

PATVIRTINTA

Lošimų priežiūros tarnybos prie Lietuvos
Respublikos finansų ministerijos direktoriaus
2023 m. rugpjūčio 10 d. įsakymu Nr. DIE-409

UAB „VSGA“ NUOTOLINIO LOŠIMO ORGANIZAVIMO REGLAMENTO PRIEDAS NR. 3

NUOTOLINIO STALO LOŠIMO GYVAI NUOSTATOS

I SKYRIUS BENDROSIOS NUOSTATOS

1. Šio priedo nuostatos taikomos visiems UAB „VSGA“ (toliau – Bendrovė) Nuotolinio lošimo organizavimo reglamento (toliau – Reglamentas) priede Nr.3 nurodytiems nuotoliniams stalo lošimams gyvai, jei konkrečioje šio priedo nuostatoje nenurodyta kitaip.

2. Nuotolinis stalo lošimas gyvai – tai stalo lošimas nuotolinio lošimo įrenginiu, kuomet lošimo rezultatą lemiantis įvykis yra kuriamas realiu laiku ir tiesiogiai, naudojant mechaninę, elektroninę, elektromechaninę įrangą ir (ar) atsitiktinių skaičių generatorių bei nuotolinio lošimo ryšio priemones perduodamas lošėjams.

3. Mažiausią statomą sumą vienam statymui nuotoliniame stalo lošime gyvai nustato ir Bendrovės interneto tinklapyje skelbia Bendrovė. Bet koku atveju statymo suma negali būti mažesnė nei 0,01 Eur (vienas euro centas). Jeigu atskirose nuotolinių stalo lošimų gyvai taisyklėse (toliau – Taisyklės) nenumatyta kitaip, didžiausia statoma suma vienam statymui nuotoliniuose stalo lošimuose gyvai yra 100 000 Eur (vienas šimtas tūkstančių eurų), maksimali galima laimėti suma – 1 000 000 Eur (vienas milijonas eurų).

4. Galimų statymų ribos (minimali ir maksimali suma) nurodomos kiekvieno nuotolinio stalo lošimo gyvai informacinėje skiltyje.

5. Įvykus nuotolinio stalo lošimo gyvai sutrikimui (krupjė klaidai, lošimo įrangos gedimui, elektros ar kitokiam sutrikimui dėl nuotolinio stalo lošimo gyvai tiekėjo kaltės) bus atliekami veiksmai, numatyti Taisyklėse (pvz. pakartotinis kortos nuskaitymas ar pan.). Jei tokie veiksmai nėra numatyti Taisyklėse, arba veiksmams, numatytais Taisyklėse, nepavykus pašalinti sutrikimų, lošimas bus sustabdytas šiame punkte nustatytam laiko tarpui ir apie tai bus iš karto informuojamas pamainos vadybininkas, krupjė paspaudus pamainos vadybininko iškvietimo mygtuką. Lošimo ekrane pasirodys pranešimas apie nagrinėjamą atitinkamą sutrikimą. Jei problemą pavyksta išspręsti ne ilgiau nei per 10 (dešimt) minučių (išskyrus taikytinas išimtis, nurodytas Taisyklėse) lošimas tęsis kaip įprasta ir atlikti statymai bus užskaityti einamajam lošimui. Kitu atveju lošimas, kurio metu įvyko sutrikimas (įskaitant ir ryšio problemas iš nuotolinio stalo gyvai tiekėjo pusės), bus atšauktas ir pradiniai statymai automatiškai bus gražinti visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime. Visais atvejais, kai lošimas anuluojamas, apie lošimo anuliovimą bei jo priežastį paskelbia krupjė.

6. Tuo atveju, kai lošėjas praranda ryšį su lošimo serveriu, ekrane pasirodys pranešimas apie prisijungimą iš naujo ir iki tol, kol lošėjas neprisijungs prie lošimų serverio, lošimo ir pokalbių funkcijos veiks netinkamai arba bus visiškai neaktyvios. Iškilus ryšio problemoms (sistemos atjungimui) iš lošėjo pusės:

6.1. Statymas nebus priimamas ir nuskaitomas iš lošėjo nuotolinių lošimų sąskaitos balanso, o lošėjas nedalyvaus lošimo etape, jei atlikus statymą atitinkamame lošime įvyks sistemos atjungimas dar nepasibaigus statymams atlikti skirtam laikui (t. y. prieš ekrane pasirodant pranešimui „Daugiau jokių statymų“).

6.2. Jei lošėjo atsijungimas įvyktų po to, kai statymas buvo atliktas ir laikas skirtas statymams atlikti pasibaigęs, statymas yra užskaitomas kaip atliktas (t. y. nuskaičiuojamas iš lošėjo nuotolinių lošimų sąskaitos balanso) ir bus tvarkomas kaip įprasta, o nuotolinių lošimų sąskaitos balanso likutis bus atnaujinamas atsižvelgiant į atitinkamo lošimo rezultatus.

7. Platesnė ir detalesnė kiekvieno lošimo informacija apie pačio statymo atlikimą, laimėjimo išmokėjimą, sutrikimus lošimo metu, pateikiama konkretaus lošimo taisyklių aprašyme.

8. Preziumuojama, kad kiekvienas lošėjas, lošiantis nuotolinio stalo lošimų gyvai lošimus, yra susipažinęs su Reglamentu, tame tarpe ir Taisyklėmis, lošėjui yra aiškios, suprantamos ir priimtinos Reglamento ir Taisyklių nuostatos. Kilus nesutarimams tarp lošimų organizatoriaus ir lošėjo, lošėjas negali teigti, jog jis nebuvo susipažinęs su Reglamentu, tame tarpe ir Reglamente aprašytomis Taisyklėmis ar neteisingai jas suprato. Kiekvienas lošėjas gali susipažinti su Reglamente aprašytomis Taisyklėmis lošimų organizatoriaus interneto svetainėje.

II SKYRIUS

SPECIALIOSIOS ATSKIRŲ NUOTOLINIŲ STALO LOŠIMŲ GYVAI TAISYKLĖS

9. **Bendrovės organizuojamų nuotolinio stalo lošimų gyvai sąrašas pateikiamas pagal kūrėjus:**

9.1. **Evolution kūrėjo nuotolinio stalo lošimų gyvai sąrašas:**

- 9.1.1. „Bakara“ („Baccarat“);
- 9.1.2. „Juodasis Džekas“ („Blackjack“);
- 9.1.3. „Karibų Pokeris“ („Caribbean Stud Poker“);
- 9.1.4. „Kazino „Hold‘em“ Pokeris“ („Casino Hold‘em Poker“);
- 9.1.5. „Drakono Tigras“ („Dragon Tiger“);
- 9.1.6. „Papildomų statymų miestas“ („Side Bet City“);
- 9.1.7. „Teksaso hold‘em bonus pokeris“ („Texas Hold‘em Bonus Poker“);
- 9.1.8. „Trijų kortų pokeris“ („Three Card Poker“);
- 9.1.9. „Aukščiausia Korta“ („Top Card“);
- 9.1.10. „Ultra Teksaso Hold‘em pokeris“ („Ultimate Texas Hold‘em Poker“);
- 9.1.11. „2 kombinacijų kazino Hold'em“ („2 Hand Casino Hold'em“);
- 9.1.12. „Bakara spaudimo kontrolė“ („Baccarat Control Squeeze“);
- 9.1.13. „Bakara spaudimas“ („Baccarat Squeeze“);
- 9.1.14. „Nemokamų statymų juodasis Džekas“ („Free Bet Blackjack“);
- 9.1.15. „Begalinis juodasis Džekas“ („Infinite Blackjack“);
- 9.1.16. „Bakara – jokių komisinių“ („No Commission Baccarat“);
- 9.1.17. „Galingasis juodasis Džekas“ („Power Blackjack“);
- 9.1.18. „Greitasis bakara“ („Speed Baccarat“);
- 9.1.19. „Greitas juodasis Džekas“ („Speed Blackjack“);
- 9.1.20. „Kauliukai“ („Craps“);
- 9.1.21. „Beprotiškas Laikas“ („Crazy Time“);
- 9.1.22. „Momentinė Ruletė“ („Instant Roulette“);
- 9.1.23. „Žaibuojantis Bakara“ („Lightning Baccarat“);
- 9.1.24. „Žaibiškas Kauliukas“ („Lightning Dice“);
- 9.1.25. „Pinigų Ratas“ („Money Wheel“);
- 9.1.26. „Monopolis Gyvai“ („Monopoly Live“);

10. **Bendrovės organizuojamų Evolution kūrėjo nuotolinio stalo lošimų gyvai taisyklių aprašymas:**

10.1. „Bakara“ („Baccarat“)

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

Minimali statymo suma: 0.20 EUR

Maksimali statymo suma: 5 000 EUR

Maksimalus laimėjimas: 267 500 EUR

Lošimo taisyklės:

- Lošimui vadovauja krupjė, lošimas vyksta naudojant aštuonias standartines 52 kortų kalades. Kortų reikšmės yra šios:
 - Tūzai yra mažiausios vertės kortos, jos vertos po 1 tašką.
 - Kortos nuo 2 iki 9 yra vertos savo nominalo.
 - Dešimtakė ir figūros (valetai, damos ir karaliai) vertos 0.
- Pagrindiniame „Bakara“ lošime reikšminga tik skaitinė kiekvienos kortos vertė. Kortos rūšis (širdys, vynai, kryžiai ar būgnai) reikšmės neturi.
- Prieš kiekvieną dalijimą Lošėjas stato, kuriam iš lošiančių lošimo laukų – Lošėjui („PLAYER“) ar Bankininkui („BANKER“), iškris kortų kombinacija, kurios suma artimesnė 9 taškams, ar bus lygiosios
- Lošimas pradamas kuomet krupjė padalina po dvi kortas Lošėjui (iš viso lošime gali dalyvauti iki 5 lošėjų) ir Bankininkui.
- „Bakara“ dalijama du kartus: vieną kartą Lošėjui, kitą kartą Bankininkui.
- Jei Lošėjas ir Bankininkas turi vienodos vertės kombinacijas, etapas baigiasi lygiosiomis.
- Kiekvienos kombinacijos vertė skaičiuojama atmetant dešimčių skaičių (jei ji yra 10 ar daugiau). Pavyzdžiui, 7 ir 9 vertės kombinacija „Bakara“ yra verta tik 6 (kadangi 16–10 = 6). Taip pat kortos su figūromis ir 9 vertė yra 9.
- Jei Lošėjas arba Bankininkas iš pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 8 arba 9 („natūralus“ 8 arba 9), papildomos kortos nebedalijamos.
- Jei Lošėjas ir Bankininkas po pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 0–7, užklausiama „Trečiosios kortos taisyklė“, pagal kurią nusprendžiama, ar kuriam nors reikia trečiosios kortos. Lošėjas visuomet pradeda lošimą pirmas.

Statymai:

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

Lošėjo kombinacija

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

Bankininko kombinacija

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

I – imti; S – susilaikyti

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

Laimi tas, kurio kombinacija arčiau 9.

Papildomi statymai

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

Išmokėjimai:

Išmoka priklauso nuo statymo tipo:

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

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

Galimi ypatingi atvejai:

- Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: Nuotolinio stalo lošimo gyvai tiekėjo darbuotojas (krupjė) visais atvejais privalo pranešti apie klaidas pamainos vadybininkui.
- Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti grąžintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų, korta/kortos turi būti grąžintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
 - Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau.
 - Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
 - Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
 - Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama pamainos vadybininkui,

o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus gražinami.

Kortų skaitytuvo sutrikimai ir sprendimai

Nepavykus nuskaityti kortos - krupjė bandys nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškvies pamainos vadybininką. Pamainos vadybininkas panaudos komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą. Jei maksimaliai 6 bandymai iš eilės pagal tiekėjo nuostatus bus nesėkmingi, pamainos vadybininkas patikrins skaitytuvą. Neišsprendus problemos, techninis personalas ims veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai gražinami. Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi suklijuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, pamainos vadybininkas atšauks lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai bus gražinti.

10.2. „Juodasis Džekas“ („Blackjack“)

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

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

Minimali statymo suma: 1 EUR

Maksimali statymo suma: 5 000 EUR

Maksimalus laimėjimas: 160 000 EUR

Lošimo taisyklės:

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

kortą, tačiau antroji krupjė padalinta korta būna užversta. Šalia lošėjo kortų rodoma jo pradinės kombinacijos vertė.

Juodasis Džekas

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

Draudimas

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

Dvigubinimas, Ėmimas arba Susilaikymas

- Jei krupjė patikrina dvi pirmąsias kortas ir neturi Juodojo Džeko, lošėjai gali paeiliui bandyti pagerinti savo turimas kombinacijas. Tam krupjė paeiliui, pagal laikrodžio rodyklę, kiekvienam lošėjui siūlo padalinti daugiau kortų.
- Jei lošėjo pradinė kombinacija nėra 21, galima nuspręsti atlikti Dvigubinimą. Šiuo atveju lošėjas padvigubins savo statymą ir jam bus padalinta papildoma korta prie jo kombinacijos. Taip pat galima nuspręsti Imti, prie turimos kombinacijos vertės pridėdant papildomą kortą. Galima Imti daugiau nei vieną kortą, o kai lošėjas patenkintas turima kombinacijos verte, susilaikyti.

Dalijimas

- Jei lošėjo pradinę kombinaciją sudaro dvi vienodos vertės kortos, galima porą Padalinti ir turėti dvi galimas kombinacijas, kurioms galima atlikti atskirus pradinio statymo dydžio statymus. Gavus po antrąją kortą, galima savo turimas kombinacijas bandyti pagerinti imant papildomas kortas.
- Kai lošėjas patenkintas turimomis kombinacijomis – jis susilaiko. Tačiau, jei pradžioje lošėjas turi tūzų porą, jis gauna tik vieną papildomą kortą kiekvienai kombinacijai be galimybės imti papildomas kortas.

Rezultatai

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

Statymai:

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

Idealios poros

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

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

21+3

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

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

„Statyti už akių“

- „Statyti už akių“ funkcija leidžia atlikti statymus už kito lošėjo gautą kombinaciją. Kito lošėjo kombinacijos rezultatas bus ir lošėjo. Išmokos už „Statyti už akių“ yra tokios pat, kaip ir už įprastus statymus.
- Galima naudotis „Statyti už akių“ galimybe neatsižvelgiant į tai, ar sėdima prie Juodojo Džeko stalo ir norima lošti pačiam, ar ne. Tačiau negalima atlikti „Statyti už akių“ už savo kombinaciją.
- Statymas atliekamas bet kurioje įjungtoje „Statyti už akių“ vietoje prie kito lošėjo vietos. Užvedus žymeklį ant bet kurios „Statyti už akių“ vietos matosi, kiek lošėjų atliko tokius statymus ir kokia yra bendra šių statymų suma.
- Jei atliekamas „Statyti už akių“ ir lošėjas nusprendžia nedalyvauti etape, statymas bus iškart gražintas.
- Ties kiekviena Juodojo Džeko stalo vieta nurodytas vardas rodo lošėją, kuris priims visus sprendimus dėl kombinacijos. Tačiau galima nuspręsti, ar atlikti draudimo statymą, jei dalintojo atversta korta yra Tūzas. Taip pat galima iš anksto nuspręsti, ar padvigubinti savo statymą, jei lošėjas, už kurio akių atliekamas statymas, nusprendžia Dvigubinti ar Padalinti savo kombinaciją.
- Vėliau šiuos nustatymus galima pakeisti paspaudus Nustatymų mygtuką ir pasirinkus „STATYTI UŽ AKIŲ“ skirtuką. Jei norima kitiems lošėjams leisti atlikti Statymus už lošėjo akių,

galima pažymėti laukelį „LEISTI KITIEMS LOŠĖJAMS ATLIKTI STATYMUS MAN UŽ AKIŲ“.

- „Karštų lošėjų“ simbolis leidžia lošėjui matyti, kurie Juodojo Džeko lošėjai turi ilgiausią pergalių seriją.
- Skaičius aukso medalyje nurodo, kiek etapų paeiliui lošėjas laimėjo. Atkreiptinas dėmesys, kad vos tik „Karštas lošėjas“ pralošia etapą, jis iškart praranda ir aukso medalį.

Išmokėjimai:

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

Idealios poros:

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

21+3

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

Atkreiptinas dėmesys, kad bet kokie techniniai trikdžiai panaikina lošimo etapą ir visas tam etapui skirtas išmokas.

Galimi ypatingi atvejai:

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

Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:

- Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti grąžintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
- Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų, korta/kortos turi būti grąžintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
- Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
- Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau.
- Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
- Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju

rinkinIU.

- Jei korta randama paveikslėliu aukštyN, apie tai pranešama pamainos vadybininkui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.

Kortų skaitytuvo sutrikimai ir sprendimai

Nepavykus nuskaityti kortos, krupjė bando nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškviečia pamainos vadybininką. Pamainos vadybininkas panaudoja komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bando pakartotinai nuskaityti kortą. Jei 6 bandymai nesėkmingi, pamainos vadybininkas patikrina skaitytuvą. Neišsprendus problemos, techninis personalas imasi veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai gražinami. Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi suklijuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, pamainos vadybininkas atšaukia lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai gražinami.

10.3. „Karibų Pokeris“ („Caribbean Stud Poker“)

Karibų pokerio tikslas yra surinkti geresnę kombinaciją nei banko iš penkių kortų.

Karibų pokeris yra Teksaso pokerio variantas. Karibų pokeris nuo Teksaso pokerio skiriasi tuo, kad lošiama prieš banką, o ne kitus lošėjus.

Minimali statymo suma: 1 EUR

Maksimali statymo suma: 1 500 EUR

Maksimalus laimėjimas: 602 000 EUR

Lošimo taisyklės:

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

Statymai:

5+1 BONUS

- Galimas papildomas 5+1 BONUS statymas. 5+1 BONUS statymas laimimas, jei lošėjo penkios kortos ir pirmoji atversta krupjė korta sudaro Trijų vienodų kortų ar geresnę pokerio kombinaciją.
- Naujo lošimo etapo pradžioje po „Ante“ statymo, kuris didesnis arba lygus mažiausiai sumai, galima atlikti 5+1 BONUS statymą. Patvirtinus lošėjo „Ante“ statymą, 5+1

BONUS statymo laukelis bus aktyvintas ir pradės mirksėti:

- Visi statymai turi būti atlikti prieš baigiantis statymų laikui (15 sekundžių). Pasibaigus statymų laikui, krupjė išdalina 5 atverstas kortas lošėjui ir penkias sau, atversdamas pirmąją kortą.
- Tuomet lošėjas turi priimti sprendimą LOŠTI 2X arba NUMESTI, tačiau šis sprendimas nenulemia lošėjo 5+1 BONUS statymo.
- Etapo pabaigoje krupjė atvers savo kortas ir paskelbs rezultatą. Apie laimėjimus lošėjams praneša animuoti pranešimai:






Laiminčios kortos:

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

Galimos išmokos nuo didžiausios iki mažiausios:

	<p>Karališkoji spalva yra vienos rūšies eilė iš šių kortų: tūzas, karalius, dama, valetas, 10. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, o lošimo rezultatas tampa LYGIOSIOS.</p>
	<p>Eilė ir spalva yra kombinacija, kurioje yra vienos spalvos iš eilės einančios kortos, pavyzdžiui, širdžių devyni, aštuoni, septyni, šeši ir penki. Lyginant dvi eilės ir spalvos kombinacijas, laimi ta, kurioje aukščiausia korta turi didesnę vertę. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, o lošimo rezultatas tampa LYGIOSIOS.</p>
	<p>Keturios vienodos kombinacijoje yra visos keturios vienodos vertės kortos ir viena papildoma korta. Pavyzdžiui, keturi tūzai yra Keturių vienodos vertės kortų kombinacija. Keturių aukštesnės vertės kortų kombinacija yra stipresnė už keturių mažesnės vertės kortų kombinaciją. Jei keturios vienodos kortos yra vienodos vertės, lygiąsias išsprendžia penktoji („Kickers“) korta. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, o lošimo rezultatas tampa LYGIOSIOS.</p>

	<p>Pilna troba yra kombinacija, kurioje yra trys vienodos vertės kortos bei papildomos dvi vienodos vertės kortos, pavyzdžiui, trys karaliai ir dvi šešiaakės. Lyginant dviejų pilnų trobų kombinacijas, stipresnė yra ta, kurioje trijų kortų kombinaciją sudaro aukštesnės vertės kortos. Jei Pilnos trobos kombinacijoje trys kortos yra vienodos vertės (lygiosios), lyginama dviejų vienodų kortų vertė. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, o lošimo rezultatas tampa LYGIOSIOS.</p>
	<p>Spalva yra kombinacija, kurioje visos kortos yra tos pačios rūšies, tačiau eina ne iš eilės, pvz., penkios būgnų kortos. Lyginant dvi Spalvos kombinacijas, laimi ta, kurioje rūšies korta yra didesnės vertės. Jei abiejose kombinacijose aukščiausios rūšies korta yra ta pati, lyginama antroji pagal vertę korta ir t. t.</p>
	<p>Eilė yra kombinacija, kurią sudaro iš eilės einančios, tačiau skirtingos rūšies kortos, pvz., bent dviejų skirtingų rūšių devynakė, aštuonakė, septynakė, šešiaakė, penkiaakė. Lyginant dvi eilės kombinacijas, laimi ta, kurioje aukščiausia korta turi didesnę vertę. Dvi eilės kombinacijos su ta pačia aukščiausios vertės korta yra vienodos vertės (lygiosios), rūšis reikšmės neturi.</p>
	<p>Trys vienodos yra kombinacija iš trijų vienodos vertės kortų bei kitų dviejų, kurios nėra tokios pat vertės. Pavyzdžiui, lošėjas, turintis tris karalius, turi Trijų vienodų kombinaciją. Kombinacija, sudaryta iš didesnės vertės trijų vienodų kortų, laimi prieš mažesnės vertės trijų kortų kombinaciją. Jei lyginant dvi Trijų vienodų kombinacijas, trys pagrindinės kortos abiejose kombinacijose yra tokios pat, lyginamos likusios (t. y. ketvirtosios, o paskui penktosios kortos („Kickers“).</p>
	<p>Dvi poros yra kombinacija iš dviejų vienodos vertės kortų bei kitų dviejų vienodos vertės kortų (tarpusavyje, tačiau skirtingos vertės nei pirmoji pora) bei bet kokios kitos vertės penktosios kortos. Tokios kombinacijos pavyzdys yra du tūzai ir du karaliai. Lyginant dvi Dviejų porų kombinacijas, lyginamos didesnės vertės poros, laimi didesnės vertės pora. Jei abiejose kombinacijose didesnės vertės poros yra vienodos vertės, lyginamos mažesnės vertės poros. Jei abi</p>
	<p>kombinacijos turi vienodas dvi poras, nugalėtoją lemia didesnės vertės penktoji korta.</p>

	<p>Pora yra kombinacija iš dviejų vienodos vertės kortų (pvz., karalių) bei kitų trijų, kurios nėra tokios pat vertės nei su poros kortomis, nei tarpusavyje. Pora yra mažiausia kombinacija, už kurią gaunama išmoka. Aukštesnės vertės kortų pora laimi prieš žemesnės vertės kortų porą. Jei dvi kombinacijos turi tokias pat poras, lyginamos kitos kortos mažėjančia tvarka, laimėtojas nustatomas pagal vertingiausią iš jų.</p>
	<p>Aukščiausia korta yra pokerio kombinacija, kuri neatitinka nei vieno iš aukščiau nurodytų taisyklių. Iš esmės tai nėra kombinacija, lošėjas lošia su aukščiausia savo turima korta. Jei dvi kombinacijos turi tokias pat vertės aukščiausią kortą, kitos kortos lyginamos kitos kortos mažėjančia tvarka.</p>

Išmokėjimai:

Lošimo statymas

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

5+1 Bonus

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

Galimi ypatingi atvejai:

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

Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:

- Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti gražintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
- Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų, korta/kortos turi būti gražintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
- Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
- Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau.
- Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
- Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
- Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama pamainos vadybininkui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus gražinami.

Kortų skaitytuvo sutrikimai ir sprendimai

Nepavykus nuskaityti kortos - krupjė bando nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškviečia pamainos vadybininką. Pamainos vadybininkas panaudoja komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bando pakartotinai nuskaityti kortą. Jei 6 bandymai nesėkmingi, pamainos vadybininkas patikrina skaitytuvą. Neišsprendus problemos, techninis personalas imasi veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai gražinami. Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi suklijuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, pamainos vadybininkas atšaukia lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai gražinami.

10.4. „Kazino „Hold'em“ Pokeris“ („Casino Hold'em Poker“)

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

Minimali statymo suma: 0.50 EUR

Maksimali statymo suma: 1 500 EUR

Maksimalus laimėjimas: 510 000 EUR

Lošimo taisyklės:

- Prie vieno Kazino „Hold'em“ pokerio stalo vienu metu gali lošti neribotas lošėjų skaičius. Vienas lošėjas prie stalo užima vieną vietą.
- Kazino „Hold'em“ pokeris lošiamas su viena standartine 52 kortų kalade (juokdarių kortos nenaudojamos). Su viena kortų kalade lošiamas tik vienas lošimas, kortos maišomos po kiekvieno lošimo etapo.
- Statymams atlikti lošėjui yra skiriama 15 sekundžių.
- Norint lošti, pirmiausia reikia atlikti „Ante“ statymą (pradinis statymas). Taip pat galima atlikti Premijos statymą, kuris laimimas, jei padalijus pirmąsias penkias kortas tarp jų yra tūzų pora ar aukštesnė kombinacija.

- Krupjė tuomet atverčia dvi kortas lošėjui, o dvi užverstas kortas padalina sau. Padalijamos trys Bendros kortos ir atverčiamos stalo viduryje. Šios trys kortos yra bendros lošėjui ir krupjė, iš jų reikia sudaryti kombinaciją.
- Lošėjas turi nuspręsti, ar LOŠTI 2X (padvigubindamas statymą), ar NUMESTI. Pasirinkus LOŠTI 2X (padvigubinant statymą) lošimas tęsiamas ir atliekamas statymas, kuris lygus dvigubam „Ante“. Norėdamas baigti lošimą, lošėjas pasirenka NUMESTI, tuomet prarandamas „Ante“ statymas. LOŠTI / NUMESTI neturi poveikio Premijos statymams.
- Lošėjui priėmus sprendimą LOŠTI / NUMESTI, krupjė padalins dvi bendras kortas (ketvirtąją ir penktąją). Krupjė taip pat atvers pirmąsias savo dvi kortas.
- Norint išsiaiškinti laimėtoją, sudaromos ir tarpusavyje palyginamos geriausios lošėjo ir krupjė kombinacijos naudojant penkias iš septynių galimų kortų.

Statymai:



Premijos statymas

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

Laiminčios kortos:

	<p>Karališkoji spalva yra vienos rūšies eilė iš šių kortų: tūzas, karalius, dama, valetas, 10. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, o lošimo rezultatas tampa LYGIOSIOS.</p>
	<p>Eilė ir spalva yra kombinacija, kurioje yra vienos spalvos iš eilės einančios kortos, pavyzdžiui, širdžių devyni, aštuoni, septyni, šeši ir penki. Lyginant dvi eilės ir spalvos kombinacijas, laimi ta, kurioje aukščiausia korta turi didesnę vertę. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, o lošimo rezultatas tampa LYGIOSIOS.</p>
	<p>Keturios vienodos kombinacijoje yra visos keturios vienodos vertės kortos ir viena papildoma korta. Pavyzdžiui, keturi tūzai yra Keturių vienodos vertės kortų kombinacija. Keturių aukštesnės vertės kortų kombinacija yra stipresnė už keturių mažesnės vertės kortų kombinaciją. Jei keturios vienodos kortos yra vienodos vertės, lygiąsias išsprendžia</p>
	<p>penktoji („Kickers“) korta. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, o lošimo rezultatas tampa LYGIOSIOS.</p>

	<p>Pilna troba yra kombinacija, kurioje yra trys vienodos vertės kortos bei papildomos dvi vienodos vertės kortos, pavyzdžiui, trys karaliai ir dvi šešiaakės. Lyginant dviejų pilnų trobų kombinacijas, stipresnė yra ta, kurioje trijų kortų kombinaciją sudaro aukštesnės vertės kortos. Jei Pilnos trobos kombinacijoje trys kortos yra vienodos vertės (lygiosios), lyginama dviejų vienodų kortų vertė. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, o lošimo rezultatas tampa LYGIOSIOS.</p>
	<p>Spalva yra kombinacija, kurioje visos kortos yra tos pačios rūšies, tačiau eina ne iš eilės, pvz., penkios būgnų kortos. Lyginant dvi Spalvos kombinacijas, laimi ta, kurioje rūšies korta yra didesnės vertės. Jei abiejose kombinacijose aukščiausios rūšies korta yra ta pati, lyginama antroji pagal vertę korta ir t. t.</p>
	<p>Eilė yra kombinacija, kurią sudaro iš eilės einančios, tačiau skirtingos rūšies kortos, pvz., bent dviejų skirtingų rūšių devynakė, aštuonakė, septynakė, šešiaakė, penkiaakė. Lyginant dvi eilės kombinacijas, laimi ta, kurioje aukščiausia korta turi didesnę vertę. Dvi eilės kombinacijos su ta pačia aukščiausios vertės korta yra vienodos vertės (lygiosios), rūšis reikšmės neturi.</p>
	<p>Trys vienodos yra kombinacija iš trijų vienodos vertės kortų bei kitų dviejų, kurios nėra tokios pat vertės. Pavyzdžiui, lošėjas, turintis tris karalius, turi Trijų vienodų kombinaciją. Kombinacija, sudaryta iš didesnės vertės trijų vienodų kortų, laimi prieš mažesnės vertės trijų kortų kombinaciją. Jei lyginant dvi Trijų vienodų kombinacijas, trys pagrindinės kortos abiejose kombinacijose yra tokios pat, lyginamos likusios (t. y. ketvirtosios, o paskui penktosios kortos („Kickers“).</p>
	<p>Dvi poros yra kombinacija iš dviejų vienodos vertės kortų bei kitų dviejų vienodos vertės kortų (tarpusavyje, tačiau skirtingos vertės nei pirmoji pora) bei bet kokios kitos vertės penktosios kortos. Tokios kombinacijos pavyzdys yra du tūzai ir du karaliai. Lyginant dvi Dviejų porų kombinacijas,</p>

	lyginamos didesnės vertės poros, laimi didesnės vertės pora. Jei abiejose kombinacijose didesnės vertės poros yra vienodos vertės, lyginamos mažesnės vertės poros. Jei abi kombinacijos turi vienodas dvi poras, nugalėtoją lemia didesnės vertės penktoji korta.
	Pora yra kombinacija iš dviejų vienodos vertės kortų (pvz., karalių) bei kitų trijų, kurios nėra tokios pat vertės nei su poros kortomis, nei tarpusavyje. Pora yra mažiausia kombinacija, už kurią gaunama išmoka. Aukštesnės vertės kortų pora laimi prieš žemesnės vertės kortų porą. Jei dvi kombinacijos turi tokias pat poras, lyginamos kitos kortos mažėjančia tvarka, laimėtojas nustatomas pagal vertingiausią iš jų.
	Aukščiausia korta yra pokerio kombinacija, kuri neatitinka nei vieno iš aukščiau nurodytų taisyklių. Iš esmės tai nėra kombinacija, lošėjas lošia su aukščiausia savo turima korta. Jei dvi kombinacijos turi tokias pat vertės aukščiausią kortą, kitos kortos lyginamos kitos kortos mažėjančia tvarka.

Išmokėjimai:

ANTE

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

Premija

Kombinacija	Išmoka
Karališkoji spalva	100:1
Eilė ir spalva	50:1
Keturios vienodos	40:1
Pilna troba	30:1

Spalva	20:1
Eilė	7:1
Trys vienodos	7:1
Dvi poros	7:1
Tūzų pora	7:1

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

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

Ante – privalomas statymas lošimo pradžioje.

Premija – papildoma suma gaunama už gautą kortų kombinaciją.

Prizai, kuriuos galima laimėti atskirai Trijų vienodų kortų ar geresne kombinacija (iki eilės ir spalvos), nurodyti eurais.

„Lošti“ statymų išmoka yra lygi santykiu 1:1.

Gedimo atveju visos išmokos ir lošimai panaikinami.

Galimi ypatingi atvejai:

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

Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:

- Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti grąžintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
- Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų, korta/kortos turi būti grąžintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
- Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
- Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau.
- Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
- Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
- Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama pamainos vadybininkui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus grąžinami.

Kortų skaitytuvo sutrikimai ir sprendimai

Nepavykus nuskaityti kortos, krupjė bando nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškviečia pamainos vadybininką. Pamainos vadybininkas panaudoja komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bando pakartotinai nuskaityti kortą. Jei 6 bandymai nesėkmingi, pamainos vadybininkas patikrina skaitytuvą. Neišsprendus problemos, techninis personalas imasi veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai grąžinami. Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi suklijuotos kortos“, „ta

pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, pamainos vadybininkas atšaukia lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai gražinami.

10.5. „Drakono Tigras“ („Dragon Tiger“)

Lošimo tikslas – atspėti, kam bus padalinta aukštesnė korta – tigrui ar drakonui. Lošėjas taip pat gali statyti, kad Drakono ir Tigro padalintos kortos bus vienodos, t. y. lošimas baigsis lygiosiomis.

Minimali statymo suma: 1 EUR

Maksimali statymo suma: 10 000 EUR

Maksimalus laimėjimas: 21 500 EUR

Lošimo taisyklės:

- Kortos dalijamos iš kortų rinkinio, kuriame yra aštuonios kaladės (juokdarių kortos nenaudojamos).
- Lošėjas turi 13 sekundžių atlikti statymą, pasirinkdamas statymo sumą žetonais ir pasirinkdamas vieną iš 4 variantų: Drakoną, Tigrą, Lygiąsias ar Vienos rūšies lygiąsias.
- Krupjė išdalina po vieną atverstą kortą Drakonui ir Tigrui.
- Kortų vertė nuo žemiausios iki aukščiausios yra tokia: Tūzo vertė yra 1, tai mažiausia korta, po jos seka 2 ir t. t., Karalius yra aukščiausia (A-2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K)
- Jei Drakono ir Tigro kortos yra vienodos vertės ir rūšies, gražinama pusė lošėjo pagrindinio statymo (Drakono / Tigro statymas), o laimėtoji išmokama 50:1
- Aukščiausia korta laimi, išmoka yra 1:1
- Lygiųjų atveju gražinama pusė lošėjo pagrindinio statymo (Drakono / Tigro statymas), o laimėtoji išmokama 11:1

Išmokėjimai:

Išmoka priklauso nuo statymo tipo.

STATYTI	IŠMOKA
Drakonas	1:1
Tigras	1:1
Lygiosios	11:1
Vienos rūšies lygiosios	50:1

Galimi ypatingi atvejai:

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

Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:

- Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyne, korta/kortos turi būti gražintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
- Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų, korta/kortos turi būti gražintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
- Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.

- Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau.
- Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
- Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
- Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama pamainos vadybininkui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus grąžinami.

Kortų skaitytuvo sutrikimai ir sprendimai

Nepavykus nuskaityti kortos - krupjė bando nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškviečia pamainos vadybininką. Pamainos vadybininkas panaudoja komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bando pakartotinai nuskaityti kortą. Jei 6 bandymai nesėkmingi, pamainos vadybininkas patikrina skaitytuvą. Neišsprendus problemos, techninis personalas imasi veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai grąžinami. Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi suklijuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, pamainos vadybininkas atšaukia lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai grąžinami.

10.6. „Papildomų Statymų Miestas“ („Side Bet City“)

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

Minimali statymo suma: 0.50 EUR

Maksimali statymo suma: 100 EUR

Maksimalus laimėjimas: 400 000 EUR

Lošimo taisyklės:

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



- Krupjė iš viso atvers 7 kortas. Pirmosios 3 kortos nulems 3 kortų kombinacijos rezultata, pirmosios 5 kortos nulems 5 kortų kombinaciją, o 7 kortų kombinaciją nulems visos 7 atverstos kortos, iš šių 7 bus imama 5 geriausių kortų kombinacija. Jei lošėjas atliko statymą ant kurios nors iš šių kombinacijų ir ji laimėjo, pasirodys pranešimas su lošėjo laimėta suma.
- Jei lošėjas atliko savo statymą ant parinktės Pralaimės visi ir nelaimi nei 3, nei 5, nei 7

kortų kombinacija, lošėjas laimi statymą Pralaimės visi, nepaisant to, ar jis atliko kitus statymus ant 3, 5 ar 7 kortų kombinacijos.

3 kortų kombinacija (3 Card Hand)

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



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

5 kortų kombinacija (5 Card Hand)

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



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

7 kortų kombinacija (7 Card Hand)

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



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

Pralaimės visi (All Lose)

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





Laiminčios kortos:

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

Galimos išmokos nuo didžiausios iki mažiausios:

3 kortų kombinacija laiminčios kortos:	
	Karališkoji spalva yra vienos rūšies tūzas, karalius ir dama.
	Eilė ir spalva yra kombinacija, kurioje yra trys vienos spalvos iš eilės einančios kortos, pavyzdžiui, būgnų karalius, dama ir valetas.
	Trys vienodos yra kombinacija, kurioje yra trys tokios pat vertės kortos. Pavyzdžiui, lošėjas, turintis tris karalius, turi Trijų vienodų kombinaciją.
	Eilė yra kombinacija, kurią sudaro trys iš eilės einančios, tačiau skirtingos rūšies kortos, pvz., bent dviejų skirtingų rūšių devynakė, aštuonakė, septynakė.
	Spalva yra kombinacija, kurioje visos kortos yra tos pačios rūšies, tačiau eina ne iš eilės, pvz., trys būgnų kortos.
	Bet kokia pora yra kombinacija iš dviejų vienodos vertės kortų (pvz., karalių) bei kitos, kuri nėra tokios pat vertės.
5 kortų kombinacija ir 7 kortų kombinacija laiminčios kortos:	
	Karališkoji spalva yra vienos rūšies eilė iš šių kortų: tūzas, karalius, dama, valetas, 10.
	Eilė ir spalva yra kombinacija, kurioje yra vienos spalvos iš eilės einančios kortos, pavyzdžiui, širdžių devyni, aštuoni, septyni, šeši ir penki.
	Ketrios vienodos kombinacijoje yra visos keturios vienodos vertės kortos ir viena papildoma korta. Pavyzdžiui, keturi tūzai yra Keturių vienodos vertės kortų kombinacija.
	Pilna troba yra kombinacija, kurioje yra trys vienodos vertės kortos bei papildomos dvi vienodos vertės kortos, pavyzdžiui, trys karaliai ir dvi šešiaakės.
	Spalva yra kombinacija, kurioje visos penkios kortos yra tos pačios rūšies, tačiau eina ne iš eilės, pvz., penkios būgnų kortos.
	Eilė yra kombinacija, kurią sudaro iš eilės einančios, tačiau skirtingos rūšies kortos, pvz., bent dviejų skirtingų rūšių devynakė, aštuonakė, septynakė, šešiaakė, penkiaakė.
	Trys vienodos yra kombinacija, kurioje yra trys tokios pat vertės kortos. Pavyzdžiui, lošėjas, turintis tris karalius, turi Trijų vienodų kombinaciją.

	<p>Dvi poros (tik 5 kortų kombinacija) yra kombinacija iš dviejų vienodos vertės kortų bei kitų dviejų vienodos vertės kortų (tarpusavyje, tačiau skirtingos vertės nei pirmoji pora) bei bet kokios kitos vertės penktosios kortos. Tokios kombinacijos pavyzdys yra du tūzai ir du karaliai.</p>
	<p>Pora JJ-AA (tik 5 kortų kombinacija) yra kombinacija, kurioje yra valetų pora, damų pora, karalių pora arba tūzų pora.</p>

Išmokėjimai:

Laiminčios kortos	3 kortų kombinacija	5 kortų kombinacija	7 kortų kombinacija
Karališkoji spalva	100:1	1000:1	500:1
Eilė ir spalva	40:1	250:1	100:1
Keturi vienodos	-	100:1	50:1
Pilna troba	-	50:1	7:1
Spalva	4:1	40:1	5:1
Eilė	5:1	25:1	4:1
Trys vienodos	35:1	7:1	3:1
Dvi poros	-	4:1	-
Pora JJ-AA	-	1:1	-
Bet kokia pora	1:1	-	-

Pralaimės visi atveju išmokama 0.7:1.

Galimi ypatingi atvejai:

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

Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:

- Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti grąžintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
- Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų, korta/kortos turi būti grąžintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
- Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
- Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau.
- Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
- Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
- Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama pamainos vadybininkui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus grąžinami.

Kortų skaitytuvo sutrikimai ir sprendimai

Nepavykus nuskaityti kortos - krupjė bando nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškviečia pamainos vadybininką. Pamainos vadybininkas panaudoja komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bando pakartotinai nuskaityti kortą. Jei 6 bandymai nesėkmingi, pamainos vadybininkas patikrina skaitytuvą. Neišsprendus problemos, techninis personalas imasi veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai gražinami. Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi suklijuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, pamainos vadybininkas atšaukia lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai gražinami.

10.7. „Teksaso Hold'em Bonus Pokeris“ („Texas Hold'em Bonus Poker“)

Minimali statymo suma: 0.50 EUR

Maksimali statymo suma: 1 EUR

Maksimalus laimėjimas: 260 000 EUR

Lošimo taisyklės:

- „Texas Hold'em Bonus Pokeris“ yra Texas Hold'em Poker variantas, tačiau skiriasi tuo, kad lošiamas prieš kazino, o ne kitus lošėjus, ir po „River“ kortos statymų atlikti nebegalima.
- Lošime naudojama viena 52 kortų kalade. Po kiekvieno lošimo kortos išmaišomos.
 - Visi lošėjai lošia tą pačią kombinaciją.
 - Lošėjas turi 15 sekundžių atlikti Ante (pradinį) statymą, pasirinkdamas norimos vertės žetoną(us).
 - Norint pradėti lošimą, lošėjas turi atlikti ANTE statymą (pradinį statymą).
 - Jei nori, lošėjas gali atlikti papildomus PREMIJOS ir FIRST 5 JACKPOT statymus (ANTE statymas privalomas).
- Lošėjas ir krupjė gauna po dvi kortas pradžiai (pradinės kortos).
 - Lošėjo kortos yra atverstos.
 - Krupjė kortos yra užverstos.
- Išdalinus pirmąsias kortas lošėjas turi pasirinkimą:
 - NUMESTI (prarasti savo ANTE statymą), tokiu atveju lošimas baigiamas, arba
 - LOŠTI 2x statant 2x savo ANTE statymo.
- Krupjė išdalina tris FLOP kortas, lošėjas turi pasirinkimą:
 - LOŠTI 1x (1x ANTE)
 - TIKRINTI (statymas neatliekamas)
- Krupjė išdalina vieną TURN kortą, lošėjas turi pasirinkimą:
 - LOŠTI 1x (1x ANTE)
 - TIKRINTI (statymas neatliekamas)
- Krupjė tuomet atverčia galutinę kortą, vadinamą RIVER, ir atskleidžia savo kortas.
- ANTE statymas įvertinamas pagal lošėjo ir krupjė geriausią penkių kortų kombinaciją iš septynių išdalintų kortų (po dvi kortas lošėjui ir krupjė, penkios bendrosios kortos).

Statymai:

Premijos statymas

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



PREMIJOS statymas vyksta tik pagal pradines lošėjo ir krupjė kortas ir išmokamas, remiantis Premijos išmokų lentelę.



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




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

Laiminčios kortos

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

Galimos išmokos nuo didžiausios iki mažiausios:

	Karališkoji spalva yra vienos rūšies eilė iš šių kortų: tūzas, karalius, dama, valetas, 10. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, o lošimo rezultatas tampa LYGIOSIOS
	Eilė ir spalva yra kombinacija, kurioje yra vienos spalvos iš eilės einančios kortos, pavyzdžiui, širdžių devyni, aštuoni, septyni, šeši ir penki. Lyginant dvi eilės ir spalvos kombinacijas, laimi ta, kurioje aukščiausia korta turi didesnę vertę. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, o lošimo rezultatas tampa LYGIOSIOS

	<p>Ketrios vienodos kombinacijoje yra visos ketrios vienodos vertės kortos ir viena papildoma korta. Pavyzdžiui, keturi tūzai yra Keturių vienodos vertės kortų kombinacija. Keturių aukštesnės vertės kortų kombinacija yra stipresnė už keturių mažesnės vertės kortų kombinaciją. Jei ketrios vienodos kortos yra vienodos vertės, lygiąsias išsprendžia penktoji („Kickers“) korta. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, o lošimo rezultatas tampa LYGIOSIOS</p>
	<p>Pilna troba yra kombinacija, kurioje yra trys vienodos vertės kortos bei papildomos dvi vienodos vertės kortos, pavyzdžiui, trys karaliai ir dvi šešiaakės. Lyginant dviejų pilnų trobų kombinacijas, stipresnė yra ta, kurioje trijų kortų kombinaciją sudaro aukštesnės vertės kortos. Jei Pilnos trobos kombinacijoje trys kortos yra vienodos vertės (lygiosios), lyginama dviejų vienodų kortų vertė. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą, o lošimo rezultatas tampa LYGIOSIOS</p>
	<p>Spalva yra kombinacija, kurioje visos kortos yra tos pačios rūšies, tačiau eina ne iš eilės, pvz., penkios būgnų kortos. Lyginant dvi Spalvos kombinacijas, laimi ta, kurioje rūšies korta yra didesnės vertės. Jei abiejose kombinacijose aukščiausios rūšies korta yra ta pati, lyginama antroji pagal vertę korta ir t. t.</p>
	<p>Eilė yra kombinacija, kurią sudaro iš eilės einančios, tačiau skirtingos rūšies kortos, pvz., bent dviejų skirtingų rūšių devynakė, aštuonakė, septynakė, šešiaakė, penkiaakė. Lyginant dvi eilės kombinacijas, laimi ta, kurioje aukščiausia korta turi didesnę vertę. Dvi eilės kombinacijos su ta pačia aukščiausios vertės korta yra vienodos vertės (lygiosios), rūšis reikšmės neturi.</p>
	<p>Trys vienodos yra kombinacija iš trijų vienodos vertės kortų bei kitų dviejų, kurios nėra tokios pat vertės. Pavyzdžiui, lošėjas, turintis tris karalius, turi Trijų vienodų kombinaciją. Kombinacija, sudaryta iš didesnės vertės trijų vienodų kortų, laimi prieš mažesnės vertės trijų kortų kombinaciją. Jei lyginant dvi Trijų vienodų kombinacijas, trys pagrindinės kortos abiejose kombinacijose yra tokios pat, lyginamos likusios (t. y. ketvirtosios, o paskui penktosios kortos („Kickers“).</p>

	<p>Dvi poros yra kombinacija iš dviejų vienodos vertės kortų bei kitų dviejų vienodos vertės kortų (tarpusavyje, tačiau skirtingos vertės nei pirmoji pora) bei bet kokios kitos vertės penktosios kortos. Tokios kombinacijos pavyzdys yra du tūzai ir du karaliai. Lyginant dvi Dviejų porų kombinacijas, lyginamos didesnės vertės poros, laimi didesnės vertės pora. Jei abiejose kombinacijose didesnės vertės poros yra vienodos vertės, lyginamos mažesnės vertės poros. Jei abi kombinacijos turi vienodas dvi poras, nugalėtoją lemia didesnės vertės penktoji korta.</p>
	<p>Pora yra kombinacija iš dviejų vienodos vertės kortų (pvz., karalių) bei kitų trijų, kurios nėra tokios pat vertės nei su poros kortomis, nei tarpusavyje. Pora yra mažiausia kombinacija, už kurią gaunama išmoka. Aukštesnės vertės kortų pora laimi prieš žemesnės vertės kortų porą. Jei dvi kombinacijos turi tokias pat poras, lyginamos kitos kortos mažėjančia tvarka, laimėtojas nustatomas pagal vertingiausią iš jų.</p>
	<p>Aukščiausia korta yra pokerio kombinacija, kuri neatitinka nei vieno iš aukščiau nurodytų taisyklių. Iš esmės tai nėra kombinacija, lošėjas lošia su aukščiausia savo turima korta. Jei dvi kombinacijos turi tokios pat vertės aukščiausią kortą, kitos kortos lyginamos kitos kortos mažėjančia tvarka.</p>

Išmokėjimai:

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

Greita rezultatų lentelė:

Rezultatas	ANTE	FLOP	TURN	RIVER
Lošėjas turi geresnę kombinaciją (Eilė arba geresnė)	1:1	1:1	1:1	1:1

Lošėjas turi geresnę kombinaciją (silpnesnė nei Eilė)	Lygiosios	1:1	1:1	1:1
Krupjė turi geresnę kombinaciją	Pralaimėjimas	Pralaimėjimas	Pralaimėjimas	Pralaimėjimas
Sulošiate lygiosiomis su krupjė	Lygiosios	Lygiosios	Lygiosios	Lygiosios
Lošėjas nusimeta kortas	Pralaimėjimas	-	-	-

*Premijos statymo išmokos nustatomos pagal žemiau pateiktą PREMIJŲ išmokų lentelę

Premijos statymas

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

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

Galimi ypatingi atvejai:

- Lošimo metu pasitaikančios krupjė klaidos ir sprendimai: Nuotolinio stalo lošimo gyvai tiekėjo darbuotojas (krupjė) visais atvejais privalo pranešti apie klaidas pamainos vadybininkui.
- Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti grąžintos į lošimą ir lošimas tęsimas įprastai.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų, korta/kortos turi būti grąžintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
 - Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau.
 - Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
 - Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
 - Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama pamainos vadybininkui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus grąžinami.

Kortų skaitytuvo sutrikimai ir sprendimai

Nepavykus nuskaityti kortos - krupjė bando nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškviečia pamainos vadybininką. Pamainos vadybininkas panaudoja komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bando pakartotinai nuskaityti kortą. Jei 6 bandymai nesėkmingi, pamainos vadybininkas patikrina skaitytuvą. Neišsprendus problemos, techninis personalas imasi veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai gražinami. Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi suklijuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, pamainos vadybininkas atšaukia lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai gražinami.

10.8. „Trijų Kortų pokeris“ („Three Card Poker“)

Minimali statymo suma: 1 EUR

Maksimali statymo suma: 2 500 EUR



Maksimalus laimėjimas: 235 000 EUR



Lošimo taisyklės:






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

Laiminčios kortos:

- Trijų kortų pokeris lošiamas su viena standartine 52 kortų kalade (juokdarių kortos nenaudojamos). Kortos išmaišomos po kiekvieno lošimo etapo.
- Trijų kortų pokeryje trijų kortų eilės kombinacija turi didesnę vertę nei trijų kortų spalvos kombinacija. Taip yra todėl, kad Eilės kombinaciją iš trijų kortų suformuoti lengviau, nei Spalvos. Atskirų kortų vertė mažėjančia tvarka: Tūzas (gali būti didžiausios arba mažiausios vertės), karalius, dama, valetas, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 ir 2. Tūzas gali būti didžiausios vertės korta T, K, D eilėje arba mažiausios vertės korta 3, 2, T eilėje.
- Jei lošėjas ir krupjė turi tokio pat tipo kombinacijas, laimi ta, kurioje yra aukščiausios vertės korta (pvz., trys karaliai laimi prieš tris damas, D, V, 10 eilė laimi prieš 10, 9, 8 eilę).
- Jei lošėjas ir krupjė surenka vienodus kombinacijas, laimėtojas nustatomas pagal likusią aukščiausią ne kombinacijos kortą.

Trijų kortų pokerio laiminčios kortos:	
	„Mini Royal“ yra vienos rūšies tūzas, karalius ir dama.
	Eilė ir spalva yra kombinacija, kurioje yra trys vienos spalvos iš eilės einančios kortos, pavyzdžiui, būgnų karalius, dama ir valetas.

	<p>Trys vienodos yra kombinacija, kurioje yra trys tokios pat vertės kortos. Pavyzdžiui, lošėjas, turintis tris karalius, turi Trijų vienodų kombinaciją. Kombinacija, sudaryta iš didesnės vertės trijų vienodų kortų, laimi prieš mažesnės vertės trijų kortų kombinaciją.</p>
	<p>Eilė yra kombinacija, kurią sudaro trys iš eilės einančios, tačiau skirtingos rūšies kortos, pvz., bent dviejų skirtingų rūšių devynakė, aštuonakė, septynakė. Lyginant dvi eilės kombinacijas, laimi ta, kurioje aukščiausia korta turi didesnę vertę. Dvi eilės kombinacijos su ta pačia aukščiausios vertės korta yra vienodos vertės, rūšis reikšmės neturi.</p>
	<p>Spalva yra kombinacija, kurioje visos kortos yra tos pačios rūšies, tačiau eina ne iš eilės, pvz., trys būgnų kortos. Lyginant dvi Spalvos kombinacijas, laimi ta, kurioje rūšies korta yra didesnės vertės. Jei abiejose kombinacijose aukščiausios rūšies korta yra ta pati, lyginama antroji pagal vertę korta ir t. t.</p>
	<p>Pora yra kombinacija iš dviejų vienodos vertės kortų (pvz., karalių) bei kitos, kuri nėra tokios pat vertės. Aukštesnės vertės kortų pora laimi prieš žemesnės vertės kortų porą. Jei dvi kombinacijos turi tokias pat poras, lyginamos kitos kortos mažėjančia tvarka.</p>
	<p>Aukščiausia korta yra pokerio kombinacija, kuri neatitinka nei vieno iš aukščiau nurodytų taisyklių. Iš esmės tai nėra kombinacija, lošėjas lošia su aukščiausia savo turima korta.</p>
<p>6 „Card Bonus“ laiminčios kortos:</p>	
	<p>Karališkoji spalva yra vienos rūšies eilė iš šių kortų: tūzas, karalius, dama, valetas, 10. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą.</p>
	<p>Eilė ir spalva yra kombinacija, kurioje yra vienos spalvos iš eilės einančios kortos, pavyzdžiui, širdžių devyni, aštuoni, septyni, šeši ir penki. Lyginant dvi eilės ir spalvos kombinacijas, laimi ta, kurioje aukščiausia korta turi didesnę vertę. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą.</p>

	<p>Ketrios vienodos kombinacijoje yra visos ketrios vienodos vertės kortos ir viena papildoma korta. Pavyzdžiui, keturi tūzai yra Keturių vienodos vertės kortų kombinacija. Keturių aukštesnės vertės kortų kombinacija yra stipresnė už keturių mažesnės vertės kortų kombinaciją. Jei ketrios vienodos kortos yra vienodos vertės, lygiąsias išsprendžia penktoji („Kickers“) korta. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą.</p>
	<p>Pilna troba yra kombinacija, kurioje yra trys vienodos vertės kortos bei papildomos dvi vienodos vertės kortos, pavyzdžiui, trys karaliai ir dvi šešiaakės. Lyginant dviejų pilnų trobų kombinacijas, stipresnė yra ta, kurioje trijų kortų kombinaciją sudaro aukštesnės vertės kortos. Jei Pilnos trobos kombinacijoje trys kortos yra vienodos vertės (lygiosios), lyginama dviejų vienodų kortų vertė. Lygiųjų atveju lošėjas atgauna savo pradinį statymą.</p>
	<p>Spalva yra kombinacija, kurioje visos kortos yra tos pačios rūšies, tačiau eina ne iš eilės, pvz., penkios būgnų kortos. Lyginant dvi Spalvos kombinacijas, laimi ta, kurioje rūšies korta yra didesnės vertės. Jei abiejose kombinacijose aukščiausios rūšies korta yra ta pati, lyginama antroji pagal vertę korta ir t. t.</p>
	<p>Eilė yra kombinacija, kurią sudaro iš eilės einančios, tačiau skirtingos rūšies kortos, pvz., bent dviejų skirtingų rūšių devynakė, aštuonakė, septynakė, šešiaakė, penkiaakė. Lyginant dvi eilės kombinacijas, laimi ta, kurioje aukščiausia korta turi didesnę vertę. Dvi eilės kombinacijos su ta pačia aukščiausios vertės korta yra vienodos vertės (lygiosios), rūšis reikšmės neturi.</p>
	<p>Trys vienodos yra kombinacija iš trijų vienodos vertės kortų bei kitų dviejų, kurios nėra tokios pat vertės. Pavyzdžiui, lošėjas, turintis tris karalius, turi Trijų vienodų kombinaciją. Kombinacija, sudaryta iš didesnės vertės trijų vienodų kortų, laimi prieš mažesnės vertės trijų kortų kombinaciją. Jei lyginant dvi Trijų vienodų kombinacijas, trys pagrindinės kortos abiejose kombinacijose yra tokios pat, lyginamos likusios (t. y. ketvirtosios, o paskui penktosios kortos („Kickers“).</p>
	<p>kombinaciją. Jei lyginant dvi Trijų vienodų kombinacijas, trys pagrindinės kortos abiejose kombinacijose yra tokios pat, lyginamos likusios (t. y. ketvirtosios, o paskui penktosios kortos („Kickers“).</p>

Išmokėjimai:

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

Greita rezultatų lentelė

Greitas būdas patikrinti lošimo rezultatus ir sužinoti, ar laimėta, pralošta ar sulošta lygiosiomis.

Rezultatas	ANTE	LOŠTI 1x
Krupjė padalinta korta neatitinka minėtų sąlygų ir lošėjas laimi	1:1	Lygiosios
Krupjė padalinta korta atitinka minėtas sąlygas ir lošėjas laimi	1:1	1:1
Krupjė padalinta korta atitinka minėtas sąlygas ir lošėjas pralaimi	Pralaimėjimas	Pralaimėjimas
Krupjė padalinta korta atitinka minėtas sąlygas, lošėjas sulošia lygiosiomis	Lygiosios	Lygiosios
Lošėjas nusimeta kortas (nusprendžia neatlikti statymo „LOŠTI“)	Pralaimėjimas	-

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

ANTE BONUS

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

PAIR PLUS

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

„CARD BONUS“

Kombinacija	Išmoka
Karališkoji spalva	1000:1
Eilė ir spalva	200:1
Keturios vienodos	100:1
Pilna troba	20:1

Spalva	15:1
Eilė	10:1
Trys vienodos	7:1

- „Ante“ statymų išmoka yra santykiu 1:1.
- „Lošti“ statymų išmoka yra santykiu 1:1.
- Gedimo atveju visos išmokos ir lošimai panaikinami.

Galimi ypatingi atvejai:

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

Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:

- Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti grąžintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
- Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų, korta/kortos turi būti grąžintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
- Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai grąžinami.
- Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau.
- Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
- Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
- Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama pamainos vadybininkui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus grąžinami.

Kortų skaitytuvo sutrikimai ir sprendimai

Nepavykus nuskaityti kortos - krupjė bando nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškviečia pamainos vadybininką. Pamainos vadybininkas panaudoja komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bando pakartotinai nuskaityti kortą. Jei 6 bandymai nesėkmingi, pamainos vadybininkas patikrina skaitytuvą. Neišsprendus problemos, techninis personalas imasi veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai grąžinami. Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi suklijuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, pamainos vadybininkas atšaukia lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai grąžinami.

10.9. „Aukščiausia Korta“ („Top Card“)

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

Minimali statymo suma: 0.20 EUR

Maksimali statymo suma: 10 000 EUR

Maksimalus laimėjimas: 16 500 EUR

Lošimo taisyklės:

- „Aukščiausia Korta“ tikslas yra nuspėti, kuri kombinacija – Šeimininkai (A) ar Svečiai (B) – laimės arba bus tokios pat vertės – Lygiosios (X).
- Kortos dalijamos iš kortų rinkinio, kuriame yra aštuonios kaladės (juokdarių kortos nenaudojamos)
- Lošėjas pasirenka statymo sumą žetonais (statymui atlikti lošėjas turi 15 sekundžių) ir pasirenką vieną iš trijų variantų: Šeimininkai (A), Svečiai (B), Lygiosios (X).
- Krupjė išdalina po vieną atverstą kortą Šeimininkai (A) ir Svečiai (B). Aukščiausia korta laimi, išmoka yra 1:1
- Kortų vertė nuo žemiausios iki aukščiausios yra tokia: 2, tai mažiausia korta, po jos seka 3 ir t. t., Tūzas yra aukščiausia (2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K-A)
- Jei išdalytos kombinacijos yra tokios pat vertės, pusė lošėjo pagrindinio statymo (Šeimininkai (A) arba Svečiai (B)) yra gražinama ir, jei lošėjas atliko Lygiosios (X) statymą, laimėjimai išmokami santykiu 11:1
- Jei Šeimininkai (A) ir Svečiai (B) kortos yra vienodos vertės ir rūšies, pusė lošėjo pagrindinio statymo (Šeimininkai (A)/Svečiai (B)) yra gražinama.

Išmokėjimai:

Išmoka priklauso nuo statymo tipo.

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

Atkreipiame dėmesį, kad bet kokie trikdžiai panaikina lošimo etapą ir visas tam etapui skirtas išmokas. Statymai gražinami.

Galimi ypatingi atvejai:

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

Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:

- Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyr, korta/kortos turi būti gražintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
- Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų, korta/kortos turi būti gražintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
- Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalytų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
- Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau.
- Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
- Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
- Jei korta randama paveikslėliu aukštyr, apie tai pranešama pamainos vadybininkui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus gražinami.

Kortų skaitytuvo sutrikimai ir sprendimai

Nepavykus nuskaityti kortos - krupjė bando nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškviečia pamainos vadybininką. Pamainos vadybininkas panaudoja komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bando pakartotinai nuskaityti kortą. Jei 6 bandymai nesėkmingi, pamainos vadybininkas patikrina skaitytuvą. Neišsprendus problemos, techninis personalas imasi veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai gražinami. Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi suklijuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, pamainos vadybininkas atšaukia lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai gražinami.

10.10. „Ultra Teksaso „Hold‘em“ Pokeris“ („Ultimate Texas Hold‘em Poker“)

„Ultra Teksaso „Hold‘em“ Pokeris“ tikslas yra nugalėti krupjė kombinaciją surenkant geriausią galimą penkių kortų kombinaciją iš dviejų lošėjui padalintų kortų ir penkių bendrų ant stalo atverstų kortų.

Tai Teksaso pokerio variantas, kuris skiriasi tuo, kad lošiama prieš banką, o ne kitus lošėjus.

Minimali statymo suma: 0.50 EUR

Maksimali statymo suma: 500 EUR

Maksimalus laimėjimas: 555 000 EUR

Lošimo taisyklės:

- Prie vieno „Ultra Teksaso Hold'em“ pokerio stalo vienu metu gali lošti neribotas lošėjų skaičius. Vienas lošėjas prie stalo užima vieną vietą.
- „Ultra Teksaso Hold'em“ pokeris lošiamas su viena standartine 52 kortų kalade (juokdarių kortos nenaudojamos). Kortų kaladė išmaišoma po kiekvieno lošimo.
- Lošimo pradžioje lošėjas turi atlikti statymą (tam turi 15 sekundžių) ANTE lauke, pasirinkus statymo sumą žetonais. Atlikus ANTE statymą, sistema automatiškai atliks tokios pat vertės BLIND (privalomas statymas, kuris atliekamas kartu su pagrindiniu ANTE statymu) statymą.
- Krupjė tuomet atverčia dvi kortas lošėjui, o dvi užverstas kortas padalina sau. Po trumpos pauzės (15 sekundžių) krupjė stalo viduryje atverčia tris bendras kortas (vadinamas „flop“). Po pauzės (10 sekundžių) krupjė atverčia dar dvi bendras kortas („Turn“ ir „River“).
- Lošėjas ir krupjė turi naudoti turimas ir bendras kortas, kad sudaryti geriausią penkių kortų kombinaciją.
- Statymas LOŠTI lošimo metu suteikia tris skirtingas galimybes didinti lošėjo ANTE statymą. Tačiau kiekvieno lošimo metu didinti statymą galima tik kartą. Kuo anksčiau didinamas statymas, tuo daugiau pinigų galima statyti ir galimai laimėti. TIKRINTI reiškia nedaryti nieko – lošėjas palieka savo pradinį statymą.
- Norint nustatyti laimėtoją, sudaromos ir tarpusavyje palyginamos geriausios lošėjo ir krupjė kombinacijos naudojant penkias iš septynių galimų kortų.

Statymai:

- TRIPS statymas yra papildomas statymas, kurį galima atlikti prieš pradėdant lošimą.
- TRIPS statymas atliekamas mirksinčiame TRIPS lauke po lošėjo ANTE statymo priėmimo.
- TRIPS laimėjimas, jei lošėjo galutinė penkių kortų kombinacija yra trys vienodos kortos arba geresnė, neatsižvelgiant į tai, kokia yra krupjė kombinacija.

- Visi statymai turi būti atlikti prieš baigiantis statymų laikui. Pasibaigus statymų laikui, krupjė pradės dalinti kortas. Lošimo metu lošėjui bus pasiūlyta atlikti statymus LOŠTI, tačiau šis sprendimas nepaveiks lošėjo TRIPS statymų.
- Etapo pabaigoje krupjė atvers savo kortas ir paskelbs rezultatą. Apie laimėjimus lošėjams praneša animuoti ekrano pranešimai.


Laiminčios kortos:

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

Galimos išmokos nuo didžiausios iki mažiausios:

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

	<p>Spalva yra kombinacija, kurioje visos kortos yra tos pačios rūšies, tačiau eina ne iš eilės, pvz., penkios būgnų kortos. Lyginant dvi Spalvos kombinacijas, laimi ta, kurioje rūšies korta yra didesnės vertės. Jei abiejose kombinacijose aukščiausios rūšies korta yra ta pati, lyginama antroji pagal vertę korta ir t. t.</p>
	<p>Eilė yra kombinacija, kurią sudaro iš eilės einančios, tačiau skirtingos rūšies kortos, pvz., bent dviejų skirtingų rūšių devynakė, aštuonakė, septynakė, šešiaakė, penkiaakė. Lyginant dvi eilės kombinacijas, laimi ta, kurioje aukščiausia korta turi didesnę vertę. Dvi eilės kombinacijos su ta pačia aukščiausios vertės korta yra vienodos vertės (lygiosios), rūšis reikšmės neturi.</p>
	<p>Trys vienodos yra kombinacija iš trijų vienodos vertės kortų bei kitų dviejų, kurios nėra tokios pat vertės. Pavyzdžiui, lošėjas, turintis tris karalius, turi Trijų vienodų kombinaciją. Kombinacija, sudaryta iš didesnės vertės trijų vienodų kortų, laimi prieš mažesnės vertės trijų kortų kombinaciją. Jei lyginant dvi Trijų vienodų kombinacijas, trys pagrindinės kortos abiejose kombinacijose yra tokios pat, lyginamos likusios (t. y. ketvirtosios, o paskui penktosios kortos („Kickers“)).</p>
	<p>Dvi poros yra kombinacija iš dviejų vienodos vertės kortų bei kitų dviejų vienodos vertės kortų (tarpusavyje, tačiau skirtingos vertės nei pirmoji pora) bei bet kokios kitos vertės penktosios kortos. Tokios kombinacijos pavyzdys yra du tūzai ir du karaliai. Lyginant dvi Dviejų porų kombinacijas, lyginamos didesnės vertės poros, laimi didesnės vertės pora. Jei abiejose kombinacijose didesnės vertės poros yra vienodos vertės, lyginamos mažesnės vertės poros. Jei abi kombinacijos turi vienodas dvi poras, nugalėtoją lemia didesnės vertės penktoji korta.</p>
	<p>Pora yra kombinacija iš dviejų vienodos vertės kortų (pvz., karalių) bei kitų trijų, kurios nėra tokios pat vertės nei su poros kortomis, nei tarpusavyje. Pora yra mažiausia kombinacija, už kurią gaunama išmoka. Aukštesnės vertės kortų pora laimi prieš žemesnės vertės kortų porą. Jei dvi kombinacijos turi tokias pat poras, lyginamos kitos kortos mažėjančia tvarka, laimėtojas nustatomas pagal vertingiausių iš jų.</p>

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

Išmokėjimai:

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

Greita rezultatų lentelė

Greitas būdas patikrinti lošimo rezultatus ir sužinoti, ar laimėta, pralošta ar sulošta lygiosiomis.

Rezultatas	ANTE	BLIND	LOŠTI
Krupjė padalinta korta neatitinka minėtų sąlygų ir lošėjas laimi	Lygiosios	Laimėjimas*	1:1
Krupjė padalinta korta neatitinka minėtų sąlygų ir lošėjas pralaimi	Lygiosios	Pralaimėjimas	Pralaimėjimas
Krupjė padalinta korta atitinka minėtas sąlygas ir lošėjas laimi	Laimėjimas	Laimėjimas*	1:1
Krupjė padalinta korta atitinka minėtas sąlygas ir lošėjas pralaimi	Pralaimėjimas	Pralaimėjimas	Pralaimėjimas
Krupjė padalinta korta atitinka minėtas sąlygas, sulošiama lygiosiomis	Lygiosios	Lygiosios	Lygiosios
Lošėjas nusimeta kortas	Pralaimėjimas	Pralaimėjimas	–

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

„BLIND“ (priverstinis statymas)

Kombinacija	Išmoka
Karališkoji spalva	500:1
Eilė ir spalva	50:1
Keturios vienodos	10:1
Pilna troba	3:1

Spalva	1.5:1
Eilė	1:1
Visos kitos kombinacijos	Lygiosios

„TRIPS“ (trys vienodos kortos)

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

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

Gedimo atveju visos išmokos ir lošimai panaikinami.

Galimi ypatingi atvejai:

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

Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:

- Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti gražintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
- Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų, korta/kortos turi būti gražintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
- Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
- Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau.
- Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
- Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
- Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama pamainos vadybininkui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus gražinami.

Kortų skaitytuvo sutrikimai ir sprendimai

Nepavykus nuskaityti kortos, krupjė bando nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškviečia pamainos vadybininką. Pamainos vadybininkas panaudoja komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bando pakartotinai nuskaityti kortą. Jei 6 bandymai nesėkmingi, pamainos vadybininkas patikrina skaitytuvą. Neišsprendus problemos, techninis personalas imasi veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai gražinami. Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi suklijuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, pamainos vadybininkas atšaukia lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai gražinami.

10.11. „2 Kombinacijų Kazino Hold'em“ („2 Hand Casino Hold'em“)

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

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

Minimali statymo suma: 0.50 EUR

Maksimali statymo suma: 1 500 EUR

Maksimalus laimėjimas: 510 000 EUR

Lošimo taisyklės:

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

Statymai:

Premijos Statymas

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

Laiminčios kortos

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

Galimos išmokos nuo didžiausios iki mažiausios:

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

	<p>Eilė yra kombinacija, kurią sudaro iš eilės einančios, tačiau skirtingos rūšies kortos, pvz., bent dviejų skirtingų rūšių devynakė, aštuonakė, septynakė, šešiaakė, penkiaakė. Lyginant dvi eilės kombinacijas, laimi ta, kurioje aukščiausia korta turi didesnę vertę. Dvi eilės kombinacijos su ta pačia aukščiausios vertės korta yra vienodos vertės (lygiosios), rūšis reikšmės neturi.</p>
	<p>Trys vienodos yra kombinacija iš trijų vienodos vertės kortų bei kitų dviejų, kurios nėra tokios pat vertės. Pavyzdžiui, lošėjas, turintis tris karalius, turi Trijų vienodų kombinaciją. Kombinacija, sudaryta iš didesnės vertės trijų vienodų kortų, laimi prieš mažesnės vertės trijų kortų</p>
	<p>kombinaciją. Jei lyginant dvi Trijų vienodų kombinacijas, trys pagrindinės kortos abiejose kombinacijose yra tokios pat, lyginamos likusios (t. y. ketvirtosios, o paskui penktosios kortos („Kickers“)).</p>
	<p>Dvi poros yra kombinacija iš dviejų vienodos vertės kortų bei kitų dviejų vienodos vertės kortų (tarpusavyje, tačiau skirtingos vertės nei pirmoji pora) bei bet kokios kitos vertės penktosios kortos. Tokios kombinacijos pavyzdys yra du tūzai ir du karaliai. Lyginant dvi Dviejų porų kombinacijas, lyginamos didesnės vertės poros, laimi didesnės vertės pora. Jei abiejose kombinacijose didesnės vertės poros yra vienodos vertės, lyginamos mažesnės vertės poros. Jei abi kombinacijos turi vienodas dvi poras, nugalėtoją lemia didesnės vertės penktoji korta.</p>
	<p>Pora yra kombinacija iš dviejų vienodos vertės kortų (pvz., karalių) bei kitų trijų, kurios nėra tokios pat vertės nei su poros kortomis, nei tarpusavyje. Pora yra mažiausia kombinacija, už kurią gaunama išmoka. Aukštesnės vertės kortų pora laimi prieš žemesnės vertės kortų porą. Jei dvi kombinacijos turi tokias pat poras, lyginamos kitos kortos mažėjančia tvarka, laimėtojas nustatomas pagal vertingiausią iš jų.</p>
	<p>Aukščiausia korta yra pokerio kombinacija, kuri neatitinka nei vieno iš aukščiau nurodytų taisyklių. Iš esmės tai nėra kombinacija, lošėjas lošia su aukščiausia savo turima korta. Jei dvi kombinacijos turi tokios pat vertės aukščiausią kortą, kitos kortos lyginamos kitos kortos mažėjančia tvarka.</p>

- Rezultatas nustatomas pagal lošėjų ir krupjė geriausių 5 kortų kombinacijas (derinant

lošėjo / krupjė 2 kortas su 5 bendromis kortomis).

- Norėdamas lošti, krupjė turi surinkti bent 4 akių porą ar geresnę kombinaciją.

Greita rezultatų lentelė

Greitas būdas patikrinti lošimo rezultatus ir sužinoti, ar laimėta, pralošta ar sulošta lygiosiomis.

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

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

ANTE

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

„Lošti“ statymų išmoka yra 1:1.

PREMIJA

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

Gedimo atveju visos išmokos ir lošimai panaikinami, statymai gražinami.

Galimi ypatingi atvejai:

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

Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:

- Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti gražintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
- Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų, korta/kortos turi būti gražintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
- Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
- Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau.
- Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
- Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
- Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama pamainos vadybininkui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus gražinami.

Kortų skaitytuvo sutrikimai ir sprendimai

Nepavykus nuskaityti kortos - krupjė bando nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškviečia pamainos vadybininką. Pamainos vadybininkas panaudoja komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bando pakartotinai nuskaityti kortą. Jei 6 bandymai nesėkmingi, pamainos vadybininkas patikrina skaitytuvą. Neišsprendus problemos, techninis personalas imasi veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai gražinami. Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi suklijuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, pamainos vadybininkas atšaukia lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai gražinami.

10.12. „Bakara Spaudimo Kontrolė“ („Baccarat Control Squeeze“)

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

Minimali statymo suma: 1 EUR

Maksimali statymo suma: 15 000 EUR

Maksimalus laimėjimas: 175 000 EUR

Lošimo taisyklės:

- Lošimą organizuoja krupjė, lošiama aštuoniomis standartinėmis 52-iejų kortų kaladėmis.
- Kortų vertės yra tokios:
 - Tūzai yra žemiausia korta, kurių kiekvienas vertas vieno taško.
 - Kortų nuo 2 iki 9 vertė yra tokia, kokia nurodyta ant kortos.
 - Dešimtakės ir veidų kortos (valetai, karalienės ir karaliai) yra verti nulio.

- Pagrindiniame „Bakara“ lošime svarbi tik skaitinė kiekvienos kortos vertė; kortų simboliai (širdys, vynai, kryžiai ar būgnai) reikšmės neturi.
- Statymams atlikti lošėjas turi 15 sekundžių, to padaryti nespėjus lošėjas turi palaukti sekančio lošimo pradžios.
- Prieš kiekvieną dalinimą, lošėja turi atlikti savo statymą už tai, ar surinkęs kortas, kurių vertė artimesnė 9, laimės Lošėjas, ar Bankininkas. Taip pat turi galimybę statyti, kad lošimas pasibaigs lygiosiomis. Lygiosios įvyksta tuomet, kai ir Lošėjo, ir Bankininko turimų kortų vertė yra vienoda.
- Krupjė lošimą pradeda padalydamas Lošėjui ir Bankininkui po dvi kortas.
- „Bakara“ lošime dalinamos dvi kortų kombinacijos: viena kortų kombinacija Lošėjui, kita - Bankininkui. Jei Lošėjo ir Bankininko kortų kombinacijos yra vienodos vertės, lošimas baigiasi lygiosiomis. Už lošimo baigtį lygiosiomis atliktas statymas išlošiamas, o statymai už Lošėją ir Bankininką gražinami.
- Kiekvienos kortų kombinacijos vertė apskaičiuojama iš kortų kombinacijos, kurios bendra kortų suma lygi 10 ar daugiau, atimant dešimčių skaičių. Pavyzdžiui, jei kortų kombinaciją sudaro 7 ir 9, jos vertė „Bakara“ lošime bus lygi 6 (16-10=). Lygiai taip pat prie veidų kortos pridėjus 9 gausime 9.
- Jei Lošėjui ar Bankininkui padalijamos pirmosios dvi kortos, kurių vertė lygi 8 arba 9 („natūralus“ 8 arba 9), daugiau kortų nebus dalijama nei vienai kortų kombinacijai.
- Jei Lošėjui ar Bankininkui padalijamos pirmosios dvi kortos, kurių vertė lygi 0-7, siekiant nuspręsti, ar kuriai nors kortų kombinacijai ar abiem kortų rankoms turi būti dalijama trečia korta, taikoma „Trečiosios kortos taisyklė“. Lošėjas visuomet turi pirmenybę.

Lošėjo kortų kombinacija:

Pirmųjų dviejų Lošėjo kortų kombinacija:	
0-1-2-3-4-5	Lošėjas traukia trečią kortą.
6-7	Lošėjas netraukia kortos.
8-9 („natūralus“ derinys)	Nei vienai kortų kombinacijai nepadalijama trečia korta.

Bankininko kortų kombinacija:

Pirmų dviejų Bankininko kortų kombinacija	Lošėjo ištrauktos trečiosios kortos vertė										
	Trečiosios kortos nėra	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
3	T	T	T	T	T	T	T	T	T	N	T
4	T	N	N	T	T	T	T	T	T	N	N
5	T	N	N	N	N	T	T	T	T	N	N
6	N	N	N	N	N	N	N	T	T	N	N
7	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
8	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
9	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N

T – traukti; N – netraukti.

- Jei Lošėjas netraukia kortos surinkęs 6 arba 7, tuomet Bankininkas, surinkęs 3, 4 arba 5 privalo traukti trečiąją kortą, tačiau, jei bendra Bankininko kortų kombinacijos vertė lygi 6, jis kortos netraukia.
- Laimi tas, kieno bendra kortų kombinacijos vertė artimesnė 9.

Spaudimas:

Jei atliekamas statymas už Lošėją arba už Bankininką prie „Bakara kontrolės spaudimo“ stalo, lošėjas turi galimybę spausti (arba iš lėto atskleisti) kortas toje kortų rankoje, už kurią pastatė, pats. Tokią galimybę suteikia specialios lošimo sąsajoje esančios animuotos persidengiančios kaukės (Kortos dalijamos užverstos ant stiklinių į stalą įmontuotų skydelių. Kortų reikšmės užfiksuojamos po stalu esančiomis kameromis, tačiau yra užtemdomos persidengiančiomis kaukėmis, kurias lošėjas gali iš lėto nuplėšti spustelėdamas arba bakstelėdamas ant kortos kampo arba briaunos). Lošėjas gali spustelėti / bakstelėti konkuruojančioje kortų kombinacijoje esančias kortas, kad jas iš karto atskleistų. Spaudimas leidžiamas tik specialiai tam skirtu metu kiekviename lošime.

Šalutiniai statymai:

Šalutinis statymas	Aprašymas
P pora	Išmokama, jei pirmosios dvi Lošėjui padalytos kortos sudaro porą.
B pora	Išmokama, jei pirmosios dvi Bankininkui padalytos kortos sudaro porą.
Tobula pora	Išmokama santykiu 25:1, jei pirmosios dvi Bankininkui arba Lošėjui padalytos kortos yra identiškos (sutampa ir vertė, ir simbolis). Išmokama santykiu 200:1, jei pirmosios dvi ir Bankininkui, ir Lošėjui padalytos kortos yra identiškos (sutampa ir vertė, ir simbolis).
Bet kuri pora	Išmokama, jei Bankininko arba Lošėjo kortų kombinacija yra pora.
P premija	Išmokama, kai Lošėjas laimi lošimą, surinkęs „natūralų“ 8 arba 9, arba laimi bent keturiais taškais.
B premija	Išmokama, kai Bankininkas laimi lošimą, surinkęs „natūralų“ 8 arba 9, arba laimi bent keturiais taškais.

Mokėjimai:

Lošėjui išmokama suma priklauso nuo atlikto statymo tipo:

STATYMAS	IŠMOKAMA
Lošėjas	1:1
Bankininkas	0,95:1
Lygiosios	8:1
P pora	11:1
B pora	11:1
Tobula pora	Viena pora 25:1 Dvi poros: 200:1
Bet kuri pora	5:1

<p>P premija / B premija</p>	<p>Kortų kombinacijos kombinacijų tikimybės</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ne „natūrali“ kortų kombinacija laimi 9 taškais; 30:1 • Ne „natūrali“ kortų kombinacija laimi 8 taškais; 10:1 • Ne „natūrali“ kortų kombinacija laimi 7 taškais; 6:1 • Ne „natūrali“ kortų kombinacija laimi 6 taškais; 4:1 • Ne „natūrali“ kortų kombinacija laimi 5 taškais; 2:1 • Ne „natūrali“ kortų kombinacija laimi 4 taškais; 1:1 • „Natūrali“ kortų kombinacija laimi, 1:1 • „Natūralių“ kortų kombinacijų lygiosios
-------------------------------------	---

Galimi ypatingi atvejai:

- Kortų skaitytuvo sutrikimai ir sprendimai:
 - Nepavykus nuskaityti kortos - krupjė bando nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškviečia pamainos vadybininką. Pamainos vadybininkas panaudoja komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bando pakartotinai nuskaityti kortą. Jei 6 bandymai iš eilės pagal tiekėjo nuostatus nesėkmingi, pamainos vadybininkas patikrina skaitytuvą.
 - Neišsprendus problemos, techninis personalas imasi veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai gražinami.
 - Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi suklijuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, pamainos vadybininkas atšaukia lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai gražinami.
- Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti gražintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų, korta/kortos turi būti gražintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
 - Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau.
 - Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
 - Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
 - Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama pamainos vadybininkui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus gražinami.

10.13. „Bakara Spaudimas“ („Baccarat Squeeze“)

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

Minimali statymo suma: 5 EUR

Maksimali statymo suma: 15 000 EUR
Maksimalus laimėjimas: 175 000 EUR

Lošimo taisyklės:

- Lošimą organizuoja krupjė, lošiama aštuoniomis standartinėmis 52-iejų kortų kaladėmis. Kortų vertės yra tokios:
 - Tūzai yra žemiausia korta, kurių kiekvienas vertas vieno taško.
 - Kortų nuo 2 iki 9 vertė yra tokia, kokia nurodyta ant kortos.
 - Dešimtakės ir veidų kortos (valetai, karalienės ir karaliai) yra verti nulio.
- Pagrindiniame „Bakara“ lošime svarbi tik skaitinė kiekvienos kortos vertė; kortų simboliai (širdys, vynai, kryžiai ar būgnai) reikšmės neturi.
- Prieš kiekvieną dalinimą, lošėjas turi atlikti savo statymą už tai, ar surinkęs kortas, kurių vertė artimesnė 9, laimės Lošėjas, ar Bankininkas. Taip pat turi galimybę statyti, kad lošimas pasibaigs lygiosiomis. Lygiosios įvyksta tuomet, kai ir Lošėjo, ir Bankininko turimų kortų vertė yra vienoda.
- Statymui atlikti lošėjas turi 16 sekundžių, to padaryti nespėjus lošėjas turi palaukti sekančio lošimo pradžios.
- Krupjė pradeda padalydamas Lošėjas ir Bankininkui po dvi kortas.
- „Bakara“ lošime dalinamos dvi kortų kombinacijos: viena kortų kombinacija lošėjui, kita - Bankininkui.
- Jei Lošėjo ir Bankininko kortų kombinacijos yra vienodos vertės, lošimas baigiasi lygiosiomis. Už lošimo baigtį lygiosiomis atliktas statymas išlošiamas, o statymai už Lošėją ir Bankininką gražinami.
- Kiekvienos kortų kombinacijos vertė apskaičiuojama iš kortų kombinacijos, kurios bendra kortų suma lygi 10 ar daugiau, atimant dešimčių skaičių. Pavyzdžiui, jei kortų kombinaciją sudaro 7 ir 9, jos vertė „Bakara“ lošime bus lygi 6 ($16-10=6$). Lygiai taip pat prie veidų kortos pridėjus 9 gausime 9.
- Jei Lošėjui ar Bankininkui padalijamos pirmosios dvi kortos, kurių vertė lygi 8 arba 9 („natūralus“ 8 arba 9), daugiau kortų nebus dalijama nei vienai kortų kombinacijai.
- Jei Lošėjui ar Bankininkui padalijamos pirmosios dvi kortos, kurių vertė lygi 0-7, siekiant nuspręsti, ar kuriai nors kortų kombinacijai ar abiem kortų rankoms turi būti dalijama trečia korta, taikoma „Trečiosios kortos taisyklė“. Lošėjas visuomet turi pirmenybę.

Lošėjo kortų kombinacija:

Pirmųjų dviejų lošėjo kortų kombinacija	
0-1-2-3-4-5	Lošėjas traukia trečią kortą.
6-7	Lošėjas netraukia kortos.
8-9 („natūralus“ derinys)	Nei vienai kortų kombinacijai nepadalijama trečia korta.

Bankininko kortų kombinacija:

Pirmų dviejų Bankininko	Lošėjo ištrauktos trečiosios kortos vertė										
	Trečiosios kortos nėra	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

kortų kombinacija											
0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
3	T	T	T	T	T	T	T	T	T	N	T
4	T	N	N	T	T	T	T	T	T	N	N
5	T	N	N	N	N	T	T	T	T	N	N
6	N	N	N	N	N	N	N	T	T	N	N
7	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
8	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
9	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N

T - traukti; N – netraukti

- Jei Lošėjas netraukia kortos surinkęs 6 arba 7, tuomet Bankininkas, surinkęs 3, 4 arba 5 privalo traukti trečiąją kortą, tačiau, jei bendra Bankininko kortų kombinacijos vertė lygi 6, jis kortos netraukia.
- Laimi tas, kieno bendra kortų kombinacijos vertė artimesnė 9.

Spaudimo funkcija

- Jei lošiate prie „Bakara spaudimo“ stalo, tai, kaip krupjė atverčia kortas, priklauso nuo to lošimo metu pastatytų sumų.
- Krupjė greitai atvers kortas tai kortų kombinacijai, kurios bendra pastatyta suma yra mažesnė, ir kels spaudimą iš lėto versdamas padalytas kortas tai kombinacijai, kurios bendra pastatyta suma didžiausia.
- Jei bendra abiejų kortų kombinacijų pastatyta suma lygi arba jei didžiausia suma pastatyta už lošimo baigtį lygiosiomis, arba jei statymų nėra, tuomet krupjė greitai atvers Lošėjo kortų kombinacijos kortas bei iš lėto vers Bankininko antrąją kortą ir papildomas kortas, dalijamas abiem kortų rankoms.

Statymai:

Šalutinis statymas	Aprašymas
P pora	Išmokama, jei pirmosios dvi Lošėjui padalytos kortos sudaro porą.
B pora	Išmokama, jei pirmosios dvi Bankininkui padalytos kortos sudaro porą.
Tobula pora	Išmokama santykiu 25:1, jei pirmosios dvi Bankininkui arba Lošėjui padalytos kortos yra identiškos (sutampa ir vertė, ir simbolis). Išmokama santykiu 200:1, jei pirmosios dvi ir Bankininkui, ir Lošėjui padalytos kortos yra identiškos (sutampa ir vertė, ir simbolis).
Bet kuri pora	Išmokama, jei Bankininko arba Lošėjo kortų kombinacija yra pora.
P premija	Išmokama, kai Lošėjas laimi lošimą, surinkęs „natūralų“ 8 arba 9, arba laimi bent keturiais taškais.
B premija	Išmokama, kai Bankininkas laimi lošimą, surinkęs „natūralų“ 8 arba 9, arba laimi bent keturiais taškais.

Išmokėjimai:

Lošėjui išmokama suma priklauso nuo atlikto statymo tipo.

„STATYMAS“	IŠMOKAMA
Lošėjas	1:1
Bankininkas	0,95:1
Lygiosios	8:1
P pora	11:1
B pora	11:1
Tobula pora	Viena pora 25:1 Dvi poros: 200:1
Bet kuri pora	5:1
P premija / B premija	<p>Kortų kombinacijų tikimybės</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ne „natūrali“ kortų kombinacija laimi 9 taškais; 30:1 • Ne „natūrali“ kortų kombinacija laimi 8 taškais; 10:1 • Ne „natūrali“ kortų kombinacija laimi 7 taškais; 6:1 • Ne „natūrali“ kortų kombinacija laimi 6 taškais; 4:1 • Ne „natūrali“ kortų kombinacija laimi 5 taškais; 2:1 • Ne „natūrali“ kortų kombinacija laimi 4 taškais; 1:1 • „Natūrali“ kortų kombinacija laimi, 1:1 • „Natūralių“ kortų kombinacijų lygiosios

Galimi ypatingi atvejai:

- Kortų skaitytuvo sutrikimai ir sprendimai:
 - Nepavykus nuskaityti kortos - krupjė bando nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškviečia pamainos vadybininką. Pamainos vadybininkas panaudoja komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bando pakartotinai nuskaityti kortą. Jei maksimaliai 6 bandymai iš eilės pagal tiekėjo nuostatus nesėkmingi, pamainos vadybininkas patikrina skaitytuvą.
 - Neišsprendus problemos, techninis personalas imasi veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai gražinami.
 - Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi suklijuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, pamainos vadybininkas atšaukia lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai gražinami.
- Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti gražintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų, korta/kortos turi būti gražintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami. Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau.
 - Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo.

- Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
- Jei korta randama paveikslėliu aukštyne, apie tai pranešama pamainos vadybininkui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus gražinami.

10.14. „Nemokamų Statymų Juodasis Džekas“ („Free Bet Blackjack“)

Minimali statymo suma: 1 EUR

Maksimali statymo suma: 2 500 EUR

Maksimalus laimėjimas: 86 250 EUR

„Nemokamų Statymų Juodasis Džekas“ - tai „Blackjack“ lošimo variantas, kuriame siūlomi nemokami „dvigubinimo“ ir „išskaidymo“ statymai.

Lošimo tikslas - surinkti didesnę kortų vertę, nei krupjė, tačiau ne didesnę nei 21. Geriausia kortų kombinacija „Blackjack“ lošime - kai pirmųjų dviejų padalintų kortų vertė lygi 21. Lošiate tik prieš krupjė, o ne prieš kitus lošėjus.

- Lošiama aštuoniomis kortų kaladėmis.
- Krupjė visuomet sustoja surinkęs 17.
- Lošėjas gali dvigubinti statymą už bet kurias dvi pirmąsias kortas.
- Lošėjas gali skaidyti bet kurią porą, išskyrus 10, J, Q ir K.
- Lošėjas gali nemokamai dvigubinti statymą už turimą kietą dviejų kortų kombinaciją, kurios vertė lygi 9, 10 ir 11.
- Išskaidyti galima pirmąsias dvi kortas, jei jų vertė vienoda.
- Kiekvieną kortų kombinaciją galima išskaidyti vieną kartą.
- Kiekvienam išskaidytam tūzui padalijama po vieną kortą.
- Statymo dvigubinti negalima išskaidžius kortas.
- Šešių kortų Čarlis: lošėjas laimi šešias kortas, kurių vertė lygi 21 ar mažiau.
- Kai krupjė atverčia tūzą, siūlomas apsidraudimo statymas.
- Už Juodąjį Džeką išmokama santykiu 3:2, Juodasis Džekas laimi prieš kitas kortų kombinacijas, lygias 21.
- Už apsidraudimo statymą išmokama santykiu 2:1.
- Jei lošėjo kortų kombinacijos vertė vienoda, lošėjo statymas gražinamas.
- Lošėjo statymas gražinamas, kai krupjė pralaimi, surinkęs 22 taškus.

Lošimo taisyklės:

- Lošimą organizuoja krupjė, o kiekviename lošime gali lošti neribotas lošėjų skaičius.
- Lošiama aštuoniomis standartinėmis 52 kortų kaladėmis. Kortų vertės „Nemokamų Statymų Juodojo Džeko“ lošime yra tokios:
 - Kortų nuo 2 iki 10 vertė tokia, kokia nurodyta ant kortos.
 - Kiekviena veidų korta (valetai, karalienės ir karaliai) verta po 10 taškų.
 - Tūzai verti 1 arba 11 taškų, priklausomai nuo to, kuri kortos vertė parankesnė turimai kortų kombinacijai.
- Pasibaigus statymams skirtam laikui (15 sekundžių), krupjė dalija po vieną atverstą kortą kiekvienam lošėjui, baigiant krupjė. Tuomet krupjė padalija po antrą atverstą kortą kiekvienam lošėjui, tačiau antroji krupjė korta lieka užversta. Lošėjo pradinės kortų kombinacijos vertė rodoma šalia lošėjo kortų.

Juodasis Džekas

- Jei lošėjo dviejų pirmųjų kortų vertė lygi 21, lošėjas surinko Juodąjį Džeką.
- Juodojo Džeko kombinaciją surinkti galima tik dviem pirmosiomis kortomis. Kortų kombinacija, kurios vertė lygi 21, bet buvo surinkta išskaidytoje poroje, nelaikoma Juodoju Džeku. Dėl šios priežasties, Juodasis Džekas laimi prieš bet kurią išskaidytos poros kortų kombinaciją, lygią 21.

Apsidraudimo statymas

- Jei krupjė atverstoji korta yra tūzas, lošėjui suteikiama galimybė atlikti apsidraudimo statymą (šį statymą lošėjas gali atlikti per tam suteiktą laiką - 18 sekundžių nuo laukelyje atsiradusio šio statymo pasiūlymo), kad lošėjas galėtų sumažinti riziką, kad krupjė surinko Juodąjį Džeką, net jei lošėjas turi Juodojo Džeko kombinaciją.
- Apsidraudimo statymo suma lygi pusei lošėjo pagrindinio statymo, o apsidraudimo statymas lošiamas nepriklausomai nuo statymo už lošėjo turimą kortų kombinaciją. Tuomet krupjė pasižiūri į savo užverstą kortą, kad patikrintų, ar nesurinko Juodojo Džeko. Jei krupjė nesurinko Juodojo Džeko, lošimas tęsiasi. Jei krupjė surinko Juodąjį Džeką, o lošėjas ne, lošimas baigiasi, o krupjė turima kortų kombinacija laimi. Jei lošėjas ir krupjė turi Juodąjį Džeką lošimas baigiasi lygiosiomis, o lošėjo statymas sugražinamas. Tais atvejais, kai krupjė atverstoji korta yra 10 arba veidų korta, lošėjas neturės galimybės nusipirkti apsidraudimo statymo, o krupjė nežiūrės į savo užverstą kortą, kad patikrintų, ar surinko Juodąjį Džeką.

Dvigubinti, traukti kortą ar susilaikyti

- Jei krupjė, patikrinęs pirmąsias savo kortas, nesurinko Juodojo Džeko, lošėjai turi galimybę pagerinti savo turimas kortų kombinacijas, krupjė siūlant padalyti lošėjams daugiau kortų.
- Jei lošėjo pirmų dviejų kortų suma ne 21, lošėjas gali nuspręsti dvigubinti statymą (laukelyje atsiranda pasiūlymas „dvigubinti“, šiam veiksmui atlikti lošėjas turi 17 sekundžių). Tokiu atveju lošėjas gali padvigubinti savo statymą ir jam bus padalijama tik viena papildoma korta.
- Jei lošėjo padalyta kortų kombinacija lygi 9, 10 arba 11, lošėjas galės „nemokamai dvigubinti“. Jei lošėjas pasirinktų pasinaudoti „nemokamo dvigubinimo“ funkcija, prie jo pradinio statymo bus pridėtas „nemokamas statymas“. Jei lošėjas laimės lošimą, „nemokamo statymo“ vertė bus prilyginta jo pradiniam statymui. Lošėjui bus atitinkamai išmokėta, o gražinamas tik lošėjo pradinis statymas. Jei lošėjas pralaimės lošimą, praloš tik pradinį statymą. Jei lošimas baigsis lygiosiomis, lošėjo pradinis statymas bus gražintas.
- Taip pat lošėjas gali nuspręsti traukti kortą (laukelyje atsiranda pasiūlymas „imti“, šiam veiksmui atlikti lošėjas turi 17 sekundžių) ir jam bus padalyta papildoma korta, kurios vertė bus galima pridėti prie turimos kortų kombinacijos. Dar vienas galimas sprendimas - nuspręsti traukti kortą daugiau nei vieną kartą, kad būtų gauta papildomų kortų, kol, lošėjas, surinkęs tenkinančią kortų kombinacijos vertę, nenusprendžia susilaikyti.
- Lošėjui nebus suteikiama galimybė rinktis, jei jo kortų kombinacija bus lygi 21, kadangi tai geriausia galima kortų kombinacija.

Išskaidyti

- Jei lošėjo pradinė kortų kombinacija yra vienodos vertės kortų pora, lošėjas gali pasirinkti porą išskaidyti į dvi atskiras kortų kombinacijas su atskirais statymais (tam skiriama 15 sekundžių).
- Lošėjui bus pasiūlytas „nemokamas išskaidymas“ turimai kortų porai, išskyrus atvejus, kai pora yra 10, valetai, karalienės arba karaliai. Lošėjo pradinis statymas bus pastatytas už pirmąją kortų kombinaciją (stalo dešinėje), o „nemokamas statymas“ pastatytas už antrąją

kortų kombinaciją (stalo kairėje).

- Jei lošėjas laimės lošimą, „nemokamo statymo“ vertė bus prilyginta lošėjo pradiniam statymui ir suteiks atitinkamą išmokėjimą. Už antrąją kortų kombinaciją statymai gražinami nebus. Jei kortų kombinacija, už kurią pastatytas „nemokamas statymas“ pralaimi, lošėjas savo statymo nepraras. Jei lošimas baigsis lygiosiomis, statymai gražinami nebus.
- Jei lošėjas nuspręs išskaidyti savo turimą dešimtakių, valetų, karalienių arba karalių porą, statymas už antrąją kortų kombinaciją bus lygus pagrindiniam statymui.

Lošimo baigtis jei lošėjo kortų kombinacijos suma viršija 21, lošėjas pralaimi lošimą bei savo statymą už atitinkamą kortų kombinaciją.

- Visiems lošėjams atlikus ėjimus, krupjė atskleidžia savo užverstosios kortos vertę.
- Krupjė privalo traukti kortą, jei jo kortų kombinacijos vertė lygi 16 arba mažesnė bei privalo susilaikyti, jei jo kortų kombinacijos vertė lygi 17 ar didesnė.
- Lošėjas laimi, jei jo galutinės kortų kombinacijos vertė artimesnė 21, nei krupjė kortų kombinacijos vertė, arba jei krupjė surenka daugiau nei 21, išskyrus atvejus, kai krupjė pralaimi surinkęs 22. Jei lošėjo kortų kombinacijos vertė lygi krupjė kortų kombinacijos vertei, lošimas pasibaigia lygiosiomis, o lošėjo statymas sugražinamas.

Krupjė pralaimi surinkęs 22

- Jei krupjė kortų kombinaciją sudaro kortos, kurių bendra vertė lygi 22, lošėjo statymas gražinamas, o lošimas baigiasi lygiosiomis, išskyrus atvejus, kai lošėjas surenka daugiau nei 21. Tokiu atveju lošimas nesibaigia lygiosiomis ir lošėjas pralaimi.
- Jei lošėjas surinko Juodąjį Džeką, lošimas baigiasi krupjė neturint galimybės pralaimėti surinkus 22.

Šešių kortų Čarlio taisyklė

- Šešių kortų Čarlio taisyklė lošėjui suteikia galimybę automatiškai laimėti, jei jo turimą kortų kombinaciją sudaro šešios kortos, kurių bendra vertė lygi 21 arba mažiau, net jei krupjė surinko Juodąjį Džeką.
- Tuo atveju, jei kortų kombinacija išskaidoma, kiekviena kortų kombinacija vertinama atskirai. Jei krupjė surenka Juodąjį Džeką po pasiūlymo atlikti apsidraudimo statymą, šešių kortų Čarlis negalimas, nepriklausomai nuo lošėjo surinkto rezultato.

Statymai:

Šiame Juodojo Džeko lošime taip pat galima atlikti neprivalomus šalutinius statymus – už bet kurią porą, 21+3, karštąjį trejetą ir nesėkmę. Šalutinius statymus lošėjas gali atlikti papildomai prie savo pagrindinio Juodojo Džeko statymo. Lošėjas turi galimybę išlošti bet kurį šalutinį statymą, nepriklausomai nuo to, ar lošėjo Juodojo Džeko statymas laimi, ar ne.

Bet kuri pora

- Šalutinis statymas už bet kurią porą lošėjui suteikia galimybę statyti už pirmųjų dviejų kortų kombinaciją.
- Šiuo atveju, laiminčioji kombinacija yra bet kurios dvi tos pačios vertės kortos: pavyzdžiui, dvi karalienės, du tūzai, dvi dešimtakės ir t. t.
- Yra du statymo už bet kurią porą tipai, už kiekvieną kurių išmokama skirtingai:
 - Bet kuri pora, pavyzdžiui, kryžių dešimtakė ir širdžių dešimtakė.
 - To paties simbolio pora, pavyzdžiui, du vynu tūzai.

21+3

Šalutinis 21+3 statymas suteikia galimybę laimėti, jei pirmosios dvi lošėjo kortos ir krupjė atverstoji korta sudaro bet kurią iš toliau pateiktų laiminčiųjų kombinacijų (tokių kaip pokeryje), už kiekvieną kurių išmokama skirtingai:

- **Vienos rūšies trijulė** – identiška trijulė, pavyzdžiui, trys širdžių karalienės.
- **Eilė ir spalva** – iš eilės einančios to paties simbolio kortos, pavyzdžiui, būgnų dešimtakė, valetas ir karalienė.
- **Trys vienodos** – tos pačios vertės, bet skirtingų simbolių kortų kombinacija, pavyzdžiui, bet kokie trys skirtingi karaliai.
- **Eilė** – iš eilės einančios skirtingų simbolių kortos, pavyzdžiui, vynu dvejetas, kryžių trejetas ir širdžių ketvertas.
- **Spalva** – to paties simbolio ne iš eilės einančios kortos, pavyzdžiui, kryžių 2, 6, 10.

Karštasis trejetas

Šalutinis karštojo trejeto statymas leidžia lošėjui atlikti statymą už bet kurią trijų kortų kombinaciją, sudarytą iš dviejų pirmųjų lošėjo kortų ir atverstos krupjė kortos. Yra keletas karštojo trejeto šalutinio statymo kombinacijų, už kurių kiekvieną išmokama skirtingai:

- Bendra kortų vertė lygi 19, pavyzdžiui: Širdžių 8, būgnų 2 ir vynu 9.
- Bendra kortų vertė lygi 20, pavyzdžiui: Širdžių 8, būgnų 2 ir vynu 10.
- Bendra to paties simbolio kortų vertė lygi 21, pavyzdžiui: Būgnų 9, būgnų 2 ir būgnų 10.
- Bendra skirtingų simbolių kortų vertė lygi 21, pavyzdžiui: Širdžių 9, būgnų 2 ir vynu 10.
- 7-7-7, pavyzdžiui: Širdžių 7, kryžių 7 ir būgnų 7.

Nesėkmė

- Šalutinis nesėkmės statymas leidžia lošėjui statyti už tikimybę, kad bendra krupjė kortų vertė viršys 21, t. y. krupjė patirs nesėkmę.
- Šalutinis nesėkmės statymas baigiasi lygiosiomis, jei lošėjas surenka Juodąjį Džeką.
- Yra keletas nesėkmės šalutinio statymo kombinacijų, už kurių kiekvieną išmokama skirtingai:
 - Nesėkmė su 3 kortomis.
 - Nesėkmė su 4 kortomis.
 - Nesėkmė su 5 kortomis.
 - Nesėkmė su 6 kortomis.
 - Nesėkmė su 7 kortomis.
 - Nesėkmė su 8 arba daugiau kortų.

Išmokėjimai:

- Už Juodąjį Džeką išmokama santykiu 3:2.
- Už laiminčiąją kortų kombinaciją išmokama santykiu 1:1.
- Jei krupjė surinko Juodąjį Džeką, už apsidraudimo statymą išmokama santykiu 2:1.

Lošėjui išmokama suma priklauso nuo atlikto statymo tipo.

Statymas	Lošimo baigtis	Mokėjimas
----------	----------------	-----------

Bet kuri pora	Vienos rūšies pora	25:1
	Bet kuri pora	8:1
21+3	Vienos rūšies trijulė	100:1
	Eilė ir spalva	40:1
	Trys vienodos	30:1
	Eilė	10:1
	Spalva	5:1
Karštasis trejetas	7-7-7	100:1
	To paties simbolio bendra kortų suma lygi 21	20:1
	Skirtingų simbolių bendra kortų suma lygi 21	4:1
	Bendra kortų suma lygi 20	2:1
	Bendra kortų suma lygi 19	1:1
Nesėkmė	Nesėkmė su 8 ar daugiau kortų	250:1
	Nesėkmė su 7 kortomis	100:1
	Nesėkmė su 6 kortomis	50:1
	Nesėkmė su 5 kortomis	9:1
	Nesėkmė su 4 kortomis	2:1
	Nesėkmė su 3 kortomis	1:1

Galimi ypatingi atvejai:

- Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti gražintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų kortų, korta/kortos turi būti gražintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
 - Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau.
 - Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
 - Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
 - Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama lošimų salės vadovui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus gražinami.
- Kortų skaitytuvo sutrikimai:
 - Nepavykus nuskaityti kortos krupjė bando nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškviečia lošimų salės vadovą. Lošimų salės vadovas panaudoja komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bando pakartotinai nuskaityti kortą. Jei 6 bandymai nesėkmingi, lošimų salės vadovas patikrina skaitytuvą.
 - Neišsprendus problemos, techninis personalas imasi veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai gražinami. Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi suklijuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, lošimų salės vadovas atšaukia lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai gražinami.

10.15. „Begalinis Juodasis Džekas“ („Infinite Blackjack“)

Lošimo „Begalinis Juodasis Džekas“ tikslas - surinkti didesnę kortų vertę, nei krupjė, tačiau ne

daugiau nei 21. Geriausia kortų kombinacija Juodojo Džeko lošime - kai pirmųjų dviejų padalintų kortų vertė lygi 21. Lošiate tik prieš krupjė, o ne prieš kitus lošėjus.

- Lošiama aštuoniomis kortų kaladėmis.
- Krupjė visuomet sustoja surinkęs 17.
- Lošėjas gali dvigubinti su bet kuriomis dviem pirmosiomis kortomis.
- Išskaidyti galima pirmąsias dvi kortas, jei jų vertė vienoda.
- Kiekvieną kortų kombinaciją galima išskaidyti vieną kartą.
- Kiekvienam išskaidytam tūzui padalijama po vieną kortą.
- Statymo dvigubinti negalima išskaidžius kortas.
- Šešių kortų „Čarlio“ taisyklė.
- Kai krupjė atverčia tūzą, siūlomas apsidraudimo statymas.
- Už Juodąjį Džeką“ išmokama santykiu 3:2.
- Už apsidraudimo statymą išmokama santykiu 2:1.
- Kai kortų kombinacijos lygiavertės, lošimas baigiasi lygiosiomis.

Minimali statymo suma: 1 EUR

Maksimali statymo suma: 1 500 EUR

Maksimalus laimėjimas: 91 250 EUR

Lošimo taisyklės:

- Lošiama aštuoniomis standartinėmis 52 kortų kaladėmis. Kortų vertės Juodojo Džeko lošime yra tokios:
 - Kortų nuo 2 iki 10 vertė tokia, kokia nurodyta ant kortos.
 - Kiekviena veidų korta (valetai, karalienės ir karaliai) verta po 10 taškų.
 - Tūzai verti 1 arba 11 taškų, priklausomai nuo to, kuri kortos vertė parankesnė turimai kortų kombinacijai.
- Pasibaigus statymams skirtam laikui (11 sekundžių), krupjė kiekvienam lošėjui padalija po vieną atverstą kortą.
- Tuomet krupjė kiekvienam lošėjui padalija po antrąją atverstą kortą, tačiau krupjė antroji korta lieka užversta. Lošėjo pradinės kortų kombinacijos vertė rodoma šalia lošėjo kortų.

Juodasis Džekas

Jei lošėjo dviejų pirmųjų kortų kombinacija lygi 21, lošėjas surinko Juodąjį Džeką.

Apsidraudimo statymas

- Jei krupjė atverstoji korta yra tūzas, lošėjui suteikiama galimybė atlikti apsidraudimo statymą (šiam sprendimui atlikti lošėjas turi 13 sekundžių), kad sumažintų riziką, kad krupjė surinko Juodąjį Džeką net jei Juodąjį Džeką turi pats lošėjas. Apsidraudimo statymo suma lygi pusei lošėjo pagrindinio statymo, o draudimo statymas lošiamas atskirai nuo statymo už turimą kortų kombinaciją. Tuomet krupjė pasižiūri į savo užverstą kortą, kad patikrintų, ar nesurinko Juodojo Džeko.
- Jei krupjė nesurinko Juodojo Džeko, lošimas tęsiasi. Jei krupjė surinko Juodąjį Džeką, o lošėjas ne, lošimas baigiasi, o krupjė turima kortų kombinacija laimi.
- Jei lošėjas ir krupjė turi Juodąjį Džeką, lošimas baigiasi lygiosiomis, o lošėjo statymas sugražinamas. Tais atvejais, kai krupjė atverstoji korta yra 10 arba veidų korta, lošėjas neturės galimybės nusipirkti apsidraudimo statymo, o krupjė nežiūrės į savo užverstą kortą, kad patikrintų, ar surinko Juodąjį Džeką.

Dvigubinti, traukti kortą ar susilaikyti

- Jei krupjė, patikrinęs pirmąsias savo kortas, nesurinko Juodojo Džeko, lošėjai turi galimybę pagerinti savo turimas kortų kombinacijas, krupjė siūlant padalyti lošėjams daugiau kortų.
- Jei lošėjo pirmų dviejų kortų suma ne 21, jis gali nuspręsti dvigubinti statymą (šiam sprendimui atlikti lošėjas turi 13 sekundžių). Tokiu atveju lošėjas padvigubina savo statymą ir gauna tik vieną papildomą kortą. Taip pat lošėjas gali nuspręsti traukti kortą ir jam bus padalyta papildoma korta, kurios vertė bus pridėta prie turimos kortų kombinacijos.
- Lošėjas gali nuspręsti traukti kortą (šiam sprendimui atlikti lošėjas turi 13 sekundžių) daugiau nei vieną kartą, kad gautų papildomų kortų, tol, kol surinkęs jį tenkinančią kortų kombinacijos vertę, nusprendžia susilaikyti.
- Lošėjas neturės pasirinkimo galimybių, jei jo švelnios kortų kombinacijos vertė lygi 21.

Išskaidyti

- Jei lošėjo pirmosios dvi kortos yra tokios pat vertės, jis gali nuspręsti išskaidyti porą į dvi atskiras kortų kombinacijas (šiam sprendimui atlikti lošėjas turi 13 sekundžių), kurių kiekvienos statymas bus lygus lošėjo pagrindiniam statymui. Po to, kai abiem lošėjo kortų kombinacijoms padalijama po antrąją kortą, lošėjas gali rinktis traukti kortą, kad pagerintų šių dviejų kortų kombinacijų vertes.
- Lošėjas gali rinktis susilaikyti, kai jo abiejų kortų kombinacijų vertės jus tenkina. Vis dėlto jei lošėjo skaidoma pirmų dviejų kortų pora yra tūzai, lošėjas gaus tik po vieną papildomą kortą kiekvienai kortų kombinacijai ir neturės galimybių traukti daugiau kortų.

Lošimo baigtis

- Jei lošėjo kortų kombinacijos suma viršija 21, lošėjas pralaimi lošimą ir savo statymą už atitinkamą kortų kombinaciją.
- Visiems lošėjams atlikus ėjimus, krupjė atskleidžia savo užverstosios kortos vertę. Krupjė privalo traukti kortą, jei jo kortų kombinacijos vertė lygi 16 arba mažesnė bei privalo susilaikyti, jei jo švelnios kortų kombinacijos vertė lygi 17 ar didesnė.
- Lošėjas laimi kai ko galutinės kortų kombinacijos vertė artimesnė 21, nei krupjė kortų kombinacijos vertė, arba jei krupjė surenka daugiau nei 21. Jei lošėjo kortų kombinacijos vertė lygi krupjė kortų kombinacijos vertei, lošimas pasibaigia lygiosiomis, o lošėjo statymas sugražinamas.
- Juodąjį Džeką surinkti galima tik dviem pirmosiomis padalytomis kortomis. Kortų kombinacija, kurios vertė lygi 21, bet buvo surinkta išskaidytoje poroje, nelaikoma Juodoju Džeku. Dėl šios priežasties, Juodasis Džekas laimi prieš bet kurią išskaidytą porą kortų kombinaciją, lygią 21.

„Šešių kortų Čarlio“ taisyklė

„Šešių kortų Čarlio“ taisyklė reiškia, jog lošėjas automatiškai laimi, jei jo kortų kombinacijoje yra šešios kortos, kurių vertė 21 arba mažesnė, net jei krupjė surinko Juodąjį Džeką. Tuo atveju, jei kortų kombinacija išskaidoma, kiekviena kortų kombinacija vertinama atskirai.

Statymai:

Šiame Juodojo Džeko lošime taip pat galimi neprivalomi šalutiniai statymai už bet kurią porą, 21+3,

karštąjį trejetą ir nesėkmę. Šalutinius statymus lošėjas gali atlikti papildomai prie savo pagrindinio Juodojo Džeko statymo. Lošėjas turi galimybę išlošti bet kurią šalutinį statymą, nepriklausomai nuo to, ar jo Juodojo Džeko statymas laimi, ar ne.

Bet kuri pora

- Šalutinis statymas už bet kurią porą lošėjui suteikia galimybę statyti už jo pirmųjų dviejų kortų kombinaciją.
- Šiuo atveju, laiminčioji kombinacija yra bet kurios dvi tos pačios vertės kortos: pavyzdžiui, dvi karalienės, du tūzai, dvi dešimtakės ir t. t.
- Yra du statymo už bet kurią porą tipai, už kiekvieną kurių išmokama skirtingai:
 - Bet kuri pora, pavyzdžiui, kryžių dešimtakė ir širdžių dešimtakė.
 - To paties simbolio pora, pavyzdžiui, du vynu tūzai.

21+3

21+3 šalutinis statymas suteikia galimybę laimėti, jei lošėjo pirmosios dvi kortos ir atversta krupjė korta sudaro bet kurią iš toliau išvardytų laiminčiųjų kombinacijų (tokių kaip pokeryje), už kiekvieną kurių išmokama skirtingai:

- **Vienos rūšies trijulė** – identiška trijulė, pavyzdžiui, trys širdžių karalienės.
- **Eilė ir spalva** – iš eilės einančios to paties simbolio kortos, pavyzdžiui, būgnų dešimtakė, valetas ir karalienė.
- **Trys vienodos** – tos pačios vertės, bet skirtingų simbolių kortų kombinacija, pavyzdžiui, bet kokie trys skirtingi karaliai.
- **Eilė** – iš eilės einančios skirtingų simbolių kortos, pavyzdžiui, vynu dvejetas, kryžių trejetas ir širdžių ketvertas.
- **Spalva** – to paties simbolio ne iš eilės einančios kortos, pavyzdžiui, kryžių 2, 6, 10.

Karštasis trejetas

Šalutinis karštojo trejeto statymas leidžia lošėjui atlikti statymą už bet kurią trijų kortų kombinaciją, sudarytą iš dviejų pirmųjų jo kortų ir atverstos krupjė kortos. Yra keletas karštojo trejeto šalutinio statymo kombinacijų, už kurių kiekvieną išmokama skirtingai:

- Bendra kortų vertė lygi 19, pavyzdžiui: Širdžių 8, būgnų 2 ir vynu 9.
- Bendra kortų vertė lygi 20, pavyzdžiui: Širdžių 8, būgnų 2 ir vynu 10.
- Bendra to paties simbolio kortų vertė lygi 21, pavyzdžiui: Būgnų 9, būgnų 2 ir būgnų 10.
- Bendra skirtingų simbolių kortų vertė lygi 21, pavyzdžiui: Širdžių 9, būgnų 2 ir vynu 10.
- 7-7-7, pavyzdžiui: Širdžių 7, kryžių 7 ir būgnų 7.

Nesėkmė

- Šalutinis nesėkmės statymas leidžia lošėjui statyti už tai, kad bendra krupjė kortų vertė viršys 21, t. y. krupjė patirs nesėkmę.
- Šalutinis nesėkmės statymas baigsis lygiosiomis, jei lošėjas surinko „Juodąjį Džeką“.
- Yra keletas nesėkmės šalutinio statymo kombinacijų, už kurių kiekvieną išmokama skirtingai:
 - Nesėkmė su 3 kortomis.
 - Nesėkmė su 4 kortomis.
 - Nesėkmė su 5 kortomis.
 - Nesėkmė su 6 kortomis.

- Nesėkmė su 7 kortomis.
- Nesėkmė su 8 arba daugiau kortų.

Išmokėjimai:

- Už Juodąjį Džeką išmokama santykiu 3:2.
- Už laiminčiąją kortų kombinaciją išmokama santykiu 1:1.
- Jei krupjė surinko Juodąjį Džeką už apsidraudimo statymą išmokama santykiu 2:1.

Galimi ypatingi atvejai:

- Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti gražintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų kortų, korta/kortos turi būti gražintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
 - Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau.
 - Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
 - Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
 - Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama lošimų salės vadovui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus gražinami.
- Kortų skaitytuvo sutrikimai:
 - Nepavykus nuskaityti kortos krupjė bando nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškviečia lošimų salės vadovą. Lošimų salės vadovas panaudoja komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bando pakartotinai nuskaityti kortą. Jei 6 bandymai nesėkmingi, lošimų salės vadovas patikrina skaitytuvą.
 - Neišsprendus problemos, techninis personalas imasi veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai gražinami. Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi suklijuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, lošimų salės vadovas atšaukia lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai gražinami.

10.16. „Bakara – Jokių Komisinių“ („No Commission Baccarat“)

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

Minimali statymo suma: 1 EUR

Maksimali statymo suma: 10 000 EUR

Maksimalus laimėjimas: 175 000 EUR

Lošimo taisyklės:

- Lošimą organizuoja krupjė, lošimas lošiamas naudojant aštuonias standartines 52 kortų kalades. Kortų reikšmės yra šios:

- Tūzai yra mažiausios kortos, jos vertos po 1 tašką.
- Kortos nuo 2 iki 9 yra vertos savo nominalo.
- Dešimtakė ir figūros (valetai, damos ir karaliai) vertos 0.
- Pagrindiniame Bakara lošime reikšminga tik skaitinė kiekvienos kortos vertė. Kortos rūšis (širdys, vynai, kryžiai ar būgnai) reikšmės neturi.
- Statymams atlikti lošėjas turi 14 sekundžių, to padaryti nespėjęs lošėjas turi laukti sekančio lošimo pradžios.
- Prieš kiekvieną dalijimą lošėjas turi spėti, kas laimės lošimą ir surinks 9 artimiausią reikšmę – Lošėjas ar Bankininkas. Taip pat turi galimybę spėti, kad etapas baigsis lygiosiomis – Lošėjas ir Bankininkas surinks vienodas reikšmes.
- Krupjė pradeda lošimą padalindamas po dvi kortas Lošėjui ir Bankininkui.
- Bakara dalijama du kartus: vieną kartą Lošėjui, kitą kartą Bankininkui.
- Jei Lošėjas ir Bankininkas turi vienodos vertės kombinacijas, etapas baigiasi lygiosiomis. Laimi statymai už Lygiąsias, statymai už Lošėją arba Bankininką paaimami (gražinami).
- Kiekvienos kombinacijos vertė skaičiuojama atmetant dešimčių skaičių (jei ji yra 10 ar daugiau). Pavyzdžiui, 7 ir 9 vertės kombinacija Bakara yra verta tik 6 (kadangi 16 – 10 = 6). Taip pat kortos su figūromis ir 9 vertė yra 9.
- Jei Lošėjas arba Bankininkas iš pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 8 arba 9 („natūralus“ 8 arba 9), papildomos kortos nebedalijamos.
- Jei Lošėjas ir Bankininkas po pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 0–7, užklausiama „Trečiosios kortos taisyklė“, pagal kurią krupjė nusprendžia ar kuriam nors reikia trečiosios kortos. Lošėjas visuomet pradeda lošimą pirmas.

Lošėjo kombinacija:

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

Bankininko kombinacija:

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

I – imti; S – susilaikyti

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

Statymai:

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

Išmokėjimai:

Išmoka priklauso nuo statymo tipo.

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

Galimi ypatingi atvejai:

- Kortų skaitytuvo sutrikimai ir sprendimai:
 - Nepavykus nuskaityti kortos - krupjė bando nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškviečia pamainos vadybininką. Pamainos

vadybininkas panaudoja komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bandys pakartotinai nuskaityti kortą. Jei maksimaliai 6 bandymai iš eilės pagal tiekėjo nuostatus nesėkmingi, pamainos vadybininkas patikrina skaitytuvą.

- Neišsprendus problemos, techninis personalas imasi veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai gražinami.
- Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi suklijuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, pamainos vadybininkas atšaukia lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai gražinami.
- Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti gražintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų, korta/kortos turi būti gražintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
 - Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau.
 - Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
 - Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
 - Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama pamainos vadybininkui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus gražinami.

10.17. „Galingasis Juodasis Džekas“ („Power Blackjack“)

„Galingasis Juodasis Džekas“ yra „Juodojo Džeko“ variantas, siūlantis lošėjui dvigubinti, trigubinti ir keturgubinti bet kurias dvi kortas.

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

Minimali statymo suma: 1 EUR

Maksimali statymo suma: 2 500 EUR

Maksimalus laimėjimas: 160 000 EUR

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

- Statymai gražinami, kai yra lygiosios.

Lošimo taisyklės:

- Lošimui vadovauja krupjė, kiekviename lošime lošėjų skaičius neribojamas.
- Lošimas lošiamas su aštuoniomis kortų kaladėmis. Devynakės ir dešimtakės yra išimamos iš kiekvienos kortų kaladės. Kortų reikšmės Juodojo Džeko lošime yra šios:
 - Kortos nuo 2 iki 8 yra vertos savo nominalo.
 - Figūros (valetai, damos ir karaliai) vertos 10.
 - Tūzai verti 1 arba 11, kuris yra naudingesnis kombinacijai. Silpnoje kombinacijoje tūzo vertė yra 11.
- Pasibaigus statymų laikui (15 sekundžių), krupjė kiekvienam lošėjui išdalina ir atverčia po vieną kortą, o tada vieną kortą atverčia sau. Tada krupjė kiekvienam lošėjui išdalina antrąją atverstą kortą, tačiau antroji krupjė korta būna užversta. Šalia lošėjo kortų rodoma jo pradinės kombinacijos vertė.

Juodasis Džekas

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

Draudimas

- Jei krupjė atversta korta yra tūzas, lošėjas gali įsigyti draudimą (šiam sprendimui lošėjas turi 17 sekundžių), kad apsisaugotų nuo rizikos, jog krupjė turės Juodąjį Džeką – net jei pats lošėjas turės šią kombinaciją. Draudimo suma lygi pusei pagrindinio lošėjo statymo, draudimo statymas atliekamas atskirai nuo statymų už kombinacijas. Krupjė tuomet patikrina savo užverstą kortą, ar neturi Juodojo Džeko kombinacijos. Jei krupjė neturi Juodojo Džeko, etapas tęsiasi. Jei krupjė turi Juodąjį Džeką, o lošėjas – ne, lošimas baigiamas ir krupjė kombinacija laimi.
- Jei lošėjas ir krupjė abu turi Juodąjį Džeką, lošimas baigiasi lygiosiomis, statymai gražinami.
- Jei Krupjė viršutinė korta yra veido korta, jis (ji) patikrins, ar apatinė korta yra tūzas ir ar turi Juodąjį Džeką. Jei krupjė turi Juodąjį Džeką, krupjė kombinacija laimi. Jei lošėjas ir krupjė abu turi Juodąjį Džeką, lošimas baigiasi lygiosiomis, statymai gražinami. Jei krupjė neturi Juodojo Džeko, etapas tęsiasi.

Ėmimas arba Susilaikymas

- Jei krupjė patikrina dvi pirmąsias kortas ir neturi Juodojo Džeko, lošėjai paeiliui gali bandyti pagerinti savo turimas kombinacijas paimdami daugiau kortų.
- Jei lošėjo pradinės kombinacijos vertė nėra 21, lošėjas gali nuspręsti Imti, kad prie turimos kombinacijos vertės pridėtų papildomą kortą. Lošėjas gali Imti daugiau nei vieną kortą, o kad būtų patenkintas turima kombinacijos verte, susilaikyti.
- Lošėjui surinkus silpną 21 jam nebus siūlomi sprendimo variantai.
- Tiek ėmimo, tiek susilaikymo ėjimams lošėjas turi 17 sekundžių.

Dvigubinti, trigubinti, keturgubinti

Lošėjas gali nuspręsti dvigubinti, trigubinti ar keturgubinti per tam nustatytą laiką – 17 sekundžių. Šiuo atveju lošėjas padvigubins, patrigubins ar keturgubins savo statymą ir jam bus padalinta papildoma korta prie jo kortų kombinacijos.

Dalijimas

- Jei lošėjo pradinę kombinaciją sudaro dvi vienodos vertės kortos, lošėjas gali porą Padalinti (šiam sprendimui lošėjas turi 17 sekundžių) ir turės dvi galimas kombinacijas, kurioms atliks atskirus pradinio statymo dydžio statymus. Gavęs po antrąją kortą, galės savo turimas kombinacijas bandyti pagerinti imant papildomas kortas. Taip pat lošėjas galės pagerinti savo kombinacijų vertę nuspręsdamas dvigubinti, trigubinti ar keturgubinti. Šiuo atveju padvigubins, patrigubins ar keturgubins savo statymą ir jam bus padalinta papildoma korta prie jo kiekvienos kortų kombinacijos.
- Tačiau, jei lošėjas pradžioje turi tūzų porą, gaus tik vieną papildomą kortą kiekvienai kombinacijai be galimybės imti papildomas kortas.

Rezultatai

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

Statymai:

- Šiame Juodojo Džeko lošime taip pat yra papildomi statymai – Bet kokia pora (Any Pair), 21+3, 3 karštosios, Perviršis (Bust It). Papildomus statymus lošėjas gali atlikti kartu su pagrindiniais Juodojo Džeko statymais.
- Papildomas statymas bet kokia pora leidžia statyti už pirmųjų dviejų lošėjo kortų kombinaciją.
- Laiminčioji kombinacija šiuo atveju yra bet kurios dvi vienodos vertės kortos, pvz., dvi damos, du tūzai, dvi aštuonakės ir t. t.
- Yra dviejų tipų Bet kokios poros statymo kombinacijos, jų išmoka skiriasi:
 - Bet kokia pora, pvz., kryžių 8 ir širdžių 8.
 - Vienos rūšies pora, pvz., 2x vynu tūzai.

21+3

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

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

3 karštosios

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

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

Perviršis (*Bust It*)

- Papildomas statymas Perviršis (*Bust It*) leidžia lošėjui statyti už tai, kad krupjė kortų kombinacija viršys 21, t. y. surinks perviršį.
- Perviršis (*Bust It*) papildomas statymas baigiasi lygiosiomis, jei lošėjas turi Juodąjį Džeką.
- Yra kelios Perviršis (*Bust It*) papildomo statymo kombinacijos, jų išmoka skiriasi:
 - Perviršis su 3 kortomis.
 - Perviršis su 4 kortomis.
 - Perviršis su 5 kortomis.
 - Perviršis su 6 kortomis.
 - Perviršis su 7 kortomis.
 - Perviršis su 8 ar daugiau kortomis.

Išmokėjimai:

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

Statymas	Rezultatai	Išmoka
Bet kokio pora (Any Pair)	Vienos rūšies pora	20:1
	Bet kokio pora	7:1
21+3	Trys vienos rūšies	100:1
	Eilė ir spalva	35:1
	Trys vienodos	25:1
	Eilė	8:1
	Spalva	5:1

3 karštosios	7-7-7	100:1
	Iš viso 21 vienos rūšies	20:1
	Iš viso 21 ne vienos rūšies	4:1
	Suma 20	2:1
	Suma 19	1:1
Perviršis (Bust It)	Perviršis su 8 ar daugiau kortomis	250:1
	Perviršis su 7 kortomis	100:1
	Perviršis su 6 kortomis	25:1
	Perviršis su 5 kortomis	8:1
	Perviršis su 4 kortomis	2:1
	Perviršis su 3 kortomis	1:1

Galimi ypatingi atvejai:

- Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyne, korta/kortos turi būti gražintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų kortų, korta/kortos turi būti gražintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
 - Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau.
 - Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
 - Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
 - Jei korta randama paveikslėliu aukštyne, apie tai pranešama lošimų salės vadovui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus gražinami.
- Kortų skaitytuvo sutrikimai:
 - Nepavykus nuskaityti kortos krupjė bando nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškviečia lošimų salės vadovą. Lošimų salės vadovas panaudoja komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bando pakartotinai nuskaityti kortą. Jei 6 bandymai nesėkmingi, lošimų salės vadovas patikrina skaitytuvą.
 - Neišsprendus problemos, techninis personalas imasi veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai gražinami. Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi suklijuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, lošimų salės vadovas atšaukia lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai gražinami.

10.18. „Greitasis Bakara“ („Speed Baccarat“)

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

Minimali statymo suma: 1 EUR

Maksimali statymo suma: 2 500 EUR

Maksimalus laimėjimas: 175 000 EUR

Lošimo taisyklės:

- Lošimui vadovauja krupjė, lošimas lošiamas naudojant aštuonias standartines 52 kortų kalades. Kortų reikšmės yra šios:
 - Tūzai yra mažiausios kortos, jos vertos po 1 tašką.
 - Kortos nuo 2 iki 9 yra vertos savo nominalo.
 - Dešimtakė ir figūros (valetai, damos ir karaliai) vertos 0.
- Pagrindiniame Bakara lošime reikšminga tik skaitinė kiekvienos kortos vertė. Kortos rūšis (širdys, vynai, kryžiai ar būgnai) reikšmės neturi.
- Prieš kiekvieną dalijimą lošėjas turi spėti, kas laimės lošimą ir surinks 9 artimiausią reikšmę – Lošėjas ar Bankininkas. Taip pat turi galimybę spėti, kad lošimas baigsis lygiosiomis – Lošėjas ir Bankininkas surinks vienodas kortų reikšmes.
- Statymams atlikti lošėjas turi 17 sekundžių.
- Krupjė pradeda lošimą padalindamas po dvi kortas Lošėjui ir Bankininkui.
- Bakara dalijama du kartus: vieną kartą Lošėjui, kitą kartą Bankininkui.
- Jei Lošėjas ir Bankininkas turi vienodos vertės kombinacijas, lošimas baigiasi lygiosiomis. Laimi statymai už Lygiašias, statymai už Lošėją arba Bankininką paimami (grąžinami).
- Kiekvienos kombinacijos vertė skaičiuojama atmetant dešimčių skaičių (jei ji yra 10 ar daugiau). Pavyzdžiui, 7 ir 9 vertės kombinacija Bakara yra verta tik 6 (kadangi 16 – 10 = 6). Taip pat kortos su figūromis ir 9 vertė yra 9.
- Jei lošėjas arba Bankininkas iš pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 8 arba 9 („natūralus“ 8 arba 9), papildomos kortos nebedalijamos.
- Jei Lošėjas ir Bankininkas po pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 0–7, užklausiama „Trečiosios kortos taisyklė“, pagal kurią krupjė nusprendžia, ar kuriam nors reikia trečiosios kortos.

Lošėjo kombinacija:

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

Bankininko kombinacija:

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

8	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
9	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

I – imti; S – susilaikyti

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

Statymai:

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

Išmokėjimai:

Išmoka priklauso nuo statymo tipo.

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

Galimi ypatingi atvejai:

- Kortų skaitytuvo sutrikimai ir sprendimai:
 - Nepavykus nuskaityti kortos - krupjė bando nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškviečia pamainos vadybininką. Pamainos vadybininkas panaudoja komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bando pakartotinai nuskaityti kortą. Jei maksimaliai 6 bandymai iš eilės pagal tiekėjo nuostatus nesėkmingi, pamainos vadybininkas patikrina skaitytuvą.
 - Neišsprendus problemos, techninis personalas imasi veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai gražinami.
 - Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi suklijuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, pamainos vadybininkas atšaukia lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai gražinami.
- Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti gražintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų, korta/kortos turi būti gražintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
 - Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau.
 - Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
 - Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
 - Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama pamainos vadybininkui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus gražinami.

10.19. „Greitas Juodasis Džekas“ („Speed Blackjack“)

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

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

Minimali statymo suma: 50 EUR

Maksimali statymo suma: 2 500 EUR

Maksimalus laimėjimas: 98 800 EUR

Lošimo taisyklės:

- Lošimą organizuoja krupjė, prie Juodojo Džeko stalo gali lošti iki 7 lošėjų.
- Lošimas lošiamas su 8 standartinėmis 52 kortų kaladėmis. Kortų reikšmės Juodojo Džeko lošime yra šios:
 - Kortos nuo 2 iki 10 yra vertos savo nominalo.
 - Figūros (valetai, damos ir karaliai) vertos 10.
 - Tūzai verti 1 arba 11, kuris yra naudingesnis kombinacijai. Silpnoje kombinacijoje tūzo vertė yra 11.
- Pasibaigus statymų laikui (17 sekundžių), krupjė kiekvienam lošėjui išdalina ir atverčia po vieną kortą. Pirmiausia dalijama krupjė kairėje esančiam lošėjui, tuomet kitiems pagal laikrodžio rodyklę ir galiausiai krupjė. Krupjė kiekvienam lošėjui išdalina po atverstą kortą, tačiau antrojo krupjė korta būna užversta. Šalia lošėjo kortų rodoma jo pradinės kombinacijos vertė.

Juodasis Džekas

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

Draudimas

- Jei krupjė atversta korta yra tūzas, lošėjas gali įsigyti draudimą (šiam sprendimui lošėjas turi 15 sekundžių), kad apsisaugotų nuo rizikos, jog krupjė turės Juodąjį Džeką – net jei pats lošėjas turi šią kombinaciją. Draudimo suma lygi pusei pagrindinio lošėjo statymo, draudimo statymas atliekamas atskirai nuo statymų už kombinacijas. Krupjė tuomet patikrina savo užverstą kortą, ar neturi Juodojo Džeko kombinacijos. Jei krupjė neturi Juodojo Džeko, etapas tęsiasi.
- Jei krupjė turi Juodąjį Džeką, o lošėjas – ne, krupjė kombinacija laimi. Jei lošėjas ir krupjė abu turi Juodąjį Džeką, lošimas baigiasi lygiosiomis, statymai gražinami.
- Jei atversta krupjė korta yra 10 arba figūra, lošėjas draudimo įsigyti negalės, krupjė netikrins, ar turi Juodąjį Džeką.

Dvigubinimas, Ėmimas arba Susilaikymas

- Jei krupjė patikrina dvi pirmąsias kortas ir neturi Juodojo Džeko, lošėjai gali bandyti pagerinti savo turimas kombinacijas.
- Visiems lošėjams vienu metu siūloma galimybė priimti kortas prie savo kombinacijų.
- Jei lošėjo pradinė kombinacija nėra 21, lošėjas gali nuspręsti atlikti Dvigubinimą. Šiuo atveju lošėjas padvigubins savo statymą ir jam bus padalinta papildoma korta prie lošėjo kombinacijos. Taip pat lošėjas gali nuspręsti Imti, kad prie turimos kortų kombinacijos vertės pridėtų papildomą kortą. Lošėjas gali Imti daugiau nei vieną kortą, o kai bus patenkintas turima kombinacijos verte, susilaikyti.
- Dvigubinimo, ėmimo ir susilaikymo veiksmus lošėjas gali atlikti per tam skirtą laiką – 15 sekundžių.

Dalijimas

- Jei lošėjo pradinę kombinaciją sudaro dvi vienodos vertės kortos, lošėjas gali porą Padalinti (šiam veiksmui atlikti lošėjas turi 15 sekundžių); tokiu atveju lošėjas turės dvi galimas kombinacijas, kurioms atliks atskirus pradinio statymo dydžio statymus. Gavęs po antrąją kortą, lošėjas savo turimas kombinacijas bandys pagerinti imant papildomas kortas.
- Tačiau, jei pradžioje lošėjas turės tūzų porą, gaus tik vieną papildomą kortą kiekvienai kombinacijai be galimybės imti papildomas kortas.

Rezultatai

- Jei lošėjo kombinacijos suma viršija 21, pralaimima ir prarandama tos kombinacijos statymai. Visiems lošėjams priėmus savo sprendimus ir neprašant daugiau kortų krupjė atverčia savo užverstą kortą. Krupjė privalo imti kortą, jei turi 16 ar mažiau, ir susilaikyti, jei turi silpną 17 ar didesnės vertės kombinaciją.
- Lošėjas laimi, jei lošėjo galutinės kombinacijos vertė yra arčiau 21 nei krupjė arba jei krupjė surenka daugiau nei dvidešimt vieną. Jei lošėjo turima kombinacija yra tokia pat, kaip ir krupjė, lošimo etapas baigiasi lygiosiomis, lošėjo statymas gražinamas.
- Juodojo Džeko kombinacija galima tik dviem pradinėms kortoms. 21 taško vertės kombinacija, gaunama po poros Padalijimo, nelaikoma Juodoju Džeku. Taigi, Juodasis Džekas taip pat laimi prieš 21 kombinaciją, gautą po poros padalijimo.

Lošimo funkcijos:

„Statyti už akių“

- „Statyti už akių“ funkcija leidžia atlikti statymus už kito lošėjo gautą kombinaciją. Išmokos už „Statyti už akių“ yra tokios pat, kaip ir už įprastus statymus.
- Lošėjas gali naudotis „Statyti už akių“ galimybe neatsižvelgiant į tai, ar sėdi prie Juodojo Džeko stalo ir nori pats lošti ar ne. Tačiau lošėjas negali atlikti „Statyti už akių“ už savo kombinaciją.
- Lošėjas gali atlikti statymą bet kurioje įjungtoje „Statyti už akių“ vietoje prie kito lošėjo vietos, kol nepasibaigė statymų laikas. Lošėjas gali užversti žymeklį ant bet kurios „Statyti už akių“ vietos, kad būtų matomi kitų lošėjų statymų informacija.
- Jei yra atliekamas „Statyti už akių“ ir lošėjas nusprendžia nedalyvauti etape, lošėjo statymas bus iškart gražintas.
- Ties kiekviena Juodojo Džeko stalo vieta nurodytas vardas rodo lošėją, kuris priims visus sprendimus dėl kombinacijos. Tačiau lošėjas gali nuspręsti, ar nori atlikti draudimo statymą, jei krupjė atversta korta yra Tūzas. Taip pat gali iš anksto nuspręsti, ar nori padvigubinti savo statymą, jei lošėjas, už kurio akių atlieka statymą, nusprendžia Dvigubinti ar Padalinti savo kombinaciją.
- Vėliau šiuos nustatymus lošėjas gali pakeisti paspaudęs Nustatymų mygtuką ir pasirinkę „STATYTI UŽ AKIŲ“ skirtuką. Jei lošėjas pageidauja kitiems lošėjams uždrausti atlikti Statymus už lošėjo akių, jis gali pažymėti laukelį „LEISTI KITIEMS LOŠĖJAMS ATLIKTI STATYMUS MAN UŽ AKIŲ“.
- „Karštų lošėjų“ simbolis leidžia lošėjui matyti, kurie Juodojo Džeko lošėjai turi ilgiausią pergalių seriją.

- Skaičius aukso medalyje nurodo, kiek etapų paeiliui lošėjas laimėjo. Vos tik „Karštas lošėjas“ pralošia etapą, jis iškart praranda ir aukso medalį.

„Dalinti dabar“

- Mygtukas DALINTI DABAR įjungtas tik prisijungus prie konkretaus „Blackjack“ stalo ir atlikus minimalų ar didesnę statymą. Paspaudus šį mygtuką, bus užbaigtas atliktas statymas. Lošėjo statymas bus matomas kitiems prie stalo esantiems lošėjams.
- Jei visi lošėjai paspaudžia mygtuką DALINTI DABAR, lošimas prasideda prieš baigiantis statymų laikui.



Statymai:

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

Idealios poros

- Puikios poros papildomas statymas suteikia progą laimėti, jei pirmosios dvi kortos yra pora, pavyzdžiui, dvi damos, du tūzai arba dvi triakės. Yra trys porų tipai, kiekvienam taikomos skirtingos išmokos:
 - Puiki pora – ta pati rūšis, pvz., du vynu tūzai.
 - Spalvota pora – skirtingos tos pačios spalvos rūšys, pvz., širdžių 2 + būgnų 2.
 - Mišri pora – skirtingos spalvos ir rūšies, pvz., širdžių 10 + kryžių 10.

21+3

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

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

Išmokėjimai:

- Juodojo Džeko atveju išmokama 3:2.
- Laiminčioji kombinacija gauna 1:1.

- Jei krupjė turi Juodąjį Džeką, draudimo išmoka yra 2:1.

Idealios poros

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

2I+3

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

Galimi ypatingi atvejai:

- Žemiau pateikiamos dažniausios krupjė klaidos ir sprendimo būdai:
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, kurios buvo padalintos lošėjams paveikslėliais aukštyn, korta/kortos turi būti gražintos į lošimą ir lošimas tęsiamas įprastai.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito iki 2 užverstų kortų, korta/kortos turi būti gražintos prie stalo, o šis lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
 - Jei nuo lošimo stalo nukrito 3 ar daugiau išdalintų kortų lošėjams, lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai gražinami.
 - Jei per pirmąjį ar antrąjį permaišymus nuo maišymo stalo ar lošimo stalo nukrito iki 2 kortų, nukritusios kortos paaimamos ir maišoma toliau.
 - Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paaimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
 - Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.
 - Jei korta randama paveikslėliu aukštyn, apie tai pranešama lošimų salės vadovui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus gražinami.
- Kortų skaitytuvo sutrikimai:
 - Nepavykus nuskaityti kortos krupjė bando nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškviečia lošimų salės vadovą. Lošimų salės vadovas panaudoja komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bando pakartotinai nuskaityti kortą. Jei 6 bandymai nesėkmingi, lošimų salės vadovas patikrina skaitytuvą.
 - Neišsprendus problemos, techninis personalas imasi veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai gražinami. Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi suklijuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, lošimų salės vadovas atšaukia lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai gražinami.

10.20. „Kauliukai“ („Craps“)

Lošimo tikslas – numatyti dviejų kauliukų rezultatą pagal lošėjo pasirinktus statymus.

Minimali statymo suma: 0.50 €

Maksimali statymo suma: 5 000 €
Maksimalus laimėjimas: 54 000 €

Lošimo taisyklės:

- „Kauliukai“ lošiamas dviem įprastais kauliukais, kurių nominalios vertės yra nuo 1 iki 6. „Kauliukai“ lentelėje yra platus statymų pasirinkimas, kiekvienas kauliukų statymas turi savo išmoką ir sąlygas laimėti, o kiekvienam statymui reikalinga skirtinga kauliukų suma. Kai kurie statymai išsprendžiami vienu ridenimu, o kitiems gali prireikti kelių ridenimų.
- Lošimas vyksta dviem etapais: „Come Out“ ridenimo etapu ir „Point“ ridenimo etapu. Statymus galima atlikti per abu lošimo etapus. Kiekvienam ridenimui du kauliukai metami kauliukų paleidimo įrankiu į sieną kitoje stalo pusėje. Rezultatas rodomas, kai du kauliukai nusileidžia ant stalo.
- Vartotojo sąsajoje esantis rutulys parodys, jei kitas ridenimas bus „Come Out“ ridenimas (rutulys rodo OFF (Išjungta)) arba „Point“ ridenimas (rutulys rodo ON (Įjungta)).
- Kiekvienas lošimas prasideda „Come Out“ ridenimu OFF (Išjungta) dėl pagrindinių „Pass Line“ arba „Don't Pass“ statymų. Jei dviejų kauliukų suma yra 7 arba 11, lošėjas laimi su savo „Pass Line“ statymu. Jei kauliukų suma yra 2 arba 3 – lošėjas laimi statymą „Don't Pass“ ir pralaimi statymą „Don't Pass“, jei suma yra 12. Bet kuriuo atveju statymas bus išspręstas ir prasidės naujas „Come Out“ ridenimas.
- Jei išridenama kita suma (4, 5, 6, 8, 9 arba 10), ta suma vadinama „Point“. Tuomet rutulys yra pakeistas į ON (Įjungta) ir dedamas šalia išridentos sumos ant statymų tinklelio ar paryškavimo. Lošimas liks „Point“ ridenimo etape, kol bus išridenta 7 suma arba dar kartą bus išridentas tas pats taškų skaičius.
- Skirtingai nei kiti statymai, kuriuos galima atlikti bet kuriame ridenimo etape, statymai „Pass Line“ ar „Don't Pass“ yra galimi tik „Come Out“ ridenimo etape (rutulys rodytų „OFF“ (Išjungta)). Jei lošėjas prisijungia prie lošimo „Point roll“ etape, jis gali dalyvauti ridenime atlikdamas „Come“ arba „Don't Come“ statymus. Šie statymai yra panašūs į „Pass Line“ ir „Don't Pass“ statymus, išskyrus tai, kad lošėjas gauna naują taškų skaičių, pažymėtą žetonais.
- Nepaisant lošimo etapo, visada galima atlikti statymus prieš kitą kauliuko ridenimą statymo metu.
- Norint lošti, lošėjas turi pasirinkti statymus, kuriuos nori atlikti, ir atitinkamai padėti žetonus ant lošimo stalo.



Statymai:

Visi „Craps“ statymai yra suskirstyti į dvi kategorijas: „Multi-roll“ (Kelių ridenimų) statymai ir „One Roll“ (Vieno ridenimo) statymai, kiekvienas yra nepriklausomas statymas ir turi savo išmoką.

„Multi-roll“ (Kelių ridenimų) statymas

Šie statymai negali būti apmokami per pirmąjį ridenimą ir liks statymų lentelėje tol, kol bus išridenta

7 suma arba bus išridentas tas pats pasirinktas ar nustatytas taškų skaičius.

- **„Pass Line“** – šis statymas galimas tik „Come Out“ ridenimo etape. Lošėjas laimi, jei dviem kauliukais išridenama 7 arba 11 suma, ir pralaimi, jei išridenta suma yra 2, 3 arba 12. „Point“ ridenimo metu laimima, jei dviem kauliukais ta pati suma išridenama prieš išridenant 7.
- **„Don't Pass“** – šis statymas galimas tik „Come Out“ ridenimo etape (rutulyje rodoma „OFF“ (Išjungta)). „Come Out“ ridenimo etape lošėjas laimi, jei dviem kauliukais išridenama 2 ar 3 suma, ir pralaimi, jei išridenta suma yra 12 ir lošėjo statymas gražinamas. Jei dviem kauliukais išridenama 7 arba 11 – pralaimima. „Point“ ridenimo metu laimima, jei dviem kauliukais išridenama 7 prieš išridenant tą patį skaičių.
- **„Come“** – šis statymas galimas tik „Point“ ridenimo etape (rutulyje rodoma „ON“ (Įjungta)). Šiame ridenimo etape lošėjas gali atlikti tiek „Come“ statymų, kiek nori. „Come“ statymai laimi, jei išridenama 7 ar 11, o pralaimima, jei išridenta suma yra 2, 3 arba 12. Jei bus išridenta kita suma (4, 5, 6, 8, 9 arba 10), lošėjo žetonai bus perkelti į apatinį kairįjį išridentos sumos kampą, kad būtų pažymėtas taškas. Lošėjas laimi, jei tas pats skaičius bus išridentas prieš vėl išridenant 7.
- **„Don't Come“** – šis statymas galimas tik „Point“ ridenimo etape (rutulyje rodoma „ON“ (Įjungta)). Šiame ridenimo etape lošėjas gali atlikti tiek „Don't Come“ statymų, kiek nori. „Don't Come“ statymai laimi, jei išridenama 2 ar 3 suma, tačiau, jei išridenta suma yra 12, lošėjo statymas gražinamas. Jei dviem kauliukais išridenama 7 arba 11, pralaimima. Jei bus išridenta kita suma (4, 5, 6, 8, 9 arba 10), lošėjo žetonai bus perkelti į viršutinį kairįjį išridentos sumos kampą, kad būtų pažymėtas taškas. Lošėjas laimi, jei iš viso išridenama 7, prieš vėl išridenant tą patį skaičių.
- **„Take Odds“ (Imti nelyginius skaičius)** – šis statymas yra galimas tik „Pass Line“ arba „Come“ statymams, kurie turi nustatytą tašką. Šalia lošėjo statymo atsiras apvali statymo vieta, parodanti, kad šį statymą galima atlikti. Jis vadinamas „Take Odds“, nes jis atlieka mokėjimus už tikslus nelyginius skaičius nuo nustatyto taško iki 7. Šis statymas laimi kartu su lošėjo „Pass Line“ arba „Come“ statymu. Didžiausias lažybų koeficientas, kurį galima pateikti, yra pagrįstas statymo limituose nurodytu daugikliu ir atitinkamai padauginamas iš lošėjo „Pass Line“ arba „Come“ statymo.
- **„Lay Odds“ (Išdėstyti nelyginius skaičius)** – šis statymas yra galimas tik „Don't Pass“ arba „Don't Come“ statymams, kurie turi nustatytą tašką. Šalia lošėjo statymo atsiras apvali statymo vieta, parodanti, kad šį statymą galima atlikti. Šis statymas taip pat atlieka mokėjimus už nelyginius skaičius prieš nustatytą tašką ir laimi kartu su „Don't Pass“ arba „Don't Come“ statymu. Didžiausias lažybų koeficientas, kurį galima pateikti, yra pagrįstas statymo limituose nurodytu daugikliu ir atitinkamai padauginamas iš lošėjo „Don't Pass“ arba „Don't Come“ statymo.
- **„Place to Win“ (Statyti už laimėjimą)** – lošėjas stato, kad 4, 5, 6, 8, 9 ar 10 suma bus išridenta prieš 7. Lošėjas turi pasirinkti skaičių, kuris, jo manymu, bus išridentas ir atlikti savo statymą atitinkamo statymo vietoje, pažymėtoje WIN (Laimėjimas). Laimima, jei 7 bus išridentas prieš šį skaičių.
- **„Place to Lose“ (Statyti už pralaimėjimą)** – lošėjas stato, kad 7 bus išridentas prieš 4, 5, 6, 8, 9 ar 10. Lošėjas turi pasirinkti skaičių, prieš kurį nori statyti, ir padėti statymus atitinkamoje statymo vietoje, pažymėtoje LOSE (Pralaimėti). Lošėjas pralaimi, jei prieš šį skaičių bus išridentas 7.
- **„Hardways“** – lošėjas atlieka savo statymą bet kuriai arba visoms „Hardways“ poroms (2 ir 2, 3 ir 3, 4 ir 4 bei 5 ir 5). Laimima, jei bus išridenta tiksli pora. Šie statymai pralaimi, jei išridenamas bet kuris 7 derinys arba lengvas visų sumų derinys (ne pora). Pavyzdžiui, statymas „Hardways 4“ laimi, jei kauliukas rodo 2 ir 2, bet pralaimi, jei jis rodo 3 ir 1 arba bet kurį 7 derinį. Lošėjas gali pasirinkti atlikti statymą visiems konkreitiems „Hard“ skaičiams spustelėdamas HARDWAYS statymų tinklelyje. Statymai bus atliekami tol, kol lošėjo likutis bus pakankamas ir

maksimali statymo riba dar nebus pasiekta.

„One Roll“ (Vieno ridenimo) statymas

Kiekvienas vieno ridenimo statymas galioja tik vienam ridenimui ir bus išspręstas po kiekvieno ridenimo. Vieno ridenimo statymai visada gali būti atliekami tiek „Come Out“, tiek „Point“ ridenimo metu. Lošėjas gali pasirinkti atlikti visus „One Roll“ (Vieno ridenimo) statymus spustelėdamas ONE ROLL statymų tinklelyje.

- **Laukelis („Field“)** – šis statymas apima visas 2, 3, 4, 9, 10, 11, 12 sumas. Jis išmoka 1:1, išskyrus 2 ir 12 sumą, kuri išmokama 2:1 santykiu.
- **Septyni („Seven“)** – šis statymas apima bet kokį išridentą 7 derinį (1 ir 6, 2 ir 5 ir pan.)
- **Kauliukai („Craps“)** – šis statymas apima bet kuriuos kauliukų skaičius, kurių suma lygi 2, 3 arba 12.
- **2 Kauliukai („Crap 2“)** – lošėjas atlieka savo statymą 2 sumai.
- **3 Kauliukai („Crap 3“)** – lošėjas atlieka savo statymą 3 sumai.
- **12 Kauliukų („Crap 12“)** – lošėjas atlieka savo statymą 12 sumai.
- **Vienuolika („Eleven“)** – lošėjas atlieka savo statymą 11 sumai.
- **C & E** – šis statymas apima visų kauliukų (2, 3 ir 12) ir vienuolikos (11) statymų derinį. Jei išridenamas kuris nors iš kauliukų skaičių, lošėjui suteikiama 3:1 išmoka, bet jei išridenama 11, išmoka – 7:1.

Išmokėjimai:

STATYMAS	IŠMOKĖJIMAI
Pass Line / Don't Pass	1:1
Come / Don't Come	1:1
Imti nelyginius Don't Pass / Don't Come	2:1
4 arba 10	3:2
5 arba 9	6:5
6 arba 8	
Statyti nelyginius Don't Pass / Don't Come	1:2
4 arba 10	2:3
5 arba 9	5:6
6 arba 8	
Vieta laimėti 4 arba 10	9:5
Vieta laimėti 5 arba 9	7:5
Vieta laimėti 6 arba 8	7:6
Vieta pralaimėti 4 arba 10	5:11
Vieta pralaimėti 5 arba 9	5:8
Vieta pralaimėti 6 arba 8	4:5
Tvirtas 4 arba 10	7:1
Tvirtas 6 arba 8	9:1
VIENO RIDENIMO STATYMAI	
Laukelis	1:1
3, 4, 9, 10, 11	2:1
2 arba 12	
Septyni	4:1
Kauliukai	7:1

2 kauliukai	30:1
3 kauliukai	15:1
12 kauliukų	30:1
Vienuolika	15:1
C · E 2, 3, 12	3:1
11	7:1

Galimi ypatingi laimėjimai:

- Jei lošime, lošimo sistemoje ar lošimo procedūroje įvyksta techninė klaida, lošimo etapas laikinai sustabdomas, o krupjė apie tai informuoja pamainos vadovą. Visi lošėjai pokalbių lange arba iššokančiajame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama.
- Jei pamainos vadovas gali nedelsiant pataisyti klaidą, lošimas bus tęsiamas įprastai. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimo etapas bus atšauktas, pradiniai statymai grąžinti visiems lošimo etape dalyvavusiems lošėjams.

10.21. „Beprotiškas Laikas“ („Crazy Time“)

Lošimo tikslas – spėti, ties kuriuo segmentu sustos lošimo ratas.

Minimali statymo suma: 0.10 € Maksimali

statymo suma: 5 000 €

Maksimalus laimėjimas: 500 000 €

Lošimo taisyklės:

- Lošimas lošiamas vertikaliu 54 segmentų ratu, kurį suka krupjė. Taip pat kiekvieno sukimo metu atsitiktine tvarka bus priskiriamas daugiklis.
- Lošėjas stato už tą segmentą, ties kuriuo mano, kad ratas sustos. Galimi segmentai yra 1, 2, 5, 10 arba pinigų lošimai – pinigų medžioklė („Cash Hunt“), pačinko („Pachinko“), monetos vertimas („Coin Flip“) ir beprotiškas laikas („Crazy Time“).
- Kai statymui skirtas laikas pasibaigia, krupjė pasuka ratą ir kartu su rato sukimu prasideda dviejų būgnų mini lošimas, rodomas viršutiniame lošimo ekrane virš pagrindinio rato. Kiekvieno mini lošimo metu bus suteiktas vienas atsitiktinis daugiklis vienam atsitiktiniam statymo segmentui.
- Jei statymo segmentas ir atsitiktinis daugiklis susilygiuoja vienoje horizontalioje linijoje, būgno viduryje, skiriamas daugiklis būtent tam segmentui:



- Jei segmentas nesusilygiuoja su daugikliu vienoje horizontalioje linijoje, lošimas tęsiamas be premijos mini lošimo daugiklio.
- Lošimo ratui sustojus, jo viršuje esanti rodyklė nurodys laimintį segmentą. Jei ratas sustoja ties skaičiaus ar premijos segmentu, už kurį lošėjas atliko statymą, lošėjas laimi. Laimėjimai dauginami iš daugiklio, jei daugiklis buvo priskirtas konkrečiam statymo segmentui.

Lošimo funkcijos:

Premijos lošimas

- Jei ratas sustoja ties premijos segmentu, prasideda papildomas lošimas.
- Premijos lošime yra 4 skirtingi lošimai: Pinigų Medžioklė („Cash Hunt“), Pačinko („Pachinko“), Monetos Vertimas („Coin Flip“) ir Beprotiškas Laikas („Crazy Time“).

Pinigų Medžioklė

- Šiame premijos lošime generuojami ir lošimo ekrane rodomi 108 atsitiktiniai daugikliai. Jei „Top Slot“ lošimo metu buvo laimėtas daugiklis, tada visi 108 daugikliai dauginami iš to daugiklio, o tada padengiami atsitiktiniais simboliais ir sumaišomi.
- Prasideda atgalinis skaičiavimas, kurio metu lošėjas gali paruošti ir nukreipti patranką į tą vietą, kuri, jo manymu, turi didžiausios vertės daugiklį. Atgalinio skaičiavimo laikui pasibaigus (12 sekundžių), iš patrankos paleidžiamas šūvis, visos uždengtos vietos atidengiamos ir parodomas, koks daugiklis buvo laimėtas. Jei per sprendimo priėmimo laiką sprendimas nebuvo priimtas ar įvyko kokie nors trikdžiai, sprendimas bus priimtas automatiškai, o vieta sienoje bus pasirinkta atsitiktine tvarka.



Pačinko

- Šiame premijos lošime yra daugiklių siena, kurios viršuje yra atsitiktinio rutulių kritimo zona, o apačioje esančioje kritimo zonoje – 16 atsitiktinių daugiklių. Rutulys nukrenta atsitiktinai iš 4–12 zonų. Prieš iškrentant rutuliui, visi daugikliai yra padauginami iš „Top Slot“ daugiklio.
- Jei rutulys nusileidžia ant laukelio „DVGUBINTI“, visi daugikliai yra padvigubinami. Kritimo zona yra pasirenkama atsitiktine tvarka, o rutulys krenta, kol vėl iškrenta ant vieno

iš padvigubintų daugiklių arba ant laukelio „DVGUBINTI“. Jei rutulys daugybę kartų iškrenta ant laukelio „DVGUBINTI“ ir visi daugikliai pasiekia 10 000x vertę, laukelis „DVGUBINTI“ pakeičiamas 10 000x daugikliu.

- Retais atvejais gali įvykti gelbėjamas kritimas, jei rutulys iškrito ant 2x, 3x arba 4x daugiklio. Tokiu atveju kritimo zona bus pasirinkta atsitiktine tvarka, o rutulys vėl iškris. Jei įvyksta gelbėjamas kritimas, visi daugikliai, mažesni už daugiklį, ant kurio anksčiau nukrito rutulys, bus padidinti iki to ankstesnio daugiklio vertės.



Monetos Vertimas

- Šiame premijos lošime į viršų išmetama moneta, kurios viena pusė yra raudona, o kita – mėlyna. Atsitiktine tvarka bus priskirti du daugikliai, po vieną kiekvienoje monetos pusėje, kurie bus rodomi lošimo ekrane.
- Atidengus galutines daugiklio vertes, moneta išmetama į viršų. Pusė, nukreipta į viršų, yra laiminčioji pusė, o laimėtas daugiklis yra pritaikomas lošėjo laimėjimams.
- Retais atvejais gali įvykti gelbėjamas metimas į viršų, jei priskirtų daugiklių nėra daug. Tada moneta vėl bus išmesta į viršų.

Beprotiškas Laikas

- Šiame premijos lošime yra 64 segmentų ratas su 3 rodyklėmis. Kiekvienas segmentas atitinka tam tikrą daugiklį.
- Kai ratas sustos, kiekviena iš rodyklių rodys į skirtingą segmentą. Atitinkamo segmento daugiklis bus iškart pritaikytas kiekvienam laimėjimui.
- Tuo atveju, kai viena iš rodyklių sustos ties „DVGUBINTI“ ar „TRIGUBINTI“ segmentu ant rato, tada viso rato daugiklio vertės bus padvigubintos arba patrigubintos, o ratas ir vėl dėl jų bus sukamas.
- Jei ratas daug kartų iš eilės sustos ties „DVGUBINTI“ ar „TRIGUBINTI“ segmentais, o visos daugiklio vertės pasieks 20 000x, „DVGUBINTI“ ir „TRIGUBINTI“ segmentai bus pakeisti 20 000x daugikliais.

Išmokėjimai:

Rato segmentas	Segmentų skaičius	Išmoka
1	21	1:1
2	13	2:1
5	7	5:1
10	4	10:1
Pačinko	2	Iki 500 000 €
Pinigų Medžioklė	2	
Monetos Vertimas	4	
Beprotiškas Laikas	1	

Galimi ypatingi atvejai:

- Jei lošime, lošimo sistemoje ar lošimo procedūroje įvyksta techninė klaida, lošimo etapas laikinai sustabdomas, o krupjė apie tai informuoja pamainos vadovą. Visi lošėjai pokalbių lange arba iššokančiame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama. Jei pamainos vadovas gali nedelsiant pataisyti klaidą, lošimas bus tęsiamas įprastai. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimo etapas bus atšauktas, pradiniai statymai grąžinti visiems lošimo etape dalyvavusiems lošėjams.

10.22. „Momentinė Ruletė“ („Instant Roulette“)

Minimali statymo suma: 0.20 EUR

Maksimali statymo suma: 1 000 EUR

Maksimalus laimėjimas: 252 000 EUR

Lošimo taisyklės:

- „Momentinė Ruletė“ yra ruletės lošimas, lošiamas su 12 atskirų ir sinchronizuotų automatinės ruletės ratų ir neribotu lažybų laiku.
- 12 sunumeruotų ruletės ratų sukasi beveik nesustodami. Rutuliai ridenami vienas po kito skirtingais ratais po trumpos pauzės, rutulį įmetant į ankstesnį ratą.
- Ruletės tikslas – atspėti skaičių, ant kurio nusileis rutulys, atliekant vieną ar daugiau statymų ant to skaičiaus. Kiekviename rate yra skaičiai 1–36 ir vienas 0 (nulis).
- Apšviesti ratai – tie, kurie yra arčiausiai metamo rutulio. Vienu metu gali būti apšviesti 2–3 ratai. Atlikęs statymus lošėjas turi spustelėti KAIP LOŠTI ir pradėti lošimą. Tada automatiškai pasirenkamas ratas, esantis arčiausiai kito metamo rutulio nuo to, ant kurio statė per šį lošimą. Priėmus statymus (statymams atlikti skirta 16 sekundžių) pasirinktas ratas bus priartintas.
- Rutulys galiausiai sustos vienoje iš pažymėtų padalų ant to rato. Lošėjas laimi, jei pastato statymą, apimančią tą skaičių.
- Pasibaigus lošimui lošėjas gali statyti vėl arba tiesiog spustelėti mygtuką pakartoti.

Statymai:

- Ant ruletės stalo lošėjas gali atlikti įvairių rūšių statymus. 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** – 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.
- **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-iejį 12“, „2-iejį 12“ arba „3-iejį 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.

Kaimynų statymai

Paspaudus mygtuką KAIMYŅŲ STATYMAI, atidaromas specialus ovalo ar lenktynių rato formos statymų langas, kuriame galima lengvai atlikti kaimynų ir kitus specialiuosius statymus. Pakartotinai paspaudus mygtuką galima uždaryti ar vėl atidaryti 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. Norint atlikti kaimynų statymus, lošėjas turi paspausti konkretų lenktynių trasos lange esantį skaičių. Žetonas bus padėtas ant pasirinkto skaičiaus ir ant jo kairėje ir dešinėje esančių skaičių. Paspaudus apvalų „-“ arba „+“ mygtuką, lošėjas gali sumažinti pasirinkto skaičiaus kairėje ar dešinėje esančių kaimynų skaičių.

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

„Finale a Cheval“

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

Visi statymai

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

Išmokėjimai:

Išmoka priklauso nuo statymo tipo.

Vidiniai statymai

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

Išoriniai statymai

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

Svarbi informacija:

- Jei rate yra kokių nors techninių klaidų, lošimas bus automatiškai pristabdytas visiems lošėjams, kurie dalyvavo šiame lošime, kol apie tai nebus pranešta pamainos vadovui. Ekране pasirodžiusiame pranešime lošėjui bus pranešta, kad problema nagrinėjama.
- Jei sukimas galioja, pamainos vadovas rankiniu būdu įveda lošimo rezultatą, o lošėjo laimėjimai išmokami pagal išmokų lentelę. Jei sukimas negalioja, pamainos vadovas atšaukia lošimą, o pradiniai statymai grąžinami visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime. Jei kuris nors ratas yra išjungiamas dėl gedimo, šis ratas nedalyvauja lošimuose.

10.23. „Žaibuojantis Bakara“ („Lightning Baccarat“)

Šio lošimo tikslas yra numatyti, kieno (lošėjo ar bankininko) kortos laimės surinkdamos reikšmę, artimiausią 9.

Minimali statymo suma: 1 EUR

Maksimali statymo suma: 15 000 EUR

Maksimalus laimėjimas: 500 000 EUR

Lošimo taisyklės:

- Lošimui vadovauja krupjė, lošimas lošiamas naudojant aštuonias standartines 52 kortų kalades. Kortų reikšmės yra šios:
 - Tūzai yra mažiausios kortos, jos vertos po 1 tašką.
 - Kortos nuo 2 iki 9 yra vertos savo nominalo.
 - Dešimtakė ir figūros (valetai, damos ir karaliai) vertos 0.
- Statymams atlikti lošėjas turi 15 sekundžių, to padaryti nespėjęs lošėjas turi laukti sekančio lošimo pradžios.
- Pagrindiniame Bakara lošime reikšminga tik skaitinė kiekvienos kortos vertė. Kortos rūšis (širdys, vynai, kryžiai ar būgnai) reikšmės neturi.
- Prieš kiekvieną dalijimą lošėjas turi spėti, kas laimės etapą ir surinks 9 artimiausią reikšmę – Lošėjas ar Bankininkas.
- Jei mano, kad Lošėjas ir Bankininkas surinks vienodos reikšmės kombinacijas, lošėjas gali

statyti ant Lygiųjų.

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



Žaibiškas lošimas

- Priėmus lošėjo statymus bus vykdomas Žaibiškas lošimas. Žaibiško lošimo metu iš virtualios 52 kortų kaladės atsitiktine tvarka ištraukiama nuo vienos iki penkių Žaibiškų kortų. Šioms Žaibiškoms kortoms tuomet atsitiktine tvarka priskiriami Žaibiški daugikliai 2x, 3x, 4x, 5x arba 8x. Jei lošėjo statymas laimi ir turi kortą (-as), kuri (-ios) yra tarp pasirinktų Žaibiškų kortų, lošėjo išmoka bus dauginama iš Žaibiško kortos (-ų) daugiklio (-ų).
- Jei ant tos pačios statymo vietos atverčiamos dvi ar daugiau Žaibiškų kortų, lošėjas turi šansą laimėti dar daugiau. Šie daugikliai bus dauginami, o lošėjo išmoka bus dauginama iš bendro daugiklio. Lošėjo pradinis statymas bus gražinamas kartu su laimėjimu. Jei laiminčiojoje kombinacijoje nėra atverstų Žaibiškų kortų, tuomet taikoma įprasta išmoka.
- Po Žaibiškojo lošimo krupjė atverčia dvi galutines kortas lošėjui ir Bankininkui.
- Kiekvienos kombinacijos vertė skaičiuojama atmetant dešimčių skaičių (jei ji yra 10 ar daugiau). Pavyzdžiui, 7 ir 9 vertės kombinacija Bakara yra verta tik 6 (kadangi $16 - 10 = 6$). Taip pat kortos su figūromis ir 9 vertė yra 9.
- Jei Lošėjas arba Bankininkas iš pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 8 arba 9 („natūralus“ 8 arba 9), papildomos kortos nebedalijamos.
- Jei Lošėjas ir Bankininkas po pirmųjų dviejų kortų kombinacijos surenka 0–7, užklausiama „Trečiosios kortos taisyklė“, pagal kurią nusprendžiama, ar kuriam nors reikia trečiosios kortos. Lošėjas visuomet pradeda.

Lošėjo kombinacija:

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

Bankininko kombinacija:

Trečiosios lošėjo ištrauktos kortos vertė

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

I – imti; S – susilaikyti

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

Statymai:

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

Išmokėjimai:

Išmoka priklauso nuo statymo tipo.

STATYTI	IŠMOKA
Lošėjas	1 - 512:1
Bankininkas	1 - 512:1 Jei Bankininkas laimi, grąžinama 95% lošėjo Bankininko statymo
Lygiosios	5 - 1 310 720:1

P pora	9 - 576:1
B pora	9 - 576:1
Puiki pora	Viena pora: 25:1 Dvi poros: 200:1
P premija / B premija	Kombinacijų tikimybės <ul style="list-style-type: none"> • Ne „natūrali“ pergalė 9 taškais, 30:1 • Ne „natūrali“ pergalė 8 taškais, 10:1 • Ne „natūrali“ pergalė 7 taškais, 6:1 • Ne „natūrali“ pergalė 6 taškais, 4:1 • Ne „natūrali“ pergalė 5 taškais, 2:1 • Ne „natūrali“ pergalė 4 taškais, 1:1 • „Natūrali“ pergalė, 1:1 • „Natūralios“ lygiosios.

- Didžiausia išmoka už visus laimėjimus lošimus yra ribota.

Galimi ypatingi atvejai:

- Jei lošime, sistemoje ar lošimo procedūroje įvyksta techninė klaida, lošimas laikinai sustabdomas, o krupjė apie tai informuoja pamainos vadybininką. Visi lošime dalyvavę lošėjai Pokalbių lange arba iššokančiame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama. Jei klaida yra išsprendžiama nedelsiant, lošimas yra tęsiamas įprastai. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimas yra atšaukiamas, pradiniai statymai grąžinami visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.
- Kortų skaitytuvo sutrikimai ir sprendimai:
 - Nepavykus nuskaityti kortos – krupjė bando nuskaityti kortą, kurios nepavyksta nuskaityti, 3 kartus, o tada iškviečia pamainos vadybininką. Pamainos vadybininkas panaudoja komandą „Panaikinti paskutinę nuskaitytą kortą“ ir bando pakartotinai nuskaityti kortą. Jei maksimaliai 6 bandymai iš eilės pagal tiekėjo nuostatus nesėkmingi, pamainos vadybininkas patikrina skaitytuvą.
 - Neišsprendus problemos, techninis personalas imasi veiksmų išspręsti problemai. Visi pradiniai statymai grąžinami.
 - Jei klaida yra „praleista korta“, „lošėjams ekrane rodoma ne ta korta“, „dvi suklijuotos kortos“, „ta pati korta nuskaityta du kartus“ ar bet kuri kita situacija, turinti įtakos lošimo rezultatui, pamainos vadybininkas atšaukia lošimą, pranešęs lošėjams. Visi pradiniai statymai grąžinami.
- 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 paimamos ir maišoma toliau.
 - Jei per trečiąjį permaišymo ratą nuo stalo nukrito iki dviejų kortų, nukritusios kortos paimamos ir viskas permaišoma iš naujo.
 - Jei permaišant nuo stalo nukrito 3 ar daugiau kortų, kortų kaladės pakeičiamos nauju rinkiniu.

Jei korta randama paveikslėliu aukštyr, apie tai pranešama pamainos vadybininkui, o lošimas atšaukiamas. Visi pradiniai statymai bus grąžinami.

10.24. „Žaibiškas Kauliukas“ („Lightning Dice“)

Minimali statymo suma: 0.20 EUR

Maksimali statymo suma: 1 000 EUR

Maksimalus laimėjimas: 244 500 EUR

Lošimo tikslas – spėti visų trijų kauliukų verčių sumą, iškritus trims 1-6 vertės kauliukams.

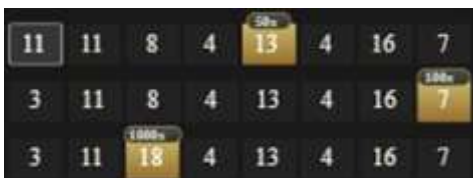
Lošimo taisyklės:

- Norint atlikti statymą lošėjas renkasi norimą statymo vertę žetonais ir ant kurios iš 16 vietų, pažymėtų nuo 3 iki 18 (tai skaičiai, atitinkantys visų trijų kauliukų sumą) nori statyti. Statymui atlikti lošėjas turi 18 sekundžių, to padaryti nespėjus, laukiama kito lošimo.
- Pasibaigus statymų laikui, vyksta „Žaibavimo“ funkcija, kurios metu automatiškai parenkamas vienas ar keli atsitiktiniai „žaibiškieji“ skaičiai, kuriems suteikiamas atsitiktinis daugiklis.
- Krupjė įdeda kauliukus į ridenimo įrenginį („Žaibo bokštą“) atsitiktine tvarka ir prasideda kauliukų ridenimas. Kauliukams nustojus ridentis parodomos jų vertės. Jei lošėjas teisingai atspėja bendrą visų trijų kauliukų sumą ir atlieka statymą ant to skaičiaus, laimi. Jei šis skaičius yra tarp „Žaibiškųjų skaičių“, lošėjo išmoka atitinkamai padauginama.



Laimintieji skaičiai:

LAIMINČIŲ SKAIČIŲ ekrane rodomos paskutinės laimėjusios trijų kauliukų sumos ir laimintieji „Žaibiškieji skaičiai“ su pridėtu daugikliu.



Išmokėjimai:

Išmokos riba priklauso nuo to, ar ant statymo vietos atliktas statymas turi daugiklį. Jei daugiklio nėra, taikoma įprasta išmoka.

Statymas	Išmoka
Suma 3 arba 18	149 - 999:1

Suma 4 arba 17	49 - 499:1
Suma 5 arba 16	24 - 249:1
Suma 6 arba 15	14 - 99:1
Suma 7 arba 14	9 - 99:1
Suma 8 arba 13	6 - 49:1
Suma 9 arba 12	5 - 49:1
Suma 10 arba 11	4 - 49:1

Galimi ypatingi atvejai:

- Jei lošime, sistemoje ar lošimo procedūroje įvyksta techninė klaida, lošimas laikinai sustabdomas, o krupjė apie tai informuoja pamainos vadybininką. Visi lošime dalyvavę lošėjai Pokalbių lange arba iššokančiame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama.
- Jei klaida yra išsprendžiama nedelsiant, lošimas yra tęsiamas įprastai. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimas yra atšaukiamas, pradiniai statymai gražinami visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

10.25. „Pinigų Ratas“ („Money Wheel“)

Minimali statymo suma: 0.10 EUR

Maksimali statymo suma: 1 000 EUR

Maksimalus laimėjimas: 500 000 EUR

Lošimo tikslas – numatyti, ties kuriuo segmentu sustos ratas.

Lošimo taisyklės:

- Lošimo ratas, kurį suka krupjė, yra padalintas į 54 segmentus, atskirtus smeigtukais. 52 segmentai sužymėti skaičiais 1, 2, 5, 10, 20 arba 40, kurių kiekvienam priskirta atitinkama spalva. Jei po sukimo ratas sustoja ties lošėjo pasirinktu skaičiumi, laimima.
- Kiti du segmentai – daugikliai 2x ir 7x, suteikiantys papildomą sukimą ir padidinantys laimėjimą.
- Lošimo pradžioje lošėjas stato ant to skaičiaus, ties kuriuo jis galvoja, kad sustos ratas. Pasibaigus statymui skirtam laikui (16 sekundžių), krupjė suka ratą. Ratui sustojus, jo viršuje esanti rodyklė nurodo laimintį segmentą. Jei ratui sustojus rodyklė yra tarp dviejų segmentų, laimintis segmentas bus tas, pro kurį rodyklė praėjo, atsižvelgiant į rato kryptį.
- Visi statymai išmokami santykio su vienetu pagrindu, lyginant skaičių laiminčiame segmente, pvz., laimėjus skaičiui 5, išmokama 5 ir 1, laimėjus skaičiui 10, išmokama 10 ir 1 ir t. t.
- Jei ratas sustoja ant daugiklio (2x arba 7x), visi statymai lieka savo vietose, nauji statymai neleidžiami. Ratas sukamas dar kartą, o sukimo rezultato (1, 2, 5, 10, 20 arba 40) laimėjimas nustatomas įprastai, tačiau padauginamas iš dviejų arba septynių, atsižvelgiant į tai, kur ratas sustojo ankstesniojo sukimo metu.
- Jei ratas sustoja ant daugiklio du ar daugiau kartų iš eilės, visi statymai paliekami, o daugikliai kaupiasi, t. y. paskutinio sukimo išmoka dauginama dar kartą. Krupjė ir toliau suka ratą, kol jis sustoja ties 1, 2, 5, 10, 20 arba 40 (pavyzdžiui, ratas sustoja ties 2x, tuomet kito sukimo metu sustoja ties 7x, o kito sukimo metu – ties skaičiumi 5. Lošėjo, kuris iš pat pradžių buvo pastatęs ant skaičiaus 5, išmoka yra: $(5 \text{ ir } 1) \times 2 \times 7 = (10 \text{ ir } 1) \times 7 = 70 \text{ ir } 1$).

- Iš eilės einančių daugiklių skaičius nėra ribojamas, išskyrus numatytuosius didžiausius laimėjimo apribojimus, kurie nurodyti apribojimų skydelyje.

Išmokėjimai:

SKAIČIUS ANT RATO	SEGMENTŲ SKAIČIUS	IŠMOKOS
1	23	1:1
2	15	2:1
5	7	5:1
10	4	10:1
20	2	20:1
40	1	40:1
2x	1	Padidina sekančio laiminčio skaičiaus išmoką x2.
7x	1	Padidina sekančio laiminčio skaičiaus išmoką x7.

Galimi ypatingi atvejai:

- Jei lošime, sistemoje ar lošimo procedūroje įvyksta techninė klaida, lošimas laikinai sustabdomas, o krupjė apie tai informuoja pamainos vadybininką. Visi lošime dalyvavę lošėjai Pokalbių lange arba iššokančiame pranešime informuojami apie tai, kad problema yra analizuojama.
- Jei klaida yra išsprendžiama nedelsiant, lošimas yra tęsiamas įprastai. Jei greitas sprendimas neįmanomas, lošimas yra atšaukiamas, pradiniai statymai gražinami visiems lošime dalyvavusiems lošėjams.

10.26. „Monopolis Gyvai“ („Monopoly Live“)

Lošimo tikslas – numatyti, ties kuriuo segmentu po sukimo sustos ratas.

Minimali statymo suma: 0.50 EUR

Maksimali statymo suma: 5 000 EUR

Maksimalus laimėjimas: 85 000 EUR

Lošimo taisyklės:

Pagrindinis lošimas

- Ratas yra sukamas krupjė bet kokia tvarka, kuri priklauso nuo krupjė. Ratas gali būti sukamas nenustatytą kiekį kartų, kol krupjė išsuks laimėjimą.
- Lošimo rate yra:
 - 4 daugiklių segmentai – 1, 2, 3, 5 ir 10
 - 2 premijos lošimų segmentai – 2 ridenimai („2 Rolls“) ir 4 ridenimai („4 Rolls“)
 - Galimybės („Chance“) lošimas
- Statymams atlikti lošėjas turi 15 sekundžių, to padaryti nespėjus, lošėjas turi palaukti sekančio lošimo. Pasibaigus statymų laikui, krupjė suka ratą. Ratui sustojus, jo viršuje esanti rodyklė nurodys laimintį segmentą. Jei ratas sustoja ties segmentu, ant kurio lošėjas atliko statymą, laimima.

- Visi statymai išmokami lyginant skaičių laiminčiame segmente, pvz., laimėjus skaičiui 5, išmokama 5 ir 1, laimėjus skaičiui 10, išmokama 10 ir 1 ir t. t.

Lošimo funkcijos:

Galimybė

- Jei ratas sustoja ties segmentu „GALIMYBĖ“, lošėjui suteikiama kortelė su grynųjų pinigų prizų arba daugikliu.
- Jei laimimas grynųjų pinigų prizas, prie laimėjimo pridedamas bendras lošėjo statymas.
- Jei laimima daugiklio premija, visi lošėjo statymai lieka vietoje. Krupjė suka ratą dar kartą, laimėti laimėjimai dauginami iš daugiklio. Jei dar kartą laimimas daugiklis, jis daugina vienas kitą.

Premijos lošimas

- Norint dalyvauti Premijos lošime, lošėjas turi atlikti statymą, ant „2 RIDENIMAI“ arba „4 RIDENIMAI“. Jei ratas sustoja ties „2 RIDENIMAI“ arba „4 RIDENIMAI“, pradedamas Premijos lošimas.
- Premijos lošimas lošiamas dviem kauliukais. Jei ratas sustoja ties „2 RIDENIMAI“, kauliukų pora bus ridenama du kartus. Lošėjas ekrane matys vizualizaciją, kurioje Ponas Monopolis vaikščio po 3D MONOPOLIJOS lentą ir rinks grynųjų pinigų ir daugiklių prizus. Jei ratas sustoja ties „4 RIDENIMAI“, kauliukai bus ridenami krupjė keturis kartus.
- Monopolijos lentos išdėstymas toks pat, kaip ir įprasto Monopolijos lošimo: Turtas, buitinės paslaugos, nemokamas stovėjimas, geležinkeliai, mokesčiai, kalėjimas / eiti į kalėjimą, galimybė / bendruomenės skrynia ir EIK.
- Perėjus į Premijos lošimą, už turta, buitines paslaugas, geležinkelius ir nemokamą stovėjimą lošėjas laimi pagrindinius prizus.
- Prasidėjus Premijos lošimui, ant kai kurio turto bus pastatyti namai ir viešbučiai, didinantys prizą.
- Išridenus kauliukus, virtualusis ponas Monopolis Monopolijos lentoje nueis kauliukų rodomą atstumą. Ekrane bus rodomi bendri Premijos lošimo laimėjimai ir pridedami prie lošėjo Premijos laimėjimo. Jei ponas Monopolis sustoja ant langelio „Eik į kalėjimą“ ir persikelia į Kalėjimo langelį, tam, kad iš jo išeit, lošėjas turi išridenti dublį (du vienodus skaičius). Visi ankstesni Premijos laimėjimai išlieka.
- Išridenus dublį, lošėjas gauna papildomą nemokamą kauliuko ridenimą, išskyrus, kai dublis panaudojamas išeiti iš kalėjimo.
- Jei lentoje sustojama ties „Galimybė“ arba „Bendruomenės skrynia“, lošėjas gali laimėti atsitiktinį piniginių prizą arba sumokėti mokesť jei lošimo lentoje atsidūrė ant tos vietos, kurioje yra sąlyga lošėjui susimokėti papildomą mokesť.
- Praeinant „EIK“ visi ant lentos esantys prizai yra dvigubinami.
- Pajamų mokesťis lentoje lošėjo Premijos laimėjimus sumažins 10 %, o Super mokesťis laimėjimus sumažins 20 %.
- Kai nelieka ridenimų, Premijos lošimas baigiasi, išmokami visi lošėjo Premijos laimėjimai kartu su pradiniu statymu.

Išmokėjimai:

Rato segmentas	Segmentų skaičius	Išmokos
1	22	1 prie 1
2	15	2 prie 1
5	7	5 prie 1
10	4	10 prie 1
GALIMYBĖ	2	Atsitiktinis grynųjų pinigų prizas / daugiklis
2 RIDENIMAI	3	Iki 5 009 Eur
4 RIDENIMAI	1	

Galimi ypatingi atvejai:

- Iškilus techniniams trikdžiams, lošimas bus laikinai sustabdytas, kol krupjė nepraneš apie gedimus. Jei krupjė pavyks iškart išspręsti techninius nesklandumus, lošimas bus tęsiamas. Jei techninių nesklandumu išspręsti iš karto nepavyks, lošimas bus nutrauktas, o pasirinkti statymai bus gražinti lošėjams, kurie tuo metu dalyvavo lošime.
- Praradus interneto ryšį lošimo metu, lošėjo statymai liks galioti ir lošimo rezultatas įvyks be lošėjo buvimo lošime.