

PATVIRTINTA

Lošimų priežiūros tarnybos prie Lietuvos  
Respublikos finansų ministerijos direktoriaus  
2022 m. kovo 17 d. įsakymu Nr. DIE-146

**UAB „AMBER GAMING“ NUOTOLINIO LOŠIMO ORGANIZAVIMO  
REGLAMENTO  
PRIEDO NR. 3  
„NUOTOLINIŲ STALO LOŠIMŲ GYVAI NUOSTATOS“  
PAPILDYMAS**

Šiuo UAB „Amber Gaming“ nuotolinio lošimo organizavimo Reglamento (toliau – Reglamentas) papildymu yra papildomos Lošimų priežiūros tarnybos prie Lietuvos Respublikos finansų ministerijos direktoriaus 2021 m. gegužės mėn. 6 d. įsakymu Nr. DIE-269 patvirtinto Reglamento Priedo Nr. 3 7 punkto nuostatos, išdėstant papildymus taip:

1. 7 punkte nurodytas bendrovės organizuojamų nuotolinių stalo lošimų sąrašas ir lošimų taisyklės papildomas šiais gamintojo PragmaticPlay Ltd. lošimais:

- 7.31. Drakono tigras (Dragon Tiger);
- 7.32. Andar Bahar (Andar Bahar);
- 7.33. Ruletė (Roulette);
- 7.34. Greitoji ruletė (Speed Roulette);
- 7.35. Automatinė ruletė (Auto Roulette);
- 7.36. Bakara (Baccarat);
- 7.37. Greitoji Bakara (Speed Baccarat);
- 7.38. Juodasis Džekas (Blackjack);
- 7.39. Mega ruletė (Mega Roulette);
- 7.40. Mega Sic Bo (Mega Sic Bo);
- 7.41. Mega ratas (Mega Wheel);
- 7.42. Vienas juodasis Džekas (One Blackjack);
- 7.43. Bakara – jokių komisinių (No Commission Baccarat).

### **7.31. Drakono tigras (Dragon Tiger)**

*Bendroji informacija:*

Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma: Min. 0.10 €  
Maks. 5000 €

Maksimalaus laimėjimo suma: 250 000 €

Lošimo tikslas – atspėti, kuris turės didžiausią kortų kombinaciją – Drakonas ar Tigras. Lošime nėra dalijama jokių papildomų kortų.

Lošimo taisyklės:

- Norint pradėti lošimą, lošėjas turi pasirinkti statymo sumą, spustelėjęs žetoną iš žetonų dėklo ir pasirinkus vieną iš parinkčių – Drakonas, Tigras, lygiosios arba vienodos lygiosios.
- Statymai atliekami statymui skirtu metu (per 16 sekundžių), kol krupjė paskelbia „STATYMAI BAIGTI“.
- Krupjė padalina vieną kortą, kuri bus pašalinta ir tada duodamos 2 kortos tokia tvarka: 1 kortą drakono pusę, o 2-oji korta – į tigro pusę. Pasibaigus statymui skirtam laikui, krupjė atverčia 2 kortas, padalytas Drakonui ir Tigrui.
- Kai krupjė padalina visas reikalingas kortas kiekvienai kortų kombinacijai ir jas atverčia, lošimas baigiamas. Laimi ta pusė, kuri turi aukštesnes kortas. Jei taškų suma lygi, lošimas baigiamas lygiosiomis.

### Kortų vertė:

- Lošimas lošiamas su 8 standartinėmis 52 kortų kaladėmis.
- Pagrindiniame „Drakono Tigro“ lošime svarbi tik kiekvienos kortos skaitinė vertė, o kortų rūšys neturi reikšmės.

<b>Kortos</b>	A	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K
<b>Taškai</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

### Statymai:

- Lošime yra trys skirtingi pagrindiniai statymai, kuriuos galima atlikti atsižvelgiant į tris galimas baigtis: Drakonas laimi, Tigras laimi ir Lygiųjų statymas laimi (tai atsitinka, kai tigro ir drakono pusėje esančios kortos turi tą pačią taškų vertę). Taip pat yra Vienodos Lygiosios, kurių baigtis panaši kaip lygiųjų (kai kortos abiejose pusėse turi vienodą taškų vertę, bet jos turi būti sutampančios).
- Tradiciškai lošime statymo laukas pažymėtas raudonai drakonui, geltonai tigrui ir žaliai lygiosioms ir vienodoms lygiosioms:
  - Laimingas statymas už Drakoną išmokamas 1:1.
  - Laimingas statymas už Tigrą išmokamas 1:1.
  - Laimingas statymas už Lygiąsias išmokamas 11:1
  - Vienodas Lygiąsias išmokama 50:1. Dar daugiau, jeigu įvyksta lygiosios, lošėjas pralošiatik pusę savo statymo už drakoną ar tigrą.
  - Statymai ant drakono ir tigro statymo vietų gali būti blokuojami priešingai.

### Šalutiniai statymai:

- Lošime yra galimi šie šalutiniai statymai:
  - **Dideli:** šalutiniai statymai laimi, jeigu 8 ar didesnės vertės korta išdalinama atitinkamai pusei ir pralaimi, jeigu išdalinama 6 arba mažiau.
  - **Maži:** šalutiniai statymai laimi, jeigu 6 ar mažesnės vertės korta išdalinama atitinkamai pusei ir pralaimi, jeigu išdalinama 8 arba daugiau.
  - **Lyginiai:** šalutiniai statymai laimi su tokia kortų verte A, 3, 5, 9, J ir K.
  - **Nelyginiai:** šalutiniai statymai laimi su tokia kortų verte 2, 4, 6, 8, 10 ir Q.
  - **Raudoni:** šalutiniai statymai laimi, jeigu atitinkamai pusei išdalinama raudonos spalvos korta.
  - **Juodi:** šalutiniai statymai laimi, jeigu atitinkamai pusei išdalinama juodos spalvos korta.

- Statant Didelius, Mažus, Nelyginius, Lyginius, Raudonus ar Juodus statymus bet kurioje pusėje yra šie ribojimai:
  - Statymai ant „Didelių“ ir „Mažų“ ar „Nelyginių“, „Lyginių“, „Raudonų“ ir „Juodų“ statymo vietų toje pačioje pusėje tame pačiame lošimo etape gali būti blokuojamipriešingai. Pavyzdžiui, statymai už tigro lyginius ir tigro nelyginius gali būti ribojami, tačiau statymai ant tigro lyginių ir Drakonas nelyginių nebus ribojami.
  - Sulošus 50 lošimų su kortų dėtuve, Dideli / Maži, Nelyginiai / Lyginiai, Raudoni / Juodistatymai išjungiami.

### **Galimi ypatingi atvejai:**

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

### **7.32. Andar Bahar („Andar Bahar“)**

#### *Bendroji informacija:*

Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma: Min. 0.10 €

Maks. 5000 €

Maksimalaus laimėjimo suma: 15 500 €

Lošimo tikslas yra atspėti, kuria puse („Andar“ ar „Bahar“) bus padalinta su juokdariu (namų korta) privalanti sutapti korta.

Lošimo tikslas:

- Lošėjas, norėdamas pradėti lošimą, turi pasirinkti statymo sumą spustelėdamas žetoną iš žetonų dėklo, tada spustelėti pasirinkimą iš šių: „Andar“, „Bahar“, Pirmi 3, 1-asis „Andar“, 1-asis „Bahar“ ir kiti šalutiniai statymai.
- Lošėjui leidžiama atlikti ar keisti savo statymus, kol ekrane bus rodomas pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“.
- Statymai gali būti atliekami statymui skirtu metu, kol krupjė paskelbia: „STATYMAI BAIGTI“.
- Bendra statymų suma bus rodoma laukelyje „Bendras statymas“.
- Pasibaigus statymų laikui, krupjė išdalina po kortą kiekvienai pusei, kaip nurodyta: 1-oji korta į „Andar“ pusę, o 2-oji korta į „Bahar“ pusę ir t. t., kol vienos iš pusių kortos vertė atitiks juokdario kortos vertę (rangą). Kai viena iš pusių („Andar“ arba „Bahar“) sutampa su juokdario korta, lošimas baigiamas. Lošimo naudotojo sąsajoje laimingas statymas bus paryškintas. Jei kuris nors iš lošėjo statymų apima laimingus statymo laukelius, lošėjas laimi pagal atliktų statymų tipą. Laimėjimo suma bus rodoma laimėjimo pranešime. Kai lošimas baigiamas, krupjė surenka atverstas ant stalo kortas, išima likusias iš dėtuvės ir deda jas į maišymo aparatą, iš kurio išėmęs išmaišytą kortų malką pradės naują lošimą.

### Kortų vertės

- Lošimas vyksta su 1 standartine 52 kortų malka.
- Kortų vertės (rangas) šiame lošime neturi reikšmės. Svarbu tik tai, kad viena iš pusių („Andar“ arba „Bahar“) sutaptų su juokdario (namų) korta (pvz., jeigu juokdario korta yra karalius, kortos bus dalijamos į abi puses tol, kol „Andar“ arba „Bahar“ taip pat turės karalių – tada žaidimas baigsis).
- Kortų vertė (rangas) ir ženklas (spalva) bus svarbi, kai dalijamos „Pirmosios 3“.

Kortos	A	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K
Taškai	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

### Pagrindiniai statymai

- Lošime yra du skirtingi pagrindiniai statymai, kuriuos galima atlikti atsižvelgiant į dvi galimas baigtis: „Andar“ laimi („Andar“ korta sutampa su Juokdario korta), „Bahar“ laimi („Bahar“ korta sutampa su juokdario korta).
- Šansai laimėti šiek tiek didesni toje pusėje, nuo kurios pradedama dalinti kortas (šiuo atveju „Andar“) ir tai atspindiišmoka.
- Laimingas statymas už „Andar“ išmokamas 0,9:1.
- Laimingas statymas už „Bahar“ išmokamas 1:1.

### Šalutiniai statymai

Pirmo tipo šalutiniai statymai paremti 3 kortų kombinacija: Juokdario korta ir pirmosios 2 išdalintos kortos (viena „Andar“ ir viena „Bahar“) – tai „Pirmosios 3“, o kombinacijos vadinamos panašiai kaip pokeryje:

- Eilė ir Spalva – trys kortos iš eilės ir to paties ženklo (pvz., 10, valetas ir pikų dama);
- Eilė – trys kortos iš eilės, bet skirtingo ženklo (pvz., tūzas gali būti naudojamas eilėje kaip tūzas, 2 ir 3 ARBA eilėjekaralienė, karalius ir tūzas);
- Spalva – trys skirtingos vertės, bet vienodo ženklo kortos (pvz., 2, 6 ir kryžių karalius).

### Dėmesio:

Jeigu lošėjas stato ant šalutinio statymo „Pirmųjų 3“, statymas sugriš lošėjui, jeigu pirmoji korta į „Andar“ pusę busjuokdario korta. Lošėjas gali atlikti statymus ant šalutinio statymo ir neatlikęs pagrindinio statymo.

Išmoka apskaičiuojama pagal lošėjo statymą, padaugintą iš koeficientų. Išmokų lentelė vienai kortų malkai pateikta žemiau:

Derinys	Išmoka
Eilė ir spalva	120:1
Eilė	8:1
Spalva	5:1

Antrasis šalutinių statymų tipas leidžia žaidėjui numatyti, kiek kortų bus išdalinta į abi puses, kol bus ištraukta korta, kurios vertė bus tokia pati kaip juokdario (namų) kortos. Šalutiniai statymai yra tokie:

- 1-oji korta „Andar“ – laimima, jeigu 1-oji korta „Andar“ sutampa su juokdario korta.
- 1-oji korta „Bahar“ – laimima, jeigu 1-oji korta „Bahar“ sutampa su juokdario korta.
- Nuo 1 iki 5,
- Nuo 6 iki 10,
- Nuo 11 iki 15,
- Nuo 16 iki 25,
- Nuo 26 iki 30,
- Nuo 31 iki 35,
- Nuo 36 iki 40,
- Nuo 41 iki 49.

**Dėmesio:** kai skaičiuojamos visos išdalintos kortos, juokdario korta neįskaičiuojama.

Išmoka apskaičiuojama pagal lošėjo statymą, padaugintą iš koeficientų. Išmokų lentelė vienai kortų malkai pateikta žemiau:

Derinys	Išmoka
1-oji korta „Andar“	15:1
1-oji korta „Bahar“	15,5:1
Nuo 1 iki 5	2,5:1
Nuo 6 iki 10	3,5:1
Nuo 11 iki 15	4,5:1
Nuo 16 iki 25	3,5:1
Nuo 26 iki 30	14,5:1
Nuo 31 iki 35	24,5:1
Nuo 36 iki 40	49:1
Nuo 41 iki 49	119:1

**Galimi ypatingi atvejai:**

- Lošėjas yra asmeniškai atsakingas už teisingą savo statymų pozicionavimą.
- Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims ar žmogiškoms klaidoms, nedelsiant pranešama pamainos vadybininkui. Jei techninės kliūties nepavyksta išspręsti iš karto, lošimas atšaukiamas, o pradiniai statymai gražinami visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.

- Lošėjo statymas gali būti atmetas pasibaigus statymo laikui, dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių statymo sumos reikalavimų.
- Jeigu lošėjas pasirinko mažesnę statymo sumą, nei nurodyta minimali, lošėjo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Pasibaigus statymo laikui neaktyvūs žetonai pašalinami.
- Kortos išmaišomos po kiekvieno sėkmingo lošimo. Kortos nustatyta tvarka bus išmaišomos maišymo aparatu, esančiu ant priedų stalo arba jas gali maišyti krupjė prie lošimo stalo. Kortų keitimo procedūra vyksta prie kiekvieno kortų lošimo stalo kartą per 24 valandas. Tačiau taip pat gali būti atliekama šiais atvejais:
  - Stalas atidarytas po neaktyvumo laikotarpio.
  - Nutrūko tiesioginė lošimo transliacija.
  - Lošimo metu ant grindų nukrito daugiau nei trys kortos.
  - Dėtuvėje yra korta su sugedusiu brūkšniniu kodu.
  - Kortos įstrigo maišymo aparate ir dėl to buvo sugadintos.

### 7.33. Ruletė (Roulette)

*Bendroji informacija:*

Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma: Min. 0.10 €

Maks. 5000 €

Maksimalaus laimėjimo suma: 175 000 €

Ruletės lošimas lošiamas sukant rutuliuką apvaliame rate su 37 skaičių padalomis. Kamuoliukui sustojus vienoje iš pažymėtų padalų, užfiksuojamas laimingas skaičius. Lošimo tikslas – tiksliai nuspėti, kur besisukantis rutuliukas sustos ruletės rato viduje. Laimi statymai, kurie buvo pastatyti pozicijose, į kurias įeina iškritęs skaičius ar ant atitinkamų pasirinkimų. Laimėjimo dydis priklauso nuo pastatytos sumos ir iš anksto nustatyto laimėjimo koeficiento.

Lošimo taisyklės:

- Norint pradėti lošti, lošėjas turi palaukti, kol pasirodys pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“, tada pasirinkti žetono vertę, sumą, kurią norėtų statyti ir padėti žetonus norimame laukelyje (-iuose).
- Statymai gali būti atliekami statymui skirtu metu, kol krupjė paskelbia „STATYMAI BAIGTI“. Jokie statymai, pasibaigus statymui skirtam laikui, nepriimami.
- Statymui atlikti skiriama 18 sekundžių.
- Kamuoliukas sukamas ruletės rate pagal galiojančias sukimo taisykles. Kai kamuoliukas sustoja ant tam tikro skaičiaus, jis bus paryškintas. Jei kuris nors iš lošėjo statymų apima laimingą skaičių, laimėjimas išmokamas pagal išmokų lentelę.

**Statymai:**

Statymai, kurie atliekami ant sunumeruotų vietų arba tarp jų esančių linijų, vadinami vidiniais statymais, o tie, kurie dedami ant specialių langelių, esančių žemiau ir kairiau nuo lentos, vadinami išoriniais statymais.

**Vidiniai statymai**

- Tiesus – lošėjas deda žetoną tiesiai ant konkretaus skaičiaus (įskaitant nulį).

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

STATYMO TIPAS	UŽDENGIA	IŠMOKA
Tiesus	1 skaičius	35:1
Padalintas	2 skaičiai	17:1
Gatvė	3 skaičiai	11:1
Kampas	4 skaičiai	8:1
Šešių Linija	6 skaičiai	5:1
Stulpelis / Tuzinas	12 skaičių	2:1
Raudona / Juoda	18 skaičių	1:1
Lyginiai / Nelyginiai	18 skaičių	1:1

## Išoriniai statymai

„Voisins Du Zero“ yra 9 žetonų statymas, padengiantis nulį ir septynis skaičius dešinėje ir devynis skaičius kairėje. Tai yra didžiausias rato sektorius. Ruletės trasoje jis pažymėtas „Voisins“. Šio statymo pasiskirstymas toks:

- 2 žetonai ant gatvės statymo 0/2/3;
- 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 ir 32/35;
- 2 žetonai ant gatvės statymo 25/26/28/29.

„0 Game“ yra 4 žetonų statymas, kuris padengia nulį ir artimiausius kaimyninius skaičius. Žetonai dedami ant 0 žaidimo sektoriaus taip:

- 1 žetonas tiesiai: 26;
- 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 0/3, 12/15, ir 32/35.

„Tiers Du Cylindre“ yra 6 žetonų statymas, kuris uždengia skaičius rato sekoje nuo trisdešimt trijų iki dvidešimt septynių imtinai. Ruletės trasoje jis pažymėtas „Tiers“. Pavadinimas gali būti išverstas tiesiogiai kaip „Trečdalis rato“ ir žetonai dedami ant padalinto 12 skaičių statymo: 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 ir 33/36.

„Orphelins“ yra 5 žetonų statymas, kuris uždengia skaičius dviejuose rato sektoriuose nuo „Tiers“ ir

„Voisins“. Šis statymo pasiskirstymas yra toks:

- 1 žetonas tiesiai: 1;
- 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 6/9, 14/17, 17/20 ir 31/34;

### **Kaimyniniai statymai**

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

### **Galimi ypatingi atvejai:**

- Lošėjas yra asmeniškai atsakingas už teisingą savo statymų pozicionavimą.
- Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims ar žmogiškoms klaidoms (pavyzdžiui: rutuliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi, kaip ir ratas, rutuliukas buvo pasuktas neteisinga linkme, rutuliukas nustojo sukimosi metu, rutuliukas sustoja ir neįkrenta į galutinę poziciją, rutuliukas išskrido iš rato, bet koks pašalinis daiktas įkrenta į ratą), nedelsiant pranešama pamainos vadybininkui. Jei techninės kliūtys nepavyksta išspręsti iš karto, lošimas atšaukiamas, o pradiniai statymai gražinami visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.
- Lošėjo statymas gali būti atmetas pasibaigus statymo laikui, dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių statymo sumos reikalavimų.
- Jeigu lošėjas pasirinko mažesnę statymo sumą, nei nurodyta minimali, lošėjo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Pasibaigus statymo laikui neaktyvūs žetonai pašalinami.
- Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą, jis bus pakeistas automatiškai; lošėjas apie tai bus informuotas lošimo laukelyje.
- Jei lošimas atšaukiamas, o lošėjo šalutinis statymas būtų laimėjęs, laimėjimas pervedamas į lošėjo sąskaitą.

## **7.34. Greitoji ruletė (Speed Roulette)**

*Bendroji informacija:*

Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma: Min. 0.10 €

Maks. 2000 €

Maksimalaus laimėjimo suma: 120 000 €

Ruletės lošimas lošiamas sukant rutuliuką apvaliame rate su 37 skaičių padalomis. Kamuoliukui sustojus vienoje iš pažymėtų padalų, užfiksuojamas laimingas skaičius. Lošimo tikslas – tiksliai nuspėti, kur besisukantis rutuliukas sustos ruletės rato viduje. Laimi statymai, kurie buvo pastatyti pozicijose, į kurias įeina iškritęs skaičius ar ant atitinkamų pasirinkimų. Laimėjimo dydis priklauso nuo pastatytos sumos ir iš anksto nustatyto laimėjimo koeficiento.

Lošimo taisyklės:

- Norint pradėti lošti, lošėjas turi palaukti, kol pasirodys pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“, tada pasirinkti žetono vertę, sumą, kurią norėtų statyti ir padėti žetonus norimame laukelyje (-iuose).



- Statymai gali būti atliekami statymui skirtu metu, kol krupjė paskelbia „STATYMAI BAIGTI“. Jokie statymai, pasibaigus statymui skirtam laikui, nepriimami.
- Statymui atlikti skiriama 14 sekundžių.
- Kamuoliukas sukamas ruletės rate pagal galiojančias sukimo taisykles. Kai kamuoliukas sustoja ant tam tikro skaičiaus, jis bus paryškintas. Jei kuris nors iš lošėjo statymų apima laimingą skaičių, laimėjimas išmokamas pagal išmokų lentelę.

## Statymai:

Statymai, kurie atliekami ant sunumeruotų vietų arba tarp jų esančių linijų, vadinami vidiniais statymais, o tie, kurie dedami ant specialių langelių, esančių žemiau ir kairiau nuo lentos, vadinami išoriniais statymais.

### Vidiniai statymai

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

STATYMO TIPAS	UŽDENGIA	IŠMOKA
Tiesus	1 skaičius	35:1
Padalintas	2 skaičiai	17:1
Gatvė	3 skaičiai	11:1
Kampas	4 skaičiai	8:1
Šešių Linija	6 skaičiai	5:1
Stulpelis / Tuzinas	12 skaičių	2:1
Raudona / Juoda	18 skaičių	1:1
Lyginiai / Nelyginiai	18 skaičių	1:1

### Išoriniai statymai

„Voisins Du Zero“ yra 9 žetonų statymas, padengiantis nulį ir septynis skaičius dešinėje ir devynis skaičius kairėje. Tai yra didžiausias rato sektorius. Ruletės trasoje jis pažymėtas „Voisins“. Šio

statymo pasiskirstymas toks:

- 2 žetonai ant gatvės statymo 0/2/3;
- 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 ir 32/35;
- 2 žetonai ant gatvės statymo 25/26/28/29.

„0 Game“ yra 4 žetonų statymas, kuris padengia nulį ir artimiausius kaimyninius skaičius. Žetonai dedami ant 0 žaidimo sektoriaus taip:

- 1 žetonas tiesiai: 26;
- 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 0/3, 12/15, ir 32/35.

„Tiers Du Cylindre“ yra 6 žetonų statymas, kuris uždengia skaičius rato sekoje nuo trisdešimt trijų iki dvidešimt septynių imtinai. Ruletės trasoje jis pažymėtas „Tiers“. Pavadinimas gali būti išverstas tiesiogiai kaip „Trečdalis rato“ ir žetonai dedami ant padalinto 12 skaičių statymo: 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 ir 33/36.

„Orphelins“ yra 5 žetonų statymas, kuris uždengia skaičius dviejuose rato sektoriuose nuo „Tiers“ ir „Voisins“. Šis statymo pasiskirstymas yra toks:

- 1 žetonas tiesiai: 1;
- 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 6/9, 14/17, 17/20 ir 31/34;

### **Kaimyniniai statymai**

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

### **Galimi ypatingi atvejai:**

- Lošėjas yra asmeniškai atsakingas už teisingą savo statymų pozicionavimą.
- Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims ar žmogiškoms klaidoms (pavyzdžiui: rutuliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi, kaip ir ratas, rutuliukas buvo pasuktas neteisinga linkme, rutuliukas nustojo sukimosi metu, rutuliukas sustoja ir neįkrenta į galutinę poziciją, rutuliukas išskrido iš rato, bet koks pašalinis daiktas įkrenta į ratą), nedelsiant pranešama pamainos vadybininkui. Jei techninės kliūtis nepavyksta išspręsti iš karto, lošimas atšaukiamas, o pradiniai statymai grąžinami visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.
- Lošėjo statymas gali būti atmestas pasibaigus statymo laikui, dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių statymo sumos reikalavimų.
- Jeigu lošėjas pasirinko mažesnę statymo sumą, nei nurodyta minimali, lošėjo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Pasibaigus statymo laikui neaktyvūs žetonai pašalinami.
- Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą, jis bus pakeistas automatiškai; lošėjas apie tai bus informuotas lošimo laukelyje.
- Jei lošimas atšaukiamas, o lošėjo šalutinis statymas būtų laimėjęs, laimėjimas pervedamas į lošėjo sąskaitą.

## **7.35. Automatinė ruletė (Auto Roulette)**

### *Bendroji informacija:*

Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma: Min. 0.10 €

Maks. 5000 €

Maksimalaus laimėjimo suma: 175 000 €

Ruletės lošimas lošiamas sukant rutuliuką apvaliame rate su 37 skaičių padalomis. Kamuoliukui sustojus vienoje iš pažymėtų padalų, užfiksuojamas laimingas skaičius. Lošimo tikslas – tiksliai nuspėti, kur besisukantis rutuliukas sustos ruletės rato viduje. Laimi statymai, kurie buvo pastatyti pozicijose, į kurias įeina iškritęs skaičius ar ant atitinkamų pasirinkimų. Laimėjimo dydis priklauso nuo pastatytos sumos ir iš anksto nustatyto laimėjimo koeficiento.

### Lošimo taisyklės:

- Norint pradėti lošti, lošėjas turi palaukti, kol pasirodys pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“, tada pasirinkti žetono vertę, sumą, kurią norėtų statyti ir padėti žetonus norimame laukelyje (-iuose).
- Statymai gali būti atliekami statymui skirtu metu, kol krupjė paskelbia „STATYMAI BAIGTI“. Jokie statymai, pasibaigus statymui skirtam laikui, nepriimami.
- Statymui atlikti skiriama 15 sekundžių.
- Kamuoliukas sukamas ruletės rate pagal galiojančias sukimo taisykles. Kai kamuoliukas sustoja ant tam tikro skaičiaus, jis bus paryškintas. Jei kuris nors iš lošėjo statymų apima laimingą skaičių, laimėjimas išmokamas pagal išmokų lentelę.

### **Statymai:**

Statymai, kurie atliekami ant sunumeruotų vietų arba tarp jų esančių linijų, vadinami vidiniais statymais, o tie, kurie dedami ant specialių langelių, esančių žemiau ir kairiau nuo lentos, vadinami išoriniais statymais.

### **Vidiniai statymai**

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

- Lyginių šansai – žetonas padedamas į vieną iš šešių dėžučių, padengiančių 18 skaičių lentoje, kaip parašyta ant dėžutės: raudoni /juodi, lyginiai / nelyginiai, maži skaičiai (nuo 1 iki 18) arba dideli skaičiai (nuo 19 iki 36). Nulis neuždengiamas jokia dėžute.

STATYMO TIPAS	UŽDENGIA	IŠMOKA
Tiesus	1 skaičius	35:1
Padalintas	2 skaičiai	17:1
Gatvė	3 skaičiai	11:1
Kampas	4 skaičiai	8:1
Šešių Linija	6 skaičiai	5:1
Stulpelis / Tuzinas	12 skaičių	2:1
Raudona / Juoda	18 skaičių	1:1
Lyginiai / Nelyginiai	18 skaičių	1:1

### Išoriniai statymai

„Voisins Du Zero“ yra 9 žetonų statymas, padengiantis nulį ir septynis skaičius dešinėje ir devynis skaičius kairėje. Tai yra didžiausias rato sektorius. Ruletės trasoje jis pažymėtas „Voisins“. Šio statymo pasiskirstymas toks:

- 2 žetonai ant gatvės statymo 0/2/3;
- 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 ir 32/35;
- 2 žetonai ant gatvės statymo 25/26/28/29.

„0 Game“ yra 4 žetonų statymas, kuris padengia nulį ir artimiausius kaimyninius skaičius. Žetonai dedami ant 0 žaidimo sektoriaus taip:

- 1 žetonas tiesiai: 26;
- 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 0/3, 12/15, ir 32/35.

„Tiers Du Cylindre“ yra 6 žetonų statymas, kuris uždengia skaičius rato sekoje nuo trisdešimt trijų iki dvidešimt septynių imtinai. Ruletės trasoje jis pažymėtas „Tiers“. Pavadinimas gali būti išverstas tiesiogiai kaip „Trecdalis rato“ ir žetonai dedami ant padalinto 12 skaičių statymo: 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 ir 33/36.

„Orphelins“ yra 5 žetonų statymas, kuris uždengia skaičius dviejuose rato sektoriuose nuo „Tiers“ ir „Voisins“. Šis statymo pasiskirstymas yra toks:

- 1 žetonas tiesiai: 1;
- 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 6/9, 14/17, 17/20 ir 31/34;

### Kaimyniniai statymai

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

### Galimi ypatingi atvejai:

- Lošėjas yra asmeniškai atsakingas už teisingą savo statymų pozicionavimą.

- Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims ar žmogiškoms klaidoms (pavyzdžiui: rutuliukas buvo sukamas ta pačia kryptimi, kaip ir ratas, rutuliukas buvo pasuktas neteisinga linkme, rutuliukas nustojo sukintis sukimosi metu, rutuliukas sustoja ir neįkrenta į galutinę poziciją, rutuliukas išskrido iš rato, bet koks pašalinis daiktas įkrenta į ratą), nedelsiant pranešama pamainos vadybininkui. Jei techninės kliūtys nepavyksta išspręsti iš karto, lošimas atšaukiamas, o pradiniai statymai gražinami visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.
- Lošėjo statymas gali būti atmetas pasibaigus statymo laikui, dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių statymo sumos reikalavimų.
- Jeigu lošėjas pasirinko mažesnę statymo sumą, nei nurodyta minimali, lošėjo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Pasibaigus statymo laikui neaktyvūs žetonai pašalinami.
- Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą, jis bus pakeistas automatiškai; lošėjas apie tai bus informuotas lošimo laukelyje.
- Jei lošimas atšaukiamas, o lošėjo šalutinis statymas būtų laimėjęs, laimėjimas pervedamas į lošėjo sąskaitą.

### 7.36. Bakara (Baccarat)

#### *Bendroji informacija:*

Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma: Min. 0,20 €

Maks. 2000 €

Maksimalaus laimėjimo suma: 120 000 €

Lošimo tikslas – atspėti, kuriam iš lošiančių lošimo laukų – Lošėjui („Player“) ar bankininkui („Banker“), iškris kortų kombinacija, kurios suma artimesnė 9, ar bus lygiosios.

Lošimo taisyklės:

- Norint pradėti lošti, lošėjas pasirenka statymo sumą, spustelėdamas atitinkamą žetoną ir pasirinkdamas vieną iš lošimolaukelių – Lošėją, Bankininką arba lygiąsias.
- Lošėjui bus leidžiama atlikti ar keisti savo statymus, kol ekrane bus rodomas pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“. Statymui atlikti skiriama 17 sekundžių.
- Kuomet statymui skirtas laikas baigiasi, krupjė padalina 4 pradines kortas tokia tvarka: 1-oji ir 3-oji kortos į Lošėjo pusę, o 2-oji ir 4-oji kortos į Bankininko pusę.
- Jei abiem pusėms reikalinga 3-oji korta, krupjė suteikia po papildomą kortą pagal žemiau paašskintą „Trečiosios kortostaisyklę“.
- Laimi ta pusė, kurios taškų suma artimiausia 9. Jeigu taškų suma lygi, lošimas baigiamas lygiosiomis. Kai lošimas baigtas, krupjė surenka visas atverstas ant stalo kortas, deda jas prie nereikalingų ir paskelbia kito lošimo statymų pradžią.
- Jei praėjusiame lošime viena ar abi papildomos kortos nebuvo panaudotos, jos bus naudojamos kaip pradinės kito lošimo kortos.

#### **Trečiosios Kortos taisyklė**

- Yra 3 atvejai, kai lošimas pasibaigia išdalinus 4 kortas (maža kortų kombinacija) be jokių papildomų kortų:
  - Kai Lošėjo ir Bankininko pirmųjų 2 kortų suma lygi 8 ar 9 taškams (natūrali kortų kombinacija);
  - Kai Lošėjas turi 6 taškus, o Bankininkas turi 7 ar atvirkščiai;

- Kai yra lygiosios, surinkti 6, 7, 8 ar 9 taškai.
- Jei lošėjui ir bankininkui išdalinama pradinės dviejų kortų kombinacijos, kurių vertė 0–7, peržiūrima „Trečiosios kortostaisyklė“, kad būtų nustatyta, ar trečioji korta turi būti išdalinta vienai ar abiem rankoms. Lošėjas visada pradeda ėjimą.

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

### Statymai:

- Yra trys skirtingi pagrindiniai statymai, kuriuos galima atlikti atsižvelgiant į tris galimas baigtis: Lošėjas laimi (lošėjasturi didesnę sumą), Bankininkas laimi ir Lygiosios (kai kortos lošėjo ir bankininko pusėje yra vertos tiek pat taškų).
- Tradiciškai „Baccarat“ lošėjo statymo laukas yra mėlynos spalvos, bankininko yra raudonas, o lygiųjų – žalias.
  - Laimingas statymas Lošėjui išmokamas 1:1.
  - Laimingas statymas Bankininkui išmokamas 0,95:1.
  - Laimingas statymas Lygiosioms išmokamas 8:1. Jei įvyksta lygiosios, statymai už lošėją ar bankininką neprarandami, o pastumiami.

### Šalutiniai statymai:

#### Lošėjo ir Bankininko pora

- Lošėjo poros šalutinis statymas laimi, jei dvi pradinės kortos lošėjo kortų kombinacijoje sudaro porą.
- Bankininko poros statymas laimi, jei dvi pradinės kortos bankininko kortų kombinacijos sudaro porą. Bet kokio tipo pora laikoma tinkama tiek lošėjo, tiek bankininko kortų kombinacijai:
  - Tobula pora – dvi identiškos kortos (pvz., du širdžių karaliai);
  - Spalvota pora – dvi tos pačios vertės ar raidės kortos ir tokios pačios spalvos, bet skirtingų ženklų (pvz., 5 širdys + 5 būgnai);
  - Mišri pora – dvi tų pačių ženklų ir spalvų, bet skirtingos vertės kortos (pvz., 7 vynai + 7 būgnai).
- Už laimėtą statymą ant bet kurio tipo lošėjo ar bankininko poros išmokama 11:1.
- Tame pačiame lošime galima atlikti abu arba tik vieną šalutinį statymą ant lošėjo ar bankininko poros.

#### Bet kokia pora

- Bet kokios poros statymas laimi, jei dvi pradinės vienos ar abiejų pusių – lošėjo ar bankininko – kortos sudaro tos pačios vertės ar raidės kortų porą.
- Už laimėtą bet kokios poros statymą išmokama 5:1.

#### Tobula pora

- Tobulos poros statymas laimi, jei dvi pradinės vienos ar abiejų pusių – lošėjo ar bankininko – kortos sudaro tobulą porą (tos pačios vertės ar raidės ir to paties ženklų).
- Už laimėtą Tobulos poros statymą išmokama 25:1.

### Lošėjo ir Bankininko premija

- Lošėjas laimi Lošėjo Premiją arba bankininkas laimi Bankininko Premiją šalutiniuose statymuose, kai yra natūralūs 8 ar 9 arba bent keturi taškai.
- Lošėjas laimi Lošėjo Premiją arba bankininkas laimi Bankininko Premiją šalutiniuose statymuose pagal šias baigtis:

Ivykis	Išmoka
Laimėjimas su nenatūralia kortų kombinacija 9 taškais	30:1
Laimėjimas su nenatūralia kortų kombinacija 8 taškais	10:1
Laimėjimas su nenatūralia kortų kombinacija 7 taškais	5:1
Laimėjimas su nenatūralia kortų kombinacija 6 taškais	3:1
Laimėjimas su nenatūralia kortų kombinacija 5 taškais	2:1
Laimėjimas su nenatūralia kortų kombinacija 4 taškais	1:1
Natūralus laimėjimas	1:1
Natūralios lygiosios	LYGIOSIOS

### Galimi ypatingi atvejai:

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

## 7.37. Greitoji bakara (Speed Bakarar)

### *Bendroji informacija:*

Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma: Min. 0,20 €

Maks. 2000 €

Maksimalaus laimėjimo suma: 120 000 €

Lošimo tikslas – atspėti, kuriam iš lošiančių lošimo laukų – Lošėjui („Player“) ar bankininkui („Banker“), iškris kortų kombinacija, kurios suma artimesnė 9, ar bus lygiosios.

Lošimo taisyklės:

- Norint pradėti lošti, lošėjas pasirenka statymo sumą, spustelėdamas atitinkamą žetoną ir pasirinkdamas vieną iš lošimolaukelių – Lošėją, Bankininką arba lygiąsias.
- Lošėjui bus leidžiama atlikti ar keisti savo statymus, kol ekrane bus rodomas pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“. Statymui atlikti skiriama 15 sekundžių.
- Kuomet statymui skirtas laikas baigiasi, krupjė padalina 4 pradines kortas tokia tvarka: 1-oji ir 3-oji kortos į Lošėjo pusę, o 2-oji ir 4-oji kortos į Bankininko pusę.
- Jei abiem pusėms reikalinga 3-oji korta, krupjė suteikia po papildomą kortą pagal žemiau paaiškintą „Trečiosios kortostaisyklę“.
- Laimi ta pusė, kurios taškų suma artimiausia 9. Jeigu taškų suma lygi, lošimas baigiamas lygiosiomis. Kai lošimas baigtas, krupjė surenka visas atverstas ant stalo kortas, deda jas prie nereikalingų ir paskelbia kito lošimo statymų pradžią.
- Jei praėjusiam lošime viena ar abi papildomos kortos nebuvo panaudotos, jos bus naudojamos kaip pradinės kito lošimo kortos.

### **Trečiosios Kortos taisyklė**

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

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

### **Statymai:**

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



- Tradiciškai „Baccarat“ lošėjo statymo laukas yra mėlynos spalvos, bankininko yra raudonas, o lygiųjų – žalias.
  - Laimingas statymas Lošėjui išmokamas 1:1.
  - Laimingas statymas Bankininkui išmokamas 0,95:1.
  - Laimingas statymas Lygiosioms išmokamas 8:1. Jei įvyksta lygiosios, statymai už lošėją ar bankininką neprarandami, o pastumiami.

### **Šalutiniai statymai:**

#### **Lošėjo ir Bankininko pora**

- Lošėjo poros šalutinis statymas laimi, jei dvi pradinės kortos lošėjo kortų kombinacijoje sudaro porą.
- Bankininko poros statymas laimi, jei dvi pradinės kortos bankininko kortų kombinacijos sudaro porą. Bet kokio tipo pora laikoma tinkama tiek lošėjo, tiek bankininko kortų kombinacijai:
  - Tobula pora – dvi identiškos kortos (pvz., du širdžių karaliai);
  - Spalvota pora – dvi tos pačios vertės ar raidės kortos ir tokios pačios spalvos, bet skirtingų ženklų (pvz., 5 širdys + 5 būgnai);
  - Mišri pora – dvi tų pačių ženklų ir spalvų, bet skirtingos vertės kortos (pvz., 7 vynai + 7 būgnai).
- Už laimėtą statymą ant bet kurio tipo lošėjo ar bankininko poros išmokama 11:1.
- Tame pačiame lošime galima atlikti abu arba tik vieną šalutinį statymą ant lošėjo ar bankininko poros.

#### **Bet kokia pora**

- Bet kokios poros statymas laimi, jei dvi pradinės vienos ar abiejų pusių – lošėjo ar bankininko – kortos sudaro tos pačios vertės ar raidės kortų porą.
- Už laimėtą bet kokios poros statymą išmokama 5:1.

#### **Tobula pora**

- Tobulos poros statymas laimi, jei dvi pradinės vienos ar abiejų pusių – lošėjo ar bankininko – kortos sudaro tobulą porą (tos pačios vertės ar raidės ir to paties ženklo).
- Už laimėtą Tobulos poros statymą išmokama 25:1.

#### **Lošėjo ir Bankininko premija**

- Lošėjas laimi Lošėjo Premiją arba bankininkas laimi Bankininko Premiją šalutiniuose statymuose, kai yra natūralūs 8 ar 9 arba bent keturi taškai.
- Lošėjas laimi Lošėjo Premiją arba bankininkas laimi Bankininko Premiją šalutiniuose statymuose pagal šias baigtis:

Ivykis	Išmoka
Laimėjimas su nenatūralia kortų kombinacija 9 taškais	30:1
Laimėjimas su nenatūralia kortų kombinacija 8 taškais	10:1
Laimėjimas su nenatūralia kortų kombinacija 7 taškais	5:1
Laimėjimas su nenatūralia kortų kombinacija 6 taškais	3:1
Laimėjimas su nenatūralia kortų kombinacija 5 taškais	2:1
Laimėjimas su nenatūralia kortų kombinacija 4 taškais	1:1
Natūralus laimėjimas	1:1
Natūralios lygiosios	LYGIOSIOS

### Galimi ypatingi atvejai:

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

### 7.38. Juodasis Džekas (Blackjack)

#### *Bendroji informacija:*

Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma: Min. 10 €

Maks. 2500 €

Maksimalaus laimėjimo suma: 250 000 €

Lošimo tikslas yra laimėti prieš krupjė. Lošėjo arba krupjė kortų kombinacija, kurios vertė yra artimesnė 21 taškui (kortų vertės sumai), yra laiminti kombinacija. Taip pat laimima, jei krupjė

kombinacija viršija 21 tašką, tačiau jei lošėjo kombinacija yra daugiau nei 21 taškas, pralošiama.

Lošimo taisyklės:

- Norint pradėti lošimą, lošėjas turi užimti vietą prie stalo, pasirinkti statymo sumą ir spustelėjus ją padėti į pažymėtą langelį. Prasidėjus statymų laikui (10 sekundžių), galima atlikti bet kokius papildomus statymus arba pakeisti pradinį statymą. Jeigu kitas lošėjas pradėjo lošimą, lošėjui leidžiama dalyvauti ir atlikti savo statymus, kol ekrane bus rodomas pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“.
- Pasibaigus statymo laikui, krupjė pradeda dalyti kortas, pradedant nuo lošėjo iškart iš kairės ir kiekvienam lošėjui paeiliui, o sau – paskutiniam. Antra korta padalijama tokiu pačiu būdu, kiekvienam lošėjui atversta, o krupjė gauna užverstą kortą.
- Išdalinus visas kortas, lošėjai turi pasirinkti vieną iš šių parinkčių: prašyti papildomos kortos, likti su turimu deriniu, dvigubinti arba padalinti).
- Po to, kai visi lošėjai priima sprendimus, krupjė atverčia savo užverstą kortą ir išdalija papildomas kortas, vadovaudamasis ant stalo užrašyta taisykle: krupjė turi traukti 16 ir sustoti ties 17; tai reiškia, kad jei krupjė turi 16 ar mažiau, jis traukia papildomas kortas.
- Jeigu krupjė atversta korta yra tūzas, draudimas bus pasiūlytas visiems dalyvavusiems lošėjams prieš pirmiau minėtas parinktis. Pasibaigus draudimo statymų laikui, krupjė kortų kombinacija bus patikrinta dėl galimo Juodojo Džeko derinio. Jei krupjė turi šį derinį, lošimas pereina į rezultatų etapą.
- Kai lošimas baigiamas, krupjė surenka visas atverstas ant stalo kortas, deda jas prie nereikalingų ir atidaro kito lošimo statymus.

### **Kortų vertė**

- Juodojo Džeko lošimas lošiamas 8 kortų kaladėmis, po 52 kortas kiekvienoje, ir kiekviena korta turi savo nustatytą vertę.
- 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 ir 9 turi savo kortoje užrašytą vertę.
- 10, valetas, karalienės ir karaliaus vertė yra 10.
- Tūzo vertė gali būti 1 arba 11, pasirenkama lošėjo. Paprastai kortų kombinacija lemia, kuri vertė pasirenkama, ir tai galimas pakeisti lošimo metu, priklausomai nuo gautų papildomų kortų vertės.

### **Statymai:**

#### **Šalutiniai statymai**

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

statymai bus rodomi iškart po to, kai kiekviename lošime dalyvaujančiame langelyje bus išdalintos dvi pradinės kortos.

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

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

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

#### Galimi ypatingi atvejai:

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

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

### 7.39. Mega ruletė (Mega Roulette)

*Bendroji informacija:*

Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma: Min. 0.01 €

Maks. 5000 €

Maksimalaus laimėjimo suma: 1 000 000 €

Lošimo tikslas – atspėti, ant kurio skaičiaus sustos kamuoliukas ir atitinkamai atlikti savo statymus.

Lošimo taisyklės:

„Mega Ruletės“ ratą sudaro skaičiai nuo 0 iki 36.

- Kiekviename naujame lošime pasirodo nuo vieno iki penkių „Mega laimingų skaičių“, suteikiančių galimybę laimėti iki 500 kartų didesnę statymo sumą statant tiesiai ant skaičiaus. Visi kiti statymų tipai ir išmokos yra tokie patys kaip standartinėje ruletėje.
- Pasibaigus statymams skirtam laikui (20 sekundžių), „Mega Laimingi Skaičiai“ parenkami atsitiktinai, padidinant lošėjo šansus laimėti daugiau.
- Jei lošėjo statymo kombinacija yra tarp „Mega Laimingų Kombinacijų“, lošėjas gauna „MEGA LAIMĖJIMĄ“.
- Statymai atliekami ant statymų stalo, vadinamo Ruletės Maketu, kuriame rodomos visos galimos statymo pozicijos:



- Norint pradėti lošimą, lošėjas turi palaukti, kol pasirodo pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“, tada pasirinkti žetonoverbę, statymo sumą ir padėti jį norimame statyti laukelyje (-iuose).
- Statymai atliekami statymui skirtu metu, kol krupjė paskelbia: „STATYMAI BAIGTI“. Jokie statymai po to laiko nepriimami.
- Kamuoliuką suka automatinis ratas – elektromechaninis įrenginys su atsitiktinių skaičių generatoriumi. Pasibaigus statymų laikui, atsitiktinai parenkami 1–5 „Mega Laimingi Skaičiai“ su „Mega Daugikliais“, kurie svyruoja nuo 50x iki 500x.

**Statymai:**

## Vidiniai statymai

Statymai, kurie atliekami ant sunumeruotų vietų arba tarp jų esančių linijų, vadinami Vidiniais statymais, o tie, kurie dedamiant specialių langelių, esančių žemiau ir kairiau nuo lentos, vadinami Išoriniais statymais. Skirtingi statymų tipai ir išmokos aprašytos toliau:

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

STATYMO TIPAS	UŽDENGIA	IŠMOKA
Tiesus	1 skaičius	29-499:1
Padalintas	2 skaičiai	17:1
Gatvė	3 skaičiai	11:1
Kampas	4 skaičiai	8:1
Šešių linija	2 skaičiai	5:1
Stulpelis / Tuzinas	12 skaičių	2:1
Raudona / juoda	18 skaičių	1:1
Lyginiai / nelyginiai	18 skaičių	1:1
1-18 / 19-36	18 skaičių	1:1

## Išoriniai statymai

„**Voisins Du Zero**“ yra 9 žetonų statymas, padengiantis nulį ir septynis skaičius dešinėje ir devynis skaičius kairėje. Tai yra didžiausias rato sektorius. Ruletės trasoje jis pažymėtas „Voisins“. Šio statymo pasiskirstymas toks:

- 2 žetonai ant gatvės statymo 0/2/3;
- 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 ir 32/35;
- 2 žetonai ant gatvės statymo 25/26/28/29.

„**0 Game**“ yra 4 žetonų statymas, kuris padengia nulį ir artimiausius kaimyninius skaičius. Žetonai dedami ant 0 žaidimosektorius taip:

- 1 žetonas tiesiai: 26;
- 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 0/3, 12/15, ir 32/35.

„**Tiers Du Cylindre**“ yra 6 žetonų statymas, kuris uždengia skaičius rato sekoje nuo trisdešimt trijų iki dvidešimt septynių imtinai. Ruletės trasoje jis pažymėtas „Tiers“. Pavadinimas gali būti išverstas tiesiogiai kaip „Trečdalis rato“ ir žetonai dedami ant padalinto 12 skaičių statymo: 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 ir 33/36.

„**Orphelins**“ yra 5 žetonų statymas, kuris uždengia skaičius dviejuose rato sektoriuose nuo „Tiers“ ir „Voisins“. Šis statymopasiskirstymas yra toks:

- 1 žetonas tiesiai: 1;
- 1 žetonas ant kiekvieno iš padalintų statymų 6/9, 14/17, 17/20 ir 31/34.

### **Kaimyniniai statymai**

- Tai statymai, kuriuos galima atlikti pagal ruletės rate esančius skaičius, o ne ruletės lentelę. Kaimyniniai statymai galibūti atliekami naudojant ruletės trasą.
- Kaimyninis statymas yra 5 žetonų statymas, paskirstytas ant to skaičiaus ir dviejų skaičių abiejose jo pusėse ruletėstrasoje.

Pasirinktų Kaimyninių statymų skaičių galima sumažinti iki 1 arba padidinti iki 9 kiekvienoje pusėje.

### **Galimi ypatingi atvejai:**

- Lošėjas yra asmeniškai atsakingas už teisingą savo statymų pozicionavimą.
- Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims, nedelsiant pranešama pamainos vadybininkui. Jei techninės kliūties nepavyksta išspręsti iš karto, lošimas atšaukiamas, o pradiniai statymai gražinami visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.
- Lošėjo statymas gali būti atmestas pasibaigus statymo laikui, dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių statymo sumos reikalavimų.
- Jeigu lošėjas pasirinko mažesnę statymo sumą, nei nurodyta minimali, lošėjo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Pasibaigus statymo laikui neaktyvūs žetonai pašalinami.
- Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą, jis bus pakeistas automatiškai; lošėjas apie tai bus informuotas lošimolaukelyje.
- Jei lošimas atšaukiamas, o lošėjo šalutinis statymas būtų laimėjęs, laimėjimas pervedamas į lošėjo sąskaitą.
- Sukimas nėra įskaitomas, jei:
  - rutuliukas padarė mažiau nei 3 pilnus apsisukimus,
  - rutuliukas sukosi ta pačia kryptimi, kaip ir ratas,
  - ratas sukimosi metu sustojo,
  - rutuliukas įstrigo.
- Tokiu atveju, rutuliuko sukimas atliekamas iš naujo, o statymai lieka galioti iki kito tinkamo sukimo.

## **7.40. Mega Sic Bo (Mega Sic Bo)**

*Bendroji informacija:*

Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma: Min. 0.01 €

Maks. 5000 €

Maksimalaus laimėjimo suma: 1 000 000 €

Lošimo tikslas – atspėti išridentų kauliukų rezultata.



## Lošimo taisyklės:

- Lošime yra 52 statymo pozicijos ir lošėjai gali uždengti vieną ar daugiau vienu metu. Kiekviename lošime atsitiktinai parenkamos kelios statymo parinktys ir jų standartiniai koeficientai pakeičiami į mega daugiklius („mega multipliers“) prieš išridenant kauliukus bei sužinant rezultatą.
- Statymai atliekami ant specialios lošimo lentos, kurioje rodomos visos galimos statymo

Lose if Any Triples 1:1		8:1			150:1		30:1		150:1		8:1			Lose if Any Triples 1:1	
Small	Odd	8:1		150:1		30:1		150:1		8:1		Even	Big		
4-10		8:1		150:1		30:1		150:1		8:1		11-17			
4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17		
50:1	20:1	15:1	12:1	8:1	6:1	6:1	6:1	6:1	8:1	12:1	15:1	20:1	50:1		
5:1		8:1		150:1		30:1		150:1		8:1		Two dice			
One		Two		Three		Four		Five		Six					
1:1 on One Dice				2:1 on Two Dice				3:1 on Three Dice							

pozicijos:

- Norint pradėti lošimą, lošėjas turi sulaukti pranešimo „ATLIKITE STATYMUS“, tada pasirinkti žetono, kurį nori statyti, vertę ir padėti jį pasirinktoje pozicijoje.
- Statymams atlikti skiriama 20 sekundžių, tuomet krupjė paskelbia „STATYMAI BAIGTI“, o po šio pranešimo jokie papildomi statymai nepriimami.
- Kauliukai sukami specialaus automato ir po to, kai visi 3 kauliukai išridenami, lošimo rezultatas nustatomas suskaičiavus skaitines vertes, kurios yra kiekvieno kauliuko viršuje. Jei kuris nors lošėjo statymų apima laiminčias kombinacijas, lošėjui išmokama pagal tų kombinacijų koeficientus. Jei lošėjo statymas atsiduria laiminčioje kombinacijoje su mega daugikliu, statymas atitinkamai padauginamas ir suteikiamas mega laimėjimas („mega win“).

## Statymai:

- Lošime yra 52 statymų variantai ir kiekvienas statymo tipas turi savo išmoką:
  - Maži / dideli: 3 kauliukų skaitinė vertė yra maža (4-10) arba didelė (11-17). Šie statymai pralaimi, jei rezultatas yra bet koks trigubas.
  - Nelyginiai / lyginiai: 3 kauliukų skaitinė vertė yra nelyginė (5, 7, 9, 11, 13, 15, 17) arba lyginė (4, 6, 8, 10, 12, 14, 16). Šie statymai pralaimi, jei rezultatas yra bet koks trigubas.
  - Dvigubi: tas pats skaičius išridentas dviejuose iš trijų kauliukų po jo išmetimo. Yra 6 dvigubo statymai, nuo 1 iki 5. Išmoka dėl dvigubos kombinacijos nesikeičia, jei visi 3 kauliukai rodo tą pačią vertę.
  - Specialūs trigubi: tas pats skaičius išridentas visuose trijuose kauliukuose po jų išmetimo. Yra šešios statymų sritys, kuriose galima statyti už konkretų trejetą nuo 1 iki 6.
  - Trigubi: statymų laukelio centre esantys statymai pasirenkami, jei norima statyti, kad bet kuris iš skaičių nuo 1 iki 6 pasirodys ant visų trijų kauliukų. Vienu ėjimu galima statyti ant visų tipų trejetų.
  - Iš viso trys kauliukai: naudoja 14 statymo sričių, pažymėtų nuo 4 iki 17. Jie nurodo visas galimas visų trijų kauliukų skaitines sumas, išskyrus 3 ir 18. Išmokos skiriasi atsižvelgiant į laimėtą sumą.
  - Du kauliukų deriniai: 15 galimų 2 kauliukų kombinacijų, leidžiančių statyti už bet kurias dvi specifines, betskirtingas skaitines reikšmes, esančias ant kauliukų. Visų kombinacijų išmokėjimo koeficientas – 5:1.
  - Vienas: naudoja 6 statymo zonas apatinėje lošimo laukelio dalyje, pažymėtas „vienas“, „du“, „trys“, „keturi“, „penki“ ir „šeši“, kurios reiškia šešias nominalias



kauliuko vertes. Išmoka skiriasi priklausomai nuo to, ar pasirinkta vertė pasirodo viename, dviejuose ar visuose trijuose kauliukuose.

- Išmokos priklauso nuo to, ar lošėjo statymai atliekami tose zonose, kur įprastas koeficientas, ar ten, kur priskirti mega daugikliai. Mega daugikliai netaikomi mažoms / didelėms, nelyginėms / lyginėms ar vieno ant vieno kauliuko statymams.

### Išmokos

STATYMAI	IŠMOKA
<b>Maži /dideli</b>	1:1
<b>Nelyginiai / lyginiai</b>	1:1
<b>Dvigubi</b>	8-87:1
<b>Specialūs trigubi</b>	150-999:1
<b>Trigubi</b>	30-87:1
<b>Iš viso trys kauliukai:</b>	
Iš viso 4 arba 17	50-499:1
Iš viso 5 arba 16	20-249:1
Iš viso 6 arba 15	15-149:1
Iš viso 7 arba 14	12-29:1
Iš viso 8 arba 13	8-24:1
Iš viso 9 arba 12	6-24:1
Iš viso 10 arba 11	6-24:1
<b>Dviejų kauliukų kombinacija</b>	5-24:1
<b>Vienas:</b>	
Vienas kauliukas	1:1
<b>Du kauliukai</b>	2-19:1
<b>Trys kauliukai</b>	3-87:1

### Galimi ypatingi atvejai:

- Lošėjas yra asmeniškai atsakingas už teisingą savo statymų pozicionavimą.
- Iškilus bet kokioms techninėms kliūtims, nedelsiant pranešama pamainos vadybininkui. Jei techninės kliūtis nepavyksta išspręsti iš karto, lošimas atšaukiamas, o pradiniai statymai gražinami visiems lošėjams, dalyvavusiems lošime.
- Lošėjo statymas gali būti atmestas pasibaigus statymo laikui, dėl to, kad jis nebuvo atliktas laiku, neatitiko minimalių ar maksimalių statymo sumos reikalavimų.
- Jeigu lošėjas pasirinko mažesnę statymo sumą, nei nurodyta minimali, lošėjo žetonai bus rodomi kaip neaktyvūs. Pasibaigus statymo laikui neaktyvūs žetonai pašalinami.
- Jeigu statymas viršija maksimalų statymo limitą, jis bus pakeistas automatiškai; lošėjas apie tai bus informuotas lošimolaukelyje.
- Jei lošimas atšaukiamas, o lošėjo šalutinis statymas būtų laimėjęs, laimėjimas pervedamas į lošėjo sąskaitą.
- Lošimo rezultatas galioja tik tada, kai visi trys kauliukai nusileidžia tiesiai ant kauliukų maišytuvo dugno. Situacija vadinama „neišsiridenimu“, kai:
  - vienas ar keli kauliukai atsiremia į stiklinį kauliukų maišytuvo kupolą;
  - vienas ar keli kauliukai atsiremia vienas į kitą;
  - vienas kauliukas užlipa ant kito kauliuko viršaus.
  - Įvykus „neišsiridenimui“, kauliuko ridenimas pakartojamas iš naujo pagal standartines procedūras.

## 7.41. Mega ratas (Mega Wheel)

### Bendroji informacija:

Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma: Min. 0.01 €  
Maks. 1000 €

Maksimalaus laimėjimo suma: 499 000 €

Lošimo tikslas – teisingai atspėti skaičiaus segmentą, ant kurio rodyklė rato viršuje sustos. Atspėjus teisingą skaičių, lošėjas gauna savo statymo išmoką.

### Lošimo taisyklės:

- Lošime yra didelis, vertikaliai pritvirtintas ratas, padalintas į 54 spalvotus segmentus, kuriuose išdėstyti skirtingi skaičiai (simboliai): 1, 2, 5, 8, 10, 15, 20, 30 ir 40. Kiekvienas skaičius nurodo atitinkamą išmoką.
- Kiekviename naujame lošime vienas skaičius bus atsitiktinai pasirinktas kaip „mega“ laimingas skaičius, suteikiantis galimybę laimėti iki 500x lošėjo statymo sumos (vietoj įprastos išmokos).
- „Mega“ laimingas skaičius yra parenkamas atsitiktiniu būdu, prieš ratui sustojant ir nustatant lošimo rezultatą.
- Statymai turi būti atliekami statymams skirtu laiku (15 sekundžių) ant mega rato („mega wheel“) lentelės, kurioje rodomos visos devynios galimos statymo pozicijos:



- Norint pradėti lošimą lošėjas turi palaukti, kol pasirodys pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“, tuomet pasirinkti žetono vertę, sumą, kurią norėtų statyti ir padėti jį norimame statyti laukelyje (-iuose) lentelėje.
- Krupjė pasuka ratą ir lošimas prasideda. Kai ratas sustoja ir žymeklis yra segmente tarp dviejų skaičių, lošimo rezultatas nustatomas ir paryškintas lošimo ekrane. Jeigu statymai uždengę laimingą skaičių, lošėjas gauna laimėjimo išmoką pagal laimingo simbolio vertę. Jei lošėjo statymas atsiduria laimingoje kombinacijoje su mega daugikliu („mega multiplier“), statymas atitinkamai padauginamas ir pasiekiamas mega laimėjimas („mega win“).

### Statymai:

- Lošėjas gali statyti ant bet kurio iš devynių simbolių (1, 2, 5, 8, 10, 15, 20, 30 arba 40). Lošėjo statymas:
  - Laimės, jeigu rodyklė atsidurs segmento viduje su lošėjo skaičiumi.
  - Laimėję statymai bus išmokami pagal laimėjimo skaičiaus koeficientą, kuris gali skirtis nuo minimalios vertės (skaičiaus, rodomo rato segmento ir statymų lentelėje) iki didžiausios vertės, kuri priklauso nuo atsitiktinio „mega“ daugiklio.

**Išmokos:**

SIMBOLIS	IŠMOKA
1	1-99:1
2	2-199:1
5	5-249:1
8	8-249:1
10	10-249:1
15	15-499:1
20	20-499:1
30	30-499:1
40	40-499:1

**Galimi ypatingi atvejai:**

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

**7.42. Vienas juodasis Džekas (One Blackjack)***Bendroji informacija:*

Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma: Min. 1.00 €

Maks. 5000 €

Maksimalaus laimėjimo suma: 500 000 €

„Vienas juodasis Džekas“ – kazino bankų lošimas, kuriame lošėjai varžosi prieš bankininką, o ne tarpusavyje. Lošimo tikslas – priartėti prie 21 taško greičiau nei krupjė, pasiimti papildomas kortas, jei reikia, bet neviršyti 21.

**Lošimo taisyklės:**

- Lošiama su 8 kortų kaladėmis, po 52 kortas kiekvienoje. Krupjė turi išmesti 16 ir sustoti ties 17.

- Lošėjas gali dvigubai mažinti bet kurias pradines dvi kortas, tačiau dvigubai mažinant gaunama tik viena korta. Dvigubai mažinti leidžiama tik pradinėms kortoms;
- Lošėjas gali atskirti dvi vienodos vertės pradines kortas ir tūzus.
- Lygiosios įvyksta tuo atveju, kai kortų kombinacijos vertės yra vienodos.
- Norint pradėti lošimą, lošėjas turi pasirinkti statymo sumą ir padėti ją į pažymėtą langelį. Prasidėjus statymų laikui, galima atlikti bet kokius papildomus statymus arba pakeisti pradinį statymą. Jeigu lošimas jau buvo pradėtas, lošėjui bus leidžiama dalyvauti ir atlikti savo statymus, kol ekrane bus rodomas pranešimas „ATLIKITE STATYMUS“.
- Pasibaigus statymo laikui, 12 sekundžių, krupjė pradės dalyti kortas, pradėdamas nuo žaidėjo iškart iš kairės, o po to – sau. Antra korta išdalijama tokiu pačiu būdu, kiekvienam žaidėjui atversta, o krupjė gauna užverstą kortą.
- Jeigu krupjė atversta korta yra tūzas, draudimas bus pasiūlytas visiems dalyvavusiems lošėjams. Pasibaigus draudimo statymų laikui, krupjė kortų kombinacija bus patikrinta dėl galimo „Blackjack“ derinio. Jei krupjė turi „Blackjack“, lošimas pereina į rezultatų etapą. Jeigu tai nėra „Blackjack“, lošimas pereina į „Blackjack“ parinkčių etapą.
- Kai krupjė baigia dalinti kortas savo kortų kombinacijai pagal pirmiau pateiktą taisyklę, lošimas pereina į rezultato etapą, kuomet krupjė kortų kombinacija yra lyginama su kiekvieno lošėjo, dalyvaujančio lošime, kortų kombinacijomis, ir nustatomas laimėtojas (-ai).
- Kai lošimas baigiamas, krupjė surenka visas atverstas ant stalo kortas, deda jas prie nereikalingų ir atidaro kito lošimostatymus.

### Kortų vertė:

- Lošiama su 8 kortų kaladėmis, po 52 kortas kiekvienoje, ir kiekviena korta turi savo nustatytą vertę. Bendra kortų, esančių lošėjo kortų kombinacijoje, vertė vadinama „kortų kombinacijos taškais“ ir lemia, ar laimi lošėjo, ar krupjė kortų kombinacija:
  - 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 ir 9 turi savo kortoje užrašytą vertę.
  - 10, valetas, karalienė ir karaliaus vertė yra 10.
  - Tūzo vertė gali būti 1 arba 11, pasirenkama lošėjo. Paprastai kortų kombinacija lemia, kuri vertė pasirenkama, ir tai gali pasikeisti lošimo metu, priklausomai nuo gautų papildomų kortų vertės.

### Derinių pavyzdžiai:

7♠ + 4♦ = 11, 5♣ + 10♠ = 15, K♥ + Q♣ = 20, A♣ + 5♥ = 6 arba 16 ir A♥ + 10♠ = BJ.

Bet koks tūzas + 10, J, Q arba K derinys yra geriausias lošimo derinys ir vadinamas „Blackjack“.

### Statymai:

Yra keturi populiariausi „Blackjack“ šalutiniai statymai, siūlomi „One Blackjack“ kaip „21+3“, „Bust Bonus“, „Perfect Pairs“ ir „Crazy 7“, suteikiantys galimybę laimėti bet kuriuo metu, net kelis kartus prieš pagrindinį lošimą:

- Dvidešimt vienas plus trys (21+3) yra šalutinis statymas, kuriame sujungiami du populiariausi kazino kortų lošimai į vieną („Blackjack“ ir pokeris) ir yra pagrįstas 3 kortų kombinacija, naudojant krupjė viršutinę kortą ir dvi pradines lošėjo kortų kombinacijoje esančias kortas, kad sudarytų 3 kortų pokerį:
  - „Vienodų Trejetas“ – trys tos pačios vertės ir ženklų kortos (pvz., trys širdžių tūzai);
  - Eilė ir Spalva – trys kortos iš eilės ir to paties ženklų (pvz., 10, valetas ir pikų dama);
  - Trys Vienos Rūšies – trys tos pačios vertės kortos (pvz., širdžių karalienė, būgnų karalienė ir kryžių karalienė);

- Eilė – trys kortos iš eilės, bet skirtingo ženkle (tūzas gali būti naudojamas eilėje kaip tūzas, 2 ir 3 arba eilėjekaralienė, karalius ir tūzas);
- Spalva – trys skirtingos vertės, bet vienodo ženkle kortos (pvz., 2, 6 ir kryžių karalius).
- Norint laimėti 21+3 statymą, lošėjas turi atlikti savo statymą specialiai tam skirtoje vietoje, pažymėtoje „21+3“ prieš išdalijant kortas, pagal stalo limitus.
- Laimėję šalutiniai statymai bus rodomi iškart po to, kai bus išdalintos dvi pradinės kortos lošėjų kortų kombinacijoms.
- Jei lošėjo kortų kombinacija apima du laimingus derinius, išmokėta bus tik viena didesnioji išmoka.
- Išmoka apskaičiuojama pagal lošėjo statymą, padaugintą iš derinio koeficiento. Išmokų lentelė pavaizduota toliau:

KOMBINACIJA	IŠMOKA
Vienodų Trejetas	100:1
Eilė ir Spalva	40:1
Trys Vienos Rūšies	30:1
Eilė	10:1
Spalva	5:1

- „Pralaimėjimo premija“ yra šalutinis statymas, kuriame tiesiogiai statoma, kad krupjė neišvengiamai viršys 21. Nesvarbu, ar tai bus trys, penkios ar daugiau kortų, šis statymas laimės, kai krupjė turės per daug savo kortų kombinacijoje. Išmokos skiriasi priklausomai nuo to, kiek kortų prireikė, kad krupjė pralaimėtų, maksimali išmoka yra 250:1. Yra 6 skirtingos baigtys, kai lošėjas gali laimėti šį šalutinį statymą:
  - Pralaimėjimas su 8+ kortomis – krupjė pralaimi po 8 ar daugiau kortų savo rankoje;
  - Pralaimėjimas su 7 kortomis – krupjė pralaimi po 7 kortų savo rankoje;
  - Pralaimėjimas su 6 kortomis – krupjė pralaimi po 6 kortų savo rankoje;
  - Pralaimėjimas su 5 kortomis – krupjė pralaimi po 5 kortų savo rankoje;
  - Pralaimėjimas su 4 kortomis – krupjė pralaimi po 4 kortų savo rankoje;
  - Pralaimėjimas su 3 kortomis – krupjė pralaimi po 3 kortų savo rankoje.
- Išmoka apskaičiuojama pagal lošėjo statymą, padaugintą iš poros tipo koeficiento. Išmokų lentelė pavaizduota toliau:

KOMBINACIJA	IŠMOKA
Pralaimėjimas su 8+ kortomis	250:1
Pralaimėjimas su 7 kortomis	100:1
Pralaimėjimas su 6 kortomis	50:1
Pralaimėjimas su 5 kortomis	9:1
Pralaimėjimas su 4 kortomis	2:1
Pralaimėjimas su 3 kortomis	1:1

- Tobulos poros (TP) šalutinis statymas, atliekamas prieš išdalinant visas kortas ir suteikia galimybę laimėti papildomus pinigus, jeigu dvi pradinės lošėjo kortos sudarys porą. Yra 3 rūšių poros:
  - Tobula pora – dvi identiškios kortos (pvz., dvi širdžių karalienės);
  - Spalvota pora – dvi tos pačios vertės ar raidės kortos ir tokios pačios spalvos, bet skirtingų ženklų (pvz., 2 širdys +2 būgnai);
  - Mišri pora – dvi tos pačios vertės ar raidės kortos, bet skirtingos jų spalvos (pvz., 2 vynai + 2 būgnai).

- Išmoka apskaičiuojama pagal lošėjo statymą, padaugintą iš poros tipo koeficiento. Išmokų lentelė pavaizduota toliau:

KOMBINACIJA	IŠMOKA
Tobula Pora	25:1
Spalvota Pora	12:1
Mišri Pora	6:1

- „CRAZY 7“ – šalutinis statymas, kuris atliekamas įvertinus pirmąsias tris lošėjo kortas. Jei pirmoji korta yra 7, lošėjas laimi išmoką 5:1. Jeigu antroji korta taip pat yra 7, išmoka yra didesnė. Jeigu lošėjas prašo arba atskiria kortų kombinaciją, o trečioji korta yra taip pat 7, išmoka išauga dar daugiau. Didžiausia išmoka 2000:1 išmokama, jei vienodiseptynetai:
  - Vienodi 7-7-7 – trys 7 yra vienodo ženklo (pvz., trys širdžių 7);
  - Nevienodi 7-7-7 – trys 7 yra nevienodo ženklo (pvz., širdžių 7, kryžių 7 ir būgnų 7);
  - Vienodi 7-7 – du 7 yra vienodo ženklo (pvz., du širdžių 7);
  - Nevienodi 7-7 – du 7 yra nevienodo ženklo (pvz., kryžių 7 ir būgnų 7);
  - – bet kokio ženklo 7 (pvz., kryžių 7).
- Taip pat yra du „Crazy 7“ statymo aspektai:
  - Atskiriant 7, jei antra korta dalijama pirmai rankai yra 7, ji bus laikoma trečia korta.
  - Jei krupjė pasižiūri ir jis turi „Blackjack“, negalima paprašyti 3 kortos savo rankai, kad surinkti galimą 7-7-7.
- Išmoka apskaičiuojama pagal lošėjo statymą, padaugintą iš koeficientų pagal derinio tipą. Išmokų lentelė pavaizduota toliau:

KOMBINACIJA	IŠMOKA
Vienodi 7-7-7	2000:1
7-7-7	500:1
Vienodi 7-7	150:1
7-7	25:1
7	5:1

### Galimi ypatingi atvejai:

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



- Kortų keitimo procedūra vyksta prie kiekvieno kortų lošimo stalo kartą per 24 valandas. Tačiau taip pat gali būti vykdoma šiais atvejais, kai ant grindų nukrenta 3 kortos. Kortos nustatyta tvarka turi būti sumaišomos maišikliu, esančiu ant stalo arba jas gali maišyti krupjė.

### 7.43. Bakara – jokių komisinių (No Commission Baccarat)

*Bendroji informacija:*

Numatytoji minimali ir maksimali statymo suma: Min. 1.00 €  
Maks. 10 000 €

Maksimalaus laimėjimo suma: 175 000 €

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.

Lošimo taisyklės:

- Lošimą organizuoja krupjė, lošimas lošiamas naudojant aštuonias standartines 52 kortų malkas. Kortų reikšmės yra šios:
  - Tūzai yra mažiausios kortos, jos vertos po 1 tašką.
  - Kortos nuo 2 iki 9 yra vertos savo nominalo.
  - Dešimtakė ir figūros (valetai, damos ir karaliai) vertos 0.
- Pagrindiniame Bakara lošime reikšminga tik skaitinė kiekvienos kortos vertė. Kortos rūšis (širdys, vynai, kryžiai ar būgnai) reikšmės neturi.
- Statymams atlikti lošėjas turi 14 sekundžių, to padaryti nespėjus 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 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. 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
<b>P pora</b>	Laimima, jei pirmosios dvi lošėjui padalintos kortos sudaro porą.
<b>B pora</b>	Laimima, jei pirmosios dvi Bankininkui padalintos kortos yra pora.
<b>Puiki Pora</b>	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).
<b>Super 6</b>	Išmoka 15:1, jei Bankininkas laimi su 6 taškais. Norint atlikti papildomą statymą prieš tai reikia atlikti pagrindinį statymą (lošėjas/bankas/lygiosios).
<b>P premija</b>	Laimima, kai lošėjas laimi etapą surinkęs natūralų 8 arba 9 arba bent jau keturiais taškais.
<b>B premija</b>	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



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

### Galimi ypatingi atvejai:

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