

PATVIRTINTA

Lošimų priežiūros tarnybos prie

Lietuvos Respublikos finansų

ministerijos direktoriaus

2023 m. birželio 1 d. įsakymu Nr. DIE-307

## UAB „UNIGAMES“ NUOTOLINIO LOŠIMO ORGANIZAVIMO REGLAMENTO PRIEDO NR. 3 PAPILDYMAS NR. 7

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 5.13 iki 5.19, kuriuose atitinkamai nurodomi gamintojo „Pragmatic Play“ nuotolinių stalo lošimų gyvai pavadinimai bei išdėsto juos taip:

5. Gamintojas – „Pragmatic Play“:

5.13. Sprogimo miestas („Boom City“);

5.14. Įjungta ruletė („PowerUp Roulette“);

5.15. Greitasis Juodasis Džekas („Speed Blackjack“);

5.16. Super 8 Bakara („Super 8 Baccarat“);

5.17. Saldi Bonanza saldainių šalis („Sweet Bonanza Candyland“);

5.18. VIP Juodasis Džekas („VIP Blackjack“);

5.19. Likimo Bakara 6 Gyvai („Live Fortune 6 Baccarat“).

### 5.13. Sprogimo miestas („Boom City“)

- Mažiausias statymas: 0,10 €. Didžiausias statymas: 3 000 €. Didžiausias laimėjimas: 1500 000 €. Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 10.

Lošimo tikslas:

- Lošimo tikslas yra atspėti išridentų kauliukų rezultatą. Atspėjęs laukelį teisingai, lošėjas laimi savo statymo išmoką. Specialios funkcijos gali suteikti papildomų laimėjimų padaugindamos pradinį statymą, atsižvelgiant į statymo tipą

Lošimo taisyklės:

- Lošime yra televizijos siena su 36 spalvotais segmentais ir skirtingomis lošimo baigtimis. Lošėjai gali rinktis iš šešių statymų: trys iš jų yra tiesioginiai statymai ant daugiklių („Multipliers“): 1x, 2x ir 5x, o kiti trys yra statymai ant unikalių papildomų („Bonus“) lošimų: kauliukų mūšis („Dice Battle“), laimingas kritimas („Lucky Drop“) ir smūgis arba pagreitis („Boom or Bust“), taip pat yra papildoma jėgos į viršų („PowerUP“) funkcija, kuris gali suteikti papildomą daugiklį („Multiplier“).
- Pagrindinio lošimo baigties rezultatas nustatomas ridenant du kauliukus, kurie bus rodomi lošimo televizijos sienoje – kiekvienas paminėtas simbolis atitinka vieną iš šių specialių funkcijų. Dar vienas laukelio tipas yra pralaimėjimas („All Bust“), kuris reiškia pralaimėjimą iškart. Kiekvieno laukelio skaičius kiekviename lošime gali skirtis.
- Kai jėgos į viršų („PowerUP“) laukelis iškrenta ant sienos, įvyksta šie veiksmai:
  1. Visi pralaimėjimo („All Bust“) laukeliai pakeičiami 1x daugiklio („Multiplier“) laukeliais su išmokomis nuo 20x iki 50x (taip bus tik pirmo jėgos į viršų („PowerUP“) metu, prasidėjus lošimui; visų kitų jėgos į viršų („PowerUP“) papildomo lošimo metu šie laukeliai bus laikomi įprastais 1x daugiklio („Multiplier“) laukeliais su padidintu daugikliu („Multiplier“) ir jiems taikomos visos toliau aprašytos taisyklės).
  2. Daugiklis („Multiplier“) atsitiktinai pasirenkamas iš 24 laukelių ant sienos, kurių vertė yra nuo 2x iki 5x. Likusiems 12 laukelių bus taikomos ankstesnio išmokėjimo sąlygos.

### 3. Lošimas inicijuoja naują ridenimą su atnaujintais daugikliais („Multiplier“) ant sienos.

#### Kauliukų mūšis („Dice Battle“)

- Šiame papildomame lošime lošėjui reikia pasirinkti būsimos kauliukų kovos pusę (auksinę arba mėlyną). Tikslas yra atspėti, kurios pusės skaičius bus didesnis. Po to, kai prasideda papildomas lošimas, kiekvienas kauliukas ridenamas 3 kartus ir pagal taškus nustatoma papildomo lošimo baigtis. Kuo aukštesni bendri taškai, tuo didesnis yra skiriamas daugiklis („Multiplier“). Laimėtojo pusė gauna papildomą išmoką kuri yra lygi pralaimėjusios pusės daugikliui („Multiplier“).
- Kiekvienas kauliuko skaičius yra taškas ir tuo pat metu daugiklio („Multiplier“) vertė (pavyzdžiui, kauliukas su 6 taškeliais užtikrina taškus pusei ir pagerina bendrą daugiklį („Multiplier“) 6x jį sumuojant su kito kauliuko ridenimų baigtimis). Jei abi pusės turi tiek pat taškų, toks atvejis yra laikomas lygiosiomis ir abi pusės gauna tokį patį daugiklį („Multiplier“).



- Šiame papildomame lošime galite laimėti prizą, kuris bus 500x didesnis nei lošimo rezultatas, jei bus įvykdyta ši sąlyga: kiekvieno pasirinkto kauliuko akių skaičius bus 6.
- Pradedant šį papildomą lošimą po jėgos į viršų („PowerUP“) ridenimo, laimėta suma bus padauginta iš jėgos į viršų („PowerUP“) daugiklio („Multiplier“), jei kauliukų mūšis („Dice Battle“) prasidės suaktyvintus jėgos į viršų („PowerUP“) papildomo lošimo laukelį ankstesniame ridenime.

#### Laimingas kritimas („Lucky Drop“)

- Šiame papildomame lošime šeši stulpeliai yra užpildyti daugikliais („Multipliers“), kur kiekvienas stulpelis yra skirtas tam tikram kauliuko rezultatui nuo 1 iki 6. Kuo daugiau stulpelis surinks kauliuko rezultatų, tuo didesnis bus daugiklis („Multiplier“). Lošime daugikliai („Multipliers“) yra garantuoti, net jei kuris nors stulpelis praleistų visus kauliuko ridenimus. Tikslas yra atspėti stulpelį su didžiausia papildomo lošimo baigtimi. Papildomo lošimo pradžioje kiekvienas kauliukas turi 3 ridenimus ir remiantis šių ridenimų baigtimis, nustatomas kiekvieno stulpelio rezultatas. Po 6 ridenimų, papildomo lošimo rezultatai nustatomi kiekvienam stulpeliui. Po kiekvieno ridenimo daugiklis („Multiplier“) pridedamas prie vieno iš stulpelių. Papildomas lošimas prasideda su paprastu daugikliu („Multiplier“) kiekviename stulpelyje, kuris yra lygus 5x. Daugikliai („Multipliers“), nusileidžia, jei kauliukas pataiko tinkamą tašką. Einantis po daugiklis („Multiplier“), yra didesnis nei prieš tai buvęs. Pasirinkite stulpelį, pagal kurį norite sekti kauliuko vertę.








- Turite pasirinkti vieną iš šešių kauliuko baigčių paspausdami/spustelėdami UI skydelį, kuris reiškia stulpelio rezultatą. Galite pakeisti savo pasirinkimą iki sprendimui skirto laiko pabaigos paspausdami / spustelėdami kitą pasirinkimą.
- Jei nepasirinkote, vienas iš pasirinkimų bus parinktas atsitiktiniu būdu.
- Pradedant šį papildomą lošimą, po jėgos į viršų („PowerUP“) papildomo lošimo ridenimo, laimėta suma bus padauginta iš jėgos į viršų („PowerUP“) daugiklio („Multiplier“), jei laimingas kritimas („Lucky Drop“) prasidės suaktyvintus jėgos į viršų („PowerUP“) papildomo lošimo laukelį ankstesniame ridenime.

#### Smūgis arba pagreitis („Boom or Bust“)

- Šiame papildomame lošime turite kilti lygiais į viršų priimant sprendimus: priimti siūlomus pinigus ar tęsti lošimą. Čia galite laimėti didesnę išmoką, tačiau taip pat ir labiau rizikuojate. Lošimas prasideda pirmu ridenimu nustatant pradinį daugiklį („Multiplier“), kurio negalite pralaimėti. Priklausomai nuo pirmo ridenimo baigties, daugikliai („Multipliers“) būsimiems lygiams yra parenkami ir rodomi. Kiekvieno lygio baigtį nulemia kauliuko ridenimas. Kauliuko taškai atitinka sektorių linijos lygyje. Kauliuko ridenimas nulemia kiekvieno lygio laukelį. Papildomas lošimas susideda iš 8 lygių, kai kiekvienas lygis turi 6 laukelius, kiekvieno iš šių laukelių vertės atsiranda atsitiktinai ir gali būti viena iš šių:

Simbolis	Reikšmė
----------	---------

	Daugiklis („Multiplier“) - kuo aukštesnis lygis, tuo didesnis siūlytiną daugiklis („Multiplier“).
	Aukštesnis lygis – papildomas lošimas, kuris gali lošėją perkelti nuo 1 iki 3 lygių į priekį ir nusileisti ant daugiklio („Multiplier“), kuris apsaugo nuo pralaimėjimo.
	Super šuolis – papildomas lošimas, kuris perkelia lošėją į 6 lygį apsaugant nuo pralaimėjimo.
	Saugus daugiklis („Multiplier“) – papildomas lošimas, kuris padidina jūsų pradinį daugiklį („Multiplier“)
	Pralaimėjimas – patekus ant šio laukelio pralaimima iškart, bet gaunate pradinį daugiklį („Multiplier“).

- Kiekvieną kartą atsistojus ant daugiklio („Multiplier“) laukelio turite priimti sprendimą: „išsigryninti“ pasiūlytą sumą ar lošti toliau.
- Pradedant šį papildomą lošimą, po jėgos į viršų („PowerUP“) papildomo lošimo ridenimo, laimėta suma bus padauginta iš jėgos į viršų („PowerUP“) daugiklio („Multiplier“), jei smūgis arba pagreitis („Boom or Bust“) prasidės suaktyvinus jėgos į viršų („PowerUP“) papildomo lošimo laukelį ankstesniame ridenime.

### Išmokos

Laukelis sienoje	Laukelių skaičius	Išmoka
1x	Nuo 12 iki 13	1:1
2x	Nuo 9 iki 11	2:1
5x	Nuo 4 iki 6	5:1
Kauliukų mūšis („Dice Battle“)	Nuo 1 iki 2	Atitinkamai pagal papildomo lošimo baigtį
Laimingas kritimas („Lucky Drop“)	Nuo 1 iki 2	Atitinkamai pagal papildomo lošimo baigtį
Smūgis arba pagreitis („Boom or Bust“)	Nuo 0 iki 1	Atitinkamai pagal papildomo lošimo baigtį
Jėga į viršų („PowerUP“)	3	Pagal daugiklį („Multiplier“), sugeneruotą intervale nuo 2x iki 5x Atsiradus keletui jėga į viršų („PowerUP“) papildomų lošimų iš eilės, visi jų daugikliai („Multipliers“) sudauginami vienas su kitu.

Lošimo sutrikimai ir sprendimai:

- Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu lošėjui, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus grąžinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.
- Atsijungimas nuo lošimo:
- Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti.
- Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

### 5.14. Įjungta ruletė („PowerUp Roulette“)

- Mažiausias statymas: 0,10 €. Didžiausias statymas: 5 000 €. Didžiausias laimėjimas: 500 000 €. Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 18.

## Lošimo tikslas:

- Lošimo tikslas yra atspėti, kur besisukantis rutuliukas sustos viename iš ruletės rato skyrelių. Laimi statymai, kurie buvo pastatyti pozicijose, į kurias įeina iškritę skaičiai ar ant atitinkamų pasirinkimų. Laimėjimo dydis priklauso nuo pastatytos sumos ir iš anksto nustatyto laimėjimo koeficiento.

## Lošimo taisyklės:

- Norint pradėti lošti, lošėjas turi palaukti, kol prasidės statymų laikas, pasirinkti žetono vertę ir sumą, kurią norėtų statyti ir padėti žetonus norimuose laukeliuose. Jokie statymai, pasibaigus statymui skirtam laikui, nepriimami.
- Rutuliukas sukamas ruletės rate pagal galiojančias sukimo taisykles. Kai rutuliukas sustoja ant tam tikro skaičiaus, jis bus paryškintas. Kiekvieno sukimo metu yra vienodas šansas, kad 3, 4 arba 5 skaičiai iš ruletės išdėstymo bus pakelti į jėgos į viršų („PowerUP“) funkcijos numerius. Jei kamuoliukas nusileidžia ant vieno iš jėgos į viršų („PowerUP“) funkcijos skaičių, visi statymai ant skaičiaus patenka į pirmąjį jėgos į viršų („PowerUP“) funkcijos papildomo lošimo sukimą ir turi galimybę gauti iki 500x daugiklį („Multiplier“), net jei nebuvo atliktas statymas ant jėgos į viršų („PowerUP“) funkcijos aktyvuojančio skaičiaus. Toliau iki 4 kartų galima aktyvuoti ir daugiau jėgos į viršų („PowerUP“) funkcijos sukimų, o kiekviename iš tų 4 galimų sukimų, prizai didėja iki maksimalaus 8000x ir suteikia teorinį maksimalų 15525x sukauptą išmokėjimą už vieną statymą ant skaičiaus. Jei kuris nors iš lošėjo statymų apima laimingą skaičių, laimėjimas išmokamas pagal išmokų lentelę.
- Statymai, kurie atliekami ant sunumeruotų vietų arba tarp jų esančių linijų, vadinami vidiniais statymais, o tie, kurie dedami ant specialių langelių, esančių žemiau ir kairiau nuo lentos, vadinami išoriniais statymais.

## Vidiniai statymai

- Tiesus – lošėjas deda žetoną tiesiai ant konkretaus skaičiaus (įskaitant nulį).
- Padalintas Statymas – lošėjas deda žetoną ant linijos tarp bet kokių dviejų skaičių (pvz., tarp 0/2, 16/17).
- Gatvės Statymas – lošėjas deda žetoną ant žemutinio bet kokių skaičių eilutės galo išorinėje statymo pusėje. Gatvės statymas uždengia tris skaičius (pvz., gatvė 7, 8, 9). Statymai padėti ant 0, 1 ir 2 arba 0, 2 ir 3 susikirtimuose taip pat laikomi gatvės statymais.
- Kampo Statymas – lošėjas deda žetoną linijų susikirtimuose, kur susikerta keturi skaičiai. Uždengiami visi keturi skaičiai (pvz., kampas 5, 6, 8, 9). Statymas uždėtas ant 0, 1, 2, 3 (apatinio 0 ir 1 susikirtimo) yra taip pat laikomas kampo statymu.
- Šešių Linijos Statymas – lošėjas deda savo žetoną ant T formos susikertančių linijų tarp dviejų susikertančių gatvių. Šešių-linijos statymas uždengia visus skaičius abiejose eilutėse, iš viso šešis skaičius (pvz., šešių linija 4, 5, 6, 7, 8, 9).
- Stulpelio Statymas – lošėjas deda žetoną į vieną iš dėžučių, pažymėtų „2:1“ stulpelių pabaigoje, kad uždengtų visus skaičius tame stulpelyje; iš viso dvylika skaičių. Nulis neuždengiamas jokių stulpelių. Tuzino Statymas – lošėjas deda žetoną į vieną iš trijų dėžučių, pažymėtų „1st 12“, „2nd 12“ arba „3rd 12“, kuris uždengia dvylika skaičių intervale nuo 1 iki 36. Nulis tuzinu neuždengiamas.
- Lyginių Šansai – žetonas padedamas į vieną iš šešių dėžučių, padengiančių 18 skaičių lentoje, kaip parašyta ant dėžutės: Raudoni /juodi, lyginiai / nelyginiai, maži skaičiai (nuo 1 iki 18) arba dideli skaičiai (nuo 19 iki 36). Nulis neuždengiamas jokia dėžute.

Statymo tipas	Uždengimas	Išmoka
Tiesus	1 skaičius	24-7999*:1
Padalintas	2 skaičiai	17:1
Gatvė	3 skaičiai	11:1
Kampas	4 skaičiai	8:1
Šešių Linija	6 skaičiai	5:1
Stulpelis / Tuzinas	12 skaičių	2:1
Raudona / Juoda	18 skaičių	1:1
Lyginiai / Nelyginiai	18 skaičių	1:1

## Išoriniai statymai

- „Voisins Du Zero“ yra 9 žetonų statymas, padengiantis nulį ir septynis skaičius dešinėje ir devynis skaičius kairėje. Tai yra didžiausias rato sektorius. Ruletės trasoje jis pažymėtas „Voisins“. Šio statymo pasiskirstymas toks:
  - 2 žetonai ant gatvės statymo 0/2/3;
  - 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 ir 32/35;
  - 2 žetonai ant gatvės statymo 25/26/28/29.
- „0 Game“ yra 4 žetonų statymas, kuris padengia nulį ir artimiausius kaimyninius skaičius. Žetonai dedami ant 0 lošimo sektoriaus taip:
  - 1 žetonas tiesiai: 26;
  - 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 0/3, 12/15, ir 32/35.
- „Tiers Du Cylindre“ yra 6 žetonų statymas, kuris uždengia skaičius rato sekoje nuo trisdešimt trijų iki dvidešimt septynių imtinai. Ruletės trasoje jis pažymėtas „Tiers“. Pavadinimas gali būti išverstas tiesiogiai kaip „Trečdalis rato“ ir žetonai dedami ant padalinto 12 skaičių statymo: 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 ir 33/36.
- „Orphelins“ yra 5 žetonų statymas, kuris uždengia skaičius dviejuose rato sektoriuose nuo „Tiers“ ir „Voisins“. Šis statymo pasiskirstymas yra toks:
  - 1 žetonas tiesiai: 1;
  - 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 6/9, 14/17, 17/20 ir 31/34.

## Kaimyniniai statymai

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

## Taisyklė: „Galiojantis ruletės sukimas“

- Laimingas skaičius galioja tik tada, kai sukimas buvo laikomas galiojančiu. Galiojantis sukimas apibrėžiamas taip: ruletės kamuoliukas turi būti sukamas priešinga rato sukimo kryptimi ir turi sukintis bent tris pilnus apsisukimus, skaičiuojamus nuo taško, kuriame kamuoliukas buvo paleistas į rato vėžę prieš įkrisdamas, kad sukimas būtų laikomas galiojančiu. Jeigu sukimas nebuvo toks, kaip apibrėžta, situacija vadinama „Sukimo Nėra!“. Situacijos „Sukimo Nėra!“ paskelbiamos, kai:
  - Kamuoliukas padarė mažiau nei 3 pilnus apsisukimus;
  - Kamuoliukas sukosi ta pačia kryptimi kaip ir ratas;
  - Ratas sukimosi metu sustojo;
  - Kamuoliukas įstrigo, nesvarbu, ar dėl skirtuko, kamuoliuko stotelės ar skaičių takelio; Kamuoliukas iššoko iš rato (kamuoliukas iššoko);
  - Kamuoliukas prieš sukimą išsprūdo / iškrito; rate sukimosi metu atsidūrė pašalinis objektas. Jeigu „Sukimo nėra!“, rutuliuko sukimas iš naujo atliekamas pagal standartines procedūras.
- Statymai lieka galioti iki kito tinkamo sukimo.

## Lošimo sutrikimai ir sprendimai:

- Jei lošimo procedūroje yra klaidų, lošimas laikinai pristabdomas ir apie tai bus pranešta pamainos vadovui. Lošėjai bus informuoti ekrane rodomu iššokančiu pranešimu, pranešančiu lošėjui, kad problema yra tiriama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant išspręsti klaidą, lošimas tęsis kaip įprasta. Jei sprendimas iš karto neįmanomas, lošimas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus gražinti visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

## Atsijungimas nuo lošimo:

- Lošimai transliuojami internetu, kuris neišvengiamai kartais gali atsijungti.

- Jei ryšys nutrūktų po to, kai buvo atliktas statymas nepasibaigus laikmačiui, statymas nebus išskaičiuotas iš likučio. Jei atsijungimas įvyksta po to, kai statymas buvo baigtas ir jau buvo išskaičiuotas iš likučio, tačiau kol dar nėra žinomi lošimo rezultatai, statymas bus apdorojamas įprastai, o likutis atnaujinamas pagal lošimo rezultatus.

### 5.15. Greitasis Juodasis Džekas („Speed Blackjack“)

- Mažiausias statymas: 10,00 €. Didžiausias statymas: 2500 €. Didžiausias laimėjimas: 250 000 €. Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 10.
- 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.

Lošimo taisyklės:

- Norint pradėti lošimą, lošėjas turi užimti vietą prie stalo, pasirinkti statymo sumą ir spustelėjęs ją padėti į pažymėtą langelį. Prasidėjus statymų laikui (10 sekundžių), galima atlikti bet kokius papildomus statymus arba pakeisti pradinį statymą. Jeigu kitas lošėjas pradėjo lošimą, lošėjui leidžiama dalyvauti ir atlikti savo statymus, kol ekrane bus rodomas pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“.
- Pasibaigus statymo laikui, krupjė pradeda dalyti kortas, pradedant nuo lošėjo iškart iš kairės ir kiekvienam lošėjui paeiliui, o sau – paskutiniam. Antra karta padalijama tokiu pačiu būdu, kiekvienam lošėjui atversta, o krupjė gauna užverstą kortą.
- Išdalinus visas kortas, lošėjai turi pasirinkti vieną iš šių parinkčių: prašyti papildomos kortos, likti su turimu deriniu, dvigubinti arba padalinti).
- Po to, kai visi lošėjai priima sprendimus, krupjė atverčia savo užverstą kortą ir išdalija papildomas kortas, vadovaudamasis ant stalo užrašyta taisykle: Krupjė turi traukti 16 ir sustoti ties 17; Tai reiškia, kad jei krupjė turi 16 arba mažiau, jis traukia papildomas kortas.
- 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.
- Kai lošimas baigiamas, krupjė surenka visas atverstas ant stalo kortas, deda jas prie nereikalingų ir atidaro kito lošimo statymus.

Kortų vertė

- 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.

Statymai:

Šalutiniai statymai

- Statymo metu lošėjas gali atlikti šalutinius statymus, bet tik po to, kai langelyje atliekamas pagrindinis statymas.
- Šalutinių statymų ir išmokų aprašymai rodomi lange „Statymo Limitai“ ir „Išmokos“.
- Galimi dviejų tipų šalutiniai statymai:
  - Tobulos Poros (TP): šalutinis statymas atliekamas prieš išdalinant visas kortas. Tai suteikia galimybę laimėti papildomai pinigų, jeigu lošėjo dvi pirmosios kortos yra pora. Yra 3 rūšių poros:
    - o Tobula Pora – dvi identiškos kortos (pvz., dvi širdžių karalienės);

- o Spalvota Pora – dvi tos pačios vertės ar raidės kortos ir tokios pačios spalvos, bet skirtingų ženklų (pvz., 2 širdys + 2 būgnai);
- o Mišri Pora – dvi tos pačios vertės ar raidės kortos ir tokios pačios spalvos, bet skirtingų ženklų (pvz., 2 širdys + 2 būgnai);
- Norint laimėti tobulos poros statymą, lošėjas turi atlikti savo statymą pagal stalo limitus specialiai tam skirtoje vietoje, pažymėtoje „TP“ prieš išdalijant kortas. Laimėję šalutiniai statymai bus rodomi iškart po to, kai kiekviename lošime dalyvaujančiame langelyje bus išdalintos dvi pradinės kortos.

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

- 21+3 – šalutinis statymas, kuris yra pagrįstas 3 kortų kombinacija, naudojant krupjė viršutinę kortą ir dvi pradines kortas lošėjo kortų kombinacijoje, kurios sudaro 3 kortų pokerio kombinaciją:
  - Trys identiškos („Suited Strips“) – trys tos pačios vertės ir ženklo kortos (pvz., trys širdžių tūzai);
  - Eilė ir spalva („Straight Flush“) – trys kortos iš eilės ir to paties ženklo (pvz., 10, valetas ir pikų dama);
  - Trys vienodos („Three of a kind“) – trys tos pačios vertės kortos (pvz., širdžių karalienė, būgnų karalienė ir gilių karalienė);
  - Eilė („Straight“) – trys kortos iš eilės, bet skirtingo ženklo (tūzas gali būti naudojamas eilėje kaip tūzas, 2 ir 3 arba eilėje karalienė, karalius ir tūzas);
  - Spalva („Flush“) – trys skirtingos vertės, bet vienodo ženklo kortos (pvz., 2, 6 ir gilių karalius).
- Norint laimėti 21+3 statymą, lošėjas turi atlikti savo statymą specialiai tam skirtoje vietoje, pažymėtoje „21+3“ prieš išdalijant kortas, pagal stalo limitus. Laimėję šalutiniai statymai bus rodomi iškart po to, kai kiekviename lošime dalyvaujančiame langelyje bus išdalintos dvi pradinės kortos.
- Jei lošėjo kortų kombinacija apima du laiminčius derinius, išmokėta bus už didesnę kombinaciją.

Derinys	Išmoka
Trys identiškos	100:1
Eilė ir spalva	40:1
Trys vienodos	30:1
Eilė	10:1
Spalva	5:1

#### Galimi ypatingi atvejai:

- Lošėjas yra asmeniškai atsakingas už teisingą savo statymų pozicionavimą prie „Juodojo Džeko“ stalo.
- Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims ar žmogiškoms klaidoms, nedelsiant pranešama pamainos vadybininkui. Jei techninės kliūtis nepavyksta išspręsti iš karto, lošimas atšaukiamas, o pradiniai statymai grąžinami visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.
- Lošėjo statymas gali būti atmestas pasibaigus statymo laikui, dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių statymo sumos reikalavimų ar dėl kitų sandorio problemų.
- Jeigu lošėjas pasirinko mažesnę statymo sumą, nei nurodyta minimali, lošėjo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Pasibaigus statymo laikui neaktyvūs žetonai pašalinami.
- Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą, jis bus pakeistas automatiškai; lošėjas apie tai bus informuotas lošimo laukelyje.
- Jei lošimas atšaukiamas, o lošėjo šalutinis statymas būtų laimėjęs pagal turimą kortų kombinaciją, laimėjimas pervedamas į lošėjo sąskaitą.
- Jeigu lošime ant grindų nukrito 3 kortos, turi vykti Kortų keitimo procedūra:

- Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
- Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
- Kortų keitimo procedūra vyksta prie kiekvieno kortų lošimo stalo kartą per 24 valandas. Tačiau taip pat gali būti vykdoma šiais atvejais, kai ant grindų nukrenta 3 kortos. Kortos nustatyta tvarka turi būti sumaišomos maišikliu, esančiu ant stalo arba jas gali maišyti krupjė.

### 5.16. Super 8 Bakara („Super 8 Baccarat“)

- Mažiausias statymas: 0,20 €. Didžiausias statymas: 5 000 €. Didžiausias laimėjimas: 150 000 €. Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 17.
- Lošimo tikslas – atspėti, kuriam iš lošiančių lošimo laukų – Lošėjui („Player“) ar Bankininkui („Banker“), iškris kortų kombinacija, kurios suma artimesnė 9, ar bus lygiosios.

Lošimo taisyklės:

- Norint pradėti lošti, lošėjas pasirenka statymo sumą, spustelėdamas atitinkamą žetoną ir pasirinkdamas vieną iš lošimo laukelių – Lošėją, Bankininką arba lygiašias.
- Lošėjui bus leidžiama atlikti ar keisti savo statymus, kol ekrane bus rodomas pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“.
- Kuomet statymui skirtas laikas baigiasi, krupjė padalina 4 pradines kortas tokia tvarka: 1-oji ir 3-oji kortos į Lošėjo pusę, o 2-oji ir 4-oji kortos į Bankininko pusę.
- Jei abiem pusėms reikalinga 3-oji korta, krupjė suteikia po papildomą kortą pagal žemiau paaiškintą „Trečiosios Kortos Taisyklę“.
- Laimi ta pusė, kurios taškų suma artimiausia 9. Jeigu taškų suma lygi, lošimas baigiamas lygiosiomis. Kai lošimas baigtas, krupjė surenka visas atverstas ant stalo kortas, deda jas prie nereikalingų ir paskelbia kito lošimo statymų pradžią.
- Jei praėjusiam lošime viena ar abi papildomos kortos nebuvo panaudotos, jos bus naudojamos kaip pradinės kito lošimo kortos.

Trečiosios Kortos taisyklė

- Yra 3 atvejai, kai lošimas pasibaigia išdalinus 4 kortas (maža kortų kombinacija) be jokių papildomų kortų:
  - Kai Lošėjo ir Bankininko pirmųjų 2 kortų suma lygi 8 ar 9 taškams (natūrali kortų kombinacija);
  - Kai Lošėjas turi 6 taškus, o Bankininkas turi 7 ar atvirkščiai;
  - Kai yra lygiosios, surinkti 6, 7, 8 ar 9 taškai.
- Jei lošėjui ir bankininkui išdalinamos pradinės dviejų kortų kombinacijos, kurių vertė 0–7, peržiūrima „Trečiosios Kortos Taisyklė“, kad būtų nustatyta, ar trečioji korta turi būti išdalinta vienai ar abiem rankoms. Lošėjas visada pradeda ėjimą.

Jeigu lošėjo dviejų kortų suma:	Veiksmai
0, 1, 2, 3, 4, 5	Lošėjas turi imti
6, 7	Lošėjas turi imti
8, 9 (natūrali kombinacija)	Abi kortų kombinacijos turi sustoti

Statymai:

- Yra trys skirtingi pagrindiniai statymai, kuriuos galima atlikti atsižvelgiant į tris galimas baigtis: Lošėjas laimi (lošėjas turi didesnę taškų sumą), Bankininkas laimi ir Lygiosios (kai kortos Lošėjo ir Bankininko pusėje yra vertos tiek pat taškų).
- Tradiciškai „Baccarat“ Lošėjo statymo laukas yra mėlynos spalvos, Bankininko yra raudonas, o lygiųjų – žalias.
  - Laimingas statymas Lošėjui išmokamas 1:1.



- Laimingas statymas Bankininkui išmokamas 0,95:1.
- Laimingas statymas Lygiosioms išmokamas 8:1. Jei įvyksta lygiosios, statymai už lošėją ar bankininką neprarandami, o pastumiami.

Šalutiniai statymai:

Lošėjo raudona ir Lošėjo juoda

- „Lošėjo raudona ir Lošėjo juoda“ šalutiniai statymai laimi, jei dvi pradinės kortos arba visos trys lošėjui išdalintos kortos yra vienodos spalvos ir/ arba rūšies:
  - Pirmosios dvi lošėjui išdalintos kortos yra tos pačios spalvos: raudonos arba juodos;
  - Visos trys lošėjui išdalintos kortos yra tos pačios spalvos: raudonos arba juodos (laimėjimas neišmokamas už dvi pradines raudonos arba juodos spalvos kortas);
  - Visos trys lošėjui išdalintos kortos yra tos pačios rūšies ir spalvos: trys būgnai, trys pikai ir pan. (laimėjimas neišmokamas už dvi pradines raudonos arba juodos spalvos kortas).
- Tame pačiame lošime lošėjas gali atlikti tiek kurį nors vieną „Lošėjo raudona“ arba „Lošėjo juoda“, tiek abu „Lošėjo raudona ir Lošėjo juoda“ šalutinius statymus. Lošėjas laimi „Lošėjo raudona ir Lošėjo juoda“ šalutiniuose statymuose pagal šias baigtis:

Įvykis	Išmoka
2 vienos spalvos kortos	2:1
3 vienos spalvos kortos	4:1
3 vienos spalvos ir rūšies	10:1

Bankininko raudona ir Bankininko juoda

- „Bankininko raudona ir Bankininko juoda“ šalutiniai statymai laimi, jei dvi pradinės kortos arba visos trys Bankininkui išdalintos kortos yra vienodos spalvos ir / arba rūšies:
  - Pirmosios dvi Bankininkui išdalintos kortos yra tos pačios spalvos: raudonos arba juodos;
  - Visos trys Bankininkui išdalintos kortos yra tos pačios spalvos: raudonos arba juodos (laimėjimas neišmokamas už dvi pradines raudonos arba juodos spalvos kortas);
  - Visos trys Bankininkui išdalintos kortos yra tos pačios rūšies ir spalvos: trys būgnai, trys pikai ir pan. (laimėjimas neišmokamas už dvi pradines raudonos arba juodos spalvos kortas).
- Tame pačiame lošime lošėjas gali atlikti tiek kurį nors vieną „Bankininko raudona“ arba „Bankininko juoda“, tiek abu „Bankininko raudona ir Bankininko juoda“ šalutinius statymus. Lošėjas laimi „Bankininko raudona ir Bankininko juoda“ šalutiniuose statymuose pagal šias baigtis:

Įvykis	Išmoka
2 vienos spalvos kortos	2:1
3 vienos spalvos kortos	4:1
3 vienos spalvos ir rūšies	12:1

\*Po 30 lošimų pasikartojantys „Lošėjo raudona“, „Lošėjo juoda“ ir „Bankininko raudona“, „Bankininko juoda“ šalutiniai statymai yra išjungiami.

Lošėjo super pora ir Bankininko super pora

- „Lošėjo super pora ir Bankininko super pora“ šalutiniai statymai laimi, jei dvi pradinės Lošėjo ar Bankininko kortos sudaro žemiau nurodytą kortų porą:
  - Pikų 4-tų pora;
  - Visos kitos 4-tų poros;
  - Visos pikų poros (išskyrus pikų 4-tų porą);
  - Bet kokios kitos poros (išskyrus pikų 4-tų, kitų 4-tų ir visas pikų poros).

- Tame pačiame lošime, lošėjas gali atlikti „Lošėjo super pora ir Bankininko super pora“ šalutinius statymus kartu su bet kuriuo kitu šiame lošime galimu šalutiniu statymu. Lošėjas laimi „Lošėjo super pora ir Bankininko super pora“ šalutiniuose statymuose pagal šias baigtis:

<b>Įvykis</b>	<b>Išmoka</b>
Pikų 4-tų pora	40:1
Kitos 4-tų poros	20:1
Pikų poros (išskyrus pikų 4-tų porą)	30:1
Kitos poros (išskyrus pikų 4-tų, kitų 4-tų ir visas pikų poras)	10:1

\*Po 50 lošimų pasikartojantys „Lošėjo super pora“ ir „Bankininko super pora“ šalutiniai statymai yra išjungiami.

### Super 8

- „Super 8“ šalutiniai statymai laimi, jei dvi pradinės Lošėjo ar Bankininko kortos sudaro natūralų 8. Priklausomai nuo rezultato, galimos žemiau nurodytos baigtys:
  - Lošėjas arba Bankininkas laimi su natūraliu 8;
  - Lygiosios su natūraliais 8;
  - Lošėjas arba Bankininkas pralaimi su natūraliu 8.
- Tame pačiame lošime, lošėjas gali atlikti „Super 8“ šalutinius statymus kartu su bet kuriuo kitu šiame lošime galimu šalutiniu statymu. Lošėjas laimi „Super 8“ šalutiniuose statymuose pagal šias baigtis:

<b>Įvykis</b>	<b>Išmoka</b>
Lošėjas arba Bankininkas laimi su natūraliu 8	4:1
Lygiosios su natūraliais 8	6:1
Lošėjas arba Bankininkas pralaimi su natūraliu 8	6:1

\*Po 30 lošimų pasikartojantys „Super 8“ šalutiniai statymai yra išjungiami.

### Galimi ypatingieji atvejai:

- Lošėjas yra asmeniškai atsakingas už teisingą savo statymų pozicionavimą prie „Bakara“ stalo.
- Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims ar žmogiškoms klaidoms, nedelsiant pranešama pamainos vadybininkui. Jei techninės kliūtis nepavyksta išspręsti iš karto, lošimas atšaukiamas, o pradiniai statymai grąžinami visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.
- Lošėjo statymas gali būti atmestas pasibaigus statymo laikui, dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių statymo sumos reikalavimų.
- Jeigu lošėjas pasirinko mažesnę statymo sumą, nei nurodyta minimali, lošėjo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Pasibaigus statymo laikui neaktyvūs žetonai pašalinami.
- Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą, jis bus pakeistas automatiškai; lošėjas apie tai bus informuotas lošimo laukelyje.
- Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
  - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta / kortos turi būti grąžintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
  - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų, korta / kortos turi būti grąžintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
  - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
  - Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau.

- Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
- Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
- Jei korta randama paveikslėliu aukšty, apie tai pranešama pamainos vadybininkui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus gražinami.

### 5.17. Saldi Bonanza saldainių šalis („Sweet Bonanza Candyland“)

- Mažiausias statymas: 0,10 €. Didžiausias statymas: 2 000 €. Didžiausias laimėjimas: 500 000 €.
- Lošimo tikslas – teisingai atspėti skaičiaus ar simbolio segmentą, ant kurio rodyklė rato viršuje sustos. Atspėjęs teisingą skaičių ar simbolį, lošėjas gauna savo statymo išmoką.

Lošimo taisyklės:

- Lošime yra didelis vertikalus ratas, padalintas į 54 spalvotus segmentus, kuriuose išdėstyti skirtingi skaičiai (simboliai): 1, 2, 5. Kiekvienas skaičius nurodo atitinkamą išmoką. Papildomai yra išdėstyti 3 segmentai su „Cukraus bombos“ („Sugar Bomb“) simboliais, 3 segmentai su „Burbulo staigmena“ („Bubble Surprise“) simboliais, 2 segmentai su „Saldainių krytis“ („Candy Drop“) simboliais ir 1 segmentas su „Saldūs sukimai“ („Sweet Spins“) simboliu. Kiekvienas paminėtas simbolis atitinka vieną iš specialių funkcijų.
- Kiekviename naujame lošime papildomai galima aktyvuoti / įjungti specialią šio lošimo funkciją: lošėjo vartotojo sąsajoje esantį „cukraus bombos“ („Sugar Bomb“) stiprintuvą.



- Kaskart ratui sustojus „cukraus bombos“ („Sugar Bomb“) segmente laimėjimas bus padauginamas iš atsitiktinio daugiklio, kuris gali būti nuo 2x iki 10x. Atsitiktinį daugiklį laimi visi lošėjai, kurie yra aktyvavę „cukraus bombos“ („Sugar Bomb“) funkciją. Lošėjai kurie nebuvo aktyvavę šios funkcijos, papildomo atsitiktinio daugiklio nelaimi.
- „Cukraus bombos“ („Sugar Bomb“) funkcija lošėjui papildomai kainuoja 25 % nuo viso statymo sumos.
- Statymai turi būti atliekami statymams skirtu laiku (15 sekundžių) ant „Saldžios Bonanzos“ („Sweet Bonanza“) rato lentelės, kurioje rodomos visos šešios galimos statymo pozicijos:



- Norint pradėti lošimą lošėjas turi palaukti, kol pasirodys pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“, tuomet pasirinkti žetono vertę, sumą, kurią norėtų statyti ir padėti jį norimame statyti laukelyje (-iuose) lentelėje.
- Statymai gali būti atliekami statymui skirtu metu, kol krupjė paskelbia: „STATYMAI BAIGTI“.
- Bendra statymų suma bus rodoma laukelyje „Bendras statymas“.
- Krupjė pasuka ratą ir lošimas prasideda. Kai ratas sustoja ties skaičiumi ar simboliu, lošimo rezultatas nustatomas ir paryšklinamas lošimo ekrane. Jei išsuktas skaičius ar simbolis sutampa su simboliu, ant kurio atliktas statymas, lošėjas gauna laimėjimo išmoką pagal laimingo simbolio vertę, nurodytą išmokų lentelėje. Visa laimėta suma bus rodoma laimėjimo pranešime.

Statymai:

- Lošėjas gali statyti ant bet kurio iš šešių simbolių (1, 2, 5, „Burbulo staigmena“ („Bubble Surprise“), „Saldainių krytis“ („Candy Drop“) ir „Saldūs sukimai“ („Sweet Spins“). Lošėjo statymas:
  - Lošėjas laimi, jeigu rodyklė atsiduria segmento viduje ant pasirinkto skaičiaus ar simbolio.

- Laimėję statymai išmokami pagal laimėjimo skaičiaus koeficientą, kuris yra nuo minimalios vertės (skaičiaus, rodomo rato segmento ir statymų lentelėje) iki didžiausios vertės, kuri priklauso nuo papildomų lošimų ir atsitiktinio daugiklio, jei „Cukraus bombos“ („Sugar Bomb“) funkcija buvo aktyvuota tame lošime.
- Lošėjas pralaimi, jeigu rodyklė sustoja segmento viduje ties bet kuriuo kitu simboliu, ant kurio lošėjas nėra atlikęs statymo.
- Lošėjas gali atlikti statymus ant visų šešių statymų tipų tame pačiame lošime.

#### Išmokos

Rato segmentas	Segmentų skaičius	Išmoka
1	23	1:1
2	15	2:1
5	7	5:1
„Burbulo staigmena“ („Bubble Surprise“)	3	Atitinkamai pagal papildomo lošimo baigtį
„Saldainių kryptis“ („Candy Drop“)	2	Atitinkamai pagal papildomo lošimo baigtį
„Saldūs sukimai“ „Sweet Spins“	1	Atitinkamai pagal papildomo lošimo baigtį
„Cukraus bomba“ „Sugar Bomb“	3	Pagal daugiklį, sugeneruotą intervale nuo 2x iki 10x  Išsukus keletui „Sugar Bombs“ iš eilės, visi jų daugikliai sudauginami.

- Kai išsukamas „Cukraus bombos“ („Sugar Bomb“) simbolis, o lošėjas yra aktyvavęs/ įjungęs specialią „Cukraus bombos“ („Sugar Bomb“) funkciją, bus atliekami šie veiksmai:
- Laimėjimo daugiklis bus parinktas atsitiktine tvarka iš daugiklių intervalo, nurodyto žemiau pateiktoje lentelėje:

Daugiklis
2x
3x
4x
5x
6x
7x
8x
9x
10x

- Krupjė vėl suka ratą su parinktu „Cukraus bombos“ („Sugar Bomb“) laimėjimo daugikliu:

- Visi atlikti statymai lieka galioti, jokių naujų ar papildomų statymų lošėjai atlikti negali. Parinktas laimėjimo daugiklis galioja visiems jau atliktiems statymams.
- Rato pasukimo rezultatu nustatomas laimėjęs lošėjo statymas, kaip įprastai, tačiau laimėjimo išmoka bus padauginta iš „Cukraus bombos“ („Sugar Bomb“) laimėjimo daugiklio.
- Jei ratas vėl sustoja „Cukraus bombos“ („Sugar Bomb“) simbolio segmente, visi lošėjų atlikti statymai toliau lieka galioti, o šio paskutinio sukimo laimėjimo išmoka padauginama dar kartą. Krupjė toliau suks ratą tol, kol lošimas pasibaigs galiojančiu rezultatu, t. y. bus išsukti skaičių, „Saldžių sukimų“ („Sweet Spins), „Burbulo staigmenos“ („Bubble Surprise“) ar „Saldainių kryčio“ („Candy Drop“) simboliai.
- Visos išmokos už simbolių laimėjimus (tiek skaičių, tiek papildomų lošimų) bus padaugintos iš „Cukraus bombos“ („Sugar Bomb“) laimėjimo daugiklio.



#### Papildomi lošimai

##### „Saldžių sukimų“ („Sweet Spins):

- Lošėjui atlikus statymą ant „Saldžių sukimų“ („Sweet Spins) simbolio ir ratui sustojus šio simbolio segmente, lošėjui aktyvuojamas „Saldžių sukimų“ („Sweet Spins) papildomas lošimas. Papildomas lošimas lošiamas lošimo automato ekrane, sudarytame iš 6-ių būgnų ir 5-ių eilučių simbolių tinklelio, į kurio pozicijas sukrenta įvairūs simboliai.
- Lošimas vyksta pagal laiminčių simbolių derinių sudarymo funkciją, o tai reiškia, kad po kiekvieno sukimo laimėjimai išmokami už laiminčius simbolių derinius, po ko šie simboliai pradingsta, likę nuleidžiami į ekrano apačią, o visos tuščios būgnų pozicijos yra užpildomos naujais simboliais.
- „Saldžių sukimų“ („Sweet Spins) papildomas lošimas tęsis tol, kol nebesusidarys jokių naujų laiminčių derinių. Simbolių iškritimų skaičius nėra ribojamas.



- Šiame papildomame lošime yra 8 simboliai, už kuriuos mokama pagal bendrą to paties simbolio skaičių bet kurioje ekrano vietoje, po kiekvieno sukimo ar po to, kai įvyksta simbolių sukritimas.
- Laimėjimai apskaičiuojami individualiai pagal lošėjo statymą, atliktą „Saldžių sukimų“ („Sweet Spins“) statymo srityje, padaugintą iš laimėjusio derinio daugiklio pagal žemiau pateiktą išmokų lentelę:

	10+ 15x 9 5x 8 3x		10+ 1.5x 9 1x 8 0.7x
	10+ 4x 9 2x 8 1.5x		10+ 1.2x 9 0.7x 8 0.5x
	10+ 3x 9 1.5x 8 1.2x		10+ 1x 9 0.5x 8 0.3x
	10+ 2x 9 1.2x 8 1x		10+ 0.5x 9 0.3x 8 0.2x

Specialieji simboliai:

„Cukraus bombos“ („Sugar Bomb“) daugiklis



- Daugiklio simbolis gali iškristi visuose būgnuose.
- Vien už šį simbolį laimėjimo išmoka neišmokama.
- Daugiklio simbolis atsitiktinai gali padauginti laimėjimą nuo 2x iki 100x.
- Visa laimėjimo išmoka už sukimą padauginama iš simbolių daugiklių, esančių bet kurioje ekrano vietoje, sumos.
- Simbolių daugiklių suma apskaičiuojama pagal formulę: 1 daugiklis + 2 daugiklis ir t. t.

Sklandos „Ledinuko“ (Scatter lollypop“) simbolis



- Sklandos simbolis gali iškristi visuose būgnuose.
- Iškritę 3 sklandos simboliai prideda 5 „Saldžius sukimus“ („Sweet Spins“).
- Iškritę 4 sklandos simboliai laimėjimą padaugina iš 3.
- Iškritę 5 sklandos simboliai laimėjimą padaugina iš 5.
- Iškritę 6 sklandos simboliai laimėjimą padaugina iš 100.

„Saldainių kryčio“ („Candy Drop“) papildomas lošimas:

- Lošėjui atlikus statymą ant „Saldainių kryčio“ („Candy Drop“) simbolio ir ratui sustojus šio simbolio segmente, lošėjui aktyvuojamas „Saldainių kryčio“ („Candy Drop“) papildomas lošimas.
- Šiame lošime, lošėjui ekrane pateikiamos 4 eilutės su skaičių pozicijomis, kurie gali didinti laimėjimą (pvz., +5) arba suteikti daugiklį (pvz., 4x), išskirstytais kiekvienoje eilutėje.
- Šio lošimo pradžioje lošėjo bus paprašyta pasirinkti vieną iš trijų saldainių:



- Lošėjas turi išsirinkti norimą saldainį, - priešingu atveju vienas iš saldainių bus paskirtas atsitiktinai.
- Iš pradžių kiekvienas saldainis turi 1x laimėjimo daugiklį.

- Kiekvienas saldainis nukris po vieną iš eilės, iš kairės į dešinę.
- Kiekvienas saldainis praeis tam tikrą kelią per kliūtis ir surinks laimėjimą didinančius skaičius arba daugiklius iš ekrane matomų 4 eilučių.
- Kai saldainis krenta per skaičių kliūtis, jis nurodo savo kelią pagal spalvą, kaip pavaizduota paveikslėlyje žemiau:



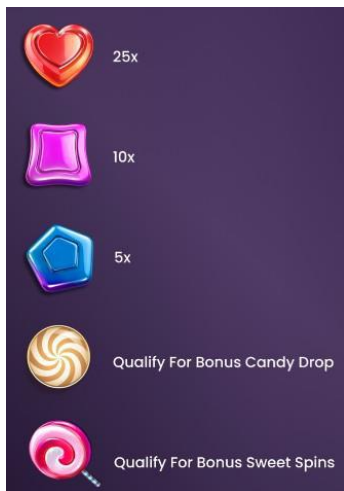
- Galutinis lošėjo statymo koeficientas „Saldainių kryčio“ („Candy Drop“) lošime nustatomas pagal surinktų laimėjimą didinančių skaičių sumą ir saldainių surintą daugiklių sumą; ekrane lošėjui parodomas galutinis laimėtas daugiklis.
- Laimėjimas apskaičiuojamas ir rodomas individualiai pagal lošėjo statymą, atliktą „Saldainių kryčio“ („Candy Drop“) statymo srityje, padauginant iš galutinio laimėjimo daugiklio.

„Burbulo staigmenos“ („Bubble Surprise“) papildomas lošimas:

- Lošėjui atlikus statymą ant „Burbulo staigmenos“ („Bubble Surprise“) simbolio ir ratui sustojus šio simbolio segmente, lošėjui aktyvuojamas „Burbulo staigmenos“ („Bubble Surprise“) premijos lošimas.
- Šiame lošime lošėjui ekrane pateikiamas ratas su 5 skirtingais simboliais viduje, kuris judės vertikaliai į viršų, palaipsniui didindamas greitį. Kai ratas sustos, viduryje esantis simbolis, pažymėtas auksinės spalvos apskritimu, ir bus laimintis simbolis.

Galimi laimėjimai už simbolius:

- Mėlynas saldainis – 5x laimėjimas.
- Violetinis saldainis – 10x laimėjimas.
- Raudonas širdies formos saldainis – 25x laimėjimas.
- „Saldainių kryčio“ („Candy Drop“) simbolis – aktyvuoja aukščiau aprašytą „Saldainių kryčio“ („Candy Drop“) papildomą lošimą.
- „Saldžių sukimų“ („Sweet Spins“) simbolis – aktyvuoja aukščiau aprašytą „Saldžių sukimų“ („Sweet Spins“) papildomą lošimą.



Galimi ypatingi atvejai:

- Lošėjas yra asmeniškai atsakingas už teisingą savo statymų pozicionavimą.
- Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims ar žmogiškoms klaidoms, nedelsiant pranešama pamainos vadybininkui. Jei techninės kliūtis nepavyksta išspręsti iš karto, lošimas atšaukiamas, o pradiniai statymai gražinami visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.
- Lošėjo statymas gali būti atmetas pasibaigus statymo laikui, dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių statymo sumos reikalavimų.
- Jeigu lošėjas pasirinko mažesnę statymo sumą, nei nurodyta minimali, lošėjo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Pasibaigus statymo laikui neaktyvūs žetonai pašalinami.
- Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą, jis bus pakeistas automatiškai; lošėjas apie tai bus informuotas lošimo laukelyje.
- Jei lošimas atšaukiamas, o lošėjo pradinis statymas būtų laimėjęs, laimėjimas pervedamas į lošėjo sąskaitą.
- Jei sukimas nebuvo toks, koks yra apibrėžtas, tokia situacija vadinama „nėra sukimo“. Tokiu atveju, krupjė turi sukti ratą iš naujo pagal standartines procedūras (statymai lieka galioti iki kito tinkamo sukimo). Tai įvyksta, kai:
  - Ratas neapsisuko du pilnus ratus;
  - Rodyklė sustojo ant kaištuko tarp 2 segmentų;
  - Nutinka bet koks fizinis įsikišimas į rato sukimosi procesą;
  - Krupjė nepakeitė rato sukimosi krypties;
  - Atsirado bet koks mechaninis gedimas.

### 5.18. VIP Juodasis Džekas („VIP Blackjack“)

- Mažiausias statymas: 250 €. Didžiausias statymas: 10 000 €. Didžiausias laimėjimas: 1 000 000 €. Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 20.
- 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.

Lošimo taisyklės:

- Norint pradėti lošimą, lošėjas turi užimti vietą prie stalo, pasirinkti statymo sumą ir spustelėjęs ją padėti į pažymėtą langelį. Prasidėjus statymų laikui (10 sekundžių), galima atlikti bet kokius papildomus statymus arba pakeisti pradinį statymą. Jeigu kitas lošėjas pradėjo lošimą, lošėjui leidžiama dalyvauti ir atlikti savo statymus, kol ekrane bus rodomas pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“.



- Pasibaigus statymo laikui, krupjė pradeda dalyti kortas, pradėdant nuo lošėjo iškart iš kairės ir kiekvienam lošėjui paeiliui, o sau – paskutiniam. Antra korta padalijama tokiu pačiu būdu, kiekvienam lošėjui atversta, o krupjė gauna užverstą kortą.
- Išdalinus visas kortas, lošėjai turi pasirinkti vieną iš šių parinkčių: prašyti papildomos kortos, likti su turimu deriniu, dvigubinti arba padalinti).
- Po to, kai visi lošėjai priima sprendimus, krupjė atverčia savo užverstą kortą ir išdalija papildomas kortas, vadovaudamasis ant stalo užrašyta taisykle: Krupjė turi traukti 16 ir sustoti ties 17; Tai reiškia, kad jei krupjė turi 16 arba mažiau, jis traukia papildomas kortas.
- 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.
- Kai lošimas baigiamas, krupjė surenka visas atverstas ant stalo kortas, deda jas prie nereikalingų ir atidaro kito lošimo statymus.

#### Kortų vertė

- 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, karalienė ir karalius 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.

#### Statymai:

##### Šalutiniai statymai

- Statymo metu lošėjas gali atlikti šalutinius statymus, bet tik po to, kai langelyje atliekamas pagrindinis statymas.
- Šalutinių statymų ir išmokų aprašymai rodomi lange „Statymo Limitai“ ir „Išmokos“.
- Galimi dviejų tipų šalutiniai statymai:
  - Tobulos Poros (TP): šalutinis statymas atliekamas prieš išdalinant visas kortas. Tai suteikia galimybę laimėti papildomai pinigų, jeigu lošėjo dvi pirmosios kortos yra pora. Yra 3 rūšių poros:
    - o Tobula Pora – dvi identiškos kortos (pvz., dvi širdžių karalienės);
    - o Spalvota Pora – dvi tos pačios vertės ar raidės kortos ir tokios pačios spalvos, bet skirtingų ženklų (pvz., 2 širdys + 2 būgnai);
    - o Mišri Pora – dvi tos pačios vertės ar raidės kortos ir tokios pačios spalvos, bet skirtingų ženklų (pvz., 2 širdys + 2 būgnai);
- Norint laimėti tobulos poros statymą, lošėjas turi atlikti savo statymą pagal stalo limitus specialiai tam skirtoje vietoje, pažymėtoje „TP“ prieš išdalijant kortas. Laimėję šalutiniai statymai bus rodomi iškart po to, kai kiekviename lošime dalyvaujančiame langelyje bus išdalintos dvi pradinės kortos.

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

- 21+3 – šalutinis statymas, kuris yra pagrįstas 3 kortų kombinacija, naudojant krupjė viršutinę kortą ir dvi pradines kortas lošėjo kortų kombinacijoje, kurios sudaro 3 kortų pokerio kombinaciją:
  - Trys identiškos („Suited Strips“) – trys tos pačios vertės ir ženklo kortos (pvz., trys širdžių tūzai);
  - Eilė ir spalva („Straight Flush“) – trys kortos iš eilės ir to paties ženklo (pvz., 10, valetas ir pikų dama);

- Trys vienodos („Three of a kind“) – trys tos pačios vertės kortos (pvz., širdžių karalienė, būgnų karalienė ir gilių karalienė);
- Eilė („Straight“) – trys kortos iš eilės, bet skirtingo ženkle (tūzas gali būti naudojamas eilėje kaip tūzas, 2 ir 3 arba eilėje karalienė, karalius ir tūzas);
- Spalva („Flush“) – trys skirtingos vertės, bet vienodo ženkle kortos (pvz., 2, 6 ir gilių karalius).
- Norint laimėti 21+3 statymą, lošėjas turi atlikti savo statymą specialiai tam skirtoje vietoje, pažymėtoje „21+3“ prieš išdalijant kortas, pagal stalo limitus. Laimėję šalutiniai statymai bus rodomi iškart po to, kai kiekviename lošime dalyvaujančiame langelyje bus išdalintos dvi pradinės kortos.
- Jei lošėjo kortų kombinacija apima du laiminčius derinius, išmokėta bus už didesnę kombinaciją.

Derinys	Išmoka
Trys identiškios	100:1
Eilė ir spalva	40:1
Trys vienodos	30:1
Eilė	10:1
Spalva	5:1

Galimi ypatingi atvejai:

- Lošėjas yra asmeniškai atsakingas už teisingą savo statymų pozicionavimą prie „Juodojo Džeko“ stalo.
- Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims ar žmogiškoms klaidoms, nedelsiant pranešama pamainos vadybininkui. Jei techninės kliūtis nepavyksta išspręsti iš karto, lošimas atšaukiamas, o pradiniai statymai gražinami visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.
- Lošėjo statymas gali būti atmestas pasibaigus statymo laikui, dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių statymo sumos reikalavimų ar dėl kitų sandorio problemų.
- Jeigu lošėjas pasirinko mažesnę statymo sumą, nei nurodyta minimali, lošėjo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Pasibaigus statymo laikui neaktyvūs žetonai pašalinami.
- Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą, jis bus pakeistas automatiškai; lošėjas apie tai bus informuotas lošimo laukelyje.
- Jei lošimas atšaukiamas, o lošėjo šalutinis statymas būtų laimėjęs pagal turimą kortų kombinaciją, laimėjimas pervedamas į lošėjo sąskaitą.
- Jeigu lošime ant grindų nukrito 3 kortos, turi vykti Kortų keitimo procedūra:
  - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
  - Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
- Kortų keitimo procedūra vyksta prie kiekvieno kortų lošimo stalo kartą per 24 valandas. Tačiau taip pat gali būti vykdoma šiais atvejais, kai ant grindų nukrenta 3 kortos. Kortos nustatyta tvarka turi būti sumaišomos maišikliu, esančiu ant stalo arba jas gali maišyti krupjė.

### 5.19. Likimo Bakara 6 Gyvai („Live Fortune 6 Baccarat“)

- Mažiausias statymas: 0,20 €. Didžiausias statymas: 5 000 €. Didžiausias laimėjimas: 1 000 000 €. Statymui atlikti skirtas laikas (sekundėmis): 12.

Lošimo taisyklės:

- Lošiama su 8 standartinėmis 52 kortų kaladėmis.
- Krupjė išdalina 4 pradines kortas tokia tvarka: 1-oji ir 3-oji kortos į lošėjo pusę, o 2-oji ir 4-oji kortos į bankininko pusę.
- Jei abiem pusėms reikalinga 3-oji korta, krupjė duos po papildomą kortą pagal „Trečiosios kortos taisyklę“.
- Kai krupjė išdalina visas reikalingas kortas kiekvienai rankai, lošimas yra baigtas.

- Laimi ta pusė, kurios taškų suma artimiausia 9. Jeigu taškų suma lygi, lošimas baigiamas lygiosiomis.
- Lošimo naudotojo sąsajoje laimintis statymas bus paryškintas. Jei kuris nors iš lošėjo statymų apima laiminčius statymo laukelius, lošėjas gauna laimėjimą pagal atliktų statymų tipą.

Kortų vertės:

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

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

• Pvz.:

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

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

$$J + K = 0$$

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

$$8 + Q = 8$$

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

Pagrindiniai statymai:

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

Šalutiniai statymai:

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

Kortų keitimas vyksta tuo atveju jeigu:

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

Galimi ypatingi atvejai:

- Lošėjas yra atsakingas už teisingą savo statymą ant „Baccarat“ stalo.
- Jei lošimas laikinai sustabdytas dėl lošimo vedėjo klaidos, įrangos gedimo ar kitų nenumatytų aplinkybių, pasirodys pranešimas „LOŠIMAS PRISTABDYTAS“.
- Jei lošimo etapas bus atšauktas dėl nenumatytų aplinkybių, o galimybės išspręsti problemos nedelsiant nėra, pasirodys pranešimas „LOŠIMAS ATŠAUKTAS“.

- Jei įvyksta kokia nors lošimo procedūros klaida, lošimo etapas bus laikinai pristabdytas ir apie tai bus informuotas pamainos vadovas. Jeigu pamainos vadovas iškart išspręs problemą (pvz., pakartotinai nuskaitomos kortos, kortos padedamos teisingose vietose ir pan.), lošimo etapas bus tęsiamas įprastai.
- Jei išspręsti nedelsiant neįmanoma, lošimo etapas bus atšauktas, o pradiniai statymai bus gražinti visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.
- Jei interneto ryšys nutrūksta prieš atliekant statymus (t. y. prieš krupjė paskelbiant lošimo ekrane, kad daugiau statymų atlikti negalima), statymo suma nebus nuskaičiuota nuo lošėjo sąskaitos likučio, o lošėjas lošimo etape dalyvauti negalės.
- Jei interneto ryšys nutrūksta po to, kai lošėjas atlieka statymus, lošimas tęsiamas, o atlikti statymai yra įskaičiuojami atsižvelgiant į lošimo rezultatą.
- Jei lošėjo statymas viršija bet kurią minimalią ar maksimalią ribą, jis bus koreguojamas automatiškai ir jam apie tai bus pranešta ekrane pasirodžiusiame pranešime.