

**UAB „UNIGAMES“ NUOTOLINIO LOŠIMO ORGANIZAVIMO REGLAMENTO PRIEDO NR. 3  
PAPILDYMAS NR. 5**

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 (kartu su vėlesniais pakeitimais ir papildymais) Priedo Nr. 3 nuostatos.

2. Bendrovė Reglamento Priedą Nr. 3, kuriame aprašytos nuotolinių stalo lošimų gyvai taisyklės, papildoma papunkčiais nuo 1.6 iki 1.17, nuo 3.32 iki 3.38, nuo 4.12 iki 4.14, kuriuose atitinkamai nurodomi gamintojų „Ezugi“, „Evolution“ ir „Authentic Gaming“ nuotolinių stalo lošimų gyvai pavadinimai bei išdėsto juos taip:

1. Gamintojas – „Ezugi“:

- 1.6. OTT ruletė („OTT Roulette“);
- 1.7. Automatinė ruletė („Auto Roulette“);
- 1.8. Trys kortos („Teen Patti“);
- 1.9. Statymas ant trijų kortų („Bet On Teen Patti“);
- 1.10. Bakara nokautas („Baccarat Knockout“);
- 1.11. Bakara super šešetas („Baccarat Super Six“);
- 1.12. Bakara – jokių komisinių („Baccarat No Commission“);
- 1.13. Bakara drakonas tigras („Baccarat Dragon Tiger“);
- 1.14. „Andar Bahar“ („Andar Bahar“);
- 1.15. Laimingasis 7 („Lucky 7“);
- 1.16. 32 kortos („32 Cards“);
- 1.17. „Sic Bo“ („Sic Bo“).

3. Gamintojas – „Evolution“:

- 3.32. „Super Andar Bahar“ („Super Andar Bahar“);
- 3.33. XXX ekstremali žaibuojanti ruletė („XXXtreme Lightning Roulette“);
- 3.34. Automatinė prancūziška ruletė („Auto French Roulette“);
- 3.35. Automatinė ruletė („Auto Roulette“);
- 3.36. Greita automatinė ruletė („Speed Auto Roulette“);
- 3.37. Žaibiška ruletė („Lightning Roulette“);
- 3.38. Dviejų kamuoliukų ruletė („Double Ball Roulette“).

4. Gamintojas – „Authentic Gaming“:

- 4.12. „MultiPlay“ Juodasis Džekas („MultiPlay Blackjack“);
- 4.13. Liepsnojanti ruletė gyvai („Blaze Live Roulette“);
- 4.14. XL ruletė („XL Roulette“).

**1.6. OTT ruletė („OTT Roulette“)**

- Mažiausias statymas: 0,50 EUR. Didžiausias statymas: 5000 EUR. Didžiausias laimėjimas: 156 000 EUR. Statymams atlikti skirtas laikas: 23 sekundės.
- Lošimo tikslas – spėti, kur besisukantis kamuoliukas sustos ruletės rato viduje. Laimi statymai, kurie buvo pastatyti pozicijose, į kurias įeina iškritęs skaičius ar ant atitinkamų pasirinkimų.

Lošimo taisyklės:

- Ruletės rate yra 37 atskirai sunumeruotas padalos nuo 0 iki 36, pakaitomis nudažytos raudona ir juoda spalvomis. Nulinė padala yra žalios spalvos, kad aiškiai parodytų, jog ji nėra nė vieno raudono/juodo, nelyginio/lyginio, aukšto/žemo, dešimčių ar stulpelių statymų dalis.
- Krupjė pasuka ratą ir paleidžia kamuoliuką. Kai kamuoliukas sustoja, krupjė paskelbia laimintį skaičių ir laimėjimai ant statymų apskaičiuojami automatiškai.
- Norint pradėti lošti lošėjas turi palaukti, kol pasirodys pranešimas „Pateikite savo statymus“, tada pasirinkti žetono vertę su kuriuo atliks statymą ir padėti ant atitinkamų ruletės stalo statymų laukų. Statymui atlikti lošėjas turi 23 sekundes. Per laiką, skirtą statymams atlikti, lošėjas gali atlikti, keisti, atsiimti statymus.
- Negaliojančio sukimo „No Spin“ atveju, lošėjų atlikti statymai automatiškai grąžinami. Lošėjo bendras statymas bus rodomas skyriuje „Bendras statymas“. Po pranešimo „Daugiau jokių statymų“, statymai negali būti priimami.
- Kai kamuoliukas sustoja padaloje, iškritęs skaičius rodomas statistikos laukelyje ekrano viduryje. Iškritęs skaičius taip pat paryškintas ant lošimo lauko ir krupjė jį paskelbia. Jei lošėjas atlikdamas statymus atspėjo iškritusį skaičių, jis gauna laimėjimus pagal ruletės mokėjimo lentelę. Laimėjimo suma bus rodoma „Paskutinis laimėjimas“ srityje ir laimėjimo pranešime.

#### Statymai:

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

#### ➤ Vidiniai statymai

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

#### ➤ Išoriniai statymai

- 1-as, 2-as arba 3-ias stulpelis - tai 12 skaičių statymas vietoje, pažymėtoje nuo 2 iki 1 stulpelių gale, apimantis visus 12 numerių atitinkamame stulpelyje. Laimėjimas išmokamas santykiu 2:1.
- 1-as, 2-as arba 3-ias tuzinas - tai 12 skaičių statymas, padarytas ant vieno iš trijų langelių, pažymėtų 1 12, 2 12 arba 3 12. Jis apima dvylika atitinkamo tuzino skaičių (1–12, 13–14 arba 25–36). Laimėjimas išmokamas santykiu 2:1.
- Raudona/juoda, lyginis/nelyginis, nuo 1 iki 18/19 iki 36 - turi savo vardą, nes kiekvienas iš jų moka 1 prie 1. Kiekvienas uždengia 18 skaičių lentelėje, kaip aprašyta toje srityje. Raudoni / Juodi statymai apima arba 18 raudonųjų, arba 18 juodųjų skaičių. Lyginiai / nelyginiai statymai apima lyginius skaičius (2, 4, 6, 8 ir t. t) arba nelyginius skaičius (1, 3, 5, 7 ir t. t).
- Nuo 1 iki 18/19 iki 36 statymai apima apatinius 18 arba didesnius 18 skaičių. Laimėjimas išmokamas santykiu 1:1.

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

#### Papildomi statymai:

Lenktynių trasa („Racetrack“)

- „Racetrack“ statymo laukuose pažymėti skaičiai, kaip jie rodomi ant ruletės rato, o ne ant ruletės lentelės. „Rato sektorių“ ir „Kaimynų“ statymai gali būti lošiami naudojant tik „Racetrack“ skaičių išdėstymą. Lošiama ta pačia rulete.
- Ruletės ratas yra padalintas į 4 dalis („Rato sektorius“), kurių pavadinimai nurodyti prancūzų kalba:
  - „Voisins du Zero“: šis statymas apima nulį ir 7 skaičius kiekvienoje nulio pusėje – nuo 22 iki 25 ant rato. Tai reiškia, kad statymas iš 15 skaičių padengiamas su 9 žetonais. Jį sudaro 2 žetonai eilėje 0/2/3, 2 žetonai kampe 25/26/28/29 ir vienas žetonas kiekviename iš padalijimų: 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 ir 32/35.
  - „Jeu 0“: šis statymas apima 3 nulinio laukelio kaimynus kiekvienoje rato pusėje. Padengiami 7 skaičiai su 4 žetonais, apimantis vieną žetoną 26-iuose „Straight-Up“ ir po vieną žetoną ant kiekvieno padalijimo: 0/3, 12/15 ir 32/35.
  - „Tiers du Cylindre“: šis statymas padengia 12 skaičių su 6 žetonais – nuo 27 iki 33 ant rato (padengia trečdalį rato). Vienas žetonas bus dedamas ant kiekvieno padalijimo: 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 ir 33/36.
  - „Orphelinais“ - tai yra statymas, kuris apima tuos skaičius, kurių neapėmė „Voisins du Zéro“ ir „Le Tiers Du Cylindre“ statymai. Šis statymas padengia 8 skaičius su 4 žetonais. Į šį derinį įeina vienas žetonas ant 1 „Straight-Up“ ir vienas žetonas kiekviename iš padalijimų: 6/9, 14/17, 17/20 ir 31/34.

### Kaimynas

- A Kaimynų statymas apima tam tikrą skaičių ir skaičius, esančius šalia šio skaičiaus ant ruletės rato. Lošėjas spustelėjęs/paspaudęs apskritą mygtuką „-“ arba „+“, gali sureguliuoti kaimynų skaičiaus sumą, kurie bus automatiškai pridedami.
- Pavyzdžiui, „0 skaičius ir du kaimynai“ yra 5 žetonų statymas su 1 „Straight-Up“ ant 3, 26, 0, 32 ir 15.
- Tinkamas sukimasis yra apibrėžtas taip: ruletės rutuliukas turi būti įsukamas priešingai rato sukimosi kryptiai ir turi apsisukti bent keturis kartus aplink važiavimo taką.
- Laimintis skaičius galioja tik tada, kai sukimas buvo laikomas tinkamu sukimu, laimintis numeris negalioja, kai ruletės sukimas paskelbtas negaliojančiu.

### Galimi ypatingi atvejai:

- Lošėjas yra atsakingas už teisingą savo statymą ar statymų išdėstymą ant ruletės stalo.
- Lošime įvykus klaidai, lošimas laikinai sustabdomas ir apie tai pranešama pamainos vadovui. Visi lošėjai Pokalbių lange arba iššokančiajame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama.
- Jei vadovas gali nedelsiant pataisyti klaidą, lošimas bus tęsiamas įprastai. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimo etapas bus atšauktas, pradiniai statymai grąžinti visiems lošimo etape dalyvavusiems lošėjams.
- Nutrūkus interneto ryšiui:
  - Jei interneto ryšys nutrūksta prieš atliekant statymus (t. y. prieš krupjė paskelbiant lošimo ekrane, kad daugiau statymų atlikti negalima), statymo suma nebus nuskaičiuota nuo lošėjo sąskaitos likučio, o lošėjas lošimo etape dalyvauti negalės.
  - Jei interneto ryšys nutrūksta po to, kai lošėjas atlieka statymus, lošimas tęsiamas, o atlikti statymai yra įskaičiuojami. Tačiau lošimas to negarantuoja.
- Jei lošėjo statymas viršija bet kurią minimalią ar maksimalią ribą, jis bus koreguojamas automatiškai ir jam apie tai bus pranešta ekrane pasirodžiusiame pranešime. 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, o laimėjimai išmokami pagal realiai išsuktą skaičių.
- 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 sukimosi metu, t. y. neapsisukęs bent keturių kartų aplink važiavimo taką.
  - Rutuliukas sustoja ir neįkrenta į padalą, o tiesiog sukasi ant rato daugiau nei 3 pilnus apsisukimus.

- Rutuliukas išskrido iš rato.
- Bet koks pašalinis daiktas įkrenta į ratą.
- Negaliojančio sukimo „No Spin“ atveju, lošėjų atlikti statymai automatiškai gražinami. Ratas sustabdomas ir kamuoliukas dedamas į paskutinį iškritusį skaičių, lošimas toliau tęsiamas įprasta eiga. Jeigu ruletėje išsuktas skaičius neužregistruojamas sistemoje, pradiniai statymai gražinami.

### 1.7. Automatinė ruletė („Auto Roulette“)

- Mažiausias statymas: 0,50 EUR. Didžiausias statymas: 5000 EUR. Didžiausias laimėjimas: 156 000 EUR. Statymams atlikti skirtas laikas: 18 sekundžių.
- Lošimo tikslas – nuspėti, kur besisukantis rutuliukas sustos ruletės rato viduje.

Lošimo taisyklės:

- Ruletės rate yra 37 atskirai sunumeruotas padalos nuo 0 iki 36, pakaitomis nudažytos raudona ir juoda spalvomis. Nulinė padala yra žalios spalvos, kad aiškiai parodytų, jog ji nėra nė vieno raudono/juodo, nelyginio/lyginio, aukšto/žemo, dešimčių ar stulpelių statymų dalis.
- Statymams atlikti yra skiriama 18 sekundžių. Statymų laikui pasibaigus, ruletės ratas pasukamas ir kamuoliukas skrieja tol, kol sustoja ties numeruota ruletės padala.
- Norėdamas pradėti lošti lošėjas turi palaukti, kol pasirodys pranešimas „Pateikite savo statymus“, tada pasirinkti žetono vertę, nurodytą eurai, su kuriuo atliks statymą ir padėti ant atitinkamų ruletės stalo statymų laukų.
- Jei lošėjas atlikdamas statymus atspėjo iškritusį skaičių, jis gauna laimėjimus pagal ruletės mokėjimo lentelę. Laimėjimo suma bus rodoma „Paskutinis laimėjimas“ srityje ir laimėjimo pranešime.

Statymai:

Vidiniai statymai

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

Išoriniai statymai

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

Papildomas ruletės skaičių išdėstymas „Racetrack“ statymo laukuose

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

#### „Voisins du Zero“

Šis statymas apima nulį ir 7 skaičius kiekvienoje nulio pusėje – nuo 22 iki 25 ant rato. Tai reiškia, kad statymas iš 15 skaičių padengiamas su 9 žetonais. Jį sudaro 2 žetonai eilėje 0/2/3, 2 žetonai kampe 25/26/28/29 ir vienas žetonas kiekviename iš padalijimų: 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 ir 32/35.

#### „Jeu 0“

Šis statymas apima 3 nulinio laukelio kaimynus kiekvienoje rato pusėje. Padengiami 7 skaičiai su 4 žetonais, apimantis vieną žetoną 26-iuose "Straight-Up" ir po vieną žetoną ant kiekvieno padalijimo: 0/3, 12/15 ir 32/35.

#### „Tiers du Cylindre“

Šis statymas padengia 12 skaičių su 6 žetonais – nuo 27 iki 33 ant rato (padengia trečdalį rato). Vienas žetonas bus dedamas ant kiekvieno padalijimo: 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 ir 33/36.

#### „Orphelins a Cheval“

Statymas, kuris apima tuos skaičius, kurių neapėmė „Voisins du Zéro“ ir „Le Tiers Du Cylindre“ statymai.

Šis statymas padengia 8 skaičius su 4 žetonais. Į šį derinį įeina vienas žetonas ant 1 „Straight-Up“ ir vienas žetonas kiekviename iš padalijimų: 6/9, 14/17, 17/20 ir 31/34.

#### Kaimynas

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

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

#### Išmokos:

Statymo tipas	Išmoka
Vienas skaičius	35:1
Padalijimas	17:1
Gatvė	11:1
Kampas	8:1
Eilutė	5:1
Stulpelis	2:1
Dešimt	2:1
Raudona / juoda	1:1
Lyginis / nelyginis	1:1
1-18 / 19-36	1:1

#### Gali ypatingi atvejai:

- Lošėjas yra atsakingas už teisingą savo statymą ar statymų išdėstymą ant ruletės stalo.
- Jei lošėjo statymas viršija bet kurią minimalią ar maksimalią ribą, jis bus koreguojamas automatiškai ir jam apie tai bus pranešta ekrane pasirodžiusiame pranešime.
- 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, o laimėjimai išmokami pagal realiai išsuktą skaičių.
- Lošime įvykus klaidai, lošimas laikinai sustabdomas. Visi lošėjai Pokalbių lange arba iššokančiajame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama.

- Nutrūkus interneto ryšiui:
  - Jei interneto ryšys nutrūksta prieš atliekant statymus (t. y. prieš krupjė paskelbiant lošimo ekrane, kad daugiau statymų atlikti negalima), statymo suma nebus nuskaičiuota nuo lošėjo sąskaitos likučio, o lošėjas lošimo etape dalyvauti negalės.
  - Jei interneto ryšys nutrūksta po to, kai lošėjas atlieka statymus, lošimo ciklas anuluojamas, o atlikti statymai yra gražinami.

### 1.8. Trys kortos („Teen Patti“)

- Mažiausias statymas: 1,00 EUR. Didžiausias statymas: 1000 EUR. Didžiausias laimėjimas: 100 000 EUR. Statymams atlikti skirtas laikas: 12 sekundžių.
- Lošimo tikslas – spėti, kieno kortų kombinacija bus geresnė – Lošėjo A („Player A“) ar Lošėjo B („Player B“).

Lošimo taisyklės:

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

Statymai:

Šoniniai statymai

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

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

Galimi ypatingi atvejai:

- Lošime įvykus klaidai, lošimas laikinai sustabdomas ir apie tai pranešama pamainos vadovui. Visi lošėjai Pokalbių lange arba iššokančiajame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama.
- Jei vadovas gali nedelsiant pataisyti klaidą, lošimas bus tęsiamas įprastai. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimo etapas bus atšauktas, pradiniai statymai gražinti visiems lošimo etape dalyvavusiems lošėjams.
- Nutrūkus interneto ryšiui:

- Jei interneto ryšys nutrūksta prieš atliekant statymus (t. y. prieš krupjė paskelbiant lošimo ekrane, kad daugiau statymų atlikti negalima), statymo suma nebus nuskaičiuota nuo lošėjo sąskaitos likučio, o lošėjas lošimo etape dalyvauti negalės.
- Jei interneto ryšys nutrūksta po to, kai lošėjas atlieka statymus, lošimo ciklas anuluojamas, o atlikti statymai yra grąžinami.

### 1.9. Statymas ant trijų kortų („Bet On Teen Patti“)

- Mažiausias statymas: 1,00 EUR. Didžiausias statymas: 1000 EUR. Didžiausias laimėjimas: 200 000 EUR. Statymams atlikti skirtas laikas: 12 sekundžių.
- Lošimo tikslas – spėti, kieno kortų kombinacija bus geresnė – Lošėjo A („Player A“) ar Lošėjo B („Player B“).

Lošimo taisyklės:

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

Statymai:

Šoniniai statymai

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

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

Galimi ypatingi atvejai:

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

- Jei interneto ryšys nutrūksta prieš atliekant statymus (t. y. prieš krupjė paskelbiant lošimo ekrane, kad daugiau statymų atlikti negalima), statymo suma nebus nuskaičiuota nuo lošėjo sąskaitos likučio, o lošėjas lošimo etape dalyvauti negalės.

Jei interneto ryšys nutrūksta po to, kai lošėjas atlieka statymus, lošimo ciklas anuluojamas, o atlikti statymai yra grąžinami.

### 1.10. Bakara nokautas („Baccarat Knockout“)

- Mažiausias statymas: 1,00 EUR. Didžiausias statymas: 1000 EUR. Didžiausias laimėjimas: 100 000 EUR. Statymams atlikti skirtas laikas: 18 sekundžių.
- Lošimo tikslas – spėti, kas laimės – Lošėjas („Player“), Bankininkas („Banker“) ar lygiosios („tie“).

Lošimo taisyklės:

- Lošime krupjė padalina 2 kortų kombinacijas – vieną Lošėjui, kitą Bankininkui.
- Laiminti kombinacija skelbiama ta, kuri yra arčiausiai 9.
- Lošimas lošiamas aštuoniomis kortų kaladėmis.
- Norint atlikti statymą reikia pasirinkti norimos vertės žetoną ir spustelėti ant norimo statymo – Bankininkas, Lošėjas arba Lygiosios. Statymams atlikti yra skiriama 18 sekundžių. Pasibaigus statymui skirtam laikui, krupjė pradeda dalinti kortas.

Kortų vertės

- Dviejų kortų kombinacija iš dviejų 9 yra geriausia kombinacija, kuri vadinama – „natūralia“. Antra geriausia kombinacija yra „natūrali“ aštuonakė. Jei tiek Lošėjui, tiek Bankininkui padalijamos vienodos kortų kombinacijos, lošimas baigiamas lygiosiomis ir grąžinami statymai tiek Bankininkui, tiek Lošėjui.
- Krupjė padalina dvi kortas Lošėjo kortų kombinacijai ir dvi – Bankininko kortų kombinacijai. Jei kurios nors kombinacijos vertė yra aštuonios ar devynios (natūrali), kombinacija yra baigta ir daugiau kortų nedalijama. Priešingu atveju Lošėjui bus išmesta kita korta, kurios kombinacijos suma bus lygi penkioms imtinai.

Bankininkas	0,95:1
Lošėjas	1:1
Lygiosios	8:1

- Esant lygiosioms, Bankininko ir Lošėjo statymai yra grąžinami.

Statymai:

Išankstinis („Ante“)

- Atlikus visus statymus, viena korta duodama Lošėjo kombinacijai.
- Lošimo laukelyje atsiranda „Ante“ statymas, kuriame galioja tokie pasirinkimai, kaip lošti („play“) arba pasiduoti („fold“).

Natūralus Lošėjas arba Bankininkas

- Šį statymą galima atlikti prieš krupjė išdalijant kortas.
- Statymas laimi, jei laiminti kombinacija turi natūralų rezultatą (pirmosios dvi kortos yra 8 arba 9).

Bendra laimėjimų suma 1, 2, 3 arba 4	7,5:1
Bendra laimėjimų suma 5 arba 6	4:1
Bendra laimėjimų suma 7	4,5:1
Bendra laimėjimų suma 8	3:1
Bendra laimėjimų suma 9	2,5:1

Galimi ypatingi atvejai:



- Lošime įvykus klaidai, lošimas laikinai sustabdomas ir apie tai pranešama pamainos vadovui. Visi lošėjai Pokalbių lange arba iššokančiajame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama.
- Jei vadovas gali nedelsiant pataisyti klaidą, lošimas bus tęsiamas įprastai. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimo etapas bus atšauktas, pradiniai statymai gražinti visiems lošimo etape dalyvavusiems lošėjams.
- Nutrūkus interneto ryšiui:
  - Jei interneto ryšys nutrūksta prieš atliekant statymus (t. y. prieš krupjė paskelbiant lošimo ekrane, kad daugiau statymų atlikti negalima), statymo suma nebus nuskaičiuota nuo lošėjo sąskaitos likučio, o lošėjas lošimo etape dalyvauti negalės.
  - Jei interneto ryšys nutrūksta po to, kai lošėjas atlieka statymus, lošimo ciklas anuluojamas, o atlikti statymai yra gražinami.

### 1.11. Bakara super šešetas („Baccarat Super Six“)

- Mažiausias statymas: 1,00 EUR. Didžiausias statymas: 1000 EUR. Didžiausias laimėjimas: 80 000 EUR. Statymams atlikti skirtas laikas: 18 sekundžių.
- Lošimo tikslas – spėti, kas laimės – Lošėjas („Player“), Bankininkas („Banker“) ar lygiosios („tie“).

Lošimo taisyklės:

- Krupjė dalina kortas dviem kombinacijoms – Bankininko ir Lošėjo. Laiminti kombinacija yra ta, kuri arčiausiai devynių vertę.
- Lošimas lošiamas aštuoniomis kortų kaladėmis ištraukus specialią perskirstymo kortą, kortų dėžė yra pakeičiama nauja ir atliekamas sumaišymas. Po sumaišymo pirmoji korta pašalinama ir parodoma lošėjams.
- Jei kortų kombinacijoje yra daugiau, nei 10 taškų, reikia atimti 10, kad gautųsi Bakara taško vertė (pavyzdžiui, 8+8=16, bet skaičiuojamas, kaip 6).
- Dviejų kortų kombinacija iš dviejų 9 yra geriausia kombinacija, kuri vadinama – „natūralia“. Antra geriausia kombinacija yra „natūrali“ aštuonakė. Jei tiek Lošėjui, tiek Bankininkui padalijamos vienodos kortų kombinacijos, lošimas baigiamas lygiosiomis ir gražinami statymai tiek Bankininkui, tiek Lošėjui.
- Krupjė padalina dvi kortas Lošėjo kortų kombinacijai ir dvi – Bankininko kortų kombinacijai. Jei kurios nors kombinacijos vertė yra aštuonios ar devynios (natūrali), kombinacija yra baigta ir daugiau kortų nedalijama.
- Priešingu atveju Lošėjui bus išmesta kita korta, kurios kombinacijos suma bus lygi penkioms imtinai. Jei Lošėjo kortų kombinacijai reikėjo trečiosios kortos, tuomet laikomasi šių taisyklių.

Lošėjo taisyklės

- Jei Lošėjo kortų kombinacijoje yra 6 arba 7, trečioji korta nėra suteikiama.
- Jei Lošėjo balas yra 5 ar mažiau, suteikiama trečioji korta.

Bankininko taisyklės

- Jei Lošėjui nebuvo paskirta trečioji korta, krupjė išmeta korta, jei jo balas yra mažesnis už 5.
- Jei Lošėjui buvo paskirta trečioji korta, trečiosios Lošėjo kortos ir krupjė kombinacijos vertė stabilizuosis.
- Jei Lošėjas gauna trečią kortą pagal žemiau pateiktą lentelę:
  - Jei Lošėjas gavo 2 arba 3 taškus, Bankininkas gauna kortą, tik jei jis turi 0-4 taškus;
  - Jei Lošėjas gavo 4 arba 5 taškus, Bankininkas gauna papildomą kortą, jei jis turi surinkęs 0-5 taškus;
  - Jei Lošėjas gavo 6 arba 7 taškus, Bankininkas gauna papildomą kortą, jei jis turi 0-6 taškus;
  - Jei Lošėjas gavo 8 taškus, Bankininkas gauna papildomą kortą, jei jis turi 0-2 taškus;
  - Jei Lošėjas gavo tūzą, karalių, damą, valetą, dešimtuką ar devintuką, Bankininkas gauna trečią kortą, jei jo taškų suma yra 0-3.

Lošėjas	1:1
Bankininkas	1:1
Bankininkas laimi su 6	0,5:1
Lygiosios	8:1

- Lygiųjų atveju, Bankininko ir Lošėjo statymai yra grąžinami.

Statymai:

- Norint atlikti statymą reikia pasirinkti norimos vertės žetoną ir spustelėti ant norimo statymo – Bankininkas, Lošėjas arba Lygiosios.
- Statymams atlikti yra skiriama 18 sekundžių. Pasibaigus statymui skirtam laikui, krupjė pradeda dalinti kortas.
- Šoniniai statymai
  - Super 6 („Super 6“) statymas nepriklauso nuo pagrindinio statymo ir nėra reikalavimas, jis gali būti pasirinktas nepriklausomai nuo bet kokio pagrindinio statymo arba kaip pagrindinio statymo priedas.
  - Super 6 statymas leidžia lažintis dėl galimybės, kad Bankininkas laimės turėdamas 6 kortelės vertes. Laimėjus Super 6 papildomą statymą sumokama 12:1 + statymo suma.
- Galimi ypatingi atvejai:
  - Lošime įvykus klaidai, lošimas laikinai sustabdomas ir apie tai pranešama pamainos vadovui. Visi lošėjai Pokalbių lange arba iššokančiajame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama.
  - Jei vadovas gali nedelsiant pataisyti klaidą, lošimas bus tęsiamas įprastai. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimo etapas bus atšauktas, pradiniai statymai grąžinti visiems lošimo etape dalyvavusiems lošėjams.
  - Nutrūkus interneto ryšiui:
    - Jei interneto ryšys nutrūksta prieš atliekant statymus (t. y. prieš krupjė paskelbiant lošimo ekrane, kad daugiau statymų atlikti negalima), statymo suma nebus nuskaičiuota nuo lošėjo sąskaitos likučio, o lošėjas lošimo etape dalyvauti negalės.
    - Jei interneto ryšys nutrūksta po to, kai lošėjas atlieka statymus, lošimo ciklas anuliuojamas, o atlikti statymai yra grąžinami.

### 1.12. Bakara – jokių komisinių („Baccarat No Commission“)

- Mažiausias statymas: 1,00 EUR. Didžiausias statymas: 5000 EUR. Didžiausias laimėjimas: 125 000 EUR. Statymams atlikti skirtas laikas: 18 sekundžių.
- Lošimo tikslas – spėti, kas laimės – Lošėjas („Player“), Bankininkas („Banker“) ar lygiosios („tie“).

Lošimo taisyklės:

- Norint atlikti statymą reikia pasirinkti norimos vertės žetoną ir spustelėti ant norimo statymo – Bankininkas, Lošėjas arba Lygiosios. Statymams atlikti yra skiriama 18 sekundžių. Pasibaigus statymui skirtam laikui, krupjė pradeda dalinti kortas.
- Krupjė dalina kortas dviem kombinacijoms – Bankininko ir Lošėjo. Laiminti kombinacija yra ta, kuri arčiausiai devynių vertę.
- Lošimas lošiamas aštuoniomis kortų kaladėmis Ištraukus specialią perskirstymo kortą, kortų dėžė yra pakeičiama nauja ir atliekamas sumaišymas. Po sumaišymo pirmoji korta pašalinama ir parodoma lošėjams.
- Jei kortų kombinacijoje yra daugiau, nei 10 taškų, reikia atimti 10, kad gautųsi Bakara taško vertė (pavyzdžiui, 8+8=16, bet skaičiuojamas, kaip 6).
- Dviejų kortų kombinacija iš dviejų 9 yra geriausia kombinacija, kuri vadinama – „natūralia“. Antra geriausia kombinacija yra „natūrali“ aštuonakė. Jei tiek Lošėjui, tiek Bankininkui padalijamos vienodos kortų kombinacijos, lošimas baigiamas lygiosiomis ir grąžinami statymai tiek Bankininkui, tiek Lošėjui.

- Krupjė padalina dvi kortas Lošėjo kortų kombinacijai ir dvi – Bankininko kortų kombinacijai. Jei kurios nors kombinacijos vertė yra aštuonios ar devynios (natūrali), kombinacija yra baigta ir daugiau kortų nedalijama. Priešingu atveju Lošėjui bus išmesta kita korta, kurios kombinacijos suma bus lygi penkioms imtinai.

Išmokos

Lošėjas	1:1
Bankininkas	1:1
Bankininkas laimi su 6	0,5:1
Lygiosios	8:1

Statymai:

Šoniniai statymai

- Šoniniai statymai yra papildomi statymai šalia pagrindinio statymo. Šoniniai statymai sudaro:
  - Lošėjo pora („Player Pair“) – statymas, kad dvi pirmosios Lošėjo kortos sudarys porą.
  - Bankininko pora („Banker Pair“) – statymas, kad dvi pirmosios Bankininko kortos sudarys porą.
  - Didelis („Big“) – statymas, kad Lošėjui ir Bankininkui viso bus padalintos 5-6 kortos.
  - Mažas („Small“) – statymas, kad Lošėjui ir Bankininkui viso bus padalintos 4 kortos.
  - Tobula pora („Perfect Pair“) – statymas, kad Lošėjui ir Bankininkui pirmosios dvi kortos iškris, kaip bet kurios kombinacijos vienspalvė pora.
  - Bet kuri pora („Either Pair“) – statymas, kad bet kurios pirmosios dvi kortų kombinacijos sudaro porą.

Lošėjo pora	11:1
Bankininko pora	11:1
Didelis	0,54:1
Mažas	1,5:1
Tobula pora	25:1
Bet kuri pora	5:1

Galimi ypatingi atvejai:

- Lošime įvykus klaidai, lošimas laikinai sustabdomas ir apie tai pranešama pamainos vadovui. Visi lošėjai Pokalbių lange arba iššokančiajame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama.
- Jei vadovas gali nedelsiant pataisyti klaidą, lošimas bus tęsiamas įprastai. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimo etapas bus atšauktas, pradiniai statymai grąžinti visiems lošimo etape dalyvavusiems lošėjams.
- Nutrūkus interneto ryšiui:
  - Jei interneto ryšys nutrūksta prieš atliekant statymus (t. y. prieš krupjė paskelbiant lošimo ekrane, kad daugiau statymų atlikti negalima), statymo suma nebus nuskaičiuota nuo lošėjo sąskaitos likučio, o lošėjas lošimo etape dalyvauti negalės.
  - Jei interneto ryšys nutrūksta po to, kai lošėjas atlieka statymus, lošimo ciklas anuliuojamas, o atlikti statymai yra grąžinami.

### 1.13. Bakara drakonas tigras („Baccarat Dragon Tiger“)

- Mažiausias statymas: 0,50 EUR. Didžiausias statymas: 5000 EUR. Didžiausias laimėjimas: 125 000 EUR. Statymams atlikti skirtas laikas: 25 sekundės.
- Lošimo tikslas – spėti, kas laimės – Drakonas („Dragon“), Tigras („Tiger“) ar lygiosios („tie“).

Lošimo taisyklės:

- Lošimo pradžioje krupjė padalina dvi kortų kombinacijas: vieną Drakono pusei, kitą – Tigro.

- Laiminti kortų kombinacija yra ta, kuri turi aukščiausios vertės kortas. Jei Drakono ir Tigro kortų kombinacijos yra vienodos, įvyksta lygiosios.
- Lošiama su aštuoniomis kortų kaladėmis.
- Norint atlikti statymą, lošėjas turi pasirinkti norimos vertės žetoną ir spustelėti ant Drakono, Tigro arba lygiųjų srities. Statymams atlikti yra skiriamos 25 sekundės. Pasibaigus statymams skirtam laikui, krupjė dalina kortas.

#### Kortų vertės

- Kortų vertės yra nuo žemiausios iki aukščiausios: Tūzas, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Džekas, Karalienė, Karalius. Tūzo vertė yra 1, o Karalius – 13.
- Pasibaigus lošimui, laimėjimai išmokami taip:

Drakonas	1:1
Tigras	1:1
Lygiosios	8:1

- Jei įvyksta lygiosios, statymai už Drakoną ir Tigrą paranda 50 % sumokėtos sumos.

#### Galimi ypatingi atvejai:

- Lošime įvykus klaidai, lošimas laikinai sustabdomas ir apie tai pranešama pamainos vadovui. Visi lošėjai Pokalbių lange arba iššokančiajame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama.
- Jei vadovas gali nedelsiant pataisyti klaidą, lošimas bus tęsiamas įprastai. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimo etapas bus atšauktas, pradiniai statymai grąžinti visiems lošimo etape dalyvavusiems lošėjams.
- Nutrūkus interneto ryšiui:
  - Jei interneto ryšys nutrūksta prieš atliekant statymus (t. y. prieš krupjė paskelbiant lošimo ekrane, kad daugiau statymų atlikti negalima), statymo suma nebus nuskaičiuota nuo lošėjo sąskaitos likučio, o lošėjas lošimo etape dalyvauti negalės.
  - Jei interneto ryšys nutrūksta po to, kai lošėjas atlieka statymus, lošimo ciklas anuluojamas, o atlikti statymai yra grąžinami.

### 1.14. „Andar Bahar“ („Andar Bahar“)

- Mažiausias statymas: 0,10 EUR. Didžiausias statymas: 1000 EUR. Didžiausias laimėjimas: 50 000 EUR. Statymams atlikti skirtas laikas: 14 sekundžių.
- Lošimo tikslas – spėti, ar džokerio („Joker“) korta bus ištraukta ant Andar („Andar“) ar Bahar („Bahar“) laukelio.

#### Lošimo taisyklės:

- Lošimas pradedamas, krupjė padalina pirmąją kortą, paprastai vadinamą džokeriu. Po to krupjė dalina po vieną kortą iš abiejų pusių: pirmiausiai korta padedama Bahar pusėje, o paskui – Andar pusėje. Toks kortų dalinimas tęsiamas, kol padedama tos pačios vertės korta ant vienos iš pusių.
- Lošėjas turi spėti, kurioje pusėje bus ištraukta pirma korta, turinti tokią pat vertę.
- Kortos yra maišomos prieš kiekvieną lošimą.

#### Statymai

- Lošimui prasidėjus išmetama džokerio korta.
- Norint atlikti statymą, lošėjas turi pasirinkti žetono vertę ir padėti jį Andar, Bahar arba šoninių statymų vietose. Statymui atlikti yra skiriama 14 sekundžių.
- Statymų laikui pasibaigus, krupjė pradeda dalinti kortas.

#### Šoniniai statymai

- Šoniniai statymai gali būti atlikti ir be pagrindinių statymų ant Andar arba Bahar.

- Šoniniai statymai leidžia lošėjui nuspėti kortų skaičių, kuris padalinamas po džokerio kortos.
- Pavyzdžiui, jei lošėjas mano, kad džokerio korta bus padalinta per pirmąsias penkias kortas, tada jis gali atlikti šoninį statymą santykiu 1-5 (nuo 1 iki 5), jei koeficientas 3:1 (trys prieš vieną). Jei korta, turinti tokią pačią vertę, kaip džokerio korta, ištraukiama per pirmąsias 5 kortas, lošėjas laimi 3 kartus didesnę sumą už jo statymą sumą.

Nuo 1 iki 5	X3,5
Nuo 6 iki 10	X4,5
Nuo 11 iki 15	X5,5
Nuo 16 iki 25	X4,5
Nuo 26 iki 30	X15
Nuo 31 iki 35	X25
Nuo 36 iki 40	X50
41 ar daugiau	X120

Galimi ypatingi atvejai:

- Lošime įvykus klaidai, lošimas laikinai sustabdomas ir apie tai pranešama pamainos vadovui. Visi lošėjai Pokalbių lange arba iššokančiajame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama.
- Jei vadovas gali nedelsiant pataisyti klaidą, lošimas bus tęsiamas įprastai. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimo etapas bus atšauktas, pradiniai statymai grąžinti visiems lošimo etape dalyvavusiems lošėjams.
- Nutrūkus interneto ryšiui:
  - Jei interneto ryšys nutrūksta prieš atliekant statymus (t. y. prieš krupjė paskelbiant lošimo ekrane, kad daugiau statymų atlikti negalima), statymo suma nebus nuskaičiuota nuo lošėjo sąskaitos likučio, o lošėjas lošimo etape dalyvauti negalės.
  - Jei interneto ryšys nutrūksta po to, kai lošėjas atlieka statymus, lošimo ciklas anuluojamas, o atlikti statymai yra grąžinami.

### 1.15. Laimingasis 7 („Lucky 7“)

- Mažiausias statymas: 1,00 EUR. Didžiausias statymas: 5000 EUR. Didžiausias laimėjimas: 65 000 EUR. Statymams atlikti skirtas laikas: 12 sekundžių.
- Lošimo tikslas – spėti, kuri korta bus padalinta sekanti – aukščiau 7 ar žemiau 7.

Lošimo taisyklės:

- Prieš pradėdant lošimą, lošėjui reikia pasirinkti norimos vertės žetoną ir spustelėti „aukščiau 7“, „žemiau 7“ arba lygiai 7. Statymui atlikti skiriama 12 sekundžių. Statymui laikui pasibaigus krupjė pradeda dalinti kortas.
- Lošimas lošiama 8 kaladžių kortomis, kurios yra maišomos, kai iškrenta speciali „perskirstymo“ korta.

Statymai:

Šoniniai statymai

- Šoniniai statymai nepriklauso nuo pagrindinio statymo ir gali būti atlikti bet kuriuo metu ir tvarka.
- Raudona arba Juoda („Redo or Black“) – statymas, kad sekanti korta bus raudonos arba juodos spalvos.
- Lyginis arba nelyginis („Even or Odd“) – statymas, kad sekanti korta bus lyginės arba nelyginės vertės.

Raudona	0,9:1	Žemiau 7	A, 2, 3, 4, 5, 6
Juoda	0,9:1	Aukščiau 7	8, 9, 10, J, Q, K
Nelyginis	0,8:1	Lyginis	2, 4, 6, 8, 10, Q
Lyginis	1:1	Nelyginiai	A, 3, 5, 7, 9, J, K

Galimi ypatingi atvejai:

- Lošime įvykus klaidai, lošimas laikinai sustabdomas ir apie tai pranešama pamainos vadovui. Visi lošėjai Pokalbių lange arba iššokančiajame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama.
- Jei vadovas gali nedelsiant pataisyti klaidą, lošimas bus tęsiamas įprastai. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimo etapas bus atšauktas, pradiniai statymai gražinti visiems lošimo etape dalyvavusiems lošėjams.
- Nutrūkus interneto ryšiui:
  - Jei interneto ryšys nutrūksta prieš atliekant statymus (t. y. prieš krupjė paskelbiant lošimo ekrane, kad daugiau statymų atlikti negalima), statymo suma nebus nuskaičiuota nuo lošėjo sąskaitos likučio, o lošėjas lošimo etape dalyvauti negalės.
  - Jei interneto ryšys nutrūksta po to, kai lošėjas atlieka statymus, lošimas tęsiamas, o atlikti statymai yra įskaiciuojami. Tačiau lošimas to negarantuoja.

### 1.16. 32 kortos („32 Cards“)

- Mažiausias statymas: 0,50 EUR. Didžiausias statymas: 2500 EUR. Didžiausias laimėjimas: 27 500 EUR. Statymams atlikti skirtas laikas: 17 sekundžių.
- Lošimo tikslas – spėti, kas laimės – „lošėjas 8“ („Player 8“), „lošėjas 9“ („Player 9“), „lošėjas 10“ („Player 10“) ar „lošėjas 11“ („Player 11“).

Lošimo taisyklės:

- Lošiama su 32 kortų kaladę, kurioje yra vertės nuo 6 iki 13.
- Lošimo tikslas yra nuspėti, kurio lošėjo kortų rankos vertė bus aukščiausia.
- Kiekvienas lošėjas lošimo pradžioj turi fiksuotus taškus:
  - „Lošėjas 8“ – 8 taškai;
  - „Lošėjas 9“ – 9 taškai;
  - „Lošėjas 10“ – 10 taškų;
  - „Lošėjas 11“ – 11 taškų.
- Lošimas pradedamas atlikus norimus statymus. Statymui atkikti yra skiriamos 17 sekundžių, po kurių krupjė paskelbia, kad daugiau statymų atlikti nebegalima. Krupjė padalina po vieną kortą kiekvienam „lošėjo“ laukeliui. Bendra „lošėjo“ kortų rankos vertė yra jo fiksuotas taškas sudėtas su gauta kortos verte. Pavyzdžiui, jei „lošėjo 8“ laukelyje atsiranda korta, kurios vertė yra 6, bendra „lošėjo 8“ kortų rankos vertė bus 14.
- Laimintis „lošėjas“ gali būti paskelbtas po pirmosios atvertos kortos, jei jos vertė yra potencialiai aukščiausia.
- Jei atvertus kortas du „lošėjai“ turi tokią pat kortų kombinaciją, jiems padalinama papildoma korta. Šis veiksmas taikomas tik tada, kai lygiųjų rezultatas yra aukščiausia kortų kombinacija. Kortos abiem „lošėjams“ bus dalinamos iki tol, kol tik vienas „lošėjas“ turės aukščiausią kortų vertę.
- Kortos maišomos po kiekvieno lošimo.

Kortų vertės

6♠6♦6♥6♣	6 taškai
7♠7♦7♥7♣	7 taškai
8♠8♦8♥8♣	8 taškai
9♠9♦9♥9♣	9 taškai
T♠T♦T♥T♣	10 taškų
J♠J♦J♥J♣	11 taškų
Q♠Q♦Q♥Q♣	12 taškų
K♠K♦K♥K♣	13 taškų

Išmokos

„Lošėjas 8“	11:1
„Lošėjas 9“	4.5:1
„Lošėjas 10“	2.2:1
„Lošėjas 11“	1:1

Galimi ypatingi atvejai:

- Lošime įvykus klaidai, lošimas laikinai sustabdomas ir apie tai pranešama pamainos vadovui. Visi lošėjai Pokalbių lange arba iššokančiajame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama.
- Jei vadovas gali nedelsiant pataisyti klaidą, lošimas bus tęsiamas įprastai. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimo etapas bus atšauktas, pradiniai statymai grąžinti visiems lošimo etape dalyvavusiems lošėjams.
- Nutrūkus interneto ryšiui:
  - Jei interneto ryšys nutrūksta prieš atliekant statymus (t. y. prieš krupjė paskelbiant lošimo ekrane, kad daugiau statymų atlikti negalima), statymo suma nebus nuskaičiuota nuo lošėjo sąskaitos likučio, o lošėjas lošimo etape dalyvauti negalės.
  - Jei interneto ryšys nutrūksta po to, kai lošėjas atlieka statymus, lošimo ciklas anuliuojamas, o atlikti statymai yra grąžinami.

### 1.17. „Sic Bo“ („Sic Bo“)

- Mažiausias statymas: 0,10 EUR. Didžiausias statymas: 2000 EUR. Didžiausias laimėjimas: 360 000 EUR. Statymams atlikti skirtas laikas: 17 sekundžių.
- Lošimo tikslas – nuspėti krupjė išmestų kauliukų sumą.

Lošimo taisyklės:

- Lošimas lošiamas trimis kauliukais, kurių vertė yra nuo 1 iki 6.
- Norint pradėti lošimą, lošėjas turi palaukti iki kol lošimo ekrane atsiras užrašas „Atlikite statymus“ („Please place your bets“) ir pasirinkti norimos vertės žetoną bei atlikti statymą. Statymams atlikti skiriama 17 sekundžių. Statymų laikui pasibaigus, krupjė meta kauliukus.
- Laiminti kauliukų kombinacijos vertė yra rodoma lošimo ekrane.

Statymai:

- Mažas / didelis („Small“ / „Big“) – statymas, kad kauliukų sumą sudarys mažos vertės skaičius (4-10) arba didelės vertės skaičius (11-17). Laimėjimo išmoka 1:1.
- Bendras („Total“) – statymas, kad kauliukų sumą sudarys bet koks skaičius tarp 4 ir 17. Bendro statymo metu skaičiai 3 ir 18 nesiskaito. Laimima, jei bendra kauliuku suma yra lygi lošėjo atliktam statymui.
- Viengubas („Single“) – statymas ant bet kurio iš 6 statymo laukelių, pavadintų vienas („One“), du („Two“), trys („Three“), keturi („Four“), penki („Five“) ir šeši („Six“).
- Dvigubas („Double“) – statymas ant bet kurio iš šešių dvigubai pažymėtų statymo laukelių. Laimima, jei 2 iš 3 kauliukų yra tos pačios vertės. Laimėjimo išmoka – 11:1.
- Trigubas („Triple“) – statymas, kad visi trys kauliukai bus tos pačios vertės, kaip ir lošėjo pasirinkta statymo kombinacija. Laimėjimo išmoka – 180:1.
- Bet kuris trigubas („Any triple“) – statymas, kad visi trys kauliukai bus tos pačios vertės. Laimėjimo išmoka – 30:1.
- Kombinacija („Combination“) – statymas ant bet kokių 15 galimų dviejų kauliukų kombinacijų. Laimėjimo išmoka – 15:1.

Išmokos:

STATYMO TIPAS	IŠMOKA
Mažas / didelis	1:1
Dvigubas	11:1
Trigubas	180:1
Bet kuris trigubas	30:1
Bendrai 4 arba 17	62:1
Bendrai 5 arba 16	31:1
Bendrai 6 arba 15	18:1
Bendrai 7 arba 14	12:1
Bendrai 8 arba 13	8:1
Bendrai 9 arba 12	7:1
Bendrai 10 arba 11	6:1
Kombinacija	5:1
Viengubas	1:1
Dvigubas	2:1
Trigubas	12:1

Galimi ypatingi atvejai:

- Jei kauliukai nusileidžia vienas ant kito arba nėra tiesioje pozicijoje, rezultatai nėra registruojami, o kauliukai metami pakartotinai.
- Lošime įvykus klaidai, lošimas laikinai sustabdomas ir apie tai pranešama pamainos vadovui. Visi lošėjai Pokalbių lange arba iššokančiame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama.
- Jei vadovas gali nedelsiant pataisyti klaidą, lošimas bus tęsiamas įprastai. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimo etapas bus atšauktas, pradiniai statymai grąžinti visiems lošimo etape dalyvavusiems lošėjams.
- Nutrūkus interneto ryšiui:
  - Jei interneto ryšys nutrūksta prieš atliekant statymus (t. y. prieš krupjė paskelbiant lošimo ekrane, kad daugiau statymų atlikti negalima), statymo suma nebus nuskaičiuota nuo lošėjo sąskaitos likučio, o lošėjas lošimo etape dalyvauti negalės.
  - Jei interneto ryšys nutrūksta po to, kai lošėjas atlieka statymus, lošimo ciklas anuluojamas, o atlikti statymai yra grąžinami.

### 3.32. „Super Andar Bahar“ („Super Andar Bahar“)

- Mažiausias statymas: 0,10 EUR. Didžiausias statymas: 5000 EUR. Didžiausias laimėjimas: 1 000 000 EUR. Statymams atlikti skirtas laikas: 10 sekundžių.

Lošimo taisyklės:

- Lošimas lošiamas viena 52 kortų kalade. Lošimas pradedamas padalinant vieną pradinę kortą, vadinamą Džokeriu (kartais vadinama „namų korta“).
- Galima pasirinkti, kurioje pusėje (Andar ar Bahar) atlikti statymą, taip pat atlikti šoninius statymus ir kiek kortų bus išdalinta prieš pasirodant atitinkantys kortai. Taip pat galima atlikti statymus iki kol Džokeris dar nėra išdalytas.
- Pasibaigus statymo laikui (10 sekundžių), nuo 1 iki 5 daugiklių bus parenkami atsitiktinai ir pridedami prie šalutinių statymų. Didesnę išmoką galima gauti, jei statymas bus atliktas laimėjusioje statymo vietoje su daugikliu.
- Kiekvieno lošimo metu pirmoji korta išdalinama Andar, antra korta – Bahar, o dalijimo tvarka kinta iki Andar arba Bahar pusėje išdalinama ta pati kortos vertė kaip ir Džokeris. Kai tik kuriai nors pusei Džokeriui išdalinama atitinkamos vertės korta, ta pusė laimi ir lošimas baigiasi.
- Kortos išmaišomos po kiekvieno lošimo.

Papildomi statymai



- Lošėjas gali pasirinkti atlikti tik šoninius statymus, numatydamas, kiek kortų iš viso bus išdalyta po Džokerio. Kiekvienas šoninis statymas yra penkių kartotinis, išskyrus paskutinį, kuris yra diapazone nuo 46 iki 49, t. y. didžiausias kortų kiekis, kurį galima ištraukti.
- Daugikliai taikomi tik šoniniams statymams.

Išmokos

STATYMAS	IŠMOKA
Andar	0,9:1
Bahar	1:1
Kortelės 1–5	2–9:1
Kortelės 6–10	3–14:1
Kortelės 11–15	4–19:1
Kortelės 16–20	5–29:1
Kortelės 21–25	8–39:1
Kortelės 26–30	12–59:1
Kortelės 31–35	20–99:1
Kortelės 36–40	40–199:1
Kortelės 41–45	110–499:1
Kortelės 46–49	800–3999:1

Galimi ypatingi atvejai:

- Jei lošime, sistemoje ar lošimo procedūroje įvyksta klaida, lošimas laikinai sustabdomas. Lošėjai Pokalbių lange arba iššokančiajame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama. Jei klaida gali būti nedelsiant išspręsta, lošimas yra tęsiamas. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimas – atšaukiamas, pradiniai statymai gražinami visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

Svarbi informacija:

Lošėjas atsako už savo statymo teisingumą.

### 3.33. XXX ekstremali žaibuojanti ruletė („XXXtreme Lightning Roulette“)

- Mažiausias statymas: 0,20 EUR. Didžiausias statymas: 5000 EUR. Didžiausias laimėjimas: 1 000 000 EUR. Statymams atlikti skirtas laikas: 19 sekundžių.
- Lošimo tikslas – spėti skaičių, ties kuriuo sustos kamuoliukas, ir pastatyti vieną ar daugiau statymų ant to skaičiaus. Rate yra skaičiai 1–36 ir vienas 0 (nulis).

Lošimo taisyklės:

- Pasibaigus statymų laikui (19 sekundžių) parenkamas vienas ar daugiau „žaibiškų skaičių“ su „žaibiškais išmokomis“ ir kamuoliukas sukamas ruletės rate. Po kiek laiko, kamuoliukas sustoja vienoje iš sunumeruotų padalų.
- Lošėjas laimi, jei buvo atlikęs statymą, apimantį konkretų laimintįjį skaičių. Jei laimintysis skaičius yra tarp atsitiktinai parinktų „žaibiškųjų skaičių“ ir jį apima lošėjo tiesioginis statymas, lošėjui išmokama padidinta išmoka.

Statymai:

➤ Vidiniai statymai

- Tiesioginis – lošėjas deda žetoną ant vieno skaičiaus (įskaitant ir nulį).
- Dalijimas – lošėjas deda žetoną ant vertikalios ar horizontalios linijos tarp bet kurių dviejų skaičių.
- Eilės statymas – lošėjas deda žetoną skaičių eilės gale. Eilės statymas apima tris skaičius.
- Kampo statymas – lošėjas deda žetoną ant keturių skaičių susitikimo taško (vidurinis susikirtimas). Statymas apima visus keturis skaičius.

- Linijos statymas – lošėjas deda žetoną dviejų eilučių pabaigoje, tarp jų susikirtimo. Linijos statymas apima visus skaičius abiejose eilėse, iš viso šešis skaičius.

#### ➤ Išoriniai statymai

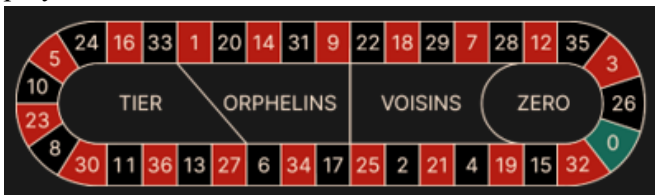
- Stulpelio statymas – lošėjas deda žetoną viename iš laukelių, pažymėtų „2 prie 1“ ir esančių stulpelio pabaigoje – jie apima 12 stulpelio skaičių. Nulis nepatenka į stulpelių statymus.
- Tuzino statymas – lošėjas deda žetoną viename iš trijų laukelių su pavadinimais „1-ieji 12“, „2-ieji 12“ arba „3-ieji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

#### Kaimynų statymai

Paspaudus mygtuką KAIMYNU STATYMAI lošėjas gali atlikti kaimynų ir kitus specialiuosius statymus. Pakartotinai paspaudus mygtuką uždaroma ar vėl atidaroma ši funkcija.



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. Norint atlikti kaimynų statymus, lošėjas turi pasirinkti konkretų lenktynių trasos lange esantį skaičių. Žetonas bus padėtas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Paspaudus apvalų „-“ arba „+“ mygtuką gali būti sumažintas pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičius.

Specialūs statymai:

Antrajame Mėgstamų statymų skirtuke lošėjas gali 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.

## Laimintieji skaičiai:

LAIMINČIŪJŲ SKAIČIŪ ekrane rodomi paskutiniai laimėję skaičiai.

15 1 0 36 35 12 7 32 13 ▲

Kairėje rodomi paskutiniojo etapo rezultatai. Juodos spalvos skaičiai rodomi baltai, raudonos spalvos skaičiai rodomi raudonai.

## Išmokos:

### Vidiniai statymai

Statymo tipas	Išmoka
Tiesioginis	19-1999:1
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 lošime, sistemoje ar lošimo procedūroje įvyksta klaida, lošimas laikinai sustabdomas. Lošėjai Pokalbių lange arba iššokančiajame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama. Jei klaida gali būti nedelsiant išspręsta, lošimas yra tęsiamas. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimas – atšaukiamas, pradiniai statymai gražinami visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.
- Laimėjęs skaičius galioja tik tada, kai sukimas buvo laikomas galiojančiu. Kad sukimas būtų laikomas galiojančiu, ruletės kamuoliukas turi būti išsukamas automatinio rato ir priešinga rato sukimosi kryptimi bei, prieš nukrisdamas ir sustodamas į numeruotą padalą, turi atlikti bent 3 pilnus apsisukimus.
- Negaliojantis sukimas bus paskelbtas šiais atvejais:
  - Kamuoliukas apsisuko mažiau nei 3 pilnus apsisukimus;
  - Kamuoliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi, kaip ir ratas;
  - Sukdamasis kamuoliukas visiškai nepalietė krašto;
  - Sukimo metu kamuoliukas sustojo;
  - Sukimo metu kamuoliukas iškrito iš rato;
  - Sukimo metu į ratą pateko bet koks pašalinis objektas.
- Negaliojančio sukimo atveju, automatinis ratas atliks pakartotinį sukimą.

## Svarbi informacija:

Lošėjas atsako už savo statymo teisingumą.

### 3.34. Automatinė prancūziška ruletė („Auto French Roulette“)

- Mažiausias statymas: 5 EUR. Didžiausias statymas: 1000 EUR. Didžiausias laimėjimas: 1 000 000 EUR. Statymams atlikti skirtas laikas: 17 sekundžių.
- Lošimo tikslas – spėti skaičių, ties kuriuo sustos kamuoliukas ir pastatyti vieną ar daugiau statymų ant to skaičiaus. Prancūziškos ruletės rate yra skaičiai 1–36 ir vienas 0 (nulis).

#### Lošimo taisyklės:

- Atlikti statymus galima per 17 sekundžių. Pasibaigus statymų laikui ruletės rate sukamas kamuoliukas. Po kiek laiko kamuoliukas sustoja vienoje iš sunumeruotų rato padalų. Lošimas laimimas, jei pastatomas statymas, apimantis tą skaičių.
- 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:

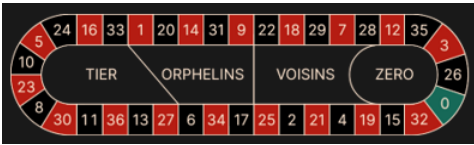
- **Stulpelio statymas** – žetonas dedamas viename iš nepažymėtų laukelių atitinkamo stulpelio pabaigoje – jie apima visus 12 stulpelio skaičių. Nulis nepatenka į stulpelių statymus.
- **Tuzino statymas** – žetonas dedamas viename iš trijų laukelių su pavadinimais „12p“, „12m“ arba „12d“, kad pastatytumėte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

#### Kaimynų statymai

Lošėjas paspaudžia 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 dviejuose 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.

Laimintieji skaičiai:

LAIMINČIŪJŲ SKAIČIŪ ekrane rodomi paskutiniai laimėję skaičiai.

15 1 0 36 35 12 7 32 13 ▲

Kairėje rodomi paskutiniojo etapo rezultatai. Juodos spalvos skaičiai rodomi baltai, raudonos spalvos skaičiai rodomi raudonai.

Išmoka priklauso nuo statymo tipo.

### Išmokos

Išmoka priklauso nuo statymo tipo.

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	Iyginis/ nelyginis	1:1
Linija	5:1	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 kamuoliukas atsistoja ties nuliu.

Galimi ypatingi atvejai:

- Jei lošime, sistemoje ar lošimo procedūroje įvyksta klaida, lošimas laikinai sustabdomas. Lošėjai Pokalbių lange arba iššokančiajame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama. Jei klaida gali būti nedelsiant išspręsta, lošimas yra tęsiamas. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimas – atšaukiamas, pradiniai statymai gražinami visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.
- Laimėjęs skaičius galioja tik tada, kai sukimas buvo laikomas galiojančiu. Kad sukimas būtų laikomas galiojančiu, ruletės kamuoliukas turi būti išsukamas automatinio rato ir priešinga rato sukimosi kryptimi bei, prieš nukrisdamas ir sustodamas į numeruotą padalą, turi atlikti bent 3 pilnus apsisukimus.
- Negaliojantis sukimas bus paskelbtas šiais atvejais:
  - Kamuoliukas apsisuko mažiau nei 3 pilnus apsisukimus;
  - Kamuoliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi, kaip ir ratas;
  - Sukdamasis kamuoliukas visiškai nepalietė krašto;
  - Sukimo metu kamuoliukas sustojo;
  - Sukimo metu kamuoliukas iškrito iš rato;
  - Sukimo metu į ratą pateko bet koks pašalinis objektas.
- Negaliojančio sukimo atveju, automatinis ratas atliks pakartotinį sukimą.

Svarbi informacija:

Lošėjas atsako už savo statymo teisingumą.

### 3.35. Automatinė ruletė („Auto Roulette“)

- Mažiausias statymas: 0,10 EUR. Didžiausias statymas: 5000 EUR. Didžiausias laimėjimas: 1 000 000 EUR. Statymams atlikti skirtas laikas: 17 sekundžių.
- Lošimo tikslas – spėti skaičių, ties kuriuo sustos kamuoliukas, ir pastatyti vieną ar daugiau statymų ant to skaičiaus. Ruletės rate yra skaičiai 1–36 ir vienas 0 (nulis).

Lošimo taisyklės:

- Atlikti statymus galima per 17 sekundžių. Pasibaigus statymų laikui ruletės rate sukamas kamuoliukas. Po kiek laiko kamuoliukas sustoja vienoje iš sunumeruotų rato padalų. Lošimas laimimas, jei pastatomas statymas, apimantis tą skaičių.
- 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“, kad pastatytumėte ant 12 skaičių šalia laukelių.
- **Raudona / juoda** – žetonas dedamas ant raudono arba juodo laukelio, kad statytumėte už 18 raudonų arba 18 juodų skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.
- **Even / Odd (Lyginis / nelyginis)** – žetonas dedamas ant vieno iš šių laukelių, kad pastatytumėte už 18 lyginių ar 18 nelyginių skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.
- **1–18/19–36** – žetonas dedamas viename iš šių laukelių, kad statytumėte už pirmuosius arba paskutiniuosius 18 skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.

## Kaimynų statymai

Lošėjas paspaudžia 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 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.

Laimintieji skaičiai:

LAIMINČIŲJŲ SKAIČIŲ ekrane rodomi paskutiniai laimėję skaičiai.

15 1 0 36 35 12 7 32 13 ▲

Kairėje rodomi paskutiniojo etapo rezultatai. Juodos spalvos skaičiai rodomi baltai, raudonos spalvos skaičiai rodomi raudonai.

Išmoka priklauso nuo statymo tipo.

### Išmokos

Išmoka priklauso nuo statymo tipo.

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
Linija	5:1	1-18/ 19-36	1:1

Galimi ypatingi atvejai:

- Jei lošime, sistemoje ar lošimo procedūroje įvyksta klaida, lošimas laikinai sustabdomas. Lošėjai Pokalbių lange arba iššokančiajame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama. Jei klaida gali būti nedelsiant išspręsta, lošimas yra tęsiamas. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimas – atšaukiamas, pradiniai statymai gražinami visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.
- Laimėjęs skaičius galioja tik tada, kai sukimas buvo laikomas galiojančiu. Kad sukimas būtų laikomas galiojančiu, ruletės kamuoliukas turi būti išsukamas automatinio rato ir priešinga rato sukimosi kryptimi bei, prieš nukrisdamas ir sustodamas į numeruotą padalą, turi atlikti bent 3 pilnus apsisukimus.
- Negaliojantis sukimas bus paskelbtas šiais atvejais:
  - Kamuoliukas apsisuko mažiau nei 3 pilnus apsisukimus;
  - Kamuoliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi, kaip ir ratas;
  - Sukdamasis kamuoliukas visiškai nepalietė krašto;
  - Sukimo metu kamuoliukas sustojo;
  - Sukimo metu kamuoliukas iškrito iš rato;
  - Sukimo metu į ratą pateko bet koks pašalinis objektas.
- Negaliojančio sukimo atveju, automatinis ratas atliks pakartotinį sukimą.

Svarbi informacija:

Lošėjas atsako už savo statymo teisingumą.

### 3.36. Greita automatinė ruletė („Speed Auto Roulette“)

- Mažiausias statymas: 0,10 EUR. Didžiausias statymas: 5000 EUR. Didžiausias laimėjimas: 1 000 000 EUR. Statymams atlikti skirtas laikas: 17 sekundžių.
- Lošimo tikslas – spėti skaičių, ties kuriuo sustos kamuoliukas, ir pastatyti vieną ar daugiau statymų ant to skaičiaus. Ruletės rate yra skaičiai 1–36 ir vienas 0 (nulis).

Lošimo taisyklės:

- Atlikti statymus galima per 17 sekundžių. Pasibaigus statymų laikui ruletės rate sukamas kamuoliukas. Po kiek laiko kamuoliukas sustoja vienoje iš sunumeruotų rato padalų. Lošimas laimimas, jei pastatomas statymas, apimantis tą skaičių.
- 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“, kad pastatytumėte ant 12 skaičių šalia laukelių.
- **Raudona / juoda** – žetonas dedamas ant raudono arba juodo laukelio, kad statytumėte už 18 raudonų arba 18 juodų skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.
- **Even / Odd (Lyginis / nelyginis)** – žetonas dedamas ant vieno iš šių laukelių, kad pastatytumėte už 18 lyginių ar 18 nelyginių skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.
- **1–18/19–36** – žetonas dedamas viename iš šių laukelių, kad statytumėte už pirmuosius arba paskutiniuosius 18 skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.

### Kaimynų statymai

Lošėjas paspaudžia 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 dviejuose 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.

Laimintieji skaičiai:

LAIMINČIŪJŲ SKAIČIŲ ekrane rodomi paskutiniai laimėję skaičiai.

15 1 0 36 35 12 7 32 13 ▲

Kairėje rodomi paskutiniojo etapo rezultatai. Juodos spalvos skaičiai rodomi baltai, raudonos spalvos skaičiai rodomi raudonai.

Išmoka priklauso nuo statymo tipo.

## Išmokos

Išmoka priklauso nuo statymo tipo.

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
Linija	5:1	1-18/ 19-36	1:1

Galimi ypatingi atvejai:

- Jei lošime, sistemoje ar lošimo procedūroje įvyksta klaida, lošimas laikinai sustabdomas. Lošėjai Pokalbių lange arba iššokančiajame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama. Jei klaida gali būti nedelsiant išspręsta, lošimas yra tęsiamas. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimas – atšaukiamas, pradiniai statymai gražinami visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.
- Laimėjęs skaičius galioja tik tada, kai sukimas buvo laikomas galiojančiu. Kad sukimas būtų laikomas galiojančiu, ruletės kamuoliukas turi būti išsukamas automatinio rato ir priešinga rato sukimosi kryptimi bei, prieš nukrisdamas ir sustodamas į numeruotą padalą, turi atlikti bent 3 pilnus apsisukimus.
- Negaliojantis sukimas bus paskelbtas šiais atvejais:
  - Kamuoliukas apsisuko mažiau nei 3 pilnus apsisukimus;
  - Kamuoliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi, kaip ir ratas;
  - Sukdamasis kamuoliukas visiškai nepalietė krašto;
  - Sukimo metu kamuoliukas sustojo;

- Sukimo metu kamuoliukas iškrito iš rato;
- Sukimo metu į ratą pateko bet koks pašalinis objektas.
- Negaliojančio sukimo atveju, automatinis ratas atliks pakartotinį sukimą.

Svarbi informacija:

Lošėjas atsako už savo statymo teisingumą.

### 3.37. Žaibiška ruletė („Lightning Roulette“)

- Mažiausias statymas: 0,20 EUR. Didžiausias statymas: 5000 EUR. Didžiausias laimėjimas: 1 000 000 EUR. Statymams atlikti skirtas laikas: 18 sekundžių.
- Lošimo tikslas – spėti skaičių, ties kuriuo sustos kamuoliukas ir pastatyti vieną ar daugiau statymų ant to skaičiaus. Rate yra skaičiai 1–36 ir vienas 0 (nulis).

Lošimo taisyklės:

- Pasibaigus statymų laikui (18 sekundžių) parenkamas vienas ar daugiau „laimingųjų skaičių“ su „laimingosiomis išmokomis“ ir kamuoliukas sukamas ruletės rate. Po kiek laiko kamuoliukas sustoja vienoje iš sunumeruotų rato padalų.
- Lošėjas laimi, jei buvo atlikęs statymą, apimančią konkretų laimintį skaičių. Jei laimintysis skaičius yra tarp atsitiktinai parinktų „laimingųjų skaičių“ ir jį apima lošėjo Tiesioginis statymas, lošėjui išmokama „laimingoji išmoka“.
- 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“, kad pastatytumėte ant 12 skaičių šalia laukelių.
- **Raudona / juoda** – žetonas dedamas ant raudono arba juodo laukelio, kad statytumėte už 18 raudonų arba 18 juodų skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.
- **Even / Odd (Lyginis / nelyginis)** – žetonas dedamas ant vieno iš šių laukelių, kad pastatytumėte už 18 lyginių ar 18 nelyginių skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.
- **1–18/19–36** – žetonas dedamas viename iš šių laukelių, kad statytumėte už pirmuosius arba paskutiniuosius 18 skaičių. Nulis nepatenka į šiuos statymus.

#### Kaimynų statymai

Paspaudus mygtuką KAIMYNU STATYMAI lošėjas gali atlikti kaimynų ir kitus specialiuosius statymus. Pakartotinai paspaudus mygtuką uždaroma ar vėl atidaroma ši funkcija.

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.

## Išmokos

### *Vidiniai statymai*

### *Išoriniai statymai*

Statymo tipas	Išmoka	Statymo tipas	Išmoka
Tiesioginis	29-499:1	Stulpelis	2:1
Dalijimas	17:1	Tuzinas	2:1
Eilutė	11:1	Raudona / juoda	1:1
Kampas	8:1	Lyginis / nelyginis	1:1
Linija	5:1	1-18 / 19-36	1:1

Galimi ypatingi atvejai:

- Jei lošime, sistemoje ar lošimo procedūroje įvyksta klaida, lošimas laikinai sustabdomas. Lošėjai Pokalbių lange arba iššokančiajame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama. Jei klaida gali būti nedelsiant išspręsta, lošimas yra tęsiamas. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimas – atšaukiamas, pradiniai statymai gražinami visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.
- Laimėjęs skaičius galioja tik tada, kai sukimas buvo laikomas galiojančiu. Kad sukimas būtų laikomas galiojančiu, ruletės kamuoliukas turi būti išsukamas automatinio rato ir priešinga rato sukimosi kryptimi bei, prieš nukrisdamas ir sustodamas į numeruotą padalą, turi atlikti bent 3 pilnus apsisukimus.
- Negaliojantis sukimas bus paskelbtas šiais atvejais:
  - Kamuoliukas apsisuko mažiau nei 3 pilnus apsisukimus;
  - Kamuoliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi, kaip ir ratas;

- Sukdamasis kamuoliukas visiškai nepalietė krašto;
- Sukimo metu kamuoliukas sustojo;
- Sukimo metu kamuoliukas iškrito iš rato;
- Sukimo metu į ratą pateko bet koks pašalinis objektas.
- Negaliojančio sukimo atveju, automatinis ratas atliks pakartotinį sukimą.

Svarbi informacija:

Lošėjas atsako už savo statymo teisingumą.

### 3.38. Dviejų kamuoliukų ruletė („Double Ball Roulette“)

- Mažiausias statymas: 0,20 EUR. Didžiausias statymas: 2000 EUR. Didžiausias laimėjimas: 1 000 000 EUR. Statymams atlikti skirtas laikas: 19 sekundžių.

#### Lošimo taisyklės

**Dviejų kamuoliukų ruletės** tikslas yra atspėti skaičių ar skaičius, ant kurių sustos du kamuoliukai. Rate yra skaičiai 1–36 ir vienas 0 (nulis). Pasibaigus statymams skirtam laikui įrenginys paleidžia du kamuoliukus. Kamuoliukai sukasi ta pačia kryptimi ir tokiu pat greičiu, tačiau vienas visuomet atsilieka nuo kito. Abu kamuoliukai po kiek laiko sustoja vienoje iš sunumeruotų rato kišenėlių. Abu kamuoliukai sustoja toje pačioje ar skirtinguose kišenėlėse.

#### 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.

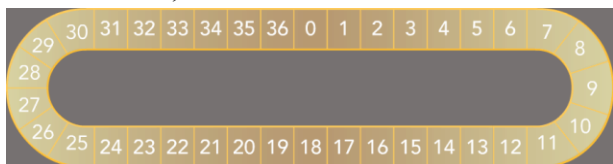
#### IŠORINIAI STATYMAI:

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

- **Du kamuoliukai ant bet kurio skaičiaus** – žetonas dedamas statymo zonoje apačioje kairėje. Norint laimėti, abu kamuoliukai turi sustoti ant to paties ne spėjamo skaičiaus.




- **Du kamuoliukai ant pasirinkto skaičiaus** – žetonas dedamas ant konkretaus skaičiaus ovalo formos statymų lauke. Norint laimėti, abu kamuoliukai turi sustoti ant šio spėjamo skaičiaus.



## Kaimynų statymai

Lošėjas paspaudžia 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 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	17:1
Dalijimas	8:1
Eilutė	5:1
Kampas	3,5:1
Linija	2:1

#### IŠORINIAI STATYMAI

STATYMO TIPAS	IŠMOKA
Stulpelis	8:1
Tuzinas	8:1
Raudona	3:1
Juoda	3:1
Raudona / juoda	1:1
Lyginis	3:1
Nelyginis	3:1
1-18	3:1
19-36	3:1
Du kamuoliukai ant bet kurio skaičiaus	35:1
Du kamuoliukai ant pasirinkto skaičiaus	1300:1

Galimi ypatingi atvejai:

- Jei lošime, sistemoje ar lošimo procedūroje įvyksta klaida, lošimas laikinai sustabdomas. Lošėjai Pokalbių lange arba iššokančiajame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama. Jei klaida gali būti nedelsiant išspręsta, lošimas yra tęsiamas. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimas – atšaukiamas, pradiniai statymai gražinami visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.
- Laimėjęs skaičius galioja tik tada, kai sukimas buvo laikomas galiojančiu. Kad sukimas būtų laikomas galiojančiu, ruletės kamuoliukas turi būti išsukamas automatinio rato ir priešinga rato sukimosi kryptimi bei, prieš nukrisdamas ir sustodamas į numeruotą padalą, turi atlikti bent 3 pilnus apsisukimus.
- Negaliojantis sukimas bus paskelbtas šiais atvejais:
  - Kamuoliukas apsisuko mažiau nei 3 pilnus apsisukimus;
  - Kamuoliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi, kaip ir ratas;
  - Sukdamasis kamuoliukas visiškai nepalietė krašto;
  - Sukimo metu kamuoliukas sustojo;
  - Sukimo metu kamuoliukas iškrito iš rato;
  - Sukimo metu į ratą pateko bet koks pašalinis objektas.

- Negaliojančio sukimo atveju, automatinis ratas atliks pakartotinį sukimą.

Svarbi informacija:

Lošėjas atsako už savo statymo teisingumą.

#### 4.15. „MultiPlay“ Juodasis Džekas („MultiPlay Blackjack“)

- Mažiausias statymas: 0,5 EUR. Didžiausias statymas: 5000 EUR. Didžiausias laimėjimas: 5000 EUR. Statymams atlikti skirtas laikas: 15 sekundžių.

Lošimo taisyklės

- Lošimo tikslas yra laimėti prieš krupjė. Lošėjo arba krupjė kortų kombinacija, kurios vertė yra artimesnė 21 taškui (kortų vertės sumai), yra laiminti kombinacija. Taip pat laimima, jei krupjė kombinacija viršija 21 tašką, tačiau jei lošėjo kombinacija yra daugiau nei 21 taškas, pralošiama.
- Juodojo Džeko lošimas lošiamas 8 kortų kaladėmis, po 52 kortas kiekvienoje, ir kiekviena korta turi savo nustatytą vertę. 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 ir 9 turi savo kortoje užrašytą vertę. 10, valetas, karalienės ir karaliaus vertė yra 10. Tūzo vertė gali būti 1 arba 11, pasirenkama lošėjo. Paprastai kortų kombinacija lemia, kuri vertė pasirenkama, ir tai gali pasikeisti lošimo metu, priklausomai nuo gautų papildomų kortų vertės.
- Pasibaigus statymo laikui krupjė atverčia vieną kortą lošėjui ir vieną kortą, skirtą krupjė. Tada lošėjui atverčiama antra korta, antra krupjė korta dedama užversta. Pradinė lošėjo kortų vertė rodoma šalia kortų.
- Jei pirmų 2 išdalintų kortų suma yra 21 (tūzas ir bet kuri 10 taškų vertės korta), toks kortų derinys vadinamas Juodoju Džeku, jis laimi prieš visus kitus derinius. Jei lošėjas ir krupjė turi šį kortų derinį, nei vienas iš jų nelaimi, statymas gražinamas lošėjui.
- Išdalinus visas kortas, lošėjas turi pasirinkti vieną iš šių parinkčių: prašyti papildomos kortos, likti su turimu deriniu, dvigubinti arba padalinti.
- Jeigu krupjė atversta korta yra tūzas, draudimas bus pasiūlytas visiems dalyvavusiems lošėjams prieš pirmiau minėtas parinktis. Pasibaigus draudimo statymų laikui, krupjė kortų kombinacija bus patikrinta dėl galimo Juodojo Džeko derinio. Jei krupjė turi šį derinį, lošimas pereina į rezultatų etapą.

Statymai:

Šalutiniai statymai

- Statymo metu lošėjas gali atlikti šalutinius statymus, bet tik po to, kai langelyje atliekamas pagrindinis statymas.
- Galimi šie šalutiniai statymai:
  - „Perfect Pairs<sup>TM</sup>“ – jį sudaro „Player Perfect Pairs<sup>TM</sup>“ ir „Dealer Perfect Pairs<sup>TM</sup>“ – tai statymas, kad lošėjo arba krupjė dvi pirmosios kortos bus pora. Pora yra 2 vienodos vertės kortos. Šiuo atveju rezultatui faktinė kortų vertė nėra svarbi. Yra 3 rūšių poros:
    - Tobula pora – dvi identiškos kortos (pvz., du tūzai);
    - Spalvota pora – dvi tos pačios vertės ar raidės kortos ir tokios pačios spalvos (pvz., širdžių tūzas + būgnų tūzas);
    - Mišri pora – 1 raudona ir 1 juoda korta.
  - „Lucky Ladies<sup>TM</sup>“ – tai statymas, kad lošėjo pirmųjų dviejų kortų vertė bus lygi 20. Specialus laimėjimas išmokamas, jei lošėjo pirmosios dvi kortos yra širdžių karalienės (dar vadinamos „Lucky Ladies“).
  - „21+3<sup>TM</sup>“ – tai statymas, kad lošėjo pirmosios dvi kortos ir krupjė korta bus:
    - „Suited Trips“ – trys tos pačios rūšies ir vertės kortos;
    - „Straight Flush“ – vienos rūšies trijų kortų eilė, kurią sudaro iš eilės einančios kortos;
    - „Three of a Kind“ – trys tos pačios vertės kortos;
    - „Straight“ – trys iš eilės einančios kortos (tūzas gali dalyvauti deriniuose taip: tūzas, 2, 3 arba tūzas, karalius, karalienė);
    - „Flush“ – trys tos pačios rūšies kortos.

- „Lucky Lucky <sup>TM</sup>“ – tai statymas, kad lošėjo pirmosios dvi kortos ir krupjė korta sudarys tam tikrą vertę. Laimėjimai išmokami surinkus 19, 20 ir 21 tašką, papildomi laimėjimai išmokami už 777, 678 ir tris vienodos rūšies kortas.
- „Top 3 <sup>TM</sup>“ – tai statymas, kad lošėjo pirmosios dvi kortos ir krupjė korta bus 3 vienodos „Three of a Kind“ (pvz., trys skirtingų rūšių karalienės), „Straight Flush“ (vienos rūšies kortų eilė, kurią sudaro iš eilės einančios kortos), „Three of a Kind Suited“ (tos pačios vertės ir rūšies).
- „Buster Blackjack <sup>TM</sup>“ – tai statymas, kad krupjė surinktų taškų skaičius viršys 21. Kuo daugiau kortų krupjė turi, tuo didesnis laimėjimas.

#### Išmokų lentelės

##### Pagrindinis statymas:

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

##### „Perfect Pairs <sup>TM</sup>“

Tobula pora	25:1
Spalvota pora	12:1
Mišri pora	6:1

##### „Lucky Ladies <sup>TM</sup>“

Širdžių karalienių pora	100:1
Sutampantis 20 (vienos rūšies TT-KK)	30:1
Vienos rūšies 20	10:1
Bet koks 20	3:1
Bet kuri karalienė	1:1

##### „21+3 <sup>TM</sup>“

„Suited Trips“	100:1
„Straight Flush“	40:1
„Three of a Kind“	25:1
„Straight“	10:1
„Flush“	5:1

##### „Lucky Lucky <sup>TM</sup>“

Vienos rūšies 777	200:1
Vienos rūšies 678	100:1
Ne vienos rūšies 777	50:1
Ne vienos rūšies 678	30:1
Vienos rūšies 21	10:1
Ne vienos rūšies 21	3:1
Bet koks 20 arba 19	2:1

##### „Top 3 <sup>TM</sup>“

„Three of a Kind“ (vienos rūšies)	270:1
„Straight Flush“	180:1
„Three of a Kind“	90:1

#### „Buster Blackjack™“

8 ar daugiau su lošėjo Juoduoju Džeku	2000:1
7 su lošėjo Juoduoju Džeku	800:1
8 ar daugiau	250:1
7	50:1
6	18:1
5	4:1
4 arba 3	2:1

Galimi ypatingi atvejai:

- Jei lošime, sistemoje ar lošimo procedūroje įvyksta klaida, lošimas atšaukiamas, pradiniai statymai grąžinami lošėjams.

#### 4.16. Liepsnojanti ruletė gyvai („Blaze Live Roulette“)

- Mažiausias statymas: 0,2 EUR. Didžiausias statymas: 100 EUR. Didžiausias laimėjimas: 42 000 EUR. Statymams atlikti skirtas laikas: 15 sekundžių.
- Lošimo tikslas – spėti, kur besisukantis kamuoliukas sustos ruletės rato viduje. Laimi statymai, kurie buvo pastatyti pozicijose, į kurias įeina iškritęs skaičius ar ant atitinkamų pasirinkimų.
- Ruletės rate yra 37 atskirai sunumeruotas padalos nuo 0 iki 36, pakaitomis nudažytos raudona ir juoda spalvomis. Nulinė padala yra žalios spalvos, kad aiškiai parodytų, jog ji nėra nė vieno raudono/juodo, nelyginio/lyginio, aukšto/žemo, dešimčių ar stulpelių statymų dalis.

Lošimo taisyklės:

- Naujo lošimo pradžia yra nurodyta lošimo eigos laukelyje, kuri matoma lošėjo ekrane.
- Lošėjo eigos laukelis taps žalias ir joje atsiras užrašas „ATLIKITE SAVO STATYMUS“.
- Kitos lošimo būsenos yra „GALUTINIAI STATYMAI“ ir „DAUGIAU STATYMŲ ATLIKTI NEGALIMA“. Lošėjas gali pažymėti skirtingas stalo sritis, kad paryškintu įvairius statymus.
- Norint atlikti statymą, lošėjas turi pasirinkti žetono vertę ir spustelėti skaičių arba statymų sritį ant lošimo stalo per 15 sekundžių.
- Papildomais spustelėjimais prie pasirinkto statymo galima pridėti norimą tos pačios vertės žetonų skaičių.
- Visi statymai, kurių vertė mažesnė už minimalų tam stalui galiojantį statymo limitą, laikomi negaliojančiais ir krupjė jų nepriims.
- Visi statymai, viršijantys tam stalui galiojantį maksimalų statymo limitą automatiškai sumažinami iki maksimalaus limitu.
- Kai lošimo eigos laukelyje yra matomas užrašas „DAUGIAU STATYMŲ ATLIKTI NEGALIMA“, tolimesni statymai nebus priimami.
- Krupjė paleidžia ruletės kamuoliuką į takelį besisukančiame ruletės rate. Lošėjui statant žetonus ant statymo stalo, statymai automatiškai išskaičiuojami iš lošėjo sąskaitos likučio.
- Kamuoliukui sustojus kurioje nors padaloje krupjė paskelbia ir (arba) vartotojo sąsajoje parodomas laimingas skaičius ir išmokami laimėjusieji statymai.

Statymai:

Prie ruletės stalo lošėjas gali atlikti įvairių statymų. Kiekvienas statymo tipas apima keletą skirtingų skaičių imčių, o už kiekvieną statymo tipą išmokama skirtingai. Statymai, atliekami sunumeruotuose statymo laukeliuose arba ant tarp laukelių esančių linijų, vadinami vidiniais statymais, o statymai, atliekami specialiuose langeliuose po pagrindine skaičių lentele arba jos šone, vadinami išoriniais statymais. Lošėjas atlieka statymus pasirinkdamas žetono vertę ir spustelėdamas ant skaičių arba ant statymų lentelės pasirinktoje (-ose) vietoje (-ose).



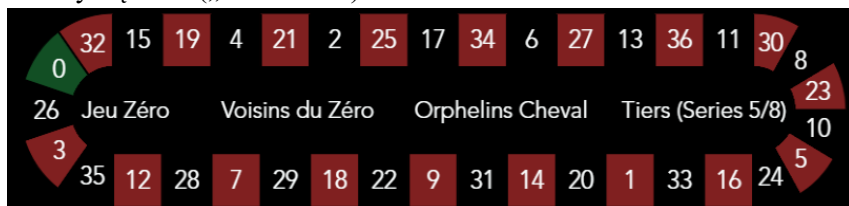
#### Vidiniai statymai:

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

#### Išoriniai statymai:

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

#### Lenktynių trasa („Racetrack“)



#### „Voisins du Zero“

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

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

#### „Jeu Zero“

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

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

„Tiers (Series 5/8)“

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

„Orphelins Cheval“

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

- 1 žetonas ant 1 (tiesus)
- 1 žetonas ant ribos tarp 6 ir 9
- 1 žetonas ant ribos tarp 14 ir 17
- 1 žetonas ant ribos tarp 17 ir 20
- 1 žetonas ant ribos tarp 31 ir 34

Kaimyniniai statymai:

Tai „N“ žetonų statymai, apimantys tam tikrą skaičių ir „N“ kitų skaičių, ant ruletės stalo esančių arčiausiai to skaičiaus iš kairės ir dešinės. „N“ gali apimti intervalą nuo 1 iki 8. Norint atlikti kaimyninį statymą, lošėjas turi spustelėti skaičių lenktynių trasoje. Žetonas bus pastatytas ant to skaičiaus ir keturių artimiausių kaimyninių skaičių.

Šaukiami statymai

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

- „Voisins du Zero“ – statymas toks pat, kaip prieš tai aprašytas statymas, kurį galima atlikti lenktynių trasoje.
- „Jeu Zero“ – statymas toks pat, kaip prieš tai aprašytas statymas, kurį galima atlikti lenktynių trasoje.
- „Pakopos (5/8 serija)“ – statymas toks pat, kaip prieš tai aprašytas statymas, kurį galima atlikti lenktynių trasoje.
- „Orphelins a Cheval“ – statymas toks pat, kaip prieš tai aprašytas statymas, kurį galima atlikti lenktynių trasoje.
- „Orphelins en Plein“ – aštuonių žetonų statymas, apimantis 1+6+9+14+17+20+31+34, po vieną žetoną kiekvienam skaičiui.
- Raudonoji gyvatė – tai vidinis statymas, atliekamas ant skaičių 1+6+9+14+17+20+31+34, 27, 30, 32 ir 34. Už kiekvieną skaičių pastatoma po vieną tiesaus statymo žetoną. Statymas pavadintas pagal į gyvatę panašų skaičių išsidėstymą ant stalo ir apima tik raudonus skaičius.
- „Nassa“ – tai statymas, atliekamas ant skaičių, kurie yra arčiausiai nulio. Skaičiai, už kuriuos statoma, yra 0, 3, 35, 15, 19, 25, 32 ir 35. Po vieną ar po keletą žetonų statoma tokia tvarka: vienas ant ribos tarp 0 ir 3, vienas ant ribos tarp 12 ir 15, vienas ant tiesaus 19, vienas ant tiesaus 25 ir vienas ant ribos tarp 32 ir 35.
- Juodieji išskaidyti – tai vidinis statymas ir yra atliekamas ant visų septynių įmanomų juodus skaičius skiriančių linijų.

Riba tarp 8 ir 11, riba tarp 10 ir 13, riba tarp 17 ir 20, riba tarp 26 ir 29, riba tarp 28 ir 31.

- „Finale en plein“ 0 statymai 4 žetonais vienu žetonu kiekvienas apima 0+10+20+30.
- „Finale en plein“ 1 statymai 4 žetonais vienu žetonu kiekvienas apima 1+11+21+31.
- „Finale en plein“ 2 statymai 4 žetonais vienu žetonu kiekvienas apima 2+12+22+32.
- „Finale en plein“ 3 statymai 4 žetonais vienu žetonu kiekvienas apima 3+13+23+33.
- „Finale en plein“ 4 statymai 4 žetonais vienu žetonu kiekvienas apima 4+14+24+34.
- „Finale en plein“ 5 statymai 4 žetonais vienu žetonu kiekvienas apima 5+15+25+35.
- „Finale en plein“ 6 statymai 4 žetonais vienu žetonu kiekvienas apima 6+16+26+36.
- „Finale en plein“ 7 statymai 3 žetonais vienu žetonu kiekvienas apima 7+17+27.

- „Finale en plein“ 8 statymai 3 žetonais vienu žetonu kiekvienas apima 8+18+28.
- „Finale en plein“ 9 statymai 3 žetonais vienu žetonu kiekvienas apima 9+19+29.
- Kiekvienas „Finale a cheval“ 0/3 statymas 4 žetonais vienu žetonu apima 0/3+10/13+20/23+30/33.
- Kiekvienas „Finale a cheval“ 1/4 statymas 4 žetonais vienu žetonu apima 1/4+11/14+21/24+31/34.
- Kiekvienas „Finale a cheval“ 2/5 statymas 4 žetonais vienu žetonu apima 2/5+12/15+22/25+32/35.
- Kiekvienas „Finale a cheval“ 3/6 statymas 4 žetonais vienu žetonu apima 3/6+13/16+23/26+33/36.

Labiausiai uždelsti – tai 1, 2, 5, 10, 12, 15 ir 18 skaičių, kurie nebuvo išsukti ilgiausią paeiliui einančių lošimų skaičių. Šie skaičiai skiriasi nuo „šaltų“ skaičių, kurie pasitaiko retai, tačiau neseniai galėjo būti išsukti. Paskutiniai skaičiai – tai 3, 5, 6, 10, 12, 15 ir 18 skaičių, kurie buvo išsukti.

Išmokų lentelė:

Statymas	Išmoka
Tiesioginis („Straight Up“)	35:1
Padalintas („Split“)	17:1
Eilė („Street“)	11:1
Kampas („Corner“)	8:1
Linija („Six Line“)	5:1
Stulpelis / skyrius („Column / Section“)	2:1
Aukštas / žemas („High / Low“)	1:1
Išorinis („Outside“)	1:1

Galimi ypatingi atvejai:

- Jei sukimas apibrėžtas kaip negaliojantis, ši padėtis vadinama „No Spin“ („Negaliojantis sukimas“).
- „No Spin“ („Negaliojantis sukimas“) taikomas šiais atvejais:
  - Kamuoliukas sukosi mažiau nei 4 pilnus apsisukimus.
  - Kamuoliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi kaip ir ratas.
  - Kamuoliukas arba ratas buvo pasuktas neteisinga linkme. Ruletės kamuoliukas turi būti įsukamas priešingai rato sukimosi kryptčiai.
  - Ratas nustojo sukis sukimosi metu, t. y. neapsisukęs bent keturių kartų aplink važiavimo taką.
  - Kamuoliukas sustoja ir neįkrenta į padalą, o tiesiog sukasi ant rato daugiau nei 3 pilnus apsisukimus.
  - Kamuoliukas išskrido iš rato.
  - Bet koks pašalinis daiktas įkrenta į ratą.
- Negaliojančio sukimo „No Spin“ atveju, lošėjų atlikti statymai automatiškai gražinami. Ratas sustabdomas ir kamuoliukas dedamas į paskutinį iškritusį skaičių, lošimas toliau tęsiamas įprasta eiga. jeigu ruletėje išsuktas skaičius neužregistruojamas sistemoje, pradiniai statymai gražinami.
- 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, o laimėjimai išmokami pagal realiai išsuktą skaičių.

#### 4.17. XL ruletė („XL Roulette“)

- Mažiausias statymas: 0,20 EUR. Didžiausias statymas: 100 EUR. Didžiausias laimėjimas: 88 000 EUR. Statymams atlikti skirtas laikas: 15 sekundžių.
- Lošimo tikslas – spėti, kur besisukantis kamuoliukas sustos ruletės rato viduje. Laimi statymai, kurie buvo pastatyti pozicijose, į kurias įeina iškritęs skaičius ar ant atitinkamų pasirinkimų.

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

Lošimo taisyklės:

- Naujo lošimo pradžia yra nurodyta lošimo eigos laukelyje, kuri matoma lošėjo ekrane.
- Lošėjo eigos laukelis taps žalias ir joje atsiras užrašas „ATLIKITE SAVO STATYMUS“.
- Kitos lošimo būsenos yra „GALUTINIAI STATYMAI“ ir „DAUGIAU STATYMŲ ATLIKTI NEGALIMA“. Lošėjas gali pažymėti skirtingas stalo sritis, kad paryškintu įvairius statymus.
- Norint atlikti statymą, lošėjas turi pasirinkti žetono vertę ir spustelėti skaičių arba statymų sritį ant lošimo stalo per 15 sekundžių.
- Papildomais spustelėjimais prie pasirinkto statymo galima pridėti norimą tos pačios vertės žetonų skaičių.
- Visi statymai, kurių vertė mažesnė už minimalų tam stalui galiojantį statymo limitą, laikomi negaliojančiais ir krupjė jų nepriims.
- Visi statymai, viršijantys tam stalui galiojantį maksimalų statymo limitą automatiškai sumažinami iki maksimalaus limitu.
- Kai lošimo eigos laukelyje yra matomas užrašas „DAUGIAU STATYMŲ ATLIKTI NEGALIMA“, tolimesni statymai nebus priimami.
- Krupjė paleidžia ruletės kamuoliuką į takelį besisukančiame ruletės rate. Lošėjui statant žetonus ant statymo stalo, statymai automatiškai išskaičiuojami iš lošėjo sąskaitos likučio.
- Kamuoliukui sustojus kurioje nors padaloje krupjė paskelbia ir (arba) vartotojo sąsajoje parodomas laimingas skaičius ir išmokami laimėjęs statymai.

XL lošimo režimai

Šiame lošime lošėjas gali pasirinkti vieną iš keturių lošimo režimų su skirtingomis išmokomis už tiesioginius statymus ir skirtingais laimingaisiais skaičiais. Paspaudus „XL“ mygtuką atidaromas režimo pasirinkimo meniu:

- S režimas („S Mode“): taikomos standartinės ruletės taisyklės. Tiesioginio statymo išmoka 35:1 (36x), jokių laimingųjų skaičių.
- XL režimas („XL Mode“): tiesioginio statymo išmoka 29:1 (30x), nuo 1 iki 5 laimingųjų skaičių (numatytasis režimas).
- XXL režimas („XXL Mode“): tiesioginio statymo išmoka 23:1 (24x), nuo 1 iki 5 laimingųjų skaičių iš XL režimo ir papildomai nuo 1 iki 3 laimingųjų skaičių.
- XXXL režimas („XXXL Mode“): tiesioginio statymo išmoka 17:1 (18x), nuo 1 iki 8 laimingųjų skaičių iš XXL režimo ir papildomai nuo 1 iki 3 laimingųjų skaičių.

XL specialiosios funkcijos

XL ruletės „XL“ mygtukas siūlo 2 specialiąsias funkcijas:

1. Statyti ant visų skaičių („Bet all numbers“) – atliekamas tiesioginis statymas naudojant pasirinktą žetoną ant visų 37 skaičių ant ruletės stalo.

2. Tiesioginis režimas („Straight-up mode“) – jeigu įjungtas, visi netiesioginiai statymas bus paversti į atitinkamus tiesioginius statymus. Šį režimą galima naudoti šiems statymams:

- Išoriniai statymai (raudonas / juodas, aukštas / žemas, lyginis / nelyginis)
- Tuzinai („1-ieji 12“, „2-ieji 12“ arba „3-ieji 12“)
- Stulpeliai (1-34, 2-35, 3-36)
- Padalintas statymas
- Kampo statymas
- Eilės statymas
- Linijos statymas
- Trio

- Viršutinė linija

Statymai:

Prie ruletės stalo lošėjas gali atlikti įvairių statymų. Kiekvienas statymo tipas apima keletą skirtingų skaičių imčių, o už kiekvieną statymo tipą išmokama skirtingai. Statymai, atliekami sunumeruotuose statymo laukeliuose arba ant tarp laukelių esančių linijų, vadinami vidiniais statymais, o statymai, atliekami specialiuose langeliuose po pagrindine skaičių lentele arba jos šone, vadinami išoriniais statymais. Lošėjas atlieka statymus pasirinkdamas žetono vertę ir spustelėdamas ant skaičių arba ant statymų lentelės pasirinktoje (-ose) vietoje (-ose).

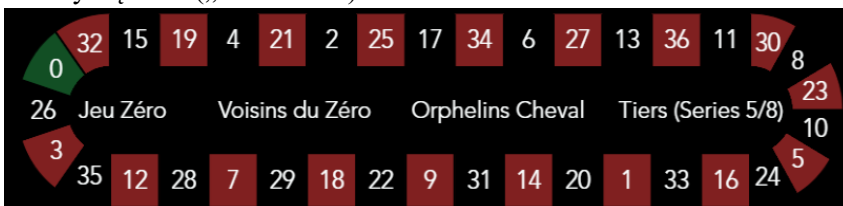
Vidiniai statymai:

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

Išoriniai statymai:

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

Lenktynių trasa („Racetrack“)



„Voisins du Zero“

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

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

### „Jeu Zero“

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

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

### „Tiers (Series 5/8)“

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

### „Orphelins Cheval“

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

- 1 žetonas ant 1 (tiesus)
- 1 žetonas ant ribos tarp 6 ir 9
- 1 žetonas ant ribos tarp 14 ir 17
- 1 žetonas ant ribos tarp 17 ir 20
- 1 žetonas ant ribos tarp 31 ir 34

### Kaimyniniai statymai:

Tai „N“ žetonų statymai, apimantys tam tikrą skaičių ir „N“ kitų skaičių, ant ruletės stalo esančių arčiausiai to skaičiaus iš kairės ir dešinės. „N“ gali apimti intervalą nuo 1 iki 8. Norint atlikti kaimyninį statymą, lošėjas turi spustelėti skaičių lenktynių trasoje. Žetonas bus pastatytas ant to skaičiaus ir keturių artimiausių kaimyninių skaičių.

### Šaukiami statymai

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

- „Voisins du Zero“ – statymas toks pat, kaip prieš tai aprašytas statymas, kurį galima atlikti lenktynių trasoje.
- „Jeu Zero“ – statymas toks pat, kaip prieš tai aprašytas statymas, kurį galima atlikti lenktynių trasoje.
- „Pakopos (5/8 serija)“ – statymas toks pat, kaip prieš tai aprašytas statymas, kurį galima atlikti lenktynių trasoje.
- „Orphelins a Cheval“ – statymas toks pat, kaip prieš tai aprašytas statymas, kurį galima atlikti lenktynių trasoje.
- „Orphelins en Plein“ – aštuonių žetonų statymas, apimantis 1+6+9+14+17+20+31+34, po vieną žetoną kiekvienam skaičiui.
- Raudonoji gyvatė – tai vidinis statymas, atliekamas ant skaičių 1+6+9+14+17+20+31+34, 27, 30, 32 ir 34. Už kiekvieną skaičių pastatoma po vieną tiesaus statymo žetoną. Statymas pavadintas pagal į gyvatę panašų skaičių išsidėstymą ant stalo ir apima tik raudonus skaičius.
- „Nassa“ – tai statymas, atliekamas ant skaičių, kurie yra arčiausiai nulio. Skaičiai, už kuriuos statoma, yra 0, 3, 35, 15, 19, 25, 32 ir 35. Po vieną ar po keletą žetonų statoma tokia tvarka: vienas ant ribos tarp 0 ir 3, vienas ant ribos tarp 12 ir 15, vienas ant tiesaus 19, vienas ant tiesaus 25 ir vienas ant ribos tarp 32 ir 35.
- Juodieji išskaidyti – tai vidinis statymas ir yra atliekamas ant visų septynių įmanomų juodus skaičius skiriančių linijų.

Riba tarp 8 ir 11, riba tarp 10 ir 13, riba tarp 17 ir 20, riba tarp 26 ir 29, riba tarp 28 ir 31.

- „Finale en plein“ 0 statymai 4 žetonais vienu žetonu kiekvienas apima 0+10+20+30.
- „Finale en plein“ 1 statymai 4 žetonais vienu žetonu kiekvienas apima 1+11+21+31.
- „Finale en plein“ 2 statymai 4 žetonais vienu žetonu kiekvienas apima 2+12+22+32.
- „Finale en plein“ 3 statymai 4 žetonais vienu žetonu kiekvienas apima 3+13+23+33.
- „Finale en plein“ 4 statymai 4 žetonais vienu žetonu kiekvienas apima 4+14+24+34.
- „Finale en plein“ 5 statymai 4 žetonais vienu žetonu kiekvienas apima 5+15+25+35.
- „Finale en plein“ 6 statymai 4 žetonais vienu žetonu kiekvienas apima 6+16+26+36.
- „Finale en plein“ 7 statymai 3 žetonais vienu žetonu kiekvienas apima 7+17+27.
- „Finale en plein“ 8 statymai 3 žetonais vienu žetonu kiekvienas apima 8+18+28.
- „Finale en plein“ 9 statymai 3 žetonais vienu žetonu kiekvienas apima 9+19+29.
- Kiekvienas „Finale a cheval“ 0/3 statymas 4 žetonais vienu žetonu apima 0/3+10/13+20/23+30/33.
- Kiekvienas „Finale a cheval“ 1/4 statymas 4 žetonais vienu žetonu apima 1/4+11/14+21/24+31/34.
- Kiekvienas „Finale a cheval“ 2/5 statymas 4 žetonais vienu žetonu apima 2/5+12/15+22/25+32/35.
- Kiekvienas „Finale a cheval“ 3/6 statymas 4 žetonais vienu žetonu apima 3/6+13/16+23/26+33/36.

Labiausiai uždelsti – tai 1, 2, 5, 10, 12, 15 ir 18 skaičių, kurie nebuvo išsukti ilgiausią paeiliui einančių lošimų skaičių. Šie skaičiai skiriasi nuo „šaltų“ skaičių, kurie pasitaiko retai, tačiau neseniai galėjo būti išsukti. Paskutiniai skaičiai – tai 3, 5, 6, 10, 12, 15 ir 18 skaičių, kurie buvo išsukti.

Išmokų lentelė:

Statymas	Išmoka
Tiesioginis („Straight Up“)	35:1
Padalintas („Split“)	17:1
Eilė („Street“)	11:1
Kampas („Corner“)	8:1
Linija („Six Line“)	5:1
Stulpelis / skyrius („Column / Section“)	2:1
Aukštas / žemas („High / Low“)	1:1
Išorinis („Outside“)	1:1

Galimi ypatingi atvejai:

- Jei sukimas apibrėžtas kaip negaliojantis, ši padėtis vadinama „No Spin“ („Negaliojantis sukimas“).
- „No Spin“ („Negaliojantis sukimas“) taikomas šiais atvejais:
  - Kamuoliukas sukosi mažiau nei 4 pilnus apsisukimus.
  - Kamuoliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi kaip ir ratas.
  - Kamuoliukas arba ratas buvo pasuktas neteisinga linkme. Ruletės kamuoliukas turi būti įsukamas priešingai rato sukimosi kryptiai.
  - Ratas nustojo sukintis sukimosi metu, t. y. neapsisukęs bent keturių kartų aplink važiavimo taką.
  - Kamuoliukas sustoja ir neįkrenta į padalą, o tiesiog sukasi ant rato daugiau nei 3 pilnus apsisukimus.
  - Kamuoliukas išskrido iš rato.
  - Bet koks pašalinis daiktas įkrenta į ratą.
- Negaliojančio sukimo „No Spin“ atveju, lošėjų atlikti statymai automatiškai gražinami. Ratas sustabdomas ir kamuoliukas dedamas į paskutinį iškritusį skaičių, lošimas toliau tęsiamas įprasta eiga, jeigu ruletėje išsuktas skaičius neužregistruojamas sistemoje, pradiniai statymai gražinami.
- 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, o laimėjimai išmokami pagal realiai išsuktą skaičių.