie kombinacijos.

#### Dalijimas

Jei pradinę kombinaciją sudaro dvi vienodos vertės kortos, galima porą Padalinti (24 sekundės) ir turėti dvi galimas kombinacijas, kurioms galima atlikti atskirus pradinio statymo dydžio statymus. Lošėjai gavę po antrąją kortą gali savo turimas kombinacijas bandyti pagerinti imdami papildomas kortas. Lošėjas taip pat gali pagerinti savo kombinacijų vertę nuspręsdamas dvigubinti, trigubinti ar keturgubinti. Šiuo atveju lošėjas padvigubins, patrigubins ar keturgubins savo statymą ir jam bus padalinta papildoma korta prie kiekvienos kombinacijos. Kai lošėjas bus patenkintas turimomis kombinacijomis, jam reikia susilaikyti. Tačiau, jei pradžioje lošėjas turi tūzų porą, jis gaus tik vieną papildomą kortą kiekvienai kombinacijai be galimybės imti papildomas kortas.

#### Rezultatai

Jei lošėjo kombinacijos suma viršija 21, jis pralaimi ir praranda tos kombinacijos statymus. Visiems lošėjams atlikus ėjimus, krupjė atverčia savo užverstą kortą. Krupjė privalo imti kortą, jei turi 16 ar mažiau, ir susilaikyti, jei turi silpną 17 ar didesnės vertės kombinaciją (silpnoje kombinacijoje tūzo vertė yra 11).

Lošėjas laimi, jei galutinės kombinacijos vertė yra arčiau 21 nei krupjė arba jei krupjė surenka daugiau nei dvidešimt vieną. Jei turima kombinacija yra tokia pat, kaip ir krupjė, lošimo etapas baigiasi lygiosiomis, statymas gražinamas.

Juodojo Džeko kombinacija galima tik dviem pradinėms kortoms. 21 taško vertės kombinacija, gaunama po poros Padalijimo, nelaikoma Juoduoju Džeku. Taigi, Juodasis Džekas taip pat laimi prieš 21 kombinaciją, gautą po poros padalijimo.

## Papildomi statymai

Šiame Juodojo Džeko lošime taip pat yra papildomi statymai – **Bet kokia pora (Any Pair), 21+3, 3 karštosios, Perviršis (Bust It)**. Papildomus statymus galima atlikti kartu su pagrindiniais Juodojo Džeko statymais. Papildomi statymai gali laimėti nepaisant to, ar vėliau Juodojo Džeko statymus lošėjas laimi, ar ne.

### Bet kokia pora (Any Pair)

Papildomas statymas **Bet kokia pora** leidžia statyti už pirmųjų dviejų kortų kombinaciją.

Laiminčioji kombinacija šiuo atveju yra bet kurios dvi vienodos vertės kortos, pvz., dvi damos, du tūzai, dvi aštuonakės ir t. t.

Yra dviejų tipų Bet kokios poros statymo kombinacijos, jų išmoka skiriasi:

- Bet kokia pora, pvz., kryžių 8 ir širdžių 8.
- Vienos rūšies pora, pvz., 2x vynu tūzai.

### 21+3

21+3 papildomas statymas suteikia galimybę laimėti, jei pirmosios dvi kortos ir dalintojo atversta korta sudaro bet kurią toliau parodytą laiminčiąją kombinaciją (jos panašios į pokerio) su skirtingomis išmokomis:

- **Trys vienos rūšies** – identiškas trejetas, pvz. 3x širdžių damos.
- **Spalva ir eilė** – iš eilės einančios ir tos pačios rūšies kortos, pvz., valetas, dama ir būgnų karalius.
- **Trys vienodos** – tos pačios vertės, tačiau skirtingų rūšių kortos, pvz., trys nevienodi karaliai.
- **Eilė** – iš eilės einančios, tačiau skirtingų rūšių kortos, pvz., būgnų 2 + kryžių 3 + širdžių 4.
- **Spalva** – tos pačios rūšies ne iš eilės einančios kortos, pvz., kryžių 2, 6 ir 8.

### 3 karštosios

**3 karštosios** papildomas statymas leidžia statyti už trijų kortų kombinaciją, kurią sudaro pirmosios dvi kortos ir atversta krupjė korta. Yra kelios „3 karštosios“ papildomo statymo kombinacijos, jų išmoka skiriasi:

- Iš viso 19, pvz.: Širdžių valetas, būgnų 2 ir vynu 7.
- Iš viso 20, pvz.: Širdžių 8, būgnų 2 ir vynu dama.
- Iš viso 21, vienos rūšies, pvz.: Būgnų 8, būgnų 3 ir būgnų karalius.
- Iš viso 21, ne vienos rūšies, pvz.: Širdžių 8, būgnų 3 ir vynu karalius.
- 7-7-7, pavyzdžiui: Širdžių 7, kryžių 7 ir būgnų 7.

### Perviršis (Bust It)

Papildomas statymas Perviršis (Bust It) leidžia lošėjui statyti už tai, kad krupjė kortų kombinacija viršys 21, t. y. Surinks perviršį.

Perviršis (Bust It) papildomas statymas baigiasi lygiosiomis, jei lošėjas turi Juodąjį Džeką.

Yra kelios Perviršis (Bust It) papildomo statymo kombinacijos, jų išmoka skiriasi:

- Perviršis su 3 kortomis.
- Perviršis su 4 kortomis.
- Perviršis su 5 kortomis.
- Perviršis su 6 kortomis.
- Perviršis su 7 kortomis.
- Perviršis su 8 ar daugiau kortomis.

### Išmokos

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

Išmoka priklauso nuo statymo tipo.

Statymas	Rezultatai	Išmoka
Bet kokia pora (Any Pair)	Vienos rūšies pora	20:1
	Bet kokia pora	7:1

Statymas	Rezultatai	Išmoka
21+3	Trys vienos rūšies Eilė ir spalva Trys vienodos Eilė Spalva	100:1 35:1 25:1 8:1 5:1
3 karštosios	7-7-7 Iš viso 21 vienos rūšies Iš viso 21 ne vienos rūšies Suma 20 Suma 19	100:1 20:1 4:1 2:1 1:1
Perviršis (Bust It)	Perviršis su 8 ar daugiau kortomis Perviršis su 7 kortomis Perviršis su 6 kortomis Perviršis su 5 kortomis Perviršis su 4 kortomis Perviršis su 3 kortomis	250:1 100:1 25:1 8:1 2:1 1:1

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 lošimo metu 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, 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 ims 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.